



รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา

การผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับโฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ต

เอ็กซ์โป 2019 โดย บริษัท ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก

**The Production of Motion Graphic as an Advertisement for Southern**

**Market Expo 2019 By Angel Magic Partnership**

โดย

นางสาว ทิวาพัฒน์ วากสิณ 5904640001

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 144-491 สหกิจศึกษา

ภาควิชา สื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อรายงาน

ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับโฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ต  
เอ็กซ์โป 2019 โดย บริษัท ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก

The Production of Motion Graphic as an Advertisement for Southern  
Market Expo 2019 By Angel Magic Partnership

รายชื่อผู้จัดทำ

ทิวาพัฒน์ วากสิณ

ภาควิชา

สื่อดิจิทัล

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์

อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาสื่อดิจิทัล

ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2561

คณะกรรมการการสอบรายงาน



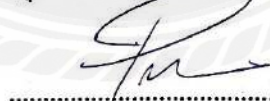
.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์)



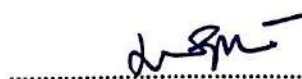
.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณ วีรวรรณ ทองจันทร์)



.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ปรเมศวร์ รัมย์กาญจน์)



.....ผู้ช่วยอธิการบดี

และผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ)

ชื่อรายงาน : ขั้นตอนการผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับโฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ต  
เอ็กซ์โป 2019 โดย บริษัท ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก

ชื่อผู้จัดทำ : ทิวาพัฒน์ วากลิณ

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์

ระดับการศึกษา: ปริญญาตรี

ภาควิชา: สื่อดิจิทัล

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา: 3/2561

### บทคัดย่อ

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา เรื่อง “การผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับโฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ต เอ็กซ์โป 2019” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว ประกอบวิดีโอโฆษณา โดยมี 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน ทำความเข้าใจในรายละเอียดของงานที่ได้รับจากสถานประกอบการ รวบรวมข้อมูลและสื่อสำหรับใช้เป็นตัวอย่างในการทำงาน
2. ขั้นตอนการผลิต สร้างภาพเคลื่อนไหวตามที่กำหนดไว้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. ขั้นตอนหลังการผลิต ส่งผลงานเพื่อตรวจสอบ แก้ไขจนแล้วเสร็จ และนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์และผ่านทางโฆษณาทางโทรทัศน์

ผลจากการจัดทำโครงการครั้งนี้ ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ และการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการทำงานอย่างเป็นระบบ และผลงานดังกล่าวได้รับการเผยแพร่ในช่องทางที่กำหนดไว้ได้สำเร็จ

คำสำคัญ: ภาพเคลื่อนไหว, งานโฆษณา, ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก

ผู้ตรวจ

.....

**Project Title :** The Production of Motion Graphics as Advertisement for Southern Market Expo 2019

**Author:** Thiwaphut Wagazin

**Advisor:** Assitant Professor Vethit Thongchantr

**Degree:** Bachelor of Communication of Arts

**Major:** Digital Media

**Faculty:** Communication of Arts

**Semester/Academic year:** 3/2019

#### **Abstract**


This report was part of a co-operative project "The Production of Motion Graphics as Advertisement for Southern Market Expo 2019, by Angel Magic Partnership". The purpose of this project was to learn how to produce motion graphics as part of an advertisement.

The productions of motion graphics divided into 3 steps: 1. Pre-production process is the clarification of content assigned by the company; 2. Production process is the production of motion graphics as planned; 3. Post-production process is the verification of work, revision and publication.

From the results of this study, I have obtained real work life experience, improved creativity, systematic working, and the work was successfully published as planned.

**Keywords :** Motion Graphics, Advertisement, Angel Magic

Approved By



## กิตติกรรมประกาศ

### (Acknowledgement)

จากการที่คณะผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ ห้างหุ้นส่วนสามัญเองเจิลเมจิค ระหว่าง วันที่ 13 พฤษภาคม 2562 ถึง 30 สิงหาคม 2562 ส่งผลให้คณะผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณ วีรวรรณ ทองจันทร์ ผู้จัดการฝ่ายสร้างสรรค์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษา
3. คุณ นิวัตร กะพุทธา เจ้าหน้าที่สำนักประชาสัมพันธ์
4. คุณ สัตยชัย จันทร์ศรี เจ้าหน้าที่สำนักประชาสัมพันธ์

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงานคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นທີ່ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับประสบการณ์ในการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำหรือคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

.....  
(นางสาวทิวาพัฒน์ วากสิณ)

ภาควิชาสื่อดิจิทัล

วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2562

## สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ.....	1
<b>บทที่ 2 การทบทวนเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 ทฤษฎีดี.....	2
2.2 ภาพเคลื่อนไหว (animation).....	3
2.3 ความรู้เบื้องต้นของการตัดต่อ.....	4
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบ.....	7
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	8
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	9
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	9
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	10
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	10
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ.....	10
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	11

#### **บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ**

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน.....	12
4.2 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	15
4.3 การเผยแพร่ผลงาน.....	18

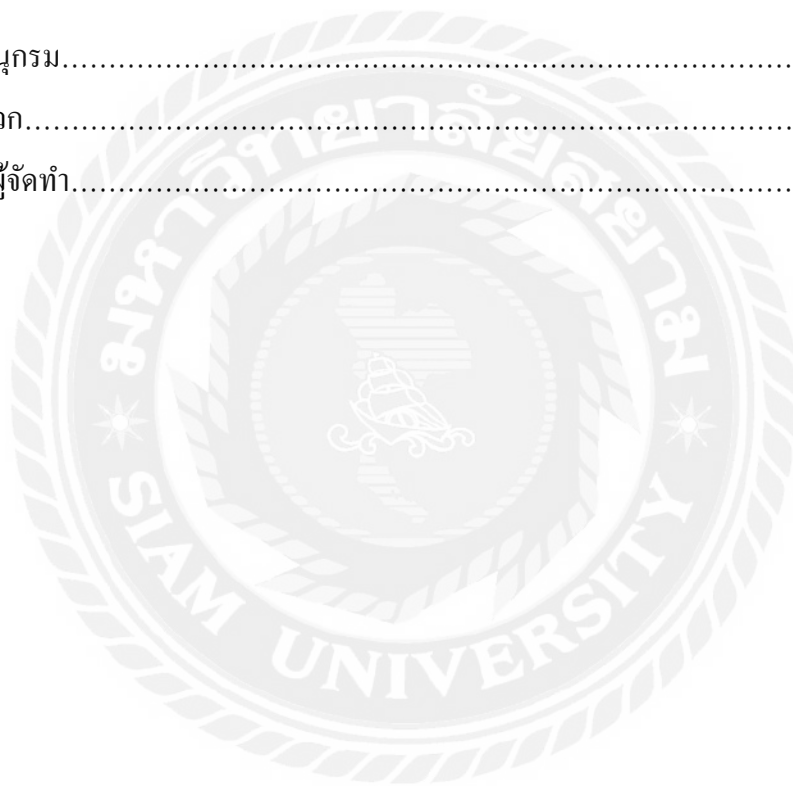
#### **บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ**

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	19
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	19

บรรณานุกรม.....	20
-----------------	----

ภาคผนวก.....	21
--------------	----

ประวัติผู้จัดทำ.....	28
----------------------	----



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งาน Southern Market Expo 2019 เป็นงานที่จัดทำขึ้นทุกปี โดยที่จะรวมเอาของดีของเด่นของ 11 จังหวัดภาคใต้มาไว้ในงาน ไม่ว่าจะเป็นของใช้ เครื่องประดับ ผ้าบาติก ไข่มุกอันดามัน ภายในงานยังอาหารดี อีกมากมายให้ชิม อาทิ น้ำพริกกุ้งเสียบ ส้มโอทับทิมสยาม กาละแม ขนมสุกรัก ขนมอบูหงาบุঢะ และกิจกรรมอีกมากมายให้ชม เช่น การแสดงศิลปะวัฒนธรรมอันดามัน การแสดงจากศิลปินรับเชิญ ร่วมสนุกกับกิจกรรมส่งเสริมการขาย ในงานงาน Southern Market Expo 2019 ที่จัดขึ้นในวันที่ 6-10 มิถุนายน 2562 ณ บริเวณลานกิจกรรมชั้น 1 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซาอุดรธานี

