

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

จากการที่ได้เข้าไปฝึกปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด นั้นผู้ศึกษาได้ศึกษาและเสื่อปฏิบัติเรื่อง การทำสื่อโฆษณาออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Character GO ของบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด ซึ่งเป็นการศึกษาขั้นตอนการผลิตโฆษณา และรับบริฟจากทีมฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) และนำกลับมาคิดงานโดยคิดในรูปแบบครีเอทีฟ ให้ตรงตามความต้องการของลูกค้ามากที่สุด โดยการปฏิบัติงานทำให้เราได้ทราบถึงกระบวนการทำงาน ขั้นตอนการทำงาน ทั้งภาพนิ่งและวิดีโอในองค์กรดังนี้

4.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์แบนเนอร์เพื่อการโฆษณา

4.1.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟริฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) (แบนเนอร์)

ทางฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้บริฟให้เราว่า "มีการนำเอาไอเทมที่ใช้จับตัวคาร์แรคเตอร์ในเกมเข้ามาอยู่ใน Shop ในเกม โดยที่เราจะทำแบนเนอร์เพื่อใช้โปรโมทให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนที่เล่นเกมนี้ของเราอยู่แล้ว ได้ทราบถึงการอัปเดตในครั้งนี้ โดยที่เป้าหมายของการทำแบนเนอร์ในครั้งนี้ก็คือการให้ยูสเซอร์เดิมเงินเข้ามาเพื่อใช้ซื้อไอเทมเหล่านี้เพื่อไปใช้การในจับคาร์แรคเตอร์ต่างๆ เพื่อไปแลกเปลี่ยนรางวัล โดยเราสามารถใส่คาร์แรคเตอร์ต่างๆ ที่เป็นพาร์ทเนอร์กับเราได้ตามสบาย แล้วก็อยากได้ให้เป็นการแสดงผลจากหน้าจอมือถือ ขอเป็น iPhone X จะได้อูทันทันสมัย"



ภาพประกอบที่ 4.1 การรับครีเอทีฟริฟจาก ฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE)

4.1.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(แบนเนอร์)

หลังจากที่เราได้รับบริฟมาแล้วจากทางฝ่ายประสานงานลูกค้า เราจะนำบริฟจะนำมาปรึกษากับทางหัวหน้าแผนกที่ได้รับบริฟมาก่อนแล้ว เพื่อวางแผนการทำงานโดยหัวหน้าแผนกได้บอกให้หาคาร์แรคเตอร์ที่เป็นออกแนวตลกใจ เพราะมันเป็นพีเจอร์ใหม่ ต้องการให้คนสนใจ โดยเราจะเอาเหล่าคาร์แรคเตอร์ไปไว้ในสิ่งขวา และมองมาทางขวาที่เป็น iPhone X ที่บนหน้าจอเป็นภาพการเลื่อนดูไอเทมในเกม เพราะสายตาคนเราจะไล่จากทางซ้ายมาขวาเสมอแล้วใส่ข้อความไว้ด้านบน ต่อไปคือพื้นหลังให้ใช้สีฟ้าที่เป็น CI ของเกม Character GO

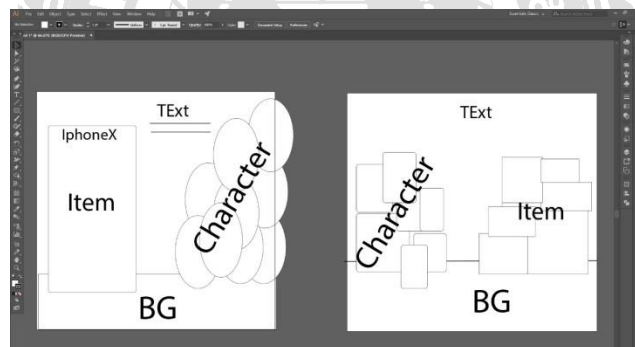
และอย่างลืมใส่ Logo เข้าไป ด้วย
แล้วหัวหน้าแผนกก็เขียนสิ่งที่พูดลงบนกระดาษเพื่อให้เราใช้ดูเป็นแนวทาง



ภาพประกอบที่ 4.2 แผนงานที่หัวหน้าแผนกบริฟให้เราอีกทีบนกระดาษ

4.1.3 วางโครงสร้างของการทำงาน(แบนเนอร์)

