



ธูปหอม แฮนด์เมด

Handmade incense

จัดทำโดย

นางสาวปิยธิดา

นายพงศ์พิสุทธิ์

ทิมาบุตรเจริญ

พลอยนิมพลี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

สาขางานแอนิเมชัน

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

ปีการศึกษา 2562



|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| ชื่อโครงการภาษาไทย    | รูปหอม แอนด์เมด  |
| ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ | Handmade incense |
| โดย 1. นางสาวปิยธิดา  | ทิมาบุตรเจริญ    |
| 2. นายพงศ์พิสุทธิ์    | พลอยฉิมพลี       |

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสารโครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ (ATC.)

(อาจารย์สิริมาศ สุภาพ)  
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์นนทยา ณ สงขลา)  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์สิริมาศ สุภาพ)  
หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

## บทคัดย่อ

|                      |                                                        |              |
|----------------------|--------------------------------------------------------|--------------|
| หัวข้อโครงการ        | รูปหอม แอนด์เมด                                        |              |
| ผู้จัดทำโครงการ      | นางสาวปิยธิดา                                          | ทิมบุตรเจริญ |
|                      | นายพงศ์พิสุทธิ์                                        | พลอยฉิมพลี   |
| อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | อาจารย์สิริมาศ                                         | สุภาพ        |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | อาจารย์นันทยา                                          | ณ สงขลา      |
| สาขาวิชา             | สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก                              |              |
| สาขางาน              | แอนิเมชั่น                                             |              |
| สถาบัน               | วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ ปีการศึกษา 2562 |              |

## บทคัดย่อ

เนื่องจากการทำโครงการ สื่อวีดิทัศน์ นั้นมีจุดมุ่งหมายอย่างหนึ่งเพื่อให้นักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรื่อง การสร้างสื่อวีดิทัศน์ และเพื่อให้ผู้ที่สนใจในเรื่องนี้ได้มีความรู้ความเข้าใจและวิธีการสร้างสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้โปรแกรม Sony vegas

คณะผู้จัดทำจึงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC ในการสร้างตัว Character ขึ้นมา และในการสร้างสื่อวีดิทัศน์ นั้นได้ใช้โปรแกรม Sony vegas

คณะผู้จัดทำได้สร้างสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ขึ้นเพื่อให้ท่านผู้ชมได้รับประโยชน์ที่จะศึกษาเรื่องการสร้างสื่อวีดิทัศน์ ที่พวกเราได้จัดทำขึ้นมา ผู้ที่จะศึกษาจะได้รู้วิธีและขั้นตอนการสร้างสื่อวีดิทัศน์ได้อย่างถูกต้อง

## กิตติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณ ดร.สมศักดิ์ รุ่งเรือง ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์ฯ ที่ให้โอกาสในการศึกษาคุณาจารย์ทุกท่านที่ได้กรุณาให้ความรู้ ที่ทำให้โครงการของเราประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีและความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

โครงการของเราจะไม่สำเร็จลุล่วงไปได้ถ้าขาดคำแนะนำจากอาจารย์สิริมาศ สุภาพ ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์นนทยา ณ สงขลา อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ทางคณะผู้จัดทำรู้สึกซาบซึ้งในความเอาใจใส่ของอาจารย์ที่ให้คำแนะนำต่าง ๆ และบอกขอบคุณพร้อมที่จะต้องแก้ไข

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณ บิศา มารดา และ เพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่ให้คำปรึกษา ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจมาโดยตลอด และที่คอยให้กำลังใจตลอดมา

คณะผู้จัดทำ

## คำนำ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นการนำความรู้ที่ได้ศึกษามาสร้างเป็นผลงานทางวิชาการ โดยคณะผู้จัดทำได้เลือกที่ทำโครงการประเภท สื่อวีดิทัศน์

สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด เป็นวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาเกี่ยวกับการทำรูปหอมสมุนไพร โดยออกแบบ คาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน รูปแบบวีดิทัศน์ ให้น่าสนใจ ผู้ชมทุกคนสามารถรับชมได้ ทุกเพศ ทุกวัย และยังให้ประโยชน์แก่ผู้ชมได้รับความรู้และความบันเทิงต่อไป

ดังนั้นคณะผู้จัดทำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด นี้จัดเป็นแบบอย่างในส่วนหนึ่งในการช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมีแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาในขณะที่รับชมได้รับความรู้และนำไปใช้ประโยชน์ หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการทำเอกสารคู่มือโครงการฉบับนี้ทางคณะผู้จัดทำขออภัยและจะพยายามปรับปรุงคู่มือการทำโครงการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

คณะผู้จัดทำ

## สารบัญ

|                                           | หน้า |
|-------------------------------------------|------|
| หน้าอำนวยการ                              | ก    |
| บทคัดย่อ                                  | ข    |
| กิตติกรรมประกาศ                           | ค    |
| คำนำ                                      | ง    |
| สารบัญ                                    | จ    |
| สารบัญรูป                                 | ช    |
| สารบัญตาราง                               | ฉ    |
| บทที่ 1 บทนำ                              |      |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ      | 1    |
| 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ                   | 2    |
| 1.3 ขอบเขตการศึกษา                        | 2    |
| 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ             | 2    |
| 1.5 ขั้นตอนการดำเนินการ                   | 2-3  |
| 1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)         | 4    |
| 1.7 กลุ่มเป้าหมาย                         | 5    |
| 1.8 เครื่องมือที่ใช้                      | 5    |
| 1.9 งบประมาณการดำเนินงาน                  | 5    |
| บทที่ 2 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง |      |
| 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง                    | 6    |
| 2.2 ศึกษาประโยชน์                         | 45   |
| 2.3 รูปแบบการนำเสนอ                       | 45   |
| 2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง     | 46   |
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน                  |      |
| 3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ                | 48   |
| 3.2 แนวคิดในการออกแบบ                     | 48   |
| 3.3 การออกแบบตัวละคร (Character design)   | 51   |

## สารบัญ(ต่อ)

|                                                                                 | หน้า  |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 3.4 การออกแบบโครงร่างตัวละคร (Sketch)                                           | 51    |
| 3.5 การออกแบบสตอรี่บอร์ด Shooting Script และ Story Board                        | 52    |
| 3.6 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board)                                          | 54    |
| <b>บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน</b>                                                   |       |
| 4.1 การทดสอบโปรแกรม                                                             | 64    |
| 4.2 การทดสอบความพึงพอใจ                                                         | 69    |
| 4.3 ผลการทดสอบความพึงพอใจ                                                       | 70    |
| <b>บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ</b>                                                 |       |
| 5.1 ผลของการดำเนินการ                                                           | 72    |
| 5.2 อภิปรายผล                                                                   | 72    |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ                                                                  | 73    |
| 5.4 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)                                           | 74    |
| 5.5 สรุปงบประมาณการดำเนินงาน                                                    | 75    |
| <b>บรรณานุกรม</b>                                                               | 76-77 |
| <b>บรรณานุกรมรูป</b>                                                            | 78-80 |
| <b>ภาคผนวก</b>                                                                  | 81    |
| - แบบประเมินหัวข้อโครงการ (CG01)                                                |       |
| - ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG02)                                    |       |
| - เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG03)                                        |       |
| - ขอสอบโครงการ (CG04)                                                           |       |
| - ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (CG05) |       |
| - ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา (CG06)                                      |       |
| - แบบขออนุมัติสอบโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG07)                       |       |
| <b>ประวัติผู้จัดทำโครงการ</b>                                                   | 89    |

## สารบัญรูป

|                                                                            | หน้า |
|----------------------------------------------------------------------------|------|
| รูปที่ 2.1 รูปแบบบุคคลเดี่ยว                                               | 19   |
| รูปที่ 2.2 รูปแบบสนทนา                                                     | 20   |
| รูปที่ 2.3 รูปแบบอภิปราย                                                   | 20   |
| รูปที่ 2.4 รูปแบบสัมภาษณ์                                                  | 21   |
| รูปที่ 2.5 รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา                                           | 21   |
| รูปที่ 2.6.1 รูปแบบสารคดีเต็มรูป                                           | 22   |
| รูปที่ 2.6.2 รูปแบบกึ่งสารคดีกึ่งบุคคลเดี่ยว                               | 22   |
| รูปที่ 2.7 รูปแบบละคร                                                      | 23   |
| รูปที่ 2.8 รูปแบบสารละคร                                                   | 23   |
| รูปที่ 2.9 รูปแบบสาธิต                                                     | 24   |
| รูปที่ 2.10.1 รูปแบบมีวงดนตรีและนักร้องมาแสดงสดในสตูดิโอ                   | 24   |
| รูปที่ 2.10.2 รูปแบบให้นักร้องมาควบคุมไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว       | 25   |
| รูปที่ 2.10.3 รูปแบบให้นักร้องและนักดนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว | 25   |
| รูปที่ 2.10.4 รูปแบบมีภาพประกอบ หรือ Music VDO                             | 26   |
| รูปที่ 2.11 รูปแบบการถ่ายทอด                                               | 26   |
| รูปที่ 2.12 รูปแบบนิตยสาร                                                  | 27   |
| รูปที่ 2.13 รูปแบบข่าว                                                     | 27   |
| รูปที่ 2.14 รูปแบบสถานการณ์จำลอง                                           | 28   |
| รูปที่ 2.15 รูปแบบการสอนโดยตรง                                             | 28   |
| รูปที่ 2.16 รูปแบบโต้วาที                                                  | 29   |
| รูปที่ 2.17 รูปแบบรายการปกิณกะบันเทิงหรือวาไรตี้                           | 29   |
| รูปที่ 2.18 รูปแบบเมนูคำสั่ง (Menu bar)                                    | 40   |
| รูปที่ 2.19 รูปกล่องเครื่องมือ (Toolbox)                                   | 41   |
| รูปที่ 2.20 รูปคอนโทรลพาเนล (Control Panel)                                | 41   |
| รูปที่ 2.21 รูปพื้นที่การทำงาน (Artboard)                                  | 42   |
| รูปที่ 2.22 รูปพาเนลควบคุมการทำงาน                                         | 43   |
| รูปที่ 2.23 รูปแบบ รายการกบนอกกะลา ย้อมผ้า สร้างสีเส้นไล่พื้นผ้า           | 46   |

## สารบัญรูป(ต่อ)

|                                                | หน้า |
|------------------------------------------------|------|
| รูปที่ 3.1 แนวคิดในการนำเสนอ                   | 49   |
| รูปที่ 3.2 ขอบเขตการออกแบบ                     | 50   |
| รูปที่ 3.3 เด็กไทยผมจุก                        | 51   |
| รูปที่ 3.4 ภาพ Character design ของน้องชมพู    | 51   |
| รูปที่ 4.1 เปิดรายการ                          | 64   |
| รูปที่ 4.2 ช่วงพูดเปิดรายการ                   | 65   |
| รูปที่ 4.3 ช่วงอินโฟ บอกประวัติของบ้านรูปหอม   | 65   |
| รูปที่ 4.4 ช่วงสัมภาษณ์พิธีกร                  | 66   |
| รูปที่ 4.5 ช่วงสาธิตวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร     | 66   |
| รูปที่ 4.6 ช่วงโชว์ผลงาน                       | 67   |
| รูปที่ 4.7 ช่วงพูดปิดรายการ                    | 67   |
| รูปที่ 4.8 End credit                          | 68   |
| รูปที่ 4.9 ฉากแก้ไขระหว่างการเรียบเรียงเนื้อหา | 71   |

## สารบัญตาราง

|                                               | หน้า |
|-----------------------------------------------|------|
| ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)    | 4    |
| ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน             | 5    |
| ตารางที่ 4.1 แบบฟอร์มการประเมิน               | 69   |
| ตารางที่ 4.2 สรุปผลการประเมิน                 | 70   |
| ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการดำเนินงาน(Gantt Chart) | 74   |
| ตารางที่ 5.2 งบประมาณการดำเนินงาน             | 75   |

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึง ความรู้ของชาวบ้าน ซึ่งเรียนรู้มาจากปู่ ย่า ตา ยาย ญาติพี่น้อง และความเฉลียวฉลาดของแต่ละคน หรือผู้มีความรู้ในหมู่บ้านในท้องถิ่นต่าง ภูมิปัญญาเหล่านี้เป็นความรู้ความสามารถที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และถ่ายทอดมาให้เรา มีวิธีการหลายอย่างที่ทำให้ความรู้เหล่านี้เกิดประโยชน์แก่สังคมปัจจุบัน และการทำรูปหอมสมุนไพร ก็เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอีกอย่างหนึ่ง ที่ชาวบ้านได้อนุรักษ์และพัฒนาจนได้เกิดเป็นรูปหอมสมุนไพรที่มีหลากหลายรูปแบบจนถึงทุกวันนี้

แนวทางการอนุรักษ์อีกวิธีหนึ่งไม่ให้ภูมิปัญญาเหล่านั้นสูญหายไป คือการนำเทคโนโลยีและการผลิตสื่อเพื่อแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการทำสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งจะมีการตัดต่อวีดิทัศน์เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและใช้การนำเสนอเป็นภาพแอนิเมชัน 2D เพื่อนำเสนอ เพราะเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย รวดเร็วทันเหตุการณ์ สื่อวีดิทัศน์เมื่อนำไปเผยแพร่ จะเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงและทำให้เกิดความตระหนักในการรักษาภูมิปัญญาชาวบ้านแก่ผู้ชม การผลิตวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา นั้นจะเป็นการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้ที่สนใจทุกเพศทุกวัย ทำให้เข้าถึงข้อมูลและเข้าใจภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่ควรได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาจนทำให้เกิดประโยชน์ได้มากขึ้น

ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยการสอ ดแทรกคาเรคเตอร์เทคนิคพิเศษจำลองเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรักษาภูมิปัญญาไทย เกี่ยวกับการทำรูปหอมสมุนไพร ให้ผู้สนใจรับชมรายการวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนดเมค เกิดความสนใจ สามารถนำไปปรับใช้หรือต่อยอดเป็นอาชีพได้ อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดทำสื่อวีดิทัศน์จะเกิดประโยชน์สูงสุดในด้านการศึกษาค้นคว้าและการนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

## 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

- 1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.2.3 เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมได้รับประโยชน์จากการชมสื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.2.4 เพื่อเผยแพร่สื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด

## 1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1.3.1 ศึกษาการใส่เทคนิคพิเศษตัวการ์ตูนในกระบวนการผลิตวีดิทัศน์
- 1.3.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการทำรูปหอมสมุนไพร
- 1.3.3 ศึกษากระบวนการผลิตและเทคนิคพิเศษในงานวีดิทัศน์

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.4.2 ได้พัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.4.3 ผู้ที่ได้รับชมได้รับประโยชน์จากการชมสื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 1.4.4 เพื่อให้ผู้ที่สนใจในสื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ได้รับชมสื่อวีดิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด

## 1.5 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
  - ศึกษาประวัติของบ้านรูปหอม
  - ศึกษาการตัดต่อวิดีโอเบื้องต้น
  - ศึกษาวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร
- 1.5.2 จัดทำแบบร่าง
  - วิเคราะห์เนื้อหา
  - เขียนบท (Script)
  - เขียนบทภาพ (Story board)
  - เขียนบทถ่ายทำ (Shooting Script)
  - พัฒนาสื่อวีดิทัศน์
- 1.5.3 การวางแผนความคิด
  - วิเคราะห์ข้อมูลการทำรูปหอมสมุนไพร
  - ได้พัฒนาทักษะการทำงานวีดิทัศน์
  - ใส่เทคนิคพิเศษในงานวีดิทัศน์

- ผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์จะได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำรูปหอมสมุนไพรร

### 1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

| รายการ                                 | มิถุนายน 62  |   |   |    | กรกฎาคม 62 |   |   |   | สิงหาคม 62 |   |   |   | กันยายน 62    |   |   |   | ระยะเวลา                        |
|----------------------------------------|--------------|---|---|----|------------|---|---|---|------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------------------------|
|                                        | 1            | 2 | 3 | 4  | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |                                 |
| เสนอหัวข้อโครงการ<br>รอบที่ 1 (บทที่1) |              |   |   | ←→ |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 25 มิถุนายน -<br>12 กรกฎาคม 62  |
| ประกาศผลหัวข้อ<br>โครงการ รอบที่ 1     |              |   |   | ↔  |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 16 กรกฎาคม 62                   |
| เสนอหัวข้อโครงการ<br>รอบที่ 2 (บทที่1) |              |   |   |    |            | ↔ |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 17-19<br>กรกฎาคม 62             |
| ประกาศผลหัวข้อ<br>โครงการ รอบที่ 2     |              |   |   |    |            | ↔ |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 20 กรกฎาคม 62                   |
| ส่งบทที่ 2                             |              |   |   |    |            |   |   |   | ↔          |   |   |   |               |   |   |   | 9 -16<br>สิงหาคม 62             |
| ส่งบทที่ 3                             |              |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   | ↔ |               |   |   |   | 20-30 สิงหาคม 62                |
| สอบหัวข้อโครงการ<br>(บทที่ 1-3)        |              |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   |   | ↔             |   |   |   | 3-7 กันยายน 62                  |
| ส่งความคืบหน้า 70%                     |              |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   |   |               | ↔ |   |   | 10-14 กันยายน 62                |
| ส่งความคืบหน้า 80%                     |              |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   | ↔ |   | 14-28 กันยายน 62                |
| รายการ                                 | พฤศจิกายน 62 |   |   |    | ธันวาคม 62 |   |   |   | มกราคม 63  |   |   |   | กุมภาพันธ์ 63 |   |   |   | หมายเหตุ                        |
|                                        | 1            | 2 | 3 | 4  | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |                                 |
| ส่งความคืบหน้า 100%                    | ↔            |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 1-9 พฤศจิกายน<br>62 เป็นต้นไป   |
| สอบโปรแกรม                             | ↔            |   |   |    |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 24 พฤศจิกายน 62                 |
| ส่งบทที่ 4                             |              |   |   |    | ↔          |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 3-14 ธันวาคม 62                 |
| ส่งบทที่ 5                             |              |   |   |    |            |   |   |   | ↔          |   |   |   |               |   |   |   | 14-21 มกราคม 63                 |
| ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่า<br>เข้าเล่ม     |              |   |   |    |            |   |   |   |            | ↔ |   |   |               |   |   |   | 22 มกราคม –<br>15 กุมภาพันธ์ 63 |

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

## 1.7 กลุ่มเป้าหมาย

1.7.1 ทุกเพศทุกวัยที่สนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น

## 1.8 เครื่องมือที่ใช้

1.8.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการออกแบบ LOGO

1.8.2 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ในการออกแบบคาแรคเตอร์

1.8.3 โปรแกรม Adobe after effect ในการทำลูกเล่น

1.8.4 โปรแกรม Sony Vegas ในการตัดต่อสื่อวีดิทัศน์

1.8.5 โปรแกรม Microsoft word 2010 ในการทำเอกสาร

1.8.6 โปรแกรม PowerPoint 2010 ในการนำเสนอ

## 1.9 งบประมาณการดำเนินงาน

| ลำดับ       | รายการ                | จำนวน   | ราคา    |
|-------------|-----------------------|---------|---------|
| 1           | ค่าปิ่น               | -       | 100 บาท |
| 2           | ค่ากระดาษ             | 2 รีม   | 100 บาท |
| 3           | ค่าหมึก               | 1 ขวด   | 120 บาท |
| 4           | ค่าเช่าเล่ม           | 1 เล่ม  | 200 บาท |
| 5           | ค่าทำรูปและวิทยากร    | 2 ครั้ง | 200 บาท |
| 6           | ค่าอุปกรณ์ Production | -       | 100 บาท |
| 7           | ค่าเดินทาง            | 2 ครั้ง | 100 บาท |
| รวมเป็นเงิน |                       |         | 800 บาท |

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

## บทที่ 2

### กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยเกี่ยวกับ โปรเจกต์รายการวิดีโอเรื่อง รูปหอม แอนด์เมด พบว่า ประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎี ดังต่อไปนี้

#### 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 2.1.1 ภูมิปัญญาของชาวบ้าน
- 2.1.2 ประวัติของรูปหอม
- 2.1.3 ความหมายของวิดีโอ
- 2.1.4 กระบวนการผลิตวิดีโอ
- 2.1.5 ประโยชน์ของวิดีโอ
- 2.1.6 รูปแบบของรายการวิดีโอ
- 2.1.7 มุมกล้อง (Camera Angle)
- 2.1.8 ขนาดภาพ
- 2.1.9 ทฤษฎีสีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ
- 2.1.10 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ
- 2.1.11 การออกแบบคาแรคเตอร์
- 2.1.12 โปรแกรม Photoshop Cs6
- 2.1.13 โปรแกรม Illustratos Cs6
- 2.1.14 โปรแกรม Adobe after effect
- 2.1.15 โปรแกรม Sony vegas

#### 2.2 ศึกษาประโยชน์

#### 2.3 รูปแบบการนำเสนอ

#### 2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 2.1.1 ภูมิปัญญาของชาวบ้าน

#### 1) ความหมายของภูมิปัญญาชาวบ้าน

ภูมิปัญญาชาวบ้าน คือความรู้ของชาวบ้านซึ่งได้มาจากการประสบการณ์ และความเฉลียวฉลาดของชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ระหว่างการสืบทอดมีการปรับ ประยุกต์และเปลี่ยนแปลง จนอาจเกิดเป็นความรู้ใหม่ตามสภาพการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

ภูมิปัญญาเป็นความรู้ที่ประกอบไปด้วยคุณธรรมซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวบ้านในวิถีคั้งเดิมนั้น ชีวิตของชาวบ้านไม่ได้แบ่งแยกเป็นส่วนๆ หากแต่ทุกอย่างมีความสัมพันธ์กันการทำมาหากิน การอยู่ร่วมกันในชุมชน การปฏิบัติศาสนา พิธีกรรมและประเพณี

นอกจากนั้น ภูมิปัญญาพื้นบ้านยังกล่าวถึง การเอาทรัพยากรความรู้ ทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ในท้องถิ่นแต่ละแห่ง ซึ่งอาจเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน หรือเป็นลักษณะสากลที่หลายๆ ท้องถิ่นมีคล้ายกันก็ได้ ภูมิปัญญาพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นเกิดจากการที่ชาวบ้านแสวงหาความรู้เพื่อเอาชนะอุปสรรคทางธรรมชาติ ทางสังคมที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ภูมิปัญญาพื้นบ้านจึงเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและวิถีชีวิตชาวบ้าน

