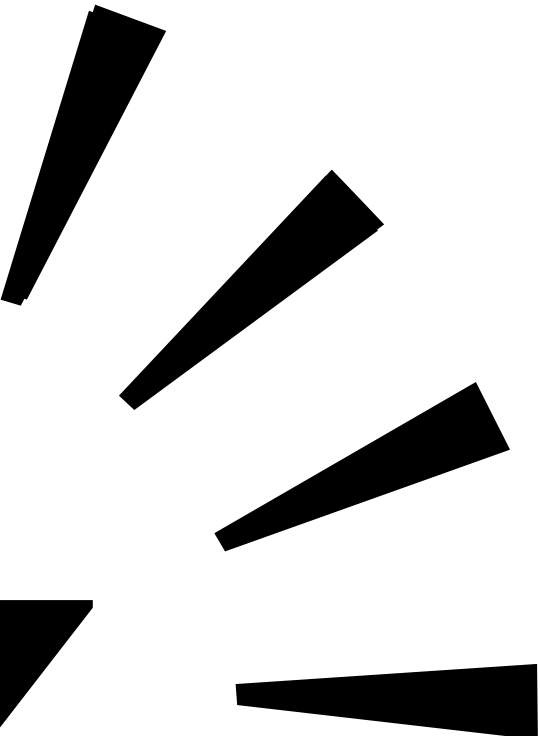
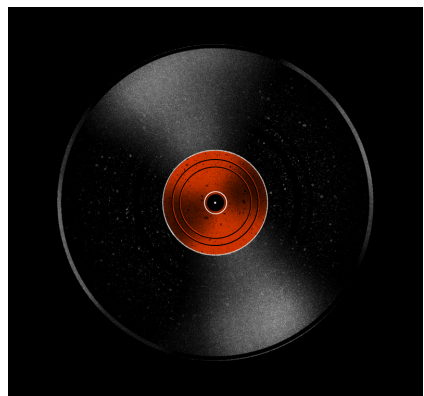


Art book 



Music Video

ຮູບ​ບ່າ​ງ​ມື້​ຍ

อาจารย์ที่ปรึกษา



รศ.ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง

สมาชิกในกลุ่ม

นาย สรวิศ ศรีอินทวรรณวงศ์ 67011216051

นาย จิรเดช ศรีหงษ์ 66011211175

ประเภทสื่อ มีวสิทวิดีโอ (Music Video)

เพลงรู้บ้างมั๊ย

ความยาว4นาที

สารบัญ

หน้า

3

26

เรื่อง

งานช่วงที่1

ความคืบหน้าช่วงที่2

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- ถ่ายทอดความรู้สึกเสียใจ ความคิดถึง และความเจ็บปวดของคนที่ยสูญเสียคนรัก
- สะท้อนมุมมองของคนที่ยรู้สึกผิดและอยากขอโทษ แต่ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขสิ่งที่ผ่านมาได้
- สื่อให้ผู้ฟังเห็นถึงผลกระทบของการเลิกราและการพยายามก้าวผ่านความทรงจำ แม้จะยังทำใจไม่ได้
- สร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ฟังที่เคยมีประสบการณ์อกหักหรือผิดหวังในความรัก ผ่านเนื้อเพลงและอารมณ์ที่เข้าถึงง่าย
- ใช้ดนตรีและเนื้อเพลงเป็นสื่อในการระบายความรู้สึก และสะท้อนอารมณ์ของผู้ที่กำลังเผชิญกับการสูญเสียความรัก

กลุ่มเป้าหมาย

- วัยรุ่นและวัยนักศึกษา อายุประมาณ 18–30 ปี
- ผู้ที่ชื่นชอบเพลงแนว Hip-Hop, R&B, Pop หรือ Sad Rap และผู้ที่เคยมีประสบการณ์ความรัก การเลิกรา หรือกำลังอยู่ในช่วงมูฟออน
- ผู้ที่ชื่นชอบเพลงอารมณ์เศร้า เพลงเล่าเรื่อง และมีวสิทวิตีโอที่มีเนื้อหาดราม่า

ไฮเดี่ยของ MV (Concept)

จากเนื้อเพลง จุดเด่นคือ ความรู้สึกผิด ความคิดถึง และการพยายามมูฟออนแต่ทำไม่ได้ ดังนั้น MV ควรเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ของตัวละครโดยไม่ต้องฟังบทสนทนา

Concept

ชายหนุ่มใช้ชีวิตอยู่กับ "ความทรงจำ" ของคนรักเก่า ทุกสถานที่ที่เคยไปด้วยกันยังคงทำให้เขานึกถึงเธอ แม้จะพยายามใช้การดื่มเพื่อหลบหนีความรู้สึก แต่สุดท้ายก็ต้องยอมรับว่าความทรงจำเหล่านั้นยังคงอยู่

Problem ปัญหาที่ต้องการนำเสนอ

เพลงนี้นำเสนอปัญหาเกี่ยวกับ ผลกระทบทางอารมณ์หลังการเลิกรา เมื่อคนหนึ่งยังไม่สามารถยอมรับการสูญเสียได้ ทำให้เกิดความรู้สึกเสียใจ คิดถึง โทษตัวเอง และยึดติดกับอดีต จนส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

ตัวละครในเพลงเลือกใช้ การดื่มแอลกอฮอล์เป็นวิธีหลักหนีความเจ็บปวด และพยายามกดทับความรู้สึก แทนการเผชิญหน้ากับความจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการหลักหนีปัญหาไม่สามารถลบความทรงจำหรือเยียวยาความรู้สึกได้

มีวสิทวิทย์โอจึงต้องการสื่อให้เห็นว่า การสูญเสียเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน แต่การยอมรับความจริง และค่อย ๆ ก้าวต่อไป เป็นหนทางที่ช่วยให้เราผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบากได้ โดยไม่ได้มุ่งส่งเสริมการดื่มแอลกอฮอล์ แต่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของการหลักหนีความเจ็บปวดทางใจ

ประเด็นที่ต้องการสื่อสาร (Message)

การสูญเสียคนที่รักอาจทำให้เราเจ็บปวดและยากจะก้าวผ่าน แต่การหลีกหนีความจริงไม่ใช่ทางออก การยอมรับความผิดพลาด เรียนรู้จากอดีต และค่อย ๆ เดินหน้าต่อ คือหนทางที่จะเยียวยาหัวใจได้

"ความทรงจำอาจไม่หายไป แต่เราสามารถเรียนรู้ที่จะอยู่กับมันและก้าวต่อไปได้"

เรื่องย่อ (Synopsis)

ชายหนุ่มคนหนึ่งต้องเผชิญกับความเจ็บปวดหลังจากคนรักตัดสินใจจากไป เพราะเขารู้ตัวว่าตลอดเวลาที่ผ่านมาก็ไม่สามารถทำให้เธอมีความสุขได้ ความรู้สึกผิด ความคิดถึง และความเสียใจยังคงวนเวียนอยู่ในใจ เขาจึงเลือกใช้การดื่มแอลกอฮอล์เพื่อหลีกหนีความจริง แต่ไม่ว่าจะพยายามลืมมากเพียงใด ความทรงจำของทั้งสองก็ยังตามหลอกหลอนผ่านสถานที่เดิม รูปถ่าย และข้อความเก่า ๆ ตลอดทั้งเรื่อง ภาพในอดีตที่เต็มไปด้วยความสุขจะสลับกับปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความโดดเดี่ยว สะท้อนให้เห็นว่าความรักครั้งนั้นเคยสวยงาม แต่สุดท้ายก็ไม่อาจย้อนกลับไปแก้ไขได้ เมื่อเวลาผ่านไป ชายหนุ่มเริ่มตระหนักว่าการจมอยู่กับความเสียใจและการหลีกหนีด้วยแอลกอฮอล์ไม่สามารถทำให้คนรักกลับมาได้

ในตอนจบ เขาตัดสินใจเก็บของแทนความทรงจำไว้ ไม่ใช่เพื่อยึดติดกับอดีต แต่เพื่อยอมรับว่าความรักครั้งนั้นเคยมีความหมาย ก่อนจะลุกขึ้นเปิดรับเช้าวันใหม่และก้าวเดินต่อไป พร้อมเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตกับความทรงจำ โดยไม่ปล่อยให้มันเป็นสิ่งที่จุดรังชีวิตอีกต่อไป.

Plot 3 องค์

องค์ที่ 1 : การเริ่มต้น (Setup)

จุดเริ่มต้นของเรื่อง

ชายหนุ่มใช้ชีวิตหลังการเลิกรากับคนรัก เขาอยู่เพียงลำพังในห้องที่เต็มไปด้วยขวดเหล้า รูปถ่าย และของที่เคยมีความหมาย ทุกครั้งที่เห็นสิ่งของเหล่านี้ เขาย้อนนึกถึงช่วงเวลาที่ดีที่เคยมีความสุข

ระหว่างที่เขาร้องเพลง เขาพยายามเปิดอ่านข้อความเก่า โทรหาแฟนเก่า และนั่งทบทวนว่าความผิดพลาดของตัวเองเป็นสาเหตุที่ทำให้ความสัมพันธ์จบลง

จุดเปลี่ยน (Inciting Incident):

เขาเห็นรูปหรือของขวัญชิ้นหนึ่งที่ทำให้ความทรงจำทั้งหมดหวนกลับมา จนตัดสินใจออกจากห้องเพื่อเดินตามรอยสถานที่ที่ทั้งคู่เคยไปด้วยกัน

องค์ที่ 2 : ความขัดแย้ง (Confrontation)

พระเอกเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่เคยมีความทรงจำร่วมกับคนรัก เช่น ร้านกาแฟ สวน หรือริมแม่น้ำ ทุกสถานที่ทำให้เกิดภาพแฟลชแบ็กของช่วงเวลาที่เคยมีความสุขและวันที่ทั้งคู่ทะเลาะกัน

เขาพยายามส่งข้อความ โทรหา และเปิดเพลงที่เคยแต่งให้เธอฟัง แต่ไม่มีการตอบกลับ ความรู้สึกผิดและความคิดถึงยิ่งทวีความรุนแรง เขาจึงเลือกดื่มหนักขึ้นเพื่อหลีกหนีความเจ็บปวด

จุดวิกฤต (Climax):

พระเอกกลับมายังสถานที่ที่ทั้งคู่เคยสัญญาว่าจะสร้างอนาคตร่วมกัน เขาหยิบของแทนความทรงจำขึ้นมามอง พร้อมตระหนักว่าต่อให้เสียใจหรือพยายามร้องไห้มากแค่ไหน เธอก็จะไม่กลับมาอีกแล้ว

องค์ที่ 3 : บทสรุป (Resolution)

หลังจากผ่านคืนที่เต็มไปด้วยความเศร้า พระเอกกลับมาที่ห้องและเริ่มเก็บขวดเหล้า รวมถึงจัดเก็บของที่ทำให้นึกถึงอดีต เขาไม่ได้ทิ้งของแทนความทรงจำ แต่เลือกเก็บไว้ในที่เดิม เพื่อยอมรับว่าความรักครั้งนั้นเคยมีความหมาย

เช้าวันใหม่ พระเอกเปิดหน้าต่างให้แสงแดดส่องเข้ามา สูดลมหายใจลึก ๆ ก่อนเดินออกจากห้องเพื่อเริ่มต้นชีวิตบทใหม่ แม้จะยังคิดถึงเธอ แต่เขาเลือกที่จะก้าวเดินต่อไป

ตอนจบ (Ending):

ภาพสุดท้ายเป็นพระเอกเดินออกไปตามถนนในแสงเช้า ขณะที่เสียงเพลงค่อย ๆ จบลง สื่อว่าความทรงจำอาจไม่หายไป แต่เขาได้เริ่มยอมรับความจริงและพร้อมใช้ชีวิตต่อ แม้ไม่มีเธออยู่เคียงข้างอีกแล้ว.