เมื่อปรึกษากับทางหัวหน้าแผนกแล้ว เราก็นำสิ่งที่หัวหน้าแผนกได้เขียน หรือวางแผนไว้ในกระดาษมาไว้ใน AI(Adobe Illustrator) โดยใช้รูปร่างธรรมดาวางองค์ประกอบให้ครบ ได้แก่ วงรี แทนตัวการ์แรคเตอร์มันกองรวมกันทางขวา และใช้สี่เหลี่ยมแทน iPhone X ไว้ทางซ้าย และวางขีด Text ไว้ด้านบนของแบนเนอร์ที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ก็ทำอีกแบบไว้อีกที่การ์แรคเตอร์อยู่ทางซ้ายมองไปยังกองไอเทมทางขวา Text กวางตำแหน่งเดียวกัน โดยไม่มี iPhone X



ภาพประกอบที่ 4.3 โครงสร้างการทำ Banner

4.1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค้งาน(แบนเนอร์)

เมื่อจัดวางแบบคร่าวๆ ได้แล้ว และได้รับการคอนเฟิร์มจากทางหัวหน้าแผนกแล้วจึงไปคัดเลือกตัวการ์แรคเตอร์มาใช้ใน AI ได้แก่ ความคิดลม หมี นวนิยาย บลัดบันนี่ สลอต หัวเกรียน มนุษย์ป่า นุ่มนึ่ม โดยให้แต่ละการ์แรคเตอร์อยู่ในเอกซันของความตกใจ และให้หันไปทางเดียวกัน จากนั้นจึงนำมาวางไว้ตามโครงที่ร่างไว้ โดยไม่ให้มันเด่นตัวใดตัวหนึ่ง และตัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการบางส่วนของการ์แรคเตอร์ออกไป จากนั้นใช้ PS(Adobe Photoshop) ในการตัดต่อเอามือ iPhone X และภาพหน้าจอในหน้าของ Shop ในเกม Character Go ไปตัดต่อเข้าด้วยกัน และจากนั้นคือการนำเอาภาพมือถือที่เสร็จแล้วไปวางไว้ในตำแหน่งซ้ายของแบนเนอร์ และปิดท้ายด้วยวางโลโก้ Character GO ลงที่มุมขวาล่าง

เมื่อองค์ประกอบทั้งหมดลงตัวแล้วจึงนำ Background (BG) มาใส่ ซึ่งเป็น CI ของทาง Character GO เป็นสีฟ้ารหัส #71ace6 ในโหมด Mode RGB และพื้นหญ้าที่เป็น BG ในเกม Character GO และใส่ Text ตามที่ได้briefมาคือ "ไอเทมใหม่เข้า Shop แล้ววันนี้" ลงไปเป็นอันเสร็จ



ภาพประกอบที่ 4.4 แบนเนอร์ที่เสร็จแล้ว

4.1.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ (แบนเนอร์)

เมื่อเสร็จก็ได้ทำการส่งให้กับหัวหน้าแผนก และฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้ตรวจสอบก่อนที่จะนำไปเสนอลูกค้า พวกเขาที่ว่ามันยังขาดอะไรไป ฝ่ายบริหารงานลูกค้าจึงได้คุยกับหัวหน้าแผนกก่อนจะมารีฟ็อกเล็กน้อยว่า ต้องการ "อารมณ์ ของการ์แรคเตอร์ให้ใช้อีโมติคอนที่มีในเกมมาใส่ในแบนเนอร์ และเปลี่ยนข้อความเป็นคำว่า "พบกับ Item โปรด ของเหล่าการ์แรคเตอร์ไป ดี แ ล ลี ว ัน นี ...ที่ ร้ า น ค้ า Character GO" และนอกจากนี้ยังอยากให้ใส่อีโมติคอนให้ตรงตามความชอบของเหล่าการ์แรคเตอร์ที่เราเลือกมาใช้ เราก็้นำกลับมาแก้ไขตามที่บริฟทันที



ภาพประกอบที่ 4.5 แบนเนอร์ที่ได้รับการแก้ไข

4.1.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(แบนเนอร์)

เมื่อแก้ไขเสร็จแล้วเราก็ส่งให้หัวหน้าแผนกกับฝ่ายบริหารงานลูกค้าอีกครั้ง เมื่อผ่านเกณฑ์ของทั้งสองแล้วจึงนำไปส่งให้กับทางลูกค้าเพื่อนำไปโปรโมท

4.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเพื่อการโปรโมท

4.2.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) (คลิป)

