



ความสำคัญของกราฟิกในยุคดิจิทัล

Importance of Graphics in the Digital Age.

สุรัตน์ ทองหรี* วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Surat Thongri. College of Communication Arts. Rangsit University.

Email: suratrsu@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เขียนขึ้นมาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานกราฟิกในงานโทรทัศน์ยุคดิจิทัล เนื่องจากรายการโทรทัศน์ในปัจจุบันถูกนำไปออกอากาศหลากหลายแพลตฟอร์ม ซึ่งแต่ละแพลตฟอร์มก็มีข้อจำกัดในการรับชมที่ต่างกัน ดังนั้นผู้ผลิตรายการส่วนใหญ่จึงหันมาใช้กราฟิกเพื่อที่จะช่วยดึงดูดความสนใจผู้ชมได้เพิ่มมากขึ้น และถ้าหากสังเกตรายการโทรทัศน์ต่างๆ จะเห็นได้ว่าผู้ผลิตรายการจะสร้างสรรค์กราฟิกในส่วนต่างๆ ของรายการ อาทิ โลโก้รายการ-(Logo)-ไตเติลรายการ-(Title)-อินเตอร์ลูดรายการ (Interlude)-และท้ายรายการ-(End-Credit)-ให้ออกมาเพื่อแสดงถึงลักษณะเด่นของรายการให้มากที่สุด บางครั้งเพียงแค่นี้ได้เห็นการใช้กราฟิกในรายการผู้ชมก็สามารถเข้าใจเนื้อหาที่รายการต้องการนำเสนอได้ และเพื่อให้เกิดความหลากหลายและความน่าสนใจในรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตรายการจึงทำงานกราฟิกให้ออกมามีคุณภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม ด้วยเหตุนี้เองงานกราฟิกจึงได้รับการพัฒนาให้มีความทันสมัยและแปลกใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อให้งานโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลมีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ : กราฟิก, ดิจิทัล

* สุรัตน์ ทองหรี : หัวหน้าสาขาวิชาวิทยุและโทรทัศน์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Abstract

The article was written as a guideline for the graphics design in digital television. Since television programs are now being broadcast on various platforms and each platform tends to have its own limitations on viewing, most of the manufacturers are, therefore, turning to the implementation of graphics to help attract more audience. In addition, it is evident that the producers have created and used graphics in various parts of the programs such as logo, title, interlude and end credit in order to create uniqueness and identity. Graphics also help the audience to have a better understanding about the content or other hidden messages the program wants to present. Therefore, it is crucial for the producers to create high-quality graphics that meet the audience's needs. For this reason, graphics have been developed continually to be more modern and innovative in order to add quality to the digital television.

Keywords : Graphic, Digital

บทนำ

กราฟิกในรายการโทรทัศน์ยุคดิจิทัลนั้นจัดเป็นเนื้อหาสาระทางด้านภาพที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากตัวอักษร กราฟิกที่เป็นภาพนิ่ง กราฟิกที่เป็นภาพเคลื่อนไหว แผนที่ กราฟ เป็นต้น ที่ถูกออกแบบและสร้างรวมกับเนื้อหาทางด้านเสียงที่มีทั้งดนตรีและเสียงประกอบ (Sound Effect) เกิดเป็นตัวบทและถูกส่งผ่านด้วยสื่อโทรทัศน์และสื่อใหม่ในปัจจุบัน เนื้อหาสาระของกราฟิกจะทำหน้าที่ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และความบันเทิงในเวลาเดียวกัน เพื่อสื่อสารข้อมูลที่ต้องการไปยังผู้ชมให้สมบูรณ์มากที่สุดในการสื่อความหมาย (ฤกษ์กร ไสยกิจ, 2554, น. 80)

“กราฟิก” มีรากศัพท์ของความหมายมาจาก “Graphien” เป็นศัพท์กรีกโบราณซึ่งแปลว่า การทำเครื่องหมายซึ่งครอบคลุมถึงการเขียนและการวาดเครื่องหมายต่างๆ นอกจากนี้มีนักวิชาการที่ให้ความหมายอื่นๆ ไว้ อาทิ Hollis (1994, p. 7) ได้อธิบายว่า “กราฟิกเป็นการสื่อสารด้วยสายตา เป็นเรื่องสำคัญของการสร้าง การเลือก และการจัดเรียงเครื่องหมายเพื่อแสดงความคิด” ขณะที่ Jobling และ Crowley (1996, p. 26) ได้อธิบายว่า “กราฟิกเป็นรูปแบบวัฒนธรรมของการมองเห็น” (อ้างถึงในชินกฤต อุดมลาภไพศาล, 2550, น. 50) ดังนั้น กราฟิกจึงเป็นรูปแบบวัฒนธรรมที่ใช้สื่อความหมายด้วยการมองเห็น โดยการสร้าง การเลือก และการจัดเรียงเครื่องหมายเพื่อสื่อสารข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ผู้สื่อสารต้องการ

