



รายงานโครงการพิเศษ

การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพลง 7 มหัศจรรย์

นางสาวเบญจวรรณ สังข์มงคล

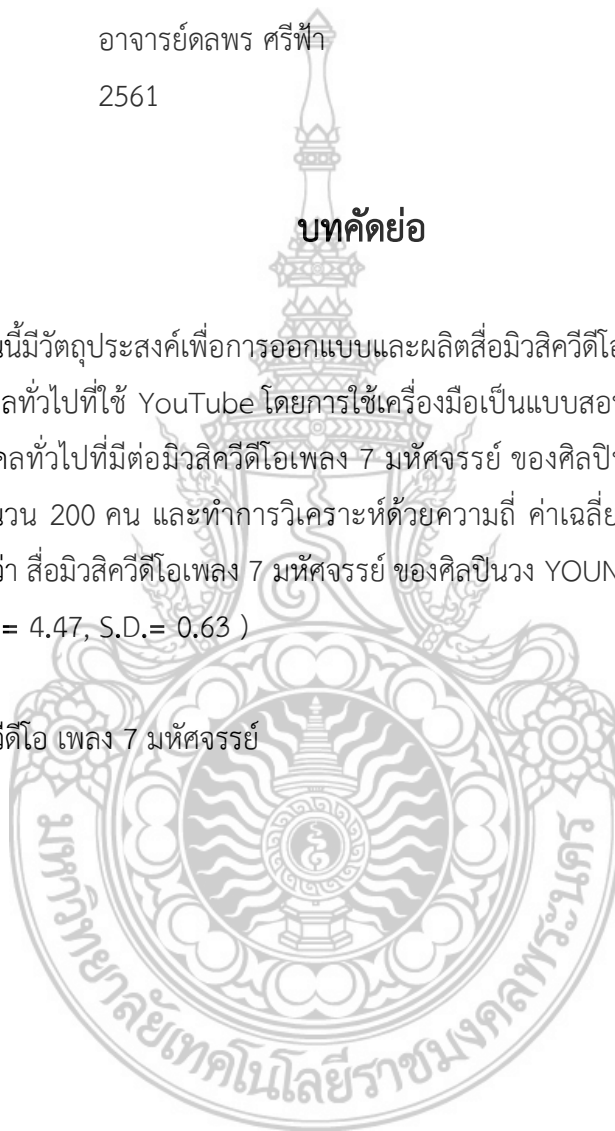
โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ปีการศึกษา 2561

ชื่อโครงการ	การออกแบบและผลิตสื่อมิวสิควิดีโอเพลง 7 มหัตศจรรย์
ชื่อ-สกุล	นางสาวเบญจวรรณ สังข์มงคล
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะ/มหาวิทยาลัย	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ดลพร ศรีฟ้า
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อมิวสิควิดีโอเพลง 7 และประเมินความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่ใช้ YouTube โดยการใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามออนไลน์เพื่อวัดความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่มีต่อมิวสิควิดีโอเพลง 7 มหัตศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน และทำการวิเคราะห์ด้วยความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนและร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า สื่อมิวสิควิดีโอเพลง 7 มหัตศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.63)

คำสำคัญ: มิวสิควิดีโอ เพลง 7 มหัตศจรรย์



Special Project Title	Design and Production of Music Video: 7 Wonders Song
Author	Miss Benjawan Sangmongkol.
Degree	Bachelor of Technology
Major Program	Multimedia Technology
Faculty/University	Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Project Advisor	Miss Donlaporn Srifar
Academic Year	2018

Abstract

This project aimed to design and production of music video: 7 wonders song of the bands YOUNG BONG, and to assess the satisfaction of the general public who use YouTube using a tool online surveys to gauge the satisfaction of the general public from 200 people. The statistic to analyze employed frequency, percentage, mean, and standard deviation. The study found that the satisfaction toward 7 wonders song was at highest level ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.63).

คำสำคัญ: Music Video, 7 Wonders Song

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการนี้ได้จัดทำและลุล่วงไปด้วยดีจากการให้คำแนะนำ กำกับการดูแลของ อาจารย์ดลพร ศรีฟ้า อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.วิชชพร เทียบจตุรัส อาจารย์ที่ปรึกษารายวิชาบริหารจัดการการผลิตงานมัลติมีเดียที่ช่วยผลักดันให้เกิดโครงการพิเศษนี้ขึ้น ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. ฉันทนา ปาปัดถา ที่ปรึกษารายวิชาโครงการพิเศษ ที่ให้คำแนะนำการบริหารจัดการโครงการให้ประสบความสำเร็จไปด้วยดี

โครงการนี้ ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นางสาวเบญจวรรณ สังข์มงคล





ใบรับรองโครงการพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพลง 7 นาทีจรรยา

โดย นางสาวเบญจวรรณ สังข์มงคล

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(นายณภัทร ฤกษ์ศิริสุข)
กรรมการภายนอก

(อาจารย์ดลพร ศรีฟ้า)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ณัฐภณ สุเมธอิจคม)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(อาจารย์อภิญญาพัทธ์ กุสิยารังสีหิ์)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
2.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
3.1 ขอบเขตการศึกษาโครงการ	2
4.1 กรอบแนวคิดการศึกษา	3
5.1 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
6.1 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 มิวสิควิดีโอ	6
2.2 การผลิตสื่อวิดีโอ	8
2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ผลิตมิวสิควิดีโอ	10
2.4 การนำวิดีโอไปใช้งาน	11
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	
1.3 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	13
2.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	14
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	14
4.3 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	15
5.3 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล	15
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
1.3 ผลการออกแบบและผลิตสื่อมิวสิควิดีโอเพลง 7มหัศจรรย์	16

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์	21
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	22
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	23
5.3 ข้อเสนอแนะ	23
เอกสารอ้างอิง	24
ภาคผนวก	
ก ขั้นตอนการทำงาน	28
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
ค หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์	39
ประวัติผู้จัดทำ	41



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ	24
4.1	จำนวนร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ	26
4.2	จำนวนร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ	26
4.3	ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ	27
4.4	ผลประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาและภาพรวม	28



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิด	3
4.1	การออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์	24
4.2	การตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์	25
4.3	การทำ Effect มิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์	25



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

มิวสิกวิดีโอเป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบเพลงหรือภาพที่สื่อความหมายจากเนื้อหาของเพลงเพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและความเพลิดเพลินจากการได้รับชมมิวสิกวิดีโอ นอกจากนี้มิวสิกวิดีโอยังสอดแทรกสิ่งที่เป็นประโยชน์และสิ่งที่ดีมีสาระไว้แต่จุดมุ่งหมายที่สำคัญที่ทำให้มีงานชนิดนี้ขึ้นมา คือ เพื่อส่งเสริมเพลงของศิลปินในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นในด้านการตลาดยอดขายจำหน่ายเทปเพลง หรือการโปรโมทให้ประชาชนได้คุ้นเคยกับเพลงของศิลปินจากอัลบั้มชุดนั้นมิวสิกวิดีโอ (Music Video) คือ ภาพประกอบเพลงที่ถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับเพลงเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ผลิตและคนฟังที่ดีความหมายและสร้างจินตนาการให้แบบสำเร็จรูปตั้งแต่มิวสิกวิดีโอกำเนิดขึ้นสามารถพิจารณามิวสิกวิดีโอในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางการโฆษณาประชาสัมพันธ์นิยมของมิวสิกวิดีโอในยุคแรกๆจึงเป็นการผลิตภาพประกอบเพลง หรือมีเพลงเป็นหลักภาพเป็นรองแต่ปัจจุบันพบว่า มิวสิกวิดีโอเพลงไม่ได้ยึดถือเพลงเป็นหลักราโอเกะเป็นที่นิยม มิวสิกวิดีโอก็นำมาซ้อนกับเนื้อเพลงทำเป็นวิดีโอ คาราโอเกะ และผลิตเป็นสื่อวีซีดีคาราโอเกะ

กระแสดนตรีฮิปฮอปกำลังถูกพูดถึงอย่างมากในประเทศไทย กับสไตล์การร้องที่เหมือนคนบ่นหรือ ‘แร็ป’ ของดนตรีชนิดนี้มีรากเหง้ามาจากเพลง disco rap ที่นิยมในกลุ่มชาวแอฟริกันอเมริกันในยุค 70s ก่อนจะถูกนิตยสารดนตรีเบอร์ตันของโลกอย่าง Rolling Stone เรียกว่า hip hop ในช่วง 80s และกลายเป็นดนตรีในกระแสหลักเมื่อปี 90s ยาวมาจนถึงปัจจุบัน