เข้ารับรีฟกับทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า โดยบริฟมีใจความว่า "ต้องการโปรโมท Character GO และ เปิดตัวการ์เรคเตอร์ Warbie Yama เข้าใจจอมกวน โดยที่ได้มีทีม Production ไปถ่ายเก็บ Footage มาแล้วให้เรามาเรียบเรียงตามที่ลูกค้านั้น ได้จัดลำดับมาให้ โดยที่ลูกค้าจะส่งมาให้ดู จากนั้นคือหน้าของเราคือการตัดต่อ ใส่เอฟเฟคท์ และลูกเล่นอื่นๆ และทำ Intro เปิดคลิป และ Outro ปิดคลิปด้วย ทางด้าน Intro จะเป็น How to play Character GO และจับตัว Warbie yama ก่อนที่จะวปเข้าคลิปที่เราจะต้องตัด ส่วน Outro จะเป็นช่องทางการดาวน์โหลดเกม Character GO"

4.2.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(คลิป)

เมื่อเรารับรีฟมาแล้ว เราจะไปปรึกษากับขั้นตอนการทำงานกับหัวหน้าแผนกว่าจะทำสิ่งใด ก่อน ซึ่งหัวหน้าแผนกก็สามารถแนะนำได้แก่ตัว Intro และ Outro เท่านั้น ในส่วนของการตัดต่อให้ ตัดตามที่ลูกค้าได้ส่งมาว่า

Warbie Script (แก่) - Scene = ลำดับการนำเสนอ จะประกอบด้วยก็ได้ตามความเหมาะสม

SCENE 1 : ขึ้นโลโก้ Project17 เฟดขึ้นมา

SCENE 2 : ขึ้นคำ "ปรากฏการณ์ความสนุกครั้งใหม่ได้เกิดขึ้นแล้ว"

SCENE 3 : ภาพจอมมือถือกำลังจับ Warbie (แต่ยังจับไม่สำเร็จ ภาพ Record จากมือถือต่อม กำลังเล่นจะจับตัว Warbie)

SCENE 4 : ภาพเปิดตัว Warbie ขึ้นชื่อว่า "Warbie" ใส่คำพูดออกจากปาก "แน่จริงก็จับให้ ได้สิ" 0.00-0.05

SCENE 5 : ภาพ Warbie วิ่งเล่นมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คน (เช่นนี้ขอเยอะๆหน่อย อาจจะเพิ่ม ข้อตลกๆเข้ามา)

SCENE 6 : ภาพคนกำลังรุมโหลดแอป ขึ้นคำว่า "ดาวน์โหลดวันนี้ รับสิทธิประโยชน์ มากมาย" 0.52

SCENE 7 : ภาพ Warbie ร้องเกะ ขึ้นคำว่า "ร้องคาราโอเกะฟรี" 0.10-0.14

SCENE 8 : ภาพ Warbie พาคนไปดูหนังขึ้นคำว่า "ดูหนังฟรี" 1.07-1.14

SCENE 9 : ภาพของรางวัลอื่นๆ ขึ้นคำว่า "และของรางวัลอื่นๆอีกเพียบ"

SCENE 10 : ภาพ Warbie ตลกๆ น่ารัก สดใสเล่นกับคน (นิดหน่อยๆ เพื่อไม่ให้จบห้วน จนเกินไป)

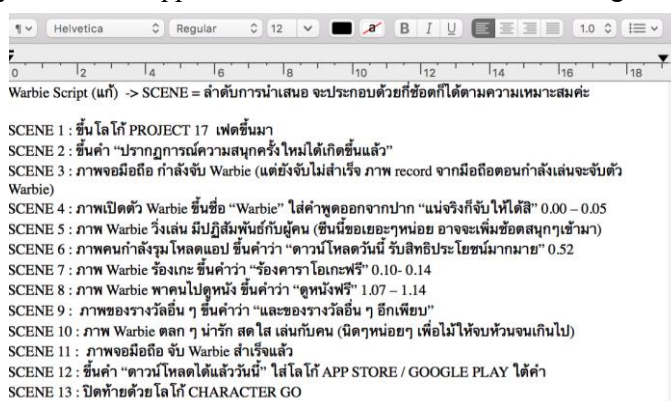
SCENE 11 : ภาพจอมมือถือ จับ Warbie สำเร็จแล้ว

