



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ

โฮมโซลูชั่น ศูนย์รวมช่าง และ แบนค็อกเดคคอร์

The Media Designing for published on Facebook pages

Home Solution Soonruamchang and Bangkok decor

โดย

เจตน์นัท ดวงกาญจนา 6104600019

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา

ภาควิชา ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อรายงาน

การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ โฮมโซลูชั่น ศูนย์รวมช่าง
และเบงก์อ็อกเดคคอร์

The Media Designing for published on Facebook pages

Home solution Soonruamchang and Bangkok decor

รายชื่อผู้จัดทำ

เจตน์นัท ควงกาญจนา 6104600019

ภาควิชา

ภาพยนต์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชา
ภาพยนต์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปี
การศึกษา 2563

คณะกรรมการการสอบโครงการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร)

..... พนักงานที่ปรึกษา

(คุณชญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์)

.....

.....

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์กัญฉกาจ ตระการบุญชัย)

.....

ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2564

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

ตามที่คุณเจตน์ ควงกาญจนานักศึกษาภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อ
ดิจิทัลคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 17
พฤษภาคม พ.ศ.2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2564 ในตำแหน่งการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่
ในเฟสบุ๊คเพจโฮมโชนูชั่น ศูนย์รวมช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอรี่ ได้ทำรายงานสหกิจหัวข้อเรื่อง

“ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจโฮมโชนูชั่น ศูนย์รวม
ช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอรี่ ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งโครงงานดังกล่าวมาพร้อม
กันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

.....

นาย เจตน์ ควงกาญจนาน

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชา ภาพยนตร์โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

ชื่อรายงาน : การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ
 โสมโซลูชั่น ศูนย์รวมช่าง และ แเบงค็อกเดคคอร์ด

ชื่อนักศึกษา : นาย เจตน์นัท ดวงกาญจนา

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพ็ชร

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ ปีการศึกษา : 3 /2563

บทคัดย่อ

รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่เฟสบุ๊คเพจ โสมโซลูชั่น ศูนย์รวมช่าง และ แเบงค็อกเดคคอร์ด ของบริษัท ทีแอลพีพี จำกัด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่งกราฟิก ดีไซน์ ศึกษากระบวนการออกแบบ เพื่อใช้ในการโฆษณาบริษัท ทีแอลพีพี จำกัด เป็นบริษัทเกี่ยวกับอสังหาริมทรัพย์ บริษัทมีการทำสื่อโฆษณาให้กับสถานที่รับซ่อมหลังคาและออกแบบภายในต่าง ๆ ทางบริษัท จึงรับหน้าที่ผลิตสื่อให้กับสถานที่รับซ่อมหลังคาและออกแบบภายในบนเฟสบุ๊คเพจ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟิกดีไซน์ มีหน้าที่ผลิตภาพโฆษณาลงเฟสบุ๊คเพจ ที่ได้รับมอบหมาย

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นเวลา 16 สัปดาห์นั้นนอกจากจะได้พัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะทางวิชาชีพยังได้ความรู้เพิ่มเติมนอกจากสิ่งที่เรียนมาและพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานตามสภาพจริงและยังได้ความรู้จากการทำงานในสถานประกอบการซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพ

คำสำคัญ : สื่อโฆษณา การออกแบบ ศรีเอทีพี

ผู้ตรวจ

Report Title : Media Design for publishing on Facebook for
Home Solution Soonruamchang and Bangkok Décor

By : Jettanun Duangkanjana

Advisor : Somkiat Sripetch

Degree : Bachelor of Communication Arts

Major : Film, Television, and Digital Media

Faculty : Communication Arts


Semester / Academic year : 3/2020

Abstract

This cooperative education report of TLPP Co., Ltd. aimed to study the work process of the graphic design position and study the design process for use in advertising TLPP Company Limited as a real estate company. The company made advertising materials for roof repair facilities and interior designs and has been working on media production for roof repair locations and designs on its Facebook page. The student was assigned to work in the position of Graphic Designer and responsible for producing advertisement images for Facebook pages.

Throughout the period of the cooperative education of 16 weeks. The student gained knowledge, competence and professional skills and developed practical skills and knowledge from working in the establishment, which is preparation before entering professional work.

Keyword : Advertising, Media Design, TLPP Company' Ltd

Approved by
.....


กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทีแอลพีที ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม 2564 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับทั้งความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจมากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุน จากหลายฝ่ายดังนี้

- 1.คุณฉัตรลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ ผู้จัดการ
- 2.อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย เจตน์นัท ดวงกาญจนา

วันที่ 27 สิงหาคม 2564

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
Abstract.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดทฤษฎี.....	3
2.2 แนวคิดทฤษฎีในการออกแบบการสื่อ.....	4
2.3 แนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่อง.....	6
2.4 ทฤษฎีการตัดต่อ.....	9
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	12
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	13
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	14
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	14

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษ.....	15
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	15
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	15
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	17
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย.....	20
4.2 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	31
4.3 ขั้นตอนหลังการปฏิบัติงาน.....	31
4.4 สรุปผลการดำเนินงานหน้าที่ Graphic Design , Creator content.....	32
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	33
5.2 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	33
บรรณานุกรม	
ประวัติผู้จัดทำ	

สารบัญตาราง

เรื่อง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....15



สารบัญรูปภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 3.1 ที่ตั้งสถานประกอบการ.....	12
ภาพที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ (Logo) my office.....	12
ภาพที่ 3.2 เป็นภาพข้างหน้า office.....	13
ภาพที่ 3.3 เป็นภาพส่วนกลางของ office.....	13
ภาพที่ 3.4 เป็นภาพโชนของห้องประชุมให้เข้าไปใน office.....	14
ภาพที่ 4.1 เพจ Home solution ซ่อมแซมหลังคารั่ว ห้องน้ำรั่ว ซ่อมรั่วซึมทุกประเภท.....	18
ภาพที่ 4.2 เพจ ศูนย์รวมช่าง: ซ่อมหลังคารั่ว คัดฝ้ารั่วซึม น้ำรั่วซึม งานรั่วซึมต่าง ๆ.....	19
ภาพที่ 4.3 เพจ Bangkok décor ตกแต่งภายใน Furniture Built in เฟอร์นิเจอร์ บิวท์อินครบวงจร.....	19
ภาพที่ 4.4 ภาพที่ใช้ในการผลิตสื่อลง Facebook page จากเว็บ freepik.co.....	21
ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานการผลิตจาก โปรแกรม Adobe illustrator.....	21
ภาพที่ 4.6 ผลงานการปรับแสงใน โปรแกรม Adobe Photoshop.....	22
ภาพที่ 4.7 ภาพ Artwork ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ขนาด 1080x1080 pixel.....	22
ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานการทำปก content หลายภาพ ขนาด 1200x800 แนวนอน จากโปรแกรม Adobe illustrator.....	23
ภาพที่ 4.9 ภาพ content ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วขนาด 1200x800 และ 1080x1080 pixel.....	23
ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานการทำปก content หลายภาพ ขนาด 1200x800 แนวตั้ง จากโปรแกรม Adobe illustrator.....	24
ภาพที่ 4.11 ภาพ content ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วขนาด 800x1200 และ 1080x1080 pixel.....	24
ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานการตัดภาพประกอบงานวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop.....	25

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานการเรียง Layers และ เพิ่มข้อความ ใน โปรแกรม Adobe illustrator.....	26
ภาพที่ 4.14 ภาพการทำ Motion ด้วยโปรแกรม Adobe After effect จาก Layers ที่ได้เรียงมา.....	26
ภาพที่ 4.15 ภาพที่นำมาเพิ่ม Effect เสียง และ Transition ใน Adobe Premiere Pro.....	27
ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานการเรียง Layers Object ต่าง ๆ ที่สร้างใน โปรแกรม Adobe illustrator.....	27
ภาพที่ 4.17 ภาพการ Motion Graphic จาก โปรแกรม Adobe after effect.....	28
ภาพที่ 4.18 ภาพที่นำมาเพิ่ม Effect เสียง และ Transition ใน Adobe Premiere Pro.....	28
ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานการเรียง Layers Object ต่าง ๆ ที่สร้างใน โปรแกรม Adobe illustrator.....	29
ภาพที่ 4.20 ภาพผลงาน Motion Graphic จาก โปรแกรม Adobe After effect.....	29
ภาพที่ 4.21 ภาพการสร้างกระตุ้มตามเว็บต่าง ๆ.....	30
ภาพที่ 4.22 ภาพการสร้างกระตุ้มตามเว็บต่าง ๆ.....	30
ภาพที่ 4.23 ภาพรีวิวกธุรกิจ ใน Google map ทั้งหมด 2 users.....	31