YOUNG BONG คือนักเต้นบ๊อบบอยธรรมดาที่มารวมตัวของ 2 หนุ่มมีหัวใจรักเสียงเพลงฮิปฮอป “ไบรอัน -มารุท เมนสาท” และ “เจมส์-สกล สงวนพัฒน์” ทั้งคู่ได้เริ่มทำเพลงแนวฮิปฮอปอธิบายงานเพลงของพวกเขาว่าทุกเพลงเกิดจากเรื่องราวรอบตัวเข้าใจง่าย และ ไม่มีอะไรซับซ้อนซึ่งเหมือนกับชื่อวง YOUNG BONG เป็นเพียงชื่อใช้เมื่อสมัยทำเพลงใต้ดินมาจนถึงปัจจุบัน ความเป็น YOUNG BONG เริ่มชัดเจนขึ้นเมื่อเพลง “Morning (มอนิ่ง)” ของพวกเขาได้รับการตอบรับจากแฟนเพลงวงการ์แร็ปเปอร์อย่างมาก ด้วยยอดการเข้าชมเพลงใน YouTube ถึง 9,156,033 ครั้ง และเมื่อบวกกับเพลง “กัญและกัญ” ที่ได้รับเสียงตอบรับจากแฟนเพลงฮิปฮอปเป็นอย่างมาก ทำให้ได้รับรางวัลศิลปินที่มีความเป็นแก่นจากเวที Rap is Now จนได้มีผลงานเพลงใหม่ที่ได้ร่วมร้องกับ Daboyway ผ่านทางช่อง YouTube และ

ใน iTunes เมื่อไม่นานมานี้ และจะมีรายการ Reality ที่ตามติดชีวิต YB ทางช่อง YB Channel และได้เป็นศิลปินในค่าย ไทยเทเนี่ยม

แนวเพลงของ YOUNG BONG เป็นแนวเพลงฮิปฮอปที่เน้นเนื้อหาเพลงในด้านสังคม ในปัจจุบันได้รับความนิยมมากขึ้น ถือได้ว่า YOUNG BONG เป็นหนึ่งในวงที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงและมีกลุ่มแฟนเพลงเหนียวแน่นที่สุดวงหนึ่งในปัจจุบันเป็นวงแร็ปเปอร์กลุ่มหนึ่ง ซึ่งประสบความสำเร็จจนสร้างกระแสเพลงฮิปฮอปใหม่หลังจากวงไทเทเนี่ยมเคยสร้างกระแสเพลงฮิปฮอปแล้วครั้งหนึ่ง “ไปรอัน และเจมส์” สองคนนักเต้นบ๊อย เลือกลงเส้นทางในวงการเพลงฮิปฮอปด้วยประสบการณ์ ทั้งมุ่งมั่นและตั้งใจ กว่าจะประสบความสำเร็จได้ไม่ใช่เรื่องง่ายๆ ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวทำให้ YOUNG BONG เป็นที่ยอมรับในฐานะศิลปินกลุ่มแนวฮิปฮอป

และเนื่องด้วยผลงานเพลงทั้งหมดที่ได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้มีการทำอัลบั้ม Hell Boys เกิดขึ้น โดยจะใช้เพลง 7 มหัตศจรรย์ เป็นเพลงหนึ่งอัลบั้มใหม่ของศิลปินวง YOUNG BONG กับแนวเพลงฮิปฮอปที่แต่งเองโดยตัวของศิลปินเอง เนื้อหาของเพลงจะเล่าประสบการณ์ชีวิตที่พูดถึงความพยายาม และมุมมองที่มีในสังคมของ วง YOUNG BONG จัดว่าเป็นเพลงหนึ่งที่หลาย ๆ คนกำลังรอฟัง

ดังนั้นผู้จัดทำจึงได้เสนอการจัดทำเพลง 7 มหัตศจรรย์ Music Video เพลง ในอัลบั้ม YOUNG BONG ให้ผู้ชมและผู้ฟังได้ชื่นชมเป็นการบอกเล่าเรื่องราวของภาพไปพร้อมกับเพลงเป็นการสร้างอารมณ์ให้คล้อยตามของบทเพลงมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อออกแบบและผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัตศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG
- 1.2.2 เพื่อวัดระดับความพึงพอใจของเพลง 7 มหัตศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG จากยอดไลค์ใน YouTube โดยการทำแบบสอบถามได้มิวสิกวิดีโอ

1.3 ขอบเขตการศึกษาของโครงการ

โครงการพิเศษนี้มีขอบเขตการศึกษา 3 ด้าน คือ

1.3.1 ด้านเนื้อหา

ออกแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัตศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ความยาว 4.02 นาที ด้วยเทคนิคการถ่ายทำในรูปแบบคลิปวิดีโอ

1.3.2 ด้านประชากร

ประชาชนทั่วไปที่รับชมมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของวง YOUNG BONG ใน YouTube

1.3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ออกแบบและผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

ตัวแปรตาม วัดระดับความพึงพอใจของเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

จากยอดไลค์ใน YouTube

1.3.4 ด้านเวลา

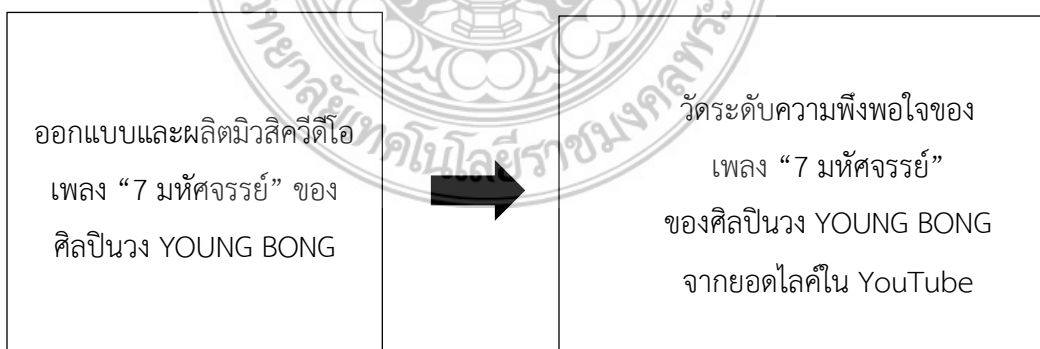
ระยะเวลาตั้งแต่เดือนกันยายน ถึง เดือนมีนาคม

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา
1. คิดหัวข้อเรื่องหาข้อมูล	กันยายน
2. ติดต่อศิลปิน YOUNG BONG	กันยายน
3. ออกแบบสตอรี่บอร์ด	ตุลาคม
4. ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ	พฤศจิกายน
5. ดำเนินการผลิตสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์	ธันวาคม
6. เผยแพร่ผลงาน	กุมภาพันธ์
7. เก็บข้อมูลวัดระดับความพึงพอใจ	มีนาคม

1.4 กรอบแนวคิดการศึกษา

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพ 1.1 กรอบแนวคิดการศึกษา

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 วิดีทัศน์ หมายถึง การบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง หรือเป็นแหล่งบันทึกข้อมูล เล็กทรอนิกส์ ด้วยระบบแอนะล็อก (Analog) หรือ ระบบดิจิทัล (Digital) โดยสามารถถ่ายทอดภาพและเสียงที่บันทึกนั้นออกมาได้ทางเครื่องรับโทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประโยชน์ในการสามารถถ่ายทอดทั้งภาพ และเสียงออกมาได้

1.5.2 ออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ ซึ่งการออกแบบครอบคลุมถึงการออกแบบวัตถุ ระบบ หรือ ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงต่างๆ มาประสมประสานกันออกเป็นสื่อต่างๆ

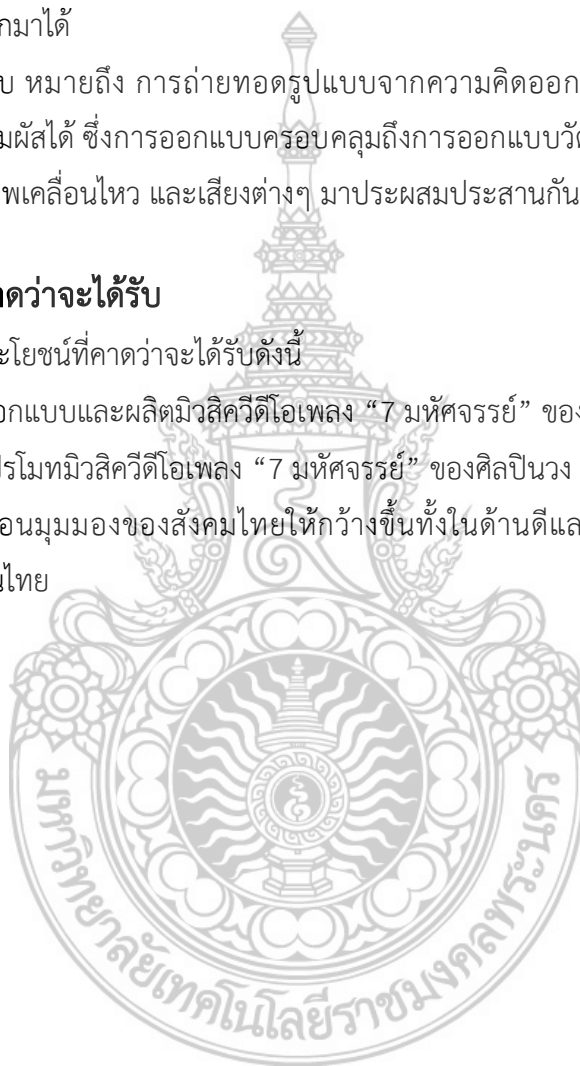
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับดังนี้

