

ฟาสยู Fast You

จัดทำโดย

นายวีรภัทร นายดุสิต แก้วดวงแสง สิทธิโน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก สาขางานแอนิเมชัน วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย ฟาสยู ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Fast You โดย 1. นายวีรภัทร แก้วควงแสง 2. นายดุสิต สิทธิโน

а у ,

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ (ATC.)

> (อาจารย์สิริมาศ สุภาพ) อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(อาจารย์นนทยา ณ สงขลา) อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์สิริมาศ สุภาพ) หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

### บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	ฟาสยู	
ผู้จัดทำโครงการ	นายวีรภัทร	แก้วควงแสง
	นายดุสิต	สิทธิโน
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์สิริมาศ	สุภาพ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นนทยา	ณ สงขลา
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์	ร์กราฟิก
สาขางาน	แอนิเมชัน	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอะ	รรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันสื่อวีดิทัศน์มีความสำคัญมากเนื่องจากองก์ประกอบของสื่อที่ ประกอบด้วย ภาพนิ่ง เสียงข้อความ ภาพเกลื่อนไหว และวีดิโอมีส่วนสร้างการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยตนเองได้ แต่สื่อที่ดีนั้นนอกจากออกแบบตรงตามทฤษฎีแล้วยังต้องอาศัย เทคนิกและความงามที่ ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สอดกล้องและตอบสนองกับ Thailand 4.0 ในอนากต

สื่อการสอนในปัจจุบันมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ยังคงรูปแบบเคิม ๆ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ ไม่เกิดความน่าสนใจ ทางคณะผู้จัดทำจึงได้มีการออกแบบโมเคลชิ้นส่วนรถ 3D โดยใช้โปรแกรม Maya2017

คณะผู้จัดทำจึงสร้างสื่อวิดีทัศน์ เรื่อง ฟาสยู ขึ้นเพื่อให้ท่านผู้ชมได้รับสาระความรู้ พร้อมข้อกิด ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และได้รับความบันเทิง จากการสำรวจความพึงพอใจ ของผู้รับชม พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ก่าเฉลี่ย 0.00 ก่า SD 4.60

#### กิตติกรรมประกาศ

โครงการวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยู ของพวกเราในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้นับ ความอนุเคราะห์เป็นอย่างสูง จากอาจารย์สิริมาศ สุภาพ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่คอยให้คำปรึกษา และ อาจารย์นนทยา ณ สงขลา ที่ปรุกษาร่วม ที่คอยให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาในเรื่องของตัวงาน งาน สร้างโมเคล 3D การใส่เทคนิคต่าง ๆ ในการตัดต่อ การจัดซาวค์ประกอบและเรื่องมุมกล้องต่าง ๆ ได้ เป็นอย่างดี ตลอดจนอาจารย์ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกทุกท่าน

โครงการเล่มนี้จะ ไม่สำเร็จลุล่วงไปได้ถ้าขาดคำแนะนำจากอาจารย์สิริมาศ สุภาพ ที่ปรึกษา หลัก และอาจารย์นนทยา ณ สงขลา อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ทางคณะผู้จัดทำรู้สึกซาบซึ้งในความเอาใจใส่ ของอาจารย์ที่ให้คำแนะนำต่าง ๆ และบอกข้อบกพร่องที่จะต้องแก้ไข

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณ บิดา มารดา และ เพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่ให้คำปรึกษา ที่คอย ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจมาโดยตลอด และที่คอยให้กำลังใจตลอดมา

คณะผู้จัดทำ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นการนำความรู้ที่ได้ศึกษามาสร้างเป็นผลงานทางวิชาการ โดยคณะ ผู้จัดทำได้เลือกที่จะทำโครงการประเภท สื่อวีดิทัศน์

สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู เป็นรายกราเพื่อให้สาระความรู้ พร้อมสอดแทรกข้อกิดที่สามารถนำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยออกแบบเอฟเฟก โมเดล 3D ผู้ชมทุกกนสามารถเข้าถึงได้ และ ยังให้ประโยชน์แก่ผู้ชมสร้างกวามผ่อนกลายและได้สาระ

ดังนั้นคณะผู้จัดทำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู นี้จัดเป็นแบบอย่างในส่วนหนึ่งในการช่วยส่งเสริม ให้ผู้ชมมีแนวกิดเกี่ยวกับการเลือกใช้งานรถยนต์ที่เหมาะสมกับตัวเอง หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจาก การทำเอกสารกู่มือ โครงการฉบับนี้ทางคณะผู้จัดทำขออภัยและจะพยายามปรับปรุงกู่มือการทำ โครงการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	9
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	¥
สารบัญตาราง	ល្ង
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่กาดว่าจะได้รับ	2
1.5 ขั้นตอนการคำเนินการ	2
1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
1.7 กลุ่มเป้าหมาย	4
1.8 เครื่องมือที่ใช้	4
1.9 งบประมาณการคำเนินงาน	4
บทที่ 2 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.2 ศึกษาประโยชน์	39
2.3 รูปแบบการนำเสนอ	40
2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40-41
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	
3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ	42
3.2 แนวกิดในการออกแบบ	42
3.3 การสร้างชิ้นส่วนโมเคล 3D	45

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.4 การออกแบบโครงร่าง โลโก้รายการ (Sketch)	46
3.5 การออกแบบสตอรี่บอร์ด Shooting Script และ Story Board	47
3.6 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board)	49-69
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 การทคสอบโปรแกรม	70
4.2 การทคสอบความพึงพอใจ	75
4.3 ผลการทคสอบความพึงพอใจ	76-77
บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 ผลของการคำเนินการ	78
5.2 อภิปรายผล	78
5.3 ข้อเสนอแนะ	79
5.4 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	80
5.5 สรุปงบประมาณการคำเนินงาน	81
บรรณานุกรม	82
บรรณานุกรมรูป	83-86
ภาคผนวก	87
- แบบประเมินหัวข้อ โครงการ (CG01)	
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG02)	
- เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG03)	
- ขอสอบโครงการ (CG04)	
- ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (CG05)	
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา (CG06)	
- แบบขออนุมัติสอบ โครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG07)	
- ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ	
- Prepro book	
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	96

## สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 รูปแบบพูดคนเดียว	11
รูปที่ 2.2 รูปแบบสนทนา	11
รูปที่ 2.3 รูปแบบอภิปราย	12
รูปที่ 2.4 รูปแบบสัมภาษณ์	12
รูปที่ 2.5 รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา	13
รูปที่ 2.6 รูปแบบสารคดีเต็มรูป	13
รูปที่ 2.7 รูปแบบกึ่งสารคดีกึ่งพูดคนเดียว	14
รูปที่ 2.8 รูปแบบละคร	14
รูปที่ 2.9 รูปแบบสารละคร	15
รูปที่ 2.10 รูปแบบสาธิต	15
รูปที่ 2.11 นักร้องแสดงสด	16
รูปที่ 2.12 ให้นักร้องมาควบคู่ไปกับเสียงคนตรีที่บันทึกมาแถ้ว	16
รูปที่ 2.13 นักร้องและนักคนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว	17
รูปที่ 2.14 รูปแบบการถ่ายทอดสด	17
รูปที่ 2.15 รูปแบบนิตยสาร	18
รูปที่ 2.16 มุมระดับสายตา (EYE-LEVEL SHOT)	19
รูปที่ 2.17 มุมสายตานก (BIRD'S-EYE VIEW)	19
รูปที่ 2.18 มุมสายตาหนอน (WORM'S-EYE VIEW)	20
รูปที่ 2.19 มุมสูง (HIGH-ANGLE SHOT)	21
รูปที่ 2.20 มุมเอียง (Oblique angle shot)	22
รูปที่ 2.21 Extreme Long Shot (ELS)	22
รูปที่ 2.22 Long Shot (LS)	23
รูปที่ 2.23 Medium Long Shot (MLS)	23
รูปที่ 2.24 Medium Shot (MS)	24
รูปที่ 2.25 Medium Close-up (MCU)	24
รูปที่ 2.26 Close-up (CU)	25
รูปที่ 2.27 Extreme Close-up (ECU)	25

# สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 2.28 Adobe Photoshop CS6	31
รูปที่ 2.28 แถบเมนูกำสั่ง (Menu Bar)	31
รูปที่ 2.29 แถบตัวเลือก (Options Bar)	31
รูปที่ 2.30 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)	32
รูปที่ 2.31 แถบชื่อเรื่อง (Title Bar)	32
รูปที่ 2.32 แถบสถานะ (Status Bar)	33
รูปที่ 2.33 พื้นที่ใช้งาน (Working Area)	33
รูปที่ 2.34 พาเนล Navigator	34
รูปที่ 2.35 พาเนล Color	34
รูปที่ 2.36 พาเนล Swatches	34
รูปที่ 2.37 พาเนล Styles	35
รูปที่ 2.38 พาเนล Adjustments	35
รูปที่ 2.39 พาเนล Layers	36
รูปที่ 2.40 พาเนล History	36
รูปที่ 2.23 รูปแบบ รายการ driveautoblog	40
รูปที่ 3.1 แนวกิดในการนำเสนอ	43
รูปที่ 3.2 ขอบเขตการออกแบบ	44
รูปที่ 3.3 ภาพรูปแบบของชิ้นส่วน3D	45
รูปที่ 3.4 ภาพ โลโก้รายการ	46
รูปที่ 4.1 เปิดรายการ	70
รูปที่ 4.2 ช่วงพูดเปิดรายการ	71
รูปที่ 4.3 ช่วงให้ดูภายในรถ	71
รูปที่ 4.4 ช่วงอินโฟ เปรียบเทียบรุ่นของรถ	72
รูปที่ 4.5 ช่วงก่อนให้ดูรอบ ๆ ตัวรถ	72
รูปที่ 4.6 ช่วงดูรอบ ๆ ตัวรถ	73
รูปที่ 4.7 ช่วง 3D Animation การทำงานของเบาะ	73
รูปที่ 4.8 ช่วงพูดปิดรายการ	74

## สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.9 End credit	74
รูปที่ 4.10 ฉากแก้ไขระหว่างการเรียบเรียงเนื้อหา	77

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการคำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการคำเนินงาน	4
ตารางที่ 4.1 แบบฟอร์มการประเมิน	75
ตารางที่ 4.2 สรุปผลการประเมิน	76
ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการคำเนินงาน(Gantt Chart)	80
ตารางที่ 5.2 งบประมาณการคำเนินงาน	81

# บทที่ 1

#### บทนำ

#### 1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

ปัจจัยที่ส่งผลบวกต่อยอดจำหน่ายรถยนต์เนื่องจากพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกซื้อรถของ ผู้บริโภค ได้ให้ ความสำคัญกับนวัตกรรมใหม่มากขึ้นเรื่อยๆ และถ้าหากเลือกผิดก็จะส่งผลกับชีวิตใน ระยะยาวเพราะถ้าสิ่งที่เลือกไม่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่าสิ่งนั้นมีประสิทธิภาพมากพอหรือไม่ตอบโจทย์ที่ต้องการ โดยอ้างอิงการวิเคราะห์ มีการแนะนำรถยนต์รุ่นใหม่หลายรุ่น และหลายยี่ห้อ ทำให้ผู้บริโภค เริ่มมีการซื้อ รถยนต์มากขึ้น

ปัจจุบันสื่อมีความสำคัญต่อผู้ชมเพราะมีหลากหลายข้อมูลและรูปแบบ สื่อบางประเภทอาจจะ นำเสนอข้อมูลที่ไม่ละเอียดเพียงพอ หรือ ไม่มีความน่าสนใจที่จะคึงดูคความสนใจของผู้ชม ผู้จัคทำได้ศึกษา เกี่ยวกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างเป็นระบบ จึงทำให้เห็นความสำคัญของการผลิตสื่อเพื่อโน้มนาวใจต่อ ผู้บริโภค การให้ข้อมูลสำคัญๆในการผลิตสื่อมีผลอย่างมากต่อการตัดสินใจเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ ผู้จัคทำได้ศึกษาการใส่ถูกเล่น 3มิติ เพื่อทำให้ผู้ชมเกิคความสนใจและเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น ให้ผู้ชมได้รับข้อมูล ที่ละเอียคถูกต้องเหมาะสมกับการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการมากที่สุด อีกทั้งยังเป็น โอกาศที่ผู้จัดทำให้ฝึกประสบการณ์ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างเป็นระบบอีกด้วย

ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะผลิตสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยู เพื่อนำเสนอการรีวิวรถยนต์ มีการสอดแทรก เทคนิค 3D และ ป๊อปอัพข้อความที่มีข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับรถอยู่ ทำให้ผู้ที่สนใจ ได้รับความรู้เกี่ยวกับรถ Honda Civic และเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการประกอบการตัดสินใจเลือกรถยนตร์แบรนด์ต่างๆ ทั้งนี้ ห วังเป็น อย่างยิ่งว่าการ จัดทำสื่อวีดิทัศน์ เรื่องฟาส ยู จะเกิดประโยชน์ สูงสุด และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1.2.1 เพื่อทำให้ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการชมรายการ ฟาสยู
1.2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยู
1.2.3 เพื่อให้ผู้ชมได้รับความพึงพอใจจากการรับชมรายการ ฟาสยู

#### 1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 ศึกษาการใส่เทคนิคในกระบวนการผลิตวีดิทัศน์
1.3.2 ศึกษาการใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง
1.3.3 สร้างแนวคิดรวมทั้งการออกแบบสื่อแอนิเมชั่น 3D ในงานวีดิทัศน์

### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการชมรายการ ฟาสยู

1.4.2 ได้พัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยู

1.4.3 เพื่อให้ผู้ชมได้รับความพึงพอใจจากการรับชมรายการ ฟาสยู

### 1.5 ขั้นตอนการดำเนินการ

1.5.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

- ศึกษางานต้นแบบ สื่อเกี่ยวกับรถยนต์
- ศึกษาการตัดต่อวิดี โอเบื้องต้น
- 1.5.2 จัดทำแบบร่าง
  - วิเคราะห์เนื้อหา เกี่ยวกับรถยนต์
  - เขียนบท (Script)
  - เขียนบทภาพ (Story board)
  - เขียนบทถ่ายทำ(Shooting Script)
  - พัฒนาสื่อวีดิทัศน์

#### 1.5.3 การวางแนวคิด

- ผู้รับชมสื่อวิดิทัศน์จะ ได้รับความรู้เกี่ยวกับข้อมูลของรถ HondaCivic
- ผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์จะได้รับประโยชน์จากการรับชม

### 1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายอาร	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				50(N)(1222
3161113	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	12021101
เสนอหัวข้อโครงการ				•		•											25 มิถุนายน -
รอบที่ 1 (บทที่1)																	12 กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ					••												1( 222222) (2
โครงการ รอบที่ 1																	16 กรกฎ เคม 62
เสนอหัวข้อโครงการ						•	•										17-19
รอบที่ 2 (บทที่1)																	กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ							+										20, 5*552831 (2
โครงการ รอบที่ 2																	20 11111, 1111, 1111, 02
ส่งบุญญี่ ว										•							9 -16
(IND MM 2																	สิงหาคม 62
ส่งบทที่ 3											•	•					20-30 สิงหาคม 62
สอบหัวข้อโครงการ												•	-				
(บทที่ 1-3)																	3-7 กินยายน 62
ส่งความคืบหน้า 70%														Ţ			10-14 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 80%														•	•	•	14-28 กันยายน 62
	พฤศจิกายน 62				ชันวาคม 62			มกราคม 63			กุมภาพันธ์ 63						
รายการ	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	หมายเหตุ
J																	1-9 พฤศจิกายน 62
สงความคบหนา 100% ◀																	เป็นต้นไป
สอบโปรแกรม	•	•															24 พฤศจิกายน 62
ส่งบทที่ 4					•												3-14 ธันวาคม 62
ส่งบทที่ 5																	14-21 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซีดี และค่าเข้า										•			•				22 มกราคม –
ເດ່ມ																	15 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)

#### 1.7 กลุ่มเป้าหมาย

- 1.7.1 ผู้ที่ต้องการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรถรุ่นHondaCivic
- 1.7.2 ผู้ที่ต้องการนำข้อมูลไปประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อรถรุ่นต่างๆ

## 1.8 เครื่องมือที่ใช้

- 1.8.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการออกแบบ LOGO
- 1.8.2 โปรแกรม Sony Vegas Pro 13 ใช้ในการตัดต่อ
- 1.8.3 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ในการคราฟชิ้นส่วนรถกันชนหน้า
- 1.8.4 โปรแกรม Adobe after effect ในการทำป๊อปอัพตัวหนังสือ
- 1.8.5 โปรแกรม Maya 2017 ในการทำเบาะรถรูปแบบ3D
- 1.8.6 โปรแกรม Microsoft word 2016 ในการทำเอกสาร
- 1.8.7 โปรแกรม PowerPoint 2016 ในการนำเสนอ

#### 1.9 งบประมาณการดำเนินงาน

ถำคับ	รายการ	ຈຳນວນ	ราคา
1	ค่าปริ้น	-	100 บาท
2	แผ่นซีดี	2 แผ่น	100 บาท
3	ค่ากระดาษ	<b>เริ่ม</b>	100 บาท
4	ค่าหมึก	1ขวด	120 บาท
5	ค่าเข้าเล่ม	1ครั้ง	80 บาท
6	-	-	-
		รวมเป็นเงิน	500 บาท

### ตารางที่1.2 งบประมาณการคำเนินงาน

# บทที่ 2

# กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวกับ โครงการรายการวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยู พบว่า ประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎี ดังต่อไปนี้

