



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การผลิตวิดีโอสั้น ให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator
สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล

The Production of a Short Educational Video about Rollators for
the Elderly and Caregivers

โดย

นางสาวกุลวดี ทองสุข รหัส 6506400009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193 – 491 สหกิจศึกษา

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงการ การผลิตวิดีโอสั้น ให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล
The Production of a Short Educational Video about Rollators for the
Elderly and Caregivers

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวกุลวดี ทองสุข

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์นิเทศ อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

อนุมัติโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการ
ทำงาน หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาค
การศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการสอบโครงการ


.....อาจารย์นิเทศ
(อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร)


.....พนักงานที่ปรึกษา
(นายศักดิ์สิทธิ์ เหมือนรักษา)


.....กรรมการกลาง
(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ)

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ ณ บริษัท เรียวเมดคอร์ป ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึง 29 สิงหาคม 2568 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานต่างๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด ที่ให้โอกาสผู้จัดทำเข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรุณาเสียสละการอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่างๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูง ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นายศักดิ์สิทธิ์ เหมือนรักษา (พนักงานที่ปรึกษา)
2. นายศุภวิชญ์ รุ่งเรือง
3. นางสาวโยธกา เหลืองบริบูรณ์
4. อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไป หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

กุลวดี ทองสุข

ผู้จัดทำ

ชื่อโครงการ : การผลิตวิดีโอสั้น ให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล

หน่วยกิต : 5

ผู้จัดทำ : นางสาวกุลวดี ทองสุข

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ มนฤดี มิตรเจริญถาวร

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

หลักสูตร : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2567

บทคัดย่อ

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาในหัวข้อ “การผลิตวิดีโอสั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล” จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ช่วยพยุงการเดินประเภท Rollator ในรูปแบบที่กระชับ เข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว ผู้จัดทำได้นำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติสหกิจศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ผ่านกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro (PR) สำหรับการตัดต่อวิดีโอ และ Adobe Illustrator (AI) สำหรับการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ เพื่อสร้างสื่อวิดีโอที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน

คำสำคัญ : สื่อวิดีโอสั้น , อุปกรณ์ช่วยพยุงการเดิน , ผู้สูงอายุ

Project Title : The Production of a Short Educational Video about Rollators for the Elderly and Caregivers

Credits : 5

By : Kunwadee Thongsuk

Advisor : Lecturer Monruedee Mitcharoenthavorn

Degree : Bachelor's Degree

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Semester / Academic year : 3/2024

Abstract

This cooperative education project report, titled 'The Production of a Short Educational Video about Rollators for the Elderly and Caregivers', This cooperative education project was conducted with the objective of explaining and presenting information regarding rollators, a type of walking aid, in a concise, clear, and accessible format that can effectively reach the target audience. The project was designed to apply the knowledge and skills acquired during the cooperative education program to produce practical outcomes through the process of video production. Adobe Premiere Pro (PR) was utilized for video editing, while Adobe Illustrator (AI) was employed for graphic and illustration design. These tools were integrated to create high-quality video media that align with the requirements of users and effectively fulfill the project's objectives.

Keywords : Short-Video , walking aids for older adults , older adult.


(Co-op Advisor.)

Approved by


สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ต
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูปภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	1
1.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	3
1.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้นับมอบหมาย.....	3
1.5 ชื่อ - สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	4
1.8 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	5
1.9 ขอบเขตของโครงการ.....	5
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารงานวิจัย/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature)	
2.1 ศิลปะการเล่าเรื่อง.....	6
2.2 องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก.....	11
2.3 หลักการตัดต่อวิดีโอ.....	14
2.4 งานศิลปะเวกเตอร์.....	17
2.5 กระบวนการผลิตวิดีโอ.....	19
2.6 รถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator.....	20
2.7 โปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติโครงการ.....	22

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 แผนปฏิบัติงาน.....	24
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....	24
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานตามโครงการ.....	29

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ.....	34
4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย.....	37

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการ.....	38
5.2 แนวทางแก้ปัญหา.....	38
5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	38

บรรณานุกรม.....	39
-----------------	----

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ภาพปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ภาคผนวก ข ภาพถ่ายนิเทศงานของอาจารย์

แบบสรุปโครงการสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) มหาวิทยาลัย
สยาม

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

3.1 แผนปฏิบัติงาน ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 29 สิงหาคม 2568.....	25
---	----



สารบัญรูปภาพ

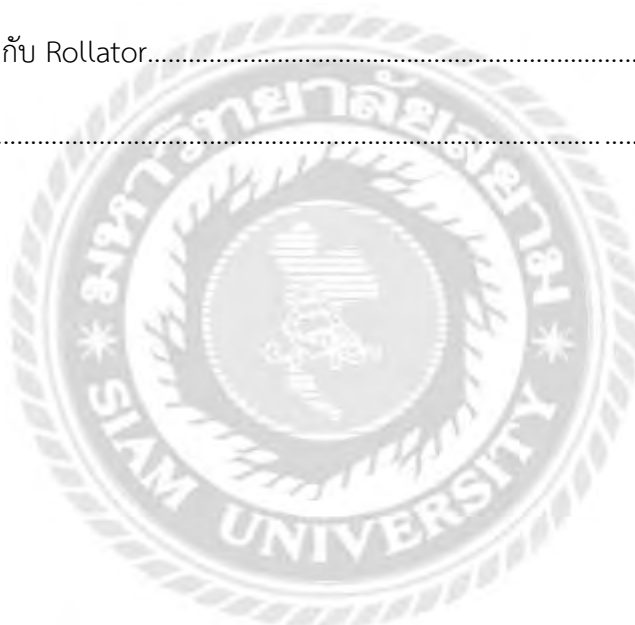
รูป	หน้า
1.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด.....	1
1.2 แผนที่ บริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด.....	1
1.3 เว็บไซต์ realmedcorp.....	2
1.4 วิดีโอสอนใช้งานเครื่องดูดเสมหะ.....	2
1.5 รูปแบบโครงสร้างของบริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด.....	3
2.1 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบปากเปล่า.....	7
2.2 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยภาพ.....	7
2.3 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยลายลักษณ์อักษร.....	8
2.4 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน.....	8
2.5 ภาพตัวอย่างจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล.....	9
2.6 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านสื่อวิดีโอ.....	9
2.7 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยข้อมูล.....	10
2.8 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ.....	10
2.9 สื่อ.....	11
2.10 คอนทราสต์.....	13
2.11 การทำซ้ำ.....	13
2.12 ภาพประกอบหลักการตัดต่อวิดีโอ.....	16
2.13 ตัวอย่างภาพเวกเตอร์.....	18
2.14 ตัวอย่างภาพเวกเตอร์.....	18

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูป	หน้า
2.15 ภาพรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator.....	21
2.16 Adobe Premiere Pro.....	22
2.17 Adobe Illustrator.....	23
3.1 ตัวอย่างการถ่ายภาพสินค้า.....	26
3.2 ตัวอย่างการถ่ายภาพสินค้า.....	26
3.3 ตัวอย่างการ Dicut & Retouch.....	27
3.4 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ผ่านการ Dicut & Retouch.....	27
3.5 ตัวอย่างการถ่ายวิดีโอเครื่องดูดเสมหะ	28
3.6 ตัวอย่างการถ่ายวิดีโอรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator.....	28
3.7 ตัวอย่างการตัดต่อวิดีโอ.....	28
3.8 ตัวอย่างการออกแบบ Vector เพื่อใช้ประกอบในวิดีโอ.....	29
3.9 ภาพสคริปต์ที่ใช้ในการทำงาน.....	30
3.10 ตัวอย่างการถ่ายทำโปรเจค.....	30
3.11 ภาพตัวอย่างการถ่ายทำโปรเจค.....	31
3.12 การจัดเรียงฟุตเทจวิดีโอ.....	31
3.13 การทำ Vector.....	32
3.14 ตัวอย่าง Vector ที่ใช้ประกอบในวิดีโอทั้งหมด.....	32
3.15 การจัดเรียง Vector ในวิดีโอ.....	33
3.16 การทำแอนิเมชัน.....	33

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูป	หน้า
4.1 เนื้อหาในวิดีโอ.....	34
4.2 รูปแบบการนำเสนอที่ใช้ Vector และข้อความ.....	35
4.3 ช่วงเปิดของวิดีโอ.....	35
4.4 อธิบายว่า Rollator คืออะไร.....	36
4.5 อธิบายฟังก์ชันของ Rollator.....	36
4.6 กลุ่มคนที่เหมาะกับ Rollator.....	37
4.7 ช่วงท้ายวิดีโอ.....	37



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท เรียมเมดคอร์ป จำกัด

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 31 ซอยบรมราชชนนี 4 แขวงบางบำหรุ เขตบางพลัด
กรุงเทพมหานคร 10700 หมายเลขโทรศัพท์ 02-096-6669



รูปภาพที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เรียมเมดคอร์ป จำกัด



รูปภาพที่ 1.2 แผนที่ บริษัท เรียมเมดคอร์ป จำกัด

1.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เรียมเมดคอร์ป จำกัด เป็นผู้นำเข้าและจัดจำหน่ายอุปกรณ์ทางการแพทย์และสินค้าโฮมแคร์ อาทิ เครื่องผลิตออกซิเจน เตียงผู้ป่วย รถเข็นไฟฟ้า และอุปกรณ์ทางการแพทย์อื่นๆ เป็นต้น

เพื่อตอบสนองต่อสังคมผู้สูงอายุและผู้ที่มีความต้องการใช้อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งในโรงพยาบาลรัฐ โรงพยาบาลเอกชน รวมถึงผู้ป่วยที่ออกจากโรงพยาบาลแต่ยังจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ทางการแพทย์ เราจึงให้ความสำคัญกับคุณภาพสินค้าและการบริการหลังการขาย เพื่อมอบความช่วยเหลือและสร้างรอยยิ้มให้กับพี่น้องชาวไทยอย่างแท้จริง

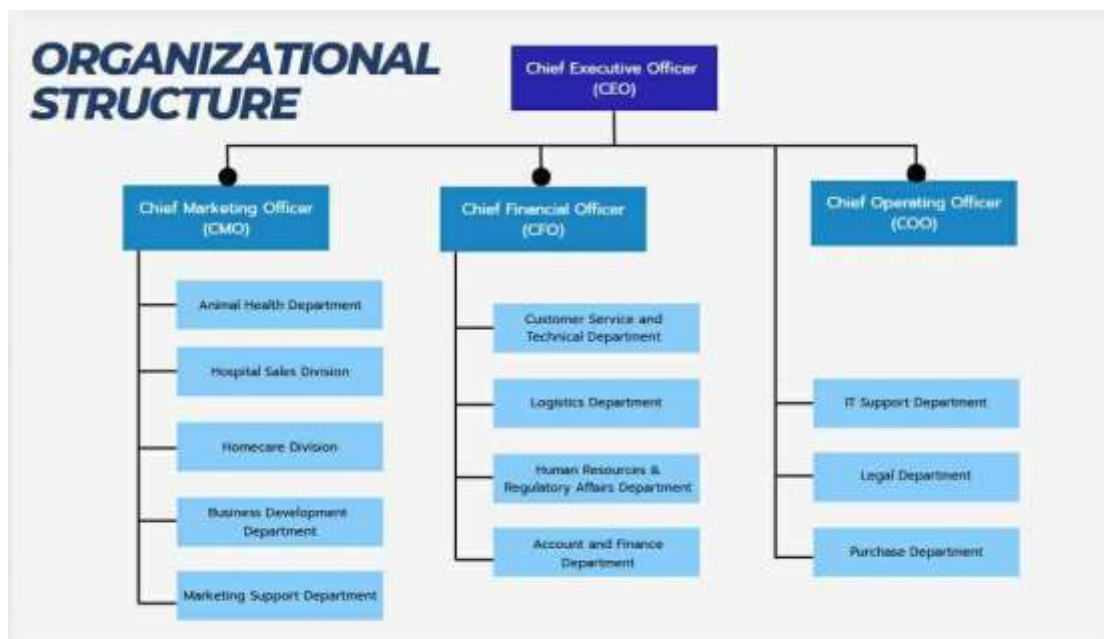


รูปที่ 1.3 เว็บไซต์ realmedcorp



รูปภาพที่ 1.4 วิดีโอสอนใช้งานเครื่องดูดเสมหะ

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 1.5 รูปแบบโครงสร้างของบริษัท เวิลด์เมดคอร์ป จำกัด

1.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

การฝึกงานในตำแหน่ง **Graphic Design** ภายใต้แผนก **Marketing Support** มีลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายหลัก ได้แก่ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อวิดีโอทั้งรูปแบบ **Full Video** และ **Short Video** โดยใช้โปรแกรม **Premiere Pro (Pr)** เป็นเครื่องมือหลัก การ Dicut & Retouch ด้วยโปรแกรม **Photoshop (Ps)** รวมถึงการสร้างสรรค์เวกเตอร์ ตัวอักษร ไอคอน และภาพประกอบต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม **Illustrator (Ai)** เพื่อนำมาประกอบในวิดีโอและสื่อกราฟิกให้มีความเข้าใจง่าย สวยงาม และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.5 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.5.1 ชื่อ นายศักดิ์สิทธิ์ เหมือนรักษา

1.5.2 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กราฟิกและช่างภาพอาวุโส

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา

1.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน 19 พฤษภาคม - 29 สิงหาคม 2568

1.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติงาน วันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 08.30 – 17.30 น.