1.6.1 ได้สื่อออกแบบและผลิตมิวสิควิดีโอเพลง “7 มหัศจรรย์” ของศิลปินวง YOUNG BONG

1.6.2 ได้สื่อโปรโมทมิวสิควิดีโอเพลง “7 มหัศจรรย์” ของศิลปินวง YOUNG BONG

1.6.3 ได้สะท้อนมุมมองของสังคมไทยให้กว้างขึ้นทั้งในด้านดีและไม่ดี เพื่อสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ความเป็นไทย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการศึกษาเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

- 2.1 มิวสิกวิดีโอ
 - 2.1.1 รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ
 - 2.1.2 ขั้นตอนการผลิตสื่อมิวสิกวิดีโอ
- 2.2 การผลิตสื่อวิดีโอ
 - 2.2.1 หลักพื้นฐานสำคัญในการตัดต่อวิดีโอ
 - 2.2.2 การตัดต่อวิดีโอ
 - 2.2.3 เทคนิคการตัดต่อวิดีโอ
- 2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ
- 2.4 การนำวิดีโอไปใช้งาน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 มิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอ หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิกวิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายภาพวงดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมามีนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามาเป็นการการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง พอมาถึงยุคที่คาราโอเกะเป็นที่นิยม มิวสิกวิดีโอก็นำมาซ้อนกับเนื้อเพลง ทำเป็น วิดีโอคาราโอเกะ และผลิตเป็นสื่อแผ่นงานแสง (วีซีดี) คาราโอเกะ

2.1.1 รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ

รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2545:455-456) ก็ได้กล่าวถึงรูปแบบของมิวสิกวิดีโอไว้ รูปแบบของมิวสิกวิดีโอจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับการจดจำ (Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิกวิดีโอที่เห็นได้ จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบดังต่อไปนี้

2.1.1.1 มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้าง ความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มักเป็นการนำเสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรีหรือนักร้องร้องเพลงอยู่บน เวที

2.1.1.2 ตัวละคร แม้ว่าโดยทั่วไปแล้วตัวละครที่ปรากฏใน MV จะหมายรวมถึงศิลปิน หรือตัวละครหลัก, นักดนตรีหรือวงดนตรี , แดนเซอร์หรือคอรัส และผู้คุมคอนเสิร์ต ซึ่งต่างก็มีบทบาท การแสดงออกตามแต่สถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม “ศิลปิน” ในฐานะที่เป็นตัวละคร หลักนั้นมักได้รับการส่งเสริมภาพลักษณ์ภายใต้การสื่อหรือเสริมสร้างความหมายอย่างโดดเด่นที่สุดใน ที่นี้อาจสรุปได้ว่าเราอาจสื่อความหมายของ “สถานภาพและบทบาทเฉพาะ” ของศิลปินออกมาได้ใน 2 รูปแบบหลักๆ คือ สถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปิน ในฐานะที่เป็นผู้ถูกกระทำจากความรัก (Passive) กับ สถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐานะที่เป็นผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเอง ไปได้ (Active) แต่ในมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่มักจะถ่ายทอดภาพตัวแทนของสถานภาพและบทบาทของ ศิลปินออกมาในรูปแบบของ “ผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเองไปได้” เป็นหลักสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ผลิต มิวสิควิดีโอเจตนาที่จะสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ “ความเป็นดารา” ของศิลปินส่วนใหญ่ให้ป็นผู้ที่มี บุคลิกภาพและความฉลาดเฉลียวทางสติปัญญา เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายผู้รับสารได้รู้สึกชื่นชมและเข้าถึง ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด

2.1.1.3 การเล่าเรื่อง ในภาพรวมแล้ว MV ส่วนใหญ่ที่มีคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธ การสร้างความหมายร่วมกันทั้งในด้าน “การलिขิงค์เล่าเรื่อง” และในด้าน “โครงเรื่องที่สมบูรณ์ ชัดเจน” นั้นจะมีขอบเขตที่กว้างขวางในด้านวิธีการสื่อ หรือ เสริมสร้างความหมายให้กับตัวภาพ ตัวแทนของการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะในส่วนของ “แก่นเรื่อง”, “การเปิดเรื่อง”, “ปมแห่งความขัดแย้ง”, “การคลี่คลาย”, “การจบเรื่อง” หรือ “ลำดับก่อน-หลังของเหตุการณ์” ก็ต่างต่างจาก MV ที่มีเพียง คุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกันในด้านวิธีการสื่อสารหรือเสริมสร้าง ความหมายให้กับภาพตัวแทนของการเล่าเรื่องในทุกๆส่วนได้ไม่น้อยกว่านั่นเอง

2.1.2 ขั้นตอนการผลิตสื่อมิวสิควิดีโอ

ก่อนที่จะลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่องจะต้องผ่านกระบวนการคิดวางแผนมาอย่างรอบ ครอบไม่ใช่ไปถ่ายวิดีโอแล้วก็นำมาตัดต่อเลย โดยไม่มีการคิดให้ดีก่อนที่จะถ่ายทำเพราะปัญหาที่มัก เกิดขึ้นเสมอก็คือการที่ไม่ได้ภาพตามที่ต้องการเนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอใน ที่นี้ ขอแนะนำแนวคิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการจะไม่ต้องมา เสียเวลาแก้ไขภายหลัง โดยมีลำดับแนวคิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น ดังนี้

2.1.2.1 เขียน Storyboard สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอก็คือ การเขียน Storyboard คือ การจินตนาการฉากต่างๆก่อนที่จะถ่ายทำจริงในการเขียน Storyboard อาจวิธี ง่ายๆไม่ถึงขนาดวาดภาพประกอบก็ได้ เพียงเขียนวัตถุประสงค์ของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไร

หรืองานประเภทไหน จากนั้นดูว่าเราต้องการภาพอะไรบ้างเขียนออกมาเป็นฉากเรียงลำดับ 1, 2, 3,

2.1.2.2 เตรียมองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำงานวิดีโอเราจะต้องเตรียมองค์ประกอบต่างๆ ให้ครบถ้วนไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพนิ่ง ไฟล์เสียง หรือไฟล์ดนตรี

2.1.2.3 ตัดต่องานวิดีโอการตัดต่อคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นงานวิดีโองานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับารตัดต่อเป็นสำคัญซึ่งเราจะต้องเรียนรู้การตัดต่อในบทต่อไปก่อน

2.1.2.4 ใส่เอฟเฟกต์/ตัดต่อใส่เสียงในขั้นตอนการตัดต่อเราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.1.2.5 แปลงวิดีโอ เพื่อนำไปใช้งานจริงขั้นตอนการแปลงวิดีโอเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำงานวิดีโอที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้นไปใช้งาน โปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น ทำเป็น VCD, DVD หรือเป็นไฟล์ WMV สำหรับนำเสนอทางอินเทอร์เน็ต

2.2 การผลิตสื่อวิดีโอ

2.2.1 หลักพื้นฐานสำคัญในการตัดต่อวิดีโอ

การตัดต่อเป็นการสร้างเรื่องราวขึ้นมาให้สมบูรณ์ โดยให้ภาพและเสียงมีความต่อเนื่องกันโดยตลอด การจะทำเรื่องราวให้สมบูรณ์โดยการตัดต่อนั้นจะต้องคำนึงถึงหลักพื้นฐานสำคัญดังต่อไปนี้

2.2.1.1 รายละเอียดของสิ่งที่ต้องการจะกล่าวถึง ผู้ชมรายการมักจะต้องการจดจำภาพของบุคคลหรือสิ่งของจากข้อใดหนึ่งไปยังอีกข้อหนึ่งได้ ดังนั้นให้หลีกเลี่ยงการตัดต่อภาพจากภาพที่เปลี่ยนระยะทางหรือมุมกล้องที่ไกลมากมาเป็นภาพที่ใกล้มาก หรือภาพถ่ายจากมุมด้านหน้าของคนที่ไม่ไกลตัดมาเป็นภาพถ่ายจากข้างหลังบุคคลเดียวกันที่ใกล้มาก แต่ถ้าจำเป็นต้องตัดต่อภาพแบบนี้จะต้องเชื่อมโยงสัมพันธ์ของภาพให้ต่อเนื่อง โดยคำอธิบายว่าภาพนี้เป็นบุคคลเดียวกันกับที่เห็นในข้อต่อก่อนหน้านี้