SCENE 12 : ขึ้นคำ "ดาวน์โหลดได้แล้ววันนี้" ใส่โลโก้ App Store และ Google play ใต้คำ

SCENE 13 : ปิดท้ายด้วยโลโก้ CHARACTER GO

Intro ใช้ขนาด 16:9 ให้ iPhone X อยู่ทางซ้ายเหมือนเดิม และเอาคลิป How to play ใส่ไว้ใน iPhone X วางโลโก้ไว้ทางขวา และวาง Text ไว้ทางด้านล่างของโลโก้ว่า "ความสนุกครั้งใหม่กับการล่ารางวัลในรูปแบบที่เหนือกว่า" มุมขวามุมบนใส่โลโก้ Project 17 ส่วน BG ให้ใช้สีฟ้า และพื้นหญ้าของ Character GO

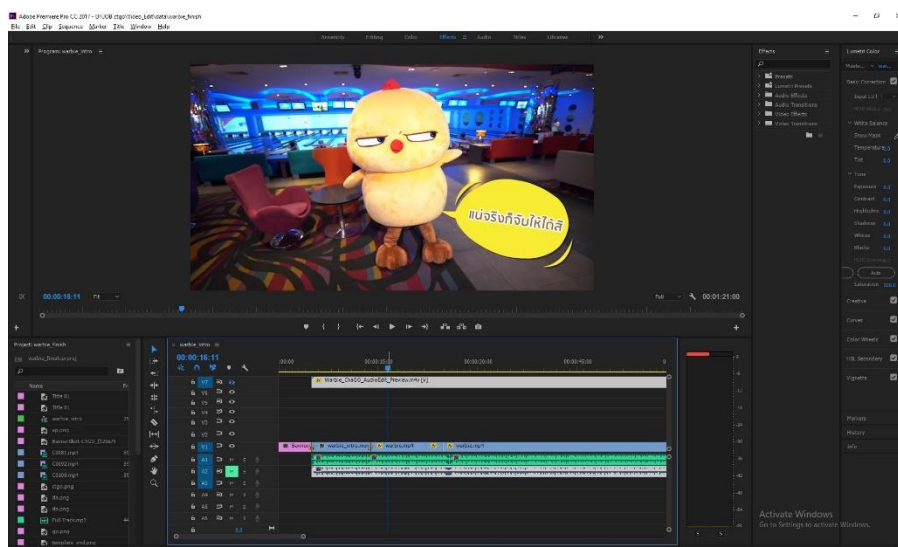
Outro วางโลโก้ตรงกลาง มีข้อความว่า "ดาวน์โหลดได้แล้ววันนี้" และเป็นช่องทางการดาวน์โหลดทั้ง Play Store และ App Store รวมถึงเว็บไซต์ www.charactergo.com



ภาพประกอบที่ 4.6 ลำดับชั้นที่ลูกค้าได้บริพบา

4.2.3 วางโครงสร้างของการทำงาน(คลิป)

นำ Footage ทั้งหมดมาจัดเรียงตามลำดับที่ลูกค้าต้องการ ดาวน์โหลดเอฟเฟคต่างๆมาเตรียมไว้ รวมถึงแอนิเมชันอื่นๆ เช่น คิว ตัวอักษร โลโก้ Play Store และ App Store มาเตรียมไว้ใน Adobe Premiere Pro และจัดเตรียมวัตถุต่างๆเช่น iPhone X โลโก้ Character Go ที่จะใช้ทำ Intro และ Outro ใน AI



ภาพประกอบที่ 4.7 Edited Clip ด้วย Adobe Premiere Pro

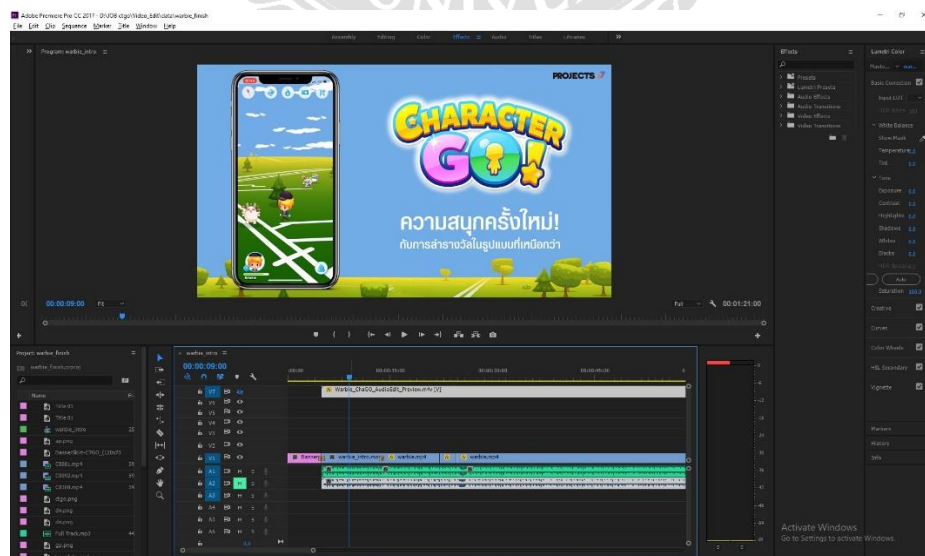
4.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรรคงาน(คลิป)

