



คู่มือการฝึกอบรม

การพัฒนาเทคนิคการฝึกอบรมด้วย

# Video Training

ระดับสูง



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

ภารกิจหลักสำคัญประการหนึ่งของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ การส่งเสริมสนับสนุนครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดให้ได้รับความรู้ที่ทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเอง พัฒนางานในหน้าที่ ตลอดจนพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนของตน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักสูตรฝึกอบรมจำนวนมาก แต่ด้วยจำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีมากกว่า ทำให้การจัดฝึกอบรมต่าง ๆ ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงมีนโยบายที่จะปรับแนวทางการฝึกอบรมครู และบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นการฝึกอบรมที่สามารถทำได้อย่างทั่วถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย ประหยัดเวลา ประหยัดงบประมาณ และมีประสิทธิภาพไม่ต่างจากการจัดฝึกอบรมแบบที่เคยปฏิบัติมา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนจึงได้จัดทำคู่มือการฝึกอบรมเรื่อง การพัฒนาเทคนิคการฝึกอบรมด้วย Video Training ระดับสูง โดยผู้เข้ารับการอบรมจะได้รับสาระความรู้ที่สำคัญในด้านการผลิตสื่อ Video Training ทั้งหมด สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และยังสามารถนำไปขยายผลต่อกับครูและบุคลากรทางการศึกษาคนอื่น ๆ ต่อไป



(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทนำ	1
การผลิตรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา	3
ขั้นตอนการผลิตรายการวีดิทัศน์	4
รูปแบบของรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา	4
Video Training คืออะไร	5
การคิดเชิงสร้างสรรค์	8
กระบวนการความคิดสร้างสรรค์	8
การส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	9
วิธีการฝึกเพื่อพัฒนาศักยภาพการคิดสร้างสรรค์	9
วิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	11
การผลิตรายการโทรทัศน์	11
การเขียนบทภาพยนตร์	15
องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์	16
โครงสร้างการเขียนบท	17
ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท	17
ขั้นตอนสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์	18
การทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard)	22
ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด	22
ประโยชน์ของสตอรี่บอร์ด	22
ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด	22
การออกแบบงานสร้าง	24
วิธีการออกแบบงานสร้าง	25
ออกแบบอย่างไรให้มีความสมจริง	26
หลักของการจัดฉาก	26
คุณสมบัติของฉาก	27
รูปแบบฉาก	27
อุปกรณ์ฉาก	28
อุปกรณ์ประกอบฉาก	28
ฉากหลัง	29
การวางฉาก	29

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ชนิดของฉาก	29
วัสดุของฉาก	30
องค์ประกอบในการจัดฉาก	31
ข้อควรระวังในการใช้สีเพื่อการออกแบบ	32
การซ้ภาพวิดีโอโดยใช้เทคนิค Blue Screen และ Green Screen	32
ออกแบบอย่างไรให้ได้อารมณ์	33
อารมณ์ของภาพ	34
ออกแบบอย่างไรให้มีความสวยงาม	34
สีทำให้เกิดความสวยงามตามสภาพในงานออกแบบ	35
การคัดเลือกนักแสดง	40
การคัดเลือกนักแสดง (Casting)	40
วิธีการทดสอบและคัดเลือกตัวนักแสดง	41
คุณสมบัติที่ดีของ Casting ในมุมมองของผู้กำกับ	44
ขั้นตอนการผลิต (Production)	45
องค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต	45
การบันทึกเสียง	47
ขนาดภาพและมุมกล้อง	49
ขนาดภาพ	49
มุมกล้อง	51
การเคลื่อนกล้อง	53
การแพน (Panning) และการทิลท์ (Tilt)	53
การแทรค (Tracking)	54
การเครน (Craning)	54
การถือกล้องถ่าย (Handheld camera)	54
การจัดแสดง	55
การจัดองค์ประกอบภาพ	56
ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)	57
การตัดต่อ	58
การตัด (Cut)	61
การผสมภาพ (Mix)	62

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
การเลือนภาพ (Fade)	63
ประเภทของการตัดต่อ	64
การตัดต่อการกระทำ	64
การตัดต่อตำแหน่งภาพ	65
การตัดต่อรูปแบบ	67
การตัดต่อที่มีเรื่องราว	67
การตัดต่อแบบผนวก	68
แบบฝึกปฏิบัติ (Working Practice)	69
ภาพประกอบ Working Practice	70
บรรณานุกรม	80
คณะผู้จัดทำ	81

## บทนำ

การเรียนการสอนในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ ถูกต้อง ผู้เรียนสามารถทบทวนความเข้าใจได้ตลอดเวลาและสามารถเรียนรู้ได้จากสถานที่ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อด้วยบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตหลาย ๆ ด้าน ด้านวีดิทัศน์ก็เป็นบทบาทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 ได้กำหนดไว้ว่า “ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ”

จากสาระบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ พร้อมทั้งมีการเตรียมความพร้อมในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2553 และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างง่ายดาย รวดเร็ว แม่นยำ ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนยังสามารถทบทวนความรู้ ความเข้าใจได้ตลอดเวลา และที่สำคัญผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสถานที่ต่าง ๆ ได้ ขอเพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ดังที่ศักดิ์ดา ชุติศรี (2559: 11) กล่าวว่า การถ่ายทอดกระบวนการหรือความรู้ไปยังผู้เรียน หากมีแต่การบรรยายแล้วให้ผู้เรียนคิดตาม ก็อาจทำให้การสื่อสารไม่ตรงกัน ทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีส่วนกลางเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน เพราะสื่อการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ ซึ่งอาจเป็นทั้งสื่อบุคคล วัตถุ หรือตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2540: 237) ที่กล่าวว่า ทางด้านเทคโนโลยีการศึกษายอมรับว่าเสียงและภาพมีความสำคัญ โดยยกย่องให้โสตทัศน์ เป็นสื่อการสอนที่ผ่านทางช่องทางของการได้ยินและผ่านช่องทางการเห็น

VIDEO หรือวีดิทัศน์ ถือเป็นสื่อการเรียนรู้อีกประเภทหนึ่งที่สามารถเสนอได้ทั้งภาพและเสียงรวมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และการนำวีดิทัศน์ประเภทสื่อการเรียนรู้เผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตก็ยิ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็ว และเป็นวิธีการที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบันนี้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ มาตรา 65 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาสอดคล้องกับทัศนีย์ นาครักษ์ (2540: 32) ที่ได้กล่าวว่าวีดิทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้ประกอบการสอนหรือสอนแทนครูในเรื่องต่าง ๆ ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครู และภูษิต อานมณี (2541: 4) กล่าวว่ารายการวีดิทัศน์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลสำคัญต่อเยาวชน เพราะรายการวีดิทัศน์สามารถเข้าถึงตัวผู้เรียนโดยไปถึงแหล่งที่อยู่

ให้สัมผัสทั้งประสาทหูและประสาทตา สามารถรับรู้อารมณ์ในมโนภาพ นอกจากนี้เขารับเอาเจตคติและรูปแบบความประพฤติใหม่ ๆ ที่ได้เห็นจากรายการวีดิทัศน์ เข้าไปเลียนแบบพฤติกรรมนั้น เพราะเขายังไม่สามารถที่จะแบ่งแยกได้ว่า พฤติกรรมใดที่ควรจะสังเกตและเลียนแบบได้หรือพฤติกรรมใดไม่ควรเลียนแบบ ดังนั้นวีดิทัศน์จึงถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถช่วยให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนได้อย่างน่าเชื่อถือได้ เมื่อพิจารณาจากหลักการของบทเรียนวีดิทัศน์แล้วผู้เรียน จะได้เห็นภาพในเนื้อหาที่เรียนได้อย่างกว้างขวาง ทั้งที่เป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องและการใช้เทคนิคแทรกภาพ ในลักษณะต่าง ๆ ได้ยินเสียงประกอบที่มีความสมจริง และยังทำให้ประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน ทำให้การสอนในเนื้อหานั้น ๆ บรรลุวัตถุประสงค์เดียวกันด้วยวิธีเดียวกันและช่วยให้การสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



## การผลิตรายการวิดีโอเพื่อการศึกษา

วิดีโอเพื่อการศึกษา เป็นเรื่องของการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อวิดีโอไปยังกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนและครู วิดีโอเพื่อศึกษามีขั้นตอนการผลิตเหมือนกับรายการวิดีโอทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียด ความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้อการสอนโดยใช้วิดีโอที่มีคุณภาพนั้น ต้องสื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งเอาไว้

วิภา อุดมฉันท (2544) ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานในการวางแผนผลิตรายการวิดีโอไว้ 4 ประการ คือ

1. Why: (ผลิตรายการทำไม) ในการผลิตรายการก่อนอื่นใดทั้งหมด ผู้ผลิตจะต้องเข้าใจตนเองอย่างแจ่มชัดก่อนว่ามีวัตถุประสงค์อะไร หรือมีความจำเป็นอะไรที่จะต้องทำการผลิต เช่น

- เพื่อการสอน (รายการเพื่อการศึกษา)
- เพื่อแจ้งข่าวสาร (รายการข่าว)
- เพื่อบันทึกเหตุการณ์ (รายการสารคดี)
- เพื่อให้ความเพลิดเพลิน (รายการบันเทิง)

2. Who: (เพื่อใคร) ข้อสำคัญต่อมาคือ ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายคือใคร เช่น

- เด็กนักเรียน นักศึกษา
- ครู ปัญญาชน
- ผู้ใหญ่
- ผู้ชมทั่วไป

3. What: (ผลิตเรื่องอะไร) เมื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมได้แล้ว จะต้องกำหนดเนื้อหาสาระซึ่งต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้วย เช่น

- จะสอนเรื่องอะไร
- จะแจ้งข่าวอะไร
- จะบันทึกเหตุการณ์อะไร
- จะให้ความบันเทิงอะไร

4. How: (รูปแบบอย่างไร) ในการผลิตรายการวิดีโอ ผู้ผลิตจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่าจะผลิตรายการในรูปแบบใด จึงจะสอดคล้องกับเนื้อหาให้มากที่สุด เช่น

- รูปแบบการอ่านรายงาน (Announcing)
- รูปแบบการสนทนา (Dialogue)
- รูปแบบสารคดี (Documentary)
- รูปแบบละคร (Drama)



## ขั้นตอนการผลิตรายการวิดีโอ

### 1. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

- 1.1 สำนวความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา
- 1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง
- 1.3 เขียนบทวิดีโอ
- 1.4 วางแผนการถ่ายทำ

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) คือ การถ่ายทำวิดีโอ เป็นการบันทึกภาพตามบทวิดีโอที่ได้เขียนไว้ ก่อนการถ่ายทำต้องศึกษาบทอย่างละเอียด เพื่อให้ได้ภาพครบตามที่ต้องการ

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) คือ การตัดต่อลำดับภาพ ซึ่งเป็นการขั้นตอนสุดท้ายของการผลิต เป็นขั้นตอนสำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งที่ต้องมีความละเอียดรอบคอบทั้งทางด้านภาพและเสียง โดยการนำภาพ เสียง และกราฟิก มาเรียงลำดับให้เป็นเรื่องราวตามบทวิดีโอที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งแก้ไข ปรับแต่งให้มีความเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจน่าติดตาม และจะต้องคำนึงถึงรูปแบบของสื่อที่จะเผยแพร่อีกด้วย

4. ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลสื่อ เมื่อผลิตรายการวิดีโอมาแล้วต้องนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวนหนึ่ง เพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นสมควร เพื่อให้วิดีโอมีคุณภาพก่อนนำไปเผยแพร่ต่อ และการเผยแพร่ควรมีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และควรเก็บข้อมูล ข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากผู้ชมมาปรับปรุงแก้ไขในเรื่องต่อไป

## รูปแบบของรายการวิดีโอเพื่อการศึกษา

ชัยยงค์ พรหมวงศ์และนิคม ทาแดง (2528: 731-736) ได้จัดรูปแบบรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาไว้ 12 รูปแบบ

1. รูปแบบพูดคนเดียว (Monologue) เป็นรายการที่ผู้ปรากฏตัวพูดคุยกับผู้ชมเพียงหนึ่งคน ส่วนมากจะมีภาพประกอบเพื่อมิให้เห็นหน้าผู้พูดอยู่ตลอดเวลา
2. รูปแบบการสนทนา (Dialogue) เป็นรายการที่มีคนมาพูดคุยกันสองคน มีผู้ถามและคู่สนทนาแสดงความคิดเห็น การสนทนาจะมีคน 2-3 คนก็ได้
3. รูปแบบการอภิปราย (Discussion) เป็นรายการที่ผู้ดำเนินรายการอภิปรายหนึ่งคน บ่อนประเด็นคำถามให้ผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่ควรเกิน 4 คน และผู้อภิปรายแต่ละคนต้องแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อประเด็นต่าง ๆ

4. รูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) เป็นรายการที่มีผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์คือวิทยากรและพิธีกรมาสนทนากัน

5. รูปแบบเกมหรือการตอบปัญหา (Quiz Programmed) เป็นรายการที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่างคนหรือกลุ่มของผู้ที่มาร่วมรายการด้วยการเล่นเกมหรือตอบปัญหา

6. รูปแบบสารคดี (Documentary Programmed) เป็นรายการที่เสนอเนื้อหาด้วยภาพและเสียงบรรยายตลอดรายการโดยไม่มีพิธีกร ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

6.1 สารคดีเต็มรูปแบบ เป็นการดำเนินเรื่องด้วยภาพและเนื้อหาตลอดรายการ

6.2 กึ่งสารคดีกึ่งพูดคนเดียว (Semi Documentary) เป็นรายการที่มีผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่เดินเรื่องพูดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการ นอกนั้นเป็นภาพแสดงเรื่องราวต่าง ๆ

7. รูปแบบละคร (Dramatically style) เป็นรายการที่เสนอเรื่องราวด้วยการจำลองสถานการณ์ เป็นละครที่มีการกำหนดผู้แสดง มีการจัดแสง การแต่งตัว และแต่งหน้าให้สมจริง และใช้เทคนิคการละครเพื่อเสนอเรื่องราวให้เหมือนจริงมากที่สุด

8. รูปแบบสารละคร (Docu-Drama) เป็นรายการที่ผสมผสานรูปแบบสารคดีเข้ากับรูปแบบละครหรือการนำละครมาประกอบรายการที่เสนอเนื้อหาบางส่วน มิใช่เสนอเป็นละครทั้งรายการ เพื่อให้การศึกษาเกี่ยวกับความรู้และแนวคิดของเรื่อง

9. รูปแบบการสาธิต (Demonstration) เป็นรายการที่เสนอวิธีการทำอะไรสักอย่างเพื่อให้ผู้ชมได้แนวทางไปใช้ทำจริง

10. รูปแบบเพลงและดนตรี (Song and Music) มี 3 ลักษณะ

10.1 มีดนตรี นักร้องมาแสดงสด

10.2 ให้นักร้องมาร้องควบคู่ไปกับเสียงดนตรีที่บันทึกมาแล้ว

10.3 ให้นักร้องและนักดนตรีมาแสดง แต่ใช้เสียงที่บันทึกมาแล้ว

11. รูปแบบการถ่ายทอดสด (Live Programmed) เป็นรายการที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น

12. รูปแบบนิตยสาร (Magazine Programmed) เป็นรายการที่เสนอรายการหลายประเด็นและหลายรูปแบบในรายการเดียวกัน

## Video Training คืออะไร

**วิดีโอ** (Video) คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ให้ความบันเทิง ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เป็นต้น

การสร้างวิดีโอด้วยตนเองการสร้างสรรคผลงานของตนเองด้วยวิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถเรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน Presentation วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสั้นภาพยนตร์ ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้างวิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ผู้ใช้งานเลือกใช้เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตนเอง ซึ่งการสร้างงานด้วยวิดีโอมีหลากหลายประเภทเราสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการที่จะให้ผลงานที่สร้างด้วยวิดีโอออกมาในรูปแบบลักษณะใด

### การสร้างงานวิดีโอ แบ่งเป็น 2 ประเภท

1. การสร้างงานวิดีโอจากการบันทึกภาพเหตุการณ์แสงสีเสียงจากสถานที่จริงซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ทำการบันทึกวิดีโอประเภทนี้คือกล้องวิดีโอแล้วสามารถนำมาตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรมสร้างงานวิดีโอเพื่อให้วิดีโอที่บันทึกมีความสมบูรณ์ได้รับความผิดพลาดขณะทำการถ่ายทำโปรแกรมที่นิยมใช้สำหรับงานประเภทนี้ได้แก่โปรแกรม Ulead Video Studio โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS โปรแกรม Sony Vegas

2. การสร้างงานวิดีโอจากการบันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นการสร้างงานวิดีโอประเภทสื่อการสอนมัลติมีเดียใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือ CAI การสร้างงานวิดีโอชนิดนี้จะมีลักษณะการทำงานโดยการบันทึกภาพและเสียงขณะทำการสอนบรรยายผ่านทางจอภาพคอมพิวเตอร์เช่นการสอนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Step by Step การสอนโดยนำเสนอทาง Powerpoint โปรแกรมที่นิยมใช้ ได้แก่ Hyperca Camtasia การใช้งานลักษณะนี้เหมาะสำหรับการทำบทเรียนการสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หากเป็นการผลิตวิดีโอสอนใช้งานโปรแกรมใด ๆ ก็สามารถต่อไมโครโฟนเปิดโปรแกรมจับภาพเป็นวิดีโอและโปรแกรมที่ต้องการสอนแล้วทำการบันทึกวิดีโอได้ทันที

### การฝึกอบรม (Training)

เป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพคนในหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ มักใช้รูปแบบการฝึกอบรม เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนา ฝึกฝน เพิ่มพูนความรู้ความสามารถให้กับบุคลากรในหน่วยงานทั้งทางด้านทักษะ หรือทางด้านวิชาการ สำหรับความหมายของการฝึกอบรมนั้น

มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการฝึกอบรมไว้อย่างหลากหลาย ดังเสนอพอสังเขป ดังนี้

1. วิจิตร อวาระกุล (2537) กล่าวว่า การฝึกอบรมเป็นกระบวนการที่ช่วยเพิ่มพูนความถนัด ความรู้ทางธรรมชาติทักษะหรือความชำนาญความสามารถของบุคคลให้มีเทคนิควิชาการในการทำงาน เพื่อให้บุคคลากรเกิดพฤติกรรมใหม่หรือเพื่อให้เกิดทักษะในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งหรืออีกนัยหนึ่ง การฝึกอบรมหมายถึงการพัฒนาหรือฝึกฝนอบรมบุคคลให้เหมาะสมหรือเข้ากับงานหรือการทำงาน

2. พงศ์ หรดาล (2539) ได้กล่าวว่า การฝึกอบรมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล เพื่อที่จะปรับปรุงและเพิ่มพูนความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitude) อันเหมาะสม จนก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมและทัศนคติต่อการปฏิบัติงานในหน้าที่ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. บัณฑิตย์ อินทรชั้น “กรรมวิธีต่าง ๆ ที่มุ่งเพิ่มพูนความรู้ความสามารถความชำนาญ และประสบการณ์ เพื่อให้ทุกคนในหน่วยงานสามารถปฏิบัติหน้าที่ในความรับผิดชอบได้ดียิ่งรวมถึง การพัฒนาเจตคติของผู้ปฏิบัติงานให้เป็นไปในทางที่ดี”

4. Herbison & Myers การฝึกอบรมคือกระบวนการที่จะใช้เสริมความรู้ (Knowledge) ทักษะในการทำงาน (Skill) และความสามารถ (Capacity) ของบุคคลในสังคมหนึ่ง

5. ริโสภาคย์ บุรพาเดชะ การอบรมคือกระบวนการอย่างเป็นทางการที่กิจการทำให้ บุคคลากรเกิดการเรียนรู้เพื่อจะได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจการ

จากการที่มีนักวิชาการได้ให้ความหมายการฝึกอบรมไว้หลากหลายนั้น สรุปได้ว่าการฝึกอบรม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้เฉพาะบุคคลที่มุ่งเน้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อย่างมีระบบ เพื่อพัฒนาทักษะ ความชำนาญ ความสามารถ และทัศนคติของบุคคล ให้ไปตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เพื่อช่วยให้การปฏิบัติงานและภาระหน้าที่ต่าง ๆ ในปัจจุบันและอนาคตเป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า การฝึกอบรม คือ กระบวนการในอันที่จะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทัศนคติ และความชำนาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเปลี่ยนพฤติกรรมไปตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อย่างมีระบบ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความเข้าใจถึงกระบวนการฝึกอบรมและ วิธีดำเนินการในแต่ละขั้นตอนอย่างเหมาะสม ดังนั้น Video Training คือ ขั้นตอนการปฏิบัติการ สร้างวิดีโอด้วยตนเองที่จะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทัศนคติ ทักษะ หรือความชำนาญ ตลอดจน ประสบการณ์ในเรื่องการสร้างวิดีโอด้วยตนเองที่เหมาะสม มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ

## การคิดเชิงสร้างสรรค์

**การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking)** หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายแง่หลายมุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิงหรือที่เรียกว่า "นวัตกรรม" (Innovation)

**ความคิดสร้างสรรค์** มีความหมายแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นความคิดแง่บวก (Positive thinking)
2. เป็นการกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร (Constructive thinking)
3. เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ (Creative thinking)

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1. เริ่มจากจินตนาการแล้วย้อนสู่ความจริง เกิดจากการที่เรานำความฝันและจินตนาการ ซึ่งเป็นเพียงความคิด ความใฝ่ฝันที่ยังไม่เป็นจริง แต่เกิดความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ความฝันนั้นเป็นจริง
2. เริ่มจากความรู้ที่มีแล้วคิดต่อยอดสู่สิ่งใหม่ที่เรียกว่า นวัตกรรม เกิดจากการนำข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่มาคิดต่อยอด หรือคิดเพิ่มฐานข้อมูลที่มีอยู่ จะเป็นเหมือนตัวเชื่อมความคิดให้เราคิดในเรื่องใหม่ ๆ

**กระบวนการความคิดสร้างสรรค์**

1. **เกิดสิ่งกระทบความรู้สึกให้ต้องคิด** เป็นต้นเหตุหรือสาเหตุของเรื่องที่ต้องใช้ความคิดในการทำให้เรื่องนั้น ๆ บรรลุตามวัตถุประสงค์
2. **รวบรวมข้อมูล** เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทุกประเด็น ทุกแง่มุม
3. **แจกแจง** วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูล นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาแจกแจง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ หรือดูความเชื่อมโยงระหว่างกัน
4. **การคิดและทำให้กระจ่างชัด** จัดระบบความคิดตามข้อมูลที่ได้แจกแจงและวิเคราะห์ความสัมพันธ์แล้ว ให้สามารถมองเห็นภาพ ขั้นตอน ความเชื่อมโยงของแต่ละส่วนได้อย่างชัดเจน
5. **แสดงออก** เป็นการนำเสนอผลจากการคิดเพื่อทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง

## การส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

1. **ทางตรง** คือ การฝึกอบรม

2. **ทางอ้อม** อาจทำได้หลายวิธี เช่น

2.1 ยอมรับในความสามารถของแต่ละบุคคล

2.2 แสดงให้เห็นว่าความคิดที่แสดงออกมานั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ประโยชน์ได้

2.3 อย่าพยายามให้ทุกคนคิดไปในแนวทางเดียวกัน ต้องยอมรับในความคิดที่แปลก

2.4 อย่าสนับสนุนเพียงผลงานเหมือนกับผู้ที่เคยได้รับรางวัล หรือเป็นที่ยอมรับมาแล้ว

ควรให้การสนับสนุน ยกย่องชมเชย หรือให้รางวัลกับผลงานที่แปลกใหม่แต่มีคุณค่า

2.5 ส่งเสริมและสนับสนุนให้คิดค้นผลงานที่สร้างสรรค์อย่างไม่มีขีดจำกัด

2.6 ให้กำลังใจและเอาใจใส่ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ที่อาจต้องใช้เวลาและค่อยเป็น

ค่อยไป

## วิธีการฝึกเพื่อพัฒนาศักยภาพการคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการดังนี้

1. **ฝึกคิดเชิงบวก (Positive Thinking)** ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นเราต้องฝึกคิดว่ามีอะไรที่เป็นประโยชน์กับเราบ้าง เช่น ถ้าเราตกงานเราก็คิดว่าเป็นโอกาสที่ดีที่เราจะได้มีเวลาพัฒนาตัวเองแบบเต็มเวลา ถ้าเราอกหักก็คิดเสียว่าเป็นโอกาสดีที่จะได้เปิดโอกาสให้กับคนดี ๆ อีกหลายคนเข้ามาในชีวิตของเรา ถ้าเครียดมาก ๆ ก็ให้คิดเสียว่าเป็นการทดสอบความแข็งแกร่งของจิตใจว่าจะสามารถรับมือกับสภาพความเครียดได้มากน้อยเพียงใด เพราะในอนาคตเราอาจจะมีเรื่องที่เครียดมากกว่านี้ก็ได้