2.2.1.2 สถานที่ในฉาก เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ จะต้องรักษาให้ตำแหน่งของบุคคลหรือสิ่งของที่ปรากฏในภาพอยู่ในฉากเดียวกัน เช่น ฉากการสนทนาของ 2 คน ซึ่งถ่ายข้ามไหล่ของแต่ละคนเพื่อจับภาพของคู่สนทนานั้น ผู้ชมก็ต้องการที่จะเห็นว่าอีกคนนั้นก็ยังคงอยู่ในจอเหมือนกัน แต่จะเปลี่ยนไปถ่ายในมุมตรงข้าม และที่สำคัญเวลาถ่ายทำและต้องย้ายกล้อง ก็ต้องคำนึงถึงเส้นแบ่งการสนทนา (Vector Line บางที่เรียกว่า Line of Conversation หรือ Conversation Axis หรือ

Principal Axis) คือ จะต้องตั้งกล้องถ่ายจากเส้นแบ่งด้านเดียวกัน มิฉะนั้นการตัดต่อภาพจะกระโดด หรือจะเป็นภาพการสนทนาที่หันหน้าไปทิศทางเดียวกัน

2.2.1.3 การเคลื่อนไหวของผู้แสดง การตัดต่อภาพให้ออกกับปฏิกิริยาของผู้แสดงมีความต่อเนื่องอย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุด ให้ตัดภาพระหว่างการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ไม่ใช่ก่อนและหลังการเคลื่อนไหวนั้น

2.2.1.4 สี สีสันของภาพมีความสำคัญในการลำดับภาพให้ต่อเนื่อง ถ้าฉากต่อเนื่องที่เป็นฉากเดียวกันแต่ถ่ายทำหลายครั้ง ต่างเวลากัน เมื่อนำมาลำดับเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันต้องระมัดระวังว่าอุณหภูมิสีของแสงแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งเป็นเหตุให้สะดุดความรู้สึกของผู้ชม

2.2.1.5 เสียง เสียงจะต้องมีความสัมพันธ์กับภาพ การตัดต่อบางรายการต้องการใช้เสียงจริงที่ได้บันทึกไว้ระหว่างการถ่ายทำในบางช่วง เช่น เสียงการสัมภาษณ์ ในการตัดต่อคำพูดที่ไม่ต้องการออก ต้องระวังให้คำพูดนั้นลงจังหวะให้ดี ในช่วงคำถามหรือคำตอบ ส่วนบางตอนอาจต้องการให้ได้เสียงประกอบพิเศษเข้าไป เพื่อแสดงเหตุการณ์ในสภาพแวดล้อมนั้นอย่างต่อเนื่อง เช่น เสียงแบคราวน์ เสียงยวดยาน เสียงผู้คนโห่ร้อง เป็นต้น

2.2.2 การตัดต่อวิดีโอ

การตัดต่อ หมายถึง การลำดับภาพและเสียงมาประกอบกัน โดยเรียงร้อยตามสตอรี่บอร์ดไม่ให้ภาพขัดกับความรู้สึก หรือมีเหตุการณ์ซ้ำซ้อนกันจากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน โดยรักษาคูณภาพของภาพและเสียงให้กลมกลืนกัน

2.2.3 เทคนิคการตัดต่อวิดีโอ

2.2.3.1 มุมกล้อง มุมกล้องในระดับที่แตกต่างกันจะทำให้ความหมาย และความรู้สึกที่แสดงออกมานั้นแตกต่างกันออกไป

2.2.3.1.1 ภาพมุมปกติ (Normal Angle Shot) เป็นมุมกล้องที่ใช้กันมากที่สุด ภาพจะอยู่ในระดับสายตา โดยยึดเอาสิ่งที่ถ่ายเป็นหลักไม่ใช่ระดับสายตาของผู้ถ่าย

2.2.3.1.2 ภาพมุมสูง (High Angle Shot) ระดับของกล้องจะอยู่สูงกว่าวัตถุที่ถ่าย โดยถ่ายลงมาให้เห็นภาพแสดงถึงความด้อยต่ำขาดพลังภาพมุมสูงเหนือศีรษะ และปลายเท้าเป็นภาพที่มีระยะใกล้เข้ามามากกว่า ELS

2.2.3.1.3 Medium Close Up (MCU) ภาพจะเน้นสิ่งที่ถ่ายมากขึ้น

2.2.3.1.4 Close up (CU) เป็นภาพที่ถ่ายใกล้มากๆ จนฉากหลังแทบจะไม่มี ความหมาย

2.2.3.1.5 Extreme Close up (ECU) เป็นภาพที่ถ่ายใกล้มากๆ จนสิ่งที่ถ่ายเป็นจุดเด่นเต็มจอโทรทัศน์

2.2.3.2 การเคลื่อนกล้อง

2.2.3.2.1 Pan คือ การเคลื่อนกล้องในแนว Horizontal คือ จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้ายในแนวนอน

2.2.3.2.2 Till เป็นการเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Vertical) คือ ขาของกล้องอยู่กับที่ แต่หัวกล้องยกขึ้นในแนวตั้ง (Till-Up) และกดลง (Till-down)

2.2.3.2.3 Dolly คือ การเคลื่อนกล้องทั้งขากล้องและตัวกล้องเข้าไปใกล้หรือถอยหลังห่างจากผู้แสดง

2.2.3.2.4 Zoom เป็นการเคลื่อนเข้า-ออกเฉพาะเลนส์

2.2.3.3 การประกอบภาพหรือการจัดองค์ประกอบภาพ การประกอบภาพนั้นไม่ใช่เพียงแต่จับภาพออกมา แต่หมายถึงวิธีการควบคุมความต่อเนื่องทางความคิด ต้องให้ผู้ชมได้รู้ได้เห็นในสิ่งที่ตนเองต้องการจะบอก ซึ่งต้องไม่ทำให้ผู้ชมไขว้เขวสับสนหรือหันเหความสนใจไปยังจุดอื่นที่ผิดไปจากเป้าหมายที่วางไว้

2.2.3.4 การเชื่อมต่อภาพ (Transition)

2.2.3.4.1 การตัดภาพ (Cut) หมายถึง การเปลี่ยนภาพอย่างแบบฉับ โดยการเปลี่ยนจากภาพหนึ่งมาอีกภาพหนึ่ง โดยไม่มี อะไรมาคั่น ใช้ชื่อที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การตัดต่อตลกตลก

2.2.3.4.2 การตัดแบบเร็ว (Quick cut) หมายถึง การตัดแบบเร็ว ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจและให้กระชับ

2.2.3.4.3 ภาพจางซ้อน (Dissolve) หมายถึง การเชื่อมต่อภาพ โดยการใช้ชื่อทแรกค่อยๆจางออกไป ในขณะที่ฉากหลังจะ ค่อยๆจางซ้อนเข้ามา จนกระทั่งชื่อทแรกจางหายไปเหลือแต่ชื่อทหลังเท่านั้น ใช้สำหรับคั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง หรือระหว่างหลายฉาก ซึ่งเป็นเวลาที่ล่วงเลยมาไม่นานนัก และในภาพของฉากแรกกับฉากหลังไม่มีอะไรให้สังเกตเห็นได้ว่ามีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน

2.2.3.4.4 การหยุดภาพ (Freeze) หมายถึง การหยุดภาพที่กำลังเคลื่อนไหวให้นิ่งตรงจุดที่ต้องการ เพื่อเน้นความสนใจ เพื่อแสดงแสดงรายละเอียดบางส่วนของสิ่งที่ถูกถ่าย

2.2.3.4.5 ภาพจาง (Fade) ภาพจางมี 2 แบบ คือ

2.2.3.4.5.1 Fade In คือ การต่อเชื่อมภาพเริ่มจากภาพมืดสนิทไม่มีภาพ แล้วค่อยๆ ปรากฏเป็นภาพเลื่อนกลางจนเป็นภาพที่มองเห็นชัดเจนมักใช้ในตอนเริ่มเรื่อง หรือเริ่มต้นใหม่ เหมือนการเปิดฉาก

2.2.3.4.5.2 Fade Out เป็นการเริ่มต้นจากภาพที่ปรากฏชัดเจนอยู่แล้ว ค่อยๆ เลื่อนกลางและหายไปกลายเป็นภาพมืดสนิท มักใช้ตอนจบเรื่อง การใช้การจางภาพ

สามารถใช้คั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง ซึ่งเป็นเวลาที่ล่อง มานาน หรือสถานที่นั้นอยู่ห่างกันไกลมาก