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการโฆษณาผ่านสื่อสิ่งออนไลน์ต่าง ๆ เข้ามามีความสำคัญและมีบทบาทอย่างมากต่อธุรกิจและมีอิทธิพลในการตัดสินใจของผู้บริโภคมากขึ้น โฆษณาสามารถสอดแทรกข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ซื้อเกิดความรู้ความเข้าใจ การออกแบบและสร้างสื่อโฆษณาที่ซึ่งบุคคลที่สรรคสร้างสื่อ คือ ช่างกราฟิกโดยช่างกราฟิก ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่สะดุดตาและน่าจดจำแก่ผู้พบเห็นและแต่ละภาพที่นำเสนอออกไปนั้นสามารถสื่อสารให้รู้ถึงความรู้สึกหรือความเข้าใจซึ่งทำให้เกิดการตอบสนองทั้งในด้านบวกและลบแก่ผู้ที่ได้พบเห็น

ซึ่งจากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด บริษัทมีการผลิตสื่อกราฟิกดีไซน์ที่เกี่ยวกับงานช่างรับซ่อมแซมรั้วซึมและมีให้คิดคอนเทนต์ (Content) ลงเพจ โสม โขลุ่ยชั้น ศูนย์รวมช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอร์ด อยู่ตลอดการสหกิจ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมายคือการเป็นผู้ดูแลเพจ โสม โขลุ่ยชั้น ศูนย์รวมช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอร์ด เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเผยแพร่ลง Facebook pages เพราะเพจจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาโดยผลิตเนื้อหา (Content) ต่าง ๆ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงข่าวสาร

ดังนั้น รายงานฉบับนี้จึงเป็นการศึกษากระบวนการการปฏิบัติหน้าที่หน้าที่ของผู้ดูแลเพจ และการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเผยแพร่ลง Facebook pages โสม โขลุ่ยชั้น ศูนย์รวมช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอร์ด

1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเผยแพร่ลง Facebook pages โสม โขลุ่ยชั้น ศูนย์รวมช่าง และ แบล็กค็อกเคคคอร์ด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึง 27 สิงหาคม 2564

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. สามารถใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop , Adobe Photoshop , Adobe Illustrator Adobe After effect และ Adobe Premiere ได้ดียิ่งขึ้น
2. ได้ประสบการณ์การทำงานจริง
3. ช่วยเพิ่มยอดการติดตามและยอดไลค์ให้กับบริษัท จากการออกแบบกราฟิกและวิดีโอ



บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง “รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ใน Facebook Page” ใช้แนวคิด ดังนี้

1. การผลิตภาพกราฟิกคอนเทนต์เพื่อการโฆษณา

- ทฤษฎีสี
- ทฤษฎีในการออกแบบการสื่อสาร

2. การผลิตวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการโฆษณา

- ทฤษฎีการเล่าเรื่อง
- ทฤษฎีการตัดต่อ

2.1 ทฤษฎีสี

2.1.1 ทฤษฎีสี (Theory of Colour)

มนุษย์เราได้มีการศึกษาค้นคว้า และทดลองเกี่ยวกับสีมานานแล้ว เพื่อค้นหาคุณสมบัติที่แท้จริง เพื่อนำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มต้นจาก เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1731 J.C. Le Blon ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ธรรมชาติหรือคุณลักษณะเฉพาะของสี และได้กำหนดสีขั้นต้นเป็น แดง เหลือง และน้ำเงิน แล้วนำสีทั้งสามมาจับคู่ผสมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดสีต่าง ๆ อีกมากมาย (โกสุม สายใจ : 2540) การค้นพบคุณสมบัติเกี่ยวกับสีนี้ ได้ถูกกำหนดเป็น "ทฤษฎีสี" ขึ้นมา และต่อมาได้มีผู้นำหลักทฤษฎีสีนี้ไปศึกษา ค้นคว้าต่อ และได้ค้นพบคุณสมบัติของสีอีกหลายประการด้วยกัน ซึ่งความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานด้านต่าง ๆ ได้อีกมากมายตามมา

2.1.2 วงจรสี (Colour Wheel)

วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจร จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

สีชั้นที่ 1 (Primary Colours) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน

สีชั้นที่ 2 (Secondary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี

สีชั้นที่ 3 (Tertiary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี กับสีชั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี

สีกลาง (Neutral Colour) คือ สีที่เกิดการผสมสีทุกสี ในวงจรสี หรือ แม่สี 3 สี ผสมกัน จะได้สีเทาแก่ สีทั้ง 3 ชั้นเมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรจะได้ลักษณะเป็นวงล้อสี

2.1.3 วรรณะของสี (Tone of Colour)

วรรณะสี คือ ความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่ม ในวงจรสีโดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิ โดยแบ่งออกเป็น

2 วรรณะ คือ

1. สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง, ส้มเหลือง, ส้ม, ส้มแดง, แดง และม่วงแดง
2. สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีม่วง, ม่วงน้ำเงิน, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน, เขียวและเขียวเหลือง

2.1.4 สีตรงข้าม (Complementary Colour)

สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกัน ในวงจรสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่

- สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน
- สีม่วงน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีเรื่องสี มาประยุกต์ใช้ ให้เข้ากับงาน โดยการ ใช้สีโทนเดียวกันเพื่อให้เข้ากับสัญลักษณ์ (Logo) เพื่อบ่งบอกว่าเป็นธุรกิจของแบรนด์ และยังสามารถทำให้ผู้คนจดจำได้มากขึ้นกว่าเดิม

2.2 ทฤษฎีในการออกแบบการสื่อสาร

2.2.1 จากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลป่วนและก้าวกระโดด (technology disruption) ส่งผลต่อการพลิกผันทางดิจิทัล (digital disruption) โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลทำให้เกิดสื่อสังคมออนไลน์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา เพื่อเป็นสื่อกลางสนองตอบต่อการสื่อสารของมนุษย์ที่ต้องการเป็นทั้งผู้ผลิตสาร ไม่ใช่แค่เพียงผู้รับสาร สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เกิดการออกแบบและผลิตสารมากมายมหาศาล หลั่งไหล กระจายกระจาย แม้สารนั้นจะออกแบบสารมาเพื่อมุ่งประโยชน์ แต่

หากผู้ออกแบบสารไม่เข้าใจกลยุทธ์ กลวิธีการออกแบบสารในรูปแบบชีวิตวิถีใหม่ที่แปรเปลี่ยนไป สารเหล่านั้นย่อมกลายเป็น “ขยะออนไลน์” ที่ไม่อาจตอบสนองความต้องการหรือเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

สาร ตามแนวคิดของ David K. Berlo องค์ประกอบตามแบบจำลองการสื่อสาร ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (sender) สาร (message) ช่องทางการสื่อสาร (channel) และ ผู้รับสาร (receiver) หากพิจารณาองค์ประกอบตามแบบจำลองการสื่อสาร ‘สาร’ จะทำหน้าที่ในฐานะเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารของผู้ส่งกับผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

James Carey (1975) นักวิชาการด้านการสื่อสารและวัฒนธรรม เสนอแนวทางการทำความเข้าใจกระบวนการสื่อสารในสังคม โดยชี้ว่ากระบวนการสื่อสารในสังคมดำเนินการไปใน 2 แนวคิด คือ แนวคิดเชิงการถ่ายทอดข่าวสาร (transmission approach) ที่เชื่อว่า การสื่อสาร คือการถ่ายทอดสัญญาณ (signal) และสาร (message) จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งซึ่งอยู่ห่างไกลกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการควบคุม (control) และแนวคิดแบบจำลองเชิงพิธีกรรม (ritualistic approach) ที่มองว่า การสื่อสารมีความสำคัญทางสังคมในฐานะของการดำรงรักษาสังคมให้คงอยู่ (maintenance) ภายใต้วงระยะเวลาหนึ่งๆ การสื่อสารเป็นการแสดงออกถึงความเชื่อที่สมาชิกในสังคมมีร่วมกัน (share beliefs) (กาญจนา แก้วเทพ : 2541) การสื่อสารมี 2 รูปแบบใหญ่ๆ คือ transmission model กับ ritualistic model การสื่อสารแบบ transmission model เป็นการส่ง ‘สาร’ จากผู้ส่งสารผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งนิยามนี้ ผู้ส่งสารจะมีฐานะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสาร ส่วน ritualistic model มองว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนความหมายซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร โดยผลัดเปลี่ยนกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับ

‘สาร’ ตามแนวคิดแบบจำลองเชิงกระบวนการ (transmission model) ที่มองว่า ‘สาร’ เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดในกระบวนการสื่อสาร ตลอดจนเป็นวิถีทาง (means) ที่ผู้ส่งสารต้องการสร้างให้เกิดอิทธิพลหรือผลส่งกระทบให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับสาร โดยเชื่อว่า ‘สาร’ ที่ส่งไปจากผู้ส่งสารมีจุดประสงค์ให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งกับผู้รับสาร และ ‘สาร’ ไม่ได้มีความหมายในตัวเอง แต่เกิดจากกระบวนการเข้ารหัส (encoding) ของผู้ส่งสาร และการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสาร ดังนั้น ความหมายของ ‘สาร’ จึงเกิดจากเข้ารหัสและถอดรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่ว่าจะป็นสารในรูปของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ใด ๆ และหากมอง ‘สาร’ ตามแบบตามแบบจำลองที่เน้นความหมายของสาร (meaning based model) ที่เชื่อว่า การสื่อสารไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการ

