

สรุปอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ความรู้ด้านสื่อ
วันที่ ๑๙ - ๒๐ มกราคม ๒๕๕๙ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๐๐ น.
ณ โรงแรมริเวอร์ไรน์ เฟลส เซอร์วิส อพาร์ทเมนท์ จ.นนทบุรี

การหลอมรวมของสื่อ (Media Convergence)

วิทยากร : ดร.บรรพต สร้อยศรี

ผู้จัดการศูนย์พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ฟังมีสมาธิสั้น ดังนั้นสื่อที่ผลิตควรมีความยาวสั้น แต่ถ้าเนื้อหายาวจะต้องแบ่งเป็นคลิปสั้นๆ

ปัจจุบันมีการหลอมรวมของสื่อและโทรคมนาคม หรือ Convergence เกิดการเสพสื่อด้วยเทคโนโลยีสื่อสารโดยไม่รู้ตัว ทำให้คนพูดน้อยลง >> พิมพ์มากขึ้น ค่าโทรลดลง >> แต่ค่า data มากขึ้น



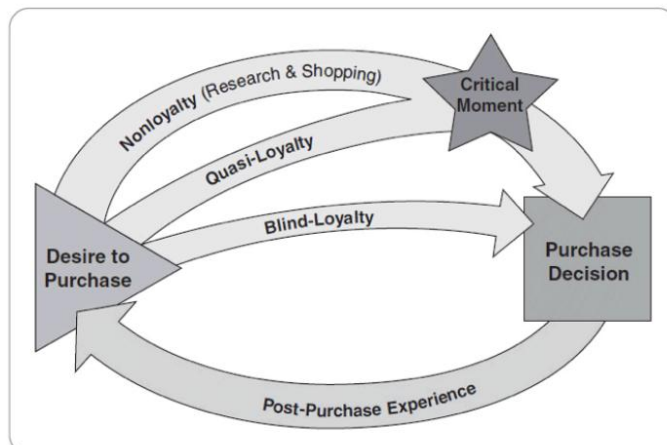
สื่อใหม่ (New Media) : อุปกรณ์ที่เป็นผลจากการทำงานร่วมกัน ระหว่างสื่อกับเทคโนโลยี สามารถนำเสนอในรูปแบบของ Multimedia Interactive ได้

แนวโน้มของการผลิตและเผยแพร่สื่อประเภทดิจิทัล (Trends : Digital Media Production & Distribution)

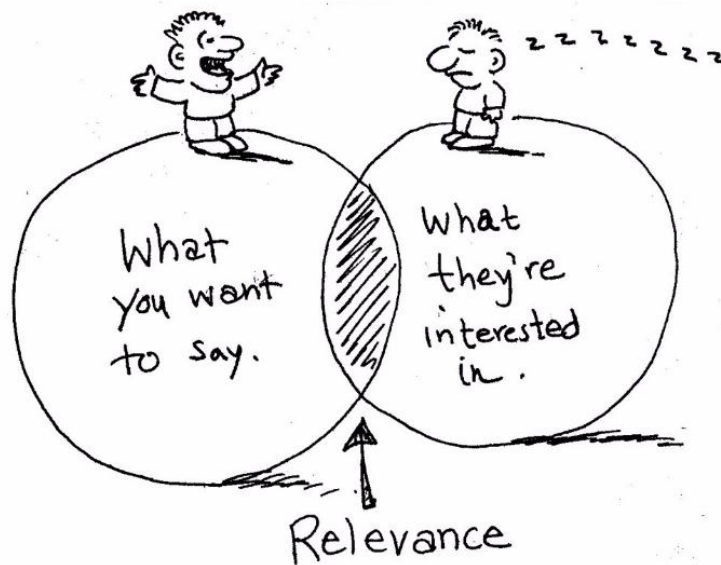
วิทยากร : อ.ไกรวิน วัฒนะรัตน์

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เนื้อหาที่โดนใจ คือ เนื้อหาที่สร้างขึ้นแล้วผู้รับสารเกิดการเปลี่ยนแปลง



