



การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองาน

หลักการนำเสนอข้อมูลและสร้างสื่อนำเสนอ การนำเสนองานหรือผลงานนั้นสื่อนำเสนอเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมเนื้อหา ของผู้บรรยายไปยังผู้ฟังและผู้ชม ดังนั้นสื่อจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมาก สื่อที่ดี จะช่วยให้การถ่ายทอดเนื้อหาสาระทำได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น ผู้ฟังและผู้ชมจะสามารถ จดจำเนื้อหาสาระได้นานและเข้าใจในเนื้อหาได้มากขึ้น ความหมายการนำเสนอ การนำเสนอข้อมูล หมายถึง การสื่อสารเพื่อเสนอข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น หรือความต้องการไปสู่ผู้ชม ผู้ฟัง โดยใช้เทคนิคหรือวิธีการต่าง ๆ อันจะทำให้บรรลุ ผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของการนำเสนอ



จุดมุ่งหมายในการนำเสนอ

1. เพื่อให้ผู้ชม ผู้ฟังรับเข้าใจสาระสำคัญของการนำเสนอข้อมูล
2. ให้ผู้ชม ผู้ฟังเกิดความประทับใจและนำไปสู่ความเชื่อถือในข้อมูลที่นำเสนอ

การนำเสนอผลงานโดยใช้สื่อโสตทัศนูปกรณ์ มีผลในทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งได้มีการ ค้นพบจากการวิจัยว่าการรับรู้ข้อมูลโดยผ่านทางประสาทสัมผัสสองอย่าง คือ ตา และหูพร้อมกันนั้น ทำให้เกิดการรับรู้ที่ดีกว่าส่งผลในด้านความสามารถในการจดจำได้มากกว่าการ รับรู้โดยผ่านตา หรือ หูอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว จึงได้มีการพัฒนาสื่อโสตทัศนูปกรณ์รูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาใช้งาน โดยเฉพาะสื่อประสม



หลักการพื้นฐานของการนำเสนอผลงาน

1) การดึงดูดความสนใจ โดยการออกแบบให้สิ่งที่ปรากฏต่อสายตานั้นชวนมอง และมีความสบายตา สบายใจขึ้น เมื่อชมการนำเสนอ ดังนั้นการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สีพื้น แบบ สี และขนาดของตัวอักษร รูปประกอบ ต้องเหมาะสม สวยงาม

2) ความชัดเจนและความกระชับของเนื้อหา ส่วนที่เป็นข้อความต้องสั้นแต่ได้ใจความชัดเจน ส่วนที่เป็นภาพประกอบต้องมีส่วนสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์กับข้อความที่ต้อง การสื่อความหมาย การใช้ภาพประกอบ มีประโยชน์มาก ดังคำพังเพยภาษาอังกฤษที่ว่า “A picture is worth a thousand words” หรือ “ภาพภาพหนึ่ง นั้นมีค่าเทียบเท่ากับคำพูดหนึ่งพันคำ” แต่ประโยค นี้คงไม่เป็นจริงหากภาพนั้นไม่มีความสัมพันธ์ อย่างสร้างสรรค์ กับความหมายที่ต้องการสื่อ ดังนั้นก่อนที่จะตัดสินใจใช้ภาพใดประกอบ จึงควรตอบคำถาม ให้ได้เสียก่อนว่า ต้องการใช้อภาพเพื่อสื่อความหมายอะไรและภาพที่เลือกมานั้น สามารถทำหน้าที่สื่อความหมายเช่นนั้นจริงหรือไม่

3) **ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย** การสร้างจุดเน้นตามข้อ 1 และ 2 ข้างต้นต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายด้วย เช่น กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก การใช้สีสด ๆ และภาพการ์ตูนมีความเหมาะสม แต่ถ้ากลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่และเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเรื่องวิชาการหรือ ธุรกิจ การใช้สีสันทมากเกินไป และการใช้รูปการ์ตูนอาจทำให้ดูไม่น่าเชื่อถือเพราะขาด ภาพลักษณ์ของการเอาจริงเอาจังไป



หลักการเลือกใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปเพื่อการนำเสนองาน

พรพิมล อริยเวช ได้เสนอหลักการเลือกซอฟต์แวร์ และนำเสนอผลงานโดยใช้ซอฟต์แวร์ไว้ ดังนี้

1) **ทำความเข้าใจกับงานที่เราต้องการนำเสนอ** ก่อนการเลือกระบบสารสนเทศมาใช้ในการนำเสนองานนั้น เราต้องเข้าใจถึงลักษณะงานที่เราต้องการนำเสนอก่อนว่า เป็นงานในลักษณะใด เช่น เป็นข้อความ หรือมีการคำนวณหรือเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการค้น การเก็บรักษาข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกระบบสารสนเทศที่เหมาะสมกับงานนั้น ๆ

2) **เลือกโปรแกรมสำเร็จรูปมาใช้** เมื่อทราบลักษณะของงานที่ต้องการนำเสนอแล้ว เราจะเลือกระบบสารสนเทศที่เหมาะสมกับการนำเสนองานนั้น งานบางอย่างเราอาจใช้ระบบสารสนเทศในการนำเสนอได้หลายอย่าง เราอาจต้องเลือกว่าจะใช้ระบบใด ผู้ใช้ต้องมีความเข้าใจในความสามารถของระบบนั้น โดยเฉพาะในส่วนของซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมว่าแต่ละโปรแกรมมีความสามารถใดบ้าง เราอาจจะต้องทำการประเมินว่าโปรแกรมใดมีความเหมาะสมเพียงใด แล้วจึงเลือกโปรแกรมที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุด

3) **จัดหาเครื่องมือตามความต้องการของซอฟต์แวร์** ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมแต่ละโปรแกรมมีความสามารถไม่เหมือนกัน ขนาดของโปรแกรมก็ไม่เท่ากัน ทำให้ความต้องการของฮาร์ดแวร์ในการทำงานตามโปรแกรมนั้นแตกต่างกัน ในคู่มือการใช้งานโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์นั้นจะบอกข้อกำหนดของฮาร์ดแวร์ที่ ต้องการสำหรับการใช้งานไว้ว่าจะต้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง เราจะต้องจัดหาฮาร์ดแวร์ให้ได้ตามข้อกำหนดนั้นเพื่อให้สามารถใช้งาน ซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับระบบโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้กับไมโครคอมพิวเตอร์นั้น ส่วนใหญ่สามารถนำมาใช้กับไมโครคอมพิวเตอร์มาตรฐานที่มีขายทั่วไปได้เลย ยกเว้นอุปกรณ์ประเภทเครื่องพิมพ์ที่อาจเลือกได้ตามความต้องการว่าเป็น เครื่องพิมพ์สีขาว/ดำ หรือหลายสี จอภาพจะใช้ขนาดใหญ่นัก หรือฮาร์ดดิสก์ที่อาจต้องดูขนาดความต้องการว่าซอฟต์แวร์มีขนาดเท่าใด และฮาร์ดดิสก์จะพอใช้หรือไม่ เพราะในไมโครคอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่องนั้นเรามักจะบรรจุโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ ไว้หลายชนิด และปริมาณแฟ้มข้อมูลที่มีอยู่เดิมอาจมากจนกระทั่งพื้นที่ที่เหลือไม่เพียงพอ ต่อการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปใหม่