ถ่ายทอดสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร แต่เป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างกัน ‘สาร’ ที่แท้จริงจึงไม่ใช่ความหมายที่เกิดจากการรับรู้และยอมรับของปัจเจกบุคคล แต่เป็นความหมายที่เกิดจากการรับรู้และยอมรับร่วมกันของคนในสังคม

ต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรือรูปธรรมที่ต้องการสื่อสาร ให้แปรเปลี่ยนเป็นสารสำหรับการนำเสนอผ่านสื่อให้ผู้รับสารรับรู้ เข้าใจในสารได้ตรงกันกับผู้ส่งสาร ดังนั้น ‘การออกแบบสาร’ จึงต้องสร้างความสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับความต้องการข้อมูลข่าวสาร พฤติกรรมและช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ของผู้รับสารที่เปิดรับ ซึ่งช่องทางการสื่อสารนั้นก็คือ “สื่อ” ต่าง ๆ นั่นเอง สื่อแต่ละประเภทจะมีหลักการและกระบวนการออกแบบสารที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกลักษณะเฉพาะของสื่อ ซึ่งผู้ออกแบบสารจะต้องทำหน้าที่การแปลงสารนั้นอย่างสร้างสรรค์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีเรื่องการสื่อสาร มาประยุกต์ใช้ในการเขียนคอนเทนต์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในข้อความและทำให้อยากกดอ่านเพิ่มเติม โดยการเขียนประโยคแรกให้รู้สึกเหมือนเป็นการตั้งคำถามที่เป็นเรื่องใกล้ตัวให้กับผู้อ่าน และทำการเว้นช่วงให้กดเข้ามาอ่านเพิ่มเติม

2.3 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

2.3.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่าเป็นมนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ดี ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสารและสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมี เหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้น อยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่ตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกันการเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน

แนวคิดการเล่าเรื่องนี้จึงมองว่า การสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการ บรรยาย ทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องท าหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่น ามาเล่า นั้น ๆ องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนามาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายรวมถึง ยุคที่การศึกษาเรื่องเล่า ได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการก าหนดวัตถุประสงค์ที่ศึกษา และก าหนดวิธีการ ที่ใช้ในการศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกได้ว่า เป็นศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ซึ่งก็เป็นศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า นั่นเอง โดยเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหา

ไปสู่ความสนใจ ในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่องของแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ ได้รับการ นามศึกษานั้นมีอยู่หลายชนิด ทั้ง นิทาน นิยายภาพยนตร์ และมีวลีคดีโอ เป็นต้น องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ประกอบไปด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่องตัวละครและฉาก

2.3.2 โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องคือ การวางแผนเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร และการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วย จุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจ อย่างไร ความที่ชัดเจนของโครงเรื่อง โดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง และโครงเรื่อง กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือการเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) สามารถแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ คิดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลาย ๆ แบบ อาทิการแนะนำตัวละคร การเลือกใช้ ฉาก การเปิดเรื่องราวด้วยประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไป มากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุด และถึงจุด แรกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้น ไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้ถูกเปิดเผย และได้รับแก้ไข
5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดย อาจจะมีหลากหลายแบบ อาทิอาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมดนี้เรียกว่า เป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ คือ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง (อิรวดี ใต้ลังคะ, 2543)

2.3.4 แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลกบนเท็งคคือออกมาเป็นความเข้าใจทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้จากการอ่าน นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า คือการทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ ดังนั้น การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่จะนำไปสู่ความเข้าใจใน ชีวิตได้ (อิราวดี ไตลังคะ, 2543: 66) ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มี ตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละคร เป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำจิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการค้นเคยกันนับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้ามเรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำคำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละคร โดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978)

2.3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มี ตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่าผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละคร เป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริงเรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำจิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการค้นเคยกันนับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำคำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละคร โดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978) การแบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท (อิราวดี ไตลังคะ, 2543 : 51) ได้แก่ ตัวละครมิติเดียวและตัวละครหลายมิติ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือ พฤติกรรมซึ่งสามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งยโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะ

เช่นนี้ตลอดเรื่อง เป็นต้น ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือจะทำอย่างไรต่อไปได้ข้อดีของตัวละครเช่นนี้ คือ ทำความเข้าใจง่าย และผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้

2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะ หลากหลายแต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

2.3.6 ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งขงเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้นฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศการเผยลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง ฉากต้องเป็นมากกว่าสถานที่สำหรับสะท้อนความจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่งฉากต้องมีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่องหรือตัวละครผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร หากแต่ละฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าที่จะบ่งบอกมากกว่าลักษณะทางกายภาพ ความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกันการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากแต่ละฉากเช่นกัน (เพลินดา, 2538 : 27-28) ฉากบางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงแค่ฉาก หลังเท่านั้นซึ่งแทบไม่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องหรือตัวละครในทางกลับกันฉากบางฉากมีความละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมและผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก (Pickering, 1993)

2.4 ทฤษฎีการตัดต่อ

2.4.1 การตัดต่อ หมายถึง การเปลี่ยนภาพและเสียงจากหนึ่งช็อต (Shot) ไปยังช็อตต่อไป โดยให้มีความต่อเนื่องและเรียงลำดับเรื่องราว ไม่มีการกระโดดหรืออริยาบถซ้ำซ้อนกัน โดยรักษาคุณภาพของภาพและเสียงให้กลมกลืนกันโดยตลอด การตัดต่อภาพยนตร์ คือ การลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ที่เต็มรูปแบบ ถือได้ว่าการตัดต่อภาพยนตร์เป็นขั้นตอนสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการสร้าง ภาพยนตร์ก่อนการนำไปเผยแพร่การตัดต่อหรือว่าการลำดับภาพเป็นขั้นตอนที่ 3 ในกระบวนการ โปรดักชั่น คือ โปสต์โปรดักชั่น ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการปรุงแต่งงานให้ชวนลิ้มรสต่อคนดู

2.4.2 ความสำคัญของการตัดต่อ ช่วยเชื่อมต่อภาพ ในการถ่ายวิดีโอนั้นไม่นิยมแช่กล้องจับภาพหรือฉากใดนิ่งนาน ๆ เพราะจะทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย ดังนั้นจึงมีการถ่ายเป็นช็อตสั้น ๆ จับภาพในมุมต่าง ๆ กัน ถ้าเป็นการถ่ายทำด้วยกล้องเดี่ยวก็ต้องนำภาพทั้งหมดเหล่านั้นมาเรียงลำดับเข้าด้วยกันให้ถูกต้องตามเรื่องราวหรือตามบทวิดีโอ ช่วยแก้ไขส่วนบกพร่อง ในการถ่ายวิดีโอบางครั้งมีการระมัดระวังและพิจารณากันอย่างรอบคอบแล้วก็ตาม ยังมักจะพบข้อบกพร่องอยู่เสมอ การตัดต่อสามารถช่วยได้โดยการตัดภาพที่ไม่ต้องการออกไปหรือแทรกภาพที่ดีเข้าไปแทนที่ หรือต้องการแต่ภาพที่ไม่ต้องการเสียงที่มากับภาพนั้นก็สามารถเอาออกไปได้ช่วยกำจัดเวลา ในการถ่ายวิดีโอรายการต่าง ๆ โดยเฉพาะที่เป็นรายการสำหรับออกอากาศนั้น เวลาเป็นเรื่องสำคัญมากจำเป็นที่จะต้องถ่ายให้ได้เวลาตามที่กำหนด แม้ว่าจะถ่ายภาพที่ดี ๆ สวยๆ และมีประโยชน์กับเรื่องที่จะเสนอมากเพียงไร ก็จำเป็นจะต้องเลือกภาพนั้นมาตัดต่อให้ได้ความยาวพอเหมาะกับเวลาที่กำหนดเท่านั้น ดังนั้นเจ้าหน้าที่ตัดต่อลำดับภาพก็ต้องใช้กระบวนการตัดต่อนี้ปรับแต่งตัดภาพส่วนเกินออกไปหรือแทรกบางภาพเพิ่มเข้ามาเพื่อให้ได้เวลาที่พอดี