จากเนื้อหาที่ได้รับจากเจ้าของงานจึงเห็นปัญหาที่ว่าภายในงานมีข้อมูลและรายละเอียดที่มาก และไม่เหมาะต่อทำเป็นสื่ออื่น อาทิ แผ่นพับ ใบปิด เพราะเข้าถึงผู้ชมได้ยากและช้ากว่า และเห็นว่าการทำเป็นคลิปวิดีโอภาพเคลื่อนไหวนั้นง่ายที่จะให้ข้อมูลของตัวงานทั้งหมด ง่ายต่อการเข้าถึงผู้ชม การเผยแพร่ได้รวดเร็วกว่า และทำให้ตัวของงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผู้จัดทำเลือกที่จะทำเรื่องนี้

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อผลิต Motion Graphic ประกอบวิดีโอ โฆษณาและการผลิต โฆษณา

ทำ Motion Graphic โฆษณา ให้กับ Southern Market Expo 2019

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

ผลิต Motion Graphic งานโฆษณาให้กับงาน Southern Market Expo 2019 เท่านั้น

### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้งาน Southern Market Expo 2019 เป็นที่รู้จักและมีคนไปเดินดูของในงานมากขึ้น



## บทที่ 2

### การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

มีการใช้แนวคิดทฤษฎีที่นำไปใช้ในตัวเองงานดังนี้

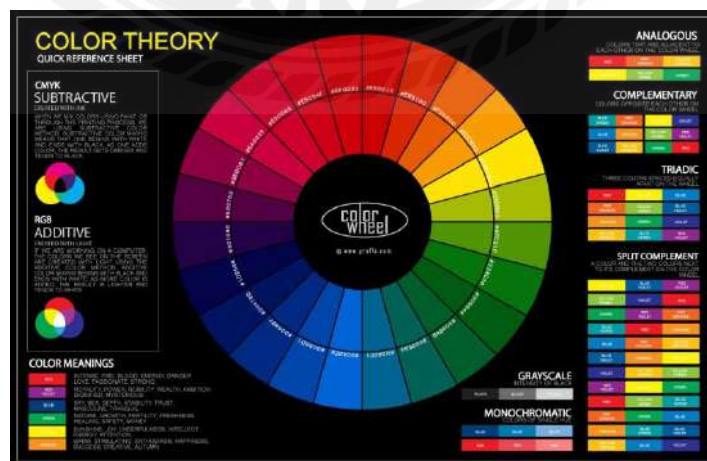
1. ทฤษฎีสี
2. ภาพเคลื่อนไหว
3. การตัดต่อ

#### ทฤษฎีสี

##### 1. สีตรงข้าม (Complementary Colour)

สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรัสสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่

- สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- สีนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน
- สีม่วงนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง



##### 2. สีข้างเคียง ( Analogous Colour)

สีข้างเคียง หมายถึง สีที่อยู่เคียงข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรสี มีความคล้ายคลึงกันหากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความกลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใดความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลงความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นสี ในวรรณะเดียวกัน (ภาพที่ 6) สีข้างเคียงได้แก่

- สีแดง - ส้มแดง - ส้ม หรือ ม่วงแดง -แดง - ส้มแดง
- สีส้มเหลือง - เหลือง - เขียวเหลือง หรือ ส้มแดง - ส้ม - ส้มเหลือง
- สีเขียว - เขียวน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวน้ำเงิน - เขียว - เขียวเหลือง
- สีม่วงน้ำเงิน - ม่วง - ม่วงแดง หรือ ม่วงน้ำเงิน- น้ำเงิน – เขียวน้ำเงิน

จากแนวคิดที่อ้างมาข้างต้นผู้เขียนได้นำมาใช้ในงานโดยมีการใช้ตรงข้ามสวຍ เพื่อให้ตัวหนังสือตัวงานตัดกัน และทำให้เห็นตัวหนังสือชัดเจนยิ่งขึ้น มีการใช้สีข้างเคียงในการออกแบบตัวงาน เพื่อให้งานออกมาสวยงาม

อ้างอิงจากเว็บ

<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5/>

## ภาพเคลื่อนไหว (animation)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยการนำภาพนิ่งมาเรียงกันเป็นชุดๆ เพื่อแสดงบนจอทีละภาพด้วยความเร็วสูง ในการฉายภาพแต่ละภาพจะต่อเนื่องกันให้ดูเหมือนว่าเคลื่อนไหวจริง ซึ่งอาจเป็นภาพที่ได้จากภาพวาด ภาพถ่าย หรือภาพคน สัตว์ สิ่งของก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเฉพาะเจาะจงแต่ภาพการ์ตูนเท่านั้น

## รูปแบบของภาพเคลื่อนไหว

รูปแบบของภาพเคลื่อนไหว มี 3 แบบ คือ

Traditional Animation หรือ Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆ ฟันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำ ภาพเคลื่อนไหวยุค

แรกๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือทีละแผ่น ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่มีข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมากและต้นทุนการผลิตสูง

Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation ภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับแบบจำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรมๆ แบบจำลองนี้อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจากดินน้ำมัน การทำ Stop Motion นี้ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก

Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มักพบกันได้บ่อยในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการใช้โปรแกรมเป็นไปได้ง่ายและมีการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่ายและสะดวกในการแก้ไขและการแสดงผล ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหว เช่น โปรแกรม 3DS Max, Maya, Adobe flash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาและลดต้นทุนการผลิตเป็นอย่างมาก จึงเป็นชนิดที่นิยมทำกันมาก

จากแนวคิดที่อ้างมาข้างต้นผู้เขียนได้นำมาใช้ในงาน โดยมีการใช้รูปแบบของภาพเคลื่อนไหวในการคิดในการทำ Motion graphic ให้ออกมามีความต่อเนื่อง โดยการที่เลือกใช้เฟรมให้เหมาะกับตัวงานที่เรานำไปใส่ และ ดูน่าสนใจที่สุด

อ้างอิงจากเว็บ

<https://sites.google.com/site/animationsites/>

## ความรู้เบื้องต้นของการตัดต่อ

### การตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการดังนี้

1. แรงจูงใจ Motivation ในการตัดต่อ ไม่ว่าจะการ cut, mix หรือ fade ควรมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเกาะประตู หรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก (off scene)
2. ข้อมูล Information ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ ซ็อตใหม่ หมายถึงข้อมูลใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในซ็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากซ็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและ

เข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยิ่งได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น เป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการยัดเยียดให้คนดู