1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันสังคมไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) อย่างสมบูรณ์ ทำให้มีจำนวนผู้สูงอายุที่ต้องการการดูแลและการใช้อุปกรณ์ช่วยพยุงการเดินเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอุปกรณ์ประเภท **Rollator** ซึ่งเป็นรถเข็นช่วยพยุงที่ออกแบบมาเพื่อเพิ่มความมั่นใจในการเดิน ช่วยป้องกันการหกล้ม และส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างปลอดภัยและอิสระมากขึ้น

บริษัท เรียวเมดคอร์ป จำกัด ในฐานะผู้นำเข้าและจัดจำหน่ายอุปกรณ์ทางการแพทย์แบบครบวงจร เพื่อมอบความช่วยเหลือและสร้างรอยยิ้มให้กับพี่น้องชาวไทยอย่างแท้จริง ได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์การใช้งานรถเข็นช่วยพยุง Rollator เป็นอุปกรณ์ช่วยเดินที่ออกแบบมาสำหรับผู้สูงอายุหรือผู้ที่มีปัญหาด้านการทรงตัว และเสริมสร้างความมั่นใจในการเคลื่อนไหว ซึ่งรถเข็นช่วยพยุง Rollator ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนักในกลุ่มผู้สูงอายุ

เพื่อแก้ปัญหานี้ จึงเกิดแนวคิดในการผลิต **วิดีโอสั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator** ที่นำเสนอข้อมูลในลักษณะ **เข้าใจง่าย กระชับ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้รวดเร็ว** ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยการใช้การผสมผสานทั้งการถ่ายทำจริง และการสร้างกราฟิกประกอบ

โครงการสหกิจศึกษานี้ยังเป็นโอกาสให้นักศึกษาได้ประยุกต์ความรู้ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลและแอนิเมชัน โดยเฉพาะการใช้โปรแกรม **Illustrator (Ai)** ในการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบเพื่อใช้ในงาน Motion Graphic และการใช้ **Premiere Pro (Pr)** ในการตัดต่อวิดีโอ ใส่เอฟเฟกต์และปรับแต่งเสียงให้สมบูรณ์ ซึ่งเป็นกระบวนการผลิตสื่อที่สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

1.8 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อจัดทำวิดีโอที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลของ Rollator ได้อย่างชัดเจน และเข้าใจง่าย
2. เพื่อให้ผู้สูงอายุหรือผู้ดูแลใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาและประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และทักษะด้านโปรแกรมไปประยุกต์ใช้ในอนาคต

1.9 ขอบเขตของโครงการ

การผลิตสื่อวิดีโอให้กับ บริษัท เรย์ลเมคคอร์ป จำกัด ประกอบไปด้วย

1. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator
2. เขียนสคริปต์ให้สั้น กระชับ เข้าใจง่าย
3. คลิปวิดีโอสั้น ความยาว 1 นาที
4. ใช้โปรแกรม Illustrator (Ai) และ Premiere Pro (Pr) เป็นหลัก

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สื่อวิดีโอที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลของ Rollator ได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
2. สามารถใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาและประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าได้อย่างเหมาะสม
3. ผู้จัดทำได้พัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และทักษะด้านโปรแกรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในอนาคต

บทที่ 2

ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาในหัวข้อ “การผลิตวิดีโอสั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล” ในการดำเนินโครงการ มีการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อวิดีโอ โดยนำทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาศึกษาและปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ ในส่วนของการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้มีการศึกษาข้อมูลเชิงทฤษฎีและงานวิจัยที่สอดคล้อง เพื่อนำมาสนับสนุนแนวทางการผลิตสื่อให้มีความถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนี้

2.1 ศิลปะการเล่าเรื่อง

ในยุคที่โลกเชื่อมโยงถึงกันด้วยกระแสข้อมูลข่าวสาร ศิลปะแห่งการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพได้กลายเป็นทักษะสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารและการสร้างความเข้าใจระหว่างผู้คน เรื่องเล่าไม่เพียงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดประสบการณ์และคุณค่า หากยังเป็นพลังที่หล่อหลอมมุมมองทางสังคมและกระตุ้นให้เกิดการลงมือปฏิบัติ บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจพัฒนาการของการเล่าเรื่องตั้งแต่รูปแบบการบอกเล่าปากต่อปากในยุคโบราณจนถึงการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจองค์ประกอบสำคัญ รูปแบบที่หลากหลาย และแนวทางการประยุกต์ใช้ในเชิงสร้างสรรค์ อันจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถนำพลังของเรื่องเล่ามาใช้ในการสื่อสาร ถ่ายทอดข้อมูล และสร้างแรงบันดาลใจได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Petar Ingov , 2024)

ประเภทการเล่าเรื่อง

1.การเล่าเรื่องแบบปากเปล่า เรื่องเล่าถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นผ่านถ้อยคำ บทเพลง บทสวด และบทกวี ลักษณะสำคัญของการเล่าเรื่องรูปแบบนี้คือความสัมพันธ์อันใกล้ชิดระหว่างผู้เล่าและผู้ฟัง ซึ่งเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม การตีความ และการเชื่อมโยงทางอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง การเล่าเรื่องแบบปากเปล่าจึงเป็นทั้งศิลปะที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในทุกยุคสมัย



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบปากเปล่า

ที่มา : <https://docs.google.com/document/d/1GqLvTAgma>

2.การเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นศิลปะแห่งการสื่อสารที่อาศัยภาพ สัญลักษณ์ และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาคำพูดหรือข้อความ การเล่าเรื่องด้วยภาพครอบคลุมตั้งแต่ภาพวาด ภาพถ่าย ไปจนถึงสื่อร่วมสมัยอย่างภาพยนตร์และแอนิเมชัน การเล่าเรื่องด้วยภาพจึงเป็นภาษาที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีคำแปล



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ที่มา : [terrestrial,2020](#)

3.การเล่าเรื่องด้วยลายลักษณ์อักษร เป็นรูปแบบที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านลายลักษณ์อักษร เรื่องเล่าประเภทนี้ครอบคลุมตั้งแต่นวนิยาย เรื่องสั้น บทกวี จนถึงงานเขียนทุกรูปแบบอีกมากมาย ช่วยให้ผู้อ่านดื่มด่ำไปกับโลกและตัวละครที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ดื่มด่ำไปกับเรื่องราวตามจินตนาการของตนเอง



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยลายลักษณ์อักษร

[ที่มา : Blogger.2557](#)

4.การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เป็นรูปแบบการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคของเทคโนโลยี โดยผสมผสานสื่อหลากหลายประเภทเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน หรือองค์ประกอบแบบอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวาและมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น การเล่าเรื่องลักษณะนี้เปิดโอกาสให้ผู้รับสารมีบทบาทเป็นทั้งผู้ฟังและผู้มีส่วนร่วมในเรื่องราว ตัวอย่างเช่น นวนิยายออนไลน์แบบอินเทอร์แอคทีฟ หรือพอดแคสต์เชิงสารคดีที่ใช้เสียงและภาพประกอบเพื่อขยายอรรถรสของการเล่าเรื่องในโลกดิจิทัล



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน

[ที่มา : RealPeach.2018](#)

5.การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย เป็นรูปแบบการถ่ายทอดเรื่องราวที่ขยายเนื้อหาและประสบการณ์ผ่านสื่อหลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น ภาพยนตร์ หนังสือ การ์ตูน เกม หรือสื่อออนไลน์ โดยแต่ละสื่อมีบทบาทในการนำเสนอแง่มุมเฉพาะของเรื่องราวที่เสริมกันและกัน เพื่อสร้าง “จักรวาลเนื้อเรื่อง” ที่ผู้ชมสามารถสำรวจและมีส่วนร่วมได้อย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างที่โดดเด่นคือ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe)



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล

ที่มา : <https://pantip.com/topic/39148392/desktop>

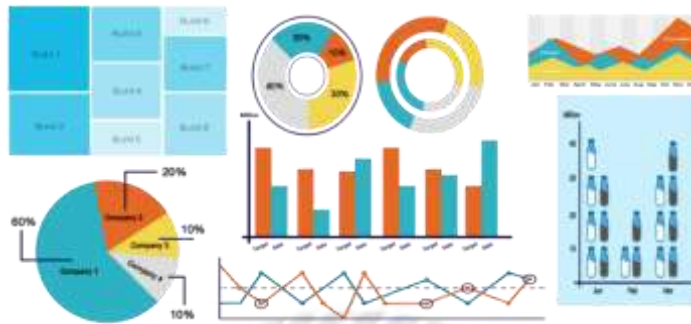
6.การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ เป็นศิลปะการถ่ายทอดเรื่องราวที่ผสมผสานภาพเคลื่อนไหว เสียง และคำพูด รูปแบบนี้ครอบคลุมตั้งแต่วิดีโอสั้น ภาพยนตร์สารคดี ไปจนถึงคอนเทนต์ออนไลน์อย่างวิดีโอบล็อกบน YouTube หรือการบรรยายเชิงแรงบันดาลใจในรูปแบบ TED Talks



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านสื่อวิดีโอ

ที่มา : สสส.2566

7.การเล่าเรื่องด้วยข้อมูล เป็นการนำเสนอข้อมูลเชิงลึกหรือข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านภาพ แผนภูมิ กราฟ หรืออินโฟกราฟิก เพื่อสื่อสารสาระสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบนี้ช่วยให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นแนวโน้ม ความสัมพันธ์ และข้อสรุปได้อย่างรวดเร็ว การเล่าเรื่องด้วยข้อมูลจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารข้อมูลยุคใหม่ที่ผสานทั้งความแม่นยำและความน่าสนใจไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องด้วยข้อมูล

[ที่มา : 9Experttraining,2025](#)

8.การเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ เป็นรูปแบบที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและมีอิทธิพลต่อทิศทางของเรื่องราว ผ่านเทคโนโลยีหรือการทำงานร่วมกัน แตกต่างจากการเล่าเรื่องแบบเส้นตรงทั่วไป รูปแบบนี้มักใช้โครงเรื่องแบบแยกสาขา ตัวเลือกในเกม หรือระบบบทสนทนาแบบอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคล ตัวอย่างเช่น นวนิยายออนไลน์ที่ผู้อ่านเลือกตอนจบของเรื่อง หรือการแสดงละครดื่มด่ำที่ผู้ชมมีบทบาทในการกำหนดเหตุการณ์ของเรื่อง