เมื่อ Footage ถูกเรียงตามลำดับแล้วเราจึงนำใช้เครื่องในโปรแกรมในการตัดต่อเรียบเรียงมันแบบเนียน และตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ใส่ Transition ต่อภาพให้ต่อเนื่องไม่สะดุด และเหมาะสมกับ แอคติ้งของคาร์แรคเตอร์ ใช้แอนิเมชันควันในการปรากฏของข้อความต่างๆ เช่น คาวนั้ไหลคได้แล้ววันนี้ คาราโอเกะฟรี ดูหนังฟรี

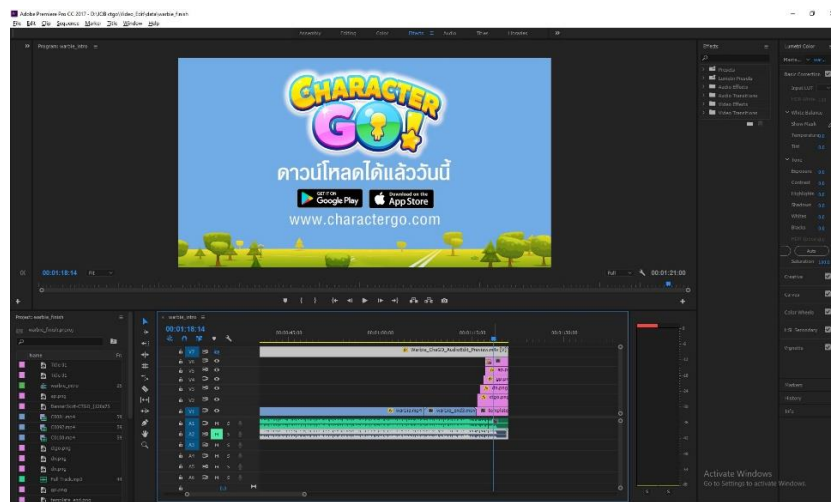
จากนั้นจึงได้ทำให้ในส่วนของ intro เราส่วนของคลิปที่อัดจากมือถือนั้นเราต้องทำการอัดเองโดยที่เราจะสมัครไอดีใหม่เพื่อเข้าเล่น ปัญหาคือ ในที่ๆเราอยู่นั้นไม่เจอตัว Warbie เพื่อให้เราใช้จับเพื่อ Record คลิปและเราจะต้องหา ไอเทมสำหรับจับ Warbie ด้วยเพื่อให้ครบองค์ประกอบจนกระทั่งเมื่อได้คลิปตามที่ต้องการแล้วจึงนำเข้ามาใส่ใน Pr และจัดวางองค์ประกอบบนจอหน้า iPhone X ที่เป็นกรอบแล้วตรงกลางว่างเปล่าวางไว้ และนำเอาคลิปที่ Record นั้นมาวางทับอีกทีวางโลโก้ทางขวาใหญ่ๆ แล้วใส่ข้อความ "ความสนุกครั้งใหม่กับการล่ารางวัลในรูปแบบที่เหนือกว่า" เราจะวางทั้งหมดนี้ลงบนพื้นหลังที่เป็นสีฟ้าที่เป็น CI ของเกม Character GO และพื้นหญ้าด้านล่าง

ตัว Outro นั้นเราจะใช้พื้นหลังเดิมเอา iPhone X ออก และขยับโลโก้มาไว้ตรงกลาง และเพิ่มช่องทางการดาวน์โหลดโลโก้ Play Store และ App Store และใส่เว็บไซต์เกมเข้าไปด้านล่าง www.charactergo.com

