



## รายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

การผลิตสื่อมัลติมีเดียของบริษัท ที ซินเนอร์จี้กรุ๊ป จำกัด สำหรับเผยแพร่ ทางเฟชบุ๊ก

**Multimedia Production for T Synergy Co., Ltd. Group**

โดย

นายชนนท์ คงไคร์ตัน 5804600064

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 144-491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

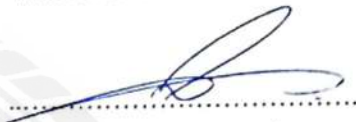
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อรายงาน การผลิตสื่อมัลติมีเดียของบริษัท ที ซินเนอร์จี้กรุ๊ป จำกัด สำหรับเผยแพร่  
ทางเฟซบุ๊ก  
Multimedia Production for T Synergy Co., Ltd. Group

ชื่อผู้จัดทำ ชนนท์ กงไกรรัตน์  
ภาควิชา สื่อดิจิทัล  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาคสื่อดิจิทัล ประจำ  
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

คณะกรรมการการสอบรายงาน




อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร)



พนักงานที่ปรึกษา

(ฉัตรลักษณ์ บางเจริญทรัพย์)



ประธานกรรมการ

(อาจารย์สุริยะ ฉายะเจริญ)



ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

## จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 11 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอส่งรายงานการจัดทำรายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา สื่อดิจิทัล

อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

ตามที่ผู้จัดทำ นายชนนท์ คงไคร์ตัน นักศึกษาวิชาภาคสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 11 มกราคม 2564 ถึงวันที่ 30 เมษายน 2564 ในตำแหน่ง video editor ณ บริษัท ที ซินเนอร์จี้กรุ๊ปจำกัด และได้มอบหมายจากอาจารย์ที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง การผลิตสื่อมัลติมีเดียของบริษัท ที ซินเนอร์จี้กรุ๊ป จำกัด สำหรับเผยแพร่

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดลงแล้ว คณะผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ชนนท์ คงไคร์ตัน)

นักศึกษาสหกิจศึกษา  
ภาควิชาสื่อดิจิทัล  
คณะนิเทศศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสยาม

ชื่อรายงาน : การผลิตสื่อมัลติมีเดียของบริษัท ที่ ซินเนอร์จี้กรุ๊ป จำกัด  
สำหรับเผยแพร่

ชื่อนักศึกษา : นาย ชนนท์ คงไคร์ตัน

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี นิเทศศาสตร์

ภาควิชา : สื่อดิจิทัล

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 2/2563

### บทคัดย่อ

รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่องการผลิตสื่อมัลติมีเดียสำหรับเผยแพร่ของบริษัท ที่ ซินเนอร์จี้ กรุ๊ป จำกัด มีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจและผลิตงานเพื่อนำไปขึ้นบนสื่อออนไลน์ให้กับบริษัท ที่ ซินเนอร์จี้ กรุ๊ป จำกัด ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ปฏิบัติงานตำแหน่ง วิดีโอ อีดิเตอร์โดยขั้นตอนการออกแบบสื่อดังนี้ 1.ถ่ายภาพและวิดีโอ 2.ตัดต่อวิดีโอ 3.ออกแบบงานกราฟิก โดยผ่านโปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์โปร อะโดบี โฟโต้ชอป และ อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์

โดยผลิตงานที่มีความแตกต่างกันในการออกแบบ ทั้งเน้นการถ่ายวิดีโอ การจัดหามุมถ่ายทำ การออกแบบ ทั้งนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาทำให้ได้ประโยชน์และประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง และได้เรียนรู้ในการใช้งานโปรแกรม

คำสำคัญ : ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อ ออกแบบ

.....  
ผู้ตรวจ

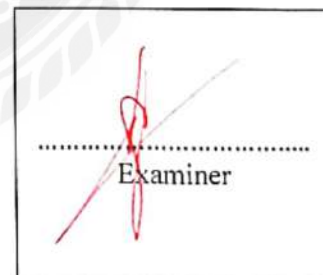
**Title** Multimedia Production for T Synergy Co., Ltd. Group  
**By** Mr. Chanon Kongkorat  
**Advisor** Mr. Somkiat **Sriphech**  
**Degree** Bachelor of Communication Arts  
**Major** Digital Media  
**Faculty** Communication Arts  
**Semester/Academic Year** 2/2020

### Abstract

The cooperative study report on the production of multimedia media for publishing of aimed to understand and produce work for an online media utility for T Synergy Group Co., Ltd. The student was assigned to work as a video editor in the process of media design as follows. 1) Taking photos and videos; 2) video editing; 3) graphic design were produced through Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, and Adobe Illustrator.

The projects were different in terms of design, including the emphasis on video recording, procurement of shooting angles and design. However, working in cooperative education brought benefits and experiences from actual experience and learning to use the programs.

Keywords: Video Shooting, Editing, Design



Examiner

กิตติกรรมประกาศ  
(Acknowledgement)

จากการที่คณะผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด ตั้งแต่วันที่ 11 มกราคม 2564 – 30 เมษายน 2564 ทำให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่าเป็นอย่างมากสำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากคำปรึกษาแนะนำและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

อาจารย์สมเกียรติ คุณัญญลักษณ์	ศรีเพชร บางเจริญทรัพย์	อาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษา
----------------------------------	---------------------------	--------------------------------------

และบุคลากรท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือผู้จัดทำในการจัดทำรายงานฉบับนี้

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ประสบการณ์ในการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

(นายชนนท์ คงไกรรัตน์)

11 พฤษภาคม 2564

## สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่ง.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
Abstract.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	1
<b>บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 ทฤษฎีการถ่ายภาพและวิดีโอ.....	3
2.2 ทฤษฎีการออกแบบแบบงานกราฟฟิก.....	12
2.3 แนวทางการออกแบบสติกเกอร์.....	15
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ.....	17
3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร.....	18

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

3.3 รูปแบบการจัดประกอบและการบริหารงานในองค์กร.....	18
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	18
3.5 ชื่อ สกุลและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	19
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	19
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	19
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	20
<b>บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน</b>	
ผลการปฏิบัติงาน.....	21
สรุปผลการปฏิบัติงาน.....	54
<b>บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	55
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	55
<b>บรรณานุกรม</b>	
<b>ภาคผนวก</b>	
<b>ประวัติผู้จัดทำ</b>	



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ตารางรายละเอียดการปฏิบัติงาน.....	19
------------------------------------------------	----



## สารบัญรูปรภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ภาพจุดตัด 9 ช่อง.....	3
ภาพที่ 2.2 ภาพการจัดความสมดุลของภาพ.....	4
ภาพที่ 2.3 ภาพเส้นนำสายตา.....	4
ภาพที่ 2.4 ภาพการจัดความสมมาตรของภาพ.....	5
ภาพที่ 2.5 ภาพการจัดมุมมองของภาพ.....	5
ภาพที่ 2.6 การจัดฉากหลัง.....	6
ภาพที่ 2.7 ความลึกของภาพ.....	6
ภาพที่ 2.8 การจัดกรอบในภาพถ่าย.....	7
ภาพที่ 2.9 ภาพการตัดส่วนเกิน.....	7
ภาพที่ 2.10 ภาพชื่อของเงาในแต่ละส่วน.....	8
ภาพที่ 2.11 ภาพอุปกรณ์ Soft Box.....	9
ภาพที่ 2.12 ภาพแหล่งที่มาของแสง.....	9
ภาพที่ 2.13 โทนสีของภาพ.....	10
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ที่ตั้งที่ทำการของบริษัท.....	17
ภาพที่ 3.2 แผนที่บริษัท บริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด.....	17
ภาพที่ 4.1 สถานที่รีสอร์ท.....	21

## สารบัญภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.2 ภาพภายในห้องพัก1.....	22
ภาพที่ 4.3 สถานที่ห้องพัก.....	22
ภาพที่ 4.4 การปรับframe size.....	23
ภาพที่ 4.5 ทางเข้าห้องพัก.....	23
ภาพที่ 4.6 ภาพการถ่ายบริเวณรอบห้องพัก.....	24
ภาพที่ 4.7 ภาพภายในห้องพัก2.....	24
ภาพที่ 4.8 การถ่ายภาพในห้องน้ำ.....	25
ภาพที่ 4.9 ถ่ายเครื่องใช้ภายในห้องพัก.....	25
ภาพที่ 4.10 การใส่ข้อความ.....	26
ภาพที่ 4.11 การทำปกคลิป.....	26
ภาพที่ 4.12 โปสลง Facebook.....	27
ภาพที่ 4.13 คาแรคเตอร์.....	27
ภาพที่ 4.14 ขนาดสตติกเกอร์ไลน์ กว้าง 370 x สูง 320 pixel.....	28
ภาพที่ 4.15 แบบจาก Freepik.....	28
ภาพที่ 4.16 การวาดสตติกเกอร์ไลน์.....	29
ภาพที่ 4.17 การแก้ไขและเปลี่ยนสีข้อความ.....	29

## สารบัญภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.18 วางขายสติ๊กเกอร์ไลน์.....	30
ภาพที่ 4.19 ภาพลวดเตอรี.....	31
ภาพที่ 4.20 การหาภาพ vector ใน Freepik.....	31
ภาพที่ 4.21 โปรมือชั้นหวย แบบที่ 1.....	32
ภาพที่ 4.22 โปรมือชั้นหวย แบบที่ 2.....	32
ภาพที่ 4.23 หาภาพจากอินเทอร์เน็ต.....	33
ภาพที่ 4.24 ใส่แท็กและข้อความสถานที่นั้น.....	33
ภาพที่ 4.25 หน้าปก.....	34
ภาพที่ 4.26 ภาพสถานที่คาเฟ่.....	34
ภาพที่ 4.27 โปสเตอร์ให้ความรู้กับ 10 คาเฟ่คนรักต้นไม้ คลอง 15.....	34
ใกล้สวน.องครักษ์ ตลาดต้นไม้ ศูนย์แพทย์ องครักษ์.....	
ภาพที่ 4.28 วิดีโอสถานที่.....	35
ภาพที่ 4.29 ถ่ายสถานี BTS.....	35
ภาพที่ 4.30 ถ่ายบริเวณหน้าซอยทางเข้า.....	36
ภาพที่ 4.31 ถ่ายบริเวณรอบๆที่พัก.....	36
ภาพที่ 4.32 ถ่ายห้องรับรอง.....	37
ภาพที่ 4.33 ถ่ายภายในห้อง.....	37

## สารบัญภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.34 ถ่ายห้องน้ำภายในห้อง.....	38
ภาพที่ 4.35 ทำปกคลิป.....	38
ภาพที่ 4.36 วิดีโอคลิป.....	39
ภาพที่ 4.37 ถ่ายด้านหน้าบริเวณที่พัก.....	39
ภาพที่ 4.38 ถ่ายด้านหน้าบริเวณที่พัก.....	40
ภาพที่ 4.39 ถ่ายด้านหน้าบริเวณที่พัก.....	40
ภาพที่ 4.40 ถ่ายด้านในในห้องน้ำ.....	41
ภาพที่ 4.41 การทำปกคลิป.....	41
ภาพที่ 4.42 การใส่ข้อความ.....	42
ภาพที่ 4.43 ลงคลิป 48 ville บน youtube.....	42
ภาพที่ 4.44 ลงคลิป 88 living บน youtube.....	43
ภาพที่ 4.45 การทำโปรโมชัน.....	43
ภาพที่ 4.46 การทำโปรโมชัน.....	44
ภาพที่ 4.47 โฟสลง facebook.....	44
ภาพที่ 4.48 ธีมคู่รัก.....	45
ภาพที่ 4.49 ธีมคนทำงาน.....	45

## สารบัญภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.50 ชิมเพื่อน.....	46
ภาพที่ 4.51 ชิมคนเดินทาง.....	46
ภาพที่ 4.52 วิดีโอคลิป.....	47
ภาพที่ 4.53 การปรับขนาดวิดีโอ.....	47
ภาพที่ 4.54 การตัดวิดีโอ.....	48
ภาพที่ 4.55 ลง page face book.....	48
ภาพที่ 4.56 จัดห้องและถ่าย.....	49
ภาพที่ 4.57 ทำปก ให้ความรู้ 10 เมนูอาหาร.....	50
ภาพที่ 4.58 หาภาพจากอินเทอร์เน็ต.....	50
ภาพที่ 4.59 โฟสลง Face book.....	51
ภาพที่ 4.60 ทำภาพให้ความรู้การป้องกันโควิด.....	51
ภาพที่ 4.61 ภาพการทำความสะดวก.....	52
ภาพที่ 4.62 ขนาดวิดีโอ.....	52
ภาพที่ 4.63 การตัดต่อวิดีโอ.....	53
ภาพที่ 4.64 นำคลิปลง page face book.....	53

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด ที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการให้บริการที่พักรายวันรายเดือน และการให้เช่าออฟฟิศ รวมถึงอสังหาริมทรัพย์ประเภทให้เช่า ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 5 สถานที่ ได้แก่ my office เจริญกรุง , 88 living , 48 ville , ดันรักริสอร์ททดลอง 15 รัชอินน์ รีสอร์ท, ฮันนี่อินน์ รีสอร์ท โดยบริษัทต้องการที่จะเข้าถึงลูกค้ามากยิ่งขึ้นด้วยการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยบริษัทต้องการที่จะผลิตสื่อในการโปรโมทที่พักบนสื่อออนไลน์ ตั้งแต่การทำ Art work โปรโมชันที่พัก วิดีโอ เพื่อใช้เป็นสื่อในการทำการตลาดในช่องทางออนไลน์

การผลิตสื่อให้กับบริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด จะเป็นการทำเพื่อโปรโมทที่พักทางช่องทางออนไลน์ เช่นทางเพจ facebook และในช่อง Youtube เพื่อเป็นการเข้าถึงลูกค้ามากยิ่งขึ้น เนื่องจากการใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้กันมาก จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่จะเข้าถึงลูกค้าได้มากขึ้น ผ่านการทำวิดีโอทำ Art work นำเสนอที่พัก

### 1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาในการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อนำไปใช้เผยแพร่ทาง Fan page ดันรักริสอร์ท ทดลอง 15 ไกล้มศว.องครักษ์ ตลาดต้นไม้ ศูนย์แพทย์ องค์กรักษ์ และ ช่อง Youtube comepeeteepuck

### 1.3 ขอบเขตของรายงาน

ผลิตผลงานในช่วงระหว่าง 11 มกราคม 2564 – 30 เมษายน 2564

### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้เรียนรู้การทำงานกับการตัดต่อวิดีโอ การทำ Art work เกี่ยวกับการโปรโมทที่พัก

ได้เรียนรู้การทำงานของบริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป

ได้เรียนรู้ระบบการทำงานจริงในองค์กร

## บทที่ 2

### ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา “เรื่อง การผลิตสื่อมัลติมีเดียสำหรับเผยแพร่ของบริษัท  
ที่ ซินเนอริจี้กรุ๊ป จำกัด” สำหรับการเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีดังต่อไปนี้

#### 2.1. ทฤษฎีการถ่ายภาพและวิดีโอ

##### 2.1.1 องค์ประกอบของภาพ

##### 2.1.2 เรื่องของแสงและเงา

##### 2.1.3 หลักการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

#### 2.2. ทฤษฎีการออกแบบแบบงานกราฟฟิก

##### 2.2.1 อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟฟิก

##### 2.2.2 ส่วนประกอบของการออกแบบ

#### 2.3. แนวทางการออกแบบสติกเกอร์

##### 2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีโมติคอน

##### 2.3.2 แนวคิดด้านสัญลักษณ์

##### 2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน



## 2.1. ทฤษฎีการถ่ายภาพและวิดีโอ

### 2.1.1 องค์ประกอบของภาพ

ณัฐรินทร์ เสมสันต์ (2561) กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบในภาพ (Composiitioning) จะทำให้ภาพมีคุณค่า น่าดึงดูดใจ ทำให้ภาพดูแตกต่างจากภาพธรรมดาทั่ว ๆ ไป เป็นภาพที่มีความหมาย