การฝึกคิดเชิงบวก นอกจากจะช่วยให้เราฝึกการแสวงหาโอกาสแล้วยังช่วยให้เราเกิดการเรียนรู้ที่เหนือกว่าคนอื่น เพราะถ้าเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น เราสามารถเรียนรู้ทั้งสิ่งที่คนทั่วไปเขารู้กันแล้ว เรายังเรียนรู้ในสิ่งที่คนอื่น ๆ เขามองข้ามไป เมื่อเราฝึกแบบนี้ไปนาน ๆ หลาย ๆ ครั้งเข้า จำนวนเท่าของความรู้ของเราจะเหนือกว่าคนทั่วไปอย่างน้อยสองสามเท่าตัว

2. **ฝึกคิดย้อนศร (Backward Thinking)** เมื่อไหร่ก็ตามเราคิดสวนทางกับคนอื่น อาจจะทำให้เราเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่ดี ๆ ขึ้นมาก็ได้ ตัวอย่างการทำธุรกิจที่ตรงกันข้ามจากคนอื่น เช่น ปกติรถเสียต้องพารถไปหาช่าง แต่เมื่อคิดใหม่คือ เอาช่างไปหารถ จึงทำให้เกิดธุรกิจบริการซ่อมรถฉุกเฉินขึ้นมามากมาย หรือเมื่อก่อนถ้าเราจะกินพิซซ่าเราจะต้องไปที่ร้าน แต่เมื่อมีคนคิดย้อนศรคือ ส่งพิซซ่าไปหาลูกค้าจึงเกิดธุรกิจ Home Delivery ขึ้นมามากมาย ปัจจุบันนี้เกิดธุรกิจอีกมากมาย เช่น การส่งดอกไม้ ร้านหนังสือ ร้านวิดีโอ เป็นต้น

3. **ฝึกคิดในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ (Impossible Thinking)** บางสิ่งบางอย่างที่เราเคยคิดว่ามันเป็นไปไม่ได้ในอดีต แต่ในปัจจุบันมันเป็นไปได้และเป็นไปแล้ว สิ่งที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้ในวันนี้ มันอาจจะเป็นไปได้ในอนาคต ดังนั้นอะไรก็ตามที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้ อย่าเพิ่งด่วนตัดทิ้งไป เพราะนั่นเท่ากับเป็นการดับอนาคตแห่งความคิดสร้างสรรค์ของเราเอง ตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์แบบนี้ เห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนบางประเภทที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้ ความคิดของนักวิทยาศาสตร์นำไป

ค้นคว้าวิจัยเพื่อนำไปสู่ความเป็นไปได้ต่อไป เช่น ในอดีตใครเคยคิดบ้างว่าเรื่องการโคลนนิ่งสัตว์หรือมนุษย์จะเป็นไปได้ ใครเคยคิดบ้างว่ามนุษย์จะมีธุรกิจการท่องเที่ยวในอวกาศ ใครจะคิดบ้างว่าคนที่อยู่กันคนละโลกสามารถพูดคุยกันแบบเห็นหน้าตาได้เหมือนสมัยนี้

ในชีวิตการทำงาน เรามักจะตกหลุมพรางทางความคิดแบบนี้อยู่บ่อย ๆ พอคิดจะทำโน่นทำนี่ เราก็มักจะถูกขัดขวางด้วยความคิดที่ว่า มันทำไม่ได้หรอก หัวหน้าเขาคงไม่มีงบประมาณ ผู้บริหารคงไม่สนับสนุน ฯลฯ ความคิดในลักษณะนี้เกิดขึ้นมากมายกับคนทำงาน สาเหตุที่สำคัญคือ เรามักจะนำเอาสภาพแวดล้อมภายนอกมาทำลายต้นกล้าแห่งความคิดสร้างสรรค์ของเราเสียเอง ตั้งแต่ยังไม่ลงมือทำอะไรเลย ทำให้เราไม่มีโอกาสได้คิดไปถึงที่สุดว่า ที่เราคิดว่ามันเป็นไปได้มันจริง ๆ แล้วมันเป็นเช่นนั้นจริงหรือ

**4. ฟีกคิดบนหลักของความเป็นจริง (Thinking Based Principle)** การฟีกคิดแบบนี้คือการคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ โดยย้อนกลับไปหาหลักความเป็นจริงของสิ่งนั้น ๆ ว่าคืออะไร เช่น คนที่สามารถผลิตเครื่องบินได้นั้นต้องเข้าใจถึงหลักความเป็นจริงในเรื่องแรงโน้มถ่วงของโลกก่อน จึงจะสามารถออกแบบเครื่องบินได้ต้องเข้าใจว่าการบินได้นั้นจะต้องมีพลังขับเคลื่อนเท่าไร มีความเร็วเท่าไรจึงจะสามารถหนีออกจากแรงโน้มถ่วงของโลกได้

**5. ฟีกคิดข้ามกล่องความรู้ (Lateral Thinking)** การคิดข้ามกล่องความรู้คือการนำเอาความรู้ที่มีอยู่ในหัวในเรื่องต่าง ๆ มาคิดไขว่กัน ยิ่งเรามีกล่องความรู้หลากหลาย โอกาสที่เราจะคิดข้ามกล่องเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ก็มีมากยิ่งขึ้น เช่น ก๋วยเตี๋ยวต้มยำ มาจากกล่องความรู้เกี่ยวกับก๋วยเตี๋ยวผสมกับกล่องความรู้ในการทำต้มยำหรือแอร์มุ้ง มาจากกล่องความรู้ด้านแอร์กับกล่องความรู้ด้านมุ้ง ปลาตุกในท้องเช่า มาจากกล่องความรู้เรื่องท้องเช่ากับกล่องความรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อหิน

**ข้อควรปฏิบัติในการพัฒนาทัศนคติและพัฒนานิสัยนักคิดสร้างสรรค์ มี 9 ข้อ ดังนี้**

1. อย่าคิดแง่ลบ ต้องคิดแง่บวก เพราะพลังความคิดแง่บวกจะช่วยสร้างให้เกิดความเชื่อมั่น
2. อย่าชอบพวกรมากลากไป ต้องกล้าคิดเองและเชื่อมั่นในตัวเองกล้าเรียนรู้ที่จะเชื่อมั่นในตนเองเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
3. อย่าปิดตนเองในวงแคบ ต้องเปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ เพราะความรู้ใหม่ จะช่วยให้เกิดมุมมองที่แตกต่างและต่อยอดสู่ความคิดใหม่ ๆ
4. อย่ารักสบาย ทำไปเรื่อย ๆ ต้องลงแรง บากบั่น มุ่งความสำเร็จเพราะความสำเร็จใด ๆ ต้องแลกมาด้วยหยาดเหงื่อแรงงาน
5. อย่ากลัว-ต้องกล้าเสี่ยง ต้องฝีกตนเองให้เป็นคนทำทนายตนเองให้คิดสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
6. อย่าหมดกำลังใจ เมื่อไม่พบคำตอบ ต้องอดทนต่อความคลุมเครือ
7. อย่าท้อใจกับความผิดพลาด ต้องเรียนรู้จากความล้มเหลว ความผิดพลาดเป็นครูเพื่อเรียนรู้ในก้าวต่อไป



8. อย่าละทิ้งความคิดใด ๆ จนกว่าจะพิสูจน์ได้ว่าไร้ประโยชน์ ต้องชะลอการตัดสินใจ เพราะบางความคิดเห็นอาจจะยังใช้ไม่ได้ในตอนี้ แต่อาจนำไปใช้ได้ในสถานการณ์อื่น

9. อย่ากลัวการเผยแพร่ผลงาน ต้องกล้าเผยแพร่ผลงานที่แตกต่าง เพราะหลายครั้งที่การค้นพบใหม่ ๆ มักมาจากการคิดแหวกแนว

**วิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์** ที่มักใช้ในการทำงาน

1. **ช่วยกันระดมสมอง (Brain storming)** เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดขององค์กรเพราะวิธีนี้สามารถทำให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย

2. **ลองคิดในมุมกลับ** การคิดวิธีนี้จะทำให้เราไม่ยึดติดกับความคิดเดิม ๆ และเป็นการช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ที่เราไม่คาดคิดมาก่อน

3. **ตั้งคำถามให้ตัวเอง** วิธีนี้เป็นการฝึกนิสัยเราให้เป็นคนใช้ความคิด โดยที่เราหมั่นตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว (What, Why, What's happen, If)

4. **ใช้การเปรียบเทียบ** เทคนิคนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในการพัฒนาองค์กร ปัญหาที่เราไม่คุ้นเคยจะถูกทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เมื่อเรานำมาเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย และปัญหาที่เราคุ้นเคยมากจนกลายเป็นอุปสรรคที่ทำให้เราไม่สามารถคิดอะไรใหม่ ๆ ได้ วิธีนี้ก็จะช่วยให้เราคิดในมุมที่แตกต่างได้



## โครงสร้างการผลิตรายการโทรทัศน์ (Proposal)

การผลิตรายการโทรทัศน์นั้น ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องมีการวางแผนการผลิตรายการให้ชัดเจนว่าต้องการผลิตรายการอะไร ให้ใครดู และดูแล้วจะได้ประโยชน์อะไร เพื่อนำเสนอต่อผู้บริหาร สถานีโทรทัศน์หรือผู้สนับสนุนรายการในการของบประมาณ ส่วนการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อนำไปใช้เพื่อการศึกษา นั้น อาจใช้ช่องทางในการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เช่น Thinkttt.com, Youtube.com เป็นต้น ในที่นี้จะขอพูดถึงการวางแผนรายการโดยเน้นที่การเขียน Proposal รายการ ดังนี้

1. ทำไม่ถึงการวางแผนการผลิตรายการ
2. การทำ Proposal รายการเพื่อนำเสนอสถานีหรือผู้สนับสนุนการผลิต
3. การทำ Proposal เฉพาะตอนที่ผลิต
4. เทคนิคการนำเสนอรายการ (Presentation technique)
5. ตัวอย่าง เช่น Proposal รายการโทรทัศน์

## รายละเอียดใน Proposal

1. ชื่อรายการ	- สอดคล้องกับ concept รายการ - จัดง่าย น่าสนใจ
2. ความเป็นมาของรายการ	- เขียนบรรยาย อธิบายเหตุผลของการผลิตรายการนี้ - ควรศึกษาเชิงเปรียบเทียบ กับ สถานการณ์ในปัจจุบัน
3. วัตถุประสงค์รายการ	- ผลิตไปเพื่ออะไร ชี้แจงที่ละเอียด
4. กลุ่มเป้าหมาย	- แบ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก-รอง - แบ่งได้ตามเพศ วัย การศึกษา รสนิยม
5. รูปแบบรายการ	- เช่น สารคดี เกมโชว์ ทอล์กโชว์ ฯลฯ
6. ความยาวรายการ/ วันเวลาการออกอากาศ	- เช่น 30 นาที วันเสาร์ 11.00-11.30 น.
7. สถานที่ออกอากาศ	- เช่น www.thinkttt.com, www.youtube.com
8. วิธีการนำเสนอ	- อธิบายภาพรวมของรายการ - กฎ กติกาการเล่นเกม - พิธีกร/แขกรับเชิญคือใคร - สถานที่ถ่ายทำ
9. โครงสร้างรายการ	- รายละเอียดในแต่ละช่วงของรายการ
10. ตัวอย่างประเด็นที่จะนำเสนอ	- ประเด็นการสนทนา - ชื่อตอนที่จะผลิต - ตัวอย่างแขกรับเชิญ
11. ตัวอย่าง “เทปแรก” ของ รายการ	- อธิบายโดยละเอียดถึงเนื้อหาที่จะ on air ครั้งแรก - ส่ง script รายการ
12. ภาคผนวก	- อ้างอิงแหล่งที่มาการค้นคว้าข้อมูล

## บทบาทหน้าที่ของทีมผลิต

การทำงานในกองถ่ายก็เหมือนกับการทำงานในที่อื่น ๆ ที่มีลักษณะ “การทำงานเป็นทีม” และมีการแบ่งหน้าที่กันให้ชัดเจนว่าใครต้องทำอะไร เพื่อให้ภารกิจลุล่วงไปด้วยดี กองถ่ายแต่ละกองอาจมีจำนวนคนมากน้อยไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับงบประมาณและปริมาณงานที่มากน้อยแตกต่างกันไปในกองถ่ายของหน่วยงานเล็ก ๆ อาจมีคนทำงานแค่หนึ่งถึงสองคนเท่านั้น ซึ่งต้องทำงานแทนตำแหน่งอื่น ๆ ไปด้วย

ทีมงานตำแหน่งสำคัญที่ทุกกองถ่ายจำเป็นต้องมี มีดังนี้

1. โปรดิวเซอร์ (Producer)
2. ครีเอทีฟ (Creative)
3. ผู้เขียนบท (Script writer)
4. ผู้กำกับ (Director)
5. ผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant director)
6. ผู้กำกับภาพ (Director of Photography)
7. ช่างภาพ (Camera man)
8. ผู้ช่วยช่างภาพ (Assistant camera man)
9. ช่างเสียง (Sound recordist)
10. ช่างแสง (Gaffer)
11. ผู้กำกับศิลป์ (Art director)
12. ผู้ออกแบบชุด (Costume designer)
13. นักแต่งหน้าและทำผม (Make-up and Hair designer)
14. ผู้ออกแบบเสียง หรือสร้างเสียง (Sound engineer/Designer)
15. ผู้ออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer graphics designer)
16. ผู้ตัดต่อ (Editor)
17. ผู้ประสานงานการผลิต (Production coordinator)

**โปรดิวเซอร์ (Producer)** ตำแหน่งโปรดิวเซอร์ มีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันไปตามวงการนั้น ๆ เช่น วงการภาพยนตร์และละครทีวี โปรดิวเซอร์จะทำหน้าที่ดูแลงานสร้าง และควบคุมงบประมาณการผลิต ขณะที่โปรดิวเซอร์รายการทีวีบางรายการต้องคิดรายการ วางแผนงานผลิตและออกไปกำกับรายการเอง อย่างไรก็ตาม บทบาทหลักของโปรดิวเซอร์ในทุกวงการคือ หัวหน้าทีมผลิต ตำแหน่งโปรดิวเซอร์ อาจถูกเรียกแตกต่างกันไปอีกตามระดับชั้นในสายงานบริหาร เช่น Executive Producer (ผู้อำนวยการสร้าง) ตำแหน่งนี้ส่วนมากจะเป็นผู้บริหารงานสร้างระดับสูงและมักเป็นนายทุนหรือผู้หาทุน (Line Producer) ในกรณีของสตูดิโอใหญ่ ๆ ที่ต้องผลิตงานหลายชิ้น โปรดิวเซอร์ที่ถูกมอบหมายงานในแต่ละสายงานจะถูกเรียกว่า “ไลน์ โปรดิวเซอร์”

**ครีเอทีฟ (Creative)** มีหน้าที่ ทำให้รายการต่าง ๆ น่าสนใจ และต้องคอยดูแลรูปแบบและลักษณะการนำเสนอรายการ ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด Creative ส่วนใหญ่ จะสังกัดอยู่ในสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ทั้งโทรทัศน์ วิทยุ บริษัทโฆษณา บริษัทเพลงและดนตรีต่าง ๆ

**ผู้เขียนบท (Script writer)** หน้าที่ของผู้เขียนบท คือหาข้อมูลแล้วกลั่นกรองออกมาเป็นบทที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงอย่างมี ชั้นเชิง ซึ่งในงานผลิตสารคดีหรืองานผลิตวีดีโอขนาดเล็ก โปรดิเวเซอร์หรือผู้กำกับอาจรับหน้าที่เขียนบทด้วย

**ผู้กำกับ (Director)** มีหน้าที่ถ่ายทอดจินตนาการจากบทออกมาเป็นภาพและเสียงตามแบบฉบับของตนเอง และมีหน้าที่ควบคุมงานเกือบทุกอย่างตั้งแต่เริ่มคิดงานจนถึงการตัดต่อ ในขั้นตอนการผลิต ผู้กำกับจะทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ และเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะ ถ่ายทำอย่างไร เมื่อไร เช่น ผู้กำกับจะวางมุมกล้องร่วมกับผู้กำกับภาพหรือช่างภาพแทนที่จะให้ช่างภาพกำหนดมุมกล้องเอง อย่างไรก็ตามผู้กำกับอาจไม่สามารถควบคุมทุกอย่างไว้ได้เสมอไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมี “เวลาและงบประมาณ” เป็นตัวกำหนด

**ผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant director)** คนส่วนมากจะเข้าใจว่า “ผู้ช่วยผู้กำกับ” คือผู้กำกับคนที่สอง แต่จริง ๆ แล้วหน้าที่หลักของผู้ช่วยผู้กำกับคือ การดำเนินงานถ่ายทำตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้กำกับ ซึ่งรวมถึงการช่วยกำกับนักแสดงนักแสดงสมทบด้วย แต่ในกองถ่ายทำสารคดีหรือกองถ่ายขนาดเล็ก ตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับอาจไม่มีความจำเป็นนัก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับความยากง่ายของงานและวิธีการทำงานของผู้กำกับแต่ละคนด้วย

**ผู้กำกับภาพ (Director of Photography)** เป็นหัวหน้าทีมกล้องและทีมไฟ (แสง) มีหน้าที่รับผิดชอบภาพรวมและควบคุมงานถ่ายภาพทั้งหมด ในกองถ่ายขนาดเล็ก ช่างภาพอาจรับหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพไปด้วย

**ช่างภาพ (Camera man)** ช่างภาพหรือตากล้องหรือช่างกล้อง เป็นตำแหน่งที่สำคัญอย่างยิ่งตำแหน่งหนึ่งที่ไม่ได้มีหน้าที่ เพียงแค่ถ่ายภาพตามคำสั่งของผู้กำกับเท่านั้น แต่ต้องเป็นผู้ที่มีความชำนาญทั้งศาสตร์และศิลป์ของการถ่ายภาพเป็นอย่างดี เพราะการใช้กล้องวิดีโอเป็นเรื่องของเทคนิคพิเศษที่ช่างภาพต้องใช้งานจนคุ้นเคยและเข้าใจประสิทธิภาพของกล้องอย่างดียิ่ง อีกทั้งยังต้องมีความเข้าใจหลักการวางมุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้สื่อสารได้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับหรือตรงความหมายที่เขียนไว้ในบท

**ผู้ช่วยช่างภาพ (Assistant camera man)** มีหน้าที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้ช่างภาพในเกือบทุกเรื่อง เช่น ประกอบกล้อง เปลี่ยนเลนส์ เปลี่ยนเทป จนถึงดูแลทำความสะอาดกล้องในกองถ่ายขนาดใหญ่ เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ ผู้ช่วยช่างภาพอาจมีถึง 2-3 คน

**ช่างเสียง (Sound recordist)** มีหน้าที่บันทึกเสียงขณะถ่ายทำ ซึ่งต้องได้เสียงที่มีคุณภาพคมชัดเสียงรบกวนน้อย ช่างเสียงจึงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องธรรมชาติของเสียงและเครื่องมือบันทึกเสียงเป็นอย่างดี เพราะต้องเลือกใช้ไมค์และอุปกรณ์บันทึกเสียงให้ตรงสถานการณ์ขณะถ่ายทำในกองถ่ายขนาดเล็ก ช่างกล้องจะทำหน้าที่ดูแลเรื่องเสียงเอง แต่ถ้าต้องใช้ไมค์บูมหรือใช้ไมค์จำนวนมากและมีเครื่องมิกเซอร์เพิ่มขึ้นมา ก็จำเป็นต้องเพิ่มตำแหน่งช่างเสียงในกองถ่าย

**ช่างแสง (Gaffer)** คือ หัวหน้าทีมแสง มีหน้าที่ติดตั้งอุปกรณ์โคมไฟจัดแสงและดูแลเรื่องการใช้กระแสไฟฟ้าในกองถ่ายทั้งหมด ส่วนใหญ่แล้วจะถูกจ้างเพื่อทำงานในกองถ่ายขนาดใหญ่ เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ กองถ่ายละคร กองถ่ายโฆษณา โดยมีลูกทีมเรียกว่า “ช่างไฟ” ในกองถ่ายสารคดีหรือรายการทีวี บางรายการอาจจำเป็นต้องมี “ช่างแสง” เมื่อต้องการผู้รับผิดชอบเรื่องโคมไฟและการจัดแสงโดยเฉพาะ

**ผู้กำกับศิลป์ (Art director)** มีหน้าที่ช่วยให้งานฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากได้ดังภาพที่ผู้กำกับคิดไว้ ไม่ใช่แค่เอาของมาวางจัดฉากเท่านั้น แต่เช่นเดียวกับตากล้องที่ต้องมีดวงตาที่เห็นเหมือนผู้กำกับเช่นกัน

**ผู้ออกแบบชุด (Costume designer)** มีหน้าที่ดูแลเรื่องการแต่งกายของนักแสดงนักแสดงหน้าและทำผม (Make-up and Hair Designer) มีหน้าที่ดูแลเรื่องมุมมองของนักแสดงในส่วนหัวทั้งหมด

**ผู้ออกแบบเสียงหรือสร้างเสียง (Sound engineer/Designer)** เป็นผู้ที่สร้าง เสียงเอฟเฟค หรือเสียงประกอบของแต่ละฉากในการทำภาพยนตร์

**ผู้ออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer graphics designer)** ดูแลเรื่องการสร้างกราฟิกเพื่อใช้ประกอบการสร้างภาพยนตร์

**ผู้ตัดต่อ (Editor)** เป็นผู้ที่ดูแลเรื่องการลำดับภาพในเนื้อภาพยนตร์นั้น ๆ

**ผู้ประสานงานการผลิต (Production Coordinator)** ในกองถ่ายทุกกองถ่ายต้องมีทีมบริหารจัดการเรื่องเอกสาร จัดหมายติดต่องานต่างๆ ทำเรื่องเบิกจ่ายเงิน เก็บใบเสร็จรับเงิน ตลอดจนติดต่อที่พัก เตรียมรถรับส่งทีมงาน งานประเภทนี้จะอยู่ในความรับผิดชอบของ ผู้จัดการกองถ่าย (Production Manager) แต่ในกองถ่ายขนาดเล็กจะมีผู้ประสานงานผลิตมารับหน้าที่นี้ ภายใต้การกำกับดูแลของโปรดิวเซอร์

## การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมายเป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉาก ๆ ลงรายละเอียดย่อย ๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือขนาดภาพให้ชัดเจนเลยก็ได้

## องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

**1. เรื่อง (story)** หมายถึง เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

**2. แนวความคิด (concept)** เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้

**3. แก่นเรื่อง (theme)** คือ ประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรอง ๆ (sub theme) อีกก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

**4. เรื่องย่อ (synopsis)** เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่คุณคิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

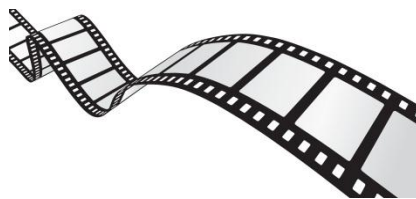
**5. โครงเรื่อง (Plot)** เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไปต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

**6. ตัวละคร (character)** มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวลัคนั้น ๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะส่งผลต่อเหตุการณ์นั้น ๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

**7. บทสนทนา (dialogue)** เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

## โครงสร้างการเขียนบท

1. **จุดเริ่มต้น (Beginning)** ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง
2. **การพัฒนาเรื่อง (Deveoping)** การดำเนินเรื่องผ่านเหตุการณ์เดี่ยวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
3. **จุดสิ้นสุด (Ending)** จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ



## ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1. **แนะนำ (Introduction)** คือ การแนะนำเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา
2. **สร้างเงื่อนไข (Suspense)** คือ การกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
3. **ร่างวิกฤตกาล (Crisis)** คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หากทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
4. **จุดวิกฤตสูงสุด (Climax)** เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
5. **ผลสรุป (Conclusion)** คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่อง อาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง



## ขั้นตอนสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์

**1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research)** เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำ ถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่จึงอยู่ที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

**2. การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise)** หมายถึง ความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นถ้า...” (What...if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดขึ้นในนิวยอร์กคือเรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลกคือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิลล่าบุกนิวยอร์กคือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลกคือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ & จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิคคือเรื่อง Titanic เป็นต้น

**3. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis)** คือ เรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

**4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment)** เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นของบประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

### 4.1 ส่วนประกอบของโครงเรื่องขยาย (treatment)

**4.1.1 การเปิดเรื่อง** คือ จุดเริ่มต้นของเรื่องซึ่งถือว่าเป็นตอนสำคัญที่จะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป

**1.1 เปิดเรื่องโดยการบรรยาย** การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

**1.2 เปิดเรื่องโดยการพรรณนา** การเปิดเรื่องวิธีนี้อาจเป็นการพรรณนาฉาก พรรณนาตัวละคร หรือพรรณนาเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยายเพียงแต่นั่นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามเป็นพิเศษ

**1.3 เปิดเรื่องโดยใช้เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว** การเปิดเรื่องวิธีนี้สามารถทำให้ผู้อ่านกระหายที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

**1.4 เปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา** การเปิดเรื่องแบบนี้สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้ดีวิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที แต่ก็ต้องพยายามเชื่อมโยงบทสนทนานั้นให้เกี่ยวพันกับเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียนด้วย

**1.5 เปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี เพลง หรืออาจใช้ข้อความที่คมคาย** ชวนคิดชวนให้ฉงนสนเท่ห์น่าติดตาม

