



รายการการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบ โมชันกราฟิก สำหรับ
เผยแพร่ใน ยูทูป 채널 ช่องเพื่อวีเอส
Motions Graphic For VS Youtube Channel

โดย

นาย สุวัฒน์ เกตุมอญ 6004640008

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา
ภาควิชา สื่อดิจิทัล
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2562

หัวข้อรายงาน รายการการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบ โมชันกราฟิก สำหรับ
เผยแพร่ใน ยูทูบ ชาแนล ช่องพีอีวีเอส

Motions Graphic For VS Youtube Channel

ชื่อผู้จัดทำ นาย สุวัฒน์ เกตุมอญ

ภาควิชา สื่อดิจิทัล

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาคสื่อดิจิทัล ประจำปี
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2562

คณะกรรมการการสอบรายงาน



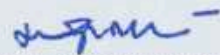
อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร)



พนักงานที่ปรึกษา
(นายณรงค์ชัย เขมวารกรณ์)



ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เวทิต ทองจันทร์)



ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ติมปะวัฒน์นะ)

ชื่อรายงาน	: รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบ โมชันกราฟิก สำหรับเผยแพร่ใน ยูทูป ชาแนล ช่องเพื่อวีเอส
ชื่อนักศึกษา	: นาย สุวัฒน์ เกตุมอญ
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพ็ชร
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี นิเทศศาสตร์
ภาควิชา	: สื่อดิจิทัล
คณะ	: นิเทศศาสตร์
ภาคการศึกษา / ปีการศึกษา	: 3 / 2562

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ชาแนล ช่องเพื่อวีเอส ให้กับ บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบ โมชันกราฟิกให้กับทาง บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด ซึ่งประกอบไปด้วยการทำงานด้านการผลิตสื่อที่เป็น โมชันในการให้ข้อมูล ผู้จัดทำได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานตำแหน่ง โมชัน กราฟิก โดยการออกแบบและผลิตงาน โมชันกราฟิก เพื่อเผยแพร่ทางยูทูป ชาแนล ช่องเพื่อวีเอส ขั้นตอนการออกแบบงาน โมชันกราฟิก มีดังนี้ 1. ผู้จัดทำได้รับเรื่องและหัวข้อให้การผลิตสื่อ โมชัน จากทางบริษัท 2. ผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่ทางบริษัทมีมาจัดแจงเป็นหมวดหมู่ต่างๆ 3. ผู้จัดทำ ได้ ออกแบบและผลิตงาน โมชันกราฟิก 4. ผู้จัดทำได้นำผลงานเสนอต่อทางบริษัทในการตรวจทานและ แก้ไข 5. นำผลงานที่ผู้จัดทำได้ผลิตไปเผยแพร่ทางยูทูป ชาแนล ช่องเพื่อวีเอส

ผลจากการปฏิบัติงานนั้น ทำให้ได้ประโยชน์และประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง ใน การออกแบบโมชันกราฟิกภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งผลงานยังได้นำไปเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ทั้งนี้การ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงานได้พัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และได้เรียนรู้ เทคนิคต่างๆจากรุ่นพี่ที่ทำงานประจำ ในการใช้งาน โปรแกรม อะโดบี โฟโต้ชอป, อะโดบี อิลลัส เตรเตอร์, อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ และ อะโดบี พรีเมียร์ โปร อย่างเป็นทางการ

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก , การออกแบบ , ยูทูป ชาแนล ช่องเพื่อวีเอส

ผู้ตรวจ

Project Title : Motions Graphic for VS Youtube Channel
Credits By : Mr. Suwat Ketmon
Advisor : Mr. Somkiat Sriphech
Degree : Bachelor of Communications Arts
Major : Digital Media
Faculty : Communications Arts
Semester / Academic Year : 3 / 2019

Abstract

This co-operative education performance report on motion graphic design for distribution via VS YouTube Channel, aimed to design motion graphics for Bejaravudh Technology Co.,Ltd, which consisted of working in the production of media as a means of providing information. The organizer was assigned to work in a motion graphics position. Responsibilities included design and production motion graphics to be published on VS YouTube Channel. The process of designing the motion graphics included: 1. The organizer received the subject matter and the topic for the production of motion media from the company; 2. The organizer brought the information and the company had to categorize it into different categories; 3. The worker organized, designed and produced motion graphics; 4. The organizer presented the results to the company for review and editing; 5. Bring the final work to publish on VS YouTube Channel.

Results from the internship resulted in many benefits and experience from actual work in motion graphic design and animation. In addition, the work was published on YouTube. The author learned to solve immediate problems in the workplace, improve skills in teamwork, and learned techniques from seniors who regularly used Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects and Adobe Premier Pro in a professional manner.

Keywords: Motion Graphics, Design, VS Youtube Chanel, Bejaravudh Technology


Approved

กิตติกรรมประกาศ
(Acknowledgement)

จากการที่ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 11 พฤษภาคม 2563 – 28 สิงหาคม 2563 ทำให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีคุณค่าเป็นอย่างมากสำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากคำปรึกษาแนะนำและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร

อาจารย์ที่ปรึกษา

นายณรงค์ชัย เขมวราภรณ์

พนักงานที่ปรึกษา

และบุคลากรท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนาม ทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือผู้จัดทำในการจัดทำรายงานฉบับนี้

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ประสบการณ์ในการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

(นายสุวัฒน์ เกตุมอญ)

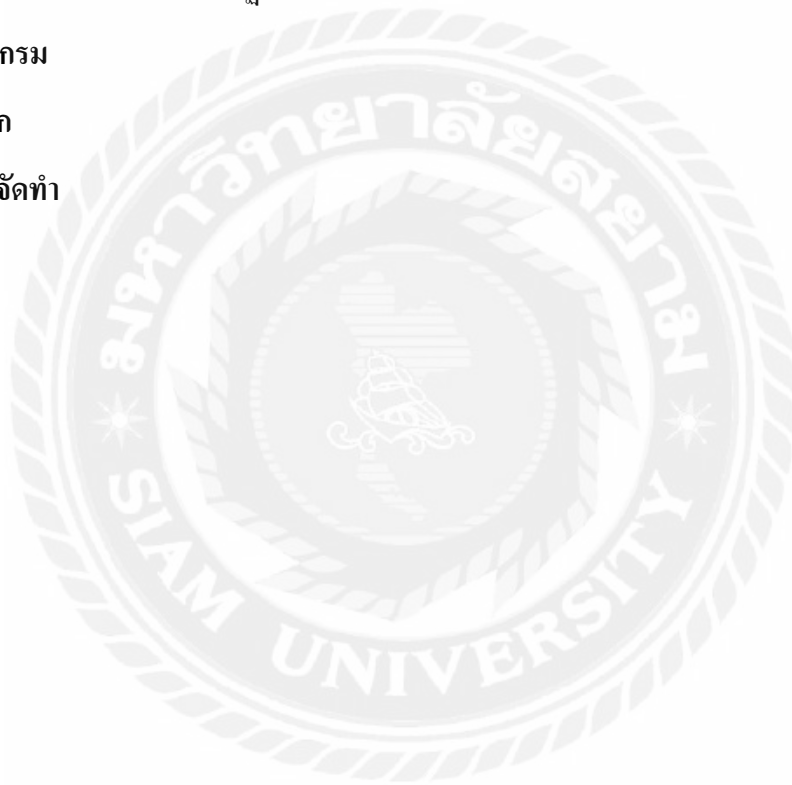
28 สิงหาคม 2563

สารบัญเรื่อง

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดองค์ประกอบงานกราฟิก.....	3
2.2 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ.....	11
2.3 แนวคิดเรื่องความหมายเชิงกำกับ.....	19
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	20
3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร.....	21
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานในองค์กร.....	21
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	21
3.5 ชื่อ สกุลและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	22
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	22
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	22
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	23
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน	
1 หมวดหม่งาน โมชั่นกราฟิก เกี่ยวกับการให้ข้อมูลของคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก.....	24
2 หมวดหม่งาน โมชั่นกราฟิก เกี่ยวกับการรีวิวข้อมูลอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เช่น โทรศัพท์ นาฬิกาดิจิตัล และ PlayStations.....	35
3 หมวดหม่งาน โมชั่นกราฟิก เกี่ยวกับการเปรียบเทียบข้อมูลของอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น.....	45

สารบัญเรื่อง (ต่อ)

	หน้า
4 หมวดหมู่งานโมชันกราฟิก เกี่ยวกับการให้ข้อมูลของ โควโรน่าไวรัส (โควิด-19) แบบ รายวัน	53
5 หมวดหมู่งานโมชันกราฟิก งานส่วนเพิ่มเติมของยูทูปชาแนล ห้องสี่ฟ้า ในเครือของ บริษัท.....	60
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	67
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	67
บรรณานุกรม	68
ภาคผนวก	69
ประวัติผู้จัดทำ	70



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ประกอบด้วยประกอบด้ว้ประองค์ด้งานกราฟิกท้้ง 8 ชนิด.....	3
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างของเส้นในแบบต่างๆที่ใ้ในงานกราฟิก.....	4
ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างภาพโปสเตอร์ที่ใ้เส้นในการออกแบบ.....	5
ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างรูปร่างในแบบต่างๆที่สามารถใ้ในงานกราฟิกได้.....	6
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างรูปร่างสีเหลี่ยมในงานกราฟิกบริเวณขอบโปสเตอร์.....	6
ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ.....	7
ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบรูปทรงที่มีน้ำหน้กและไม่มีน้ำหน้ก.....	8
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการใ้พื้นผิวในงานกราฟิกบริเวณมือสีเขียว.....	8
ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้ที่ว่างในการเพิ่มความเด่นใ้กับสินค้า.....	9
ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกใ้สีในการสื่อความรู้สึกและอารมณ์ใ้ได้อย่างชัดเจน.....	10
ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกในการเลือกใ้ตัวอักษรที่สามารถสื่ออารมณ์ใ้ได้อย่างชัดเจน.....	11
ภาพที่ 2.12 งานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของเส้นแบบจ้หวะการวาง.....	12
ภาพที่ 2.13 งานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบจ้หวะการวาง.....	12
ภาพที่ 2.14 งานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพหลักแบบความสอดคล้อง.....	13
ภาพที่ 2.15 งานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพหลักแบบความขัดแย้งกัน.....	13
ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบการจัดเรียง ตำแหน่ง.....	14
ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบสัดส่วนของ องค์ประกอบ.....	14
ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบการรวมกลุ่ม ขององค์ประกอบ.....	15
ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้รูปแบบการจัดองค์ประกอบแบบทางเดี่ยว (Unity).....	16
ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้รูปแบบการจัดองค์ประกอบแบบสมดุล.....	17
ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใ้รูปแบบการจัดองค์ประกอบแบบจุดสนใจ (Point of interest).....	18
ภาพที่ 2.22 ภาพตัวอย่างจุดตัด 9 ช่องหรือองค์ประกอบแบบจุดสนใจ (Point of interest).....	18

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด	20
ภาพที่ 3.2 แผนที่ บริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด	20
ภาพที่ 4.1 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน ROG Starix G15/17	24
ภาพที่ 4.2 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว	25
ภาพที่ 4.3 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 1	25
ภาพที่ 4.4 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 2	26
ภาพที่ 4.5 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 3	26
ภาพที่ 4.6 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 4	27
ภาพที่ 4.7 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 5	27
ภาพที่ 4.8 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 6	28
ภาพที่ 4.9 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 1	28
ภาพที่ 4.10 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 2	29
ภาพที่ 4.11 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 3	29
ภาพที่ 4.12 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 4	30
ภาพที่ 4.13 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 5	30
ภาพที่ 4.14 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 6	31
ภาพที่ 4.15 ภาพการรวม Composition ของ ROG Starix G15/17 ในการร่อ Render	31
ภาพที่ 4.16 (Acer Nitro 5)	32
ภาพที่ 4.17 (ASUS TUF GAMING FX505)	32
ภาพที่ 4.18 (MSI ALPHA 15)	32
ภาพที่ 4.19 (MSI GE66 Raider)	33
ภาพที่ 4.20 (MSI GE75 Raider)	33
ภาพที่ 4.21 (MSI GS66 Stealth)	33
ภาพที่ 4.22 (MSI GT76 Titan)	34
ภาพที่ 4.23 (Acer Swift 5)	34
ภาพที่ 4.24 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน OnePlus 8 Pro	35
ภาพที่ 4.25 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว	35
ภาพที่ 4.26 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 1	36
ภาพที่ 4.27 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2	36

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.28 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 3.....	37
ภาพที่ 4.29 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4.....	37
ภาพที่ 4.30 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 5.....	38
ภาพที่ 4.31 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 1.....	38
ภาพที่ 4.32 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2/1.....	39
ภาพที่ 4.33 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2/2.....	39
ภาพที่ 4.34 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 3.....	40
ภาพที่ 4.35 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4/1.....	40
ภาพที่ 4.36 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4/2.....	41
ภาพที่ 4.37 ภาพในการขยับโมชั่น OnePlus 8 Pro Scene ที่ 5.....	41
ภาพที่ 4.38 ภาพการรวม Composition ของ OnePlus 8 Pro ในการรอ Render.....	42
ภาพที่ 4.39 (iPhone 12).....	42
ภาพที่ 4.40 (Realme XT).....	43
ภาพที่ 4.41 (SAMSUNG Galaxy Note 10 Lite).....	43
ภาพที่ 4.42 (SAMSUNG Galaxy Note 20).....	43
ภาพที่ 4.43 (XiaoMi Mi 10 Pro).....	44
ภาพที่ 4.44 (XiaoMi Mi Band 5).....	44
ภาพที่ 4.45 (Playstation 5).....	44
ภาพที่ 4.46 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน MacBook Pro 2020 และ MacBook Air 2020.....	45
ภาพที่ 4.47 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว.....	45
ภาพที่ 4.48 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 1.....	46
ภาพที่ 4.49 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/1.....	46
ภาพที่ 4.50 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/2.....	47
ภาพที่ 4.51 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/3.....	47
ภาพที่ 4.52 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 3.....	48
ภาพที่ 4.53 ภาพในการขยับโมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 1.....	48
ภาพที่ 4.54 ภาพในการขยับโมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2.....	49
ภาพที่ 4.55 ภาพในการขยับโมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 3.....	49
ภาพที่ 4.56 ภาพในการขยับโมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 4.....	50

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.57 ภาพในการขยับโมชัน MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 5	51
ภาพที่ 4.58 ภาพรวม Composition ของ MacBook Pro 2020 Vs MacBook Air 2020 ในการรอ Render	51
ภาพที่ 4.59 (Huawei MatePad Pro VS SAMSUNG Galaxy Tap S6)	52
ภาพที่ 4.60 (XiaoMi Mi Band 4 VS XiaoMi Mi Band 5)	52
ภาพที่ 4.61 (Raspberry Pi 4 Model B VS Raspberry Pi 3 Model B)	52
ภาพที่ 4.62 (Microsoft Surface Go 2 VS Microsoft Surface Go)	53
ภาพที่ 4.63 (Microsoft Surface Pro X VS Microsoft Surface Pro 7)	53
ภาพที่ 4.64 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน“ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19”	54
ภาพที่ 4.65 ที่มาในการหาแหล่งอ้างอิงข้อมูล	54
ภาพที่ 4.66 ในการทำ ArtWork “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 1	55
ภาพที่ 4.67 ในการทำ ArtWork “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 2	55
ภาพที่ 4.68 ในการทำ ArtWork “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 3	56
ภาพที่ 4.69 ในการทำ ArtWork “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 4	56
ภาพที่ 4.70 ภาพในการขยับโมชัน “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 2	57
ภาพที่ 4.71 ภาพในการขยับโมชัน “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 3	57
ภาพที่ 4.72 ภาพในการขยับโมชัน “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 4	58
ภาพที่ 4.73 ภาพรวม Compositionของ “ประเทศไทยดั่งไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” ในการรอ Render	59
ภาพที่ 4.74 ภาพตัวอย่างงาน Covid-19	59
ภาพที่ 4.75 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์”	60
ภาพที่ 4.76 ภาพการนำวลีของ ชนาธิปมาแต่งและเล่าเรื่องผ่านทางแนวคิดของนักศึกษา	60
ภาพที่ 4.77 ภาพเสียงที่ทำการอัดมาตามบทที่เขียนไว้	61
ภาพที่ 4.78 ภาพในการทำ ArtWork“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์”	61

