



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง
สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)

Video media design and filming location presentation for the
drama "Sai Lueat Tawanong" by Media Studios (Channel 7)

โดย

นางสาว ยุรกาน การสมเพียร รหัส 6506400013

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193 – 491 สหกิจศึกษา

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงการ การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือด
พระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)

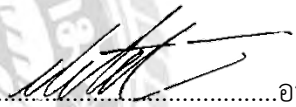
รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวยุรกาน การสมเพียร

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

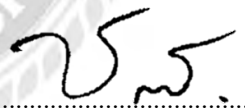
อาจารย์นิเทศ อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

อนุมัติโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการ
ทำงาน หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยามภาค
การศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการสอบโครงการ

.....อาจารย์นิเทศ

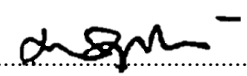
(อาจารย์ มนฤดี มิตรเจริญถาวร)

.....ผู้นิเทศ

(นางสาวชญาณิศวรร ภาณุวงศ์ไพศาล)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์ วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา(ผู้ช่วย

ศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง ตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์และออกแบบ
คาแรคเตอร์ ณ บริษัท รุท บี ไทยแลนด์ ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึง 29 สิงหาคม 2568 ได้สำเร็จ
ลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานต่างๆ และความเข้าใจ
ในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการ
ประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท รุท บี ไทยแลนด์ ที่ให้โอกาสผู้จัดทำ
เข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรุณาเสียสละการอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่างๆ ตลอดระยะเวลาใน
การปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูง ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นางสาวชญาณิศร์ ภาณุวงศ์ไพศาล (พนักงานที่ปรึกษา)
2. นางสาวนันทพัทธ์ อธิรกุลเลิศศิริ
3. อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้
จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท รุท บี ไทยแลนด์ และผู้สนใจ
ปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป
รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไป หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ
ที่นี้

ยุรกาน การสมเพียร

ผู้จัดทำ

29 / สิงหาคม / 2568

ชื่อโครงการ :	การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละคร เรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)
หน่วยกิต :	5
ผู้จัดทำ :	นางสาวยุรกาน การสมเพียร
อาจารย์ที่ปรึกษา :	อาจารย์ มนฤดี มิตรเจริญถาวร
ระดับการศึกษา :	ปริญญาตรี
หลักสูตร :	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ :	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา :	3/2567

บทคัดย่อ

รายงานการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษาในหัวข้อ “การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)” มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมและนำเสนอข้อมูลสถานที่ถ่ายทำอย่างเป็นระบบ แสดงรายละเอียดสถานที่จริงที่ใช้ในการถ่ายทำละคร สายเลือดพระนาง จัดทำเป็นฐานข้อมูลสำหรับการอ้างอิงและการสืบค้น โดยผู้จัดทำได้นำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติสหกิจศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ผ่านกระบวนการผลิตสื่อด้วยโปรแกรม Capcut สำหรับการตัดต่อวิดีโอ โปรแกรม Adobe Photoshop (PS) และ โปรแกรม Canva สำหรับการออกแบบกราฟิกจัดเรียงภาพและนำเสนองาน เพื่อสร้างสื่อวิดีโอแนะนำตัว Location Managerและสถานที่ถ่ายทำละคร สายเลือดพระนาง

คำสำคัญ : ละคร, รูปแบบการนำเสนอ, สถานที่ถ่ายทำ

Project Title : Video media design and filming location presentation for the drama "Sai Lueat Tawanong" by Media Studios (Channel 7)

Credits : 5

By : Yurakarn Karnsompien

Advisor : Lecturer Monrueedee Mitcharoenthavorn

Degree : Bachelor's Degree

Major : Animation and Creative Media

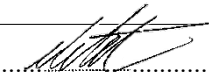
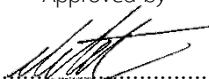
Faculty : Information Technology

Semester / Academic year : 3/2024

Abstract

This cooperative education project report on "Video media design and filming location presentation for the drama "Sai Lueat Tanong" by Media Studios (Channel 7)" aims to systematically collect and present filming location information, detailing the actual locations used in filming the drama "Sai Lueat Tanong", and creating a database for reference and searching. The author has applied the knowledge and skills gained from the cooperative education practice to create real benefits through the media production process using Capcut for video editing, Adobe Photoshop (PS), and Canva for graphic design, image arrangement, and presentation. This was to create a video introducing the Location Manager and filming locations for the drama "Sai Lueat Tanong".

Keywords: Drama, Presentation Format, Filming Location

 (Co-op Advisor.)
Approved by 

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
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.....	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	4
1.8 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	5
1.9 ขอบเขตของโครงการ.....	5
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารงานวิจัย/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature)	
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร.....	6
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์.....	11
2.3.แนวคิดเกี่ยวกับ Location.....	17

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4.แนวคิดเกี่ยวกับฉาก.....	22
2.5 กระบวนการผลิตวิดีโอ.....	20
2.6 การนำเสนอ.....	23
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 แผนปฏิบัติงาน.....	31
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....	32
3.3 รายละเอียดโครงการ.....	38
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน	
4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ.....	43
4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย.....	49
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ.....	50
5.2 แนวทางแก้ปัญหา.....	50
5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	50
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	54
ภาคผนวก ข	57
แบบสรุปโครงการสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน.....	60
(CWIE) มหาวิทยาลัยสยาม	

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน.....	31



สารบัญรูปภาพ

รูป	หน้า
รูปที่ 1.1 สัญลักษณ์บริษัท.....	1
รูปที่ 1.2 แผนที่บริษัท.....	1
รูปที่ 1.3 เว็บไซต์สู่กระแสบั๊วคราวอยู่เพราะเปลี่ยนชื่อบริษัท.....	2
รูปที่ 1.4 วิดีโอโปรเจคที่ได้รับทุนจาก THACCA 2.....	2
รูปที่ 1.5 รูปแบบโครงสร้างของบริษัท รุท บี ไทยแลนด์.....	3
รูปที่ 2.1 Function of Emotion As Motive	7
รูปที่ 2.2 Function of Emotion As Motive.....	9
รูปที่ 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ Location.....	17
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างโลเคชั่น	19
รูปที่ 2.5 ตัดต่อวิดีโอ.....	20
รูปที่ 2.6 ความหมายการนำเสนอ.....	22
รูปที่ 2.7 เนื้อหา.....	23
รูปที่ 2.8 ผู้ส่งสาร	24
รูปที่ 2.9 สื่อและวิธีการนำเสนอ.....	25
รูปที่ 2.10 ผู้รับสาร	25

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูป	หน้า
รูปที่ 2.11 การนำเสนอคืออะไร.....	26
รูปที่ 2.12 การนำเสนอ.....	29
รูปที่ 2.13 เทคนิคการนำเสนอ.....	30
รูปที่ 3.1 ออกแบบโลโก้.....	32
รูปที่ 3.2 ได้รับbriefออกแบบลายเสื้อ.....	32
รูปที่ 3.3 ออกแบบคาแรคเตอร์.....	33
รูปที่ 3.4 ออกแบบลายเสื้อ.....	34
รูปที่ 3.5 ออกแบบลายเสื้อ	35
รูปที่ 3.6 สคริปต์บทพูดในคลิป.....	35
รูปที่ 3.7 ใช้ไมโครโฟนโทรศัพท์เป็นหลัก	36
รูปที่ 3.8 ตัดต่อคลิปวิดีโอโดยโปรแกรม Capcut เพิ่มเสียงเพลงและเสียงพูด.....	37
รูปที่ 3.9 โฟลเดอร์งานต่างๆ.....	37
รูปที่ 3.10 โพสต์เตอร์A3 ละคร เจนจะเป็นดาวสินก้า.....	38
รูปที่ 3.11 list โลเคชั่น	39
รูปที่ 3.12 ค้นหาข้อมูล Location Manage.....	39

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูป	หน้า
รูปที่ 3.13 ได้รับบริพบทพุดมาจากพนักงานบริษัท.....	40
รูปที่ 3.14 ตัดต่อคลิปวิดีโอ.....	40
รูปที่ 3.15 ตัดต่อโดยใช้โปรแกรมCapcut ใช้ตัวอักษรและของตกแต่งขยับได้เพื่อเพิ่มลูกเล่น.....	41
รูปที่ 3.16 หน้าแรกของฟรีเซนต์.....	41
รูปที่ 3.17 โลเคชั่น.....	41
รูปที่ 3.18 ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์.....	42
รูปที่ 3.19 กดเข้าไปแล้วมีข้อมูลเพิ่มเติม.....	42
รูปที่ 4.1 ผลงาน final การออกแบบรูปแบบการนำเสนอสถานที่ถ่ายทำทั้งหมดของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios(ช่อง7.....	47
รูปที่ 4.2 ผลงาน final การออกแบบรูปแบบการนำเสนอสถานที่ถ่ายทำทั้งหมดของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios(ช่อง7.....	48
รูปที่ 4.2 ผลงาน final การออกแบบรูปแบบการนำเสนอสถานที่ถ่ายทำทั้งหมดของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios(ช่อง7.....	49



บทที่1

บทนำ

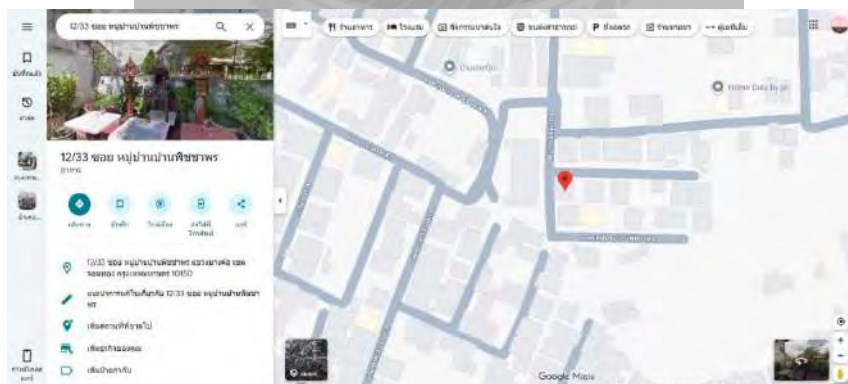
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท รุท บี ไทยแลนด์

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ ที่อยู่ 12/89 หมู่บ้านพิชชาพร วุฒากาศ43 แขวงบางค้อ เขต
จอมทอง กรุงเทพฯ 10150



1.1.1สัญลักษณ์ของบริษัท



1.1.2.แผนที่บริษัท

1.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณ์ท์ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท รุท บี ไทยแลนด์ เป็นผู้ที่มีหน้าที่หลักคือการหาสถานที่ถ่ายทำ/จัดงาน เจริญอนุญาต จัดการ ด้านกฎหมาย-สัญญา และดูแลสถานที่จริงระหว่างการทำงาน

เพื่อเป็นตัวกลางระหว่างผู้กำกับที่ต้องการสถานที่และเจ้าของสถานที่ เพื่อให้การถ่ายทำดำเนินไปอย่างราบรื่นและตรงตามวิสัยทัศน์ที่ต้องการ การมี "ตาที่ดี" ในการเสาะแสวงหาโลเคชั่น การบริหารจัดการสถานที่ เช่น การวางแผนการจราจร การเข้าห้องน้ำ การจัดหาที่พักของทีมงาน และการประสานงานกับเจ้าของสถานที่และผู้เกี่ยวข้อง

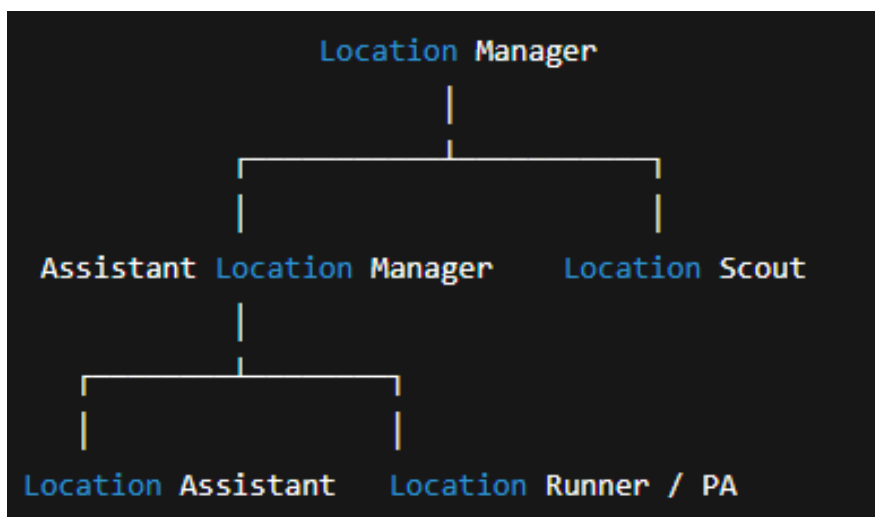


รูปที่ 1.3 เว็บไซต์ถูกระงับชั่วคราวอยู่เพราะเปลี่ยนชื่อบริษัท



รูปภาพที่ 1.4 วิดีโอโปรเจกต์ที่ได้รับทุนจาก THACCA

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 1.5 รูปแบบโครงสร้างของบริษัท รุท บี ไทยแลนด์

1.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

การฝึกงานในตำแหน่ง Graphic Design และ Character design แต่ส่วนมากจะได้ทำกราฟฟิก ภายใต้แผนก Location Runner / PA มีลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายหลัก ได้แก่ การออกแบบโลโก้ บริษัท ทำนำเสนอสถานที่ รวบรวมเอกสารภาพถ่ายสถานที่และมีการมอบงานโดยตรงจากผู้ดูแล โดยต้องอัปเดตงาน และคุยงานทุกวันที่ปฏิบัติงานงานอยู่ และส่งงานให้ทันเวลา

1.5 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.5.1 ชื่อ นางสาว ชญานิศร์ ภาณุวงศ์ไพศาล

1.5.2 ตำแหน่ง ประธานบริษัทและกรรมการบริษัท

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา

1.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน 19 พฤษภาคม - 29 สิงหาคม 2568

1.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติงาน วันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 09.00 – 18.00 น.