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ

[ที่มา : sanook,2566](#)

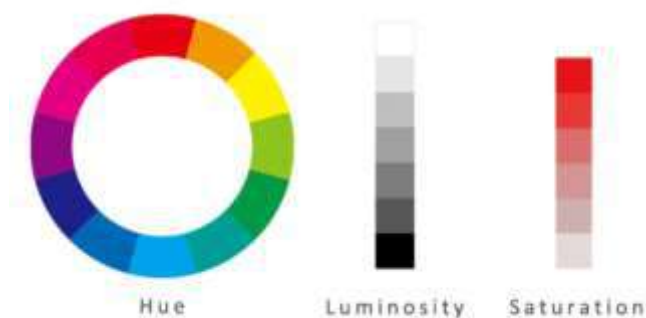
โดยผู้จัดทำได้นำข้อมูลทฤษฎีการเล่าเรื่องในรูปแบบสื่อดิจิทัล และภาพประกอบในวิดีโอ มาใช้ในสื่อโดยมีการเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน กระชับ และเข้าใจง่าย ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น

2.2 องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก

งานออกแบบกราฟิก เป็นภาษาภาพที่ใช้หลักการและองค์ประกอบต่างๆ มาผสมกันเพื่อสื่อสารข้อความไปยังผู้ชม บทความนี้ครอบคลุมตั้งแต่รากฐานของการออกแบบ ไปจนถึงการจัดวางรูปทรง ตัวอักษร และองค์ประกอบอื่นๆ ที่ช่วยสร้างความเข้าใจและความน่าสนใจในงานสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย (ณัฐพัฒน์, 2025)

1.เส้น เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่เชื่อมต่อจุดสองจุด สามารถปรากฏเป็นเส้นตรงหรือโค้ง มีความหนา ความยาว มุม หรือสีแตกต่างกัน สามารถนำสายตาผู้ชมและสร้างจุดสนใจภายในงานออกแบบกราฟิกได้

2.สี ประกอบด้วยสามแง่หลัก ได้แก่ ค่าสี ความสว่าง และความอิ่มตัว สีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างมาก ดังนั้นความรู้ด้านจิตวิทยาสีและทฤษฎีสีจึงเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการออกแบบกราฟิกที่มีประสิทธิภาพและสื่อสารได้ตรงตามเจตนาของผู้ออกแบบ



ภาพที่ 2.9 สี

3.รูปทรง คือพื้นที่สองมิติที่มีขอบเขตชัดเจนหรือเป็นนัย ทำให้สามารถแยกรูปทรงออกจากองค์ประกอบอื่นได้ รูปทรงสามารถเป็นแบบเรขาคณิตหรือออร์แกนิก มีทั้งเส้นโค้งและเส้นตรง ดีไซน์ที่มีโค้งมากให้ความรู้สึกนุ่มนวล ในขณะที่เส้นตรงและมุมมากให้ความรู้สึกแข็งแรง นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึง รูปทรงทางลบ (negative shape) ที่เกิดขึ้นระหว่างรูปทรงหลักเพื่อสร้างสมดุลและความน่าสนใจในงานออกแบบ

4.เท็กซ์เจอร์ หมายถึงลักษณะของพื้นผิวที่สามารถรับรู้ได้ทั้งทางกายภาพหรือทางสายตา เท็กซ์เจอร์แบบกายภาพสามารถสัมผัสได้ เช่น พื้นผิวของวัสดุกระดาษที่ใช้พิมพ์งานออกแบบ ขณะที่เท็กซ์เจอร์ที่มองเห็นได้เกิดจากการใช้สี แสง และค่าเฉดเพื่อสร้างความรู้สึกของพื้นผิวภายในงานกราฟิก

5. แวลู หมายถึงความสว่างหรือความมืดของวัตถุ ซึ่งอาจสัมพันธ์กับค่าสีขององค์ประกอบในภาพด้วย คอนทราสต์ของแวลูช่วยให้แยกองค์ประกอบออกจากกันอย่างชัดเจน ขณะที่การไล่สร้างความต่อเนื่องและความลึก แวลูยังสามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงระยะใกล้หรือไกลของวัตถุในงานออกแบบได้

6. พื้นที เป็นองค์ประกอบที่ประกอบด้วยพื้นที่ทางบวก (ส่วนที่มีวัตถุ) และพื้นที่ทางลบ (ส่วนที่ว่างหรือพื้นหลัง) ในงานออกแบบพื้นที่ทางลบสามารถนำมาใช้เพื่อเน้นและดึงดูดความสนใจไปยังพื้นที่ทางบวก ทำให้การจัดวางองค์ประกอบมีความชัดเจนและสมดุลมากยิ่งขึ้น

7. ฟอรั่ม หมายถึงวัตถุสามมิติที่มีปริมาตร แม้องค์ประกอบนี้จะเน้นการประยุกต์ใช้ในงานศิลปะและการออกแบบทางกายภาพ แต่ก็สามารถนำหลักการมาใช้สร้างฟอรั่มสามมิติบนภาพสองมิติได้ ปริมาตรและมวลของวัตถุสามารถสื่อสารผ่านการใช้เงาและไฮไลต์ ตัวอย่างเช่น การสร้างผิวที่นูนและเงาเพื่อให้เกิดความลึกและมิติในงานออกแบบ

หลักการของการออกแบบกราฟิก

หลักการจัดวางองค์ประกอบ ช่วยให้การออกแบบมีประสิทธิภาพและสื่อสารได้ชัดเจน หลักการออกแบบทั้ง 7 ประการเป็นแนวทางที่ช่วยให้สามารถจัดระเบียบรูปทรง สี แสง และองค์ประกอบอื่นๆ ได้อย่างสมดุล ซึ่งประกอบด้วย (Clip Studio , 2025)

1. การเน้นความสำคัญ เป็นหลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสร้างลำดับชั้นภาพเพื่อให้ส่วนที่สำคัญที่สุดของข้อมูลหรือเนื้อหาปรากฏเด่นชัด ก่อนเริ่มออกแบบ ควรพิจารณาว่าข้อมูลใดจำเป็นต้องสื่อสารและลำดับความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบ เทคนิคต่างๆ เช่น การปรับสเกล คอนทราสต์ หรือการใช้สี สามารถช่วยกำหนดลำดับชั้นภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น ในการออกแบบโฆษณาของเล่น การทำให้ตัวละครยอดนิยมโดดเด่นเหนือชื่อสินค้า สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น ในขณะที่หากต้องการให้ชื่อสินค้าเด่นชัด การขยายขนาดและความโดดเด่นของชื่อสินค้าก็เป็นแนวทางที่เหมาะสม

2. สมดุล เป็นการจัดวางองค์ประกอบในงานออกแบบให้อยู่ในสภาพที่สมดุลกัน ไม่ทำให้น้ำหนักขององค์ประกอบหนักไปทางใดทางหนึ่ง แม้ว่าการจัดสมมาตรจะสร้างสมดุลโดยธรรมชาติ แต่บางครั้งอาจให้ความรู้สึกคงที่และซ้ำซาก การจัดสมดุลแบบไม่สมมาตรสามารถทำได้โดยวางองค์ประกอบขนาดใหญ่ด้านหนึ่ง และองค์ประกอบขนาดเล็กหลายชิ้นไว้ด้านตรงข้าม ทั้งนี้สมดุลไม่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงสี แวลู และเท็กซ์เจอร์เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและความน่าสนใจในงานออกแบบ

3.คอนทราสต์ เป็นหลักการออกแบบที่สร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบภายในงาน ซึ่งช่วยชักจูงสายตาผู้ชมไปยังส่วนที่สำคัญที่สุด ผู้ชมมักจะให้ความสนใจกับบริเวณที่มีคอนทราสต์สูง การจัดคอนทราสต์อย่างเหมาะสมสามารถสร้างความน่าสนใจและความโดดเด่นในงานได้ ควรจัดให้พื้นหลังแตกต่างอย่างชัดเจนจากองค์ประกอบด้านหน้า พร้อมพิจารณาทฤษฎีสีเพื่อให้เกิดความกลมกลืนและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2.10 คอนทราสต์

4.การทำซ้ำ หมายถึงการใช้สี ฟอนต์ หรือองค์ประกอบที่สอดคล้องกันอย่างสม่ำเสมอในส่วนต่างๆ ของงานออกแบบ เพื่อสร้างความรู้สึกรูปเป็นเอกภาพและความต่อเนื่อง การทำซ้ำช่วยให้ดีไซน์เรียบง่าย เข้าใจง่าย และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ในสื่อหลากหลายประเภท เช่น เว็บไซต์ ใบปลิว และนามบัตร



ภาพที่ 2.11 การทำซ้ำ

5.สัดส่วน หมายถึงความสัมพันธ์ด้านขนาดระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในงานออกแบบ แนวคิดนี้เกี่ยวข้องกับการเน้นความสำคัญและการสร้างสมดุลด้วย สัดส่วนสามารถปรับปรุงได้โดยการลดขนาดองค์ประกอบบางอย่างหรือปรับระยะขอบของพื้นหลัง เพื่อทำให้องค์ประกอบที่ต้องการเด่นชัดขึ้น เมื่อพิจารณาสัดส่วน ควรมองงานออกแบบทั้งในมิติของส่วนประกอบย่อยและภาพรวมทั้งหน้า เพื่อให้การจัดวางมีความกลมกลืนและสมดุล

6.จังหวะ คือการจัดวางองค์ประกอบในงานออกแบบเพื่อชักจูงสายตาผู้ชม การสร้างจังหวะที่เหมาะสมช่วยให้ผู้ชมมองผ่านข้อมูลอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่หยุดอยู่กับองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงอย่างเดียว สามารถใช้หลักการอื่น เช่น การเน้นความสำคัญ การทำซ้ำ และการปรับสัดส่วนมาประกอบเพื่อเสริมการเคลื่อนไหวและจังหวะของสายตาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7.พื้นที่ว่างในดีไซน์ หมายถึงบริเวณใดก็ตามที่ไม่มีองค์ประกอบใดๆ เรียกอีกอย่างว่าพื้นที่ทางลบ พื้นที่ว่างมีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบงานออกแบบ โดยช่วยแยกองค์ประกอบต่างๆ ออกจากกัน หากวางองค์ประกอบแน่นเกินไป องค์ประกอบแต่ละชิ้นจะไม่โดดเด่น การเว้นพื้นที่ว่างระหว่างองค์ประกอบจึงช่วยเน้นความสำคัญ สร้างความชัดเจน และทำให้ดีไซน์โดยรวมมีความสมดุลและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.3 หลักการตัดต่อวิดีโอ

สมองของมนุษย์แสวงหาเรื่องเล่าอยู่ตลอดเวลา หากคุณสร้างภาพตัดต่อ (ลำดับของรูปภาพที่แตกต่างกัน) ผู้ชมจะอนุมานความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาพต่างๆ ในทศวรรษ 1910 ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวโซเวียต Lev Kuleshov สาธิตปรากฏการณ์นี้ด้วยการนำรูปภาพผู้ชายมาวางข้างๆ รูปภาพอื่นๆ อีกสามภาพ ได้แก่ ถ้วยชุป เด็กที่อยู่ในโลงศพ และผู้หญิงที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ฉนวน โดยสลับเปลี่ยนไปที่ละภาพ ผู้ชมของ Kuleshov คิดว่าสีหน้าของผู้ชายเปลี่ยนไปเมื่อรูปภาพที่วางอยู่ข้างๆ เปลี่ยนไป ทีแรกก็หิว จากนั้นก็เศร้า แล้วก็กลายเป็นโรแมนติก แต่ฟุตเทจของผู้ชายเหมือนเดิมเสมอ "เอฟเฟกต์ Kuleshov" อย่างที่กลายเป็นที่รู้จักแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจที่นักตัดต่อสามารถใช้เป็นเครื่องมือได้ (Adobe , 2025)