**4.1.2 การดำเนินเรื่อง** นอกจากโครงเรื่องจะประกอบด้วย การเปิดเรื่องในตอนต้นแล้ว การดำเนินเรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่องก็มีความสำคัญอยู่มากเช่นเดียวกัน เพราะผู้แต่งจะต้องดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องสร้างความขัดแย้ง (Conflict) ที่เร้าใจ แล้วคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายสุดท้ายในตอนปิดเรื่อง รวมทั้งต้องอาศัยกลวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบด้วย

**1) ความขัดแย้ง (Conflict)** คือ ปัญหาที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไป วิวัฒนาการอินทรพร กล่าวไว้ว่า ความขัดแย้งแบ่งได้หลายประเภทดังนี้

**1.1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์** หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นตัวละครเอกกับตัวละครรอง เช่น ความขัดแย้งระหว่างขุนแผนกับขุนช้าง ความขัดแย้งระหว่างแฮรี่พอตเตอร์กับลอร์ดโวลเดอมอร์ เป็นต้น

**1.2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ** หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติหรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น ต่อสู้กับภัยพิบัติน้ำท่วมโลก หรือต่อสู้กับดาวหางที่จะมาพุ่งชนโลก เป็นต้น

**1.3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม** หมายถึงการกำหนดให้ตัวละครเอกมีความขัดแย้งกับสังคม ถูกสังคมรังเกียจ หรือไม่ได้รับการเชื่อถือ เป็นต้น

**1.4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง** อาจเป็นความขัดแย้งทางกายภาพ เช่น ความพิการ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ เช่น การเอาชนะใจฝ่ายดีและฝ่ายชั่วของตนเอง เป็นต้น

## 2) กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

**2.1) เล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน (Chronological order)** คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา ก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เรื่องลูกอีสาน ของคำพูน บุญทวี เป็นต้น

**2.2) เล่าเรื่องย้อนต้น (Flashback)** คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ดังนั้นเรื่องจึงอาจเริ่มต้นที่ตอนใดก็ได้ เช่น ช่างหลังภาพ ของศรีบูรพา เป็นต้น

**2.3) เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา** แต่เรื่องยังต่อเนื่องกันไปตลอด

**2.4) เล่าตอนกลางก่อนแล้วย้อนมาตอนต้นเรื่อง** คือ จัดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตอนกลางของเรื่องมาก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องตอนต้นมาบรรจบกันก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปสู่ตอนจบ

### 4.1.3 การปิดเรื่อง

1) **ปิดเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน (Surprise ending หรือ Twist ending)** การปิดเรื่องแบบนี้เป็นการทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง ไม่ควรให้ผู้อ่านระแคะระคาย ตั้งแต่ต้นเรื่องหรือกลางเรื่อง เพราะจะทำให้เรื่องขาดความความน่าสนใจ ส่วนมากมักปรากฏอยู่ในเรื่องสั้นมากกว่านิยาย โดยเฉพาะในงานเขียนประเภทอาชญากรรมหรือนวนิยายลึกลับซ่อนเงื่อน

2) **ปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic ending)** คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต เช่น เรื่องคู่กรรม ของทมยันตี แม้พระเอกคือโกโบริจะตายตอนจบ แต่ทมยันตีก็ได้ให้พระเอกและนางเอก ได้มีโอกาสเปิดเผยความรักซึ่งกันและกันที่ต่างคนต่างไม่ยอมกล่าวในตอนดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้อ่านประทับใจเพราะตัวละครเข้าใจกัน ถ้าทมยันตีให้โกโบริตายโดยไม่ได้ออกกรักอังคมาลิน นวนิยายเรื่องนี้คงไม่ยืนยงเป็นอมตะมานานจนทุกวันนี้

3) **ปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy ending)** คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร การปิดเรื่องแบบนี้มีนักเขียนนิยมใช้กันโดยทั่วไปทั้งเรื่องสั้นและนวนิยาย เช่น อยู่กับก๋ง เป็นต้น

4) **ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic ending)** คือการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอาเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้ เช่น เศรษฐศาสตร์กลางทะเลลึก ของอาจินต์ ปัญจพรรค เป็นต้น

## 4.2 โครงสร้างของโครงเรื่องขยาย

4.2.1 **บทเปิดเรื่อง (Exposition)** คือ บทนำเรื่องที่ผู้แต่งจะปูพื้นฐานให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ เวลา และสถานที่

4.2.1 **การผูกปม (Complication) และการขมวดปม (Rising Action)** คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังบทเปิดเรื่อง ปัญหาและความขัดแย้งของโครงเรื่องจะค่อย ๆ ปรากฏออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัด และทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงจุดหักเหของเรื่อง

4.1.3 **จุดวิกฤต (Crisis)** เป็นส่วนหนึ่งของการขมวดปม ความตึงเครียดของเรื่องสามารถเกิดขึ้นได้หลายครั้ง ดังนั้นจุดวิกฤตจึงเกิดขึ้นได้มากกว่าหนึ่งครั้ง แต่เมื่อเรื่องดำเนินมาถึงความตึงเครียดที่สุดของเรื่องจนเกิดการหักเหเป็นครั้งสุดท้ายก่อนเรื่องจะจบลง ซึ่งนับเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง และเป็นจุดสุดท้ายของช่วงการขมวดปม

4.1.4 **การแก้ปม (Falling Action)** คือ ตอนที่เรื่องค่อย ๆ ลดความตึงเครียดลง นำไปสู่ความคลี่คลายของปมปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ในที่สุด

4.1.5 **การคลี่คลายเรื่อง (Resolution หรือ Denouement)** คือ การคลี่คลายปัญหาและความขัดแย้ง เป็นตอนจบหรือตอนสุดท้ายของเรื่อง ทำให้เรื่องจบได้อย่างสมบูรณ์แบบ

อย่างไรก็ตาม ไม่ได้หมายความว่าสามารถวิเคราะห์ แยกแยะโครงเรื่องได้ครบตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้น ได้เสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้แต่งที่อาจตัดหรือรวบบางขั้นตอนเข้าไว้ด้วยกัน เช่น อาจจะรวมบทเปิดเรื่องกับการผูกปมเข้าด้วยกัน เป็นต้น

**5. บทภาพยนตร์ (screenplay)** สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (Script) ซีควนส์หลัก (Master scene/Sequence) หรือซินา리오 (Scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องบทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (Shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอนประกอบด้วย ตัวละครหลัก บทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควนส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ ฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับช็อต และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

**6. บทถ่ายทำ (shooting script)** คือ บทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียนบทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมช็อต เช่น คัท (Cut) การเลื่อนภาพ (Fade) การละลายภาพ หรือการจางช็อตภาพ (Dissolve) การกวาดภาพ (Wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (Effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง และขนาดภาพในการเขียน shooting script

**7. บทภาพ (storyboard)** คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของช็อต ตลอดทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำหรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (Pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสือนี้อาจมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพเหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย โดยสตอรี่บอร์ดจะประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- ตัวละครอะไรบ้างอยู่ในซีน (Scenery) ตัวละครหรือวัตถุเคลื่อนไหวอย่างไร
- ตัวละครมีบทสนทนาอะไรกันบ้าง
- ใช้เวลาเท่าไรระหว่างซีนที่แล้วถึงซีนปัจจุบัน
- ใช้มุมกล้อง ใช้กล้องอะไรบ้างในซีนนั้น ๆ ไกลหรือใกล้ หรือใช้มุมอะไร



## การทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

### ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด

1. ช่วยให้เนื้อเรื่องสั้นไหลเพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง
2. ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเลเพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
3. ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลลูนั่น ๆ
4. ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด (สำคัญสุด!)

### ประโยชน์ของสตอรี่บอร์ด

การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้การวางแผน การถ่ายทำฉากต่อฉากง่ายตายมากยิ่งขึ้น โดยสามารถเปลี่ยนแก้ไขสตอรี่บอร์ด ก่อนจะถ่ายทำจริงได้ อีกทั้งยังสามารถนำสตอรี่บอร์ดที่ได้สร้างและวางแผนไว้ไปทำการชี้แจง แลกเปลี่ยนกับฝ่ายผลิตหรือฝ่ายอื่น ๆ โดยสามารถทำให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

## ขั้นตอนการทำ Storyboard

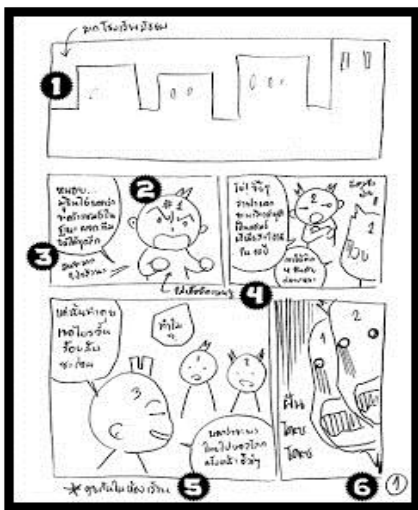
1. วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะ เป็น Theme, ตัวละครหลัก, ฉาก ฯลฯ
  - 1.1 แนวเรื่อง
  - 1.2 ฉาก
  - 1.3 เนื้อเรื่องย่อ
  - 1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)
  - 1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดรูปลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ จุดสำคัญ คือ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมา มีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่อง ปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่องรวมถึงตอนจบไปต่าง ๆ นานา

3. กำหนดหน้า

4. แต่งบท เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงในหน้าออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม

5. ลงมือเขียน Story Board !!!!



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2 ตัวอย่างบทภาพ

Story Board การจัดทำวิดีโอ

ชื่อผลงานเรื่อง..... หน้า.....

Scene : \_\_\_\_\_

เวลา : \_\_\_\_\_

คำอธิบาย : \_\_\_\_\_

Sound FX : \_\_\_\_\_

ภาพที่ 3 ตัวอย่าง Storyboard

Series Title	Episode #	Episode Name	Page 2
Scene	Panel	Time	Sec
ACTION			Sound setting period
DIALOG			Sound effect comparison
TRANSLATION			
SUGS			
Scene	Panel	Time	Sec
ACTION			Sound effect setting and time
DIALOG			Sound effect
TRANSLATION			
SUGS			
Scene	Panel	Time	Sec
ACTION			Sound effect setting on the
DIALOG			Sound effect
TRANSLATION			
SUGS			

ภาพที่ 4 ตัวอย่าง Storyboard



## การออกแบบงานสร้าง

**การออกแบบงานสร้าง (Production Design)** เป็นการออกแบบงานสร้างหรือกระบวนการทำงานที่มีบทบาทต่อภาพลักษณ์โดยรวมของ การถ่ายทำวิดีโอ ภาพยนตร์ละครทีวี มีวลีคติโอ ละครเวที ฯลฯ เป้าหมายของการออกแบบงานสร้าง ซึ่งมีมิติหนึ่งคือความสมจริง ถูกต้อง น่าเชื่อถือ รายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในบรรยากาศนั้น ๆ จะมีผลต่อก่อรูปร่างและประวัติของตัวละครขึ้นมาให้ดูสมจริง เช่น ลักษณะของสถาปัตยกรรม ข้าวของเครื่องใช้ พาหนะ เสื้อผ้า พืชพรรณ สภาพภูมิอากาศ ฯลฯ ผู้ออกแบบงานสร้างจะต้องคัดเลือกองค์ประกอบอย่างมีเหตุมีผล ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ในเรื่องนั้น ๆ

การสร้างอารมณ์และบรรยากาศของการถ่ายทำ เช่น อารมณ์โรแมนติก หวาดวิตก ห่อเหี่ยว ลึกลับ ความลึกลับน่าหวาด ความรุนแรงก้าวร้าว ความเหงาอ้างว้างเดี่ยวดาย เป็นต้น ผู้ออกแบบงานสร้างจึงจำเป็นต้องตีความบทในการถ่ายทำให้ชัดเจนว่าจะถ่ายทอดด้วยอารมณ์และบรรยากาศใด

การออกแบบงานสร้างจะต้องมีความสวยงามในเชิงทัศนศิลป์ด้วย การออกแบบงานสร้างมีการแบ่งเป็นทีมย่อย ๆ วิธีการทำงานแตกต่างกันตามความถนัดเฉพาะทาง แต่มีแนวคิด (Concept) ที่ตรงกัน ทีมงานอาจแบ่งได้ ดังนี้

**ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production design)** เป็นเสาหลักของงานออกแบบทั้งเรื่อง มีหน้าที่ตีความบทภาพยนตร์แล้ววางคาแรคเตอร์ของฉากแต่ละฉาก หาเอกลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ไม่ทึ่งมิติของความสมเหตุสมผล ผู้ออกแบบงานสร้างต้องมีความรู้ทางสถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ การตกแต่ง งานช่าง ภูมิทัศน์ พืชพรรณ แฟชั่น ความคิดเชิงสัญลักษณ์ ปรชญา ฯลฯ และสามารถถ่ายทอดไอเดียสู่ทีมงานคนอื่น ๆ ได้ อาจจะเป็นการวาดด้วยมือหรือใช้โปรแกรม 3D นอกจากนี้ต้องสามารถคำนวณงบประมาณได้

**ผู้กำกับศิลป์ (Art director)** เป็นผู้สานต่อไอเดียของผู้ออกแบบงานสร้างในขั้นที่ลงรายละเอียดกว่า เช่น เป็นผู้กำหนดขนาดกว้าง ยาว สูงของฉาก สัดส่วน Perspective เลือกวัสดุที่จะใช้ออกแบบโครงสร้าง การติดตั้ง เลือกโทนสี ประเภทของสี มีความรู้เรื่องเทคนิคช่างหรืองานกราฟฟิค เช่น พื้นทึบลวดลาย ทำรอยถลอก ทำคราบ Mock Up ของปลอม และหารีอกับฝ่ายจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก (Property Master) ให้คัดเลือก Prop. ที่เหมาะสมกับสไตล์ของฉากและระบุจำนวนที่ต้องการ

**ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก (Property master)** มีหน้าที่จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก (prop) ต่าง ๆ ด้วยการซื้อ ยืม หรือเช่า และต้องดูแลความปลอดภัยในการขนส่ง ป้องกันการกระแทก การติดตั้ง ฯลฯ อุปกรณ์ประกอบฉากมีความหมายตั้งแต่เฟอร์นิเจอร์ ข้าวของเครื่องใช้ พาหนะ อาวุธ



ต้นไม้ และสัตว์ในฉากด้วย ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากจะต้องมีความคล่องแคล่วในการเดินทาง เสาะหา รื้อแหล่งเช่า Prop บางครั้งก็ต้องขอยืมหรือขอเช่า Prop จากเจ้าของที่ไม่คุ้นเคยกับการให้เช่าของ เข้าฉากภาพยนตร์

**ผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำ (Location man)** มีหน้าที่ตระเวนหาสถานที่ถ่ายทำ และดำเนินการขอเช่ากับเจ้าของสถานที่ ทำแผนที่เดินทาง ดูความเหมาะสมทั้งเรื่องระยะทาง งบประมาณ ความสะดวกในการถ่ายทำ สาธารณูปโภคต่างๆ ไฟฟ้า ห้องน้ำ จุดพัก ที่จอดรถ ฯ บางครั้งต้องปรับสภาพพื้นที่ก่อนเข้าฉาก เช่น ย้ายสิ่งกีดขวาง เคลียร์ขยะ แพ้วถางหญ้ารก ๆ ทำความสะอาด ฯ ถ้าการถ่ายทำต้องมีการกั้นถนน จะต้องเป็นผู้ติดต่อขอเจ้าหน้าที่ตำรวจมาช่วยอำนวยความสะดวก

**ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume design)** มีหน้าที่ออกแบบและดูแลเครื่องแต่งกายของตัวละคร ครอบคลุมถึงเครื่องประดับ กระเป๋าสะพาย ส่วนประกอบของเครื่องแบบ เช่น กุญแจมือ และกระบองยาม หรือสิ่งใด ๆ ที่สวมใส่อยู่บนตัวละคร เป็นต้น (แต่ถ้าของดังกล่าวเป็นของที่ประดับไว้ในฉากจะกลายเป็นหน้าที่ของผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากทันที) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจในแฟชั่น ไม่ได้หมายถึงต้องเป็นคนทันสมัยหรือตามกระแส แต่ต้องรู้ว่าเสื้อผ้าแบบไหนส่งผลต่อบุคลิกของตัวละครอย่างไร

**ช่างทำผม แต่งหน้า (Hair & Make-up artist)** มีหน้าที่ออกแบบการทำผม แต่งหน้าให้ตัวละครให้มีความสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง รวมถึงการแต่งหน้า effect รอยเหยี่ยวยนต์ ตัดหนวดเคราปลอม รอยบาดแผล รอยฟกช้ำ รอยสัก ฯลฯ

## วิธีการออกแบบงานสร้าง

การออกแบบงานสร้าง เป็นการหาจุดร่วมที่ลงตัวระหว่าง “ความสมจริง” “ได้อารมณ์” และมี “ความสวยงาม”



## ออกแบบอย่างไรให้มีความสมจริง

การออกแบบและคัดเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในฉาก ต้องเริ่มจากการอ่านบทและทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ออกมาเป็นประวัติของตัวละคร แล้วมองหาองค์ประกอบที่จะมาใส่ไว้ในฉากให้สมจริง มีเหตุผลกับตัวละครนั้น ๆ เช่น เพศ วัย ฐานะ อาชีพ ธรรมเนียม โลฟิสต์สไตล์ ความใฝ่ฝัน ยุคสมัย ฤดูกาล ท้องถิ่น ภูมิประเทศ เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

**ฉาก (Scenery)** สถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำหรับการแสดง สถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร ฉากจะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละคร ณ เวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลา ในฉากต่าง ๆ ต้องทำให้เห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าด้านนอก (Exterior) หรือด้านใน (Interior) ของสถานที่ และอยู่ในเมืองหรือนอกเมือง เป็นของจริงหรือจินตนาการ หรือเป็นความฝัน Katharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker เจ้าของหนังสือ The Stage and the School กล่าวไว้ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพธ์ต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เราสามารถสังเกตเห็นได้ว่า ความเกียจคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย ความรัก ความทะนุถนอม ความผิดปกติ ความขลัง ฯลฯ ของบุคคล จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละคร และที่เครื่องประดับตกแต่งของห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

### หลักของการจัดฉาก

ต้องการให้เกิดความลึกซึ้งในภาพ จะต้องวางวัสดุที่ทำให้เกิดระยะที่แตกต่างกันไปจนถึงฉากหลัง ซึ่งสามารถทำได้โดยการจัดให้มี โฟกราวด์ ผู้แสดง และแบคกราวด์ ในการสร้างฉากให้เกิดการลวงตาว่าเป็นระยะไกล โดยสร้างขนาดของพื้นหลังให้เล็กลง เพิ่มความละเอียดของโฟกราวด์และลดความชัดของ แบคกราวด์ (โดยการกำหนดค่าของเลนส์กล้อง) ให้แสงสว่างเป็นห้อง ๆ ไปจนถึงฉากหลัง

## คุณสมบัติของฉาก

1. เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน หรือคนหนึ่งกับที่อยู่อาศัย
2. สามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งในครอบครัว
3. ช่วยให้ผู้ชมสามารถเฟื่องสมาธิไปที่บุคคลลักษณะตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์หรือรวมความสนใจบนเวที
4. การจัดตำแหน่งตัวละครให้เป็นรูปสามเหลี่ยม (triangular blocking) สามารถครอบนักแสดงให้อยู่ในกรอบที่จัดว่าเป็นการเน้นให้เด่นชัด
5. สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศและอารมณ์ อันก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละครและบทละครสามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก
6. ฉากต้องสร้างขึ้นจากความต้องการและความตั้งใจของผู้เขียนบทละครและจากการตีความหมายของผู้กำกับการแสดง
7. ฉากต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง ไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่อยู่
8. ฉากต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครบนเวที และไม่ควรหักเหความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร
9. ฉากต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร ไม่ควรปิดบัง เนื้อหาของเหตุการณ์
10. ฉากควรเรียบง่าย (Simplicity) ได้แก่ ความเรียบง่ายในการออกแบบ ความเรียบง่ายของโครงสร้าง และความเรียบง่ายในการเปลี่ยนฉากและเคลื่อนไหวฉาก
11. การสร้างฉากควรยึดหลัก “ใช้น้อยชิ้นที่สุดให้ทราบเรื่องราวมากที่สุด” (Use the least to say the most)

## รูปแบบฉาก

**รูปแบบฉาก** เป็นโครงสร้างด้านหน้าของฉาก ซึ่งประกอบกันเข้าหลาย ๆ ส่วน เพื่อสร้างสถานที่แวดล้อม (Local) ให้แก่ตัวละคร และเป็นภาพเบื้องหลังให้แก่ตัวละครบนเวที ลักษณะโครงสร้างด้านหน้านี้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากและการสร้างฉาก และมีส่วนสัมพันธ์กับรูปแบบการแสดง แต่ละรูปแบบด้วยการเคลื่อนไหวของนักแสดง และสถานการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องมีความผูกพันกับรูปแบบฉากโดยตรง

ฉากแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

**1. ฉากภายใน (Interior)** คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประกอบด้วย กำแพงอย่างน้อย 1 ด้าน หรือมีเครื่องประดับการแสงและเวทีเป็นสื่อความหมาย ตัวอย่างเช่น ของฉากภายใน ได้แก่ ในบ้าน ในสำนักงาน ในเครื่องบิน ในรถยนต์ บนเรือ เป็นต้น

**2. ฉากภายนอก (Exterior)** คือ ฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่ ในสวน ชายคาบ้าน รั้วบ้าน ในป่า บนเขา หรือส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้าหรือแลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอย่างเด่นชัด อาจจะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสื่อความหมายก็ได้ เช่น เสาไฟฟ้า ฆ้องในสวน ต้นไม้ใหญ่ เป็นต้น

### อุปกรณ์ฉาก

**ฉาก** จะประกอบขึ้นจากวัสดุหลายชนิด เช่น ผ้า ไม้ โลหะ กระดาษ ปูน ฯลฯ ส่วนมากจะสร้างสำเร็จรูปเป็นชิ้น ๆ แล้วนำเข้ามาประกอบกันเป็นรูปร่างในห้องส่ง เมื่อใช้แสดงเสร็จก็สามารถถอดออกเก็บเป็นชิ้น ๆ ได้อย่างเดิม เพื่อนำกลับมาใช้ใหม่ในครั้งต่อไป ถ้าเป็นสิ่งก่อสร้างจะมาในรูปแบบของประตู หน้าต่าง ฝาผนัง เสา บันได พื้นยกระดับ กำแพง ฯลฯ ถ้าเป็นธรรมชาติจะมาในรูปแบบของต้นไม้ขนาดต่าง ๆ ก้อนหิน หญ้า ชิ้นส่วนต่าง ๆ ดังกล่าวจะใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา ทำเทียมขึ้นเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้าย หรือการเก็บ ซึ่งโดยมากจะใช้วัสดุที่เป็นไม้ ผ้าและโฟมในการทำ

### อุปกรณ์ประกอบฉาก

**อุปกรณ์ประกอบฉาก (Properties/Prop)** เป็นส่วนที่ช่วยให้ฉากมีบรรยากาศสมจริงมากยิ่งขึ้น ถ้าฉากเป็นตัวอาคาร อุปกรณ์ประกอบฉากจะมาในรูปของเฟอร์นิเจอร์ ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ เติงของใช้ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโรงภาพยนตร์หรือสถานีโทรทัศน์ โดยทั่วไปประสบปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์ฉากเป็นอันมาก บางประเภทมีราคาแพง ชำรุดง่าย หรือมีน้ำหนักเบาเกินไป จึงจำเป็นต้องสร้างเทียมขึ้น แต่มีความคงทนและน้ำหนักเบา เช่น ใช้อย่าง พลาสติก โฟม เป็นต้น บางชนิดไม่คุ้มค่า และเป็นภาระต่อการมีไว้ก็สามารถใช้วิธีเช่าหรือยืมมาประกอบได้



## ฉากหลัง

**ฉากหลัง (Background)** เป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยเสริมบรรยากาศและช่วยให้เกิดความลึกซึ้งในฉากให้มากกว่าความเป็นจริง แบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. **ภาพเขียน** เป็นภาพที่เขียนขึ้นจากแผ่นผ้าซึ่งบนกรอบไม้
2. **ภาพถ่าย** เป็นภาพที่ผ่านวิธีการอัดรูปให้ลงกระดาษ และนำไปติดรวมกันบนแผ่นไม้
3. **การฉายภาพด้านหลังจอ** เป็นการฉายภาพนิ่ง หรือภาพยนตร์ที่ฉากหลังของผู้แสดงฉากหลังประเภทนี้เป็นแบบที่ให้บรรยากาศมากที่สุด เพราะเป็นแบบคราวด์ที่มีความเคลื่อนไหวได้
4. **สร้างขึ้นจริง** เป็นการสร้างฉากขึ้นจริง ๆ ถ้าไม่มีผู้แสดงเข้าไปเกี่ยวข้องจะสร้างโดยการย่อส่วนให้เล็กลงไปตามลำดับทำให้เกิดความลึก
5. **ไซโคลราม่า** (ฉากที่ไม่กำหนดระยะ) เป็นฉากผนังเคลื่อน ลบมุมด้วยความโค้ง ทำให้กำหนดความลึกได้ยาก แบบคราวด์ประเภทนี้มักจะใช้ร่วมกับแบบคราวด์ประเภทสร้างขึ้นจริงกับประเภทภาพถ่าย