## 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 การเลือกซื้อรถยนต์ในปัจจุบัน

2.1.2 ประวัติของรถยนต์รุ่นซีวิค

2.1.3 ความหมายของวีดีทัศน์

2.1.4 กระบวนการผลิตวีดีทัศน์

2.1.5 ประโยชน์ของวีดีทัศน์

2.1.6 รูปแบบของรายการวิดีทัศน์

2.1.7 มุมกล้อง (Camera Angle)

2.1.8 ขนาคภาพ

2.1.9 ทฤษฎิสีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ

2.1.10 หลักการสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบต่าง ๆ

2.1.11 การออกแบบคาแรคเตอร์

2.1.12 โปรแกรม Photoshop Cs6

2.1.13 โปรแกรม Illustratos Cs6

2.1.14 โปรแกรม Maya 2017

2.1.15 โปรแกรม Sony Vegas

2.2 ศึกษาประโยชน์

2.3 รูปแบบการนำเสนอ

2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากกลุ่มของกระผมได้ทำการศึกษาเรื่องการรีวิวรถยนต์ผลการศึกษาพบว่าการรีวิว รถยนต์ในปัจจุบันมีประโยชน์และมีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกซื้อรถของคนในสมัยนี้เป็นอย่าง มาก

2.1.1 การเลือกซื้อรถยนต์ในปัจจุบัน

 ทางด้านความต้องการของผู้ที่จะซื้อรถใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการในรถยนต์ นั่ง ขนาดเล็ก ตลาดรถยนต์นั่งขนาดเล็กได้รับความนิยมรวดเร็วมาก และคาดว่าแนวโน้มตลาด อาจจะมี รถยนต์ประเภทนี้เป็นตลาดหลัก ซึ่งในที่นี้รวมถึงรถยนต์นั่งแบบซิตี้คาร์ที่จะได้รับความ นิยมเช่นกัน จากราคาน้ำมันเชื้อเพลิงที่เพิ่มสูงขึ้นถึงแม้ว่าจะไม่เป็นไปอย่างรุนแรงเนื่องจาก เศรษฐกิจโลกยังมีความ ผันผวน และ เปราะบาง และ ภาวะสภาพแวดล้อมที่เป็นพิษ การรณรงค์ใน เรื่องการประหยัดพลังงาน ทั้งภาครัฐและเอกชน การใช้พลังงานทดแทนและพลังงานสะอาด อีกทั้ง ความหลากหลายของตลาด รถยนต์นั่ง มีความหลากหลายประเภทมากขึ้นเรื่อยๆ

พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกซื้อรถของผู้บริโภค โดยได้ให้ ความสำคัญกับนวัตกรรมใหม่ มากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งด้านการออกแบบ เพื่อประโยชน์การใช้สอยในหลาก หลายวัตถุประสงค์ เทคโนโลยีเครื่องยนต์ที่กินน้ำมันน้อย แต่ยังให้ประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกันหรือดี กว่า การช่วยลด มลภาวะต่อสิ่งแวคล้อม รวมไปถึงการตอบแทนสังคม ตลอดจนการสร้างความรู้สึกปิติ 2 ให้กับ ผู้บริโภค (Customer's Delight) ด้วยผลิตภัณฑ์และบริการที่มีความแปลกใหม่ น่า สนใจ และทำให้ ผู้ใช้รู้สึกมีความสุข

2.1.2 ประวัติของรถยนต์รุ่นซีวิค

ฮอนด้ำ ซิวิก (Honda CIVIC) รถยนต์ที่ผลิตและพัฒนาโดยบริษัทฮอนด้ำ ซีวิกเปิดตัวกรั้ง แรกในประเทศญี่ปุ่นเมื่อเดือนกรกฎาคม ปี พ.ศ. 2516 เป็นรถสองประตูขนาดเล็ก โดยมีความจุ เครื่องยนต์ 1169 ซีซี และ 1238 ซีซี โดยในปัจจุบันมีการปรับปรุงให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ทั้งเครื่องยนต์ และความกว้างในห้องผู้โดยสาร (ซีวิกรุ่นปัจจุบันที่มีขายในเมืองไทยเป็นเครื่องยนต์ขนาด 1.8 ลิตร และ 1.5 ลิตร เทอร์โบ) นอกจากนี้ซีวิกได้ถูกจัดเป็นรถคุณภาพก่อนข้างดีเนื่องจาก ลักษณะ รูปร่างภายนอกและความเชื่อถือได้ของระบบเครื่องยนต์และช่วงล่างพอสมควร

2.1.3 ความหมายของวิดิทัศน์

วิดิทัศน์เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ภาพทำหน้าที่หลักในการนำเสนอ เสียงจะเข้ามาช่วยเสริม ในส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น วิดิทัศน์เป็นสื่อในลักษณะที่นำเสนอเป็น ภาพเกลื่อนไหว และสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่างๆ สร้างความรู้สึก ใกล้ชิดกับผู้ชม เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีความรวดเร็วสามารถเสนอเหตุการณ์ได้ทันที ถ้าเสนอรายการ ผ่านระบบโทรทัศน์ ก็จะเป็นรายการโทรทัศน์ การผลิตวีดิทัศน์ในการศึกษานั้น เป็นเรื่องของการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อ วีดิ ทัศน์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนและครูเป็นจุดมุ่งหมายหลัก ขั้นตอนการผลิตนั้นเหมือนกับ การผลิตรายการวีดิทัศน์ทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และการสื่อ ความหมายเพื่อการเรียนรู้ การสอน รายการวีดิทัศน์ ที่มีคุณภาพนั้นต้องสื่อความหมายหรือถ่ายทอด ความรู้ต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งเอาไว้ ความหมายของสื่อวิดีทัศน์(ดั้งเดิม)

คำว่า "วีดิทัศน์" มีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Video Tape" ซึ่งมีความหมายว่า แถบบันทึกวีดิทัศน์ แถบบันทึกภาพ เทปบันทึกภาพ เทปวีดิทัศน์ ซึ่งแต่เดิมคำว่าVideo เป็นภาษา ลาติน แปลว่า"I see = ฉันเห็น" เมื่อมาเป็นภาษาไทยก็ได้ใช้คำว่า"ภาพ"

ต่อมาในปี พ.ศ.2525 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช แนะนำให้ใช้ คำว่า"ภาพทัศน์" โดย อาศัยบัญญัติคำใกล้เกียงกับภาพยนตร์ คำนี้ปรากฎในเอกสารมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จนกระทั่ง ปี พ.ศ.2530 ราชบัณฑิตยสถานใด้บัญญัติคำว่า"วีดิทัศน์" แทนคำว่า Video คำว่า วีดิ มา จากกำว่า วิติ ซึ่งแปลว่ารื่นรมย์ หรือชวนให้รื่นรมย์ จึงทำให้ใช้คำว่าวีดิทัศน์ ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา (ชัยยงก์ พรหมวงศ์, 2540)

กิดานันท์ มลิทอง (2536) ได้กล่าวว่าวีดิทัศน์ (Video Tape) ซึ่งตามปกติเรามักเรียกทับศัพท์ ว่า"วีดิโอเทป" เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่สำคัญที่สามารถใช้ในการบันทึกภาพ และเสียงไว้ได้พร้อมกันใน แถบเทปในรูปของคลืนแม่เหล็กไฟฟ้า และยังสามารถลบแล้วบันทึกใหม่ได้

รสริน พิมลบรรยงก์(2536) ได้อธิบายว่า วีดิทัศน์ คือ เทปที่ใช้บันทึกภาพ และเสียงไว้ใน รูปแบบของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า และสามารถลบแล้วบันทึกใหม่ หรือบันทึกซ้ำได้

วชิระ อินทร์อุดม (2539) ให้ความหมายวีดิทัศน์ว่า เป็นวัสดุที่สามารถใช้บันทึกภาพและ เสียงได้ โดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ด้วยวิธีการทางแสงเสียง และแม่เหล็กไฟฟ้า ซึ่ง สามารถบันทึกและเปิดให้ชมได้ทันที โดยอาศัยเกรื่องเล่นบันทึกวีดิทัศน์ ซึ่งสามารถบันทึกและลบ สัญญาณภาพและเสียงได้

ประทิน คล้ายนาค (2545) ให้ความหมายของวีดิทัศน์ในทางเทคนิคว่า เป็นการใช้กล้อง อิเล็กทรอนิกส์ ถ่ายภาพเคลื่อนไหว พร้อมกับเสียงแล้วส่งเป็นสัญญาณไฟฟ้าไปออกที่จอโทรทัศน์

คณะกรรมการบัญญัติศัพท์วิทยาศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่า Video เป็นเครื่องใช้ไฟฟ้า ประเภทเดียวกับ Television ซึ่งมีคำไทยใช้ว่า โทรทัศน์ แล้ว สมควรคิดหาคำไทยใช้กับ Video ด้วย โดยคำที่จะ คิดขึ้นนี้ควรจะมีคำว่า "ทัศน์" ประกอบอยู่ด้วย เพื่อให้เข้าชุดกัน และควรหาคำที่จะมี เสียงใกล้เคียงกับ คำทับศัพท์ที่นิยมใช้กันอยู่แล้วซึ่งจะทำให้มีการยอมรับศัพท์ที่คิดขึ้นได้ง่าย (วิกิพีเดีย. สารานุกรมเสรี) จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ คือ วีดิทัศน์ หมายถึง แถบวัสคุอุปกรณ์ ซึ่งเป็น แถบเคลือบแม่เหล็กสามารถเก็บบันทึกข้อมูลได้หลายมิติ เช่น ภาพ และเสียง ในรูปแบบของคลื่น แม่เหล็กไฟฟ้า สามารถตัดต่อ เพิ่มเติม ลบข้อมูลภาพและเสียงออกได้ โดยมีอุปกรณ์ที่สามารถอ่าน ข้อมูลสัญญาณภาพและเสียง ที่เรียกว่า เครื่องเล่นวิดีทัศน์ ลักษณะความหมายของสื่อวิดีทัศน์ใหม่

ปัจจุบัน วิดีทัศน์ที่อยู่ในรูปของเส้นเทปเคลือบสารแม่เหล็ก ในฝั่งผู้ใช้งานทั่วไป แทบจะ ไม่มีให้เห็นแล้ว อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีของกระบวนการบันทึกและการอ่านสัญญาณวิดีทัศน์ได้ แปรเปลี่ยนจากการบันทึกลงบนเส้นแม่เหล็ก เป็นการบันทึกด้วยเทคโนโลยีเชิงแสงกันเกือบ ทั้งหมด โดยการเล่นผ่านเครื่องเล่น VCD, DVD BlueRay ส่งสัญญาณภาพและเสียงให้ได้เห็นและ ได้ยินอย่างสมบูรณ์ ผ่าน เครื่องรับโทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์มัลติมีเดียประเภท LCD LED หรือ Plasma เป็นต้น

ฝั่งการผลิต ยังคงมีเทคโนโลยีเส้นเทปอยู่แต่จะมีการพัฒนาเพิ่มประสิทธิภาพการบันทึก โดยเคลือบสารแม่เหล็กพิเศษ นอกจากนี้มี อีก 2 เทคโนโลยี ที่นำมาใช้งานร่วมด้วย ได้แก่ หน่วย เก็บบันทึกบนจานแม่เหล็ก : harddisk และหน่วยบันทึกแบบวงจรอิเล็กทรอนิกส์ SSD : Solid State Disc(Drive) เข้ามาใช้งาน

ลักษณะเฉพาะของวิดิทัศน์

- 1) เป็นสื่อที่สามารถเห็นได้ทั้งภาพ และฟังเสียง
- มีความคงที่ของเนื้อหา
- 3) เสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงความต่อเนื่องของการกระทำ
- 4) ใช้ได้ทั้งผู้ชมทั้งที่เป็นกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
- 5) เสนอได้ทั้งภาพจริงและกราฟิกต่าง ๆ
- สามารถเกีบเป็นข้อมูลและนำมาเผยแพร่ได้หลายครั้ง

2.1.4 กระบวนการผลิตวีดิทัศน์

กระบวนการผลิตวิดิทัศน์ประกอบด้วย 3 งั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นก่อนการผลิต (Pre – production)

เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นการกำหนดแนวทางในการผลิตทั้งหมด แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและรูปแบบรายการ ,การเขียนบท , การ วางแผนการถ่ายทำ

(1) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและรูปแบบรายการ

ในการผลิตสื่อทุกชนิดจำเป็นที่จะด้องมีการกำหนดเป้าหมายหลัก(target group) เพื่อให้ ผู้ผลิตสามารถเลือกใช้สื่อได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายเปิดรับ สามารถกำหนดเนื้อหา และรูปแบบได้ ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ซึ่งจะทำให้การผลิตสื่อประสบความสำเร็จ

(2) การเขียนบท

การเขียนบทถือเป็นหัวใจของขั้นก่อนการผลิต และกระบวนการผลิตทั้งหมด เนื่องจากบท ทำหน้าที่เสมือนแปลนในการสร้างบ้าน นอกจากนั้นแล้วบทเป็นตัวชี้วัดจุดแรกที่จะบอกได้ว่าสื่อ นั้นๆ จะประสบความสำเร็จหรือไม่

(3) การวางแผนการถ่ายทำ

การวางแผนการถ่ายทำเป็นการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ฉาก สถานที่ การกำหนดและ ประสานงานบุคลากรในทีมการผลิต เช่น พิธีกร นักแสดง ตากล้อง เจ้าหน้าที่ด้านแสง นอกเหนือจากการวางแผนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การประสานงานแล้ว ในขันตอนนี้อาจหมายรวมถึง การซักซ้อมบทของนักแสดง การทดลองการถ่ายทำในบางฉากโดยใช้ตัวแสดงแทนการซ้อมคิว (cue)หรือการถ่ายทำส่วนที่จะนำไปใช้ขณะถ่ายทำจริง

2) ขั้นการผลิต (Production)

ขั้นการผลิตเป็นขั้นตอนการถ่ายทำงริง ซึ่งได้แก่ การแสดง การกำกับภาพ การบันทึกภาพ และเสียง ตามสถานที่ที่เขียนขึ้นในบท เป็นต้น

3) ขั้นหลังการผลิต (Post - Production)

ขั้นหลังการผลิตเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตวิดีทัศน์ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการตัดต่อ ภาพและเสียง การลงเสียงบรรยายเพิ่มเติม การใส่เทคนิคด้านภาพ(special effect) เทคนิคพิเศษด้าน เสียง(sound effect) รวมทั้งการเผยแพร่สู่มวลชน(distribution)และการประเมินผล(evaluation)ที่ เกิดขึ้นจากการเผยแพร่สื่อวิดิทัศน์ด้วย

2.1.5 ประโยชน์ของวีดิทัศน์

วชิระ อินทร์อุคม (2539) ได้สรุปถึงคุณค่า และประโยชน์ของวีคิทัศน์ว่า

ผู้ชมได้เห็นภาพ และได้ยินเสียงไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้ง
ทาง ซึ่งยอมดีกว่าการรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว

ผู้ชมสามารถเข้าในกระบวนการที่ซับซ้อนได้โดยอาศัยศักยภาพของเครื่องมือ

 การผลิตวีดิทัศน์ที่สามารถย่อ ขยายภาพ ทำให้ภาพเคลื่อนที่ช้า เร็ว หรือหยุดนิ่งได้แสดง กระบวนการที่มีความต่อเนื่องมีลำดับขั้นตอนได้ในเวลาที่ต้องการ โดยอาศัยเทคนิคการถ่ายทำ และ เทคนิคการตัดต่อ

 4) บันทึกเหตุการณ์ในอดีต และหรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่ ต่างเวลา แล้วนำมาเปิด ชมได้ทันที  เป็นสื่อที่ใช้ได้ทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ และใช้กับมวลชนทุกเพศ ทุกวัย และ ทุกระดับชั้น

6) วีดิทัศน์ที่ได้รับการวางแผนการผลิตที่ดี และผลิตอย่างมีคุณภาพ สามารถใช้แทนครูได้ ซึ่งจะเป็นการลดปัญหาการขาดแคลนครูได้เป็นอย่างดี

 ร) ใช้ได้กับทุกขั้นตอนของการสอน ไมว่าจะเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นระหว่างการสอน หรือขั้นสรุป

8) ใช้เพื่อการสอนซ่อมเสริมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

 9) ใช้เพื่อบันทึกภาพที่เกิดจากอุปกรณ์การฉายได้หลายชนิด เช่น ภาพส ไลด์ ภาพยนตร์ โดย ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องฉายหลายประเภทในห้องเรียน

10) ใช้เป็นแหล่งสำหรับให้ผู้เรียนได้ศึกษากุ้นกว้าด้วยตนเองโดยการทำห้องสมุดวีดิทัศน์ใช้ ในการฝึกอบรมผู้สอน ด้วยการบันทึกการสาธิตวิธีการสอน การบันทึกรายการ หรือการจัด การศึกษาใหม่ ๆ

11) ช่วยปรับปรุงเทคนิควิธีการสอนของครู โดยการใช้เทคนิคการสอนแบบจุลภาค (Micro teaching) การเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning) และการศึกษาทางใกล (Distance Education)
2.1.6 รูปแบบของรายการวิดิทัศน์

รูปแบบรายการวีดิทัศน์ หมายถึง เทคนิค วิธีการ และลักษณะการนำเสนอเนื้อหาสาระ ข้อมูลข่าวจากผลิต(ผู้ส่งสาร) ไปยังผู้ชม (ผู้รับสาร) ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้ ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้ (ณรงก์ สมพงษ์,2535:68)

1) รูปแบบพูคคนเคียว (Monologue) เป็นรายการที่ผู้ปรากฏตัวพูคคุยกับผู้ชมเพียงหนึ่งคน