สิ่งสำคัญ คือ สิ่งที่เราต้องการสื่อสาร ต้องเป็นสิ่งเดียวกันกับที่ผู้รับสารต้องการรับรู้



การบริหารจัดการแฟ้มข้อมูลภาพและเสียงดิจิทัล (Digital Media File Management)

วิทยากร : คุณเอกลักษณ์ ทองใหญ่

หัวหน้าแผนก ฝ่ายวิศวกรรมวางแผนและเครือข่าย บริษัท กรุงเทพโทรทัศน์และวิทยุ จำกัด

การแปลงข้อมูล (Ingestion) เนื่องจากข้อมูลดิจิทัลภายในองค์กรแต่ละประเภทมีหลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแฟ้มข้อมูลต้นฉบับ การจะใช้งานร่วมกันได้ทั้งองค์กรจำเป็นต้องมีกระบวนการแปลงข้อมูลดิจิทัลให้เป็นมาตรฐานเดียวกันเพื่อสะดวกต่อการเรียกดูข้อมูลร่วมกัน ทั้งนี้โดยจะมีการติดตั้งโปรแกรมเฉพาะที่ใช้สำหรับการเรียกดูแฟ้มข้อมูลที่จำเป็นเท่านั้น

การจัดทำรายการข้อมูล (Cataloging) ข้อมูลดิจิทัลเป็นข้อมูลที่ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อการค้นหาโดยใช้คำค้นที่คุ้นเคย การจะทำให้ข้อมูลดังกล่าวสามารถสืบค้นได้จำเป็นต้องมีการให้คำอธิบายข้อมูลสำหรับข้อมูลดิจิทัลนั้นๆ โดยเริ่มต้นจากการจัดหมวดหมู่ของข้อมูล (Taxonomy) และมีการกำหนดคุณลักษณะ (Attribute) สำหรับข้อมูลแต่ละหมวดหมู่ เสร็จแล้วจึงให้คำอธิบายข้อมูลดิจิทัลแต่ละรายการในรูปแบบเมทาดาทา (Metadata) ซึ่งจะใช้สำหรับการสืบค้นข้อมูลต่อไป โดยข้อมูลที่สามารถสืบค้นได้โดยระบบจะเป็นเฉพาะข้อมูลที่ผ่านมาการอนุมัติแล้วเท่านั้น

การจัดเก็บ (Storage) ข้อมูลในคลังสินทรัพย์ดิจิทัลมี 2 ประเภทคือ ข้อมูลต้นฉบับ (Original File) ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีความละเอียดสูง ต้องอาศัยโปรแกรมเฉพาะสำหรับเปิดใช้งาน เหมาะสำหรับการนำไปใช้ซ้ำหรือทำซ้ำ ในกระบวนการผลิตโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเท่านั้น และข้อมูลที่ผ่านมาการแปลง (Result File) ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีขนาดเล็ก ความละเอียดน้อย เหมาะสมกับผู้ใช้งานทั่วไป ไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมเฉพาะในการเปิดดู ในการบริหารจัดการข้อมูลทั้งสองประเภทในระบบจำเป็นต้องมีโครงสร้างการจัดเก็บที่เหมาะสม