ช่วยสร้างเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง การลำดับภาพเป็นการนำภาพแต่ละฉากแต่ละตอนมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ถ้าเป็นการต่อเชื่อมภาพอย่างมีศิลปะด้วยความคิดสร้างสรรค์ ผู้ชมจะรู้สึกต่อเนื่องในเรื่องราวที่เชื่อมต่อกันอย่างเป็นลำดับนั้น ให้รายละเอียดมากพอเท่าที่ผู้ชมอยากจะได้รับ ให้ความรู้สึกและอารมณ์ตามที่ควรจะเป็น ทั้งนี้หมายถึงว่าในขั้นตอนการถ่ายทำนั้นต้องได้ภาพที่ดี มีรายละเอียดเพียงพอ มีทั้งภาพขนาดใหญ่ ขนาดกลาง ภาพถ่ายใกล้และภาพหลายๆ มุมของแต่ละฉากแต่ละตอน เจ้าหน้าที่ตัดต่อจึงจะสามารถเลือกภาพมาตัดต่อได้ตามต้องการ

วัตถุประสงค์ของการตัดต่อ

ในการตัดต่อมีวัตถุประสงค์อยู่ 5 ประการ ดังนี้ (สุชาติ พรหมปัญญา, 2544 : 26)

1. เพื่อคัดเลือก การถ่ายวิดีโอแม้มีอาชีพก็ยังต้องถ่ายทำกันหลายๆ รอบ ไม่ต้องพูดถึงวิดีโอที่เราถ่ายกันเองประเภทม้วนเดียวจบ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคัดเลือกเอาเฉพาะช่วงที่ดีที่สุด ส่วนที่เหลือตัดทิ้งไป

2. เพื่อลำดับภาพ เมื่อคัดเลือกตอนต่าง ๆ มาแล้วก็ต้องนำมาเรียงลำดับให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องหรือสคริปต์ที่วางไว้

3. เพื่อปรับความยาว หลังจากที้นำตอนต่าง ๆ มาเรียงกันแล้ว ความยาวทั้งหมดอาจจะสั้นหรือยาวเกินไป จึงต้องมีการตัดออกหรือหามาเพิ่ม และปรับตำแหน่งเข้าออกและความยาวของแต่ละตอนให้เหมาะสม

4. เพื่อปรับแต่งแก้ไข ตอนที่เรานำเนื้อหาจากวิดีโอที่มีข้อบกพร่องในเรื่องแสง สีและสิ่งแปลกปลอมต่าง ๆ เข้ามา การตัดต่อจะทำให้เราได้แก้ไข ลบออกหรือปรับแต่งให้แต่ละท่อนมีความกลมกลืนกัน

5. เพื่อปรุงแต่ง เป็นการเพิ่มสีสันเช่นการใส่เสียงดนตรี เสียง Effect การใส่ Transition การซ้อนตัวหนังสือ จะทำให้วิดีโอมีความน่าดูยิ่งขึ้นอย่างไรก็ตาม การใช้เทคนิคพร่าเพื่อก็อาจทำให้ดูเลอะเทอะ และลดความน่าสนใจของเนื้อหาลงได้เช่นกัน วิดีโอจะสมบูรณ์ไปไม่ได้ ถ้าขาดการจัดการเรื่องเสียงที่ดี การแทรกคำบรรยาย การปรับความดังของช่วงต่าง ๆ การแพนซ้ายขวาของเสียง การเพิ่มเสียงดนตรีหรือเสียงเพลงประกอบ รวมทั้งการเพิ่มเสียงเทคนิคต่าง ๆ ลงไปในวิดีโอ ถือเป็นเสน่ห์ที่จะทำให้เกิดความประทับใจได้อย่างยิ่งทีเดียว (คลาใจ อุดมสิน, มปป.: 28-29)

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบกราฟิกและวิดีโอ มาประยุกต์ใช้ในงานการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ใน Facebook Page ในเรื่องของการ โฆษณาด้วยภาพกราฟิก และ วิดีโอคอนเทนต์ การเลือกใช้ สี (Tone) การเล่าเรื่อง (Story telling) เพื่อให้ที่น่าสนใจต่อการกดเข้ามาดูและเป็นผลดีต่อธุรกิจ



บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท ทีแอลพีที จำกัด (สำนักงานใหญ่)

3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 2823/3 เจริญกรุง แขวงบางค้อแหลม เขตบางค้อแหลม

กรุงเทพมหานคร 10120



ภาพที่ 3.1 ที่ตั้งสถานประกอบการ

ภาพที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ (Logo) my office

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

3.2.1 My office เป็นบริษัทอสังหาริมทรัพย์ ที่เปิดให้บริการเช่าพื้นที่สำนักงานใน กรุงเทพมหานคร เป็นสำนักงานตกแต่งภายในพร้อมใช้



ภาพที่ 3.2 เป็นภาพข้างหน้า office



ภาพที่ 3.3 เป็นภาพส่วนกลางของ office



ภาพที่ 3.4 เป็นภาพโชนของห้องประชุมให้เช่าใน office

3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร

ชื่อ - นามสกุล คุณ ชัยลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ (ผู้จัดการ)

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นาย เจตน์นัท ดวงกาญจนา นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ สาขา ภาพยนตร์ - โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยสยาม ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยได้รับมอบหมายให้สร้างสรรค์ผลการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ใน Facebook Page จากการทำงานได้มีหน้าที่แบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

1. สร้าง Gmail 2 user เพื่อรีวิวสถานที่ธุรกิจ google Maps ทั้งหมด 8 ธุรกิจ คิด content และทำภาพ artwork และ วิดีโอ รวมอาทิตย์ละ 4 content ลง Facebook Page ดังนี้

1.1 Home solution ซ่อมแซมหลังคารั่ว ฮ่องกงน้ำรั่ว ซ่อมรั่วซึมทุกประเภท

1.2 ศูนย์รวมช่าง: ซ่อมหลังคารั่ว คัดฝ้ารั่วซึม น้ำรั่วซึม งานรั่วซึมต่าง ๆ

1.3 ตกแต่งภายใน Furniture Built in เฟอร์นิเจอร์ บิวท์อินครบวงจร

3. ดันโพสต์หรือสร้างกระทู้ตามเว็บไซต์เกี่ยวกับธุรกิจที่ดูแล อาทิ คีย์ละ 2-3 เว็บ

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ - นามสกุล ธัญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์

ตำแหน่งงาน ผู้จัดการ

3.6 ระยะเวลาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาปฏิบัติงาน ตั้งแต่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึง 27 สิงหาคม 2564

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียด
1	ประชุมงาน / ลองทำ content ลงเพจคนละ 2 content / ดันโพสต์ เว็บที่สามารถหาได้ / รีวิว Google map ตาม Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแล
2	ประชุมงาน / ทำ content ลงเพจคนละ 2 content / ดันโพสต์ เว็บ pantipmarket.com kaidee.com , ลงประกาศฟรีออนไลน์.com / รีวิว Google map ตาม Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแล
3	คิด content และนำเสนอทุกวันจันทร์ คนละ 4 content และเริ่มทำ หลังจากตรวจสอบเสร็จแล้ว / ดันโพสต์ เว็บ pantipmarket.com kaidee.com , ลงประกาศฟรีออนไลน์.com / รีวิว Google map ตาม Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแล / ประชุมงานตรวจสอบงานทุกวันศุกร์
4	คิด content และนำเสนอทุกวันจันทร์ คนละ 4 content และเริ่มทำ หลังจากตรวจสอบเสร็จแล้ว / ดันโพสต์ เว็บ pantipmarket.com kaidee.com , ลงประกาศฟรีออนไลน์.com / รีวิว Google map ตาม Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแล / ประชุมงานตรวจสอบงานทุกวันศุกร์
5	คิด content และนำเสนอทุกวันจันทร์ คนละ 4 content และเริ่มทำ หลังจากตรวจสอบเสร็จแล้ว / ดันโพสต์ เว็บ pantipmarket.com kaidee.com , ลงประกาศฟรีออนไลน์.com / รีวิว Google map ตาม Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแล / ประชุมงานตรวจสอบงานทุกวันศุกร์
6	คิด content และนำเสนอทุกวันจันทร์ คนละ 4 content และเริ่มทำ หลังจากตรวจสอบเสร็จแล้ว / ดันโพสต์ เว็บ pantipmarket.com kaidee.com , ลงประกาศฟรีออนไลน์.com / ประชุมงานตรวจสอบงานทุกวันศุกร์

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

คอมพิวเตอร์ (computer)

ซอฟต์แวร์

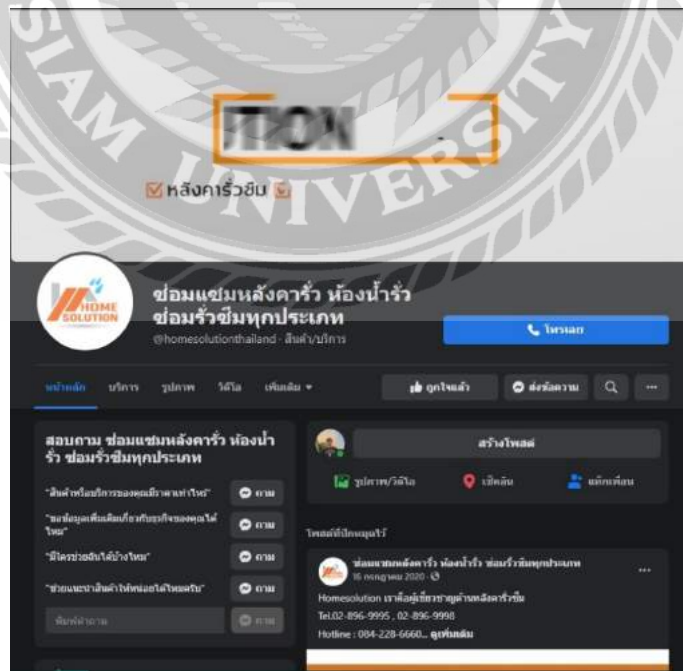
1. โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020
2. โปรแกรม Adobe After Effect 2020
3. โปรแกรม Adobe Illustrator 2020
4. โปรแกรม Adobe Photoshop 2020
5. โปรแกรม Microsoft Word 2019