**รูปที่ 2.1** รูปแบบพูดคนเดียว

2) รูปแบบสนทนา (Dialogue) เป็นรายการที่มีคนมาพูดคุยกันสองคน



**รูปที่ 2.2** รูปแบบสนทนา

3) รูปแบบอภิปราย (Discussion) เป็นรายการที่ผู้ดำเนินรายการอภิปรายหนึ่งคนป้อน ประเด็นกำถามให้ผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่ควรเกิน 4 คน



**รูปที่ 2.3** รูปแบบอภิปราย

4) รูปแบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นรายการที่มีผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ คือ วิทยากร และพิธีกรมาสนทนากัน



**รูปที่ 2.4** รูปแบบสัมภาษณ์

5) รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา (Quiz Programmed) เป็นรายการที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่าง คนหรือกลุ่มของผู้ที่มาร่วมรายการ



**รูปที่ 2.5** รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา

 รูปแบบสารคดี (Documentary Programmed) เป็นรายการที่เสนอเนื้อหาด้วยภาพและ เสียงบรรยายตลอดรายการ โดยไม่มีพิธีการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท (1) สารคดีเต็มรูป เป็นการดำเนินเรื่องด้วยภาพและเนื้อหาตลอดรายการ



**รูปที่ 2.6** สารคดีเต็มรูป

(2) กึ่งสารคดีกึ่งพูดคนเดียว (Semi Documentary) เป็นรายการที่มีผู้ดำเนินรายการ ทำหน้าที่เดินเรื่องพูดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการ



**รูปที่ 2.**7 กึ่งสารคดีกึ่งพูดคนเดียว

7) รูปแบบละคร (Dramatically style) เป็นรายการที่เสนอเรื่องราวด้วยการจำลองสถานการณ์



**รูปที่ 2.8** รูปแบบละคร

8) รูปแบบสารละคร (Docu – Drama) เป็นรายการที่ผสมผสานรูปแบบสารคดีเข้ากับ รูปแบบละครหรือการนำละครมาประกอบรายการที่เสนอเนื้อหาบางส่วน



**รูปที่ 2.9** รูปแบบสารละคร

9) รูปแบบสาธิต (Demonstration) เป็นรายการที่เสนอวิธีการทำอะ ไรสักอย่างเพื่อให้ผู้ชม ได้แนวทางไปใช้ทำจริง



**รูปที่ 2.10** รูปแบบสาธิต

10) รูปแบบเพลงและคนตรี (Song and Music) มี 3 ลักษณะ(1) มีคนตรี นักร้องมาแสคงสด



รูปที่ 2.11 นักร้องแสคงสค

## (2) ให้นักร้องมาร้องควบคู่ไปกับเสียงคนตรีที่บันทึกมาแล้ว



รูปที่ 2.12 นักร้องมาร้องควบคู่ไปกับเสียงคนตรีที่บันทึกมาแล้ว

(3) ให้นักร้องและนักคนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว



ร**ูปที่ 2.13** นักร้องและนักคนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว

11) รูปแบบการถ่ายทอดสด (Live Programmed) เป็นรายการที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จริงในขณะนั้น



รูปที่ 2.14 รูปแบบการถ่ายทอดสด

12) รูปแบบนิตยสาร (Magazine Programmed) เป็นรายการที่เสนอรายการหลายประเด็น และหลายรูปแบบในรายการเดียวกัน



รูปที่ 2.15 รูปแบบนิตยสาร

2.1.7 มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมต่ำ (Low-angle shot)

คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผล ทางด้านความลึกของซับเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ชื่อตของคิงคอง ยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ ประหลาด พระเอก เป็นต้น ในภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) ที่ต้องการเน้นความร่ำรวยของ Kane จึงใช้กล้องมุมต่ำเพื่อให้เห็นพื้นหลังที่เป็นเพดาน บอกถึงความโอ่อ่า มั่งกั่งของเจ้าของ กฤหาสน์ การถ่ายทำต้องรื้อพื้น เอาบางส่วนของฉากออกเพื่อสามารถวางกล้องได้มุมต่ำตามที่ ต้องการ

#### มุมระดับสายตา (Eye-level shot)

เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัว ละคร หรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปใน กล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือ ว่า เป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะ โดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูกุ้นเคย กับ การดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดาราภาพยนตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life

ในความหมายอื่นของมุมระดับสายตาในหนังคาวบอย (Western) หมายถึง เป็นมุมของ ลูกผู้ชาย (standing male adults) จึงวางตำแหน่งของผู้แสดงที่ดูสง่างาม แต่ผู้กำกับหญิงชาวฝรั่งเศส ชื่อ Chantal Akerman เป็นคนรูปร่างค่อนข้างเตี้ย ใช้มุมกล้องระดับสายตาเดียวกับเธอแทนความ เป็น "ผู้หญิง" ในมุมมองของกล้องถ่ายทำหนังส่วนใหญ่ของเธอ ในขณะที่ Yasujiro Ozu ผู้กำกับ ชาวญี่ปุ่น ปฏิเสธที่จะใช้กล้องทำมุมกับผู้แสดง แต่ใช้กล้องระดับสายตามีความสูงประมาณ 3-4 ฟุต สูงจากพื้นเป็นระดับเดียวกับรูปแบบการนั่งแบบญี่ปุ่นในบ้านของตัวละคร Ozu ให้เหตุผลว่า "เขา ต้องการให้ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกัน เป็นแค่คนธรรมดาคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคนดีหรือเลว โดยจะให้ตัวละครเปิดเผยตัวเอง ไม่ใช้มุมกล้องอธิบายให้รู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเป็นตัวกลาง ไม่มีอกติ เท่ากับเป็นการให้คนดูได้ตัดสินใจเอาเองว่าตัวละครนั้นเป็นคนอย่างไรในหนัง"



รูปที่ 2.16 มุมระดับสายตา (EYE-LEVEL SHOT)



มุมสายตานก (Bird's-eye view)

รูปที่ 2.17 มุมสายตานก (BIRD'S-EYE VIEW)

มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุม ตั้งฉากเป็นแนวดิ่ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่ แปลก แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมาย เป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจ มองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่ม ความน่าหวาดเสียวมากขึ้น มุมกล้องที่กล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจาก เฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นชีอตเคลื่อนไหว ถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)



รูปที่ 2.18 มุมสายตาหนอน (WORM'S-EYE VIEW)

คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละคร หรือซับเจ็ก บอกตำแหน่งของกนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมี ลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีกมุมหนึ่ง ลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับ ซับเจ็กที่ตกลงมาจากที่สูงสู้พื้นดิน เกลื่อนบังเฟรม อาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (transition) กล้ายการเฟดมืด (Fade out) มุมสูง (High-angle shot)



รูปที่ 2.19 มุมสูง (HIGH-ANGLE SHOT)

คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายกคมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทน สายตามองไปเบื้องถ่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพ ระยะไกล (LS)

มุมเอียง (Oblique angle shot)

เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้าน หนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Verticle line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของ พื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากชุลมุนโกลาหล แผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตา ตัวละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเกรียด

มุมเอียงเป็นมุมที่ไม่ค่อยใช้บ่อยนัก ส่วนใหญ่ใช้ตามความหมายที่อธิบายในภาพยนตร์และ มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Dutch angle, Tilted shot หรือ Canted shot เป็นต้น



รูปที่ 2.20 มุมเอียง (Oblique angle shot)

2.1.8 ขนาดภาพ

Extreme Long Shot (ELS)

คือภาพที่ไกลมาก ทำให้คนดูเห็นฉากทั้งหมด เป็นภาพเปิดเรื่องได้ดี ว่าตัวละครอยู่ใน สภาพแวดล้อมแบบไหน กำลังเกิดอะไรขึ้น



รูปที่ 2.21 Extreme Long Shot (ELS)

Long Shot (LS) เต็มตัว หรือตั้งแต่ หัว ถึง เท้า ภาพ ใกลซึ่งสามารถใช้ขนาดภาพนี้ทำให้คนดูเห็นถึงภาพรวมของตัวละคร เช่น การแต่งตัว ท่าทาง บุคลิก ซึ่งสิ่งเหล่านี้บอกนิสัยใจคอของตัวละคร ได้มากทีเดียว



รูปที่ 2.22 Long Shot (LS)

Medium Long Shot (MLS) ตั้งแต่ เข่า ถึง หัว จะแคบกว่า LS หน่อย ทำให้เห็นรายละเอียด ของตัวละครได้มากขึ้น



รูปที่ 2.23 Medium Long Shot (MLS)

Medium Shot (MS) ตั้งแต่ เอว ถึง หัว ภาพขนาดปานกลาง คนดูจะเห็นการเกลื่อนไหว ส่วนบนได้ดีขึ้น แต่ก็ยังพอเห็นรายละเอียดรอบข้างได้มากอยู่ ทั้งนี้เป็นขนาดที่นิยมใช้กันก่อนข้าง เยอะ เพราะเป็นเหมือนตัวเชื่อมระหว่างตัดไปภาพที่ใกล้หรือไกลขึ้น



รูปที่ 2.24 Medium Shot (MS)

Medium Close-up (MCU) ตั้งแต่ ใหล่ ถึง หัว จะเก็บรายละเอียดสีหน้าของนักแสดงได้





รูปที่ 2.25 Medium Close-up (MCU)

Close-up (CU) ใบหน้า / หัวของนักแสดง ทำให้คนดูรับรู้อารมณ์ของตัวละครได้ดี เพราะ เห็นรายละเอียดสีหน้าได้ชัดเจน



รูปที่ 2.26 Close-up (CU)

Extreme Close-up (ECU) เป็นระยะที่ใกล้ที่สุด จะเน้นไปที่จุดเดียว เห็นรายละเอียดได้ ชัดเจนที่สุด เช่น รอยสักที่น่าสงสัย ตาที่น้ำตาที่คลอเบ้า นาฬิกา มด ปืน เป็นต้น



รูปที่ 2.27 Extreme Close-up (ECU)

2.1.9 ทฤษฎีสีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ

การจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์หรือการถ่ายภาพ เป็นสิ่งจำเป็นที่สุดจะขาดเสีย มิได้ ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพโดยอาศัยแสงธรรมชาติ (DAY LIGHT) เป็นหลักในการถ่ายภาพก็ ตาม ทั้งนี้เพราการจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายภาพ ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นไปตาม วัตถุประสงก์ของการจัดแสง หลายประการ คือ

1) การจัดแสงในหลักการขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยในการบันทึกภาพ
2) การจัดแสงเพื่อส่งเสริมให้สิ่งที่ต้องการบันทึกภาพ (สิ่งที่ถ่าย) มีมิติที่สามเกิดขึ้น ซึ่ง สามารถมองเห็นส่วนลึกของวัตถุ

3) การจัดแสงสามารถที่จะสร้างให้ภาพสามารถถ่ายทอดอารมณ์ (MOOD) ของเหตุการณ์ ต่าง ๆ ภายในเนื้อหาที่ต้องการ นำเสนอเป็นภาพได้ดียิ่งขึ้น

4) การจัดแสง สามารถที่จะนำมาใช้กำหนดบรรยากาศของภาพ (ATMOSPHERE)

5)การจัดแสง สามารถเสริมสร้างความงามให้เกิดขึ้น ในการประกอบภาพ (COMPOSITION) เช่น ช่วยแก้ปัญหาในการขาดสมดุลย์ (BALANCE) ช่วยเน้นจุดสนใจของภาพ (CENTER OF INTEREST) ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากจุดมุ่งหมายทั้งห้าประการจะเห็นได้ว่า การจัดแสงเป็นองก์ประกอบหลักในการ บันทึกภาพ จึงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ทั้งนี้เพื่อที่จะช่วยเหลือให้การถ่ายทอดแนวความคิดต่าง ๆ ออกไปเป็นสื่อความหมายทางด้านภาพ ให้ผู้ชมได้เข้าใจตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ด้วยเหตุนี้เอง การกำหนดรูปแบบของการจัดแสงที่ถูกต้อง และเหมาะสมในการถ่ายภาพแต่ละฉาก จะเป็นหนทาง ในการสร้างภาษาของภาพให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

รูปแบบและวิธีการจัดแสงของตากล้องแต่ละคน จะมีลักษณะและวิธีการแตกต่างออกไป เฉพาะ บุคคล ทั้งนี้เพราะการจัดแสงเป็นศิลป์ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว จึงขึ้นอยู่กับผู้จัดแสงเป็นสำคัญ และแน่นอนที่สุดตากล้องทุกคนย่อมจะต้องผ่านการเรียนรู้ถึงกฎเกณฑ์ และหลักการเบื้องต้นของ การจัดแสงมาก่อนแล้วทั้งสิ้น

ในการจัดแสงเพื่อการบันทึกภาพจะมีแสงที่เป็นหลักอยู่ 4 อย่างคือ

1) ไฟหลัก (KEY LIGHT OR MAIN LIGHT)

2) ไฟลบเงา (FILL LIGHT)

3) ไฟแขก (SEPARATION LIGHT OR BACK LIGHT)

4) ใฟฉาก (BACKGROUND LIGHT)

้ไฟทั้งสื่อย่างนี้มีรูปแบบลักษณะในการทำงานที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

1) ใฟหลัก (KEY LIGHT OR MAIN LIGHT)

เป็นไฟทำหน้าที่ให้แสงสว่างกับสิ่งที่ถ่าย ตำแหน่งของไฟโดยทั่ว ๆ ไป จะอยู่ใกล้กับกล้อง ถ่ายภาพยนตร์ ในทิศทางเดียวกัน จะห่างจากเส้นแกนของเลนส์ไม่เกิน 90 องศา ไฟหลักจะใช้ สปอร์ตไลท์เป็นตัวให้แสงสว่าง ดังนั้นไฟที่เกิดจากไปดวงนี้จึงเป็นเงาที่ดำเข้ม

2) ไฟเสริม (FILL LIGHT)

เนื่องจากแสงที่เกิดจากไฟหลัก เป็นแสงที่เข้มจึงทำให้ด้านที่โดนกับแสงจะสว่าง และด้าน ที่ไม่โดนแสงจะมืด นอกจากนั้นแล้ว จะทำให้เกิดเงาที่น่าเกลียดบนวัตถุที่ถ่าย จึงจำเป็นต้องใช้ไฟ หลบเงาเข้าช่วย เพื่อทำให้เงาอันเกิดจากไฟหลักจางลบไป อีกทั้งยังช่วยเพิ่มแสงในด้านมืดให้มี อัตราส่วนที่พอเหมาะกับด้านสว่างด้วย เพื่อช่วยให้บันทึกภาพในส่วนที่มืด (ไฟหลักส่องไม่ถึง) มี รายละเอียดของภาพเพิ่มขึ้น ชนิดของไฟที่นำมาใช้กับไฟส่วนนี้ จะเป็นไฟที่ให้แสงนุ่มนวล เป็น จำพวก OPEN LIGHT FLOOD)

3) ไฟแยก (SEPARATION LOGHT OR BACK LIGHT)

ใฟจากสองข้อแรกสามารถที่จะถ่ายภาพออกมาได้โดยมีรายละเอียดดีพอควร แต่เพื่อเป็น การเน้นให้สิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้นแยกตัวออกมาจากฉาก จึงใช้ไฟดวงนี้ส่องไปยังสิ่งที่ถ่ายอีกทางหนึ่ง ซึ่ง จะช่วยให้มิติที่สามของสิ่งที่ถ่ายมีมากขึ้นไฟดวงนี้จะใช้สปอร์ตไลท์ที่มีกำลังไฟสูง โดยปกติจะสูง กว่าไฟหลัก (KEY LIGHT) อัตราส่วนระหว่าง 1/2 -1/6 ซึ่งแล้วแต่ความต้องการของผู้ถ่ายตำแหน่ง ของไฟก็จะอยู่ตรงข้ามกับไฟหลัก (KEY LIGHT) คือส่องมาจากที่สูงด้านหลังของสิ่งที่ถ่าย

4) ไฟฉาก (BACKGROUND LIGHT)

คือ ไฟที่ส่องไปยังฉาก เพื่อให้ฉากมีความสว่าง โดยปกติจะใช้ไฟ ประเภท FLOOD LIGHT ซึ่งจะให้แสงที่นิ่มนวลไฟชนิดนี้ จะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศของฉาก ให้มีมากยิ่งขึ้นตาม ความประสงค์

2.1.10 หลักการสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบต่าง ๆ

การสร้างภาพเคลื่อนใหวหรือ Animation คือ การนำภาพนิ่งหลาย ๆภาพมาวางเรียงต่อกัน แล้วค่อย ๆ เล่นทีละภาพอย่างต่อเนื่องจะทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนใหว อาจจะมีการใส่ลูกเล่น หรือ Effect ให้การเคลื่อนใหวดูน่าสนใจและสวยงามยิ่งขึ้น ชนิดของภาพเคลื่อนใหว

1) การเคลื่อนใหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame By Frame Animation)

การเคลื่อนใหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame By Frame Animation) คือ การสร้างคีย์ เฟรม หลาย ๆ เฟรมเรียงต่อกัน โดยแต่ละเฟรมจะมีเนื้อหาที่เป็นภาพนิ่งและค่อย ๆ เปลี่ยนแปลง ใปทีละเฟรม เมื่อมีการแสดงจะทำให้มองเห็นภาพเคลื่อนใหว

2) การเคลื่อนใหวแบบทวีน (Tween Animation)

การเคลื่อนใหวแบบทวีน (Tween Animation) คือ การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบอัตโนมัติ โดยสร้างแค่เนื้อหาในเฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้าย ส่วนการเคลื่อนใหวที่อยู่ในเฟรมระหว่างกลาง โปรแกรมจะสร้างขึ้นให้อัตโนมัติตามลักษณะต่างๆ ที่ได้เลือกไว้ ซึ่งภาพเคลื่อนใหวแบบทวีน แบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) Motion Tween เปลี่ยนแปลงแบบเคลื่อนที่