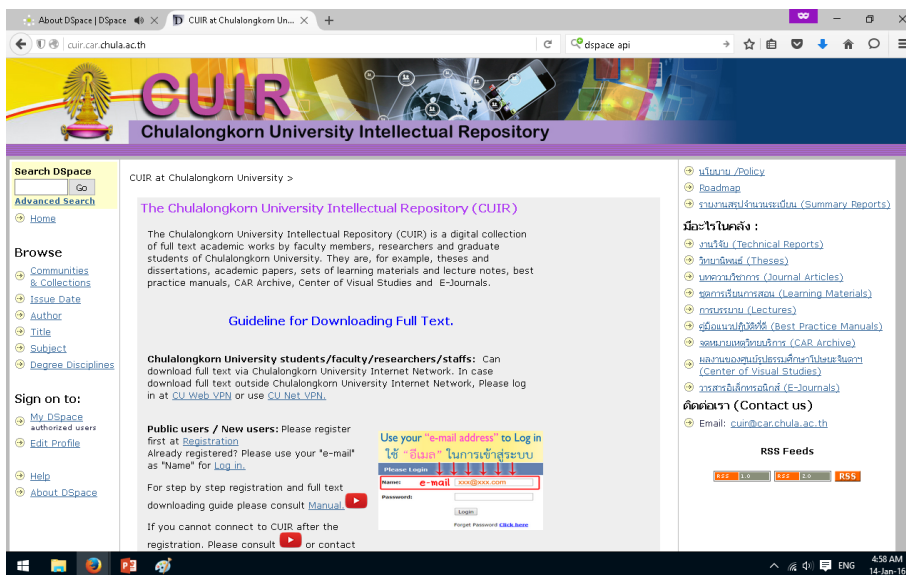
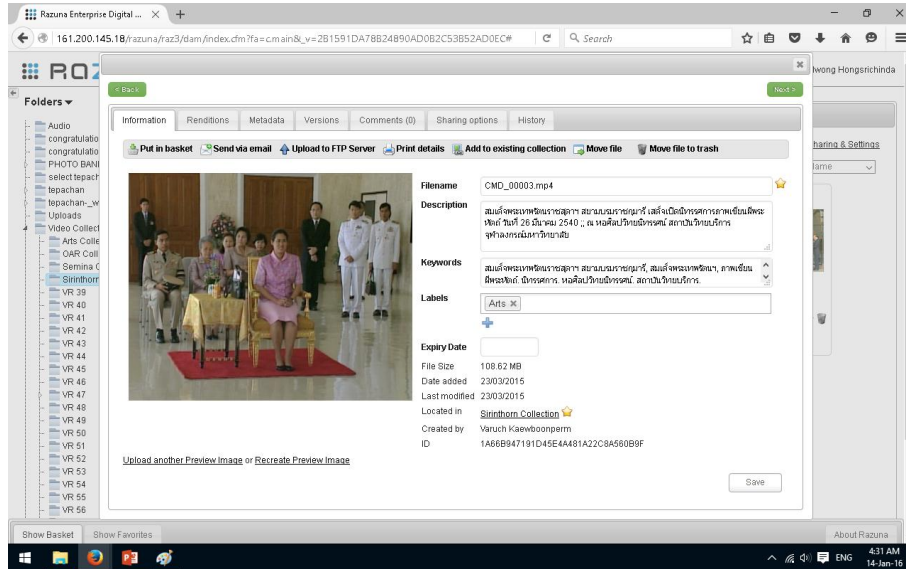
การสืบค้นข้อมูล (Retrieval) ข้อมูลดิจิทัลที่มีการกำหนดเมทาดาทา (Metadata) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะเป็นข้อมูลที่สามารถเข้าถึงได้ด้วยการใช้คำค้นหา หรือเลือกจากหมวดหมู่หลักและหมวดหมู่ย่อยตามลำดับ ในการสืบค้นข้อมูลจำเป็นต้องมีการออกแบบรูปแบบผลการสืบค้นเพื่อกำหนดคุณลักษณะที่ต้องการใช้แสดงในหน้าหลักของผลการสืบค้นและลักษณะการแสดงผลของข้อมูลดิจิทัลเมื่อเลือกรายการที่ต้องการ ซึ่งรูปแบบผลการสืบค้นจะแตกต่างกันตามประเภทของข้อมูลที่มี

การจัดเก็บและการจัดทำฐานข้อมูลของสื่อ (Archive/Storage & Meta Data)

วิทยากร : ดร.เชิดวงศ์ หงษ์ศรีจินดา

ศูนย์เครือข่ายห้องสมุดดิจิทัล สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การใช้ Open source สำหรับ Digital file management เช่น Razuna, Dspace ฯลฯ



นวัตกรรมและเทคโนโลยีสำหรับการผลิตสื่อ (Innovation and Technology for Media Production)