อย่างไรก็ตามในยุคดิจิทัลคงยากที่จะมองข้ามความสำคัญของการใช้กราฟิกในรายการโทรทัศน์ แม้ในยุคหนึ่งหลายคนจะเชื่อว่า “Content is the King” แต่ด้วยสภาวะการแข่งขันทั้งเนื้อหาและกระบวนการผลิตรายการ กราฟิกก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอรายการ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับรายการ ถึงแม้กราฟิกจะเป็นเพียงสื่อที่ทำหน้าที่เสมือนคอนเทนเนอร์ที่บรรจุเนื้อหาหรือข่าวสารต่างๆ ที่จะบอกกล่าวข้อมูลกับผู้ชมรายการ หากแต่กราฟิกกับเป็นสิ่งแรกๆ ที่ผู้ชมจำนวนไม่น้อยให้ความสนใจ และเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ที่ใช้กราฟิกที่สวยงามและน่าสนใจ (ชินกฤต อุดมลาภไพศาล, 2557, ย่อหน้าที่ 2)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ด้วยเหตุนี้รายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่จึงให้ความสำคัญกับกราฟิกเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี และถ้าหากสังเกตรายการโทรทัศน์ต่างๆ จะเห็นได้ว่าผู้ผลิตรายการจะใช้กราฟิกทำเป็นโลโก้รายการ (Logo) หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ของรายการ รวมไปถึงไตเติ้ลรายการ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ของรายการ จนบางครั้งเพียงแค่ได้เห็นการใช้กราฟิกในรายการก็สามารถเข้าใจในสิ่งที่รายการต้องการนำเสนอได้ และเพื่อให้เกิดความหลากหลายและความน่าสนใจในรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตรายการจึงผลิตกราฟิกในรายการให้ออกมาสวยงาม น่าสนใจ และมีคุณภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม ด้วยเหตุนี้เองงานกราฟิกจึงถูกพัฒนาให้มีความทันสมัยและแปลกใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อให้นางโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลนั้นออกมามีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น (สาธิตา นวสกุล, 2545, น. 1)

การสร้างสรรค์กราฟิกในรายการโทรทัศน์ดิจิทัล

ปัจจัยการสร้างสรรค์กราฟิกในรายการโทรทัศน์ เพื่อเป็นการสื่อความหมายและเพิ่มความสวยงามให้นื่องานในรายการโทรทัศน์ซึ่งประกอบด้วย (ชินกฤต อุดมลาภไพศาล, 2557, ย่อหน้าที่ 3-5) เทคโนโลยี สถานีโทรทัศน์หลายช่องให้ความสำคัญกับการลงทุนซื้อระบบกราฟิกที่มีประสิทธิภาพสูง อาทิ กราฟิกเวอร์ชันสตูดิโอ อิมเมอร์ซีฟกราฟิก วิดีโอวอลล์ เป็นต้น ซึ่งดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่สร้างสีสันไม่น้อยสำหรับผู้ชมรายการ แต่ทั้งหมดนั้นก็เพียงเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีกราฟิกที่ใช้ในการออกอากาศรายการโทรทัศน์ในประเทศไทยที่ผู้ชมได้มีโอกาสสัมผัส ขณะที่เทคโนโลยีเหล่านี้มีความหลากหลายหลากหลายตามประเภทของรายการที่นำมาใช้ และจำกัดอยู่เพียงสถานีโทรทัศน์ที่มีงบประมาณสูง ส่วนสถานีที่มีงบประมาณน้อยก็ใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์กราฟิกที่ลงทุนไม่สูงนัก เช่น Photoshop Illustrator After Effect เป็นต้น นอกจากนี้เทคโนโลยียังทำให้สามารถซ้อนกราฟิกได้หลายเลเยอร์ในเวลาเดียวกัน จึงทำให้ผู้รับได้รับข้อมูลอย่างเต็มที่



ภาพประกอบที่ 1 อิมเมอร์ซีฟกราฟิก
รายการไทยรัฐนิวส์โชว์ ช่อง ไทยรัฐทีวี



ภาพประกอบที่ 2 กราฟิกเวอร์ชันสตูดิโอ
รายการข่าวค่ำ ช่อง 7 เอชดี

บุคลากร หากสถานีโทรทัศน์มีทีมงานด้านกราฟิกที่มีทักษะสูง งานกราฟิกในรายการโทรทัศน์จะออกมา มีคุณภาพที่แตกต่าง หากแต่ส่วนใหญ่สถานีจะมีจำนวนทีมงานออกแบบกราฟิกที่ชำนาญเพียงไม่กี่คน และต้องรับผิดชอบภาระงานกราฟิกในรายการทั้งหมดของสถานี หากงานออกแบบกราฟิกนั้นไม่ซับซ้อนคงไม่มีปัญหา แต่เมื่อใดงานออกแบบกราฟิกซับซ้อนมาก จำนวนทีมงานที่มีทักษะสูงมีอยู่จำกัด รวมถึงซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพสูงถูกออกแบบมาเฉพาะทางที่ต้องอาศัยการเรียนรู้เพิ่มเติมจากการอบรมของบริษัทผู้แทนจำหน่าย หรือบุคลากรในองค์กรนั้นๆ กว่าที่จะเชี่ยวชาญต้องในเวลามาก ถึงจะสร้างสรรค์กราฟิกออกมาให้น่าสนใจได้