ภูมิปัญญาชาวบ้านอาจเกิดจากการได้มาขององค์ความรู้ของชนพื้นเมืองจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยอยู่บนพื้นฐานของธรรมชาติใช้ชีวิตโดยใช้ประโยชน์จากมากมายและความหลากหลายของระบบนิเวศที่ซับซ้อน และมีความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของพืชและสัตว์ หรือแม้แต่หน้าที่ต่าง ๆ ของระบบนิเวศ เทคนิคในการใช้และการจัดการ โดยมีการใช้ประโยชน์ในรูปแบบของ อาหาร ยา เชื้อเพลิง หรือเป็นวัสดุสำหรับการสร้างที่อยู่อาศัย หรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ

#### 2) ภูมิปัญญาชาวบ้านแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

(1) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการทำมาหากินวิถีชีวิตของชาวบ้านในอดีตเรียบง่ายกว่าทุกวันนี้ อาศัย

(2) ภูมิปัญญาอันเนื่องมาจากสภาวะธรรมชาติ ธรรมชาติและแรงงานเป็นหลักในการทำมาหากิน และใช้สติปัญญาที่บรรพบุรุษถ่ายทอดมาให้เพื่อจะได้อยู่รอด เช่น การขยายที่ทำกิน ต้องหักร้างถางพง บุกเบิก พื้นที่ทำกินใหม่ การปรับพื้นที่ป็นคันนาเพื่อทำนา การทำไร่ทำนา ปลูกพืชเลี้ยงสัตว์และดูแลรักษาให้เติบโตและได้ผล การจัดการแหล่งน้ำเพื่อการเกษตรก็เป็นหนึ่งในภูมิปัญญาชาวบ้านในอดีตเช่นกัน

(3) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการรักษาโรคและแก้ปัญหาสุขภาพเช่น การใช้สมุนไพรเป็นยาและอาหาร พืชสมุนไพร หมอพื้นบ้าน และการแพทย์แผนโบราณ

(4) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการกินอยู่เช่นการถนอมอาหาร การปรุงอาหาร การกินอาหาร

(5) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านศิลปกรรมปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และนาฏกรรม

(6) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านภาษาและวรรณกรรมปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ด้านภาษาและสำนวนไทย เช่น คำสอน ความเชื่อ ปริศนาคำทาย และ บทเพลงพื้นบ้าน เช่น เพลงहेล่ เพลงกล่อมเด็ก เพลงน้อย กลอนลำ เพลงอีแซว เพลงเกี่ยวข้าว ฯลฯ

(7) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณีใช้ในการปรับประยุกต์พิธีกรรมทางศาสนาเพื่อความมั่นคงของชุมชน ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต ตั้งแต่เกิดจนตาย เช่น ประเพณีการเกิด การบวช การแต่งงาน การตาย ฯลฯ

(8) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมใช้ในการจัดการทรัพยากรดิน น้ำ และป่าไม้ เช่น การสร้างเขื่อน เขื่อนฝาย การควบคุมคุณภาพน้ำ การป้องกัน น้ำท่วม การจัดการป่าไม้ เช่น การปลูกสวนป่า และการอนุรักษ์ป่า

(9) ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมการอยู่ร่วมกันในชุมชนดั้งเดิมนั้นส่วนใหญ่จะเป็นญาติพี่น้องไม่ว่าจะตระกูล ซึ่งได้อพยพย้ายถิ่นฐานมาอยู่ หรือสืบทอดบรรพบุรุษจนนับญาติกันได้ทั้งชุมชน มีคนเฒ่าคนแก่ที่ชาวบ้านเคารพนับถือเป็นผู้ทำหน้าที่ของผู้นำไม่ใช่ การสั่งแต่เป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา มีความเมตตาในกฎระเบียบประเพณีการดำเนินชีวิต ตัดสินใจใกล้เคียงหากเกิดความขัดแย้ง ช่วยกันแก้ไขปัญหาดัง ๆ ที่เกิดขึ้น

ปัญหาในชุมชนก็มีไม่น้อย ปัญหาการทำมาหากิน ฝนแล้ง น้ำท่วม โรคระบาด โจรลักวัวควาย เป็นต้น นอกจากนั้น ยังมีปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนหรือระหว่างชุมชน การละเมิดกฎหมายประเพณี ส่วนใหญ่จะเป็นการ"ผิดผี"คือ ผีของบรรพบุรุษ ผู้ซึ่งได้สร้างกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ เช่น กรณีที่ชายหนุ่มถูกเนื้อต้องตัวหญิงสาวที่ยังไม่แต่งงาน เป็นต้น หากเกิดการผิดผีขึ้นมา ก็ต้องมีพิธีกรรมขอขมา โดยมีคนเฒ่าคนแก่เป็นตัวแทนของบรรพบุรุษ มีการว่ากล่าวสั่งสอนและชดเชยการทำผิดนั้นตามกฎหมายที่วางไว้

ชาวบ้านอยู่อย่างพึ่งพาอาศัยกัน ยามเจ็บไข้ได้ป่วย ยามเกิดอุบัติเหตุเภทภัย ยามที่โจรขโมยวัวควายข้าวของ การช่วยเหลือกันทำงานที่เรียกกันว่า การลงแขก ทั้งแรงกายแรงใจที่มีอยู่ก็จะแบ่งปันช่วยเหลือเอื้ออาทรกัน การแลกเปลี่ยนสิ่งของ อาหารการกิน และอื่น ๆ จึงเกี่ยวข้องกับวิถีของชุมชน ชาวบ้านช่วยกันเก็บเกี่ยวข้าว สร้างบ้าน หรืองานอื่นที่ต้องการคนมาก ๆ เพื่อจะได้เสร็จโดยเร็ว ไม่มีการจ้าง

3) กรมทรัพย์สินทางปัญญา จัดแบ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเภทองค์ความรู้ของกลุ่มบุคคลท้องถิ่นเช่น การผลิตอาหาร และเครื่องมือ การผลิตผลิตภัณฑ์จากสมุนไพร การผลิตผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้ และการผลิต ผลิตภัณฑ์จากไม้ หิน โลหะ แก้ว เซรามิค ดินเผา เครื่องหนัง และอื่น ๆ

(2) ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเภทงานศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านเช่น เรื่องเล่าพื้นบ้าน กวี นิพนธ์พื้นบ้าน ปริศนาพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้าน การฟ้อนรำพื้นบ้าน ละครพื้นบ้าน จิต กรรมพื้นบ้าน ประติมากรรมพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นบ้าน เครื่องแต่งกายพื้นบ้าน และสิ่งทอพื้นบ้าน

4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีบริบทสำคัญของสังคมเป็นแหล่งเพาะภูมิปัญญาอย่างน้อย 4 ประการคือ

(1) ภูมิปัญญาอันเนื่องมาจากสภาวะธรรมชาติ ลักษณะทางภูมิประเทศอันหลากหลาย ทั้งทิวเขา สันทราย ที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำลำคลองผ่านหลายสาย ภูมิอากาศร้อนชื้น ฝนตกชุกตลอดปี สภาพทางธรณีวิทยาอุดมไปด้วยแร่ธาตุและชั้นหินต่าง ๆ มีเขตแดนติดต่อกับประเทศมาเลเซีย และ ตั้งอยู่บนคาบสมุทรอันเป็นเส้นทางทางการค้าสภาพทางภูมิประเทศอันหลากหลายล้วนก่อให้เกิด ภูมิปัญญาในการเลือกถิ่นฐานบ้านเรือน ว่าจะต้อง“ແ່ບໍ່ທ່ານາວັດ”คือ ต้องให้ใกล้กับแหล่งน้ำ สะดวกแก่การสัญจร ใกล้กับแหล่งทำกิน (ทำนา) และใกล้วัดเพื่ออยู่ใกล้ศาสนา อันเป็นแหล่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ความแปรปรวนของสภาพดินฟ้าอากาศ ก่อให้เกิดภูมิปัญญาและคติทาง สถาปัตยกรรม เช่น การปลูกบ้านโดยมีดินเสา เพื่อรองรับเสาแทนการขุดหลุมฝังเสา เพื่อสะดวกใน การโยกย้าย และกันความชื้น มีการวางเสาแบบเอนสอบขึ้นด้านบนเล็กน้อย ช่วยให้ด้านลมได้ดี ยิ่งขึ้นจากสภาพความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ดังกล่าว ได้ก่อให้เกิดภูมิปัญญาในการตั้งชื่อที่อยู่อาศัยละแวกหรือเขตนั่น ๆ ตามสภาพและทรัพยากรธรรมชาติท้องถิ่นหรือลักษณะการทำมาหากิน มาเป็นนาม เช่น บ้านโคกเสม็ดขุน, บ้านคูเต่า, บ้านคองหงส์, บ้านควนลัง, บ้านคลองแห เป็นต้น บางครั้งการขาดแคลนทรัพยากรธรรมชาติอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงสภาวะทางภูมิศาสตร์ ก็ ก่อให้เกิดภูมิปัญญาชาวบ้านอีกทอดหนึ่ง เช่น ภูมิปัญญาในการถนอมอาหารเพื่อกินและใช้ในเวลาที่ ขาดแคลน

(2) ภูมิปัญญาอันเนื่องมาจากภาวะสร้างสรรค์ของบรรพชน ภูมิปัญญาในการจัดการ การสร้างสรรค์ของคนรุ่นก่อนๆ ย่อมกลายเป็นแหล่งให้ความรู้และประสบการณ์แก่คนรุ่นต่อ ๆ มา จนเกิดแตกกอ แต่งเติม ตกทอด สืบเนื่องเรื่อยมา เช่น ภูมิปัญญาในการทำอาชีพ บรรพชนที่มีอาชีพ ช่างเหล็กก็รู้ว่าการนำถ่านไม้เคี่ย้อมมาเผาเหล็กจะดีกว่าไม้ชนิดอื่น ๆ เพราะไม้ชนิดนี้ให้ความร้อนสูง ไม่เกิดดอกไฟ และมีภูมิปัญญาในการเลือกเหล็กและโลหะอื่นมาประสาน เพื่อให้เนื้อโลหะเหนียว และแข็งต่างกัน ภูมิปัญญาอันเป็นกุศโลบายในการนำคติความเชื่อมาปฏิบัติเพื่อบำรุงขวัญและไม่ให้ เกิดความประมาท อันเป็นภัยอันตรายแก่ชีวิตและทรัพย์สิน เช่น คติความเชื่อเรื่องแม่ย่านาง เป็นต้น ภูมิปัญญาสร้างขยายและพิทักษ์ฐานอำนาจแต่รุ่นบรรพชนมาสู่รุ่นลูกหลาน เช่น การผูกเกลอ อัน เป็นเครื่องมือเพื่อตกทอดความสามัคคีคุณาติมิตรมาสู่รุ่นลูกหลาน

(3) ภูมิปัญญาอันเนื่องมาจากความเชื่อเกี่ยวกับโลกและจักรวาล คติความเชื่อที่สืบทอดกันมาแต่โบราณมีว่า สรรพสิ่งทั้งหลายในโลก นับตั้งแต่เล็กสุดจนมองไม่เห็นไปจนถึงสิ่งที่ใหญ่ที่สุด เช่น โลกและจักรวาล ทั้งที่เป็นสสารที่เป็นรูปทรงสัณฐานและที่เป็นพลังงาน ล้วนปรุงแต่งขึ้นจากธาตุสี่ คือ ดิน(ปฐวีธาตุ) น้ำ(อาโปธาตุ) ลม(วาโยธาตุ) และไฟ (เตโชธาตุ) เชื่อกันว่าความสมดุลของธาตุสี่ในร่างกาย ช่วยให้แต่ละคนมีพลานามัยสมบูรณ์ แต่ถ้าขาดธาตุใดธาตุหนึ่งก็หมายถึงความเจ็บไข้ได้ป่วย สภาพภูมิอากาศแปรปรวน มีลมแรง อากาศร้อนจัด และมีความชื้นเย็น จึงก่อให้เกิดภูมิปัญญาในการจัดการด้านโภชนาการและการป้องกันโรคภัย จึงมักนิยมกินอาหารที่มีรสจัดและพืชผักที่มีธาตุไฟมาก ด้านการรักษาโรคภัยไข้เจ็บ ก็มีภูมิปัญญาในการพิจารณาคุณสมบัติของสมุนไพรที่มีธาตุสี่ เค็ม-ซัด และเลือกเพื่อนำมาใช้แก้โรคต่าง ๆ แล้วแต่ว่าโรคใด เนื่องมาจากสาเหตุจากธาตุใดกำเริบ เช่น คนที่ไข้ขึ้นสูงร้อนจัด ก็ต้องใช้ตัวยาที่มีธาตุน้ำผสม ภูมิปัญญาการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ก็มาจากการเชื่อจากตำนานการสร้างโลกโดยอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งแฝงเร้นอยู่ทุกหนทุกแห่ง คือ ถือว่าสรรพสิ่งทั้งปวง ทั้งคน สัตว์ พืช หรืออากาศธาตุทั้งมวลมีผู้สร้างและผู้คุ้มครองที่มองไม่เห็น สร้างเป็นคติให้ตระหนักถึงคุณค่าธรรมชาติ เป็นภูมิปัญญาที่เป็นกุศโลบายให้เกิดการสงวนทรัพยากรโดยทางอ้อม เช่น เรื่องพระภูมิเจ้าที่ เทพารักษ์ นางไม้ นางธรณี นางมณี เมขลา แม่โพสพ พระพาย เหล่านี้ ล้วนมุ่งให้กตัญญูรู้คุณของแผ่นดิน น้ำ ลม ไฟ และทรัพยากรธรรมชาติทั้งสิ้นแต่แฝงต่อเป็นแขนงภูมิปัญญาย่อย ๆ นานาประการ เช่น ห้ามกินข้าวเหลือแล้วทิ้งเพราะจะขวัญข้าว (ลบหลู่) ห้ามพูดหยาบคายขณะกินข้าวจะขวัญข้าว จะทำให้ข้าว น้ำ น้อยใจ จะทำมาหากินยาก ตกอับ ฝืดเคือง เป็นต้น ภูมิปัญญาเหล่านี้ได้กลายเป็นเครื่องอบรม สะสม ก่อให้เกิดจริยธรรม ความเชื่อ ประเพณี และคติทางโลกน่านับการ

(4) ภูมิปัญญาอันเนื่องมาจากความศรัทธาทางศาสนา ศาสนาที่มีผลต่อการบ่มเพาะภูมิปัญญาได้แก่ ศาสนาพราหมณ์ ศาสนาพุทธ และศาสนาอิสลาม ศาสนิกชนศาสนาใดก็มักจะถูกบ่มเพาะด้วยศาสนานั้น ๆ เป็นพิเศษ แต่บางคนอาจถูกบ่มเพาะด้วยลัทธิศาสนาทั้ง 3 ศาสนาผสมผสานกัน เช่น ชาวไทยพุทธอาจมีรอยบ่มเพาะของศาสนาพราหมณ์ปนแทรกอยู่อย่างซับซ้อน ภูมิปัญญาในการครองตนของทุกศาสนิกชน มักมีหลักให้ละเว้นสิ่งที่ดีถือว่าเป็นบาปที่คนดีพึงรักษาตัวให้ห่าง และมุ่งบำเพ็ญกุศลเพื่อเป็นเนื่อนานุญ

ภูมิปัญญาชาวบ้าน (Traditional Knowledge) คือ ความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษผ่านรุ่นสู่รุ่น โดยอาจมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนา ปรับปรุง ไปตามยุคสมัย มีความเป็นเอกลักษณ์ มีประโยชน์ในการดำรงชีวิต ในหลายๆ ด้าน ทั้งการประกอบอาชีพ และเกี่ยวกับปัจจัยจำเป็นในการอยู่รอด (อาหาร ยา เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย)

ภูมิปัญญามีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์ ทั้งในแง่ของการทำมาหากิน ความบันเทิง ศิลปวัฒนธรรม โดยเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการปรับตัวของมนุษย์ให้อยู่รอดในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค เกิดจากการเรียนรู้ธรรมชาติ พืช สัตว์ สภาพภูมิอากาศ

ความสัมพันธ์ข้างต้นของมนุษย์กับธรรมชาติ ก็คือการใช้ประโยชน์จากความหลากหลายทางชีวภาพ (Biodiversity) โดยอยู่บนพื้นฐานของการเรียนรู้และมีการถ่ายทอด ซึ่งก็คือภูมิปัญญาชาวบ้านนั่นเอง

#### 2.1.2 ประวัติของรูปหอมสมุนไพร

รูป เป็นสิ่งที่ใช้เป็นเครื่องสักการบูชาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ เพื่อบูชาเทพเจ้าหรือทำให้เทพเจ้าพอใจด้วยของหอม ในอดีตรูปทำจากเนื้อไม้หอม (Aromatic wood) หลายชนิด เช่น ไม้จันทน์ขาว (Sandalwood) จันทน์เทศ (Nutmeg) กำยาน (Gum Benzoin เป็นยางไม้หอมชนิดหนึ่ง) ไม้กฤษณา (Agar wood) กันเกรา (Tembusu) หรือต้นบง หรือ โกวบัว (นำมาผสมน้ำเพื่อให้เนื้อรูปเหนียว พอที่จะปั้นเป็นรูปได้) บดเนื้อไม้ให้เป็นผงละเอียด นำมาเป็นวัตถุดิบในการทำรูป

รูปไทยในอดีตที่ผลิตจากไม้หอม มีลักษณะคล้ายรูปจีนโบราณ (วัฒนธรรมและการทำรูปในไทย สืบทอดมาจากการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และการค้าในอดีต) และเนื่องจากตัววัตถุดิบเป็นไม้หอม ควันรูปก่อนข้างละเอียด ไม่ระคายเคืองจมูกและตา

ปัจจุบัน เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไป ประกอบกับวัตถุดิบที่แพงขึ้น ไม้หอมต่าง ๆ ที่นำมาผลิตรูปเริ่มมีราคาแพง ผู้ผลิตส่วนใหญ่ จึงเปลี่ยนมาใช้ขี้เลื่อยไม้ยางพาราแทน เนื่องจากมีราคาถูกกว่าและมีสีขาวนวลเหมือนไม้จันทน์ขาว ลักษณะเป็นผงละเอียด ขึ้นรูปได้ง่าย แล้วจึงนำมาผสมน้ำหอม เรียกว่า “รูปหอม” เมื่อนำมาจุดจะให้ควันและกลิ่นหอม

#### 2.1.3 ความหมายของวิดิทัศน์

คำว่า “วิดิทัศน์” มีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Video Tape” ซึ่งมีความหมายว่า แถบบันทึกวิดิทัศน์ แถบบันทึกภาพ เทปบันทึกภาพ เทปวิดิทัศน์ ซึ่งแต่เดิมคำว่า Video เป็นภาษาละติน แปลว่า “I see = ฉันเห็น” เมื่อมาเป็นภาษาไทยก็ใช้คำว่า “ภาพ” ต่อมาปี พ.ศ.2525 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช แนะนำให้ใช้คำว่า “ภาพทัศน์” โดยอาศัยบัญญัติคำใกล้เคียงกับภาพยนตร์ คำนี้ปรากฏในเอกสารมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จนกระทั่ง พ.ศ.2530 ราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติคำว่า “วิดิทัศน์” แทนคำว่า Video คำว่า วิดิ มาจากคำว่า วิติ ซึ่งแปลว่า ธรรมเนียมหรือชวนให้ธรรมเนียมจึงทำให้ใช้ คำว่า วิดิทัศน์ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2540)

กิดานันท์ มลิทอง (2536) ได้กล่าวว่าวิดิทัศน์ (Video Tape) ซึ่งตามปกติเรามักเรียกทับศัพท์ว่า “วิดิโอเทป” เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่สำคัญที่สามารถใช้ในการบันทึกภาพ และเสียงไว้ได้พร้อมกันในแถบเทปในรูปของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า และยังสามารถลบแล้วบันทึกใหม่ได้

รสริน พิมลบรรยงก์ (2536) ได้อธิบายว่า วิดิทัศน์ คือ เทปที่ใช้บันทึกภาพ และเสียงไว้ในรูปแบบของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า และสามารถลบแล้วบันทึกใหม่ หรือบันทึกซ้ำได้

วชิระ อินทร์อุดม (2539) ให้ความหมายวิดิทัศน์ว่า เป็นวัสดุที่สามารถใช้บันทึกภาพและเสียงได้ โดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ด้วยวิธีการทางแสงเสียง และแม่เหล็กไฟฟ้า ซึ่ง

สามารถบันทึกและเปิดให้ชมได้ทันที โดยอาศัยเครื่องเล่น/บันทึกวิดีโอ ซึ่งสามารถบันทึกและลบสัญญาณภาพและเสียงได้

ประทีน คล้ายนาค (2545) ให้ความหมายของวิดีโอในทางเทคนิคว่า เป็นการนำกล้องอิเล็กทรอนิกส์ถ่ายภาพเคลื่อนไหว พร้อมกับเสียงแล้วส่งเป็นสัญญาณไฟฟ้าไปออกที่จอโทรทัศน์

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วิดิทัศน์ หมายถึง แถบ วัสดุอุปกรณ์ ซึ่งเป็นแถบเคลือบแม่เหล็กสามารถเก็บบันทึกข้อมูลได้หลายมิติ เช่น ภาพ และเสียง ในรูปแบบของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า สามารถติดต่อเพิ่มเติม ลบออกได้โดยมีสื่อแพร่ภาพ แพร่เสียง เช่น เครื่องรับโทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องแสดงภาพและเสียง

วิดีโอ (Video) คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ความบันเทิง ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น วิดีโอแนะนำสินค้า ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นต้น

วิดีโอเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ทำหน้าที่หลักในการนำเสนอ เสียงจะเข้ามาช่วยเสริมในส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น วิดิทัศน์เป็นสื่อในลักษณะที่นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวและสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่าง ๆ สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีความรวดเร็ว

การผลิตวิดีโอในการศึกษานั้น เป็นเรื่องของการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อ วิดิทัศน์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนและครูเป็นจุดมุ่งหมายหลัก ขั้นตอนการผลิตนั้นเหมือนกับการผลิตรายการวิดีโอทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้ การสอน รายการวิดีโอ ที่มีคุณภาพนั้นต้องสื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งเอาไว้