วิทยากร : ดร.บรรพต สร้อยศรี

ผู้จัดการศูนย์พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การถ่ายทำและผลิตรายการแบบไร้สาย (Wireless Camera) คือ กล้องถ่ายทำวิดีโอที่สามารถส่งสัญญาณภาพและเสียงแบบไร้สายจากชุดส่งสัญญาณ (Sender) ที่ติดกับตัวกล้อง ไปยังชุดรับสัญญาณ (Receiver) เพื่อส่งต่อสัญญาณไปยังอุปกรณ์อื่นๆ ในระบบการถ่ายทำผลิตรายการ เช่น recorder, Switcher, Camera Control Units / remote เป็นต้น โดยสัญญาณสามารถทะลุผ่านอุปสรรคสิ่งกีดขวางผนังกำแพงทั้งแนวตั้งและแนวราบ ทำให้ตัวกล้อง

มีความยืดหยุ่นคล่องตัวในการเคลื่อนที่ระหว่างการถ่ายทำ และสะดวกในการติดตั้ง วางตำแหน่งกล้องได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องใช้สาย Camera Cable

การผลิตรายการแบบความละเอียดสูง Full HD or 4K หมายถึง ระบบสัญญาณโทรทัศน์ความคมชัดสูง UHD : Ultra high definition television ที่จะมาเป็นมาตรฐานใหม่ต่อจากระบบ HD แบบ 1920X1080 ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ซึ่งจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์การผลิตที่รองรับระบบสัญญาณแบบ 4k ทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิต รายการตั้งแต่ Production , Post-Production , รวมถึงช่องทางการเผยแพร่ที่ต้องรองรับมาตรฐานสัญญาณภาพแบบ 4k / ระบบการแพร่ภาพออกอากาศแบบ 4K ของสถานีโทรทัศน์

การถ่ายทอดสดสัญญาณผ่านระบบเครือข่าย Internet Broadcasting Webcasting หมายถึง เทคโนโลยีการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงผ่านเครือข่าย Internet ด้วยการบีบอัดสัญญาณให้สามารถส่งสัญญาณภาพและเสียงได้ราบรื่นแบบ real-time ตามเวลาจริงโดย User สามารถรับชมสัญญาณภาพและเสียงแบบ realtime ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ Internet โดยใช้ Application หรือ Browser / URL ที่ Admin ได้กำหนดขึ้น

การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดีย Digital Signage หมายถึง สื่อวีดิทัศน์แบบ Digital ที่แสดงผลภาพด้วยจอภาพ LCD/LED , Touch Screen , จอแบบ Kios โดยมีจุดติดตั้งที่กำหนดไว้ตามสถานที่ต่างๆ ในจุดที่ผู้คนในสถานที่นั้นๆ มองเห็นได้ง่าย โดยควบคุมจัดการเนื้อหาผ่าน Intranet /Internet หรือ Stand alone สื่อ Digital Signage ให้ความสำคัญกับการจัดวาง Layout บน 1 หน้าจอสามารถใส่ Content ได้หลากหลาย เช่น วีดีโอ , ภาพ Graphic , ตัวอักษรวิ่ง /Text Animation 1 Page ที่แสดงผลบนจอภาพจึงอาจมีข้อมูล และวัตถุประสงค์ทางการสื่อสารที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการจัดวาง Layout จัดสัดส่วน Content และระยะเวลาของการปรากฏขึ้นบนจอที่กำหนดโดย Admin

สื่อประชาสัมพันธ์มัลติมีเดียผ่านจอภาพ (Screen Media : Digital Signage)

วิทยากร : ดร.อภิภู สิทธิภุมงคล

รองผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร และกิจกรรมพิเศษ หอสมุดและคลังความรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล

Digital Signage สื่อประชาสัมพันธ์ทางจอภาพดิจิทัล สื่อประชาสัมพันธ์ทางจอภาพรูปแบบใหม่ ที่นำมาแทนป้ายประกาศ สามารถแสดง ข้อมูล ข่าวสาร สินค้า และ บริการที่เป็นภาพนิ่ง หรือ ภาพเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น สามารถบริหารจัดการผ่านทางโครงข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศได้