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.79 ภาพในการขยับโมชัน “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 1.....	62
ภาพที่ 4.80 ภาพในการขยับโมชัน “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 2.....	62
ภาพที่ 4.81 ภาพในการขยับโมชัน “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 2.....	63
ภาพที่ 4.82 ภาพในการขยับโมชัน “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 3.....	63
ภาพที่ 4.83 ภาพในการขยับโมชัน “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 4.....	64
ภาพที่ 4.84 เราต้องก้าวต่อไป ไม่ใช่หยุดอยู่กับที่ - กวินทร์ ธรรมสัจจานันท์.....	64
ภาพที่ 4.85 จงอย่ากลัวที่จะคว้าโอกาส - ชีรศิลป์ แดงดา.....	65
ภาพที่ 4.86 ที่ของเรา เราต้องสร้างขึ้นเอง – ชีราพร บุญมาทัน.....	65

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	22
---	----



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด เป็นบริษัทที่เกี่ยวกับอุปกรณ์สื่อสาร เทคโนโลยี ทำให้ทางบริษัทต้องการจะทำช่องทางยูทูป และผลิตสื่อโมชันกราฟิกที่น่าเสนอข้อมูลอินโฟกราฟิกของอุปกรณ์สื่อสารหรืออุปกรณ์เทคโนโลยีที่เป็นที่สนใจหรือยอดนิยมในช่วงเวลานั้นๆ โดยทางบริษัทต้องการจะทำสื่อโมชันที่มีความยาวไม่นานมากเพื่อให้ผู้ที่รับชมสามารถรับข้อมูลได้รวดเร็วที่สุด เพราะเนื่องจากในปัจจุบันได้มีสื่อหลายๆสื่อผลิตสื่อที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์สื่อสารออกมาเป็นจำนวนมากทำให้ทางบริษัทต้องการจะผลิตสื่อเป็นโมชันกราฟิกออกมาบ้างแต่ต้องมีความรวดเร็วทันสมัยและมีข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด เพื่อให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลที่รวดเร็วและรับข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยี นอกจากนั้นที่เลือกเผยแพร่ทางสื่อยูทูปเพราะสามารถเผยแพร่สื่อภาพนิ่งและสื่อภาพเคลื่อนไหวรวมถึงเนื้อหาข่าวสารต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการให้ความรู้ข่าวสาร หรือแม้กระทั่งใช้ในการแสวงหากำไรหรือการค้า และทางบริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด เป็นหนึ่งในองค์กรธุรกิจที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆมากมาย โดยบริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด เป็นบริษัทที่ให้ความรู้ทางด้านอุปกรณ์เทคโนโลยี ติดตั้งระบบเทคโนโลยีต่างๆ และต้องการจะเผยแพร่ข้อมูลนี้ออกไปให้ผู้คนได้รับรู้ข้อมูลมากขึ้น

โดยบริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด ให้ความสำคัญในการผลิตสื่อโมชันกราฟิกในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเพื่อเผยแพร่ในสื่อยูทูปเป็นหลัก เนื่องจากยูทูปเป็นสื่อออนไลน์ที่มีผู้คนใช้งานเป็นจำนวนมาก เนื่องจากลูกค้าของทางบริษัทมีความต้องการรับชมเนื้อหาที่เผยแพร่ในสื่อยูทูป ที่สะดวกต่อการรับชมทุกที่ทุกเวลา ทาง บริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด จึงได้เห็นถึงความสำคัญของนักศึกษาสหกิจภาควิชาสื่อดิจิทัล ที่มีความสามารถในการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการออกแบบและผลิตสื่อโมชันกราฟิกภาพนิ่งและเคลื่อนไหว จึงได้มอบหมายงานในการผลิตสื่อโมชันกราฟิกภาพนิ่งและเคลื่อนไหวเพื่อเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ช่องเพื่อวีเอส ให้กับผู้จัดทำ โดยผู้จัดทำได้นำความรู้จากการศึกษาภายในมหาวิทยาลัยมาปรับใช้ในการทำงานออกแบบกราฟิกให้กับทางบริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด

ผู้จัดทำรายงานได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในหน้าที่ของการออกแบบโมชันกราฟิก โดยรับผิดชอบในการสร้างสรรค์การออกแบบ โมชันภาพนิ่งและเคลื่อนไหวในการให้ข้อมูล และเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ช่อง เพื่อวีเอส จึงจัดทำรายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบโมชันกราฟิก

ฝึกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อวิทยุให้กับ บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด ขึ้นมาเพื่อการออกแบบงาน
โมชันกราฟิกและผลิตสื่อให้กับทาง บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบงานโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อวิทยุ ชานเนล

1.3 ขอบเขตของรายงาน

รายการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา เรื่อง การออกแบบงานโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อ
วิทยุ ชานเนลให้กับ บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด ระยะเวลาศึกษาตั้งแต่วันที่ 11 พฤษภาคม 2563
– 28 สิงหาคม 2563 ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ๆในการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกให้ข้อมูลของทาง บริษัท เพ
ชรารุช เทคโนโลยี จำกัด

1.4.2 ได้เรียนรู้ลักษณะการบริฟงานจากทางบริษัทและลูกค้าของ บริษัท เพชรารุช
เทคโนโลยี จำกัด

1.4.3 ได้ศึกษาขั้นตอนในการผลิตสื่อโมชันกราฟิกภาพนิ่งและเคลื่อนไหวในด้านเทคนิค
การจัดองค์ประกอบภาพ หลักการเคลื่อนไหวในการขยับโมชัน และเทคนิคพิเศษต่างๆและการ
เลือกใช้โทนสีให้เหมาะกับงาน โมชันกราฟิก

1.4.4 ทางบริษัทได้เผยแพร่ข้อมูลความรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ตรงตามความต้องการของ
ทางบริษัทที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจศึกษาเรื่อง “การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบ โมชันกราฟิก สำหรับเผยแพร่ใน ยูทูป ไลน์ ช่องเพื่อวีเอส ให้กับ บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด” ได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ และผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ได้ศึกษาในแนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดองค์ประกอบงานกราฟิก
2. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ
3. แนวคิดเรื่องความหมายเชิงกำกับ

1. แนวคิดองค์ประกอบงานกราฟิก

อนัน วาโษะ (2558) กล่าวว่างานกราฟิกเกิดจากองค์ประกอบต่างๆมาประกอบกัน และสามารถสื่อความหมายและการรับรู้ทางความรู้สึกที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป นักออกแบบจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ ในการเลือกใช้องค์ประกอบต่างๆให้เหมาะสมและสอดคล้องกับแนวคิดของงานนั้นๆ องค์ประกอบหลักๆในงานกราฟิกนั้นจะแบ่งเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี, และตัวอักษร



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านงานกราฟิกทั้ง 8 ชนิด

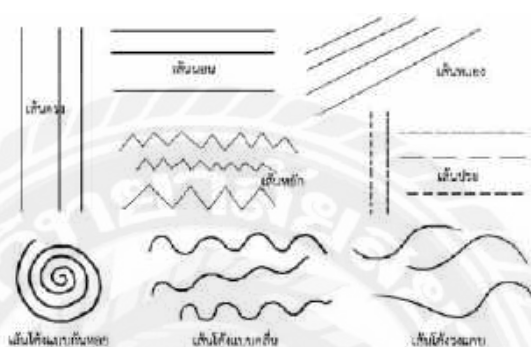
ที่มา: <https://www.amazon.com/Cars-Rolled-Movie-Poster-27x40/dp/B07SZ22ZTH>

สรุป

ผู้จัดทำได้นำความรู้ด้านองค์ประกอบด้านงานกราฟิก 8 ชนิดมาช่วยในการออกแบบหน้าปกคลิปต่างๆเพื่อช่วยให้งานกราฟิกนั้นมีความสมดุลและเป็นที่น่าสนใจ

1.1 เส้น (Line)

เส้นเป็นองค์ประกอบที่มีความยาว เกิดจากนำจุดมาเรียงติดต่อกันจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุดจนเกิดเป็นเส้นที่มีขนาดและความยาวในแบบต่างๆขึ้นมา โดยมีคุณสมบัติให้ความรู้สึกไปในทางด้านยาว และสามารถนำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทางและสร้างความต่อเนื่อง สามารถใช้เป็นลักษณะลวดลายในแบบต่างๆเพื่อสร้างความสนใจให้กับงานกราฟิก



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างของเส้นในแบบต่างๆที่ใช้ในงานกราฟิก

ที่มา: www.tups.ac.th/ps/cp01.html

ลักษณะของเส้นและการสื่ออารมณ์ เส้นจะอยู่ด้วยกันในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยในแต่ละลักษณะจะบ่งบอกอารมณ์และความรู้สึกที่สื่อสารออกมาของเส้นแต่ละแบบได้

- เส้นตรง ความสูงความมั่นคงเป็นระเบียบ
- เส้นนอน สงบนิ่ง ความเรียบร้อย ความนิ่งเฉย
- เส้นเฉียง ความเร็ว เคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง มีพลัง ไม่มั่นคง
- เส้นตัดกัน แข็งแกร่ง หนาแน่น ประสาน
- เส้นโค้ง พลั้วไหว นุ่มนวล
- เส้นโค้งก้นหอย เคลื่อนไหว มินง ไม่สิ้นสุด
- เส้นประ ไม่สมบูรณ์ โปร่ง
- เส้นโค้งลูกคลื่น นุ่มนวล เคลื่อนไหว

- เส้นหยัก ซักแซก ลึบสน ไม่เป็นระเบียบ อีสระ ไม่อยู่ในกรอบ น่ากลัว
- เส้นเล็กและบาง เขียนคม เบา
- เส้นหนา นำสายตาหนักแน่น แข็งแรง

นักออกแบบต้องคำนึงถึงการเลือกใช้เส้นเป็นอันดับแรกในการออกแบบกราฟิก งานกราฟิกนั้นจะมีเส้นเป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ เพราะเส้นเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารของอารมณ์ในงานกราฟิกไปยังผู้รับชม



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างภาพโปสเตอร์ที่ใช้เส้นในการออกแบบ

ที่มา: <https://posterspy.com/posters/captain-america-civil-war-poster/>

สรุป

ผู้จัดทำได้ความรู้เรื่องใช้เส้นในงานกราฟิกหลากหลายงาน ได้รู้ความหมายของการสื่อความหมายแต่ละเส้นจึงช่วยให้ผู้จัดทำสามารถนำความรู้มาใช้ในการงานโมชันกราฟิกของผู้จัดทำได้

1.2 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างนั้นเกิดจากการที่นำเส้นต่างๆมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นรูปร่างในลักษณะ 2 มิติต่างๆเช่น รูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม เป็นต้นและรูปร่างแต่ละชนิดจะให้ความหมายและอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

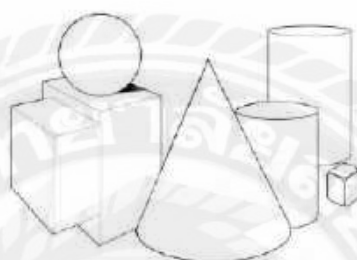
- วงกลม (Circle) ศูนย์รวมความสนใจ ศูนย์กลาง การปกป้อง

สรุป

ผู้จัดทำได้นำความรู้ในด้านการจัดวางรูปร่างต่างๆมาใช้ในการงานของผู้จัดทำ เช่นการตีกรอบ การสร้างกรอบรูปต่างๆทั้งหกเหลี่ยมและห้าเหลี่ยม

1.3 รูปทรง (Form)

รูปที่ลักษณะที่มีความลึก ความกว้าง ความยาว หรือความสูง โดยเป็นรูป 3 มิติ เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงกระบอก เป็นต้น ซึ่งจะสามารถทำให้งานกราฟิกนั้นดูมีรูปทรงที่มีมิติและดึงดูดสายตาสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ

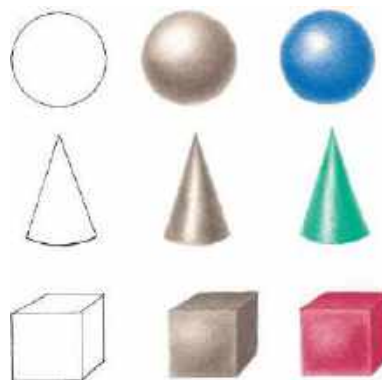
ที่มา: <http://www.patsudabbcit58.wordpress.com>

สรุป

ในส่วนของรูปทรง ผู้จัดทำไม่ค่อยได้นำความรู้ทางด้านนี้มาใช้ในการงานกราฟิกมากเท่าที่ควร แต่ถือว่าผู้จัดทำได้ความรู้จากการใช้รูปทรงในการออกแบบมาพอสมควรและคาดว่าจะได้นำมาใช้ในอนาคต

1.4 น้ำหนัก (Value)

น้ำหนักของภาพหรือรูปทรงนั้นเกิดจากการเติมสี แสงลงไปทำตัวรูปทรงนั้น ทำให้ดูมีมิติมากขึ้นและให้ความรู้สึกที่เกิดจาก มวล ความหนาแน่น ทำให้การมองรูปทรงนั้นรู้สึกถึงความหนักเบา ทึบแสงและโปร่งแสง



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบรูปทรงที่มีน้ำหนักและไม่มีน้ำหนัก

ที่มา: [http:// www.safaribooksonline.com](http://www.safaribooksonline.com)

สรุป

เช่นกันกับรูปทรงที่ผู้จัดทำไม่ได้นำความรู้ส่วนนี้มาใช้ในงานของผู้จัดทำมากนัก แต่จะนำความรู้ในด้านการใช้น้ำหนักมาประยุกต์ใช้ในอนาคตต่อไป

1.5 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวในงานกราฟิกนั้นถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสื่ออารมณ์ของงานกราฟิกได้อย่างชัดเจน เช่น พื้นผิวที่ดูเรียบและมันวาวจะทำให้รู้สึกถึงความหรูหรามีระดับของงานกราฟิกนั้นๆที่ใช้พื้นผิวดังกล่าว หรือการใช้พื้นผิวที่มีรอยขีดข่วน ขรุขระ จะทำให้งานกราฟิกนั้นๆสื่ออารมณ์ออกในความรู้สึกถึงความเก่า ความแข็งแรง และความยาวนาน นักออกแบบกราฟิกจึงไม่ควรมองข้ามการเลือกใช้พื้นผิวในการออกแบบกราฟิก เพราะถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่ออารมณ์ของงานกราฟิกนั้นๆ



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการใช้พื้นผิวในงานกราฟิกบริเวณมือสีเขียว

ที่มา: <https://moviesmeterblog.wordpress.com/2017/12/26/antman-takes-on-thanos-in-avengers-infinitywar-fan-poster/>

สรุป

สำหรับด้านพื้นผิว ผู้จัดทำไม่ได้ใช้ความรู้ด้านนี้ในการออกแบบงานเลยหรืออาจจะมีแต่คิดว่าใช้งานน้อยมาก จึงคิดว่าจะนำความรู้นี้มาใช้งานในอนาคต

1.6 ที่ว่าง (space)

ที่ว่างนั้นจัดเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ทำให้งานกราฟิกนั้นไม่ดูหนักไปและทำให้ดูสบายตามากขึ้น โดยที่ว่างจะเป็นการช่วยเสริมจุดเด่นให้กับตัววัตถุหรือ องค์ประกอบอื่นๆในงานกราฟิกให้ดูเด่นมากขึ้น โดยที่ ที่ว่างนั้นอาจจะมีเป็นภาพพื้นหลังที่มีแต่สีขาวหรือดำก็ได้ และสามารถใช้ในการทำการเบลอแบบเคลื่อนไหว (motion blur) ให้กับภาพพื้นหลัง (background) เพื่อทำให้ภาพพื้นหลัง (background) นั้นดูเป็นที่ว่างเพิ่มขึ้นมา ในงานออกแบบกราฟิกนั้นควรมีที่ว่างอย่างน้อย 30% เพื่อให้งานนั้นไม่ดูแน่นหรือ อึดอัด จนเกินไป



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้ที่ว่างในการเพิ่มความเด่นให้กับสินค้า

ที่มา: <https://www.iphone-droid.net/oppo-reno3-pro-5g-poster/>

สรุป

ในด้านที่ว่าง ผู้จัดทำได้นำความรู้ด้านนี้มาใช้งานเป็นอย่างมาก เพราะว่าตรงตามการออกแบบที่ผู้จัดทำต้องการ เช่นการวางรูปโทรศัพท์ในตัวสินค้าเด่นและน่าสนใจ

1.7 สี (Color)

เป็นองค์ประกอบสำคัญภายในงานเนื่องจากสีนั้น สามารถสื่ออารมณ์ของงานกราฟิกนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีและการเลือกใช้สี ยังสามารถสื่อความหมายให้กับกลุ่มเป้าหมายได้รับรู้โดยการมอง โดยที่ สีนั้นจะเป็นตัวบ่งบอกถึงความรู้สึกได้อย่างชัดเจนทันทีเมื่อพบเห็นงานกราฟิกนั้นๆ งาน