3. องค์ประกอบภาพในช็อต Shot Composition ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือควรให้ม้องค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย่มาก ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น
4. เสียง Sound เสียงคือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดัน อันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์ ความคลาดเคลื่อนของเสียงที่เหมาะสมเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น LS ของสำนักงาน ได้ยินเสียงจากพวกเครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่เพิ่งได้ยินในช็อตปูพื้น คือเครื่องอื่น ๆ หยุดพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้ ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียงที่มัล่วงหน้า (lapping) ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมายังภาพฉากนอกอาคาร
5. มุมกล้อง Camera Angle เมื่อผู้กำกับฯ ถ่ายทำฉาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า “มุม” ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคล จากภาพลือครึ่งซีก บุคคลอยู่ที่มุมลือ แต่ละซี่ลือแทนแกนกลางของกล้องและตำแหน่งของกล้องก็อยู่ตรงปลายของซี่ลือ ตำแหน่งจะแตกต่างกันไป จากแกนถึงแกน โดยระยะห่างที่แน่นอนเรียกว่า “มุมกล้อง” ซึ่งเป็นหนึ่งส่วนสำคัญของการตัดต่อ หัวใจสำคัญคือแต่ละครั้งที่ cut หรือ mix จาก shot หนึ่งไปอีกช็อตหนึ่ง กล้องควรมีมุมที่แตกต่างไปจากช็อตก่อนหน้านั้น สำหรับคนตัด ความแตกต่างระหว่างแกน ไม่ควรมากกว่า 180 องศา และมักจะน้อยกว่า 45 องศา เมื่อถ่ายบุคคลเดียวกัน ด้วยประสบการณ์รูปแบบนี้อาจตัดแปลงได้อีกมาก
6. ความต่อเนื่อง Continuity ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีเควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนองจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือท่าท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ววิธีการนี้ ยังปรับใช้กับ take ที่แปลกออกไปด้วยความต่อเนื่องของเนื้อหา Continuity of content ควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อต

ตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อตต่อมา งานของคนตัดคือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีเควนส์ของช็อต ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว Continuity of movement ความต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับทิศทาง การเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรก ช็อตต่อมา ก็คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ ความต่อเนื่องของตำแหน่ง Continuity of position ความต่อเนื่องยังคงมีความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย เว้นแต่มีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป ความต่อเนื่องของเสียง Continuity of sound ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป เช่น ในช็อตแรกถ้ามีเครื่องบินในท้องฟ้าแล้วได้ยินเสียง ดังนั้นในช็อตต่อมาก็ต้องได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่าบางครั้งอาจไม่มีภาพเครื่องบินให้เห็นในช็อตที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในช็อตต่อไป นอกจากนี้ ช็อตที่อยู่ในฉากเดียวกันและเวลาเดียวกัน จะมีเสียงพื้น (background sound) ที่เหมือนกัน เรียกว่า background ambience, atmosphere หรือเรียกย่อ ๆ ว่า atmos ซึ่งต้องมีความต่อเนื่อง

จากแนวคิดที่อ้างมาข้างต้นผู้เขียนได้นำมาใช้ในงาน โดยมีการใช้ข้อมูลที่ทำให้ผู้รับชมเข้าใจได้ง่าย มีการใช้องค์ประกอบภาพในช็อตในตัวของวิดีโอ มีการใส่เสียงเพื่อให้ตัววิดีโอมีความสนุก และ การใส่เสียงซาวด์ให้กับตัววิดีโอ และมีการใช้ความต่อเนื่องให้กับภาพโดยใช้ Transition เพื่อให้มีความต่อเนื่องและดูน่าสนใจ

อ้างอิงจากเว็บ

[http://5603105.blogspot.com/p/blog-page\\_70.html](http://5603105.blogspot.com/p/blog-page_70.html)

### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

##### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ      ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิลแมจิก  
ที่ตั้งสถานประกอบการ    7/5 ซอยจอมทอง 13 แขวงจอมทอง เขตจอมทองกรุงเทพฯ 10160  
ประเทศไทย  
Tel.: 086-755-3737  
Fax: 02-476-2752  
E-mail: [angelmagics@gmail.com](mailto:angelmagics@gmail.com)  
Website: [www.angelmagic.co.th](http://www.angelmagic.co.th)



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ของห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิลแมจิก



ภาพที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ของบริษัท We one photo

### 3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร



ภาพที่ 3.3 หน้าเว็บไซต์ของห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิลเมจิก

แองเจิลเมจิก เป็นบริษัทผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์และสื่ออื่นๆ เปิดให้บริการตั้งแต่ปี 2548 ให้บริการออกแบบและผลิตเว็บไซต์ ถ่ายภาพ และผลิตสื่อวีดิทัศน์ รวมทั้งภาพยนตร์ ให้กับหน่วยงานรัฐและเอกชนระดับประเทศ เช่น สำนักทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์, โรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูป, คอยคำผลิตภัณฑ์อาหาร, ช.การช่าง, Foodland, วงใหม่ไทยออคัสตรา, Bank of China, Toyota Leasing, แก้วแก้วน้อย, Coke, สายการบินไทยไลอ้อนแอร์, Cher Resort Huahin, The Next Condominium, The Astra Condominium, ร้านอาหาร ZEN Sushi & Sake, OOTOYA, หมู่บ้านอรสิริน และ หุ่นละครเล็กโจหลุยส์ เป็นต้น กลุ่มธุรกิจของบริษัท แองเจิลเมจิก ดำเนินการส่งเสริมการขายภายใต้ชื่อแบรนด์ Weone เช่น Weonephoto Weonefruitshop และ Weonefashion มีทีมผู้บริหาร ที่นำโดย ผศ.เวทิต ทองจันทร์ บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะดำเนินการให้บริการด้วยความตั้งใจ ผลิตสื่อเพื่อสนับสนุนการตลาดและการประชาสัมพันธ์ ให้กับหน่วยงานต่างๆ อย่างต่อเนื่องต่อไป

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร



ภาพที่ 3.5 แผนผังรูปแบบการจัดการและบริหารงานขององค์กร

### 3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมาย

#### 3.4.1 ตำแหน่งที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมาย

ชื่อ: นางสาวทิวาพัฒน์ วากลิณ แผนก Editor & Graphic Design ตำแหน่ง Motion Graphic

คณะ/ภาควิชา: คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาสื่อดิจิทัล

#### 3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

1. ผลิตงานโมชั่นกราฟฟิก เพื่อการนำเสนอ
2. ออกไอเดียที่เกี่ยวข้องกับโมชั่นกราฟฟิก
3. หา Reference เพื่อมาดูเป็นแนวทางการผลิตงานโมชั่นกราฟฟิก
4. ตัดต่อวิดีโอที่ใช้ในงานโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018
5. ทำ Effect โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect CC 2018
6. ตรวจสอบรายละเอียดและความเรียบร้อยของงาน
7. ฝ่ายสนับสนุนงานทั่วไป



### 3.5 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

#### 3.5.1 ชื่อ สกุลพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ: คุณวีรวรรณ ทองจันทร์

#### 3.5.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ตำแหน่ง: ผู้จัดการฝ่ายสร้างสรรค์

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

#### 3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ระหว่างวันที่ 13 พฤษภาคม 2562 ถึง 30 สิงหาคม 2562

#### 3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษา

วันอังคาร – วันเสาร์ เวลา 9:00 – 17:00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและการพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา โดยแบ่งตามประเภทของรายงานที่ผู้จัดทำดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม 62				มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62			
รวบรวมข้อมูลและวางแผน กับสถานประกอบการ	x	x														
ค้นหาข้อมูลสำหรับการ จัดทำโครงการ		x	x													
ศึกษากระบวนการผลิตและ ปรึกษาพนักงานที่ปรึกษา				x												
ปฏิบัติงานตัดต่อวิดีโอ					x											
แก้ไขและเผยแพร่วิดีโอ						x										

ตาราง 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

### 3.8. อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

#### 3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

แล็ปท็อป HP 1 เครื่อง

ที่เก็บข้อมูล (Portable Storage, Flash Drive) เป็นจำนวนอย่างละ 1 เครื่อง

#### 3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

Adobe After Effect

Adobe Premiere Pro

Adobe Illustrator

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

การศึกษาเรื่อง การผลิตภาพเคลื่อนไหวสำหรับโฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ต เอ็กซ์โป 2019 โดย บริษัท ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก จะมีงานสองตัวคือตัวงาน โฆษณางานเซาท์เทิร์น มาร์เก็ตเอ็กซ์โป 2019 ตัวคลิปความยาว 2 นาที เพื่อใช้โฆษณาผ่านทางสื่อออนไลน์และผ่านทางโฆษณาทางโทรทัศน์ และอีกตัวจะเป็นการทำคลิปวิดีโอ 11 จังหวัดภาคใต้ จังหวัดละ 5 นาที เพื่อใช้เปิดในวันงาน