2.2.3.5 ภาพกระโดด (Jump Cut) การเกิดภาพกระโดด การที่มีภาพหายไปจากกลาง Shot ที่ควรจะเชื่อมระหว่าง Shot แรก กับ Shot สุดท้าย ทำให้ภาพดูไม่ต่อเนื่อง / การตัดภาพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก บุคคลเดียวกัน ขนาดภาพเท่ากัน / การตัดภาพที่มีขนาดแตกต่างกัน เช่น จากภาพ VLS เป็น CU

2.2.3.6 ภาพเลื่อนเข้าหากัน (Morphink) การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งอย่างต่อเนื่อง ด้วยการละลายเข้าหากันจนเป็นภาพใหม่ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่องคนเหล็ก และเรื่อง โรโบคอป

2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ

2.3.1 กล้องวิดีโอ เป็นกล้องที่ใช้ในการถ่ายข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ เพื่อทำการตัดต่อโดยการตัดต่อจะเน้นการตัดต่อในระบบ Non-Linear หรือการตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ดังนั้นจึงต้องมีการถ่ายข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ก่อน

2.3.2 การ์ดตัดต่อ การถ่ายข้อมูลจากกล้องวิดีโอเข้าสู่คอมพิวเตอร์ จะต้องมีการ์ดตัดต่อ (Capture card) ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการผ่านสัญญาณวิดีโอเข้าสู่คอมพิวเตอร์ และทำหน้าที่ในการบีบอัดข้อมูลวิดีโอให้มีขนาดเล็กลง

2.3.3 สายส่งสัญญาณ เป็นสายสำหรับส่งสัญญาณจากกล้องวิดีโอเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ หากกล้องที่ใช้เป็นแบบ Analog ก็จะใช้สายประเภท S-Video หรือ Component แต่ถ้าเป็นกล้องประเภท Digital ก็จะใช้สายประเภท IEEE 1394 หรือสาย DV เช่น สาย Fire wire, i. Link, m LAM

2.3.4 ซอฟต์แวร์ หรือโปรแกรมสำหรับการจับภาพวิดีโอ (Capture) ซึ่งคุณอาจจะใช้โปรแกรมที่ได้รับมาพร้อมกับการ์ดทำการ Capture ก็ได้ หรือจะใช้โปรแกรมอื่นๆ ก็ได้ เช่น WinDVR, PowerVCR, Pinnacle Studio, WinDVR, AVI_io_tral

2.3.5 เครื่องคอมพิวเตอร์ ควรเป็นเครื่องที่มาความเร็วของซีพียูสูง ไม่ควรต่ำกว่า Pentium III 500 MHz ควรเป็นเครื่องที่ใช้ฮาร์ดดิสก์ที่มีความเร็วสูง เช่น ความเร็ว 7200 rpm แบบ UDMA /66 หรือ UDMA/100 หากเป็นฮาร์ดดิสก์แบบ SCSI จะยิ่งดี และควรมีขนาดที่มากเพียงพอสำหรับเก็บข้อมูลวิดีโอได้

2.4 การนำวิดีโอไปใช้งาน

วิดีโอสามารถนำไปใช้งานได้หลาย ๆ ลักษณะซึ่งสามารถแสดงดังต่อไปนี้

2.4.1 ด้านบันเทิง (Video Entertainment) สามารถบันทึกมิวสิกวิดีโอ รายการโทรทัศน์ ที่ชื่นชอบ บันทึกการแสดงสด หรือในงานเลี้ยงสังสรรค์ต่าง ๆ เพื่อนำกลับมาชมได้อีกครั้ง

2.4.2 ด้านการนำเสนองาน (Video Presentation) สำหรับแนะนำสินค้ากิจกรรมด้านต่าง ๆ

2.4.3 ด้านงานสะสมวิดีโอ (Video Album) สามารถผลิต Video ที่ใช้เพื่อบันทึกภาพแห่ง ความทรงจำ รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระทำร่วมกันขณะที่เรากำลังศึกษาอยู่

2.4.4 ด้านการศึกษา (Education Program) ผลิตสื่อการเรียนการสอนของอาจารย์ใน รูปแบบของวิดีโอเทป ซีดีรอม หรือภาพนิ่ง เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ทั้งในชั้นเรียน และ ทางออนไลน์

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปริญญ์ เกตุประกอบ , เดชวิฑ์ อุดลยรัตน์ และชานนท์ ช้างอยู่ (2557) ได้ทำโครงการเกี่ยวกับ เรื่อง การผลิตดนตรีและมิวสิกวิดีโอเพลง INEXTRICABLE ของกลุ่มศิลปิน MASSIVE BAT มี วัตถุประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อเรียนรู้ในด้านการทำงานเรื่องการใช้เสียงและผลิตผลงานเพลง และยังได้ เรียนรู้การทำงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นในกลุ่ม เพื่อประกอบการสร้างสรรค์งานมิวสิกวิดีโอ การผลิตเสียงสำหรับซีดีในงานมัลติมีเดีย เพื่อถ่ายถอดรูปแบบเสียงดนตรีบรรเลงแต่ละบทเพลงให้มีความหมายแตกต่างกัน มีเนื้อเรื่องเพื่อนสื่อสารอารมณ์เพลง ซึ่งมีขั้นตอนการผลิตเพลง 5 เพลงและ เพลงประกอบมิวสิกวิดีโอ 1 ชิ้น โดยมีอยู่ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการเตรียมงาน ก่อนเริ่มผลิตมิวสิกวิดีโอ โดยมีผังสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นตัวกำกับแผนงานก่อนเริ่มถ่ายทำ ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอน หลังการผลิต (Post Production) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการผลิต โดยถ่ายทำเสร็จแล้วนำไปตัดต่อ ในโปรแกรมต่างๆ ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่เพื่อนประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ หรือให้ผู้ ที่สนใจติดตามนำไปประยุกต์ใช้ในงานโฆษณาหรืองานภาพยนตร์สั้น

บทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการศึกษาโครงการเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขั้นตอนและการดำเนินงาน

การดำเนินโครงการเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG เป็นการผลิตสื่อวีดีโอเพลง มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.1.1 กำหนดหัวข้อโครงการและรายละเอียด

ในการกำหนดหัวข้อโครงการ เลือกหัวข้อและประเด็นหรือปัญหาที่ต้องการศึกษา เสนอความสนใจเกี่ยวกับสถานที่และรายละเอียดของงาน โดยผู้จัดทำเลือกเป็นการออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

3.1.2 พบอาจารย์ที่ปรึกษา

เมื่อได้หัวข้อและรายละเอียดของงานเรียบร้อยแล้ว จึงพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพูดคุยเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ การใช้โทนสี และการแทรกสื่อที่เป็นมัลติมีเดีย

3.1.3 ติดต่อศิลปิน สอบถามข้อมูลและรายละเอียด

ติดต่อศิลปิน สอบถามข้อมูลและรายละเอียดของเพลง 7 มหัศจรรย์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใส่ในชิ้นงาน

3.1.4 การออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์

การออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอจะเทคนิคการซ้อนภาพและสีสลับกันไปมาให้ดูหน้าสนใจ ใช้การ Fade In และ Fade Out เปลี่ยนภาพอย่างแบพลื่นตัดต่อเรื่องราวตามเนื้อเพลง

3.1.5 เผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่มิวสิควีดีโอผ่านเว็บไซต์ YouTube โดยตั้งชื่อสื่อมิวสิควีดีโอ YB – 7 Amazing (7 มหัศจรรย์) : (Official Video)

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

วัดระดับความพึงพอใจของเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG จากยอดไลค์ใน YouTube โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมิวสิกวิดีโอ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่ Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effect

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

3.4 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 การดำเนินการทดลอง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้หลักการเก็บข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจจากบุคคลทั่วไปที่อายุ 20 ถึง 31 ปีขึ้นไป จำนวน 200 คน มีขั้นตอน ดังนี้

3.4.1.1 ให้กลุ่มเป้าหมายชมสื่อมิวสิกวิดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

3.4.1.2 หลังจากกลุ่มเป้าหมายได้ชมสื่อ ทางผู้ศึกษาทำการแจกลิงค์แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.4.1.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาสรุปผลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมิวสิกวิดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.4.2.1 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีระดับการประเมิน 5 ระดับ คือ