นางสาว

Verse1

ขอโทษที่ไม่เคยทำให้เธอมีความสุขเลย
เป็นคนเดิมที่ไม่ค่อยดีเหมือนใคร
เธอกลับทนไม่ได้ ฉันรู้ตัวอยู่ มันสมควร
ฉันกลับไปคิดทบทวนดู
ทั้งที่จริงแล้วฉันไม่ควรอยู่ ตรงนี้
ข้างๆเธอ ดูเธอจะไปให้ได้เลย
เธอทำเป็นเหมือนว่าไม่เคย รักกัน
ฉันมันก็เลยต้องเมาอย่างนี้
อยากบอกว่าคิดถึงเธอเหลือเกินshawty

Hook

รู้บ้างมียฉันทรมาน
Everything you want
เธอแค่บอกฉันมา
ฉันก็มีน้ำตา ก็เป็นแค่เพียงคนธรรมดา
ให้เธอไปตั้งใจ เธอกลับทำเหมือนไม่มีเชื่อใจ
ยังทำใจไม่ได้ ถ้าหากพรุ่งนี้ฉันคงต้องตาย
เธอคงไม่เสียใจ ทุกอย่างที่ทำลงไปก็เพื่อเธอ
คืนนี้นอนละเมอฉันแอบพรั่ำเพื่อกำลังคิดถึงแต่เธอ
เมาทุกคำทุกคืน
เหมือนอีกไม่นานฉันคงจะลืม แล้วเธอไม่ต้อง
ฝันเลย

Verse2

Ok baby i don't know
ทักไปไม่ตอบฉันเลยต้องโทร
คืนนี้มันเหงาฉันเลยต้องโร
ที่เธอบอกจะโตด้วยกัน ตอนนี้มันพัง
ฉันไม่สำคัญ เธอไม่เคยฟัง ฉันสักคำเดียว

ก็มีแค่เธอคนเดียวที่ฉันแต่งเพลงให้ฟัง
รู้ตัวตอนนี้มันหายไปแล้วมันคงไม่ทัน
ฉันไม่เป็นไรหรอกเธออย่างน้อยก็เคยรักกัน
ไม่ต้องเป็นฉันช่วงนี้ก็เมาทุกวัน

Verse3

ก็ฉันมันแค่ผู้ร้าย
เธอไม่เคยไม่ใส่
ก็ไม่ได้ดีเหมือนกับเจ้าชาย
หัวใจฉันพังทลาย
เธอจะไปก็ไม่ต้องรอ
ฉันก็คงไม่จ้อ
ปล่อยเธอไปตามที่ต้องการ
ปล่อยฉันให้เมาอยู่นาน
ซ้ำ*

hook

Mood & Tone



storyboard



Sean1



Sean2



Sean3



Sean4



Sean5



Sean6



Sean7



Sean8

storyboard



Sean9



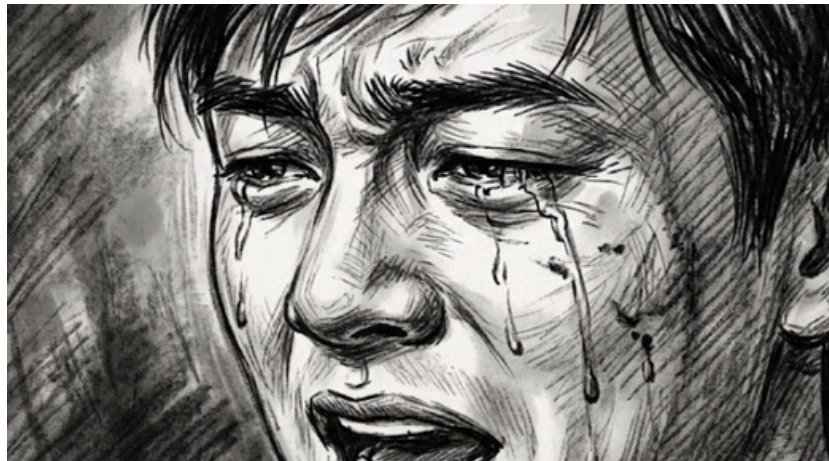
Sean10



Sean11



Sean12



Sean13



Sean14



Sean15



Sean16

storyboard



Sean17



Sean18



Sean19



Sean20



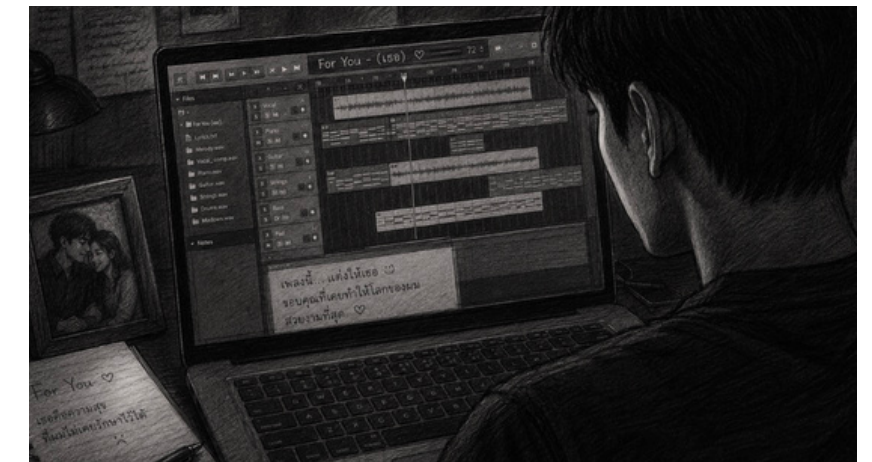
Sean21



Sean22



Sean23



Sean24

storyboard



Sean25



Sean26



Sean27



Sean28



Sean29



Sean30



Sean31



Sean32

storyboard



Sean33



Sean34



Sean35

ตัวละคร

ตัวละครชาย



บทบาท:

ผู้ชายที่รักแฟน แต่เป็นคนที่ไม่รู้จักรักษาความสัมพันธ์ มักมองข้ามความรู้สึกของคนรัก จนวันที่เธอเดินจากไปจึงเพิ่งรู้ว่าตัวเองสูญเสียสิ่งสำคัญที่สุดไปแล้ว หลังจากเลิกรา เขาใช้ชีวิตอยู่ด้วยความเสียใจ ความคิดถึง และความรู้สึกผิด

บุคลิก:

- หล่อ มานิ่ง เท่
- สุขุม พุดน้อย ไม่แสดงอารมณ์มาก
- ดูเป็นคนดี ไม่ใช่แบบบอยหรือนักเลง
- มีความเป็นผู้ใหญ่
- รักแฟนและมีมุมมองอ่อนโยน แต่ไม่เก่งเรื่องการแสดงออก
- เวลามีปัญหามักเก็บไว้ ไม่ค่อยพูด
- หลังเลิกกันกลายเป็นคนเก็บตัว
- ใช้สายตาและสีหน้าในการสื่ออารมณ์
- จุดสำคัญคือ “ไม่ใช่คนเลว แต่เป็นคนที่รู้คุณค่าของเธอเข้าเกินไป”

การแต่งกาย:

ช่วงที่ยังรักกัน

- เสื้อยืดสีขาว / เทา / ดำ
- เชิ้ตแขนยาวหรือเสื้อเชิ้ต Oversize
- กางเกงยีนส์
- รองเท้าผ้าใบ
- นาฬิกาเรียบ ๆ
- ทรงผมเซตเล็กน้อย ดูสะอาด

ช่วงหลังเลิกกัน

- เสื้อยืดสีดำ / เทาเข้ม
- เสื้อเชิ้ตสีเข้ม
- กางเกงสีดำหรือยีนส์เข้ม
- เสื้อผ้าดูหลวมและไม่พิถีพิถันมาก
- ผมยุ่งเล็กน้อย
- ใต้ตาลำ เพื่อสื่อถึงการอดนอนและการดื่ม

ตัวละคร

ตัวละครหญิง



บทบาท:

ผู้หญิงที่รักและดูแลพระเอกอย่างจริงจัง พยายามประคับประคองความสัมพันธ์มาโดยตลอด แต่เมื่อความรู้สึกของตัวเองถูกมองข้ามซ้ำ ๆ จึงตัดสินใจเดินออกมา แม้ในใจยังรักเขาอยู่

บุคลิก:

- สวย เท่ มีเสน่ห์
- จิตใจดีและอบอุ่น
- มั่นใจในตัวเอง
- เป็นคนเข้าใจและรับฟัง
- ดูแลคนรักและใส่ใจรายละเอียดเล็ก ๆ
- ไม่ใช่คนขี้จนหรือดราม่า
- อดทนกับพระเอกมานาน
- เมื่อถึงจุดที่ไม่ไหวจะนิ่งและเด็ดขาด
- ไม่ได้เกลียดพระเอก แต่เลือกเดินออกมาเพราะรู้ว่าความสัมพันธ์ไม่สามารถไปต่อได้
- จุดสำคัญคือ “ยังรัก แต่ไม่สามารถอยู่ต่อได้”

การแต่งกาย:

ช่วงที่ยังรักกัน

- เสื้อยืดสีขาว / ครีม / ฟ้าย่อน
- เสื้อเชิ้ต Oversize
- กางเกงยีนส์
- กระโปรงเรียบ ๆ บาง Scene
- รองเท้าผ้าใบ
- เครื่องประดับเงินเล็ก ๆ
- Makeup ธรรมชาติ

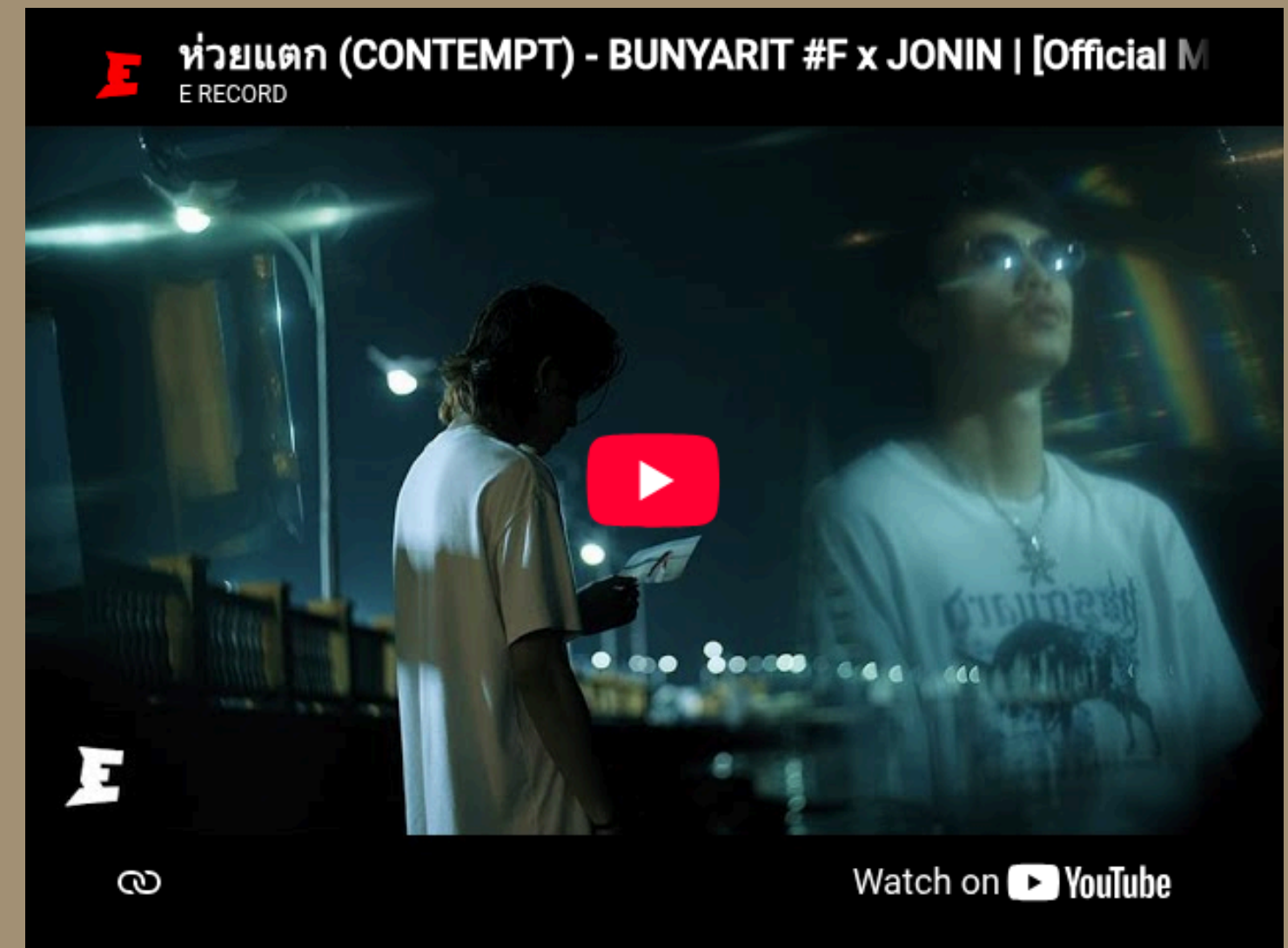
ช่วงเลิกรา

- เสื้อสีดำ / เทา / กรม
- แจ็กเก็ตยีนส์หรือแจ็กเก็ตหนัง
- กางเกงยีนส์เข้ม
- แต่งหน้าโทนธรรมชาติแต่ลดความสดใสลง
- ผมปล่อยธรรมชาติ