กฎสามส่วน (Rule of Thirds) การจัดองค์ประกอบของภาพให้ดูดีประการหนึ่งคือการเลือกรวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพ โดยการแบ่งด้านกว้างและด้านยาวออกเป็นด้าน ละสามส่วนจะทำให้ภาพถูกแบ่งออกมาได้ 9 ช่อง จุดที่เส้นแบ่งตัดกันจะมีอยู่ 4 จุดด้วยกัน จุดใดจุดหนึ่งของจุดทั้งสี่ ถือเป็นตำแหน่งสำหรับวางส่วนสำคัญที่สุดของภาพ ซึ่งจะทำให้ภาพมีคุณค่าขึ้น ช่วงภาพมือใหม่มักจะวางจุดสนใจไว้ที่กลางภาพเนื่องจากยังไม่คุ้นกับการมองผ่านช่องมองภาพ หรือมัวพะวงมุ่งสนใจกับวัตถุที่จะถ่าย ดังนั้นหากเราฝึกกวาดสายตาครอบ ๆ ภาพที่ช่องมองภาพแล้วเลือกที่จะเลื่อนจุดสนใจไปยังจุดใดจุดหนึ่งของสี่จุดดังกล่าว เราก็จะได้ภาพที่ดูดีขึ้น



ภาพที่ 2.1 ภาพจุดตัด 9 ช่อง

การวางจุดสนใจไว้ ณ ตำแหน่งต่าง ๆ ดังกล่าวไม่ใช่เป็นข้อบังคับเป็นเพียงแนวทางสำหรับการจัดภาพทั่ว ๆ ไป ช่วงภาพอาจมีแนวทางการวางที่ต่างออกไปแล้วแต่แนวคิดในภาพแต่ละภาพ

ความสมดุลของภาพ (Balancing Elements) ในการจัดวางจุดสนใจไปยังด้านใดด้านหนึ่งของภาพตามกฎสามส่วนนั้น ทำให้น้ำหนักของภาพหนักไปทางด้านนั้น ส่วนอีกด้านหนึ่งจะดูโล่ง จึงควรรหาจุดสนใจรอง ๆ ไว้อีกด้านหนึ่งเป็นการถ่วงน้ำหนักให้ภาพดูสมดุลขึ้น ทั้งนี้ก็อย่าให้จุดสนใจรองนั้นมาลดความเด่นของจุดสนใจหลักจนเกินไป



ภาพที่ 2.2 ภาพการจัดความสมดุลของภาพ

เส้นนำสายตา (leading Line) โดยธรรมชาตินั้น เมื่อเรามองไปยังภาพ ตาของคนเราจะเคลื่อนไปตามเส้นสายต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพ ดังนั้น เราสามารถที่จะจัดองค์ประกอบของภาพให้มีเส้นสาย และให้ผู้ชมเคลื่อนสายตาไปตามเส้นสายนั้น (เส้นสายเหล่านี้ อาจจะเป็นถนน ธารน้ำ ทิวเขา เส้นแบ่งของที่ดิน เส้นแบ่งความเข้มของแสง ขอบเงาของวัตถุ ฯลฯ) ผ่านจุดสนใจจนเลยไกลออกไป เส้นสายเหล่านี้ อาจจะมีรูปทรงเป็นเส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก ฯลฯ



ภาพที่ 2.3 ภาพเส้นนำสายตา

ความสมมาตรและความเป็นแบบแผน (Symmetry and Patterns) เราสามารถสร้างสรรค์ภาพที่มีความสมมาตรและเป็นแบบแผนดูน่าเบื่อหน่าย ให้ดูน่าสนใจได้หากสามารถนำเสนอในมุมมองที่ผู้ชมไม่ได้คาดคิดมาก่อน ในขณะที่เรากำลังเดินหามุมมองภาพ ให้ลองทบทวนคิดว่าช่วงบริเวณนั้นมีโครงสร้างอะไรที่เป็นแบบแผน มีความสมมาตร อาจเป็นอาคาร สิ่งปลูกสร้าง หรือป่าเขา ลองส่องช่องมองกล้องดู ก็อาจได้ภาพที่มีคุณค่าได้ และหากเรามีการคิดต่างออกไปโดยวางจุดสนใจลงไปที่ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งของภาพประเภทนี้ ก็อาจได้ภาพที่ดูดีด้วยก็ได้



ภาพที่ 2.4 ภาพการจัดความสมมาตรของภาพ

มุมมอง (Viewpoint) ก่อนที่จะลงมือถ่ายภาพให้ลองใช้เวลาสักนินิดคิดหามุมที่จะตั้งกล้องสำหรับบันทึกภาพ แทนที่จะเป็นมุมมองในระดับสายตาซึ่งดูจำเจ หากลองก้มลงในมุมต่ำใกล้ระดับพื้น หรือตะแคงกล้องทำมุมเอียง ๆ กับพื้น หรือปีนไปถ่ายในมุมสูง ฯลฯ อาจได้มุมมองที่ต่างออกไป และสามารถสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมภาพนั้น ๆ ได้



ภาพที่ 2.5 ภาพการจัดมุมมองของภาพ

ฉากหลัง (Background) บ่อยครั้งที่ภาพบางภาพที่น่าจะดูดีแต่พบว่าจุดสนใจกลับดูไม่เด่นพอ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะฉากหลังดูวุ่นวายแย่งความสนใจจากจุดสนใจหลัก ดังนั้น ในการถ่ายภาพให้หามุมกล้องที่ฉากหลังดูค่อนข้างเรียบ ไม่มีอะไรก่อกวนสายตา ไม่มีแสงสีที่จะมาแย่งสายตาไปจากจุดสนใจ อีกทางหนึ่งคือ เปิดขนาดของอะพอร์เจอร์ให้ใหญ่ขึ้นเพื่อให้ระยะชัดลึกน้อยลงทำให้ฉากหลังพร่ามัว การถ่ายของชิ้นเล็ก ๆ เช่นการถ่ายภาพดอกไม้ เราสามารถใช้ระยะที่มีสีโทนมืดไปไว้ด้านหลังของดอกไม้ที่จะถ่ายเพื่อทำเป็นฉากหลัง ก็จะทำให้ภาพของดอกไม้ดูโดดเด่นขึ้น



ภาพที่ 2.6 การจัดฉากหลัง

ความลึก (Depth) แม้ว่าภาพถ่ายจะเป็นภาพสองมิติ เราสามารถถ่ายทอดให้ภาพดูมีความลึกเพิ่มอีกมิติหนึ่งได้ โดยการจัดภาพให้มีทั้งฉากหน้า วัตถุ และฉากหลัง ทำให้แต่ละช่วงดูต่างจากกัน อาจแตกต่างกันที่โทนสี น้ำหนักของแสง ความคมชัด ด้วยการจัดวางที่ดีทำให้ภาพดูมีความลึกขึ้น



ภาพที่ 2.7 ความลึกของภาพ



กรอบภาพ (Framing) ภาพบางภาพอาจดูโล่ง ๆ แต่หากเราแต่งภาพโดยให้มีฉากหน้า เช่น ให้มีกิ่งไม้ใบไม้มาแซม ๆ ที่ขอบภาพ สามารถทำให้ภาพดูดีขึ้นไม่โล่งเหมือนเดิม การประกอบภาพ ด้วยขอบประตู หรือขอบหน้าต่างไว้บริเวณขอบของภาพสักสองถึงสี่ด้านก็ช่วยให้ภาพนั้น ๆ ดูไม่โล่งจนเกินไปได้เช่นกัน การจัดให้มีกรอบภาพแบบธรรมชาตินี้ยังเป็นเทคนิคที่ช่วยให้จุดสนใจดูเด่นขึ้นและยังเพิ่มมิติให้กับภาพได้



ภาพที่ 2.8 การจัดกรอบในภาพถ่าย

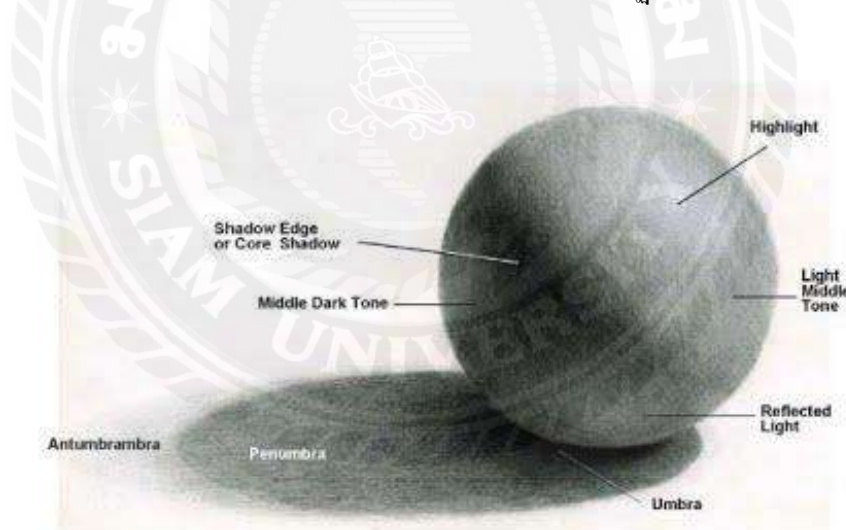
การตัดส่วนเกิน (Cropping) บางครั้งการถ่ายภาพมีข้อจำกัดทำให้ไม่สามารถถ่ายภาพวัตถุหลักให้มีขนาดใหญ่เท่าที่ต้องการอาจจะเนื่องจากถ่ายในระยะไกลเกินไป หรือบางครั้งภาพที่ถ่ายนั้นพบว่าจุดสนใจหลักถูกแย่งความสนใจจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ การตัดขอบภาพในส่วนที่ไม่จำเป็นออกไปจึงช่วยแก้ปัญหานี้ได้



ภาพที่ 2.9 ภาพการตัดส่วนเกิน

## 2.1.2 เรื่องของแสงและเงา

ณัฐรินทร์ เสมสันต์(2561) กล่าวว่าแสงเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นต้นกำเนิดที่ทำให้เกิดภาพที่ตาของเราสามารถมองเห็น แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลาย ๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปที่กระทบวัตถุหนึ่ง ๆ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไปและสะท้อนคลื่นแสงสีอื่นเข้าสู่ตาเราทำให้เรามองเห็นวัตถุเป็นสีนั้น การที่ตาของเราเห็นความเข้มของแสงที่บริเวณต่าง ๆ บนผิวของวัตถุไม่เท่ากันเนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ ยาวไม่เท่ากัน และระนาบของผิวของวัตถุทำมุมกับแหล่งกำเนิดแสงไม่เท่ากัน บริเวณที่สว่างที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า Highlight ส่วนบริเวณของวัตถุที่ไม่ถูกแสงกระทบจะพบกับความมืด ความมืดบนผิวของวัตถุจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่ามีแสงจากที่ใดที่หนึ่งมากระทบน้อยหรือมาก บริเวณที่มืดที่สุดบนผิววัตถุเรียกว่า High Shade การที่แสงส่องมายังวัตถุ จะถูกตัววัตถุบังไว้ทำให้เกิดเงาของวัตถุไปปรากฏบนพื้นที่ที่วางวัตถุนั้น บริเวณของเงาจะแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ส่วนที่มืดที่สุดเรียกว่า Umbra ส่วนที่มืดปานกลางเรียกว่า Penumbra ส่วนที่มืดน้อย เป็นวงจาง ๆ ถัดจาก Penumbra เรียกว่า Antumbra ซึ่งบางครั้งจะไม่ปรากฏขึ้นของ Antumbra ให้เห็น

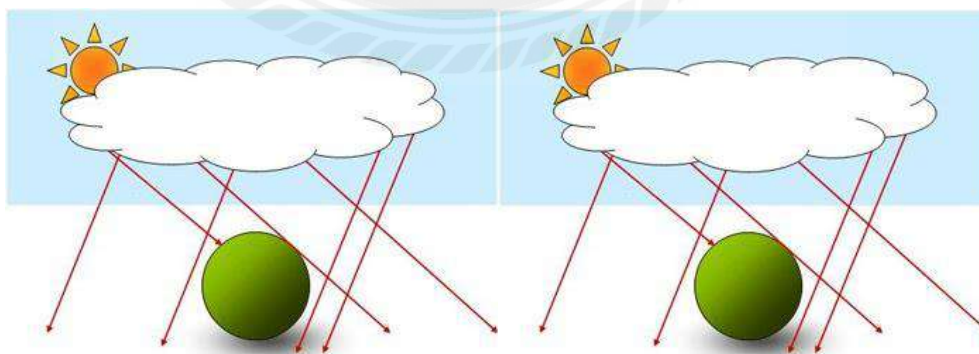


ภาพที่ 2.10 ภาพชื่อของเงาในแต่ละส่วน

คุณภาพของแหล่งกำเนิดแสงมีความสำคัญมาก แหล่งกำเนิดแสงที่ดูมีขนาดเล็กเช่น หลอดไฟ หรือดวงอาทิตย์ (เนื่องจากอยู่ไกลจากโลก) เมื่อตกกระทบลงบนผิวของวัตถุจะปรากฏ จำนวนชั้นความแตกต่างของความเข้มของแสงมีน้อย กล่าวคือที่สว่างสว่างมาก ที่มีดก็มืดมาก ส่วน บริเวณที่สว่างกลาง ๆ มีน้อย (High Contrast) ทำให้ภาพของวัตถุดูแข็ง ขาดความนุ่มนวล หาก แหล่งกำเนิดแสงมีขนาดกว้างใหญ่ เช่น ช่วงที่พระอาทิตย์อยู่หลังก้อนเมฆ ท้องฟ้าบริเวณนั้นเปรียบ เหมือนแผ่นแสงขนาดใหญ่ที่ส่องลงมา หรือช่องหน้าต่างขนาดใหญ่ที่ปูด้วยกระดาษสีขาว ขุ่นและมีแสงส่องจากอีกด้านหนึ่ง เมื่อแสงดังกล่าวกระทบลงบนวัตถุจะทำให้ภาพของวัตถุ นุ่มนวล ถือเป็นแสงที่มีคุณภาพ ในสตูดิโอถ่ายภูมุนั้น ไฟแฟลชถือเป็นแหล่งกำเนิดแสงที่ด้อย คุณภาพเช่นเดียวกับแสงจากหลอดไฟ แต่เมื่อหุ้มด้วยกระโจมกระจายแสง (Soft Box) ลักษณะแสง ที่ได้จะเป็นแผ่น ทำให้แสงตกกระทบบนวัตถุนุ่มขึ้น



ภาพที่ 2.11 ภาพอุปกรณ์ Soft Box



ภาพที่ 2.12 ภาพแหล่งที่มาของแสง

การถ่ายภาพจึงให้คำนึงถึงแหล่งที่มาของแสง คุณภาพของแสงเป็นสำคัญ ในทางปฏิบัติ แสงบนวัตถุที่จะถ่ายนั้นอาจมาจากหลายทิศทาง อาจจะมาจากการสะท้อนบนผิววัตถุอื่น เช่นผนัง ตึก หรือมาจากแหล่งกำเนิดแสงอื่น เช่นแสงจากหลอดไฟ ช่างภาพจึงต้องฝึกให้มีทักษะในการมองเห็นความเข้มของแสงบนผิววัตถุว่ามีมากน้อยเพียงใด (ภาพของวัตถุนุ่มนวลหรือไม่) นอกจากนี้ให้ดูเรื่องทิศทางที่มาของแหล่งกำเนิดแสง โดยปกติจะเลี่ยงไม่ให้แสงมาจากด้านหลังของช่างภาพ เนื่องจากทำให้วัตถุดูแบนขาดมิติ ทิศของแสงที่ดีควรทำมุม 45 องศากับวัตถุ ในด้านที่มีคของวัตถุ หากมีฉากสีขาวช่วยสะท้อนแสงจะช่วยทำให้วัตถุนุ่มนวลขึ้น อนึ่งการถ่ายภาพที่ใช้แสงแข็ง ๆ หรือเล่นกับเงาของวัตถุก็สามารถทำให้ภาพดูโดดเด่นได้เช่นกันขึ้นอยู่กับงานสร้างสรรค์ของช่างภาพแต่ละคน