เวลา การผลิตรายการโทรทัศน์เป็นงานที่แข่งกับเวลา แม้จะมีเทคโนโลยีที่พร้อม มีบุคลากรที่มีทักษะสูง แต่หากไม่มีเวลาที่จะดำเนินการผลิตก็เป็นเรื่องยากที่จะให้งานออกมาคุณภาพดี งานบางชิ้นมีเวลาไม่

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ถึงชั่วโมงก่อนออกอากาศ แต่มีความจำเป็นต้องอธิบายผ่านภาพกราฟิกในบางประเด็นที่ภาพและเสียงที่ถ่ายทำมานั้นไม่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยภาพกราฟิกในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอของรายการได้ชัดเจน ส่วนสุนทรียศาสตร์ของการรับชมภาพกราฟิกนั้นคงไม่สามารถคาดหวังได้เลยหากมีเวลาจำกัดในการผลิตผลงานกราฟิกนั้น



ภาพประกอบที่ 3 การใช้กราฟิกตัวอักษร ชื่อรายการ
และชื่อ-นามสกุล พิธีกร รายการข่าว 28 ช่อง 3 เอสดี
วันที่ออกอากาศ : วันที่ 15 ธ.ค. 61

อย่างไรก็ตาม ปัจจัยด้านเทคโนโลยี บุคลากร และเวลา จัดเป็นปัจจัยหลักของสถานีที่มีต่อการสร้างสรรค์งานกราฟิก แต่อาจมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อคุณภาพของงานกราฟิกอีกมากมาย เช่น ผู้บริหาร งบประมาณ รูปแบบรายการ คู่แข่ง การแข่งขัน การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เป็นต้น ที่ผู้สร้างสรรค์งานกราฟิกจะต้องนำมาใช้พิจารณาในการพัฒนาคุณภาพของกราฟิกในรายการโทรทัศน์ให้มีคุณภาพมากขึ้น

รูปแบบกราฟิกในรายการโทรทัศน์ดิจิทัล

ปัจจุบันสถานีโทรทัศน์ส่วนให้มีความสำคัญกับการใช้กราฟิกในรายการโทรทัศน์เพิ่มมากขึ้น มีการใช้อุปกรณ์ผลิตกราฟิกที่ทันสมัย หากแต่รูปแบบกราฟิกที่นำเสนอขึ้นสามารถแบ่งคร่าวได้ดังนี้ (สาธิตา นวสกุล, 2545, น. 34)

1. ตัวอักษร (Caption Super Imposition) ส่วนใหญ่จะเป็นชื่อรายการ ชื่อตอน ชื่อสถานที่ ชื่อ-นามสกุล และตำแหน่งของบุคคลที่เป็นพิธีกร ผู้ให้สัมภาษณ์ หรือแขกรับเชิญ รวมถึงเครดิตทำรายการ เป็นต้น
2. ภาพนิ่ง (Picture) จะเป็นภาพบุคคล สถานที่ และภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งไม่สามารถถ่ายในรูปแบบวิดีโอได้ โดยนำมาประกอบการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารในรายการ
3. กราฟิกที่เป็นภาพนิ่ง (Non-Moving Graphic) เช่น กราฟ ตาราง แท้ม สถิติ ซึ่งบางครั้งอาจจะทำเป็นภาพเคลื่อนไหวก็ได้
4. กราฟิกที่เป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation Graphic) เช่น โลโก้และไตเติ้ลรายการ
5. แผนที่ (Map) เช่น ใช้ประกอบการรายงานสภาพอากาศ หรือแผนที่แสดงสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ
6. ภาพเหตุการณ์ (VTR) เป็นภาพประกอบการเล่าเรื่องที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งอาจค้นหาจากคลังภาพหรือสื่อออนไลน์