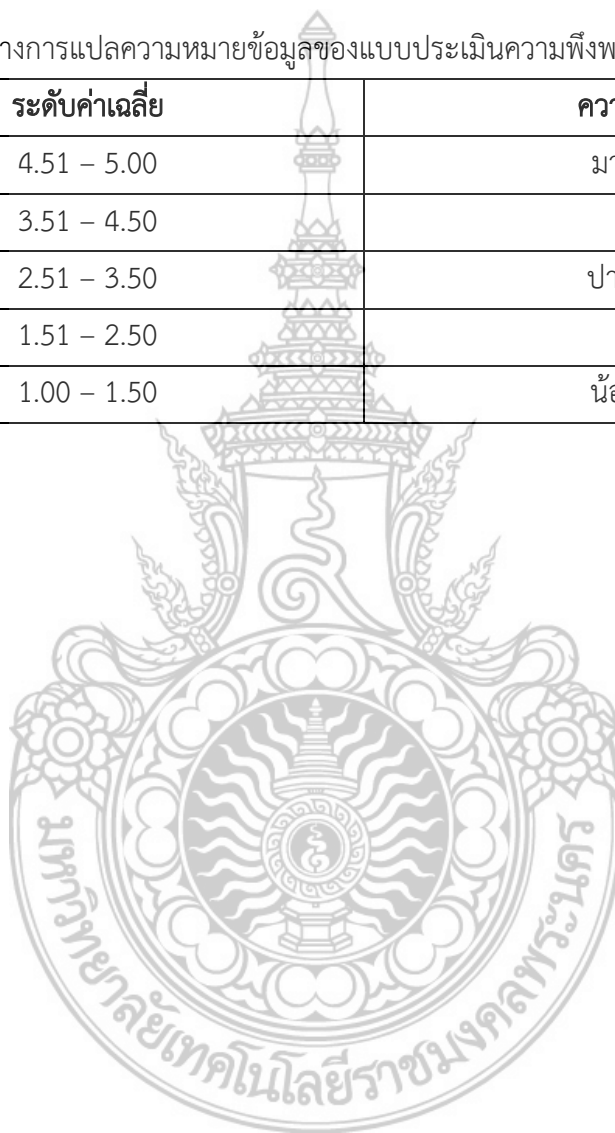
- | | | |
|---|---------|-------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมิวสิควีดีโอ เพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด



บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

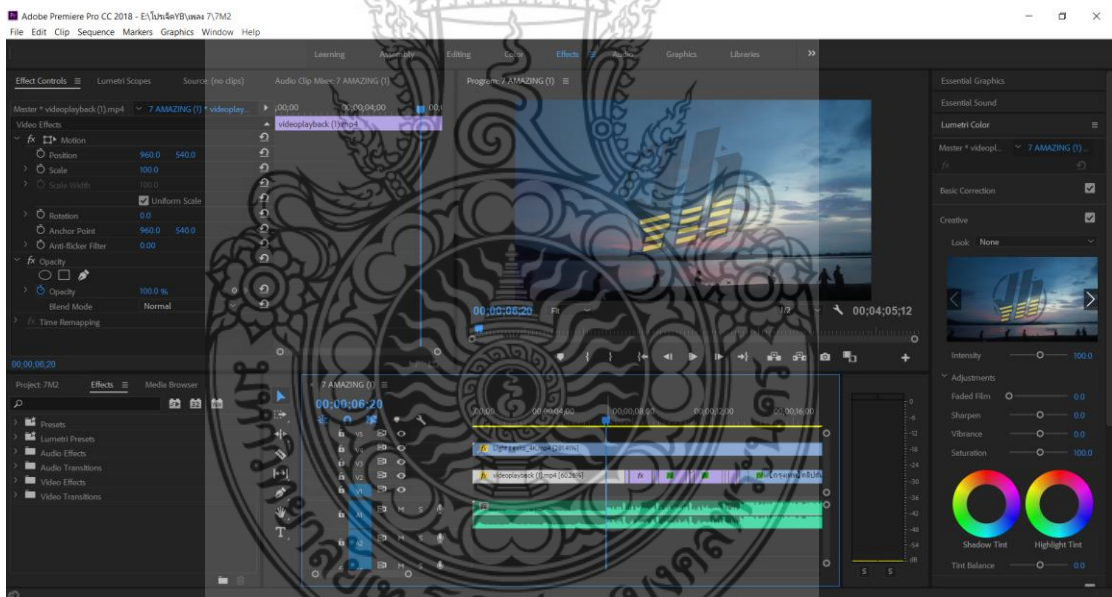
การศึกษาโครงการเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG สามารถดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

4.1 ผลการออกแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อการออกแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

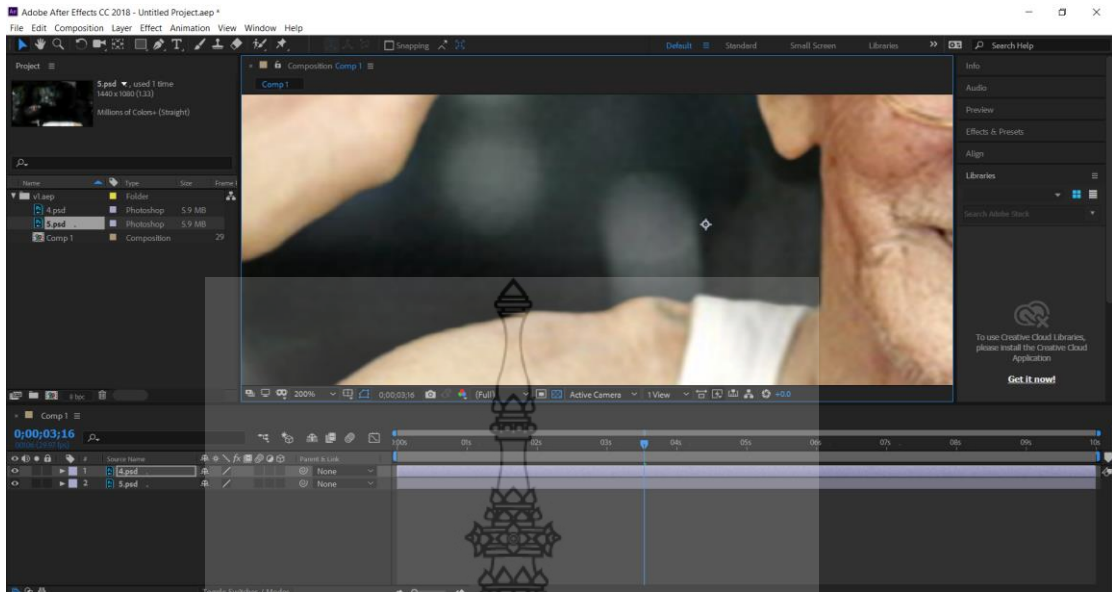
4.1 ผลการออกแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

จากการดำเนินงานการผลิตออกแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG สามารถนำเสนอผลสำเร็จของการดำเนินงาน ดังนี้



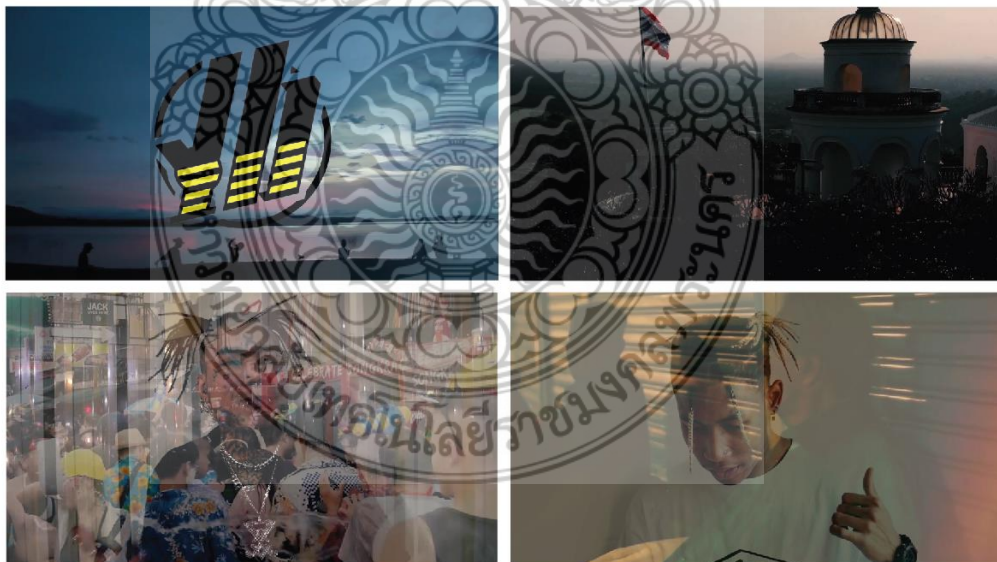
ภาพที่ 4.1 การผลิตสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

จากภาพ 4.1 เป็นการตัดต่อสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ที่ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการทำมิวสิกวิดีโอเพลง



ภาพที่ 4.2 การผลิตสื่อมัลติมีเดียวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

จากภาพ 4.2 เป็นการทำ Effects ที่ใช้โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 4.3 การผลิตสื่อมัลติมีเดียวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

จากภาพ 4.3 เป็นการนำเสนอภาพรวมของมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ที่ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

4.2 ผลประเมินความพึงพอใจ

การประเมินผลโดยจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจจากบุคคลทั่วไป เรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิกวีดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG จำนวน 200 คน