(2) Shape Tween เปลี่ยนแปลงรูปร่าง

2.1.11 การออกแบบคาแรคเตอร์

ตัวละคร สามารถแบ่งออกได้ทั้งหมด 3 ประเภทเหมือนกับงานละครทั่วไป คือ มีตัวเอก ตัว รอง และตัวร้ายประเภทของตัวละครนิทานส่วนใหญ่นั้นผู้สร้างตัวละครได้สร้างตัวละครเป็น คน และสัตว์

ขั้นตอนในการสร้างลักษณะของตัวละคร ( Character ) การออกแบบตัวละครมีดังต่อไปนี้ ชั้นที่ 1 : การวางโครงเรื่อง ( Story )

การออกแบบคาแร็คเตอร์ โดยการวิเคราะห์คาแร็คเตอร์จาก บท หรือจาก Concept ขึ้นโครง รูปด้วยการวาคลายเส้นแบบ ฟรีแฮนด์ โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงใน การคิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด ใส่ท่าทางให้กับตัวละคร หลังจากนั้นคือการพัฒนาจากตัวการ์ตูนที่อยู่ในหน้ากระดาษให้อยู่ในคอมพิวเตอร์ด้วยการดราฟ ลายเส้นที่สำคัญต้องคำนึงว่าตัวละครที่ทำขึ้นมันสูญเสียเอกลักษณ์และเสน่ห์จากต้นเค้าเดิมหรือไม่ หรือจากแหล่งที่มาหรือไม่

สกริปต์ ( Script ) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่หน้า ขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆและท่าทางการเคลื่อนไหว ให้กับตัวละคร ให้มีชีวิตเหมือนจริง มีการเคลื่อนไหวได้จริงถูกต้องตามธรรมชาติของคน สัตว์ สิ่งของ ต่างๆ โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบได้แก่ ขนาด ( Size )รูปทรง ( Shape ) และสัดส่วน ( Proportion )

ชั้นที่ 2 : บอร์ดภาพนิ่ง เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ ที่ เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆสีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละครบอกถึงสถานที่ และ มุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมด จะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลเดียวกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจ เรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน การเขียนสตรี่บอร์ด คือการเขียนตัวหนังสือให้ออกมาเป็นภาพบน แผ่นกระคาษ เพื่อให้รู้ว่าตัวการ์ตูนอยู่ในฉากไหน กำลังจะเดินจากไหนไปไหน และจะหยุดคุยกับ ใกร ว่าอะไร ภาพบนสตอรี่บอร์ดจะเป็นเป็นภาพที่แทนลักษณะตามมุมกล้อง นอกจากความ สวยงามแปลกตาของตัวละครแล้ว การเคลื่อนไหวก็เป็นจุดสำคัญอย่างมากที่จะดึงดูดความสนใจ ของผู้เล่นหรือผู้ชมได้ดี

Step 1 เริ่มเตรียมความพร้อมสำหรับ Project การทำงาน Cartoon Animation คือการ ตั้งเป้าหมาย กำหนครูปแบบ และ Concept ในการทำงาน การวาง Concept งาน และการกำหนค รูปแบบงาน ต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการ ออกแบบ Character รวมไปถึงการ Design งาน และการทำ Story- board

Step 2 การสร้าง Step 3 ความรู้เบื้องต้นในการสร้าง กระบวนการการออกแบบตัวละคร นักเขียนการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นแบบสองมิติ จะสร้างสรรก์หรือออกแบบตัวละกรการ์ตูนเพื่อ ใช้ประโยชน์ต่างๆ กัน กำหนดเรื่องราวของภาพการ์ตูนที่จะเขียน ร่างภาพลงบนกระคาษแข็งหรือ กระคาษเพื่อเขียนภาพจากกวามทรงจำ จากจินตนาการหรือจากแบบ โดยใช้เครื่องมือ เช่น ปากกา พู่กัน เป็นต้น วาดตัวละกรการ์ตูนด้วยดินสอในขั้นตอนนี้เรียกว่า Freehand กือการวาดลายเส้นด้วย มือ สเก็ตภาพตัวการ์ตูนด้วย แล้วลงสีจาก โปรแกรมการวาดภาพด้วยกอมพิวเตอร์ การจะเริ่มต้น ออกแบบกาแร็กเตอร์หรือตัวละกรการ์ตูนได้นั้นเริ่มจากการตีโจทย์จากบท สร้างสรรก์กาแร็กเตอร์ ของตัวละกรนั้นๆ การตีโจทย์หรือนำบทมาศึกษาวิเกราะห์ก้นหาบุกลิกลักษณะของตัวละกร ส่วนมากมักต้องดูทั้งบุกลิกลักษณะภายนอกและบุกลิกลักษณะนิสัยใจกวบกู่กัน คือรูปร่างหน้าตา ภายนอกและจิตใจภายในแต่เมื่อเป็นตัวละกรแล้วต้องเป็นตัวละกรที่มีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นกนหรือสัตว์ สรุปขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 : การวางโครงเรื่อง ( Story )

การออกแบบคาแร็คเตอร์ โดยการวิเคราะห์หาคาแร็คเตอร์จากบท หรือจาก Concept โดยการหา แหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงในการคิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความ สมบูรณ์มากที่สุดใส่ท่าทางและแอ็คชั่นให้กับตัวละคร หลังจากนั้นคือการพัฒนาจากตัวการ์ตูนที่อยู่ ในหน้ากระคาษให้อยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่สำคัญต้องคำนึงว่าตัวละครที่ทำขึ้นมันสูญเสีย เอกลักษณ์และเสน่ห์จากต้นเค้าเดิมหรือไม่หรือจากแหล่งที่มาหรือไม่

้ คาแร็คเตอร์ดีไซเนอร์ส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าการสร้างตัวละครในลำดับต้นๆ สิ่งแรกที่ต้อง ทำคือดูประเภทของงานก่อนว่างานนี้เป็นงานอะไรหรือการอ่านโจทย์ตัวหนังสือที่ได้มาว่าโครง ้เรื่องเป็นอย่างไร คือการกำหนด Theme และกำหนด Point ของงานว่าต้องการ โครงเรื่องอย่างไร ้โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างทั้งตัวละคร ลำดับ ้เหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมมากน้อยเพียงไร สามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึก ้ประทับใจ หลังจากนั้นจะเป็นการโฟกัสที่ตัวละครตัวเอก ตัวละครรอง และตัวละครอื่นๆ ลดหลั่น กันตามกวามสำคัญและกวามเกี่ยวข้องกัน ในขั้นตอนของการสร้างหรือดีไซน์ตัวละกรแต่ละตัวตัว ้ก็ต้องดูว่าเป็นคนหรือสัตว์ แม้กระทั่งสิ่งของเครื่องใช้ที่มากู่กับตัวละครนั้นๆ ทุกอย่างต้องดีไซน์ ้ออกแบบให้ด้วย ในขั้นตอนนี้จะมีการศึกษาก้นคว้าหาข้อมูลแวคล้อมเกี่ยวกับตัว ละครนั้นๆ ้อย่างลึกซึ้งละเอียดจากแหล่งอ้างอิงต่างๆ ผสมผสานกับจินตนาการ ทั้งจากการศึกษาบทสนทนา ้ของตัวละครเพื่อนำมาตีวิเคราะห์ ยกตัวอย่างดีไซน์พระเอกที่เป็นเป็ด ต้องหา Reference ก่อนว่าเป็ด ้นี่หน้าตารูปร่างเป็นอย่างไร ตั้งแต่เป็ดที่มันเป็นเป็ดจริงๆ เป็ดที่เป็นการ์ตูนไปแล้ว อะไรเกี่ยวกับ เป็ดทั้งหมด ต้องไปหา Reference มาให้ได้มากที่สุดอาจต้องไปดูชีวิตเป็ดจริงๆ Reference มีภาพนิ่ง ภาพจริง เป็นคลิปวีดีโอ ภาพเคลื่อนใหวการเดินของเป็ด การขยับปากหรือว่าแม้แต่เสียง คือ

เอกสารอ้างอิง แหล่งอ้างอิงทุกอย่างในกระบวนการสร้างหรือดีไซน์ตัวละคร ขั้นตอนการดีไซน์กา แร็กเตอร์

แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละคร

ใอเดีย ( Idea ) หรือบางคนอาจใช้คำว่า แรงบันคาลใจ ( Inspiration ) ซึ่งจะเป็นสิ่งแรกที่ สร้างสรรค์จากจินตนาการและความคิดของตนเองว่าผู้ชมควรเป็นใคร อะไรที่ตนเองต้องการให้ ผู้ชมทราบภายหลังจากที่ชมไปแล้วควรให้เรื่องที่สร้างออกมาเป็นสไตล์ไหน ซึ่งอาจจะมาจาก ประสบการณ์ที่ได้อ่านได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม นักออกแบบตัวละครมักกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า แรงบันดาลใจในการสร้าง ตัวละครสำหรับพวกเขาแล้วมันมาจากทุกที่ ทุกเวลา ทุกสิ่งแวคล้อม ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของ พวกเขาในขณะที่เป็นโอกาสน้อยที่แรงบันดาลใจจะเกิดจากการคิดขึ้นได้เองหรือ งู่ๆไอเดียก็ผุด โผล่ขึ้นมา ณ ช่วยเวลาใดเวลาหนึ่ง ในขณะที่นักออกแบบ สร้างตัวละครบางคนก็ยอมรับว่าในการ สร้างตัวละครนั้นพวกเขาต้องแสวงหาแรงบันดาลใจด้วยวิธีการต่างๆนานารวมไปถึงการหาแรง บันดาลใจหนึ่งเฉพาะชิ้นงานนั้นๆคือหมายความว่าเมื่อจะสร้างงานสักชิ้นก็หาแรงบันดาลใจ เฉพาะงานนั้นๆในทางตรงกันข้ามแรงบันดาลใจทั่วไปมักเกิดจากประสบการณ์ที่สะสมมา กวามชอบและความสนใจเฉพาะด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวผู้ถนใกล้ชิด กำพูดสนทนา การอ่าน หนังสือที่เกี่ยวกับการออกแบบการใช้เวลาว่างในร้านหนังสือ แรงบันดาลใจมาจากทุกสิ่งทุกอย่าง

2.1.12 โปรแกรม Photoshop CS6

คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและ ภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้าน มัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากใน ขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และ ตัวหนังสือ การทำภาพ ขาวดำ การทำภาพ ถ่ายเป็น ภาพเขียน การนำภาพ มา รวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เมื่อทำการเปิดโปรแกรมแล้ว จะพบหน้าตาของ โปรแกรมดังรูป

PS For Bit Incare Layer Type Solar Films View Workson Webs → ■ ● ● - ■ ● ● - ● - Solar Biology = ● Solars © Soundation © Transporter Statistication = 0	Application menu		- 3 × 10
Tools Control mem Tools Control mem Tools Control mem	F Stage	Panel menu	

รูปที่ 2.28 Adobe Photoshop CS6

ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบ นอกจากจะมีสีสันสวยงามขึ้น แล้ว ยังจัดการกับพาเนลหรือเครื่องมือที่จัดวางไม่เป็นระเบียบ ออกไปจากหน้าต่างการทำงาน ก่อนข้างมาก เช่น เพิ่มปุ่มคำสั่งและจัดเรียงปุ่มคำสั่งบางปุ่มใหม่ จึงมีความจำเป็นต้องรู้จักกับ ส่ วน ป ระ กอ บ ที่ สำคัญ เพื่อ ให้ สามารถ ค้นหาและ เรียก ใช้เครื่องมือ ได้อย่างรวด เร็ว สำหรับหน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประกอบไปด้วยพาเนลและกล่องเครื่องมือที่วาง อยู่บนพื้นที่ว่างซึ่งเปรียบเสมือนกับโต๊ะทำงาน ดังนั้นจึงสามารถเคลื่อนย้ายตำแหน่งพาเนลและ เครื่องมือไปยังจุดที่ต้องการได้ ส่วนประกอบสำคัญของหน้าต่างโปรแกรม มีรายละเอียดดังนี้

1) แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นจุดรวบรวมชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับเรียกคำสั่งต่าง ๆ เพื่อใช้จัดการไฟล์ภาพหรือตกแต่ง

ภาพ



2) แถบตัวเลือก (Options Bar)

เป็นส่วนที่ใช้ในการปรับแต่งก่าการทำงานของเครื่องมือ ต่าง ๆ การกำหนดก่าในแถบ ตัวเลือกจะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่ใช้งานอยู่ ดังแสดงในภาพที่ 2

Feather: 0 px Antr-allas Style: Normal + Width: ≵ Height: Refine Edge...
ฐปที่ 2.29 แถบตัวเลือก (Options Bar)

3) กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

เป็นส่วนที่ใช้เก็บเครื่องมือพื้นฐานในการทำงาน ในโปรแกรม สามารถเรียกใช้ชุดเครื่องมือ ย่อยโดยการคลิกรูปสามเหลี่ยมที่มุมด้านล่างดังแสดงในภาพที่ 3



รูปที่ 2.30 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

4) แถบชื่อเรื่อง (Title Bar)

เป็นส่วนที่แสดงชื่อไฟล์ภาพที่เปิดใช้งานอยู่ สำหรับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 แถบชื่อเรื่องจะเรียงกันเป็นแท็บ (Tab) ดังแสดงในภาพที่ 4



รูปที่ 2.31 แถบชื่อเรื่อง (Title Bar)

5) แถบสถานะ (Status Bar)

เป็นส่วนที่แสดงกุณสมบัติเกี่ยวกับภาพ เช่น เปอร์เซ็นต์ในการย่องยายไฟล์ภาพ งนาคไฟล์ ภาพ เป็นต้น คังแสดงในภาพที่ 5



6) พื้นที่ใช้งาน (Working Area)

เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยการเปิดไฟล์ภาพเพื่อแก้ไขบนพื้นที่ใช้งาน หรือ วาดภาพใหม่ลงไปบนพื้นที่ใช้งาน ดังแสดงในภาพที่ 6



รูปที่ 2.33 พื้นที่ใช้งาน (Working Area)

7) พาเนล (Panel)

ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ เช่น พาเนลสำหรับเลือกสี พาเนล สำหรับปรับแต่งความสว่าง เป็นด้น พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการใช้งานแตกต่างกัน ออกไป โดยสามารถเลือกเปิดหรือปิดพาเนลได้จากเมนูกำสั่ง Window ตัวอย่างพาเนลที่นิยมใช้ มี ดังนี้ (1) Navigator ใช้ปรับมุมมองของภาพ โดยคลิกเลือกบริเวณ Zoom Slider เพื่อย่อ ขยายมุมมองภาพ



รูปที่ 2.34 พาเนล Navigator

(2) Color ใช้กำหนดสีพื้นหน้า (Foreground) และสีพื้นหลัง (Background) โดยการ เลื่อนแถบสีเพื่อปรับแต่งตามต้องการ



รูปที่ 2.35 พาเนล Color

(3) Swatches ใช้กำหนดสีแบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดไว้ หรือสร้างสีขึ้นมา ใหม่เองได้ โดยการคลิกเลือกสีที่ต้องการเพื่อความสะดวกในการใช้งาน ดังแสดงในภาพที่ 9



รูปที่ 2.36 พาเนล Swatches

(4) Styles ใช้สำหรับกำหนดการตกแต่งรูปแบบต่าง ๆ ที่โปรแกรมกำหนด ขึ้นมา เช่น การตกแต่งสีให้กับรูปแบบข้อกวามคังแสดงในภาพที่ 10



รูปที่ 2.37 พาเนล Styles

(5) Adjustments ใช้ปรับแต่งสีให้กับภาพ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือสีที่ ผิดเพี้ยน ดังแสดงในภาพที่ 11



รูปที่ 2.38 พาเนล Adjustments

(6) Layers ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการสร้างชิ้นงาน ดังแสดง

ในภาพ



รูปที่ 2.39 พาเนล Layers

(7) History ทำหน้าที่ในการเก็บรายละเอียดขั้นตอนการทำงานทั้งหมดที่ผ่าน มา เพื่ออำนวยกวามสะดวกเมื่อต้องการย้อนกลับไปใช้กำสั่งเก่าหรือย้อนดูการทำงานที่ผ่านมาดัง แสดง ในภาพ



รูปที่ 2.40 พาเนล History

2.1.13 โปรแกรม Illustratos Cs6

Illustrator คืออะไร

โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือ โปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการ ออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนใหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

การประมวลผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์

ในความเป็นจริงแล้วภาพกราฟิกที่เก็บในคอมพิวเตอร์นั้น จะมีวิธีการประมวลผลภาพ 2แบบ แตกต่างกันไปตามแต่ละโปรแกรมดังนี้ คือ

การประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์

ตัวอย่างเช่น รูปล้อรถจักรยาน ถ้าเป็นการเก็บแบบเว็กเตอร์ เครื่องจะเก็บข้อมูลที่เป็นสูตร ทางคณิตศาสตร์แต่สามารถอธิบายได้คือ รูปล้อจักรยาน คือเส้นวงกลมที่เกิดจากการวัดความห่าง จากจุดศูนย์กลางจุดหนึ่งไปยังบริเวณรอบๆ ด้วยระยะห่างทีเท่ากัน โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่ แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะมีการเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพ ภาพจะไม่เสียรูปทรงใน เชิงเลขาคณิต เช่น โปรแกรม Illustrator ใช้วิธีนี้ในการเก็บ เป็นต้น

ตัวอย่างงานกราฟิกของภาพแบบเวกเตอร์งานกราฟิกในแบบเวกเตอร์นี้จะเป็นลักษณะของ ภาพลายเส้น ซึ่งงานเหล่านี้จะเน้นถึงความ คมชัดของเส้นเป็นหลัก เช่น ภาพโลโก้ ตราบริษัท และ ภาพลายเส้นแบบคลิปอาร์ต โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Illustrator, Corel Draw และ Freehand เป็นต้น