กราฟิกสวยงามนั้นอาจจะสื่อสารได้ผิด หากนักออกแบบเลือกใช้สีไม่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายและความหมายของสีนั่นเอง เช่น การออกแบบโปสเตอร์หนังสีนั้น ควรจะออกแบบโดยการเลือกใช้สีดำ สีเขียวโทนมืด สีน้ำเงินโทนมืด และสีเทา เป็นหลักเพราะสามารถสื่อความรู้สึกถึงความน่ากลัว ความลึกลับ ความเสียใจ ได้ในทันทีที่พบเห็นโปสเตอร์



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกใช้สีในการสื่อความรู้สึกและอารมณ์ได้อย่างชัดเจน

ที่มา: <https://www.amazon.com/Trends-International-Pennywise-Poster-22-375/dp/B075TKC6QK>

สรุป

การใช้สีในการสื่อความรู้สึกด้านงานกราฟิกผู้จัดทำได้นั้นเรื่องการใช้สีมาใช้ในงานเท่าที่ควรแต่ไม่ได้เน้นในด้านสื่อความรู้สึก จึงไม่ได้นำความรู้ด้านนี้มาใช้เยอะเท่าที่ควร คาดว่าในอนาคตจะนำมาใช้งานให้มากที่สุด

1.8 ตัวอักษร (Type)

งานออกแบบทุกงานนั้นจะมีตัวอักษรเกี่ยวข้องอยู่เสมอ การเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมจึงเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร ความสวยงาม และความลงตัวในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบเป็นอย่างมาก ดังนั้นการเลือกตัวอักษรให้เหมาะสมกับงานกราฟิกนั้นจะสามารถช่วยให้ผู้พบเห็นทราบถึงอารมณ์ของงานกราฟิกนั้นๆ ได้อย่างชัดเจนมากขึ้นและยังเป็นการช่วยในการสื่อสารได้มากขึ้นอีกด้วย นักออกแบบจึงจำเป็นต้องใส่ใจในการเลือกใช้ตัวอักษรในการออกแบบงานกราฟิก



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกในการเลือกใช้ตัวอักษรที่สามารถสื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจน
ที่มา : <https://pantip.com/topic/38450014>

สรุป

ในการปฏิบัติงานสหกิจนักศึกษาได้ใช้แนวคิดองค์ประกอบงานกราฟิกในการออกแบบภาพกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ให้กับทาง บริษัท เพชรารูท เทคโนโลยี จำกัด โดยนำแนวคิดองค์ประกอบงานกราฟิกเกี่ยวกับ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี, และตัวอักษรนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพกราฟิกให้กับทาง บริษัท เพชรารูท เทคโนโลยี จำกัด

2. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ

อนัน วาโชะ (2558) กล่าวว่า การจัดวางองค์ประกอบที่ดีนั้นจะช่วยให้งานออกแบบนั้นมีจุดเด่นอย่างชัดเจน สามารถดึงดูดใจผู้พบเห็น และสามารถสื่อสารความหมายได้ตรงตามความต้องการของนักออกแบบ และยังช่วยส่งเสริมภาพรวมของงานไปในทิศทางเดียวกันอีกด้วย

2.1 อนัน วาโชะ (2558) กล่าวว่าพื้นฐานการจัดองค์ประกอบนั้นสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. จังหวะการวาง (Rhythm)

เป็นการจัดวางแบบเป็นจังหวะซ้ำๆกัน หรือวางในระยะทางที่เท่ากัน วางให้เกิดจังหวะที่แตกต่างกันเล็กน้อยตรงส่วนที่ต้องการให้เป็นจุดเด่น สามารถใช้ได้กับทุกองค์ประกอบไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร รูปภาพ หรือสีก็ใช้ได้เช่นกัน



ภาพที่ 2.12 งานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของเส้นแบบจังหวะการวาง (Rhythm)

ที่มา : <https://voodooorhythm.myshopify.com/products/news-poster-vooodoo-rhythm-super-8>



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบจังหวะการวาง

ที่มา : <https://aigauno.org/blog/feeling-the-rhythm-thesis-project/>

สรุป

ผู้จัดทำได้ใช้ความรู้ด้านนี้พอประมาณในการสร้างงาน โมชั่นกราฟิก ได้รู้ถึงความหมายและหลักการ ใช้งานที่ถูกต้อง

2. ความสอดคล้องและความขัดแย้งกัน (Harmony/Contrast) ขององค์ประกอบ

เป็นการสร้างจุดเด่นให้แยกออกจากภาพพื้นหลังโดยการสร้างจุดเด่นให้และภาพหลักยังคง ความกลมกลืนอยู่ภายในงานเรียกว่า Harmony หรือสร้างให้ภาพหลักนั้นมีการขัดแย้งกับภาพพื้นหลัง หรือองค์ประกอบอื่นๆเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับภาพหลักมากขึ้นเรียกว่า Contrast



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพหลักแบบความ
สอดคล้อง

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/238057530275338001>



ภาพที่ 2.15 งานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพหลักแบบความขัดแย้งกัน

ที่มา : <http://nuggettheatre.com/coming-attractions/captain-america-civil-war-movie-poster/>

สรุป

ผู้จัดได้ใช้ความรู้ด้านการจัดองค์ประกอบแบบสอดคล้องและขัดแย้งในงานของผู้จัดทำพอสมควร เพื่อที่จะทำให้งานของผู้จัดทำโดดเด่นและน่าสนใจมากขึ้น

3. การจัดเรียงตำแหน่งขององค์ประกอบ (Alignment)

เป็นการจัดเรียงแบบง่ายเริ่มจากมุมบนซ้ายไปขวาและจากบนลงด้านล่างทำให้ดูเรียบง่าย อ่านได้ง่ายและสามารถรับรู้ของทิศทางของการเล่าเรื่องหรือทิศทางของข้อมูลได้ถูกต้อง โดยหลักการนี้ใช้หลักการเดียวกับลักษณะการกวาดสายการอ่านหนังสือของมนุษย์นั่นเอง ซึ่งทำให้ง่ายต่อการสื่อสารและสื่อความหมายตามที่นักออกแบบได้กำหนดไว้



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพแบบการจัดเรียง
ตำแหน่ง

ที่มา : <https://avengers-4endgame.blogspot.com/2018/07/avengers-endgame-poster-wallpaper.html>

สรุป

ผู้จัดทำได้ใช้ความรู้ในการจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบรูปเพื่อสร้างงานออกมาให้เกิดความ
สมดุลและสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับงาน

4. สัดส่วนขององค์ประกอบ (Proportion)

เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยการนำสิ่งที่เป็นจุดเด่นทำให้มีขนาดใหญ่ และเห็นได้จัด
ชัดและมีความแตกต่างจากสิ่งที่ไม่ใช่จุดเด่น และใช้การวางตามลำดับที่นักออกแบบต้องให้อ่าน
นั้นอ่านไปตามลำดับที่นักออกแบบกำหนดไว้



ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพ
แบบสัดส่วนขององค์ประกอบ

ที่มา : <https://www.aliexpress.com/item/32872168969.html>

สรุป

ผู้จัดได้ใช้ความรู้ด้านการแบ่งสัดส่วนขององค์ประกอบมาใช้ในงานเพื่อสร้างความเด่นให้กับงานที่เราจะเน้นให้โดดเด่นกว่าอีกองค์ประกอบหนึ่ง

5. การรวมกลุ่มขององค์ประกอบ (Proximity)

การรวมกลุ่มขององค์ประกอบนั้นๆคือการที่นำองค์ประกอบอื่นๆในงานกราฟิกมารวมกันทั้งหมดจัดวางให้ดูเป็นกลุ่มใกล้ๆกันโดยเรียงลำดับจากสิ่งที่มีจุดเด่นไปยังสิ่งที่ไม่จุดเด่น ซึ่งการจัดวางแบบนี้จะทำให้งานกราฟิกดูมีความน่าสนใจ และดึงดูดสายตาได้ดีขึ้น



ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพ
แบบการรวมกลุ่มขององค์ประกอบ

ที่มา : <https://www.businessinsider.com/avengers-age-of-ultron-poster-teases-vision-2015-2>

สรุป

ผู้จัดทำได้ใช้ความรู้ด้านการออกแบบการรวมกลุ่มมาใช้ในงานของผู้จัดทำค่อนข้างน้อย ด้วยโอกาสและการสร้างสรรค์ทำให้ไม่ได้ใช้ความรู้ด้านนี้เท่าที่ควร คาดว่าในอนาคตจะได้นำความรู้ด้านนี้มาใช้

2.2 อนัน วาโษะ (2558) กล่าวว่ารูปแบบการจัดองค์ประกอบหลักๆนั้นจะมีอยู่ด้วยกัน 3 แบบดังนี้

1. การจัดองค์ประกอบแบบทางเดียว (Unity)

การเลือกใช้อ็อบเจกต์ประกอบที่สามารถสื่อความหมายไปในทิศทางไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัวอักษร สีเส้นต่างๆ ควรออกแบบและเลือกใช้ให้ไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้รูปแบบการจัดองค์ประกอบแบบทางเดียว (Unity)

ที่มา : <https://www.amazon.com/Captain-America-Soldier-Original-Sebastian/dp/B00JMNIKJ4>

สรุป

ผู้จัดทำใช้ความรู้ในด้านการจัดองค์ประกอบแบบทางเดียวค่อนข้างน้อย เนื่องจากงานไม่เอื้อต่อการใช้งาน คาดว่าจะนำความรู้นี้มาใช้ในงานของผู้จัดทำในอนาคต

2. จัดองค์ประกอบแบบสมดุล (Balance) สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบดังนี้

2.1 การจัดองค์ประกอบแบบความสมดุลตามองค์ประกอบทั้งซ้ายและขวา ให้มีขนาดรูปหรือตัวอักษรที่เท่ากันทั้งหมดเพื่อทำให้งานกราฟิกนั้นมีความสมดุลไม่หนักไปทางใดทางหนึ่งและสามารถสร้างจุดเด่นด้วยตัวเองได้

2.2 การจัดองค์ประกอบให้ดูมีน้ำหนักและสมดุลโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีภาพหรือตัวอักษรทั้งซ้ายและขวา แต่จะเลือกการจัดตำแหน่งโดยเกาะกลุ่มไม่จำเป็นต้องเป็น รูปหรือตัวอักษรเหมือนกัน แต่ใช้จัดวางไม่ให้ข้างใดข้างหนึ่งว่างจนเกินไป จนเสียสมดุล



ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้รูปแบบการจัดองค์แบบสมดุล

ที่มา : <https://www.amazon.com/Captain-America-Winter-Soldier-LITHOGRAPH/dp/B0196P3D44>

สรุป

ผู้จัดทำใช้ความรู้การจัดองค์ประกอบแบบสมดุลค่อนข้างเยอะ เพราะว่าผู้จัดต้องการจะสร้างสมดุลให้กับงานของผู้จัดเองจึงต้องนำความรู้ด้านนี้มาใช้เยอะเป็นพิเศษ

3. จัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ (Point of interest)

การจัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจนั้นจะเป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำภาพหรือตัวอักษรมาวางลงยังจุดสนใจ (Point of interest) ซึ่งจุดเน้นความสนใจคือจุดตัด 9 ช่องนั่นเอง โดยการนำวัตถุที่เราต้องการให้เป็นจุดเด่นนั้นไปวางลงในตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่งที่ได้ทำการเลือกเอาไว้ภายในจุดตัด 9 ช่องเพื่อให้เกิดการเว้นที่ว่างระหว่างจุดเด่น และจุดที่ไม่เด่น โดยวิธีนี้จะสามารถทำให้วัตถุที่เราต้องการเน้นความเด่น สามารถเห็นได้ง่ายขึ้นและมีความน่าสนใจภายในตัวเองไม่ควรนำวัตถุที่ต้องการเน้นความเด่นวางลงมากกว่า 1 จุด ในจุดตัด 9 ช่องเพราะจะทำให้งานกราฟิกนั้นมีจุดสนใจมากกว่า 1 จุดจนทำให้งานกราฟิกนั้นเกิดความเด่นน้อยลง และการเน้นจุดสนใจนั้นขึ้นอยู่กับนักออกแบบว่าต้องการให้จุดเด่นในงานกราฟิกนั้น ออกมาในจุดใดจุดหนึ่งภายในงาน และการใช้การจัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจนั้นสามารถสร้างความโดดเด่นภายในงานกราฟิกได้มากขึ้น



ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างงานกราฟิกที่ใช้รูปแบบการจัดองค์แบบจุดสนใจ (Point of interest)

ที่มา : <https://www.ebay.com/itm/Ant-man-and-the-Wasp-original-DS-movie-poster-27x40-Advance-Antman-Avengers-/372450904359>



ภาพที่ 2.22 ภาพตัวอย่างจุดตัด 9 ช่องหรือองค์ประกอบแบบจุดสนใจ (Point of interest)

ที่มา : <https://www.goldposter.com/278721/>

สรุป

จากการที่ได้ปฏิบัติงานใน บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด นั้นนักศึกษาสหกิจได้นำทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ มาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริงโดยการจัดองค์ประกอบภายในภาพงานกราฟิกตามทฤษฎีๆ เช่น การจัดองค์ประกอบของภาพหน้าปกคลิปโมชันแบบเน้นจุดสนใจ โดยการนำวัตถุหรือภาพมาวางลงบริเวณจุดสนใจตามที่เราต้องการ เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความสนใจในภาพปกคลิปได้มากขึ้นและอีกทั้งยังให้เพิ่มความสวยงามภายในภาพกราฟิกอีกด้วย เพราะการจัดองค์ประกอบภาพตามทฤษฎีการจัดองค์ประกอบนั้นจะทำให้ภาพดูมีมิติและเพิ่มความเด่นชัดของภาพกราฟิกอีกด้วย

3.แนวคิดเรื่องความหมายเชิงกำกับ

อารีรัตน์ แพทย์นุเคราะห์ (2552) กล่าวว่าแนวคิดเชิงกำกับจำแนกได้ 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. Anchorage ทำหน้าที่ในการกำกับหรือเป็นตัวควบคุมความหมาย โดยใช้ตัวบท(text) เป็นตัวชี้ความหมาย ทำให้ผู้อ่านภาพมองข้ามความหมายบางอย่างและเลือกรับความหมายบางอย่าง อันเป็นการขจัดความหมายอื่นอย่างแนบเนียน การกำกับด้วยภาษาอักษรจะควบคุมผู้รับสารให้ค้นพบความหมายที่ได้รับการเตรียมไว้ล่วงหน้า ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าหน้าที่ในการกำกับความหมาย จึงทำหน้าที่ในการเลือกสรรความหมายมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยเป็นการอธิบายที่เจาะจงใช้กับสัญลักษณ์บางตัวเท่านั้น ภาษาเขียนให้อำนาจในการควบคุมภาพแก่คนสร้างภาพ การกำกับความหมายของภาพด้วยภาษาเขียนจึงเป็นการจำกัดศักยภาพในการสื่อความหมายของภาพให้เหลือเพียงส่วนของภาพที่ต้องการใช้

2. Relay เป็นการเชื่อมโยงทางความหมายหรือการรับช่วงสื่อความหมายต่อจากภาพ โดยทำหน้าที่ประการดังกล่าวนี้มักพบในงานประเภทการ์ตูน โดยตัวบทมักทำหน้าที่เป็นบทสนทนา ทำให้ความสัมพันธ์ของตัวบทและภาพมีลักษณะของความสำคัญแบบเสริมและเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ในการนำเสนอความหมายที่ไม่มีภาพ สามารถใช้ตัวบทเสริมความหมายของภาพได้ เพื่อให้สารที่สื่อออกมามีความหมายสมบูรณ์

ในการศึกษาครั้งนี้จะใช้แนวคิดเรื่องการกำกับความหมาย (anchorage) ในการออกแบบกราฟิกการสื่อความหมายของภาพหรือสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ลายลักษณ์อักษรและลายลักษณ์อักษรในงานออกแบบ ซึ่งได้นำแนวคิดข้างต้นมาประยุกต์ใช้ในงาน เช่น การใช้รูปภาพกำกับความหมาย และ การใช้ตัวอักษรกำกับความหมาย