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

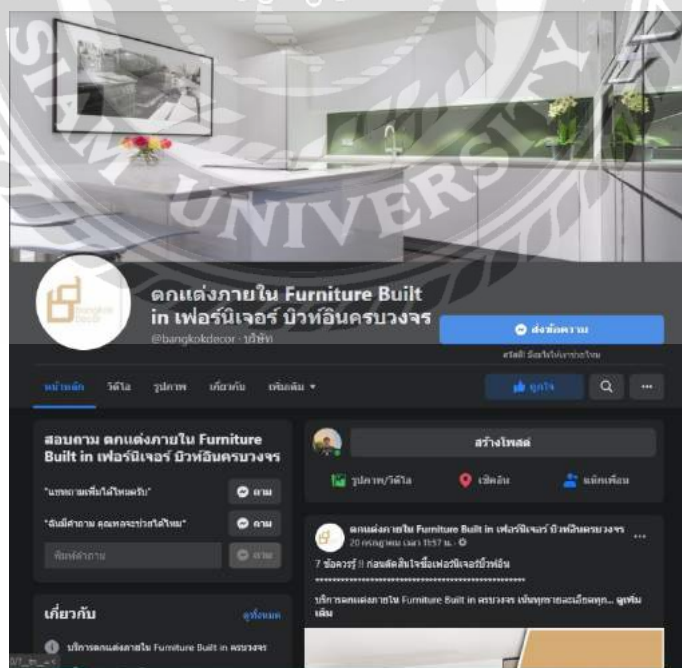
จากการที่ได้เข้าไปสกรีนที่ บริษัท ไทยการตกแต่งและซ่อมแซม จำกัด นั้นข้าพเจ้าได้ศึกษาและลงมือปฏิบัติในเรื่องขั้นตอนการออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์ของ บริษัท ไทยการตกแต่งและซ่อมแซม จำกัด และได้รับหน้าที่ดูแล Facebook page จำนวน 3 เพจ ดังนี้ Home solution ซ่อมแซมหลังคารั่ว ห้องน้ำรั่ว ซ่อมรั้วซึมทุกประเภท และ ศูนย์รวมช่าง: ซ่อมหลังคารั่ว คัดฝ้ารั้วซึม น้ำรั้วซึม งานรั้วซึมต่าง ๆ และ Bangkok décor ตกแต่งภายใน Furniture Built in เฟอร์นิเจอร์ บิวท์อินครบวงจร ซึ่งเป็นการศึกษาขั้นตอนในการผลิตและออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์ ในรูปแบบภาพนิ่งและวิดีโอ โดยใช้การออกแบบงานในรูปแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์ คิดคำโฆษณาพาดหัวแบนเนอร์ (Banner) ให้กระชับ ได้ใจความ และจัดวางองค์ประกอบงานให้รูปแบบเหมาะสมกับตัวประเภทธุรกิจ ตรงตาม Mood and Tone เพื่อบ่งบอกความเป็นเจ้าของของสินค้าหรือบริการ โดยการศึกษาครั้งนี้ทำให้เราได้ทราบถึงขั้นตอนการออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์ในองค์กร โดยมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 4.1 เพจ Home solution ซ่อมแซมหลังคารั่ว ห้องน้ำรั่ว ซ่อมรั้วซึมทุกประเภท



ภาพที่ 4.2 เพจ ศูนย์รวมช่าง: ช่อมหลังคารั่ว คัดฟ้ารั่วซึม น้ำรั่วซึม งานรั่วซึมต่าง ๆ



ภาพที่ 4.3 เพจ Bangkok décor ตกแต่งภายใน Furniture Built in เฟอร์นิเจอร์ บิวท์อินครบวงจร

4.1 หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

ในขั้นตอนแรกมีการนัดประชุมกับผู้ดูแลที่ปรึกษาเพื่ออธิบายงาน มอบหมายหน้าที่ และ ระบุงานที่ได้รับมอบหมาย โดยผู้ดูแลได้บอกรายละเอียดเกี่ยวกับ Facebook page จำนวน 3 เพจ ดังนี้ 1. Home solution ซ่อมแซมหลังคารั่ว ห้องน้ำรั่ว ซ่อมรั่วซึมทุกประเภท 2. ศูนย์รวมช่าง: ซ่อม หลังคารั่ว คัดฝ้ารั่วซึม น้ำรั่วซึม งานรั่วซึมต่าง ๆ และ 3. Bangkok décor ตกแต่งภายใน Furniture Built in เฟอร์นิเจอร์ บิวท์อินครบวงจร รวมถึง อธิบายถึงรูปแบบและงานที่ได้รับมอบหมาย โดยมี หัวข้อดังนี้

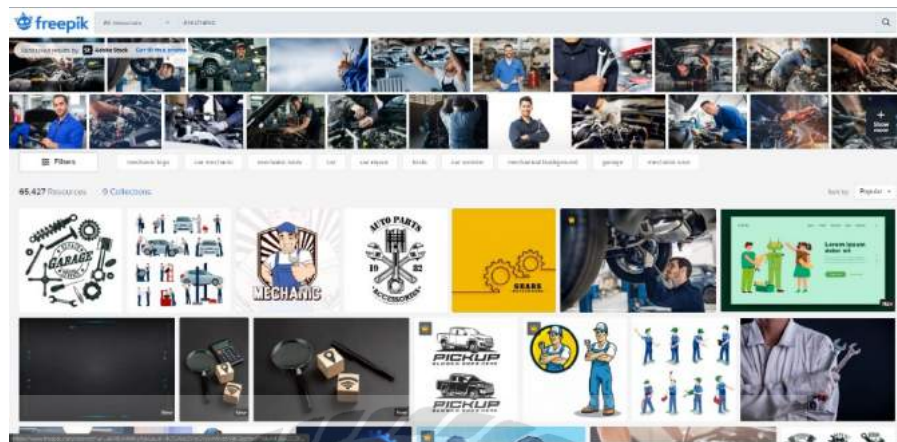
1. ดูแลภาพรวม Facebook page
2. คิด content และทำภาพ artwork ลง Facebook page จำนวน 3 เพจ อาทิตย์ละ 4 content
3. สร้างบัญชี G-mail ทั้งหมด 2 user เพื่อรีวิว Google Maps ของธุรกิจ
4. สร้างกระทู้ในเว็บไซต์ Home solution, ศูนย์รวมช่าง และ Bangkok décor อาทิตย์ละ 2-3

เว็บ

4.2 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

เริ่มคิด content เพื่อนำเสนอผู้ดูแลหรือที่ปรึกษา ตามแผนงานแต่ละอาทิตย์ และนำเสนอ รูปแบบ Graphic และ Artwork ที่ต้องการจะทำ ผู้ดูแลจะอธิบายถึง Mood & Tone รวมถึงเน้นย้ำให้ มีลักษณะและสีของเพจ อยู่ในทุกเนื้อหาที่ผลิตออกมา หลังจากได้รับบริฟและนำเสนอผ่านแล้ว จึง เริ่มทำการผลิตชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, illustrator, premiere pro และ after effect โดยมีการหาภาพมาใช้ในการผลิตผลงานด้วยตัวเอง และมีตัวอย่างที่หามาเป็นแนวทางในการผลิต สือลง Facebook page ส่วนใหญ่ content จะเป็นการให้เกร็ดความรู้ และสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับธุรกิจ ขององค์กร

4.2.1 เริ่มหาภาพที่ใช้ทำ content จากเว็บ pixabay.com, pinterest.com และfreepik.com เพื่อใช้ประกอบในการออกแบบ content ที่จะนำเสนอ