อุปกรณ์ถ่ายทำ



Reference



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้มีวิสัยทัศน์ที่สมบูรณ์พร้อมเผยแพร่
- ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเข้าใจผลกระทบของการหายไปโดยไม่บอกลา
- ผู้จัดทำมีทักษะด้านการถ่ายทำ การตัดต่อ และการทำงานเป็นทีมเพิ่มมากขึ้น
- สามารถนำผลงานไปใช้เป็นแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) หรือผลงานทางการศึกษาได้
- ผู้จัดทำจะได้พัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง การใช้เทคนิคภาพ เช่น Stop Motion และการสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพและสัญลักษณ์ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตได้

ความคืบหน้าของโปรเจก

- กำหนดแนวคิดและคอนเซปต์หลักของมิวสิกวิดีโอเรียบร้อยแล้ว
- เขียนเนื้อเรื่อง โครงสร้างบท (3 องก์) และเรื่องย่อเสร็จแล้ว
- วางแผนโทนภาพ Mood & Tone และรูปแบบการถ่ายทำ
- เตรียมบทเพลงและออกแบบ Story Board เสร็จแล้ว
- ทำแบบสอบถามและได้ผลสำรวจแล้ว
- อยู่ระหว่างการคัดเลือกนักแสดงและสถานที่ถ่ายทำ

Casting

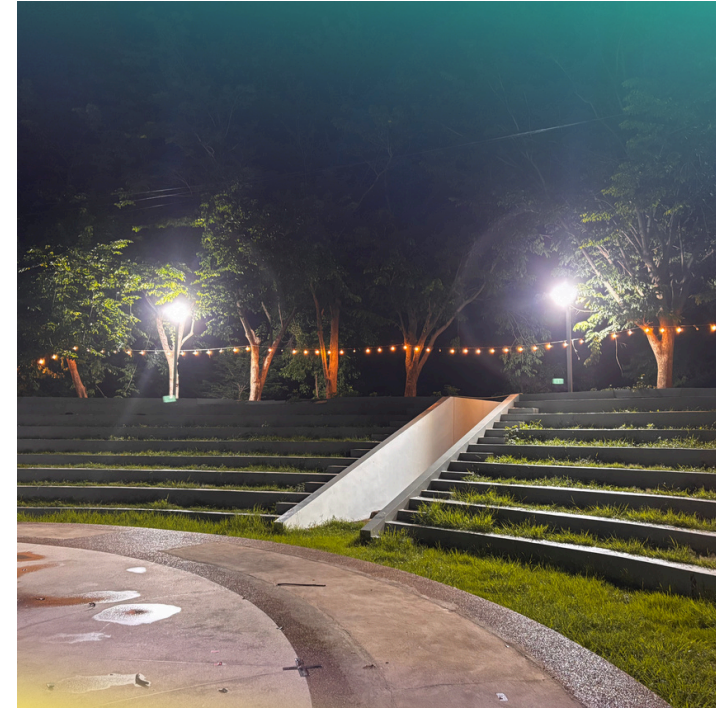
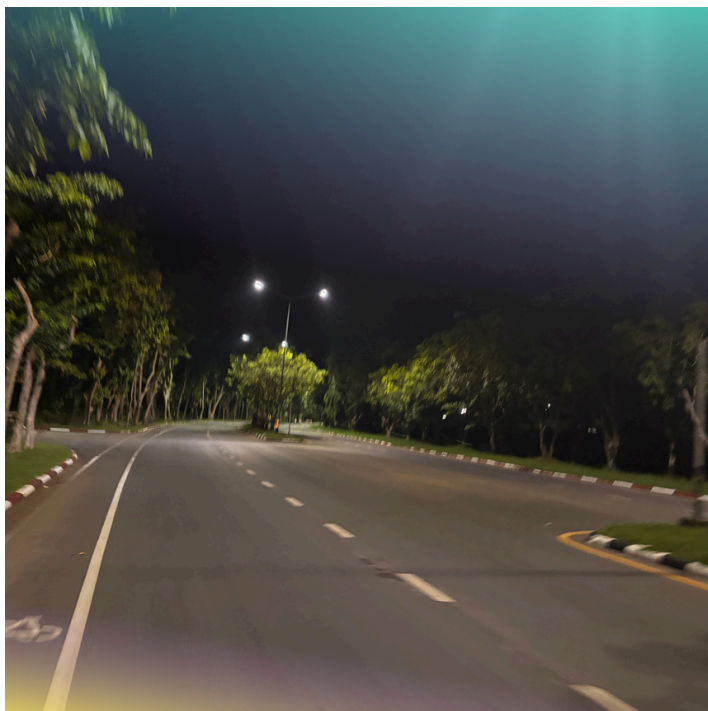
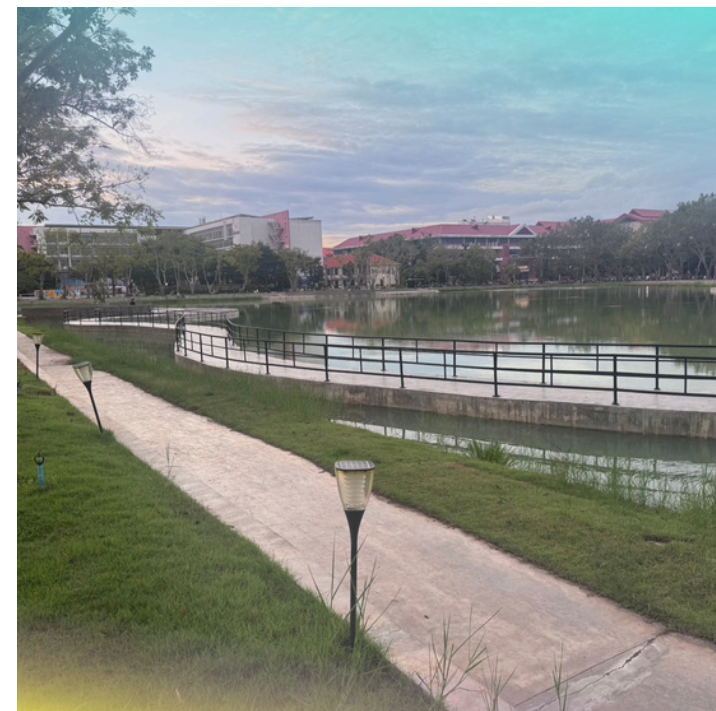
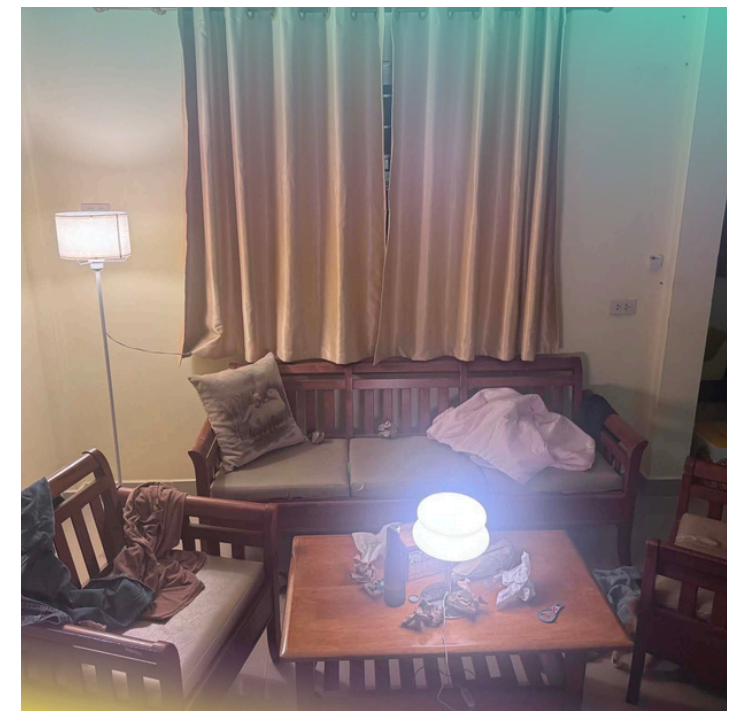


นักแสดงชาย



นักแสดงหญิง

Location



ความคืบหน้า

- ไปสเตอร์
- เพลง
- นักแสดง
- ทีเชอร์Mvเพลง
- แผนการดำเนินงาน

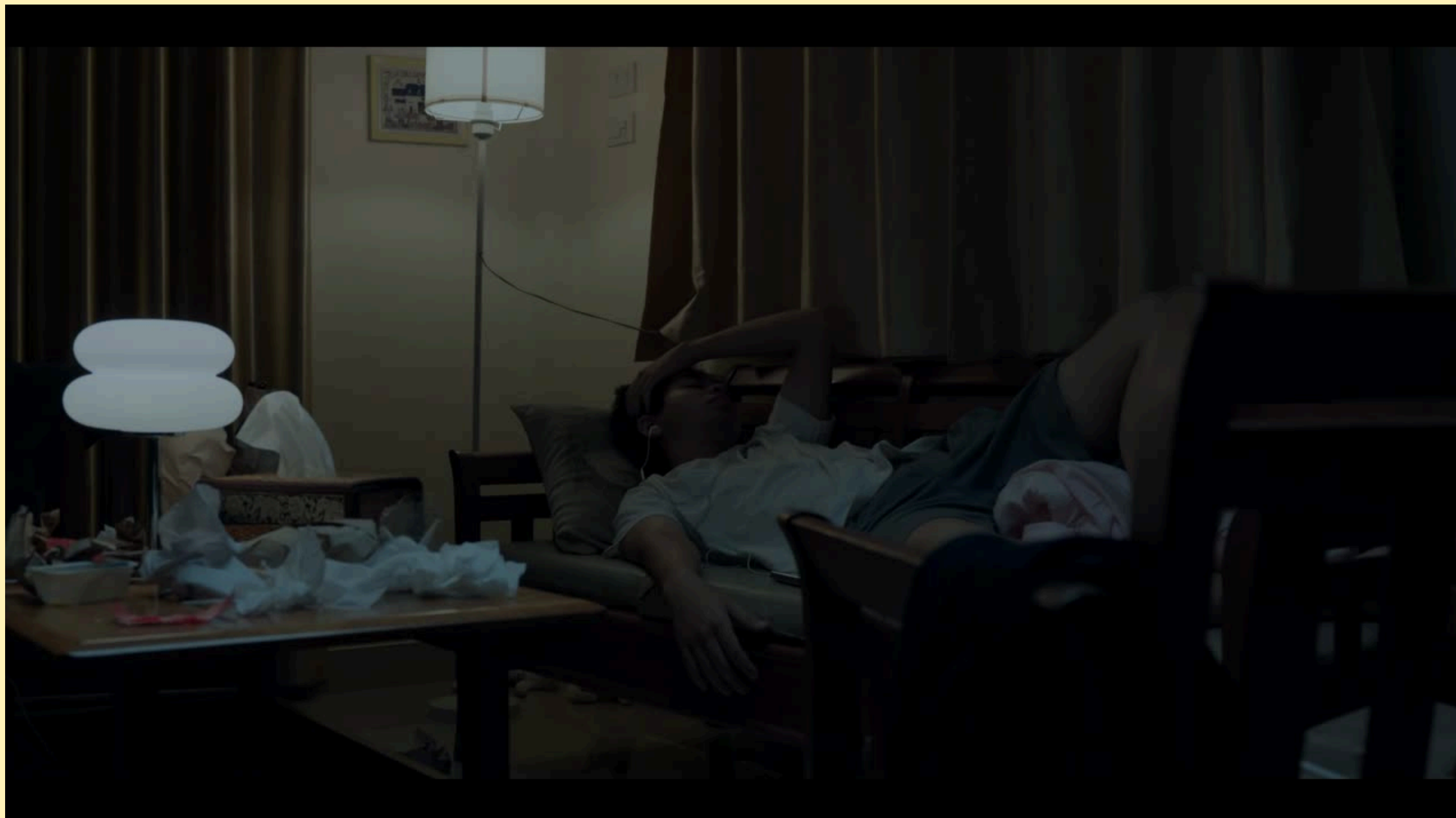
Poster

รูปร่างฝัน

"ความทรงจำอาจไม่หายไป แต่เราสามารถเรียนรู้ที่จะอยู่กับมันและก้าวต่อไปได้"