แนวคิด Rule of Six ของ Murch

แนวคิดนี้กลายเป็นรากฐานสำคัญของศาสตร์การตัดต่อภาพยนตร์ และมีอิทธิพลอย่างมากต่อวงการภาพยนตร์ทั่วโลก โดยในหนังสือ *In the Blink of an Eye* (2001) ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่าการตัดต่อที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคเพียงอย่างเดียว แต่ควรมุ่งเน้นไปที่ความรู้สึกของผู้ชมเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ (Walter Murch , 1995)

หลัก 6 ข้อที่ควรคำนึงถึงในการตัดต่อภาพยนตร์

1. **อารมณ์** ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการตัดต่อ เพราะการตัดต่อที่ดีควรถ่ายทอดและสะท้อนอารมณ์ของฉากได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความกลัว ความตึงเครียด หรือความเศร้า เพื่อให้ผู้ชม “มีส่วนร่วมทางอารมณ์” ไปกับเรื่องราว

2. **เรื่องราว** ทำหน้าที่สนับสนุนและเสริมให้การเล่าเรื่องมีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยไม่ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนต่อเหตุการณ์ในเนื้อหา การเลือกจุดตัดที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและลื่นไหลตามจังหวะของเรื่อง

3. **จังหวะ** หมายถึงจังหวะของการตัดต่อภาพ ซึ่งอาจเร็วหรือช้า ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของฉากและจังหวะของการแสดง การตัดต่อที่มีประสิทธิภาพต้องมีจังหวะที่ลงตัว และสอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่อง เหมือนดนตรีที่มีจังหวะขึ้นลงอย่างพอดี ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามไปกับเหตุการณ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

4. **ตำแหน่งของสายตา** การตัดต่อควรคำนึงถึงตำแหน่งที่สายตาของผู้ชมกำลังจ้องอยู่บนจอภาพ เพื่อให้การเปลี่ยนภาพหรือมุมกล้องเป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง การรักษาทิศทางของสายตาช่วยให้ผู้ชมไม่หลุดโฟกัสจากสิ่งสำคัญในฉาก และคงความต่อเนื่องของการรับชมได้อย่างเป็นธรรมชาติ

5. **ระนาบสองมิติของหน้าจอ** การรักษาทิศทางและตำแหน่งของวัตถุภายในระนาบของจอภาพเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อคงความต่อเนื่องและความเข้าใจเชิงพื้นที่ของผู้ชม เช่น การเดินจากซ้ายไปขวา ควรดำเนินไปในทิศทางเดียวกันตลอดฉาก ไม่กลับทิศโดยไม่มีเหตุผล เพราะอาจทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนหรือหลุดจากบริบทของภาพยนตร์

6. **พื้นที่สามมิติ** การรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่จริงในฉากเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อคงความสมจริงและไม่ให้ผู้ชมรู้สึกสับสนในเชิงตำแหน่ง องค์ประกอบอย่างตำแหน่งของตัวละคร ระยะห่างระหว่างวัตถุหรือทิศทางการเคลื่อนไหว ควรถูกจัดวางให้สอดคล้องกันตลอดทั้งลำดับภาพ เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกว่า “ฉากผิดที่ผิดทาง” หรือไม่สมเหตุสมผลในสายตาผู้ชม

หลักการที่ช่วยในการตัดต่อวิดีโอ (Adobe , 2025)

1. **จัดระเบียบฟุตเทจ** การจัดระเบียบถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จ นักตัดต่อภาพยนตร์ Maurissa Horwitz กล่าวไว้ว่า “หากคุณไม่จัดเตรียมโปรเจกต์และสื่อให้เป็นระเบียบเรียบร้อย มันจะทำให้เกิดความลำบากในระยะยาว” ดังนั้น ควรตั้งชื่อไฟล์วิดีโอ ไฟล์เสียง และภาพนิ่งอย่างชัดเจน พร้อมจัดเก็บทั้งหมดไว้ในไดรฟ์เดียวกันเพื่อให้เข้าถึงได้สะดวก นอกจากนี้ ควรบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับ

รูปแบบไฟล์วิดีโอที่ใช้ รวมถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแปลงไฟล์ เพื่อช่วยให้กระบวนการทำงานราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

2.ดูให้หมดทุกอย่าง การดูฟุตบอลเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในกระบวนการตัดต่อ นักเขียนและผู้สร้างภาพยนตร์ David Andrew Stoler กล่าวว่า มีทองคำซ่อนอยู่ในที่ที่คาดไม่ถึง จึงควรดูทุกอย่างตั้งแต่ต้นจนจบ แม้หลังจากผู้กำกับสั่งตัดแล้วก็ไม่ควรละเลยฟุตบอลใด เพราะการแสดงสีหน้าที่ทรงพลังที่สุดของนักแสดงบางครั้งอยู่ในช่วงที่ถูกตัดออกจากเวอร์ชันสุดท้าย การดูอย่างละเอียดจึงช่วยค้นพบองค์ประกอบที่มีคุณค่าซ่อนอยู่และนำมาสร้างสรรค์งานตัดต่อได้อย่างเต็มที่

3.การตัดต่อเบื้องต้น โดยการลากและวางฟุตบอลวิดีโอทั้งหมดลงในไทม์ไลน์ พร้อมตรวจสอบให้แน่ใจว่าเฟรมเรต และขนาดเฟรมสอดคล้องกัน หลังจากนั้นสร้างไทม์ไลน์ใหม่และลากเทคนิคที่ดีที่สุดลงไป สิ่งที่จะกลายเป็นการตัดต่อรวม จากนั้นคัดลอกไทม์ไลน์นั้นเพื่อเริ่มขั้นตอนการเลือกคลิปที่ยากที่สุดคือการตัดสินใจว่าเทคนิคใดเหมาะสมที่สุดสำหรับการสร้าง เวอร์ชันตัดต่อเบื้องต้นของเรื่องราวที่คุณต้องการนำเสนอ

4.ปรับแต่ง จังหวะเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถสร้างหรือทำลายประสบการณ์ของภาพยนตร์ได้ ฉากที่เข้าสามารถเพิ่มความตึงเครียดหรือทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อ ในขณะที่ฉากที่รวดเร็วอาจทำให้หัวใจเต้นแรงหรือสร้างความปวดหัวได้ นักตัดต่อหลายคนมักทดลองตัดต่อฉากหลายรูปแบบก่อนจะพบจังหวะที่เหมาะสม สำหรับฉากดราม่า การชะลอความเร็วเพื่อเน้นตัวละคร การแสดงออก และภาษากายช่วยเพิ่มอารมณ์ ในขณะที่หนังตลก ความเร็วและจังหวะเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างอารมณ์ขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2.12 ภาพประกอบหลักการตัดต่อวิดีโอ

การตัดต่อสำหรับโซเชียลมีเดีย

กฎการตัดต่อวิดีโอทั้งหมดสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับโซเชียลมีเดียได้เช่นกัน หากตัดต่อและแชร์วิดีโอบนแพลตฟอร์มอย่าง Facebook, Instagram หรือ YouTube ควรคำนึงถึง ขนาดหน้าจอของสมาร์ทโฟนโดยทั่วไป และระยะเวลาความสนใจที่สั้นของผู้ชมเพื่อให้วิดีโอสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน และดึงดูดความสนใจตั้งแต่ช่วงแรกของการรับชม

ฟิลเตอร์และเอฟเฟกต์วิดีโอ

เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการปรับแต่งรายละเอียดขั้นสุดท้ายของงานวิดีโอ ทำให้ผลงานดูเป็นมืออาชีพมากขึ้น ฟิลเตอร์สามารถปรับแต่งอย่างละเอียด เช่น เพิ่มความเข้มของสี ปรับความสว่าง หรือเปลี่ยนลักษณะของวิดีโออย่างสิ้นเชิง เช่น ใช้ฟิลเตอร์ VHS แบบเรโทรหรือฟิลเตอร์ขาวดำ ขณะที่เอฟเฟกต์อื่นๆ เช่น การลดความสั่นไหวของภาพ การครอบตัด หรือการลดเสียงรบกวน ก็ช่วยปรับปรุงคุณภาพ footage โดยรวมให้ดียิ่งขึ้น

การเชื่อมระหว่างข้อต่อข้อต่อ มี 3 รูปแบบ ดังนี้ (กิริติ คำสัตย์ , 2015)

- 1.การตัดชนภาพ (The Cut) คือ การตัดภาพชนกันจากข้อต่อหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกข้อต่อหนึ่ง วิธีนี้คนดูจะไม่ทันสังเกตเห็น
- 2.การผสมภาพ (The Mix) หรือ The Dissolve เป็นการค่อย ๆ เปลี่ยนภาพจากข้อต่อหนึ่งไปยังอีกข้อต่อหนึ่งโดยภาพจะเหลื่อมกันและคนดูสามารถมองเห็นได้
- 3.การเลื่อนภาพ (The Fade) เป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ ได้แก่ การเลื่อนภาพเข้า (fade in) คือการเริ่มภาพจากดำแล้วค่อย ๆ ปรากฏภาพขึ้นสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง การเลื่อนภาพออก (fade out) คือการที่ภาพในท้ายข้อต่อค่อย ๆ มีดำสนิท มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ

2.4 งานศิลปะเวกเตอร์

งานศิลปะเวกเตอร์คืองานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยใช้กราฟิกเวกเตอร์ โดยกราฟิกเหล่านี้ได้แก่ จุด เส้น เส้นโค้ง และรูปร่างที่สร้างขึ้นจากสูตรทาง พัลส์ภาพนี้เป็นเครื่องมือที่ยอดเยี่ยมในการเพิ่มโลโก้บริษัท ลงในนามบัตร ออกแบบสร้างสรรค์โปสเตอร์ และการตัดต่อรูปภาพ

ในทางกลับกัน ศิลปะราสเตอร์ หรือบิตแมปหรือรูปภาพแบบราสเตอร์ สร้างขึ้นโดยใช้พิกเซลที่มีสีล้วน หากขยายไฟล์ราสเตอร์ที่สร้างขึ้นจากพิกเซลมากเกินไป จะทำให้เกิดขอบหยักและการสูญเสีย

คุณภาพได้ ความสามารถในการแสดงผลโดยไม่ขึ้นอยู่กับความละเอียดของศิลปะเวกเตอร์ทำให้สามารถนำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่ภาพประกอบขนาดเล็กไปจนถึงป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ (Adobe , 2025)



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างภาพเวกเตอร์

การเติบโตของรูปภาพเวกเตอร์

เวกเตอร์เป็นหนึ่งในประเภทกราฟิกคอมพิวเตอร์ยุคแรก เนื่องจากการสร้างภาพแบบราสเตอร์ต้องใช้ความสามารถในการประมวลผลสูงและมีค่าใช้จ่ายมาก คอมพิวเตอร์ในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 จึงนิยมใช้การแสดงผลแบบเวกเตอร์ ตัวอย่างเช่น วิดีโอเกมปี 1979 อย่าง Asteroid ก็ใช้กราฟิกเวกเตอร์เช่นกัน ก่อนที่ในช่วงทศวรรษ 1980 การแสดงผลส่วนใหญ่จะเปลี่ยนมาใช้กราฟิกราสเตอร์แทน เนื่องจากความต้องการในการพิมพ์ผลงานศิลปะในหลายขนาด และการออกแบบเว็บไซต์ที่ปรับเปลี่ยนตามขนาดหน้าจอที่แตกต่างกัน ไฟล์เวกเตอร์จึงกลายเป็นสิ่งจำเป็นในงานออกแบบสมัยใหม่ (Adobe , 2025)