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ เพศ อายุ ทำการวิเคราะห์ ข้อมูลแจกแจงความถี่ และร้อยละ สามารถนำข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. ชาย	135	32.00	1
2. หญิง	64	67.50	2
3. อื่นๆ	1	0.50	3
รวม	200	100.00	

จากตาราง 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามเพศ พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 67.50 รองลงมาเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 32.00 และเพศทางเลือก คิดเป็นร้อยละ 0.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. ต่ำกว่า 20 ปี	65	32.50	2
2. 21-30 ปี	114	57.00	1
3. 31 ปีขึ้นไป	21	10.50	3
รวม	200	100.00	

จากตาราง 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกตามอายุ พบว่าส่วนใหญ่เป็นช่วงอายุ 21-30 ปีขึ้นไป จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 รองลงมาเป็นช่วงอายุระหว่าง ต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 และช่วงอายุระหว่าง 31 ปีขึ้นไป จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 10.50

4.2.2 ความพึงพอใจ

การประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ทำการวิเคราะห์ด้วยข้อมูลแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ในแต่ละด้าน ดังตาราง

ตารางที่ 4.4 ผลประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลความหมาย		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	\bar{x}	S.D	ความหมาย
1. มิวสิควีดีโอสอดคล้องกับเนื้อเพลง	114 (57.00)	61 (30.50)	25 (12.50)	0 (0)	0 (0)	4.44	0.70	มาก
2. ความเหมาะสมของการใช้โทนสี	145 (72.50)	41 (20.50)	14 (7.00)	0 (0)	0 (0)	4.65	0.60	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของการใส่ Effects	124 (62.00)	54 (27.00)	22 (11.00)	0 (0)	0 (0)	4.51	0.68	มากที่สุด
ผลรวมด้านการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอ						4.53	0.66	มากที่สุด

จากตาราง 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ในด้านการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.53 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อ 2) ความเหมาะสมของการใช้โทนสี ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.65 รองลงมาคือข้อ 3) มีความเหมาะสมของการใส่ Effects ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51 และข้อ 1) มิวสิกวิดีโอสอดคล้องกับเนื้อเพลงวิดีโอ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 ผลประเมินความพึงพอใจด้านภาพรวมเนื้อหาและมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลความหมาย		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	\bar{x}	S.D	ความหมาย
1. มีความพึงพอใจต่อมิวสิกวิดีโอ	90 (45.00)	76 (38.00)	34 (17.00)	0 (0)	0 (0)	4.28	0.73	มาก
2. มีความพึงพอใจต่อเนื้อเพลง	104 (52.00)	62 (31.00)	34 (17.00)	0 (0)	0 (0)	4.35	0.75	มาก
3. ชอบภาพรวมของการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอ	100 (50.00)	70 (35.00)	30 (15.00)	0 (0)	0 (0)	4.35	0.72	มาก
ผลรวมด้านภาพรวมเนื้อหาและมิวสิกวิดีโอ						4.32	0.73	มาก

จากตาราง 4.5 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG ในด้านภาพรวมเนื้อหาและมิวสิกวิดีโอ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.32 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อ 2) มีความพึงพอใจต่อเนื้อเพลง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.35 รองลงมาคือข้อ 3) ชอบภาพรวมของการออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.35 และข้อ 1) มีความพึงพอใจต่อมิวสิกวิดีโอ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.28 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG สามารถนำผลการวิจัยมาสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผลการศึกษา
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

โครงการเรื่อง การออกแบบสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG สามารถสรุปผลโครงการ ดังนี้

5.1.1 วัตถุประสงค์โครงการ

5.1.1.1 เพื่อออกแบบและผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

5.1.1.2 เพื่อวัดระดับความพึงพอใจของเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG จากยอดไลค์ใน YouTube โดยการทำแบบสอบถามได้มิวสิกวิดีโอ

5.1.2 ขอบเขตการศึกษาโครงการ

ประชาชนทั่วไปที่รับชมมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของวง YOUNG BONG ใน YouTube ได้แก่ บุคคลทั่วไปอายุต่ำกว่า 20 ถึง 31 ปีขึ้นไป จำนวน 200 คน

5.1.3 ด้านประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ประชาชนทั่วไปที่รับชมมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของวง YOUNG BONG ใน YouTube ได้แก่ บุคคลทั่วไปอายุต่ำกว่า 20 ถึง 31 ปีขึ้นไป จำนวน 200 คน เพศชาย 135 คน เพศหญิง 64 คน และเพศทางเลือก 1 คน

5.1.4 ด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ออกแบบและผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

ตัวแปรตาม วัดระดับความพึงพอใจของเพลง 7 มหัทศจรีย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

5.1.5 ด้านเครื่องมือ

5.1.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่ Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effect

5.1.5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ความพึงพอใจต่อการออกแบบและผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะประชาชนทั่วไปที่รับชมมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของวง YOUNG BONG ใน YouTube ที่จัดทำขึ้นได้ชมเรื่องราวของมิวสิกวิดีโอของศิลปิน YOUNG BONG ที่ต้องการสื่อออกมาทางบทเพลง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจง่ายต่อเนื้อหา สอดคล้องกับโครงงานของปริญญา เกตุประกอบ เดชวัต อดุลยรัตน์ และชานนท์ ช้างอยู่ (2557) เกี่ยวกับเรื่อง การผลิตดนตรีและมิวสิกวิดีโอเพลง INEXTRICABLE ของกลุ่มศิลปิน MASSIVE BAT มีวัตถุประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อเรียนรู้ในด้านการทำงานเรื่องการใช้เสียงและผลิตผลงานเพลง และยังสามารถเรียนรู้การทำงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นในกลุ่ม เพื่อประกอบการสร้างสรรค์งานมิวสิกวิดีโอ การผลิตเสียงสำหรับซีในงานมัลติมีเดีย เพื่อถ่ายทอดรูปแบบเสียงดนตรีบรรเลงแต่ละบทเพลงให้มีความหมายแตกต่างกัน มีเนื้อเรื่องเพื่อนสื่อสารอารมณ์เพลง โดยสังคมในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านที่ดีและไม่ดี ได้ให้มุมมองทางความคิดอีกทางเลือกที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า สื่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7 มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG เป็นสื่อมิวสิกวิดีโอที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามค่านิยมต่างๆตามยุคสมัย โดยเรื่องเกี่ยวกับเกษตรกร ศิลปินชาวนาน คนไร่บ้าน รวมถึงการเมืองการปกครองที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยทั้งในทางที่ดีและไม่ดี โดยมิวสิกวิดีโอจะนำเสนอในสองแง่มุมของสังคมไทยตามเนื้อหาและภาพประกอบของมิวสิกวิดีโอ

5.3.2 ข้อเสนอแนะครั้งต่อไป

จากการศึกษาพบว่า การติดต่อศิลปินหรือจะกระทำการใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อมัลติมีเดียอนั้นเป็นในลักษณะของการถ่ายทำวิดีโอ สามารถถ่ายทำการสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ และต้องใช้เวลาในการดำเนินถ่ายทำมัลติมีเดีย อนั้นควรเตรียมตัว เตรียมอุปกรณ์ และเรียงลำดับการจัดการถ่ายทำให้ตรงเวลามากที่สุด



เอกสารอ้างอิง

- จตุรงค์ ดวงมณี. (2539). การวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากลของ **บริษัทแกรมมี่เอ็นเตอร์เทนเมนท์จำกัด (มหาชน)**. วิทยานิพนธ์. ดุษฎีบัณฑิต (นศ.ม.) . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพงศ์ แก้วม่วง. (2554). **เทคนิคของผู้ควบคุมการสร้างมิวสิกวิดีโอ**. (ออนไลน์). สืบค้นวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2560, http://www.researchsystem.siam.edu/image/1080/05_ch2.pdf
- บุญเลิศ เจริญกิจศิริวงศ์. (2557). **การเขียนบท**. (ออนไลน์). สืบค้นวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2560, http://www.moralmedias.net/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid
- ปริญญา เกตุประกอบ, เดชวัต อุดลยรัตน์ และชานนท์ ช้างอยู่. (2557). **การผลิตดนตรีและมิวสิกวิดีโอเพลง INEXTRICABLE ของกลุ่มศิลปิน MASSIVE BAT**. โครงการงานพิเศษ. สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- รายการวิกิสยาม ทางทีวีไทย. (2550). **มิวสิกวิดีโอ**. (ออนไลน์). สืบค้นวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2560, <https://comartpch.files.wordpress.com/2012/12/>
- ศุภฤกษ์ บุญสมภาร. (2555). **การสร้างสรรคมิวสิกวิดีโอเพื่อสื่อสารภายในองค์กรของ บริษัท โตโยต้า มอเตอร์ ประเทศไทย จำกัด (โรงงานบ้านโพธิ์)**. โครงการวิชาชีพ .ภาควิชาภาพยนตร์ (นศ.ม.). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