Teaser โครงการ



แผนการปฏิบัติงานจนถึงปลายภาค

หลังจากกลางภาค

เริ่มถ่ายต่อ(ใช้เวลา1เดือน)

หลังจากถ่ายเสร็จใช้เวลาตัดต่ออีกประมาณ15วัน
และเพื่ออีก15วันเพื่อถ่ายใหม่บางชิ้น(เพื่อความผิดพลาด)ตรวจสอบความเรียบร้อย

อีก1เดือนสุดท้ายก่อนสอบเหลือไว้สำหรับตรวจสอบความเรียบร้อยหรือทำในสิ่งที่ยังเหลือ

หลังจากกลางภาค

เริ่มถ่ายต่อ

1-30 ก.ย



ตัดต่อและเพื่อวันถ่ายเพิ่ม/ใหม่

1-30 ต.ค



รอสอบ/ตรวจสอบความเรียบร้อย

1-วันสอบ พ.ย.

การแบ่งหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่ม

คนที่1(นาย จิรเดช)

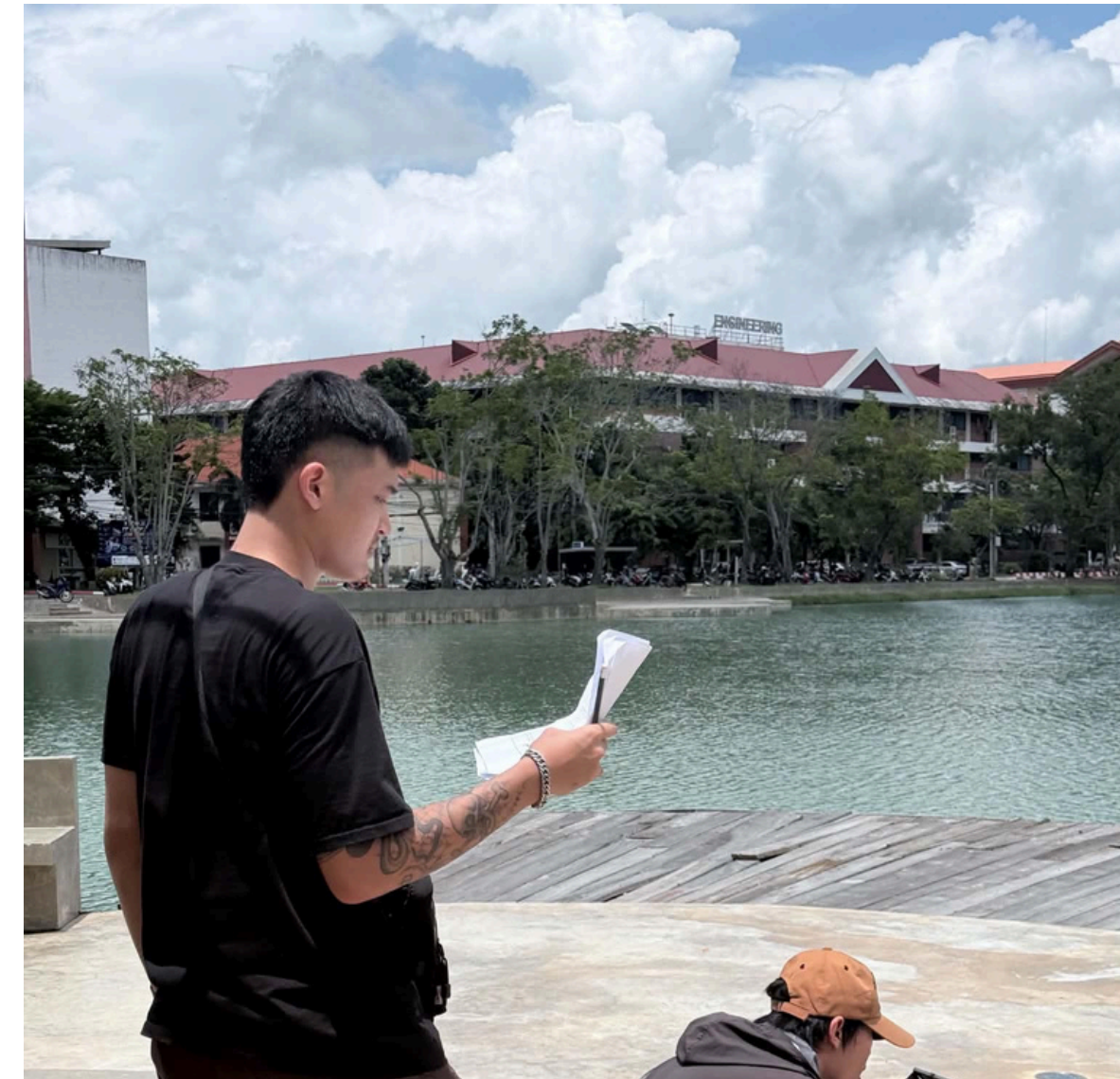
- ทำเพลง
- กำกับ
- ถ่าย
- จัดแสงและสถานที่

คนที่2(นาย สรวิศ)

- ทำสไลด์/เอกสาร
- ทำเบรคดาว์นและสตอรี่บอร์ด
- ตัดต่อ
- ช่วยจัดแสง/งานภายในที่ถ่าย

ในส่วนของการหานักแสดงและหาโลเคชั่นถ่ายทำจะเป็นการหาช่วยกันและหน้าที่ที่เหลือจะช่วยกันเป็นส่วนมากเนื่องจากทำกัน2คน

หลักการทำงานของทีม



หลักการทำงานของทีมในกลุ่ม



ผลงานเต็ม



ผลการประเมิน

ผลการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมาย / ผู้ชมทั่วไป

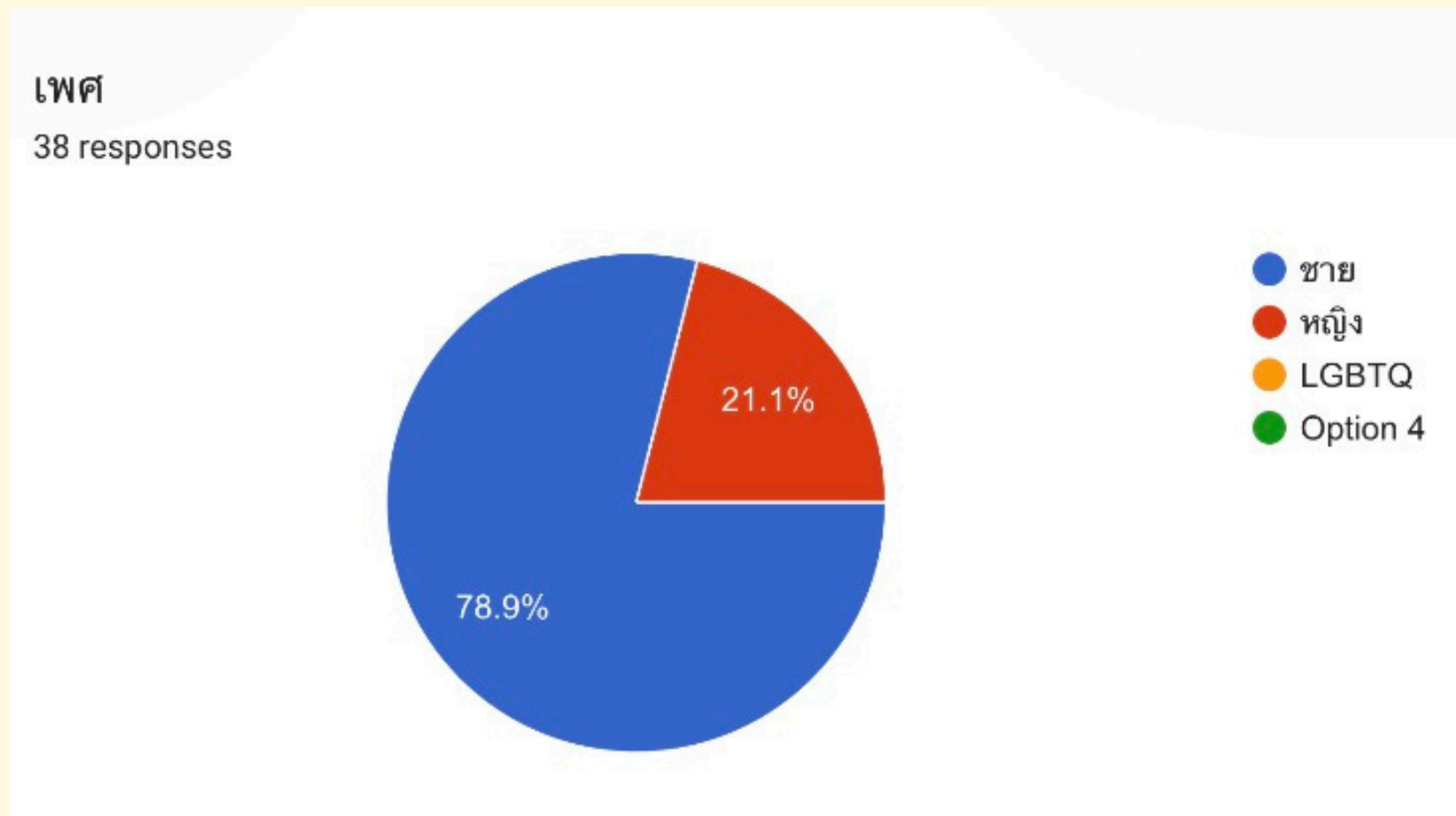
ภาพรวมคะแนน: ผู้ชมทั่วไปส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับ 4 (มาก) และ 5 (มากที่สุด) เป็นหลัก โดยมีผู้ให้คะแนนระดับ 3 เพียงส่วนน้อย

ค่าเฉลี่ยโดยประมาณ (Mean): คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์สูง (ระดับ 4 และ 5) ทำให้ค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจและการรับรู้สื่ออยู่ในเกณฑ์ "มากถึงมากที่สุด" (ประมาณ 4.30 - 4.80)

ผลการประเมิน(กลุ่มเป้าหมายทั่วไป)

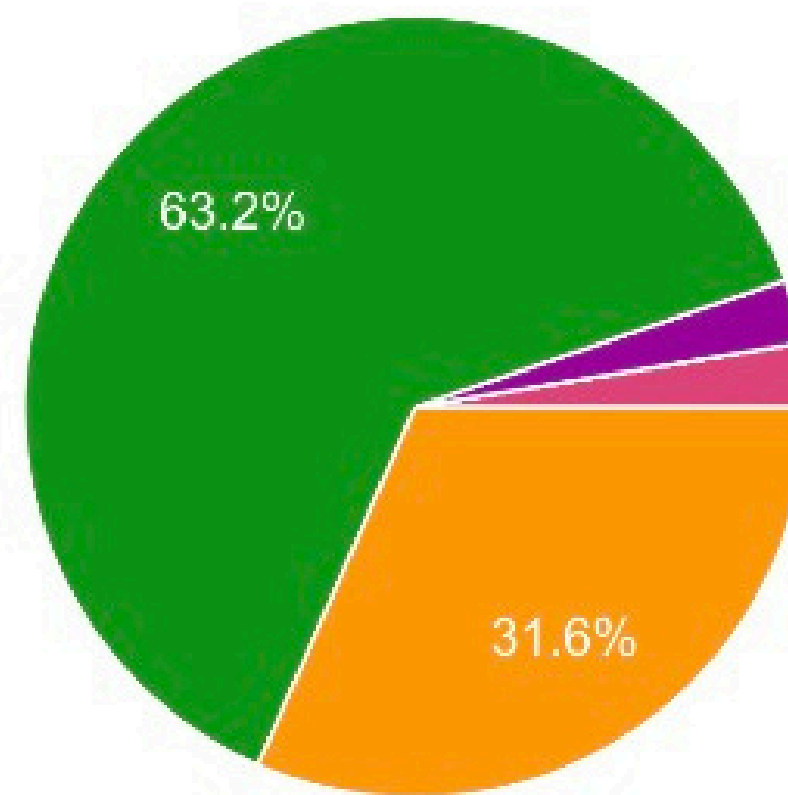
ตอนที่1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถาม

- ข้อมูลเพศผู้ตอบแบบสอบถาม78.9%เป็นเพศชาย และอีต21.1%เป็นเพศหญิง



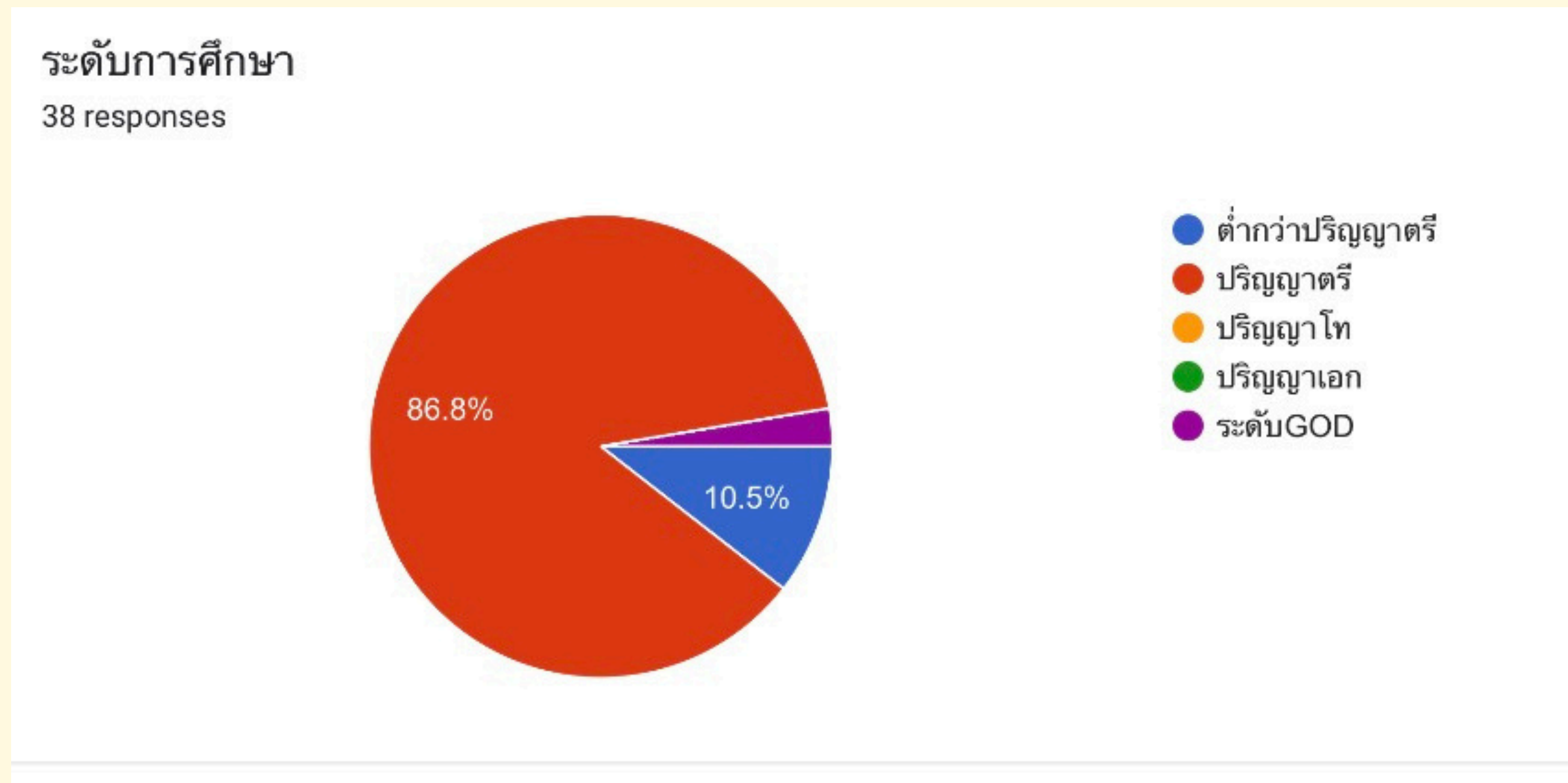
- ข้อมูลอายุผู้ตอบแบบสอบถาม 63.2% อายุ 24-26 ปี และ 31.6% อายุ 19-22 ปี อีก 5.2% ที่เหลืออายุ 27-30 ปี

อายุ
38 responses



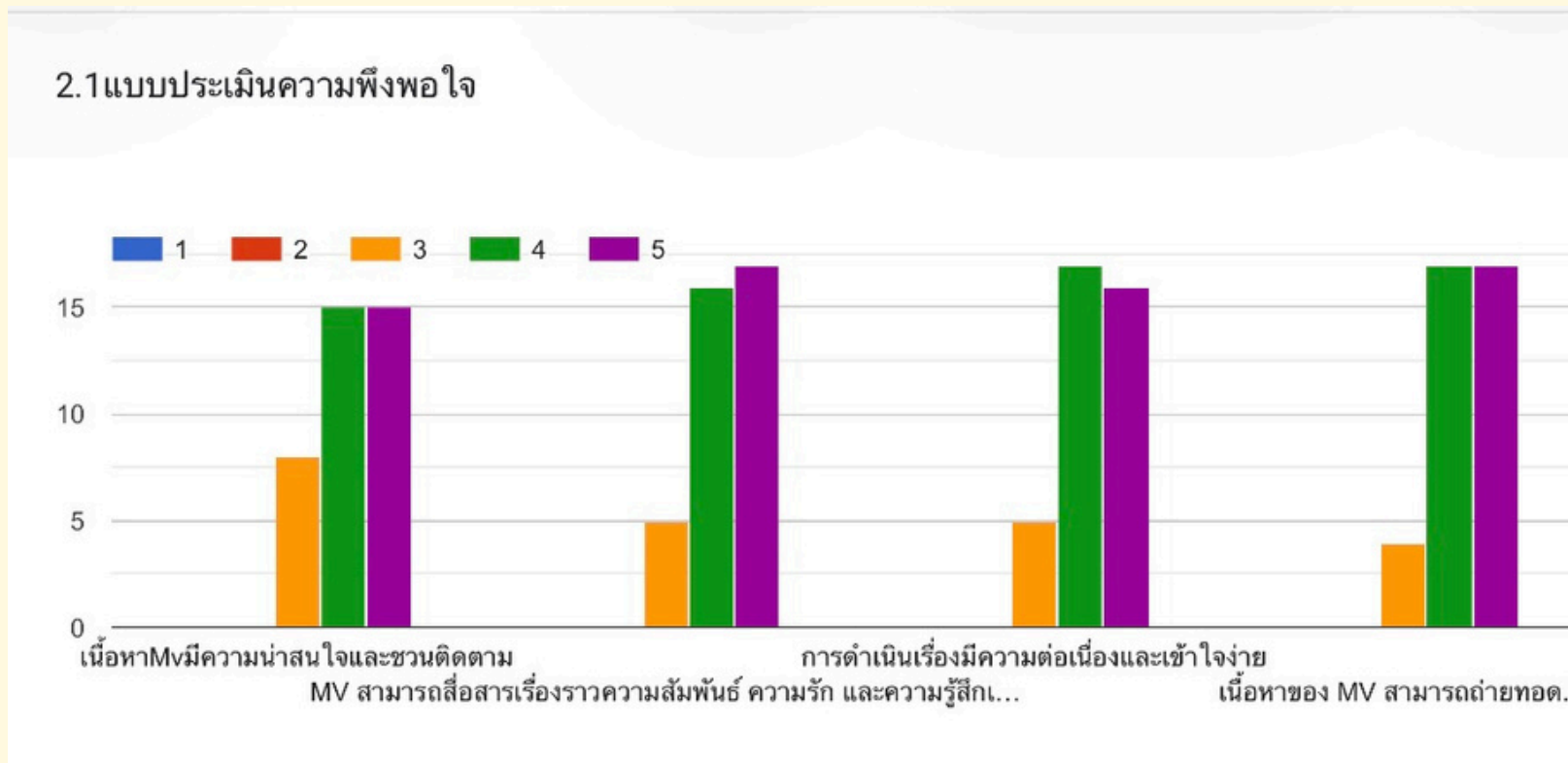
- ต่ำกว่า 15 ปี
- 15-18 ปี
- 19-22 ปี
- 23-26 ปี
- 27-30 ปี
- มากกว่า 30 ปี
- 99 ปี

- ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม 86.8% ระดับปริญญาตรีและอีก 10.4% ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี



ตอนที่ 2 : ผลการประเมินการรับรู้สื่อMv เพลง รู้บ้างมัย

2.1ผลการประเมินหัวข้อ 2.1 ด้านการรับรู้สื่อและเนื้อหา ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนในระดับ 4 และ 5 ในทุกข้อ โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 มากที่สุดคือ MV สามารถสื่อสารเรื่องราวความสัมพันธ์ ความรัก และความรู้สึกเศร้าเจ็บปวดได้อย่างชัดเจน



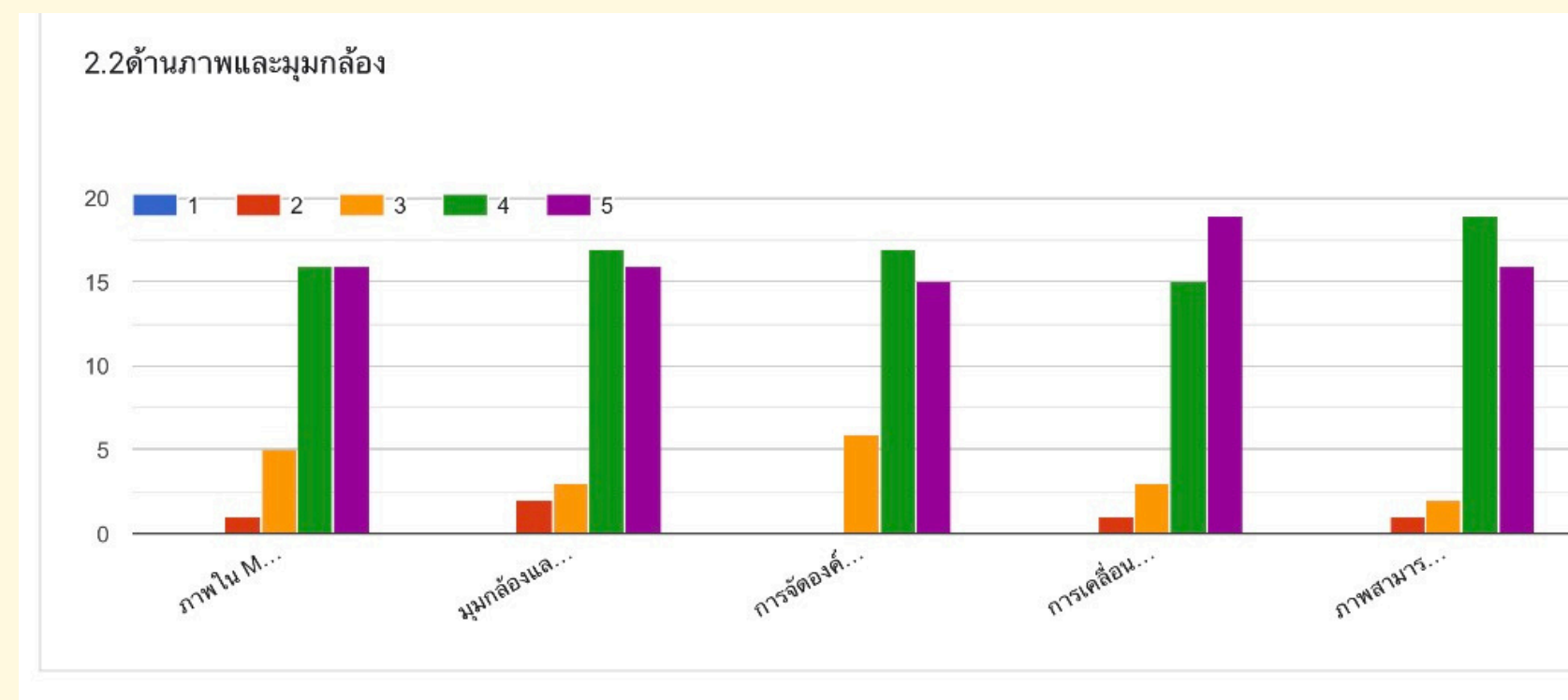
1เนื้อหา MV มีความน่าสนใจและชวนติดตาม: ค่าเฉลี่ย = 4.46