อย่างไรก็ตามการจำแนกข้างต้นเป็นการจำแนกที่ยู่ยากเกินความจำเป็น ซึ่งสามารถนำมาจำแนกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ได้ดังนี้ (สาธิตา นวสกุล, 2545, น. 34-35)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ภาพกราฟิก เป็นการเสนอภาพในลักษณะเป็นภาพที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหน้าจอโทรทัศน์ กราฟิกประเภทนี้สามารถแยกย่อยได้ 2 ลักษณะ คือ กราฟิกที่เป็นภาพนิ่งและกราฟิกที่เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยกราฟิกที่เป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นเป็นการนำภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันมาประกอบกันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งส่วนใหญ่มักใช้กับไตเติ้ลรายการ หรือการนำองค์ประกอบของงานกราฟิกมาประกอบสร้างและทำให้เกิดการเคลื่อนที่จนออกมาเป็นโลโก้รายการ เพื่อแสดงอัตลักษณ์ของรายการนั่นเอง

ภาพซ้อน เป็นภาพกราฟิกที่ใช้เพื่อซ้อนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพวิดีโอ (ภาพจริง) ภาพซ้อนมีหลายรูปแบบทั้งภาพกราฟิกที่เป็นภาพเคลื่อนไหว วิ่งไปมาบนหน้าจอ และภาพกราฟิกที่เป็นภาพนิ่งเพื่อแสดงข้อมูลต่างๆ เช่น ชื่อผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกร ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์หรือผู้ร่วมรายการ ผลการแข่งขัน กราฟ แผนที่ หรือแม้แต่ทีมงานในรายการ โดยภาพซ้อนที่เป็นภาพนิ่งจะใช้น้อยกว่าภาพเคลื่อนไหว เพราะภาพเคลื่อนไหวจะดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ไปอยู่ที่ตัวอักษรมากกว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

อย่างไรก็ตามการสร้างสรรคกราฟิกทั้งสองรูปแบบข้างต้น จะมีเทคนิค วิธีการ และซอฟต์แวร์ที่ใช้แตกต่างกัน ขึ้นกับสถานะนั้นว่าใช้เทคโนโลยีอะไร เพราะแต่ละเทคโนโลยีจะทำให้รูปแบบกราฟิกออกมาต่างกัน



ภาพประกอบที่ 4 การใช้กราฟิกไตเติ้ล
รายการเนกเกอร์ ช่อง 3 เอชดี
วันที่ออกอากาศ : วันที่ 15 ธ.ค. 61



ภาพประกอบที่ 5
การใช้กราฟิกแผนที่ประกอบการรายงานสภาพ
อากาศ รายการข่าวเจ็ดสี ช่อง 7 เอชดี
วันที่ออกอากาศ : วันที่ 15 ธันวาคม 2561

หน้าที่ของกราฟิกในรายการโทรทัศน์ดิจิทัล

กราฟิกในรายการโทรทัศน์จะทำหน้าที่หลายๆ หน้าที่ ทั้งในเวลาเดียวกันและต่างเวลากัน ซึ่งสามารถแยกอธิบายได้ดังนี้ (ชินกฤต อุดมลาภไพศาล, 2550, น. 59-61)

หน้าที่ให้ข้อมูล (Informational Function) เป็นหน้าที่ของกราฟิกในการให้ความรู้ สถิติปัญหา โดยข้อมูลที่ให้แก่ผู้ชมจะต้องเป็นข้อมูลที่เข้าใจง่ายไปจนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อนมาก กราฟิกในรายการถูกใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการ ชื่อพิธีกรและผู้ร่วมรายการ ช่างภาพ เครดิต และประเด็นเนื้อหาต่างๆ ในลักษณะของตัววิ่งบนแถบด้านล่างขอบจอหรือข้อความสั้นเพื่อแสดงความคิดเห็นในรายการ เป็นต้น

หน้าที่โน้มน้าวใจ (Persuasive Function) สำหรับกราฟิกในรายการโทรทัศน์ที่ทำหน้าที่โน้มน้าวนั้นอยู่ในรูปของกราฟิกตัวอักษรที่แสดงข้อความสั้นๆ หรือการออกแบบพื้นที่กราฟิก เปิดพื้นที่สาธารณะบนกรอบจอภาพส่วนหนึ่งให้ผู้ชมรายการสามารถเข้ามามีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่กำลังนำเสนอ หรือการโน้มน้าวให้เข้ามามีส่วนร่วมบริจาคเงินผ่านทางรายการเพื่อกิจกรรมบางประการ เป็นต้น

หน้าที่สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของการสร้างความสนุกหรือเป็นแหล่งของความเพลิดเพลินเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม ปัจจุบันกราฟิกที่นำมาใช้ในรายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะรายการข่าวแทบจะทุกช่อง มีการใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า “ฉากเสมือน” (Visual Set)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