4) **การใช้งานโปรแกรม** ในการใช้งานนั้น นอกจากผู้ใช้จะต้องทำความเข้าใจการทำงานของฮาร์ดแวร์ว่าใช้งานอย่างไรแล้ว รายละเอียดการใช้งานซอฟต์แวร์ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ใช้จะต้องทำความเข้าใจให้ชัดเจนก่อนการใช้งาน ส่วนใหญ่จะศึกษาจากคู่มือของโปรแกรมสำเร็จรูปนั้นเพื่อความเข้าใจในความสามารถก่อน ปกติแล้วคู่มือการใช้งานมาจากเจ้าของผู้ผลิตซอฟต์แวร์ ซึ่งมักจะอธิบายถึงความสามารถตามฟังก์ชันที่มีอยู่ แต่มักจะไม่ค่อยมีตัวอย่างการประยุกต์ใช้ ผู้ใช้ต้องทดลองเอง จึงได้มีผู้ที่มีความรู้ความสามารถในโปรแกรมนั้น ๆ ทำคู่มือการใช้งานในลักษณะการประยุกต์ มีตัวอย่างของงานแสดงให้เห็น ทำให้สามารถเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้นและในปัจจุบันนี้มีการทำ

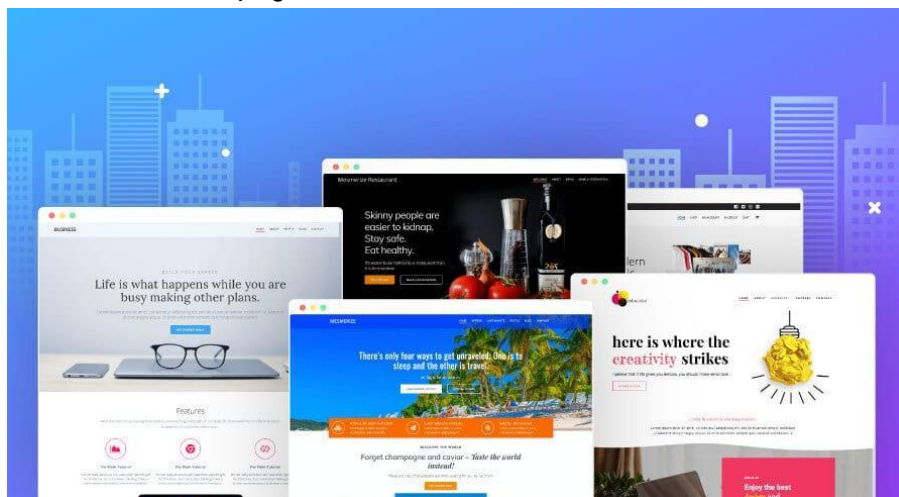
คู่มือการใช้งาน ในรูปของสื่อคอมพิวเตอร์ที่เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น เช่น ทำเป็นซีดีการใช้งาน เป็นต้น ฉะนั้นผู้ใช้งานที่ยังไม่มีประสบการณ์จึงควรเรียนรู้จากคู่มือการใช้งาน ทำความเข้าใจให้ชัดเจนก่อน แล้วจึงลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง



รูปแบบการนำเสนอข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์

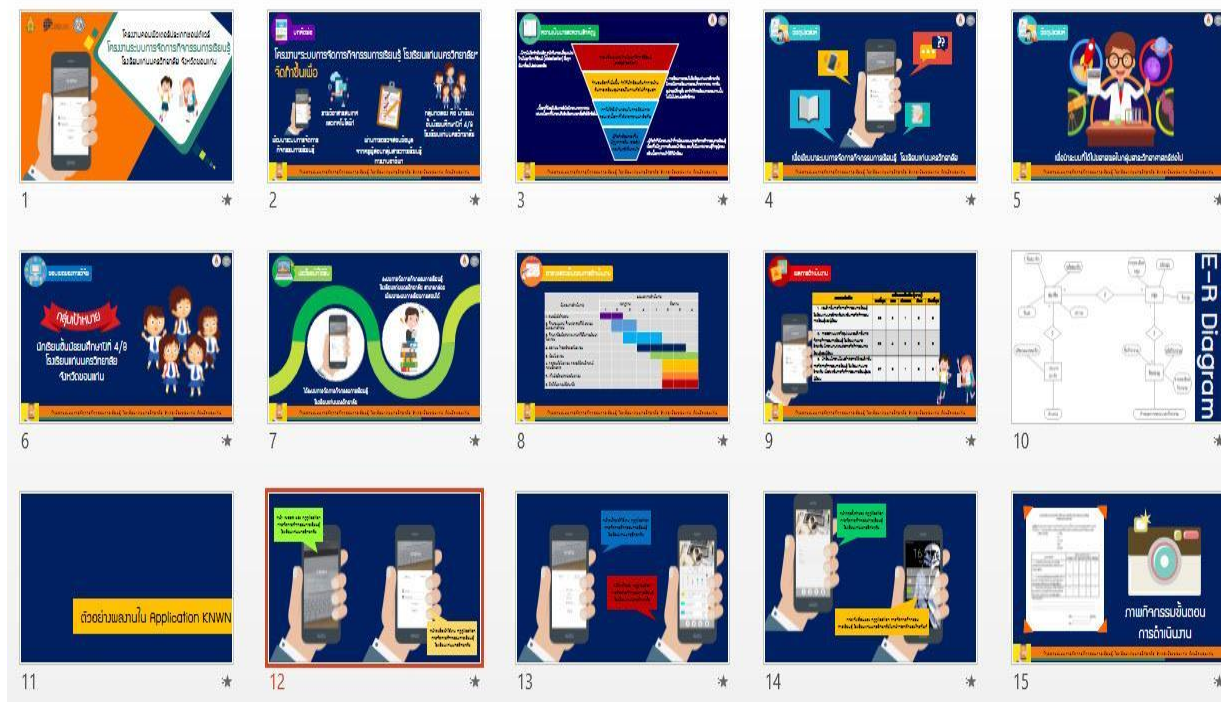
ปัจจุบันที่นิยมใช้กันมี 3 รูปแบบ คือ

1. การนำเสนอแบบ Web page



เป็นรูปแบบการนำเสนอที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต การนำเสนอแบบนี้สามารถสร้างการเชื่อมโยงที่สลับซับซ้อนระหว่างส่วนต่าง ๆ ตลอดจน สามารถสร้างการเชื่อมโยงเอกสารที่ต่างรูปแบบกันได้แต่ต้องใช้เวลาในการจัดทำมากกว่า รูปแบบอื่นและผู้จัดทำต้องมีความรู้ความชำนาญในโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจ

2. การนำเสนอแบบ Slide Presentation



เป็นการนำเสนอโดยใช้โปรแกรมนำเสนอ ซึ่งเป็นโปรแกรม ที่ใช้ง่ายมากมีรูปแบบการนำเสนอให้ เลือกใช้หลายแบบ สามารถเรียกใช้ตาราง แผนภูมิ หรือรูปภาพประกอบ และตกแต่งด้วยสีพื้น ทั้งสีพื้น สีของตัว อักษร รูปแบบฟอนต์ ของตัวอักษรได้ง่ายและสะดวก ในปัจจุบันสื่อนำเสนอรูปแบบ Slide Presentation หรือ สไลด์ดิจิทัล มักจะสร้างด้วยโปรแกรมในกลุ่ม Presentation เช่น Microsoft PowerPoint, OfficeTLE Impress เทคนิคการออกแบบสื่อนำเสนอ สื่อนำเสนอที่ดี ความสำเร็จโดดเด่น น่าสนใจ จะเน้นความคิด “ หนึ่งสไลด์ต่อ หนึ่งความคิด ” มีการสรุปประเด็น หรือสาระสำคัญโดยมีแนวทาง 3 ประการในการออกแบบ ได้แก่

1) สื่อความหมายได้รวดเร็ว สื่อนำเสนอที่ดีต้องสามารถสื่อความหมายให้ผู้ฟัง ผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว การ ออกแบบ สื่อนำเสนอในประเด็นนี้ผู้ออกแบบจะต้องทราบกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาสาระที่ต้องการนำเสนอ สถานที่ และเวลาที่ต้องการนำเสนอเพื่อประกอบการออกแบบสื่อ เช่น กลุ่มเป้าหมายขนาดเล็ก สื่อควรมีให้ความสำคัญกับ ผู้ฟังมากกว่าเนื้อหา สามารถนำเทคนิค หรือ Effect ต่าง ๆ ของโปรแกรมสร้างสื่อมาใช้ได้อย่างเต็มที่ กลุ่ม เป้าหมายที่มีลักษณะได้ตอบ เช่นการนำเสนอทางวิชาการ การบรรยาย หรือฝึกอบรม สื่อนำเสนอควรให้ ความ สำคัญกับเนื้อหา รวมทั้งยังสามารถนำเทคนิค หรือ Effect ต่าง ๆ ของโปรแกรมสร้างสื่อ มาใช้ได้อย่างเต็มที่เช่นกัน กลุ่มเป้าหมายเฉพาะกิจ เช่นผู้บริหาร นักวิชาการ สื่อนำเสนอจะต้องให้ความสำคัญกับเนื้อหาและตัว ผู้นำเสนอ เป็นสำคัญเนื้อหาควรมุ่งเฉพาะเป้าหมายของการนำเสนอ ไม่เน้น Effect มากนัก กลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ การนำ เสนอมักให้ความสำคัญกับผู้บรรยายมากกว่าเนื้อหาที่นำเสนอ ดังนั้น สื่อนำเสนอไม่ควรเน้นที่ Effect แต่ควรให้ ความสำคัญกับขนาดตัวอักษร สีตัวอักษร และลักษณะของสีพื้นสไลด์

2) เนื้อหาเป็นลำดับ สื่อนำเสนอที่ดีควรมีการจัดลำดับเนื้อหาเป็นลำดับ มีระเบียบ ดูกง่าย ไม่สับสนสิ่งที่จะช่วยให้การออกแบบสื่อนำเสนอที่ต้องการจัดลำดับเนื้อหาให้เป็นระเบียบ และดูง่าย คือ

2.1 รูป แบบเนื้อหา สื่อนำเสนอแต่ละสไลด์ ควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอแบบย่อหน้า หากไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ควรใช้ เทคนิคการเน้นแนวคิดหลัก (Main Idea) ในแต่ละย่อหน้าด้วยสีที่โดดเด่น เช่น พื้นหลังสีขาว ตัวอักษรสีดำ ควรเน้นแนวคิดหลัก (Main Idea) ด้วยสีแดงเป็นต้น แต่ละสไลด์เนื้อหาไม่ควรเกิน

6 – 8 บรรทัด ควรสรุปเนื้อหาให้เป็นหัวข้อ (Title) และหัวข้อ(Topic) หรือแนวคิดหลัก (Main Idea)

2.2 แบบอักษร การควบคุมการแสดงข้อความในแต่ละสไลด์ ควรให้ความสำคัญ กับขนาดตัวอักษร ดังนี้

- หัวข้อใหญ่กำหนดขนาดตัวอักษรใหญ่กว่าหัวข้อย่อย
- เลือกใช้แบบอักษรที่เหมาะสม
- เปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรนั้น ใช้ตัวหนาในข้อความที่ต้องการเน้น
- ใช้ช่องว่างในการจัดกลุ่มของเนื้อหา
- ข้อความที่ต้องการให้อ่านก่อน ควรจัดไว้ที่ตำแหน่งมุมซ้ายบนของหน้า
- พิมพ์ตัวอักษรลงกรอบที่วางแบบไว้แล้ว
- ขึ้นหัวข้อก่อนแล้วจึงอธิบายอย่างละเอียด
- ใช้สีที่แตกต่างกัน หรือตัวอักษรสีสลับกัน

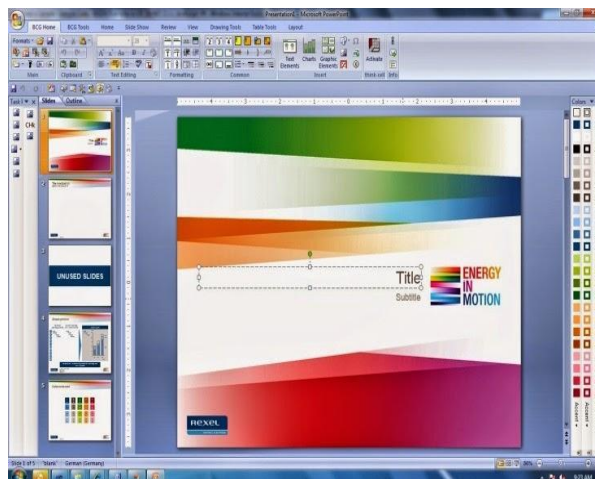


3) **สื่อนำเสนอต้องสะดุดตาและน่าสนใจ** สื่อนำเสนอที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นน่าสนใจ สามารถดึงดูดสายตาของผู้ดู ผู้ฟังได้ ซึ่งจุดเด่นนี้ได้มาจากขนาดของตัวอักษรที่ใหญ่ หรือจากการใช้สีที่แตกต่างออกไป รวมถึงการเลือกใช้ภาพ การใช้สี และการใช้ Effect ควบคุมการนำเสนอ ที่เหมาะสมประกอบ การนำเสนอ