โดยต่อไปนี้ผู้รายงานจะขออธิบายขั้นตอนในการทำโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักคือ Pre-Production , Production และ Post Production ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)

1.1 ทำการค้นหาข้อมูลของตัวงานที่ต้องใช้ หาข้อมูล ค่าขวัญประจำเมือง ประวัติด้อย งานประเพณีที่สำคัญ สถานที่ท่องเที่ยวห้ามพลาด สินค้าดีเด่นประจำจังหวัด สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัด กระบี่, ตรัง , สตูล, ภูเก็ต, สงขลา ต่างๆจากเว็บ รวบรวมข้อมูลที่ได้และนำมาทำการเขียนบท

1.2 ค้นหารูปภาพที่ต้องใช้ในการทำงาน ค้นหารูปภาพต่างๆ ตามที่บทที่ผู้จัดทำเขียนไว้ และ รูปภาพสินค้า ที่นำไปใส่ในงาน Southern Market Expo 2019 ที่จะนำไปใส่ใน ซ้อป ซิม ตามที่เจ้าของงานกำหนดไว้

1.3 หาตัวอย่าง Motion Graphic เพื่อใช้เป็นแนวทางการผลิตผลงาน และหาและดาวโหลด Template ที่จะนำมาใช้ในตัวงาน

#### 2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เริ่มวาดภาพในโปรแกรม Illustrator ตามแบบที่ได้หามาใน จาก google เช่น ส้อมกับมีด ถูช้อป กล้องถ่ายรูป และ ทำการออกแบบข้อความที่ใช้ ซ้อป ซิม แะ การเลือกใช้สีให้กับตัวงานที่ผู้จัดทำออกแบบ และทำการ export งานออกมาเป็นรูป png. เพื่อใช้ในการเอาไปทำ Motion Graphic ใน After Effect ทำการออกแบบและทำการเคลื่อนไหวของส้อมกับมีด

ลุงซ้อป กล้องถ่ายรูปและ คุณตัวอย่างการเคลื่อนไหวจากตัวงานที่หามาของซ้อป ซิม แซะ และ ทำการออกแบบออกมา ให้ทั้งสามตัว ซ้อป ซิม แซะ เป็นทิศทางเดียวกันแต่มีการเคลื่อนไหว ต่างกัน และ ทำการนำตัวงานทั้งสองมารวมเข้าด้วยกัน ซ้อปกับลุงซ้อบ ซิมกับส้มและมิด แซะกับกล้อง และทำเอาวิดีโอพื้นหลังมาใส่ในตัววิดีโองานซ้อป ซิม แซะที่ผู้จัดทำหาเอาไว้ แล้วจาก youtube เป็นตัวที่เค้าสามารถให้โหลดฟรีได้ และให้พี่เลี้ยงตรวจงานที่ผู้จัดทำ เมื่อตรวจงานและผ่าน ทำการนำรูปที่เราหามาใส่ใน Template โดยให้ตรงกับเสียงที่เราทำการตัดต่อ ไว้แล้ว เมื่อทำเสร็จก็ส่งให้พี่เลี้ยงตรวจงานอีกที พอผ่านพี่เลี้ยงก็จะนำงานของเราไปตัดต่อและ ใช้ในงานจริง ทำการทำตัววิดีโอ 11 จังหวัดภาคใต้ 2 จังหวัดคือ จังหวัดกระบี่กับจังหวัดภูเก็ต โดยเริ่มจากการนำเสียงภาคที่ทางเจ้าของงานส่งมาให้มาตัดต่อใน โปรแกรม Premiere Pro และ ทำการนำภาพที่หาไว้มาใส่ให้ตรงกับเสียง มีบางภาพที่ต้องมีการแก้ไขภาพทาง โปรแกรม Photoshop ในการลบบางอย่างในภาพที่เราไม่ต้องการและทำการเพิ่มสิ่งของใส่ภาพอื่นลงไป เป็นพื้นหลัง หลังจากใส่ภาพเสร็จแล้วก็ทำการนำตัววิดีโอที่พี่เลี้ยงส่งมาเอามาใส่ให้ตรงกับ เสียงภาค และทำการเอา Transition ที่ผู้จัดทำได้ทำไว้เอาใส่ในตัวงาน และให้พี่เลี้ยงทำการ ตรวจ

### **ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)**

ทำการตรวจว่าตัวงานที่ทำมาทั้งหมดว่ามีข้อผิดพลาดอะไรไหม ส่งไปให้ลูกค้าดูและ ดูว่า ลูกค้าโอเคกับงานที่ผู้จัดทำ ทำแล้วหรือเปล่าหรือมีอะไรที่ลูกค้าอยากให้ผู้จัดทำแก้ไขอีกไหม ถ้ามีไม่มีทางผู้จัดทำจะนำไปเผยแพร่ ผ่านทาง youtube และทาง โฆษณาโทรทัศน์



ภาพที่ 4.1 การรวบรวมข้อมูล

ก่อนการทำ Motion Graphic ผู้จัดทำต้องได้รับมอบหมายงานจากผู้ฝึกสอนงานก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งผู้ฝึกสอนงานจะอธิบายภาพรวมเกี่ยวกับตัวงานทั้งหมด ตั้งแต่การหา reference เพื่อกำหนดแนวทางของตัวงาน ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการประกอบ Motion Graphic ลงในงานวิดีโอ

#### 4.1.2 คิดรูปแบบการออกแบบ

การทำ Motion Graphic ต้องคำนึงถึงวิธีสร้างความน่าสนใจให้กับตัวงานวิดีโอ ทำให้วิดีโอมีความต่อเนื่อง มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับตัวงานเพื่อให้ภาพรวมของวิดีโอที่จัดแสดงเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

### 4.1.3 หาตัวอย่างผลงานสำหรับอ้างอิง

การค้นคว้าศึกษางานต้นฉบับหรืองานอ้างอิงจากผู้อื่นของผู้จัดทำนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนอกจากจะสามารถนำแนวคิดมาต่อยอดไอเดียของตนเองได้แล้ว ยังเป็นการกำหนดแนวทางของตัวงานอีกด้วย



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างผลงาน Motion Graphic ที่นำมาอ้างอิง ซึ่งตรงตามความต้องการของลูกค้า

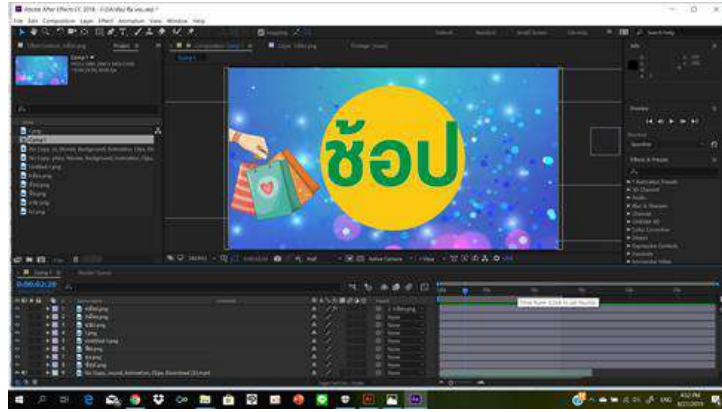
### 4.1.4 ศึกษาขั้นตอนการใส่เอฟเฟกต์ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