## การวางฉาก

แบ่งออกได้เป็น 4 แบบ คือ

1. **ฉากแบน** ในกรณีที่มีผู้แสดงน้อยคนนั่งกับที่ไม่มี การเคลื่อนไหว เช่น รายการสัมภาษณ์ รายการข่าว หรือประกาศรายการสถานี
2. **ฉากรูปตัวแอล** ในกรณีที่มีผู้แสดงน้อย แต่มีการเคลื่อนไหว
3. **ฉากรูปตัวยู** โดยมากมักจะเป็นฉากใหญ่ที่มีการเคลื่อนไหวมาก
4. **ฉากปิดมีผนังทั้ง 4 ด้าน** ผนังบางด้านติดอยู่กับล้อเลื่อน เพื่อเปิดออกและเพื่อความสะดวกในการถ่ายทำ

## ชนิดของฉาก

แบ่งได้ 3 ประเภทคือ

1. **แบบธรรมดา หรือแบบพื้นฐาน (Neutral)** เป็นการออกแบบฉากที่ง่ายที่สุด โดยให้ฉากหลังเป็นพื้นสีธรรมดา ในกรณีฉากหลังเป็นพื้นสีดำ เรียกว่า คาเมโอ (Cameo) ซึ่งในการจัดฉากแบบนี้ ควรระวังในเรื่องของการจัดแสง เพราะต้องระวังไม่ให้แสงที่ใช้ส่องนักแสดงไปกระทบฉากหลัง

ดังนั้นควรให้นักแสดงอยู่ห่างจากฉากหลังหรือนำผ้ามาขึ้นสีดำมาใช้แทน เพราะสามารถช่วยลดแสงสะท้อนได้ไฟที่นำมาใช้จัดฉากประเภทนี้ควรเป็นไฟสปอตไลท์ อย่างเดียว เพราะสามารถควบคุมทิศทางและการกระจายของแสงได้ดีที่สุด ส่วนการใช้ฉากหลังเป็นพื้นสีอื่น ๆ เช่น สีแดง สีม่วง สีเขียว สีฟ้า ฯลฯ เราเรียกว่า “ลิมโบ้ (Limbo)” และไฟที่นำมาใช้ควรเป็นไฟประเภท ฟลัดไลท์ (Floodlights) เพราะเป็นไฟที่ให้แสงกระจายอย่างสม่ำเสมอ ข้อเสียของฉากประเภทนี้คือ แบนราบ ไม่มีมิติ ดังนั้นอาจมีการใส่โลโก้เพื่อเพิ่มความสนใจให้ผู้ชมได้

**2. เหมือนจริง (Realistic)** การจัดฉากที่มีลักษณะการจัดเพื่อที่จะให้ดูสมจริงมากที่สุด อาจจะทำอุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นของจริงหรือของที่ทำขึ้นมาใช้แทนในการจัดฉาก ควรคำนึงถึงความเป็นจริงของสถานที่ ๆ นำมาจัดให้มากที่สุด

**3. ไม่เหมือนจริง (Abstract)** เป็นการจัดฉากที่ไม่ได้คำนึงถึงความสมจริงของฉาก มีลักษณะของฉากเป็นนามธรรม เพื่อถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ของฉากนั้น ๆ ออกมา หรือมีลักษณะเหนือจริง (Surrealistic) หรือเป็นแบบเพ้อฝัน (Fantasy) ดังนั้นในการจัดฉากประเภทนี้ ควรคำนึงถึงรายละเอียดของวัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้ในการจัดฉากประเภทนี้ ควรต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของรายการงบประมาณและแนวคิดของผู้จัดเพื่อให้เกิดความสอดคล้องของฉากต่อเรื่องราวที่นำเสนอ

## วัสดุของฉาก

**1. แพลต (Flat)** คือ อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมแบน ๆ ขนาด 4x10 ฟุต ที่สามารถนำมาประกอบกันเข้าเป็นฝาผนังหรือเป็นห้องได้ แพลตสามารถทำขึ้นจากวัสดุที่เป็นไม้อัด กระจก กระจกใส หรือผ้าใบก็ได้ แต่ส่วนมากจะใช้ไม้อัดเพราะมีความทนทาน ราคาไม่แพง

**2. ไซโครามา (Cyclorama)** เป็นวัสดุประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นผ้าหรือวัสดุอื่นที่ไม่มีรอยต่อซึ่งตั้งลงมาจากเพดานถึงพื้นของสตูดิโอ มีลักษณะการซึ่งฉากเป็นรูปตัว U ค่ะ ปกติจะมีสีเทาหรือสีขาวหม่น ๆ และจะมีลักษณะของสีที่ใกล้เคียงพื้นของสตูดิโอ ด้านล่างของฉากจะมีไฟที่เรียกว่า กราวด์โรว์ (Ground row) ติดไว้เพื่อส่องฉากให้ดูกลมกลืนกับพื้นสตูดิโอด้วย ในการใช้ฉากแบบนี้ สามารถช่วยให้การรับรู้ถึงความลึกของฉาก หรือมีความรู้สึกที่สามารถมองภาพออกไปได้ไกลไม่มีที่สิ้นสุด อีกทั้งยังสามารถนำไฟสีมาส่องให้เกิดภาพหรือรูปทรงต่าง ๆ ได้อีกด้วย

**3. วัสดุฉากสำเร็จ (Set Pieces)** คือ การสร้างฉากที่มีรายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นฝาผนัง เสา ประตู หน้าต่าง หรือบันได ฯลฯ เพื่อประหยัดเวลาและงบประมาณ หรือวัสดุที่เรียกว่า “ยกพื้น (Riser)” เป็นวัสดุฉากที่ยกสูงจากพื้นขึ้นจากพื้นของสตูดิโอ จะมีลักษณะ สีเหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

**4. วัสดุฉากประเภทแขวน (Hanging Unit)** คือ วัสดุประกอบฉากประเภทแขวน เช่น ม่าน มู่ลี่ โคมไฟ ฉากกระจก มาตกแต่งเพื่อความสวยงามหรือฉาก และผนังที่ถูกแขวนไว้เหนือสตูดิโอ

ในกรณีที่ยากต่อการปรับเปลี่ยนฉาก เพียงแค่ดึงฉากลงมาที่พื้นสตูดิโอ ก็สามารถใช้เป็นฉากประกอบได้ แถมยังทำให้ประหยัดเวลาและงบประมาณ

**5. วัสดุประกอบฉาก (Properties)** คือ วัสดุทุกชนิดที่นำมาประกอบในฉาก ไม่ว่าจะเป็ นเฟอร์นิเจอร์ โต๊ะ เติงยง ตะเกียง รูปภาพ หนังสือ ม่านหน้าต่าง จาน ชาม อาหาร แก้วน้ำ ฯลฯ ซึ่งวัสดุประกอบฉากสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ

**5.1 Set Prop** คือ วัสดุอะไรก็ตามที่นำมาตกแต่งเพื่อเพิ่มรายละเอียด บรรยากาศ หรือทำให้ฉากนั้นสวยงามขึ้นอีกทั้งยังสามารถใช้ในฉากนั้นได้ เช่น หนังสือ แจกัน โทรทัศน์ วิทยุ รูปภาพ โต๊ะ ชั้นวางของ เป็นต้น

**5.2 Hand Prop** คือ วัสดุประกอบฉากที่ให้นักแสดงถือหรือจับในฉาก เช่น หนังสือ มีด ปืน อาหาร เครื่องดื่ม หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

## องค์ประกอบในการจัดฉาก

### 1. การจัดวางองค์ประกอบ (Composition)

หมายถึง การจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบฉาก ต้องยึดหลักของความสมดุลและมีเอกภาพ ให้เหมาะสมกับพื้นที่ มุมและตำแหน่งของกล้อง ดังนั้นผู้ออกแบบฉากจำเป็นต้องทราบถึงแผนการถ่ายทำของรายการและการวางตำแหน่งกล้องทั้งหมดเพื่อที่จะได้วางแผนจัดองค์ประกอบของฉากให้สามารถใช้งานได้ดีเหมือนกันหมดทุกมุม

### 2. เส้นและพื้นผิว (Line and Texture)

**เส้น** หมายถึง รูปร่างโดยส่วนรวมของฉาก รวมไปถึงมิติและการมองเห็นได้ด้วยตา (Perspective) ดังนั้นรูปร่างของฉากควรสร้างความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Unity) และยังช่วยสร้างบรรยากาศหรืออารมณ์ของรายการได้ ซึ่งฉากที่มีการจัดเหมือนจริง ก็จะใช้เส้นหรือฉากที่มีรูปร่างธรรมดา มีมุมมองธรรมดาเพื่อให้เกิดความสมจริง เช่น ห้องก็จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม ของที่อยู่ใกล้ มักจะใหญ่กว่าของที่อยู่ไกล เป็นต้น

เส้น สามารถแบ่งออกได้ 4 ประเภท คือ

**1. เส้นแนวอน (Vertical Line)** หมายถึง เส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงตามแนวอน จะให้ความรู้สึกถึงความกว้างและเรียบ

**2. เส้นแนวตั้ง (Horizontal Line)** หมายถึง เส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงแนวดิ่งหรือแนวตั้ง จะให้ความรู้สึกถึงความสูงและความลึก

**3. เส้นแนวเฉียง (Perspective Line)** หมายถึง เส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงทำมุมเป็นมุมเฉียง จะให้เกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่ การย่อเน้น และความลึก



4. **เส้นที่ไม่ใช่เส้นตรง (Cycle Line)** หมายถึง เส้นที่มีลักษณะโค้ง ไม่เป็นเส้นตรง จะให้เกิดความรู้สึกถึงความอ่อนไหว ความลึกลับ ความโลเล ความงุนงง และการเคลื่อนไหว

**พื้นผิว** หมายถึง การสร้างลักษณะทางกายภาพของพื้นผิว เช่น เรียบ ขรุขระ มันวาว ฯลฯ สามารถแบ่งได้ 2 วิธี คือ

1. การสร้างพื้นผิวที่มีมิติขึ้นมาจริง
2. การระบายสีหรือการวาดเพื่อให้ออกเหมือนพื้นผิวแบบต่าง ๆ

### 3. สี (Color)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการออกแบบ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เกิดความรู้สึก มีมิติ สร้างความสมจริง ให้อารมณ์ และสร้างจุดเด่นให้กับฉาก ดังนั้นควรเลือกใช้สีในฉากต่าง ๆ ควรมีการกำหนดและใช้อย่างถูกต้องเพื่อประสิทธิภาพของงาน

### ข้อควรระวังในการใช้สีเพื่อการออกแบบ

1. **ไม่ควรใช้สีขาวจัด หรือดำสนิท** เพราะกล้องไม่สามารถทำงานกับความสว่างที่สูงมาก ๆ หรือต่ำมาก ๆ ได้

2. **ไม่ควรใช้สีอ่อนเกินไป** เช่น ฟ้าอ่อน เหลืองอ่อน ชมพูอ่อน หรือการใช้สีที่เข้มเกินไป เช่น แดงเข้ม น้ำเงินเข้ม หรือน้ำตาลเข้ม เพราะสีที่อ่อนเกินไปเมื่อโดนแสงจะถูกดูดกลืนไปกับสีขาว ส่วนสีที่เข้มมาก ๆ จะถูกดูดกลืนจากสีดำ

3. **ไม่ควรใช้สีสะท้อน** เพราะทำให้การวัดแสงของกล้องวัดแสงอัตโนมัติไปที่สีสะท้อนตรงนั้น

4. **ควรระวังเรื่องแสงสะท้อน** เช่น ถ้าโต๊ะเป็นสีเขียวหรือสีขาว เมื่อโดนแสงอาจสะท้อนโดนหน้านักแสดง หรือวัตถุอื่น ๆ ในฉากให้เกิดการเปลี่ยนสีได้ ดังนั้นจึงต้องระวังเรื่องแสงสะท้อนทางที่ดีควรใช้สีเป็นสีขาวหม่นหรือสีเทา

การช้อนภาพวิดีโอโดยใช้เทคนิค

Blue Screen และ Green Screen

ในวงการภาพยนตร์และโทรทัศน์ รวมทั้งการถ่ายภาพ ในปัจจุบันนิยมใช้ทั้ง Blue Screen และ Green Screen แต่การแต่งกายของผู้แสดง หรือพิธีกร ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีที่เหมือนกับฉากหลัง เช่น สีฟ้า ถ้าฉากหลังเป็น Blue Screen จากบทความในต่างประเทศได้เปรียบเทียบการใช้ Blue Screen กับ

Green Screen ใ้ว่ามีข้อดี ข้อเสียอย่างไร ถ้าเราสังเกตภาพที่เกิดจากการซ้อนภาพและฉากหลังหลาย ๆ ครั้งจะพบว่า ภาพคนนั้นมีขอบเป็นสีติดมา ทำให้ดูไม่แนบเนียน หรือรู้เลยว่า นี่เป็นการทำภาพซ้อน effect ดังกล่าว เรียกว่า Blue Spill หรือ Green Spill ซึ่งบทความกล่าวไว้ว่า Blue Spill จะสังเกตเห็นได้ยากกว่า หรืออาจจะไม่สังเกตเห็น เมื่อเทียบกับ Green Spill



ภาพที่ 5 การใช้ Green Screen



ภาพที่ 6 การใช้ Blue Screen

(ที่มา: <http://www.businessinsider.com/movies-before-and-after-visual-effects-2014-2?op=1>)

## ออกแบบอย่างไรให้ได้อารมณ์

อารมณ์เกิดจากการใช้ส่วนประกอบทางศิลปะ (Elements of Art) ได้แก่ เส้น (Line), สี (Color), รูปร่างรูปทรง (Form & Shape), พื้นผิว (Texture)

ภาพยนตร์เพื่อชักจูงใจเรียกเป็นศัพท์สั้น ๆ ว่า Filler ภาพยนตร์เพื่อชักจูงใจ หมายถึง ภาพยนตร์สั้น ๆ ที่ใช้เวลาฉายประมาณไม่เกิน 1 นาที หรือ 60 วินาที มุ่งชักจูงใจให้ผู้ชมเห็นคล้อยตาม หรือกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม

การเขียนบทภาพยนตร์เพื่อชักจูงใจ มีความยากง่ายไม่ยิ่งหย่อนกับการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิงคดีและสารคดีเลย การเขียนบทภาพยนตร์เพื่อชักจูงใจง่ายกว่าการเขียนบทภาพยนตร์สองประเภทแรกตรงที่สั้นคือ เขียนเพียง 16-22 ข้อต ก็ได้แล้ว แต่จะมีความยากในการเขียนคือ การระบุภาพให้สื่อความหมายได้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการครบถ้วนหรือไม่ การลำดับตัดต่อภาพต้องใช้เทคนิคพิเศษเข้าช่วย เช่น ทำภาพจากซ้อน ภาพช้า ภาพเร็ว และการใช้เสียงบรรยาย ตลอดจนดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบต้องกลมกลืนไปด้วยกันทั้งหมด ที่สำคัญคือ เมื่อเสนอเป็นภาพยนตร์แล้วผู้ชมควรจะเห็นคล้อยตาม

ในการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อชักจูงใจ ผู้เขียนบทอาจอาศัยวิธีการเขียนได้หลายวิธี เช่น

1. ใช้เหตุผล
2. เร้าอารมณ์ให้เหมาะกับกลุ่มผู้ชม
3. ใช้บุคคลเป็นสื่อ โดยเฉพาะบุคคลสำคัญ มีชื่อเสียง
4. เสนอแนะด้วยการใช้สรรพนาม “เรา” เพื่อแสดงว่าเป็นบุคคลกลุ่มเดียวกันกับผู้ชม

เสนอข้อมูลปฐมภูมิที่ทุกคนเห็นด้วย ใช้วิธีเปรียบเทียบ ทำทนายผู้ชม ที่กหักเอาเอง เป็นต้น

## อารมณ์ของภาพ

ภาพที่ดีสามารถเร้าให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม รู้สึกสนุกสนาน เศร้าหรือดีใจไปกับภาพ ภาพเกี่ยวกับบุคคลสามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้ง่ายกว่าภาพประเภทอื่น ๆ เนื่องจากผู้ชมสามารถจับอากัปกริยาและสีหน้าของบุคคลในภาพได้ ภาพประเภทอื่นก็สามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพได้เช่นกัน เช่น ภาพผืนดินที่แห้งแล้งทำให้ผู้ชมรู้สึกหดหู่ ภาพตึกเก่า ๆ ทำให้เห็นถึงสภาพบ้านเมืองที่ย่ำแย่ลง เป็นต้น แสงเงาและสีสันทันทีมีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ สีสันทันทีให้อารมณ์สนุกสนาน โทนสีแดงให้อารมณ์ที่ร้อนแรง โทนสีน้ำตาลให้อารมณ์ถึงบรรยากาศเก่า ๆ โทนสีฟ้าให้อารมณ์ที่ผ่อนคลาย ฯลฯ

ก่อนที่จะทำการบันทึกภาพให้ลองคิดสักนิดว่าภาพที่จะบันทึกกำลังเล่าเรื่องราวอะไรให้เรา จะช่วยทำให้เราจับอารมณ์ของภาพนั้น ๆ ได้และกลายเป็นภาพที่มีคุณค่าตามมา



ใช้หลักการออกแบบ (Principle of Design) ได้แก่ เอกภาพ (Unity) ความกลมกลืน (Harmony) จุดสนใจ (Point of Interesting) การเน้น (Emphasis) สมดุล (Balance) จังหวะ (Rhythm), สัดส่วน (Proportion)



ภาพที่ 6

## สีทำให้เกิดความสวยงามตามสภาพในงานออกแบบ

การใช้สีในงานออกแบบ คือ การสื่อสารที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ของงานได้มากที่สุด สีเป็นองค์ประกอบสำคัญและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากที่สุด สีจะสามารถทำให้ผู้คนหันมาสนใจตัวงานของเรา เพราะว่าสีสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกอารมณ์และการรับรู้ของผู้คน

สีก็คือภาษาอย่างหนึ่ง เป็นภาษาที่ไม่มีตัวอักษรแต่ความรู้สึกและรับรู้ได้ เช่น ทำไมคนถึงเห็นสีแดงแล้วรู้สึกถึงพลังและความโกรธ เห็นสีฟ้าแล้วรู้สึกเศร้า นั้นเพราะสีมีการเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้คนและทำให้ผู้คนรู้สึกและเข้าใจความหมายของงานออกแบบไปพร้อมกัน

การใช้สีในงานออกแบบต่าง ๆ นั้นเราจะต้องเข้าใจถึงหลักจิตวิทยา ความหมายและสัญลักษณ์ของสี แต่คนทุกคนไม่ได้มองความหมายของสีได้เหมือนกัน ความหมายของสีในมุมมองแต่ละคนนั้นมักจะได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมและสังคมที่แตกต่างกัน เราจะพามาดูกันว่าสีแต่ละสีนั้นมีความหมายและสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้คนในงานออกแบบได้อย่างไรกันบ้าง

### สีแดง อบอุ่นและมีพลัง

สีแดงที่ตีความหมายทางการสื่อสารที่หลากหลายมากที่สุด เพราะเป็นสีที่ใกล้เคียงไฟ สามารถเป็นตัวแทนของความ อบอุ่น หรือ อันตราย ก็ได้ในเวลาเดียวกัน แต่ในอีกแง่หนึ่งสีแดงก็บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีพลังมีชีวิตชีวา และนอกเหนือจากนั้นก็ยังมีความหมายไปในทางลบก็คือ การใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 7



ภาพที่ 8



## สีส้ม ความคิดสร้างสรรค์

สีส้มเป็นสีที่สื่อถึงความอบอุ่นได้อีก 1 สี และความหมายในแง่อื่น ๆ คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นมิตร และอารมณ์ความรู้สึกที่ทำให้ผู้คนที่มองเห็นแล้วรู้สึกสบายตาสบายใจ



ภาพที่ 9



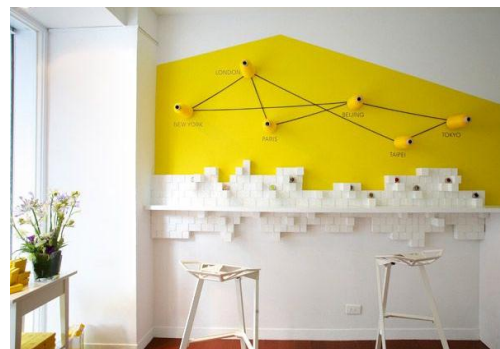
ภาพที่ 10

## สีเหลือง ความสุข สดใสร่าเริง

สีเหลืองความหมายขั้นต้นคนมักจะถึงนึกแสงแดด แต่ความหมายของการสื่อสารที่ลึกซึ้งกว่านั้นก็คือ ความสุข ความปลื้มปิติ ความสดใสร่าเริง และความสดใหม่ ในแง่ของงานออกแบบ สีเหลืองจะเป็นสีที่ดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดีมากและความรู้สึกที่ได้พบเห็นจะรู้สึกเป็นมิตรและความสนุก



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12



## สีเขียว ธรรมชาติและการเติบโต

สีเขียวเป็นสีที่บ่งบอกถึงธรรมชาติที่คนทุกคนเข้าใจเหมือนกัน ในแง่อีกความหมายนั้นคือการเจริญเติบโต ความสดใหม่ มีคุณภาพ และ สิ่งที่ดี หรือถ้าใช้ในสินค้าก็จะสามารถบ่งบอกได้ว่าสินค้านั้นมาจากธรรมชาติ นอกจากนี้ยังเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งหรืออะไรที่เกี่ยวกับการเงินและความมั่นคง สีเขียวที่ใช้ในงานออกแบบส่วนมากจะเป็นโลโก้ธนาคารและสินค้าออร์แกนิก สินค้าเพื่อสุขภาพ หรือธุรกิจทางการเงิน



ภาพที่ 13



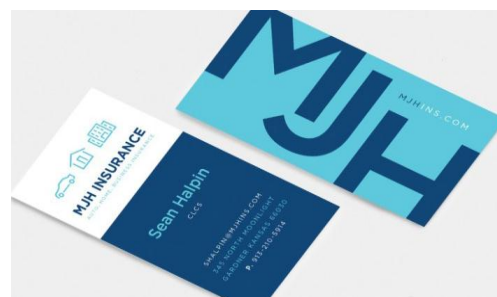
ภาพที่ 14

## สีฟ้า ความสงบเงียบและน่าเชื่อถือ

เมื่อนึกถึงสีฟ้าเราก็มักจะถึงนึกท้องฟ้าและท้องทะเล แต่ถ้ามองความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้นมันเปรียบได้กับความสงบ สะอาด และทำให้มีพลังมากขึ้น ในแง่ของการออกแบบ สีฟ้า เป็นสีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เพราะความหมายทางการสื่อสารจะหมายถึง ความมั่นคง ความปลอดภัย และภาพลักษณ์ที่ดีเป็นมืออาชีพ



ภาพที่ 15



ภาพที่ 16

## สีม่วง หรุหราและนำพิศวง

สีม่วงเป็นสีแห่งความหรุหราและมั่งคั่งมีเกียรติ บางประเทศจะใช้สีม่วงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับพระบรมวงศานุวงศ์ นอกจากนี้ยังมีความหมายเกี่ยวกับความเชื่อทางจิตวิญญาณความลึกลับและศาสนา สีม่วงในการออกแบบส่วนมากจะเป็นเกี่ยวกับเรื่องแฟชั่น ผู้หญิง และสินค้าที่ต้องการความหรุหราน่าเชื่อถือ



ภาพที่ 17



ภาพที่ 18

## ดำ ทนสมัยและลึกลับ

สีดำ ตัวแทนแห่งความทันสมัย หรุหรา และความซับซ้อน ในทางกลับกันความหมายในทางลบก็คงหนีไม่พ้น ความตาย ความชั่วร้าย หรือความลึกลับ แต่ในแง่ของการออกแบบมีตราสินค้ามากมายที่ใช้สีนี้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งถ้ามองลึกลงไปสีดำอีกแง่มุมหนึ่งก็คือความมั่นคงและเป็นสีที่สามารถสื่อสารได้อย่างง่ายดาย



ภาพที่ 19



ภาพที่ 20



## สีขาว สะอาดและเรียบง่าย

สีที่บ่งบอกถึงความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา ความสะอาด และความเรียบง่าย ในปัจจุบันสีขาวถูกมาใช้ในงานออกแบบสไตล์ Minimal อย่างแพร่หลายเพราะสามารถสื่อสารถึงความเรียบง่ายได้ดี หรือร้านค้าแพคเกจที่ทำให้บริเวณร้านเป็นสีขาวเพื่อให้ลูกค้าได้รู้สึกถึงความโปร่งและความสะอาด



ภาพที่ 21



ภาพที่ 22

ถ้าเราใช้สีให้เหมาะสมกับงานออกแบบแล้วก็จะสามารถทำให้งานเหล่านั้นของเรามีพลังทางการสื่อสารได้อย่างดีเยี่ยม และไม่ใช้ในแง่ของการออกแบบอย่างเดียว การตลาดหรือภาพลักษณ์ขององค์กรก็ควรที่จะต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ด้วย ยกตัวอย่าง สีขาวของ Apple ที่สื่อความหมายของการออกแบบสินค้าที่เรียบง่ายและความสะอาดปลอดภัยเมื่อได้ใช้งาน