ภาพที่ 2.13 โทนสีของภาพ

ในเรื่องของสีสันของภาพนั้น การถ่ายภาพไม่จำเป็นต้องได้ภาพที่มีสีสันสดใสเสมอไป ภาพที่มีโทนสีออกไปทางสีหนึ่งสีใดก็สามารถให้ความหมาย สร้างอารมณ์ และทำให้ภาพน่าสนใจได้ แม้แต่จะเป็นภาพสีขาวดำหรือภาพที่ใช้สีเดียว (Mono Tone) ภาพบางภาพให้ความรู้สึกที่ดีกว่า ภาพที่มีสีสันเสียอีก ภาพที่มีชื่อเสียงที่เป็นภาพขาวดำก็มีอยู่มากมาย



### 2.1.3 หลักการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

1. 10 วินาที การถ่ายวิดีโอในแต่ละช็อต ควรจะมีความยาวอย่างน้อย 10 วินาที เพราะจะสะดวกในการตัดต่อวิดีโอ
  2. การถือกล้องวิดีโอ เราควรจะเอามือสอดเข้าไปใน grip เพื่อป้องกันการตกหล่น ในกรณีที่เราไม่ได้ใช้ขาตั้งกล้อง เราควรจะหาที่วางให้กับช้อคของเร เช่น พนักเก้าอี้ ท้อง หัวเข่า เพื่อป้องกันการสั่นไหวในขณะที่ถ่าย
  3. Pan คือ การหมุนกล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวามาซ้าย เราควรจะหมุนฝั่งใดฝั่งหนึ่งถือเป็น 1 ช็อต ไม่ควรหมุนไปมา จะทำให้คนดูงง
  4. Tilt คือ การหมุนกล้องขึ้นบนหรือลงล่าง ใช้หลักการเดียวกับการแพน นั่นคือ หมุนฝั่งเดียวถือเป็น 1 ช็อต
  5. Zoom เป็นการเปิดเผยรายละเอียดของภาพในขณะนั้น เวลาเราซูมจะทำให้ภาพมีโอกาสสั่นไหวมากขึ้น ถ้าเป็นไปได้ให้เราเดินเข้าไปถ่ายได้จะดีกว่า
  6. Dolly คือ การเคลื่อนที่กล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวามาซ้าย ซึ่งจะให้ภาพที่สวยงามกว่าการแพน แต่เราต้องใช้อุปกรณ์เพิ่มเติม เช่น สไลเดอร์ หรือ stedicam ช่วยในการถ่าย
- การจัดองค์ประกอบของภาพ
1. Head room and Space room เราควรเว้น ระยะพื้นที่ระหว่างศีรษะกับขอบด้านบน และระยะพื้นที่ด้านหน้าและด้านหลังของผู้พูดในวิดีโอ
  2. กฎ 3 ส่วน ใช้สำหรับการถ่ายวิวทิวทัศน์กับท้องฟ้า โดยแบ่งพื้นที่ในภาพออกเป็น 3 ส่วน ให้เราเลือกว่าจะให้วิวกับท้องฟ้าคนละกี่ส่วน
  3. จุด ตัด 9 ช่อง แบ่งพื้นที่ในภาพโดยใช้เส้น 3 เส้นในแนวนอนและแนวตั้งตัดกัน จะมีจุดทั้งหมด 9 จุด เราจะวางตำแหน่งของวัตถุให้ตรงกับจุดตัดของเส้น จะทำให้ภาพของเราดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

4. เส้นนำสายตา เช่น เวลาเราเจอภาพที่มีลักษณะเป็นแถวเป็นแนว ของวางเรียงกัน ทางรถไฟ เดินแถว ดูแล้วจะสวยงาม

### มุมมองในการถ่ายวิดีโอ

1. Normal view มุมมองในระนาบปกติ
2. Bird eyes view มุมมองของนก มองจากด้านบนลงล่าง
3. Worm eyes view มุมมองของหนอน มองจากด้านล่างขึ้นบน

### รูปแบบการเพิ่มสีสันให้กับวิดีโอ

1. Silhouette การถ่ายวิดีโอย้อนแสง ทำให้วัตถุกลายเป็นสีดำ ถ่ายในช่วงใกล้พระอาทิตย์ตกดิน
2. Depth of Field ความชัดตื้นชัดลึกของวัตถุ ขึ้นอยู่กับการตั้งค่ารูรับแสง ถ้ารูรับแสงกว้างจะได้ภาพชัดตื้น

### วิธีตั้งค่าต่างๆของกล้อง

1. Exposure รูรับแสงกว้าง แสงจะเข้ามาได้เยอะ ภาพมีความสว่าง
2. White Balance อุณหภูมิของแสงมีหน่วยเป็นเคลวิน มีทั้งแบบ Day light คือแบบ outdoor อยู่ในช่วง 5400 K, แบบ Tungsten จะให้แสงออกเป็นสีเหลือง อยู่ในช่วง 3200 K

## 2.2 ทฤษฎีการออกแบบแบบงานกราฟฟิก

### 2.2.1 อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก

#### 1. รูปแบบตัวอักษรและขนาด

อาจารย์ฉลอง แก้วชุมพล(2560)การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดคล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความรายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัวบนชิ้นงานต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย

สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องคิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

## 2.การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

## 3.การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดวกตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีสันตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

## 4.การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะพอดีช่วยให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

### 2.2.2 ส่วนประกอบของการออกแบบ

1.จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดยอาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ

2.เส้น เป็นส่วนประกอบของจุดหลาย ๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้งก็ได้ รวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น

3.รูปร่าง เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ซึ่งมีลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระไม่แน่นอน

4.รูปทรง เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาวแล้ว ยังเพิ่มความหนาขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างลักษณะของวัตถุต่างๆได้

5.แสงและเงา เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่นขึ้น หรือเห็นรายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

6.สี มีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จาก การที่แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจแยกสีเป็น 2 ประเภท คือ

- สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่น ๆ อีกมากมาย
- สีที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์ อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นมาใหม่ก็ได้

7.ลักษณะพื้นผิว ในการออกแบบกราฟิก พื้นผิวมี 2 ลักษณะคือ

- พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ อาจเรียบหรือขรุขระ
- พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใด ๆ ทางกราฟิก

8.สัดส่วน สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียดไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้

9.ทิศทาง เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา การเดินทาง ถนน ฯลฯ

10.จังหวะ สีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีสีลาที่เคลื่อนไหวที่แสดง ความถี่หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า “ลงตัว”

11.บริเวณว่าง ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมาย ให้ผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย

12. ระยะของภาพ สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ใ้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ

## 2.3. แนวทางการออกแบบสติกเกอร์

### 2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีโมติคอน

สติกเกอร์ไลน์ทำหน้าที่ในการแสดงอารมณ์ผ่านทางใบหน้าเช่นเดียวกับอีโมติคอนโดยใช้การสมมติฐานกับใบหน้ามนุษย์ ดังนั้นจึงใช้แนวคิดนี้มาประกอบการศึกษา โดย สุริลักษณ์ วีระโจง (2550) อ้างในสมเกียรติ ศรีเพชร ระบุว่า อีโมติคอนเปรียบเหมือนภาพศิลปะในที่ใช้สื่อสารแทนที่เป็นตัวหนังสือ (Text) สามารถแสดงกิริยาท่าทางหรืออารมณ์ความรู้สึกที่มีความหมายทำให้เห็นภาพหรือสื่อด้วย

ร่างกาย (Body language) ในขณะที่ ปรารธนา อรัญญิก (2549) อ้างในสมเกียรติ ศรีเพชร ได้อ้างถึง David Crystal ว่า ปฏิสัมพันธ์ในโลกออนไลน์นั้นไม่สามารถแสดงสีหน้าและลักษณะท่าทางเพื่อแสดงออกทางความคิดหรือความรู้สึกอีโมติคอนจึงถูกนำมาใช้ในการสื่อสารและสามารถช่วยในส่วนอื่น ๆ เช่น 1. การเน้นโทนเสียง 2. แสดงอารมณ์และความรู้สึก และ 3. ทำให้การอ่านหรือรับรู้ข้อความนั้นสมบูรณ์

### 2.3.2 แนวคิดด้านสัญยะ

แนวคิดของ Saussure มอง “สัญยะ” เกิดจากองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ “ตัวหมาย” (Signifier) ที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส และ “ตัวหมายถึง” (Signified) ที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้รับสาร การรวมตัวกันระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงเป็นเรื่องของวัฒนธรรม (Cultural Convention) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ นอกจากนี้ประเด็นสำคัญอีกประการคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงมีลักษณะสะเปะสะปะหรือ “ตามอำเภอใจ” (Arbitrary) ซึ่งผู้วิจัยนำเอามาเป็นแนวคิดหลักของการศึกษาเรื่องนี้ เพราะเนื้อหาที่ปรากฏในสติกเกอร์ไลน์นั้นไม่มีความตายตัวหรือคงที่ถาวร ในขณะที่ Charles Sanders Peirce ได้จัดแบ่งสัญยะออกเป็น 3 ประเภทตามได้แก่ 1. สัญรูป (Icon) คือ สิ่งที่มีรูปร่างลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับของจริงนั้น ๆ 2. ดัชนี (Index)

คือ เครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงของจริงแบบเป็นเหตุเป็นผลกัน (Causal connection) และ 3. สัญลักษณ์ (Symbol) คือ สิ่งที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างที่บ่งชี้ความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงที่มันอ้างอิงถึงนั้น ไม่ใช่ความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติแต่เป็นผลมาจากข้อตกลงของสังคม (Socialconvention)

### 2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน

ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์ (2450) อ้างในสมเกียรติ ศรีเพ็ชร ได้กล่าวโดยสรุปว่า รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกะเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหนือจริง (Make Believe World) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่จะจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกถึงการรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ นอกจากนี้ Randall P.Harrison กล่าวถึงกลยุทธ์การสร้างตัวการ์ตูนโดยสรุปได้ว่า การสร้างตัวการ์ตูนนั้นรูปทรง พื้นผิว เงาม ล้วนแล้วแต่ใช้เส้นที่เรียบง่ายและน้อยที่สุด รายละเอียดจะเลื่อนราง สามารถแยกออกเป็น 4 ส่วน คือ 1. การแสดงอารมณ์ผ่านทางศิระและรูปร่างของการ์ตูน 2. การสร้างโลก 3 มิติ 3. สัญลักษณ์ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ และ 4. รหัสของสี

### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

##### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด

3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 2823/3 ถนนเจริญกรุง แขวงบางค้อแหลม

เขตบางค้อแหลม กรุงเทพมหานคร 10120



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ที่ตั้งที่ทำการของบริษัท

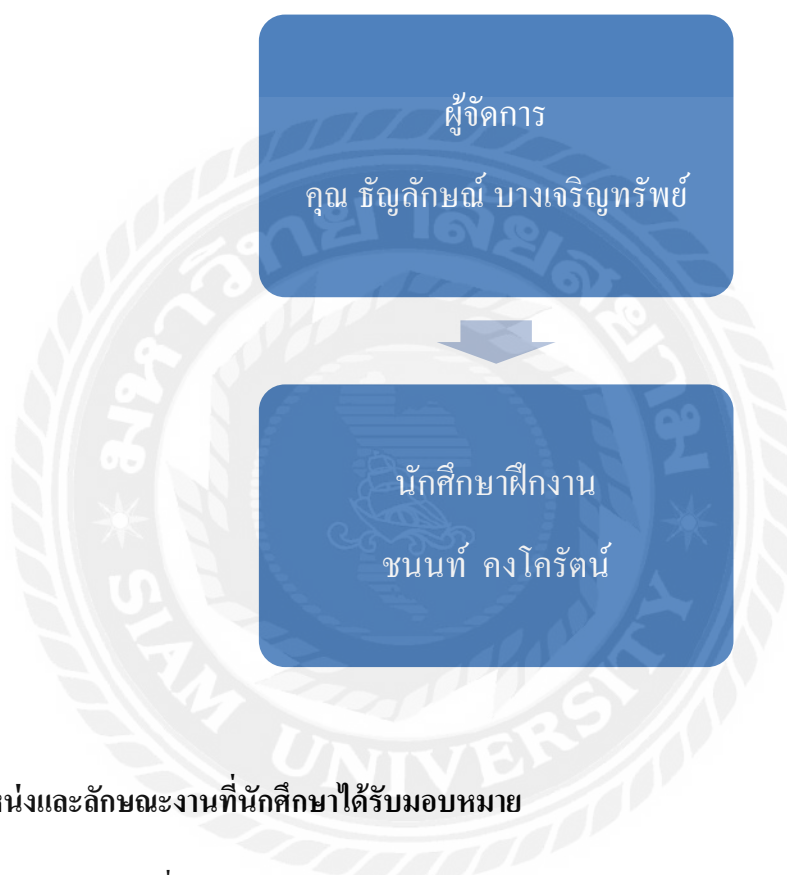


ภาพที่ 3.2 แผนที่บริษัท บริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด

### 3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร

การซื้อและการขายอสังหาริมทรัพย์ ประกอบการให้เช่าอสังหาริมทรัพย์ เป็นรูปแบบห้องพักรายวันและรายเดือน

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร



### 3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

#### 3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นายชนนท์ คงโคร์ตัน ตำแหน่ง video editor

#### 3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายดำเนิน

ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา คุณ รัชฎ์ลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ ให้ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อวิดีโอ ทำ artwork



### 3.5 ชื่อ สกุลและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 คุณ ชัญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์

3.5.1 ตำแหน่ง ผู้จัดการ

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 11 มกราคม 2564 – 30 เมษายน 2564  
รวม 16 สัปดาห์

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00 น. – 17.30 น.