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างภาพเวกเตอร์

โดยการสร้างสื่อวิดีโอได้นำความรู้ด้านกระบวนการและทฤษฎีการตัดต่อมาใช้ตั้งแต่ขั้นตอนการจัดระเบียบ footage โดยมีการแยกประเภทไฟล์และตั้งชื่ออย่างเป็นระบบเพื่อให้สะดวกต่อการค้นหาและแก้ไขงาน ต่อมา มีการชม footage ทั้งหมดอย่างละเอียด ก่อนจะเข้าสู่การปรับแต่งด้วยการแก้สี เสียง ใส่เพลง เวกเตอร์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ให้เหมาะสม พร้อมทั้งทดลองปรับจังหวะของภาพและการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างอารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นการชะลอหรือเร่งจังหวะเพื่อสร้างความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังได้ปรับรูปแบบงานให้เหมาะสมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้การตัดต่อที่กระชับ ดึงดูดสายตาผู้ชม สุดท้ายได้ใช้ฟิลเตอร์และเอฟเฟกต์ช่วยเสริมคุณภาพ เช่น การแก้ไขโทนสี ลดการสั่นไหว ลดเสียงรบกวน และใส่เพดอิน/เพดเอาต์ ส่งผลให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5 กระบวนการผลิตวิดีโอ

ก่อนการผลิตวิดีโอ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงในหลายด้าน ได้แก่ การวางแผนการผลิต การเตรียมงาน การใช้วัสดุและอุปกรณ์ในการผลิต รวมถึงการประเมินผลการผลิต อย่างไรก็ตาม กระบวนการผลิตรายการวิทยุทัศน์สามารถสรุปออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก (3P) ดังนี้ (วชิระ อินทร์อุดม , 2539)

1.ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนสำคัญก่อนเริ่มการผลิตรายการ ประกอบด้วย การเตรียมข้อมูล วางเค้าโครงเรื่อง และประสานงานระหว่างกองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ รวมถึงการประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์ถ่ายทำ อุปกรณ์บันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้อง วัสดุประกอบฉาก และอุปกรณ์แสง นอกจากนี้ยังรวมถึงการเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงาน การเดินทาง อาหาร และที่พัก การจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ยิ่งรอบคอบจะช่วยให้ขั้นตอนการผลิตดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.ขั้นการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทสคริปต์ ทีมงานผู้ผลิตประกอบด้วยผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และบุคลากรอื่นๆ จะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์และเสียงตามที่กำหนดในสคริปต์ การถ่ายทำอาจเกิดขึ้นทั้งในร่มและกลางแจ้ง รวมถึงการสัมภาษณ์ การจัดฉากและสถานที่ในสตูดิโอหรือภายนอก ขั้นตอนนี้ อาจมีการถ่ายทำซ้ำหลายครั้งจนได้เทคที่พอใจ นอกจากนี้ยังอาจเก็บภาพและเสียงบรรยากาศทั่วไป รวมถึงภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติม (insert) เพื่อขยายความและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจรายละเอียดมากขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงานและมอบหมายหน้าที่ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านทำงานร่วมกันตามบทบาทของทีมงาน

3.ขั้นการหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อและเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้รวมถึงการใส่กราฟิก เทคนิคพิเศษ การปรับแต่งภาพและการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพหรือฉาก รวมถึงการบันทึกเสียงเพิ่มเติม เช่น เสียงพูด ซาวด์เอฟเฟกต์ และดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มอารมณ์สในการรับชม ส่วนใหญ่ขั้นตอนนี้ดำเนินการในห้องตัดต่อ และอาจมีข้อจำกัดบางประการ เช่น การใส่เทคนิคพิเศษซับซ้อนที่ต้องใช้เครื่องมือทันสมัยและผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านร่วมกับผู้กำกับ ในบางกรณี ลูกค้าน่าจะเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในกระบวนการระยะเวลาในการหลังการผลิตขึ้นอยู่กับความยาวของบท การบันทึกภาพ และความซับซ้อนของรายละเอียดในแต่ละอิมของงาน

โดยได้มีการนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในกระบวนการผลิตวิดีโอ เพื่อให้การทำงานเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเริ่มจากการวางแผนอย่างรอบคอบในขั้นเตรียมการผลิต การดำเนินการถ่ายทำตามแผนในขั้นการผลิต และการตัดต่อแก้ไขในขั้นหลังการผลิต ส่งผลให้ผลงานที่ได้มีความสมบูรณ์ มีคุณภาพ และสื่อสารเนื้อหาได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการผลิต

2.6 รถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator

อีกหนึ่งปัญหาที่ผู้สูงอายุหลายคนต้องพบเจอคงหนีไม่พ้น ปวดเข่า เจ็บเข่า หรือเป็นโรคข้อเข่าเสื่อม อักเสบ อาการเหล่านี้มักส่งผลต่อการเดินของผู้สูงอายุทำให้การเดินเป็นไปได้อย่างยากลำบาก เสี่ยงการทรงตัวได้ง่าย และอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุหกล้มได้ในที่สุด ดังนั้นเพื่อเป็นการป้องกันเราจึงควรหาอุปกรณ์เสริมในการช่วยเดิน การใช้รถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator จึงเป็นอีกวิธีที่ช่วยประคองให้ผู้สูงอายุสามารถเดินได้อย่างมั่นคงและบรรเทาความเจ็บปวดดังกล่าวได้

ขึ้นชื่อว่ารถเข็นช่วยเดิน Rollator แน่นนอนว่าต้องออกแบบเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเดินให้เดินไปได้อย่างราบรื่น เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ หรือผู้ที่มีปัญหาการเดินข้อเข่าไม่ดี เสี่ยงต่อการสูญเสียการทรงตัว จนทำให้หกล้มได้ง่าย การใช้รถเข็นช่วยเดินจะช่วยประคองผู้สูงอายุในการเดิน และยังสะดวกในการใช้งานเพราะสามารถขึ้นได้ด้วยล้อ ใช้งานได้โดยไม่ต้องยกตัวรถเข็นขึ้นเหมือนการใช้ไม้เท้า หรือวอล์คเกอร์ ลดการออกแรงมากจนอาจทำให้ปวดกล้ามเนื้อได้ และยังช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุ การเดินสะดุดหรือหกล้มได้

คุณสมบัติ ข้อดี ของรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator ในทุกรุ่นที่มีความเหมือนหรือคล้ายกัน

1. อุปกรณ์ช่วยเดินแบบมีล้อ 4 ขา ทำให้เดินใช้งานได้ง่ายโดยที่ผู้สูงอายุไม่ต้องออกแรงยกอุปกรณ์ในการก้าวเดิน
2. ด้ามจับสามารถปรับระดับความสูงได้
3. มีระบบเบรกมือ และล็อกล้อเพื่อความปลอดภัยขณะใช้งาน
4. สามารถใช้เป็นเก้าอี้สำหรับนั่งพักได้
5. มีกระเป๋า/ตะกร้าสำหรับใส่สิ่งของขนาดใหญ่
6. โครงสร้าง Aluminum แข็งแรง ทนทาน

รถเข็นช่วยพยุง Rollator เหมาะกับใครบ้าง

1. ผู้สูงอายุ
2. ผู้ที่มีปัญหาด้านการเดิน
3. ผู้ป่วย ผู้ป่วยพักฟื้นหลังผ่าตัด



ภาพที่ 2.15 ภาพรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator

[ที่มา : Realmed Store](#)

โดยได้มีการนำข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ช่วยพยุงการเดินประเภท Rollator มาเขียนเป็นสคริปต์ โดยผ่านการคัดสรรเนื้อหาที่สำคัญและปรับรูปแบบการนำเสนอให้มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สูงอายุและผู้ดูแล ทั้งนี้ได้กำหนดความยาวของสื่อบทวิดีโอให้อยู่ที่ประมาณ 1 นาที เพราะเป็นรูปแบบวิดีโอสั้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงสาระสำคัญได้อย่างรวดเร็ว ไม่รู้สึกยืดเยื้อ อีกทั้งยังเป็นระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอในแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยมีการคำนึงถึงการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ภาพประกอบที่ชัดเจน และการจัดลำดับข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.7 โปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติโครงการ

1. Premiere Pro (Pr)



ภาพที่ 2.16 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro คือโปรแกรมตัดต่อวิดีโอระดับมืออาชีพจากบริษัท Adobe ซึ่งเป็นผู้นำด้านซอฟต์แวร์สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็น Photoshop, Illustrator หรือ After Effects โดย Premiere Pro ถูกออกแบบมาเพื่อใช้ ตัดต่อวิดีโอแบบ Timeline ใส่เสียง ทำสี (Color Grading) ใส่เอฟเฟกต์ และเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอคุณภาพสูงได้อย่างยืดหยุ่นและทรงพลัง

จุดเด่นของ Premiere Pro

- ตัดต่อแบบ Timeline อย่างละเอียด – จัดการคลิปวิดีโอ เสียง และกราฟิกแบบเลเยอร์
- เครื่องมือ Color Grading และ Correction ระดับมืออาชีพ – ปรับสีให้สวยแบบโรงภาพยนตร์
- รองรับเสียงแบบ Multitrack – ใส่เสียงดนตรี เสียงพากย์ เอฟเฟกต์เสียงได้ใน Timeline เดียว
- เชื่อมต่อกับโปรแกรมอื่นใน Adobe Creative Cloud – เช่น After Effects, Audition,

Photoshop

- รองรับทุกขนาดวิดีโอ – ตั้งแต่แนวนอน 16:9 จนถึงแนวตั้งแบบ TikTok และ Reels
- ทำงานได้ทั้ง Windows และ macOS

โดยได้มีการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ซึ่งถือเป็นซอฟต์แวร์มาตรฐานที่นิยมใช้ในสถานประกอบการด้านการผลิตสื่อวิดีโอ สำหรับการตัดต่อและจัดการองค์ประกอบของภาพและเสียง ทั้งยังถูกนำมาใช้ในการดำเนินโครงการสหกิจศึกษาครั้งนี้ เพื่อให้กระบวนการผลิตวิดีโอมีความเป็นระบบ มีคุณภาพ และสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ

2. Illustrator (Ai)



ภาพที่ 2.17 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator เป็น โปรแกรมวาดรูป (Drawing Software) หรือออกแบบงานด้านกราฟิก ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย บริษัท Adobe ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบได้หลากหลาย เช่น โลโก้ (Logo) สิ่งพิมพ์ (Publishing) บรรจุภัณฑ์ (Packaging) และยังออกแบบงานเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่น ๆ เช่น การ์ตูน หรือภาพประกอบหนังสือ ซึ่งในปัจจุบันเราก็ได้เห็นกันอย่างแพร่หลาย

จุดเด่นของ Illustrator

จุดเด่นสำคัญของโปรแกรมนี้ คือการใช้การออกแบบภาพกราฟิกแบบ เวกเตอร์ (Vector Graphic) ซึ่งสร้างภาพโดยกำหนดพิกัดและคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ (2D) ตามทฤษฎีเวกเตอร์ทางคณิตศาสตร์ แตกต่างจากภาพแบบ ราสเตอร์ (Raster) หรือภาพบิตแมป (Bitmap) ที่แสดงผลเป็นพิกเซล ข้อดีของภาพเวกเตอร์คือสามารถ ย่อหรือขยายได้โดยไม่สูญเสียคุณภาพ ไม่ว่าภาพจะถูกซูมใหญ่เพียงใดคุณภาพของภาพก็ยังคงคมชัดเหมือนเดิม

โดยได้มีการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างงานเวกเตอร์และองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบในวิดีโอ เพื่อช่วยเพิ่มความสวยงาม ความน่าสนใจ และความชัดเจนของเนื้อหา ทำให้วิดีโอสามารถถ่ายทอดสาระได้อย่างเข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 แผนปฏิบัติงาน

ตารางแสดงระยะเวลาและการพัฒนาการของโครงการสหกิจศึกษา

ขั้นตอน การดำเนินงาน	พฤษภาคม				มิถุนายน				พฤษภาคม				สิงหาคม			
ถ่ายรูป,วิดีโอ สินค้า			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		/
Dicut Retouch			/	/	/	/	/				/	/			/	/
ตัดต่อวิดีโอ							/	/	/	/	/	/	/	/	/	
Project									/	/	/	/	/	/	/	/

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงาน ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 29 สิงหาคม 2568