## การคัดเลือกนักแสดง



### การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

ปัจจุบัน นักแสดงหน้าใหม่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในวงการบันเทิงไทย นักแสดงส่วนใหญ่มีหน้าตา รูปร่าง บุคลิกดี บางคนมีพรสวรรค์ด้วย แต่บางคนได้มีโอกาสแสดงแต่ไม่กี่เรื่องก็หายไปจากวงการ เพราะคิดว่าผลงานการแสดงของตนได้รับเสียงปรบมือต้อนรับและเป็นความสำเร็จแล้ว ไม่คิดหาประสบการณ์ฝึกฝน เพื่อสร้างผลงานให้ดียิ่งขึ้นอย่างสม่ำเสมอ แต่ก็มีนักแสดงอีกหลายคนประสบความสำเร็จกับการเป็นนักแสดงมืออาชีพ เพราะรักศิลปะการแสดง อดทน จริงจังกับงาน รับผิดชอบ มีมนุษยสัมพันธ์ และตรงต่อเวลา การมีรูปร่างหน้าตาและบุคลิกลักษณะที่ดี และพรสวรรค์ยังไม่เพียงพอ ดังนั้นการเป็นนักแสดงที่ดีจึงไม่ใช่เรื่องง่ายนัก นักแสดงที่ดีจำเป็นต้องมีศิลปะ อาศัยการฝึกฝนเรียนรู้และปรับปรุงผลงานการแสดงของตนอยู่เสมอ

สตีเฟ่น ฟันคูโกมล (2529: 34) กล่าวว่า “นักแสดงเป็นหัวใจของการแสดง และเป็นผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในบทบาทสู่ผู้ชม เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ แต่ไม่สามารถตัดนักแสดงได้ เพราะถ้าขาดนักแสดงก็คงไม่มีการแสดงให้ผู้ชม”

เมื่อผู้กำกับการแสดงอ่านบทอย่างละเอียดหลายครั้งแล้วจะเกิดภาพในใจว่าตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะและคุณสมบัติอย่างไร รูปร่างหน้าตา เสียง ท่วงท่า บทบาท ความสามารถพิเศษ เช่น ในบทจะต้องร้องรำทำเพลง มีบทดวลดาบ ฯลฯ หากต้องการนักแสดงมืออาชีพ อาจมีนักแสดงที่คุ้นเคยอยู่ในใจในเชิงของการแสดงความรู้สึก อารมณ์ การพูดจา ว่านักแสดงคนนั้นเหมาะกับบทและตัวละครตัวนั้นแล้ว รูปร่างหน้าตาจะเป็นสิ่งสำคัญสำหรับตัวละครตัวหลัก เช่น พระเอก นางเอก เพราะผู้ชมจะจินตนาการเอาไว้ว่า น่าจะต้องมีความงดงามพอควร หรือในกรณีที่ทางฝ่ายผู้อำนวยการสร้างได้ตัดสินใจผลิตภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแล้ว อาจมีการสรุปตัวละครหลักโดยการเลือกดาราไว้ในใจแล้ว และสามารถนำมาปรับ look หรือบุคลิกลักษณะได้ตามสมควร (ที่เรียกกันว่า “พลิกบทบาท” เพราะเป็นภาพที่ผู้ชมไม่คุ้นกับภาพที่ปรากฏในใจ) ดังนั้น จึงทำการคัดเลือกเฉพาะนักแสดงระดับรองลงมา และนักแสดงประกอบเท่านั้น

และอีกประการหนึ่งก็คือ การทดสอบนักแสดงที่เป็นดารารหรือนักแสดงที่มีชื่อเสียง อาจถือเป็นการไม่ให้เกียรตินักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ควรมีความรอบรู้และเข้าใจว่านักแสดงคนไหนมีความสามารถเหมาะสมกับบทบาทใด อย่างไรก็ตามสำหรับกองถ่ายภาพยนตร์ต่างประเทศที่เข้ามาดำเนินการถ่ายทำในประเทศไทย จะนิยมใช้การทดสอบและการคัดเลือกนักแสดงเสมอ ซึ่งสามารถปฏิบัติได้กับดารารหรือนักแสดงหน้าใหม่

## วิธีการทดสอบและคัดเลือกตัวนักแสดง

โดยปกติ ผู้คัดเลือกนักแสดง (Casting director) จะได้รับโจทย์จากทางผู้กำกับหลังจากที่ผู้กำกับได้อ่านบทจบแล้วว่ามีภาพในหัวของตัวละครไว้อย่างไร ถ้าเปรียบเทียบกับดาราสักคนคือประมาณคนไหน บทที่นำมาทดสอบนั้นก็ไม่ต้องเป็นบทจริง จะเป็นบทภาพยนตร์เรื่องใด ๆ ก็ได้ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับบุคลิกที่ต้องการจะค้นหา

และในบางครั้งผู้กำกับหรือผู้ช่วยผู้กำกับจะช่วย casting ในการคิดวิธีคัดเลือกนักแสดง เช่น ให้ทดลองบทประมาณไหน มีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นอะไร รวมทั้งให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงเรื่องเพื่อให้นักแสดงที่มาทดสอบทำความเข้าใจบทได้ไวขึ้น

ปกติผู้คัดเลือกนักแสดงจะประสานกับทาง modeling หรือบริษัทจัดหานักแสดง ในการส่งคนมาคัดเลือกตามบุคลิกลักษณะที่ผู้กำกับอยากได้ หรือใช้วิธีเรียกนักแสดงที่เคยร่วมงานหรือมีความคุ้นเคย และทำการทดสอบบทโดยการถ่ายวิดีโอไว้ รวมทั้งกรอกข้อมูลส่วนตัวเพิ่มเติมในการให้ผู้กำกับพิจารณา ส่วนบทรอง ๆ ลงมา ในระบบกองถ่ายภาพยนตร์มักจะใช้ทีมผู้ช่วยผู้กำกับในการคัดเลือกนักแสดง (ซึ่งปกติเป็นความรับผิดชอบของผู้ช่วย 2) หรือในกรณีที่ภาพยนตร์มีต้นทุนไม่สูง ผู้ช่วยผู้กำกับ 2 จะเป็น casting director ด้วย

**การคัดเลือกตัวนักแสดง** มี 3 วิธี คือ

1. **วิธีสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว (personal-interview method)** ในบรรยากาศที่สบาย ๆ ไม่เครียด casting director หรือผู้กำกับจะสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับนักแสดงโดยทั่วไป ประสบการณ์ในการแสดง และพูดถึงบทที่มา cast ถ้าผู้แสดงได้อ่านบทแล้วก็ให้แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ หรือให้อ่านบทบาทของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง และให้ผู้แสดงตีความหมาย วิธีการสัมภาษณ์ส่วนตัวนี้ จะใช้ก็ต่อเมื่อต้องทำ cast ตัวละครที่ไม่มาก และได้ผ่านการกลั่นกรองผู้แสดงมาแล้วจนเหลือจำนวนที่คิดว่าจะมีคุณสมบัติเหมาะสม วิธีนี้ไม่เหมาะที่จะคัดเลือกคนจำนวนมากในวงการนักแสดงอาชีพ เหมาะสำหรับนักแสดงหน้าใหม่ หรือผู้กำกับและผู้คัดเลือกนักแสดงไปหาบาทมาสัมภาษณ์เพื่อจะรู้จักให้ดีขึ้น เพื่อมอบบทบาทที่เหมาะสมให้

2. **วิธีแสดงสด (improvisational approach)** ถ้าผู้แสดงไม่เคยอ่านบทเรื่องนี้มาก่อน ผู้คัดเลือกตัวแสดงหรือผู้กำกับอาจสมมติสถานการณ์บางอย่างและให้ผู้แสดงแสดงสด (improvise) หรือให้อ่านบทจากเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วเปลี่ยนสถานการณ์ให้ผู้แสดงลองแสดงปฏิกิริยาออกมาสด ๆ วิธีการนี้ผู้กำกับจะสามารถเห็นความว่องไวในปฏิกิริยา ความคล่องตัว ไหวพริบ และความสามารถในการแสดงออกของนักแสดงได้ชัดเจน แต่อาจไม่เหมาะสำหรับผู้สมัครที่ไม่เคยมีประสบการณ์มากหรือเงินอายุ

3. **วิธีคัดเลือกแบบเปิด (open audition หรือ general try-out)** ผู้กำกับหรือผู้คัดเลือกนักแสดงจะให้ทุกคนพลัดกันอ่านบทและพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร เกี่ยวกับโครงเรื่องและแนวคิดหลัก (theme)

ถ้าเป็นหนังเพลง อาจให้ร้องเพลง อาจให้แต่ละคนหรือทีละสองคนอ่านบทจากฉากที่เลือกไว้ อาจอ่านสลับกันเพื่อเปรียบเทียบ ในขณะที่ผู้แสดงอ่านบท ผู้กำกับจะพิจารณาความสามารถในการแสดง คุณภาพ เสียง อารมณ์ รูปร่างลักษณะ เมื่อเทียบเคียงกันว่าเข้าคู่กันได้เหมาะสมหรือไม่ สิ้นไปด้วยกันได้ดีเพียงไร จังหวะจะโคนในการพูดและแสดง รวมทั้งลีลาท่าทาง วิธีนี้เป็น การคัดเลือกนักแสดงเป็นกลุ่ม ๆ อาจเหมาะสำหรับการคัดเลือกนักแสดงสำหรับงานละครเวที

### การกำหนดตัวผู้แสดงสำหรับบทบาทต่าง ๆ (Casting)

ก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะคัดเลือกผู้ใดออกหรือรับผู้ใด อาจเรียกผู้สมัครทั้งหมดมาอีกครั้งเพื่อเปรียบเทียบให้แน่ใจ ซึ่งผู้กำกับการแสดงจะต้องจำสิ่งที่ต้องการในตัวละครแต่ละตัวอย่างชัดเจนและจะต้องพิจารณาคุณสมบัติของนักแสดงในข้อต่อไปนี้เป็น

1. รูปร่างลักษณะโดยทั่วไป และลักษณะพิเศษ (ถ้ามี)
2. วัย
3. เพศ
4. คุณภาพของเสียงและการพูด (diction)
5. ลักษณะการเคลื่อนไหว (sense of movement) และจังหวะ (rhythm)

### การพัฒนาของความรู้สึกและอารมณ์

ภาพถ่าย ประวัติ ประสบการณ์ และบันทึกของผู้คัดเลือกนักแสดงระหว่างการทดสอบ จะมีประโยชน์ในการพิจารณาขั้นสุดท้ายนี้ นอกจากนั้นแล้ว การพิจารณาความเหมาะสมกับบทบาทตัวละคร ผู้กำกับควรพิจารณาเพิ่มเติมในข้อต่อไปนี้เป็น

1. **พื้นฐานและความเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ (sense of drama and background)** ผู้กำกับอาจมีวิธีทดสอบความเข้าใจและความไวต่อความรู้สึกเกี่ยวกับบทของผู้แสดง เช่น ในการรับฟังข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการตีความบทบาทของตัวละคร (character interpretation) ผู้แสดงสามารถเข้าใจได้รวดเร็ว และแสดงออกได้ตรงความต้องการหรือไม่เพียงไร

2. **จินตนาการและความละเอียดอ่อนของความรู้สึก (imagination and sensitivity)** ผู้กำกับจะเห็นได้จากการที่ผู้แสดงอ่านบทและเข้าใจวิธีเคลื่อนไหวตัว อย่างมีจังหวะจะโคน ผู้กำกับอาจให้ผู้แสดงทดลองแสดงท่าใบ้หรือลีลา โดยใช้ดนตรีหรือไม่มีดนตรีก็ได้ หรือสมมติสถานการณ์ 2-3 อย่าง เพื่อให้เขาสร้างสรรค์ท่าทางด้วยจินตนาการ เพื่อทดสอบความสามารถในการใช้จินตนาการและความอ่อนไหวของอารมณ์ความรู้สึก มีเหตุผลและแรงจูงใจในการแสดงออกทั้งกิริยาท่าทาง การพูด น้ำเสียง

3. **น้ำเสียงที่ส่งความรู้สึกและมีแรงดึงดูดใจผู้ชมรวมทั้งการใช้ภาษา** เสน่ห์ของนักแสดงส่วนหนึ่งที่สร้างความประทับใจต่อผู้ชมได้เป็นอย่างมากก็คือ น้ำเสียงกับการใช้ภาษาที่ถูกต้อง เรื่องของคุณภาพเสียงก็เป็นส่วนประกอบสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ผู้กำกับใช้พิจารณาคัดเลือกนักแสดง ผู้กำกับ

นั่งอยู่ข้างกล้อง และพยายามใช้มโนภาพของตนเองเป็นตัวแทนผู้ชม และตัดสินใจว่านักแสดงสามารถใช้น้ำเสียงสะกดอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ไว้ได้หรือไม่อย่างไร

**4. ประสบการณ์ในการแสดง** ถ้าผู้กำกับเคยเห็นผู้แสดงในบทบาทอื่นมาก่อน ให้นึกจินตนาการว่า เขาจะเหมาะกับบทบาทใดในเรื่องนี้ นักแสดงที่มีความชำนาญและประสบการณ์จะมีภาพึกว่าผู้ที่จะมีภาพลักษณ์เหมาะสมแต่ขาดประสบการณ์ ผู้กำกับจะทำงานได้ง่ายกว่า ถ้านักแสดงนั้นมีประสบการณ์และเทคนิคดี

**5. บุคลิกตรงตามบทและสีสันของบุคลิกส่วนตัว** การประเมินความสามารถและบุคลิกว่าตรงตามบทหรือไม่นั้น เป็นปัญหาที่ผู้กำกับต้องแสวงหาคำตอบเอง ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะเรียกร้องความสามารถของนักแสดงที่แตกต่างกันออกไป และที่สำคัญก็คือ คุณลักษณะที่ฉายออกมาจากบุคลิกส่วนตัวของนักแสดง เช่น ความสุภาพอ่อนโยน จริตจะก้านแพรวพราวดูไม่จริงจัง ความแข็งแกร่งต่างก้าวร้าว ความนุ่มนวล หรือมีทัศนคติทางลบมากกว่าทางบวก เป็นต้น ผู้แสดงมีความคล่องตัว สามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกได้ตามตัวละครมากน้อยเพียงไร ไม่มีบุคลิกของตนเองที่แรงไปจนกลบบุคลิกของตัวละครอื่น หรือไม่สามารถแสดงเป็นคนอื่นได้นอกจากตัวเอง ค่านิยมของสังคมไทยในเรื่องความสวยความงามเป็นแรงผลักดันประการหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้สร้างภาพยนตร์บางกลุ่มนิยมใช้นักแสดง พระเอกนางเอกที่สวยหล่อ แต่ที่สำคัญที่สุดก็คือ เมื่อมีโอกาสได้เข้ามาแล้วนักแสดงเหล่านั้นยังมีคุณสมบัติของการเป็นนักแสดงที่ดีเพียงพอที่จะอยู่ในวงการต่อไปหรือไม่

**6. ผลรวมของบุคลิกตัวละครทั้งเรื่อง** ผู้กำกับจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้งเรื่อง ด้วยการนำภาพถ่ายของนักแสดงที่หมายตาไว้มาวางเทียบเคียงกันในแต่ละความสัมพันธ์ เพื่อดูว่าทั้งกลุ่มถ้าต้องแสดงร่วมกันแล้ว จะประสานหรือขัดแย้งกันเพียงไร โดยพิจารณาภาพลักษณ์ คุณสมบัติทางเสียง และลีลาท่าทาง

### หน้าที่ของ (casting director)

เนื่องจากตัวแสดงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งในหนังโฆษณา ตัวเรื่องของโฆษณาที่คิดมาดีแล้วก็ย่อมต้องการตัวแสดงที่สามารถถ่ายทอดเรื่องออกมาได้ดี เหมาะสมกับบท เหมาะสมกับคาแรคเตอร์ เหมาะสมกับ Brand image ของลูกค้า (ภาพลักษณ์ของแบรนด์ เช่น สะอาด อ่อนนุ่ม หรือลุย ๆ เป็นต้น)

เพราะฉะนั้นการที่จะสามารถมีตัวแสดงที่ดีมาเล่นได้ จึงจำเป็นต้องมีการ Casting ที่สามารถหาคนมาให้เหมาะสม ซึ่งหน้าที่นี้สำคัญมาก และต้องละเอียดมาก เพราะองค์ประกอบของคำว่า “นักแสดงที่เหมาะสมกับบท” ประกอบไปด้วยหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา ฝีมือการแสดงจนถึงในเรื่องส่วนตัวในบางบท เช่น ถ้ามาเล่นโฆษณารณรงค์ไม่ให้อสูบบุหรี่ก็ไม่ควรเป็นคนที่สูบบุหรี่ เป็นต้น ดังนั้นหากขาดหน้าที่นี้ไปก็อาจทำให้ผลงานที่ออกมาไม่สมบูรณ์เท่าที่ควรได้



### ช่วงก่อนทำเทสต์หน้ากล้อง (Pre Casting)

1. รับ brief จากทีมงานว่าต้องการตัวแสดงแบบใด
2. ส่ง brief รายละเอียดที่ต้องการให้ modeling
3. ทำ Pilot casting หรือตัวอย่างการ cast เพื่อให้ความเข้าใจระหว่าง casting กับผู้กำกับตรงกัน
4. คัดเลือกรูปที่ตรงคาแรคเตอร์จากที่ modeling ส่งมา หรือจากที่ใดก็ได้ที่เราเห็นว่าเหมาะสมกับ character
5. ข่ายรูปตัวแสดงที่เลือกไว้ให้ผู้กำกับดู เพื่อเช็คความเข้าใจ character ตรงกันหรือไม่

### ช่วงเทสต์หน้ากล้อง (Casting)

1. โทรมตามแบบที่ต้องการมาทำการเทสต์หน้ากล้อง โดยบอกรายละเอียดเกี่ยวกับที่เขาต้องแสดง คำตัว และคิวถ่าย
2. ทำเทสต์หน้ากล้อง
3. ควบคุมการติดต่อโดยบอกความต้องการกับ Casting technician หรือฝ่ายติดต่อเทป cast
4. ข่ายไฟล์ที่ติดต่อแล้วกับผู้กำกับ
5. Confirm ตัวแสดงที่ได้
6. นัดหมายแบบมาลองเสื้อผ้าก่อนการถ่าย (Fitting)

### ออกกอง

1. นัดคิว สถานที่ และเวลา กับนักแสดง
2. ในวันถ่ายจริง หน้าทีของ casting ก็คือคอยดูแลนักแสดง รวมถึงการช่วย brief acting ด้วย

### คุณสมบัติที่ดีของ Casting ในมุมมองของผู้กำกับ

โดย พี่ต๋อ ธนัญชัย ศรศรีวิชัย ผู้กำกับที่ casting เก่งที่สุดในโลก!! กล่าวว่า "สิ่งที่ Casting ต้องทำคือหาตัวแสดงที่ตรงกับสิ่งที่ script มันต้องการ script หรือหนังที่ต้องการ บางคนอาจเข้าใจผิดว่าเป็นสิ่งที่ผู้กำกับต้องการ ไม่ใช่หนังต้องการ เพราะฉะนั้นคนทำงาน Casting ก็จะต้องหาตัวแสดงที่ถูกต้องและสามารถเล่นในบทบาทที่หนังต้องการได้อย่างดี"



## ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ที่ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์ และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์ รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีการสัมภาษณ์ จัดฉาก จัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพ/เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติม เพื่อใช้ในการขยายความ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงาน และมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีม

### องค์ประกอบของขั้นการผลิต (Production) มีดังนี้

**2.1 ด้านบุคลากร** ในการผลิตรายการวิทยุทัศน์เป็นการทำงานที่เป็นทีม ผู้ร่วมงานมาจากหลากหลายอาชีพที่มีพื้นฐานที่ต่างกัน ซึ่งการทำงานร่วมกันจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับการทำงานที่ดี มีความเข้าใจกัน พูดภาษาเดียวกัน รู้จักหน้าที่ และให้ความสำคัญซึ่งกันและกัน

**2.2 ด้านสถานที่** สถานที่ในการผลิตรายการ แบ่งออกเป็น 2 แห่ง คือ ภายในห้องผลิตรายการและภายนอกห้องผลิตรายการ สำหรับการผลิตรายการในห้องผลิตรายการหรือสตูดิโอ นั้นผู้ผลิตจะต้องเตรียมการของห้องผลิตและตัดต่อรายการล่วงหน้า กำหนดวันเวลาที่ชัดเจน กำหนดฉากและวัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากให้เรียบร้อย ส่วนการเตรียมสถานที่นอกห้องผลิตรายการ ผู้ผลิตจะต้องดูแลในเรื่องของการควบคุมแสงสว่าง ควบคุมเสียงรบกวน โดยจะต้องมีการสำรวจสถานที่จริงก่อนการถ่ายทำ เพื่อทราบข้อมูลเบื้องต้น และเตรียมแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ เพื่อจะได้ประหยัดเวลาในการถ่ายทำ

**2.3 ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการ** โดยผู้กำกับฝ่ายเทคนิคจะเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์ในการผลิต เช่น กล้องวิทยุทัศน์ ระบบเสียง ระบบแสง และเครื่องบันทึกภาพ นอกจากนั้นยังจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองบางอย่างให้พร้อมด้วย ทั้งนี้เพื่อช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที

**2.4 ด้านผู้ดำเนินรายการและผู้ร่วมรายการ** การเตรียมผู้จะปรากฏตัวบนจอโทรทัศน์ เป็นสิ่งที่จำเป็น โดยเริ่มจากการคัดเลือก ติดต่อกัน ชักซ้อมบทเป็นการล่วงหน้า โดยให้ผู้ดำเนินรายการและผู้ร่วมรายการได้ศึกษาและทำความเข้าใจในบทของตนเองที่จะต้องแสดง เพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในการถ่ายทำ

**ผู้กำกับภาพยนตร์** คือ ผู้ที่มีหน้าที่กำกับในขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ สร้างจินตนาการจากบทหนัง แล้วถ่ายทอดความคิดทางด้านศิลปะออกมาตามแบบที่ตนเองต้องการ และเป็นผู้สั่งฝ่ายต่าง ๆ ในกองถ่าย เช่น ฝ่ายผู้กำกับภาพ ผู้กำกับการแสดง ฝ่ายเทคนิค นักแสดง ออกมาอยู่ในองค์ประกอบทางศิลปะที่ตนเองต้องการบนแผ่นฟิล์มหรือในระบบดิจิทัล



อย่างไรก็ดี ผู้กำกับภาพยนตร์อาจจะควบคุมทุกอย่างตามที่ตนคิดไว้ไม่ได้เสมอไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นภาพยนตร์ที่ฉายในโรง เพราะผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ จะเป็นคนกำหนดงบประมาณที่จะให้ผู้กำกับใช้จ่ายได้หรือสั่งตัดต่อภาพยนตร์ในขั้นตอนสุดท้ายก่อนเข้าโรงฉาย หากภาพยนตร์มีความยาวเกินไป หรือเพื่อต้องการจัดเรตภาพยนตร์ให้ต่ำลงมา หรือบางฉากอาจจะมีการเพิ่มโฆษณาเข้าไป ดังนั้นเป็นเรื่องที่ไม่แปลกหากผู้กำกับจะมีปัญหาจึงจำเป็นต้องเข้าไปคุยกับผู้ผู้อำนวยการสร้างเสมอ ๆ

### การกำกับการแสดง

การถ่ายทอดเรื่องราวจากบทละครเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อสื่อสารแก่นเรื่องหรือสาระสำคัญของละครไปยังผู้ชม ผ่านการจัดแสดงละครที่ประกอบด้วย การแสดง ฉาก แสง สี เสียง ซึ่งการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวให้สื่อสารแก่นเรื่องได้นั้น ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องทำความเข้าใจวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตีความตัวบทละครมาเป็นอย่างดี ก่อนจะนำมาสร้างสรรค์ ฝึกซ้อม ปรับแก้ จนกระทั่งสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของการแสดงบนเวทีได้

### บทบาทหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

สตีเฟ่น พันธุมโกมล กล่าวว่า ผู้กำกับการแสดง คือ “ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์กลางที่ให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ อาทิ การเต้นระบำและดนตรีมารวมกันเข้าอย่างได้ลงตัว ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม”

มัทนิ รัตนิน ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้กำกับการแสดงว่า “ในการสร้างละคร ผู้กำกับการแสดงเป็นศูนย์กลางที่จะประสานระหว่างผู้ประพันธ์บทละคร ผู้แสดง ผู้ออกแบบฉาก แสง สี เสียง ผู้ควบคุมฝ่ายเทคนิคต่าง ๆ และผู้ชม”

เอ็ดเวิร์ด เอ. ไรท์ (Edward A. Wright) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้กำกับการแสดงไว้ว่า “เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการเลือกเฟ้น การจัดแบ่งงาน และการวางโครงงานด้านศิลปะของการจัดแสดงทั้งหมด ผู้กำกับเป็นทั้งผู้นำ ผู้ประสานงาน ผู้ชี้ทาง และผู้เชื่อมโยงส่วนประกอบต่าง ๆ ของละครเข้าไว้ด้วยกัน ละครเรื่องใดที่ผ่านจินตนาการของผู้กำกับ จะสะท้อนลักษณะบางอย่างของตัวเขาออกมาด้วย” (นพมาส ศิริกายะ, ผู้แปล)