1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ผู้จัดการสถานที่ (Location Manager) มีบทบาทสำคัญในการผลิตภาพยนตร์ โทรทัศน์ และโฆษณา หน้าที่หลักของพวกเขาคือการค้นหาและจัดหาสถานที่ถ่ายทำที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และข้อกำหนดของงานสร้าง การค้นหาสถานที่ที่เหมาะสม ผู้จัดการสถานที่เริ่มทำงานในช่วงก่อนการผลิตพวกเขาอ่านบทหรือกับผู้กำกับและผู้ออกแบบงานสร้างจากนั้นจึงเริ่มมองหาสถานที่ที่เหมาะสม กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการระบุจุดที่น่าสนใจทางสายตาเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาถึงด้านปฏิบัติ เช่น การเข้าถึง ระดับเสียง สภาพแสง และความใกล้ชิดกับฐานปฏิบัติการหลักอีกด้วย

บริษัท รุท ปี ไทยแลนด์ ในฐานะมีหน้าที่หลักคือการหาสถานที่และเสนอสถานที่ถ่ายทำ/จัดงาน เจริญอนุญาต จัดการด้านกฎหมาย-สัญญาและดูแลสถานที่จริงระหว่างการทำงาน การผลิตละครโทรทัศน์เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การคัดเลือกและออกแบบสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศ เนื้อหา และการสื่อสารอารมณ์ของเรื่องราวให้เข้าถึงผู้ชมได้อย่างสมจริง ละครเรื่อง “สายเลือดพระนาง” ที่ออกอากาศทาง ช่อง 7 โดยบริษัท Media Studios เป็นหนึ่งในละครแนวรามเกียรติ์ที่ใช้นักแสดงและสถานที่จริงหลายแห่ง ไม่ว่าจะเป็นบ้านเรือนเก่าแก่ ย่านชุมชน หรือธรรมชาติ ซึ่งล้วนสะท้อนบริบททางสังคม วัฒนธรรม และชนชั้นของตัวละครได้อย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ถ่ายทำในละครไทยที่ผ่านมา มักอยู่ในรูปแบบเบื้องหลังการถ่ายทำ หรือการประชาสัมพันธ์ที่ไม่เป็นระบบ ทำให้ผู้ที่สนใจทั้งนักวิจัยด้านสื่อ ภาพยนตร์ และละคร รวมถึงผู้ชมทั่วไปขาดแหล่งข้อมูลที่รวบรวมอย่างชัดเจนและเป็นหมวดหมู่

โครงการสหกิจศึกษานี้ยังเป็นโอกาสให้นักศึกษาได้ประยุกต์ความรู้ด้านการผลิตสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชัน โดยเฉพาะการใช้สำหรับการออกแบบกราฟิกจัดเรียงภาพและนำเสนองาน การสร้างสื่อวิดีโอแนะนำตัว Location Manager และสถานที่ถ่ายทำละคร สายเลือดพระนาง

1.8 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อจัดทำวิดีโอที่แนะนำตัวเจ้าของงานและให้ความรู้เกี่ยวกับตำแหน่ง Location Manager กระชับเข้าใจง่าย
2. เพื่อออกแบบสื่อการนำเสนอวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ของละคร สายเลือดพระนาง
3. เพื่อนำสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันไปใช้ได้งานจริงในการทำงานเบื้องหลังการถ่ายทำ

1.9 ขอบเขตของโครงการ

1. ทำพรีเซนต์ เนื้อหาเข้าใจง่าย กระชับ
2. วิดีโอแนะนำ Location Manager และให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนี้

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการออกแบบและจัดระบบการนำเสนอสถานที่ถ่ายทำละครโทรทัศน์
2. สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวางแผนและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เบื้องหลังละคร
3. เอื้อประโยชน์ต่อผู้กำกับศิลป์ ทีมโปรดักชัน และฝ่ายสถานที่ (Location Department) ในการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ในการผลิตละครหรือสื่อบันเทิงเรื่องอื่น ๆ



บทที่ 2

การทบทวนเอกสารงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษาในหัวข้อ “การออกแบบรูปแบบการนำเสนอสถานที่ถ่ายทำทั้งหมดของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7) ” ในการดำเนินโครงงาน มีการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำสถานที่และการเสนองานภาพ โดยนำทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาศึกษาและปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ Location

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับฉาก

2.5 ทฤษฎีภาพลักษณ์และแบรนด์

2.6 กระบวนการผลิตวิดีโอ

2.7 การนำเสนอ

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นพื้นฐานสำคัญของการดำเนินชีวิตมนุษย์ เพราะในทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้น การสื่อสารช่วยถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และอารมณ์จากผู้ส่งไปยังผู้รับเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน งานวิจัยหลายชิ้นชี้ว่าการสื่อสารไม่ใช่เพียงการส่งสารแต่ยังเป็นกระบวนการทางสังคมที่สร้างและคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Jakobson, 1987 อ้างถึงใน กฤษณ์ ทองเลิศ, 2546, น. 13-18) ผู้วิจัยจึง

เลือกอธิบายด้วยแบบจำลองการสื่อสารของ Jakobson ซึ่งเป็นโมเดลที่แสดงองค์ประกอบการสื่อสารไว้อย่างชัดเจน



รูปที่ 2.1 Function of Emotion As Motive

ที่มา : <https://wirathadkamblog.wordpress.com/>

2.1.1 องค์ประกอบทางการสื่อสาร

Jakobson (1987 อ้างถึงใน กฤษณ์ ทองเลิศ, 2546) ระบุว่าในทุกเหตุการณ์การสื่อสารจะต้องมีองค์ประกอบหลัก 6 ส่วน ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร ผู้รับสาร บริบท ภาษาหรือรหัส และช่องทางการสื่อสาร องค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกันเพื่อให้การสื่อสารเกิดขึ้นได้ ผู้ส่งสาร (Addresser) เป็นผู้กำหนดและสร้างสาร ส่วนสาร (Message) คือเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดไปยังผู้รับสาร (Addressee) ซึ่งเป็นผู้ตีความข้อมูลที่ได้รับ

บริบท (Context) ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงสารกับความหมายภายนอกตัวมันเอง สารทุกชนิดย่อมต้องอ้างอิงถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ผู้ส่งและผู้รับเข้าใจตรงกัน หากขาดบริบท ความหมายอาจคลุมเครือและ

นำไปสู่การตีความผิดพลาด ภาษาหรือรหัส (Code) คือระบบความเข้าใจที่ผู้ส่งและผู้รับใช้ร่วมกันเพื่อถอดรหัสสารให้มีความหมายตรงกัน Fiske (1990, p. 35 อ้างถึงใน กฤษณ์ทองเลิศ, 2546) อธิบายว่าการเข้ารหัสและการถอดรหัสเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยระบบร่วมของความหมาย หากรหัสไม่สอดคล้องกัน การสื่อสารก็ยากที่จะบรรลุเป้าหมาย

ช่องทางการสื่อสาร (Contact) หมายถึงสื่อกลางทั้งที่เป็นทางกายภาพ เช่น เสียง ตัวอักษร หรือภาพ และสื่อกลางทางจิตวิทยาที่สร้างการเชื่อมโยงระหว่างคู่สื่อสาร ตัวอย่างเช่น การสนทนาแบบ

เผชิญหน้าใช้เสียงและสายตาเป็นช่องทางหลัก ส่วนการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลอาศัยเทคโนโลยีเป็นตัวกลาง ช่องทางที่แตกต่างกันส่งผลต่อวิธีการตีความและความเข้าใจของผู้รับสาร (Jakobson, 1987 อ้างถึงใน กฤษณ์ ทองเลิศ, 2546)

กล่าวโดยรวม แบบจำลองของ Jakobson อธิบายความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างขององค์ประกอบ การสื่อสารได้อย่างครบถ้วน การเข้าใจโมเดลนี้ช่วยให้ผู้วิจัยและผู้อ่านสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์การสื่อสารได้ลึกซึ้งและรอบด้านมากขึ้น

2.1.2 หน้าที่ทางการสื่อสาร

Jakobson (1987 อ้างถึงใน กฤษณ์ ทองเลิศ, 2546) ได้แบ่งหน้าที่ของการสื่อสารออกเป็น 6 ประการ โดยอธิบายว่าทุกกระบวนการสื่อสารมิได้มีเพียงองค์ประกอบเท่านั้น แต่ยังมีหน้าที่เฉพาะที่กำกับอยู่ในแต่ละส่วน การทำความเข้าใจหน้าที่เหล่านี้ช่วยให้การอธิบายการสื่อสารในเชิงลึกเป็นระบบและเห็นถึงบทบาทของภาษาที่หลากหลายในการถ่ายทอดความหมาย

2.1.2.1) Emotive Function หรือ Expressive Function

หน้าที่นี้เน้นการสื่อสารจากมุมมองของผู้ส่งสาร ผู้ส่งถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติของตนต่อสิ่งที่กำลังสื่อสาร ตัวอย่างเช่น น้ำเสียง สีหน้า หรือการเลือกใช้คำ ล้วนทำให้สารมีอารมณ์ร่วมที่ผู้รับสามารถรับรู้ได้ หากเป็นการพูดในเชิงวาทศิลป์ การเน้นเสียงหรือการใช้ถ้อยคำที่เฉพาะเจาะจงสามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้ฟังได้ Jakobson ชี้ให้เห็นว่าภาษามีลักษณะเป็นการตกลงร่วมกัน (Arbitrary) ซึ่งข้อจำกัดนี้ทำให้พลังของสารบางครั้งถูกลดทอนลง แม้ผู้ส่งพยายามแสดงออกทางอารมณ์ สารก็ยังขึ้นอยู่กับความเข้าใจร่วมในระบบภาษา



รูปที่ 2.2 Function of Emotion As Motive

ที่มา : <https://www.livinginwellbeing.org/function-of-emotion-as-motive-2/>

2.1.2.2) Conative Function

หน้าที่นี้มุ่งไปยังผู้รับสารโดยตรง เป็นการสื่อสารที่มีเป้าหมายโน้มน้าวหรือกระตุ้นให้ผู้รับเกิดการตอบสนอง เช่น คำสั่ง คำขอร้อง หรือคำชักชวน รูปแบบทางไวยากรณ์ที่ใช้ เช่น ประโยคคำสั่ง หรือการเปล่งเสียงที่ผิดไปจากปกติ สามารถสร้างแรงผลักดันให้ผู้รับตัดสินใจลงมือทำการบางอย่างได้ การทำงานของหน้าที่นี้จึงสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการกระทำทางสังคมและการโน้มน้าวใจ

2.1.2.3) Referential Function

หน้าที่นี้เกี่ยวข้องกับการสื่อสารที่อ้างอิงข้อเท็จจริงหรือความเป็นจริงในเชิงรูปธรรม ข้อมูลที่ถูกถ่ายทอดต้องตรวจสอบได้และมีความถูกต้องชัดเจน ลักษณะนี้มักปรากฏในเชิงเนื้อหาที่เน้นความเป็นวัตถุวิสัย (Objective) โดยเป็นการสื่อสารที่มุ่งให้ผู้รับเกิดความเข้าใจในลักษณะตรงไปตรงมา ซึ่ง Jakobson เรียกว่าเป็นการสื่อสารในเชิงนัยตรง (Denotative) และมีเป้าหมายเชิงความรู้หรือความเข้าใจ (Cognitive)

2.1.2.4) Phatic Function

หน้าที่นี้ทำหน้าที่คงไว้ซึ่งการเชื่อมโยงระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร เป็นการยืนยันว่าการสื่อสารกำลังเกิดขึ้นจริง ตัวอย่างเช่น การทักทาย คำว่า “ฮัลโล” ในการรับโทรศัพท์ หรือการพยักหน้าในระหว่างสนทนา สิ่งเหล่านี้ทำให้การสื่อสารดำเนินไปได้โดยต่อเนื่องและสร้างความมั่นใจให้ทั้งสองฝ่ายว่าช่องทางการสื่อสารยังเปิดอยู่ Jakobson มองว่าหน้าที่นี้เกิดขึ้นก่อนที่มนุษย์จะเรียนรู้ภาษาที่ซับซ้อน เพราะการแสดงออกเพื่อเชื่อมโยงกับผู้อื่นถือเป็นพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์