กระบวนการรับรู้ ผ่านสื่อ Digital Signage ประกอบด้วย 1) การรับรู้ผ่านสื่อ Digital Signage เป็นช่องทางการรับรู้การสื่อสารได้จาก อวัยวะรับความรู้สึก 2 อย่างได้แก่ ตา คือการมองเห็น และหู คือการได้ยิน การมองเห็น(Vision) และการได้ยิน (Hearing) 2) การรับรู้ผ่านการสัมผัส (Interactive Learning)

Digital Signage Player Standalone ระบบประชาสัมพันธ์ที่ผู้ใช้งานนำสื่อหรือข้อมูลมาป้อนให้จากหน่วยเก็บข้อมูลต่างๆ ได้ เช่น แฟลชไดรฟ์ เมมโมรี่การ์ด และอื่นๆ โดยสามารถตั้งเวลาเปิด-ปิด การวนรอบการเล่น ในครั้งแรก และสามารถเล่นสื่อตามที่ตั้งเวลาไว้ได้ เหมาะสำหรับห้างร้านต่างๆ ที่ต้องการการใช้งานง่าย และสะดวกประหยัดเวลาติดตั้ง

Digital Signage via Network เหมาะสำหรับองค์กรหรือบริษัท ที่ต้องการ Application ที่สามารถเลือกจัด layout และเลือกใช้ File นามสกุลอื่นได้เช่น Flash, Web page ระบบประชาสัมพันธ์ผ่านจอภาพที่ผู้ใช้สามารถป้อนข้อมูลให้กับจอภาพได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือระบบเครือข่าย เหมาะสำหรับห้างร้าน องค์กรต่างๆ ที่ต้องการระบบควบคุมระยะไกล สร้างมุมมองที่ดีให้กับองค์กร

การจัดองค์ประกอบของภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง : สื่อประเภทออนไลน์ (Composition/ Camera Angle/ Camera Movement: Media Online)

วิทยากร : ผศ.ดร.นริรัตน์ สร้อยศรี สาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

การจัดองค์ประกอบภาพ หมายถึง การวางตำแหน่งของวัตถุที่ต้องการ ให้อยู่ในตำแหน่งที่จะช่วยให้เรื่องของภาพเกิดความน่าสนใจและเพิ่มคุณค่าทางศิลปะให้กับชิ้นงานชิ้นนั้น

การสื่อความหมายด้วยภาพ ประกอบด้วย 1) การต่อเนื่องของภาพ (Pictorial Continuity) 2) การเคลื่อนไหวของกล้องและเลนส์ (Camera and Lens Movement) 3) การจัดองค์ประกอบของมุมภาพ (Camera Angle) 4) การตัดต่อ(Editing)และการใช้เทคนิคพิเศษ (Special Effect and Visual Effect)

การต่อเนื่องของภาพ (Pictorial Continuity) ประกอบด้วย 1) Image Sizes คือ ขนาดต่างๆ ของภาพ 2) Screen Direction and Axis Line Screen Direction คือ การสร้างความต่อเนื่อง โดยรักษาทิศทางของ Subject ในภาพเอาไว้ให้เป็นทิศทางคงเดิม ไม่ว่าจะเปลี่ยนมุมกล้องหรือขนาดของภาพไปอย่างไรก็ตาม Axis Line หรือ Continuity Line คือ เส้นสมมติที่ลากผ่านเพื่อกำหนดบริเวณที่จะตั้งกล้องสำหรับถ่ายมุมต่างๆ ไม่ให้เกินเส้น Axis Line ที่วางไว้ หรือไม่เกินกว่า 180 องศา

Image Sizes ขนาดภาพสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของนักแสดง บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้ชมได้เข้าใจถึงเนื้อหาของงาน ขนาดภาพจึงเป็นตัวกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ว่าต้องการให้ผู้ชมเห็นหรือไม่เห็นสิ่งใดในฉาก ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นมากที่จะต้องเรียนรู้พอๆ กับเรื่องอื่น ในการถ่ายภาพ