### 3.7 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

#### ตารางที่ 3.1 ตารางรายละเอียดการปฏิบัติงาน

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	เรียนรู้งานขั้นเบื้องต้น และความรับผิดชอบของแผนก
สัปดาห์ที่ 2	ดูงานและออกถ่ายและนำมาตัดวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 3	ตัดต่อวิดีโอ ออกแบบสตติกเกอร์ไลน์ ถ่ายวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 4	ทำสตติกเกอร์และ Artwork
สัปดาห์ที่ 5	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 6	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 7	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ ถ่ายวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 8	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ ถ่ายวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 9	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 10	ทำ Artwork
สัปดาห์ที่ 11	ทำ Artwork ถ่ายวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 12	ทำ Artwork ตัดต่อวิดีโอ ถ่ายวิดีโอ
สัปดาห์ที่ 13	ทำ บทความ เก็บบทความ
สัปดาห์ที่ 14	หยุด
สัปดาห์ที่ 15	ทำ Art work แก้ Art work
สัปดาห์ที่ 16	ทำ Art work ตัดวิดีโอ

### 3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

#### 3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

กล้อง dslr canon 700 d

คอมพิวเตอร์

ไฟ softbox

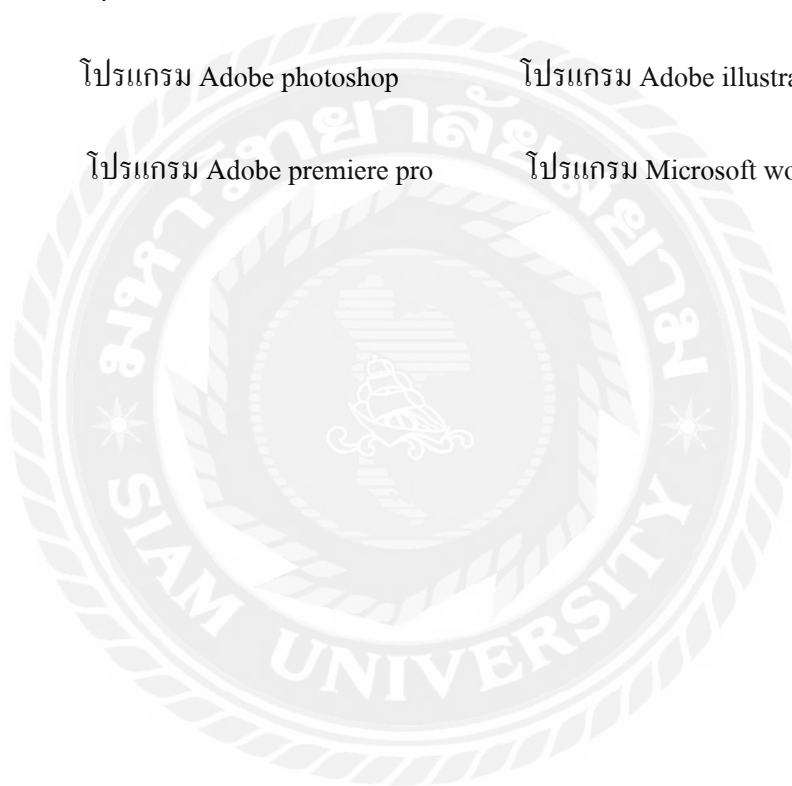
#### 3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe photoshop

โปรแกรม Adobe illustrator

โปรแกรม Adobe premiere pro

โปรแกรม Microsoft word



## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานสหกิจเรื่อง การผลิตสื่อมัลติมีเดียสำหรับเผยแพร่ของบริษัท ที ซินเนอร์จี กรุ๊ป จำกัด โดยนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาผลิตสื่อเพื่อใช้สำหรับเผยแพร่ข้อมูลต่างๆของบริษัท เพื่อให้ได้ทราบข้อมูลต่างๆ ได้แก่ การทำสติ๊กเกอร์ไลน์ การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอที่พัก สถานที่ รีสอร์ทอินน์ริสอร์ท, ตันรักรีสอร์ท, 48 VILLE DONMUEANG AIRPORT ,88 Living ต่อไปจะเป็นการอธิบายการทำงานโดยเรียงลำดับตามสัปดาห์ ดังนี้

#### สัปดาห์ที่ 1

สำรวจดูสถานที่รีสอร์ททรักซ์อินน์และทดลองถ่ายคลิปวิดีโอเพื่อนำเสนอสถานที่เพื่อให้เห็นภาพรวมในสถานที่และเผยแพร่บน Facebook page ของที่พัก โดยมี อัตราส่วน VDO 16:9



ภาพที่ 4.1 สถานที่รีสอร์ท

ดูรอบๆบริเวณที่พัก และภายในห้องพักและเพื่อเก็บภาพวิดีโอสำหรับใช้ในการตัดต่อวิดีโอ



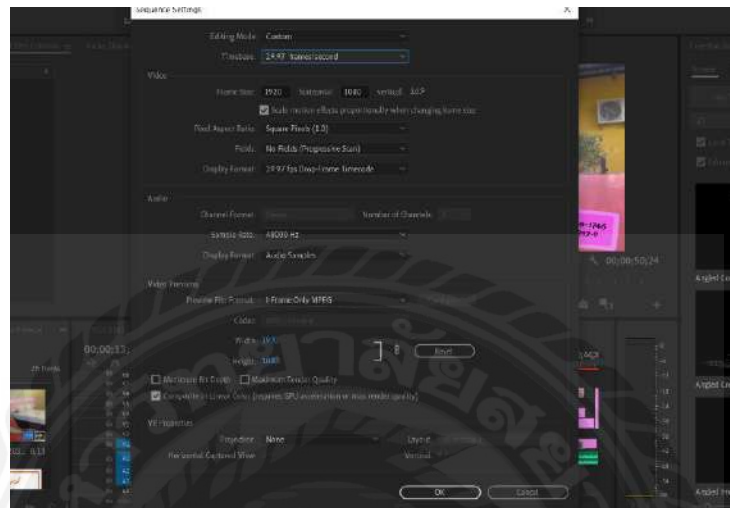
ภาพที่ 4.2 ภาพภายในห้องพัก1



ภาพที่ 4.3 สถานที่ห้องพัก

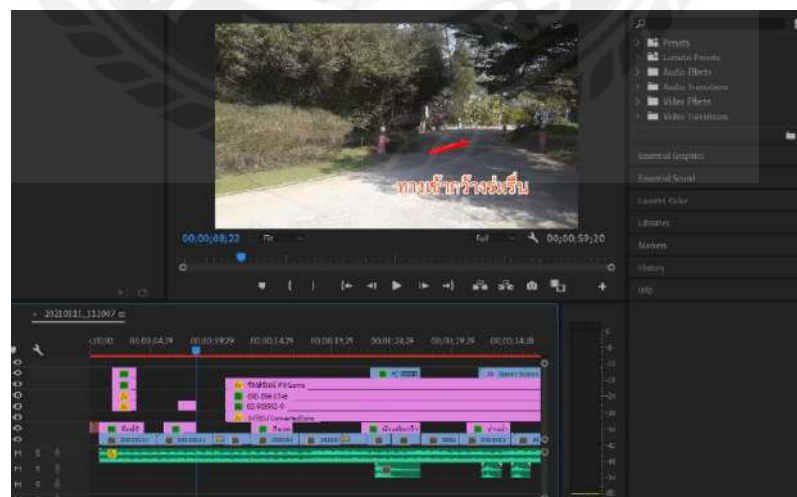
## สไลด์ที่ 2

นำวิดีโอมาตัดเพื่อลง Facebook โดยมีการปรับขนาดวิดีโอให้มีอัตราส่วน 16:9 Frame Size horizontal 1920 vertical 1080 และใส่ข้อความเพื่อบอกข้อมูลรหัสรายการติดต่อและทำปกคลิปโดยมีขนาด 16:9 Frame Size horizontal 1920 vertical 1080 เพื่อให้เท่ากับขนาดวิดีโอ



ภาพที่ 4.4 การปรับ frame size

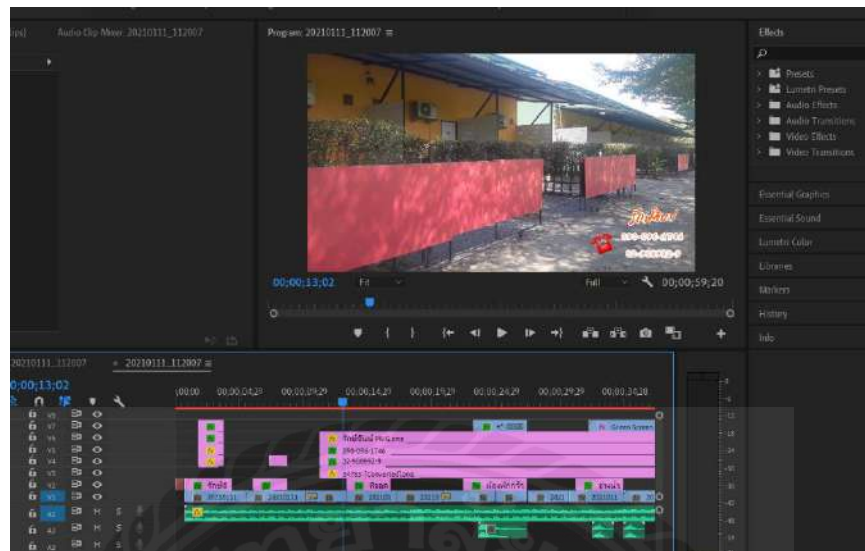
เมื่อจัด frame size เรียบร้อยแล้วจึงนำวิดีโอมาจัดเรียงเพื่อตัดต่อในโปรแกรม premiere pro โดยมีการถ่ายแนะนำตั้งแต่ทางเข้าที่พัก บริเวณรอบๆห้องพัก ภายในห้องพัก ห้องน้ำและ TV



ภาพที่ 4.5 ทางเข้าห้องพัก

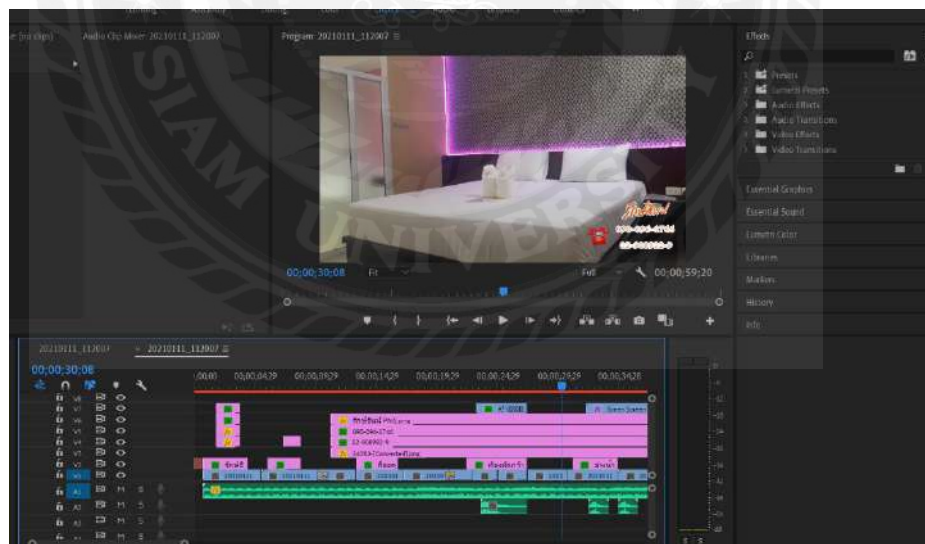


ถ่ายบริเวณรอบห้องพักเพื่อให้คนได้เห็นด้านนอกห้องพัก



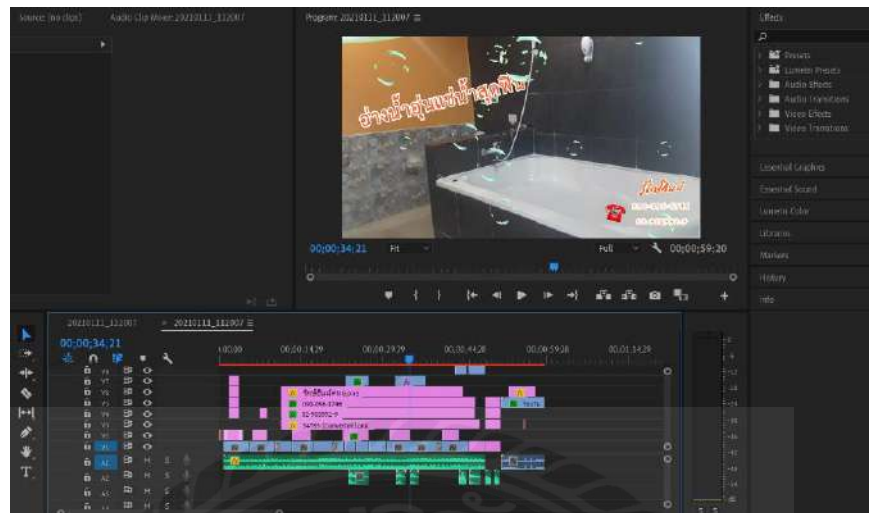
ภาพที่ 4.6 ภาพการถ่ายบริเวณรอบห้องพัก

ถ่ายภายในห้องพักเพื่อให้เห็นถึงรายละเอียดการตกแต่งที่นอนความสะอาดภายในห้องพัก



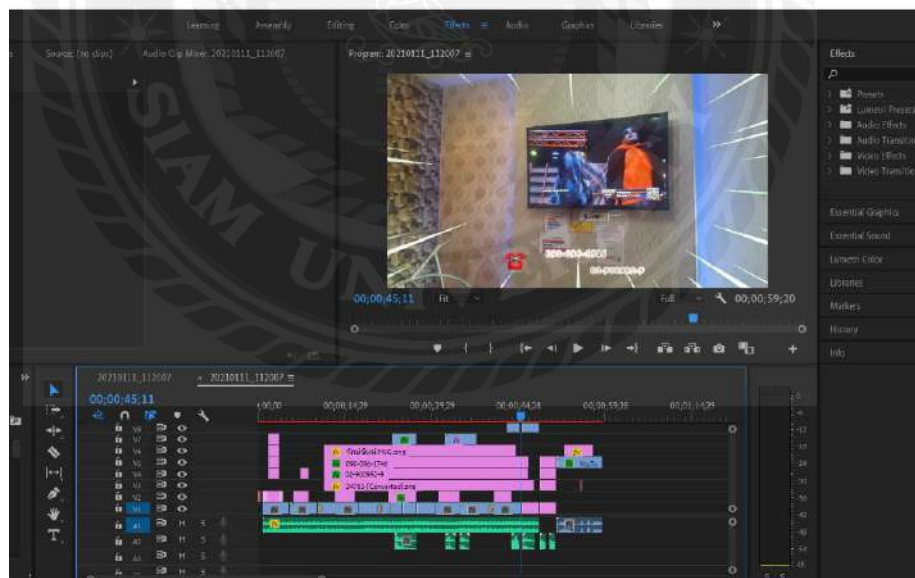
ภาพที่ 4.7 ภาพภายในห้องพัก2

ภายในห้องน้ำก็จะถ่ายถึงจุดเด่น คือภายในห้องน้ำจะมีอ่างน้ำ



ภาพที่ 4.8 การถ่ายภายในห้องน้ำ

และถ่าย TV เพื่อให้เห็นอุปกรณ์เครื่องใช้ภายในห้อง



ภาพที่ 4.9 ถ่ายเครื่องใช้ภายในห้องพัก

มีการใส่คีย์Keywordเป็นข้อความและเบอร์โทร เพื่อดึงคนที่เข้ามาดูคลิปและเบอร์โทรเพื่อ  
ง่ายต่อการติดต่อ



ภาพที่ 4.10 การใส่ข้อความ

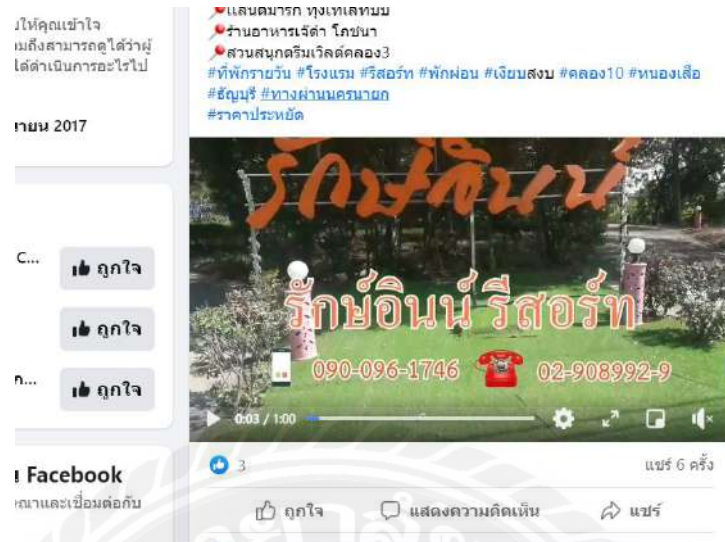
การทำปกคลิปทำโดยการใส่โลโก้และห้องพักและจัดองค์ประกอบภาพให้มีความน่าสนใจ  
ดึงดูดสายตาผู้ที่ผ่านมามีอัตราส่วน กว้าง 1920 สูง 1080