2.1.2.5) Metalingual Function

หน้าที่นี้หมายถึงการใช้รหัสหรือภาษามาอธิบายรหัสด้วยตนเอง เป็นการชี้แจงความหมายของถ้อยคำหรือโครงสร้างภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น การอธิบายกฎไวยากรณ์ หรือการตีความสัญลักษณ์บางอย่างในสังคม เช่น ชองบูห์ที่ถูกต้องทั้งในแง่ขยะเป็นเพียงขยะ แต่หากถูกจัดวางบนกรอบและแขวนบนผนัง มันกลับถูกตีความเป็นงานศิลปะ หน้าที่นี้จึงช่วยให้ผู้ส่งและผู้รับทำความเข้าใจตรงกันว่ารหัสที่ใช้หมายถึงอะไร

2.1.2.6) Poetic Function

หน้าที่นี้เกี่ยวข้องกับการเน้นความงดงามของภาษาและรูปแบบการสื่อสาร เป็นการมุ่งไปยังสารในฐานะตัวมันเอง เนื้อหาจึงไม่สามารถทำความเข้าใจได้หากแยกขาดจากความรู้สึกและสุนทรียะของภาษาที่ใช้ Jakobson ชี้ให้เห็นว่าหน้าที่นี้เกี่ยวพันกับการเลือกสรร (Selection) และการเชื่อมโยง (Combination) ของสัญญาณ ผู้ส่งสารต้องเลือกคำที่เหมาะสม เช่น การเลือกใช้คำว่า *Child* แทน *Kid* หรือ *Youngster* ทั้งหมดมีความหมายใกล้เคียงกัน แต่การเลือกคำย่อมแฝงด้วยระดับความสุภาพและบริบทที่ต่างออกไป จากนั้นคำเหล่านี้จะถูกจัดเรียงให้เกิดความต่อเนื่องตามโครงสร้างของภาษา ทำให้สารมีทั้งความหมายและความงดงามควบคู่กัน

จากการจำแนกหน้าที่การสื่อสารทั้งหกด้าน Jakobson (1987 อ้างถึงใน กฤษณ์ ทองเลิศ, 2546) แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารมิได้เป็นเพียงการแลกเปลี่ยนข้อมูล แต่ยังเป็นกิจกรรมที่ประกอบด้วยการแสดงออก การโน้มน้าว การอ้างอิงข้อเท็จจริง การรักษาช่องทางการสื่อสาร การอธิบายรหัส และการ

สร้างความงดงามทางภาษา เมื่อนำมาประกอบกับแบบจำลององค์ประกอบทางการสื่อสาร จะทำให้เกิดภาพรวมที่ช่วยอธิบายความซับซ้อนของกระบวนการสื่อสารได้อย่างครอบคลุมและเป็นระบบ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด และวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ ความเชื่อ และวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ให้ความหมายของภาพยนตร์ว่าเป็นสื่อเคลื่อนไหวที่ใช้บันทึกและนำเสนอเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของสังคมไทยและสังคมโลก (คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, อ้างใน มาลิน ธรวิจิตรกุล, 2551: 9) มุมมองนี้สะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์มิใช่เพียงความบันเทิง แต่ยังทำหน้าที่เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์และสังคมวิทยาที่ช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้มีการนิยามคำว่า “ภาพยนตร์” ว่าเป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงที่สามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง โดยไม่รวมถึงวีดิทัศน์ ความหมายในเชิงกฎหมายนี้ชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์คือสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีการบันทึกภาพและเสียง เพื่อสร้างลำดับภาพที่มีความต่อเนื่องและสามารถฉายบนจอได้ ลักษณะดังกล่าวเป็นการเน้นถึงมิติทางเทคนิคที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากสื่อประเภทอื่น

กระทรวงวัฒนธรรมได้อธิบายความหมายของภาพยนตร์ไว้อย่างละเอียด โดยเน้นว่าภาพยนตร์คือการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านภาพเคลื่อนไหว (motion pictures) ที่มีการกำหนดเวลาและสถานที่ที่เกี่ยวข้อง เรื่องราวเหล่านี้อาจเป็นเหตุการณ์จริง การจำลองเหตุการณ์ให้เหมือนจริง หรือการสร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2551) ความหมายนี้ชี้ให้เห็นถึงบทบาทเชิงสุนทรียะของภาพยนตร์ที่สามารถปลุกเร้าอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้ในระหว่างการรับชม

ภาพยนตร์เริ่มต้นจากการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม จากนั้นจึงนำภาพนิ่งจำนวนมากมาเรียงต่อกันและตัดต่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง กระบวนการดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์เป็นการผสมผสาน

ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี ภาพที่ปรากฏบนแผ่นฟิล์มเมื่อผ่านการฉายจึงไม่ใช่เพียงการนำเสนอภาพนิ่ง แต่เป็นการสร้างความเคลื่อนไหวที่ผู้ชมรับรู้ได้ว่าเป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินไปตามลำดับเวลา ความสามารถนี้ทำให้ภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องได้ทั้งในรูปแบบที่อ้างอิงกับความจริงและในรูปแบบที่สร้างจากจินตนาการของผู้กำกับหรือผู้สร้างงาน

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ภาพยนตร์สามารถมองได้ว่าเป็นทั้งสื่อที่มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและเสียงอย่างต่อเนื่อง และเป็นศิลปะการเล่าเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของมนุษย์ในแต่ละช่วงเวลา ไม่ว่าภาพยนตร์จะนำเสนอเหตุการณ์จริง หรือเรื่องราวที่สร้างขึ้นใหม่ มันก็ยังคงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจสภาพสังคมและโลกทัศน์ของผู้สร้างในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

2.2.1 พัฒนาการภาพยนตร์

สื่อภาพยนตร์ถือเป็นศิลปะและสื่อมวลชนที่มีพัฒนาการต่อเนื่องมาอย่างยาวนาน โดยมีการเปลี่ยนแปลงตามบริบทของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคมในแต่ละยุคสมัย เยาวนันท์ เชษฐรัตน์ (2535) ได้รวบรวมลำดับพัฒนาการของภาพยนตร์และแบ่งออกเป็น 5 ยุคที่สำคัญ ได้แก่ ยุคบุกเบิก ยุคของฟิล์มสตริปและภาพยนตร์ม้วนเดี่ยวจบ ยุคหนังเงียบ ยุคหนังเสียง และภาพยนตร์ในปัจจุบัน ซึ่งแต่ละยุคมีลักษณะเด่นที่สะท้อนถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิธีคิดในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์

2.2.1.1.) ยุคบุกเบิก

ยุคแรกเริ่มของการกำเนิดภาพยนตร์เกิดจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์โดยอาศัยหลักการ “ภาพติดตา” หรือ *Persistence of Vision* ซึ่งเป็นการนำภาพนิ่งมาต่อเนื่องจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้บุกเบิกสำคัญ ได้แก่ Eadweard Muybridge และ John D. Isaacs ที่ทดลองถ่ายภาพม้ากำลังวิ่งด้วยกล้อง 12 ตัว ก่อนจะนำมาต่อเนื่องจนเห็นการเคลื่อนไหวคล้ายจริง แม้จะยังไม่ใช่นิยามของภาพยนตร์ในความหมายปัจจุบัน แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนากล้องถ่ายภาพยนตร์ต่อมา Thomas Edison และ William Kennedy Laurie Dickson ได้พัฒนากล้อง Kinetograph ที่สามารถบันทึกภาพด้วยฟิล์มเซลลูลอยด์ และผลิตภาพยนตร์เรื่องแรก *Fred Ott's Sneeze* พร้อมเครื่องฉาย Kinetoscope ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมรับชมได้ที่ละคน ขณะเดียวกันพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ Auguste และ Louis Lumière ได้คิดค้นกล้อง Cinematograph ที่สามารถถ่ายและฉายภาพยนตร์ได้ในเครื่องเดียว ทำให้ภาพยนตร์

กลายเป็นกิจกรรมสาธารณะที่สามารถนำออกฉายต่อผู้คนจำนวนมาก ภาพยนตร์เรื่อง *La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière* หรือ “คนงานออกจากโรงงาน” จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของการฉายภาพยนตร์เชิงพาณิชย์

2.2.1.2.) ยุคของฟิล์มสตริปและภาพยนตร์ม้วนเดียวจบ

เมื่ออุปกรณ์การถ่ายทำเริ่มพัฒนาแล้ว การผลิตภาพยนตร์ก็ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องสั้นที่บันทึกด้วยฟิล์มม้วนเดียวหรือฟิล์มสตริป ประเทศที่มีบทบาทสำคัญในช่วงนี้ได้แก่ ฝรั่งเศส อังกฤษ และสหรัฐอเมริกา ในฝรั่งเศส George Méliès ได้สร้างภาพยนตร์ด้วยเทคนิค “Stop Action” และใช้จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ในการเล่าเรื่อง เช่น การเดินทางไปดวงจันทร์ ในขณะที่ Ferdinand Zecca พัฒนาเทคนิคการถ่ายทำฉากไล่ล่าและการถ่ายนอกสตูดิโอจนเพิ่มความสมจริงมากขึ้น ส่วนอังกฤษมี Robert W. Paul และ Bert Acres ที่พัฒนากล้อง Kinetik Camera และกลุ่มผู้สร้างที่ถูกรเรียกว่า *School of Brighton* เช่น G. Albert Smith และ James Williamson ที่ริเริ่มการเคลื่อนไหว กล้อง การโคลสอัพ และการตัดต่ออย่างมีจังหวะ ผลงานเด่นคือเรื่อง *Rescue by Rover* ของ Cecil Hepworth ที่ได้รับการยกย่องว่ามีความต่อเนื่องสมจริง ขณะเดียวกันสหรัฐอเมริกาก็มีการจัดตั้งบริษัทภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เช่น Biograph และ Vitagraph ที่แข่งขันกับบริษัทของ Edison จนนำไปสู่การก่อตั้ง Motion Picture Patents Company ซึ่งกลายเป็นการผูกขาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในช่วงหนึ่ง

2.2.1.3.) ยุคหนังเงียบ

ช่วงนี้ถือเป็นยุคที่ศิลปะภาพยนตร์ได้รับการพัฒนาอย่างจริงจัง สหรัฐอเมริกามีผู้สร้างที่สำคัญคือ D.W. Griffith ผู้บุกเบิกการตัดต่อภาพยนตร์เชิงศิลป์ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้จังหวะภาพ และการตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งสร้างผลงานที่มีอิทธิพลต่อวงการทั่วโลก ขณะเดียวกันหนังตลกก็เฟื่องฟูขึ้น โดยมี Mack Sennett และ Charlie Chaplin ที่ใช้มุขตลกผสมข้อคิดทางสังคม อุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันขยายตัวด้วยการสร้างโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ การกำเนิดดารานักแสดง และการผลิตภาพยนตร์เป็นชุดต่อเนื่อง ส่วนในยุโรป เยอรมนีเน้นการใช้แสงและเงาในเชิงศิลป์ เกิดภาพยนตร์แนว German Expressionism ส่วนสหภาพโซเวียตพัฒนาเทคนิค Montage ที่เน้นการตัดต่อ

เพื่อสร้างอารมณ์และความหมายใหม่ ขณะที่ฝรั่งเศสเน้นแนวทางการทดลองทางศิลปะและความเหนือจริง

2.2.1.4.) ยุคหนังเสียง

ความพยายามผสมผสานภาพกับเสียงเริ่มต้นมาตั้งแต่ Edison ที่ต้องการใช้กล้อง Kinetograph ร่วมกับเครื่องเล่นเสียง Phonograph ก่อนจะพัฒนามาสู่ระบบ Sound-on-Disc และ Sound-on-Film ที่บันทึกเสียงลงในฟิล์มโดยตรง ภาพยนตร์เรื่อง *The Jazz Singer* (1927) ถือเป็นก้าวแรกที่ทำให้ภาพยนตร์เสียงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แม้การเคลื่อนกล้องในช่วงแรกจะจำกัด แต่ความแปลกใหม่ของการได้ยินเสียงพูดและเสียงเพลงทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจ ต่อมาภาพยนตร์ยังได้พัฒนาไปสู่การใช้สี โดยเริ่มจากการระบายสีบนฟิล์มที่ละเฟรม จนถึงระบบการแยกแม่สีสามสีที่สามารถถ่ายทอดภาพสีใกล้เคียงธรรมชาติได้มากขึ้น ภาพยนตร์ในยุคนี้จึงกลายเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังทั้งในเชิงบันเทิง ศิลปะ และการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง