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

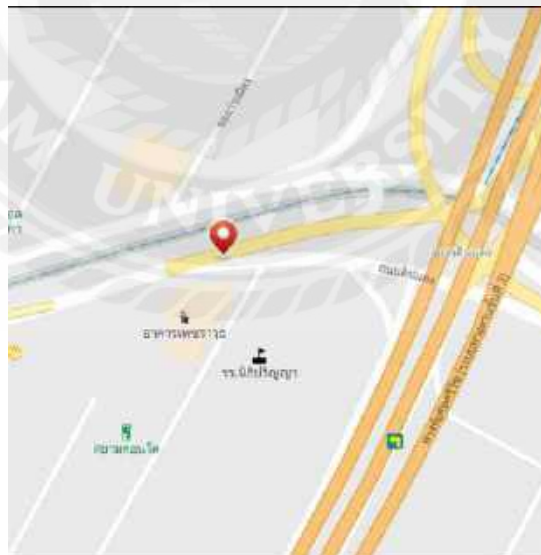
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

- 3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท เพชรราวุธ เทคโนโลยี จำกัด
- 3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 562 อาคารเพชรราวุธ ชั้น 6
แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400
หมายเลขโทรศัพท์ 0-2640-1621
FAX 0-2245-9339



Bejaravudh
Technology Co., Ltd

ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เพชรราวุธ เทคโนโลยี จำกัด



ภาพที่ 3.2 แผนที่ บริษัท เพชรราวุธ เทคโนโลยี จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เพชรารูท เทคโนโลยี จำกัด (Bejaravudh Technology Co.,Ltd) โดยดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับการบริการ ติดตั้งระบบและอุปกรณ์สื่อสาร เทคโนโลยีต่างๆ และ นอกจากนั้นแล้ว เพชรารูท เทคโนโลยี บริการเป็นที่ปรึกษาให้ความรู้ด้านอุปกรณ์สื่อสารต่างๆอีกมากมาย โดยให้ความช่วยเหลือในการแนะนำข้อมูล และรับติดตั้งระบบสื่อสารต่างๆ อาทิ เช่น ระบบเซิร์ฟเวอร์ ข้อมูล อุปกรณ์ต่างๆ เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยทีมงานคุณภาพของทางเพชรารูท เทคโนโลยี ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่ยาวนาน บริการของทาง เพชรารูท เทคโนโลยี นั้นแบ่งออกได้ดังนี้

3.2.1 บริการติดตั้งระบบเซิร์ฟเวอร์

3.2.2 บริการให้คำแนะนำทางด้านอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีต่างๆ

3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานในองค์กร

ทางองค์กรจะมีการบริหารงาน โดย ทางตัวบริษัทต้องการจะแนะนำข้อมูลของอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีขึ้นไหนดก็จะสั่งลงมาทางหัวหน้างาน จากนั้นหัวหน้างานจะนำข้อมูลที่ทางบริษัทมี มาให้กับพนักงานประจำและนักศึกษาฝึกงานรับทราบ และให้เริ่มผลิตและสร้างสรรค์งานออกมาให้ทันตามระยะเวลาที่กำหนด ภายใน 1 วันหลังจากรับคำสั่ง เว้นเสียแต่งานไหนที่ทางบริษัทไม่รีบในการนำเสนอข้อมูลก็จะละเว้นเรื่องระยะเวลาการส่งได้

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นายสุวัฒน์ เกตุมอญ ตำแหน่ง โมชั่น กราฟิกดีไซน์

3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ลักษณะที่ได้รับมอบหมายคือ รับผิดชอบในการสร้างสรรค์และผลิตงานออกแบบโมชันภาพนิ่งและเคลื่อนไหวในการให้ข้อมูล และ เผยแพร่ทางสื่อยูทูป ช่อง เพื่อวีเอส

3.5 ชื่อ สกุลและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ-สกุล พนักงานที่ปรึกษา นายณรงค์ชัย เขมวารภรณ์

3.5.2 ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา หัวหน้างาน

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 11 พฤษภาคม 2563 – 28 สิงหาคม 2563

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.30 น.-17.30 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.7.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	รับฟังการอธิบายรูปแบบการทำงานของบริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด
สัปดาห์ที่ 2	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกCovid-19ประจำวันตลอดสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 3	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกCovid-19ประจำวันตลอดสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 4	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดเปรียบเทียบระหว่างโทรศัพท์ (เพื่อVS)
สัปดาห์ที่ 5	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดรีวิวก่อนให้ข้อมูลโทรศัพท์ (เพื่อVS)
สัปดาห์ที่ 6	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกCovid-19ประจำวันตลอดสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 7	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกCovid-19ประจำวันตลอดสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 8	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดเปรียบเทียบระหว่างอุปกรณ์เทคโนโลยี (เพื่อVS)
สัปดาห์ที่ 9	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดเปรียบเทียบระหว่างคอมพิวเตอร์ (เพื่อVS)
สัปดาห์ที่ 10	คิดบทและร่วมแสดงในงานVDOของทางบริษัท
สัปดาห์ที่ 11	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกCovid-19ประจำวันตลอดสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 12	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Series Acer
สัปดาห์ที่ 13	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Series Asus
สัปดาห์ที่ 14	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Series Msi
สัปดาห์ที่ 15	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกหมวดคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Series ROG
สัปดาห์ที่ 16	ผลิตสื่อ โมชันกราฟิกแนวให้กำลังใจของเพจ ห้องสีฟ้า ในเครือบริษัท

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

- (1) Computer AMD Ryzen 7/Nvidia GTX 1060 1 เครื่อง

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

- (1) Adobe Photoshop 2020
- (2) Adobe Premiere Pro 2020
- (3) Adobe After Effect 2020
- (4) Adobe Illustrator 2020



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา เรื่อง “การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ษาแนล เพื่อวีเอส ให้กับ บริษัท เพชรารูช เทคโนโลยี จำกัด” โดยแสดงถึงการบูรณาการองค์ความรู้ หลักของการออกแบบโมชันกราฟิกตามที่ได้ศึกษา มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา โดยผู้จัดทำได้นำผลของการปฏิบัติงาน แบ่งรายละเอียดเป็นหมวดหมู่ผลงานต่างๆ ดังนี้

1 หมวดหมู่งานโมชันกราฟิก เกี่ยวกับการให้ข้อมูลของคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

ทาง บริษัท เพชรารูช เทคโนโลยี จำกัด ได้มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบงาน โมชัน กราฟิก โดยเป็นการให้ข้อมูลของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กว่ามีรุ่นอะไรบ้างที่เป็นที่นิยมในเวลา นั้น มีสเปคข้อมูลเป็นอย่างไร ทำไมถึงแนะนำข้อมูลคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กตัวนี้ให้ได้ทราบกัน โดยมี รายละเอียดงานดังนี้

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การผลิตงาน โมชันกราฟิก ของ ROG Starix G15/17



ภาพที่ 4.1 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน ROG Starix G15/17

นำFootageต่างๆ มารวมใน Folder เดียวกันเพื่อง่ายต่อการใช้งานและหาไฟล์ต่างๆ



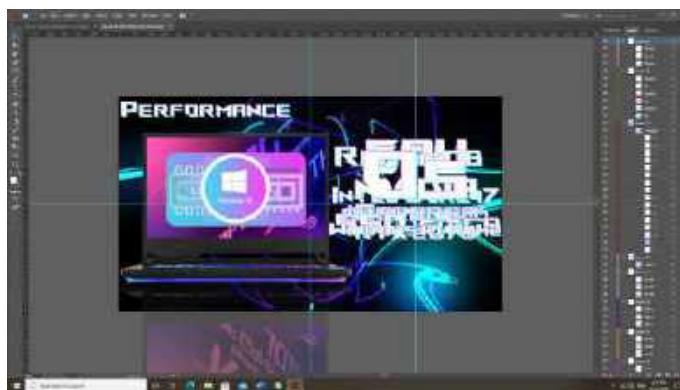
ภาพที่ 4.2 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว

นำข้อมูลของเบื้องต้นของ ROG Starix G15/17 จากทางบริษัทและแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่นำเชื่อถือ โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ประกอบด้วย ชื่อรุ่น , Performance , ขนาดจอ , คีย์บอร์ด , พอร์ตเชื่อมต่อ และราคาสินค้า



ภาพที่ 4.3 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 1

นำไฟล์ Footage ต่างๆ และFontตัวอักษรมาจัดเรียงองค์ประกอบใน Adobe Illustrator ใช้ลูกเล่นสีซ้อนกันม่วงและชมพูโดยเอาไว้หลังสีขาวเพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวอักษร จากนั้นแบ่งออกเป็น Scene แรก ที่ใช้เป็นหน้าปกของคลิปและฉากแรกในคลิป จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.4 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 2

มาใน Scene ที่สองเกี่ยวกับ Performance ของตัวโน้ตบุ๊ก โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบเช่นเดิม การจัดวาง Layout เป็นหัวข้อ CPU, GPU, RAM&ROM, และ Os จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.5 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 3

ต่อด้วย Scene ที่สามเกี่ยวกับจอของตัวโน้ตบุ๊ก โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบเช่นเดิม และจัดวาง Layout เป็นหัวข้อขนาดจอและความละเอียด จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.6 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 4

ฉาก Scene ที่สี่เกี่ยวกับคีย์บอร์ดของตัวโน้ตบุ๊ก โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบ การจัดวาง Layout เป็นหัวข้อตามลูกเล่นต่างๆ ของคีย์บอร์ดว่ามีลูกเล่นอะไรบ้าง จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.7 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 5

ฉาก Scene ที่ห้าเกี่ยวกับพอร์ตเชื่อมต่อของตัวโน้ตบุ๊ก โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบ การจัดวาง Layout ตามจุดต่างๆ ที่เป็นจุดเชื่อมต่อของโน้ตบุ๊ก จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.8 ภาพในการทำ ArtWork ROG Starix G15/17 Scene ที่ 6

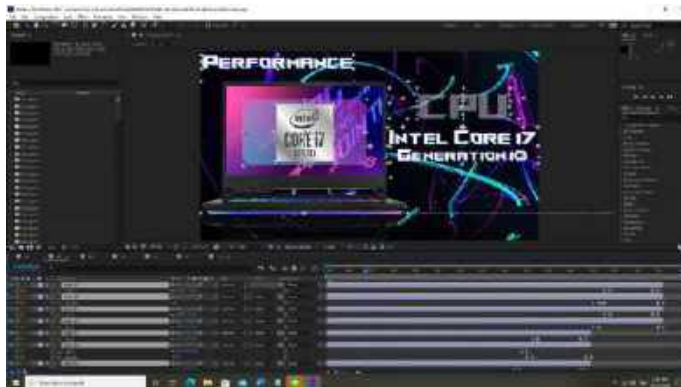
Scene ที่สุดท้ายเกี่ยวกับราคาของตัวโน้ตบุ๊ก โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบ การจัดวาง Layout แสดงถึงราคาของโน้ตบุ๊ก จากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.9 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 1

หลังจากแยกไฟล์ AI แต่ละไฟล์เรียบร้อยก็จะนำไฟล์พวกนั้นเข้าโปรแกรม AE โดยแยกเป็นแต่ละ Composition ที่ได้เรียงเรียงเป็นแต่ละ Scene ไว้ โดยจะทำการเคลื่อนไหวและขยับตามที่เหมาะสมกับการวาง Layout ไว้ในข้างต้น

ในฉากแรกจะ Zoom ไปที่ตัวพื้นหลังที่เป็น Footage VDO เคลื่อนไหว จากนั้นจะ Zoom Out ออกมาแล้วเป็นโน้ตบุ๊ก 2 เครื่องวิ่งเข้าหากัน และโลโก้ ROG จะค่อยๆ ชัดขึ้นมาตามด้วยชื่อของรุ่น และปิดท้ายด้วย Pop Up Logo “เพื่อ VS” และจะแช่ทิ้งไว้ และใช้ Transition มาเปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.10 ภาพในการขยับโมชั่น ROG Starix G15/17 Scene ที่ 2

เป็นการขยับ Scene ที่สอง คือหัวข้อ Performance หลังจากเปลี่ยน Transition ฉากแรกแล้ว จะเป็น Footage VDO พื้นหลัง และเราจะขยับโน้ตบุ๊กเลื่อนเข้ามาทางขวา ตามด้วยหัวข้อ Performance จากนั้นกลางจอโน้ตบุ๊กเป็น PopUp ขึ้นมา ตามด้วย Logo ต่างๆ ตามหัวข้อย่อยของ โน้ตบุ๊ก พร้อมกับข้อย่อยขึ้นมา ประกอบด้วย CPU, GPU, RAM&ROM และ OS:Windows10 เป็น PopUp ขึ้นมาค้างไว้ประมาณ 4-5 วิและหายไป พอจบหัวข้อสุดท้ายจะเข้า Transition เปลี่ยนฉากต่อไป



ภาพที่ 4.11 ภาพในการขยับโมชั่น ROG Starix G15/17 Scene ที่ 3

เป็นการขยับ Scene ที่สาม คือหัวข้อจอ หลังจากเปลี่ยน Transition มาแล้ว ก็จะใช้แบบเดิม คือ Footage VDO และ โน้ตบุ๊กจะเลื่อนเข้ามาจากทางขวา และขึ้นหัวข้อจอ จากนั้นรูปภาพในจอจะขึ้นมาและขึ้นหัวข้อย่อยต่างๆ ทางซ้ายค้างไว้จากนั้นจะเปลี่ยนหัวข้อไปเรื่อยๆ โดยในส่วนของ หัวข้อนี้จะใช้เส้นมาแบ่งตรงกลางถึงความแตกต่าง หลังจากนั้นจะค้างไว้และตัดเข้า Transition เปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.12 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 4

เป็นการขยับ Scene ที่สี่ คือหัวข้อคีย์บอร์ด หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากสอง จะใช้เป็นแบบเดิม และ ตัวคีย์บอร์ดจะเลื่อนเข้ามาทางซ้าย ตามด้วย PopUp ชื่อรุ่น, ประเภทคีย์บอร์ดและ Logo คีย์บอร์ดตามลำดับ จากนั้นจะใช้เทคนิคคือการนำตัว VDO ลูกเล่นของคีย์บอร์ดวางทับให้ตรงกับรูป Footage ที่เรา Die Cut มา ต่อด้วยการทำ Alpha Inverted Matte ระหว่างตัว Footage VDO กับตัว Footage รูป ให้ตัดพื้นหลังของ VDO ออกให้เหลือแค่ส่วนของคีย์บอร์ดที่ตรงกัน จากนั้น VDO จะเล่นลูกเล่นต่างๆ ไปเรื่อยๆ และจะมีชื่อของหัวข้อลูกเล่นขึ้นมาและหายไปตามลูกเล่นนั้นๆ จนจบ ก็จะเลื่อนหายไป และเข้า Transition เปลี่ยนฉากต่อไป



ภาพที่ 4.13 ภาพในการขยับโมชัน ROG Starix G15/17 Scene ที่ 5

เป็นการขยับ Scene ที่ห้า หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากสอง จะใช้เป็นแบบเดิมคือ Footage VDO พื้นหลัง และตัวโน้ตบุ๊กจะเลื่อนเข้ามาทางขวา และขึ้น PopUp ชื่อรุ่นกับหัวข้อ Ports จากนั้นจะใช้ Path Tool ในการลากเส้นจากจุดเชื่อมต่อของโน้ตบุ๊กมาจุดชื่อเรียกต่างๆ โดยใช้ Trim Paths มาช่วยให้เส้นวิ่งจากจุดแรกมาจุดสุดท้ายและขึ้นชื่อเรียก ทำจนครบทุกอัน จากนั้นชื่อทุกอันจะหายไปและเส้นจะวิ่งกลับไปจุดเริ่มต้น และโน้ตบุ๊กเลื่อนออก ตัดเข้า Transition เปลี่ยนฉากต่อไป



ภาพที่ 4.14 ภาพในการขยับ โหมด ROG Starix G15/17 Scene ที่ 6

เป็นการขยับ Scene สุดท้าย คือหัวข้อราคา หลังเปลี่ยน Transition จากสอง ก็จะใช้เป็นแบบเดิมคือ Footage VDO พื้นหลัง จะเป็นชื่อรุ่นขึ้นมาก่อน จากนั้น โน้ตบุ๊ก จะเลื่อนเข้ามาทางขวา และ PopUp ราคาโดยประมาณดึงขึ้นมา และจางลงนิดหนึ่ง ตามด้วย PopUp ตัวเลขราคาขึ้นมาค้างไว้ 4-5 วิ จากนั้น โน้ตบุ๊กจะเลื่อนออกทางซ้ายและหัวข้อจะหายไปก่อนเข้า Transitions เข้า End Credit เป็น Scene จบ