ภาพที่ 4.11 การทำปกคลิป



เมื่อทำเสร็จและส่งให้พนักงานตรวจแล้วจึงโพสต์ลงเพจ Facebook



ภาพที่ 4.12 โพสต์ Facebook

ที่ปักใกล้คำชะ โนด โรงแรมร้านอินน์ รีสอร์ท ชัยบุรี คลอง10 ปทุมธานี

สัปดาห์ที่ 3

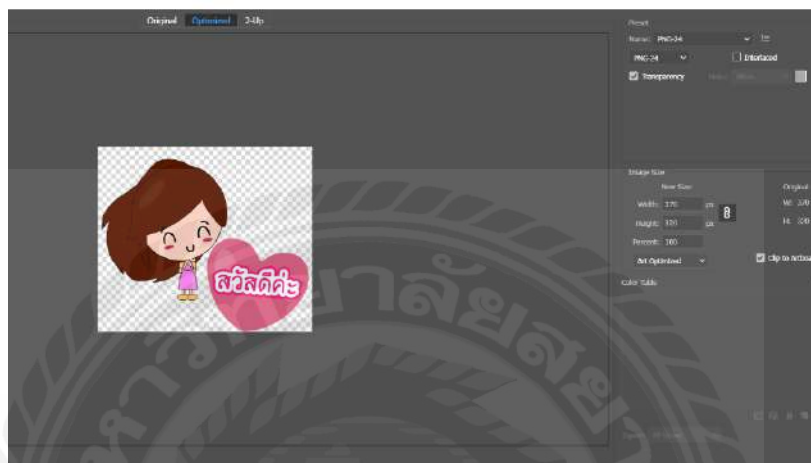
ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์รีสอร์ท ต้นรักรีสอร์ท โดยส่งตัวแบบให้กับพนักงานที่ปรึกษาตรวจ  
เมื่อได้ค่าแลตเตอร์ตามที่ต้องการแล้วจึงลงมือทำโดยออกแบบ



ภาพที่ 4.13 คาแรคเตอร์

#### สไลด์ที่ 4

ทำสติ๊กเกอร์ไลน์จำนวน 16 ตัว โดยแต่ละตัวก็จะมีลักษณะท่าทางที่แตกต่างกันไปตามข้อความ และมีขนาด กว้าง 370 x สูง 320 pixel โดยวาดใน adobe illustrator โดยใช้การกราฟจากจากเว็บไซต์ Freepik เอาส่วนที่ต้องการใช้มาปรับใช้กับ สติ๊กเกอร์ไลน์ โดยใช้สีชมพูเพื่อให้เข้ากับสี สอรัท

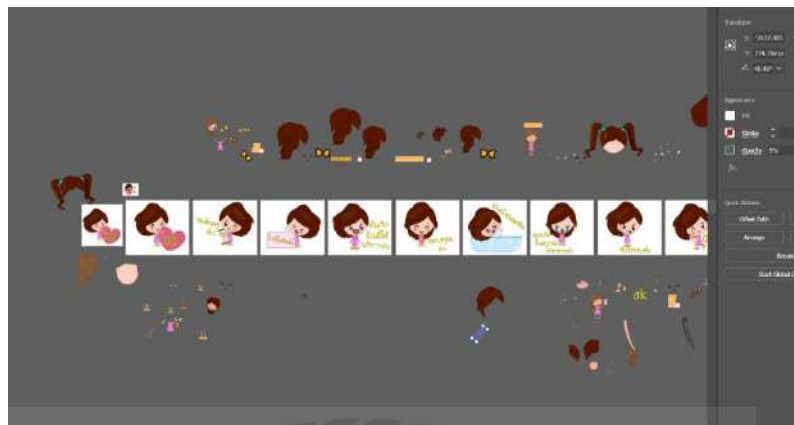


ภาพที่ 4.14 ขนาดสติ๊กเกอร์ไลน์ กว้าง 370 x สูง 320 pixel



ภาพที่ 4.15 แบบจาก Freepik

การวาดสตีกเกอร์โดยกราฟเอจากแบบ และมาแก้ไขเพื่อให้เข้ากับลักษณะตามที่ต้องการ



ภาพที่ 4.16 การวาดสตีกเกอร์ไลน์

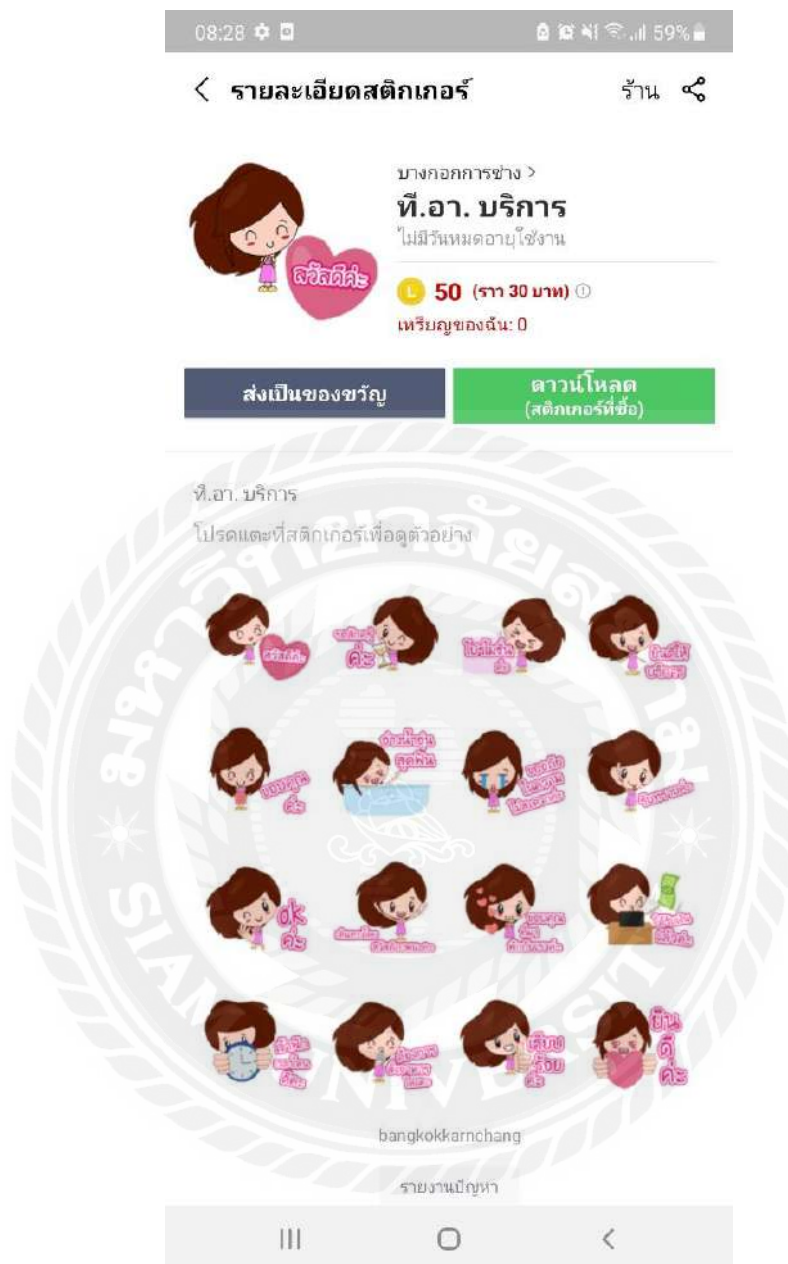
สไลด์ที่ 5

แก้ข้อความในสตีกเกอร์ไลน์โดยเปลี่ยนสีตัวอักษรเป็นสีชมพูโดยใช้ font WR Tish Kid ในสวนของชื่อใช้ ที.อา.บริการ และวางขายในไลน์



ภาพที่ 4.17 การแก้ไขและเปลี่ยนสีข้อความ

วางขายสติ๊กเกอร์ ในราคา 30 บาท



ภาพที่ 4.18 วางขายสติ๊กเกอร์ไลน์

## สัปดาห์ที่ 6

ทำ artwork ให้ความรู้เกี่ยวกับคาเฟ่ของจังหวัดนครนายก และทำโปรหวย ตามที่ได้รับมอบหมาย โดยได้รับข้อมูลโปรโมชันหวยของที่พักจาก พนักงานที่ปรึกษา โดย นำภาพลอตเตอรี่มา ตัดแต่งใน adobe photoshop และใส่ข้อความลงไปเพื่อให้คนสนใจโดย ออกแบบ 2 แบบที่แตกต่างกัน และ โดยมีข้อมูลที่สำคัญคือ ลอตเตอรี่สามารถนำมาเป็นส่วนลด 80 บาท และใช้ภาพตกแต่งโดยนำมาจาก Freepik



ภาพที่ 4.19 ภาพลอตเตอรี่



ภาพที่ 4.20 การหาภาพ vector ใน Freepik



เมื่อได้ภาพที่ต้องการครบแล้วจึงนำมาตัดต่อลงในโปรแกรม photoshop โดยมีคีย์เวิร์ดที่สำคัญคือ ลอตเตอรี่สามารถนำมาเป็นส่วนลด 80 บาท



ภาพที่ 4.21 โพรโมชันหวย แบบที่ 1



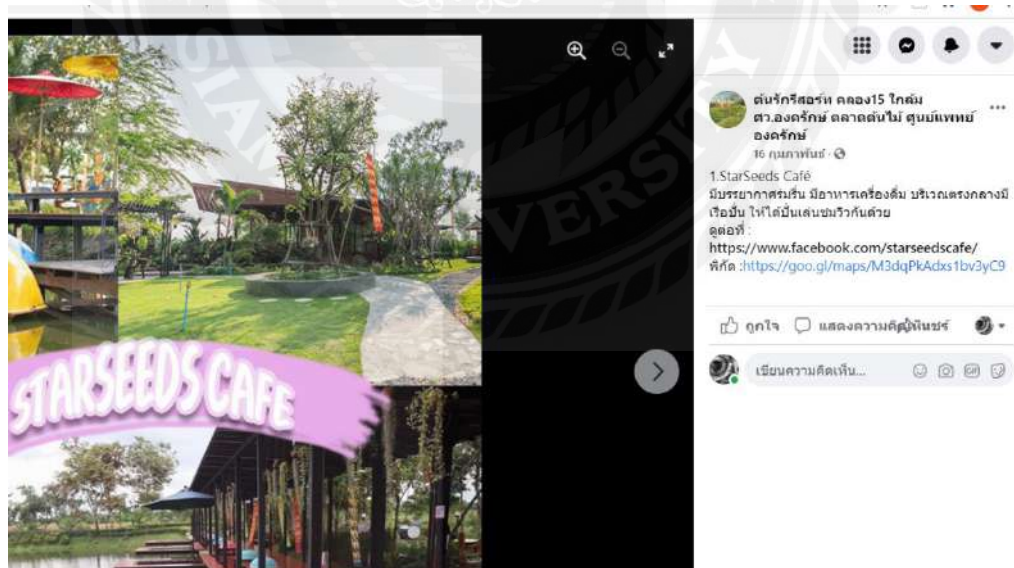
ภาพที่ 4.22 โพรโมชันหวย แบบที่ 2

การทำภาพให้ข้อมูลเกี่ยวกับ คาเฟ่ ทำโดยการค้นหาสถานที่คาเฟ่ที่น่าสนใจและนำรูป มาต่อกันโดย  
โดยมีทำภาพ ปก เพื่อให้เห็นข้อมูลเกี่ยวกับบทความที่ชัด โดยมีขนาด  
ภาพหน้าปก กว้าง 1080 สูง 720 pixel และ ภาพสถานที่ กว้าง 720 สูง 720 pixel

การหาภาพจากอินเทอร์เน็ต หาโดยการหาจาก page สถานที่นั้น เมื่อนำรูปมากจะเขียน  
แคปชั่นได้ภาพไว้ด้วยว่ามาจากที่ไหน

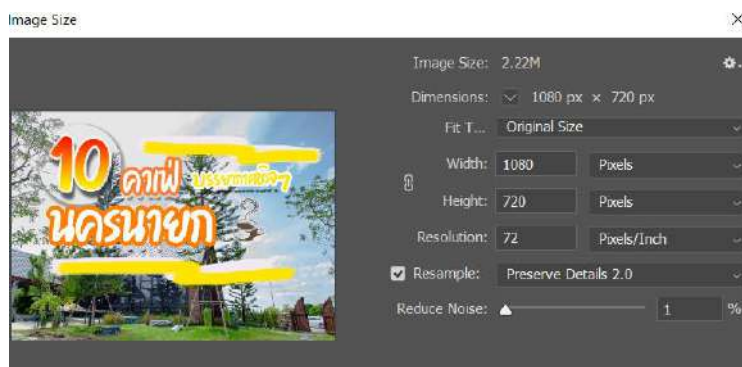


ภาพที่ 4.23 หาภาพจากอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 4.24 ใส่แท็กและข้อความสถานที่นั้น

หน้าปกมีขนาด 1080 px x 720 px และภาพเนื้อหา มีขนาด 720px x 720x



ภาพที่ 4.25 หน้าปก



ภาพที่ 4.26 ภาพสถานที่คาเฟ่



ภาพที่ 4.27 โปสให้ความรู้กับ 10 คาเฟ่ นครนายก ดันรักรีสอร์ท คลอง15 โกดังสว.องครักษ์ ตลาด  
ต้นไม้ ศูนย์แพทย์ องค์กรักษ์



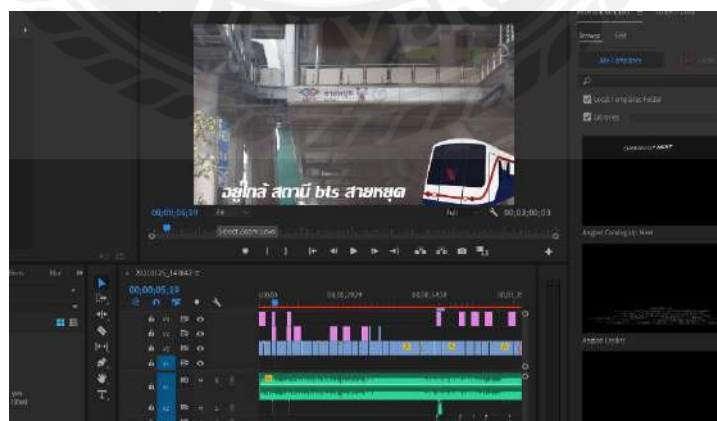
## สัปดาห์ที่ 7

ออกถ่ายวิดีโอโรงแรม 48 VILLE DONMUEANG AIRPORT เพื่อนำมาตัดวิดีโอ โดยการสอบถามรายละเอียดต่างๆกับผู้ดูแลที่พักและลงมือถ่าย แล้วจึงนำมาตัดวิดีโอ เพื่อให้คนได้ดูบรรยากาศสถานที่ภายในที่พัก โดยมีขนาด 16:9 Frame Size กว้าง 1920 สูง 1080 และหน้าปกเพื่อลง youtube

โดยการถ่ายจะมีการเรียบเรียงเนื้อหาโดยเริ่มตั้งแต่ทางเข้าซอยและสถานี BTS ตามจุดต่างๆตั้งแต่ห้องรับรองแขก