#### 2.1.4 กระบวนการผลิตวิดีโอ

การผลิตรายการวิดีโอ เป็นการทำงานร่วมกันเป็นทีมซึ่งต้องมีผู้นำที่มีหน้าที่รับผิดชอบ มีความสามารถในการวางแผนดำเนินการและตัดสินใจได้ดี ในฐานะผู้กำกับรายการ เพราะผู้กำกับรายการจะทำหน้าที่ในการพัฒนาแนวทางดำเนินรายการด้านเทคนิคการผลิต และด้านความคิดสร้างสรรค์การผลิต ตลอดจนถึงการลงมือการผลิต โดยให้คำปรึกษาหารือ แนะนำตลอดรายการ ตั้งแต่ขั้นประชุมก่อนการวางแผนไปถึงขั้นตอนสุดท้ายของการลำดับภาพ และการถ่ายทอดออกอากาศ

รายการผลิตวิดีโอจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับการวางแผนการผลิต และการทำงานของฝ่ายสร้างสรรค์ที่ดี โดยอาศัยจินตนาการ ความอดทนและความรู้ รวมทั้งศิลปะหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนั้นการผลิตรายการวิดีโอผู้ผลิตต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(วิจิตร ภักดีรัตน์, 2523 : 63 )

ผู้ผลิตต้องศึกษาและเข้าใจขอบเขตเนื้อหาเรื่องราวที่จะผลิตเป็นอย่างดี

ผู้ผลิตต้องเข้าใจพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ชมให้มากที่สุด เช่น พื้นฐานประสบการณ์ เพศ วัย และความสนใจ เป็นต้น

ต้องมีการวางแผนในการผลิตให้ครอบคลุมในสิ่งที่ต้องการมากที่สุด และผู้ชมเข้าใจได้ง่าย

1) หลักการพื้นฐานในการวางแผนผลิตรายการวิทยุทัศน์มี 4 ประการ คือ

(1) Why : (ผลิตรายการทำไม) ในการผลิตรายการก่อนอื่นใดทั้งหมด ผู้ผลิตจะต้องเข้าใจตนเองอย่างชัดเจนก่อนว่ามีวัตถุประสงค์อะไร หรือมีความจำเป็นอะไรที่จะต้องทำการผลิต เช่น เพื่อการสอน (รายการเพื่อการศึกษา) เพื่อแจ้งข่าวสาร (รายการข่าว) เพื่อบันทึกเหตุการณ์ (รายการสารคดี) เพื่อให้ความเพลิดเพลิน (รายการบันเทิง)

(2) Who : (เพื่อใคร) ข้อสำคัญต่อมาก็คือ ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายคือใคร เช่น

- เด็กนักเรียน นักศึกษา
- ครู ปัญญาชน
- ผู้ใหญ่
- ผู้ชมทั่วไป

(3) What : (ผลิตเรื่องอะไร) เมื่อกำหนดเป้าหมายของกลุ่มผู้ชมได้แล้ว จะต้องกำหนดเนื้อหาสาระ ซึ่งต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้วย เช่น

- จะสอนเรื่องอะไร
- จะแจ้งข่าวอะไร
- จะบันทึกเหตุการณ์อะไร
- จะให้ความบันเทิงอะไร

(4) How : (รูปแบบอย่างไร) ในการผลิตรายการวิทยุทัศน์ผู้ผลิตจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่าจะผลิตรายการในรูปแบบใด จึงจะสอดคล้องกับเนื้อหาให้มากที่สุด เช่น

- รูปแบบการอ่านรายงาน (Announcing)
- รูปแบบการสนทนา (Dialogue)
- รูปแบบสารคดี (Documentary)
- รูปแบบละคร (Drama)

2) ผู้ผลิตจะต้องเตรียมการให้ครอบคลุมขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

(1) เนื้อหาของรายการ (Program Content) เนื้อหาของรายการจะต้องน่าสนใจและดึงดูดผู้ชม

(2) ค่าใช้จ่ายในการผลิตรายการ (Budget) ผู้ผลิตรายการต้องคำนึงถึงงบประมาณในการผลิตแต่ละครั้ง

(3) บทวิดิทัศน์ ผู้ผลิตรายการต้องเขียนบทหรือจ้างเขียนบท และต้องนำบทวิดิทัศน์ที่เรียบร้อยให้แก่ผู้เกี่ยวข้องในการผลิต

(4) ผู้รับผิดชอบในการผลิต (Teams) ประกอบด้วย ผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต ผู้เขียนบท ผู้กำกับรายการ ผู้จัดการกองถ่าย และฝ่ายทำหน้าที่หลังกองถ่าย

(5) ตัวแสดง (Talent) ควรเลือกผู้แสดงให้สอดคล้องกับบทวิดิทัศน์

(6) อุปกรณ์ทางเทคนิค (Technical Facilities) ได้แก่ ฉากและวัสดุ โดยผู้ผลิตต้องคุยเกี่ยวกับแนวคิดของรายการกับผู้ออกแบบฉาก เพื่อให้ออกแบบได้ถูกต้อง และเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของรายการวิดิทัศน์

ดังนั้นก่อนการผลิตรายการวิดิทัศน์ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผนการผลิต การเตรียมการผลิต การใช้อุปกรณ์ในการผลิต และการประเมินผลการผลิต ขั้นตอนการผลิตรายการวิดิทัศน์

ก่อนการผลิตรายการวิดิทัศน์ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผนการผลิต การเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต และการประเมินผลการผลิต รายการ

3) ขั้นตอนของการผลิตรายการวิดิทัศน์ได้ 3 ขั้นตอน (3P) ดังนี้

(1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางแผนโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้องวิดิโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงาน ทุกฝ่าย การเดินทาง อาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้ดี ก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตงานทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

(2) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ประกอบด้วย ดังนี้

(3) การแสวงหาแนวคิด เป็นการหาแนวทาง เรื่องราวที่จะนำมาผลิตเป็นรายการวิดิทัศน์ ซึ่งถือว่าเป็นภารกิจแรกของผู้ผลิตรายการที่จะต้องตั้งคำถามให้กับตัวเองว่า แนวคิดคิดที่ได้นั้นคืออะไร และจะให้ประโยชน์อะไรต่อผู้ชม การหาแนวคิดหรือเรื่องราว จึงเป็นงานที่จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการค่อนข้างสูง

(4) การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective) เมื่อได้เรื่องที่จะทำการผลิตรายการแล้ว เป็นการคาดหวังถึงผลที่จะเกิดกับผู้ชมเมื่อได้รับชมรายการไปแล้ว ทุกเรื่องที่จะนำมาจัดและผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ว่ามุ่งจะให้ผู้รับได้รับหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมในด้านใดบ้าง การกำหนดวัตถุประสงค์อาจตั้งหลายวัตถุประสงค์ก็ได้

(5) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target audience) เมื่อได้กำหนดวัตถุประสงค์แล้ว ขึ้นต่อไปวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมว่ามีลักษณะอย่างไร เป็นการทำความรู้ผู้ชมในแง่มุมต่างเกี่ยวกับเพศ อายุ การศึกษา อาชีพ ความสนใจ ความต้องการ และจำนวนผู้ชม เพื่อให้สามารถผลิตรายการได้ตรงความต้องการมากที่สุด

(6) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เป็นกระบวนการศึกษาเนื้อหา และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำการผลิตแล้วนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้เนื้อหาสาระ และข้อมูลที่ถูกต้องทันสมัย น่าสนใจ และเพิ่มความน่าเชื่อถือ การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นหน้าที่ของผู้ผลิตที่จะต้องทำการศึกษาจากตำรา เอกสาร ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และข้อมูล และข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างครบถ้วน ทำการลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก เพื่อการนำเสนอที่เหมาะสม และสร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดี

(7) การเขียนบทวิทัศน์ (Script Writing) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจากการกำหนดแนวคิดจนถึงการวิเคราะห์เนื้อหา จนได้ประเด็นหลักและประเด็นย่อยของรายการ แล้วนำมาเขียนเป็นบท ซึ่งเป็นการกำหนดลำดับก่อนหลังของการนำเสนอภาพและเสียง เพื่อให้ผู้ชมได้รับเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยระบุลักษณะภาพ และเสียงไว้ชัดเจน นอกจากนั้นบทรายการวิทัศน์ยังถ่ายทอดกระบวนการในการจัดรายการออกมาเป็นตัวอักษรและเครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ร่วมการผลิตรายการได้ทราบ และดำเนินการผลิตตามหน้าที่ของแต่ละคน

(8) การกำหนดวัสดุ และอุปกรณ์ในการผลิตรายการ โดยที่ผู้ผลิตรายการจะต้องทราบว่าต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใดบ้าง ซึ่งต้องกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าว เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดหา และเตรียมการต่อไป

(9) การกำหนดผู้แสดง หรือผู้ดำเนินรายการ ต้องเป็นไปตามความเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบของรายการที่จะนำเสนอ

(10) การจัดงบประมาณ โดยทั่วไปจะมีการตั้งงบประมาณไว้ก่อนแล้ว แต่ในขั้นนี้จะเป็น การกำหนดการใช้งบประมาณโดยละเอียด ซึ่งจะเป็ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการดำเนินการผลิต เช่น ค่าตอบแทนผู้ร่วมดำเนินการผลิตรายการ ค่าผลิตงานกราฟิก ค่าวัสดุรายการ ค่าเบี้ยเลี้ยงเดินทาง ค่าที่พัก และค่าพาหนะ เป็นต้น

#### (11) ขั้นการผลิต (Production)

คือ เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิตได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่างๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้อาจจะเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ(insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจ

รายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีม องค์ประกอบของขั้นการผลิต (Production) มีดังนี้

(11) ด้านบุคลากร ในการผลิตรายการวิทยุทัศน์เป็นการทำงานที่เป็นทีม ผู้ร่วมงานมาจากหลากหลายอาชีพที่มีพื้นฐานที่ต่างกัน ซึ่งการทำงานร่วมกันจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับทีมงานที่ดี มีความความเข้าใจกัน พูดภาษาเดียวกัน รู้จักหน้าที่ และให้ความสำคัญซึ่งกันและกัน

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

(13) ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการ โดยผู้กำกับฝ่ายเทคนิคจะเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์ในการผลิต เช่น กล้องวิทยุทัศน์ ระบบเสียง และระบบแสงและเครื่องบันทึกภาพ นอกจากนั้นยังจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองบางอย่างให้พร้อมด้วย ทั้งนี้เพื่อช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที

(14) ด้านผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ การเตรียมผู้จะปรากฏตัวบนจอโทรทัศน์เป็นสิ่งที่จะต้องทำ โดยเริ่มจากการคัดเลือก ติดต่อ ชักซ้อมบทเป็นการล่วงหน้า โดยให้ผู้ดำเนินรายการและผู้ร่วมรายการได้ศึกษาและทำความเข้าใจในบทของตนเองที่จะต้องแสดง เพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในการถ่ายทำ

#### (15) ขั้นการหลังการผลิต (Post-Production)

คือ การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดชาวนั้บรรยายภาพต่างๆ เพิ่มเติม อื่นๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่างๆเพิ่มเติมของงานในแต่ละ THEME เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป องค์ประกอบของขั้นการหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

(16) การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทวิทัศน์ โดยใช้เครื่องตัดต่อ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์

(17) การบันทึกเสียง (Sound Recording) จะกระทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทวิทัศน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

(18) การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) หลังจากตัดต่อภาพ และบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้ว จะต้องนำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

(19) ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต ซึ่งมี 2 ลักษณะ

#### 4) การผลิตวิดีโอ

(1) การวางแผน เป็นการกำหนดเรื่องราวที่จะถ่ายทำว่าต้องการถ่ายทำสิ่งใด และกำหนดความยาวของเรื่องเพื่อที่จะได้เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้พร้อม

(2) การถ่ายทำ เป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งหรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตต้องการจะถ่ายทำเพื่อจะได้นำข้อมูลนั้นเก็บไว้

(3) แคปเชอร์ (Capture) เป็นการถ่ายโอนข้อมูลที่เป็นภาพอย่างเดียว หรือทั้งภาพและเสียงที่ได้จากเทปวิดีโอ (VHS) มาบันทึกลงใน Harddisk ของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยทำการจัดเก็บเป็นไฟล์ .AVI หลาย ๆ ไฟล์ ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ และสามารถนำไฟล์ .AVI นี้ไปใช้ในการตัดต่อภาพได้

(4) การตัดต่อ เป็นการนำไฟล์หลาย ๆ ไฟล์ที่จัดเก็บอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาเรียงต่อกัน โดยทำการเลือกภาพและเสียงที่ต้องการ จากนั้นจึงทำการตกแต่งภาพ โดยการเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ เช่น สี สัน ความสวยงาม ข้อความ เพิ่มความเร็วหรือลดความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว ลดเหลี่ยมของภาพ หรือจะทำการปรับเปลี่ยนความยาวของข้อมูลก็ได้ เช่นการตัดต่อวิดีโอด้วย Adobe Premiere ปัจจุบันการตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์จะได้งานที่มีคุณภาพดีกว่า เนื่องจากสามารถเพิ่มเทคนิคพิเศษ ปรับแต่งภาพให้สวยงามได้ จึงได้รับความนิยม แต่ผู้ที่ต้องการตัดต่ออย่างมืออาชีพต้องไม่ลืมว่างบประมาณในการเตรียมอุปกรณ์ตัดต่อนั้นมีราคาแพง หากจะทำการตัดต่อเพื่อเพิ่มความรู้ก็ควรใช้อุปกรณ์ที่มีราคาเหมาะกับงานที่จะทำ เพื่อป้องกันความสิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

(5) การจัดทำสื่อประสม เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยนำผลิตภัณฑ์ที่ได้มาทำการเก็บบันทึกให้อยู่ในรูปของไฟล์ต่าง ๆ เทปวิดีโอ แผ่นวีซีดี หรือแผ่นดีวีดี ซึ่งเป็นสื่อที่นิยมมากในปัจจุบัน เพื่อจะได้เก็บผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เหล่านั้นไว้ หรือนำออกมาเพื่อเผยแพร่

#### 2.1.5 ประโยชน์ของวิทัศน์

วิทัศน์ (Video tape) เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอน เพราะวิทัศน์เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพ ซึ่งอาจเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว และทำให้ผู้เรียน

ได้ยินเสียงที่สอดคล้องกับภาพนั้นๆ ด้วย วิดีทัศน์สามารถใช้ในการสาธิตอย่างได้ผล เป็นสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเห็นสิ่งที่ควรเห็น และยังจัดความผิดพลาดในการสาธิตกระบวนการทดลองต่าง ๆ ได้ เพราะผู้สาธิตสามารถจัดเตรียม และจัดทำวีดิทัศน์อย่างถูกต้องก่อนที่จะนำไปใช้จริง (เป็รื่อง กุมท.2515) นอกจากนั้นการใช้วีดิทัศน์สามารถเลือกคุณภาพช้า หรือหยุดเฉพาะภาพได้ การบันทึกภาพวีดิทัศน์สามารถกระทำได้ในห้องถ่ายภาพ (Studio) และห้องปฏิบัติการ ซึ่งเราสามารถตัดต่อส่วนที่ไม่ต้องการ หรือเพิ่มเติมส่วนใหม่ลงไปได้ (กิดานันท์,2536:144) ซึ่งสอดคล้องกับ ณรงค์ สมพงษ์ (2535) ที่กล่าวว่าวีดิทัศน์เป็นสื่อที่สามารถตรวจเช็คภาพได้ทันที และในขณะที่ถ่ายภาพถ้าไม่พอใจก็สามารถลบทิ้ง และบันทึกใหม่ได้ สำหรับเสียงก็สามารถบันทึกลงในแหล่งบันทึก ไปพร้อม ๆ กับการบันทึกภาพได้ทันที ในขั้นตอนของการตัดต่อทำได้โดยง่าย และไม่จำเป็นต้องแยกการบันทึกเสียงต่างหากเหมือนกบบภาพยนตร์

1) คุณค่าและประโยชน์ของวีดิทัศน์

- (1) ผู้ชมได้เห็นภาพ และได้ยินเสียงไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 2 ทาง ซึ่งขอมติว่าการรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว
- (2) ผู้ชมสามารถเข้าในกระบวนการที่ซับซ้อนได้โดยอาศัยศักยภาพของเครื่องมือ
- (3) การผลิตวีดิทัศน์ที่สามารถย่อ ขยายภาพ ทำให้ภาพเคลื่อนที่ช้า เร็ว หรือหยุดนิ่งได้ แสดง กระบวนการที่มีความต่อเนื่อง มีลำดับขั้นตอนได้ในเวลาที่ต้องการ โดยอาศัยเทคนิคการถ่ายทำ และเทคนิคการตัดต่อ
- (4) บันทึกเหตุการณ์ในอดีต และหรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่ ต่างเวลา แล้วนำมาเปิดชมได้ทันที
- (5) เป็นสื่อที่ใช้ได้ทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ และใช้กับมวลชนทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับชั้น
- (6) วีดิทัศน์ที่ได้รับการวางแผนการผลิตที่ดี และผลิตอย่างมีคุณภาพ สามารถใช้แทนครูได้ ซึ่งจะเป็นการลดปัญหาการขาดแคลนครูได้เป็นอย่างดี
- (7) ใช้ได้กับทุกขั้นตอนของการสอน ไม่ว่าจะเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นระหว่างการสอน หรือขั้นสรุป
- (8) ใช้เพื่อการสอนซ่อมเสริมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (9) ใช้เพื่อบันทึกภาพที่เกิดจากอุปกรณ์การฉายได้หลายชนิด เช่น ภาพสไลด์ ภาพยนตร์ โดยไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องฉายหลายประเภทในห้องเรียน
- (10) ใช้เป็นแหล่งสำหรับให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยการทำห้องสมุดวีดิทัศน์ ใช้ในการฝึกอบรมผู้สอนด้วยการบันทึกการสาธิตวิธีการสอน การบันทึกรายการ หรือการจัดการศึกษาใหม่ ๆ

(11) ช่วยปรับปรุงเทคนิควิธีการสอนของครู โดยใช้เทคนิคการสอนแบบจุลภาค (Micro teaching) การเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning) และการศึกษาทางไกล (Distance Education)

#### 2.1.6 รูปแบบของรายการวิทยทัศน์

รูปแบบรายการวิทยทัศน์ หมายถึง เทคนิค วิธีการ และลักษณะในการนำเสนอเนื้อหาสาระ ข้อมูลข่าวสารจากผู้ผลิต (ผู้ส่งสาร) ไปยังผู้รับสาร (ผู้ชม) ที่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

ณรงค์ สมพงษ์ (2535) ได้แบ่งประเภทของรูปแบบรายการผลิตวิทยทัศน์ ดังต่อไปนี้

1) รูปแบบพูดคนเดียว (Monologue Program Format) เป็นรายการที่ผู้ปรากฏตัวพูดคุยกับผู้ชมเพียงหนึ่งคน ส่วนมากจะมีภาพประกอบเพื่อมิให้เห็นหน้าผู้พูดอยู่ตลอดเวลา ผู้ที่มาบรรยายควรเป็นผู้ที่มีความสามารถ และเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่จะพูดเพื่อให้ผู้ชมสนใจ



#### รูปที่ 2.1 รูปแบบพูดคนเดียว

2) รูปแบบสนทนา (Dialogue Program format) เป็นรายการที่ผู้ดำเนินการอภิปราย 1 คน และมีผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมาสนทนาพูดคุยกันถึงเรื่องราวต่างๆ มีการถามคำถาม สนทนากัน แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้ดำเนินรายการ ใครจะพูดก่อนพูดหลัง หรือจะพูดเสริมกันได้ตามแต่ผู้ออกรายการจะเห็นสมควร



รูปที่ 2.2 รูปแบบสนทนา

3) รูปแบบอภิปราย (Discussion Program format) เป็นรายการที่ผู้ดำเนินรายการอภิปรายหนึ่งคนปูประเด็นคำถามให้ผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่ควรเกิน 4 คน ผู้อภิปรายแต่ละคนจะแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อประเด็นต่าง ๆ



รูปที่ 2.3 รูปแบบอภิปราย

4) รูปแบบสัมภาษณ์ (Interview Program format) เป็นรายการที่มีผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ คือ วิทยากรและพิธีกรมาสนทนากัน



#### รูปที่ 2.4 รูปแบบสัมภาษณ์

5) รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา (Quiz Program format) มักเป็นรายการบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ โดยให้ผู้ชมทางบ้านเล่นเกมแข่งขันกันตามที่ถูกจัดกำหนดให้ หรือตอบปัญหาต่าง ๆ รายการประเภทนี้ นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังได้รับความรู้ไปด้วย



#### รูปที่ 2.5 รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา

6) รูปแบบสารคดี (Documentary Program format) เป็นรายการที่เสนอเนื้อหาด้วยภาพและเสียงบรรยายตลอดรายการโดยไม่มีพิธีการ ซึ่งเป็นรูปแบบรายการที่ให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลิน ไร้อารมณ์ และไม่น่าจดจำ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

(1) สารคดีเต็มรูป เป็นการดำเนินเรื่องด้วยภาพและเนื้อหาตลอดรายการ



### รูปที่ 2.6.1 รูปแบบสารคดีเต็มรูป

(2) กึ่งสารคดีกึ่งพุดคนเดียว (Semi Documentary) เป็นรายการที่มีผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่เดินเรื่องพุดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการ นอกนั้นเป็นภาพแสดงเรื่องราวต่างๆ



### รูปที่ 2.6.2 รูปแบบกึ่งสารคดีกึ่งพุดคนเดียว

7) รูปแบบละคร (Dramatically style) เป็นการจัดรายการโดยใช้การแสดงเป็นหลักในการเดินเรื่องให้เหมือนจริงมากที่สุด อาจจัดฉากขึ้นในสตูดิโอ หรือออกไปถ่ายทำในสถานที่จริง ๆ ก็ได้ ในทางการศึกษาใช้ละครเพื่อจำลองสถานการณ์ชีวิตคนในสังคม โดยสอดแทรกเนื้อหาไว้ในบทสนทนาและภาพที่ปรากฏโดยผู้ชมไม่รู้ตัว มีหลายรูปแบบ อาจจะเป็นการแสดงละครอย่างเดียว