การเกีบและแสดงผลแบบบิตแม็พ [ Bitmap ]

เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล ซึ่งเหมาะกับภาพที่มีโทนสีที่ ใกล้เคียงกัน เช่น ภาพถ่าย โปรแกรม Photoshop ใช้วิธีนี้ การประมวลผลแบบบิตแม็พนี้เราเรียกอีก อย่างว่า Raser image เป็นการเก็บข้อมูลดิบ คือค่า 0 และ 1 ใช้การแสดงผลเป็นพิกเซล โดยแต่ละ พิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง

ตัวอย่างงานกราฟฟิกของภาพแบบบิตแม็พ งานกราฟฟิกในแบบบิตแม็พนี้จะเป็นลักษณะ ของภาพ ที่ต้องการปรับแต่งรายละเอียดของสีเป็นหลัก เช่น การซ้อนภาพและการตกแต่งภาพให้ เหมือนจริง โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Photoshop, Corel Photo-paint และ Fireworks เป็นต้น Illustrator ทำอะไรได้บ้าง

งานสิ่งพิมพ์

ใม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา โบชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร เรียกได้ว่าเกือบทุก สิ่งพิมพ์ที่ต้องการความคมชัด ~

งานออกแบบทางกราฟิก

การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออก แบบการ์คอวยพร ฯลฯ

งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างภาพการ์ตูนต่างๆนั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการ

วาครูปได้เป็นอย่างดี

2.1.14 โปรแกรม Maya 2017

1) ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Maya 2017

(1) เมนูบาร์ (Menu Bar) แถบในส่วนนี้จะเป็นคำสั่งในส่วนการควบคุมการทำงานทั้งหมด เช่นการเปิดไฟล์งาน เซฟไฟล์งาน แก้ไข สร้างรูปแบบโมเดลต่าง กำหนดสัดส่วนการแสดงผลใน หน้าจอ เป็นต้น

(2) เมนูเซต (Menu Setใช้สำหรับปรับเปลี่ยนโหมดการทำงานในการทำ Workshop นั้นๆ ประกอบไปด้วย

- โหมด Animation โหมดการเคลื่อนใหว

- โหมด Polygons ปรับแต่งวัสดุ Polygons

- โหมด Surfaces ใช้สร้างและปรับแต่งวัตถุแบบ NURBS

- โหมด Dynamics ใช้สร้างแอนิเมชั่นเหมือนธรรมชาติ เช่น ทรงผม เสื้อผ้า

- โหมด Rendering การประมวลผล ชิ้นงาน

- nCloth ใช้สำหรับเครื่องแต่งการ

- โหมด Customize สร้างโหมดใหม่ ที่กำหนดเอง

1.2 Status Line อำนวยความสะดวกให้ทำงานได้รวดเร็วขึ้น

1.3 Shelf แถบเครื่องมือย่อยที่เป็น Shortcut ที่ทำให้ใช้งานได้สะดวกงิ้น

1.4 Toolbox กล่องเครื่องมือ

1.5 Viewport พื้นที่ในส่วนการทำงาน

1.6 Channel Box กำหนดค่าพารามิเตอร์ต่างกับวัตถุ

1.7 Time Slide แสดงการเคลื่อนใหวในแต่ละเฟรม

1.8 Play Control ควบคุมการเคลื่อนใหวของอนิเมชั่น

1.9 Layer Editer จัดการวัตถุซับซ้อน

2.1.15 โปรแกรม Sony vegas

Sony vegas คือ โปรแกรมตัดต่อที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากการใช้งานที่ง่ายและ ไม่มีอะไรซับซ้อนมากนัก พึงก์ชั่นพิเศษมากมายที่มีในตัวโปรแกรม ทำให้ผู้ใช้สนุกสนานและตื่น ตาตื่นใจไปกับงานตัดต่อ และสามารถสร้างสรรค์งานตัดต่อได้อย่างมืออาชีพ มันเป็นโปรแกรมที่ ถูกพัฒนามาเพื่องานตัดต่อภาพยนตร์ และเสียง โดยในหนึ่งโปรแกรมนี้รองรับและสนับสนุนไฟล์ รูปแบบไฟล์ จึงสามารถใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ ได้อย่างมากมาย และโปรแกรมให้ผลงานที่มี ระดับสูงได้ เช่น วีดีโอระดับ Full HD หรือ เสียงระดับ HQ

ความสามารถของ Sony Vegas

1) ตัดต่อภาพยนตร์ หรือ สร้างวีดีโอจากภาพนิ่ง

2) ตัดต่อเสียง หรือ แต่งเสียงเพลง คนตรี

มีเอฟเฟ็กต์ ให้เลือกใช้มากมาย

4) มีฟังก์ชั่นให้เลือกอย่างมากมาย เช่น การปรับโทนสี ปรับโทนเสียง สร้างภาพเก่า ๆ

5) รองรับการทำงานแบบ Layer สามารถซ้อนภาพและเสียงได้อย่างไม่จำกัด

6) สร้างเสียงแบบระบบ 5.1 ได้

7) โปรแกรมใช้งานได้รวดเร็ว ไม่กระตุก แม้สเปกคอมช้า

8) สนับสนุนรูปแบบสื่อได้หลากหลาย เช่น VCD, SVCD, DVD, และสื่อวีดีโอสำหรับ แสดงผลบนเว็บไซต์

9) รองรับรูปแบบไฟล์อย่างหลากหลาย เช่น JPG, PSD, AVI, MOV และอื่นๆ อีกมากมาย ข้อเค่นข้อค้อยของโปรแกรม Sony Vegas

จุดเค่น

- ความง่ายในการใช้ และการทำความเข้าใจ โดยแนวคิดหลักในการทำงานคือ "ลากแล้ว วาง"

- การใช้งานในระดับสูงต่างๆ เช่นการปรับแก้สี ยกตัวอย่างนะครับ เราสามารถเปลี่ยนสี เสื้อได้บน Video เลย การผสมงานจาก photoshop มาใส่ลูกเล่นเพิ่ม

- เครื่องมือด้านเสียงที่ยืนหยุ่นมาก จนบางคนใช้เป็นเครื่องมือแต่งเพลงไปด้วย โดยสามารถ ผสมเสียง DB Surround 5.1 ได้ในโปรแกรมเลย

- รองรับมาตรฐานใหม่ๆ พวก HDV

จุดด้อย

- โปรแกรมมีขนาดใหญ่

- กินทรัพยากรเครื่องค่อนข้างมาก

- ผู้ใช้งานควรจะมีความรู้ด้านการตัดต่อวีดีโออยู่บ้าง เพื่อการเริ่มต้นใช้งาน และ การเรียนรู้ ที่รวดเร็ว

# 2.2 ศึกษาประโยชน์

2.2.1 ช่วยพัฒนาทักษะในการทำสื่อวีดิทัศน์

2.2.2 สร้างความบันเทิงและให้ความรู้กับผู้ที่รับชมสื่อวีดิทัศน์

2.2.4 เป็นแนวทางในการทำสื่อวีดิทัศน์ในอนาคต

#### 2.3 รูปแบบการนำเสนอ

2.3.1 การออกแบบชิ้นส่วน3D

- 2.3.2 Vector
- 2.3.3 การออกแบบโลโก้รายการ
- 2.3.4 วีดิทัศน์

### 2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



# รูปที่ 2.23 รูปแบบ รายการ driveautoblog

รายการ driveautoblog เป็นรายการ ประเภทรูปแบบสถานการณ์จำลอง ให้ความรู้เกี่ยวกับ รถยนต์แต่ละรุ่นแต่ละประเภท และ ได้สาธิตวิธีการขับของรถแต่ละรุ่น รายการ driveautoblog นี้จะ มีวิธีการนำเสนอที่ชัดเจน ละเอียด มีการอธิบายและบอกข้อมูลที่ทำให้เข้าใจในเรื่องของรถยนต์รุ่น นั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น โดยจะมีพิธีกรแค่คนเดียวเป็นผู้ดำเนินรายการ รายการแบ่งออกเป็น 2 ช่วงด้วยกัน

ช่วงที่ 1 เปิดรายการ โดยการถ่ายให้ดูรถยนต์รุ่นที่รายการจะนำเสนอ โดยมีพิธีกรพูดเกริ่น ถึงรถยนต์รุ่นนั้น ๆ ก่อนพาไปรับชมข้อมูลพร้อมสาธิตการใช้รถรุ่นนั้น

ช่วงที่ 2 ปีครายการ พิธีกรพูคสรุปข้อมูลถึงรถยนต์รุ่นที่นำเสนอ แล้วพูคปีครายการ

ประโยชน์ที่ได้จากการชมรายการ driveautoblog ผู้ชมจะได้รู้ถึงข้อมูลของรถยนต์ที่ทาง รายการได้แนะนำ วิธีการใช้รถยนต์ที่รายการได้นำเสนอ จะทำให้ผู้ที่ชมรายการจะได้รู้ข้อมูลเพื่อ ช่วยในการตัดสินใจอีกด้วย

# งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นายฐิติวัฒน์ สุขจันทร์เทาะและนายทศพล กฤษฎารักษ์ (2561) ได้ทำการโครงการ มัลติมีเดียสื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง โมโตไบค์ไทยแลนด์ ปัจจุบันสื่อวีดิทัศน์มีความสำคัญมากเนื่องจาก องก์ประกอบของสื่อที่ ประกอบด้วย ภาพนิ่ง เสียงข้อความ ภาพเคลื่อนไหว และวีคีโอมีส่วนสร้าง การเรียนรู้ ปละสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ แต่สื่อที่ดีนั้นนอกจากออกแบบตรงตาม ทฤษฎีแล้วยังต้องอาศัย เทคนิคและความงามที่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ สอดกล้องและตอบสนองกับ Thailand 4.0 ในอนากต

สื่อการสอนในปัจจุบันมีความหากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ยังคงเป็นรูปแบบเดิม ๆ ซึ่งทำให้การ เรียนรู้เกิดความ ไม่น่าสนใจ และทำให้การเรียนการสอน ไม่มีความพัฒนา เนื่องจากภาพ เสียง เนื้อหา ยังสร้างความรู้ความเข้าใจได้ไม่มากเท่าที่ควร ผู้เรียนต้องคิดจินตนาการตามหากมีสื่อการ สอนที่ช่วยสร้างความเข้าใจ จากการออกแบบที่สมจริง และภาพประกอบที่มีความดึงดูดความสนใจ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้อย่างถูกต้อง และสร้างความบันเทิงควบกู่การเรียนรู้ไปด้วย

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะออกแบบสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิคภาพเสมือน จริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านพยัญชนะภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนในปัจจุบันเกิดความสนใจ และ พัฒนาแก่การเรียนการสอน เพื่อเป็นอีกหนึ่งตัวช่วยในการสอนของอาจารย์ในปัจจุบัน

# บทที่ 3

# วิธีการดำเนินงาน

### 3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ

ผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการวีดิทัศน์ และการ เลือกซื้อรถยนต์ ทำให้ทราบว่าการทำรายการวีดิทัศน์เป็นการนำเสนอเนื้อหาสาระ ที่เข้าถึงบุคคลที่ สนใจในเรื่องที่นำเสนอ ให้สามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น และการนำเสนอรายการวีดิทัศน์มีหลาย รูปแบบ ขึ้นอยู่กับการนำเสนอการเลือกใช้มุมกล้อง การเลือกใช้รูปแบบรายการ การจัด องค์ประกอบของรายการ และการเลือกรูปแบบการถ่ายทำที่เข้ากับรายการ

# 3.2 แนวคิดในการออกแบบ

จากการศึกษาข้อมูลเนื้อหาและทฤษฎีในการทำรายวีดิทัศน์ เรื่องฟาสยู ผู้จัดทำโครงการได้ ทราบวิธีการทำรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาและสามารถจัดทำรายการได้โดยการดำเนินการ ออกแบบวีดิทัศน์ และการออกแบบวัสดุอุปกรณ์ภายในรถในรูปแบบของ3D

### 3.2.1 แนวความคิดในการนำเสนอ



รูปที่ 3.1 แนวคิดในการนำเสนอ

#### 3.2.2 ขอบเขตการออกแบบ

จากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อการออกแบบวีดิทัศน์ โดยมุ่งเน้นในการเผยแพร่ความรู้ ให้กับกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุดรวมถึงได้รับความสนใจในด้านการถ่ายวีดิทัศน์อีกด้วย



# ขั้นผลิต (Production)

1.ใช้โปรแกรมสร้างโมเคล3D

2.ถ่ายทำวีดีทัศน์เพื่อเตรียมการตัดต่อ

# ขั้นหลังการผลิต (Post-production)

1.ตัดต่อกลิปวิดี โอตามลำดับของสตอรี่บอร์ด

2.ใส่ชิ้นส่วนโมเคล3D

3.ใส่เทคนิคตัดต่อพิเศษ

4.ใส่เสียงประกอบและเสียงประกอบพิเศษ

5. ใส่คำบรรยายใต้ภาพ

6.ตรวจเช็คก่อนนำออกเผยแพร่

# รูปที่ 3.2 ขอบเขตการออกแบบ

# 3.3 การสร้างชิ้นส่วนโมเดล 3D

การออกแบบในส่วนของชิ้นส่วนโมเคลที่เป็น3Dจะปรากฏขึ้นมาช่วงเสียง Voice over ของ รายการ โดยการสร้างชิ้นส่วน3ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายขึ้นในขณะที่อธิบาย

3.3.1 การอ้างอิง (Reference)

1) การอ้างอิง (Reference) รูปแบบของรถ



ร**ูปที่ 3.3** ภาพรูปแบบของชิ้นส่วน3D

# 3.4 การออกแบบโครงร่าง โลโก้รายการ (Sketch)

3.4.1 รูปแบบของโลโก้รายการ 1) โลโก้รายการ



**รูปที่** 3.4 ภาพ โลโก้รายการ

#### 3.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด Shooting Script และ Story Board

#### -ซีนเปิดรายการ

ภายนอก\โรงเรียนเทพศิรินทร์\ตอนเที่ยง

1.intro เข้ารายการ

### 2.MS พิธีกรพูด

 - สวัสดีครับ พบกับรายการฟาสยู วันนี้เราจะมารีวิวรถ ฮอนด้าซีวิค เจนเรชั่นที่10 รถที่เป็น ที่นิยมสำหรับชาวไทยนะครับ เดี๋ยวเราจะมาชมภาพรวมของรถ แล้วก็ออฟชั่นที่เพิ่มเข้ามาใหม่ การ ดีไซน์ภายนอก แล้วเดี๋ยวมาสรุปกันนะครับว่ารถรุ่นนี้ยังคงจะเป็นที่นิยมของชาวไทยอยู่หรือไม่
3.intro สั้นๆ ถ่ายรถรอบคันภายใน ภายนอก
4.Ms พิธีกรพด

- ครับที่คือฮอนค้าซีวิกเจนเรชั่นถ่าสุดนะครับ หรือเจนเนอเรชั่นที่10 ก็เห็นได้ชัดเลยนะ ้ครับว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเจนเนอเรชั่นก่อนหน้านี้อย่างเห็นได้ชัด รถรุ่นนี้เป็นรุ่น 1.8 El ้นะครับ ก็คือจะเป็นรุ่นท๊อปในเครื่อง1.8นะครับ และวันนี้จะมารีวิวโดยรวมของตัวรถ มาเริ่มจาก กระจังหน้านะครับ ก็จะเป็นโครมเมี่ยมนะครับ ไฟหน้ามีไฟเดทามน์รันนิ่งไลฟ์ เพื่อให้มีความ ้สวยงามและความปลอดภัยมากู่กัน โครมไฟหน้าในรุ่นนี้นะครับจะเป็นไฟแบบ โปรเจคเตอร์นะ ้ครับ รถคันนี้ความยาวอยู่ที่ 4.6 เมตร นะครับ กว้างที่ 1.7 เมตร ล้อนะครับ เป็นล้อขนาด 16 นิ้ว ขนาดยาง 215\55 r16 นะครับ สีทูโทน ระบบเบรก ABS ดิสเบรคหน้าหลัง กระจกมองข้างนะครับ ้จะมีไฟเลี้ยวLed มาให้ทั้งสองฝั่งเลยนะครับ แต่จะไม่มีกล้องฮอนด้าเลนส์วอท มือจับประตูจะเป็น ้โกรมเมี่ยมนะครับ ซึ่งถ้าเป็น1.8ตัว E จะเป็นสีเคียวกับตัวรถ ระบบเปิดปิดประตูนะครับจะเป็น สม ราทเอนทรี่ด้วยนะครับ ถือกุญแจไว้ สามารถจับที่ประตูมือจับนะครับ เปิดรถได้เลย นะครับ เวลา ้จะล๊อกก็เช่นกันนะครับ ปิดประตูกคสวิสที่ประตู รถก็จะล็อกเรียบร้อยนะครับ ไฟท้ายนะครับ จะมี ้ดีไซน์ที่เป็นเอกลักษณ์รูปทรงตัวซึขนาดใหญ่ กล้องมองหลังนะครับสามารถมองได้3ระดับด้วยนะ ้ครับ ห้องสัมภาระด้านท้ายมีความกว้างขวางนะครับวัสดุที่เลือกใช้มาประกอบนะครับมีคุณภาพดี ้เรียกได้ว่าเป็นเกรคดี ท่านผู้ชมมีโอกาสลองพิจารณาเรื่องเหล่านี้ดูนะครับ ฝาถังน้ำมันของซีวิคจะอ ้ยู่ฝั่งซ้ายนะครับ ความจุอยู่ที่47 ลิตร รถคันนี้นะครับรองรับน้ำมันเชื้อเพลิงสัคส่วนเอคทานอลได้ หลากหลายเรียกว่ารถแบบเชื้อเพลิงยึคหยุ่นนะครับ ตั้งแต่เบนซินธรรมคา ออกเทน9 แก๊ส โซฮอล ้นะครับ ระบบห้ามล้อนะครับ เป็นแบบคิสเบรคหน้าหลัง รถคันนี้นะครับเป็นเบนซิน ความจุ1799 ซีซี แรงม้าสูงสุด141แรงม้า แรงบิดสูงสุดอยู่ที่ 174 นิวตันเมตรนะครับ ถือว่าเพียงพอนะครับ 5. intro สั้นๆ ถ่ายรถรอบคันภายใน ภายนอก