สรุปได้ว่า ผู้กำกับการแสดง คือผู้ที่มีบทบาทสูงสุดในสายงานศิลปะ สำหรับการจัดสร้างละครเรื่องหนึ่ง ๆ ผู้กำกับจะเป็นผู้ควบคุมดูแลกระบวนการสร้างสรรค์งานทั้งหมดให้ออกมาใกล้เคียงกับความคิดและจินตนาการของเขามากที่สุด ทั้งนี้ในการควบคุมการสร้างงานให้สัมฤทธิ์ผลนั้น ผู้กำกับจะต้องประสานงานและทำงานร่วมกันกับบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ในคณะละคร

## หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

1. ตีความหมายบทละคร
2. คัดเลือกนักแสดง
3. เลือกผู้ออกแบบและผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ
4. ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนการตีความหมายของเรื่องก่อนลงมือซ้อมละคร
5. กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกขั้นตอน
6. ดำเนินการฝึกซ้อม
7. ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
8. เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ
9. รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในงานสายศิลปะทุกสาขา

## คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดง

1. มีความกระตือรือร้นและสนใจในบทละครที่จะกำกับอย่างจริงจัง
2. มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะกำกับอย่างละเอียดลออ
3. มีความเข้าใจในจิตใจของมนุษย์
4. มีความรู้และประสบการณ์ในด้านการกำกับการแสดง และงานด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับการละครเป็นอย่างดี
5. เป็นคนช่างสังเกต
6. มีความคิดริเริ่ม จินตนาการและความสามารถในการสร้างสรรค์
7. มีความเป็นผู้นำและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
8. มีความสามารถในการตัดสินใจ
9. ไม่ดูถูกรสนิยมของผู้ชม
10. มีพรสวรรค์

## การบันทึกเสียง

วิธีการบันทึกเสียงมีหลายวิธีและมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นมาอยู่เรื่อย ๆ การเลือกวิธีในการบันทึกเสียงขึ้นอยู่กับงานที่เราจะทำ มีวิธีการบันทึกเสียงหลาย ๆ แบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการไปใช้งาน เช่น การบันทึกเสียงแบบสัมภาษณ์ การบันทึกเสียงภาพยนตร์หรือภาพยนตร์สั้น การบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการบรรยาย เป็นต้น

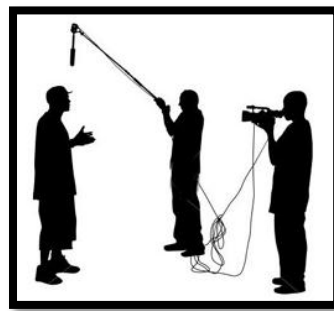
เนื่องจากรูปแบบในการใช้งานที่หลากหลายนี้เอง ทำให้เราต้องเลือกใช้อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงที่เหมาะสมกับงานด้วย

### 1. ไมค์ที่ติดมากับกล้อง (เหมาะกับงานที่ไม่เน้นเสียง)

โดยปกติกล้องทุกตัวย่อมมีไมค์ติดมาด้วยเสมอ แต่ไมค์ที่ติดมานี้ก็เหมาะกับการบันทึกเสียงบรรยากาศโดยรวมทั่ว ๆ ไปเท่านั้น ไม่เหมาะกับการนำมาบันทึกสัมภาษณ์ (แต่ถ้าจะใช้จริง ๆ ก็ต้องอยู่ในสถานที่เงียบ ไม่มีเสียงรบกวนภายนอก) เพราะไมค์กล้องจะเก็บทุกเสียงที่เข้ามา ทำให้บางครั้งเสียงที่เราอยากได้จริง ๆ กลับฟังไม่รู้เรื่อง

### 2. ไมค์ Shot Gun หรือ ไมค์บูม (เหมาะกับงานเก็บบรรยากาศหนึ่ง)

เป็นไมค์ที่สามารถหาซื้อมาติดที่ตัวกล้องเพิ่มเติมได้ ไมค์ชนิดนี้จะช่วยเจาะไปยังแหล่งเสียงที่เราหันหัวไมค์เข้าไปหา ทำให้เสียงที่เราต้องการชัดเจนขึ้น แต่ก็ยังคงเก็บเสียงภายนอกเข้ามาด้วยเช่นกัน เหมาะสำหรับงานเก็บบรรยากาศ งานสารคดี และงานพวกหนึ่ง แต่ถ้าจะใช้ในการทำภาพยนตร์ต้องต่อกับด้ามจับที่เขาเรียกกันว่าไมค์บูมครับ



ภาพที่ 23 ไมค์ Shot Gun ติดไว้เพื่อเจาะสัญญาณเสียง

### 3. ไมค์ติดปกเสื้อ (เหมาะกับงานสัมภาษณ์)

แน่นอนว่าเสียงจากไมค์ที่มากับกล้องนั้นไม่สามารถตอบโจทย์ได้อย่างครบถ้วน โดยเฉพาะถ้าเราต้องการเสียงพูดที่ฟังชัดเจน เป็นลักษณะการสัมภาษณ์หรือมีพิธีกร เราต้องใช้ไมค์ติดปกเสื้อแล้วต่อแจ๊คกับช่องไมค์ของกล้อง เพราะไมค์ชนิดนี้จะรับสัญญาณเสียงจากผู้พูดโดยตรง และตัดเสียงรบกวนจากภายนอกออกไป (ในระดับหนึ่ง) หาซื้อไม่ยาก มีทั้งของแพงและของถูก ไมค์ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ก็ได้



ภาพที่ 24 ไมค์ติดปกเสื้อ

## ขนาดภาพและมุมกล้อง

การกำหนดภาพของแต่ละ shot ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของ shot ของแอ็คชั่นของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของ shot ว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

### ขนาดภาพ

- ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot/ELS)



- ภาพระยะไกล (Long Shot/LS)



- ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot/MLS)



- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot/MS)



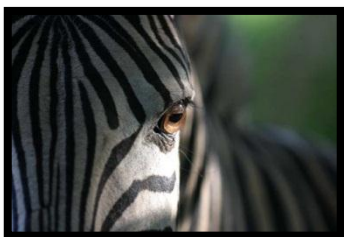
- ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up/MCU)



- ภาพระยะใกล้ (Close-Up/CU)



- ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up/ECU หรือ XCU)





### มุมมอง

- มุมสายตานก (Bird's-eye view)



- มุมสูง (High-angle shot)



- มุมระดับสายตา (Eye-level shot)



- มุมต่ำ (Low-angle shot)



- มุมสายตาดำหนอน (Worm's-eye view)



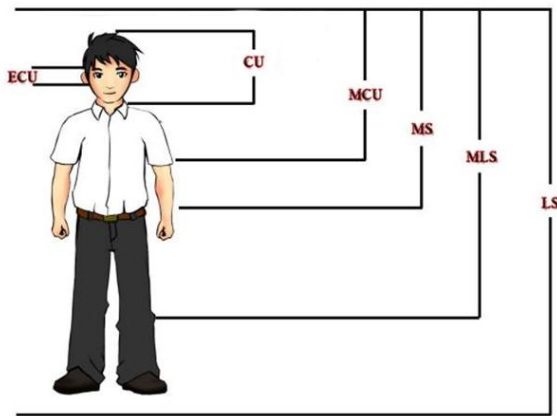
- มุมเฉียง (Oblique angle shot)



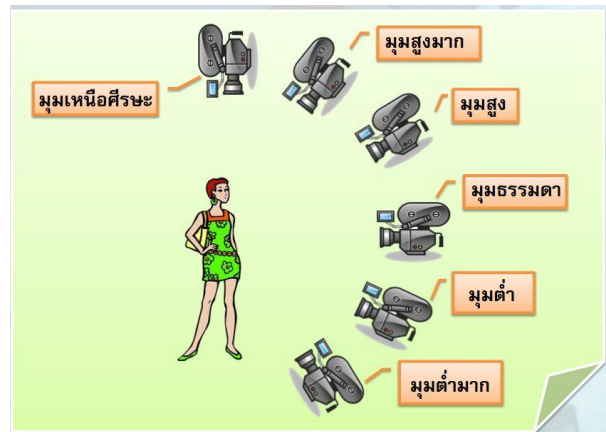
- มุมแทนสายตา (Point-of-view Camera Angles)







ภาพที่ 25 ขนาดภาพ



ภาพที่ 26 มุมกล้อง

## การเคลื่อนกล้อง

ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพนิ่ง 2 ประการ คือ นอกจากสามารถถ่ายภาพเคลื่อนไหวได้แล้ว ยังสามารถเคลื่อนที่ไปได้ด้วยการเคลื่อนกล้องในขณะที่ถ่ายทำ แม้มีความยุ่งยากซับซ้อนและเสียเวลามากกว่าการตั้งกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (Static Shot) แต่ทำให้หนังมีความโดดเด่นทางด้านอารมณ์สูง จุดประสงค์หลักของการเคลื่อนกล้องคือ ติดตามผู้แสดงเป็นการเชื่อมกันระหว่างสองความคิดและยังเป็นการสร้างอารมณ์ที่ทรงพลัง ถ้าหากใช้การเคลื่อนไหวกล้องแทนมุมมองของผู้แสดง

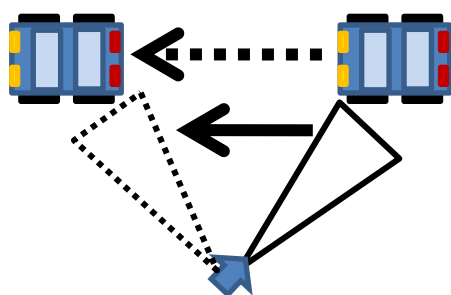
### การแพน (Panning) และการทิลท์ (Tilt)

1. เพื่อครอบคลุมพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ไม่สามารถมองเห็นได้ครอบคลุมในเฟรมเดียว หรือ fixed frame

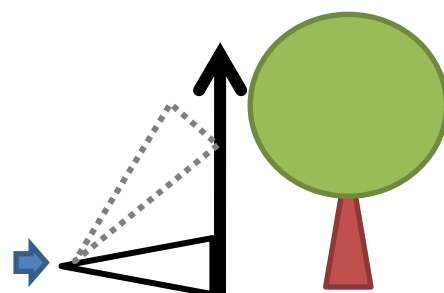
2. ใช้ติดตามแอ็คชั่นของผู้แสดง

3. ใช้เชื่อมจุดสนใจของภาพ

4. ให้ความหมายของการเชื่อมระหว่างจุดสนใจของภาพ ตั้งแต่ 2 จุดขึ้นไป



การแพน (Panning)

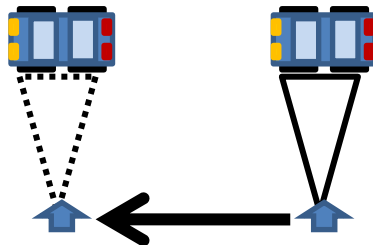


การทิลท์ (Tilt)

ภาพที่ 27 การแพนและการทิลท์

### การแทรค (Tracking)

1. การแทรคกล้องให้มีความเร็วเท่ากับการเคลื่อนที่ของ subject
2. การแทรคกล้องให้มีความเร็วไวหรือช้ากว่าการเคลื่อนที่ของ subject
3. การแทรคกล้องเข้าหาหรือออกจาก subject
4. การแทรคกล้องหมุนรอบ subject

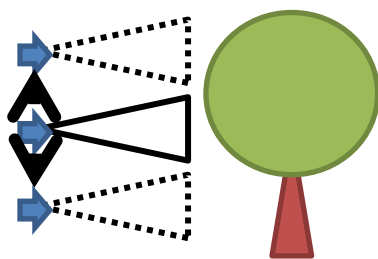


ภาพที่ 28 การแทรค (Tracking)

### การเครน (Craning)

การเครน คือ การถ่ายภาพที่กล้องตั้งอยู่บนแขนของดอลลีขนาดใหญ่ เรียกว่า cherry picker หรือ crane truck สามารถเคลื่อนที่ได้หลายทิศทาง ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง โดยเคลื่อนกล้องให้สูงขึ้น เห็นเป็นภาพมุมกว้างต่อเนื่องกัน หรือลดให้กล้องต่ำลงรับแอ็คชั่น

ภาพที่ได้จากการเครนกล้องให้ความรู้สึกที่สง่าผ่าเผย ตริงความสนใจของคนดู ทำให้ลืม subject ไปชั่วขณะ เพราะความตะลึงในมุมมองที่แปลกและระยะภาพที่กำลังเปลี่ยนไป



การเครน (Craning)



ภาพที่ 29 การเครน (Craning)

### การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera)

การถือกล้องถ่ายภาพเป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่ายภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคุณอยู่ ณ จุดนั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน ชุกฉิน รวดเร็วของแอ็คชั่น แต่อย่างไรก็ตาม การถือกล้องถ่ายภาพหากใช้ไม่ถูกกาลเทศะ อาจเป็นตัวทำลายภาพยนตร์ได้

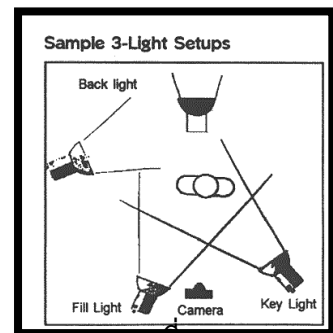
## การจัดแสง

การจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายภาพ ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดแสง หลายประการ คือ

1. การจัดแสงในหลักการขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยในการบันทึกภาพ
2. การจัดแสง เพื่อส่งเสริมให้ภาพมีมิติที่สามเกิดขึ้น ซึ่งสามารถมองเห็นส่วนลึกของวัตถุ
3. การจัดแสง สามารถถ่ายทอดอารมณ์ (Mood) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเป็นภาพได้ดียิ่งขึ้น
4. การจัดแสง สามารถกำหนดบรรยากาศของภาพ (Atmosphere)
5. การจัดแสง สามารถเสริมสร้างความงามให้เกิดขึ้นในองค์ประกอบภาพ (Composition) เช่น ช่วยแก้ปัญหาในการขาดสมดุล (Balance) ช่วยเน้นจุดสนใจของภาพให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การจัดแสงเพื่อการบันทึกภาพมีแสงที่เป็นหลักอยู่ 4 อย่าง คือ

1. ไฟหลัก (Key light/Main light)
2. ไฟลบเงา/ไฟเสริม (Fill light)
3. ไฟแยก (Separation light/Back light)
4. ไฟฉาก (Background light)



ภาพที่ 30

### ไฟหลัก (Key light or Main light)

ทำหน้าที่ให้แสงสว่างกับสิ่งที่ถ่าย ตำแหน่งของไฟโดยทั่ว ๆ ไปจะอยู่ใกล้กับกล้องถ่ายภาพยนตร์ในทิศทางเดียวกัน จะห่างจากเส้นแกนของเลนส์ไม่เกิน 90 องศา ไฟหลักจะใช้สปอร์ตไลท์เป็นตัวให้แสงสว่าง ดังนั้นแสงที่เกิดจากไฟดวงนี้จึงเป็นเงาที่ดำเข้ม

### ไฟลบเงา/ไฟเสริม (Fill light)

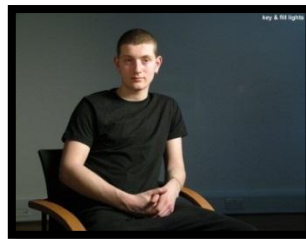
เนื่องจากแสงที่เกิดจากไฟหลัก เป็นแสงที่เข้มจึงทำให้ด้านที่โดนกับแสงจะสว่าง และด้านที่ไม่โดนแสงจะมีมืด นอกจากนั้นแล้วจะทำให้เกิดเงาที่น่าเกลียดบนวัตถุที่ถ่าย จึงจำเป็นต้องใช้ไฟลบเงาเข้าช่วยเพื่อทำให้เงาอันเกิดจากไฟหลักจางลบไป อีกทั้งยังช่วยเพิ่มแสงในด้านมืดให้มีอัตราส่วนที่พอเหมาะกับความสว่างด้วย เพื่อช่วยให้บันทึกภาพในส่วนที่มีมืด (ไฟหลักส่องไม่ถึง) มีรายละเอียดของภาพเพิ่มขึ้น ชนิดของไฟที่นำมาใช้กับไฟส่วนนี้ จะเป็นไฟที่ให้แสงนุ่มนวล

### ไฟแยก (Separation light or Back light)

ไฟฉากสองข้อแรกสามารถถ่ายภาพออกมาได้โดยมีรายละเอียดดีพอสมควร แต่เพื่อเป็นการเน้นให้สิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้น แยกตัวออกมาจากฉาก จึงใช้ไฟดวงนี้ส่องไปยังสิ่งที่ถ่ายอีกทางหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้มิติที่สามของสิ่งที่ถ่ายมีมากขึ้น ไฟดวงนี้จะใช้สปอร์ตไลท์ที่มีกำลังไฟสูง โดยปกติจะสูงกว่าไฟหลัก (Key light) อัตราส่วนระหว่าง  $1/2-1/6$  ซึ่งแล้วแต่ความต้องการของผู้ถ่าย ตำแหน่งของไฟก็จะอยู่ตรงข้ามกับไฟหลัก โดยส่องมาจากที่สูงด้านหลังของสิ่งที่ถ่าย

## ไฟฉาก (Background light)

ไฟที่ส่องไปยังฉากเพื่อให้ฉากมีความสว่าง โดยปกติจะใช้ไฟประเภท Flood light ซึ่งจะให้แสงที่นิ่มนวล ช่วยสร้างบรรยากาศของฉากให้มีมากยิ่งขึ้นตามความประสงค์

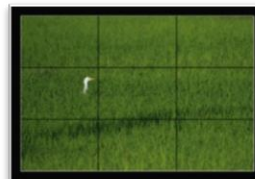
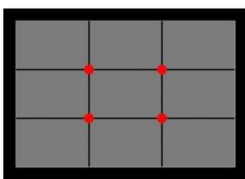


## ไฟ Back light



## การจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบแบบนี้ เปอร์เซ็นต์ที่จะได้ภาพสวย มีมาก



## ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิก ทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพ การย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง ใส่เสียงพูด เสียงบรรยายภาคต่าง ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น (ในบางครั้งลูกค้าสามารถเข้ารับชมหรือมีส่วนร่วมในการผลิต) ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติมของงานในแต่ละ Theme เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วันขึ้นไป

# การตัดต่อ



## The Edit

**การตัดต่อ** คือ การเชื่อมระหว่างข้อต่อ 2 ข้อต่อ โดยใช้ 1 ใน 3 รูปแบบ ดังนี้

1. **การตัดชนภาพ The Cut** คือ การตัดภาพชนกันจากข้อต่อหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกข้อต่อหนึ่ง วิธีนี้คนดูจะไม่ทันสังเกตเห็น

2. **การผสมภาพ The Mix หรือ The Dissolve** เป็นการค่อย ๆ เปลี่ยนภาพจากข้อต่อหนึ่งไปยังอีกข้อต่อหนึ่ง โดยภาพจะเหลื่อมกันและคนดูสามารถมองเห็นได้

3. **การเลื่อนภาพ The Fade** เป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ คือ

3.1 **การเลื่อนภาพเข้า fade in** คือ การเริ่มภาพจากดำแล้วค่อย ๆ ปรากฏภาพซ้อนสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง

3.2 **การเลื่อนภาพออก fade out** คือ การที่ภาพในท้ายข้อต่อค่อย ๆ มีดำสนิท มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ



## การตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น อะไรบ้าง

การตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการ ดังนี้

### 1. แรงจูงใจ (Motivation)

การตัดต่อ ไม่ว่าจะการ cut mix หรือ fade ควรจะมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเคาะประตู หรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก (off scene)

### 2. ข้อมูล (Information)

ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในช็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าภาพจะมีความงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยิ่งได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้นเป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการยัดเยียดให้คนดู

### 3. องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot composition)

ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของคนตัดควรมีองค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย้ ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

### 4. เสียง (Sound)

เสียง คือ ส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์

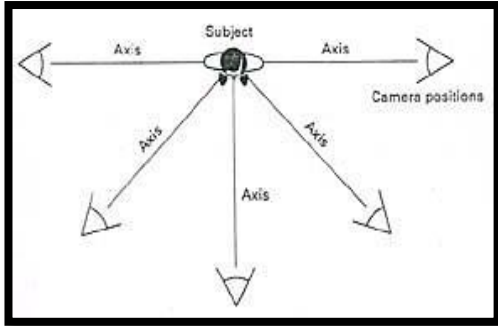
ความคลาดเคลื่อนของเสียงเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น LS ของสำนักงานได้ยินเสียงจากพวกเครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่เพิ่งได้ยินในช็อตปูพื้น คือ เครื่องอื่น ๆ หยุดพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้

ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียงที่มาล่วงหน้า (Lapping) ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมายังภาพฉากนอกอาคาร



## 5. มุมกล้อง (Camera Angle)

เมื่อผู้กำกับฯ ถ่ายทำฉาก จะเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า “มุม” ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคล



จากภาพลัดครึ่งซีก บุคคลอยู่ที่จุดมัลล์ แต่ละซี่ล้อ แทนแกนกลางของกล้องและตำแหน่งของกล้องก็อยู่ตรงปลายของซี่ล้อ ตำแหน่งจะแตกต่างกันไป จากแกนถึงแกน โดยระยะห่างที่แน่นอนเรียกว่า “มุมกล้อง” ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการตัดต่อ หัวใจสำคัญคือแต่ละครั้งที่ cut หรือ mix จากช็อตหนึ่งไปอีกช็อตหนึ่ง กล้องควรมีมุมที่แตกต่างไปจากช็อตก่อนหน้านี้

สำหรับคนตัด ความแตกต่างระหว่างแกน ไม่ควรมากกว่า 180 องศา และมักจะน้อยกว่า 45 องศา เมื่อถ่ายบุคคลเดียวกัน ด้วยประสบการณ์รูปแบบนี้อาจตัดแปลงได้อีกมาก

## 6. ความต่อเนื่อง (Continuity)

ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนองจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือทำท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ว วิธีการนี้ยังปรับใช้กับ take ที่แปลกออกไปด้วย

### ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of content)

ควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อตต่อมา

งานของคนตัด คือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีควนส์ของช็อต

### ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว (Continuity of movement)

ความต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรก ช็อตต่อมาก็คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ

### ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of position)

ความต่อเนื่องยังคงมีความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย เว้นแต่จะมีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป

### ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of sound)

ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากข้อหนึ่งไปยังข้อต่อไป เช่น ในข้อแรกถ้ามีเครื่องบินในท้องฟ้าแล้วได้ยินเสียง ดังนั้นในข้อต่อมาก็คงได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่าบางครั้งอาจไม่มีการได้ยินเครื่องบินให้เห็นในข้อที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในข้อต่อไป

นอกจากนี้ ข้อที่อยู่ในฉากเดียวกันและเวลาเดียวกัน จะมีเสียงปูพื้น (Background sound) ที่เหมือนกัน เรียกว่า Background ambience, Atmosphere หรือเรียกย่อ ๆ ว่า Atmos ซึ่งต้องมีความต่อเนื่อง

### การตัด (The Cut)

การตัดเป็นวิธีการเชื่อมต่อภาพที่ธรรมดาที่สุดที่ใช้กัน เป็นการเปลี่ยนในปริบทาเดียวจากข้อหนึ่งไปอีกข้อหนึ่ง ถ้าหากทำอย่างถูกต้องมันจะไม่ใช่สิ่งที่สังเกตเห็น ในบรรดาวิธีการเชื่อมภาพ 3 แบบ การตัดเป็นสิ่งที่ผู้ชมยอมรับว่าเป็นรูปแบบของภาพที่เป็นจริง

#### การตัดใช้ในกรณีที่

1. เป็นการกระทำที่ต่อเนื่อง
2. ต้องการเปลี่ยนจุดสนใจ
3. มีการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลหรือสถานที่เกิดเหตุ



### การตัดที่ดีมาจากความรู้เบื้องต้น 6 ประการ

#### 1. แรงจูงใจ (Motivation) ควรต้องมีเหตุผลในการตัด

ยิ่งคนตัดมีทักษะมาก ก็ยิ่งง่ายที่จะหาหรือสร้างแรงจูงใจสำหรับการตัด เนื่องจากมีพัฒนาการที่มากขึ้นในการรับรู้จุดไหนการตัดต่อควรที่จะเกิดขึ้น จึงเข้าใจได้ง่ายกว่าการตัดก่อนเกิดแรงจูงใจหรือการตัดล่วงหน้า (early cut)

#### การตัดหลังแรงจูงใจ เรียกว่า การตัดช้า (late cut)

ความคาดหวังของผู้ชม สามารถมาหลังหรือมาก่อนได้ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ตัดจะใช้วิธีการตัดล่วงหน้าหรือการตัดช้า

2. **ข้อมูล (Information)** ภาพใหม่ควรมีข้อมูลใหม่เสมอ
3. **องค์ประกอบภาพ (Composition)** แต่ละช็อตควรจะมีองค์ประกอบภาพหรือกรอบภาพของช็อตที่มีเหตุผล
4. **เสียง (Sound)** ควรรูปแบบของเสียงที่ต่อเนื่องหรือมีพัฒนาการของเสียง
5. **มุมกล้อง (Camera angle)** ช็อตใหม่แต่ละช็อต ควรมีมุมกล้องที่แตกต่างจากช็อตเดิม
6. **ความต่อเนื่อง (Continuity)** การเคลื่อนไหวหรือการกระทำ ควรชัดเจนและมีความเหมือนกันในช็อต 2 ช็อต ที่จะตัดเข้าด้วยกัน