2.2.1.5.) ภาพยนตร์ในปัจจุบัน

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีแนวโน้มสร้างผลงานที่สะท้อนชาตินิยม แต่เมื่อเข้าสู่ทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา ความเป็นสากลเริ่มเข้ามามีบทบาท ทั้งในด้านการผลิตและการจัดจำหน่าย ภาพยนตร์ในยุคนี้มีการผสมผสานนักแสดงจากหลายชาติและสร้างเนื้อหาที่ข้ามพรมแดนวัฒนธรรม กลุ่มผู้ชมที่สำคัญคือคนหนุ่มสาวที่ให้คุณค่ากับความจริงใจมากกว่าหลักศีลธรรมแบบดั้งเดิม ทำให้ภาพยนตร์มีตัวละครที่กบฏต่อสังคมและรูปแบบการเล่าเรื่องที่แตกต่างออกไป ผู้กำกับเริ่มทดลองใช้เทคนิคใหม่ ๆ ทั้งด้านเวลา การตัดต่อ และการสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์แทนการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง อุตสาหกรรมฮอลลีวูดเองต้องเผชิญกับการเกิดขึ้นของโทรทัศน์และวิดีโอเทป แต่ก็สามารถปรับตัวโดยใช้สื่อใหม่เหล่านี้เป็นช่องทางในการจัดจำหน่ายเพิ่มขึ้น เมื่อถึงทศวรรษ 1980 และ 1990 ภาพยนตร์ได้กลายเป็นสื่อที่มุ่งเน้นความตื่นเต้นและเทคนิคพิเศษ ตัวอย่างเช่น *Star Wars* (1977), *E.T.* (1982) และ *Batman* (1989) ที่กลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสมัย

กล่าวโดยสรุป พัฒนาการภาพยนตร์ตั้งแต่ยุคบุกเบิกจนถึงปัจจุบันเป็นผลจากการบูรณาการเทคโนโลยี ศิลปะ และความต้องการของสังคมในแต่ละช่วงเวลา ภาพยนตร์จึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือ

บันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือสื่อสารและศิลปะที่สะท้อนพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์อย่างแท้จริง (เยวานันท์ เชษฐรัตน์, 2535)

2.2.2 วิวัฒนาการภาพยนตร์ในประเทศไทย

ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ไทยเริ่มต้นขึ้นเมื่อปลายสมัยรัชกาลที่ 5 จากหลักฐานการลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์ บางกอกไทมส์ ฉบับวันพุธที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2440 มีบันทึกว่ามีการนำภาพยนตร์เข้ามาฉายในประเทศไทยครั้งแรก โดย เอส. จี. มาร์คอฟสกี ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเสนอสื่อภาพเคลื่อนไหวให้คนไทยได้รู้จัก (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2535, น. 693-695) การเข้ามาของสื่อใหม่นี้ได้รับความสนใจจากสาธารณชน เนื่องจากเป็นความบันเทิงแปลกใหม่ที่แตกต่างจากศิลปะการแสดงดั้งเดิม

เมื่อ พ.ศ. 2443 พระเจ้าน้องยาเธอ กรมหมื่นสรรพศาสตร์ศุภกิจ ทรงริเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ภายในประเทศไทย และนำออกฉายครั้งแรกต่อสาธารณชนในงานสมโภชพระพุทธรูปชินราช ณ วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2444 เหตุการณ์นี้ถือเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้คนไทยได้สัมผัสภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในประเทศตนเอง พร้อมทั้งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาวงการภาพยนตร์ไทยในเวลาต่อมา เมื่อภาพยนตร์ได้รับความนิยมมากขึ้น ชาวญี่ปุ่นได้เข้ามาดำเนินกิจการโรงภาพยนตร์แบบกระโจมที่ตำบลสะพานเหล็ก ก่อนจะมีการสร้างโรงภาพยนตร์ถาวร เช่น “โรงภาพยนตร์ญี่ปุ่นหลวง” ที่เป็นโรงหนังขนาดใหญ่แห่งแรกในกรุงเทพฯ หลังจากนั้นโรงภาพยนตร์จำนวนมากก็ถูกสร้างขึ้น ทั้งที่มีเจ้าของเป็นชาวต่างชาติ เช่น “กรุงเทพฯ ซิเนโมโตกราฟ” และ “โรงหนังพัฒนากร” รวมถึงโรงที่มีเจ้าของเป็นคนไทยเอง เช่น “โรงหนังสยามภาพยนตร์” และ “โรงหนังรัตนภาพยนตร์” โดยส่วนใหญ่จะนำเข้าภาพยนตร์อเมริกันมาฉายให้คนไทยชม

ในด้านการถ่ายทำ พบว่าชาวต่างชาติมีบทบาทในช่วงแรก โดย Richard Berton Holmes ชาวอเมริกันได้เดินทางเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีที่นำเสนอวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม และวัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงการบันเทิง แต่ยังเป็นสื่อบันทึกทางสังคมและวัฒนธรรมอีกด้วย การเจริญก้าวหน้าของธุรกิจโรงภาพยนตร์ในช่วงรัชกาลที่ 6 ทำให้พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเล็งเห็นความสำคัญ จึงมีพระบรมราชโองบายส่งเสริมกิจการโรง

ภาพยนตร์โดยคนไทย ให้จัดตั้ง “บริษัทภาพยนตร์สยามนิรมัย” ภายใต้การดำเนินงานของตระกูลสุวัต เพื่อแข่งขันกับโรงภาพยนตร์ในเครือสยามภาพยนตร์ที่ดำเนินการโดยพ่อค้าชาวจีน

ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่เกิดจากความร่วมมือกับนักสร้างภาพยนตร์ต่างชาติ คือ นางสาวสุวรรณ ผลงานของ Henry McRac ผู้กำกับจากฮอลลีวูด โดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรด

ให้บุคคลสำคัญ เช่น เสี่ยง นาวีเสถียร และขุนรามภรตศาสตร์ เข้าร่วมแสดงและสนับสนุนการถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความยาวถึง 8 ม้วน ถือเป็นหลักฐานการก้าวสู่ความร่วมมือระหว่างไทยและต่างประเทศในยุคแรก ขณะที่ภาพยนตร์บันเทิงที่สร้างโดยคนไทยเองเรื่องแรก คือ โชคสองชั้น (พ.ศ. 2470) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เจียบบาว 6 ม้วนและประสบความสำเร็จในระดับที่น่าพอใจ

เมื่อเทคโนโลยีภาพยนตร์เสียงแพร่หลาย วงการภาพยนตร์ไทยก็เริ่มปรับตัว โดยมีการนำระบบพากย์เสียงเข้ามาใช้ทั้งในหนังต่างประเทศและหนังไทย พร้อมทั้งมีการสร้างภาพยนตร์พูดขึ้นเป็นครั้งแรกในเรื่อง หลงทาง (พ.ศ. 2475) เพื่อร่วมเฉลิมฉลองกรุงเทพฯ ครบรอบ 150 ปี ภายใต้การสร้างของบริษัท “เสียงศรีกรุง” ที่มีความพร้อมด้านโรงถ่ายและอุปกรณ์ครบถ้วน ส่งผลให้บริษัทนี้กลายเป็นผู้เล่นสำคัญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ต่อมา พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล ได้ก่อตั้ง “บริษัทไทยฟิล์ม” ซึ่งมีโรงถ่ายและอุปกรณ์ที่ทันสมัย รัฐบาลได้มอบหมายให้บริษัทนี้สร้างภาพยนตร์เพื่อเชื่อมโยงกับนโยบายรัฐ เช่น เรื่อง เลือดทหารไทย ที่มีเป้าหมายเผยแพร่กิจการทหารและสร้างความรักชาติ เรื่อง บ้านไร่เรา ที่รณรงค์ส่งเสริมเกษตรกรรม และเรื่อง พระเจ้าช้างเผือก ที่สร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่ประวัติศาสตร์ไทยสู่สายตาชาวต่างประเทศ ภาพยนตร์เหล่านี้ไม่เพียงแต่มีคุณค่าในแง่บันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือทางการเมืองและสังคม

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2480–2482 ถือเป็น “ยุคทอง” เนื่องจากมีการผลิตทั้งภาพยนตร์พูดและภาพยนตร์พากย์จำนวนมาก สร้างความคึกคักในวงการอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ทว่าเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ปะทุขึ้น กิจกรรมภาพยนตร์ไทยต้องหยุดชะงัก โรงภาพยนตร์จำนวนมากถูกปิดกิจการ ผู้สร้างหลายรายไม่สามารถดำเนินงานต่อได้ ส่งผลให้ความเจริญรุ่งเรืองที่เคยมีถูกลดทอนลงอย่างมาก

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านพ้นไป วงการภาพยนตร์ไทยกลับมาฟื้นตัวอีกครั้ง แต่ต้องเผชิญปัญหาสำคัญคือคุณภาพของผลงาน เนื่องจากมีผู้สร้างสมัครเล่นเข้ามาจำนวนมาก ใช้ต้นทุนต่ำและมัก

ลอกเลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากต่างประเทศ แม้จะมีการประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดผู้ชม แต่ผลงานดังกล่าวกลับไม่สามารถสร้างความนิยมได้ในระยะยาว อุตสาหกรรมจึงต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและมาตรฐานใหม่ให้กับผู้ชมคนไทย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ Location



รูปที่ 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ Location

ที่มา : <https://th.pngtree.com/freepng/vector-map-with-magnifying-glass-and-pin-location->

เป็นการกล่าวถึงวิธีการและหลักการในการพิจารณาถึงสถานที่ที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างสิ่งใดๆ ซึ่งอาจจะเป็น สาธารณูปโภคพื้นฐาน ร้านค้า โรงงานอุตสาหกรรม หรืออื่นๆ โดยอาจมีวิธีการ ที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับชนิดของเป้าหมายที่ต้องการสร้าง ซึ่งในปัจจุบันการวางแผนทำเลที่ตั้งจะมีลักษณะเป็นการวางแผนในเชิงเศรษฐศาสตร์มากกว่า

ในทางเศรษฐศาสตร์การวางแผนโดยใช้ทฤษฎีทำเลที่ตั้ง ได้มีการสร้างทฤษฎีขึ้นมาหลายทฤษฎี ขึ้นอยู่กับสภาวะทางเศรษฐกิจ เวลา และสถานการณ์ต่างๆ

ผลกำไรจากการสร้างความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาในการดำเนินธุรกิจ ทำให้มีการคิดค้นทฤษฎีต่างๆ หลายทฤษฎีสิ่งสำคัญในการดำเนินธุรกิจคือการวิเคราะห์ในเรื่องของต้นทุนและผลกำไร ซึ่งทำเลที่ตั้งถือว่ามี ความสำคัญอย่างมาก

ทฤษฎีที่ใช้ในการวางแผนทำเลที่มีอยู่หลายทฤษฎี ซึ่งมีทฤษฎีพื้นฐานแบบดั้งเดิมอยู่ 4 ทฤษฎี ดังนี้

-ทฤษฎีการใช้ที่ดิน Land use theory แนวคิดที่อธิบายการจัดสรรพื้นที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ เช่น ต้นทุนการขนส่ง, ค่าเช่าที่ดิน, และการเข้าถึงทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อทำความเข้าใจรูปแบบการใช้ที่ดินทั้งในภาคเกษตรกรรมและในเขตเมือง เพื่อนำไปสู่การวางผังเมืองและการพัฒนาที่ยั่งยืน

-ทฤษฎีทำเลที่ตั้งอุตสาหกรรม Industrial location theory กรอบความคิดที่ศึกษาว่าอุตสาหกรรมควรตั้งอยู่ในตำแหน่งใดเพื่อเพิ่มผลกำไรสูงสุด โดยมี อัลเฟรด เวเบอร์ เป็นผู้บุกเบิก ทฤษฎีนี้เน้นการหาจุดที่ ต้นทุนการขนส่งวัตถุดิบและผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปต่ำที่สุด แต่ก็พิจารณาปัจจัยอื่นๆ เช่น ต้นทุนแรงงาน, เศรษฐกิจแบบรวมกลุ่ม (agglomeration), และ การกระจุกตัวของตลาด เพื่อให้ได้ทำเลที่เหมาะสมที่สุด

-ทฤษฎีแหล่งกลาง Central Place Theory เป็นทฤษฎีทางภูมิศาสตร์ที่อธิบายขนาด จำนวน และการกระจายตัวของการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ตามลำดับชั้น ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นว่าเมืองและชุมชนเมืองต่างๆ ทำหน้าที่เป็น "ศูนย์กลาง" ที่ให้บริการแก่พื้นที่โดยรอบตามขนาดของพื้นที่ โดยศูนย์กลางขนาดใหญ่จะให้บริการที่หลากหลายกว่า ในขณะที่พื้นที่ขนาดเล็กจะให้บริภคการน้อยกว่า ทฤษฎีนี้ช่วยให้เข้าใจการพัฒนาเมือง ปฏิสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และการจัดระเบียบเชิงพื้นที่ของการตั้งถิ่นฐาน