ตลอดรายการ ละครจากวรรณคดีที่ต้องการนำมาเผยแพร่วัฒนธรรมและประเพณีไทย หรืออาจใช้รูปแบบที่มีผู้ดำเนินรายการผสมกับละครด้วยเช่น ใช้ละครนำเรื่อง ใช้ละครเป็นตัวอย่างเพื่อเป็นตัวเร้าให้เกิดความคิดและนำไปสู่การอภิปราย ขยายประเด็น หรือสรุปประเด็นจากเรื่องที่ได้พูดถึงไปแล้ว



รูปที่ 2.7 รูปแบบละคร

8) รูปแบบสารละคร (Docu – Drama Program format) เป็นรายการที่ผสมผสานรูปแบบสารคดีเข้ากับรูปแบบละครหรือการนำละครมาประกอบรายการที่เสนอเนื้อหาบางส่วน มิใช่เสนอเป็นละครทั้งรายการ เพื่อให้การศึกษาความรู้และแนวคิด



รูปที่ 2.8 รูปแบบสารละคร

9) รูปแบบสาธิต (Demonstration Program format) เป็นรายการที่เสนอขั้นตอนในการ

ทำสิ่งต่าง ๆ ให้ผู้ชมนำไปปฏิบัติหรือทดลองทำด้วยตนเอง เป็นงานฝีมือต่าง ๆ



รูปที่ 2.9 รูปแบบสารคดี

10) รูปแบบเพลงและดนตรี (Song and Music Program Format) เป็นรายการเพื่อความบันเทิง โดยนำเสนอการบรรเลงดนตรี และการใช้เพลง มี 4 ลักษณะ คือ

(1) แบบมีวงดนตรี และนักร้องมาแสดงสดในสตูดิโอ



รูปที่ 2.10.1 รูปแบบมีวงดนตรีและนักร้องมาแสดงสดในสตูดิโอ

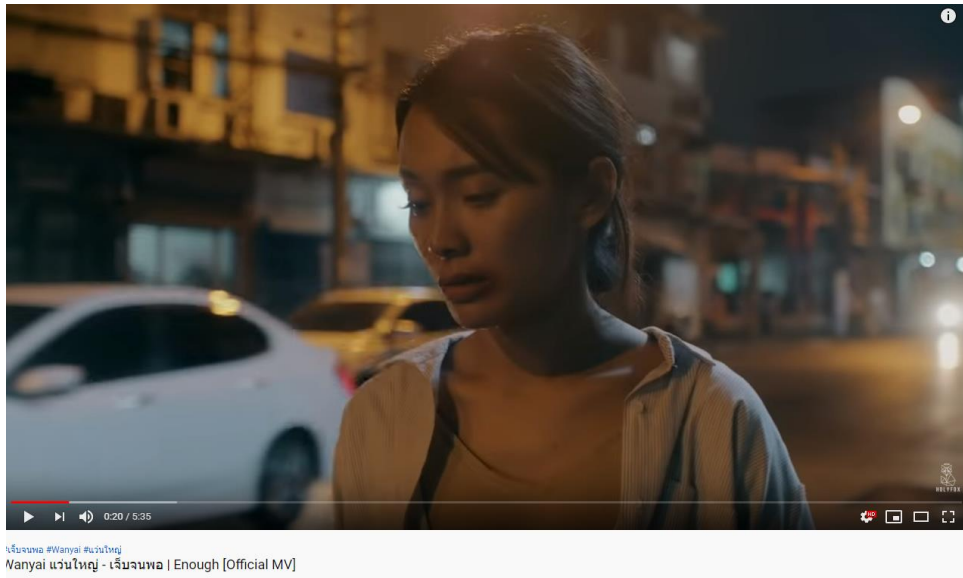
(2) ให้นักร้องมาร้องควบคู่ไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว



รูปที่ 2.10.2 รูปแบบให้นักร้องมาควบคู่ไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว  
 (3) ให้นักร้องและนักดนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว



รูปที่ 2.10.3 รูปแบบให้นักร้องและนักดนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว  
 (4) แบบมีภาพประกอบ หรือ Music VDO



#### รูปที่ 2.10.4 รูปแบบมีภาพประกอบ หรือ Music VDO

ยกเว้น การแสดงเพื่อส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมของไทย ท่องไปกับดนตรีไทย ซึ่งถือว่าเป็นรายการศึกษาได้ประเภทหนึ่ง

11) รูปแบบการถ่ายทอดสด (Live Program format) เป็นรายการที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น



#### รูปที่ 2.11 รูปแบบการถ่ายทอด

12) รูปแบบนิตยสาร (Magazine Program format) หรือรายการแมกกาซีน เป็นรายการที่นำเสนอแบบเดียวกับนิตยสารสิ่งพิมพ์



รูปที่ 2.12 รูปแบบนิตยสาร

13) รูปแบบข่าว (New Program format) เป็นรายการที่นำเสนอรายงานเหตุการณ์ที่สำคัญ เป็นที่สนใจของประชาชน ลักษณะรายการมีผู้บรรยาย 2-3 คน และจัดฉากหลังให้สวยงาม เพื่อให้ไม่น่าเบื่อ พร้อมกับเหตุการณ์ที่กำลังรายงาน



รูปที่ 2.13 รูปแบบข่าว

14) รูปแบบสถานการณ์จำลอง (Contrived Program format) ส่วนใหญ่ใช้ในการศึกษา เฉพาะกรณี มีลักษณะสร้างสถานการณ์ขึ้นมา เพื่อใช้เป็นกรณีตัวอย่างในการศึกษา เช่น สถานการณ์ จำลองการแนะแนว สถานการณ์จำลองการสอน



รูปที่ 2.14 รูปแบบสถานการณ์จำลอง

15) รูปแบบการสอนโดยตรง (Direct Teaching Program format) เป็นการนำเสนอการสอนของครูแต่ละวิชา โดยมีผู้เรียนเป็นกลุ่มเป้าหมาย มีวิธีการอยู่ 3 รูปแบบ

- (1) ถ่ายทอดรายการสดด้วยกล้องวงจรปิด อาจใช้ห้องเรียนขนาดใหญ่หรือถ่ายทอดไปยังห้องต่าง ๆ ในบริเวณใกล้เคียง ผู้เรียนสามารถเห็นเหตุการณ์ในห้องเรียนปกติ
- (2) ถ่ายทอดออกอากาศไปทางโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ
- (3) บันทึกเทปโทรทัศน์ เป็นการลดข้อบกพร่องในการนำเสนอ



รูปที่ 2.15 รูปแบบการสอนโดยตรง

16) รูปแบบโต้วาที (Debate Program format) เป็นวิธีการพูดแบบโต้วาทีมานำเสนอโดย

ผู้ดำเนินรายการจะต้องตั้งญาติหรือหัวข้อที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจ มีความสามารถในการศิลปะการพูดเพื่อสร้างบรรยากาศ และประสานฝ่ายเสนอ และฝ่ายค้านให้กลมกลืนไปในทิศทางเดียวกัน



รูปที่ 2.16 รูปแบบโต้วาที

17) รายการปณิณกะบันเทิงหรือวาไรตี้ (Variety Program format) รายการที่รวบรวมความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ เพื่อตอบสนองกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย ซึ่งมีความสนใจในการชมต่างกัน รูปแบบรายการมีทั้งการแสดงดนตรี ร้องเพลง ละครสั้น เกม สารคดี สนทนาและสัมภาษณ์ผู้ร่วมรายการ หรือการแสดงอื่น ๆ ในรายการ มีพิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการและสร้างสีสันให้กับรายการ



รูปที่ 2.17 รูปแบบรายการปณิณกะบันเทิงหรือวาไรตี้

### 2.1.7 มุมกล้อง (Camera Angle)

#### 1) Bird eye view (มุมเปรียบเสมือนสายตานก)

ภาพมุม Bird eye view คือ ภาพแทนสายตาของนกเวลามองวัตถุ สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้หลายอย่างไม่ว่าจะเป็นหล่นๆ หรือดูต่ำต้อย บางทีก็ใช้ภาพมุมสูงเพื่อให้เห็นความอลังการของฉากก็ได้ เช่น ภาพคนไต่สกีดำเป็นร้อยๆ คนมีคนทะเลิ่งใสสีแดงอยู่คนเดียว อย่างนี้ใช้ภาพมุม Bird eye view จะเห็นได้ชัดมาก หรือคำอธิบายอีกแบบหนึ่งก็คือ เป็นการตั้งกล้องในระดับเหนือศีรษะหรือเหนือวัตถุที่ถ่าย ภาพที่ถูกบันทึกจะเหมือนกับภาพที่นกมองลงมาจากด้านบน เมื่อผู้ชมเห็น ภาพแบบนี้จะทำให้ดูเหมือนกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์จากด้านบน มุมกล้องในลักษณะนี้ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์ที่ช่วยเหลือ ตัวเองไม่ได้ เว้งว้าง ไร้อำนาจ ตกอยู่ในภาวะคับขัน ไม่มีทางรอด เพราะตามหลักความเป็นจริงแล้วมนุษย์เราจะเคยชินกับการยืน นั่ง นอน เดิน หรือใช้ชีวิตส่วนใหญ่บนพื้นโลกมากกว่าที่จะเดินเหินอยู่บนที่สูง และด้วยความ ที่มุมภาพในระดับนี้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดในฉากได้ครบ เพราะเป็นภาพที่มองตรงลงมา จึงทำให้ภาพรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เหมาะกับเรื่องราวที่ยังไม่ยากเปิดเผยตัวละครหรือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ

#### 2) High-angle shot (มุมสูง)

High-angle shot คือ มุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไถ่บนเครน (Crane) ถ่ายลงมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตาของไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์ เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)

#### 3) Eye-level shot (มุมระดับสายตา)

มุมระดับสายตา (Eye-level shot) เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไถ่ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไถ่บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า A chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดาราภาพยนตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life

#### 4) Low-angle shot (มุมต่ำ)

Low-angle shot คือ มุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของฉากหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซ็อดของคิงคอง ยักษ์ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ประหลาด พระเอก เป็นต้น

### 5) Worm eye view (มุดตาหนอน)

ภาพที่กล้องอยู่ต่ำกว่าวัตถุ (น่าจะเรียกภาพมุดตานะ) แทนกล้องเป็นหนอนน้อย ภาพมุดตานี้สามารถบอกว่า วัตถุดูน่ากลัว หรือยิ่งใหญ่ แค่นั้นได้ เช่น ในภาพ การถ่ายให้เห็นว่า องค์ครุบาศรีวิชัย ยิ่งใหญ่มากขนาดไหน ทำให้เห็นถึงบารมีที่ยิ่งใหญ่ของครุบาเจ้าศรีวิชัยนั่นเอง

และในเชิงข้อมูลจะบอกได้ดังนี้ คือ มุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศา กับตัวละครหรือซับเจ็ค บอกตำแหน่งของคนอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีกมุมหนึ่ง ลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับซับเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดิน เคลื่อนบังเฟรม อาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (Transition) คล้ายการเฟดมีด (Fade out)

ดังนั้นเทคนิคการถ่ายภาพหรือการใช้มุมกล้องข้างต้นนี้ สามารถนำไปใช้ ในการถ่ายรูปรูปแบบต่างๆ ให้มีความสวยงามได้ และนอกจากนั้นมุมกล้องหรือเทคนิคเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ละคร mv ต่างๆ ได้อีกด้วย

การเคลื่อนไหวกล้อง

#### 1) Pan (แพน)

เป็นเทคนิคการเคลื่อนกล้องจากซ้าย ไป ขวา หรือ ขวามาซ้ายก็ได้ เราจะ เรียกว่า แพน ใช้ในหลายกรณีมากๆ ไม่ว่าจะเป็นบอกเรื่องราว เชื่อมระหว่างสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่ง เช่น การหันกล้องตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่ หนึ่ง โดยกล้องจะอยู่ที่จุดเดิม

#### 2) Tilt (ทิว)

จะคล้ายกับ Pan แต่เปลี่ยนเป็น จาก บนลงล่าง เรียกว่า Tilt down หรือ ล่างขึ้นบน 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 แล้วมีตัวหนังสือปรากฏ ว่า จบบริบูรณ์ แบบนี้จะเป็นถ่ายบอกว่าจบแล้ว เป็นต้น

#### 3) Tracking (แทร็ค)

การแทร็ค (Tracking) หรือเรียกอีกอย่างว่า การทรัก (Truck) ก็ได้ การแทร็คเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ใช้ในการติดตามผู้แสดงหรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ (space) เป็นการเคลื่อนไหวติดตามตัวละคร หรือวัตถุที่เคลื่อนที่ การแทร็คจะไม่เหมือนการแพน การแทร็ค กล้องจะเคลื่อนที่ตามวัตถุไปด้วย เช่น การตั้งกล้องอยู่บนรถยนต์ และถ่ายคนกำลังปั่นจักรยาน การแทร็คแบบนี้จะทำเป็นแบบการขนานด้านข้าง แล้วเคลื่อนที่ไปพร้อมๆ กันกับวัตถุไปพร้อมๆ กัน เป็นต้น

#### 4) Dolly (ดอลลี่)

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

#### 5) Handheld Camera (การถือกล้องถ่าย)

การถือกล้องถ่ายภาพ เป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่าย ภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคนดูอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน จุกจิก รวดเร็วของแอ็คชั่น แต่อย่างไรก็ตาม การถือกล้องถ่ายภาพหากใช้ไม่ถูกกาลเทศะ อาจเป็นตัวทำลายภาพยนตร์ได้

#### 2.1.8 ขนาดภาพ

##### ขนาดภาพ

ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS) ขนาดภาพลักษณะนี้กล้องจะตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมาก ซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพมุม-กว้าง ผู้ชมสามารถมองเห็นองค์-ประกอบของฉากได้ทั้งหมด สามารถมองเห็นสิ่งที่ถ่ายได้เต็มสัดส่วน แม้สิ่งที่ถ่ายนั้นจะมีขนาดเล็กก็ตาม ซึ่งภาพลักษณะนี้ จะใช้เป็นภาพแนะนำ-สถานที่ เหมาะสำหรับการปูเรื่อง เริ่มเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ในต่างประเทศนิยมใส่ไตเติ้ลส่วนหัวไว้ในฉากประเภทนี้ตอนที่ภาพยนตร์เริ่มเข้าเนื้อเรื่อง ภาพขนาดไกลนี้จะสร้างความรู้สึกโอ้อ่า อลังการ แสดงออกถึงความใหญ่โตของสถานที่ ความน่าเกรงขาม ความยิ่งใหญ่ และยังสามารถสร้างความประทับใจรวมถึงสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย เช่น กลุ่มเรือโจรสลัดกำลังแล่นเรือออกสู่ทะเลกว้าง โดยมีเรือของหัวหน้าโจรสลัดแล่นออกเป็นลำหน้า ตามด้วยกลุ่มเรือลูกน้องอีกนับ 10ลำ โดยใช้ภาพขนาดไกลมาก ตั้งกล้องในมุมสูงทำให้ผู้ชมเห็นถึงความยิ่งใหญ่และน่าเกรงขามของโจรสลัดกลุ่มนี้ เป็นต้น

##### ภาพไกล (Long Shot หรือ LS)

ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะกำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี ถ้าเป็นคน ศิริยะจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิกท่าทักิริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉาก ด้วยเหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละครหรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้เช่นเดียวกับภาพขนาดไกลมาก และบางครั้งภาพขนาดไกลยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสตาบลิชิง ช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะให้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น

##### ภาพปานกลาง Medium Shot หรือ MS)

ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะได้เห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดง และรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่องได้ดี ขนาดภาพปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุด เพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือ การเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้หรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตาม จะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดด นอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมากในภาพยนตร์บันเทิง

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

ภาพใกล้ ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใกล้ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดง จะสามารถถ่ายทอดรายละเอียด เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วยทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่างๆ ตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และภาพขนาดใกล้นี้ยังสามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ

ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot หรือ ECU, Big Close-Up Shot หรือ BCU)

เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มากๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่าย เพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณีที่วัตถุมีขนาดเล็กมากๆ เช่น การถ่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้นหรือถ้าถ่ายใบหน้านักแสดง ก็เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของนักแสดงเช่น จับภาพที่ดวงตาของนักแสดง ทำให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา เป็นต้นและทั้งหมดนี้ก็เป็นขนาดภาพที่นิยมนำมาถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว เราสามารถที่จะประยุกต์หรือดัดแปลงขนาดภาพไปเป็นอย่างอื่นก็ได้ไม่ผิดอะไร เพียงแต่ทั้งหมดนี้เป็นขนาดภาพสากลที่ทำให้เรา (ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์) เข้าใจตรงกันว่าต้องการให้ภาพออกมาในลักษณะใดเท่านั้น นอกจากนี้อารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ชมจะได้รับขณะชมภาพยนตร์ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดภาพเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์อื่นๆ เข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมความน่าเชื่อถือ และความเป็นภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

#### 2.1.9 ทฤษฎีสีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ

แสงและการจัดแสงเบื้องต้น

การถ่ายภาพนิ่งหรือวิดีโอ หากมีความรู้เรื่องแสงเบื้องต้นจะทำให้สามารถประยุกต์ใช้กับการทำงานในสถานการณ์ต่างๆ ได้ และงานที่ออกมาจะสวยงามมากขึ้น โดยเฉพาะงานถ่ายภาพและวิดีโอบุคคล โดยสิ่งหลักที่ต้องคำนึงเสมอในการจัดแสง คือ “มิติ และความโดดเด่น”

“มิติ” ในที่นี้หมายถึงความมีมิติของภาพ เพราะปกตินั้นตาของมนุษย์จะมองภาพเป็น 3 มิติ แต่เมื่อเราร่ายภาพผลงานที่ออกมาจะอยู่ในรูปแบบ 2 มิติ ถ้าหากขาดแสงเงาที่ดีจะทำให้ภาพไร้มิติ หรือที่เรียกกันสั้นๆว่า “ภาพแบน” ดังนั้นการคำนึงถึงแสงเงาที่เกิดขึ้น หรือการจัดไฟให้เกิดแสงเงาที่ดี จะทำให้งานที่ออกมามีมิติ น่าสนใจ “ความโดดเด่น” หมายถึงการดูทิศทางของแสงหรือจัดแสงเพื่อให้ตัวแบบโดดเด่นออกมาจากฉากหลัง เพราะจะทำให้คนที่ดูงานเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่าเราต้องการถ่ายเน้นไปที่ใด

แหล่งกำเนิดแสง แสงจากธรรมชาติ ซึ่งหมายถึงแสงอาทิตย์ การถ่ายภาพส่วนใหญ่แล้วก็อาศัยแสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก ซึ่งแสงจากดวงอาทิตย์ในแต่ละช่วงเวลาจะมีทิศทางและสีที่แตกต่างกัน

ช่วงแสงทไวไลท์ หรือช่วงเวลาโพล์เพล้หรือพระอาทิตย์กำลังจะขึ้นหรือตกไปแล้ว เวลาประมาณ 05.30-06.30 น. และช่วงเวลา 18.00-19.00 น. จะมีแสงน้อย ท้องฟ้าจะมีสีต่างกัน น้ำเงิน ม่วง ชมพู ฯลฯ ดังนั้นการถ่ายภาพมักจะใช้ขาตั้ง ถ้าถ่ายบุคคลจะต้องใช้ไฟเข้าช่วยถึงจะมองเห็นใบหน้าตัวแบบ

ช่วงแสงสีทอง หรือช่วงเวลาเช้าตรู่และตอนเย็นก่อนพระอาทิตย์ตก เวลาประมาณ 6.30-8.30 น. และ 16.00-18.00 น. แสงอาทิตย์จะเริ่มเปลี่ยนเป็นสีทองหรือสีส้ม จะเป็นช่วงที่ช่างภาพนิยมเก็บภาพกัน จะได้ภาพที่มีความนุ่มนวล ดูมีมิติ ได้อารมณ์ มองดูสบายตา สภาพอากาศก็กำลังดี ไม่ร้อนจนเกินไป แต่บางครั้งภาพอาจจะมีเงาดำมากเกินไป (Contrast สูง) ช่างภาพบางคนก็จะจัดแสงช่วยในการเปิดเงาด้วย

ช่วงแสงใส เป็นช่วงที่แสงพระอาทิตย์ไม่มีสีส้ม และท้องฟ้าเป็นสีน้ำเงิน ฟ้ามืด (ยกเว้นฝนตก) จะอยู่ที่เวลาประมาณ 9.00-11.00 น. และ 14.00-15.30 น. ช่วงนี้พระอาทิตย์จะมีตำแหน่งให้แสงในทิศทางที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพบุคคลให้สีสันทันที่ถูกต้อง

ช่วงแสงเที่ยง เป็นช่วงที่แสงของพระอาทิตย์จะแรงมาก หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “แสงแข็ง” โดยจะอยู่ที่เวลาประมาณ 11.30-13.30 น. ซึ่งช่วงเวลานี้ นอกจากจะให้แสงที่แรงและร้อนแล้ว ทิศทางของแสงยังมาจากด้านบน ทำให้เกิดเงาขึ้นที่ใต้ตา จมูกและปาก ซึ่งเป็นเงาที่ไม่พึงประสงค์ ไม่เหมาะกับการถ่ายภาพและวิธีโอบเลยโดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพบุคคล ถ้าจะถ่ายควรถ่ายในร่ม ให้แสงสะท้อนเข้ามาทางหน้าต่างแทน

แสงประดิษฐ์ หรือแหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟ กองไฟ เทียน แฟลช ฯลฯ โดยส่วนมากแสงเหล่านี้จะสามารถควบคุมได้ทั้งความแรงและทิศทาง แต่การใช้แสงประดิษฐ์จะมีอุณหภูมิสีที่แตกต่างกัน อาจจะต้องใส่ใจเรื่องการตั้งค่ากล้องมากขึ้น