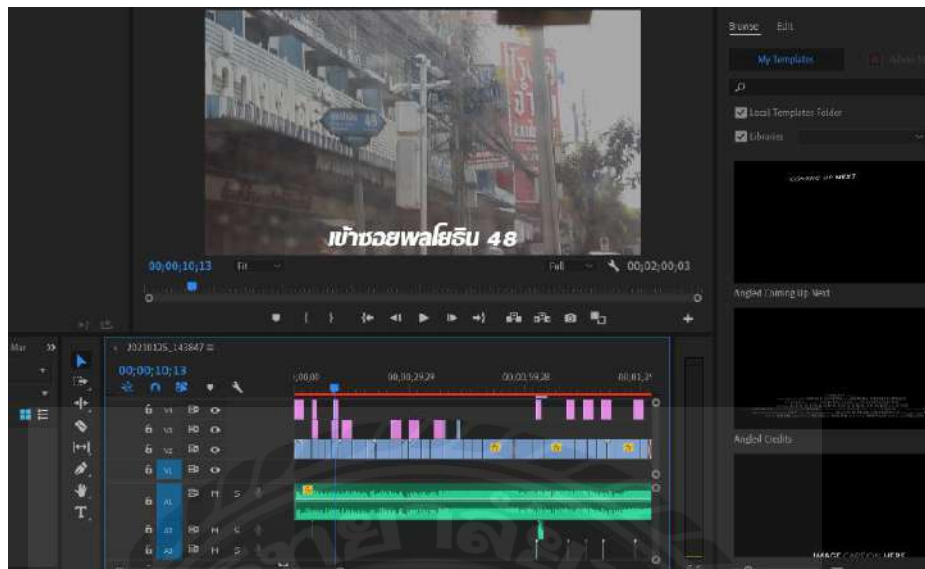


ภาพที่ 4.28 วิดีโอสถานที่



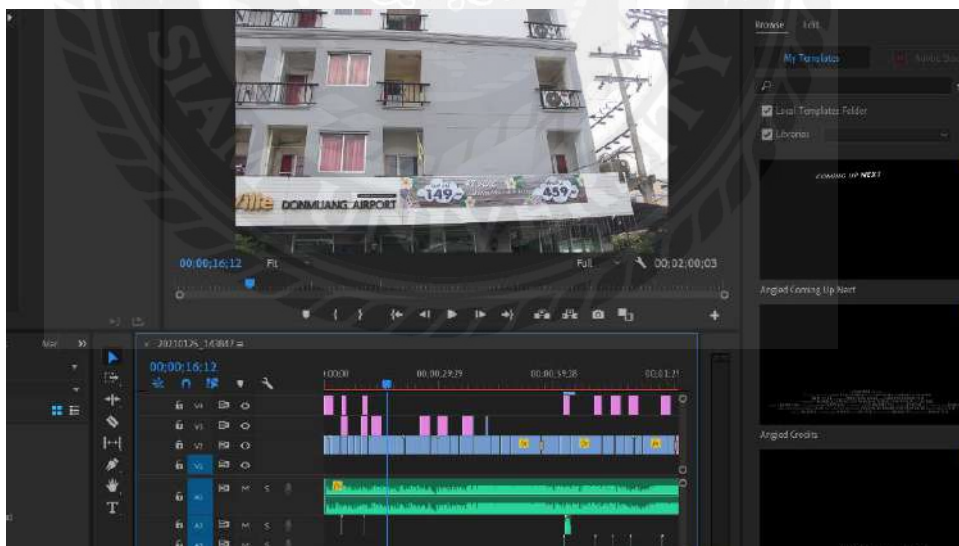
ภาพที่ 4.29 ถ่ายสถานี BTS

ถ่ายทางเข้าเพื่อให้เห็นถึงซอยทางเข้า



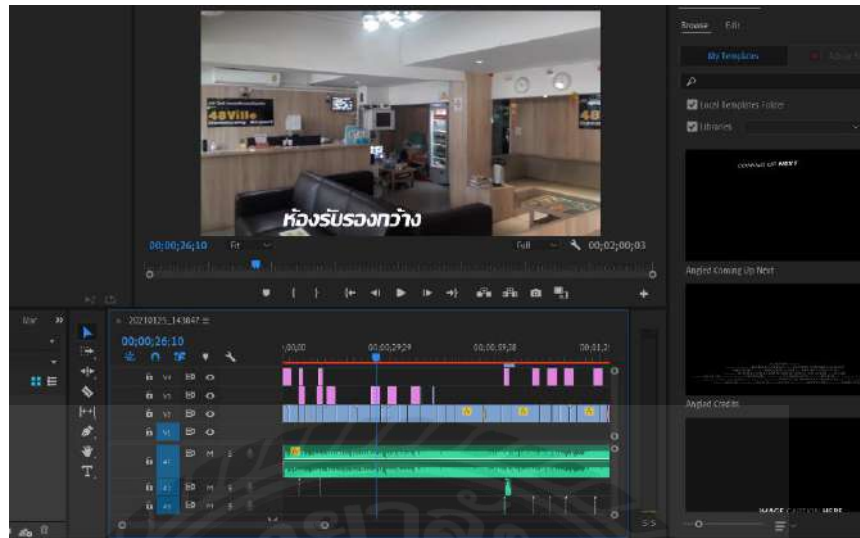
ภาพที่ 4.30 ถ่ายบริเวณหน้าซอยทางเข้า

ถ่ายด้านบริเวณรอบๆที่พัก เพื่อให้เห็นถึงที่พัก



ภาพที่ 4.31 ถ่ายบริเวณรอบๆที่พัก

ถ่ายห้องรับรองบริเวณด้านล่างของที่พัก

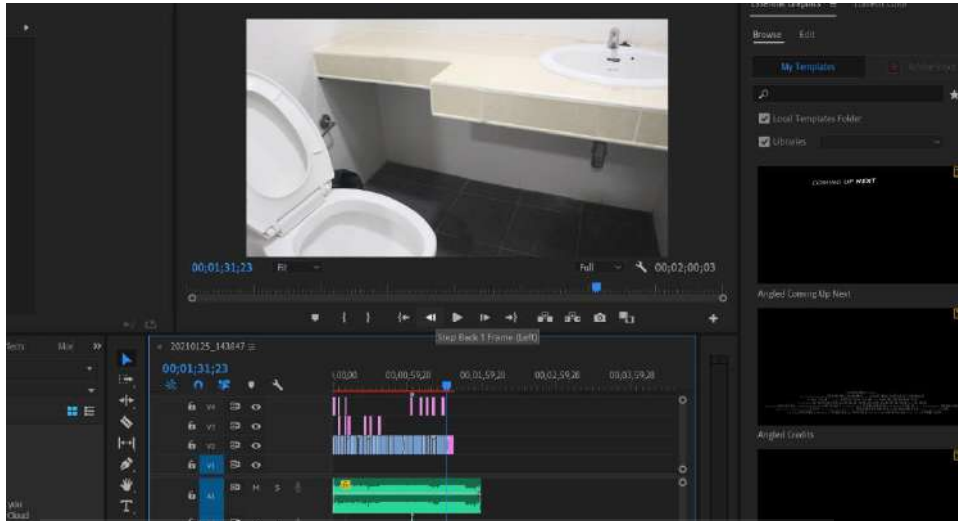


ภาพที่ 4.32 ถ่ายห้องรับรอง

ถ่ายวิดีโอโดยรวมภายในห้องพักและห้องน้ำ



ภาพที่ 4.33 ถ่ายภายในห้อง



ภาพที่ 4.34 ถ่ายห้องน้ำภายในห้อง

การทำหน้าปกทำโดยการหาจุดเด่นที่สำคัญมาได้ โดยมีจุดเด่นคืออยู่ใกล้ BTS

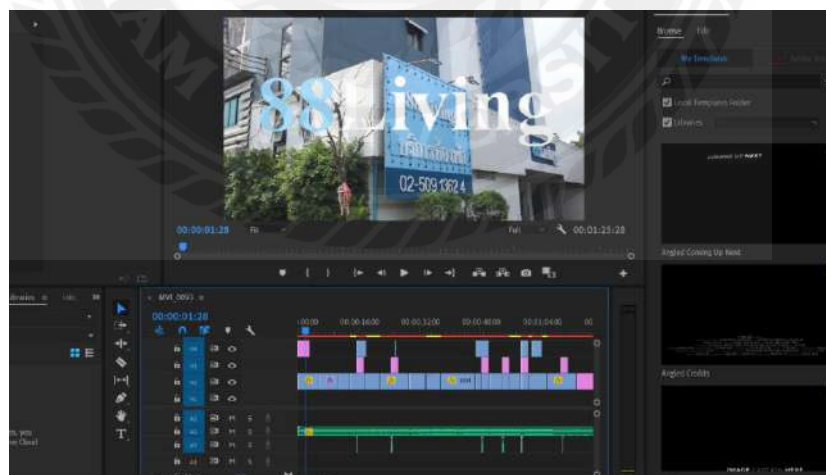


ภาพที่ 4.35 ทำปกคลิป

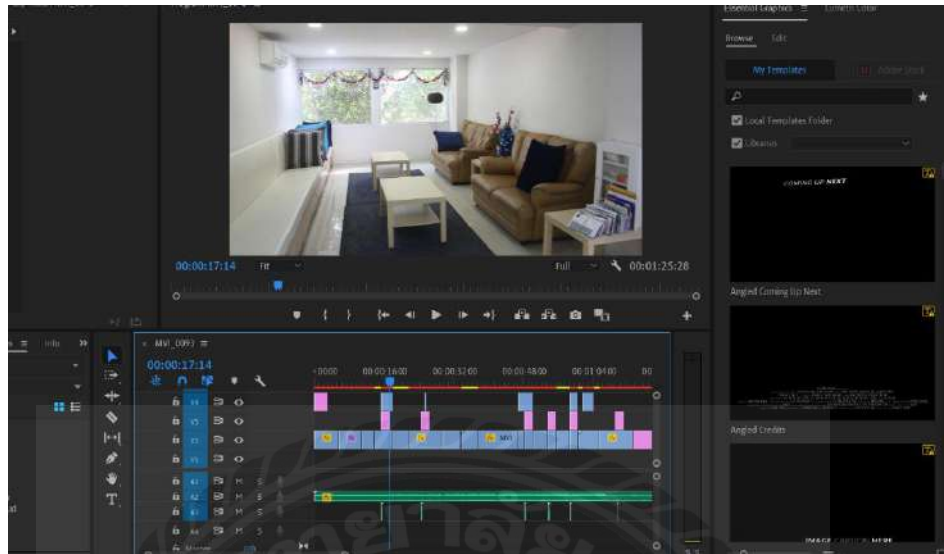


## สไลด์ที่ 8

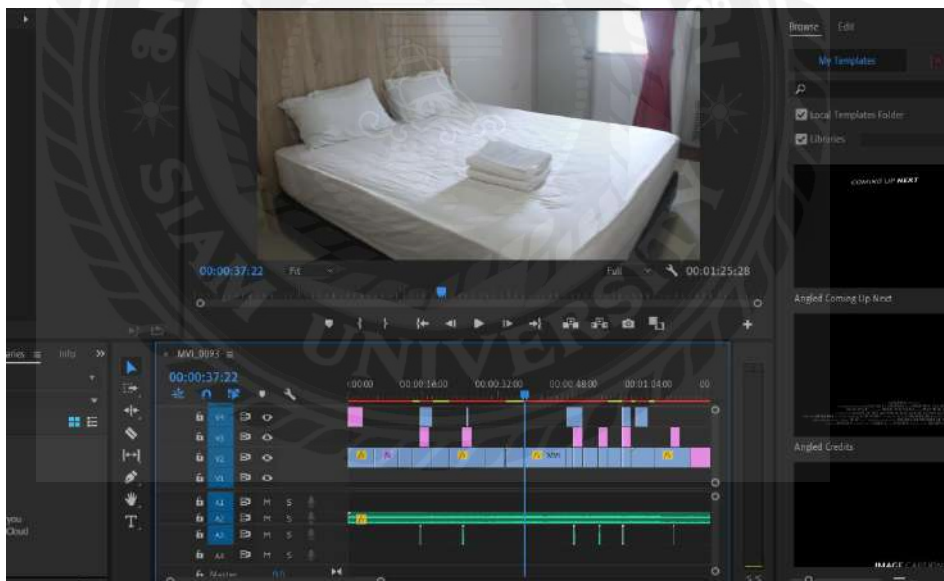
ออกถ่ายวิดีโอ โรงแรม 88 Living เพื่อนำมาตัดวิดีโอ โดยการสอบถามรายละเอียดต่างๆ กับผู้ดูแลที่พักและลงมือถ่าย แล้วจึงนำมาตัดวิดีโอ แล้วจึงนำมาตัดวิดีโอ เพื่อให้คนได้ดูบรรยากาศ สถานที่ภายในที่พัก โดยมีขนาด 16:9 Frame Size กว้าง 1920 สูง 1080 และหน้าปกเพื่อลง youtube



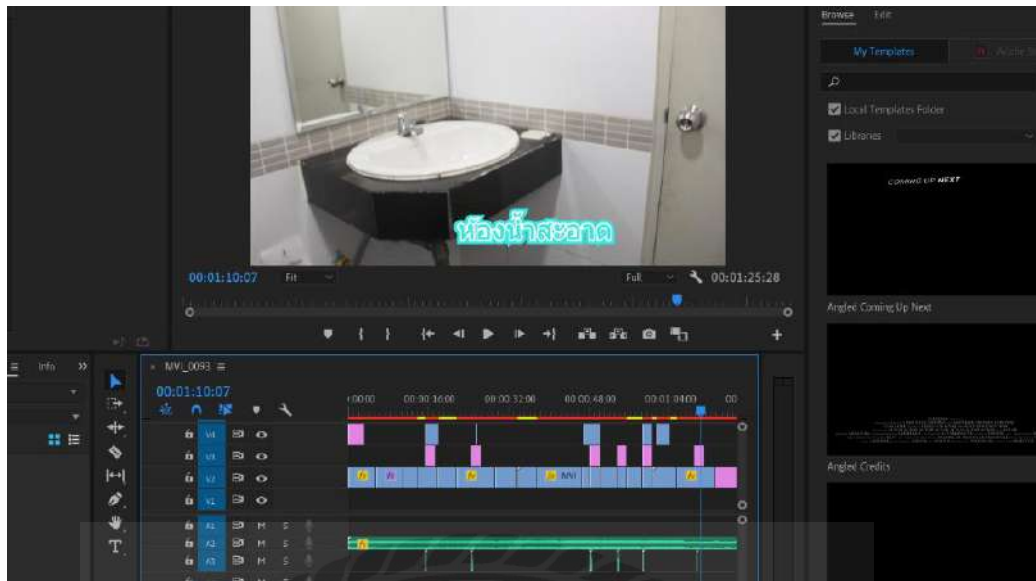
ถ่ายบริเวณห้องรับรองด้านล่างและภายในห้องพัก



ภาพที่ 4.38 ถ่ายด้านหน้าบริเวณที่พัก



ภาพที่ 4.39 ถ่ายด้านหน้าบริเวณที่พัก



ภาพที่ 4.40 ถ่ายด้านในห้องน้ำ

การทำปกคลิปวิดีโอทำโดยการ นำภาพห้องพักใส่ลงไปบนหน้าปกคลิป



ภาพที่ 4.41 การทำปกคลิป

### สัปดาห์ที่ 9

แก้วิดีโอ ตามที่พนักงานที่ปรึกษาบอก โดยการเพิ่มคำพูดใส่ลงไป ในวิดีโอเพื่อนำไปลงใน youtube โดยโพสลง youtube ชื่อว่า comepeeteepuck