### ข้อพิจารณาทั่วไป

เมื่อการตัดกลายเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้หรือสะดุด มันเรียกว่า **การตัดกระโดด (Jump Cut)** การตัดแบบกระโดดมีบทบาทเป็นเหมือนการพักในการเชื่อมจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป

หากเป็นมือใหม่ ควรพยายาม **ตัดแบบต่อเนื่อง (clear cut)** เสมอ และถือว่าตัดกระโดดเป็นการตัดที่ไม่น่าพึงพอใจจนกว่าคุณจะใช้มันอย่างไร

ที่ดีที่สุดแล้ว การตัดแต่ละครั้งควรประกอบด้วยความรู้เบื้องต้นทั้ง 6 ส่วน แต่ไม่ต้องทุกครั้งที่ตัด ข้อแนะนำ คือ พยายามให้มีมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ขึ้นอยู่กับชนิดของการตัดต่อ

ผู้ตัดควรรู้จักความรู้เบื้องต้นอย่างลึกซึ้ง ดังนั้นเวลาดูฟุตเทจ (footage) ก็ควรจะตรวจสอบด้วยความรู้เบื้องต้น 6 ประการนี้เท่าที่จะทำได้ทุกครั้ง

### **การผสมภาพ (The Mix)**

การผสมภาพรู้จักกันในชื่อว่า การเลือนภาพ (The Dissolve) การเลือนทับ (The Lap Dissolve) หรือการเกยทับ (The Lap) นี่เป็นวิธีการเชื่อมจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งที่ใช้กันทั่วไปมากเป็นลำดับที่ 2 ทำได้โดยการนำช็อตมาเลือนทับกัน ดังนั้นตอนใกล้จบของช็อตหนึ่ง ช็อตใหม่จะค่อย ๆ เต้นขึ้นมา เมื่อช็อตเก่าจางหายไปช็อตใหม่ก็จะเข้มข้น การเชื่อมภาพลักษณะนี้เห็นได้ชัดมาก

**จุดกึ่งกลางของการผสมภาพ** คือ เมื่อภาพแต่ละภาพเข้มเท่า ๆ กัน เป็นการสร้างภาพใหม่ การผสมภาพต้องใช้ด้วยความระมัดระวังเป็นอย่างมากและใช้อย่างถูกต้อง ดังนี้

- ✓ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทันเวลา
- ✓ เมื่อต้องการให้เวลายืดออกไป
- ✓ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่
- ✓ เมื่อมีความสัมพันธ์ของภาพที่ชัดเจน ระหว่างภาพที่กำลังจะเลือนออกไปและภาพที่กำลังจะเข้ามาแทน

## ความรู้เบื้องต้น 6 ประการในการผสมภาพ

1. **แรงจูงใจ (Motivation)** ควรต้องมีเหตุผลในการผสมภาพเสมอ
  2. **ข้อมูล (Information)** ภาพใหม่ควรมีข้อมูลใหม่เสมอ
  3. **องค์ประกอบภาพ (Composition)** ซ็อต 2 ซ็อตที่ผสมเข้าด้วยกันควรมีองค์ประกอบภาพที่เกยทับกันได้ง่ายและหลีกเลี่ยงภาพที่จะขัดกัน
  4. **เสียง (Sound)** เสียงของทั้ง 2 ซ็อต ควรจะผสมเข้าด้วยกัน
  5. **มุมกล้อง (Camera angle)** ซ็อตที่ผสมกันควรมีมุมกล้องที่ต่างกัน
  6. **เวลา (Time)** การผสมภาพ ใช้เวลาอย่างน้อย 1 วินาทีและมากที่สุด 3 วินาที
- ด้วยเครื่องมือที่ทันสมัย ทำให้การผสมภาพแบบเร็วมากและแบบช้ามากหรือการผสมภาพ 4 เฟรม สามารถทำได้ง่ายหรือสามารถผสมภาพได้นานเท่าความยาวของซ็อตเลยทีเดียว หาก mix หรือ dissolve นานไปหรือสั้นไป (20 เฟรมหรือน้อยกว่า) ก็ไม่ดี และเพื่อให้การผสมภาพได้ผลควรใช้เวลาอย่างน้อย 1 วินาที หากการผสมภาพยืดออกไปจะยิ่งทำให้คนดูสับสนมากขึ้น

### การเลือนภาพ (The Fade)

**การเลือนภาพ** เป็นการเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไปจากภาพใดภาพหนึ่งไปยังฉากคำสนธิหรือขาวทั้งหมด หรือจากจอคำหรือขาวไปยังภาพใดภาพหนึ่ง

การเลือนภาพ มี 2 ลักษณะ ได้แก่

1. **การเลือนภาพออก (fade out)** เป็นการเชื่อมของภาพไปจอคำ
2. **การเลือนภาพเข้า (fade in) หรือ เลื่อนขึ้น (fade up)** เป็นการเชื่อมภาพจากจอคำไปยังภาพ

การเลือนภาพเข้า ใช้เมื่อ	การเลือนภาพออกใช้เมื่อ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เริ่มต้นเรื่อง</li> <li>- เริ่มต้นตอน บท หรือฉาก</li> <li>- มีการเปลี่ยนเวลา</li> <li>- มีการเปลี่ยนสถานที่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จบเรื่อง</li> <li>- จบตอน ฉาก หรือองก์</li> <li>- มีการเปลี่ยนเวลา</li> <li>- มีการเปลี่ยนสถานที่</li> </ul>

การเลือนภาพออกและเลือนภาพเข้ามักจะตัดไปด้วยกัน โดยใช้สีดำ 100% หายากที่จะใช้สีขาว 100% และจะใช้ตอนจบฉากหนึ่งและเริ่มฉากใหม่ และใช้เพื่อแยกเวลาและสถานที่ด้วย

### ความรู้เบื้องต้น 3 ประการของการเลือกภาพ

การเลือกภาพต้องการ 3 องค์ความรู้ จากความรู้เบื้องต้น 6 ประการ ได้แก่

1. **แรงจูงใจ (Motivation)** ควรวิเคราะห์ผลที่ดีในการเลือกภาพเสมอ
2. **องค์ประกอบภาพ (Composition)** ควรวางองค์ประกอบของช็อตก็ให้เป็นไปตามลักษณะการเชื่อมภาพไปฉากดำ คือค่อย ๆ ดำทั้งภาพ นั้นหมายความว่าไม่ต่างกันมากระหว่างส่วนต่างที่สุดของภาพและส่วนมืดที่สุด
3. **ความรู้เรื่องเสียงของภาพ (Sound)** ควรใกล้เคียงกับบางรูปแบบของจุด Climax หรือตอนจบสำหรับการเลือกภาพออก และตรงข้ามสำหรับการเลือกภาพเข้า

### ประเภทของการตัดต่อ

การตัดต่อมี 5 ประเภท :

1. การตัดต่อการกระทำ
2. การตัดต่อตำแหน่งภาพ
3. การตัดต่อรูปแบบ
4. การตัดต่อที่มีเรื่องราว
5. การตัดต่อแบบผนวก

ผู้ตัดต่อจำประเภททั้งหมดของการตัดต่อและรู้ว่าทำอย่างไร และต้องสามารถแยกแยะความรู้ที่ต้องใช้ในการตัดต่อได้

#### 1. การตัดต่อการกระทำ (The action edit)

บางครั้งเรียกการตัดต่อความเคลื่อนไหวหรือตัดต่อความต่อเนื่อง เกือบจะใกล้เคียงการตัดชนภาพ การตัดต่อความเคลื่อนไหวที่ง่ายที่สุด เช่น การยกหูโทรศัพท์

การตัดต่อการกระทำ ต้องมีความรู้เบื้องต้น 6 ประการ หรือเกือบครบ 6 ประการ คือ แรงจูงใจ ข้อมูล องค์ประกอบของช็อต เสียง มุมกล้องใหม่ และความต่อเนื่อง

**ตัวอย่าง** “ผู้ชายคนหนึ่งกำลังนั่งอยู่ที่โต๊ะ เสียงโทรศัพท์ดังขึ้น เขายกหูโทรศัพท์ขึ้นแล้วพูดตอบได้”

พิจารณา 2 ข้อ และชี้แจงตามความรู้ 6 ประการ

**1. แรงจูงใจ (Motivation)** เมื่อโทรศัพท์ดัง เรารู้ว่าผู้ชายคนนั้นจะหยิบหูโทรศัพท์และพูดตอบได้ น่าจะเป็นแรงจูงใจที่ดีที่จะทำการตัดต่อ

**2. ข้อมูล (Information)** ในภาพระยะไกล (LS) เราสามารถเห็นสำนักงาน ผู้ชายคนนั้นนั่งอย่างไรและทำอะไร ภาพระยะใกล้ปานกลาง (MCU) บอกเรามากขึ้นเกี่ยวกับชายคนนั้น ตอนนี้อเราสามารถเห็นรายละเอียดมากขึ้นว่าเขามีหน้าตาทำทางเป็นอย่างไร สำคัญยิ่งไปกว่านั้น ปฏิกริยาของเขาต่อเสียงโทรศัพท์ที่ดังขึ้น ใน MCU เราสามารถเห็นภาษาท่าทางบางอย่าง ดังนั้น MCU บอกข้อมูลแก่เรา

**3. องค์ประกอบของช็อต (Shot composition)** องค์ประกอบของช็อตในภาพ LS เป็นการสร้างเรื่องที่มีเหตุผล แม้แต่ให้มีต้นไม้เป็นฉากหน้า ซึ่งบอกลักษณะความคิดทั่ว ๆ ไปของสำนักงานและผู้ชายถูกเสนออย่างชัดเจนว่ากำลังทำงานอยู่ที่โต๊ะของเขา ภาพ MCU จะให้ความสมดุลเรื่องช่องว่างบนศีรษะถูกต้อง แม้ว่าคนตัดที่มีประสบการณ์อาจแย้งว่าน่าจะขยับจอไปทางขวาอีกเพื่อให้มีพื้นที่แก่โทรศัพท์เคลื่อนไหวบ้าง แต่ในเรื่ององค์ประกอบของช็อตก็เป็นที่ยอมรับได้

**4. เสียง (Sound)** ควรมีเสียงหรือบรรยากาศของฉากหลังเหมือนกันทั้ง 2 ช็อต ซึ่งบรรยากาศเป็นเสียงการจราจรอันวุ่นวายข้างนอกเบา ๆ หรือเสียงภายในสำนักงาน ควรจะให้เสียงมีความต่อเนื่องทั้ง 2 ช็อต

### 5. มุมกล้อง (Camera angle)

ในภาพ LS มุมกล้องอยู่ที่ 45 องศา เกือบจะอยู่ด้านข้าง

ในภาพ MCU มุมกล้องอยู่ตรงหน้าบุคคลโดยตรง มุมกล้องทั้ง 2 มีความแตกต่างกัน

**6. ความต่อเนื่อง Continuity** จากภาพ LS การเคลื่อนไหวของแขนคนกำลังยกหูโทรศัพท์ควรต่อเนื่องมายัง MCU คือใช้แขนข้างเดียวกันยกหูโทรศัพท์

หากการตัดต่อมีองค์ประกอบหลักทั้ง 6 ประการนี้ จะมีความเนียน ไม่สะดุด และภาพเรื่องราวก็จะไหลลื่นไปโดยไม่หยุด

## 2. การตัดต่อตำแหน่งภาพ (The screen position edit)

การตัดต่อชนิดนี้บางครั้งเรียกว่า การตัดต่อทิศทาง (a directional edit) หรือการตัดต่อสถานที่ (a placement edit) อาจเป็นการตัดชนภาพ (Cut) หรือการผสมภาพ (Mix) แต่มักจะเป็นการตัดชน หากว่าไม่มีการเปลี่ยนของเวลา

การตัดแบบนี้ มักจะมีการวางแผนไว้ตั้งแต่ช่วงก่อนถ่ายทำ หรือช่วงระหว่างการถ่ายทำ ขึ้นอยู่กับการกระทำของช็อตแรกที่บังคับหรือกำกับให้สายตาของคนดูไปยังตำแหน่งใหม่บนจอ



## ตัวอย่าง 1

นักเดินทาง 2 คน หยุดเดินเมื่อพวกเขาเห็นและซื้อของของคนที่กำลังตามหา ทั้ง 2 ซื้อมัน จะตัดชนภาพเข้าด้วยกัน มุมกล้องต่างกันและมีความต่อเนื่องของเท้าหรือขาที่ เคลื่อนไหว มีข้อมูลใหม่ และมีความต่อเนื่องของเสียง มีแรงจูงใจ คือ พวกเขากำลังซื้อไปอย่าง จริงจัง และองค์ประกอบของช็อตก็ใช้ได้ผล

การตัดต่อ ประกอบด้วยความรู้เบื้องต้น 6 ประการ เป็นการตัดต่อที่ได้ผล และภาพ ของการดำเนินเรื่องไม่ถูกขัดจังหวะ

## ตัวอย่าง 2

ผู้หญิงคนหนึ่งกับปืนที่กำลังจ่อออกไปนอกตัว

การตัดชนภาพจะได้ผลอีกครั้ง เพราะมีเหตุผลตามที่กล่าวในตัวอย่าง 1

## ตัวอย่าง 3

ที่เวทีแห่งหนึ่ง โฆษกรายการกำลังประกาศการแสดงต่อไป “เอาละครับ ท่านสุภาพสตรี และสุภาพบุรุษ” เขาตะโกน ผายมือไปทางข้างเวที “ขอต้อนรับ...ปอมพิสได้ผู้ยิ่งใหญ่!!”

อีกครั้งที่ช็อตทั้งสองนำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน

มุมกล้องแตกต่างกัน

มีข้อมูลใหม่ เรายังไม่เห็นปอมพิสได้ผู้ยิ่งใหญ่มาก่อน และเราต้องการรู้ว่าหน้าตาเขาเป็น อย่างไร

เสียงน่าจะเสนอให้ยิ่งเป็นไปได้อีก การตัดชนทั้งเสียงปรบมือ หรือตอนพูดว่า “ขอต้อนรับ” หรือหลังจากคำพูด ถ้าคุณอยากยืดเวลาเข้าของปอมพิสได้ผู้ยิ่งใหญ่

มีแรงจูงใจในการตัดชนภาพ ดังนั้นสังเกตได้ว่า ผู้ชมได้รับการบอกกล่าวว่า พวกเขา กำลังจะ ได้พบกับปอมพิสได้ ดังนั้นก็พบเขากันเลย

องค์ประกอบของช็อตก็ได้ผล

การตัดต่อตำแหน่งจอ ไม่จำเป็นต้องมีครบองค์ความรู้ทั้ง 6 ประการ อย่งไรก็ตาม ถ้ายังมี มากก็ยิ่งดี

### 3. การตัดต่อรูปแบบ (The Form Edit)

เป็นการอธิบายที่ดีที่สุดของการเชื่อมจากข้อใดหนึ่ง ซึ่งมีการแสดงรูป สี มิติ หรือเสียง ไปยังอีกข้อใดหนึ่ง ซึ่งมีการแสดงรูปทรง สี มิติ หรือเสียงที่สัมพันธ์กัน

หากมีเสียงเป็นแรงจูงใจ การตัดต่อรูปแบบสามารถเป็นการตัดชนได้ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการผสม หลักการนี้เป็นจริงเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ และ/หรือบางครั้งเมื่อเวลาเปลี่ยน

#### ตัวอย่าง 1

ในห้องที่ร้อนขึ้นของบรรดาชุด นักหนังสือพิมพ์รอยการปล่อยเฮลิคอปเตอร์ เพื่อที่จะพาพวกเขาให้เป็นอิสระ บนผ้าเพดานมีพัดลมเพดานหมุน เฮลิคอปเตอร์มาถึง

การตัดต่อสามารถทำได้ทั้งตัดชนหรือผสม การผสมภาพจะชี้ถึงความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ในเวลาที่ยิ่งใหญ่มาก

รูปแบบ อาจเป็นการหมุนของพัดลมซึ่งสัมพันธ์กับรูปแบบการหมุนของใบพัด เฮลิคอปเตอร์ เสียงอาจเกยทับกันเพื่อสร้างความเข้าใจล่วงหน้าหรือทีหลัง

#### ตัวอย่าง 2

การตัดรูปแบบใช้กันบ่อยในโฆษณา ในที่นี้บุคคลกำลังยื่นฟังเสียงแบบตัวสัญลักษณ์ บริษัท ปัญหาใหญ่ในการตัดต่อรูปแบบ คือ การตัดอาจดูเหมือนเป็นการประดิษฐ์เกินไป หากใช้บ่อย ๆ รูปแบบการตัดต่ออาจเดาได้

ความงามของการตัดต่อรูปแบบสามารถเห็นได้เมื่อมันถูกทำดี ๆ และเมื่อนำไปรวมกับการตัดต่อชนิดอื่น ๆ จะกลายเป็นสิ่งที่ไม่มากจนเกินไป

### 4. การตัดต่อที่มีเรื่องราว (The Concept Edit)

บางครั้งเรียกการตัดต่อที่เคลื่อนไหวหรือการตัดต่อความคิด เป็นการเสนอความคิดที่บริสุทธิ์ล้วน ๆ เพราะว่า 2 ข้อที่ถูกเลือกและจุดที่ทำการตัดต่อ การตัดต่อเรื่องราวนี้เป็นการปูเรื่องในหัวเรา

การตัดต่อที่มีเรื่องราว สามารถครอบคลุมถึงการเปลี่ยนสถานที่ เวลา ผู้คน และบางครั้งก็เป็นตัวเรื่อง มันสามารถทำได้โดยไม่มีการสะดุดของภาพ

ถ้าเป็นการตัดต่อที่มีเรื่องราวที่ดี มันสามารถบอกอารมณ์เป็นอารมณ์ตรามาและสร้างความรู้สึกซึ่ง แต่ทำยาก ถ้าไม่ได้วางแผนเป็นอย่างดีแล้วความไหลลื่นของข้อมูลภาพอาจชะงักงันไปเลย

## 5. การตัดต่อแบบผนวก (The combined edit)

เป็นการตัดต่อที่ยากที่สุดแต่มีพลังมากที่สุด การตัดแบบผนวกนี้เป็นการรวมการตัดต่อ 2 แบบหรือมากกว่านั้นจากการตัดต่อทั้ง 4 แบบที่กล่าวมา

เพื่อให้การตัดแบบผนวกได้ผลดี ผู้ตัดจำเป็นต้องจำทั้งเสียงและภาพที่ใช้ได้ในแต่ละช็อต ดังนั้นการตัดแบบนี้ควรได้รับการวางแผนเป็นอย่างดีทั้งก่อนการถ่ายทำและขณะถ่ายทำ

### แบบฝึกหัดทั่วไป

แบบฝึกหัดทั่วไปของการตัด มีการเปลี่ยนแปลง พัฒนา แก้ไข และสืบทอดจากคนตัดรุ่นแล้ว รุ่นเล่ามาหลายปี มันอยู่บนรากฐานของสิ่งที่ผู้ตัดพบเจอในการทำงาน บางครั้งเหตุผลว่าทำไมแบบฝึกหัดที่มีไม่กระจ่างชัด โดยเฉพาะสำหรับผู้เริ่มต้น ถ้าเป็นเช่นนั้นคงต้องให้หลุดหูหลุดตายอมรับจนกว่าจะมีประสบการณ์ที่มากขึ้นถึงจะเข้าใจแบบฝึกหัด น่าจะเป็นการรวบรวมในส่วนที่เกี่ยวข้องเกือบทั้งหมด

### แบบฝึกหัดทั่วไป (General Practice)

วิธีการฝึกตัดต่อโดยทั่วไปมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาและปรับปรุงมาโดยตลอด ขึ้นอยู่กับนักตัดต่อในแต่ละช่วงว่าได้พบอะไรบ้างจากการทำงาน บางอย่างอาจจะทำให้ผู้เริ่มต้นรู้สึกสับสน แต่เมื่อมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นก็จะทำให้วิธีการฝึกนั้นชัดเจนขึ้น

### หลักการของการตัดต่อโดยทั่วไป คือ

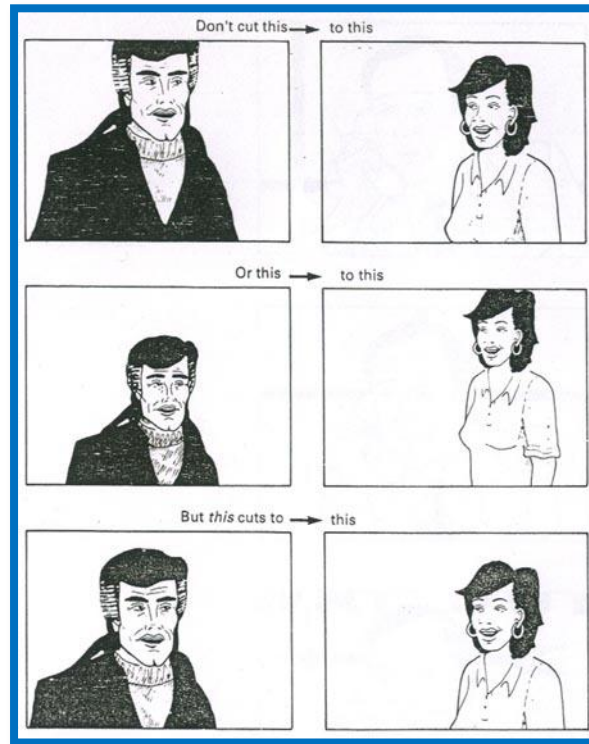
1. เสียงและภาพนั้นคือส่วนที่เสริมซึ่งกันและกัน
2. ภาพใหม่ควรให้ข้อมูลใหม่
3. ควรมีเหตุผลสำหรับทุกภาพที่ตัด
4. ให้ระวังเรื่อง “การข้ามเส้น”
5. เลือกแบบการตัดที่เหมาะสมกับเรื่อง
6. ยิ่งตัดต่อดี ยิ่งดูลื่นไหล
7. การตัดคือการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

## แบบฝึกปฏิบัติ (Working Practice)

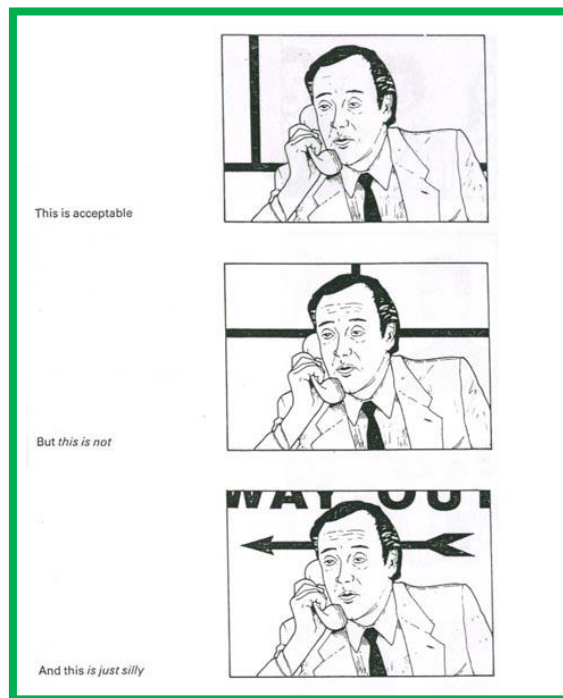
จะเป็นแนวทางวิธีการตัด เทคนิคพิเศษ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นทุกอย่างก็อาจเปลี่ยนได้ขึ้นอยู่กับแพชั่นในแต่ละบุคคลมี ลักษณะความชื่นชอบของคนดูและเทคโนโลยี

1. อย่าตัดชนเฟรมที่ไม่เท่ากัน ให้สังเกตที่ช่องว่างบนศีรษะ (headroom) ของภาพ
2. ให้ระวางภาพที่มีวัตถุอยู่ใกล้กับศีรษะตัวละคร
3. หลีกเลี่ยงภาพที่มีขอบข้าง (Frame edge) ไปตัดตัวบุคคล
4. ตัดภาพที่มี Background เหมือนกัน เช่น ถ้าชัตตันก็ชัตตันเหมือนกัน
5. เมื่อตัดหนังแนวดราม่า อย่าตัดในจังหวะที่ตัวละครหยุดพูดทันที
6. ควรมีภาพรับคู่สนทนาแทรกดีกว่าการพูดทีละคน
7. เวลาตัดต่อบทสนทนา (Dialog) ควรมีการรับหน้าคู่สนทนา
8. เวลาถ่าย 3 ตัวละคร อย่าตัด 2 shot ไป 2 shot
9. ควรใช้ภาพ CU สำหรับตัวละครตัวเดียว
10. ถ้าตัวละครตัวเดียวให้หลีกเลี่ยงการใช้ภาพมุมเดิม
11. เวลาตัดจังหวะ “ลูกหรือนิ่ง” ให้สายตาของตัวละครอยู่ในเฟรมนานที่สุด
12. เมื่อตัดไปภาพ CU ให้เลือกภาพที่มี Action ชั่วที่สุด
13. พยายามเลือกภาพที่ใช้ Tracking ดีกว่า Zoom
14. อย่าใช้ภาพ Track out ระหว่าง Cut
15. เวลาตัด Pan Shot ให้ใช้ภาพคนที่เดินไปในทิศทางเดียวกัน
16. เวลาตัด Pan Track อย่าตัดไปที่ภาพนิ่ง
17. อย่าข้าม Line 180
18. เวลาตัด 2 Shot อย่าตัดไปภาพ 2 Shot ของวัตถุเดิม
19. เวลาตัดภาพคุยโทรศัพท์ ให้ตัวละครอยู่คนละฝั่งกัน
20. เวลาคนเดินออกด้านซ้าย ก็ต้องเข้ามาทางขวาของเฟรม
21. อย่าตัดภาพที่จุดสนใจเดียวกัน
22. เมื่อใช้ภาพ CU ติด ๆ กัน แล้วควรตัดกลับมาที่ภาพ LS
23. หลังจากแนะนำตัวละครใหม่แล้วให้ตัดเข้ามาที่ภาพ CU
24. เมื่อตัดเข้าฉาก (Scene) ใหม่ให้ใช้ภาพ LS
25. หลีกเลี่ยงการตัดจากภาพ LS มาภาพ CU ของตัวละครเดิมทันที
26. อย่าตัดเข้าภาพดำทันที
27. ควรให้เสียงเข้ามาก่อนภาพ 12-24 เฟรม
28. จบเพลงควรจบภาพ