ภาพที่ 4.15 ภาพการรวม Composition ของ ROG Starix G15/17 ในการรอ Render

หลังจากที่ขยับทุก Composition เสร็จเป็นที่เรียบร้อยก็จะทำการพรีวิวให้ทางบริษัท ตรวจสอบเช็คกันที่เป็นการเช็คข้อมูลความถูกต้องเหมาะสมและแก้ไขก่อนการ Render ครั้งสุดท้ายเป็นการจบขั้นตอนการผลิตสื่อโฆษณากราฟิก ROG Starix G15/17

ทั้งนี้สามารถรับชมตัว VDO Motions Graphic ได้ทาง QR Code ด้านล่าง



ตัวอย่างผลงานเบื้องต้น ยังมีผลงานที่คล้ายลักษณะนี้อีกประกอบด้วย



ภาพที่ 4.16 (Acer Nitro 5)



ภาพที่ 4.17 (ASUS TUF GAMING FX505)



ภาพที่ 4.18 (MSI ALPHA 15)



ภาพที่ 4.19 (MSI GE66 Raider)



ภาพที่ 4.20 (MSI GE75 Raider)



ภาพที่ 4.21 (MSI GS66 Stealth)



ภาพที่ 4.22 (MSI GT76 Titan)



ภาพที่ 4.23 (Acer Swift 5)

2 หมวดหม่งานโมชันกราฟิก เกี่ยวกับการรวิวข้อมูลอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เช่นโทรศัพท์ นาฬิกา ดิจิทัล และ PlayStations

ทาง บริษัท เพชรราช เทคโนโลยี จำกัด ได้มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบงานโมชันกราฟิก โดยเป็นการให้ข้อมูลของอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เป็นการรวิวข้อมูลอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ที่เป็นที่น่าสนใจและกระแสกำลังมาแรง โดยมีรายการดังนี้
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การผลิตงาน โมชันกราฟิก ของ OnePlus 8 Pro Preview



ภาพที่ 4.24 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน OnePlus 8 Pro

นำ Footage ต่างๆ มารวมใน Folder เดียวกันเพื่อง่ายต่อการใช้งานและหาไฟล์ต่างๆ



ภาพที่ 4.25 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว

นำข้อมูลของเบื้องต้นของ OnePlus 8 Pro จากทางบริษัทและแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่น่าเชื่อถือ โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ประกอบด้วย ชื่อรุ่น , ขนาดจอ , กล้องหน้า/กล้องหลัง , Performance , และราคาสินค้า



ภาพที่ 4.26 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 1

นำไฟล์ Footage ต่างๆ และ Logo ซึ่งรูนมาจัดเรียงองค์ประกอบใน Adobe Illustrator ใช้ Appearance สร้าง Effect Distort&Transform ในการเพิ่มลูกเล่นพื้นหลังของFontเป็นสีแบบมูมเมียง เพื่อสร้างมิติให้กับ Logo และ Font จากนั้นแบ่งออกเป็น Scene ต่างๆ โดย Scene แรก จะใช้เป็น หน้าปกของคลิปและฉากแรกในคลิป ต่อจากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.27 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2

มาใน Scene ที่สองเกี่ยวกับประเภทของจอภาพ ความละเอียด อัตราตัดต่อ ความแข็งแรง และกลิ้งหน้า (ข้อมูลในส่วนด้านหน้า)ของตัวโทรศัพท์ โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบเช่นเดิม มีการใช้ลูกเล่นนำรูปที่แตกต่างกันมาว่าซ้อนกันแต่ละ Layer เพื่อจะนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.28 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 3

มาใน Scene ที่สามเกี่ยวกับกล้องหลังของตัวโทรศัพท์ โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ และ Font ตัวอักษรมาจัดองค์ประกอบเช่นเดิม และทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.29 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4

มาใน Scene ที่สี่เกี่ยวกับ Performance ของตัวโทรศัพท์ โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ และ Font ตัวอักษรมาจัดองค์ประกอบเช่นเดิม มีการใช้ Logo Icon ในการช่วยสื่อสารเช่น Logo Android, RAM, ROM มาใช้ใน ArtWork ด้วย และทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.30 ภาพในการทำ ArtWork OnePlus 8 Pro Scene ที่ 5

มาใน Scene ที่ห้าเป็น Scene สุดท้ายเกี่ยวกับราคา ของตัวโทรศัพท์ โดยการนำไฟล์ Footage และ Font ตัวอักษรมาจัดองค์ประกอบง่ายๆ โดยฉากนี้ไม่มีการวางองค์ประกอบอะไรเยอะ เพราะทางบริษัทต้องการให้แสดงราคาตัวเลขอย่างเดี่ยวเพื่อให้เข้าใจง่ายๆ จากนั้นทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อจะนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.31 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 1

หลังจากแยกไฟล์ AI แต่ละไฟล์เรียบร้อยก็จะนำไฟล์พวกนั้นเข้าโปรแกรม AE โดยแยกเป็นแต่ละ Composition ที่ได้เรียงเรียงเป็นแต่ละ Scene ไว้ โดยจะทำการเคลื่อนไหวและขยับตามที่เหมาะสมกับการวาง Layout ไว้ในข้างต้น

ในฉากแรกจะเป็นตัวโทรศัพท์ทางขวาเลื่อนขึ้นมาตามด้วยทางซ้าย เลื่อนขึ้นมาแบบตัดกัน จากนั้นตัว Logo รุ่น โทรศัพท์จะพุ่งขึ้นมาทางมุมซ้ายล่างและปิดท้ายด้วย Logo “เพื่อVS” เป็น PopUp หมุนตั้งขึ้นมา พอทุกอย่างขึ้นมารบจะค้างไว้ประมาณ 4-5 วินาทีและย้อน Reverse กลับไปพร้อมกับ Transition มาเปลี่ยนฉาก



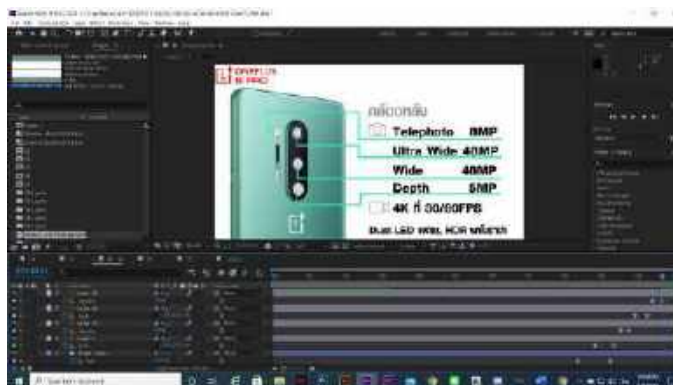
ภาพที่ 4.32 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2/1

เป็นการขยับ Scene ที่สอง คือข้อมูลส่วนด้านหน้าโทรศัพท์ หลังจากเปลี่ยน Transition จากแรกแล้วจะเป็นฉากขาวจากนั้น Logo รุ่นเลื่อนออกมามูบมบ จากนั้นตามด้วยตัวโทรศัพท์ที่จะเลื่อนเข้ามาทางขวา ต่อมานำ Layer รูปโทรศัพท์ที่ต่างกันมาปรับ Opacity สลับกันเป็นจังหวะ กระพริบเพแสดงถึงความแตกต่างของข้อมูลและหัวข้อย่อย ซึ่งประกอบด้วยจอภาพ,ความละเอียด และความแข็งแรงที่มีรูปมาสลับให้เห็นถึงความแตกต่าง โดยหัวข้อย่อยนั้นๆ จะ PopUp ขึ้นมาและสลับกันหายไป



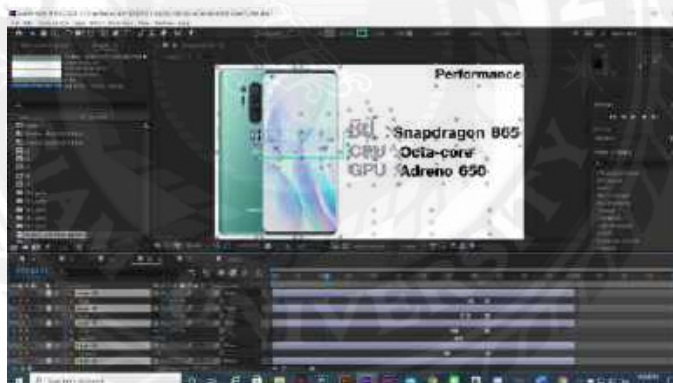
ภาพที่ 4.33 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 2/2

ยังอยู่กับการขยับ Scene ที่สอง ในส่วนนี้คือส่วนของกล้องหน้า โดยต่อจากฉากที่แล้ว หลังจากจบหัวข้อย่อยสุดท้ายโทรศัพท์เครื่องเดิมจะเลื่อนออกและโทรศัพท์เครื่องใหญ่จะเลื่อนขึ้นมาให้เห็นแค่หน้าจอ จากนั้นจะใช้ Pen Toolสร้างเส้นสีเขียวขึ้นมาโดยใช้ Effect Trim Paths มาใช้ในการทำเส้นวิ่งจากจุดกล้องมาหัวข้อ จากนั้นข้อมูลจะเป็น PopUp เด้งขึ้นมาค้างไว้4-5วินาที จากนั้นจะย้อน Reverse กลับไปพร้อมกับ Transition มาเปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.34 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 3

เป็นการขยับ Scene ที่สาม คือข้อมูลส่วนกล้องหลังของโทรศัพท์ หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากสองแล้วจะเป็นฉากขาวเหมือนเดิมจากนั้นจะเป็น Logo รุ่นเลื่อนออกมามูบมบ จากนั้นตามด้วยตัวโทรศัพท์จะเลื่อนขึ้นมาทางซ้าย จากนั้นจะขึ้นหัวข้อกล้องหลัง ก่อนที่จะใช้ Pen Tool สร้างเส้นเหมือนเดิมในการสร้างเส้นวงจากจุดต่างๆของกล้องออกมาถึงข้อมูล พอครบทุกข้อมูลจะค้างไว้4-5วินาทีจากนั้นจะตัดเข้า Transition มาเปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.35 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4/1

เป็นการขยับ Scene ที่สี่ คือข้อมูลส่วน Performance ของโทรศัพท์ หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากสามแล้วจะเป็นฉากขาวเหมือนเดิมจากนั้นตัวโทรศัพท์จะเลื่อนขึ้น โดยมีการหมุนเข้ามาทางซ้ายจากนั้นเครื่องที่สองจะเลื่อนออกมาจากเครื่องแรก จากนั้นจะขึ้นหัวข้อชิป โดยมีเส้น Paths ลากออกมาจากตรง Logo ของ OnePlus จากนั้นหัวข้อย่อยจะเป็น PopUp เด้งออกมาตามลำดับ CPU และ GPU



ภาพที่ 4.36 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 4/2

ยังอยู่กับการขยับ Scene ที่สี่ คือข้อมูลส่วน Performance ของโทรศัพท์ โดยในหัวข้อ RAM, ROM และระบบปฏิบัติการจะมีการใช้ Icon เข้าด้วยโดยจะซ่อนอยู่บนกรอบสี่เหลี่ยมสีขาวจางๆ เปรียบเสมือนจอโทรศัพท์ที่มีการแสดงผลขึ้นมา จากนั้นตามด้วยหัวข้อทั้งหมดจนครบตามลำดับ ค้างไว้ 4-5 วินาที จากนั้นจะย้อน Reverse กลับพร้อมกับ Transition มาเปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.37 ภาพในการขยับโมชัน OnePlus 8 Pro Scene ที่ 5

เป็นการขยับ Scene ที่สุดท้าย คือข้อมูลส่วนราคาของโทรศัพท์ หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากสี่แล้วจะเป็นฉากขาวเหมือนเดิมจากนั้นจะขึ้น PopUp ราคา ตามด้วยตัวโทรศัพท์จะเลื่อนขึ้นโดยมีการหมุนเข้ามาด้วยทางซ้ายจากนั้นเครื่องที่สองที่ซ่อนอยู่จะเลื่อนออกมาจากเครื่องแรกเหมือนเดิมกับฉากที่สี่ จากนั้นจะขึ้นหัวข้อ เริ่มต้นที่ และตามด้วย PopUp ราคาแดงขึ้นมาค้างไว้ 4-5 วินาที จากนั้นจะตัดเข้า Transitions เข้า End Credit เป็น Scene จบ



ภาพที่ 4.38 ภาพการรวม Composition ของ OnePlus 8 Pro ในการรอ Render

หลังจากที่ขยับทุก Composition เสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็จะทำการพรีวิวให้ทางบริษัท ตรวจสอบเช็คกันที่เป็นการเช็คข้อมูลความถูกต้องเหมาะสมและแก้ไขก่อนการ Render ครั้งสุดท้ายเป็นการจบขั้นตอนการผลิตสื่อโมชั่นกราฟิก Preview OnePlus 8 Pro

ทั้งนี้สามารถรับชมตัว VDO Motions Graphic ได้ทาง QR Code ด้านล่าง



ตัวอย่างผลงานเบื้องต้น ยังมีผลงานที่คล้ายลักษณะนี้อีกประกอบด้วย



ภาพที่ 4.39 (iPhone 12)



ภาพที่ 4.40 (Realme XT)



ภาพที่ 4.41 (SAMSUNG Galaxy Note 10 Lite)



ภาพที่ 4.42 (SAMSUNG Galaxy Note 20)



ภาพที่ 4.43 (XiaoMi Mi 10 Pro)



ภาพที่ 4.44 (XiaoMi Mi Band 5)



ภาพที่ 4.45 (Playstation 5)

3 หมวดหมู่งานโมชันกราฟิก เกี่ยวกับการเปรียบเทียบข้อมูลของอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ทาง บริษัท เพชรราฐ เทคโนโลยี จำกัด ได้มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบงาน โมชันกราฟิก โดยเป็นการเปรียบเทียบข้อมูลของอุปกรณ์ต่างๆ ว่าอุปกรณ์นั้นมีความแตกต่างกันมากเพียงใดเป็นตัวช่วยในการหาข้อดีข้อด้อยช่วยในการตัดสินใจเลือกสินค้า โดยมีรายการดังนี้
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การผลิตงาน โมชันกราฟิกของ MacBookPro 2020 VS MacBookAir 2020



ภาพที่ 4.46 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020

นำ Footage ต่างๆ มารวมใน Folder เดียวกันเพื่อง่ายต่อการใช้งานและหาไฟล์ต่างๆ



ภาพที่ 4.47 ภาพข้อมูลที่ได้แยกย่อยเป็นหัวข้อนำเสนอไว้แล้ว

นำข้อมูลของเบื้องต้นของ MacBook Pro 2020 และ MacBook Air 2020 จากทางบริษัทและแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่น่าเชื่อถือ โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ ประกอบด้วย Performance , ประสิทธิภาพ , ตัวเครื่อง , และราคาสินค้า



ภาพที่ 4.48 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 1

นำไฟล์ Footage ต่างๆ และ Logo ที่ รวบรวมมาจัดเรียงองค์ประกอบใน Adobe Illustrator โดยได้สร้างขนาดของ ArtWork ให้มีขนาดใหญ่เพื่อนำไปเป็นลูกเล่นในการขยับใน AE โดย Scene แรก จะใช้เป็นหน้าปกของคลิปและฉากแรกในคลิป ต่อจากนั้นทำการแยก Layer แต่ละ Layer ไว้เพื่อสะดวกต่อการขยับโมชันใน Adobe After Effects ต่อไป



ภาพที่ 4.49 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/1

มาใน Scene ที่สองเกี่ยวกับ Performance ของ MacBook Pro และ MacBook Air โดยการนำไฟล์ Footage ต่างๆ มาจัดองค์ประกอบต่างๆ และออกแบบหมวดหัวข้อของการเปรียบเทียบให้เข้าใจง่ายๆ โดยใช้รูปหกเหลี่ยมเป็นกรอบหัวข้อและมีกรอบสี่เหลี่ยมออกมาทางซ้ายขวาเป็นข้อมูลย่อยในการเปรียบเทียบ โดยในฉากของ Performance จะมีหัวข้อประกอบด้วย CPU, GPU, RAM และ ROM จากนั้นจะทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.50 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/2

ยังอยู่ใน Scene ที่สองแต่เป็นหัวข้อเกี่ยวกับจอ ของ MacBook Pro และ MacBook Air ใช้ องค์ประกอบต่อจากหัวข้อที่แล้วแต่เปลี่ยนหมวดย่อยเป็นจอภาพ โดยในฉากของจอ จะมีหัวข้อ ประกอบด้วย จอภาพ,ความละเอียด,ความสว่างและเทคโนโลยี จากนั้นจะทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.51 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2/3