ทิศทางของแสง ทิศทางแสงที่แตกต่างกันจะส่งต่อมิติของภาพ หรือให้อารมณ์ภาพแตกต่างกันได้ ดังนั้นในการถ่ายภาพสิ่งที่ควรพิจารณาอีกอย่างก็คือความเหมาะสมของทิศทางของแสง โดยเราสามารถแบ่งทิศทางของแสงออกเป็น 5 ทิศทางใหญ่ ๆ ดังนี้

ทิศทางจากด้านบน คือแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเรา จะทำให้เกิดเงาตกกระทบทางด้านล่างของวัตถุ แม้แสงในทิศทางนี้จะไม่นิยมใช้ถ่ายงาน แต่ในหลายๆครั้งก็สามารถนำมาใช้ได้ โดยมักใช้ในฉากที่ต้องการให้ตัวแบบมีเงาขึ้นที่ผม หรือ สร้างออร่าดูเป็นผู้สูงส่ง

ทิศทางแสงจากด้านหน้า แสงที่ส่องมาจากทางด้านหน้าของวัตถุที่จะถ่ายมาจากทิศทางเดียวกันกับกล้องถ่ายภาพ หรือที่เรียกกันว่า “ถ่ายตามแสง” ทำให้ตัวแบบได้รับแสงสว่างได้ทั่วด้านหน้า วัตถุจะไม่มีเงาทำให้ได้ภาพมีลักษณะเรียบแบนไม่มีความลึก ความหนา เหมาะสำหรับการถ่ายภาพที่ต้องการเน้นให้เห็นรายละเอียด

ทิศทางแสงจากด้านข้าง แสงที่มาจากด้านข้างนี้ จะทำให้ภาพมีมิติ แต่จะทำให้เกิดเงาทางด้านตรงข้ามของแสง โดยปกติมักจะใช้อุปกรณ์สะท้อนแสง หรือสร้างแสงที่อ่อนกว่าเพื่อเปิดเงาให้เห็นรายละเอียด และส่วนมากจะวางไฟที่มุมราวๆ 45 องศาจากหน้าตรง

ทิศทางแสงจากด้านหลัง แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุที่จะถ่าย อยู่ตรงกันข้ามกับกล้องถ่ายภาพ ทำให้มองเห็นวัตถุแยกออกจากพื้นฉากหลังชัดเจน บางครั้งก็จะเรียกว่าแสง “Rim light” แต่อาจจะต้องระวังรายละเอียดด้านหน้าของตัวแบบมืดเกินไป อาจจะมีการจัดแสงช่วยหรือใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดในส่วนนี้

ทิศแสงจากด้านล่าง แสงที่ส่องมาจากด้านล่างของตัวแบบ จะใช้เปิดเงาด้านล่างของตัวแบบ หรือใช้ในฉากถ่ายฉากของขวัญ ผีหลอก หรือเปิดเงาใต้คาง แม้จะไม่นิยมใช้แต่ก็สามารถจัดแสงให้ใช้ได้ตามความเหมาะสม

การจัดแสงเบื้องต้น แม้ปัจจุบันจะมีเทคนิคการจัดแสงที่ซับซ้อนมากมาย แต่เทคนิคพื้นฐานก็ยังได้รับการยอมรับและใช้งานอยู่เสมอๆ เพราะสามารถทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้อุปกรณ์ไม่มากนักคือกฎ Three-Point Lighting

การจัดแสงแบบ Three-Point Lighting (การจัดแสงสามจุด) เป็นการจัดแสงที่ใช้กันใน Studio ต่างๆซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายคน โดยภาพที่ได้จะดูโดดเด่น มีมิติ ไม่ราบเรียบไปกับพื้นหลัง โดยตำแหน่งไฟ 3 ตำแหน่ง คือ Key Light, Fill Light และ Rim Light แต่ละตำแหน่งมีหน้าที่ดังนี้

Key Light ทำหน้าที่เป็นตัวหลักที่ให้แสงสว่างกับวัตถุ จะอยู่ด้านซ้ายหรือขวาจากกล้องก็ได้ จะทำมุมไม่เกิน 15 – 45 องศาจากหน้าตรงของแบบ และระดับความสูงของไฟจะสูงกว่าใบหน้าของตัวแบบประมาณ 15-45 องศา ส่องกลงมาที่ตัวแบบ

Fill Light เมื่อเราถ่ายวิดีโอโดยใช้ Key Light อย่างเดียวมักจะเกิด contrast (ส่วนต่างแสงและเงา) เราจึงต้องใช้ Fill Light เป็นตัวช่วยเพื่อลบเงาที่เกิดขึ้นจากการใช้ Key Light ซึ่งมักจะใช้ไฟที่มีกำลังอ่อน หรืออุปกรณ์สะท้อนแสงช่วย โดยจะตั้งไว้ด้านตรงข้ามกับ Key Light และอยู่ในระดับสายตาของตัวแบบ

Rim Light/Back Light จะทำให้เกิดแสงจากด้านหลังเวลาถ่ายวีดีโอออกมาทำให้ตัวแบบดูโดดเด่นขึ้นจากฉากหลังการวางตำแหน่งของไฟจะวางอยู่ข้างหลังวัตถุทางด้านข้าง และอยู่สูงกว่าวัตถุและส่องทำมุมประมาณ 45 องศาส่องลงมายังศีรษะ ไหล่ และหลัง

#### 2.1.10 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame-by-Frame) การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบนี้ เป็นการสร้างคีย์เฟรม หลายๆ คีย์เฟรมต่อเนื่องกัน แต่ละเฟรมจะเป็นอิสระต่อกัน การแก้ไขเฟรมใดเฟรมหนึ่ง ไม่ส่งผลต่อเฟรมอื่นๆ ซึ่งหลักๆ มีอยู่ 3 รูปแบบคือ

- 1) การสร้างข้อความเคลื่อนไหว
- 2) การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบย้ายตำแหน่งวัตถุ
- 3) การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบย่อ-ขยายวัตถุ

รูปแบบที่ 1 การสร้างข้อความเคลื่อนไหว

ขั้นที่ 1 พิมพ์ข้อความลงบน Stage โดยเริ่มที่คีย์เฟรมใดคีย์เฟรมหนึ่ง

ขั้นที่ 2 เพิ่มคีย์เฟรมที่ 2 โดย กด F6 หรือ คลิกขวาที่คีย์เฟรมที่ 1 แล้วคลิก Insert Keyframe

ขั้นที่ 3 คลิกที่คีย์เฟรมที่ 2 พิมพ์ตัวอักษรตัวที่ 2 หรือข้อความที่ต้องการ

ขั้นที่ 4 ทำขั้นตอนที่ 2 ต่อด้วยขั้นตอนที่ 3 วนอย่างนี้ จนกว่าจะครบข้อความที่ต้องการ

ขั้นที่ 5 ทำจนครบข้อความที่ต้องการ

ขั้นที่ 6 ทดสอบ Movie โดยกด Ctrl+ Enter หรือ คลิกเมนู Control > Test Movie

จะได้ไฟล์ Movie เป็น .swf

รูปแบบที่ 2. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบย้ายตำแหน่งวัตถุ

ขั้นที่ 1 สร้างวัตถุขึ้นมา 1 ชิ้น จะวาดเป็นภาพธรรมดาหรือ ทำเป็น ซิมโบลก็ได้ บนเฟรมที่ 1

ขั้นที่ 2 คลิกขวาที่เฟรมที่ 2 หรือ กด ปุ่ม F6 เพื่อเพิ่มคีย์เฟรม (Keyframe)

ขั้นที่ 3 ใช้ลูกศรสีดำ (Selection Tool) คลิกแล้วย้ายตำแหน่งวัตถุขยับจากตำแหน่งเดิมเล็กน้อย

ขั้นที่ 4 ทำซ้ำขั้นที่ 2 คือ คลิกขวาที่เฟรมถัดไปคือเฟรมที่ 3 หรือ กดปุ่ม F6 เพื่อเพิ่มคีย์เฟรม จากนั้นใช้ลูกศรสีดำ (Selection Tool) คลิกแล้วย้ายตำแหน่งวัตถุอีกเล็กน้อย

ขั้นที่ 5 เพิ่มคีย์เฟรมต่อไปเรื่อยๆ และ ขยับวัตถุ ไปเรื่อยๆจนกระทั่งได้ภาพเคลื่อนไหวตามต้องการ

จากนั้นตรวจสอบการเคลื่อนไหวโดยการคลิกที่หัวอ่าน(Play Head) แล้วลากเมาส์ซ้าย-ขวา

ขั้นที่ 6 กด Ctrl + Enter หรือ คลิกที่เมนู Control > Test Movie เพื่อชมตัวอย่าง

รูปแบบที่ 3. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบย่อ-ขยายวัตถุ

การเปลี่ยนขนาดวัตถุให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวอย่างเช่นการทำให้วัตถุเคลื่อนที่จากตำแหน่งที่อยู่ไกลมาใกล้เป็นต้น

ขั้นที่ 1 วาดวัตถุขึ้นมา 1 ชิ้น ดังรูป

ขั้นที่ 2 ใช้ลูกศรสีดำ (Selection Tool) ลากกรอบวัตถุทั้งหมด

ขั้นที่ 3 กดปุ่ม Ctrl ค้างไว้แล้วกด ตัว G เพื่อสร้างกลุ่มของวัตถุ (Group) จะปรากฏขอบสีฟ้าขึ้น

ขั้นที่ 4 คลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Control จะมีกรอบสี่ดำขึ้นรอบวัตถุ

ขั้นที่ 5 นำเมาส์มาชี้ที่กรอบสี่เหลี่ยมสีดำเล็ก ๆ ที่มุมของวัตถุแล้วย่อให้เป็นภาพขนาดเล็ก

ขั้นที่ 6 คลิกขวาที่เฟรมที่ 2 เลือก Insert Keyframe หรือ กดปุ่ม F6 เพิ่มคีย์เฟรม แล้วขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นเล็กน้อย

ขั้นที่ 7 กดปุ่ม F6 เพิ่มคีย์เฟรมแล้วขยายภาพขึ้นอีกเล็กน้อย

ขั้นที่ 8 ทำซ้ำขั้นตอนที่ 7 จนได้ขนาดภาพที่ต้องการอาจจะต้องเพิ่มหลายๆคีย์เฟรมก็ได้

ขั้นที่ 9 กด Ctrl+ Enter เพื่อชมผลงาน

หากต้องการทำให้ภาพใหญ่เป็นเล็กต้องทำให้ภาพในตำแหน่งเฟรมที่ 1 เป็นภาพขนาดใหญ่ เฟรมถัดไปค่อยๆปรับให้เล็กลงเรื่อยๆทีละเฟรม

#### 2.1.11 การออกแบบคาแรคเตอร์

##### ขั้นตอนการออกแบบ Character

เริ่มจากโจทย์ สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character วาด เตรียมตัวละคร สร้าง Character Model Sheet

##### 1) เริ่มจากโจทย์

โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่อง ต้องมี Character ที่ใช่ ดังนั้น ในขั้นตอนแรก ควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าจะทำอะไร เช่น “ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกม โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเสน่ห์ระหว่างซอมบี้กับมังกร และ มีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด” ที่นี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด

##### 2) สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

##### 3) วาด

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็จะเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน้อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเป็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

#### 4) เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องจัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น ลีเหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเต่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

#### 5) สร้าง Character Model Sheet

เป็นการวาดด้านอื่น ๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet มักจะเรียกกันว่า “On-model” ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุมมองที่แตกต่างกัน เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

##### 2.1.12 โปรแกรม Photoshop Cs6

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 คือ โปรแกรมที่สามารถสร้างออกแบบกราฟฟิกแก้ไขภาพเคลื่อนไหวรวมทั้งการออกแบบหน้าเว็บเพจซึ่งโปรแกรม Adobe โฟโต้ช้อปซีเอส6มีเครื่องมือเพื่อสนับสนุนการสร้างชิ้นงานประเภทต่าง ๆ ได้แก่ประเภทสิ่งพิมพ์งานนำเสนอตลอดจนการออกแบบเว็บเพจดังนั้นโปรแกรม Adobe โฟโต้ช้อปซีเอส 6 จึงเป็นโปรแกรมที่มีความนิยมสูงและเหมาะสมกับการสร้างชิ้นงานด้านกราฟฟิกการแก้ไขภาพและการออกแบบประเภทต่างๆ

##### 1) ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe โฟโต้ช้อปซีเอส 6

(1) แถบเมนู คือกลุ่มเมนูที่รวบรวมคำสั่งต่างๆเพื่อควบคุมการทำงานกอบด้วยเมนูต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(2) Menu file คือชุดคำสั่งสำหรับการจัดไฟล์ภาพ

(3) Menu Edit คือแถบชุดคำสั่งที่ทำหน้าที่ในการแก้ไขปรับแต่งภาพชนิดงานต่างต่างที่

สร้างขึ้นเช่นการปรับขนาดของภาพการคัดลอกภาพการมองภาพการย้อนกลับการทำงานเป็นต้น

(4) Menu Image คือแถบชุดคำสั่งที่ทำหน้าที่จัดการและปรับแต่งไฟล์ภาพเช่นสีแสงปรับแต่งภาพความคมชัดปรับเปลี่ยนโหมดให้เป็นขาวดำ เป็นต้น

(5) Menu Layer คือแถบชุดคำสั่งที่ทำหน้าที่จัดการต่างๆของLayerเช่นการลบเพิ่มLayerและการย้ายตำแหน่งลำดับของได้Layer เป็นต้น

(6) Menu Select คือแถบชุดคำสั่งที่ทำหน้าที่จัดการกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่แบบต่างๆเพื่อนำไปใช้ร่วมกับคำสั่งอื่นเช่นเรื่องพื้นที่เพื่อย้ายตำแหน่งเลือกพื้นที่เพื่อเปลี่ยนสี เป็นต้น

(7) Menu Filter คือแถบชุดคำสั่งที่ใช้ปากและ effect พิเศษให้กับวัตถุ

(8) Menu 3D คือ แถบชุดคำสั่งที่ใช้ในการสร้างภาพแบบสามมิติ

(9) Menu View คือคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งแก้ไขและแสดงผลให้หน้าจอโปรแกรมเช่นบรรทัดและการย่อ/ขยายของมุมมอง

(10) Menu Window คือแถบชุดคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและการซ่อนของแถบเครื่องมือต่างๆ

(11) Menu Help คือถ้าซื้อคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและการสอนของแถบ Adobe Photoshop CS6

## 2) เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดวย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

## 3) พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel

เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

## 4) เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

## 5) สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น

เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนจอภาพจะปรากฏไอคอนที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

### 2.1.13 โปรแกรม Illustrator Cs6

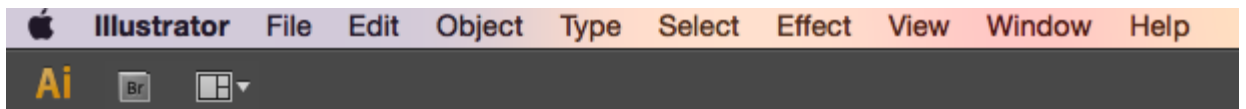
Illustrator (อิลลาสเตรเตอร์) คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic (เว็คเตอร์ กราฟฟิก) จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็น มาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ

โปรแกรม Illustrator ทำอะไรได้บ้าง

โปรแกรม Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้า โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และอุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งเราสามารถนำมาใช้สร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์ โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ งานออกแบบทางกราฟิก โลโก้ งานด้านการ์ตูน งานด้านเว็บไซต์

หน้าจอโปรแกรม Illustrator

หน้าจอของโปรแกรม Illustrator จะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ซึ่งมีหน้าที่การใช้งานแตกต่างกันออกไปดังนี้



### รูปที่ 2.18 รูปแบบเมนูคำสั่ง (Menu bar)

แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar) เป็นเมนูคำสั่งหลักของโปรแกรม Illustrator แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้

File: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการ เปิด-ปิดไฟล์ การ บันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจากโปรแกรม (Exit)

Edit: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้งการกำหนดคุณสมบัติ ต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกำหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น

Type: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นต้น

Select: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และ Stroke แบบเดียวกัน วัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น

Filter: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่างของ Path

Effect: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพคล้าย Filter แต่จะไม่มีผลกับรูปร่าง

ของ PathView: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการมองทุกสิ่งในงาน เช่น Zoom Show/Hide Ruler

Bounding Box Outline Mode/Preview Mode เป็นต้น

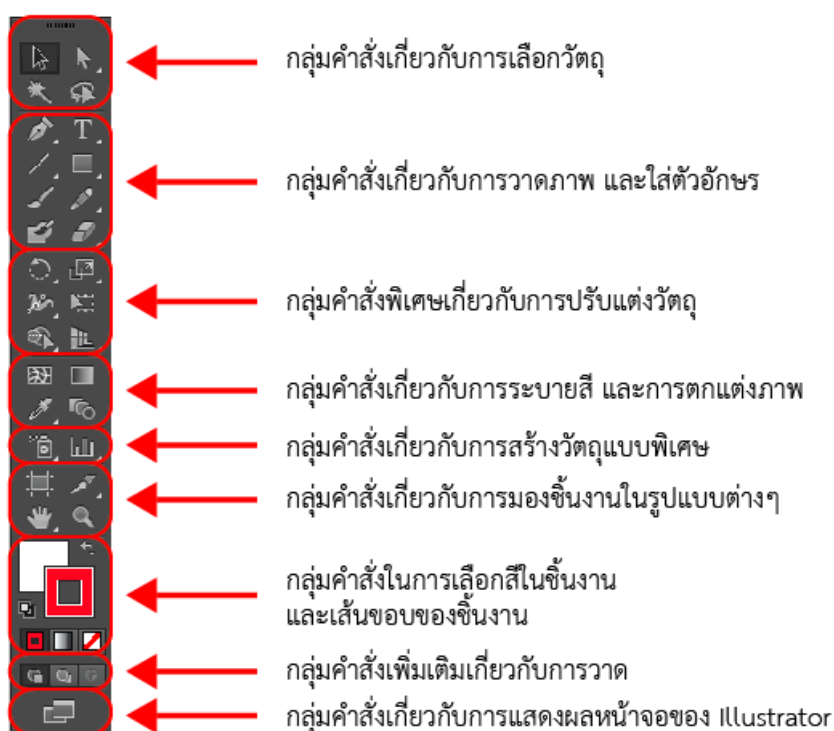
Window: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเครื่องมือต่างๆ เช่น Palette Tool

Box เป็นต้น

Help: เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

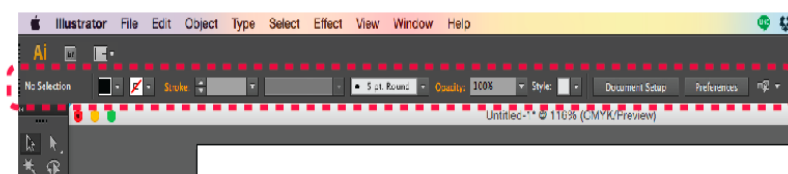
กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง การปรับแต่งและการแก้ไขภาพ



รูปที่ 2.19 รูปกล่องเครื่องมือ (Toolbox)

คอนโทรลพาเนล (Control Panel)



รูปที่ 2.20 รูปคอนโทรลพาเนล (Control Panel)

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่างๆ ของวัตถุ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถกำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุที่เลือกได้ง่ายขึ้น

## พื้นที่การทำงาน (Artboard)

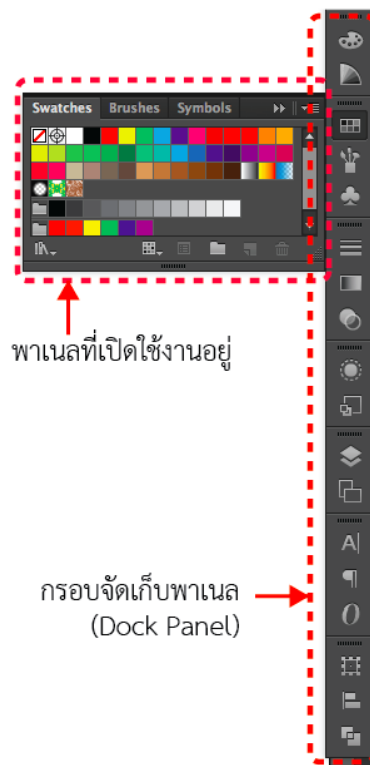
เป็นบริเวณที่เราใช้วางวัตถุเพื่อสร้างชิ้นงาน ส่วนพื้นที่นอกเหนือจากนั้น (Scratch area) เป็นบริเวณที่เราวางวัตถุแต่ไม่ต้องการให้แสดงในชิ้นงาน ใช้เพื่อพักวัตถุ หรือเพื่อไว้ใช้ในภายหลัง



รูปที่ 2.21 รูปพื้นที่การทำงาน (Artboard)

## พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)

เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่ายๆ ไม่ต้องเปิดหาแถบคำสั่ง ซึ่งพาเนลจะถูกจัดเก็บไว้ในกรอบจัดเก็บพาเนลด้านขวาของหน้าจอ



รูปที่ 2.22 รูปพาเนลควบคุมการทำงาน

#### 2.1.12 โปรแกรม Adobe after effect cs6

ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe after Effect CS6

1) ไตเติลบาร์ (Title Bar) แถบที่อยู่ทางด้านบนสุดของหน้าต่างโปรแกรมเพื่อใช้แสดงชื่อโปรแกรม Adobe after Effects CS6 และชื่อไฟล์ที่กำลังเปิดทำงานอยู่ในขณะนั้นและทางด้านขวามือของไตเติลบาร์เป็นปุ่มควบคุมการย่อ - ขยายหรือปิดโปรแกรม

2) เมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดล่างต่อจากไตเติลบาร์ซึ่งเป็นที่เก็บคำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของคำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยออกมาโดยแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดังรายการต่อไปนี้

(1) เมนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วิดีโอและไฟล์ภาพ เช่นการบันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น

(2) เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอ

(3) เมนู Composition เป็นคำสั่งเกี่ยวกับเทคนิคต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน

(4) เมนู Layer เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดเลเยอร์ต่าง ๆ

(5) เมนู Effect เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการ effect ต่าง ๆ

(6) เมนู Animation เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการกำหนดการเคลื่อนไหวของไฟล์ต่างๆ

(7) เมนู View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการดูมุมมองของไฟล์ตลอดจนการย่อ-ขยายไฟล์