2MV สามารถสื่อสารเรื่องราวความสัมพันธ์ ความรัก และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจน: ค่าเฉลี่ย = 4.77

3การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย: ค่าเฉลี่ย = 4.76

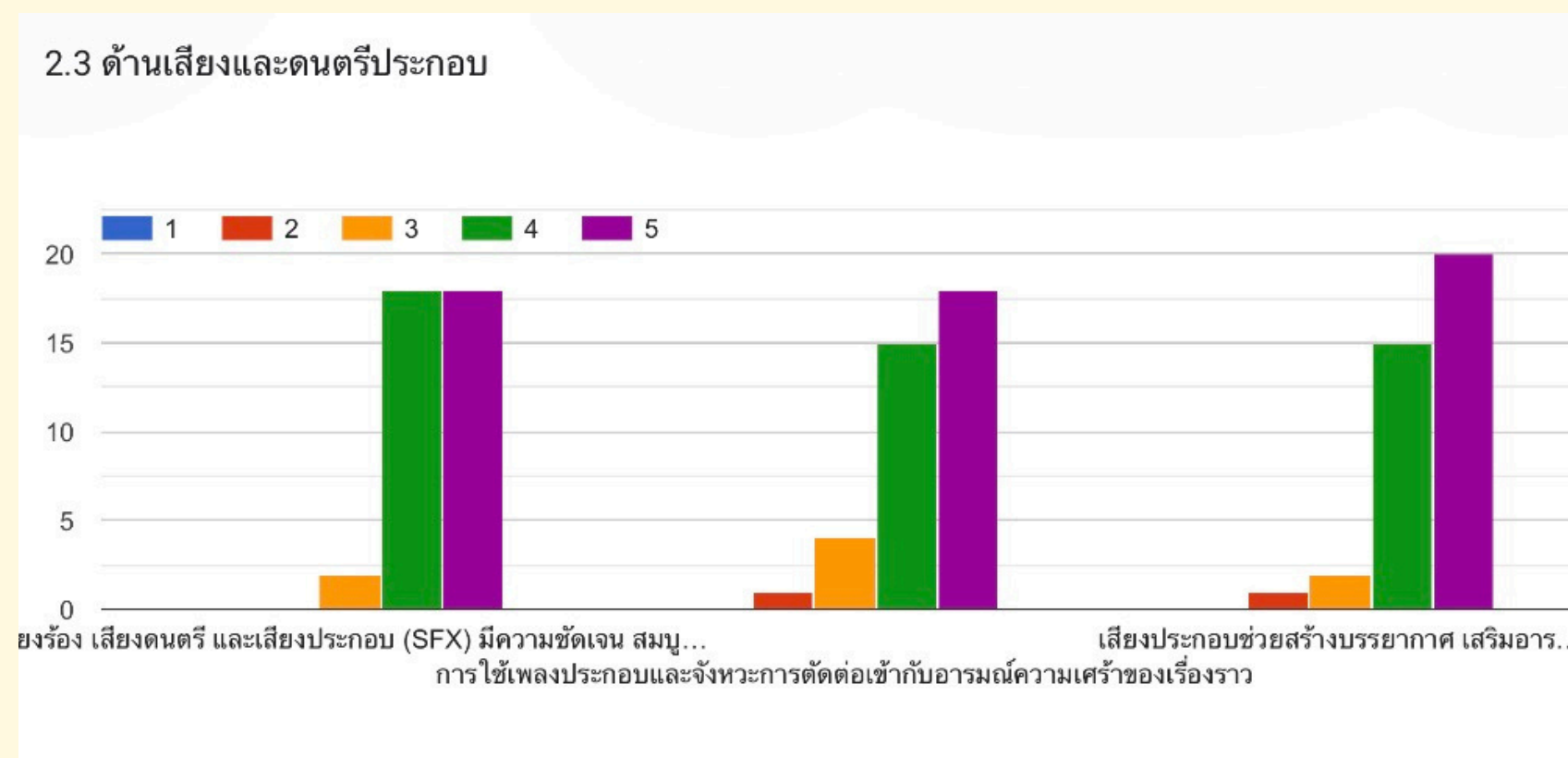
4เนื้อหาของ MV สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความเศร้าและอินไปกับเพลงได้ดี: ค่าเฉลี่ย = 4.81

2.2 ด้านภาพและมุกกล้อง ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนในระดับ 4 และ 5 ในทุกข้อ โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 มากที่สุดคือ การเคลื่อนกล้องและการเลือกใช้วิธีถ่ายทำมีความเหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์ในเรื่อง



- 1ภาพใน MV มีความคมชัด สวยงาม และเหมาะสมกับเนื้อหา: ค่าเฉลี่ย = 4.31
- 2มุกกล้องและการจัดวางองค์ประกอบภาพช่วยเสริมให้เรื่องราวน่าสนใจยิ่งขึ้น: ค่าเฉลี่ย = 4.27
- 3การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละฉากมีความสมดุลและสื่อความหมายได้ดี: ค่าเฉลี่ย = 4.31
- 4การเคลื่อนไหวของกล้องมีความสลับไหลและเหมาะสมกับการดำเนินเรื่อง: ค่าเฉลี่ย = 4.41
- 5ภาพสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี: ค่าเฉลี่ย = 4.37

2.3 ด้านเสียงและดนตรีประกอบ ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนในระดับ 4 และ 5 ในทุกข้อ โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 มากที่สุดคือ เสียงประกอบช่วยสร้างบรรยากาศ เสริมอารมณ์ร่วม และดึงดูดความสนใจของผู้ชม

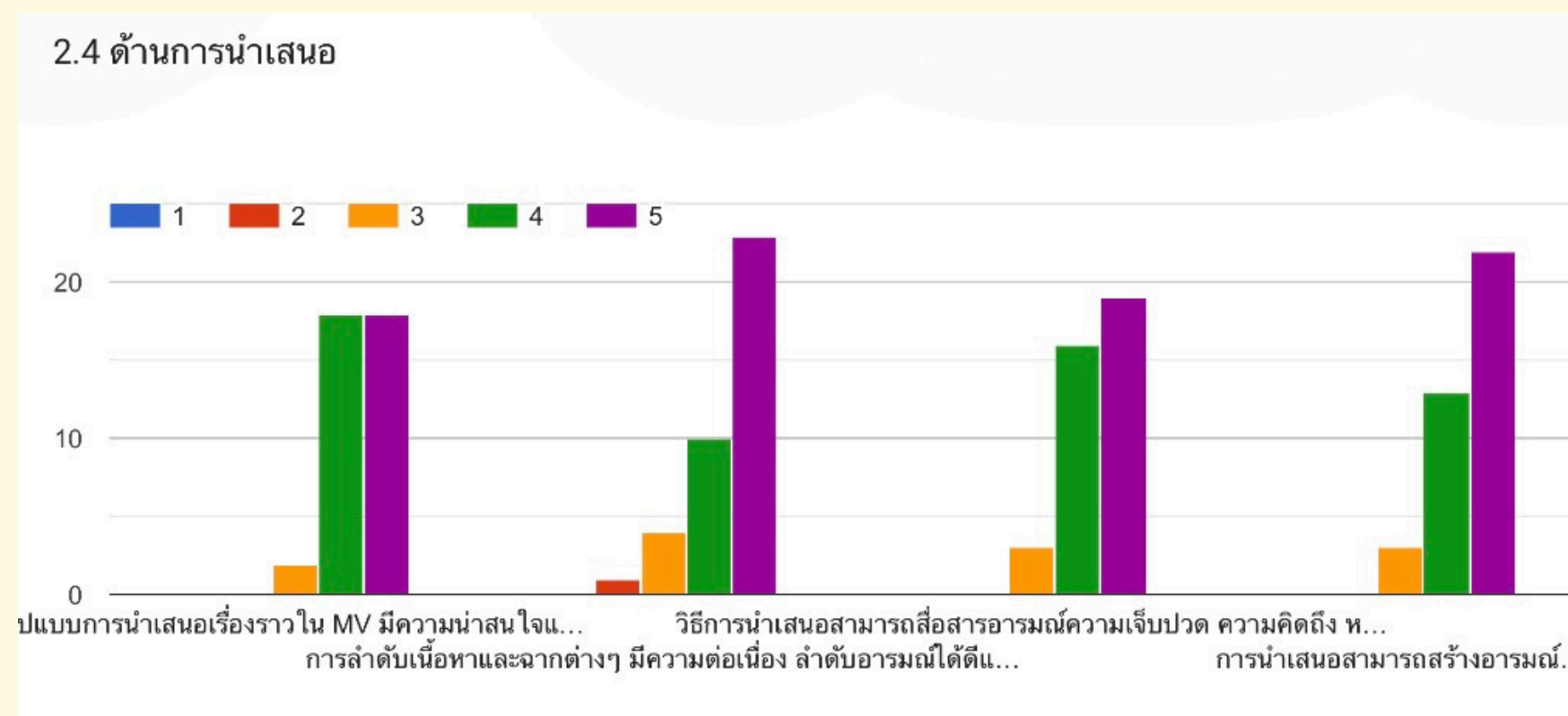


1เสียงร้อง เสียงดนตรี และเสียงประกอบ (SFX) มีความชัดเจน สมบูรณ์ และได้คุณภาพ: ค่าเฉลี่ย = 4.90

2การใช้เพลงประกอบและจังหวะการตัดต่อเข้ากับอารมณ์ความเศร้าของเรื่องราว: ค่าเฉลี่ย = 4.45

3เสียงประกอบช่วยสร้างบรรยากาศ เสริมอารมณ์ความเศร้า และทำให้เข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้มากขึ้น: ค่าเฉลี่ย = 4.46

2.4 ด้านการนำเสนอ ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนในระดับ 4 และ 5 ในทุกข้อ โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 มากที่สุดคือ วิธีการนำเสนอสามารถสื่อสารอารมณ์ความเจ็บปวด ความคิดถึง หรือข้อความของเพลงได้อย่างชัดเจน



1รูปแบบการนำเสนอเรื่องราวใน MV มีความน่าสนใจและมีความคิดสร้างสรรค์: ค่าเฉลี่ย = 4.90