-ทฤษฎีแข่งขันชิงพื้นที่ Spatial Competition and Competitive Differentiation การตอบสนองต่อการแข่งขันทางตำแหน่งอย่างเหมาะสม Hotelling's Location Model เป็นแบบจำลองที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างที่ตั้งกับพฤติกรรมการค้าของผู้ผลิตและระยะทางของบริษัทต่างๆ นำเสนอโดยให้เส้นของระยะทางที่มีคงที่ (fixed length) โดยมีสมมติฐานเบื้องต้นว่ามีลูกค้ากลุ่มที่มีการกระจายตัวสม่ำเสมอ และอยู่กระจายไปตามเส้นทางที่พิจารณา ทั้งผู้ผลิตสินค้าและผู้บริโภคตัดสินใจอย่างมีเหตุผลต่อการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของอุปสงค์ (demand) และต้นทุนต้องตามเศรษฐศาสตร์ แบบจำลองของ Hotelling ผู้ผลิตสินค้าจะพิจารณาที่ตั้งของตนเทียบกับที่ตั้งของคู่แข่งในการแข่งขันของตลาดสินค้านั้นๆ ในขณะที่ผู้บริโภคจะตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าที่มีราคาต่ำที่สุดและระยะทางใกล้ที่สุด

Location เป็นองค์ประกอบสำคัญในงานภาพยนตร์ที่ช่วยสร้าง “ความสมจริง” (Realism) และ “อารมณ์ของเรื่อง” (Mood & Atmosphere) ให้แก่ผู้ชม การเลือกสถานที่ที่เหมาะสมส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของเรื่องราว การสื่อสารทางอารมณ์ และภาพลักษณ์ของตัวละคร (Bordwell & Thompson, 2017) ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ สถานที่จึงไม่ใช่เพียง “พื้นที่ถ่ายทำ” เท่านั้น แต่เป็น เครื่องมือเชิงศิลปะและสัญลักษณ์ (Symbolic Tool) ที่ผู้กำกับใช้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดของเรื่อง

นอกจากนี้ สถานที่ยังมีผลต่อ “สไตล์การถ่ายภาพ” (Cinematic Style) และ “การจัดองค์ประกอบภาพ” (Mise-en-scène) เนื่องจากทุกองค์ประกอบในฉาก แสง สี สถาปัตยกรรม และสภาพแวดล้อม ล้วนมีบทบาทร่วมกันในการสร้างความหมายให้แก่ภาพยนตร์ (Monaco, 2009)

กล่าวโดยสรุป Location คือหัวใจของการเล่าเรื่องเชิงภาพ (Visual Storytelling) ที่เชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา อารมณ์ และสัญลักษณ์ ทำให้ภาพยนตร์มีพลังในการสื่อสารและสร้างประสบการณ์แก่ผู้ชมอย่างลึกซึ้ง



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างโลเคชั่น

ที่มา: <https://f.ptcdn.info/753/024/000/1413965668-5128e8626d-o.jpg>

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับฉาก

ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องที่ทำหน้าที่กำหนด “เวลา” และ “สถานที่” ที่เหตุการณ์เกิดขึ้น รวมถึงสะท้อนบรรยากาศ อารมณ์ และบริบททางสังคมของตัวละคร ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งและสมจริงมากขึ้น (ภทริยา วิริยะศิริวัฒน์, 2558) นอกจากนี้ฉากยัง

มีบทบาทในการสร้างสัญลักษณ์และความหมายเชิงนามธรรม เช่น การใช้แสง สี หรือสภาพแวดล้อมในการถ่ายทอดอารมณ์หรือแนวคิดของเรื่อง (มณีปิ่น พรหมชัย, 2560) ตามแนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ฉากถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการละครที่ช่วยให้เรื่องราวมีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับเอกภาพแห่งเวลาและสถานที่ (Unity of Time and Place) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “Mise-en-scène” ในศาสตร์ภาพยนตร์ที่มองว่าฉากเป็นส่วนหนึ่งของการจัดองค์ประกอบภาพ (visual composition) เพื่อสร้างอารมณ์และความหมายต่อผู้ชม (Bordwell & Thompson, 2017)



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างในฉากละคร

ที่มา: <https://f.ptcdn.info/753/024/000/1413965668-5128e8626d-o.jpg>

ดังนั้น ฉากจึงไม่ใช่เพียงฉากหลังของเหตุการณ์เท่านั้น แต่ยังเป็น “เครื่องมือในการสื่อสาร” ที่ผู้สร้างใช้ถ่ายทอดอารมณ์ บรรยากาศ และสารสำคัญของเรื่องไปยังผู้ชมอย่างมีเจตนา

2.5 กระบวนการผลิตวิดีโอ

ในยุคดิจิทัล งานวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทสำคัญทั้งในชีวิตประจำวันและในภาคการศึกษา การตลาด และสื่อสารมวลชน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีผลโดยตรงต่อการสร้างสรรค์งานวิดีโอทำให้ง่ายขึ้นกว่าเดิม กล้องถ่ายวิดีโอมีราคาที่เข้าถึงได้มากขึ้น ขณะเดียวกันโปรแกรมตัดต่อก็ได้รับการพัฒนาให้ใช้งานได้อย่างสะดวกและหลากหลาย คุณลักษณะเหล่านี้ทำให้ผู้ที่ไม่มีมืออาชีพก็สามารถผลิตวิดีโอคุณภาพสูงได้เอง ส่งผลให้การตัดต่อวิดีโอถูกมองว่าเป็นทักษะจำเป็นที่ช่วยสร้างความโดดเด่นให้กับการนำเสนอในหลายบริบท

วิดีโอถูกนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในหลายด้าน การสร้างวิดีโอแนะนำองค์กรหรือหน่วยงานช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูลและภาพรวมขององค์กรได้ชัดเจนกว่าการสื่อสารด้วยข้อความเพียงอย่างเดียว อีกด้านหนึ่ง วิดีโอยังถูกใช้เพื่อบันทึกเหตุการณ์สำคัญ เช่น งานแต่งงาน งานรับปริญญา หรืองานเลี้ยงในองค์กร การใช้วิดีโอช่วยเก็บรายละเอียดของเหตุการณ์และบรรยากาศโดยรอบได้ดีกว่าภาพนิ่ง สื่อวิดีโอยังเหมาะสำหรับการเรียนการสอน ครูอาจสร้างบทเรียนในรูปแบบวิดีโอที่แสดงเนื้อหาโดยตรง หรือใช้วิดีโอเป็นสื่อประกอบ PowerPoint และเว็บไซต์เพื่อให้นักเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ในระดับวิชาการ วิดีโอยังถูกใช้ในการนำเสนองานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์ เพื่อปรับรูปแบบจากสิ่งพิมพ์ไปสู่การนำเสนอที่เข้ากับบริบทปัจจุบัน รวมทั้งการผลิตวิดีโอสำหรับบุคคลพิเศษในโอกาสสำคัญ ซึ่งช่วยเพิ่มคุณค่าทางอารมณ์และความประทับใจต่อผู้รับชมได้อย่างมาก

การตัดต่อวิดีโอคือกระบวนการเชื่อมต่อข้อต่อภาพให้เกิดความต่อเนื่อง โดยมีเทคนิคหลักสามแบบที่ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ การตัดภาพตรงหรือ The Cut ซึ่งเปลี่ยนภาพจากข้อต่อหนึ่งไปสู่ข้อต่อหนึ่งทันที ทำให้ผู้ชมแทบไม่รู้สึกถึงรอยต่อ การผสมภาพหรือ The Mix/Dissolve ที่ค่อย ๆ เปลี่ยนภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง โดยสองภาพจะซ้อนกันอยู่ช่วงเวลาหนึ่งเพื่อสร้างอารมณ์ที่นุ่มนวล และการเลือนภาพหรือ The Fade ที่ทำให้ภาพค่อย ๆ ปรากฏหรือจางหายไป ซึ่งมักใช้ในการเปิดเรื่องหรือปิดฉาก เทคนิคเหล่านี้ไม่เพียงทำหน้าที่เชื่อมภาพ แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยกำหนดบรรยากาศและจังหวะของเรื่องราวทั้งหมด

ในการตัดต่อวิดีโอ ผู้ตัดต้องคำนึงถึงหลักการสำคัญหลายประการ เริ่มจาก แรงจูงใจ (Motivation) ที่ต้องมีเหตุผลรองรับทุกการเปลี่ยนภาพ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำของนักแสดงหรือการใช้

เสียงประกอบที่ช่วยนำพาเรื่องราวให้เดินหน้าได้อย่างเป็นธรรมชาติ ต่อมาคือ ข้อมูล (Information) ซึ่งหมายถึงการนำเสนอสิ่งใหม่ในแต่ละข้อต่อ หากภาพไม่มีข้อมูลเพิ่มเติมก็ไม่จำเป็นต้องใช้ เพราะจะทำให้เรื่องราวยืดเยื้อ ส่วน องค์ประกอบภาพ (Shot Composition) เป็นอีกสิ่งที่มีผลต่อคุณภาพการตัดต่อ แม้ผู้ตัดไม่สามารถควบคุมการถ่ายทำได้โดยตรง แต่สามารถคัดเลือกข้อต่อที่มีองค์ประกอบเหมาะสมเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างราบรื่น

เสียงถือเป็นองค์ประกอบที่ทรงพลังไม่แพ้ภาพ เพราะสามารถสร้างบรรยากาศ สื่ออารมณ์ และทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมฉากได้ เสียงที่มาก่อนหรือมาหลังภาพเล็กน้อยช่วยเตรียมผู้ชมสำหรับการเปลี่ยนฉาก หรือสร้างความกดดันเพื่อเน้นอารมณ์ในเรื่อง หากเสียงไม่สอดคล้องกับภาพจะลดคุณภาพของงานลงชัดเจน

อีกองค์ประกอบที่สำคัญคือ มุมกล้อง (Camera Angle) ซึ่งมักถูกถ่ายจากหลายตำแหน่งเพื่อให้ผู้ตัดสามารถเลือกข้อที่สื่อสารเรื่องราวได้ดีที่สุด

ความต่อเนื่อง (Continuity) เป็นหัวใจของการตัดต่อที่ดี ทั้งในแง่เนื้อหา การเคลื่อนไหว ตำแหน่ง และเสียง หากนักแสดงทำท่าหนึ่งในข้อแรก ข้อถัดไปต้องคงความต่อเนื่องนั้นไว้ เพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความสับสน เช่นเดียวกับทิศทางการเดินหรือการถือวัตถุ หากไม่รักษาความต่อเนื่อง เรื่องราวจะดูไม่สมจริงและทำให้ผู้ชมขาดความเชื่อมโยง การดูแลความต่อเนื่องจึงเป็นภารกิจหลักที่ผู้ตัดต่อทุกคนต้องตระหนัก

กล่าวโดยรวม การตัดต่อวิดีโอไม่ใช่เพียงการนำภาพมาต่อกัน แต่เป็นกระบวนการทางศิลปะและเทคนิคที่ผสมผสานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจต่อผู้ชม การตัดต่อที่มีประสิทธิภาพทำให้เนื้อหาดูมีพลัง ถ่ายทอดความหมายได้ชัดเจน และสร้างประสบการณ์ที่ตราตรึงในความทรงจำของผู้ชมได้ยาวนาน



รูปที่ 2.6 ตัดต่อวิดีโอ

ที่มา : https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/video/discover/edit-a-video.html?utm_source=chatgpt.com

2.6 การนำเสนอ

การนำเสนอข้อมูลถือเป็นกระบวนการสำคัญทางวิชาการและการวิจัย เนื่องจากข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น การวิเคราะห์ หรือการทดลอง หากไม่ได้ถูกนำเสนออย่างเหมาะสม ย่อมไม่สามารถถ่ายทอดคุณค่าไปยังผู้รับสารได้อย่างเต็มที่ การนำเสนอข้อมูลจึงไม่ใช่เพียงการแสดงข้อเท็จจริง แต่ยังเป็นการสร้างความเข้าใจ การโน้มน้าว และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในเชิงสังคมและวิชาการ (นภดล ร่มโพธิ์, 2563)

การนำเสนอข้อมูล (Information Presentation) หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศ องค์ความรู้ หรือข้อเท็จจริงที่ผ่านการวิเคราะห์และกลั่นกรองแล้วจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยมีการใช้ สื่อ วิธีการ และกลยุทธ์การสื่อสารที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน และสามารถนำข้อมูลนั้นไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ต่อการตัดสินใจ การเรียนรู้ หรือการแก้ไขปัญหาได้ (Creswell, 2018)



รูปที่ 2.7 ความหมายการนำเสนอ

ที่มา : <https://www.kruaof.com/meaning-of-presentation/>

องค์ประกอบของการนำเสนอข้อมูล

1. เนื้อหา (Content)

เนื้อหาถือเป็นแกนหลักของการนำเสนอ ต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน และเชื่อถือได้ โดยผ่านกระบวนการคัดกรองและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ



รูปที่ 2.8 เนื้อหา

ที่มา: <https://www.3deyehealth.org/17-%E0%B8%97%E0%B8%A3%E>

2.ผู้ส่งสาร (Presenter/Communicator)

ผู้ส่งสารต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 2.9 ผู้ส่งสาร

ที่มา: https://dataofelementarybybam.blogspot.com/2017/07/blog-post_31.html

3.สื่อและวิธีการนำเสนอ (Media and Method)