โดยฉากเสมือนนี้เป็นการออกแบบฉากด้วยซอฟต์แวร์การสร้างฉากสามมิติ ซึ่งมีความเสมือนจริงซ้อนเข้ากับภาพผู้ดำเนินรายการ เสมือนกำลังบันทึกรายการในสถานที่นั้น ซึ่งถูกสร้างเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้ชม แต่ความสมจริงนั้นอาจต้องแลกด้วยราคาเทคโนโลยีที่สูง บุคลากรที่มีทักษะสูง และเวลาในการผลิตที่มากถึงจะสามารถทำให้สมจริงได้มากที่สุด จึงจะทำให้เกิดสุนทรียศาสตร์ในการรับชมรายการของผู้ชมได้

หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์ (Magic Function) เป็นการทำให้หรือสร้างบางสิ่งให้แตกต่างออกไปจากความเป็นจริงหรือเหนือจริง การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นสิ่งอื่นๆ ด้วยเทคโนโลยี หรือการสร้างภาพจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อย้อนภาพเหตุการณ์หรือพื้นที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงเพื่อการนำเสนอข้อเท็จจริงของรายการ

จากหน้าที่ของกราฟิกในรายการโทรทัศน์ข้างต้น หากสรุปการทำหน้าที่ของกราฟิกในรายการโทรทัศน์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ได้ดังนี้

หน้าที่ให้ความรู้ กราฟิกในรายการโทรทัศน์นั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้ความรู้ สถิติปัญหา และโน้มน้าวใจ โดยเป้าหมายหลักคือการนำเสนอข้อมูลให้แก่ผู้ชมเข้าใจง่าย กราฟิกในรายการถูกใช้เกี่ยวกับข้อมูลข้อพิพาทหรือผู้ร่วมรายการ เครดิต และประเด็นเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งตัววิ่งบนแถบด้านล่างขอบจอหรือข้อความสั้น เพื่อให้ผู้ชมรายการสามารถเข้ามามีส่วนร่วมแสดงความเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่กำลังนำเสนอ หรือการโน้มน้าวให้เข้ามามีส่วนร่วมบริจาคเงินผ่านทางรายการ เป็นต้น

หน้าที่ให้ความบันเทิง การสร้างสุนทรียศาสตร์และการสร้างสิ่งมหัศจรรย์ เป็นการทำให้หน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของความสนุก ความเพลิดเพลิน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม กราฟิกที่นำมาใช้ในรายการโทรทัศน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะรายการข่าวแทบจะทุกช่อง มีการใช้ซอฟต์แวร์การสร้างฉากสามมิติ ซึ่งเสมือนกำลังบันทึกการบันทึกฉากที่ถูกทำขึ้นจริง หรือการใช้กราฟิกที่เปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นสิ่งอื่นๆ ด้วยเทคโนโลยีของการถ่ายทำบน “ฉากเสมือน” หรือการสร้างภาพจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อย้อนภาพเหตุการณ์หรือพื้นที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ เพื่อการนำเสนอข้อเท็จจริงของรายการ เพื่อสร้างความดึงดูดใจแก่ผู้ชม แต่ความสมจริงนั้นอาจต้องแลกด้วยราคาเทคโนโลยีที่สูง บุคลากรที่มีทักษะสูง และเวลาในการผลิตที่มากถึงจะสามารถทำให้สมจริงได้มากที่สุดจึงจะทำให้เกิดสุนทรียศาสตร์ในการรับชมรายการของผู้ชมได้



ช่วงฝนฟ้าอากาศวันหยุดก็มา ช่อง 7 เอชดี

วันที่ออกอากาศ : วันที่ 5 ธันวาคม 2561

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

1. เป็นคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความโดดเด่นสะดุดตา และมีแนวคิดแปลกใหม่ มองหาไอเดียใหม่ๆ ตลอดเวลา ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว เป็นต้น
2. ชยันฝึกหัดการใช้โปรแกรมต่างๆ ด้วยตนเอง ต้องทำซ้ำไปซ้ำมาจนเกิดเป็นทักษะ จะช่วยให้เกิดความชำนาญได้เร็วยิ่งขึ้น โดยสามารถฝึกตามแบบ เป็นการทำตามวิธีในหนังสือหรือสื่อโซเชียลที่อธิบายไว้ ฝึกเลียนแบบ เป็นการฝึกโดยดูจากงานสวยๆ ของคนอื่นที่ประทับใจ แล้วลองทำ โดยใช้โปรแกรมและเทคนิคของตนเอง และพยายามให้ผลลัพธ์ใกล้เคียงกับแบบมากที่สุด และฝึกตั้งโจทย์ เป็นการสมมติโจทย์ว่าลูกค้าต้องการให้ออกแบบกราฟิกโลโก้รายการใหม่ให้แตกต่างจากที่มีอยู่เดิม เพื่อให้สามารถฝึกการออกแบบกราฟิกได้หลากหลายมากขึ้น
3. สนใจสิ่งรอบตัว สิ่งรอบข้างจะทำให้สามารถคิดวิเคราะห์จากสิ่งที่ได้ยินได้เห็นรอบๆ ตัว เพื่อช่วยให้คิดโจทย์ที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด
4. กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ มีความอยากรู้อยากลองตลอดเวลา เพื่อให้ได้งานสร้างสรรค์ที่แปลกและแตกต่าง
5. มีมนุษยสัมพันธ์ดี เพราะการทำงานกราฟิกมักทำงานเป็นทีม จึงต้องสื่อสารกับผู้อื่นอยู่เสมอ การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ง่ายและรวดเร็วจะทำให้การทำงานนั้นราบรื่นและง่ายขึ้น
6. การตั้งค่าอินพุต/เอาต์พุต (Input/Output) ให้เหมาะสม คนทำกราฟิกต้องมีความรู้เรื่องการกำหนดค่าอินพุต/เอาต์พุต (Input/Output) เพื่อให้สามารถสร้างชิ้นงานกราฟิกได้สมจริงเหมือนเดียวกับที่ถ่ายทำในสถานที่จริง