(8) เมนู Window เป็นคำสั่งที่รวบรวมการเรียกใช้ Palette เพื่อให้สะดวกต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

(9) เมนู Help เป็นคำสั่งที่รวบรวมการช่วยเหลือและแนะนำการใช้โปรแกรม Adobe After Effects CS3

3) กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เครื่องมือเหล่านี้มีหลากหลายประเภท ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางตัวซ้อนเอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเครื่องมือใดมีปุ่มสามเหลี่ยมสีดำอยู่ทางด้านล่างแสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก

4) Palette เป็นไดอะล็อกซ์ประเภทหนึ่งที่ใช้เลือกรายละเอียดสำหรับการทำงานต่างๆ ในโปรแกรมควบคู่กับคำสั่งและเครื่องมือ

#### 2.1.14 โปรแกรม Sony Vegas

1) Menu bar & Toolbar ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

(1) New สร้างโปรเจกต์งานใหม่

(2) Open เปิดโปรเจกต์ที่มีอยู่แล้วขึ้นมาทำงาน

(3) Save บันทึกงานที่ทำ

(4) Save As บันทึกงานในชื่ออื่น

(5) Render As เรนเดอร์หรือประมวลผลงาน

(6) Properties เปิดหน้าต่าง Project Properties เพื่อตั้งค่าต่าง ๆ

(7) Cut ลบคลิปที่ไม่ต้องการออกจาก Timeline

(8) Copy คัดลอกคลิปที่อยู่บน Timeline

(9) Paste วางคลิปที่คัดลอกมาแล้วบน Timeline

(10) Undo ยกเลิกคำสั่งที่ผ่านมา

(11) Redo ใช้คำสั่งที่ยกเลิกไปอีกครั้ง

(12) Automatic Cross fades ใส่ Cross fades อัตโนมัติเมื่อลากคลิปมาซ้อนกัน

(13) Auto Ripple เมื่อเลื่อนคลิป คลิปที่อยู่ถัดไปทางขวาทั้งหมดจะเลื่อนด้วย

(14) Ignore Event Grouping เมื่อต้องแยกไม่ให้คลิปภาพและเสียงติดกัน

(15) Normal Edit tool เครื่องมือพื้นฐานสำหรับเลือกทำงานกับคลิปทั่วไป

(16) Selection Edit tool เลือกคลิปหลาย ๆ คลิปพร้อมกัน

(17) Zoom Edit tool ย่อ/ขยายขนาดของคลิปใน Timeline

(18) Interactive Tutorials เครื่องมือช่วยอธิบายวิธีการใช้โปรแกรมโดยมีการตอบโต้กับผู้ใช้งานด้วย

(19) What's This Help เครื่องมือช่วยอธิบายวิธีการใช้โปรแกรม

2) Window docking area ประกอบด้วยหน้าต่าง Preview และหน้าต่างย่อยที่ช่วยให้เราสามารถตัดต่อได้สะดวกขึ้น

- (1) Explorer ใช้ค้นหาไฟล์ที่จะใช้ตัดต่อ
- (2) Trimmer ใช้เลือกช่วงคลิปวิดีโอ
- (3) Project Media ใช้จัดหมวดหมู่คลิปที่นำเข้ามาตัดต่อ
- (4) Transitions ใช้เลือกเทคนิคเปลี่ยนฉาก
- (5) Video FX ใช้เลือกเอฟเฟกต์ด้านภาพ
- (6) Media Generators รวบรวมแบบสำเร็จที่โปรแกรมสร้างไว้ให้เราเลือกนำไปใช้ได้ทันที เช่น พื้นหลัง ตัวอักษร เครดิตท้ายเรื่อง เป็นต้น
- (7) Mixer ควบคุมการทำงานของเสียง
- (8) Preview แสดงภาพตัวอย่างในช่วงที่เรากำลังตัดต่ออยู่โดยบอกรายละเอียดของภาพ เช่น ขนาดภาพ เวลา เป็นต้น

3) Timeline & Track list สำหรับทำการตัดต่อคลิปและใส่เอฟเฟกต์ต่างๆ

- (1) Track list แสดงรายการแทร็กทั้งหมดในงานวิดีโอ แบ่งเป็น ๒ ชนิด คือ Video Track และ Audio Track โดยสามารถเพิ่มแทร็กได้ไม่จำกัด
- (2) Timeline แสดงคลิปที่เรากำลังตัดต่อ

## 2.2 ศึกษาประโยชน์

- 2.2.1 ช่วยพัฒนาทักษะในการทำสื่อวิทัศน์
- 2.2.2 สร้างความบันเทิงและให้ความรู้กับคนดู
- 2.2.3 ฝึกการทำรูปหอมสมุนไพร
- 2.2.4 เป็นแนวทางในการทำสื่อวิทัศน์ในอนาคต

## 2.3 รูปแบบการนำเสนอ

- 2.3.1 2D Animation
- 2.3.2 Vector
- 2.3.3 การออกแบบตัวละคร
- 2.3.4 วิทัศน์

## 2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



รูปที่ 2.23 รูปแบบ รายการกบนอกกะลา ย้อมผ้า สีสันสดใสพื้นผ้า

รายการกบนอกกะลา เป็นรายการ สารคดีภายใต้แนวคิด ให้ความรู้สนุกสนาน เป็นรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดี รายการกบนอกกะลานี้จะมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างไปจากรายการสารคดีอื่น ๆ เพราะมีความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดวิธีการนำเสนอคล้ายขั้นตอนของทางวิทยาศาสตร์ ได้มีการหา ความจริง ของจริงในพื้นที่จริงจากบุคคลจริง และมักมีการลงไปตามไปดู การสาธิตหรือทดลองลงมือทำ มีการแทรกอินโฟกราฟิกในรายการ เมื่อภาพบางภาพไม่สามารถหา มาทดแทนได้ หรือเพื่อให้ผู้ชมดูแล้วเกิดการเข้าใจได้ง่ายขึ้น

รายการแบ่งออกเป็น 3 ช่วงด้วยกัน

ช่วงที่ 1 เปิดรายการ แนะนำพิธีกร เกริ่นนำเข้าสู่รายการและหัวข้อที่จะพาไปรับชม

ช่วงที่ 2 พิธีกร พาไปดูสถานที่จริง ในเรื่องที่จะพาไปรับชม พร้อมแทรก Infographic เป็น ระยะเวลา

ช่วงที่ 3 ปิดรายการ จะแทรกบางช่วงของรายการใส่เป็นวิดีโอ พร้อมใส่เครดิตการถ่ายทำ

เมื่อได้รับชมรายการนี้แล้ว ผู้จัดทำเรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ และการ นำเสนอข้อมูลเนื้อหา ผ่านมุมมองที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย มีการดำเนินเรื่องที่กระชับทำให้ผู้ชมมี ความสนใจติดตามชม ไม่เบื่อเพราะเนื้อหาไม่ยืดเยื้อ มีขั้นตอนการนำเสนอที่ตรงตามรูปแบบ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นายธิมากร ดีใจและนายวันชนะ จันทร์เพ็ง (2561) ได้ทำโครงการเรื่อง “วิถีทัศน์ เรื่อง โรคหัวใจ ไม่ควรมองข้าม” โดยจากการทำโครงการ วิถีทัศน์ เรื่อง โรคหัวใจ ไม่ควรมองข้าม นั้นมี

จุดมุ่งหมายอย่างหนึ่งเพื่อให้นักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรื่อง การทำงานของสายงานแอนิเมชัน และทำการออกแบบคาแร็คเตอร์2D เริ่มทำการ และหาสถานที่ถ่ายทำวิดีโอ ตัดต่อใส่เสียง เพื่อให้ผู้ที่สนใจในเรื่องนี้ได้รับความรู้จากการศึกษาการผลงานชิ้นนี้

คณะผู้จัดทำได้ดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้เพื่อให้ท่านผู้ที่เข้ามาเข้าชมได้รับประโยชน์จากผลงานที่พวกเราได้จัดทำขึ้น และได้นำเสนอเผยแพร่ผลงานโดย การนำเสนอสื่อวีดิทัศน์

คณะผู้จัดทำได้จัดทำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โรคหัวใจ ไม่ควรมองข้าม ขึ้นเพื่อให้ท่านผู้ชมได้ศึกษาค้นหาความรู้ เรื่อง โรคหัวใจ และวิธีผลิตสื่อวีดิทัศน์ ที่พวกเราได้จัดทำ ผู้ที่จะศึกษาจะได้รู้วิธี และขั้นตอนในการสื่อวีดิทัศน์ให้ถูกต้อง

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินงาน

#### 3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ

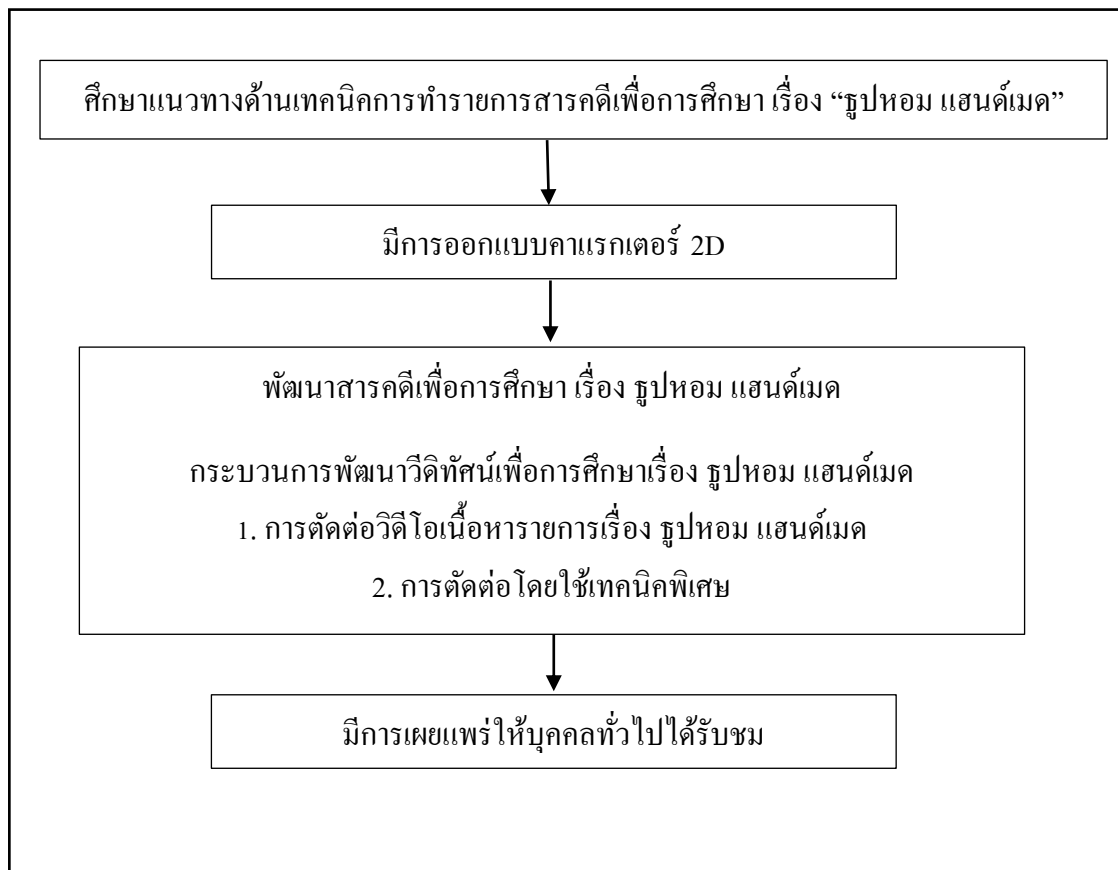
จากที่ได้ศึกษาเรื่องราวความเป็นประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมรายการวิดิทัศน์ ทำให้เกิดความรู้เกี่ยวกับการทำรายการวิดิทัศน์เป็นการนำเสนอที่เข้าถึงบุคคลที่สนใจในเรื่องนั้น ๆ ให้สามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น และการนำเสนอรายการวิดิทัศน์มีหลายรูปแบบ และ รูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน

- 1.การเลือกใช้มุมกล้อง
- 2.การเลือกใช้รูปแบบรายการ
- 3.การจัดองค์ประกอบของรายการ
- 4.การเลือกรูปแบบการถ่ายทำที่เข้ากับรายการ

#### 3.2 แนวคิดในการออกแบบ

จากการศึกษาข้อมูลเนื้อหาและทฤษฎีในการทำรายการวิดิทัศน์ เรื่องรูปหอม แอนด์เมด ผู้จัดทำโครงการได้ทราบวิธีการทำรายการวิดิทัศน์เพื่อการศึกษาและสามารถจัดทำรายการได้โดยการดำเนินการออกแบบวิดิทัศน์ และการออกแบบคาแรคเตอร์ของงานชิ้นนี้จะเป็นการออกแบบให้เป็นเด็กผู้ชายที่ใสซื่อไทย มาอธิบายในภูมิปัญญาชาวบ้าน และมีคาแรคเตอร์หน้าตาความเป็นไทยได้อย่างถูกต้อง

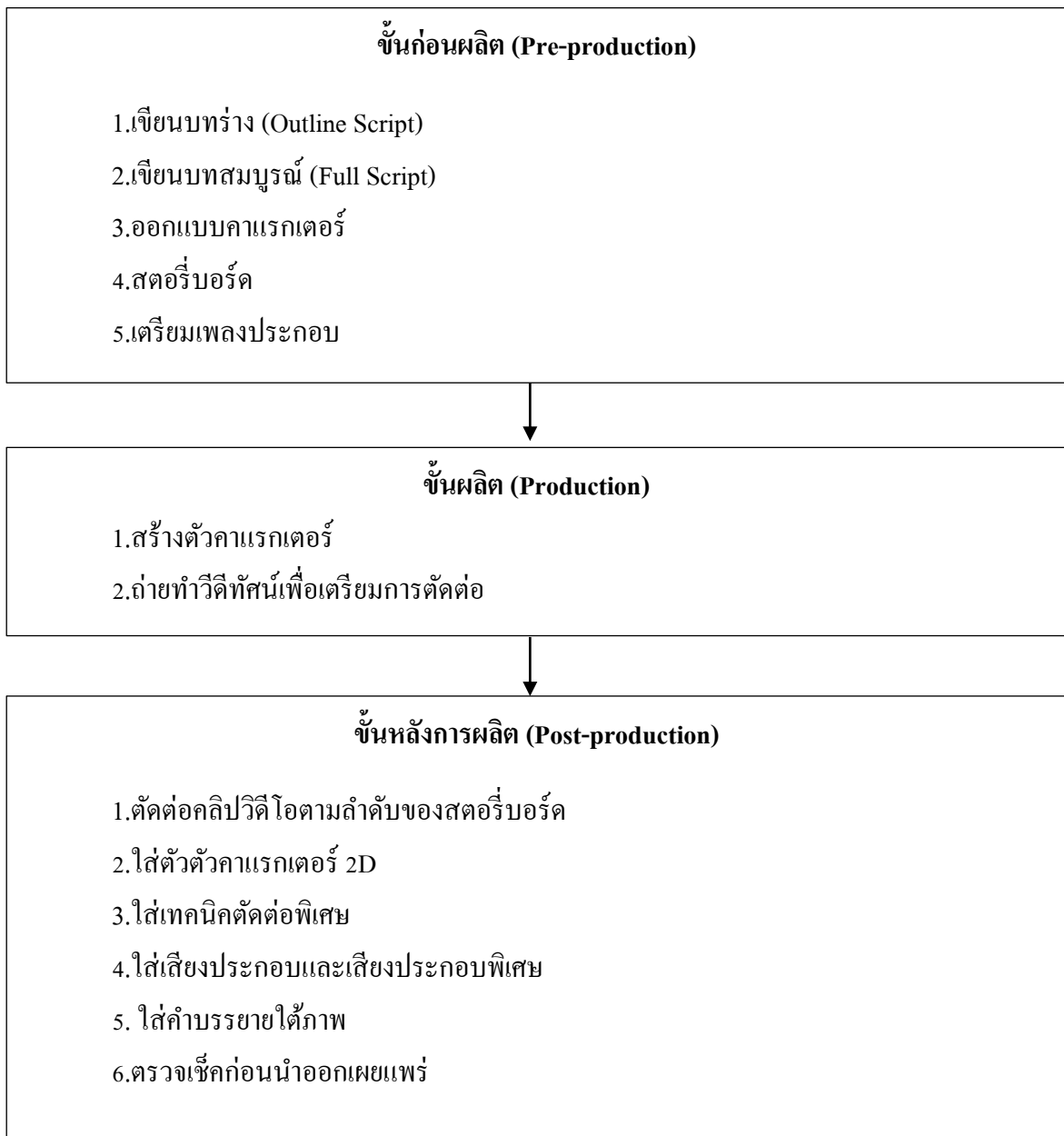
### 3.2.1 แนวความคิดในการนำเสนอ



รูปที่ 3.1 แนวคิดในการนำเสนอ

### 3.2.2 ขอบเขตการออกแบบ

จากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้เพื่อการออกแบบวีดิทัศน์ โดยมุ่งเน้นในการเผยแพร่ความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุดรวมถึงได้รับความสนใจในด้านการถ่ายวีดิทัศน์อีกด้วย



รูปที่ 3.2 ขอบเขตการออกแบบ

### 3.3 การออกแบบตัวละคร (Character design)

การออกแบบในงานจะมีตัว Character หนึ่งตัวเพื่อที่จะบอกถึงภูมิปัญญาชาวบ้าน ผู้จัดทำจึงออกแบบให้มีความเกี่ยวข้องกับการนำเสนอมากที่สุดจึงออกแบบมาเป็นดังนี้

### 3.3.1 การอ้างอิง (Reference)

การที่ออกแบบตัว Character นี้อ้างอิงมาจากเด็กไทยผมจุก

(1) การอ้างอิง (Reference) รูปแบบของเด็กไทยผมจุก



รูปที่ 3.3 เด็กไทยผมจุก

## 3.4 การออกแบบโครงร่าง ตัวละคร (Sketch)

### 3.4.1 โครงร่าง ตัวละครที่เป็นรูปแบบร่าง

1) Character design ของ น้องชมพู



รูปที่ 3.4 ภาพ Character design ของน้องชมพู

## 3.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด Shooting Script และ Story Board

## ซีน 1 เปิดรายการ

ชื่อรายการขึ้น – เริ่มต้นการแนะนำตัว

ภายนอก / ทำเรื่องวัดบางน้ำผึ้งนอก / ตอนเช้า

### 1. MLS พิธีกรทั้ง 2 คนพูดเปิดรายการ

- สวัสดีค่ะ/ครับ วันนี้เราจะพามาชมการทำรูปหอมสมุนไพรที่บ้านรูปหอมสมุนไพร กันนะค่ะ

### 2. MLS พิธีกรทั้ง 2 คนแนะนำตัว

- อยู่กับพิธีกรทั้งสองคนนะค่ะ มายค่ะ/แมนครับ

### 3. MLS 2D Animation แผนที่จากทำเรื่องวัดบางน้ำผึ้งนอก ไปบ้านรูปหอมสมุนไพร

- พวกเราจะพาทุกคนเดินทางจากทำเรื่องวัดบางน้ำผึ้งนอกไปบ้านรูปหอมสมุนไพรกันนะค่ะ/ครับ

## ซีน 2 แนะนำสถานที่และสาธิตวิธีการทำ

ภายนอก / หน้าบ้านรูปหอมสมุนไพร / ตอนเช้า

### 4. MLS พิธีกรทั้ง 2 คนแนะนำทางเข้า

- ตอนนี้เราก็คืออยู่ที่หน้าทางเข้าบ้านรูปหอมสมุนไพรกันแล้วนะค่ะ เดี่ยวเราจะพาทุกคนเดินเข้าไปดูพร้อมกันเลยนะค่ะ

### 5. LS ถ่ายทางเข้าตั้งไปจนถึงบ้านรูปหอมสมุนไพร

### 6. MS พิธีกรพูดเกริ่น และแทรก ตัวคาแรคเตอร์ 2D เพื่อแนะนำประวัติของบ้านรูปหอมสมุนไพร

- ตอนนี้เราก็คือถึงที่บ้านรูปหอมสมุนไพรกันแล้วนะค่ะ แล้วก่อนที่จะพาเข้าไปดูข้างในเดี๋ยวมายกับแมนจะพาไปรู้จักกับประวัติของบ้านรูปหอมสมุนไพรกันก่อนนะค่ะ

### 7. LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- สวัสดีค่ะ วันนี้้อยชมพู จะพาไปรู้จักกับ ประวัติของบ้านรูปหอมสมุนไพร กันนะค่ะ

### 8. LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- บ้านรูปหอมสมุนไพร เกิดจากแนวความคิดของ ลุงต๋อย สุวัฒน์ นวลสะอาด

### 9. LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- ที่มีความสนใจในการทำรูปหอมสมุนไพรไฉ่ยุง แล้วนำมาดัดแปลง สร้างเอกลักษณ์เฉพาะ

### 10. LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- โดยใช้สมุนไพรธรรมชาติในท้องถิ่นมาเป็นส่วนผสม

### 11 LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- ในการทำรูปหอมสมุนไพรไฉ่ยุงหลากหลายกลิ่น จนเป็นที่รู้จัก

### 12 LS ตัวคาแรคเตอร์ 2D น้อยชมพู พูดประวัติบ้านรูปหอมสมุนไพร

- และพัฒนามาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น “วิสาหกิจชุมชนบ้านรูปหอมสมุนไพร” แห่งนี้ค่ะ

13. MLS พิธีกรแนะนำวิทยากร

- ตอนนี้ค่ะ เราก้เข้ามาอยู่กันที่ วิสาหกิจชุมชนบ้านรูปหอมกันแล้วนะคะ แล้วเราก้จะพามารู้จักกับวิทยากรของบ้านรูปหอมกันนะคะ