อาจอยู่ในรูปแบบการบรรยาย การเขียน รายงาน สื่อภาพ สื่อมัลติมีเดีย หรือการนำเสนอแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสาร



รูปที่ 2.10 สื่อและวิธีการนำเสนอ

ที่มา: <https://library.wu.ac.th/km/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8>

4.ผู้รับสาร

ผู้รับสารมีความแตกต่างด้านพื้นฐาน ความรู้ และความสนใจ ดังนั้นการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพต้องสอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 2.11ผู้รับสาร

ที่มา: <https://www.bangkokbanksme.com/en/how-is-the-listening-skill-beneficial>

5.วัตถุประสงค์ (Objective)

จุดมุ่งหมายของการนำเสนอ เช่น เพื่อเผยแพร่ความรู้ เพื่อรายงานผลการวิจัย เพื่อโน้มน้าวเชิงนโยบาย หรือเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางวิชาการ



รูปที่ 2.12 การนำเสนอคืออะไร

ที่มา : <https://www.hrodthai.com/single-post/>

เทคนิคการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ

การนำเสนอ คือ กระบวนการถ่ายทอดข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิดเห็น และความต้องการของผู้นำเสนอต่อผู้ฟัง ซึ่งมีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการนำเสนอ เพื่อความเข้าใจและสนใจให้ผู้ฟังเชื่อ และเกิดความเข้าใจในระยะเวลาจำกัด โดยอาศัยเทคนิค สื่อ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ประกอบการนำเสนอ อันจะทำให้การนำเสนอ นั้นประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมาย

วัตถุประสงค์การนำเสนอ

1.การนำเสนอเพื่อแจ้งให้ทราบ เป็นรูปแบบการนำเสนอที่ชี้แจงข้อมูล ข้อเท็จจริง รายงานความคืบหน้า รายงานผลสรุปการดำเนินงาน ต้องให้ความสำคัญต่อความชัดเจนของข้อมูล ปัญหาและอุปสรรคจนถึงผลลัพธ์ที่สำเร็จ

2.การนำเสนอเพื่อแสดงความคิดเห็น เป็นการนำเสนอที่แจ้งให้ผู้ฟังทราบถึงแนวคิด ความคิดเห็นที่สนับสนุนหรือคัดค้านแนวคิด วิธีการแบบเดิม รวมถึงความคิดเห็นใหม่ของผู้นำเสนอ

3.การนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจ เป็นการนำเสนอที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ความพยายาม เพื่อเปลี่ยนทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม หรือพฤติกรรมของบุคคลอื่น โดยอาศัยเทคนิคทั้งวัจนภาษาหรือภาษา

พูดและอวัจนภาษา หรือภาษากายที่มีอิทธิพล กระตุ้นบุคคลให้เกิดการยอมรับและยอมเปลี่ยนแปลงตามเป้าหมาย

4.การนำเสนอเพื่อขอความเห็นชอบ เป็นการนำเสนอในการบอกเล่าเรื่องที่ได้ ดำเนินการไปแล้ว ให้รับทราบ พร้อมเสนอข้อคิดเห็น ข้อสังเกต และคำแนะนำ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงหรือพัฒนางาน

5. การนำเสนอเพื่อตัดสินใจหรืออนุมัติ เป็นการนำเสนอที่ต้องมีการเตรียมข้อมูล ข้อเท็จจริง อย่างรอบด้านและครบถ้วนกระบวนการดำเนินที่เป็นขั้นตอน เช่น การวิเคราะห์ SWOT ถึงจุดแข็ง-จุดอ่อน

รูปแบบการนำเสนอมี 6 รูปแบบ

รูปแบบที่ 1 จำนวนผู้นำเสนอ

- 1.1 แบบเดี่ยวหรือการนำเสนอด้วยบุคคลเดียว เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด
- 1.2 แบบผู้นำเสนอจำนวน 2 คน เป็นการตกลงเพื่อแบ่งเนื้อหาการนำเสนอ
- 1.3 แบบผู้นำเสนอมากกว่า 2 คนขึ้นไป

รูปแบบที่ 2 จำนวนผู้ฟัง จำนวนผู้ฟังมีผลต่อการวางแผนการนำเสนอเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

รูปแบบที่ 3 ระดับความเป็นทางการ

3.1 ทางการ เป็นการนำเสนอที่มีรูปแบบที่ชัดเจน วางโครงสร้างการนำเสนออย่างรอบคอบและปิดท้ายการนำเสนอด้วยการถามตอบคำถาม

3.2 ไม่เป็นทางการ เป็นการนำเสนอเหมือนกับการพูดคุยกันระหว่างผู้ฟังและผู้นำเสนอ

รูปแบบที่ 4 ระดับความถี่ เป็นการนำเสนอเพียงครั้งเดียวมักจะมีความเป็นทางการและนำเสนอที่จัดขึ้นเป็นประจำก็มีความไม่เป็นทางการและผู้ฟังมักจะเป็นคนในหน่วยงานเดียวกัน

รูปแบบที่ 5 ระดับความสัมพันธ์

5.1 บุคคลในองค์กรเดียวกัน ผู้ฟังและนำเสนอมีความคุ้นเคยกันนำเสนอจึงมีความเป็นทาง การน้อยลง

5.2 บุคคลต่างองค์กรกัน ผู้ฟังที่ผู้นำเสนอไม่เคยรู้จัก จุดประสงค์ของการนำเสนอเพื่อขาย หรือแบ่งปันข้อมูลกันในงานประชุมหรือสัมมนา

รูปแบบที่ 6 จากต่างสถานที่

6.1 การประชุมทางโทรศัพท์ มักไม่เป็นทางการ เน้นความสะดวกและจำนวนผู้เข้าร่วมที่ไม่ มากนัก

6.2 การประชุมทางวิดีโอ มักมีจำนวนคนเข้าร่วมตั้งแต่ 15 คนขึ้นไป ต้องใช้ระบบทางเทคโนโลยี ที่มีคุณภาพและความต่อเนื่องในการนำเสนอมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การเตรียมพร้อมก่อนนำเสนอ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน

1. ศึกษาวัตถุประสงค์ คือ การเตรียมเนื้อหาให้ตรงกับวัตถุประสงค์ นำเสนอกระชับ ตรงประเด็น น่าสนใจ

2. วิเคราะห์และเข้าใจผู้ฟัง คือ วิเคราะห์กลุ่มผู้ฟัง/แนวความคิด/ความคาดหวัง/ความรู้/ทัศนคติ/ภูมิหลัง

3. การวางแผนนำเสนอ คือ สิ่งแรกต้องเตรียมเนื้อหาให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ และกำหนดขอบเขตเนื้อหาที่เข้าใจง่ายโดยการเรียงลำดับเนื้อหาโดยภาพรวมแบ่งเป็น เปิดการนำเสนอ บทนำ เนื้อหาและบทสรุป

4. การฝึกซ้อมเพื่อสร้างความมั่นใจ คือ การฝึกฝนให้เกิดความคล่องแคล่ว ความราบรื่นในการนำเสนอ

หลักการเลือกใช้สื่อและอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ คือ ผู้นำเสนอควรคำนึงถึงจำนวนของ กลุ่มผู้ฟัง ความเหมาะสมของสถานที่ ประเภทของสื่อ ตลอดจน ความสามารถของผู้นำเสนอในการใช้สื่อ

และอุปกรณ์แต่ละประเภท เช่น สไลด์ powerpoint กับเครื่อง LCD Projector, เครื่องฉายภาพ 3 มิติ, กระดานขาว White Board หรือกระดานดำ เป็นต้น

ทักษะของผู้นำเสนอ

-ทักษะในการคิด ผู้นำเสนอต้องใช้ความคิดพิจารณาเลือกใช้ข้อมูลและลำดับความคิดอย่างเป็นระบบ

-ทักษะในการฟัง ผู้นำเสนอต้องใส่ใจในการเรียนรู้ผ่านการฟัง จะส่งผลให้ผู้นำเสนอสามารถสะสมองค์ความรู้ได้มากขึ้น

-ทักษะการพูด ความชำนาญในการสื่อสารด้วยการพูดจะทำให้ลดข้อผิดพลาดและเสริมสร้างให้การถ่ายทอดข้อมูล

-ทักษะการอ่าน ผู้นำเสนอจำเป็นต้องฝึกฝนตนเองให้เป็นผู้อ่านที่มีความเชี่ยวชาญ

-ทักษะการเขียน การเขียนเป็นการแสดงความคิด ทักษะการเขียนให้ผู้อ่านได้ทราบต้องระมัดระวังในการใช้ถ้อยคำ



รูปที่ 2.13 การนำเสนอ

ที่มา: <https://www.bangkokbanksme.com/en/how-is-the-listening-skill-beneficial>

บุคลิกภาพของผู้นำเสนอ

การควบคุมการใช้ทั้งภาษาพูด ภาษากายอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสร้างความประทับใจและสนใจติดตามการฟังให้แก่ผู้ฟัง โดยไม่รู้สึกรำคาญต่อการนำเสนอ เช่น การใช้ภาษา ,การใช้เสียง ,การใช้สายตา,การใช้ภาษาทางกาย และการแต่งกาย เป็นต้น

เทคนิคการตอบคำถาม

การตอบคำถามเป็นช่วงการนำเสนอหนึ่งที่คุณนำเสนอควรให้ความสนใจ เพราะเป็นช่วงเวลาที่เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารแบบสองทางอย่างสมบูรณ์ ขณะเดียวกันก็เป็นช่วงเวลาที่คุณนำเสนอไม่สามารถชักข้อและในบางครั้งก็มักจะเผชิญกับข้อคำถามที่อาจจะไม่คาดคิด

ข้อพึงระวังในการนำเสนอ

การจัดการเวลานำเสนอ เป็นสิ่งสำคัญที่คุณนำเสนอจำเป็นต้องทราบก่อนที่จะวางแผนการนำเสนอ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการบริหารเวลาให้ครบตามระยะเวลาที่ต้องนำเสนอ และต้องคิดแผนสำรองไว้หากเวลาการนำเสนอถูกลดลง โดยควรนำเสนอประเด็นที่สำคัญเพื่อให้ยังคงวัตถุประสงค์และเป้าหมายเดิมที่คาดหวังไว้

การรับมือกับผู้ฟัง ผู้นำเสนอต้องเรียนรู้ผู้ฟังเพื่อแสวงหาเทคนิคและวิธีการให้ผู้ฟังสนใจการนำเสนอตลอดเวลา



รูปที่ 2.14 เทคนิคการนำเสนอ

ที่มา : <https://library.wu.ac.th/km/>

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1.แผนปฏิบัติงาน

ตารางแสดงระยะเวลาและการพัฒนาการของโครงการสหกิจศึกษา

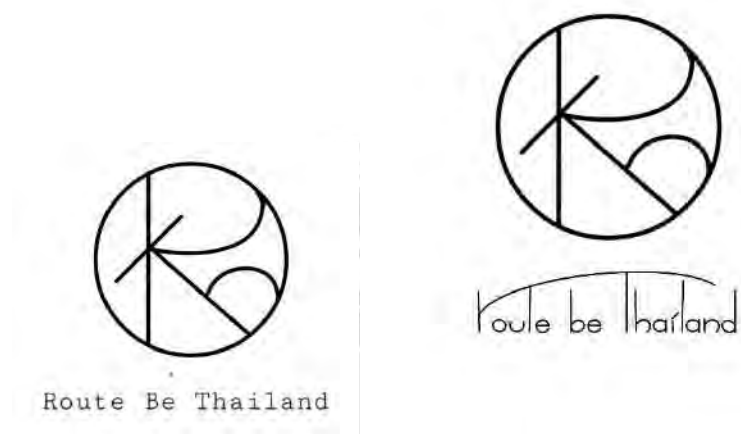
	2568			
	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม
1.กำหนด หัวข้อ โครงการ และ ปัญหา	←→			
2.ศึกษาข้อมูล ที่เกี่ยวข้อง		←→		
3.วางแผนการ ดำเนินงาน		←→		
4.การ ดำเนินงาน ตามแผน และ ทำงานตามที่ วางแผนไว้			←→	
5.สรุปผล				←→

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน

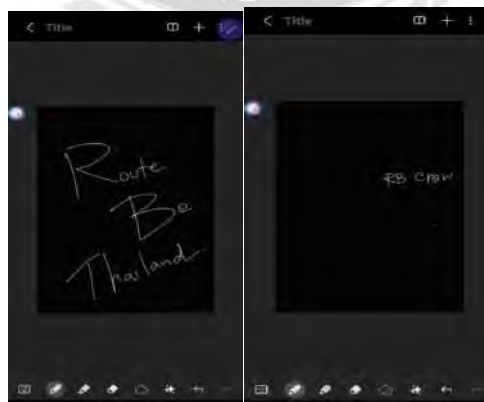
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

สัปดาห์ที่ 1

เนื้อหาในสัปดาห์แรกคือการปฐมนิเทศสำหรับเด็กฝึกงาน พูดคุยกับพนักงานที่ปรึกษา รายละเอียดงานได้รับมอบหมายให้ออกแบบโลโก้และออกแบบลายเสื้อ นำไปใช้เชิงโฆษณา การตลาด และออกแบบคาแรคเตอร์แบบร่างส่งให้ทางบริษัท ให้พนักงานทางบริษัทเลือกใช้ในอนาคต