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

1.ถ่ายรูปภาพสินค้า

ตลอดระยะเวลาปฏิบัติสหกิจศึกษาผู้จัดทำได้ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการถ่ายรูปสินค้าเพื่อนำมาใช้เป็นภาพประกอบในงานกราฟิก โฆษณา หรือในสื่อวิดีโอลงในแพลตฟอร์มต่างๆ โดยในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาผู้จัดทำได้มีส่วนร่วมในการจัดแสง มุมมอง และองค์ประกอบภาพให้เหมาะสม



รูปที่ 3.1 ตัวอย่างการถ่ายภาพสินค้า



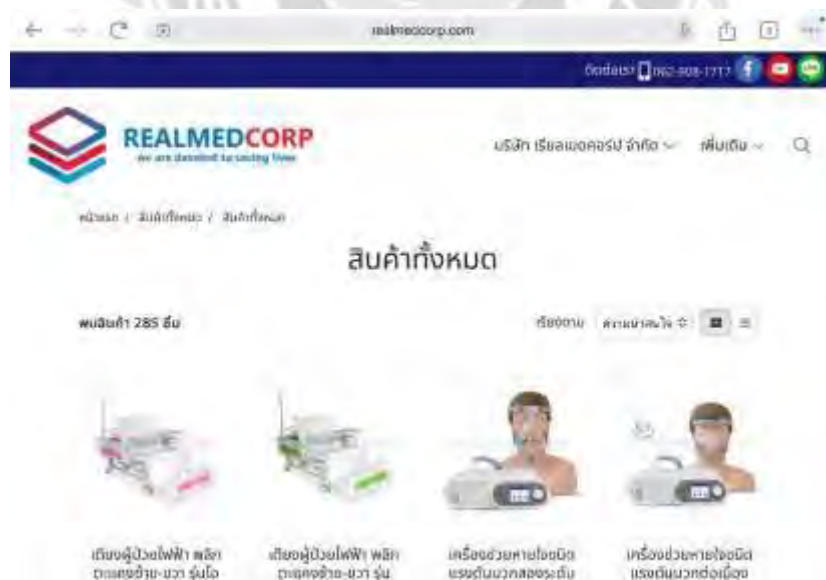
รูปที่ 3.2 ตัวอย่างการถ่ายภาพสินค้า

2.Dicut & Retouch

ในช่วง 4 สัปดาห์แรก พนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายงาน Dicut (ไดคัต) และ Retouch (รีทัช) เพื่อนำไปใช้ในงานกราฟิก ภาพประกอบโฆษณา หรือใช้สื่อวิดีโอในแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ



รูปที่ 3.3 ตัวอย่างการ Dicut & Retouch



รูปที่ 3.4 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ผ่านการ Dicut & Retouch

3.ถ่ายวิดีโอสินค้า

ตลอดระยะเวลาปฏิบัติสหกิจศึกษา ผู้จัดทำได้เขียนสคริปต์และร่วมการถ่ายทำวิดีโอเพื่อจัดเก็บ footage สำหรับนำมาใช้ในการตัดต่อทั้งในรูปแบบวิดีโอสั้นและวิดีโอแบบยาว โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรคคอนเทนต์ที่น่าสนใจคุณสมบัติ ข้อดี ตลอดจนวิธีการใช้งานของผลิตภัณฑ์หรือบริการอย่างครบถ้วนและเป็นระบบ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างชัดเจนและเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง



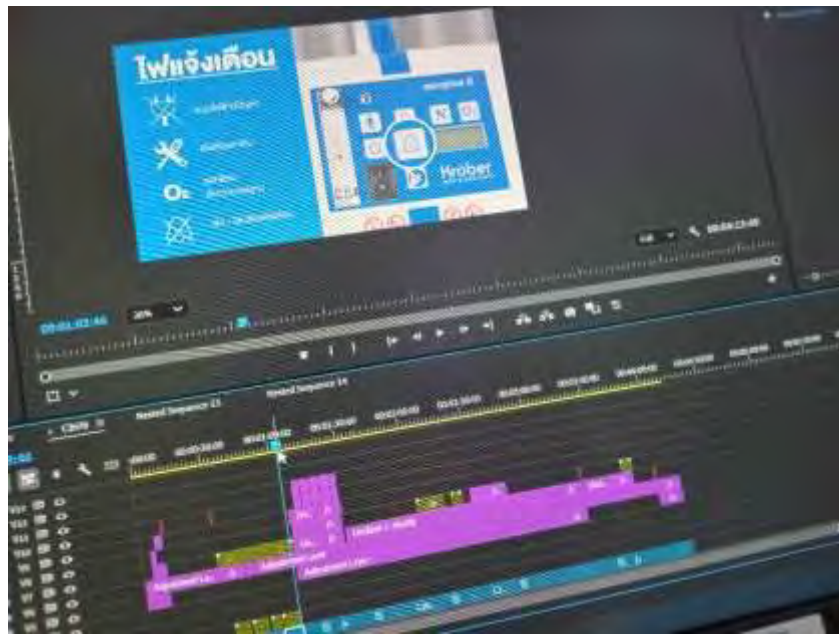
รูปที่ 3.5 ตัวอย่างการถ่ายวิดีโอเครื่องดูดเสมหะ



รูปที่ 3.6 ตัวอย่างการถ่ายวิดีโอรถเข็นช่วยพยุงเดิน Rollator

4.ตัดต่อวิดีโอ

สัปดาห์ที่ 5-14 ผู้จัดทำได้มีหน้าที่ในการนำ footage ที่บันทึกไว้มาเรียบเรียงและตัดต่อ พร้อมทั้งปรับแต่งภาพและเสียงอย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้คอนเทนต์ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน โดยมีการใส่ดนตรีประกอบ และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้ชม และเสริมสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการนำเสนอ



รูปที่ 3.7 ตัวอย่างการตัดต่อวิดีโอ



รูปที่ 3.8 ตัวอย่างการออกแบบ Vector เพื่อใช้ประกอบในวิดีโอ

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานตามโครงการ

ผู้จัดทำได้สร้างสื่อ “การผลิตวิดีโอสั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล” ภายใต้ชื่อ “Rollator คืออะไร?” โดยเป็นวิดีโอสั้นให้ข้อมูล และฟังก์ชันต่างๆเกี่ยวกับรถเข็นช่วยพยุงเดินอย่าง Rollator ผสมกับโมชันกราฟิก โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

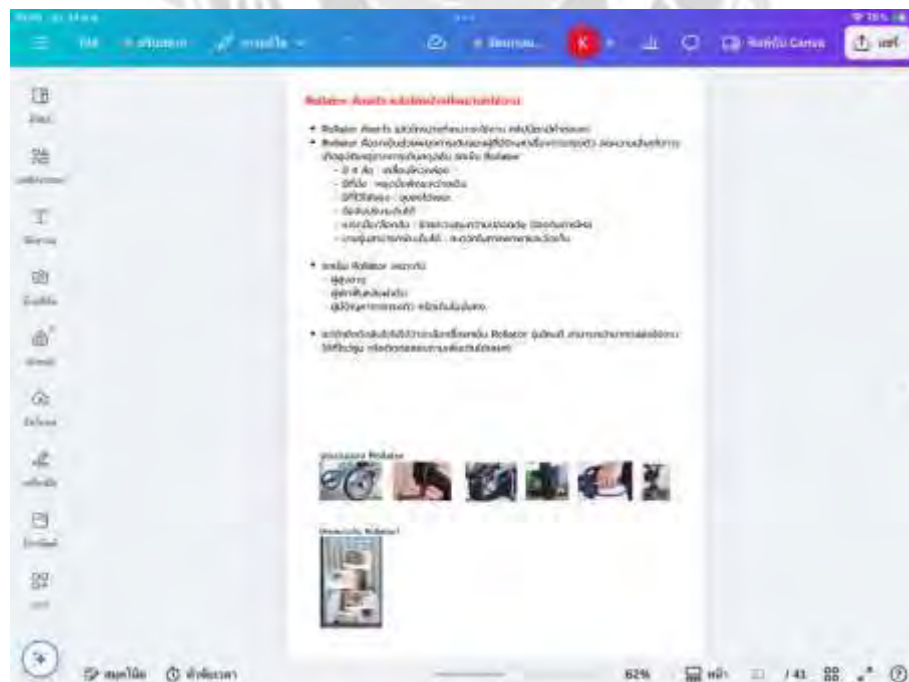
Pre-Production

1.รวบรวมข้อมูล

- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มผู้ชมหลักของวิดีโอคือ ผู้สูงอายุ และผู้ดูแล
- ค้นหาข้อมูล : รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรถเข็นช่วยพยุงเดิน (Rollator) ทั้งในด้านลักษณะการใช้งาน และกลุ่มผู้ใช้ที่เหมาะสม เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการจัดทำสคริปต์และวางแผนทางการสื่อสารในวิดีโอ

2.เขียนสคริปต์ หลังจากที่ได้ค้นหาและรวบรวมข้อมูลแล้ว ก็นำข้อมูลที่ได้มาเขียนสคริปต์ จากนั้นก็ส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจและแก้ไขตามคำแนะนำ

3.เตรียมพร้อมและคอสตุม : จัดเตรียมของประกอบฉากและอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ ได้แก่ กล้อง ซาตั้งกล้อง ไมโครโฟน ไฟ และรถเข็นช่วยพยุงเดิน ซึ่งใช้ให้เห็นภาพจริง สื่อเนื้อหาได้ชัดเจน และสอดคล้องกับแนวคิดของวิดีโอ



รูปที่ 3.9 ภาพสคริปต์ที่ใช้ในการทำงาน

Production

1.จัดกล้องและแสง : จัดวางตำแหน่งของกล้อง แสง และองค์ประกอบภาพให้เหมาะสมกับลักษณะของฉากและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และปรับตั้งค่าแสงให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของสถานที่ถ่ายทำ เพื่อให้โทนภาพมีความสว่าง สีสมดุล และสะท้อนบรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่น เหมาะกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายซึ่งเป็นผู้สูงอายุและผู้ดูแล โดยคำนึงถึงความชัดเจนของผลิตภัณฑ์และความสบายตาของผู้ชมเป็นหลัก

2.ถ่ายทำวิดีโอ : ในการถ่ายทำครั้งนี้ได้ดำเนินการที่ศูนย์การค้า ICS โดยมีสินค้าที่ต้องถ่ายทำจำนวนมาก การถ่ายทำวิดีโอจึงจำเป็นต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาเพียงหนึ่งวัน และต้องลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุด เนื่องจากการกลับมาดำเนินการถ่ายทำใหม่จะใช้เวลาและทรัพยากรเพิ่มเติม ดังนั้นจึงได้มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน โดยพนักงานที่ปรึกษารับผิดชอบการถ่ายทำคอนเทนต์ที่มีความซับซ้อนสูง พนักงานประจำรับผิดชอบการถ่ายทำคอนเทนต์ในระดับรองลงมา ขณะที่นักศึกษาฝึกงานมีบทบาทในการสนับสนุนและนำเสนอแนวคิดเพิ่มเติมในลักษณะหมุนเวียนเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 3.10 ตัวอย่างการถ่ายทำโปรเจค