### ภายในเบาะตอนหน้า\โรงเรียนเทพศิรินทร์\ตอนบ่าย

#### 6.Ms พิธีกรพูด

- ฮอนด้ำซีวิกนะครับ ปิดประดูจะตึบๆหน่อยบางกนอาจจะเรียกว่าปิดยากนะครับ เพราะว่า ยางขอบประดูที่มีความหนานะครับ เพื่อช่วยป้องกันเสียงลมที่จะรอดเข้ามานะครับ รถรุ่นนี้นะครับ รุ่น 1.8EI มีปุ่มสตราทสต๊อปเอนจิ้นด้วยนะครับ สะดวกสะบาย เหยียบเบรกนะครับแล้วกดสตาร์ท รถก็จะสตาร์ทให้ ระบบปรับอากาศคันนี้นะครับเป็นระบบอัตโนมัตินะครับ หน้าจอเป็นจอสัมผัส ขนาด7นิ้ว และตัวคอนโซนด้านหน้านะครับ จะมีดีไซน์ที่ดูสรอตและเรียบหรู มีการบุนิ่มที่บริเวณ กอนโซนหน้าไปจนถึงกอนโซนกลางนะครับ มีถุงลมนิรภัยมาให้มีถุงลมคู่หน้า มาตรวัดเป็นแบบดิ จิติสีฟ้านะครับพวงมาลัยหนังเดินด้ายสีขาวและเป็นพวงมาลัยมัลติฟังก์ชั่นนะครับ มีกรุชกอนโทน นะครับ รับโทรสัพนะครับ บรูทูธ และก็ปรับเครื่องเสียงที่พวงมาลัยได้เลย เบาะเป็นเบาะหนังสีเบส กาดด้วยเส้นสีดำเพื่อความสปอตนะครับ. เบาะนั่งด้านกนขับเป็นเบาะปรับไฟฟ้ารทิศทาง (ทำงงการ ทำงานของเบาะ) เดี๋ยวไปดูที่นั่งตอนสองกันกรับ

7. intro สั้นๆ ถ่ายรถรอบคันภายใน ภายนอก

# ภายในเบาะตอนหลัง\โรงเรียนเทพศิรินทร์\ตอนเย็น

8. Msพิธีกรพูด

-สำหรับที่นั่งตอนสองนะครับ ก็จะมีที่วางแก้วให้สามารถวางแขนได้ครับ ถือว่านุ่มมาก เบาะนั่งมีหมอนรองศีรษะให้สองที่ครับตรงกลางไม่มีครับและก็จะเป็นเข็มขัคนิรภัยถึงแม้ว่าจะเป็น ที่นั่งตอนสองก็ตามนะครับแต่ทัศนวิสัยถือว่าดีนะครับ

### ภายนอก\โรงเรียนเทพศิรินทร์\ตอนเย็น

9.intro ถ่ายรถตอนขับ และตอนจอด รอบคัน เพลง 10.Msพิธีกรพูด

 - และนี่ก็คือภาพรวมของฮอนด้ำซีวิกรุ่น1.8El คร่าวๆนะครับ ซึ่งรายละเอียดอื่น ๆท่านผู้ชม ก็ลองไปศึกษาเพิ่มได้นะครับ เป็นรถที่ถ้ามองว่าจะใช้งานยาวๆ รถคันนี้เหมาะครับด้วย เป็นรถที่ ขนาดเครื่องยนต์กลางๆ ใช้งานในเมืองคล่องตัว ส่วนเวลาเดินทางไกล การเดินทางด้วยเครื่องยนต์ 1.8 จะไม่ค่อยเหนื่อยมากนะครับ และเรื่องของการดีไซน์ที่มีเอกลักษณ์ ทั้งหลายทั้งปวงนะครับก็ เป็นสาระความรู้ที่ทาง ฟาสยู มอบให้นะครับ คิดเห็นอย่างไรกับรถรุ่นนี้บ้างท่านผู้ชมก็ลองนำไป พิจารณาดูนะครับ เผื่อใครที่ยังลังเลว่าตัวเองนั้นต้องการรถแบบไหนหรือชื่นชอบในรถฮอนด้าซีวิก นะครับ วันนี้ผมวีรภัทรจากรายการฟาสยูขอตัวลาไปก่อนสวัสดีครับ

10. End credit

Story	Board

ลำดับ	Storyboard	รายละเอียด	
		การเคลื่อนใหว	ជើមរ
	ง มูปกานโลยีอรรการทะกา	ขนาดภาพ : -	บรรยาย : โลโก้วิทลัยฯ
1		การเคลื่อนกล้อง : -	คนตรี : เสียงเพลงเบาๆ
	917 7227 N3319943199128	มุมกล้อง : eye	Effect : -
		level	
	Location : -	เชื่อมภาพ: fade	
	ATC	ขนาดภาพ : -	บรรยาย: โลโก้สาขา
		การเคลื่อนกล้อง: -	คนตรี: เสียงเพลงเบาๆ
2	graphic	มุมกถ้อง: eye	Effect : -
	สางาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	level	
	Location : -	เชื่อมภาพ: fade	
3		ขนาดภาพ: -	บรรยาย :
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : -
		มุมกล้อง:eye level	Effect : circle

	Location: -	เชื่อมภาพ: fade	
	A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	ขนาดภาพ : -	บรรยาย :introเข้ารายการ
4		การเคลื่อนกล้อง : -	คนตรี :เพลง
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ:cut	
	(Kistiniu)	ขนาคภาพ :Ms	บรรยาย: พิธีกรพูด-สวัสดี ครับ พบกับรายการฟาสยู
5		การเคลื่อนกล้อง: -	คนตรี:เพลง
- Ale		มุมกถ้อง:eye level	Effect : ชื่อรายการ,ชื่อรุ่น รถ
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ:cut	
		ขนาดภาพ: -	บรรยาย : intro
6		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: fade	

7	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง : - มุมกล้อง:eye level เชื่อมภาพ: fade	บรรยาย :ครับที่คือ ฮอนด้าซีวิคเจนเรชั่น ถ่าสุดนะครับ ดนตรี : เพลง Effect : -
8	HONDA CIVIC min HONDA CIVIC min of	ขนาดภาพ : MS การเคลื่อนกล้อง: มุมกล้อง: eye level	บรรยาย: เห็นได้ชัดเลย นะครับว่าจะมีการ เปลี่ยนแปลงไปจากเจน เนอเรชั่นก่อนหน้านี้ ดนตรี: เพลง Effect : เสียงกระดิ่ง
	Location : -	เชื่อมภาพ: fade	
		ขนาดภาพ: -	บรรยาย : ไฟหน้ามีไฟเด ทามน์รันนิ่งไลฟ์
9		การเคลื่อนกล้อง: แพนซ้าย	คนตรี : เพลง
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location: โรงเรยนเทพศรนทร	เชอมภาพ: cut	

10	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง : แพนซ้าย มุมกล้อง:eye level เชื่อมภาพ:cut	บรรยาย :รถคันนี้ความ ยาวอยู่ที่ 4.6 เมตร นะ ครับ กว้างที่ 1.7 เมตร คนตรี : เพลง Effect : circle เส้นบอก ขนาครถ
11	rionumn 16 fm	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง: แพนลง มุมกล้อง:eye level	บรรยาย: ล้อเป็นล้อขนาด 16 นิ้ว ขนาดยาง 215\55 ดนตรี: เพลง Effect : -
12	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut ขนาดภาพ: - การเคลื่อนกล้อง: แพนขวา มุมกล้อง:eye level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย : ระบบเบรคabs หน้าหลัง ดนตรี : เพลง Effect : -

13	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง : มุมกล้อง:eye level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย :กระจกมองข้าง นะครับ จะมีไฟเลี้ยวLed มาให้ทั้งสองฝั่ง คนตรี : เพลง Effect : รูปและเสียง
14		ขนาคภาพ :Ms การเคลื่อนกล้อง: - มุมกล้อง:eye level	บรรยาย: มือจับประตูจะ เป็น โครมเมี่ยมนะครับ คนตรี: เพลง Effect : รูปและเสียง
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	
15		ขนาดภาพ: -	บรรยาย ระบบเปิคปิด ประตูนะครับจะเป็น สม ราทเอนทรี่
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
		มุมกถ้อง:eye level	Effect : -
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	

16	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง : แพนไปทางขวา มุมกล้อ:eye level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย : ไฟท้ายนะครับ จะมีดีไซน์ที่เป็น เอกลักษณ์ ดนตรี : เพลง Effect : -
17	H 5 113 111 geoinneaum	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง: แพนขึ้น มุมกล้อง: low angle	บรรยาย: กล้องมองหลัง สามารถมองได้3ระดับ คนตรี: เพลง Effect : -
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	
		ขนาดภาพ: -	บรรยาย :ห้องสัมภาระ ด้านท้ายมีความ กว้างขวางนะครับ
18	avit ///	การเคลือนกล้อง: แพนขวา	คนตรี : เพลง
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	มุมกถ้อง: - เชื่อมภาพ: cut	Effect : -

19	Contraction of the second seco	ขนาดภาพ : - การเคลื่อนกล้อง : แพนไปทางขวา มุมกล้อง:eye level	บรรยาย :ท่านผู้ชมมี โอกาสลองพิจารณาเรื่อง เหล่านี้ดูนะครับ คนตรี : เพลง Effect : -
	Location : ห้องสัมภาระด้านท้าย	เชื่อมภาพ: cut	
	94	ขนาดภาพ : -	บรรยาย:ฝาถังน้ำมันของ ซีวิคจะอยู่ฝั่งซ้ายนะครับ
20	N°	การเคลื่อนกล้อง: - มุมกล้อง:eye level	ดนตรี: เพลง Effect : -
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	
21	E	ขนาดภาพ: -	บรรยาย : ความจุอยู่ที่47 ลิตร
	E 91 (IUHIWHO)]L	การเคลื่อนกล้อง: ซูมเข้า	คนตรี : เพลง
		มุมกล้อง:eye level	Effect : รูปและเสียง
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	

22	DA BA BA BA BA	ขนาดภาพ : Ms การเคลื่อนกล้อง : แพนขวา	บรรยาย:ความจุ1799 ซีซี แรงม้าสูงสุด141แรงม้า ดนตรี : เพลง
	Location : ห้องเครื่อง	มุมกล้อง:eye level เชื่อมภาพ: cut	Effect : circle
23	HONDA	ขนาดภาพ : Ms การเคลื่อนกล้อง: แพนลง มุมกล้อง:eye level	บรรยาย: แรงบิดสูงสุดอยู่ ที่ 174 นิวตันเมตรนะ ครับ ถือว่าเพียงพอนะ ครับ คนตรี: เพลง Effect : circle
	Location : ห้องเครื่อง	เชื่อมภาพ: cut	
	A CONTRACTOR OF A	ขนาดภาพ:	บรรยาย : Intro
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
24		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	

	English and the	ขนาดภาพ : Ms	บรรยาย :ฮอนด้ำซีวิกนะ กรับ ปิดประตูจะตึบๆ
	AN TON	การเคลื่อนกล้อง :	คนตรี : เพลง
25		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	
		ขนาคภาพ :	บรรยาย: เพราะว่ายาง
			ขอบประตูที่มีความหนา
			นะครับ
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี: เพลง
26		แพนซ้าย	
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location : ห้องโคยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	
	Engl	ขนาคภาพ: Ms	บรรยาย : เพื่อช่วยป้องกัน
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
	( Card )	มุมกถ้อง:eye level	Effect : -
27	Location: ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	

		ขนาดภาพ : -	บรรยาย :เสียงลมที่จะ
	Th		รอดเข้ามานะครับ
28		การเคลื่อนกล้อง :	คนตรี : เพลง
		แพนขวา	
		มุมกล้อง :	Effect : -
	Location · โรงเรียบเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ· cut	-
		· DOW J TH. Out	
		ขนาดภาพ : -	บรรยาย: 1.8El มีปุ่ม
			สตาร์ทสต๊อปเอนจิ้นด้วย
	1		นะครับ
20	-	การเคลื่อนกล้อง: -	คนตรี: เพลง
29		มุมกล้อง:	Effect : -
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	
	$\cap$	ขนาคภาพ: Ms	บรรยาย : เหยียบเบรคนะ
	TOPE		ครับแล้วกดสตาร์ท
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
30	par los	มุมกถ้อง:eye level	Effect : -
	Location: ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	

	(P-)	ขนาดภาพ : -	บรรยาย : รถกึจะสตาร์ท ให้
31		การเคลื่อนกล้อง :	คนตรี : เพลง
		มุมกล้อง :	Effect : -
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	
32		ขนาดภาพ : -	บรรยาย: ระบบอัตโนมัติ มะครับ
			М <u>9</u> ціП
		การเคลื่อนกล้อง: -	คนตรี: เพลง
		มุมกล้อง:	Effect : -
		เชื่อมภาพ: cut	
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า		
33		ขนาคภาพ: -	บรรยาย : หน้าจอเป็นจอ
			สัมผัสขนาด7นิ้ว
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
		สมเขา	
		มุมกถ้อง:eye level	Effect : -
	Location: ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	

34		ขนาดภาพ : การเคลื่อนกล้อง : แพนขวา	บรรยาย :ตัวคอนโซน ด้านหน้า จะมีดีไซน์ที่ดู สรอตและเรียบหรู ดนตรี : เพลง
	Location : ห้องโคยสารด้านหน้า	มุมกล้อง : เชื่อมภาพ: cut	Effect : -
35		ขนาดภาพ :	บรรยาย: หน้า มาตรวัด เป็นแบบดิจิติสีฟ้า
		การเคลื่อนกล้อง:- มุมกล้อง:	ดนตรี: เพลง Effect : -
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut	
36		ขนาคภาพ: -	บรรยาย : พวงมาลัยหนัง เดินด้ายสีขาว
	1 KZ	การเคลื่อนกล้อง: แพนขวา	คนตรี : เพลง
		มุมกถ้อง:eye level	Effect : -
	Location: ทอง เดยสารดานหนา	เซอมภาพ: cut	

		ขนาดภาพ :	บรรยาย :และเป็น			
37			พวงมาลัยมัลติฟังก์ชั่น			
		การเคลื่อนกล้อง :	คนตรี : เพลง			
		-				
		มุมกล้อง :	Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut				
		ขนาดภาพ :	บรรยาย: รับโทรสัพนะ			
38			ครับ บรูทูธ และก็ปรับ			
			เครื่องเสียงที่พวงมาลัย			
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี:เพลง			
		มุมกล้อง:	Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ:				
		ขนาคภาพ:Mcu	บรรยาย : เบาะเป็นเบาะ			
39			หนังสีเบส			
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง			
		แพนลง				
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -			
	Location: ลานว่างหน้าบ้านโอ้	เชื่อมภาพ: cut				
L		1				
40		ขนาดภาพ : การเคลื่อนกล้อง : แพนลง	บรรยาย : คาดด้วยเส้นสี ดำเพื่อความสปอต ดนตรี : เพลง			
----	-------------------------------	-------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	มุมกล้อง : เชื่อมภาพ:fade	Effect : -			
41		ขนาดภาพ : การเคลื่อนกล้อง: แพนซ้าย มุมกล้อง:	บรรยาย: เบาะนั่งด้าน คนขับเป็นเบาะปรับ ไฟฟ้า8ทิศทาง ดนตรี:เพลง Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารค้านหน้า	เชื่อมภาพ:fade				
		ขนาดภาพ:	บรรยาย : ทำ3dการ ทำงานของเบาะ			
42		การเคลื่อนกล้อง: แพนลง	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : circle			
	Location: ทอง เดยสารดานหนา	เซอมภาพ: face				

	No.	ขนาดภาพ :	บรรยาย : Intro			
43		การเคลื่อนกล้อง : -	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง :	Effect : -			
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut				
44		ขนาดภาพ : Ls	บรรยาย: สำหรับที่นั่ง ตอนสองนะครับ ก็จะมีที่ วางแก้วให้			
		การเคลื่อนกล้อง: มุมกล้อง:	ดนตรี:เพลง Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารด้านหลัง	เชื่อมภาพ:				
		ขนาดภาพ:	บรรยาย : สามารถวาง แขนได้ครับ			
45		การเคลื่อนกล้อง: แพนลง	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -			
	Location: ห้องโคยสารด้านหลัง	เชื่อมภาพ: cut				

		ขนาดภาพ : Ls	บรรยาย : หมอนรอง ศีรษะให้สองที่ครับ			
46		การเคลื่อนกล้อง : -	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง :	Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารค้านหลัง	เชื่อมภาพ: cut				
		ขนาดภาพ :	บรรยาย: ตรงกลางไม่มี ครับ			
47	PAPT	การเคลื่อนกล้อง: แพนลง	คนตรี:เพลง			
		มุมกล้อง:	Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารค้านหลัง	เชื่อมภาพ: cut				
		ขนาคภาพ:	บรรยาย : ถึงแม้ว่าจะเป็น ที่นั่งตอนสองก็ตาม			
48		การเคลื่อนกล้อง: แพนขวา	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -			
	Location: ห้องโดยสารด้านหลัง	เชื่อมภาพ: cut				