ยังอยู่ใน Scene ที่สองแต่เป็นหัวข้อเกี่ยวกับตัวเครื่อง ของ MacBook Pro และ MacBook Air จะมีการเปลี่ยน Footage เป็นรูปตัวเครื่องแทนเพื่อต่อการระบุจุดต่างๆ ของตัวข้อมูลที่จะ เปรียบเทียบ โดยในฉากของตัวเครื่อง จะมีหัวข้อประกอบด้วย น้ำหนัก,คีย์บอร์ด,Touch ID,Touch Bar,การเชื่อมต่อ,การเชื่อมต่อด้วยสาย,ระบบเสียง,แบตเตอรี่และสีของทั้งหมดของ MacBook Pro และ MacBook Air จากนั้นจะทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.52 ภาพในการทำ ArtWork MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 3

มาใน Scene ที่สามเป็น Scene สุดท้ายเกี่ยวกับราคาโดยประมาณ ของ MacBook Pro และ MacBook Air โดยการนำไฟล์ Footage ของทั้งสองตัวมาจัดองค์ประกอบโดยนำ Footage นี้ มา กลับหัวและปรับค่าความชัดลงให้เหมือนกับสะท้อนกระจกอยู่ จากนั้นก็จัดเรียงตัวอักษรต่างๆ ให้เหมาะสมและอ่านง่าย จากนั้นจะทำการแยกแต่ละ Layer เพื่อจะนำไปขยับใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.53 ภาพในการขยับ โหม้้น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 1

หลังจากแยกไฟล์ AI เรียบร้อยก็จะนำไฟล์เข้าโปรแกรม AE แยกเป็นแต่ละ Composition แต่ละScene ไว้ โดยจะทำการเคลื่อนไหวและขยับตามที่เหมาะสมกับการวาง Layout ไว้ในข้างต้น

ในฉากแรกจะเป็นฉากขาว จากนั้นตัว MacBook Pro และ MacBook Air ค่อยๆชัดและใหญ่ขึ้น โดยหมุนเข้ามาตรงกลาง จากนั้นจะขึ้นชื่อของ MacBook Air 2020 ก่อน ทางซ้ายและจะหมุน พลิกอีกรอบสลับให้ MacBook Pro มาอยู่ทางซ้ายแทนจากขวา จากนั้นจะขึ้นชื่อ MacBook Pro 2020 จากนั้นจะปิดท้ายด้วย Logo “เพื่อVS” เป็น PopUp หมุนตั้งขึ้นมาตรงกลาง พอทุกอย่างขึ้นมาครบ จะค้างไว้ประมาณ4-5วินาทีและย้อน Reverse กลับไปพร้อมกับ Transition มาเปลี่ยนฉาก



ภาพที่ 4.54 ภาพในการขยับโมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 2

เป็นการขยับ Scene ที่สอง คือข้อมูลส่วน Performance ของทั้ง MacBook Pro และ MacBook Air หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากแรกแล้วจะเป็นหัวข้อ Performance ขึ้นมาพร้อมกับองค์ประกอบของชื่อรุ่นและ Logo Apple จากนั้นตามด้วยรูปของ MacBook Pro และ MacBook Air เลื่อนเข้ามาพร้อมกันทางซ้ายและขวา แล้วขึ้น Logo “เพื่อVS” เล็กๆตรงกลาง ตามด้วย รูปหกเหลี่ยมแดงขึ้นมาและสี่เหลี่ยมยื่นออกมาพร้อมกันจากทางซ้ายและขวา ต่อด้วยที่จอของทั้งสองเครื่องจะมี กรอบสี่เหลี่ยมจางๆขึ้นมาพร้อมกับ Logo Icon ของ หัวข้อย่อยนั้นๆ โดยในฉาก Performance จะประกอบไปด้วยหัวข้อ CPU, GPU, RAM และ ROM ถือเป็นการจบ Scene สอง



ภาพที่ 4.55 ภาพในการขยับ โมชั่น MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 3

เป็นการขยับ Scene ที่สาม แต่ยังใช้ฉากเดิมของ Scene ที่สอง แต่เปลี่ยนข้อมูลส่วน Performance เป็นจอแทน จากนั้นจะขึ้นหัวข้อย่อยในหมวดนี้แทน โดยในฉากนี้จะมีการใช้ลูกเล่นการซ้อนรูปที่ต่างกันและปรับ Opacity ในการสลับไปมา แสดงให้เห็นความแตกต่างของตัว จอภาพ, ความละเอียด, ความสว่าง และ เทคโนโลยี True Tone โดยในฉากจอ จะประกอบไปด้วยหัวข้อ จอภาพ, ความละเอียด, ความสว่าง และเทคโนโลยี ถือเป็นการจบ Scene สาม



ภาพที่ 4.56 ภาพในการขยับ โหมด MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 4

เป็นการขยับ Scene ที่สี่ แต่ยังใช้ฉากเดิมของ Scene ที่สองแต่เปลี่ยนข้อมูลส่วนจอเป็น ตัวเครื่องแทนและยังเปลี่ยนรูปทั้ง MacBook Pro และ MacBook Air โดยเลื่อนอันเก่าออกและนำรูป ใหม่เลื่อนเข้ามาแทนที่ จากนั้นจะขึ้นหัวข้อย่อในหมวดนี้แทน โดยในฉากนี้จะมีการใช้ลูกเล่นบาง หัวข้อย่อ เป็นการทำกรอบกระพริบๆ เป็นการระบุจุดต่างๆ ว่าจุดๆ นั้นคือตรงไหน โดยจะมีการตี กรอบ ประกอบด้วย คีย์บอร์ด, Touch ID และ Touch Bar และในส่วนของ หัวข้อย่อ การเชื่อมต่อ จะมีการใช้ Icon มาช่วยในการสื่อความหมายด้วย เช่น Icon Wifi และ Icon Bluetooth ส่วนการ เชื่อมต่อด้วยสายจะมีการลากเส้น Pen Tool ออกมาจากจุดเชื่อมต่อด้วย โดยในฉากตัวเครื่อง จะ ประกอบไปด้วยหัวข้อ น้ำหนัก, คีย์บอร์ด, Touch ID, Touch Bar ,การเชื่อมต่อ, การเชื่อมต่อด้วย สาย, ระบบเสียง, แบตเตอรี่และ สี โดยในฉากของสีจะเปลี่ยนเอารูปทั้งสองรูปออก และนำรูปสี ต่างๆ ของ MacBook Pro และ Mac Book Air เข้ามาแทนจากนั้นค้างไว้ และตัดเข้า Transition ถือ เป็นการจบ Scene สี่



ภาพที่ 4.57 ภาพในการขยับ โหมด MacBookPro 2020 และ MacBookAir 2020 Scene ที่ 5

เป็นการขยับ Scene สุดท้าย คือข้อมูลส่วนราคาของ MacBook Pro และ MacBook Air หลังจากเปลี่ยน Transition จากฉากที่แล้วจะเป็นฉากขาวเหมือนเดิมจากนั้นจะขึ้น PopUp Logo Apple ตามด้วย ราคาโดยประมาณ และเป็นตัวเครื่องทั้งสองตัวเลื่อนเข้ามาพร้อมกันทางซ้ายขวา ตามด้วยชื่อของทั้งคู่และ PopUp ราคาจะเด้งขึ้นมาตามลำดับ ค้างไว้ 4-5วินาที จากนั้นจะตัดเข้า Transitions เข้า End Credit เป็น Scene จบ



ภาพที่ 4.58 ภาพรวม Composition ของ MacBookPro 2020 Vs MacBookAir 2020 ในการรอ Render

หลังจากที่ขยับทุก Composition เสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็จะทำการพรีวิวให้ทางบริษัท ตรวจสอบเช็คกันที่เป็นการเช็คข้อมูลความถูกต้องเหมาะสมและแก้ไขก่อนการ Render ครั้งสุดท้ายเป็นการจบขั้นตอนการผลิตสื่อโฆษณากราฟิก MacBook Pro 2020 VS MacBook Air 2020

ทั้งนี้สามารถรับชมตัว VDO Motions Graphic ได้ทาง QR Code ด้านล่าง



ตัวอย่างผลงานเบื้องต้น ยังมีผลงานที่คล้ายลักษณะนี้อีกประกอบด้วย



ภาพที่ 4.59 (Huawei MatePad Pro VS SAMSUNG Galaxy Tap S6)



ภาพที่ 4.60 (XiaoMi Mi Band 4 VS XiaoMi Mi Band 5)



ภาพที่ 4.61 (Raspberry Pi 4 Model B VS Raspberry Pi 3 Model B)



ภาพที่ 4.62 (Microsoft Surface Go 2 VS Microsoft Surface Go)



ภาพที่ 4.63 (Microsoft Surface Pro X VS Microsoft Surface Pro 7)

4 หมวดหม่งานโมชันกราฟิก เกี่ยวกับข้อมูลของโคโรน่าไวรัส(โควิด-19) แบบรายวัน

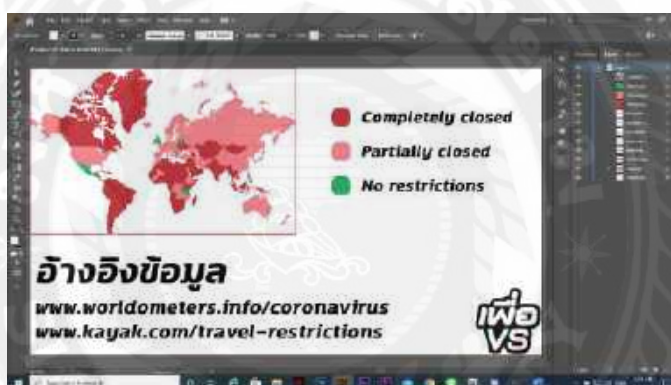
ทาง บริษัท เพชรารุช เทคโนโลยี จำกัด ได้มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบงาน โมชันกราฟิก โดยเห็นถึงปัญหาของโคโรน่าไวรัส ทางบริษัทเลย อาจจะเพิ่มข้อมูลรายวันของไวรัสนี้ไปด้วยโดยเป็นInfo ตัวเลขสถิติต่างๆ โดยมีรายการดังนี้

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การผลิตงาน โมชันกราฟิกของ “รประเทศดั่งไม่มีข้อจำกัดการบิในช่วง Covid-19”



ภาพที่ 4.64 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน
“ประเทศไทยไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19”

นำ Footage ต่างๆมารวมใน Folder เดียวกันเพื่อง่ายต่อการใช้งานและหาไฟล์ต่างๆ



ภาพที่ 4.65 ที่มาในการหาแหล่งอ้างอิงข้อมูล

หาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับการใช้อ้างอิง เกี่ยวกับประเทศไทยที่ไม่มีข้อจำกัดทางการบิน รวมไปถึง ข้อมูลสถิติตัวเลขต่างๆ ที่มีความน่าเชื่อถือจากเว็บที่มีการยอมรับ โดยอ้างอิงข้อมูลทางการบิน จากเว็บKayak และอ้างอิงข้อมูลสถิติโควิด-19จาก Worldometers เป็นต้น โดยเราจะเอาเว็บพวกนี้ มาทำเป็นฉากอ้างอิงใส่ตอนท้ายของคลิป



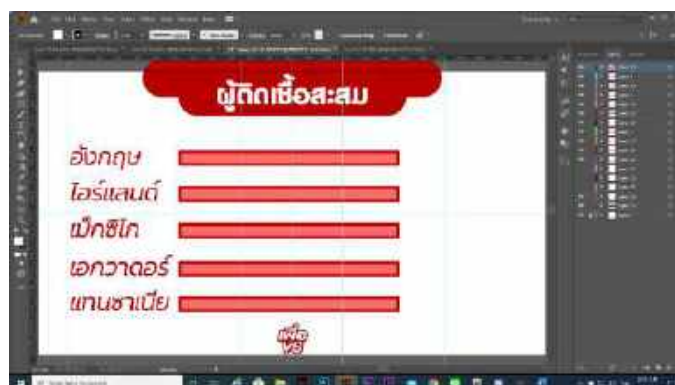
ภาพที่ 4.66 ภาพในการทำ ArtWork
 “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 1

หลังจากได้ข้อมูลที่ต้องการแล้ว ก็จะเริ่มสร้าง ArtWork ที่ละส่วน โดยคำนึงถึงความต้องการของบริษัทที่ต้องการทำอะไรง่ายๆ และรวดเร็ว โดยเริ่มสร้างหน้าปกคลิป และ Scene แรก โดยการนำ Footage สถานที่มาจัดองค์ประกอบจากนั้นสร้างกรอบหกเหลี่ยมตรงกลางจัดเรียงคำให้สวยงาม



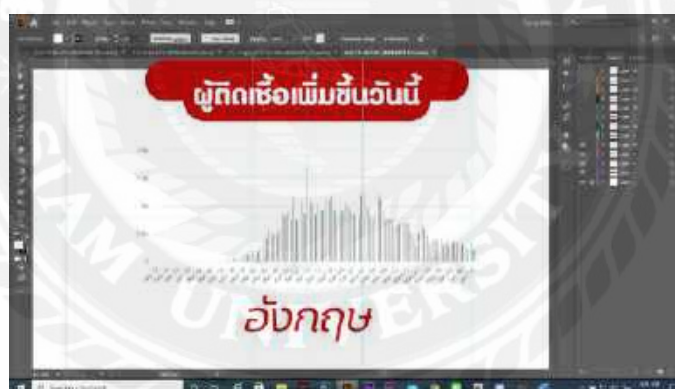
ภาพที่ 4.67 ภาพในการทำ ArtWork
 “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 2

เป็นการสร้าง ArtWork Scene ที่สอง โดยได้นำ Icon ของ 5 ประเทศมาจัดเรียงแบ่งเป็นช่องๆ 5 ช่อง โดย Scene นี้เป็นการบอกให้ทราบว่าประเทศอะไรบ้าง จากนั้นจะแยก Layer เพื่อเอาไปขยับต่อใน AE



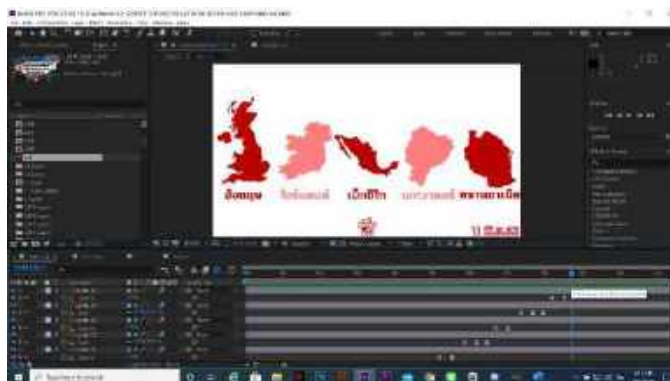
ภาพที่ 4.68 ภาพในการทำ ArtWork
“5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 3

เป็นการสร้าง ArtWork Scene ที่สาม จะทำการเรียงอันดับง่าย ๆ และทำหัวข้อแต่ละหัวข้ออยู่ข้างบน และใช้กราฟแท่งสี่เหลี่ยมเป็นตัวเปรียบเทียบความต่างของตัวเลข โดยในฉากนี้จะมีข้อมูลในส่วนของ ผู้ติดเชื้อ, ผู้เสียชีวิต, รักษาหาย และ รักษาอยู่ในโรงพยาบาล จากนั้น แยก Layer เอาไว้ในการขยับต่อใน AE



ภาพที่ 4.69 ภาพในการทำ ArtWork
“5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 4

เป็นการสร้าง ArtWork Scene ที่สี่ เป็นข้อมูลในส่วยผู้ติดเชื้อเพิ่มขึ้นประจำวัน โดยจะใช้กราฟของทาง Worldometers มาใช้ในการอ้างอิงด้วย ทำลักษณะนี้ ทั้ง 5 ประเทศ จากนั้นแยก Layer และนำไปขยับต่อใน AE



ภาพที่ 4.70 ภาพในการขยับโมชัน “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 2

หลังจากแยกไฟล์ AI เรียบร้อยก็จะนำไฟล์เข้าโปรแกรม AE โดยแยกเป็นแต่ละ Composition แต่ละ Scene ไว้ โดยจะทำการเคลื่อนไหวและขยับตามที่เหมาะสมกับการวาง Layout ไว้ในข้างต้น

เราจะเริ่มในฉากที่สองก่อน โดยจะเป็นการรับ Transition มาจากฉากแรก จากนั้นจะเป็น PopUp Logo “เพื่อVS” เล็กๆ เด้งหมุนขึ้นมา ตามด้วยวันที่ จากนั้นจะเป็น Icon ประเทศ เด้งขึ้นมา และชื่อค่อยๆ รัศเป็นลำดับจนครบทั้ง 5 ประเทศ จากนั้นค้างไว้ประมาณ 4-5 วินาที และตัดเข้า Transition เปลี่ยนฉากต่อไป