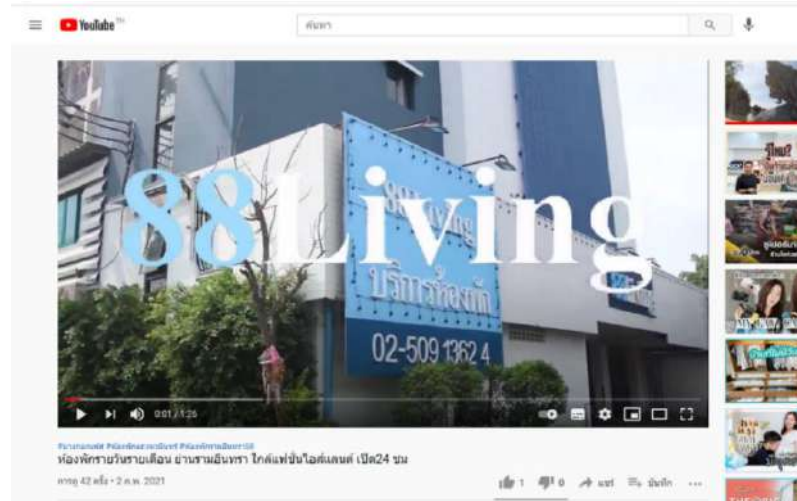


ภาพที่ 4.42 การใส่ข้อความ



ภาพที่ 4.43 ลงคลิป 48 ville บน youtube





ภาพที่ 4.44 ลงคลิป 88 living บน youtube

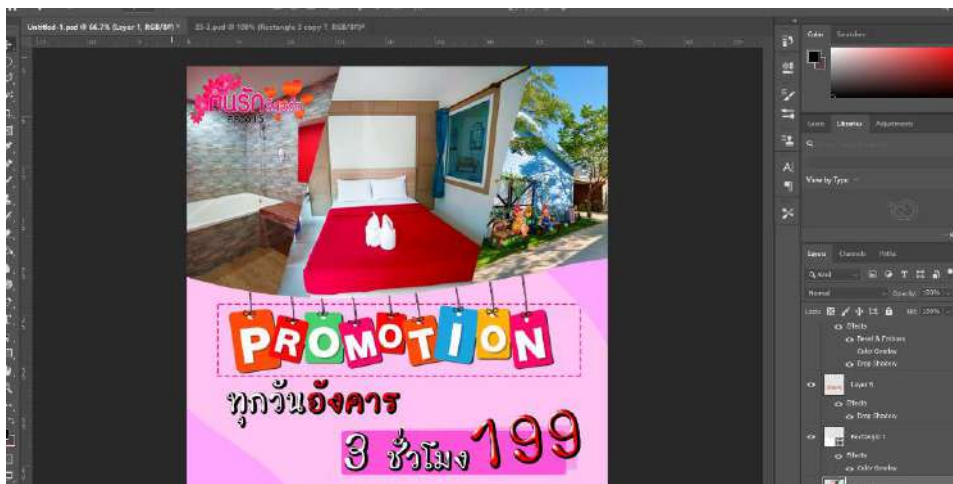
### สัปดาห์ที่ 10

ทำ artwork โปรโมชันที่พัก โดยนำ ข้อมูลจากพนักงานที่ปรึกษามา และนำภาพมาใส่เข้าไป เพื่อให้ผู้อ่าน ได้ทราบถึงเวลาที่พัก ทำใน adobe photoshop โดยมีอัตราส่วน กว้าง 1200 สูง 800 px และโพสต์ลง Facebook

การทำโปรโมชันทำโดยการนำโปรของทางที่พัก มาใส่และเพิ่มรูปภาพภายในห้องพักลงไป เพื่อให้คน ได้ทราบถึงราคาโปรโมชันและเห็นภาพรวมของห้องพักและโพสต์ลงpageFacebook



ภาพที่ 4.45 การทำโปรโมชัน



ภาพที่ 4.46 การทำโปรโมชัน



ภาพที่ 4.47 โฟสลง facebook

## สัปดาห์ที่ 11

ถ่ายภาพธีม ทุกความสุขที่ 48 โดยไปถ่ายที่ 48 VILLE DONMUEANG AIRPORT เพื่อนำมาลง face book page มีการจัดองค์ประกอบโดยใช้คนแสดง โดยเป็นการนำเสนออริยาบทต่างๆ ภายในที่พัก โดยมีการจัดมุมกล้องให้ได้ต่างๆตามธีมที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 4.48 ธีมคู่รัก



ภาพที่ 4.49 ธีมคนทำงาน



ภาพที่ 4.50 ชิมเพื่อน



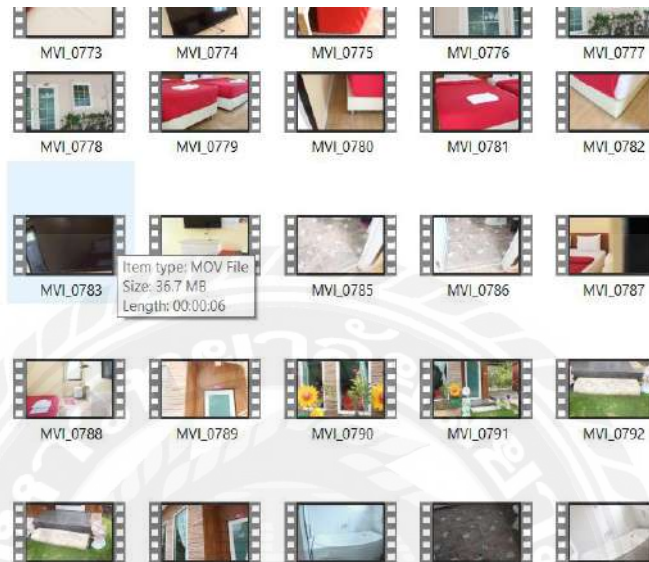
ภาพที่ 4.51 ชิมคนเดินทาง

การถ่ายภาพเป็นริมถ่ายเพื่อเป็น content ใหม่ๆเพื่อให้ page มี content ที่หลายหลายทำให้อ่านน่าสนใจ

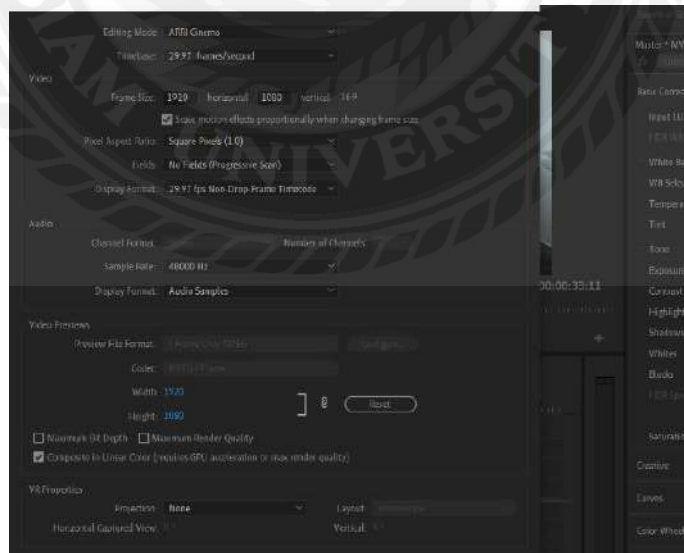


## สไลด์ที่ 12

ออกถ่ายวิดีโอที่ต้นกรรณิสรณ์ เพื่อนำมาตัดวิดีโอ โดยวิดีโอมีขนาด กว้าง 1920 สูง 1080 โดยการสอบถามรายละเอียดต่างๆกับผู้ดูแลที่พักและลงมือถ่าย แล้วจึงนำมาตัดวิดีโอ โดยจุดประสงค์เพื่อให้ลูกค้าเห็นภายในห้องพัก



ภาพที่ 4.52 วิดีโอคลิป

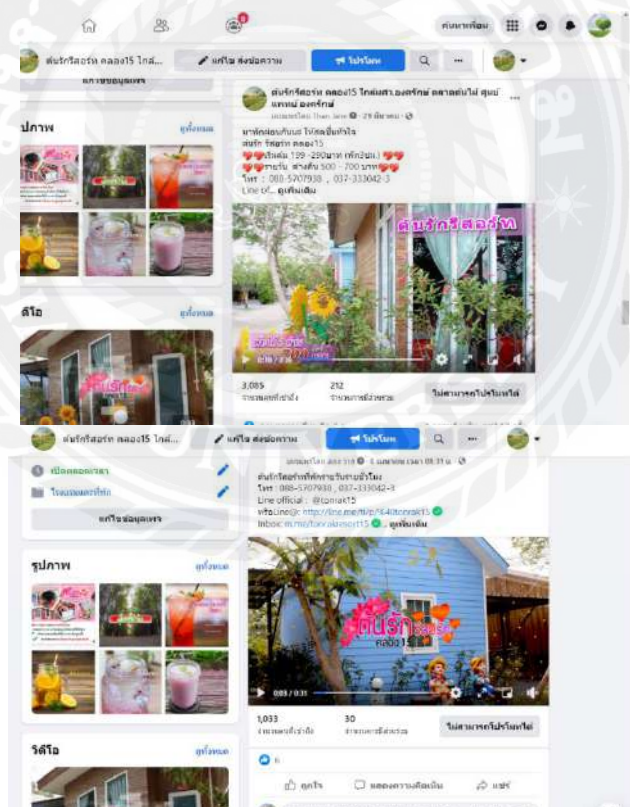


ภาพที่ 4.53 การปรับขนาดวิดีโอ

มีการใส่ราคาที่พักเพื่อให้ทราบถึงราคาที่พักเมื่อมีผู้ชมเข้ามาดู



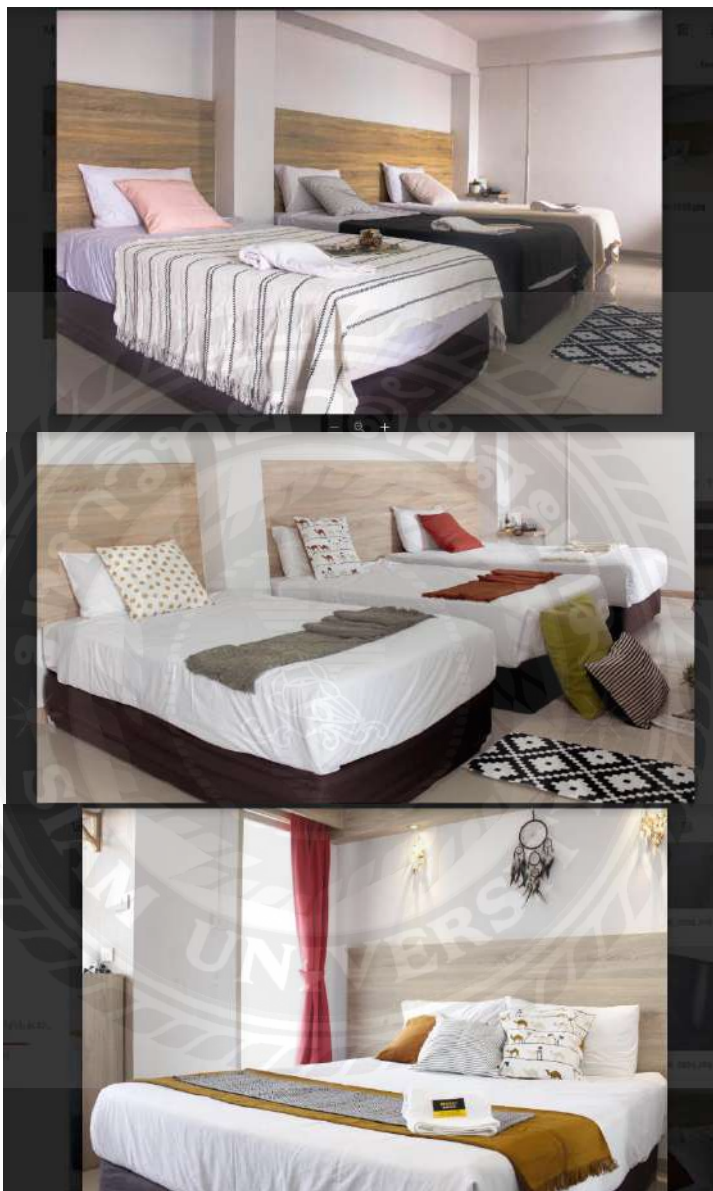
ภาพที่ 4.54 การตัดวิดีโอ



ภาพที่ 4.55 ลง page face book

## สัปดาห์ที่ 13

ออกถ่ายภาพที่ 48 VILLE DONMUEANG AIRPORT และตกแต่งจัดห้องเพื่อถ่ายภาพโดยใช้พล็อบ จุดประสงค์เพื่อให้เห็นห้องในมุมที่สวยงาม



ภาพที่ 4.56 จัดห้องและถ่าย

การตกแต่งห้องและถ่ายภาพห้องถ่ายเพื่อเป็นการแนะนำการตกแต่งห้องและมี content ใหม่ เพื่อให้ page ดูไม่น่าเบื่อ

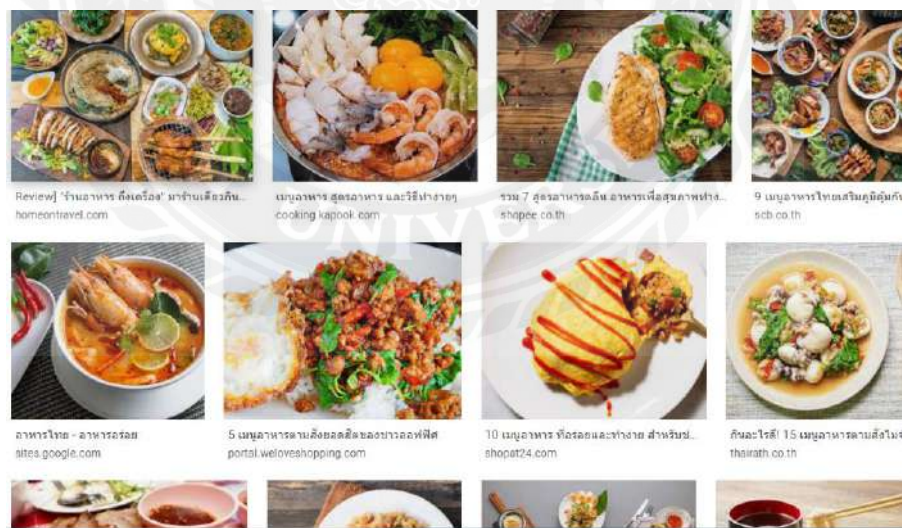


## สไลด์ที่ 15

ทำโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารที่สามารถสร้างภูมิคุ้มกันที่มีขายอยู่ในรีสอร์ทโดยหารูปจากทางอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาเป็นภาพตัวอย่างและทำภาพการให้บริการป้องกันโควิดของต้นรีสอร์ท โดยนำภาพการทำความสะดวกมาจัดเรียงและใส่ข้อความลงไป



ภาพที่ 4.57 ทำปก ให้ความรู้ 10 เมนูอาหาร



ภาพที่ 4.58 หาภาพจากอินเทอร์เน็ต

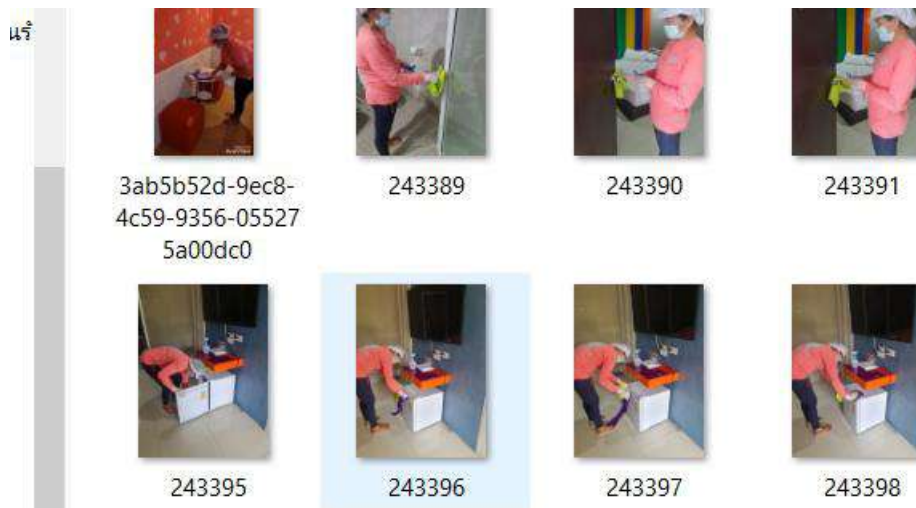


ภาพที่ 4.59 โปสเตอร์ Face book

ทำภาพการให้บริการการป้องกันโควิดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบถึงการทำงานและการป้องกันของรีสอร์ท โดยนำภาพที่ทางรีสอร์ทถ่ายมา แล้วนำมาจัดองค์ประกอบภาพ และใส่ข้อความเข้าไป