ผู้จัดทำต้องเรียนรู้และฝึกฝนเทคนิคต่างๆ ให้ชำนาญ และนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการสร้าง Motion Graphic เพื่อให้วิดีโอดูสวยงาม มีความน่าสนใจ และเกิดความต่อเนื่อง

## 4.2 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Production and Performance)

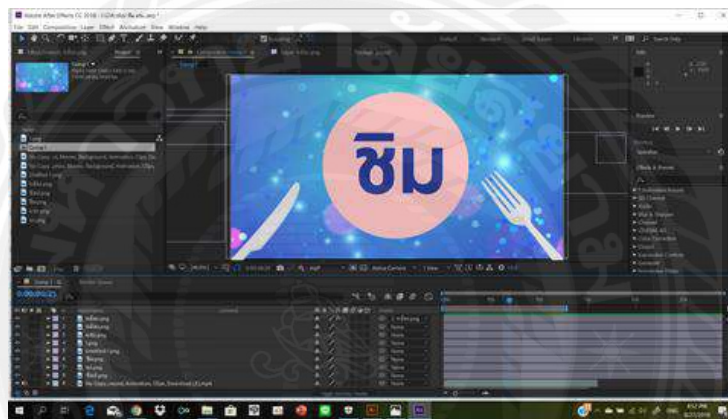
### 4.2.1 การทำ Motion Graphic

เมื่อเข้าโปรแกรม Adobe After Effect ผู้จัดทำเริ่ม โดยการตั้งค่าความละเอียดของไฟล์วิดีโอ เพื่อให้ภาพของวิดีโอมีความคมชัด โดยการนำภาพที่ทำการวาดแล้วมาทำการ Motion Graphic



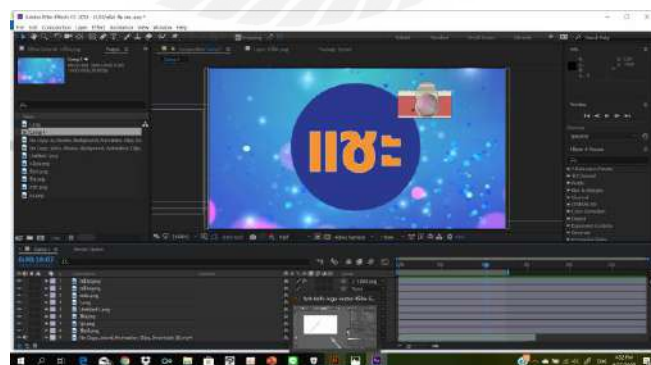
ภาพที่ 4.3 ภาพข้อความคำว่า “ซื้อ”

ทำ Motion Graphic ให้กับตัวงาน Southern Market Expo 2019 เป็นฉากเปิดเข้าสู่ตัวงานซึ่ง  
อปว่ามีอะไรให้ซื้อมีสินค้าอะไรบ้าง



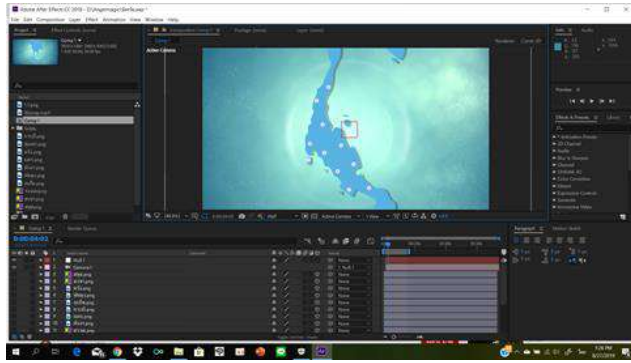
ภาพที่ 4.4 ภาพข้อความคำว่า “ชิม”

ทำ Motion Graphic ให้กับตัวงาน Southern Market Expo 2019 เป็นฉากเปิดเข้าสู่ตัวงานชิม  
ว่ามีอาหารอะไรอร่อยให้กินในงาน



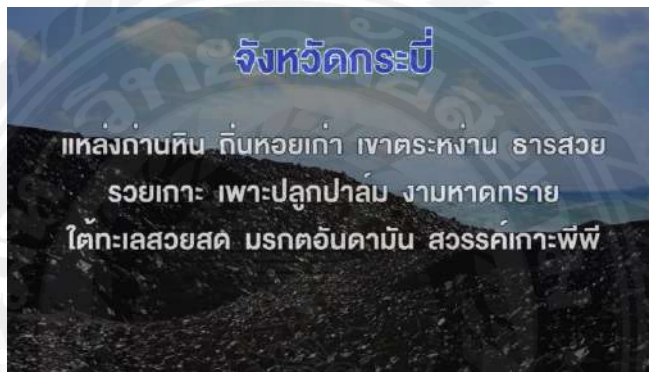
ภาพที่ 4.5 ภาพข้อความคำว่า “ছে”

ทำ Motion Graphic ให้กับตัวงาน Southern Market Expo 2019 เป็นฉากเปิดเข้าสู่ตัวงาน  
แะว่าภายในงานมีกิจกรรมอะไรบ้างที่น่าถ่ายรูป



ภาพที่ 4.6 แผนที่ 11 จังหวัดภาคใต้

ทำ Motion Graphic เป็นตัวแผนที่ 11 จังหวัดภาคใต้ เพื่อเอาไปใช้ในในงาน เพื่อให้เลือกกดเข้าไปดูจังหวัดที่ผู้ชมสนใจ โดยการกดเลือกจังหวัดที่สนใจ



ภาพที่ 4.7 จังหวัดกระบี่

ตัดต่อเสียง และ วิดีโอ จังหวัดกระบี่ ของงาน Southern Market Expo 2019 เปิดในงานแผนที่ 11 จังหวัดภาคใต้



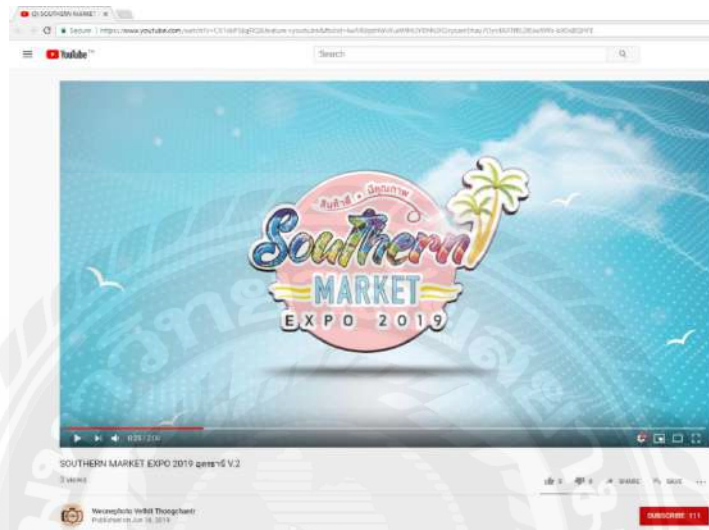
ภาพที่ 4.8 2 จังหวัดภูเก็ต

ตัดต่อเสียง และ วิดีโอ จังหวัดภูเก็ต ของงาน Southern Market Expo 2019 เปิดในงานแผนที่ 11 จังหวัดภาคใต้



#### 4.3 ขั้นตอนการส่งงานและเผยแพร่ (Post-Production)

ขั้นตอนสุดท้ายเป็นขั้นตอนของการโปรโมทสื่อวีดิทัศน์สำหรับแสดงผลงาน ของห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก โดยทำการ โปรโมทผ่านหน้าเว็บหลักของบริษัท และทำการ โปรโมทสื่อวีดิทัศน์สำหรับแสดงผลงานผ่านช่องทาง Youtube Chanel เป็นที่เสร็จสิ้น