ภาพที่ 4.71 ภาพในการขยับโมชัน “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 3

เป็นการขยับ Scene ที่สาม หลังจาก Transition มาจากฉากที่สองแล้ว จะเป็น PopUp Logo “เพื่อVS” ขึ้นมา ตามด้วย หัวข้อแต่ละหัวข้อ ต่อด้วยประเทศขึ้นมา และกราฟแท่งค่อยๆ ยืดยาวออกไปจนสุดตามตัวเลขที่ ส่วนตัวเลข ได้ใช้ Effect Slider Control มาใช้ทำตัวเลขวิ่งจาก 0-100 ทำตามหัวข้อ ประกอบด้วย ผู้ติดเชื้อ, เสียชีวิต, รักษาหาย และ รักษาอยู่ในโรงพยาบาล โดยทุกๆ การเปลี่ยนหัวข้อจะมี Transition มากันฉากเสมอ



ภาพที่ 4.72 ภาพในการขยับโมชัน “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” Scene ที่ 4

เป็นการขยับ Scene ที่สี่ หลังจาก Transition มาจากฉากที่สามแล้ว จะเป็น PopUp Logo “เพื่อVS” ขึ้นมาเหมือนเดิม จากนั้นตามด้วย หัวข้อแต่ละหัวข้อ ตามด้วย ชื่อประเทศค่อยๆ ชัดขึ้นมา และเป็น PopUp กราฟเส้นแดงขึ้นมาค้างไว้ 4-5 วินาที และแดงออกเปลี่ยนเป็นประเทศอื่นๆ จนครบทั้ง 5 ประเทศ จากนั้นตัดเข้า Transition เข้าอ้างอิงที่ได้ทำไว้ และตัดเข้า End Credit จบจากสุดท้าย



ภาพที่ 4.73 ภาพรวม Composition ของ “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19” ในการรอ Render

หลังจากที่ขยับทุก Composition เสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็นำทุกๆ Scene มาประกอบกันโดยเอาปกอันแรกที่ได้ทำไว้มาวางไว้ข้างหน้าจากนั้นจะทำการพรีวิวให้ทางบริษัทตรวจเช็คกันที่เป็น การเช็คข้อมูลความถูกต้องเหมาะสมและแก้ไขก่อนการ Render ครั้งสุดท้ายเป็นการจบขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก “5ประเทศดังไม่มีข้อจำกัดการบินช่วง Covid-19”

ทั้งนี้สามารถรับชมตัว VDO Motions Graphic ได้ทาง QR Code ด้านล่าง



ตัวอย่างผลงานเบื้องต้น ยังมีผลงานที่คล้ายลักษณะนี้อีกประกอบด้วย

5 อันดับของโลก
โควิด-19



อเมริกา รัสเซีย บราซิล สเปน อังกฤษ
ณ 21 เม.ย. 2563

5 อันดับของยุโรป
โควิด-19



รัสเซีย สเปน อังกฤษ อิตาลี ฝรั่งเศส
ณ 25 เม.ย. 2563

5 อันดับของเอเชีย
โควิด-19



ตุรกี อินเดีย อิหร่าน จีน ประเทศไทย
ณ 24 เม.ย. 2563

5 อันดับของอเมริกาเหนือ
โควิด-19



อเมริกา แคนาดา เม็กซิโก เดนมาร์ก ปานามา
ณ 20 เม.ย. 2563

5 อันดับของอเมริกาใต้
โควิด-19



บราซิล อิตาลี ไต้หวัน เวเนซุเอลา โคลอมเบีย
ณ 1 เม.ย. 2563

5 อันดับของแอฟริกา
โควิด-19



แอฟริกาใต้ ฮังการี ไนจีเรีย กินี กานา
ณ 3 เม.ย. 2563

5 เมือง
ที่มีผู้ติดเชื้อ
COVID-19 มากที่สุด

เพื่อ VS

5 ประเทศ
ที่มียอดผู้ติดเชื้อ
COVID-19 สูงสุด

เพื่อ VS

10/07/2020

5 สถานที่
ที่น่าเที่ยวที่สุดในโลก

กับสถานการณ์ COVID-19

เพื่อ VS

5 เมือง
ท่องเที่ยวชอปปิงญี่ปุ่น

JAPAN

TOKYO NARA OSAKA HIROSHII KYOTO

COVID-19

เพื่อ VS

5 เม.ย 63

ภาพที่ 4.74 ภาพตัวอย่างงาน Covid-19

5 หมวดหม่งานโมชันกราฟิก ส่วนเพิ่มเติมของยูทูปชาแนล ห้องสี่ฟ้า ในเครือ ของบริษัท

ทาง บริษัท เพชรราช เทคโนโลยี จำกัด ได้มอบหมายงานเพิ่มเติมให้นักศึกษาออกแบบงานโมชันกราฟิก ในการให้แ่งคิดและกำลังใจของทางยูทูปในเครือของบริษัท โดยการนำคำคมต่างๆมาทำเป็นรูปนิ่ง เคลื่อนไหวผ่านการเล่าเรื่อง ทั้งแ่งคิด ข้อคิดต่างๆ การให้กำลังใจ โดยมีรายการดังนี้
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน การผลิตงาน โมชันกราฟิกของ “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์”



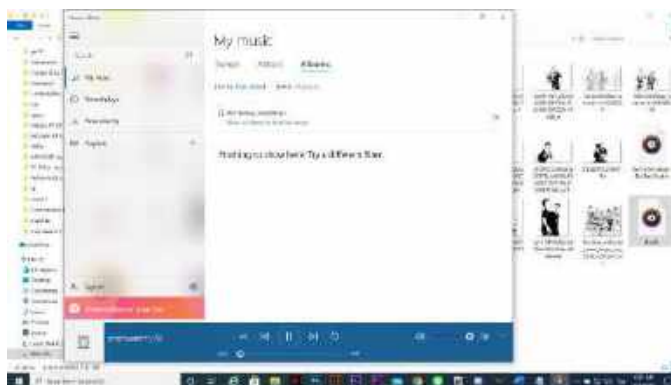
ภาพที่ 4.75 ภาพ Footage ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงาน
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์”

นำ Footage ต่างๆมารวมใน Folder เดียวกันเพื่อง่ายต่อการใช้งานและหาไฟล์ต่างๆ



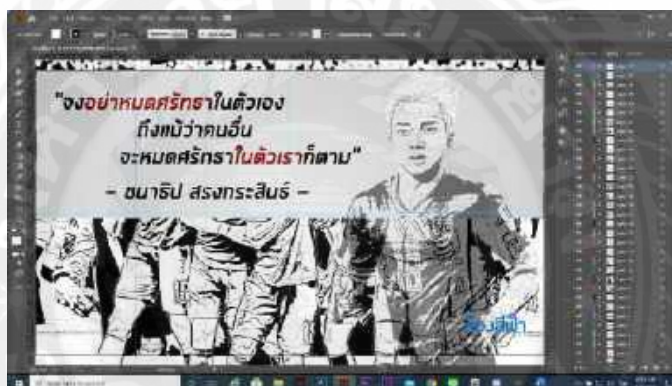
ภาพที่ 4.76 ภาพการนำวลีของ ชนาธิปมาแ่งและเล่าเรื่องผ่านทางแนวคิดของนักศึกษา

นำมาปรับให้เป็นการให้กำลังใจตามจุดประสงค์ของทางเพจ ห้องสี่ฟ้า เพื่อใช้ในการบรรยายประกอบการเล่าเรื่อง



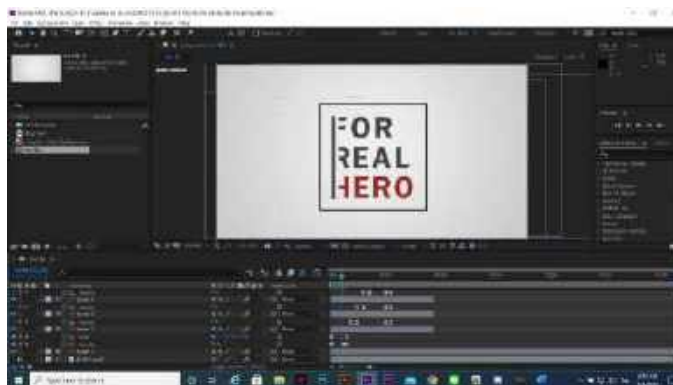
ภาพที่ 4.77 ภาพเสียงที่ทำการอัดมาตามบทที่เขียนไว้

ทำการอัดเสียงมาใช้ประกอบในการเล่าเรื่อง เป็นหนึ่งใน Footage



ภาพที่ 4.78 ภาพในการทำ ArtWork
“จงอย่าหมกมุ่นในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์”

สร้าง ArtWork ทั้งหมด โดยการจัดวางให้เรียบร้อยและแยก Layer ออกแบ่งเป็น Scene ต่างๆตามที่ได้วางแผนไว้เอาไปจ่ยบต่อใน AE



ภาพที่ 4.79 ภาพในการขยับโมชัน
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 1

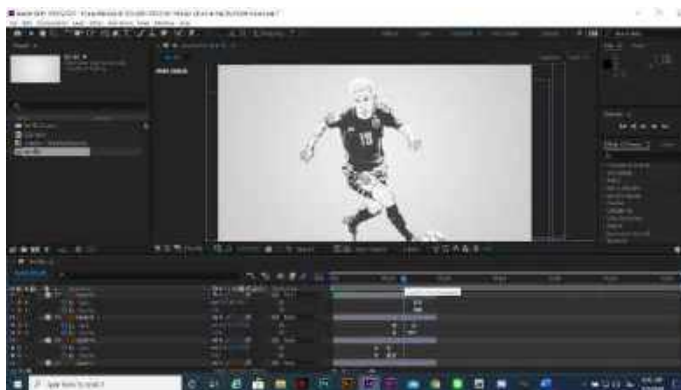
หลังจากสร้าง ArtWork ใน AI เสร็จแล้ว จะนำไฟล์นั้นเข้าไปโปรแกรม AE สร้าง Composition ที่ต้องการขึ้นมา จากนั้นนำเสียงที่อัดมารวมกับไฟล์เพลงประกอบ จากนั้นเริ่มทำการเคลื่อนไหวและขยับตามที่เหมาะสมกับการวาง Layout ไว้ในข้างต้น

มาในฉากแรกเราจะเปิดด้วยฉากสีเทา และ Logo “For Real Hero” ค่อยๆ ชัดและใหญ่ขึ้น จากนั้นจางหายไป



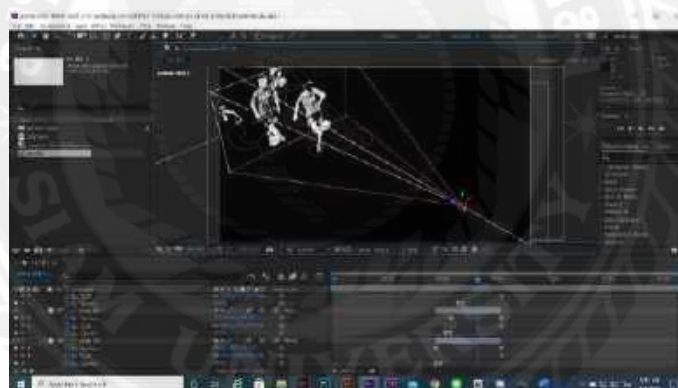
ภาพที่ 4.80 ภาพในการขยับโมชัน
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 2

หลังจากฉากแรกแล้ว จะขึ้นเป็นคำพูดที่ละประโยคชัดขึ้นมาตามเสียงที่นักศึกษาได้บรรยาย พร้อมกับรูป ชนาธิป ค่อยๆ ชัดและใหญ่ ขึ้นมา จากนั้น ทุกอย่างจางหายไป



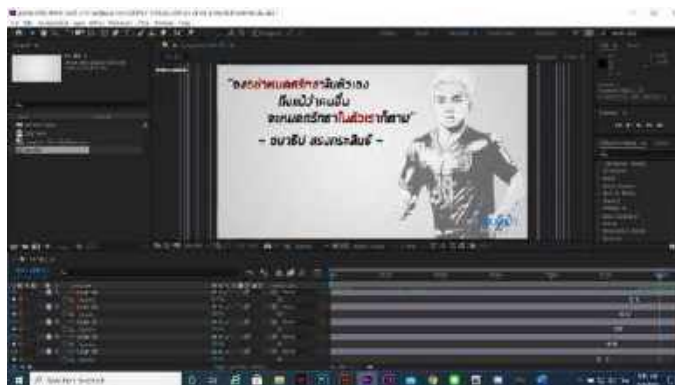
ภาพที่ 4.81 ภาพในการขยับโมชั่น
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเราเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 2

หลังจากฉากที่สองแล้ว จากนั้นจะเป็นถึงสไลด์โชว์ โดยจะทำการนำ Footage ของ ชนาธิปมาทำให้ค่อยๆ ชัดและใหญ่ขึ้นจากตรงกลาง และจางหายไป และเรียงเป็นรูปแต่ละรูปตามลำดับ



ภาพที่ 4.82 ภาพในการขยับโมชั่น
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเราเอง - ชนาธิป สรงกระสินธ์” Scene ที่ 3

โดยในการทำสไลด์โชว์นี้จะมีการใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องใน AE ที่นักศึกษาได้เรียนมานำมาใช้ในการเพิ่มลูกเล่นให้มีมิติเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวงานอีก



ภาพที่ 4.83 ภาพในการขยับโมชัน
“จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ธานีป สรวงระสิทธิ์” Scene ที่ 4

หลังจากจบการบรรยายสไลด์โชว์แล้วจะขึ้นประโยคเดิมข้างต้น ขึ้นมาที่ประโยคพร้อมรูปของธานีป และ End Credit ของทางเพจ ห้องสีฟ้าขึ้นมาค้างไว้ประมาณ 5-6 วินาทีจนจบเพลง จากนั้นหลังจากที่เคลื่อนไหวทุกอย่างเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็จะทำการพรีวิวดูให้ทางบริษัทตรวจเช็คทันทีเป็นการเช็คข้อมูลความถูกต้องเหมาะสมและแก้ไขก่อนการ Render ครั้งสุดท้ายเป็นการจบขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก “จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง - ธานีป สรวงระสิทธิ์”

ทั้งนี้สามารถรับชมตัว VDO Motions Graphic ได้ทาง QR Code ด้านล่าง



ตัวอย่างผลงานเบื้องต้น ยังมีผลงานที่คล้ายลักษณะนี้อีกประกอบด้วย



ภาพที่ 4.84 เราต้องก้าวต่อไป ไม่ใช่หยุดอยู่กับที่ - กวินทร์ ธรรมสัจจานันท์



ภาพที่ 4.85 จงอย่ากลัวที่จะคว้าโอกาส - ธีรศิลป์ แดงดา



ภาพที่ 4.86 ที่ของเรา เราต้องสร้างขึ้นเอง - ธีรภัทร บุญมาทัน

ทั้งนี้สามารถรับชมผลงานทั้งหมดได้ทาง QR Code ด้านล่าง



(Youtube: เพื่อVS)



(Youtube: InBlueRoom)

สรุป

ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษานั้น นักศึกษาสหกิจศึกษาได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนการออกแบบงาน โฆษณ กราฟิกเผยแพร่ทางสื่อยูทูป ไลน์ ช่องเพื่อวีเอส ในขั้นตอนการรับรายละเอียดงานจากทางบริษัท และพนักงานที่ปรึกษาถือเป็นขั้นตอนแรกและที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากในขั้นตอนนี้จะเป็น ขั้นตอนในการรับรายละเอียดเกี่ยวกับงานที่นักศึกษาจะต้องทำและออกแบบตัวสื่อออกมาให้ตรง ตามความต้องการของทางบริษัทมากที่สุด และเป็นขั้นตอนในการค้นหาข้อมูลสำคัญ เนื้อหา และ รูปแบบลักษณะของสื่อ ให้กับทางนักศึกษาสหกิจได้นำไปดำเนินการผลิตได้อย่างถูกต้องตามที่ บริษัทต้องการ อีกทั้งได้พัฒนาทักษะในการออกแบบงาน โฆษณ กราฟิก การวางองค์ประกอบ การ เลือกใช้สี การเลือกใช้ตัวอักษร (Font) แนวทางเทคนิคพิเศษในการเคลื่อนไหว จากพื้นที่ทำงาน เอฟ เฟค โทนสีและยังต้องใช้ทักษะความรู้ที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้กับการผลิตสื่อให้ตรงกับแนวคิด ของสัญญาเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการสูงสุดของกลุ่มเป้าหมาย สำหรับขั้นตอนการ แก้ไขนั้นจะเป็นการตรวจสอบความถูกต้องในข้อมูลและรายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ใน ขั้นตอนแรกและขั้นตอนหลังการผลิตนั้นจะทำการส่งไฟล์งาน ให้กับทางบริษัทเพื่อทำการ ตรวจสอบก่อนการเผยแพร่หากสื่อที่ทำการผลิตไม่ผ่านในขั้นตอนนี้จะถูกส่งแก้ไขอีกครั้ง ใน ขั้นตอนแก้ไขหากผ่านการตรวจสอบก็จะทำการเผยแพร่ โดยบริษัท การปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ได้ ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในด้านการเรียนรู้การออกแบบงาน โฆษณ กราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางสื่อยูทูป