หลังจากทำทั้งสามส่วนแล้วจึงมาเก็บรายละเอียดต่างๆภายในคลิปเช่นการเคลื่อนไหวของตัวอักษร โลโก้ให้มีการขยับนิดหน่อยไม่ให้เห็นนิ่งเกินไป



ภาพประกอบที่ 4.8 Intro ของคลิปที่แนบคลิปการเล่นในเกมเข้ามา



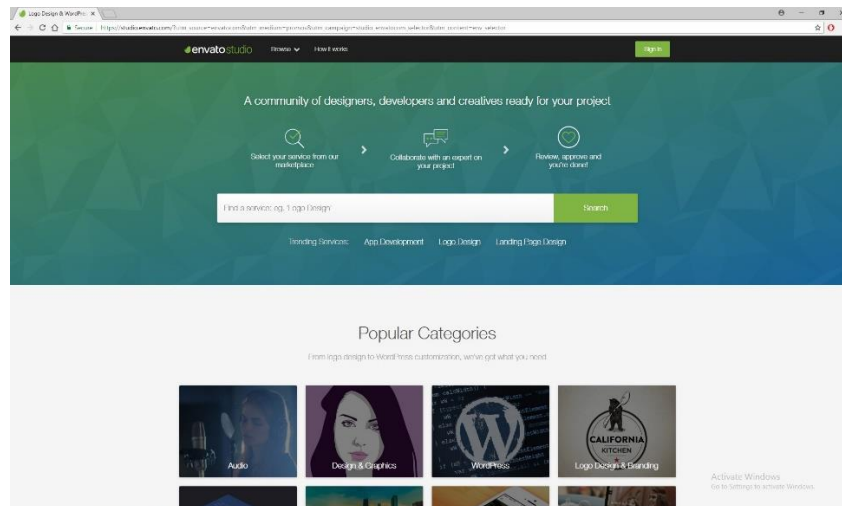
ภาพประกอบที่ 4.9 Outro คลิปที่ใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรเพื่อไม่ให้นิ่งจนเกินไป

4.2.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ

หลังจากได้ทำการตัดต่อจนสำเร็จเรียบร้อยแล้วจึงส่งให้ทางหัวหน้าแผนก และฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้ดูก่อนเพื่อพิจารณาว่ามีอะไรขาดตกบกพร่องหรือไม่ ซึ่งปรากฏว่า โอเคแล้วจึงได้ส่งให้ทางลูกค้าดูอีกที ซึ่งในปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัล การส่งงาน ไม่จำเป็นต้องเจอหน้า จึงใช้การส่งผ่านอินเทอร์เน็ตไป และรอการตอบกลับมา ซึ่งใช้เวลาไม่นาน ไม่นานประมาณ 1 - 2 วัน

4.2.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า

เมื่อได้ส่งให้ลูกค้าดูแล้ว และลูกค้ามีการตอบกลับมาแล้วก็มีการปรับแก้บางช่วงของคลิปที่มีขาของตัว Warbie ยาวไปเล็กน้อยเนื่องจากผู้ที่ใส่ชุด Warbie นั้นเปลือยตัวขณะเต้น และ Sound ที่ใช้ก็อยากให้เป็นแนว Jazz โดยที่ลูกค้าได้ส่งตัวอย่างมาให้เป็น Sound มาจากเว็บ Envato ซึ่งต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมประมาณ 500 บาท ซึ่งทางบริษัทก็เป็นคนออกค่าเพลงนี้ ต่อจากนั้น ได้ลงมือแก้ไขตามที่ลูกค้าต้องการ ทั้งภาพและเสียง



ภาพประกอบที่ 4.10 เว็บไซต์ studio.envato.com

4.2.7 แก้ไข และส่งงานให้ลูกค้าอีกครั้ง(คลิป)

เมื่อเราได้แก้ไข Sound ในคลิปตามที่ลูกค้าต้องการ และตัดต่อภาพได้แล้ว เราจึงส่งงานของเราให้กับทางฝ่ายขายอีกครั้งเพื่อส่งกลับไปยังลูกค้า และคลิป Warbie Yama ก็ผ่านจึงได้ถูกนำขึ้นจอ LCDในงาน Asia Comic Con ที่ Siam Paragon



ภาพประกอบที่ 4.11 คลิป Warbie Yama ถูกนำขึ้นจอ LCD ในงาน ACC ที่ Siam Paragon