ซอฟต์แวร์สร้างสรรค์กราฟิกในรายการโทรทัศน์ดิจิทัล

ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างสรรค์งานกราฟิกในรายการโทรทัศน์นั้นมีให้เลือกใช้หลากหลายตัว ขึ้นอยู่กับนักออกแบบว่าต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกสำหรับนำไปใช้ในส่วนใดของรายการโทรทัศน์ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้ (อนันท์ วาโระ, 2558, น. 12)

1. Photo Retouching เป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไข ตกแต่ง และทำเอฟเฟกต์ให้กับภาพนิ่งที่ได้สร้างขึ้นมา ซึ่งอาจจะมาจากภาพถ่ายจริงหรือถูกสร้างด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เช่น Adobe Photoshop, Photo Scape, Paint Shop เป็นต้น
2. Graphic Illustrator เป็นซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบงานกราฟิก หรืองาน Layout ต่างๆ ซึ่งเป็นงานสองมิติ เป็นการออกแบบในลักษณะเน้นเส้น เน้นรูปทรง ที่ไม่ใช่รูปถ่าย เช่น Adobe Illustrator, Corel Draw เป็นต้น
3. Computer Aided Design เป็นซอฟต์แวร์สำหรับการเขียนภาพที่แสดงออกถึงมิติ และขนาด ที่ให้ความชัดเจนของวัตถุที่ต้องการสร้างขึ้นมา เช่น Auto CAD, Autodesk Revit เป็นต้น
- 4.-Computer Assisted Instruction เป็นซอฟต์แวร์สร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น Authorware, CAI Captivate เป็นต้น
5. 3D Photo Realistic เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างภาพสามมิติ แสดงมวล ปริมาตร และพื้นผิว จนเกิดความรู้สึกสมจริงของแสงและเงา ได้แก่ 3D Studio MAX, Auto CAD 3D, Maya เป็นต้น
6. Presentation เป็นซอฟต์แวร์กราฟิกสำหรับช่วยในการนำเสนองานในลักษณะสไลด์ประกอบคำบรรยาย มีการสร้างภาพกราฟิกที่ดูแล้วเข้าใจง่ายขึ้น เช่น กราฟิกชนิดต่างๆ หรือการสร้างแผนผังการจัดองค์กร เป็นต้น
7. Animation เป็นซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหว ที่จะแสดงภาพนิ่งให้ดูเหมือนเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น การซ้อนภาพ การเลื่อนภาพ เป็นต้น

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

8. ซอฟต์แวร์เฉพาะ เป็นโปรแกรมที่สถานีจัดซื้อมาใช้สร้างสื่อด้านกราฟิกเฉพาะทาง ซึ่งจะได้รับการอบรมจากตัวแทนจำหน่ายเท่านั้น ไม่สามารถเรียนรู้โดยทั่วไปได้ เช่น กราฟิกเวอร์ชันสตูดิโอ อิมเมอร์ซีฟกราฟิก เป็นต้น

จากการจัดกลุ่มซอฟต์แวร์ข้างต้น ถือว่าละเอียดมาก แต่การใช้งานซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์กราฟิกในรายการโทรทัศน์นั้นอาจไม่ใช่ทุกกลุ่ม ซึ่งหากจำแนกใหม่ได้ดังนี้

ซอฟต์แวร์สร้างสรรค์กราฟิก 2 มิติ เป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไข ตกแต่ง และทำเอฟเฟกต์ให้กับภาพนิ่งที่ได้สร้างขึ้นมา ซึ่งอาจจะมาจากภาพถ่ายจริงหรือถูกสร้างด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หรืองาน Layout ต่างๆ ซึ่งเป็นการออกแบบในลักษณะเน้นเส้น เน้นรูปทรง รวมถึงซอฟต์แวร์สร้างสื่อการเรียนการสอน เป็นการสร้าง Animation หรือสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่จะแสดงภาพนิ่งให้ดูเหมือนเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น การซ้อนภาพ การเลื่อนภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, , After Effect เป็นต้น