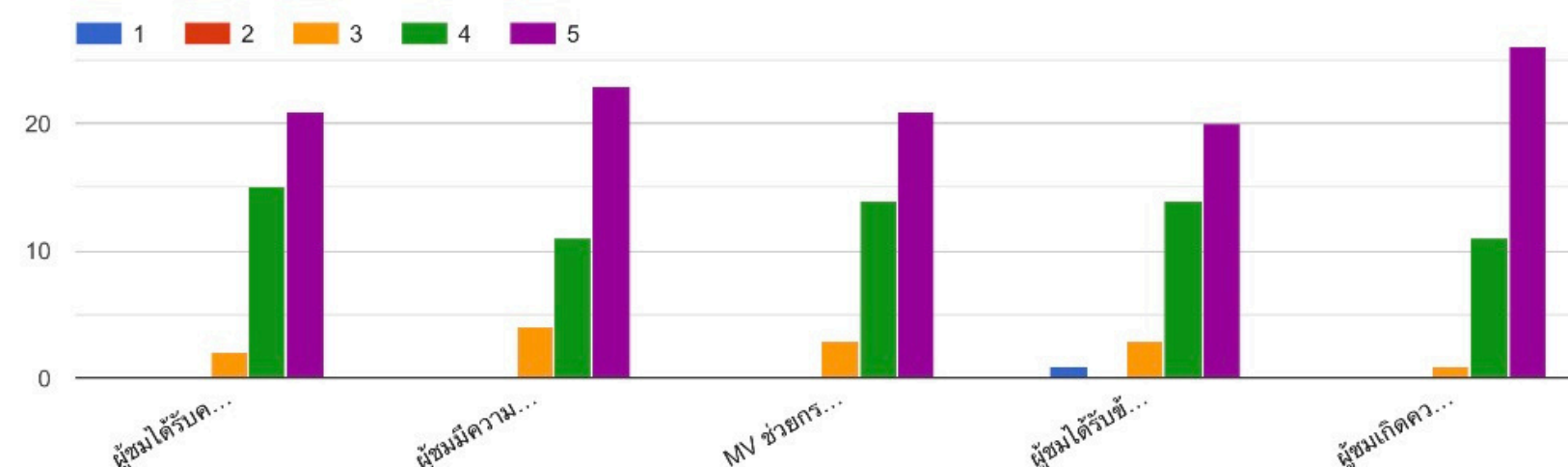
2วิธีการนำเสนอสามารถสื่อสารอารมณ์ความเจ็บปวด ความคิดถึง และความเสียใจได้อย่างลึกซึ้ง: ค่าเฉลี่ย = 4.47

3การลำดับเนื้อหาและฉากต่างๆ มีความต่อเนื่อง ลำดับอารมณ์ได้ดีและไม่สับสน: ค่าเฉลี่ย = 4.64

4การนำเสนอสามารถสร้างอารมณ์ร่วมและความประทับใจให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี: ค่าเฉลี่ย = 4.68

2.5 ด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนในระดับ 4 และ 5 ในทุกข้อ โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 มากที่สุดคือ ผู้ชมเกิดความประทับใจและอยากส่งต่อ/บอกต่อ หรือแชร์ MV นี้ให้กับผู้อื่น

2.5 ด้านประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ



1ผู้ชมได้รับข้อคิด คติเตือนใจ หรือมุมมองใหม่ๆ เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์: ค่าเฉลี่ย = 4.53

2ผู้ชมมีความเข้าใจในอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมากยิ่งขึ้น: ค่าเฉลี่ย = 4.49

3MV ช่วยสะท้อนมุมมองชีวิตหรือเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงในสังคม: ค่าเฉลี่ย = 4.53

4ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินและความคุ้มค่าในการรับชมสื่อชิ้นนี้: ค่าเฉลี่ย = 4.38

5ผู้ชมเกิดความประทับใจและอยากส่งต่อ/บอกต่อ หรือแชร์ MV นี้ให้กับผู้อื่น: ค่าเฉลี่ย = 4.71

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาหรือปรับปรุงสื่อ Mv เพลง รู้บ้างมัย

ข้อเสนอแนะสำหรับพัฒนาและปรับปรุง

19 responses

เพราะมากคะ ชอบมาก

ดีแล้วครับ

อยากให้มีย่ตอน ft. 2Phon ครับ

ยังคงชอบเวอร์ชันเก่าอยู่ครับ แต่ได้ฟังเวอร์ชันนี้ก็เพราะ
ในแบบของมันครับขอบคุณที่ทำให้ได้ฟังอีกครั้ง 🙏💖
🕯️🔥

เก็บรายละเอียดให้มากกว่านี้ จะ ultra smooth มาก

ไม่มีครับดีอยู่แล้ว

ไม่มีข้อติ ว่าแต่ว่านางเอก โสดมัยจะ

ไม่มี

ภาพรวมเอ็มวีเพลง เนื้อหาเพลง สื่อสารออกมาเข้าใจง่าย
และลึกซึ้ง ดนตรีและทำนองการร้องดี บริบททุกอย่างลงตัว
เข้ากันได้ดี

ไม่มี ทุกอย่างดีเยี่ยมสุดๆ

นางเอกสวยมาก 🙌🙌

ยอดเยี่ยมมากครับ

ผลการประเมินโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ภาพรวมคะแนน: ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนประเมินอยู่ในระดับ 4 (ดี) และมีบางส่วนให้คะแนนระดับ 3 (ปานกลาง) ในทุกๆ ด้าน (ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการเล่าเรื่อง, ด้านการออกแบบและการถ่ายทำ, ด้านภาพ เสียง และเทคนิคการตัดต่อ, และด้านภาพรวมและการสื่อสารอารมณ์)

ค่าเฉลี่ยโดยประมาณ (Mean): คะแนนส่วนใหญ่กระจุกตัวอยู่ที่ระดับ 4 และ 3 ทำให้ค่าเฉลี่ยรวมของคุณภาพสื่ออยู่ในเกณฑ์ "ดี" (ประมาณ 3.50 - 4.00)

ผลการประเมิน(ผู้เชี่ยวชาญ)

ตอนที่ 1 : ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ

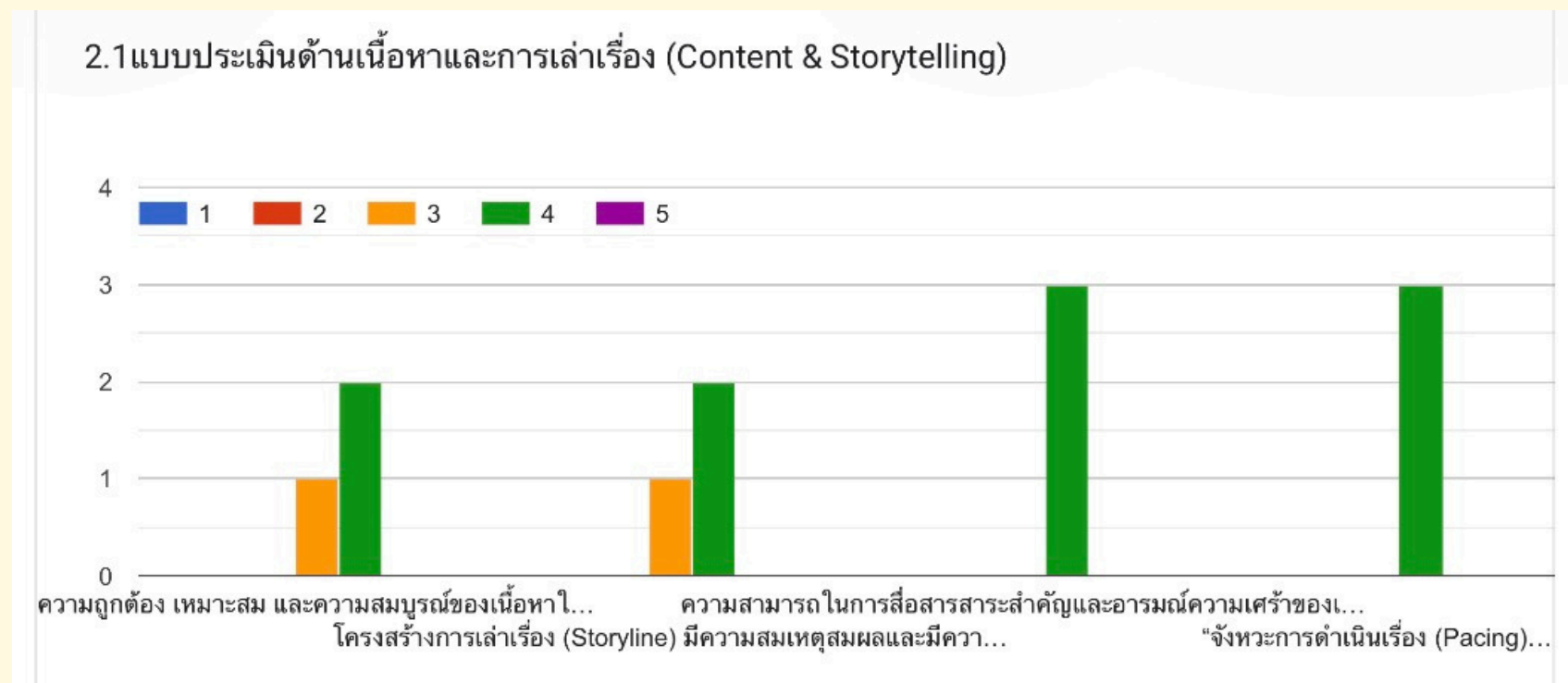
ชื่อ/นามสกุล

อาจารย์ มนันทา นิ่มพิศาล

อาจารย์ ดร.จิรณัยน์ ยอดดี

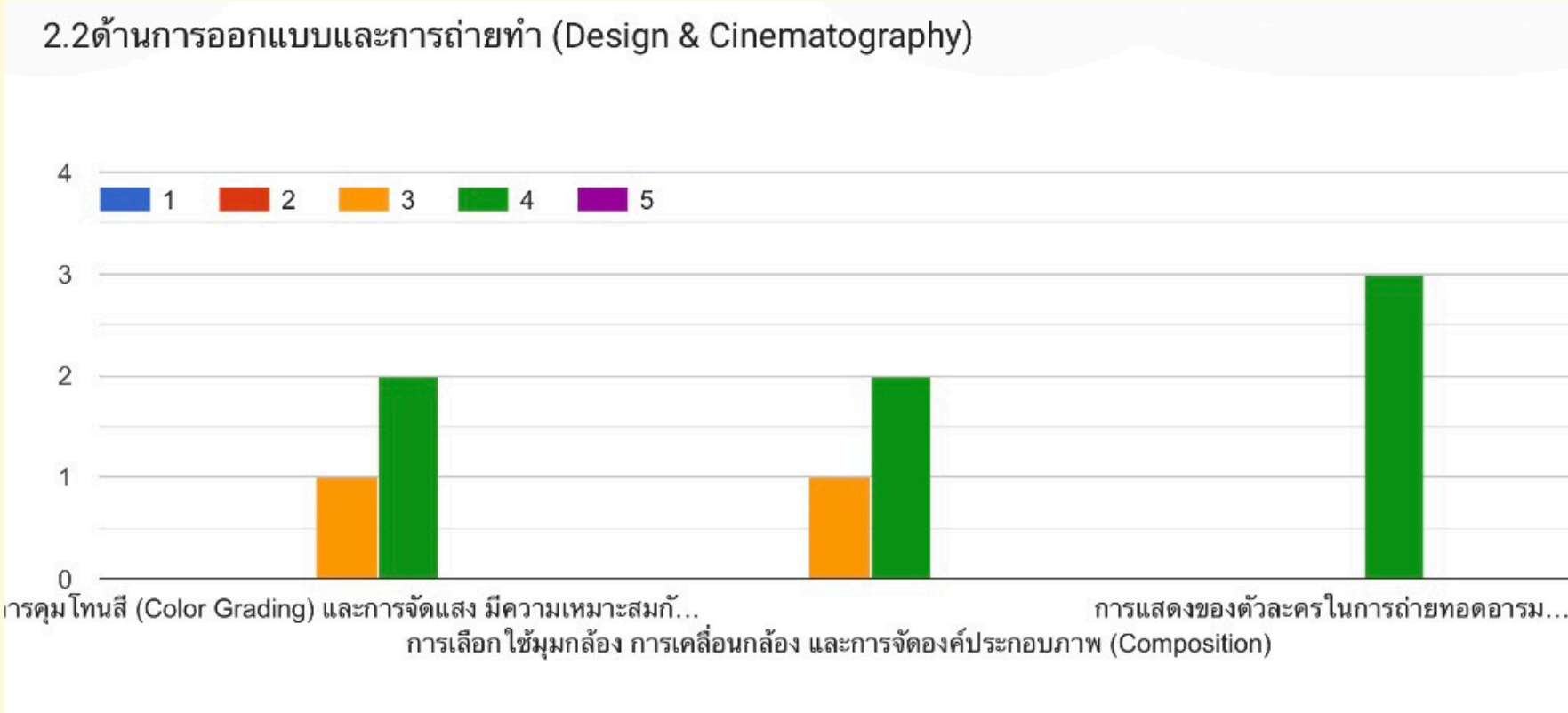
อาจารย์ วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