		ขนาดภาพ : cut	บรรยาย : ทัศนวิสัยถือว่า
			ดีนะครับ
49		การเคลื่อนกล้อง :	ดนตรี : เพลง
		แพนขวา	
		มุมกล้อง :	Effect : -
	Location : ห้องโดยสารค้านหลัง	เชื่อมภาพ: cut	
		ขนาดภาพ :	บรรยาย: Intro
	A Contraction of the second		
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี:เพลง
50	15.28	มุมกล้อง:	Effect : -
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	
		ขนาคภาพ:Ms	บรรยาย : และนี่ก็คือ
	0		ภาพรวมของฮอนด้ำซีวิ
			ครุ่น1.8El คร่าวๆนะครับ
51	the R	การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง
	The top top	แพนลง	
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut	

		ขนาคภาพ : Ms	บรรยาย : เป็นรถที่ถ้ามอง ว่าจะใช้งานยาวๆ รถคันนี้			
52	to Eng		เหมาะครับ			
		การเคลื่อนกล้อง : -	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง :	Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut				
	0	ขนาดภาพ : Ms	บรรยาย: เป็นรถที่ขนาด เครื่องยนต์กลางๆ			
	E P	การเคลื่อนกล้อง: "	คนตรี:เพลง			
53	A Col mo	มุมกล์อง:	Effect : -			
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut				
	- AGA	ขนาดภาพ:	บรรยาย : การเดินทาง ด้วยเกรื่องยนต์1.8			
54	DA B B	การเคลื่อนกล้อง: แพนขวา	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -			
	Location: ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut				

55		ขนาดภาพ :	บรรยาย : อัตราเร่งดี			
	HONDA	การเคลื่อนกล้อง : แพนขวา	คนตรี : เพลง			
	B	มุมกล้อง :	Effect : -			
	Location : ห้องเครื่อง	เชื่อมภาพ: cut				
56		ขนาคภาพ : Ms	บรรยาย: ทั้งหลายทั้งปวง นะครับก็เป็นสาระความรู้ ที่ทาง ฟาสยู มอบให้นะ ครับ			
	Col Do	การเคลื่อนกล้อง: มุมกล้อง:	คนตรี:เพลง Effect : -			
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ:				
	T	ขนาคภาพ:	บรรยาย : คิดเห็นอย่างไร กับรถรุ่นนี้			
57		การเคลื่อนกล้อง: แพนขวา	คนตรี : เพลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -			
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut				

		ขนาดภาพ :	บรรยาย : ท่านผู้ชมก็ลอง		
	The sector		นำไปพิจารณาดูนะครับ		
58		การเคลื่อนกล้อง :	คนตรี : เพลง		
		แพนขวา			
		มุมกล้อง :	Effect : -		
	Location : โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ: cut			
		ขนาดภาพ :	บรรยาย: หรือชื่นชอบใน		
			รถฮอนด้ำซีวิคนะครับ		
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี:เพลง		
		แพนลง			
59		มุมกล้อง:	Effect : -		
	Location : ห้องโดยสารด้านหน้า	เชื่อมภาพ: cut			
		ขนาคภาพ: Ms	บรรยาย : วันนี้ผมวีรภัทร		
			จากรายการฟาสยูขอตัว		
60			ลาไปก่อนสวัสดีครับ		
	BAT D	การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง		
	1 10 00 00	แพนลง			
		มุมกล้อง:eye level	Effect : -		
	Location: โรงเรียนเทพศิรินทร์	เชื่อมภาพ:cut			

	จัดทำโดย พิธีกร นายวีรกัทร แก้วดวงแสง สถานที่ โรงเรียนเทพศิรินทร์ สมุทรปราการ	ขนาดภาพ :	บรรยาย :		
61	ข้างภาพ นายดูสิตสีหอีโน ดัติตร่อ นายวีวกัทร แก้วตวงแสง มลิตรายกาวโดย รายฟารฟาสยู	การเคลื่อนกล้อง : แพนขวา	คนตรี : เพลง		
	ขอบคุณที่รับชมครับ	มุมกล้อง :	Effect : Color Key		
	Location : -	เชื่อมภาพ: fade			
		ขนาคภาพ :	บรรยาย:		
		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี:เพลง		
62	grapping สางาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	มุมกล้อง:	Effect : -		
	Location : -	เชื่อมภาพ: fade			
		ขนาดภาพ:	ນຽວຍາຍ		
63		การเคลื่อนกล้อง:	คนตรี : เพลง		
	1917-1247 NZ 31571414/14	มุมกล้อง:	Effect : -		
	Location: -	เชื่อมภาพ: fade			

# บทที่ 4

## ผลการดำเนินงานโครงงาน

การจัดทำโครงการวีดิทัศน์ รายการประเภทวาไรตี้ เรื่อง ฟาสยูมีเนื้อหารายการเพื่อให้เห็น ถึงความสำคัญของการเลือกซื้อรถยนต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้กับผู้ที่สนใจการเลือกซื้อ รถยนต์ Honda civicให้ทราบถึงรายละเอียดของรถยนต์ Honda civic เพื่อให้ผู้ชมรายการได้รับ ความรู้และความพึงพอใจจากการชมรายการโดยมีผลการดำเนินงานโครงงาน ดังนี้

## 4.1 การทดสอบโปรแกรม

4.1.1 ได้สร้างวิดิทัศน์ประเภทรายการวาไรตี้ เรื่อง ฟาสยู ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) เพื่อให้เห็นรายละเอียดของรถยนต์ Honda civic
- 2) เพื่อให้ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการชมวีดิทัศน์รายการวาไรตี้ เรื่อง ฟาสยู
- 3) เพื่อให้ความรู้ให้กับผู้ที่สนใจรถยนต์ Honda civic

#### เปิดรายการ



**รูปที่ 4.1** เปิดรายการ

# ช่วงพูคเปิครายการ



**รูปที่ 4.2** ช่วงพูคเปิครายการ

ช่วงให้ดูภายในรถ



**รูปที่ 4.3** ช่วงให้คูภายในรถ

# ช่วงอินโฟ เปรียบเทียบรุ่นของรถ



รูปที่ 4.4 ช่วงอิน โฟ เปรียบเทียบรุ่นของรถ

ช่วงก่อนให้ดูรอบ ๆ ตัวรถ



ร**ูปที่ 4.5** ช่วงก่อนให้ดูรอบ ๆ ตัวรถ

## ช่วงดูรอบ ๆ ตัวรถ



**รูปที่ 4.6** ช่วงคูรอบ ๆ ตัวรถ

ช่วง 3D Animation การทำงานของเบาะ



รูปที่ 4.7 ช่วง 3D Animation การทำงานของเบาะ

## ช่วงพูดปิดรายการ



**รูปที่ 4.8** ช่วงพูคปิครายการ

#### End credit



รูปที่ **4.9** End credit

### 4.1.2 การทดสอบความพึงพอใจ

มีผู้เข้าร่วมทคสอบและทำการประเมินจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไป โดยใช้เครื่องมือ แบบสอบถามในการประเมินมีทั้งหมด 3 ตอนประกอบด้วยตอนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้ารับ การประเมิน

# แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู

<u>คำ**ชี้แจง**</u>แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยูแบ่งเป็น 3 ตอน

# ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

<b>คำชี้แจง</b> กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวของท่านให้ครบ									
เพศชาย	🗌 หญิง								
ระดับการศึกษา	🗌 อนุบาล	🗌 ประถม 🗌 มัธยมศึกษาตอนต้น 🗌 มัธยมตอนปลาย							
	🗌 ปวช.	🗌 ปวส. 🗌 ปริญญาตรี 📄 ปริญญาโท							
อายุ8-12	13-18								
	19-22	23 จิ้นไป							

# แบบประเมินตอนที่ 2 เป็นการประเมินความพึงพอใจ ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับสื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู <u>คำชี้แจง</u>ทำเครื่องหมายลง √ในช่องว่างทางค้านขวาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยเกณฑ์ การประเมินแบ่งออกเป็น *s* ระดับ ดังนี้ 5 หมายถึง อยู่ในระดับมากที่สุด 4 หมายถึง อยู่ในระดับมาก 3 หมายถึง อยู่ในระดับปานกลาง 2 หมายถึง อยู่ในระดับน้อย 1 หมายถึง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

### ด้านวัตถุประสงค์

		ระดับ	เความเหม	าะสม	
หัวข้อประเมิน	5	4	3	2	1
1. ได้ทราบถึงรายละเอียดของรถยนต์ Honda civic					
2. ได้รับความบันเทิงและความรู้จากการรับชมรายการ					
ฟาสยู					

# **ตารางที่ 4.1** แบบฟอร์มการประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้เข้าการรับประเมินให้คำแนะนำจากการรับชมสื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู

.....

#### 4.2 ผลการทดสอบ

	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)							
หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ					
1. ได้ทราบถึงรายละเอียดของรถยนต์ Honda	4.60	0.55	มากที่สุด					
civic								
2. ได้รับความบันเทิงและความรู้จากการ	4.60	0.55	มากที่สุด					
รับชมรายการ ฟาสยู								
รวม	4.60	0.00	มากที่สุด					

้ โดยการประเมิน สื่อวีดิทัศน์รายการวาไรตี้ เรื่อง ฟาสยู ในครั้งนี้

## ตารางที่ 4.2 สรุปผลการประเมิน

สรุปผลการประเมินจะใช้วิธีการประเมินโดยการสุ่มแบบเจาะจงเพื่อการประเมินความพึง พอใจ จากตารางใช้การประเมินความพึงพอใจของ สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ฟาสยู ใช้แบบสอบถาม ประเมินความพึงพอใจโดยใช้ scale 5 ระดับ หรือที่เรียกว่าวัดเจตคติตามเทคนิคของลิเคิร์ท (Likert technique) หรือ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล

1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระคับ น้อยที่สุด

1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระคับ 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 4.10 ฉากแก้ไขระหว่างการเรียบเรียงเนื้อหา

# บทที่ 5

# สรุปผลการทำโครงการ

#### 5.1 ผลของการดำเนินการ

การคำเนินการโครงการสื่อวีดิทัศน์ประเภทวาไรดี้เรื่อง ฟาสยูเริ่มตั้งแต่การเสนอโครงการ ต่อคณะกรรมการพิจารณา ซึ่งทางคณะกรรมการได้ทำการอนุมัติให้เริ่มเขียนบท หาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับรถยนต์ Honda civicและได้เริ่มทำการออกแบบ 3D Animation โดยจะให้ออกแบบเป็นเบาะ รถยนต์ 3D ลงสี ตัดต่อใส่เสียง เขียนบทถ่ายทำ บทสัมภาษณ์ และทำการถ่ายทำ นำภาพและเสียง มา ทำเป็นสื่อรายการวีดิทัศน์ และผ่านการแก้ไขจนเสร็จเป็นสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ฟาสยูอย่างสมบูรณ์เพื่อ เป็นสื่อวีดิทัศน์ละพัฒนาและให้ผู้ชมได้รับแนวกิดในการทำสื่อวีดิทัศน์กวามรู้ในเรื่องของการเลือก ซึ้อรถยนต์และรายละเอียดของรถยนต์ Honda civic

#### 5.2 สรุปผลการดำเนินงาน

- 5.2.1 ใด้ทราบถึงรายละเอียดข้างในรถยนต์ Honda civic
- 5.2.2 ใด้รับความรู้เกี่ยวกับรถยนต์ Honda civic

#### 5.3 อภิปรายผล

จากการคำเนินโครงการสื่อวีดิทัศน์ประเภทรายการวาไรตี้เรื่อง ฟาสยูผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อ วีดิทัศน์ประเภทรายการวาไรตี้เรื่อง ฟาสยูเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบรายการวาไรตี้ โดยใช้โปรแกรม Maya 2017ในการสร้างตัวกาแรกเตอร์ รวมถึงออกแบบโมเดล 3D Animation และใช้โปรแกรม Sony vegas ในการตัดต่อวีดีโอ เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ การ นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาการออกแบบคาแรกเตอร์ และการตัดต่อวีดีโอมาใช้ โดยผู้ชมได้รับชม สื่อวีดิทัศน์ประเภทรายการวาไรตี้และตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมิน พบว่ามีค่าSD เท่ากับ 0.00และค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.60ซึ่งอยู่ในระดับ มาก ตรงกับวัตถุประสงค์ของ โครงการ

### 5.4 ปัญหาในการจัดทำโครงการ

5.4.1 สมาชิกในกลุ่มเวลาไม่ตรงกัน

5.4.2 อุปกรณ์ในการถ่ายไม่เอื้ออำนวย

5.4.3 คึงไฟล์วีคิโอลงคอมแล้วเกิดปัญหา

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงการวิดิทัศน์ประเภทรายการวาไรตี้เรื่อง ฟาสยูผู้จัดทำได้ศึกษากระบวนการ ทำและพัฒนาทักษะด้านสื่อวิดิทัศน์แต่ยังมีบางส่วนที่หากได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมอีกหลายอย่าง เช่นเนื้อหา การถ่ายทำ การตัดต่อ ซึ่งบางส่วนอาจยังมีข้อบกพร่องอยู่ ถ้าหากแก้ไขได้ ก็จะทำให้สื่อ วิดิทัศน์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5.4.1 ข้อเสนอทั่วไป

1) การพูดของพิธีกรติดขัดไม่ค่อยเป็นธรรมชาติ

2) การนำเสนอมีการติดขัดเล็กน้อย

5.4.2 ข้อเสนอแนะทางเทคนิค

1) การใช้เสียงเพลงประกอบเบาไปในบางช่วง

2) เสียงเอฟเฟกไม่ก่อยตรงตามจังหวะของรายการ

3) มีการปรับแสงที่ค่อยข้างมืดไปในบางซีน

# 5.5 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายอาร	มิถุนายน 62			กรกฎาคม 62			สิงหาคม 62				กันยายน 62				500001222		
נו תנו ב	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	32821901
เสนอหัวข้อโครงการ			<b>▲</b>	•													26.20 คือมอย่า 62
รอบที่ 1 (บทที่1)																	26-30 มถุน เอน 62
ประกาศผลหัวข้อ																	( 2522231) ()
โครงการ รอบที่ 1																	ច ពរពរ្យ មេស ០2
เสนอหัวข้อโครงการ						< → <											11-13
รอบที่ 2 (บทที่1)																	กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ																	17 55557631 62
โครงการ รอบที่ 2																	17 ករាររ្យាសេ 02
ส่งบทที่ ว						•	┢										11-23
						+					•						กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 3								-			-						26 ก.ค. –
								-									20 ส.ค. 62
สอบหัวข้อ โครงการ													• •	-			4-8 กับยายบ 62
(บทที่ 1-3)												•					+ 0 H k0 10 k 02
ส่งความคืบหน้า 70%														•			11-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 80%																	18-29 กันยายน 62
รายอาร	พ	ฤศจิก	ายน	62	ธันวาคม 62			มกราคม 63			กุมภาพันธ์ 63				8081300180M		
3 1011 1 3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	แด เอะเมน์
ส่งความอื่นหม้า 100%																	1-3 พฤศจิกายน
																	62เป็นต้นไป
สอนโปลแอลน																	11 พฤศจิกายน
UOD (D)((1))																	2562
ส่งบทที่ 4					•		•										1-15 ธันวาคม 62
ส่งบทที่ 5											•				-		15-19 มกราคม 63
										•			•				22 มกราคม –
ถงวูบเสม ซต และคา										•						-	20 กุมภาพันธ์
រោ ខេង																	2563

ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการคำเนินงาน(Gantt Chart)

หมายเหตุ

→

เส้นสีคำหมายถึง ระยะเวลาที่กำหนด เส้นสีแคงหมายถึง ระยะเวลาการทำงานจริง

# 5.6 สรุปงบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	ค่าปริ้น	-	100 บาท
2	แผ่นซีดี	2 แผ่น	100 บาท
3	ค่ากระดาษ	1 รีม	100 บาท
4	ค่าหมึก	1 ขวด	120 บาท
5	ค่าเข้าเล่ม	1 ครั้ง	80 บาท
		รวม	500 บาท

ตารางที่ 5.2 งบประมาณการดำเนินงาน

#### บรรณานุกรม

ฐิติวัฒน์ สุขจันทร์เทาะ และทศพล กฤษฎารักษ์. (2561). โครงการเรื่อง "วีดิทัศน์ เรื่อง โมโตไบค์ไทย แลนด์". ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

นิตยา เพ็ญศิรินภา. (2558). โ**ปรแกรม Maya 2017.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก http://mayabasic.blogspot.com/2015/05/blog-post\_1.html

- นรีรัตน์ รูปสูง. (2561). โปรแกรม Illustratos CS6. ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://sites. google.com/site/computernaree/-khwam-ru-phun-than-keiywkab-porkaerm-adobe-illustratorcs6
- พุฒิพงษ์ จันคาโชต. (2561). **ขนาดภาพ.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://filmtoast.net/2017 /03/10/camera-angle/
- ลัคคาวรรณ สุน้อย. (2561). โปรแกรม photoshop cs6. ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://sites.google.com/site/pearrrw/khwam-ru-beux-ng-tn-porkaerm-adobe-photoshop-cs6
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2562). **ประวัติของรถยนต์รุ่นซีวิต.** ค้นข้อมูล 24 สิงหาคม 2562, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ฮอนด้า\_ซีวิค
- วชิระ อินทร์อุคม. (2556). **ประโยชน์ของวีดิทัศน์.** ค้นข้อมูล 24 สิงหาคม 2562, จาก http:// somprapussorn.blogspot.com/
- วสันต์ อติทรัพย์. (2555). **ความหมายของวีดิทัศน์.** ค้นข้อมูล 24 สิงหาคม 2562, จาก http:// mediathailand.blogspot.com/2012/06/blog-post\_4538.html
- ศิรส สาตราภัย. (2562). **การเลือกซื้อรถยนต์ในปัจจุบัน.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://mgronline.com/motoring/detail/9620000050042
- ศรีพร ชัยมานา. (2561). **การออกแบบคาแรคเตอร์.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก http:// siripornchaimana.blogspot.com/p/blog-page\_4555.html
- สุกัณยา สอนพูค. (2561). ห<mark>ลักการสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบต่าง ๆ</mark>. ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก http://www.khukhan.ac.th/krusukanya/anima7.html
- อัสวิน ขัดชุ่มแสง. (2559). **กระบวนการผลิตวีดีทัศน์.** ค้นข้อมูล 24 สิงหาคม 2562, จาก https:// classroomkrubeer.wordpress.com/เทคโนโลยี-multimedia/กระบวนการผลิตวีดิทัศน์/
- อัสวิน ขัดชุ่มแสง. (2561). ร**ูปแบบของรายการวิดิทัศน์.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://classroomkrubeer.wordpress.com/เทคโนโลยี-multimedia/การผลิตวิดิทัศน์และภาพ/