ผลจากการศึกษากระบวนการตามโครงการในครั้งนี้คือการจัดทำ Motion Graphic เพื่อใช้ประกอบในการจัดแสดงวิดีโอของงาน Southern Market Expo 2019 ผู้รายงานได้เรียนรู้วิธีใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการสร้าง Motion Graphic ให้วิดีโอเกิดความหลากหลายแปลกใหม่ ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม และทำให้ไปในทิศทางเดียวกันกับตัวงานที่จัดแสดง นอกจากนี้ผู้จัดทำยังได้พัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การเลือกใช้สีและเทคนิคในการออกแบบ transition ในงานวิดีโอ การประสานงานร่วมกับผู้อื่น การจัดทำวิดีโอให้ตรงตามความต้องการและกลุ่มเป้าหมายของลูกค้า

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลรายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา

##### 5.1.1 ผลิต Motion Graphic ประกอบวิดีโอโฆษณาและการผลิตโฆษณา

ให้กับ Southern Market Expo 2019 เริ่มด้วยการหาข้อมูล ภาพ และทำการหาตัวอย่าง Motion Graphic เพื่อกำหนดแนวทาง และเริ่มวาดและออกแบบภาพที่เราจะนำมาทำ Motion Graphic ให้ได้ตรงกับแนวทางที่เราคิดและกำหนดไว้ ทำการตัดต่อวิดีโอและเสียง และส่งให้เจ้าของผลงาน ถ้าไม่มีอะไรต้องแก้ไขแล้ว ให้นำไปเผยแพร่ได้โดยทางโฆษณาออนไลน์ และทางโฆษณาโทรทัศน์

##### 5.1.2 ข้อดีของการทำโครงการสหกิจศึกษา

ได้รับประสบการณ์วิชาชีพและทดลองทำงานตามสาขาที่เล่าเรียนและสนใจ ได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะใหม่ๆ เพิ่มเติม เช่น การทำ motion graphic เคลื่อนไหวให้ดูน่าสนใจ การใช้งาน Template ของ Adobe After Effects เพื่อความสะดวกในการทำงาน ได้พัฒนาการใช้ After Effects และ Premier Pro ให้ดียิ่งขึ้น

##### 5.1.3 ปัญหาในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สืบเนื่องมาจากการที่เจ้าของงานเปลี่ยนไปเปลี่ยนมา เอาร้านนี้ออก เอาร้านนี้เข้า เปลี่ยนสินค้า ไม่เอาสินค้าตัวนี้ และตัวเจ้าของงานไม่ค่อยเข้าใจในการทำ Motion Graphic เลยทำให้เจ้าของงานไม่เข้าใจบางอย่างที่ตัวผู้จัดทำอธิบาย เลยทำให้มีการแก้งานหลายรอบ และ ทำให้ใช้เวลาการทำงานที่นานพอสมควร

#### 5.2 ข้อเสนอแนะการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา

ผู้จัดทำได้ทำการลงเสนอแนะ และส่งแบบที่ผู้จัดทำค้นหาให้ตัวเจ้าของงานดู ว่าทางเจ้าของงานพอใจหรือไม่ถ้าอยากให้อะไรตรงไหน เพื่อให้เจ้าของงานเข้าใจ เพื่อที่จะได้ลดการแก้ไขงานลง ทำให้ตัวผู้จัดทำและเจ้าของเข้าใจตรงกัน

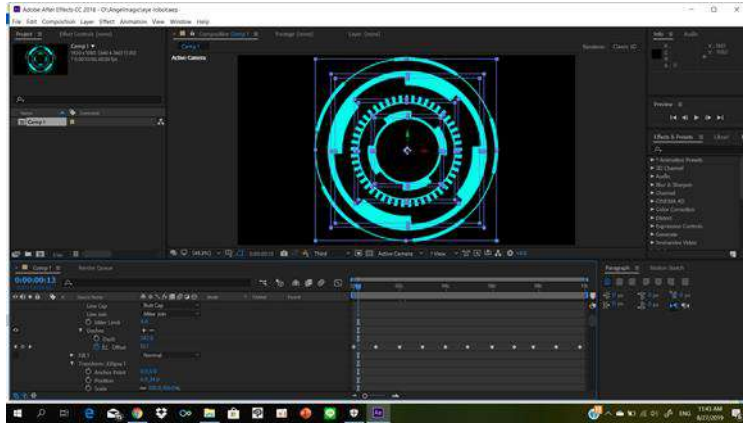
## บรรณานุกรม

- ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิล เมจิก. (2016). *Our Story*. เข้าถึงจาก <http://www.shorturl.at/dzKL1>
- Art. (2017). *ทฤษฎีสี่*. เข้าถึงจาก <http://www.shorturl.at/diEQ3>
- Atom. (2015). *ตัดต่อภาพยนตร์*. เข้าถึงจาก <http://www.shorturl.at/ciqA7>
- Site. (2016). *แนวคิดภาพเคลื่อนไหว*. เข้าถึงจาก <http://www.shorturl.at/rJP59>





# ภาคผนวก ก



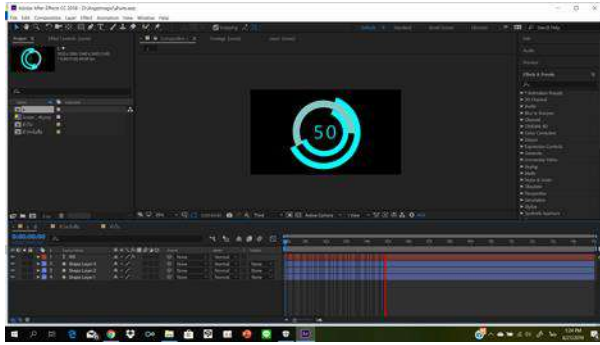
ภาพที่ 1 เป็นการทำให้ Motion Graphic ตาหุ้่นย่นตร์



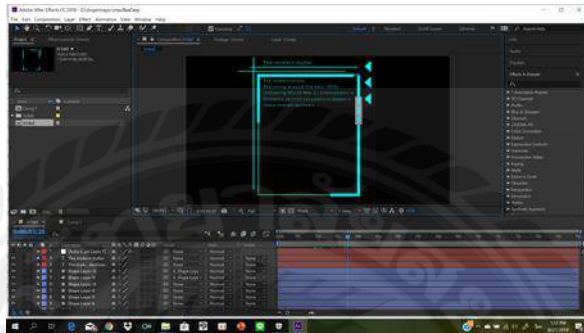
ภาพที่ 2 เป็นการช่วยงานรุ่นพี่ในตัดต่อวิดีโอวันไหว้ครู



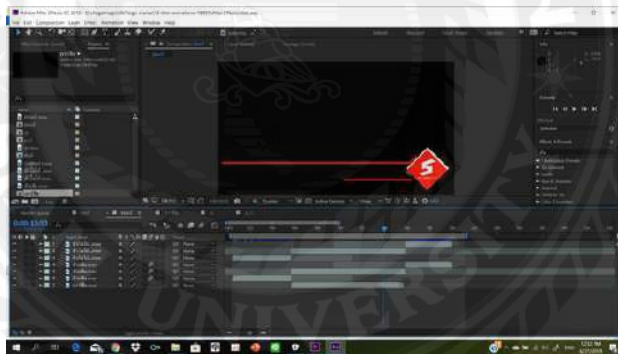
ภาพที่ 3 เป็นการช่วยงานรุ่นพี่ในตัดต่อวิดีโอปลูกป่า