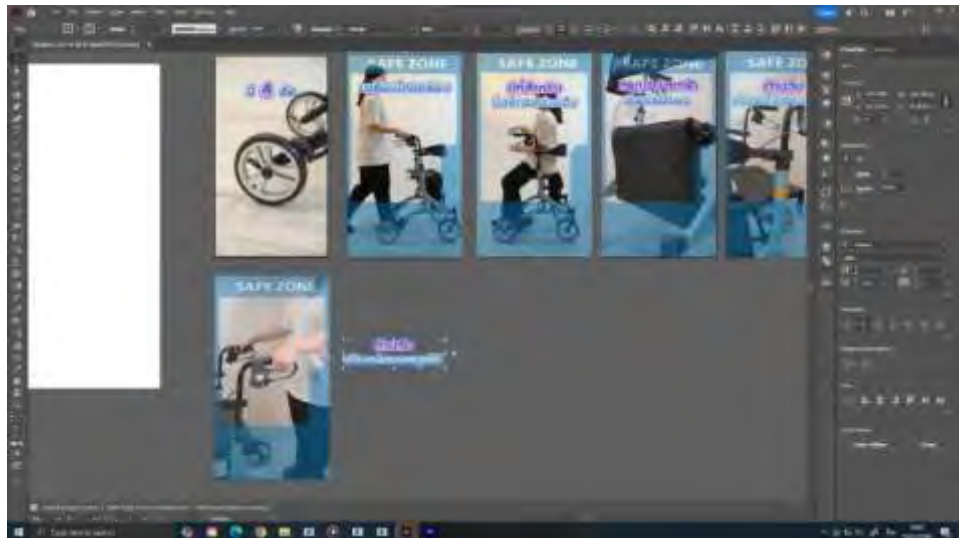
รูปที่ 3.11 ภาพตัวอย่างการถ่ายทำโปรเจค

Post-production

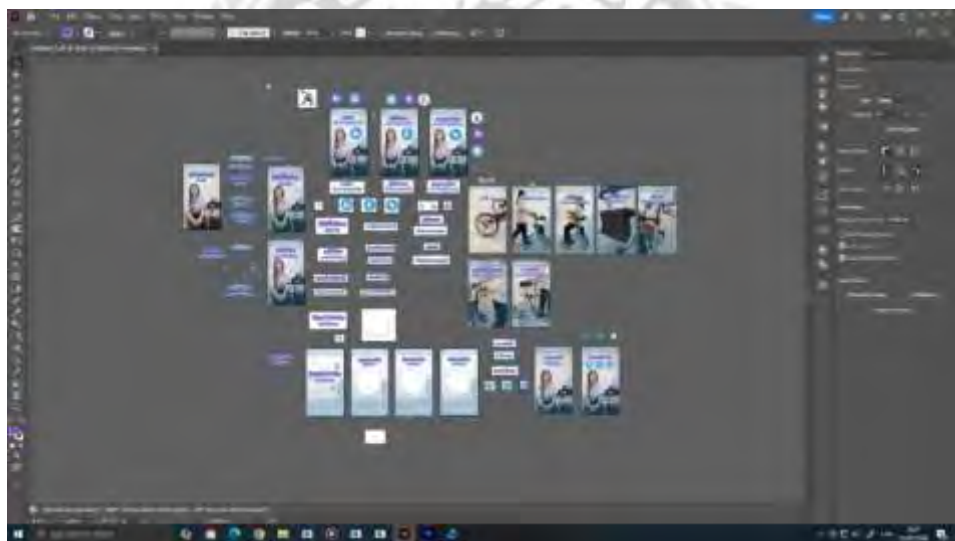
1. **จัดเรียงฟุตเทจ:** กระบวนการตัดต่อวิดีโอเริ่มจากการนำฟุตเทจมาเรียงลำดับตามสคริปต์ภายในโปรแกรม Adobe Premiere Pro (Pr)
2. **ใส่ภาพกราฟิก (Vector) :** ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator (Ai) ในการสร้างเวกเตอร์และจัดองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบในวิดีโอ
3. **ตัดต่อเพิ่มเติม :** เมื่อได้เวกเตอร์เรียบร้อยแล้วจึงดำเนินการตัดต่อเพิ่มเติม ได้แก่ การจัดเรียงข้อความ การใส่เอฟเฟกต์เสียงและดนตรีประกอบ รวมถึงการปรับแต่งสีภาพให้มีความเหมาะสม
4. **ตรวจสอบและแก้ไข :** ขั้นตอนสุดท้ายเป็นการปรับแก้ไขเนื้อหาและรายละเอียดตามคำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา ก่อนที่จะดำเนินการเรนเดอร์วิดีโอเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์



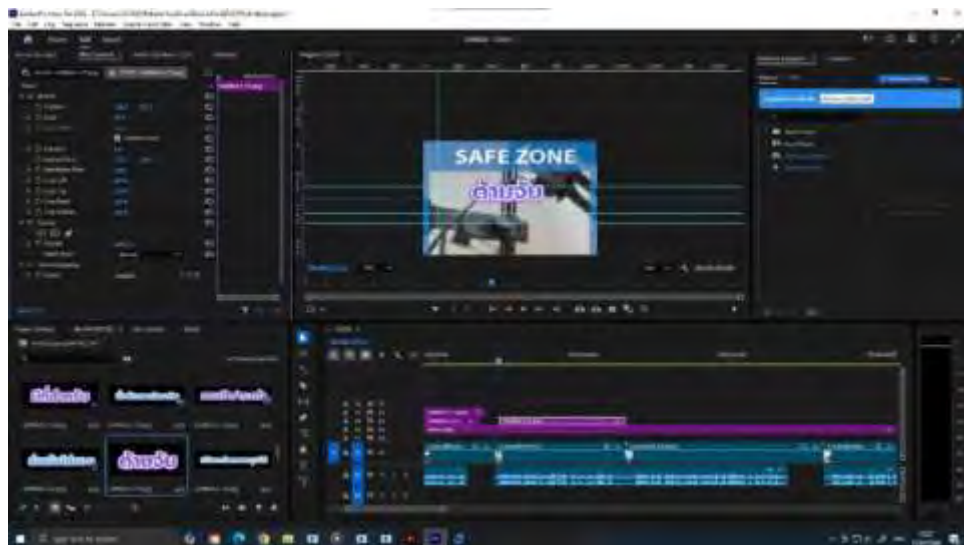
ภาพที่ 3.12 การจัดเรียงฟุตเทจวิดีโอ



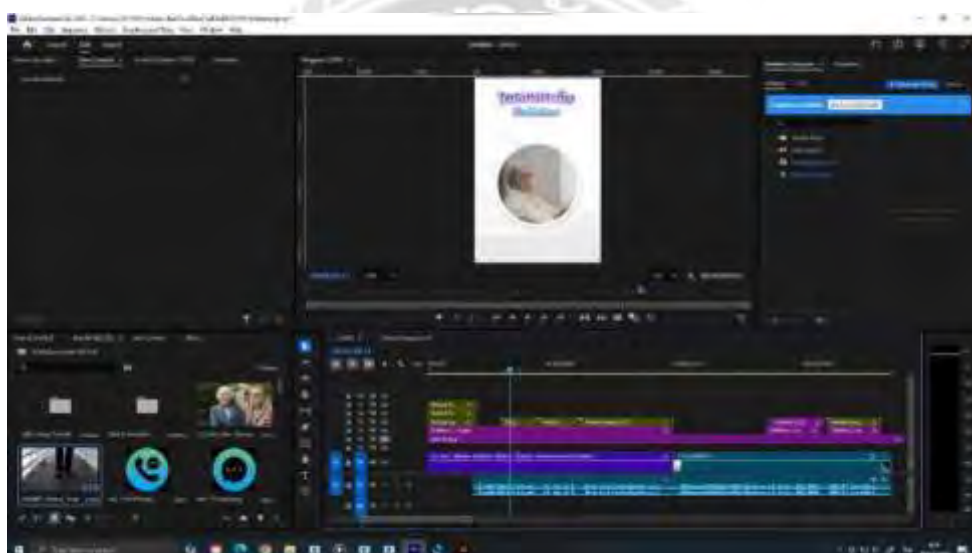
รูปที่ 3.13 การทำ Vector



รูปที่ 3.14 ตัวอย่าง Vector ที่ใช้ประกอบในวิดีโอทั้งหมด



รูปที่ 3.15 การจัดเรียง Vector ในวิดีโอ



รูปที่ 3.16 การทำแอนิเมชัน

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

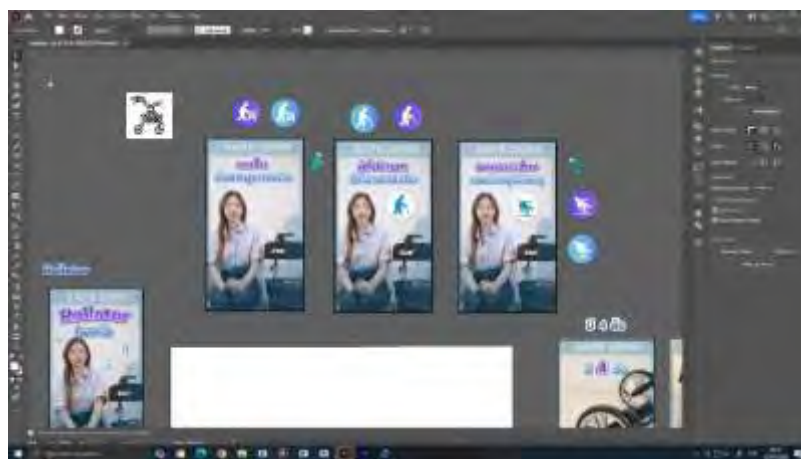
เมื่อดำเนินกระบวนการผลิตเสร็จสิ้น จะได้วิดีโอสั้นความยาว 1 นาที 4 วินาที โดยมีเนื้อหามุ่งเน้นการแนะนำฟังก์ชันการใช้งานของรถเข็นช่วยพยุงเดิน (Rollator) รวมถึงการนำเสนอถึงกลุ่มผู้ใช้งานที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ดังกล่าว หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการเรนเดอร์ผลงาน (Blender) วิดีโอจะเข้าสู่ขั้นตอนการตรวจสอบและอนุมัติโดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ก่อนจะนำไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ และสื่อโฆษณาออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือแก่ผลิตภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดของวิดีโอมีดังนี้

1.เนื้อหา : สรุปเนื้อหาสำคัญในวิดีโอ ได้แก่

- Rollator คืออะไร
- ลักษณะ/ฟังก์ชันของ Rollator
- กลุ่มที่เหมาะสมจะใช้งาน



2.รูปแบบการนำเสนอ : ใช้กราฟิกเวกเตอร์ วิดีโอ และข้อความสั้น กระชับ เพื่อช่วยเสริมให้เนื้อหา มีความชัดเจน กระตุ้นความสนใจ และทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว



รูปที่ 4.2 รูปแบบการนำเสนอที่ใช้ Vector และข้อความ

3.ผลลัพธ์ : วิดีโอที่เสร็จสมบูรณ์สามารถนำไปเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ของบริษัท เรียบเมด คอร์ป เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้สูงอายุหรือผู้ดูแล

ตัวอย่างเนื้อหาในวิดีโอ



รูปที่ 4.3 ช่วงเปิดของวิดีโอ



ภาพที่ 4.4 อธิบายว่า Rollator คืออะไร



ภาพที่ 4.5 อธิบายฟังก์ชันของ Rollator



ภาพที่ 4.6 กลุ่มคนที่เหมาะกับ Rollator



ภาพที่ 4.7 ช่วงทำวิดีโอ

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาในหัวข้อ ‘การผลิตวิดีโอสั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล’ ภายใต้ชื่อ ‘Rollator คืออะไร?’ ผู้จัดทำได้รับความรู้ ทักษะ และความสามารถในการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator (Ai) และ Adobe Premiere Pro (Pr) จากเดิมที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน โดยได้รับความช่วยเหลือและคำแนะนำจากพี่พนักงานภายในองค์กร ส่งผลให้สามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวจนมีความชำนาญมากยิ่งขึ้น และสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนอาจพบปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการต้องรักษาคุณภาพงานให้ออกมามีมาตรฐาน ระยะเวลาการทำงานที่จำกัด หรือปัญหาการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่เกิดความล่าช้า อย่างไรก็ตาม ผู้จัดทำได้รับคำแนะนำและกำลังใจจากพี่พนักงาน ซึ่งช่วยเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา ทำให้สามารถดำเนินงานและสร้างผลงานให้สำเร็จลุล่วงได้ นอกจากนี้ยังมีหลายด้านที่ผู้จัดทำต้องฝึกฝนและพัฒนาทักษะเพิ่มเติม เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการทำงานในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่พบในการดำเนินงานคือการขาดความรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรม *Adobe Illustrator (Ai)* และ *Adobe Premiere Pro (Pr)* ส่งผลให้ในช่วงแรกของการฝึกสหกิจศึกษาการทำงานค่อนข้างทุลักทุเล อย่างไรก็ตาม ด้วยคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาและพี่พนักงาน รวมถึงการศึกษาดด้วยตนเอง ทำให้ผู้จัดทำสามารถใช้งานโปรแกรมดังกล่าวได้ดีขึ้นและมีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น แม้ว่ายังกงพบอุปสรรคบ้าง แต่ถือว่ามีความสามารถในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับที่ดี