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท เพชรราช เทคโนโลยี จำกัด เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่ตั้งแต่วันที่ 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2563 เสร็จสิ้นแล้วนั้นทำให้นักศึกษาสหกิจได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง ได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อเกิดปัญหาขึ้น และได้ทำงานร่วมกับพนักงานคนอื่นๆอีกทั้งทำให้นักศึกษาสหกิจมีระเบียบวินัยในการทำงานมากขึ้น และได้เรียนรู้เทคนิคต่างๆในการใช้โปรแกรมผลิตงานออกแบบโมชันกราฟิก และยังสามารถนำความรู้และเทคนิคการออกแบบงานโมชันกราฟิกที่ได้จากการปฏิบัติงานไปใช้กับการทำงานในอนาคตได้

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 การทำงานผลิตสื่อโมชันกราฟิกทั้งแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวนั้น ต้องอาศัยความชำนาญและเทคนิคพิเศษในการใช้โปรแกรมค่อนข้างมากเพื่อผลิตสื่อให้ออกมามีคุณภาพ งานที่ทำอาจมีข้อผิดพลาดในเรื่องของระยะเวลาในการผลิตที่ไม่เป็นไปตามกำหนด ดังนั้นควรศึกษาเทคนิคการใช้โปรแกรม ให้เกิดความชำนาญและคล่องแคล่วมากขึ้น

5.2.2 การวางองค์ประกอบและเลือกโทนสีในแต่ละงาน ควรจัดวางองค์ประกอบและเลือกโทนสีที่เหมาะสมตรงต่อการสื่อความหมาย หากจัดวางองค์ประกอบไม่ดีและเลือกใช้โทนสีที่ผิดอาจจะทำให้สื่อที่ผลิตนั้นเกิดการสื่อความหมายที่ผิดพลาด ดังนั้นควรศึกษาในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ การใช้โทนสี และความหมายของสีให้มากขึ้น

5.2.3 การเลือกตัวอักษร (Font) ประกอบคำอธิบายข้อมูลควรเลือกให้เหมาะสมกับลักษณะขององค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความง่ายในการอ่าน หากใช้ ตัวอักษร (Font) ที่อ่านยากจนเกินไปอาจทำให้กลุ่มเป้าหมายนั้นไม่สามารถอ่านให้เข้าใจได้ จึงเกิดเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นควรศึกษาเพิ่มเติมในด้านการเลือกใช้ตัวอักษร (Font) ให้เหมาะสมกับองค์ประกอบของสื่อที่ทำการผลิต เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายนั้นเกิดความเข้าใจและอ่านง่ายในสารที่ได้รับจากผู้ส่งสาร

บรรณานุกรม

- อนัน วาโชะ. (2558). *ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบกราฟิก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมียร์.
- อนัน วาโชะ. (2558). *แนวคิดองค์ประกอบกราฟิก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมียร์.
- อารีรัตน์ แพทย์นุเคราะห์. (2552). *การกำกับความหมายของแผนที่ท่องเที่ยวบนสื่ออินเทอร์เน็ต*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



ภาคผนวก ก



ผลงานชิ้นที่ 1 : โฆษณารูป ROG STARIX G15/17



ผลงานชิ้นที่ 2 : โฆษณารูป MSI GT76 Titan



ผลงานชิ้นที่ 3 : โฆษณารูป MSI GS66 Stealth



ผลงานชิ้นที่ 4 : โฆษณาราคาฟิค MSI GE75 Raider



ผลงานชิ้นที่ 5 : โฆษณาราคาฟิค MSI GE66 Raider



ผลงานชิ้นที่ 6 : โฆษณาราคาฟิค MSI Alpha 15



ผลงานชิ้นที่ 7 : โหม้ข้ันกรรฟัก ASUS TUF GAMING FX505



ผลงานชิ้นที่ 8 : โหม้ข้ันกรรฟัก Acer Nitro 5



ผลงานชิ้นที่ 9 : โหม้ข้ันกรรฟัก Acer Swift 5



ผลงานชิ้นที่ 10 : โมชั่นกราฟิก OnePlus 8 Pro



ผลงานชิ้นที่ 11 : โมชั่นกราฟิก SAMSUNG Galaxy Note 10 Lite



ผลงานชิ้นที่ 12 : โมชั่นกราฟิก SAMSUNG Galaxy Note 20



ผลงานชิ้นที่ 13 : โมชั่นกราฟิก Xiaomi Mi 10 Pro



ผลงานชิ้นที่ 14 : โมชั่นกราฟิก Realme XT



ผลงานชิ้นที่ 15 : โมชั่นกราฟิก iPhone 12



ผลงานชิ้นที่ 16 : โมชั่นกราฟิก Xiaomi Mi Band 5



ผลงานชิ้นที่ 17 : โมชั่นกราฟิก Playstation 5



ผลงานชิ้นที่ 18 : โมชั่นกราฟิก MacBook Pro 2020 VS MacBook Air 2020



ผลงานชิ้นที่ 19 : โมชันกราฟิก Huawei MatePad Pro VS Samsung Galaxy Tab S6



ผลงานชิ้นที่ 20 : โมชันกราฟิก Raspberry Pi 4 Model B VS Raspberry Pi 3 Model B



ผลงานชิ้นที่ 21 : โมชันกราฟิก Xiaomi Mi Band 5 VS Xiaomi Mi Band 4



ผลงานชิ้นที่ 22 : โฆษณารายการ Microsoft Surface Go 2 VS Microsoft Surface Go



ผลงานชิ้นที่ 23 : โฆษณารายการ Microsoft Surface Pro X VS Microsoft Surface Pro 7



ผลงานชิ้นที่ 24 : โฆษณารายการ 5 ประเทศดัง ไม่มีข้อจำกัดทางการบิน ช่วง Covid-19



ผลงานชิ้นที่ 25 : โฆษณารายการ 5 สถานที่น่าเที่ยวที่สุดในโลก กับสถานการณ์ Covid-19



ผลงานชิ้นที่ 26 : โฆษณารายการ 5 เมืองที่มีผู้ติดเชื้อ Covid-19 มากที่สุด



ผลงานชิ้นที่ 27 : โฆษณารายการ 5 เมืองท่องเที่ยวยอดนิยม Japan



ผลงานชิ้นที่ 28 : โมง์นักรรฟก 5อันดับของยุโรป โควิด-19

5 อันดับของยุโรป

โควิด-19



รัสเซีย สเปน อังกฤษ อิตาลี ฝรั่งเศส



ณ 25 พ.ค. 2563

ผลงานชิ้นที่ 29 : โมง์นักรรฟก 5อันดับของอเมริกาเหนือ โควิด-19

5 อันดับของอเมริกาเหนือ

โควิด-19



อเมริกา แคนาดา เม็กซิโก โดมินิกัน ปานามา



ณ 26 พ.ค. 2563

ผลงานชิ้นที่ 30 : โมง์นักรรฟก 5อันดับของอเมริกาใต้ โควิด-19

5 อันดับของอเมริกาใต้

โควิด-19



บราซิล เปรู ชิลี เอกวาดอร์ โคลอมเบีย



ณ 1 มิ.ย. 2563

ผลงานชิ้นที่ 31 : โมชั่นกราฟิก 5อันดับของแอฟริกา โควิด-19

5 อันดับของแอฟริกา

โควิด-19



แอฟริกาใต้ ฮังการี ไนจีเรีย แอลจีเรีย กานา



ณ 3 มี.ย. 2563

ผลงานชิ้นที่ 32 : โมชั่นกราฟิก 5อันดับของเอเชีย โควิด-19

5 อันดับของเอเชีย

โควิด-19



ตุรกี อินเดีย อิหร่าน จีน ซาอุดีอาระเบีย



ณ 24 พ.ค. 2563

ผลงานชิ้นที่ 33 : โมชั่นกราฟิก 5ประเทศระบบสุขภาพดีที่สุดในโลก



โควิด-19 ณ 28 พ.ค. 2563

ผลงานชิ้นที่ 34 : โฆษณารายการ 5ประเทศที่มียอดผู้ติดเชื้อCOVID-19สูงสุด



ผลงานชิ้นที่ 35 : โฆษณารายการ วิกฤติการเงินโลก2007-2008 VS วิกฤติโคโรนาไวรัส2020



ผลงานชิ้นที่ 36 : โฆษณารายการ จงอย่าหมดศรัทธาในตัวเอง-ชนาธิป สรงกระสินธ์



ผลงานชิ้นที่ 37 : โมชั่นกราฟิก เราต้องก้าวต่อไป ไม่ใช่หยุดอยู่กับที่-กวินทร์ ธรรมสัจจานันท์



ผลงานชิ้นที่ 38 : โมชั่นกราฟิก จงอย่ากลัวที่จะคว้าโอกาส-ธีรศิลป์ แดงดา



ผลงานชิ้นที่ 39 : โมชั่นกราฟิก ที่ของเรา เราต้องสร้างขึ้นมาจาก-ธีรภัทร บุญมาทัน



ผลงานชิ้นที่ 40 : งานเสริม คิดบทแ่ร่วมแสดงคลิป “สัมภาษณ์งานที่ดี หรือ”



ผลงานชิ้นที่ 41 : งานเสริม คิดบทแ่ร่วมแสดงคลิป “Gag มุกเมื่อมาหาหมอ ep : 5”



ผลงานชิ้นที่ 42 : งานเสริม คิดบทแ่ร่วมแสดงคลิป “วิธีหาเลขเด็ดให้ถูกรวยแบบฮา:Win Lotto”





ภาคผนวก ข



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคนส. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
11/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
12/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
13/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
14/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
15/พค/63	08.30	17.30	Motions Graphic Mobile 1, Notes 20	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
18/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motions Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
19/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, Motions Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
20/พค/63	08.30	17.30	ใส่เสียง, ตัดต่อ Template Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
21/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Template Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
22/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, New Template Mobile	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
26/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, New Template Mobile	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
27/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ gag, Update Covid-19, Motion Graphic	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
28/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19, New Motion Graphic Mobile	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
29/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
1/พค/63	08.30	17.30	ตัดต่อ Update Covid-19	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
2/พค/63	08.30	17.30	Update Covid-19, New Motion Graphic Mobile	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	
3/พค/63	08.30	17.30	Covid-19 Update, Motion Graphic Mobile	ศิริวัฒน์ (07)2006	ศิริวัฒน์	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
8/24/63	08.30	17.30	Update Covid-19	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
9/24/63	08.30	17.30	Update Covid-19	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
10/24/63	08.30	17.30	Update Covid-19	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
12/24/63	08.30	17.30	Update Covid-19, Motion Graphic	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
15/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic playstation 5	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
16/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic M, band 5	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
17/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic raspberry pi 4 vs pi 3	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
14/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic Surface GO2 V60	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
19/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic Surface Pro X Pro 7	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
22/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic 3max 4 vs 11111	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
27/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic Top 10 design	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
24/24/63	08.30	17.30	Motions Graphic Macbook Air VS Pro	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
24/24/63	08.30	17.30	เตรียมพร้อม ฝึกเขียน, ฝึกจับ	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	
24/24/63	08.30	17.30	ทำ Motion, ฝึกเขียน, ฝึกจับ	สุวิมล ใหญ่	ประวิทย์	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
2/กค./63	08.30	17.30	ทำบัตรสมาชิก Mitions Graphic Xiamni Band	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
7/กค./63	08.30	17.30	ตัด Content ๑๑๑ ของพรรคการเมืองพรรคผู้รัก	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
8/กค./63	08.30	17.30	ใส่สไลด์โปสเตอร์ "Good", Mitions Graphic Area Nitro 5	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
9/กค./63	08.30	17.30	ทำปกตัวละคร, Win Motion, ตัด Content ๑๑๑ "นาง"	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
10/กค./63	08.30	17.30	ใส่สไลด์งานประชุมผู้นำที่งาน	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
13/กค./63	08.30	17.30	ทำ Mitions Graphic Asus TUF Gaming FX505	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
14/กค./63	08.30	17.30	ใส่สไลด์งาน "มาสเตอร์", ออกงาน At Work Motion Graphic	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
15/กค./63	08.30	17.30	ทำ Mitions Graphic MSI Alpha 15	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
16/กค./63	08.30	17.30	ใส่สไลด์บทเพลง, ออกงาน At Work Motion Graphic	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
17/กค./63	08.30	17.30	ทำ Mitions Graphic MSI G566 Stealth	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
20/กค./63	08.30	17.30	ออกงานใส่สไลด์ Mitions Graphic MSI G666 Raider	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
21/กค./63	08.30	17.30	ทำ Mitions Graphic หน้าที่ทำวัน	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
22/กค./63	08.30	17.30	ทำ At Work For สัปดาห์พิเศษ, ทำโพสรั้วบ้าน, ออกสไลด์บทเพลง	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
23/กค./63	08.30	17.30	ทำ At Work for Mitions Graphic ออกสไลด์บทเพลง	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
24/กค./63	08.30	17.30	ทำ At Work for Mitions Graphic MSI GT76 Titan	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
29/กค./63	08.30	17.30	ทำ At Work for Mitions Graphic ROG Strix G15/G17	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	
30/กค./63	08.30	17.30	ใส่สไลด์ 11๑๑ ทำ Mitions Graphic 11๑๑ สัปดาห์	ศิวัช 1กค.มวญ	กจรรณ๑๖๔	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อ พนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
31/10/63	08.30	17.30	จัดสไลด์ 1 มติ. 1 Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
31/10/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, Msi G75 & m1010	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
4/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
6/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
7/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
10/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
11/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
13/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
17/11/63	08.30	17.30	ทำ VDO 1 มติ. จัด Christiano Ronaldo	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
19/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
21/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
25/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
26/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	
27/11/63	08.30	17.30	ทำ Art work & Motion, 1 โปสเตอร์	สุวิมล 107204	ประวิทย์	



ภาคผนวก ค



Bejaravudh
Technology Co., Ltd.

บริษัท เพชรวูด เทคโนโลยี จำกัด

562 อาคารเพชรวูด ถนนดินแดง

แขวงดินแดง เขตดินแดง

กรุงเทพฯ 10400

หนังสือรับรองการฝึกงาน

วันที่ 28 สิงหาคม 2563

เรียน ภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

หนังสือฉบับนี้ออกให้เพื่อแสดงว่า นายสุวัฒน์ เกตุมอญ เลขทะเบียน 6004640008 ได้ผ่านการฝึกงานจาก บริษัท เพชรวูด เทคโนโลยี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 18 พฤษภาคม - 28 สิงหาคม 2563 ซึ่งเป็นผู้ที่มีความตั้งใจในการเรียนรู้งาน ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปรับตัวเข้ากับผู้ร่วมงานได้ดี เป็นที่ยอมรับของหัวหน้างานในฝ่ายที่เกี่ยวข้องทุกท่าน และมีผลการฝึกงานเป็นที่น่าพอใจ



ขอแสดงความนับถือ

[Handwritten signature]

(นายณรงค์ชัย เขมวราภรณ์)

ผู้จัดการ

Bejaravudh Technology Co., Ltd.

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นาย สุวัฒน์ เกตุมอญ
รหัสนักศึกษา 6004640008
เบอร์ติดต่อ 090-813-8728
Email suwat.k165118@gmail.com
เกิดวันที่ 22 พฤษภาคม 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 30 ทีเอ็ม แมนชั่น ห้อง 112 ซอย
บรมราชชนนี 30 แขวงตลิ่งชัน เขตตลิ่งชัน
กรุงเทพ 10170

ประวัติการศึกษา

2556 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดน้อยใน)

ในพระราชูปถัมภ์

2559 สำเร็จการศึกษามัธยมปลาย โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดน้อยใน)

ในพระราชูปถัมภ์

ปัจจุบัน

กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยสยาม คณะนิเทศศาสตร์

สาขา ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

ทักษะและความสามารถพิเศษอื่นๆ

สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ได้ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Microsoft Office, Microsoft Power Point,