ซอฟต์แวร์สร้างสรรค์กราฟิก 3 มิติ เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างภาพสามมิติ แสดงมวล ปริมาตร และพื้นผิว จนเกิดความสมจริงของแสงและเงา ได้แก่ 3D Studio MAX, Auto CAD 3D, Maya เป็นต้นรวมถึงซอฟต์แวร์เฉพาะที่เป็นโปรแกรมที่สถานีจัดซื้อมาใช้สร้างสื่อด้านกราฟิกเฉพาะทาง ซึ่งจะได้รับการอบรมจากตัวแทนจำหน่ายเท่านั้น ไม่สามารถเรียนรู้โดยทั่วไปได้ เช่น กราฟิกเวอร์ชันสตูดิโอ อิมเมอร์ซีฟกราฟิก เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 7 การใช้ซอฟต์แวร์สร้างสรรค์กราฟิก 2 มิติ รายการเขียนโอเค ช่อง 3 เอสดี



ภาพประกอบที่ 8 การใช้ซอฟต์แวร์สร้างสรรค์กราฟิก 3 มิติ ช่องไทยรัฐทีวี

กระบวนการสร้างสรรค์งานกราฟิกในรายการโทรทัศน์ดิจิทัล

ในการสร้างสรรค์กราฟิกในรายการโทรทัศน์นั้นสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้ (สาธิตา นวสกุล, 2545, น. 32-33)

1. Storyboards เป็นขั้นตอนแรกและสำคัญที่สุด เพราะเป็นการกำหนดทิศทางว่าจะสร้างสรรค์กราฟิกไปในทิศทางใด ซึ่งการทำภาพกราฟิกแต่ละชิ้นนั้นต้องใช้เวลาในการผลิตนาน หากมี Storyboard เป็นตัวกำหนดทิศทางไว้ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ก็จะทำให้ได้งานที่ตรงกับความต้องการของทุกฝ่าย

2. Modeling เมื่อทราบรูปแบบของกราฟิกที่จะผลิตแล้ว ก็ลงมือสร้างภาพกราฟิกในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยทำเป็นภาพ 2 หรือ 3 มิติ หากเป็น 3 มิติ ก็ขึ้นรูปทรงเป็นภาพ 3 มิติ เหมือนกับการปั้นหุ่นโดยใช้ดินน้ำมัน ถ้าเป็นการแต่งภาพก็นำภาพแต่ละส่วนมาประกอบ ถ้าเป็นกราฟิกแบบเคลื่อนไหวก็ต้องสร้างแต่ละภาพให้สัมพันธ์กับลักษณะการเคลื่อนไหวด้วย

3. Shading เป็นการตกแต่งให้กับภาพกราฟิก เพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น ภาพที่เกิดจากคอมพิวเตอร์จะเหมือนจริงหรือไม่ก็ต้องอาศัยทักษะในการแต่งภาพประกอบด้วย

4. Lighting เป็นการทำให้ภาพดูมีมิติขึ้น เกิดจากการแบ่งชั้นของภาพด้วยแสงและเงา จนทำให้เกิดมิติดูเป็นภาพที่สมจริง แต่อาจต้องใช้เวลาในการผลิตชิ้นงานมากขึ้น

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

5. Animation เป็นการแสดงภาพอย่างรวดเร็วๆ ของชุดภาพนิ่งแบบ 2 มิติ หรือเกิดจากการเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุที่อยากให้เคลื่อนที่ โดยใช้หลักภาพลวงตาให้ดูเหมือนว่าภาพนิ่งเหล่านั้นมีการเคลื่อนไหว

6. Rendering ภาพกราฟิกบางภาพต้องมีการใส่เทคนิคพิเศษขึ้นมา เพื่อให้เกิดความสมจริงมากขึ้น แม้จะเป็นภาพที่เกิดจากคอมพิวเตอร์ก็ตาม

7. Editing หลังจากที่ทำกร Render ภาพกราฟิกออกมาแล้ว ก็ต้องนำภาพกราฟิกนั้นมาเรียงร้อยเข้ากับเนื้อหารายการที่จะนำเสนอ ให้เชื่อมต่อเป็นรายการเดียวกันที่สมบูรณ์ เพื่อนำไปออกอากาศในขั้นตอนต่อไป

อย่างไรก็ตามการผลิตกราฟิกด้วยวิธีการข้างต้นนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการสร้างสรรค์ภาพกราฟิกในรายการโทรทัศน์ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูน สารคดี ละคร เกมโชว์ ข่าวโทรทัศน์ ซึ่งจะทำให้เกิดความสมจริง เข้าใจง่าย และเพิ่มสีสันในการนำเสนอในทุกประเภทของรายการโทรทัศน์