ELS –EXTREME LONG SHOT ภาพขนาดใหญ่ที่สุดเป็นขนาดที่เน้นสภาพแวดล้อมหรือสถานที่โดยรวมๆ เพื่อบอกบรรยากาศ ถ้าจะมีวัตถุ หรือ บุคคล ก็เป็นเพียงช่วยเสริมสถานที่หรือ สภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์ ดูมีชีวิตเหมือนจริงเท่านั้น จะเห็นวัตถุ หรือ บุคคลเล็กมาก ไม่สามารถรับรู้การกระทำ หรือ การแสดงออกได้ชัดเจน

LS –LONG SHOT ภาพระยะไกล เป็นขนาดภาพที่เห็นวัตถุ บุคคล และเหตุการณ์ต่างๆ ครบถ้วน โดยรวมๆ ถ้าเป็นบุคคล หมายถึงภาพเต็มตัวของบุคคลนั้น ตั้งแต่หัวจรดเท้าไปพร้อมๆ กัน กับเห็นสภาพแวดล้อมหรือสถานที่นั้นด้วย

MS –MEDIUM SHOT ระยะปานกลาง จะเห็นภาพวัตถุ หรือบุคคล ลักษณะเด่น ๆ ปานกลาง ถ้าเป็น MS บุคคล ก็จะเห็นตั้งแต่สะโพก หรือ เอว ขึ้นไป ซึ่งขนาดนี้เป็นขนาดที่จะรับรู้ท่าทางของบุคคลนั้น ๆ ได้ แต่ไม่ค่อยจะรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของบุคคลนั้นเท่าไร

MCU –MEDIUM CLOSE UP ภาพระยะใกล้ปานกลาง จะทำให้มองเห็นวัตถุ หรือบุคคลในรายละเอียดบางส่วนและภาพรวมบางส่วน เช่น คน จะเห็นรายละเอียดสีหน้าบ้างและบุคลิกบางส่วน คือ เห็นตัวบุคคล ประมาณหน้าอก หรือ ท้องขึ้นไป

CU –CLOSE UP ภาพระยะใกล้ ให้นำเสนอให้เห็นรายละเอียดของวัตถุและบุคคลอย่างใกล้ชิด เช่น CU คน หมายถึงขนาดภาพที่คนเห็นในกรอบภาพตั้งแต่อกขึ้นไป ซึ่งระยะนี้จะสามารถถ่ายทอด นำเสนอสีหน้าอารมณ์และความรู้สึกเป็นหลัก

BCU –Big Close Up ขนาดภาพที่ใกล้มาก ทำให้รับรายละเอียดสำคัญๆ ของวัตถุและบุคคลอย่างชัดเจน เช่น ใบหน้าของบุคคล ก็จะเห็นเต็มหน้า ทำให้รู้ว่าบุคคลผู้นั้นมีรายละเอียดที่ใบหน้าอย่างไร รวมถึงสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงออกอย่างชัดเจน

EXTREME CLOSE-UP ระยะภาพขนาดใหญ่ที่สุดเป็นขนาดภาพที่ต้องการนำเสนอ รายละเอียดเฉพาะจุดหรือเฉพาะส่วนของวัตถุ บุคคลและเหตุการณ์นั้น

การผลิตรายการด้วยฉากเสมือนจริง เพื่อการออกอากาศ (Virtual Studio for Broadcasting)

วิทยากร : คุณสมมณี อัครพงษ์ปรีชา

บริษัท ไฮบริด เทคโนโลยี จำกัด

การผลิตรายการด้วย Virtual Studio หรือ สตูดิโอเสมือน คือ รูปแบบการผลิตรายการที่จำลองฉากกราฟิกเพื่อซ้อน (Composite) เป็นพื้นหลังให้กับตัวแสดง/พิธีกรระหว่างการถ่ายทำ สามารถปรับแต่งแก้ไขฉากได้อย่างอิสระสะดวกรวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา โดยใช้ร่วมกับเทคนิค Tacking เสริมช่วยให้การเคลื่อนที่กล้องและมุมมองภาพที่ถ่ายทำสัมพันธ์กับองศา-ทิศทางการแสดงของตัวแสดง/พิธีกรและฉากหลัง เสมือนเป็นชิ้นงานเดียวกันแบบ real-time