14. MLS วิทยากรอธิบายส่วนผสมของการทำรูป

- หนึ่งเลยนะคะ เดี่ยวเราก้จะให้หนูเนี้ย ผสมเนื้อเองด้วยนะคะ

15. MLS วิทยากรให้พิธีกรทั้งสองคนลงมือทำ

- ขึ้นตอนต่อไป เดี่ยวเราจะมาผสม ผสมรูปกันนะคะ

16. MLS พิธีกรทั้งสองคนลงมือทำ

- แล้วก็ในส่วนสมุนไพรก็คืออันนี้ หนูเทเข้าไปเลย

17. MLS พิธีกรทั้งสองคนลงมือทำ

- ค่ะ อันนี้คือเป็นอันที่เราวดเสร็จแล้วนะคะ เป็นนุ่ม ๆ แบบนี้

18. MLS พิธีกรทั้งสองคนลงมือทำ

- ก้านรูปอันนี้จะป็น ก้านที่ผสมกับก้อเหินยว กับทราย

19. MLS ถ่าย Footage ตอนทำรูปหอมสมุนไพร

ขึ้น 3 ปีตรายการ

พูดสรุปถึงประโยชน์ของการทำรูปหอม – กล่าวปีตรายการ

ภายใน / บ้านรูปหอมสมุนไพร / ตอนสาย

20. MLS ได้ทำรูปหอมสมุนไพรเสร็จ

- ฝีมือนะคะ แต่ว่าที่เราจะออกสู่ตลาดขายจริง ๆ คืออันนี้

21. MLS พิธีกรได้ขอให้วิทยากรเชิญชวนทุกคนมาทำรูปหอม

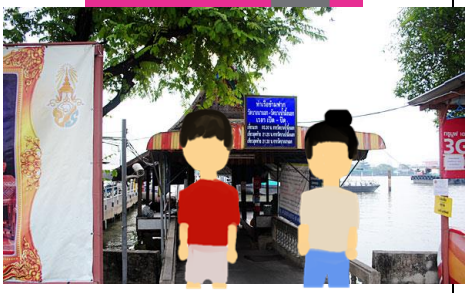
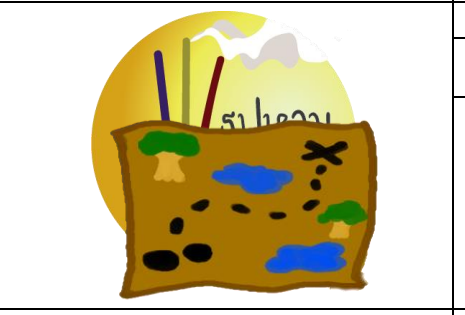
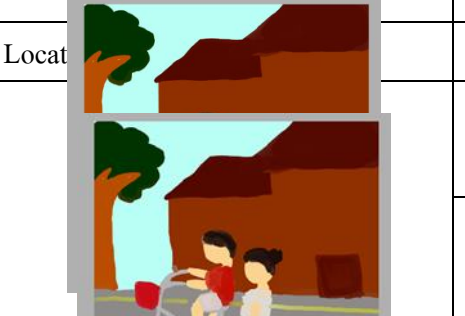
- ค่ะ เดี่ยวขอให้ป้าแม่วะเชิญชวนทุกคนมาทำรูปหอม

22. MLS พิธีกร กล่าวปีตรายการ พร้อมใส่เครดิต

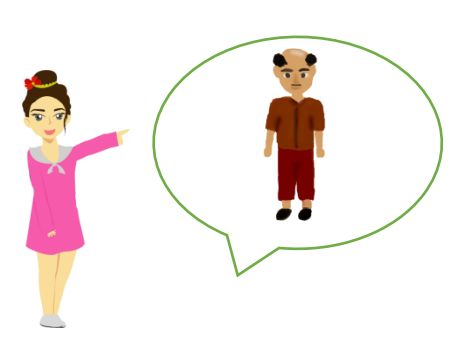
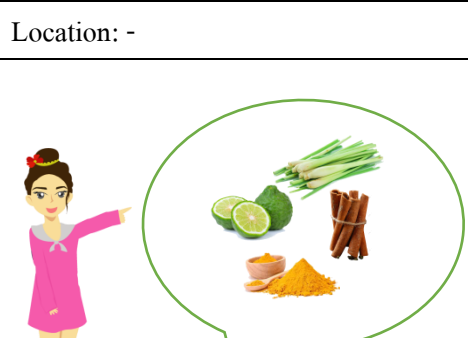
- แล้วสุดท้ายในคลิปนี้นะคะ ก็ขอขอบคุณทุกคนที่รับชมกับเรามาจนถึงตอนนี้นะคะ แล้วก็ขอบคุณป้าแม่วะด้วยค่ะ ที่มาเป็นวิทยากรให้เรานะคะ

Storyboard

| ลำดับ | เนื้อหา | รายละเอียด |
|-------|---------|------------|
|-------|---------|------------|

|   |                                                                                     |                     |                           |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------|
|   |                                                                                     | ขนาดภาพ: MLS        | บรรยาย: สวัสดิ์ค่ะ/ครับ   |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนไหว       | วันนี้เราจะเฝ้าฯ มาชมการ  |
| 5 |    | ขนาดภาพ: -          | ข่าวรูป หอมสมุนไพรที่     |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | บรรยาย: เล็กก็พลัดๆ       |
|   |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | น้ำหอมสมุนไพรที่          |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | Effect: Zoom out          |
| 1 | Location: ท่าเรือวัดบางน้ำผึ้งนอก                                                   | เชื่อมภาพ: cut      | ดนตรี: -                  |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: cut      | Effect:                   |
| 6 |    | ขนาดภาพ: MLS        | บรรยาย: โลโก้ภาพ          |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | บรรยาย: อยู่กับพิธีกรทั้ง |
|   |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | Effect: เสียงกรับ         |
|   |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | ดนตรี: -                  |
|   | Location: ท่าเรือวัดบางน้ำผึ้งนอก                                                   | เชื่อมภาพ: Fade     | Effect: ชื่อพิธีกรทั้ง 2  |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: cut      | คน ขึ้นมาข้าง ๆ           |
| 3 |  | ขนาดภาพ: -          | บรรยาย: โลโก้รายการ       |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | บรรยาย: พวกเราจะพา        |
|   |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   | Location: -                                                                         | การเคลื่อนกล้อง: -  | Effect: -                 |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | ทำเรือวัดบางน้ำผึ้งนอก    |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | ไป บ้าน รูป หอม           |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | สมุนไพรกันนะคะ            |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | Effect: Animation 2D      |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | บรรยาย: อนิเมะเปิด        |
|   |                                                                                     | เชื่อมภาพ: Fade     | รายการ                    |
| 4 |  | การเคลื่อนกล้อง: -  | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ช่วงที่ 2                 |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
| 8 |  | การเคลื่อนกล้อง: -  | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ     |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ตามจักรยาน                |
|   |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ตามจักรยาน                |
|   | Location: พระประแดง                                                                 | เชื่อมภาพ: cut      |                           |

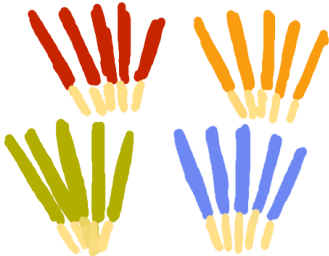
|    |                                                                                     |                    |                                                                                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  |    | ขนาดภาพ: MLS       | บรรยาย: ตอนนี้เราก็อู่กันที่หน้าทางเข้าบ้านรูปหอมสมุนไพรกันแล้วนะคะ เด็กๆเราจะพาทุกคนเดินเข้าไปดูพร้อมกันเลยคะ                                         |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: -                                                                                                                                               |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: -                                                                                                                                              |
|    | Location: หน้าทางเข้าบ้านรูปหอมสมุนไพร                                              | เชื่อมภาพ: cut     |                                                                                                                                                        |
| 10 |   | ขนาดภาพ: MLS       | บรรยาย: -                                                                                                                                              |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ                                                                                                                                  |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: -                                                                                                                                              |
|    | Location: ทางเข้าบ้านรูปหอมสมุนไพร                                                  | เชื่อมภาพ: Fade    |                                                                                                                                                        |
| 11 |  | ขนาดภาพ: MS        | บรรยาย: ตอนนี้เราก็ตั้งที่บ้านรูปหอมสมุนไพรกันแล้วนะคะ แล้วก่อนที่จะพาเข้าไปดูข้างใน เด็กๆมาจับแมลงจะพาไปรู้จักกับประวัติของบ้านรูปหอมสมุนไพรกันก่อนคะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: -                                                                                                                                               |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: -                                                                                                                                              |
|    | Location: หน้าบ้านรูปหอมสมุนไพร                                                     | เชื่อมภาพ: cut     |                                                                                                                                                        |

|    |                                                                                     |                    |                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 |    | ขนาดภาพ: LS        | บรรยาย: สวัสดีค่ะ วันนี้ น้องชมพู จะพาไปรู้จักกับ ประวัติของบ้านรูป หอมสมุนไพร กันนะคะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ                                                                  |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: Animation 2D ,                                                                 |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut     | Infographic                                                                            |
| 13 |    | ขนาดภาพ: LS        | บรรยาย: บ้านรูปหอมสมุนไพร เกิดจาก แนวความคิดของลุง ต๋อย สุวัฒน์ นวลสอาด                |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ                                                                  |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: Animation 2D ,                                                                 |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut     | Infographic                                                                            |
| 14 |   | ขนาดภาพ: LS        | บรรยาย: ที่มีความสนใจ ในการทำรูป หอมสมุนไพรไฉ่ยung แล้วนำมาดัดแปลง สร้างเอกลักษณ์เฉพาะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ                                                                  |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: Animation 2D ,                                                                 |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut     | Infographic                                                                            |
| 15 |  | ขนาดภาพ: LS        | บรรยาย: โดย ใช้สมุนไพรธรรมชาติในท้องถิ่นมาเป็นส่วนผสม                                  |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: - | ดนตรี: เสียงเพลงเบา ๆ                                                                  |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level | Effect: Animation 2D ,                                                                 |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut     | Infographic                                                                            |

|    |                                                                                     |                      |                                                                                                                             |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 |    | ขนาดภาพ: LS          | บรรยาย: ในการทำรูปสมุนไพรไผ่ขลุ่ยหลากสีจนเป็นที่รู้จัก                                                                      |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนไหวกล้อง:- | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ                                                                                                        |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง : eye level | Effect: Animation 2D , Infographic                                                                                          |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut       |                                                                                                                             |
| 17 |   | ขนาดภาพ: LS          | บรรยาย: และพัฒนามาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น “วิสาหกิจชุมชนบ้านรูปหอมสมุนไพร” แห่งนี้ค่ะ                |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนไหวกล้อง:- | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ                                                                                                        |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level   | Effect: Animation 2D , Infographic                                                                                          |
|    | Location: -                                                                         | เชื่อมภาพ: cut       |                                                                                                                             |
| 18 |  | ขนาดภาพ: MLS         | บรรยาย: ตอนนี้นะคะเราก็เข้ามาอยู่กันที่วิสาหกิจชุมชนบ้านรูปหอมกันแล้วนะคะ แล้วเราก็จะมารู้จักกับวิทยากรของบ้านรูปหอมกันนะคะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนไหวกล้อง:- | ดนตรี: -                                                                                                                    |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง:eye level   | Effect: ซooming ขึ้นมา                                                                                                      |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut       |                                                                                                                             |

|    |                                                                                     |                        |                                                                               |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 19 |    | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: หนึ่งเลยนะ<br>กะ เดี่ยวเราก็จะให้หนู<br>เนี่ย ผสมเนื้อเองด้วย<br>นะกะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                      |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect: แทรกรูปภาพ<br>พร้อมชื่อสมุนไพร                                        |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                               |
| 20 |   | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: ขึ้นตอน<br>ต่อไป เดี่ยวเราจะมา<br>ผสม ผสมรูปกันนะกะ                   |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                      |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                       |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                               |
| 21 |  | ขนาดภาพ: CU            | บรรยาย: มีจินเหินยว<br>ไม้มะม่วงนะกะ ไม้<br>เทพทาโร                           |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                      |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                       |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                               |
| 22 |  | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: แล้วก็ในส่วน<br>สมุนไพร ก็คืออันนี้<br>หนูเทเข้าไปเลย                 |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                      |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect: เสียงน้ำ                                                              |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                               |

|    |                                                                                     |                        |                                                                                  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 23 |    | ขนาดภาพ: CU            | บรรยาย: เราก็นวด<br>นวด นวดให้เหนียว<br>เลย                                      |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                         |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                          |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                  |
| 24 |    | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: ค่ะ อันนี้คือ<br>เป็นอันที่เรา นวดเสร็จ<br>แล้วนะคะ เป็นนุ่ม ๆ<br>แบบนี้ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                         |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                          |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                  |
| 25 |  | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: ก้านรูปอันนี้<br>จะเป็น ก้านที่ผสมกับ<br>ก้อเหนียว กับทราย               |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                         |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                          |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                  |
| 26 |  | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: Footage                                                                  |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ                                                             |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect: Speed                                                                    |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                  |

|    |                                                                                     |                             |                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------|
| 27 |    | ขนาดภาพ: LS                 | บรรยาย: อินโทรเปิด<br>ช่วงที่ 3                            |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:            | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ                                       |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level         | Effect: ตัวหนังสือลอยตามจักรยาน                            |
|    |                                                                                     | Location: พระประแดง         | เชื่อมภาพ: Fade                                            |
| 28 |   | ขนาดภาพ: MLS                | บรรยาย: ฝีมือแกะ                                           |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:            | ดนตรี: -                                                   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level         | Effect:                                                    |
|    |                                                                                     | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร | เชื่อมภาพ: cut                                             |
| 29 |  | ขนาดภาพ: CU                 | บรรยาย:                                                    |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:            | ดนตรี: -                                                   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level         | Effect: เสียงดีใจ ,<br>Infographic                         |
|    |                                                                                     | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร | เชื่อมภาพ: cut                                             |
| 30 |  | ขนาดภาพ: MLS                | บรรยาย: แต่ว่าที่เราจะ<br>ออกสู่ตลาดขายจริง ๆ<br>คืออันนี้ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:            | ดนตรี: -                                                   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level         | Effect: -                                                  |
|    |                                                                                     | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร | เชื่อมภาพ: cut                                             |

|    |                                                                                     |                        |                                                                                                                                                                |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 31 |    | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: ค่ะ เดี่ยว<br>ขอให้ป้าแมวเชิญชวน<br>ทุกคนมาทำรูปหอม                                                                                                    |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:       | ดนตรี: -                                                                                                                                                       |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect: เสียงหัวเราะ                                                                                                                                           |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                                                                                                |
| 32 |    | ขนาดภาพ: MLS           | บรรยาย: แล้วสุดท้าย<br>ในคลิปนี้นะคะ ก็<br>ขอขอบคุณทุกคนที่<br>รับชมกับเรามาจนถึง<br>ตอนนี้ค่ะ แล้วก็<br>ขอบคุณป้าแมวด้วยค่ะ<br>ที่มาเป็นวิทยากรให้เรา<br>นะคะ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:-      | ดนตรี: -                                                                                                                                                       |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect:                                                                                                                                                        |
|    | Location: บ้านรูปหอมสมุนไพร                                                         | เชื่อมภาพ: cut         |                                                                                                                                                                |
| 33 |  | ขนาดภาพ: -             | บรรยาย: Credits                                                                                                                                                |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:-      | ดนตรี: -                                                                                                                                                       |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye<br>level | Effect: เลื่อนขึ้น                                                                                                                                             |
|    | Location:                                                                           | เชื่อมภาพ: Fade        |                                                                                                                                                                |

|    |                                                                                     |                     |                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------|
| 34 |    | ขนาดภาพ: -          | บรรยาย: โลโก้รายการ    |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง: -  | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | Effect: -              |
|    |                                                                                     | Location: -         | เชื่อมภาพ: Fade        |
| 35 |    | ขนาดภาพ: -          | บรรยาย: โลโก้สาขา      |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:-   | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | Effect: -              |
|    |                                                                                     | Location: -         | เชื่อมภาพ: Fade        |
| 21 |  | ขนาดภาพ: -          | บรรยาย: โลโก้วิทยาลัยฯ |
|    |                                                                                     | การเคลื่อนกล้อง:-   | ดนตรี: เสียงเพลงเบาๆ   |
|    |                                                                                     | มุมกล้อง: eye level | Effect: -              |
|    |                                                                                     | Location: -         | เชื่อมภาพ: Fade        |

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงานโครงการ

การจัดทำโครงการวิดิทัศน์ รายการประเภทสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด เนื้อหาเกี่ยวกับรายการที่ทำให้เห็นความสำคัญของการทำรูปหอมสมุนไพร มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจศึกษาการทำรูปหอมสมุนไพรให้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการทำรูปหอมสมุนไพรให้ผู้ชมรายการได้รับความรู้และความพึงพอใจจากการชมรายการ โดยมีผลการดำเนินงานโครงการดังนี้

#### 4.1 การทดสอบโปรแกรม

4.1.1 ได้สร้างวิดิทัศน์ประเภทรายการสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) เพื่อให้เห็นถึงวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร
- 2) เพื่อให้ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการชมวิดิทัศน์รายการสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด
- 3) เพื่อให้ความรู้ให้กับผู้ที่สนใจศึกษาการทำรูปหอม แอนด์เมด

เปิดรายการ



รูปที่ 4.1 เปิดรายการ

ช่วงพุดเปิดรายการ



รูปที่ 4.2 ช่วงพุดเปิดรายการ

ช่วงอินโฟ บอกประวัติของบ้านรูปหอม



รูปที่ 4.3 ช่วงอินโฟ บอกประวัติของบ้านรูปหอม

#### ช่วงสัมภาษณ์พิธีกร



รูปที่ 4.4 ช่วงสัมภาษณ์พิธีกร

#### ช่วงสาธิตวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร



รูปที่ 4.5 ช่วงสาธิตวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร

## ช่วงโชว์ผลงาน



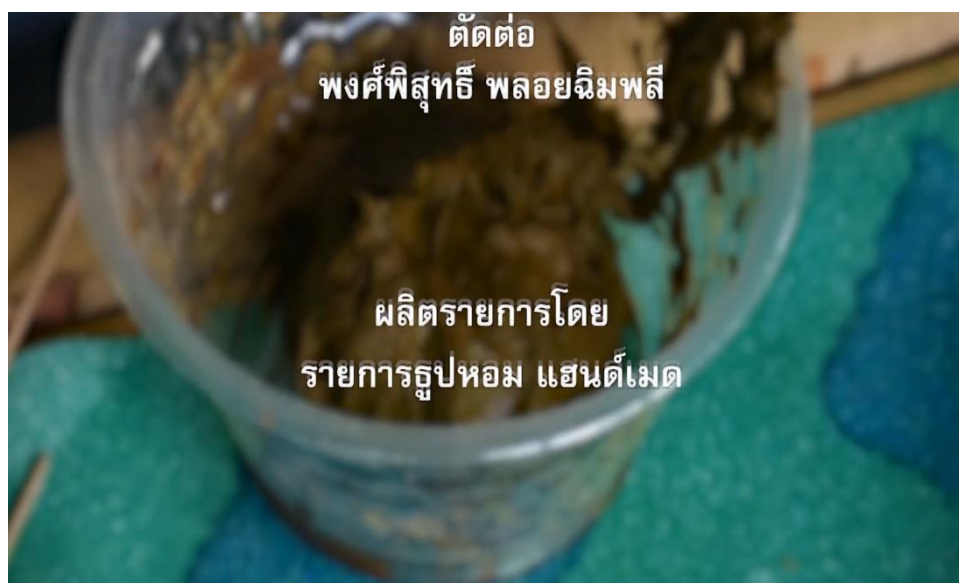
รูปที่ 4.6 ช่วงโชว์ผลงาน

## ช่วงพูดปิดรายการ



รูปที่ 4.7 ช่วงพูดปิดรายการ

End Credit



รูปที่ 4.8 End credit

#### 4.1.2 การทดสอบความพึงพอใจ

มีผู้เข้าร่วมทดสอบและทำการประเมินจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไป โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้ารับการประเมิน

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ วิกิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด

คำชี้แจง แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ วิกิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด แบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวของท่านให้ครบ

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง  
ระดับการศึกษา ☐ อนุปริญญา ☐ ประถม ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย  
☐ ปวช. ☐ ปวส. ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท  
อายุ ☐ 8-12 ☐ 13-18  
☐ 19-22 ☐ 23 ขึ้นไป

แบบประเมินตอนที่ 2 เป็นการประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับสื่อ วิกิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางด้านขวาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยเกณฑ์

การประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ด้านวัตถุประสงค์

| หัวข้อประเมิน                                                  | ระดับความเหมาะสม |   |   |   |   |
|----------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|---|
|                                                                | 5                | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. ได้ทราบวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร                               |                  |   |   |   |   |
| 2. ได้รับความบันเทิงจากการรู้จากการรับชมรายการ รูปหอม แอนด์เมด |                  |   |   |   |   |

ตารางที่ 4.1 แบบฟอร์มการประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้เข้ารับการประเมินให้คำแนะนำจากการรับชมสื่อ  
 วิดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด

.....

.....

.....