ภาพที่ 4 เป็นการทำให้ Motion Graphic ตัวเลขวิ่งกลีบวงกลมขยับไปมา



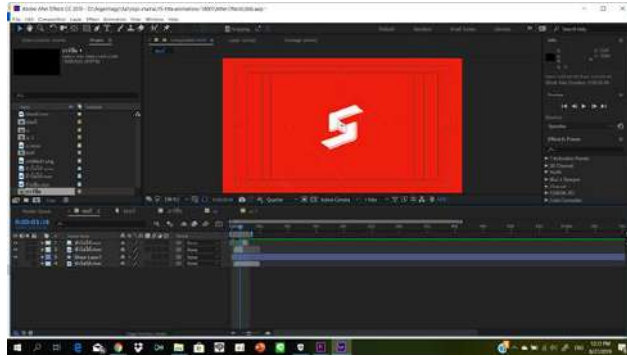
ภาพที่ 5 เป็นการทำให้ Motion Graphic โปรแกรมหุ่นยนต์



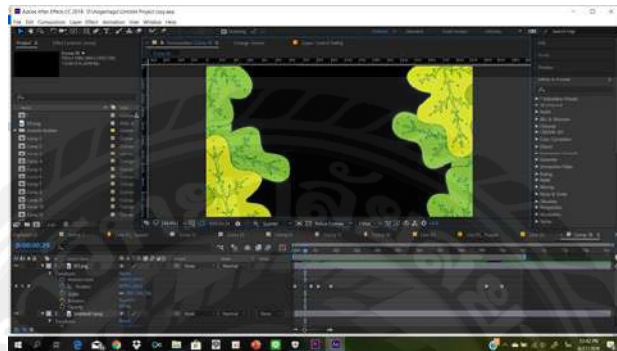
ภาพที่ 6 เป็นการทำให้ Motion Graphic บาร์ชื่อ



ภาพที่ 7 เป็นการทำให้ Motion Graphic และ ออกแบบ Transition ถูง



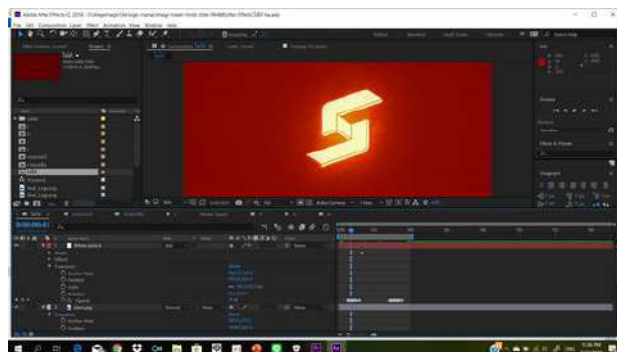
ภาพที่ 8 เป็นการทำให้ Motion Graphic และ ออกแบบ Transition ม.สยาม



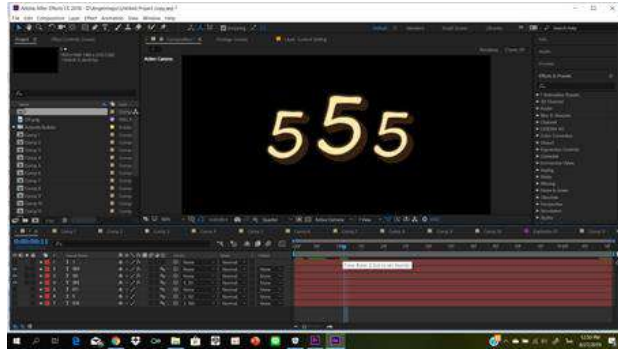
ภาพที่ 9 เป็นการทำให้ Motion Graphic และ ออกแบบ Transition ใบไม้



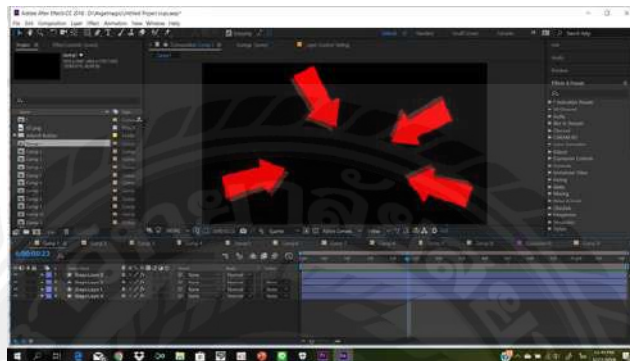
ภาพที่ 10 เป็นการทำให้และออกแบบ Logo Motion Graphic



ภาพที่ 11 เป็นการทำให้และออกแบบ Logo Motion Graphic



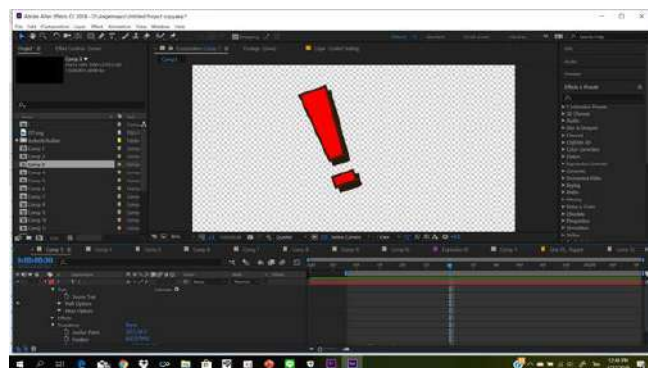
ภาพที่ 12 เป็นการทำให้ Motion Graphic หัวเราะ



ภาพที่ 13 เป็นการทำให้ Motion Graphic ชื่น

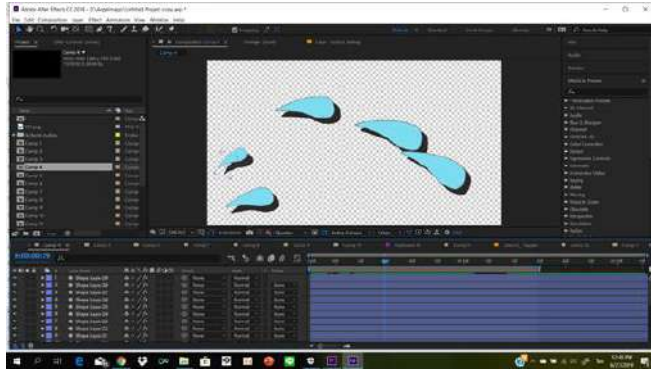


ภาพที่ 14 เป็นการทำให้ Motion Graphic เหงื่อตก

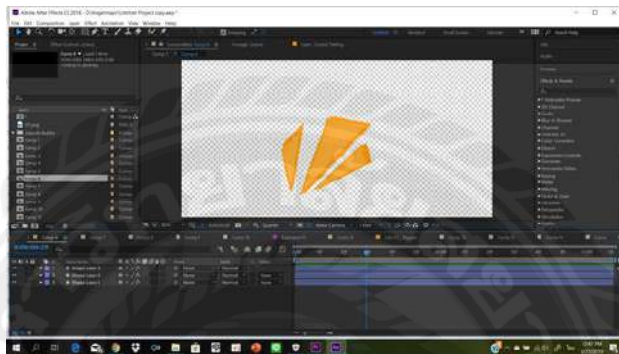


ภาพที่ 15 เป็นการทำให้ Motion Graphic ตกใจ





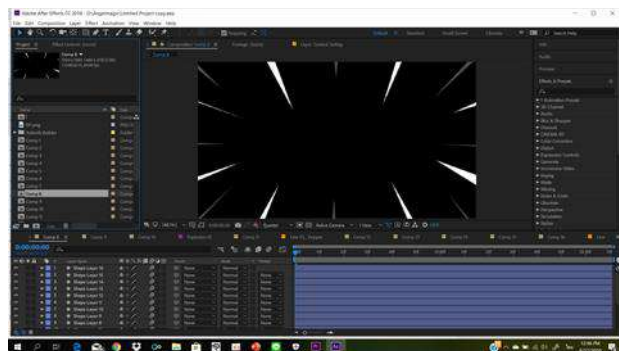
ภาพที่ 16 เป็นการทำ Motion Graphic เหนือไหล่