บทสรุป

แม้ปัจจุบันกราฟิกเข้ามามีบทบาทในรายการโทรทัศน์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่อย่างไรก็ตามการใช้กราฟิกให้เหมาะสมกับจังหวะและโอกาสในการนำเสนอแต่ละช่วงรายการก็เป็นเรื่องสำคัญ เพราะกราฟิกเป็นตัวช่วยในการสื่อความหมายและเพิ่มสีสันให้กับรายการโทรทัศน์ รวมทั้งย้ำความสนใจแก่กลุ่มผู้ชมรายการ หากใช้ไม่ถูกวิธีก็อาจเป็นการดึงให้ผู้ชมไปสนใจกราฟิกจนละเลยความสนใจในเนื้อหาของรายการที่จะนำเสนอได้ ฉะนั้นผู้ผลิตงานกราฟิกจึงควรระลึกไว้เสมอว่า การใช้กราฟิกในรายการโทรทัศน์นั้นจะต้องไม่โดดเด่นเกินเนื้อหาที่จะนำเสนอและไม่เลอะเทอะจนผู้ชมไม่เข้าใจหรือไม่รู้เรื่อง ซึ่งจะต้องคำนึงถึงเทคนิคและศิลปะในการสร้างสรรค์งานกราฟิกนั่นเอง

หากมองถึงงานกราฟิกในรายการโทรทัศน์ในอนาคต ก็มีแนวโน้มว่าจะเฟื่องฟูมากยิ่งขึ้น เห็นได้จากรายการต่างๆ มีการนำเอาคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีประสิทธิภาพสูงเข้ามาใช้ในการผลิตรายการเพิ่มมากขึ้น ทั้งในรูปแบบกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งการใช้กราฟิกในรูปของไฟล์ดิจิทัลจะทำให้ได้ภาพที่ออกแบบมีความคมชัด สมจริง สามารถเก็บรักษาและคงความชัดเจนเอาไว้ได้นานขึ้น ส่วนด้านของความคิดสร้างสรรค์ จะมีเครื่องมือที่จะอำนวยความสะดวกให้ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ได้สะดวกมากขึ้น อาทิ มีสื่อและเครื่องมือต่างๆ ที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์กราฟิกที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีซอฟต์แวร์ที่ง่ายและสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานกราฟิก รวมทั้งเทคนิคพิเศษที่จะถูกสร้างสรรค์ขึ้นนั้นผู้ที่มีบทบาทสำคัญเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้ที่ทำงานด้านนี้จะต้องมีความรู้และความสนใจทางด้านนี้โดยเฉพาะ โดยการศึกษาหาความรู้จากสื่อต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงาน และสร้างจินตนาการจนเกิดความคิดสร้างสรรค์ให้เข้ากับงานกราฟิกที่จะสร้างขึ้นมานอกจากนั้นจะต้องมีความอดทน เอาใจใส่ต่องาน กระตือรือร้น และสร้างสรรค์งานนั้นได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้งานที่ออกมานั้นมีคุณภาพ และยกระดับงานกราฟิกในวงการโทรทัศน์ไทยให้เป็นที่สนใจต่อไปในอนาคต

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

บรรณานุกรม

- กฤษกร ไสยกิจ. (2554). **การสื่อสารเชิงกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [Kitsakhon Sayakit. (2011). **Graphical Communication In Live Broadcast Television Sports**. Master of Arts, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.]
- ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. (2550). **การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [Chinnagrit Udomlappaisan. (2007). **The Iconic Signification of Graphic Communication in Selected Television Works**. Master of Arts Program in Mass Communication, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.]
- สาธิตา นวสกุล. (2545). **กราฟิกกับรายการโทรทัศน์**. สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. [Sathit Nawasakul. (2002). **Graphic and Television**. Bachelor of Arts Program in Journalism, Department of Radio and Television, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.]
- อนันท์ วาโชะ. (2558). **Graphic Design for Printing & Publishing**. นนทบุรี : โอดีซีพรีเมียร์ จำกัด. [Anan Wawa. (2015). **Graphic Design for Printing & Publishing**. Nonthaburi : IDC Premier.]
- Hollis, R.(1994) **Graphic Design**. London : Thames and Hudson.
- Jobling, P. and Crowley, D. (1996) **GraphicDesign : Reproduction and Representation since 1800**. Manchester : Manchester University Press.

เว็บไซต์

- ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. (2557). **คอนเทนต์รายการดี กราฟิกที่วิเศษแค่ไหน**
เข้าถึงได้จาก : www.bangkokbiznews.com/blog/detail/580354. เมื่อ 1 พฤษภาคม 2561. [Chinnagrit Udomlappaisan. (2014). "Program TV Content Good How Graphic Impotant". Retrieved : www.bangkokbiznews.com/blog/detail/580354, May 1, 2018]