รูปที่3.1 ออกแบบโลโก้



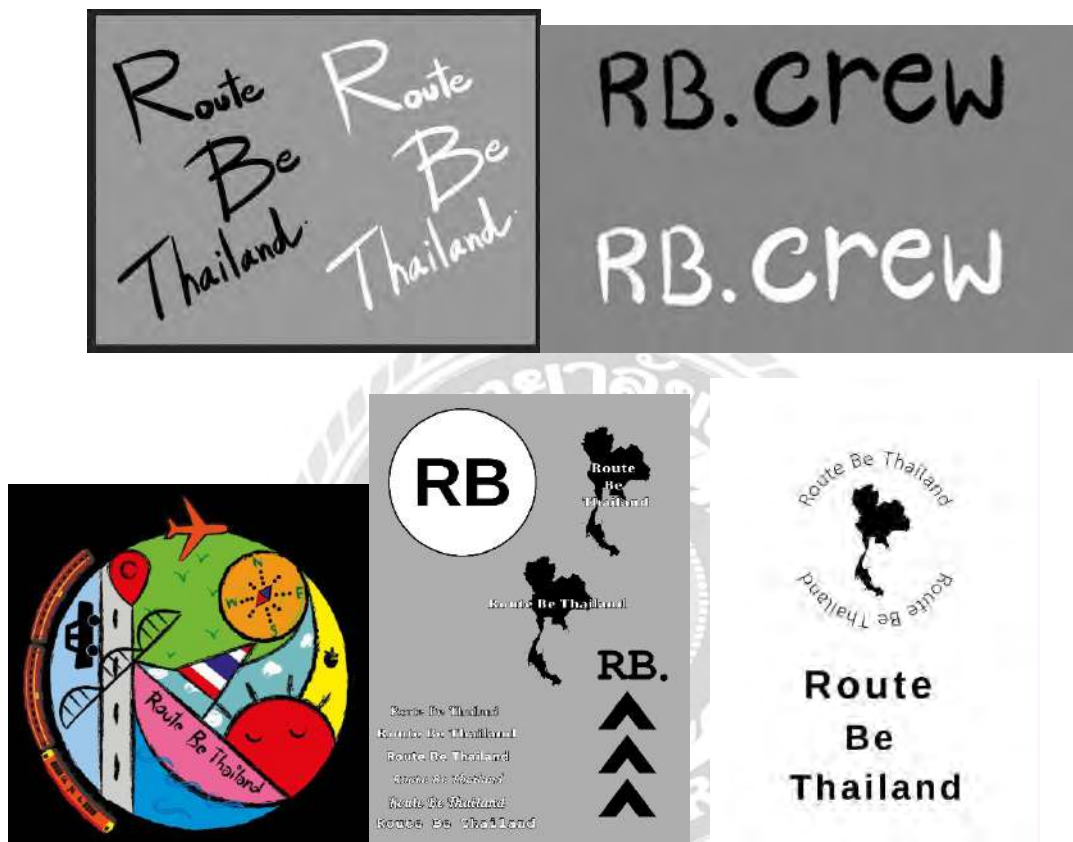
รูปที่3.2 ได้รับปริ๊ฟออกแบบลายเสื้อ



รูปที่ 3.3 ออกแบบคาแรคเตอร์

สัปดาห์ที่ 3

ออกแบบลายเสื้อเพิ่มแล้วเอนำลายมาใส่เสื้อยืดอกดำ ขาว เทา สัปดาห์นี้ได้ทำงานอย่างเต็มที่ ได้พูดคุยกับพนักงาน แก้งานแล้วนำส่งพี่เลี้ยง



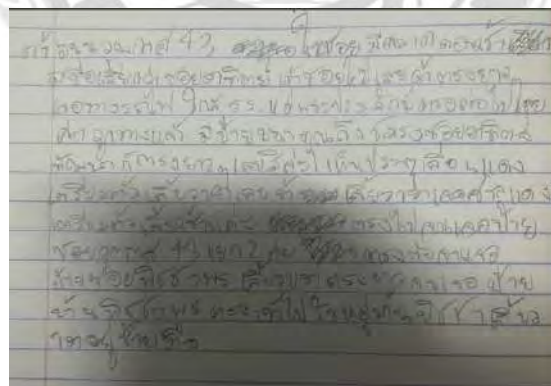
รูปที่3.4 ออกแบบลายเสื้อ



รูปที่3.5 ออกแบบลายเสื้อ

สัปดาห์ที่ 8

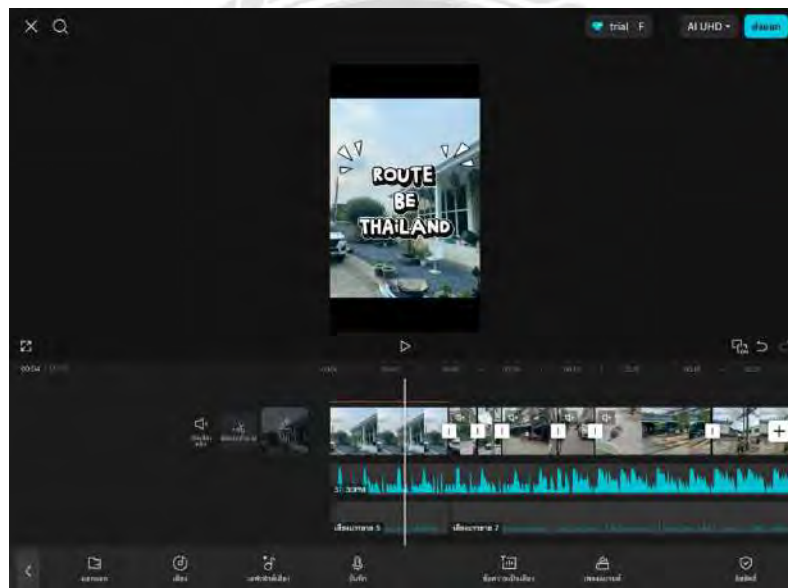
ตัดต่อคลิปวิดีโอสั้นเน้นสื่อการพูด อธิบายเส้นทางในการเดินทางไป บริษัท รูท บี ไทยแลนด์



รูปที่3.6 สคริปต์บทพูดในคลิป



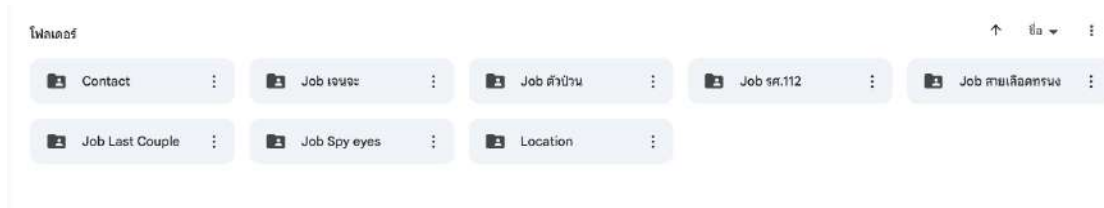
รูปที่3.7 ใช้ไมโครโฟนโทรศัพท์เป็นหลัก



รูปที่3.8 ตัดต่อคลิปวิดีโอโดยโปรแกรม Capcut เพิ่มเสียงเพลงและเสียงพูด

สัปดาห์ที่ 10

ได้พูดคุยกับพนักงานให้จัดเอกสารละคร สายเลือดพระนาง นำข้อมูลใส่ลงโดรฟ์ เลยจะให้ทำฟรี เซนต์สถานที่งานละคร สายเลือดพระนาง ให้กับช่อง7 และใส่คลิปวิดีโอคอนเสียนงานนี้แบบแนะนำตัวเอง แล้วใส่ความรู้เกี่ยวกับLocation Manager แบบกระชับเข้าใจง่าย



รูปที่3.9 โฟลเดอร์งานต่างๆ

สัปดาห์ที่ 11

ทำโปสเตอร์ขนาดA3 ของละคร เงินจะเป็นดาวสีนํ้า โดยเน้นสีแดงอมชมพู เป็นชื่อซีรีส์วาย-รอมคอม (Y-Romcom) ที่สร้างจากนิยายยอดฮิต โดยมีนักแสดงนำคือ ท้องฟ้า อลิษา ศรีประทักษ์ ในบทเจน และ พายอาร์ พัฒนิน ชาญมณูญ ของ ช่อง3 HD



รูปที่3.10 โปสเตอร์A3 ละคร เงินจะเป็นดาวสีนํ้า

สัปดาห์ที่ 5

โลเคชั่น List สายเลือดพระนาง.pdf

เสร็จสิ้น

Location สายเลือดพระนาง: EP 1-19

บ้านไม้ - บ้านจันทน์ (อดีต) - ที่เก็บเรือพระนาง (อดีต)		
จันทน์	จันทน์	จันทน์
บ้านท่า (ใกล้บ้านไม้)		
จันทน์ (อดีต)	จันทน์ (ปัจจุบัน)	จันทน์

บ้านสีเทา (อดีต) - บ้านสีเทา (ปัจจุบัน) (อดีต) (บ้านสีเทา (ปัจจุบัน))		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา (อดีต) (บ้านไม้ (อดีต))		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา (อดีต) - บ้านสีเทา (ปัจจุบัน) - บ้านสีเทา (ปัจจุบัน)		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

บ้านสีเทา (อดีต) - บ้านสีเทา (ปัจจุบัน) - บ้านสีเทา (ปัจจุบัน)		
จันทน์	จันทน์	จันทน์

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

สถานที่ต่างๆในเรือนจำ			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

เรือนจำสีเทา			
เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา	เรือนจำสีเทา

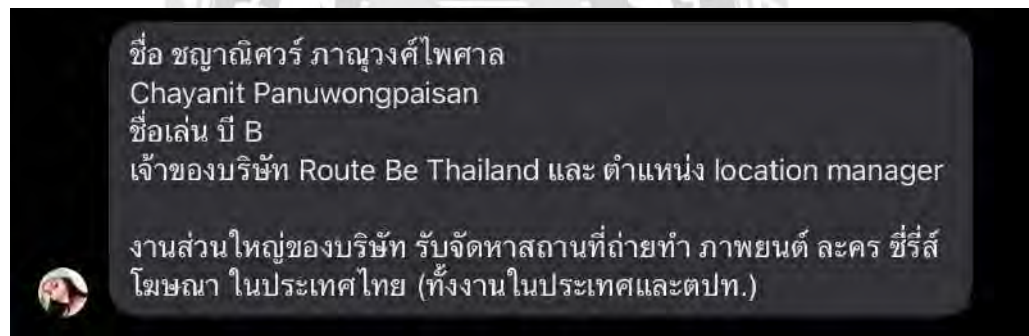
รูปที่3.11list โลเคชั่น

สัปดาห์ที่ 8

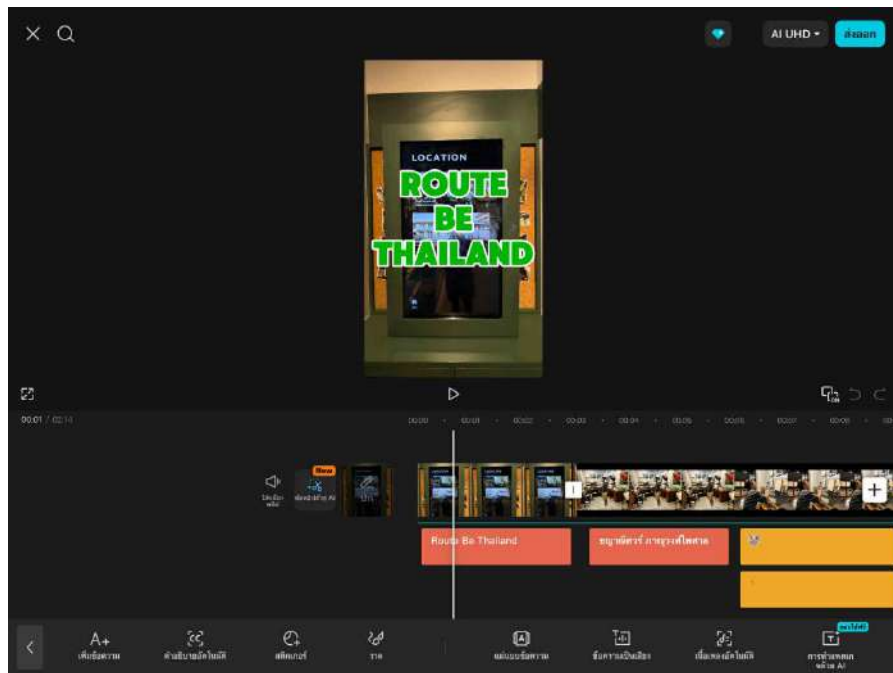
ตัดต่อคลิปวิดีโอคนเสนองานนี้แบบแนะนำตัวเองแล้วใส่ความรู้เกี่ยวกับLocation Manager
แบบแนวดิ่งเพื่อความกระชับเข้าใจง่าย