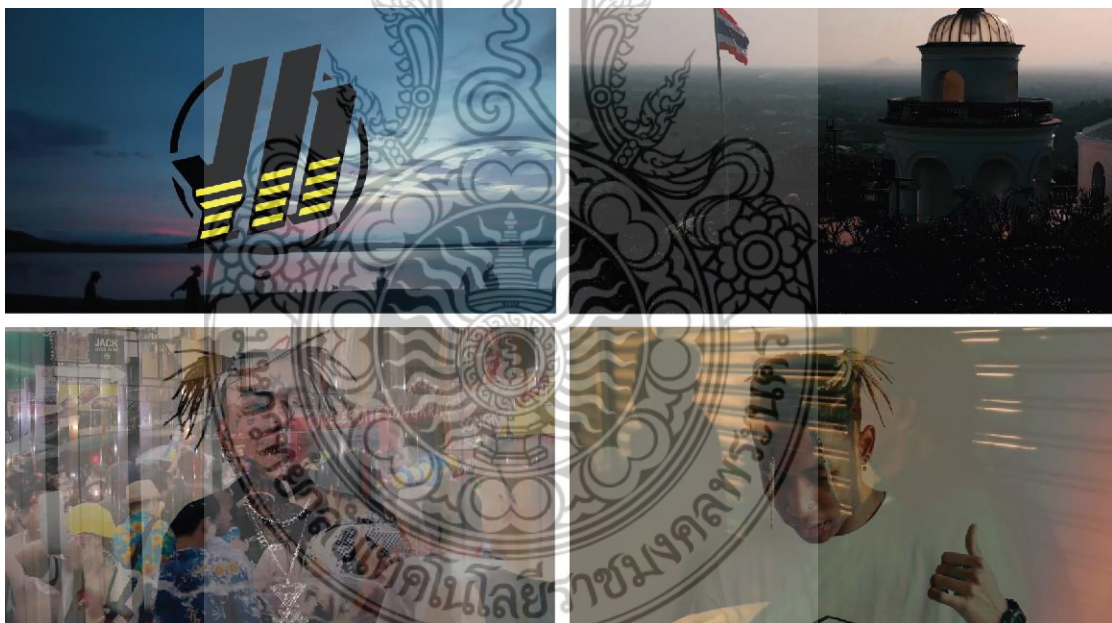


ภาคผนวก ก
ขั้นตอนการทำงาน

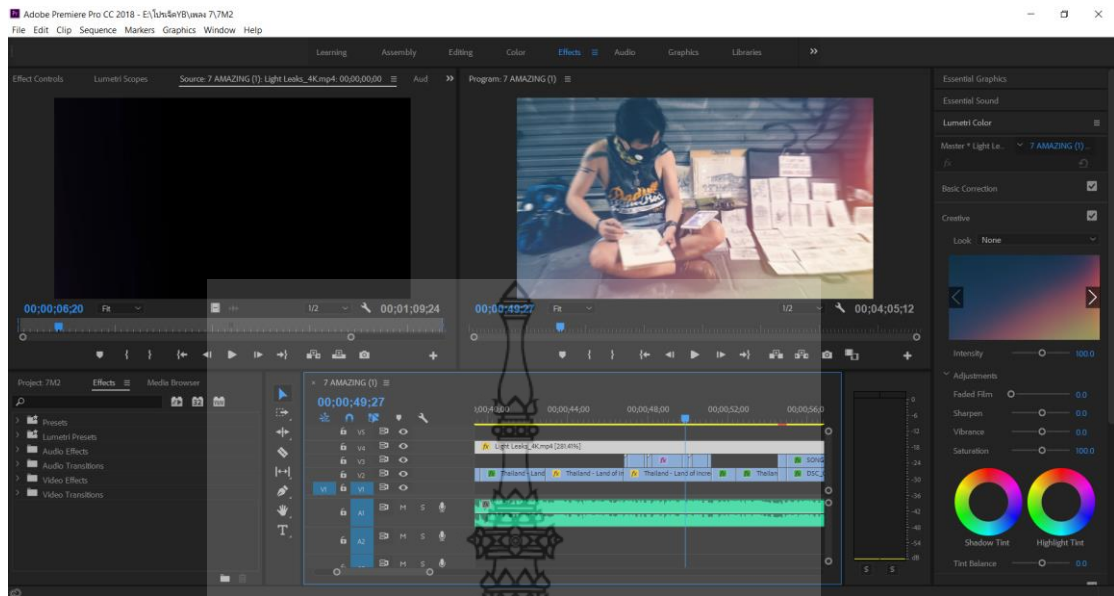




ภาพที่ 1 หน้าปกมิวสิกวิดีโอเพลง 7มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG



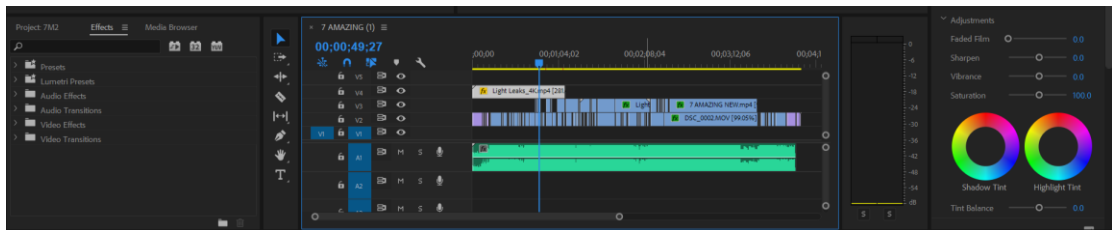
ภาพที่ 2 รูปแบบมิวสิกวิดีโอเพลง 7มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG



ภาพที่ 3 การตัดต่อมิวสิกวิดีโอเพลง 7มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4 การตัดต่อ Effect มิวสิกวิดีโอเพลง 7มหัศจรรย์ ของศิลปินวง YOUNG BONG โดยโปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 5 การจัดวางคลิปวิดีโอตัดต่อ โดยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้รวบรวม



แบบสอบถามความพึง
พอใจของการออกแบบสื่อ
มิวสิควีดีโอเพลง 7
มหัศจรรย์ ของศิลปินวง
YOUNG BONG

YOUNG BONG เป็นหนึ่งในวงที่ประสบความสำเร็จ
จอย่างสูงและมีกลุ่มแฟนเพลงเหนียวแน่นที่สุดวง
หนึ่งในปัจจุบันเป็นวงแร็ปเปอร์กลุ่มหนึ่ง ซึ่งประสบ
ความสำเร็จจนสร้างกระแสเพลงฮิปฮอปใหม่หลัง
จากวงไทเทเนียมเคยสร้างกระแสเพลงฮิปฮอป
แล้วครั้งหนึ่ง "ไปรอัน และเจมส์" สองคนโกเต็น
บียอย เลือกเดินเส้นทางในการเพลงฮิปฮอป
พ่ายประสบความสำเร็จ ทั้งมุ่งมั่นและตั้งใจ กว่าจะ
ประสบความสำเร็จได้ไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ด้วย
เอกลักษณ์เฉพาะตัวทำให้ YOUNG BONG เป็นที่
ยอมรับในฐานะศิลปินกลุ่มแนวฮิปฮอป

เพศ

- ชาย
- หญิง
- อื่นๆ:

อายุ

- ต่ำกว่า 20 ปี
- 21-30 ปี
- 31 ปีขึ้นไป



ถัดไป

มิวสิควีดีโอสอดคล้องกับเนื้อ
เพลง



- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

ความเหมาะสมของการใช้เทคโนโลยี
ในมิวสิควีดีโอ



- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

ความเหมาะสมของการใส่
Effects ในมิวสิควิดีโอ



- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

กลับ

ถัดไป

ท่านมีความพึงพอใจต่อเนื้อ
เพลง

- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

ท่านมีความพึงพอใจต่อเนื้อ
เพลง

- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

ท่านชอบภาพรวมของการ
ออกแบบสื่อมิวสิควีดีโอเพลง 7
มหัศจรรย์

- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

กลับ

ส่ง

ห้ามสงวนลิขสิทธิ์ใน Google ฟอรัม

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ	นางสาวเบญจวรรณ สังข์มงคล
รหัสนักศึกษา	035850805450-1
วัน เดือน ปีเกิด	วันอังคารที่ 13 เดือน เดือนกุมภาพันธ์ ปี 2539
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	45/1063-64 หมู่ 7 หมู่บ้าน ดีเค ซอย 10 ถนนกาญจนาภิเษก เขตบางบอน แขวงบางบอน จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10150
E-mail	memookna@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2558 – ปัจจุบัน	ศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยี멀ติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ. 2554 - พ.ศ. 2556	จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
พ.ศ. 2551 - พ.ศ. 2553	จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์