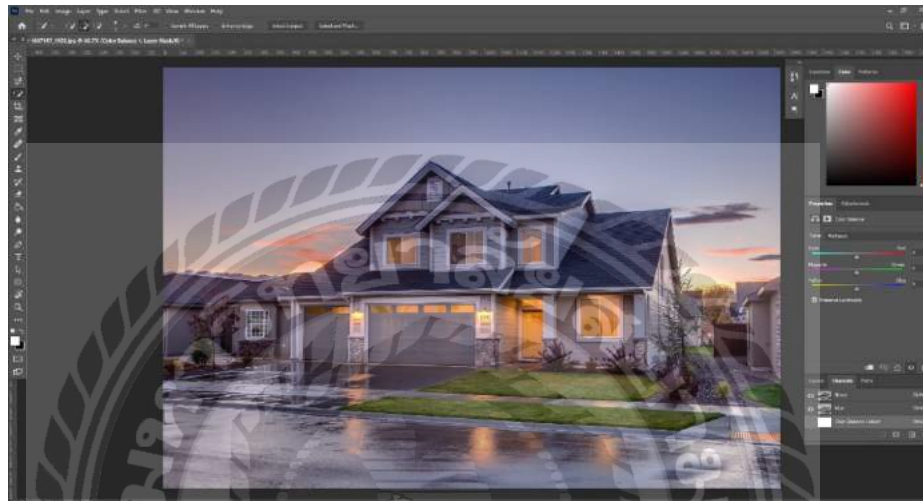
ภาพที่ 4.4 ภาพที่ใช้ในการผลิตสื่อลง Facebook page จากเว็บ freepik.com

4.2.2 เริ่มออกแบบภาพหน้าปกของโพสต์ Facebook page จาก content ที่นำเสนอ โดยส่วนใหญ่ของงานจะเป็น content ที่มีหลายภาพใน 1 โปส ภาพแรกของโปสจึงถือว่าเป็นภาพปกและใช้อัตราส่วน 1200x800 pixel ส่วนภาพเดี่ยวจะใช้อัตราส่วน 1080x1080 pixel แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ เนื่องจากภาพปกจะต้องเป็นภาพที่มีจุดเด่นและดึงดูดให้คนกดเข้ามาดู จึงเริ่มทำภาพปกก่อนภาพที่ทำจากโปรแกรม Adobe illustrator โดยการนำภาพที่เตรียมไว้มาแยก Layers และทำการซ้อนกัน ตัวบ้านใช้ pen tool ในการ โค้ดท์ และใช้ Shape ในการลากเป็นเส้นและทำกรอบให้กับรูปต่างๆ ในรูปทรงที่ต้องการ



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานการผลิตจากโปรแกรม Adobe illustrator

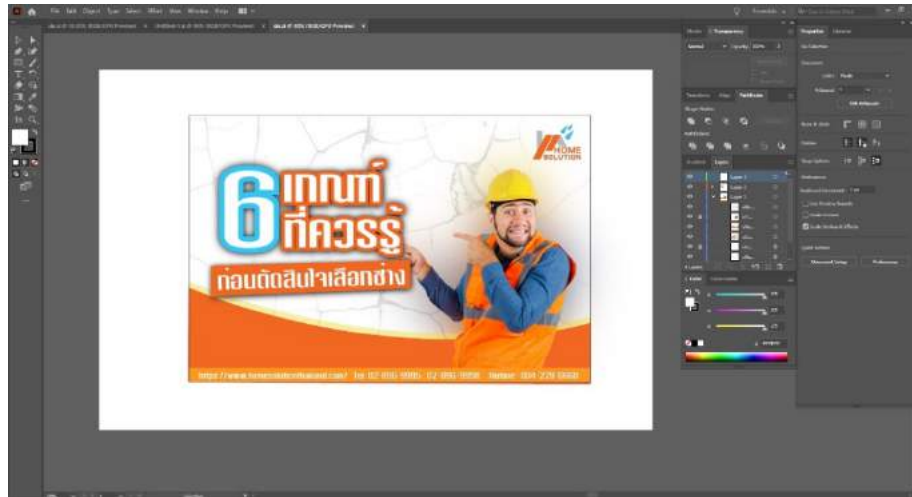
4.2.3 หลังจากหาภาพประกอบแล้วเริ่มทำการตัดภาพส่วนต่าง ๆ โดยใช้เครื่องมือ Pen tool และ ใช้เครื่องมือ Rectangle tools ในการทำให้ภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ตามที่ต้องการ และใช้เครื่องมือ Type tools เพื่อสร้างข้อความที่เหมาะสมกับงาน จากนั้นได้ทำการปรับแสงและสีของวัตถุต่าง ๆ ให้อยู่ในโทนเดียวกัน เนื่องจากภาพพื้นหลัง และภาพประกอบต่าง ๆ มีสีและโทนที่แตกต่างกัน โดยปรับสีในโปรแกรม Adobe Photoshop เครื่องมือ Adjustments เพื่อให้ภาพตรงกับ Mood & Tone ที่ผู้ดูแลกำหนด



ภาพที่ 4.6 ผลงานการปรับแสงในโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.7 ภาพ Artwork ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ขนาด 1080x1080 pixel



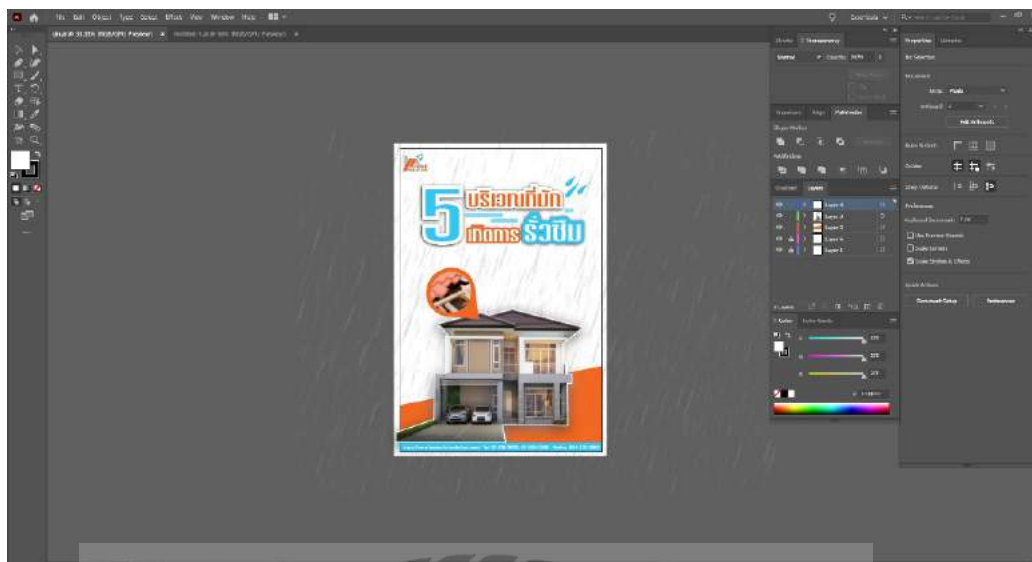
ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานการทำปก content หลายภาพ ขนาด 1200x800 แนวนอน จากโปรแกรม

Adobe illustrator



ภาพที่ 4.9 ภาพ content ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วขนาด 1200x800 และ 1080x1080 pixel

Content ที่เป็นหลายภาพ จะใช้ภาพที่มีอัตราส่วน 1200x800 ขึ้นต้นเพื่อเป็นภาพปกในการดึงดูดให้คนคลิกเข้ามาอ่าน จึงต้องออกแบบให้โดดเด่นกว่าภาพอื่น ๆ



ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานการทำปก content หลายภาพ ขนาด 1200x800 แนวตั้ง จากโปรแกรม Adobe illustrator



ภาพที่ 4.11 ภาพ content ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วขนาด 800x1200 และ 1080x1080 pixel

4.2.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อวิดีโอลง Facebook page ตามที่ได้รับบริพจากผู้ดูแล โดยมีตัวอย่างที่ได้นำมาเป็นแนวทางในการทำ เนื่องจากจำเป็นต้องลงหลายช่องทาง เช่น Instagram Facebook Youtube เป็นต้น จึงเลือกทำวิดีโอโดยใช้อัตราส่วน 1:1 คือ 1080*1080 pixel เนื่องจากมีขนาดที่พอดี ทำให้สะดวกในการรับชม

4.2.5 วิดีโอส่วนใหญ่ที่ผลิตจะมีความยาวไม่มากแต่ใช้เวลาทำค่อนข้างนาน เพราะต้องใช้หลายโปรแกรมในการทำ เริ่มจากการตัดภาพจาก โปรแกรม Photoshop ด้วยเครื่องมือ Quick selection tools และนำภาพต่าง ๆ ที่ได้ตัดไว้มาเรียงเป็น Layers ในโปรแกรม Adobe illustrator และเพิ่มรูปร่างต่าง ๆ ตามที่ต้องการเพื่อนำไปทำให้ภาพสามารถขยับได้ ต่อในโปรแกรม Adobe After effect และปิดท้ายด้วยการนำไปใส่ Effect เสียง และเพิ่ม Transition ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