โลเคชั่น เมเนเจอร์ (Location Manager) คือผู้
ทำหน้าที่ค้นหา จัดหา และจัดการสถานที่ถ่าย
ทำสำหรับกองถ่ายภาพยนตร์ โฆษณา หรือ
ละคร โดยต้องทำงานประสานกับผู้กำกับ ผู้
ออกแบบงานสร้าง และเจ้าของสถานที่ เพื่อให้
ได้สถานที่ที่ตอบโจทย์ความต้องการทางศิลปะ
และงบประมาณ พร้อมทั้งดูแลการจัการ
ด้านโลจิสติกส์ทั้งหมดในสถานที่นั้น ๆ เช่น
การขอใบอนุญาต การจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวก
และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่
เกิดขึ้นในกองถ่าย

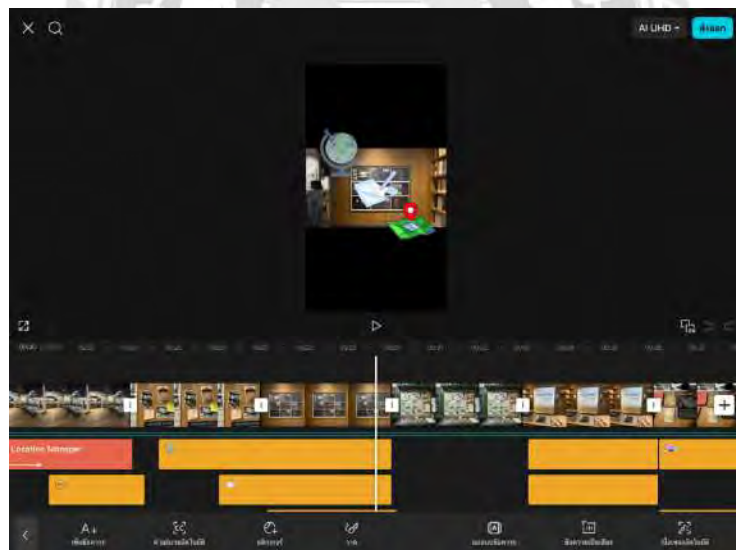
รูปที่3.12 ค้นหาข้อมูล Location Manager



รูปที่3.13ได้รับบริฟบทพูดมาจากพนักงานบริษัท



รูปที่3.14 ตัดต่อคลิปวิดีโอ



รูปที่3.15 ตัดต่อโดยใช้โปรแกรมCapcut ใช้ตัวอักษรและของตกแต่งต่างขยับได้เพื่อเพิ่มลูกเล่น

สัปดาห์ที่ 11

ทำนำเสนอฟรีเซนต์ในCanva แบบเข้าใจง่ายเน้นรูปภาพที่สามารถคลิกเข้าไปดูภาพและข้อมูลโลเคชั่น
สถานที่ได้ ง่ายต่อการดู



รูปที่3.16 หน้าแรกของฟรีเซนต์



รูปที่3.17 โลเคชั่น



รูปที่3.18 ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์



รูปที่3.19 กดเข้าไปแล้วมีข้อมูลเพิ่มเติม

ทำนำเสนอฟรีเซนต์ในCanva ทั้งหมด 22 หน้า หากการเดินทางข้อมูลโลเคชั่นเข้าไปในตัวอักษร และภาพ โดยแถบสถานที่ในตัวอักษรบอกโลเคชั่นของสถานที่นั้นๆ ส่วนช่วงInformationcและชื่อสถานที่ กดเข้าไปจะเป็นรูปภาพสถานที่ บรรยากาศทั้งข้างใน ข้างนอก ตัวสถานที่ทั้ง ส่วนภาพวงกลมนั้นเมื่อกด เข้าไปจะสามารถค้นหาเพิ่มเติมของสถานที่นั้นได้ สิ่งทีรวบรวมทำมาและนำมาเสนอเพียงแค่คลิกเท่านั้น ทำให้หาข้อมูลง่ายไม่ยุ่งยากและเป็นระบบ ทุกคนเข้าใจตรงกัน

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

เมื่อดำเนินงานเสร็จสิ้นจะได้วิดีโอ ความยาว 2 นาที 13 วินาที และได้ฟรีเซนต์นำเสนอสถานที่ละครสายเลือดพระนางบนโปรแกรม Canva ทั้งหมด 22 หน้า โดยเนื้อหาจะแนะนำคนเสนองานแล้วใส่ความรู้เกี่ยวกับLocation Manager แบบแนวตั้งเพื่อความกระชับเข้าใจง่ายและข้อมูลโลเคชั่นสถานที่ในรูปแบบฟรีเซนต์



ภาพที่ 4.1.ผลงาน final การทำคลิปวิดีโอแนะนำคนเสนองานแล้วใส่ความรู้เกี่ยวกับLocation
Manage



INFORMATION

บ้านใจดี เมืองจันทร์



INFORMATION

บ้านเบิ่ง



INFORMATION

บ้านพระราม 5 หลังเขียว



INFORMATION

บ้านสวนผัก



INFORMATION

บ้านสองใจ



CAFE

Location/Information

- ณ เดอะคอฟ
- Chowchercof
- สโกลา คาเฟ่



รูปที่ 4.2.ผลงาน final การออกแบบสื่อวิดีโอและฟรีเซนเทนซ์สำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)



รูปที่ 4.3.ผลงาน final การออกแบบสื่อวิดีโอและฟรีเซนเทชั่นสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง
สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)



รูปที่ 4.4.ผลงาน final การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชั่นสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาในหัวข้อ “การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชั่นสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)” ผู้จัดทำได้เรียนรู้การทำงานในเดตไลน์ที่กำหนดและได้พัฒนาฝีมือการทำกราฟฟิก ถ่ายรูปวิดีโอ ตัดต่อวิดีโอและการออกนอกสถานที่จากที่ไม่ได้ทำบ่อยได้ทำบ่อยจนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนอาจมีปัญหาอยู่บ้าง ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพงาน ความคล่องความชำนาญโปรแกรมที่เราใช้ การจดงานถ่ายภาพ ตัดต่อ ระยะเวลาในงานทำงานที่จำกัด แต่ก็มีพี่พนักงานคอยมาให้คำแนะนำพูดคุย ช่วยหาวิธีแก้ไขและสอนงานในหลายๆด้าน จนสามารถทำผลงานได้จนสำเร็จ ยังมีอีกหลายอย่างที่เราจัดทำได้ฝึกฝน พัฒนาทักษะเพิ่มขึ้นเพื่อประสิทธิภาพงาน ขำนาญโปรแกรมทักษะที่สามารถไปใช้ในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่เจอคือการที่ไม่มีความรู้พื้นฐานแน่นมากพอในการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop (PS) เรื่องปัญหาสุขภาพ การทำงานแบบ work from home และ การฟังงานยังไม่คล่อง ทำให้ในช่วงแรกฝึกสหกิจศึกษาไม่เข้าใจ ตามงานไม่ทัน เพราะพี่พนักงานต้องออกงานข้างนอกที่ค่อนข้างเยอะและเร่งรีบ ส่วนมากเลยต้อง work from home จึงได้แก้ปัญหาโดยการจดงานและอัดเสียงแล้วค่อยนำมาอ่านเรียบเรียงใหม่ ได้คำแนะนำ สั่งสอนจากพี่พนักงาน จัดตารางเวลาให้ดียิ่งขึ้นเพื่อสุขภาพของตัวเอง

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ผ่านมาการที่ไม่มีความรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรมที่ใช้เป็นหลักในแพนคนั้นๆเป็นอะไรที่ยากมาก แต่ก็ถือว่าพนักงานที่ปรึกษาและพี่พนักงานนั้นใจดีและใจเย็นที่จะบอกเราสอนเราตลอด เมื่อพี่เขาวางมาถามพูดคุย เรื่องทั่วไป สุขภาพและเรื่องงาน เวลาทำงานเลยทำให้ไม่รู้สึกรัดตันเลย ทำให้สามารถพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น มีพนักงานที่ปรึกษาคอยประกบตอนทำงานจนตอนนี้สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

บรรณานุกรม

กิริติ คำสัตย์. (n.d.). แนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อ. Blogger.

<https://5603105.blogspot.com/p/blog->

กฤษณ์ ทองเลิศ. (2546). การสื่อสาร: ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

(2535). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2551). พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. กระทรวงวัฒนธรรม.

คัมเกล้า ดิษฐศิริ. (2563). การสื่อสารเพื่อนำเสนอตัวตนและพัฒนาความสัมพันธ์ผ่านทางแอปพลิเคชันทินเดอร์ [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต]. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

ชินันัฐา เสนาโสตร์. (2022). เกร็ดความรู้ กับเทคนิคการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ.

ธราวิจิตรกุล, ม. (2551). ความหมายและบทบาทของภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ทางวิชาการ.

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ. (2558). องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

มณีนัน พรหมชัย. (2560). ศิลปะการเล่าเรื่องในงานโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เยาวนันท์ เชษฐรัตน์. (2535). พัฒนาการภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.

วรลักษณ์ นาคเสน. (2556). การนำเสนอภาพเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในภาพยนตร์ไทย = Portrayals of alcohol beverages in Thai films [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
<https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:119639>

อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (n.d.). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ. Google Docs.
https://docs.google.com/document/d/1Y2ivGHwD5Ic_oYOHrvlonxgHy4B2wfkaK8uAw6n06N4/edit?hgd=1&tab=t.0

Aristotle. (1996). *Poetics* (M. Heath, Trans.). London, England: Penguin Classics.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film art: An introduction* (11th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.

Creative Culture Thailand. (n.d.). ความหมายของภาพยนตร์. สืบค้นจาก
<http://www.creativeculturethailand.com>

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Los Angeles, CA: SAGE Publications.

Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies* (2nd ed.). Routledge.

Fiveable. (2024, August 1). Central place theory – AP Human Geography.
<https://fiveable.me/key-terms/ap-hug/central-place-theory>

Flux Academy. (2023). What is brand identity prism and how does it work? Retrieved from <https://www.flux-academy.com/blog/what-is-brand-identity-prism-and-how-does-it-work>

How Brands Are Built. (2020). The brand identity prism and how it works. Retrieved from <https://howbrandsarebuilt.com/the-brand-identity-prism-and-how-it-works>

Jakobson, R. (1987). Linguistics and poetics. In K. Pomorska & S. Rudy (Eds.), *Language in literature* (pp. 62–94). Harvard University Press.

Science Alert. (2012). Brand image and its impact on consumer behavior. *Journal of Applied Sciences*, 12(7), 768 – 774 .
<https://scialert.net/fulltext/?doi=jas.2012.768.774>



ภาคผนวก ก.





ภาพที่ 1 : ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 2 : สถานที่ปฏิบัติงาน



ภาพที่ 3 : ผลงานที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 4 : จดงานและบันทึกเสียงที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 5 : มาดูงานถ่าย เบื้องหลัง



ภาพที่ 6 : จดงาน ฟังและจดจำการทำงานจริง

ภาคผนวก ข.



งานที่ได้รับมอบหมายให้ทำ

งานชั้นที่ 1 ออกแบบโลโก้บริษัท

งานชั้นที่ 2 ออกแบบแคแรคเตอร์บริษัท

งานชั้นที่ 3 ออกแบบแคแรคเตอร์เพื่อการโฆษณา การนำเสนอ

งานชั้นที่ 4 ออกแบบลายเสื้อบริษัทเพื่อการโฆษณา 9 ลาย

งานชั้นที่ 5 ได้รับการอนุมัติลาย นำลายทั้ง 9 ลาย วางใส่เสื้อยืด ดำ ขาว เทา

งานชั้นที่ 6 ตัดต่อคลิปวิดีโอ อธิบายเส้นทางการไปบริษัท รุท บี ไทยแลนด์

งานชั้นที่ 7 รวบรวมเอกสารและภาพถ่าย แยกไฟล์เตอร์อย่างละเอียด

งานชั้นที่ 8 ทำโปสเตอร์ ขนาดA3 ของละคร เจนจะเป็นดาวสีนงา

งานชั้นที่ 9 ทำพรีเซนตการณ์นำเสนอ โลเคชั่น ละคร สายเลือดพระนาง





ประวัติผู้เขียน

6506400013

นางสาวยุรกาน การสมเพียร

เทคโนโลยีสารสนเทศ

แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

รหัสนักศึกษา

ชื่อ – สกุล

คณะ

สาขา

ที่อยู่

55/9 ถนนริมคลองบางสะแก แขวงบางค้อ เขตจอมทอง

กรุงเทพมหานคร

ผลงาน

การออกแบบสื่อวิดีโอและฟรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของ
ละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของบริษัท Media Studios (ช่อง7)



<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1Mc92lj0MeTOZSEmdZlBkX0RCBEqLCd45>

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบสื่อวิดีโอและพรีเซนเทชันสำหรับสถานที่ถ่ายทำของละครเรื่อง สายเลือดพระนาง ของ
บริษัท Media Studios (ช่อง7)

โดย

นางสาวยุรกาน การสมเพียร รหัส 6506400013

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2567