2.1 ด้านเนื้อหาและการเล่าเรื่อง ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับ 4 และมีบางส่วนให้คะแนนในระดับ 3 โดย
ข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 4 มากที่สุด ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารสาระสำคัญและอารมณ์ความเศร้าของ
เพลงผ่านเนื้อหา และความเหมาะสมของจังหวะการดำเนินเรื่องที่ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป



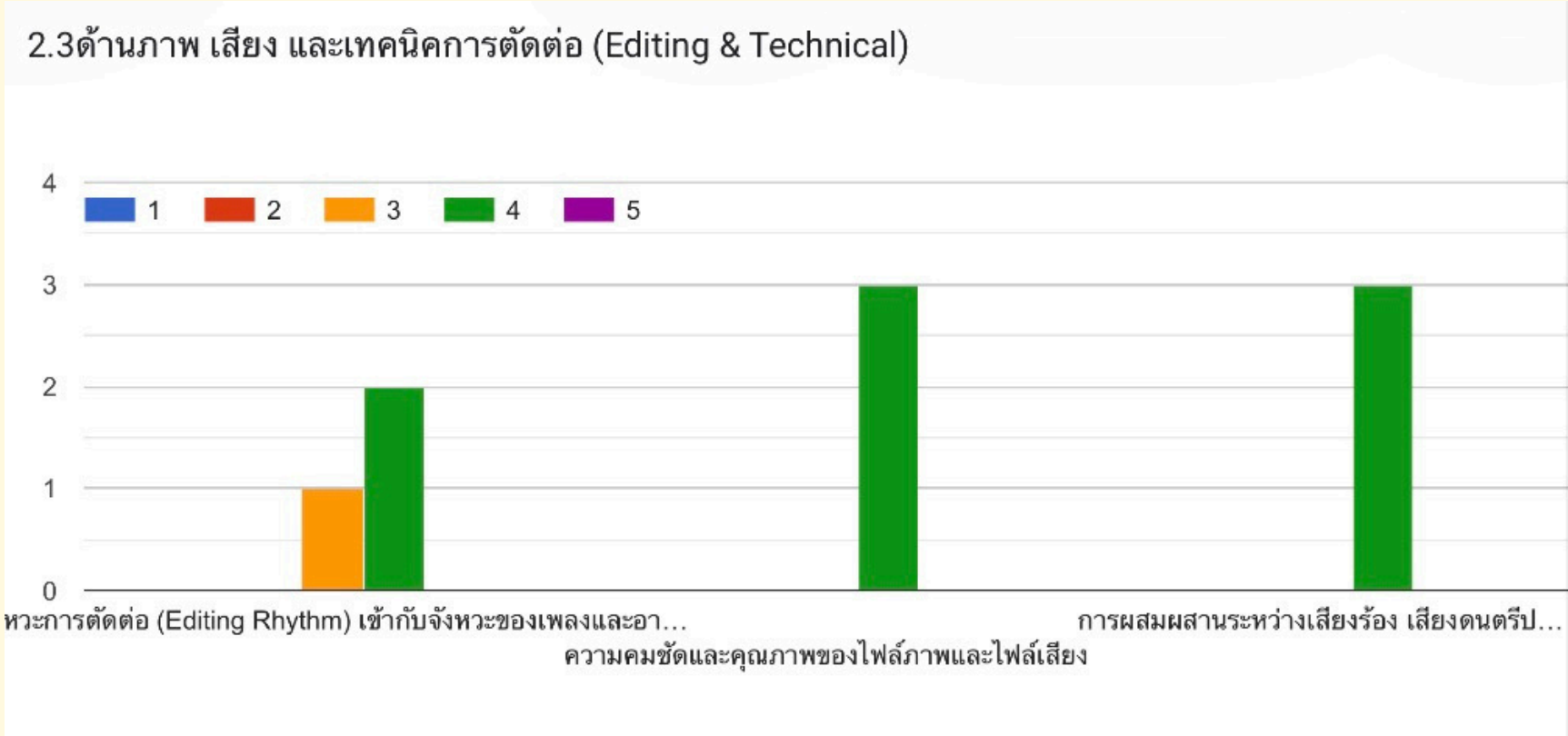
1ความถูกต้อง เหมาะสม และความสมบูรณ์ของเนื้อหาในการถ่ายทอดเรื่องราว: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
2โครงสร้างการเล่าเรื่องมีความสมเหตุสมผลและมีความต่อเนื่องชัดเจน: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
3ความสามารถในการสื่อสารสาระสำคัญและอารมณ์ความเศร้าของเพลงผ่านเนื้อหา: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)
4จังหวะการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)

2.2 ด้านการออกแบบและการถ่ายทำ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับ 4 และมีบางส่วนให้คะแนนในระดับ 3 โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 4 มากที่สุดคือ การแสดงของตัวละครในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก



- 1การคุมโทนสีและการจัดแสงมีความเหมาะสมกับอารมณ์เพลงเศร้า: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
- 2การเลือกใช้มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง และการจัดองค์ประกอบภาพ: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
- 3การแสดงของตัวละครในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)

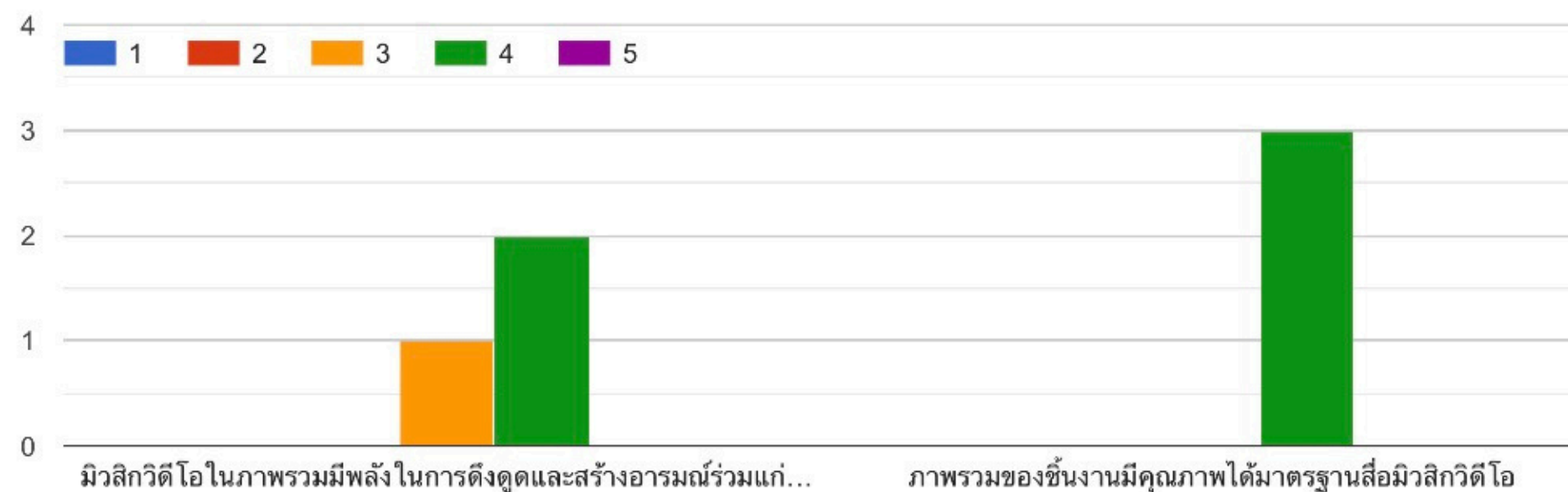
2.3 ด้านภาพ เสียง และเทคนิคการตัดต่อ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับ 4 และมีบางส่วนให้คะแนนในระดับ 3 โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 4 มากที่สุดคือ ความคมชัดและคุณภาพของไฟล์ภาพและไฟล์เสียง และการผสมผสานระหว่างเสียงร้อง เสียงดนตรีประกอบ และเสียงบรรยากาศ



- 1จังหวะการตัดต่อเข้ากับจังหวะของเพลงและอารมณ์ของเรื่องราว: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
- 2ความคมชัดและคุณภาพของไฟล์ภาพและไฟล์เสียง: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)
- 3การผสมผสานระหว่างเสียงร้อง เสียงดนตรีประกอบ และเสียงบรรยากาศ: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)

2.4 ด้านภาพรวมและการสื่อสารอารมณ์ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คะแนนในระดับ 4 และมีบางส่วนให้คะแนนในระดับ 3 โดยข้อที่มีผู้ให้คะแนนระดับ 4 มากที่สุดคือ ภาพรวมของชิ้นงานมีคุณภาพได้มาตรฐานสื่อมัลติมีเดีย

2.4 ด้านภาพรวมและการสื่อสารอารมณ์ (Overall Impact)



1 มัลติมีเดียในภาพรวมมีพลังในการดึงดูดและสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้ชม: ค่าเฉลี่ย = 3.67 (ระดับ 4: 2 คน, ระดับ 3: 1 คน)
2 ภาพรวมของชิ้นงานมีคุณภาพได้มาตรฐานสื่อมัลติมีเดีย: ค่าเฉลี่ย = 4.00 (ระดับ 4: 3 คน)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาหรือปรับปรุงแก้ไขสื่อ Mv เพลงรู้บ้างมั๊ย

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาหรือปรับปรุง

1 response

เพลงที่พูดถึงความเหงาและความรู้สึกผิดแนะนำให้ผลิตใช้ภาพมุมกว้าง แล้วจัดคอมโพสิชันให้ตัวละครดูตัวเล็กๆ ทั้งพื้นที่ว่าง ในเฟรมเยอะๆ เพื่อเน้นความโดดเดี่ยว แต่พอถึงตอนที่อารมณ์เริ่มฟุ้ง เช่น ท่อนแร็ป ค่อยเปลี่ยนมาใช้ภาพ Close-up หรือ Extreme Close-up เจาะหน้าและแววตา เพื่อดึงอารมณ์ความเจ็บปวดออกมาบีบหัวใจคนดู อาจารย์ไม่ยากให้มีแค่พระเอกเศร้าหน้ากลองอย่างเดียวนะ ลองไปหาซื้อต Insert หรือ B-Roll ที่เป็นสัญลักษณ์มาแทรกบ้าง เช่น ห้องเปล่าๆ แสงไฟริมถนนเบลอๆ หรือตัดสลับจากแฟลชแบ็กให้เห็นว่าตัวละครไปทำอะไรผิดมา ให้ภาพมันช่วยเล่าเรื่องแทนคำพูดบ้างครับ

แล้วปรับจูนในทามไลน์กันดูนะ โปรเจกต์นี้มาถูกทางแล้วและมีโพเทนเชียล สู้ๆ ครับ

แบบแจ้งการใช้Ai

- 1.ชื่อโปรเจค :รู้บ้างไหม(สตอรี่บอร์ด)
- 2.ผู้รับผิดชอบ : นายสรวิศ ศรีอินทวรรณวงศ์ และ นายจิรเดช ศรีหงษ์
- 3.เครื่องมือที่ใช้ : Gemini
- 4.วัตถุประสงค์ : เพื่อทำภาพสตอรี่บอร์ด(ทั้งหมด)

ตัวอย่าง

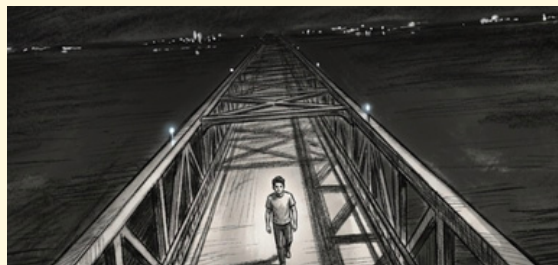
คำสั่ง :

มุมมอง: Drone Wide

Prompt:

A drone wide shot (aerial shot) storyboard sketch. High angle view showing a young Asian man walking completely alone along a long bridge over water at night. Vast environment, isolated and distant feel, rough black and white charcoal sketch, cinematic perspective.

ผลลัพธ์



Thank You
THANK YOU
THANK YOU