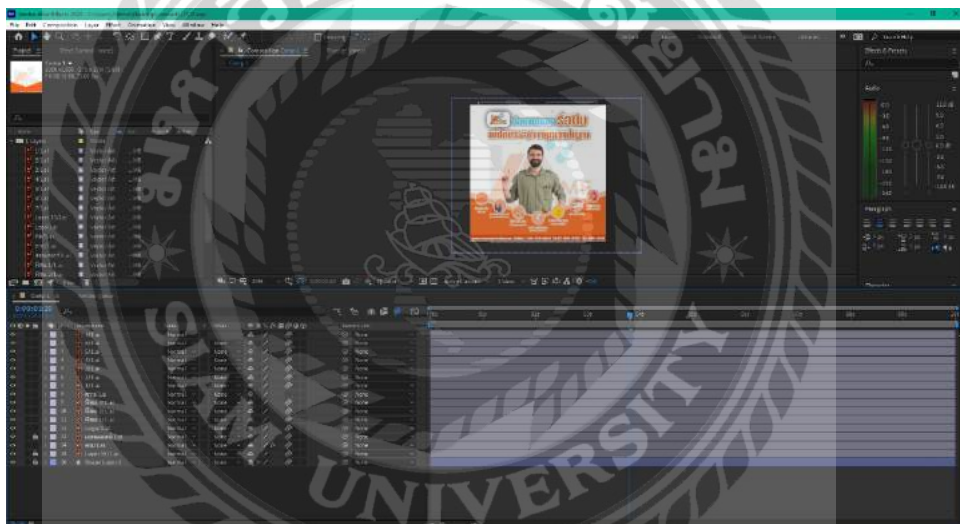


ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานการตัดภาพประกอบงานวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

ตัดภาพต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือ Quick selection tools ใน โปรแกรม Photoshop โดยการมาร์คไปที่ตัววัตถุหรือสิ่งของ เพื่อ ตัดพื้นหลังออก และนำมาแยกเป็น Layers เพื่อนำไปใช้ประกอบการ Motion ด้วยโปรแกรม After effect

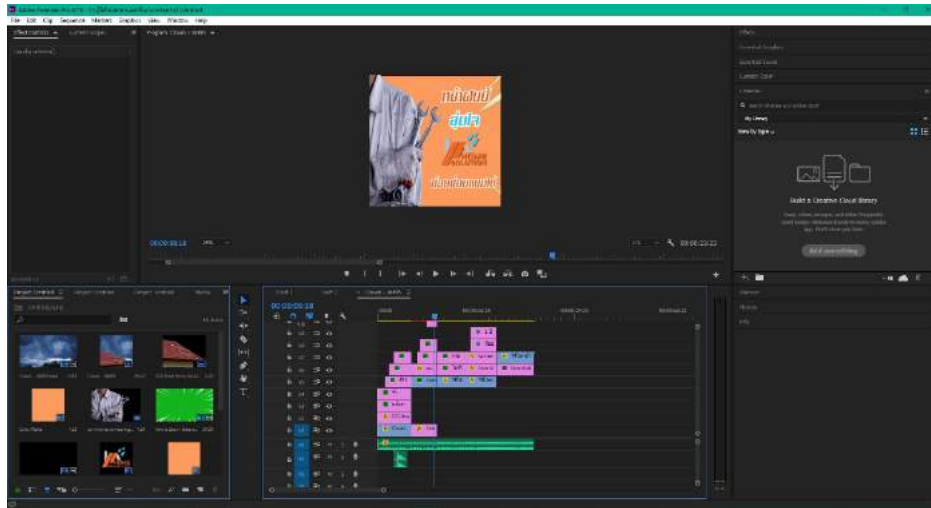


ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานการเรียง Layers และ เพิ่มข้อความ ใน โปรแกรม Adobe illustrator



ภาพที่ 4.14 ภาพการทำ Motion ด้วยโปรแกรม Adobe After effect จาก Layers ที่ได้เรียงมา

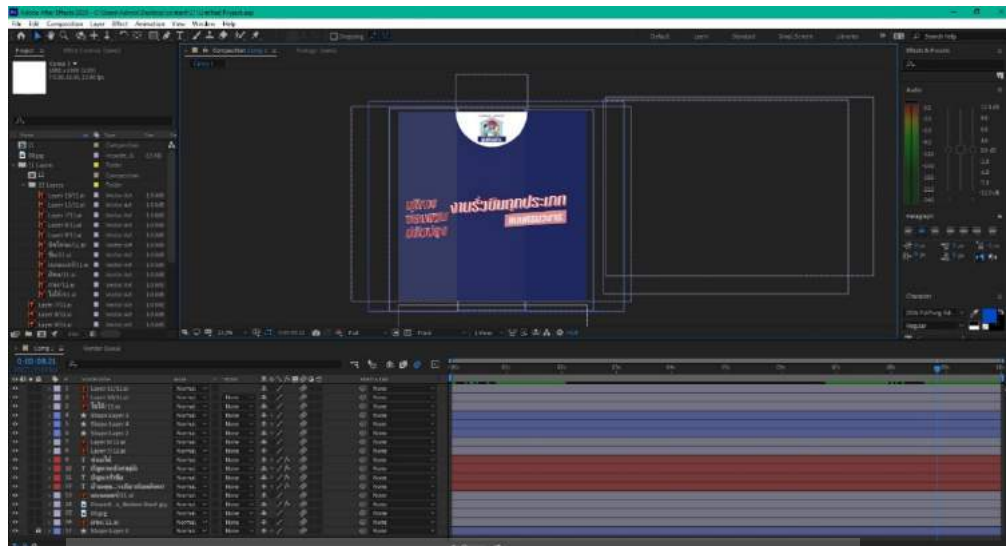
นำ Layers จากโปรแกรม illustrator ที่ได้แยกเตรียมไว้ มาใส่ในโปรแกรม After effect เพื่อทำการเรียงวัตถุต่าง ๆ ให้ตรงตามความต้องการ และ เริ่มทำการ Motion ที่ละ Layers



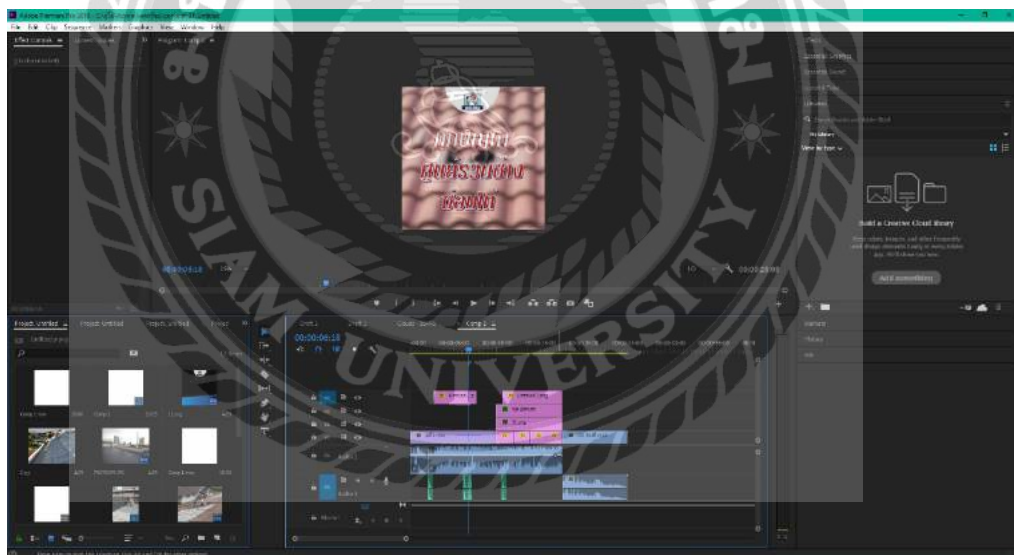
ภาพที่ 4.15 ภาพที่นำมาเพิ่ม Effect เสียง และ Transition ใน Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานการเรียง Layers Object ต่าง ๆ ที่สร้างในโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.17 ภาพการ Motion Graphic จาก โปรแกรม Adobe after effect



ภาพที่ 4.18 ภาพที่นำมาเพิ่ม Effect เสียง และ Transition ใน Adobe Premiere Pro

หลังจาก Motion เสร็จแล้ว Render เป็นไฟล์คัลิปวิดีโอออกมาจาก โปรแกรม After effect และนำคัลิปวิดีโอมาใส่เสียงและ transition เพิ่มเติมใน โปรแกรม Premiere pro เพื่อให้งานออกมา สมบูรณ์และตรงตามความต้องการที่สุด



ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานการเรียง Layers Object ต่าง ๆ ที่สร้างในโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.20 ภาพผลงาน Motion Graphic จาก โปรแกรม Adobe After effect

4.2.6 หลังจากทำ ภาพ Graphic Artwork เสร็จแล้วก็จะส่งให้ผู้ดูแลตรวจและแก้ไขที่ผู้ดูแลส่งกลับมา ในระหว่างตรวจสอบ จะมีการค้นโพสหรือสร้างกระทู้ตามเว็บต่าง ๆ ตาม ธุรกิจที่ได้รับมอบหมายให้ผู้ดูแล และ รีวิว Google Map ทั้งหมด 2 user เพื่อให้ธุรกิจขยายตัวมากขึ้น

The screenshot shows a website for 'Soonnuamchang' with a dark blue and yellow color scheme. On the left, there are vertical banners for '20 Years of Service' and 'WordPress Network Subdomain'. The main content area includes a 'Home' button, contact information, and a list of services with prices. A large watermark of a university seal is visible in the background.