3.1) **การใช้ภาพ** เนื่องจากภาพจะช่วยให้ผู้ชม ผู้ฟัง สามารถจดจำได้นานกว่าตัวอักษร ดังนั้นการแปลงเนื้อหาให้เป็นรูปภาพหรือผังภาพก็เป็นเทคนิคหนึ่งที่สามารถสร้างความ น่าสนใจ ให้กับสื่อที่นำเสนอการเลือกใช้ภาพก็ควรเลือกใช้ภาพที่มีลักษณะที่เหมาะสม กันและกัน คือถ้าในสไลด์นั้นเลือกใช้ ภาพถ่ายก็ควรใช้ภาพถ่ายกับภาพทุกภาพในสไลด์ แต่ถ้าเลือกใช้ภาพวาด ก็ควรเลือก ภาพวาดทั้งสไลด์เช่นกันดังนั้นจึงไม่ควรใช้ภาพวาดผสมกับภาพถ่าย ใส่เทคนิคที่น่าสนใจให้กับภาพเพื่อสร้างจุดเด่น การเอียงภาพ การเว้นช่องว่างรอบภาพการเปลี่ยนสีภาพให้แตกต่างจากปกติ ควรระวังการเลือกใช้ภาพเป็นพื้นหลังสไลด์ เพราะอาจจะทำให้ผู้ชมสนใจ พื้นสไลด์มากกว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ หรืออาจทำให้ผู้ชมไม่สนใจมองสไลด์เลยก็ได้ เนื่องจากภาพทำให้ตัวอักษรไม่โดดเด่น ไม่น่ามอง หรืออ่านยาก

3.2) **การใช้สี** การเลือกใช้สี ควรเลือกใช้สีที่ตัดกันระหว่างสีตัวอักษร สีวัตถุ และสีพื้น เช่น เลือกใช้พื้นสไลด์เป็นสีขาวหรือสีอ่อน ๆ สีตัวอักษรก็ควรจะเป็นสีดำ สีน้ำเงินเข้มหรือสีแดงเลือดหมู กรณีเลือกใช้พื้นสไลด์เป็นสีเข้ม ควรเลือกใช้สีตัวอักษรที่มองเห็นได้ชัด ในระยะไกลเช่น สีขาว สีฟ้าอ่อน ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีโทนร้อน เช่น สีแดงสด สีเหลืองสด สีเขียวสด สีวัตถุ สีแท่งกราฟหรือสีของตาราง ก็ควรเลือกให้เหมาะสมกับสีตัวอักษร และสีพื้นด้วย การเลือกใช้สีใด ๆ ก็ควรเป็นสีในชุดเดียวกันสำหรับสไลด์ทั้งหมด ไม่ควรใช้หนึ่งสี หนึ่งสไลด์

3.3) **การใช้ Effect ควบคุมการนำเสนอ** ไม่ควรใส่ Effect มากเกินไป เพราะจะส่งผลให้ผู้ชม ผู้ฟัง สนใจ Effect มากกว่าเนื้อหาที่นำเสนอ หรืออาจไม่สนใจการนำเสนอเลยก็ได้ และ Effect ที่มากนี้จะเป็น การรบกวนการจดจำ การอ่าน หรือการชมอย่างรุนแรง เลือกใช้ Effect ไม่ควรเกิน 3 แบบ ในแต่ละสไลด์ควรเลือกใช้ Effect แสดงข้อความที่เลื่อนจากขอบ ซ้ายมาขอบขวา ของจอ เนื่องจากธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านข้อความจากกรอบบนลงมา และอ่านจากด้านซ้ายไปด้านขวา



3. การสร้างงานนำเสนอแบบวิดีโอ

ปัจจุบันงานวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทสำคัญมากขึ้นในแทบทุกวงการ นั่นเป็นเพราะต้นทุนการผลิตที่ถูกลง และเทคนิคการตัดต่อจากโปรแกรมต่างๆ ที่รวดเร็วง่ายดาย ส่งผลให้หน่วยงานทั่วไปหันมาใช้วิดีโอเป็นสื่อทดแทนการนำเสนอในรูปแบบเดิม ๆ ในที่นี้จะขอแนะนำประโยชน์ของงานวิดีโอเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- แนะนำองค์กรและหน่วยงาน การสร้างงานวิดีโอเพื่อนำเสนอสถานที่ต่างๆ หรือนำเสนอข้อมูลภายในหน่วยงาน และองค์กรถูกนำเข้ามาใช้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ฟัง และก่อให้เกิดความเข้าใจในตัวงานได้ง่ายขึ้น
- บันทึกความทรงจำ และเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ในอดีตเมื่อเราไปเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ หรือจัดงานพิเศษ เช่น งานวันเกิด งานแต่งงาน งานรับปริญญา งานเลี้ยง ของบริษัทเรานิยมเก็บภาพเหล่านั้นไว้ในรูปแบบของภาพถ่ายที่เป็นภาพนิ่งเสียเป็นส่วนใหญ่มีเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่บันทึกความทรงจำเหล่านั้นไว้ในรูปแบบของวิดีโอ แต่ด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาไปมากในปัจจุบันทำให้กล้องวิดีโอมีราคาต่ำลง จึงสามารถหาซื้อมาเป็นเจ้าของได้ไม่ยาก



3.1 แนวคิดในการสร้างงานวิดีโอ

ก่อนที่จะลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่องหนึ่งสิ่งที่ไม่ควรทำก็คือ การลงมือไปถ่ายวิดีโอแล้วนำมาตัดต่อเลยโดยไม่ได้คิดให้ก่อนว่าจะถ่ายทำอย่างไรบ้างเพราะปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอก็คือ การไม่ได้ภาพตามที่ต้องการเนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอในส่วนนี้จึงขอแนะนำแนวคิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการ ไม่ต้องมาแก้ไขภายหลังโดยมีลำดับแนวคิดในการสร้างสรรค์งานวิดีโอเบื้องต้นดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเขียน Storyboard

สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอก็คือ การเขียน Storyboard ซึ่งก็คือ การจินตนาการฉากต่างๆ ขึ้นมาก่อนที่จะไปถ่ายทำจริง สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ทั่วไปนั้นจะมีการเขียน Storyboard ก่อนเสมอเพื่อจะทำให้ฉากและภาพที่มีองค์ประกอบต่างๆ ตรงตามความต้องการมากที่สุด และเพื่อป้องกันการตกหล่นในระหว่างถ่ายทำ เพราะถ้าต้องมาถ่ายซ่อมทีหลังนั้นก็ไม่ใช่สะดวก

ในการเขียน Storyboard ของเรานั้นอาจจะใช้วิธีง่ายๆ ไม่จำเป็นต้องถึงขนาดวาดภาพก่อนเพียงแค่เขียนวัตถุประสงค์ของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไร หรือเป็นงานประเภทไหน จากนั้นดูว่าเราต้องการภาพอะไรบ้าง เขียนออกมาเป็นฉากๆ เรียงลำดับ 1,2,3,4 ไปเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น ถ้าเราปรับอาสาไปถ่ายวิดีโองานแต่งงาน เราก็ควรจะไปคุยกับเจ้าภาพงานเสียก่อนว่าจะมีกิจกรรมอะไรที่สำคัญบ้าง ในช่วงเวลาใด จากนั้นเราก็มาส