#### 4.2 ผลการทดสอบ

โดยการประเมิน สื่อวิดิทัศน์รายการสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ในครั้งนี้

| หัวข้อประเมิน                                                      | ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ) |      |                      |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------|------|----------------------|
|                                                                    | ค่าเฉลี่ย                 | S.D. | ระดับความ<br>พึงพอใจ |
| 1. ได้ทราบวิธีการทำรูปหอมสมุนไพร                                   | 4.40                      | 0.55 | มาก                  |
| 2. ได้รับความบันเทิงจากการรู้จากการรับชมรายการ รูป<br>หอม แอนด์เมด | 4.60                      | 0.55 | มากที่สุด            |
| รวม                                                                | 4.50                      | 0.00 | มากที่สุด            |

ตารางที่ 4.2 สรุปผลการประเมิน

สรุปผลการประเมินจะใช้วิธีการประเมินโดยการสุ่มแบบเจาะจงเพื่อการประเมินความพึง  
 พอใจ จากตารางใช้การประเมินความพึงพอใจของ สื่อวิดิทัศน์ เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ใช้  
 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจโดยใช้ scale 5 ระดับ หรือที่เรียกว่าวัดเจตคติตามเทคนิคของ  
 ลิเคิร์ท (Likert technique) หรือ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล

- 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด
- 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
- 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
- 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
- 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

#### 4.3 การปรับปรุง

ตัดต่อเรียบเรียงเนื้อหาให้สมบูรณ์



รูปที่ 4.9 ฉากแก้ไขระหว่างการเรียบเรียงเนื้อหา

## บทที่ 5

### สรุปผลการทำโครงการ

#### 5.1 ผลของการดำเนินการ

การดำเนินการโครงการสื่อวิทัศน์ประเภทสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด เริ่มตั้งแต่การเสนอโครงการต่อคณะกรรมการพิจารณา ซึ่งทางคณะกรรมการได้ทำการอนุมัติให้เริ่มเขียนบท หาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับบ้านรูปหอมสมุนไพร และได้เริ่มทำการออกแบบคาแรคเตอร์ของอินโฟกราฟิก โดยจะให้ออกแบบเป็นตัวการ์ตูน 2D ลงสี ตัดต่อใส่เสียง เขียนบทถ่ายทำ บทสัมภาษณ์ และทำการถ่ายทำ นำภาพและเสียง มาทำเป็นสื่อรายการวิทัศน์ และผ่านการแก้ไขจนเสร็จเป็นสื่อวิทัศน์เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด อย่างสมบูรณ์เพื่อเป็นสื่อวิทัศน์พัฒนาและให้ผู้ชมได้รับแนวคิดในการทำสื่อวิทัศน์ ความรู้ในเรื่องของการทำรูปหอมสมุนไพรและประวัติความเป็นมาของบ้านรูปหอม

#### 5.2 สรุปผลการดำเนินงาน

5.2.1 ได้ทราบขั้นตอนการทำรูปหอมสมุนไพร

5.2.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติของบ้านรูปหอมสมุนไพร

#### 5.3 อภิปรายผล

จากการดำเนินโครงการสื่อวิทัศน์ประเภทสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมด ผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อวิทัศน์ประเภทสารคดีเรื่อง รูปหอม แอนด์เมด เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบรายการสารคดี โดยฝึกทักษะการเขียนบทรายการ การเขียนสคริปต์ถ่ายทำรายการ การวางแผนการถ่ายทำ อีกทั้งยังได้พัฒนาทักษะทางการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator Cs6 ในการสร้างตัวคาแรคเตอร์ และใช้โปรแกรม Sony vegas ในการตัดต่อวิดีโอ เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์ และการตัดต่อวิดีโอมาใช้ การที่ผู้ชมได้รับชมสื่อวิทัศน์ประเภทสารคดีนั้น และตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่ามีความ SD เท่ากับ 0.00 และค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 ซึ่งอยู่ในระดับ มากที่สุด ตรงกับวัตถุประสงค์ของโครงการ

#### 5.4 ปัญหาในการจัดทำโครงการ

- 5.4.1 เวลาว่างของสมาชิกในกลุ่ม ไม่ตรงกัน
- 5.4.2 สถานที่ที่ไปถ่ายทำวิดีโอเดินทางลำบาก
- 5.4.3 อุปกรณ์ในการถ่ายทำ ไม่ครบสมบูรณ์

#### 5.5 ข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงการวิดีโอประเภทรายการสารคดี เรื่อง รูปหอม แอนด์เมค ผู้จัดทำได้ศึกษากระบวนการทำและพัฒนาทักษะด้านสื่อวิดีโอ แต่ยังมีบางส่วนที่หากได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมอีกหลายอย่าง เช่นเนื้อหา การถ่ายทำ การตัดต่อ ซึ่งบางส่วนอาจยังมีข้อบกพร่องอยู่ ถ้าหากแก้ไขได้ ก็จะทำให้สื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

##### 5.5.1 ข้อเสนอทั่วไป

- 1) ลูกเล่น เอฟเฟคค่อนข้างน้อย
- 2) วิดิทัศน์บางช่วงมีความยาวเกินไป

##### 5.5.2 ข้อเสนอแนะทางเทคนิค

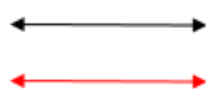
- 1) การใช้เสียง Music Sound ค่อนข้างน้อย
- 2) เสียงพากย์ยังไม่ค่อยตรงกับจังหวะของรายการ
- 3) การใช้เอฟเฟคบางประเภทยังไม่ตรงกับจังหวะของรายการ

## 5.5 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

| รายการ                                 | มิถุนายน 62  |   |   |   | กรกฎาคม 62 |   |   |   | สิงหาคม 62 |   |   |   | กันยายน 62    |   |   |   | ระยะเวลา                             |
|----------------------------------------|--------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------------------------------|
|                                        | 1            | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |                                      |
| เสนอหัวข้อโครงการ<br>รอบที่ 1 (บทที่1) |              |   | ↔ |   |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 26-30 มิถุนายน 62                    |
| ประกาศผลหัวข้อ<br>โครงการ รอบที่ 1     |              |   |   | ↔ |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 6 กรกฎาคม 62                         |
| เสนอหัวข้อโครงการ<br>รอบที่ 2 (บทที่1) |              |   |   |   |            | ↔ |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 11-13<br>กรกฎาคม 62                  |
| ประกาศผลหัวข้อ<br>โครงการ รอบที่ 2     |              |   |   |   |            |   | ↔ |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 17 กรกฎาคม 62                        |
| ส่งบทที่ 2                             |              |   |   |   |            | ↔ |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 11-23<br>กรกฎาคม 62                  |
| ส่งบทที่ 3                             |              |   |   |   |            |   |   | ↔ |            |   |   |   |               |   |   |   | 26 ก.ค. –<br>20 ส.ค. 62              |
| สอบหัวข้อโครงการ<br>(บทที่ 1-3)        |              |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   | ↔             |   |   |   | 4-8 กันยายน 62                       |
| ส่งความคืบหน้า 70%                     |              |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |               | ↔ |   |   | 11-15 กันยายน 62                     |
| ส่งความคืบหน้า 80%                     |              |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   | ↔ |   | 18-29 กันยายน 62                     |
| รายการ                                 | พฤศจิกายน 62 |   |   |   | ธันวาคม 62 |   |   |   | มกราคม 63  |   |   |   | กุมภาพันธ์ 63 |   |   |   | หมายเหตุ                             |
|                                        | 1            | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |                                      |
| ส่งความคืบหน้า 100%                    | ↔            |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 1-3 พฤศจิกายน<br>62 เป็นต้นไป        |
| สอบโปรแกรม                             | ↔            |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 11 พฤศจิกายน<br>2562                 |
| ส่งบทที่ 4                             |              |   |   |   |            | ↔ |   |   |            |   |   |   |               |   |   |   | 1-15 ธันวาคม 62                      |
| ส่งบทที่ 5                             |              |   |   |   |            |   |   |   |            | ↔ |   |   |               |   |   |   | 15-19 มกราคม 63                      |
| ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่า<br>เข้าเล่ม     |              |   |   |   |            |   |   |   |            |   | ↔ |   |               |   |   |   | 22 มกราคม –<br>20 กุมภาพันธ์<br>2563 |

ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)

หมายเหตุ



เส้นสีดำหมายถึง ระยะเวลาที่กำหนด

เส้นสีแดงหมายถึง ระยะเวลาการทำงานจริง

## 5.6 สรุปงบประมาณการดำเนินงาน

| ลำดับ | รายการ                | จำนวน   | ราคา    |
|-------|-----------------------|---------|---------|
| 1     | ค่าปริญ               | -       | 100 บาท |
| 2     | ค่ากระดาษ             | 2 รีม   | 100 บาท |
| 3     | ค่าหมึก               | 1 ขวด   | 120 บาท |
| 4     | ค่าเช่าเล่ม           | 1 เล่ม  | 200 บาท |
| 5     | ค่าทำรูปและวิทยากร    | 2 ครั้ง | 200 บาท |
| 6     | ค่าอุปกรณ์ Production | -       | 100 บาท |
| 7     | ค่าเดินทาง            | 2 ครั้ง | 100 บาท |
| รวม   |                       |         | 800 บาท |

ตารางที่ 5.2 งบประมาณการดำเนินงาน

## บรรณานุกรมรูป

- (2562). รูปแบบบุคคลเดี่ยว. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.ict.mahidol.ac.th>
- (2562). รูปแบบสนทนา. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.med.buu.ac.th>
- (2562). รูปแบบอภิปราย. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.rbru.ac.th>
- (2562). รูปแบบสัมภาษณ์. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบสารคดีเต็มรูป. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบกิ่งสารคดีกิ่งบุคคลเดี่ยว. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบละคร. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://gossipstar.mthai.com/tv-character/45523>
- (2562). รูปแบบสารละคร. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบสาริต. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบมิวสิกวิดีโอและนักร้องมาแสดงสดในสตูดิโอ. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>
- (2562). รูปแบบให้นักร้องมาควบคู่ไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <http://music.mthai.com>
- (2562). รูปแบบให้นักร้องและนักดนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิทัศน์>

## บรรณานุกรมรูป (ต่อ)

- (2562). รูปแบบมีภาพประกอบ หรือ Music VDO. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://www.youtube.com/watch?v=IELqMu5HCY0>
- (2562). รูปแบบการถ่ายทอดสด. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
[http://org.thaipbs.or.th/org\\_news/prnews/article29220.ece?id=16](http://org.thaipbs.or.th/org_news/prnews/article29220.ece?id=16)
- (2562). รูปแบบนิตยสาร. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิดิทัศน์>
- (2562). รูปแบบข่าว. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิดิทัศน์>
- (2562). รูปแบบสถานการณ์จำลอง. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.study.vcharkarn.com>
- (2562). รูปแบบการสอนโดยตรง. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.etvthai.tv>
- (2562). รูปแบบโต้วาทิ. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<http://www.youtube.com>
- (2562). รูปแบบรายการปกิณกะบันเทิงหรือวาไรตี้. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิดิทัศน์>
- (2562). รูปแบบเมนูคำสั่ง (Menu bar). ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>
- (2562). รูปกล่องเครื่องมือ (Toolbox). ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>
- (2562). รูปคอนโทรลพาเนล (Control Panel). ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>
- (2562). รูปพื้นที่การทำงาน (Artboard). ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>
- (2562). รูปพาเนลควบคุมการทำงาน. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>
- (2562). รูปพาเนลควบคุมการทำงาน. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก  
<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>

## บรรณานุกรมรูป (ต่อ)

(2562). รูปแบบ รายการกบนอกกะลา ย้อมผ้า สร้างสีส้นไล่พื้นผ้า. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562,

จาก <https://www.youtube.com/watch?v=qvb28dtb74A>

(2562). เด็กไทยผมจุก. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก

<https://www.google.com/search/เด็กไทยผมจุก>

## บรรณานุกรม

- ธีมากร คีใจ และวันชนะ จันทร์เพ็ง. (2561). โครงการเรื่อง “วิถีทัศน์ เรื่อง โรคหัวใจ ไม่ควรมองข้าม”. ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2562). ประวัติของรูปหอมสมุนไพรร. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/รูป>
- ปิยะดนัย วิเคียน. (2562). ความหมายของวิถีทัศน์. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิถีทัศน์>
- ปิยะดนัย วิเคียน. (2562). กระบวนการผลิตวิถีทัศน์. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/กระบวนการผลิตวิถีทัศน์>
- ปิยะดนัย วิเคียน. (2562). ประโยชน์ของวิถีทัศน์. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิถีทัศน์>
- ปิยะดนัย วิเคียน. (2562). รูปแบบของรายการวิถีทัศน์. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/วิถีทัศน์>
- พุดพิงษ์ จันดาโชต. (2562). มุมกล้อง. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/a/ses26.go.th/krupuhcom5/mum-klxng>
- อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2560). ขนาดภาพ. ค้นข้อมูล วันที่ 18 กรกฎาคม 2562, จาก [http://weaktogrean.blogspot.com/2010/08/blog-post\\_27.html](http://weaktogrean.blogspot.com/2010/08/blog-post_27.html)
- นรวิษณุ คำสกุล. (2560). ทฤษฎีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ. ค้นข้อมูล วันที่ 20 กรกฎาคม 2562, จาก <http://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/30/basic-light/>
- สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. (2562). หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ. ค้นข้อมูล วันที่ 20 กรกฎาคม 2562, จาก <http://www.kroojan.com/flash/content/animate/frame-by-frame.html>
- บดินทร์ ศรีวัฒนา. (2562). การออกแบบคาแรคเตอร์. ค้นข้อมูล วันที่ 20 กรกฎาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/site/aquanaknighttsm/khan-txn-kar-xxkbaeb-character>

## บรรณานุกรม(ต่อ)

ลัดดาวรรณ สุน้อย. (2562). โปรแกรม **photoshop cs6**. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก

<http://ladadawan.blogspot.com/p/3.html>

อาภรณ์ รัชไช. (2560). ภูมิปัญญาชาวบ้าน. ค้นข้อมูล 18 กรกฎาคม 2562, จาก

<https://www.scimath.org/lesson-biology/item/7051-2017-05-23-14-19-46>

อุไรวรรณ โสภ. (2562). โปรแกรม **illustrator cs6**. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562, จาก

<https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/>

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2562). โปรแกรม **adobe after effect cs6**. ค้นข้อมูล วันที่ 27 กรกฎาคม 2562,

จาก <https://sites.google.com/site/kantima54540026/home/answer6>

อุเทน พรหมแดง. (2562). โปรแกรม **Sony vegas**. ค้นข้อมูล วันที่ 28 กรกฎาคม 2562, จาก

<http://jayze13.blogspot.com/2015/05/2.html>



## ประวัติคณะผู้จัดทำ



ชื่อ – สกุล นางสาวปิยธิดา ทิมานบุตรเจริญ  
 รหัสนักศึกษา 37087  
 วัน / เดือน / ปี เกิด 4 พฤศจิกายน 2542  
 ประวัติการศึกษา ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ปีการศึกษา 2562  
 ที่อยู่ 54 ซอยเฉลิมพระเกียรติ 30 แขวง 14 เขตประเวศ แขวงดอกไม้ จังหวัดกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10250  
 เบอร์โทรศัพท์ 091-721-5309  
 Facebook ปิยธิดา ทิมานบุตรเจริญ  
 Line Mamideeiei



ชื่อ – สกุล นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยจิมพลี  
 รหัสนักศึกษา 37760  
 วัน / เดือน / ปี เกิด 22 กันยายน 2542  
 ประวัติการศึกษา ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ปีการศึกษา 2562  
 ที่อยู่ 1596/113 หมู่ 4 ตำบล ตำบลงเหนือ อำเภอ เมือง จังหวัดสมุทรปราการ รหัสไปรษณีย์ 10270  
 เบอร์โทรศัพท์ 061-818-0720  
 Facebook Phongpisut Ploychimplee  
 Line Lukearthhh

#### ภาคผนวก

- แบบประเมินหัวข้อโครงการ (CG01)
- เสนออนุมัติโครงการ (CG02)
- เสนอที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG03)
- ขอสอบโครงการ (CG04)
- ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (CG05)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (CG06)
- ใบแบบฟอร์มอนุมัติขึ้นสอบโครงการ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG07)
- Prepro Book

แบบประเมินหัวข้อโครงการ

วันที่ 14 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562

ประเภทโครงการ รูปหอม แสนด์เมค

ชื่อโครงการ Handmade incense

สมาชิกคนที่ 1 นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ

สมาชิกคนที่ 2 นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยนิมพลี

ส่วนที่ 1 รายการประเมิน

คะแนนเต็มหัวข้อละ 4 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ประกอบด้วย

1. ความเหมาะสมของหัวข้อ
2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ
3. ความเหมาะสมของแนวคิด
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ
5. ขอบเขตของโครงการ

\*\*\* เกณฑ์การประเมินที่มีระดับคะแนนตั้งแต่ 16 ขึ้นไป จะได้รับการอนุมัติในการจัดทำโครงการ

\*\*\* กรณีที่ไม่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินให้นักศึกษาทำการนำเสนอหัวข้อโครงการในครั้งต่อไป

| รายการ                                            | 20 คะแนน |
|---------------------------------------------------|----------|
| 1.ความเหมาะสมของหัวข้อ                            |          |
| 2.ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ |          |
| 3.ความเหมาะสมของแนวคิด                            |          |
| 4.ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ                     |          |
| 5.ขอบเขตของโครงการ                                |          |
| รวม                                               |          |

☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของกรรมการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ



CG.02

### ขอเสนอหัวข้อโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกร  
วันที่ 27 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ รหัสนักศึกษา 37087 ระดับ ปวส. 2/14  
2. นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยฉิมพลี รหัสนักศึกษา 37760 ระดับ ปวส. 2/14

มีความประสงค์ทำโครงการ ประเภท แอนิเมชั่น

ชื่อโครงการภาษาไทย รูปหอม แฮนด์เมด

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Handmade incense

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สริมาศ สุภาพ

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ผ่าน



ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นคณะกรรมการ .....

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ

ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ



CG. 03

### เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

วันที่ 4 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์นันทยา ณ สงขลา

ข้าพเจ้า 1. นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ รหัสนักศึกษา 37087 ระดับ ปวส. 2/14  
2. นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยนิมพลี รหัสนักศึกษา 37760 ระดับ ปวส. 2/14

มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์นันทยา ณ สงขลา มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่ม  
ข้าพเจ้า ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท วิจัยค้นคว้า ชื่อโครงการภาษาไทย “รูปหอม แสงดีเมด”  
พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา  
(นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ)

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา  
(นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยนิมพลี)

---

ลายมือชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(อาจารย์นันทยา ณ สงขลา)



CG. 04

## ขอสอบโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก  
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกร  
วันที่ 16 เดือนกันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการ

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ รหัสนักศึกษา 37087 ระดับ ปวส. 2/14  
2. นายพงศ์พิสุทธิ์ พลอยฉิมพลี รหัสนักศึกษา 37760 ระดับ ปวส. 2/14

มีความประสงค์ทำโครงการ ประเภท วิทยุทัศน์

ชื่อภาษาไทย รูปหอม แอนด์เมด

ชื่อภาษาอังกฤษ Handmade incense

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์ศิริมาศ สุภาพ  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์นันทยา ณ สงขลา

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

☒ ผลงานโปรเจก จำนวน 1 ชุด

☒ เอกสารโครงการ (เอกสารบทที่1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



CG. 05

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ ชูปหอม แสนค์เมค

Handmade incense

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารย์นันทยา ณ สงขลา

| ลำดับ              | รายการ                                                   | วัน/เดือน/ปี       | อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม |
|--------------------|----------------------------------------------------------|--------------------|----------------------|----------------------|
| ภาคเรียนที่ 1/2562 |                                                          |                    |                      |                      |
| 1                  | เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่1                                | ...../..... /..... |                      |                      |
| 2                  | ส่งเอกสารบทที่1                                          | ...../..... /..... |                      |                      |
| 3                  | ส่งเอกสารบทที่2                                          | ...../..... /..... |                      |                      |
| 4                  | ส่งเอกสารบทที่3                                          | ...../..... /..... |                      |                      |
| 5                  | ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่1 - 3 | ...../..... /..... |                      |                      |
| ภาคเรียนที่ 2/2562 |                                                          |                    |                      |                      |
| 6                  | ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 70%                             | ...../..... /..... |                      |                      |
| 7                  | ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%                             | ...../..... /..... |                      |                      |
| 8                  | ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%                            | ...../..... /..... |                      |                      |
| 9                  | ส่งเอกสาร และโปรแกรมโครงการเพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ | ...../..... /..... |                      |                      |
| 10                 | ส่งโปรแกรมโครงการที่แก้ไขแล้ว (ถ้ามี)                    | ...../..... /..... |                      |                      |
| 11                 | ส่งเอกสารบทที่4                                          | ...../..... /..... |                      |                      |
| 12                 | ส่งเอกสารบทที่5                                          | ...../..... /..... |                      |                      |
| 13                 | ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์                             | ...../..... /..... |                      |                      |
| 14                 | ส่งซีดี                                                  | ...../..... /..... |                      |                      |
| 15                 | ชำระค่าเข้าเล่ม                                          | ...../..... /..... |                      |                      |

[illegible]



CG. 07

## แบบฟอร์มอนุมัติขึ้นสอบโครงการ

แบบขออนุมัติสอบโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง ขอสอบโครงการ

เรียน ประธานกรรมการ ที่ปรึกษาโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ รหัสนักศึกษา 37087 ระดับ ปวส. 2/14

2. นายพงศ์พิสุทธิ พลอยนิมพลี รหัสนักศึกษา 37760 ระดับ ปวส. 2/14

ข้าพเจ้ามีความประสงค์จะขอสอบโครงการเรื่อง รูปหอม แสนด์เมด

ชื่อภาษาอังกฤษ Handmade incense

ซึ่งได้ทำโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้วโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการที่ปรึกษาโครงการ

1. อาจารย์สิริมาศ สุภาพ ประธานกรรมการ ลงนาม.....

2. อาจารย์นันทยา ณ สงขลา กรรมการ ลงนาม.....

และกำหนดสอบโครงการ ในวันที่ 16 พฤศจิกายน 2562 เวลา 08.00 – 16.00 น. คณะผู้จัดทำขอรับรองว่าโครงการและบทความวิชาการนี้เป็นผลงานของคณะผู้จัดทำ หากวิทยาลัยได้รับการ ร้องเรียนจากเจ้าของผลงาน หรือภายหลังได้ตรวจสอบ พบว่า เป็นเอกสารที่ลอกเลียนจากเอกสารของผู้อื่น หรือจากแห่งใด แห่งหนึ่ง หรือรวมถึงการให้ผู้อื่นจัดทำ ไม่ว่าจะมีค่าตอบแทนหรือไม่ก็ตาม คณะผู้จัดทำขอที่จะให้วิทยาลัยเพิกถอน โครงการของคณะผู้จัดทำ และคณะผู้จัดทำยินยอมรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวโดยไม่ขอหักทวงแต่ประการใด จึงเรียนมาเพื่อโปรดฯ เินการต่อไป

(ลงชื่อ).....นักศึกษา

(นางสาวปิยธิดา ทิมาบุตรเจริญ)

| ความเห็นประธานกรรมการที่ปรึกษาโครงการ | ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ |
|---------------------------------------|----------------------------------------|
| เรียน ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก | เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ      |
| .....                                 | .....                                  |
| .....                                 | .....                                  |
| .....                                 | .....                                  |
| (อาจารย์สิริมาศ สุภาพ)                | (อาจารย์นันทยา ณ สงขลา)                |
| ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก       | อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม                   |
| วันที่...../...../.....               | วันที่...../...../.....                |