# บรรณานุกรม(ต่อ)

- อาภรณ์ รับใช. (2561). **ทฤษฎีสีหรือจัดแสงในการถ่ายทำ.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก http://www.thaipresentation.com/technology/light/index.php
- อุไรวรรณ โสภา. (2561). **มุมกล้อง.** ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก http://www.kamlamgniyom. com/content/camang.php
- อุเทน พรมแดง. (2561). โปรแกรม Sony Vegas. ค้นข้อมูล 17 สิงหาคม 2562, จาก https://sites. google.com/

### บรรณานุกรมรูป

- (2555). **รูปแบบพูดคนเดียว**. ค้นข้อมูล วันที่ 1 สิงหาคม 2562, จาก <u>https://www.youtube.com/</u>watch?v=IEd24aB7IFI
- (2557). **รูปแบบสนทนา**. ค้นข้อมูล วันที่ 1 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://sufak.ru/</u>?poiskovik=หมั้นสายฟ้าแล่บ
- (2551). **รูปแบบอภิปราย**. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://www.wikizero.com/th/</u>รายการคมชัคลึก
- (2556). **รูปแบบสัมภาษณ์**. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://www.dbd.go.th/ewt\_news.php?nid=4257&filename=index
- (2562). รูปแบบเกมหรือตอบปัญหา. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://youtu.be/Kvjv0khSYMk
- (2560). สารคดีเต็มรูป. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://youtu.be/iNBIJPdxt7E
- (2562). กึ่งสารกดีกึ่งพูดคนเดียว. ก้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://youtu.be/qJr4kbDbeQQ
- (2560). **รูปแบบละคร**. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmstreamfr.fr/streaming-series</u>/71612/minty-the-assassin-film-vf/
- (2561). **รูปแบบสารละคร**. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://youtu.be/yqfb-WjDY8Q
- (2562). **รูปแบบสาธิต**. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://www.ch3thailand.com</u> /ละครย้อนหลัง/food-travel/65895/ครัวคุณต๋อย
- (2562). นักร้องแสดงสด. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://program.thaipbs.or.th/SongHunterTV/episodes/58451
- (2562). <mark>นักร้องมาร้องควบคู่ไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว</mark>. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.tvwittaya.com หน้ากากนักร้อง/308-หน้ากากนักร้อง-ตอน3.html
- (2562). <mark>นักร้องและนักดนตรีมาแสดงแต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว</mark>. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก

http://www.thaiticketmajor.com/variety/lifestyle/12048/

### บรรณานุกรมรูป (ต่อ)

- (2562). รูปแบบการถ่ายทอดสด. ค้นข้อมูล วันที่ 1 สิงหาคม 2562, จาก https://chefkarolina.comดูบอล-ไฮ-ไล-ท์-แมน-ยู-ส-เปอร/
- (2562). **รูปแบบนิตยสาร.** ค้นข้อมูล วันที่ 1 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://youtu.be/UPcUsxRLLHY</u>
- (2557). มุมระดับสายตา. (EYE-LEVEL SHOT). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2557). มุมสายตานก. (BIRD'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2557). มุมสายตาหนอน. (WORM'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2557). มุมสูง (HIGH-ANGLE SHOT). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2557). **มุมเอียง (Oblique angle shot).** ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2561). **Close-up (CU).** ค้นข้อมูล วันที่ 1 สิงหาคม 2562, จาก https://filmtoast.net/tag/ถ่ายหนัง/
- (2561). Extreme Close-up (ECU). ค้นข้อมูล วันที่ 1 กรกฎาคม 2562, จาก https://filmtoast.net/tag/ถ่ายหนัง/
- (2558). Adobe Photoshop CS6 . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com/ 2015/06/07/วิธีใช้งาน-photoshop-cs6/
- (2558). แ**ถบเมนูคำสั่ง. (Menu Bar).** (BIRD'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). แ**ถบตัวเลือก.**(Options Bar). (WORM'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com

## บรรณานุกรมรูป (ต่อ)

- (2558). **แถบเมนูคำสั่ง. (Menu Bar).** (BIRD'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). แ**ถบตัวเลือก.**(Options Bar). (WORM'S-EYE VIEW). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://photoshopbysavyoil.wordpress.com</u>
- (2558). **กล่องเครื่องมือ.** (Toolbox). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). แถบชื่อเรื่อง. (Title Bar). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). แ**ถบสถานะ.** (Status Bar). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://photoshopbysavyoil.wordpress.com</u>
- (2558). พื้นที่ใช้งาน (Working Area). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). พาเนล Navigator . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). พาเนล Color . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). พาเนล Swatches . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com

### บรรณานุกรมรูป (ต่อ)

- (2558). พาเนล Adjustments . ค้นข้อมูล วันที่ 1 สิงหาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). พาเนล Layers . ค้นข้อมูล วันที่ 1 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2558). พาเนล History. ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก https://photoshopbysavyoil.wordpress.com
- (2560). **รูปแบบ รายการ driveautoblog** . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://www.youtube.com/watch?v=jLa9L4dFYvI</u>
- (2557). **ภาพรูปแบบของชิ้นส่วน3D.** ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://youtu.be/8TodC2nqX3M</u>
- (2557). Extreme Long Shot (ELS). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก http://www.mubis.es/titulos/malefica-blu-ray/capturas-blu-ray
- (2561). Long Shot (LS). ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2561). **Medium Long Shot (MLS).** ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2561). **Medium Shot (MS).** ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2561). **Medium Close-up (MCU).** ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2561). **Close-up (CU).** ค้นข้อมูล วันที่ 1 สิงหาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2561). Extreme Close-up (ECU). ค้นข้อมูล วันที่ 1 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://filmtoast.net/tag</u>/ถ่ายหนัง/
- (2558). Adobe Photoshop CS6 . ค้นข้อมูล วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, จาก <u>https://photoshopbysavyoil.wordpress.com/</u> 2015/06/07/วิธีใช้งาน-photoshop-cs6/

# ประวัติคณะผู้จัดทำ



ชื่อ – สกุล	นายวีรภัทร แก้วควงแสง
รหัสนักศึกษา	37067
วัน / เดือน / ปี เกิด	13 พฤษภาคม 2543
ประวัติการศึกษา	ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตร
	วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถ
	วิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562
ที่อยู่	99/437 ซ.เด่นชัย ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมืองใหม่ อ.
	เมืองสมุทรปราการ สมุทรปราการ 10270
เบอร์โทรศัพท์	089-909-5987
Facebook	Nate Eang
Line	0899095987



ชื่อ – สกุล
รหัสนักศึกษา
วัน / เดือน / ปี เกิด
ประวัติการศึกษา

ที่อยู่

เบอร์โทรศัพท์ Facebook Line

นายคุสิต สิทธิโน 37602 10 กรกฎาคม 2542 ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถ วิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562 19/480 หมู่ 13 ซ.27 ถ.บางนา-ตราด ต.บางแก้ว อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ 10540 090-981-9586 Dusit sittino xuxit42

#### ภาคผนวก

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

แบบประเมินหัวข้อโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก CG 01

### แบบประเมินหัวข้อโครงการ

วันที่ 15 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562

🛛 ผ่าน

] ไม่ผ่าน

ประเภทโครงการ วีดิทัศน์

ชื่อโครงการ ฟาสยู

สมาชิกคนที่ 1 นายวีรภัทร แก้วดวงแสง

สมาชิกคนที่ 2 นายดุสิต สิทธิโน

ส่วนที่ 1 รายการประเมิน

<u>คะแนนเด็มหัวข้อละ 4 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ประกอบด้วย</u>

ความเหมาะสมของหัวข้อ 2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ

ความเหมาะสมของแนวคิด 4. ประโยชน์ที่รับจากโครงการ

5. ขอบเขตของ โครงการ

\*\*\* เกณฑ์การประเมินที่มีระดับกะแนนตั้ง 16 ขึ้นไป จะได้รับการอนุมัติในการจัดทำโกรงการ
\*\*\* กรณีที่ไม่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินให้นักศึกษาทำการนำเสนอหัวข้อโกรงการในกรั้งต่อไป

รายการ 1. ความเหมาะสมของหัวข้อ		20 คะแนน	
		2	
2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ		3	
3. ความเหมาะสมของแนวกิด		4	
4. ประโยชน์ที่รับจากโครงการ		4	
<i>ร.</i> ขอบเขตของโกรงการ		4	
	ຽວນ		

### ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของกรรมการ

ลงชื่อ	ลงชื่อ
คณะกรรมการ	คณะกรรมการ
ลงชื่อ	ลงชื่อ
คณะกรรมการ	คณะกรรมการ



#### ขอเสนอหัวข้อโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 16 เดือน กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง เสนอขออนุมัติทำโครงการ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโกรงการ

ข้าพเจ้า 1. นายวีรภัทร 2. นายดุสิต

ด สิทธิโน

รหัสนักศึกษา 37067 ระคับ ปวช. 2/14 รหัสนักศึกษา 37602 ระคับ ปวช. 2/14

มีความประสงค์ทำโครงการ ประเภท วีดิทัศน์ ชื่อโครงการภาษาไทย ฟาสยู ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Fast You โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการระบบคอมพิวเตอร์ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

แก้วควงแสง

ลายมือชื่อ. วรรัทร แก้วอวราคอ นักศึกษา

(นายวีรภัทร แก้วควงแสง)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

🔟 ผ่าน 🔲 ไม่ผ่าน	
ความกิดเห็นคณะกรรมการดี <u>ใ</u> <sub>้ใจ</sub>	125550 bal
ลงชื่อดีเรา	ลงชื่อ
คณะกรรมการ	คณะกรรมการ



#### เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 4 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2561

ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ เรื่อง

อาจารย์นนทยา ณ สงขลา เรียน

- ข้าพเจ้า 1. นายวีรภัทร
  - สิทธิโน 2. นายดุสิต

แก้วดวงแสง

รหัสนักศึกษา 37067 ระดับ ปวส. 2/14 รหัสนักศึกษา 37602 ระดับ ปวส. 2/14

มีความประสงก์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์นนทยา ณ สงขลา มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่ม ข้าพเจ้า ซึ่งได้จัดทำโกรงการประเภท วีดิทัศน์ ชื่อโครงการภาษาไทย "ฟาสยู" พร้อมนี้ใด้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ วรภาร แก้วดาวหลว นักศึกษา (นายวีรภัทร แก้วดวงแสง)

.....นักศึกษา ลายมือชื่อ....

(นายดุสิต สิทธิโน)

..........อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ลายมือชื่อ.....

(อาจารย์นนทยา ณ สงขลา)



#### ขอสอบโครงการ

สาขาวิชากอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 16 เดือนกันยายน พ.ศ. 2562

เรื่อง	ขอสอบโครงการ				
เรียน	คณะกรรมการพิจารถ	นาการสอบป้องกันโครงการ			
ข้าพเจ้า	1. นายวีรภัทร	แก้วควงแสง	รหัสนักศึกษา :	37067	ระดับ ปวช. 2/14
	2. นายดุสิต	สิทธิโน	รหัสนักศึกษา	37602	ระดับ ปวช. 2/14

มีความประสงก์ทำโกรงการ ประเภท วีดิทัศน์

ชื่อภาษาไทย ฟาสยู

ชื่อภาษาอังกฤษ Fast You

โดยมี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	คือ	อาจารย์สิริมาศ สุภาพ
	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	คือ	อาจารย์นนทยา ณ สงขลา

## พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบ โครงการระบบคอมพิวเตอร์

🗹 ผลงานโปรเจค	จำนวน 1 ชุด
🗹 เอกสาร โครงการ (เอกสารบทที่ 1-3)	จำนวน 1 ชุด
จึงเรียนมาเพื่อ โปรคพิจารณาอนุมัติ	

ลายมือชื่อ วี่รภัพร ผู้กัจอาวที่ฉา นักศึกษา

(นายวีรภัทร แก้วควงแสง) หัวหน้ากลุ่มโครงการ



# ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ ฟาสยู

Fast You

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารขั้นนทยา ณ สงขลา

ຄຳດັບ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	<u>อ</u> าจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรื	ยนที่ 1/2562		$\sim$	
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	15,7,62	610	02
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	3/8/62	ala	02
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	3,9,62	30	02
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	11 19162	That	02
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการ นำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	13/10/62	and .	02
ภาคเรื	ยนที่ 2/2562		$\sim$	
6	ส่งลืบหน้าโปรแกรมโครงการ 70%	10/11/62	ana	02
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	13/11/62	and	62
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	15.1.11.1.62	and	02
9	ส่งเอกสาร และโปรแกรมโครงการ เพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	17,11,162	and	02
10	ส่งโปรแกรมโครงการ ที่แก้ไขแล้ว ( <b>อ้ามี</b> )	20/11/62	and	02
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	22/17/62	dia	02
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	25.11.162	to	02
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	13 12/63	about	02
14	ส่งซีดี	15 12 13	Art	02
15	ชำระค่าเข้าเล่ม	20 12 163	Ha	Or



## ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมกราฟิก วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ แผ่นที่ เ

ข้าพเจ้า 1. นายวีรภัทร

2. นายดุสิต

แก้วงควงแสง สิทธิโน รหัสนักศึกษา 37067 ระดับ ปวส. 2/14 รหัสนักศึกษา 37602 ระดับ ปวส. 2/14

โครงการประเภท วีดิทัศน์

เรื่อง ฟาสยู

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์นนทยา ณ สงขลา

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	12 18/62	liñena 1	62	
2	2019162	avilcount 1	02	
B	22/ 8/12	avites to unit 2	2	
4	30/9/62	into und 2	02	
5	5/7/62	avinnon n3	62	
6	121 7162	or seros vosa	02	
ч	13 /10 /62	Koluants IIm Power Point wnit-3	02	
9	10/11/62	สับบาริโปรแกรษ 40%	02	
9	13/11/62	สีบบน้ำโปรแกรม 90%.	CZ.	
10	15/11/62	ส่วลีขนานี้าโปรแกรมโอรงการ 100%	dia	
11	22/11/62	สวเอกรางมาก 4	That	
12	25/11/62	בא ופחמוגעוחה ה	તેન્ટ્ર	



## แบบฟอร์มอนุมัติขึ้นสอบโครงการ

แบบขออนุมัดิตอบโครงการ ตาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทฮาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชชการ

วันที่ 8 เดือน สีนาคม พ.ศ. 2563

เรื่อง ขอสอบโครงการ

เรียน ประชานกรรมการ ที่ปรึกษาโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นายวิรภัทร	แก้วควงแสง	รหัสนักศึกษา 37067 ระดับ ปวส. 2/14
2. นายดุสิด	สิทธิโน	รหัสนักศึกษา 37602 ระคับ ปวส. 2/14
ข้าพเจ้ามีความประสงค์จะขอสอบโครงการเรื่อง	ปาสะ	1
ชื่อภาษาอังกฤษ Fast You		
ซึ่งได้ทำโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้วโดยความเหี	นชอบของคณะกรร	มการที่ปรึกษาโครงการ
1. อาจารย์สิริมาศ สุภาพ	ประธานกรรมการ	ลงนาม
2. อาจารขั้นนทยา ณ สงขลา	กรรมการ	ลงนาม
และกำหนดสอบงโครงการ ในวันที่		น. คณะผู้จัดทำขอ
รับรองว่าโครงการและบทความวิชาการนี้เป็นผ	เลงานของคณะผู้จัค	ทำ หากวิทยาลัยได้รับการ ร้องเรียนจากเจ้าของผลงาน
หรือภายหลังได้ตรวงสอบ พบว่า เป็นเอกสารที่ส	าอกเลียนจากเอกสา	รของผู้อื่น หรือจากแห่งใค แห่งหนึ่ง หรือรวมถึงการให้
ผู้อื่นจัด ทำ ไม่ว่าจะมีก่าดอบแทนหรือไม่กี่ดาม	คณะผู้จัดทำขอมที่	จะให้วิทยาลัยเพิกฉอน โครงการของคณะผู้จัคทำ และ
กณะผู้จัคทำ ยินยอมรับผิคชอบแค่เพียงผู้เดียวโค (ลงชื่อ)่	ยไม่ขอทักท้วงแต่ป วรภัทร แก้วด	ระการใค จึงเรียนมาเพื่อโปรคคำ เนินการต่อไป ฉาทควนักศึกษา

( วิรถัทร แก้วอาวบรอ)

ความเห็นประธานกรรมที่ปรึกษาโครงการ	ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม โครงการ
เรียน ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟัก	เรียน อาจารข์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ
(นางสาวสิริมาศ สุภาพ)	( นางสาวนนทยา ณ สงขลา )
ประธานสาขาวิชากอมพิวเตอร์กราฟิก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
วันที่//	วันที่//

CG. 07