รูปว่าจะต้องถ่ายภาพบรรยากาศอะไรภายในงานบ้าง ซึ่งจะทำให้เราได้ภาพบรรยากาศครบถ้วน ตรงตามวัตถุประสงค์ทั้งหมด



ขั้นตอนที่ 2 เตรียมองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องใช้

ในการทำงานวิดีโอเราจำเป็นต้องเตรียมองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอไฟล์เสียงดนตรีให้พร้อม เพื่อช่วยให้การทำงานของเรารวดเร็วยิ่งไฟล์วิดีโอจากภาพยนตร์ สารคดีหรือ ข่าวหากเรามีภาพยนตร์ สารคดีหรือข่าว เราสามารถนำมาใช้ตัดต่อได้โดยอาจจะต้องมีการแปลงไฟล์บ้างเช่น ถ้าเป็นภาพยนตร์ที่มาจากแผ่นวีซีดีหรือดีวีดี ก็นำมาแปลงเป็นไฟล์ที่สามารถใช้ตัดต่อได้เสียก่อน ซึ่งในโปรแกรม VideoStudio 11 ก็มีฟังก์ชันช่วยในการแปลงภาพยนตร์เหล่านี้ด้วยส่วนสารคดีหรือข่าวที่อยู่ในโทรทัศน์ เราก็สามารถนำมาใช้ได้โดยการต่อสายสัญญาณออกจากทีวีมาเข้าที่การ์ดสำหรับนำเข้าวิดีโอในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา แล้วทำการบันทึก

- การถ่ายทำวิดีโอเอง แหล่งข้อมูลที่สำคัญที่สุดคือการไปถ่ายทำเอง เมื่อได้จัดทำ Storyboard เรียบร้อยก็ลงมือถ่ายทำได้เลย

- การเตรียมไฟล์เสียงและการบรรยาย องค์ประกอบต่อมาก็คงจะหนีไม่พ้นเรื่องของเสียง เพราะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจงานวิดีโอของเราดนตรีที่ใช้ในงานวิดีโอนั้นอาจได้มาจากไฟล์ MP3 ที่เรามีอยู่ก็ได้ ส่วนเสียงบรรยายนั้นเราต้องบันทึกลงในคอมพิวเตอร์เอง

ขั้นตอนที่ 3 การตัดต่อวิดีโอ (ให้สอดคล้องกับ Storyboard)

ขั้นต่อมาคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับ การตัดต่อเป็นสำคัญขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 ใส่เอฟเฟกต์ /ตัดต่อเสียง

ก่อนที่จะจบขั้นตอนการตัดต่อ เราควรตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานเรามีสีสัน และน่าติดตามมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 แปลงวิดีโอเพื่อนำไปใช้งานจริง

ขั้นตอนสุดท้ายในการทำงานวิดีโอก็คือ การทำงานที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้นไปใช้งาน ซึ่งในโปรแกรม VideoStudio 11 นั้น สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น ทำเป็น วิซีดี ดีวีดี หรือเป็นไฟล์ WMV สำหรับนำเสนอทางอินเทอร์เน็ต

เครื่องมือสำหรับงานตัดต่อวิดีโอ

ก่อนเริ่มลงมือนำเข้าวิดีโอเข้ามาในเครื่อง และเริ่มตัดต่อไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรม Ulead VideoStudio.11 ส่วนนี้เป็นอุปกรณ์ต่างๆที่เราควรเตรียมให้พร้อมสำหรับงานตัดต่อวิดีโอ

1. เครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมในการนำมาใช้สำหรับตัดต่อวิดีโอ ควรมีสเปคเครื่องขั้นต่ำดังนี้

- ซีพียู แนะนำ INTEL Core i5 ความเร็ว 2.0GHz ขึ้นไป
- แรมหรือหน่วยความจำ ขนาด 2 GB ขึ้นไป (แนะนำว่าควรใช้ที่มีขนาด 4 GB เป็นอย่างน้อย เพื่อให้การตัดต่อวิดีโอทำได้รวดเร็วขึ้น)
- ฮาร์ดดิสก์ 600MB สำหรับการติดตั้งโปรแกรม Ulead VideoStudio.11 และ 10 GB สำหรับใช้เก็บไฟล์วิดีโอสำหรับการตัดต่อ (ขนาดของพื้นที่ว่างที่ต้องการจะขึ้นอยู่กับความยาวของวิดีโอที่เราต้องการนำมาตัดต่อ ยิ่งยาวมาก พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ก็ต้องมากขึ้น เพื่อจะเพียงพอในการจัดเก็บข้อมูล) ระบบปฏิบัติการ แนะนำให้ใช้ Windows 7 หรือ Windows 10 และเลือกสร้างระบบจัดเก็บไฟล์บนฮาร์ดดิสก์เป็น NTFS เพื่อสามารถทำงานร่วมกับไฟล์วิดีโอที่มีขนาดใหญ่เกิน 4 GB ได้

2. กล้องถ่ายวิดีโอ

อุปกรณ์ชิ้นต่อมาที่เป็นหัวใจหลักของงานวิดีโอก็คือ กล้องถ่ายวิดีโอ นั่นเองในอดีตกล้องถ่ายวิดีโอมีราคาหลักแสนบาทขึ้นไป แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีได้ทำให้กล้องถ่ายวิดีโอราคาถูกลงมาเหลือราคาเริ่มต้นเพียงแค่หมื่นกว่าบาทเท่านั้นซึ่งหาซื้อได้ทั่วไป

3. การ์ดแคปเจอร์ หรือการ์ดจับภาพวิดีโอ

เนื่องจากเราจำเป็นต้องนำภาพวิดีโอที่ถ่ายมาเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ เพื่อผ่านกระบวนการตัดต่อ แต่เราไม่สามารถที่จะนำวิดีโอจากกล้องเข้ามาที่เครื่องคอมพิวเตอร์โดยตรงได้ จำเป็นจะต้องมีอุปกรณ์ช่วยเป็นเสมือนสื่อกลางในการส่งถ่ายข้อมูล อุปกรณ์ตัวนั้นเราเรียกว่า การ์ดแคปเจอร์ (Capture Card) ด้วยการ์ดแคปเจอร์ เราสามารถแปลงวิดีโอ จากกล้องวิดีโอ เครื่องเล่นวิดีโอ หรือแม้แต่รายการทีวีมาที่คอมพิวเตอร์ได้ การ์ดแคปเจอร์ในปัจจุบันมีอยู่หลายชนิดด้วยกัน มีทั้งแบบติดตั้งภายในคอมพิวเตอร์ และแบบภายนอก หากเรามีการ์ด แคปเจอร์ก็สามารถแปลงวิดีโอมาเก็บไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพจากกล้องวิดีโอ จากเครื่องเล่นวิดีโอ เทป หรือแม้แต่ต้องการอัดรายการโปรดของเราที่ออกอากาศทางทีวีได้

4. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการตัดต่อวิดีโอก็คือ โปรแกรมสำหรับตัดต่อ ปัจจุบันมีโปรแกรมสำหรับตัดต่อเป็นจำนวนมากมีทั้งแบบมือสมัครเล่นและแบบมืออาชีพเพื่อรองรับการทำงานที่หลากหลายมากขึ้น เช่น

- โปรแกรม Pinnacle Studio



- โปรแกรม Adobe Premiere Pro
- โปรแกรม Sony Vegas
- โปรแกรม Ulead VideoStudio
- โปรแกรม Corel VideoStudio

5. ไดรฟ์สำหรับเขียนแผ่นซีดี/ดีวีดี

อุปกรณ์ชิ้นต่อมาที่เราจำเป็นต้องมี หากต้องการสร้างวิดีโอให้อยู่ในรูปแบบของวีซีดีหรือดีวีดีนั่นก็คือ ไดรฟ์สำหรับเขียนซีดี หรือไดรฟ์สำหรับเขียนดีวีดี ซึ่งปัจจุบันไดรฟ์ทั้งสองประเภทมีราคาถูกลงมาก คุณสมบัติต่างๆ ที่เราควรทราบเกี่ยวกับงานวิดีโอ

นอกจากเรื่องอุปกรณ์แล้ว สิ่งสำคัญลำดับต่อมาที่เราควรสร้างเพื่อเตรียมสร้างงานด้านวิดีโอก็คือคุณสมบัติต่างๆเกี่ยวกับงานด้านนี้ เพื่อจะทำให้เราเกิดความเข้าใจ และสามารถเลือกใช้งานตามความเหมาะสมได้มากที่สุด

ไฟล์วิดีโอประเภทต่างๆ

ไฟล์วิดีโอที่ใช้งานอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นมีอยู่หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับมาตรฐานการบีบอัดของวิดีโอ ประเภทนั้นซึ่งแต่ละประเภทก็จะมีคุณสมบัติหรือความละเอียดของภาพต่างๆ กันไป นอกจากนั้นเมื่อเราสร้างงานวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการแปลงงานออกมาให้เป็นไฟล์วิดีโอ ซึ่งหากเราทำความเข้าใจ กับประเภทของไฟล์วิดีโอต่างๆ ได้ดี ก็จะสามารถเลือกไฟล์วิดีโอที่ต้องการนำเสนอในงานต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมซึ่งโดยทั่วไป มีดังต่อไปนี้

- AVI (Audio Video Interactive)

เป็นไฟล์วิดีโอที่เป็นมาตรฐานของคอมพิวเตอร์ทั่วไป (ในเครื่องแมคอินทอช จะมีไฟล์วิดีโอมาตรฐานเป็น MOV) ซึ่งไฟล์วิดีโอแบบ AVI นี้จะมีการบีบอัดข้อมูลทำให้ภาพและเสียงคมชัดแต่ไฟล์วิดีโอจะมีขนาดใหญ่ และขนาดไฟล์วิดีโอจะขึ้นอยู่กับการกำหนดของเรา หรือเครื่องมือในการจับภาพวิดีโอ

- DV (Digital Video)

ในกรณีที่เราใช้กล้องดิจิตอลวิดีโอ Digital 8 หรือ MiniDV และจับภาพวิดีโอเข้ามาซึ่งไฟล์ DV นี้จะมีนามสกุลเป็น AVI เช่นเดียวกัน แต่จะมีการกำหนดของขนาด Resolution เท่ากับ 720x576 และค่า Bit rate เท่ากับ 36000 KB/s ซึ่งนับว่ามีขนาดใหญ่มาก เหมาะสำหรับเก็บเป็นไฟล์ต้นฉบับมากกว่า เพราะจะทำให้ได้ภาพที่คมชัดมาสร้างเป็นงานในรูปแบบอื่นๆ เช่น วีซีดี หรือดีวีดี เป็นต้น

- MPEG

เป็น ฟอแมตไฟล์วิดีโอที่ถูกบีบอัด ซึ่งได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากมีขนาดเล็ก และมีคุณภาพหลากหลายตั้งแต่คมชัดที่สุด ไปจนถึงความละเอียดในระดับที่พอใช้ โดยมีหลายรูปแบบดังนี้

- 1) MPEG 1 เป็นไฟล์วิดีโอที่เหมาะสมสำหรับใช้เป็นไฟล์พื้นฐานที่จะนำไปสร้างเป็นแผ่นภาพยนตร์วีซีดี มีความละเอียดของภาพปานกลาง
- 2) MPEG 2 เป็นไฟล์วิดีโอที่มีคุณภาพสูง มีความคมชัดของภาพในระดับดี เหมาะสำหรับไปใช้เป็นต้นฉบับสร้างแผ่นภาพยนตร์ดีวีดี เพราะภาพคมชัดสูงสุดเมื่อเทียบกับไฟล์ตระกูล MPEG ด้วยกัน

3) MPEG 4 เป็นไฟล์ที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากมีคุณภาพการแสดงผลใกล้เคียงกับดีวีดี แต่มีขนาดไฟล์เล็ก เหมาะสำหรับนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมมากขึ้น ส่วนใหญ่จะรู้จักกันในชื่อของ DivX หรือ XviD

4) WVM (Windows Media Video) เป็นไฟล์วิดีโอที่ทางบริษัทไมโครซอฟท์ปรับขึ้นเพื่อใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการ Windows โดยจะให้มาเป็นไฟล์วิดีโอมาตรฐานที่ใช้ร่วมกับโปรแกรม WindowsMedia Player ซึ่งปัจจุบัน กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น

5) RM (Streaming Real Video) RM ที่ได้รับการพัฒนาจากบริษัท Real Network เป็นรูปแบบไฟล์วิดีโอที่ใช้เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า Streaming ซึ่งจะมีความคมชัดของภาพและเสียงต่ำ เพื่อให้เหมาะสำหรับการเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต

6) MOV เป็นไฟล์วิดีโอที่ใช้ร่วมกับโปรแกรม Quick Time ผลิตเพื่อใช้กับเครื่อง Apple เป็นหลักแต่ก็สามารถทำงานร่วมกับ Windows ได้ด้วย

7) DivX เป็นรูปแบบการบีบอัดวิดีโอที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากไฟล์วิดีโอที่ได้มีขนาดเล็ก และคุณภาพที่ได้อยู่ในระดับดีมาก ใกล้เคียงกับภาพยนตร์ จากแผ่นดีวีดี โดย DivX เป็นรูปแบบวิดีโอที่ได้มาจากการนำไฟล์วิดีโอดีวีดีมาบีบอัด ซึ่งเราเรียกไฟล์ฟอร์แมตที่นำมาทำเป็น DivX ว่า MPEG 4 นั้นเอง แต่ว่าส่วนใหญ่ยังสามารถเล่นได้บนคอมพิวเตอร์เท่านั้น ยังมีเครื่องเล่นวีซีดี/ดีวีดี ที่รองรับไฟล์นี้มานัก