ประเภทสิ่งก่อสร้าง	ราคา
ช่างสีบ้าน (สีน้ำ) 154 984 บาท	5,400,000
ช่างทาสีผนังปูน (สีน้ำ) 154 984 บาท	2,600,000

ภาพที่ 4.21 ภาพการสร้างกระเบื้องตามเว็บต่าง ๆ

This screenshot shows a detailed service listing for roof tile installation. It includes a photo of workers on a roof, a price tag of 8,000 Baht, and contact details for 'Soonnuamchang'. The website layout is clean with a white background and blue accents.

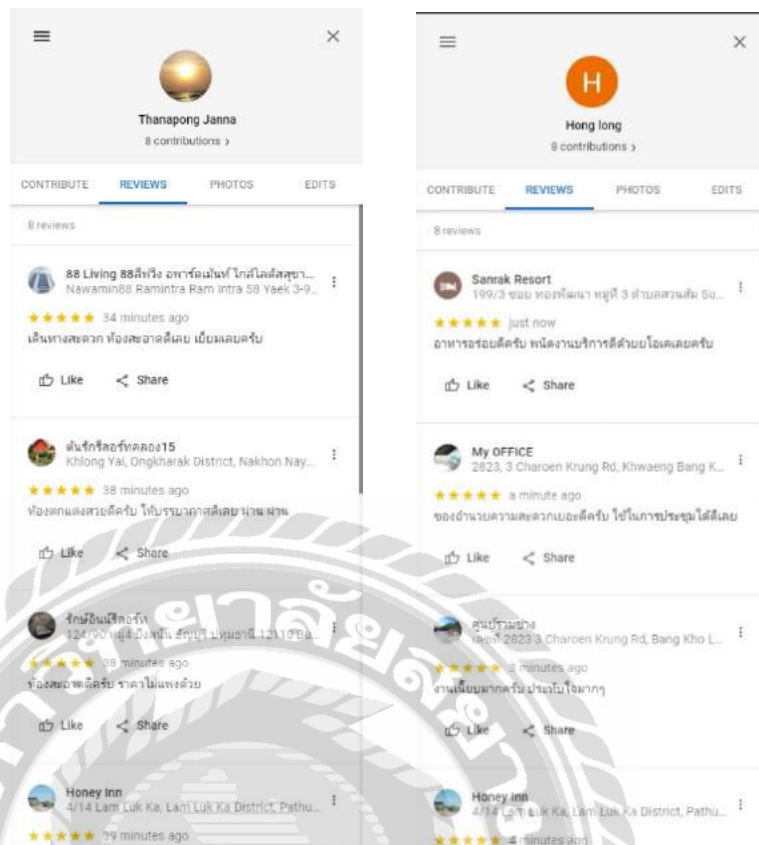
ช่างสีบ้าน (สีน้ำ) 154 984 บาท

ช่างทาสีผนังปูน (สีน้ำ) 154 984 บาท

ช่างสีบ้าน (สีน้ำ) 154 984 บาท

ช่างทาสีผนังปูน (สีน้ำ) 154 984 บาท

ภาพที่ 4.22 ภาพการสร้างกระเบื้องตามเว็บต่าง ๆ



ภาพที่ 4.23 ภาพรีวิวธุรกิจใน Google map ทั้งหมด 2 users

4.3 ขั้นตอนหลังปฏิบัติงาน

4.3.1 หลังจากส่งให้ผู้ดูแลตรวจสอบและได้มีการแก้ไขตามที่ผู้ดูแลต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การนำภาพและ video ที่ได้ผลิตลงตามสื่อที่ผู้ดูแลกำหนดไว้ คือ Facebook Page, Instagram และ Youtube ตามเวลาที่กำหนดไว้ โดยทั้งหมดผมจะต้องเป็นคนโพสต์และเขียน content เอง ในทุก ๆ วันศุกร์จะเป็นวันประชุมและสรุปงานที่ได้รับมอบหมายให้ทำใน 1 อาทิตย์ ผู้ดูแลจะให้คำปรึกษาและคอมเม้นท์ผลงานในแต่ละชิ้น และสามารถเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับ content และวิธีการต่าง ๆ ในครั้งหน้าได้ เป็นต้น

4.4 สรุปผลการดำเนินงานหน้าที่ Graphic Design , Creator content

หลังจากการปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้ทำในแต่ละชิ้น ผู้จัดทำได้ใช้ความรู้ทั้งหมดที่เรียนมาในทั้งด้านของ การใช้โปรแกรม Adobe photoshop , Adobe illustrator , Adobe Premiere Pro และ Adobe After effect แนวคิดการออกแบบ ในเรื่องของการจัด Layout และการวางตำแหน่ง การใช้เครื่องมือในการได้คัทภาพ ตัดต่อวิดีโอ และ Motion Graphic อีกทั้งยังได้ทราบปัญหาและข้อผิดพลาดของตัวเองในชิ้นงานจากผู้ดูแลทำให้สามารถเข้าใจและนำไปปรับปรุงเพื่อพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นในชิ้นงานต่อ ๆ ไป



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด เป็นเวลาระยะ 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม 2564 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของกรคิด Content และผลิตภาพ Artwork เพื่อกลุ่มเป้าหมาย ลง Facebook page จึงได้ทราบถึงกระบวนการทำงานของบทบาทหน้าที่ผู้ดูแลเพจและผู้ผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่บนออนไลน์ของ บริษัททีแอลพีพี จำกัด ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงาน มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายและได้รู้ระบบการทำงานขององค์กร ได้รู้จักการทำงานกับผู้อื่น โดยการทำงานกับผู้อื่นนั้นต้องรู้จักรับฟังความเห็นของผู้อื่นแล้วนำมาปรับใช้และต้องหาความรู้ใหม่มาสร้างสรรค์งานเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพมากขึ้น

5.2 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เนื่องด้วยการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด 19 อย่างรุนแรงในช่วงที่ผู้จัดทำกำลังสหกิจศึกษาจึงไม่สามารถไปทำงานที่บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด ได้ ซึ่งทางบริษัททำการ Work From Home ตลอดการสหกิจแต่ทางบริษัทจะมีการนัดประชุมในทุกวันศุกร์ ในช่วง 8 โมงครึ่งเพื่ออัปเดตงานให้กับพนักงานที่ปรึกษา ปัญหาที่พบส่วนใหญ่เป็นเรื่องของเวลาเพราะการทำงานทางด้านสื่อออนไลน์ต้องมีเวลาตรวจสอบงานซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ ต้องเตรียมตัวให้พร้อมอยู่เสมอการและส่งงานไม่สามารถตรวจสอบให้เป็นเวลาได้เนื่องจากพนักงานที่ปรึกษาไม่สามารถตรวจสอบทุกช่วงเวลาในการทำงานได้ ฉะนั้นแล้ว ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหากต้องประสบกับสถานการณ์เช่นนี้ก็ควรทำงานให้เป็นระบบระเบียบและมีการวางแผนในการทำงานเพื่อเพื่อเวลาส่งตรวจงานให้กับพนักงานที่ปรึกษาและมีการกระตือรือร้นในการทำงานอยู่เสมอและการทำงานออกแบบในรูปแบบนี้ได้เรียนรู้ว่าควรหาผลงานหลายรูปแบบเพื่อเป็นการหาแรงบันดาลใจมาออกแบบผลงานให้ไม่ซ้ำกัน

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อสารมวลชน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- โกสุม สายใจ. (2540). *สีและการใช้สี*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- คลใจ อุดมสิน. (2542). *การถ่ายภาพเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สุชาติ พรหมปัญญา. (2544). *ความสำคัญของการตัดต่อ*. เข้าถึงได้จาก
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%A1/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%AD/>
- อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นาย เจตน์นัท ดวงกาญจนารหัสนักศึกษา 6104600019
เบอร์ติดต่อ	095-998-5743
E-mail	Jettanun1208@gmail.com
ที่อยู่ปัจจุบัน	39/1006 สินทวีงามเจริญ ซอยท่าข้าม 7 แขวง ท่าข้าม เขตบางขุนเทียน พระราม2 กรุงเทพฯ 10150
ประวัติการศึกษา	จบการศึกษาระดับมัธยมปีที่ 3 ที่โรงเรียนกรพิทักษ์ศึกษา สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่การศึกษานอกระบบ (กศน.)
ปัจจุบัน	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม วิชาเอก ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล
ความสนใจทางด้านวิชาการ	การสร้างสรรค์และออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์
ประสบการณ์สหกิจศึกษา	Graphic Design
ตำแหน่ง	Graphic Design
สถานที่ประกอบการ	บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด
ทักษะและความสามารถพิเศษอื่น ๆ	ถ่ายภาพ ทำสื่อโฆษณา ตัดต่อวิดีโอ