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ผ่านมา การขาดพื้นฐานในการใช้โปรแกรมหลักของแผนกถือเป็นความท้าทายที่ยากพอสมควร อย่างไรก็ตาม ผู้จัดทำมีโอกาสได้รับคำปรึกษาและคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาและพี่พนักงานอย่างต่อเนื่อง ทำให้การปฏิบัติงานไม่รู้สึกกดดัน และสามารถพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมได้อย่างต่อเนื่อง จากการที่ในช่วงแรกมีพนักงานที่ปรึกษาคอยช่วยแนะนำและให้คำปรึกษา ตอนนี้ผู้จัดทำสามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเองอย่างราบรื่น

บรรณานุกรม

- กิริติ คำสัตย์. (2015). *ตัดต่อภาพยนตร์: แนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อ*. Blogger.
https://5603105.blogspot.com/p/blog-page_70.html
- ณัฐพัฒน์ คนมีฉลาด. (2025). *องค์ประกอบศิลป์กับการออกแบบ*. e-Profile RMUTL.
<https://e-profile.rmutl.ac.th/blog/9ed381f9-36dd-11f0-afd9-506b8da904ed>
- ปิยะ ดำนไธ. (2017). *กระบวนการผลิตวีดิทัศน์*. krupiyadanai.
<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%8%84%E>
- Adobe. (2025). *งานศิลปะเวกเตอร์คืออะไร [What is vector art]*. Adobe.
https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/illustration/discover/vector-art.html
- Adobe. (2025). *หลักของการตัดต่อวิดีโอ [How to edit a video]*. Adobe.
https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/video/discover/edit-a-video.html
- ALLWELL. (2020). *รถเข็นช่วยเดิน Rollator [Rollator walking aid]*. Allwell Healthcare.
https://allwellhealthcare.com/rollator/?srsltid=AfmBOopedAqqHqbjh172WBHNcCO TIJ-bzr0WRyB_dNhedQ6-UiVB1R2U
- Ingov, P. (2022). *Types of Storytelling: The multifaceted art of narrative*. ingoStudio.
<https://ingostudio.com/storytelling/types-of-storytelling/>
- KNmasters. (2025). *Premiere Pro คืออะไร? โปรแกรมตัดต่อวิดีโอระดับมืออาชีพจาก Adobe*.
<https://www.knmasters.com/adobe-premiere-pro/>
- SoftwareSuite.store. (2023). *Adobe Illustrator คืออะไร? สามารถทำอะไรได้?*
<https://www.softwaresuite.store/adobe/tips/2196.html>
- Synergy Wheelchair. (2025). *iMOVE Go Rollator [Rollator ช่วยเดิน]*.
<https://www.synergywheelchair.com/product/imove-go-rollator>

ภาคผนวก ก.





ภาพที่ 1 : ถ่ายทำวิธีการใช้งานเครื่องผลิตออกซิเจน



ภาพที่ 2 : ถ่ายทำวิธีใช้งานเครื่องดูดเสมหะ



ภาพที่ 3 : ถ่ายทำวิธีใช้งานเครื่องผลิตออกซิเจน



ภาพที่ 4 : ถ่ายทำอธิบายฟังก์ชันรถเข็นระบบแมนนวล



ภาพที่ 5 : ถ่ายทำวิดีโอที่ ICS ครั้งแรก



ภาพที่ 6 : ถ่ายทำเครื่องผลิตออกซิเจนแบบพกพาที่ ICS



ภาพที่ 7 : ถ่ายทำรถเข็น



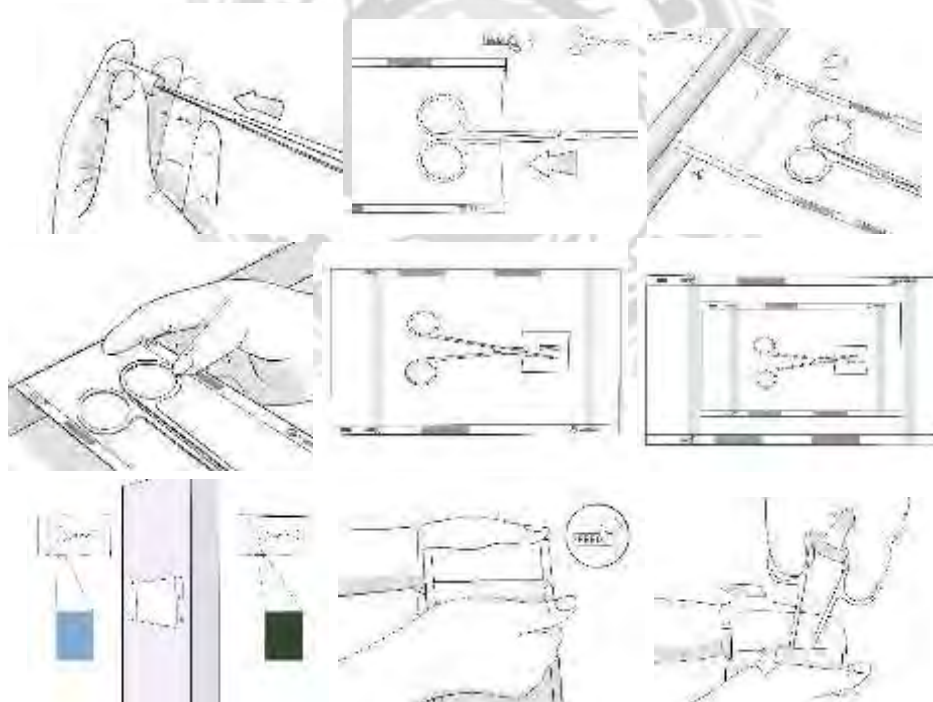
ภาพที่ 8 : ใส่ลายน้ำสินค้า



ภาพที่ 9 : ออกแบบโลโก้ให้กับแบรนด์ Bioline



ภาพที่ 10 : ออกแบบร่มให้กับแบรนด์ Devilbiss



ภาพที่ 11 : วาดภาพประกอบขั้นตอนการใช้งานของสเตอร์ไรต์



คู่มือใช้งานจริง! เครื่องผลิตออกซิเจน ยี่ห้อ Cantata รุ่น HG5-WN-NS แบบเข้าใจง่ายใน 1 คลิป!!

การดู 90 ครั้ง 2 เดือนที่แล้ว ผู้ดูแลระบบ ...เพิ่มเติม



Realmed Store - จำหน่ายอุปกรณ์การแพทย์ครบวงจร 1,255 คน



0



แชร์



ดาวน์โหลด



คลิป



บันทึก



รายงาน

ภาพที่ 12 : วิดีโอขั้นตอนการใช้งานเครื่องผลิตออกซิเจน Cantata รุ่น HG5-WN-NS



มือใหม่ต้องดู! วิธีการใช้เครื่องผลิตออกซิเจน ยี่ห้อ Kroeber รุ่น Aeroplus E 5 ลิตร ใช้งานใน 3 นาที!

การดู 88 ครั้ง 2 เดือนที่แล้ว ผู้ดูแลระบบ ...เพิ่มเติม



Realmed Store - จำหน่ายอุปกรณ์การแพทย์ครบวงจร 1,255 คน



0



แชร์



ดาวน์โหลด



คลิป



บันทึก



รายงาน

ภาพที่ 13 : วิดีโอขั้นตอนการใช้งานเครื่องผลิตออกซิเจน Kroeber รุ่น Aeroplus E



ภาพที่ 14 : วิดีโอขั้นตอนการใช้งานเครื่องดูดเสมหะ Yuwell รุ่น 7E-A



ภาพที่ 15 : วิดีโอขั้นตอนการใช้งานเครื่องผลิตออกซิเจนแบบพกพา Canta รุ่น Duo Long Life

ภาคผนวก ข.



รายละเอียดในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

16:57 พ. 15 ก.ย. 29%

Untitled

สมุดโน้ตไม่มีชื่อ (1)

19/05/2025 : | ทำงาน, จัดไฟ | Dicut |

20/05/2025 : | Dicut, ออกแบบร่วม | ออกแบบร่วม, ไล่สายไฟ, ทำงาน, Dicut |

21/05/2025 : | Dicut, ทำรูป | ทำรูป, ไล่สายไฟ 3 |

22/05/2025 : | ออกแบบโลโก้ | ออกแบบโลโก้, ทำรูปสื่อ |

23/05/2025 : | ทำงาน | ทำงาน |

26/05/2025 : | ทำรูป, ทำงาน | ทำงาน |

27/05/2025 : | ทำรูป |

28/05/2025 : | ออกแบบสื่อ | ออกแบบสื่อ, ไล่สายไฟ 4, Dicut |

29/05/2025 : | Dicut, ทำรูป | ทำรูป, ไล่ไฟ, ช่วงขึ้นรถคันโลโก้ |

30/05/2025 : | ทำรูป, ไล่ PS, Dicut, ไล่ไฟ | ไล่สายไฟ, ทำรูป, Dicut, ทำรูป PS |

02/06/2025 : | ทำรูปสื่อ, ไล่สายไฟ | Dicut |

04/06/2025 : | ไล่สายไฟ | Dicut & Retouch.

05/06/2025 : | Dicut & Retouch สก, ทำรูปสื่อ | ทำรูปสื่อ |

06/06/2025 : | วาดรูปงานที่ส่ง, วาดรูปสื่อ | สกสื่อ |

09/06/2025 : | ทำรูปสื่อ | Dicut & Retouch |

10/06/2025 : | Dicut | ทำรูปสื่อ |

11/06/2025 : | ไล่สายไฟ, สกสื่อ video vector |

12/06/2025 : | Vector, สกสื่อ video สกสื่อ video |

13/06/2025 : | สกสื่อ video วาดรูป, สกสื่อ video |

16/06/2025 : | สกสื่อ video |

17/06/2025 : | Vector & สกสื่อ video |

18/06/2025 : | สกสื่อ video | สกสื่อ video |

19/06/2025 : | สกสื่อ video | สกสื่อ video |

20/06/2025 : | ทำงานที่ 1CS |

23/06/2025 : | set up ไฟ | งาน Vector และ Motion |

24/06/2025 : | Vector & Motion | ไล่ไฟสื่อ & ไฟ, เก็บของสก |

25/06/2025 : | ทำรูปสื่อ, Dicut | Dicut & retouch |

26/06/2025 : | Retouch, vector | ไล่สายไฟ, สกสื่อ |

27/06/2025 : | ไล่ไฟสื่อ, ทำ cover | ทำ video สื่อ, สกสื่อ |

6 จาก 12



ภาพการนิเทศงานของอาจารย์



ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวกุลวดี ทองสุข

วัน เดือน ปีเกิด

25 มีนาคม 2545

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนบ้านห้วยหิน (ศิลาคามสำแดง)

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์

ระดับอุดมศึกษา (ปัจจุบัน)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยสยาม

ทักษะด้านโปรแกรม

- Procreate – ชำนาญ
- Premiere pro – ดี
- Illustrator – ดี
- Photoshop – ดี
- CapCut – ดี
- Blendr - พื้นฐาน



<https://drive.google.com/drive/folders/15fdRi71Sm5WmsU-GEYeqzBCaQWdopksG>

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการการผลิตวิดีโอสั้น ให้ความรู้เกี่ยวกับ Rollator สำหรับผู้สูงอายุและผู้ดูแล

โดย

นางสาว กุลวดี ทองสุข รหัส 6506400009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2567