8) XviD มีรูปแบบการพัฒนาที่คล้ายคลึงกับ DivX แตกต่างกันว่า XviD เป็นแบบ Open Source หรือเป็นของฟรีนั่นเอง สามารถนำไปพัฒนาเพิ่มเติมต่อได้ไฟล์วิดีโอทั้งแบบ DivX และ XviD นั้นจะมีนามสกุล .AVI โดยการเล่นไฟล์วิดีโอบนเครื่อง

มาตรฐานวิดีโอประเภทต่างๆ

หลังตัดต่อ/ปรับไฟล์วิดีโอเรียบร้อยแล้ว วิดีโอจะถูกปรับแต่งและสร้างออกมาในรูปแบบมาตรฐานต่างๆ ดังต่อไปนี้ ซึ่งเป็นมาตรฐานวิดีโอที่สามารถเปิดเล่นได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่นวีซีดี/ดีวีดีทั่วไป

- VCD เป็นไฟล์วิดีโอที่ถูกจัดเก็บในมาตรฐาน MPEG -1 มีค่า Resolution และ Bit rate ไม่สูงนัก ทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กสามารถบรรจุภาพยนตร์ 1 เรื่องลงไปในแผ่นซีดี 2 แผ่นได้เป็นมาตรฐานที่บ้านเรายังคงใช้กันอยู่ในปัจจุบัน แต่ในอนาคตไม่ไกลนี้ก็จะอาจจะไม่ใช่แล้วก็ได้ เพราะจะถูกแทนที่ด้วยระบบดีวีดี

- DVD เป็นไฟล์วิดีโอที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะราคาแผ่นและไดรฟ์เขียนดีวีดีก็ถูกลงมามากแล้วมีความคมชัดกว่าวีซีดี และ SVCD เพราะแม้จะใช้มาตรฐาน MPEG -2 เช่นเดียวกับ SVCD แต่มีค่า Resolution , Bit rate และ Fps สูงกว่า แอมขนาดของแผ่นก็มีความจุถึง 4.7 GB ทำให้ สามารถเก็บภาพยนตร์ที่มีมาตรฐาน MPEG -2 ได้ทั้งเรื่อง

- SVCD (Super Video Compact Disc) เป็นมาตรฐานใหม่ของการเล่นไฟล์วิดีโอที่เพิ่มมาจากวีซีดี หรือรูปแบบมาตรฐาน MPEG -1 แต่เป็นมาตรฐานในรูปแบบของ MPEG -2 ซึ่งส่วนเพิ่มเติมนี้เอง ที่ทำให้ไฟล์ มีคุณภาพสูงกว่าวีซีดี เพราะมีค่า Resolution , Bit rate และ Fps สูงกว่าวีซีดี ทำให้ไฟล์ภาพยนตร์ 1 เรื่องต้องใช้

แผ่นซีดีถึง 3 แผ่น และที่สำคัญก็คือ SVCD ไม่ได้รับการยอมรับมากนัก เพราะถูกตีตลาดด้วยระบบดีวีดีนั่นเอง (แต่ในกรณีที่เรามีเครื่องเขียนดีวีดี แต่ต้องการงานที่มีคุณภาพสูงก็สามารถใช้เครื่องซีดีเขียนเป็นระบบ SVCD ได้)

ระบบต่างๆ อัตรา Frame Rate (fps)

- ภาพยนตร์ทั่วไป 24/s.
- โทรทัศน์ระบบ PAL 25/s.
- โทรทัศน์ระบบ NTSC 29.97/s.

ความเร็วในการแสดงภาพ (Frame Rate)

ความเร็วในการแสดงภาพที่เราใช้ในภาพยนตร์นั้น จะมีหน่วยเป็นภาพต่อวินาที ซึ่งเราเรียกว่า Frame Rate โดยความเร็วในการแสดงภาพที่จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวนั้นอย่างน้อยจะต้องมี Frame Rate ประมาณ 7-10 ภาพต่อวินาที (fps : Frame per Second) ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนสมัยก่อนจะใช้ต่อเนื่องแสดงการเคลื่อนไหวอยู่ประมาณ 12 เฟรมต่อวินาที ปัจจุบันการแสดงภาพที่ใช้เป็นภาพยนตร์จะมี Frame Rate อยู่ที่ประมาณ 24 เฟรมต่อวินาที นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับข้อกำหนดในแต่ละระบบที่ได้กล่าวถึงข้างต้นด้วย

อัตราการส่งข้อมูล (Data Rate)

อัตราการส่งข้อมูลเป็นความเร็วในการส่งข้อมูลระหว่างอุปกรณ์ภายใน 1 วินาที (เช่นเดียวกับคำว่า Bit Rate ซึ่งเป็นความไวในการส่งข้อมูลเช่นกัน) การกำหนด Data Rate นี้หากเรากำหนดให้มีขนาดใหญ่ก็จะทำให้คุณภาพของภาพดีไปด้วย แต่ข้อเสียก็คือจะกินเนื้อที่ในฮาร์ดดิสก์มากตามไปด้วย (ในกรณีที่เรามีเนื้อที่มากพอก็คงไม่มีปัญหา เมื่อทำงานเสร็จแล้วก็สามารถลบทิ้งภายหลังได้)

การบีบอัดข้อมูล (Compression)

ไฟล์วิดีโอเป็นการแสดงภาพที่มีความต่อเนื่องจำนวนมากอย่างรวดเร็ว ทำให้การเก็บหรือการบันทึกไฟล์วิดีโอ ลงในฮาร์ดดิสก์ต้องใช้พื้นที่จำนวนมากด้วยเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องมีการบีบอัดข้อมูล (Compression) เพื่อทำให้ขนาดของไฟล์เล็กลงหรือเรียกว่า “ระบบเข้ารหัส (Codec)” ไฟล์วิดีโอที่มีการเข้ารหัสที่เราได้ยินบ่อยๆ ก็คือ MPEG -1, MPEG -2, MPEG -4 หรือ DivX เป็นต้น การเข้ารหัสให้กับภาพยนตร์นี้ สามารถทำได้โดยใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ตัวอย่างของฮาร์ดแวร์เช่น การ์ดแคปเจอร์ทั่วไป ซึ่งมีฟังก์ชันในการเข้ารหัสอยู่แล้ว (บีบอัดข้อมูลขณะนำไฟล์วิดีโอเข้ามาในคอมพิวเตอร์) ซอฟต์แวร์จะเป็นโปรแกรมที่ใช้บีบอัดไฟล์ที่อยู่ในคอมพิวเตอร์แล้ว ได้ Panasonic Encoder, Window Media Encoder , MpegDJ Encoder , Xing Mpeg Encoder เป็นต้น ซึ่งเราสามารถดาวน์โหลดได้ตามเว็บไซต์ของโปรแกรมต่างๆ

อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงาน

อุปกรณ์ดิจิทัลที่สามารถถ่ายทอดภาพและเสียงในงานนำเสนอเพื่อให้งานนำเสนอ มีคุณภาพ เข้าถึงผู้ชมและผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีดังนี้

1. โปรเจกเตอร์ (Projector) เป็นอุปกรณ์ฉายภาพที่ใช้ในการนำเสนอ โดยสามารถรองรับสัญญาณภาพจากคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวีซีดี เครื่องเล่นดีวีดี และเครื่องกำเนิดภาพอื่น ๆ แล้วแสดงผล ขยายขนาดบนจอรับ

ภาพช่วยให้มองเห็นได้ไกลขึ้น เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลในห้องประชุม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถมองเห็นภาพหรือข้อความได้อย่างชัดเจน

2. วิซวลไลเซอร์ (Visualizer) เป็นอุปกรณ์ฉายภาพระบบดิจิทัลประเภทหนึ่ง ซึ่งพัฒนามาจากโอเวอร์เฮดหรือเครื่องฉายข้ามศีรษะ ใช้แสดงภาพวัตถุและเอกสารสู่จอรับภาพที่มีอยู่จริงได้เลย โดยไม่ต้องดัดแปลง อุปกรณ์นี้เหมาะสำหรับใช้ในการนำเสนองานต่าง ๆ โดยเฉพาะครู-อาจารย์ที่สอนหนังสือ และใช้ได้ดีในการนำเสนอภาพนิ่งมากกว่าภาพเคลื่อนไหว แต่ภาพที่แสดงออกมานั้นก็ให้ความคมชัด มีสีสดใส และมีโหมดของการแสดงภาพให้ปรับการทำงานด้วย การควบคุมการทำงานสามารถทำได้โดยใช้รีโมต

3. กล้องถ่ายรูปดิจิทัล (Digital Camera) เป็นอุปกรณ์รับภาพที่เปลี่ยนจากฟิล์มมาเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเมื่อถ่ายรูปที่ต้องการแล้ว รูปจะถูกเก็บลงในหน่วยความจำ (memory) ที่อยู่ในกล้อง เมื่อต้องการดูรูปทำได้โดยการถ่ายข้อมูลจากหน่วยความจำลงบนเครื่องพิมพ์หรือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ภาพที่ได้จะมีขนาดตามที่ต้องการ สามารถย่อหรือขยาย ปรับแสงหรือเงาแล้วแต่ความพอใจหรือจะเพิ่มรูปแบบก็สามารถทำได้ และเมื่อจะถ่ายใหม่ ก็สามารถใช้หน่วยความจำเดิมได้เลย โดยไม่ต้องเสียเงินซื้อฟิล์ม

4. กล้องถ่ายวีดิทัศน์ดิจิทัล เป็นอุปกรณ์รับภาพที่บันทึกข้อมูล ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เก็บไว้ในหน่วยความจำแบบแฟลชภายในกล้อง สามารถย่อหรือขยาย ปรับแสงเงาของภาพได้ และในปัจจุบันสามารถคัดลอกข้อมูลลงในแผ่นดีวีดีได้เลย โดยไม่ต้องโอนลงในเครื่องคอมพิวเตอร์

5. คอมพิวเตอร์ ตั้งโต๊ะและคอมพิวเตอร์ขนาดสมุดบันทึกหรือโน้ตบุ๊ก เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สร้างงานนำเสนอ เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น โปรเจกเตอร์ เพื่อนำเสนองาน และใช้นำเสนองานผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์

6. เครื่องเล่นเสียง หรือเครื่องเล่นเอ็มพีสาม (MP3) เป็นอุปกรณ์ซึ่งบรรจุข้อมูลเสียงที่ใช้เล่นในคอมพิวเตอร์และสามารถถ่ายโอน ข้อมูลเข้าไปในคอมพิวเตอร์ได้ โดยข้อมูลเสียงนั้นใช้เทคโนโลยีบีบอัดให้มีขนาดเล็กลงมากกว่าข้อมูลเสียง ปกติถึง 12 เท่า แม้ขนาดข้อมูลจะเล็กลง แต่คุณภาพเสียงไม่ได้เสียไป อย่างไรก็ตาม หากเรานำข้อมูลเสียงจากเครื่องเล่น MP3 ไปเล่นในเครื่องคอมพิวเตอร์รุ่นเก่า จะได้เสียงในลักษณะกระตุกหรือใช้การไม่ได้เลย

7. โทรศัพท์ เคลื่อนที่บางรุ่น เป็นอุปกรณ์ตัวกลางที่ผู้ใช้สามารถนำเสนองานที่สร้างด้วยซอฟต์แวร์ไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์ผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์ได้สะดวก ง่ายต่อการติดตั้ง เพียงเชื่อมต่อโปรเจกเตอร์เข้ากับโทรศัพท์เคลื่อนที่ผ่านสายเคเบิล แล้วเชื่อมต่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยบลูทูธ

8. Youtube เป็นการนำเสนอต่อสาธารณะชนบนโลกอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้สามารถตั้งค่าให้นำเสนอแบบสาธารณะ หรือ ไม่แสดงรายการ และแบบส่วนตัวได้

นอกจากอุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงานแล้ว ยังมีส่วนประกอบที่สำคัญในการนำเสนองานคือ คำบรรยาย หรือบทพากย์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านโสตหรือเสียงนั่นเอง โดยมีวิธีการและหลักในการพิจารณาดังนี้

1. การบรรยายสดเหมาะสำหรับการประชุมหรือสัมมนาที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม เพราะผู้บรรยายในกรณีนี้เป็นผู้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับเนื้อหาเป็นอย่างดี รู้ว่าควรจะเน้นตรงจุดใดและปฏิกิริยาจากผู้ชมทำให้ผู้บรรยายรู้ว่าผู้ชม สามารถติดตามทำความเข้าใจได้เพียงพอหรือไม่รู้ว่าส่วนไหนจะต้องอธิบายขยาย ความมากน้อยเพียงใด

2. การพากย์เหมาะสำหรับเนื้อหาที่สามารถถ่ายทอดได้โดยไม่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วม ของผู้ชม ข้อดีคือสามารถเลือกใช้เสียงพากย์ที่มีความไพเราะน่าฟัง สามารถเลือกใช้ดนตรี หรือเสียงประกอบ (Sound effect) เพื่อสร้างบรรยากาศ แต่ข้อเสียคือไม่มีความยืดหยุ่น ไม่สามารถปรับให้เหมาะสมกับความรู้สึของผู้ชมในขณะนั้น

ที่มา :

- <https://dukdui03167.blogspot.com/p/7-1.html>
- <http://panbg.blogspot.com/2012/09/9.html>