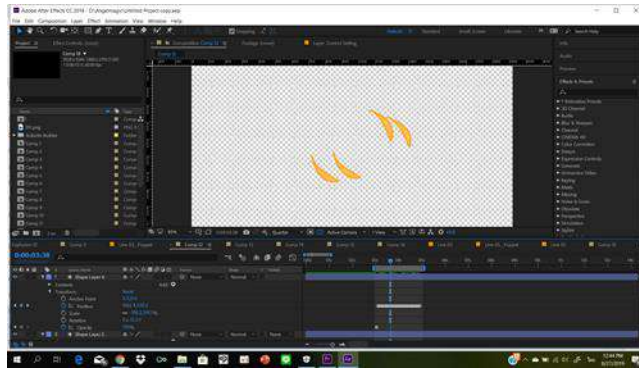
ภาพที่ 17 เป็นการทำ Motion Graphic ทிடออก



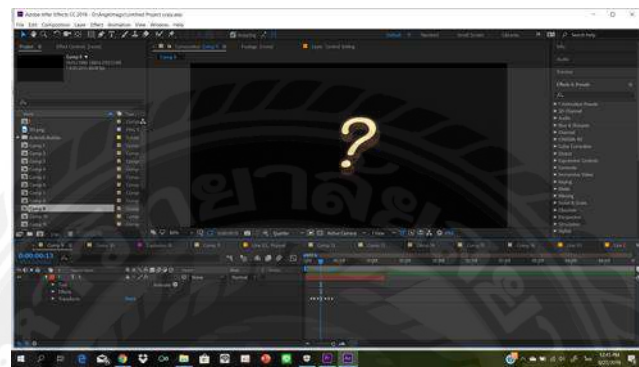
ภาพที่ 18 เป็นการทำ Motion Graphic ชนแก้ว



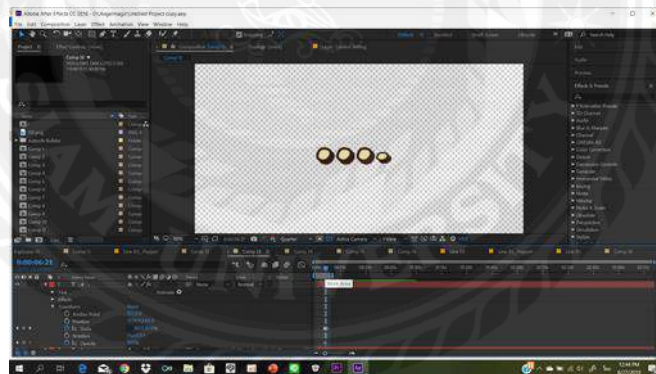
ภาพที่ 19 เป็นการทำ Motion Graphic ตื่นเต้น



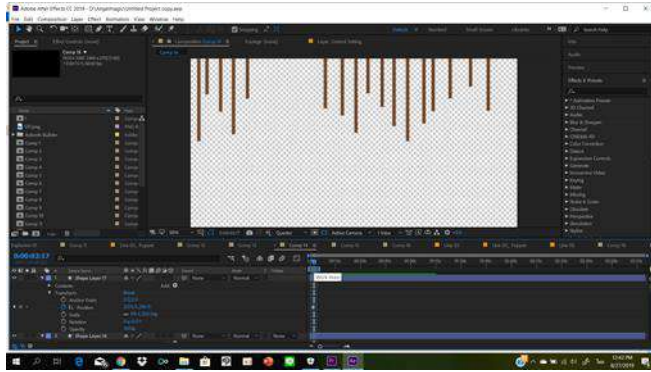
ภาพที่ 20 เป็นการทำให้ Motion Graphic สั่นไปมา



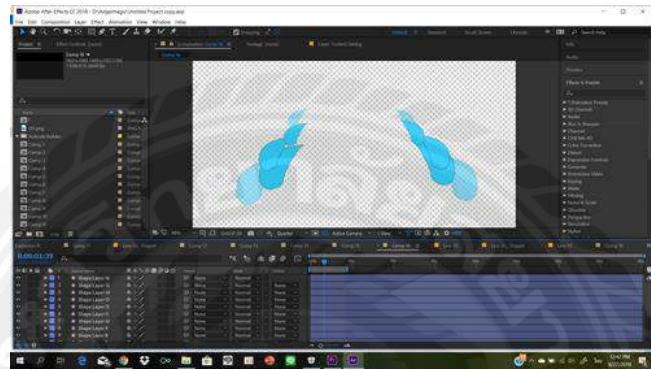
ภาพที่ 21 เป็นการทำให้ Motion Graphic สงสัย



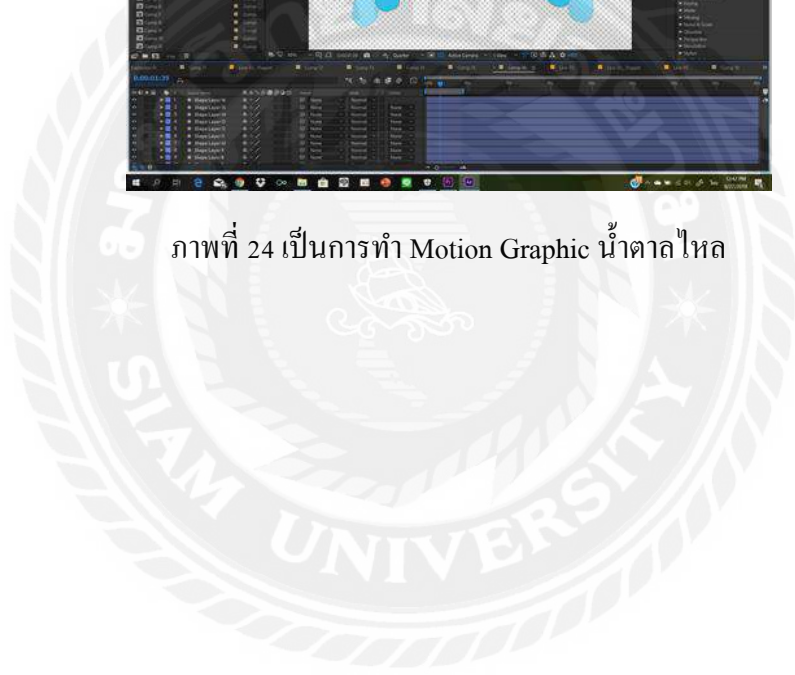
ภาพที่ 22 เป็นการทำให้ Motion Graphic จูด



ภาพที่ 23 เป็นการทำ Motion Graphic จิตตก



ภาพที่ 24 เป็นการทำ Motion Graphic น้ำตาลไหล



## ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นางสาวทิวาพัฒน์ วากสิณ

รหัสผู้จัดทำ 5904640001



เบอร์ติดต่อ 094-410-6593

E-mail kumphirada.fe@gmail.com

ที่อยู่ 41/74 หมู่5 พระราม2 ซอย69 ถนนพระราม2

แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพฯ 10150

ประวัติการศึกษา 2554 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีวัดระฆัง

2557 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีวัดระฆัง

ปัจจุบัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยสยาม คณะนิเทศศาสตร์  
วิชาเอก สื่อดิจิทัล

วิชาโท โฆษณา

ความสนใจด้านวิชาการ

การออกแบบ Motion Graphic

ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา

ตำแหน่ง Motion Graphic

สถานประกอบการ ห้างหุ้นส่วนสามัญ แองเจิลเมจิก

ทักษะและความสามารถพิเศษอื่น

สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ได้เช่น Photoshop,

Illustrator,

Premiere Pro, After Effect, Microsoft word, Microsoft

Powerpoint