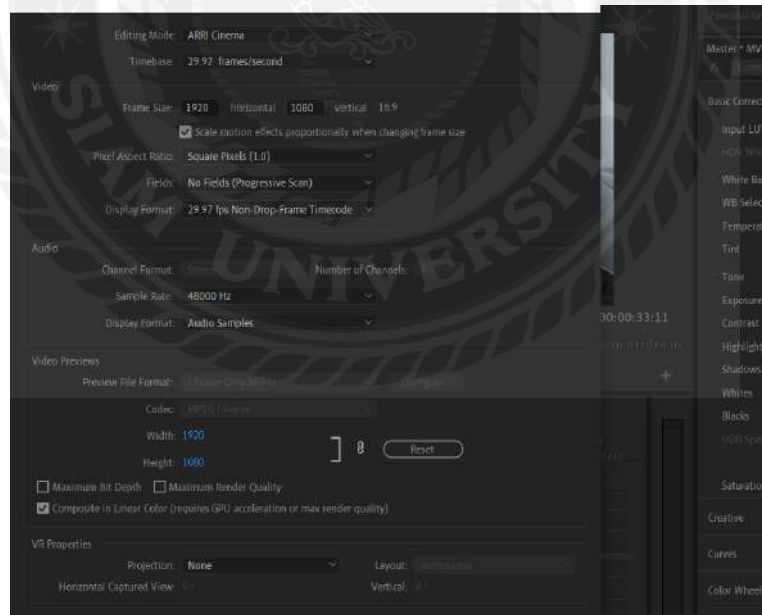
ภาพที่ 4.60 ทำภาพให้ความรู้การป้องกันโควิด



ภาพที่ 4.61 ภาพการทำความสะอาด

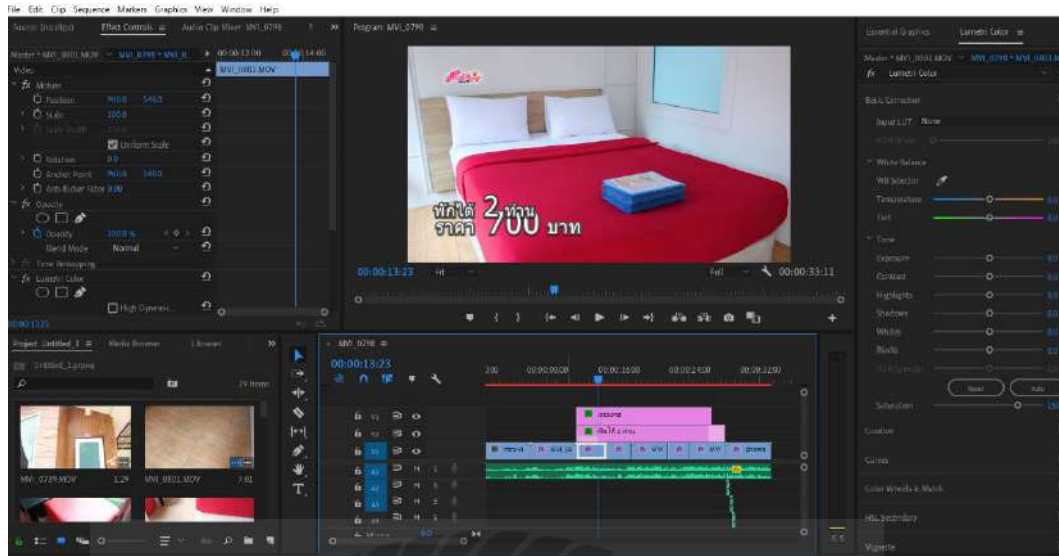
### สไลด์ที่ 16

ตัดวิดีโอที่พิกัดนรีกรีซอร์ทโดยใช้โปรแกรม adobe premiere pro ถึง page facebook จุดประสงค์เพื่อให้ลูกค้าเห็นห้องภายในห้องพัก โดยมีขนาด วิดีโอไฮต์ กว้าง 1920 สูง 1080

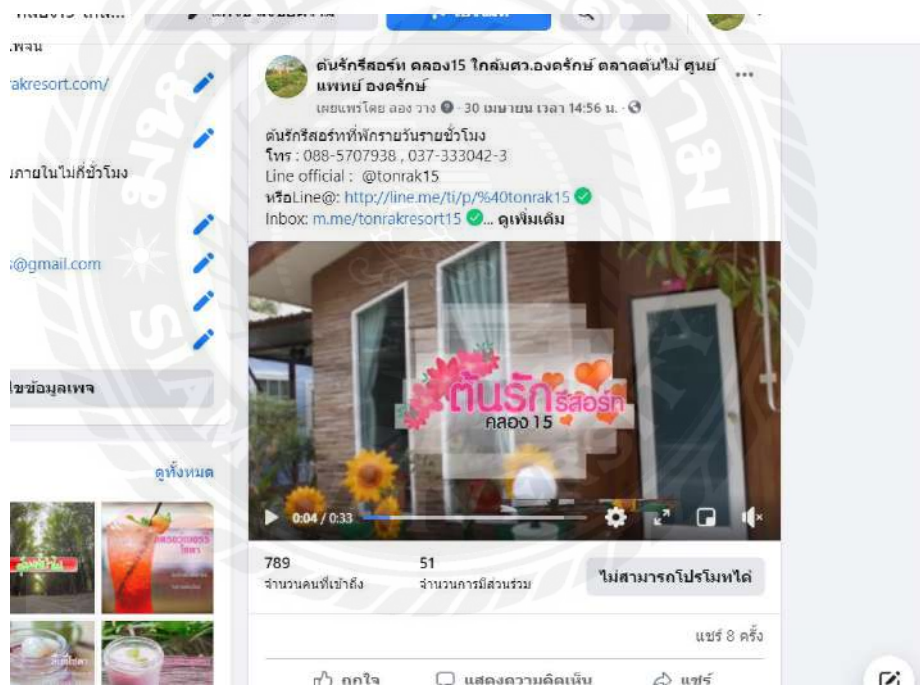


ภาพที่ 4.62 ขนาดวิดีโอ





ภาพที่ 4.63 การตัดต่อวิดีโอ



ภาพที่ 4.64 นำคลิปลง page face book

สรุปการทำงาน การทำงานมีขั้นตอน แตกต่างกันไปตามชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย และได้รับคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษามาใช้งาน งานเกี่ยว artwork จะทำเป็นแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งมีการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และมีข้อมูลจากพนักงานที่ปรึกษาเพื่อนำมาทำโปรโมชัน

วิดีโอทำโดยถ่ายจุดเด่นของที่พักรอบที่พักรวมสถานที่สำคัญตรงไหน เช่น ที่พักรีส BTS ก็จะถ่ายให้เห็นถึง BTS การหามุมการจัดองค์ประกอบและวิดีโอให้น่าสนใจการเพิ่มลูกเล่นลงไปในงาน

สติกเกอร์ไลน์ผลิตโดยส่งแบบกราฟให้พนักงานที่ปรึกษาและทำการกราฟ โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำมาเป็นสติกเกอร์ไลน์ของที่พักรวม โดยมีความสำคัญคือ การทำตัวการ์ตูนให้มีความเข้ากับตัวสติกเกอร์ไลน์ และการเลือกใช้โทนสีในการออกแบบ



## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานการผลิตสื่อมัลติมีเดียสำหรับเผยแพร่ให้กับบริษัท ที ซินเนอร์จีกรุ๊ป จำกัด มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาในการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อนำไปใช้เผยแพร่ทาง Fan page ตันรักรีสปอร์ต คลอง 15 ใกล้เคียง. องค์กรฯ ตลาดต้นไม้ ศูนย์แพทย์ องค์กรฯ และ ช่อง Youtube comepeeteepuck เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 30 เมษายน 2564 เสร็จสิ้นแล้วนั้น เพื่อศึกษาในการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อนำไปใช้ในสื่อสังคมออนไลน์นักศึกษาได้เรียนรู้และได้รับประสบการณ์การทำงานจริงในการผลิตสื่อ อาทิเช่น การทำ Art work การผลิตสตีกเกอร์ การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ และการตัดต่อวิดีโอ และยังได้พัฒนาเทคนิคการใช้โปรแกรมในการทำงาน เทคนิคการหามุมกล้องในการถ่ายทำงาน

#### 5.2 ข้อเสนอแนะและการปฏิบัติงาน

5.2.1 การใช้โปรแกรม ต้องเรียนรู้การทำงานและต้องหมั่นฝึกฝนการทำงานและการใช้โปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ และต้องส่งการให้ทันตามที่กำหนด

5.2.2 การทำงานเกี่ยวกับ Art work ควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์เกี่ยวกับการนำภาพมาใช้งานควรจะศึกษาลิขสิทธิ์กับภาพหรือวิดีโออื่นๆ เวลามาใช้งาน

5.2.3 ต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ ผ่านการพูดคุยกับพนักงานที่ปรึกษาเพื่อให้งานที่ทำออกมาถูกต้องประสงค์และสามารถเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตได้

5.2.4 บริษัทได้ประโยชน์จากการผลิตผลงาน โดยสามารถนำชิ้นงานไปใช้เผยแพร่ทาง Fan page ตันรักรีสปอร์ต คลอง 15 ใกล้เคียง. องค์กรฯ ตลาดต้นไม้ ศูนย์แพทย์ องค์กรฯ และ ช่อง Youtube comepeeteepuck



## บรรณานุกรม

- ฉลอง แก้วชุมพล. (2560). อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก: การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chalong007007/2-2-karxxkbaeb-krafik>
- ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2561). ทฤษฎี การถ่ายภาพและวิดีโอ. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/vediolearning/xngkh-prakxb-khxng-phaph>
- ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2561). เรื่องของแสงและเงา. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/vediolearning/reuxng-khxng-saeng-laea-ngea>
- ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2561). หลักการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น: เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/vediolearning/hlak-kar-thay-wi-di-xo-beuxng-tn>
- สมเกียรติ ศรีเพชร. (2559). รหัสสตักเกอร์ไลน์ยอดนิยมเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.



# ภาคผนวก ก

## ถ่ายภาพและวิดีโอที่พัก



การถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อนำไปเผยแพร่ใน Fan page Facebook



# ภาคผนวก ข



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาเข้ามางาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อผ.ศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
11/01/64	8.00 น.	17.30 น.	จัดเอกสารใบลงทะเบียน	ส.พนธ์	ส.	
12/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ข้อผิดพลาด	ส.พนธ์	ส.	
13/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ข้อผิดพลาด	ส.พนธ์	ส.	
14/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ข้อผิดพลาด	ส.พนธ์	ส.	
15/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำ Power	ส.พนธ์	ส.	
16/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ออกแบบสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
19/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ไขสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
20/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
21/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
22/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ข้อผิดพลาดแบบสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
25/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
26/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
27/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ออกถ่ายเท้พิมพ์	ส.พนธ์	ส.	
28/01/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำข้อผิดพลาด	ส.พนธ์	ส.	
29/01/64	8.00 น.	17.30 น.	แก้ข้อผิดพลาด	ส.พนธ์	ส.	
1/02/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	
2/02/64	8.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่	ส.พนธ์	ส.	





โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคนส. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
3/01/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์ใบรวมของระดับแอดมิส		N	
4/02/64	8.00น.	17.30น.	เขียนเว็บไซต์		N	
5/02/64	8.00น.	17.30น.	เขียนเรื่องวงจรถ		N	
7/02/64	8.00น.	17.30น.	ออกแบบ		N	
9/02/64	8.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะ		N	
10/02/64	8.00น.	17.30น.	แก้ข้อผิดพลาด		N	
11/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์		N	
12/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์		N	
15/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์	รณน	N	
16/02/64	8.00น.	17.30น.	แก้ข้อผิดพลาด		N	
17/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์		N	
18/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์		N	
19/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำบทความ		N	
21/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์		N	
23/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำเรื่องมาทำข้อดีข้อ		N	
24/02/64	8.00น.	17.30น.	แก้ข้อผิดพลาด		N	
25/02/64	8.00น.	17.30น.	ทำโปรไฟล์และเวลาคลัง		N	





โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
26/02/64	9.00 น.	17.30 น.	ถ่ายภาพ (เช้า)		สุวิ	
1/02/64	9.00 น.	17.30 น.	ถ่ายภาพ (เช้า)		สุวิ	
2/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ถ่ายภาพ		สุวิ	
3/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
4/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
5/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
8/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
9/03/64	8.00 น.	17.30 น.	นำงานตัดวิดีโอ	สุวิ	สุวิ	
10/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
11/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
12/03/64	9.00 น.	16.00 น.	แก้แบบบันทึกที่ผิดพลาดของช่วงเวลา		สุวิ	
15/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ออกงานตัดแบบบันทึก		สุวิ	
16/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ทำแบบบันทึก		สุวิ	
17/03/64	9.00 น.	15.00 น.	ทำแบบบันทึก และออกงาน		สุวิ	
18/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ตัดวิดีโอ		สุวิ	
19/03/64	9.00 น.	17.30 น.	ตัดวิดีโอ		สุวิ	
22/03/64	-	-	ส่งงาน		สุวิ	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
23/03/64	04.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะ และ ไม้จัดโต๊ะ		N	
24/03/64	04.00น.	17.30น.	ออกงานกับบริษัทต่าง		N	
25/03/64	04.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะ		N	
26/03/64	04.00น.	17.30น.	ปรับชั้น 1000อาร์ช 1เอ-ออกงาน		N	
29/03/64	04.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะพร้อมวางโต๊ะไม้		N	
30/03/64	04.00น.	17.30น.	ทิ้งทความ		N	
31/03/64	04.00น.	17.50น.	ออกงานวางโต๊ะจัดโต๊ะ		N	
1/04/64	04.00น.	19.30น.	สัปดาห์ทิ้งทความ		N	
2/04/64	08.00น.	17.30น.	ออกงาน		N	
5/04/64	04.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะ		N	
6/04/64	04.00น.	17.30น.	ตัดจัดโต๊ะ		N	
7/04/64	04.00น.	16.30น.	ไม้จัดโต๊ะ		N	
8/04/64	08.00น.	17.30น.	ออกงาน		N	
9/04/64	-	-	บริษัทนศ		N	
12/04/64	-	-	บริษัทนศ		N	
13/04/64	-	-	บริษัทนศ		N	
14/04/64	-	-	บริษัทนศ	N		





โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วันเดือนปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคนศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
15/04/64			บริษัท นชด	[ลายมือชื่อคนศ. สหกิจฯ]	[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
16/04/64			บริษัท นชด		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
19/04/64			บริษัท นชด		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
20/04/64			บริษัท นชด		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
21/04/64			work from Home ที่งานศ		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
22/04/64			wfh ที่งานศ สหกิจฯ		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
23/04/64			wfh ที่งานศ		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
26/04/64			wfh เก็บงาน artwork		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
27/04/64			wfh เก็บงาน artwork		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
28/04/64			wfh เก็บงาน artwork		[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]	
29/04/64			wfh เก็บงาน artwork	[ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง]		
30/04/64			work from Home เก็บงาน			

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ ชนนท์ คงไกรรัตน์

รหัสนักศึกษา 5804600064

เบอร์ติดต่อ 088 8910020

E-mail ouychai32@gmail.com

เกิดวันที่ 4 มิถุนายน 2539

ที่อยู่ปัจจุบัน 55 ซ.เอกชัย50 แขวงบางพราน

เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร 10150

## ประวัติการศึกษา

2558 สำเร็จการศึกษามัธยมปลาย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์

2564 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ สาขาสื่อดิจิทัล