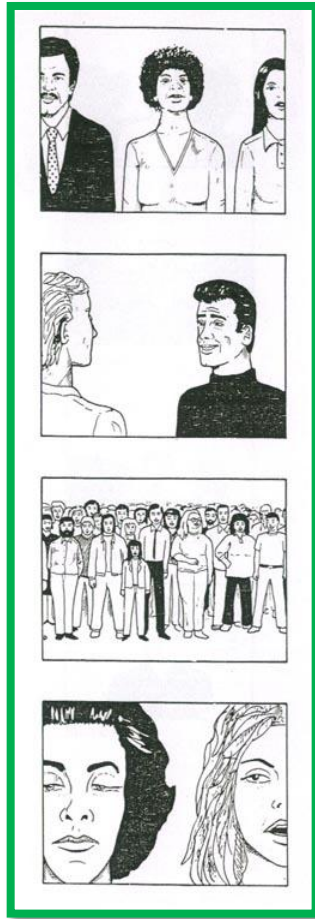
## ภาพประกอบ WORKING PRACTICE



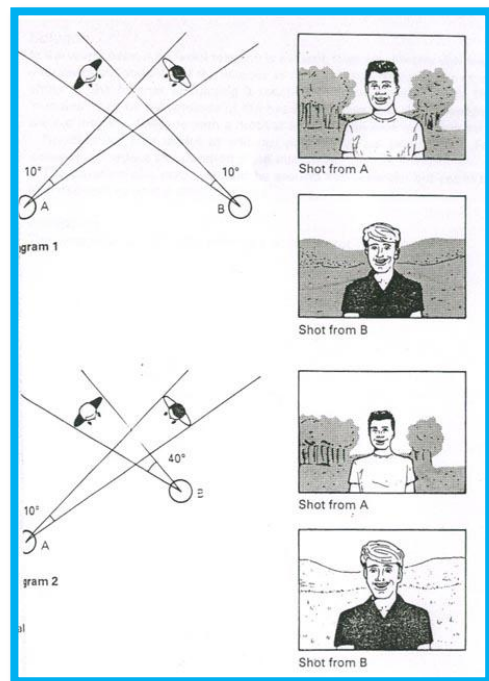
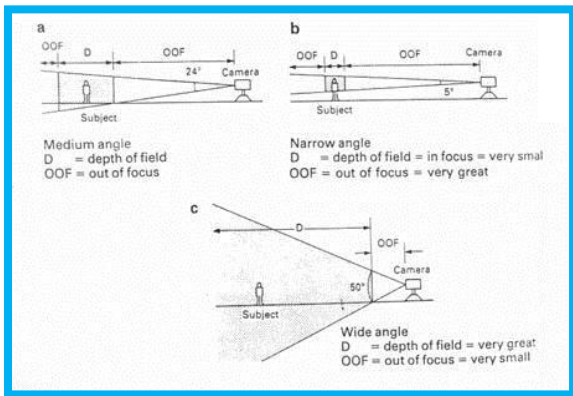
ภาพที่ 31 อย่าตัดชนเฟรมที่ไม่เท่ากัน ให้สังเกตที่ช่องว่างบนศีรษะ (headroom) ของภาพ



ภาพที่ 32 ให้ระวังภาพที่มีวัตถุอยู่ใกล้กับศีรษะตัวละคร



ภาพที่ 33 หลีกเลี้ยงภาพที่มีขอบข้าง (Frame edge) ไปตัดตัวบุคคล

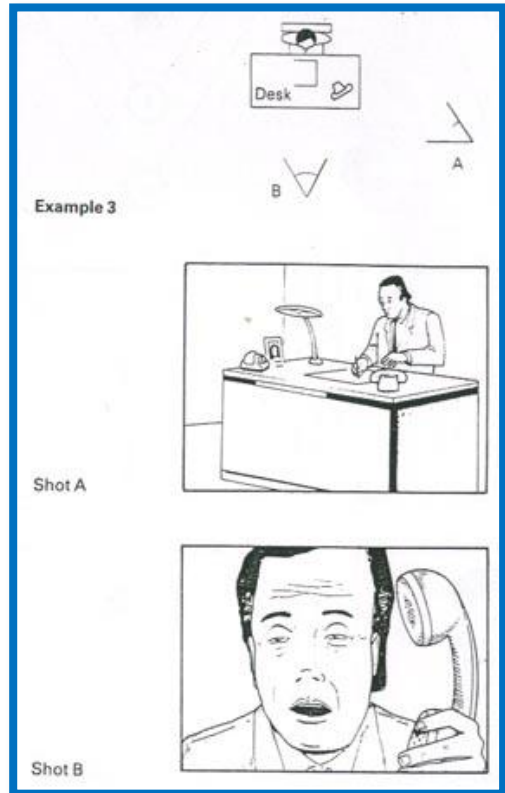
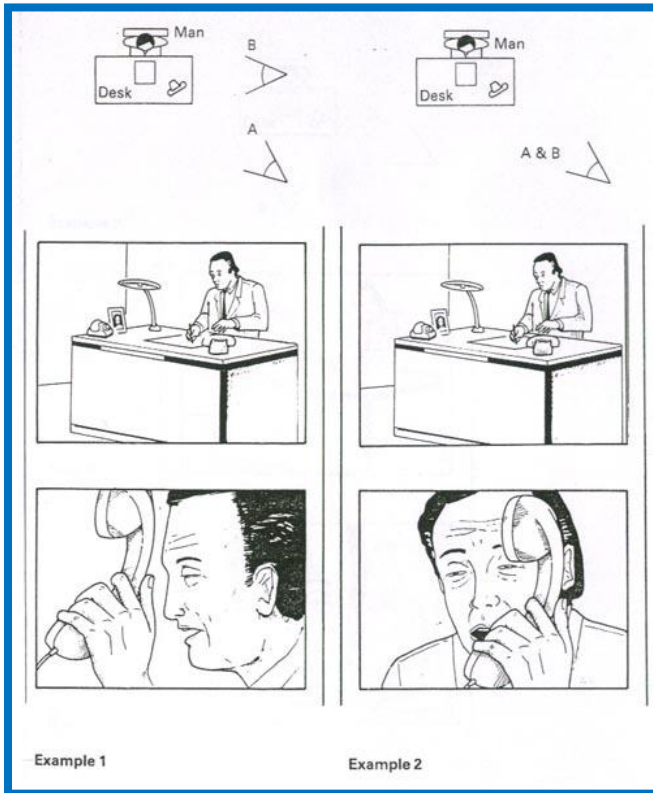


ภาพที่ 34 ตัดภาพที่มี Background เหมือนกัน

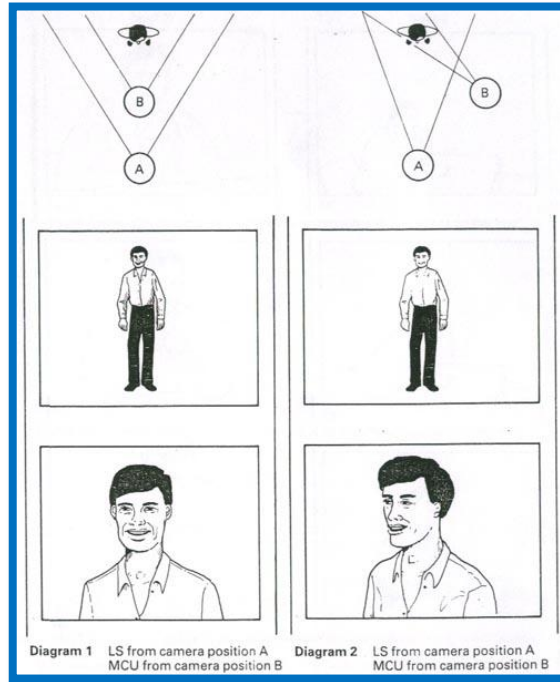




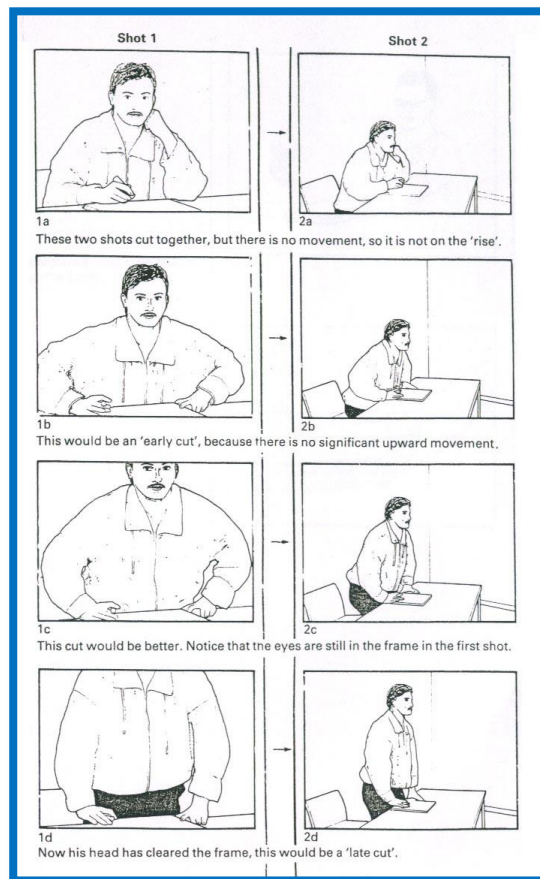
ภาพที่ 35 เวลาถ่าย 3 ตัวละคร อย่าตัด 2 shot ไป 2 shot



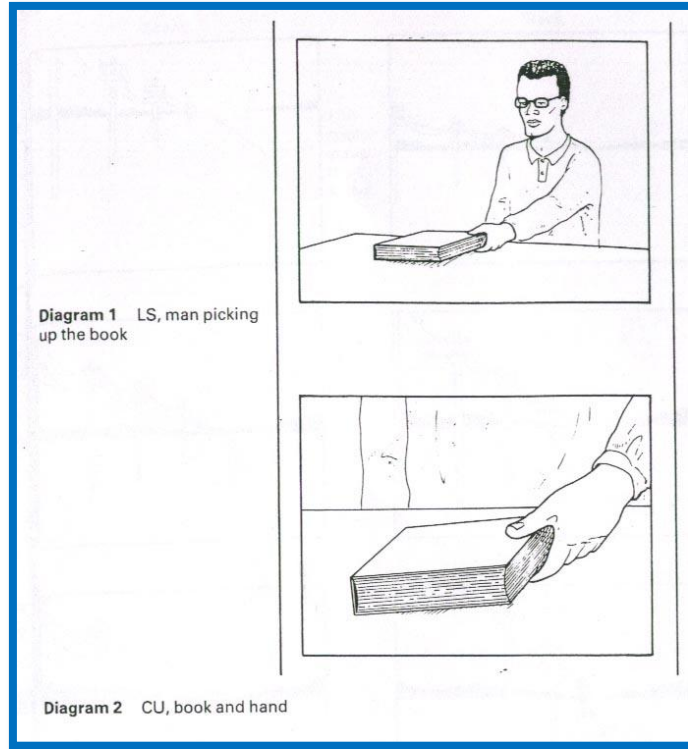
ภาพที่ 36 ควรใช้ภาพ CU สำหรับตัวละครตัวเดียว



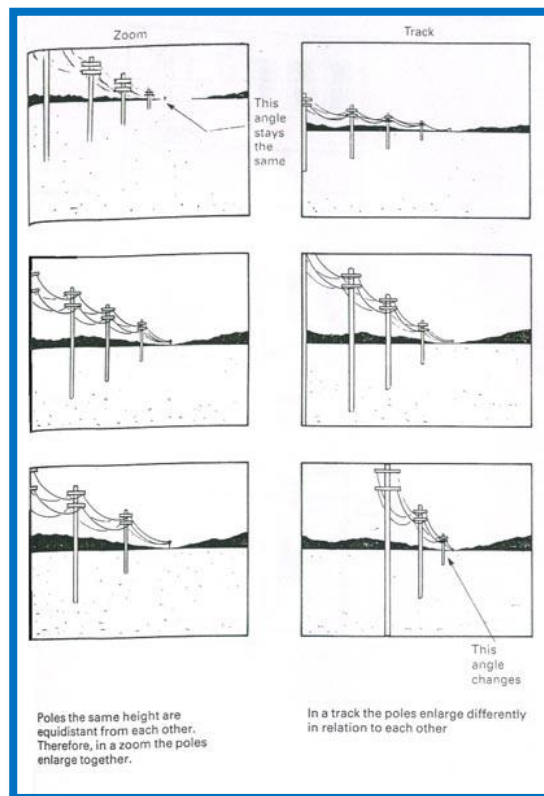
ภาพที่ 37 ถ้าตัวละครเดียว ให้หลีกเลี่ยงการใช้ภาพมุมเดิม



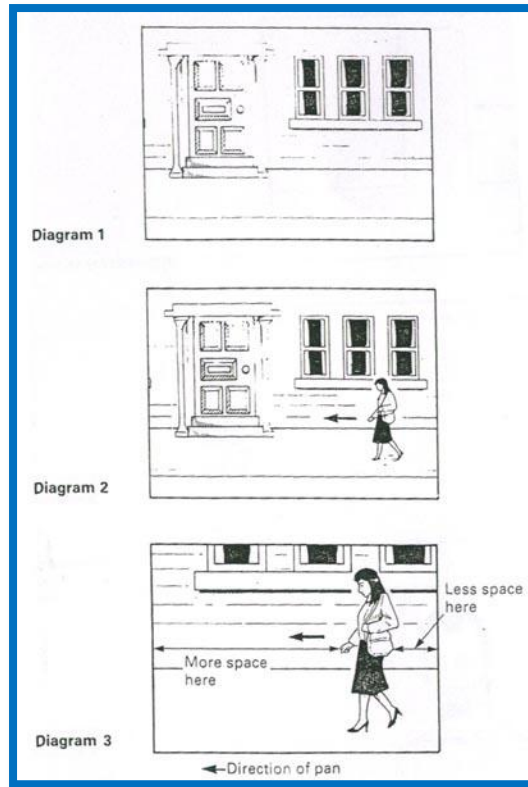
ภาพที่ 38 เวลาตัดจังหวะ “ลูกหรือหนึ่ง” ให้สายตาของตัวละครอยู่ในเฟรมนานที่สุด



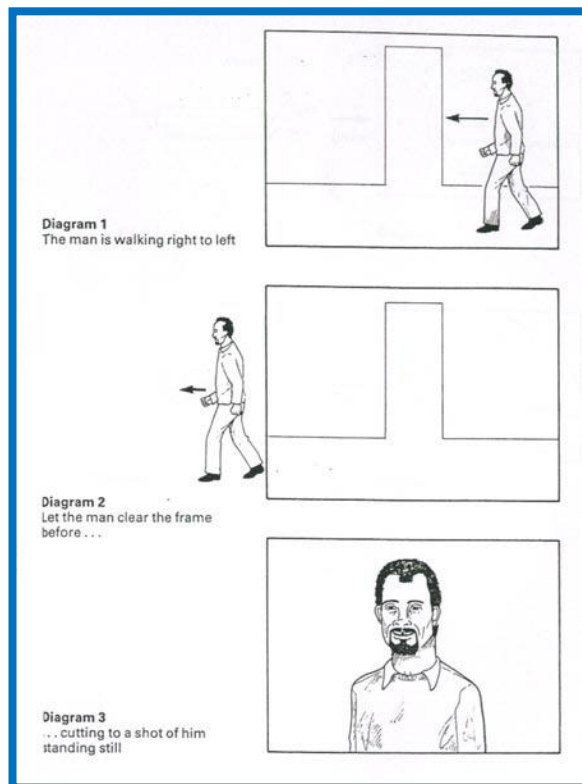
ภาพที่ 39 เมื่อตัดไปภาพ CU ให้เลือกภาพที่มี action ชั่วที่สุด



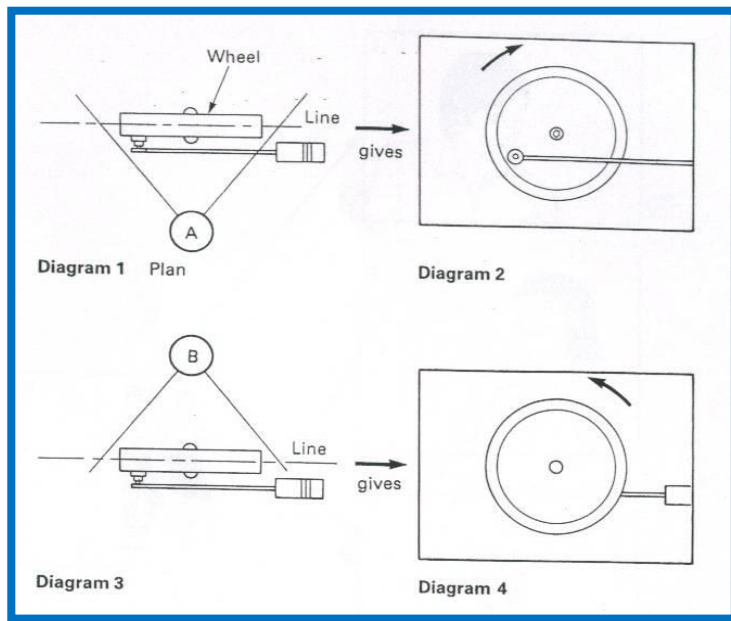
ภาพที่ 40 พยายามเลือกภาพที่ใช้ Tracking ดีกว่า zoom



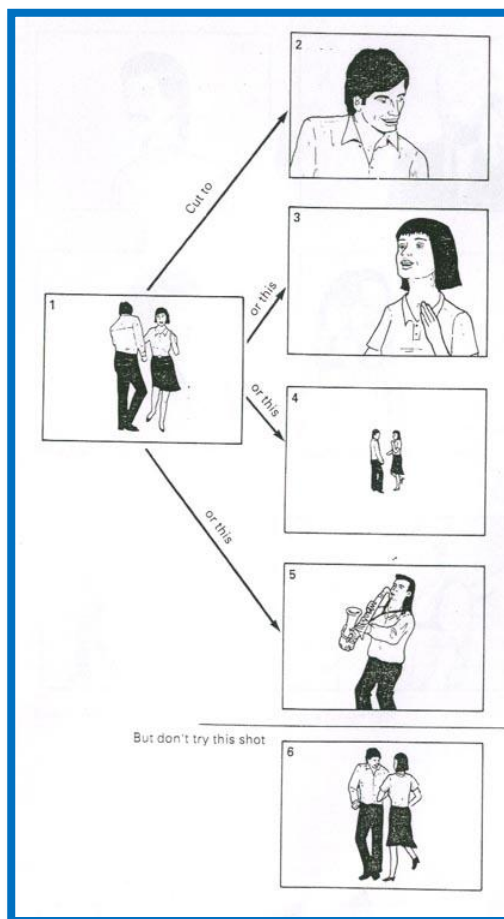
ภาพที่ 41 เวลาตัด pan shot ให้ใช้ภาพคนที่เดินไปในทิศทางเดียวกัน



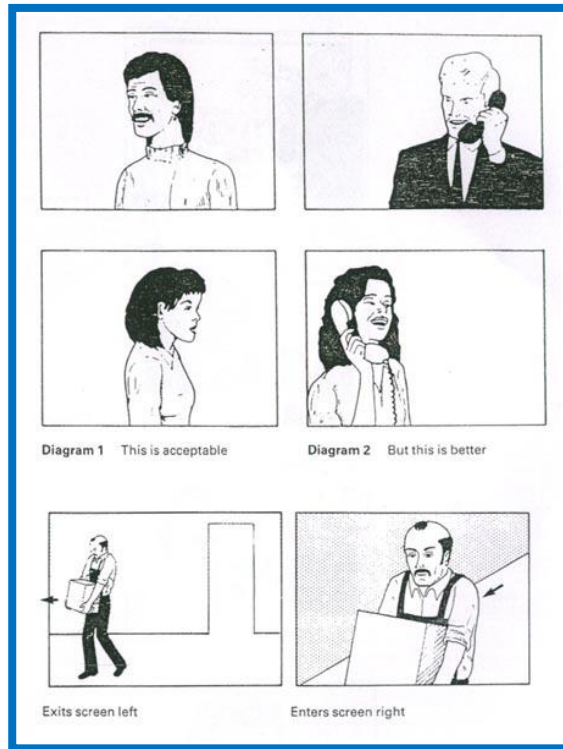
ภาพที่ 42 เวลาตัด pan, track อย่าตัดไปที่ภาพนิ่ง



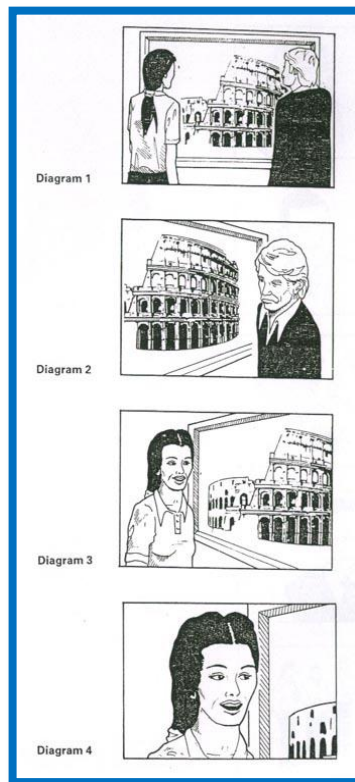
ภาพที่ 43 อย่าข้าม line 180



ภาพที่ 44 เวลาตัด 2 shot อย่าตัดไปภาพ 2 shot ของวัตถุเดิม



ภาพที่ 45 เวลาตัดภาพคุยโทรศัพท์ ให้ตัวละครอยู่คนละฝั่งกัน

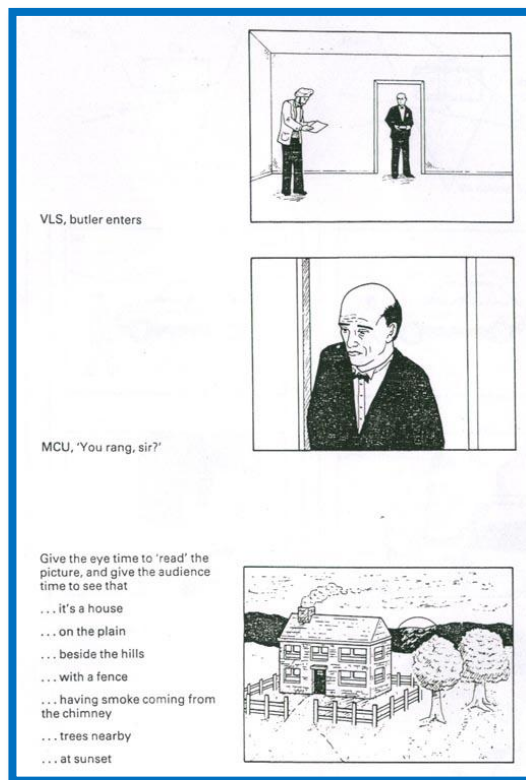


ภาพที่ 46 อย่าตัดภาพที่จุดสนใจเดียวกัน

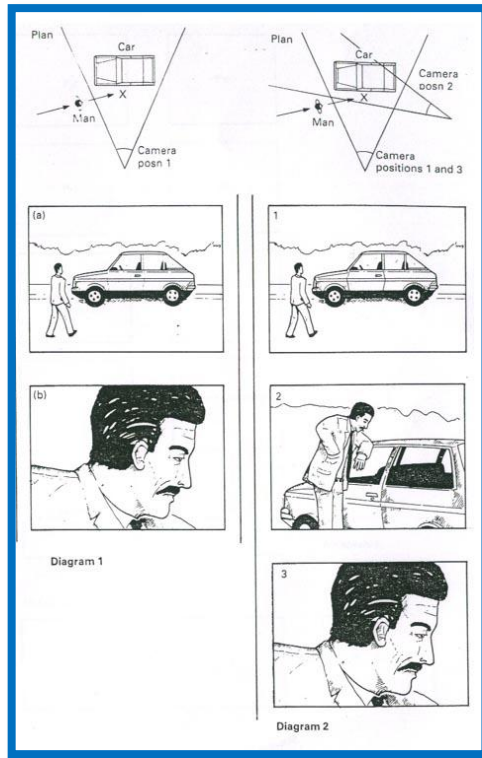




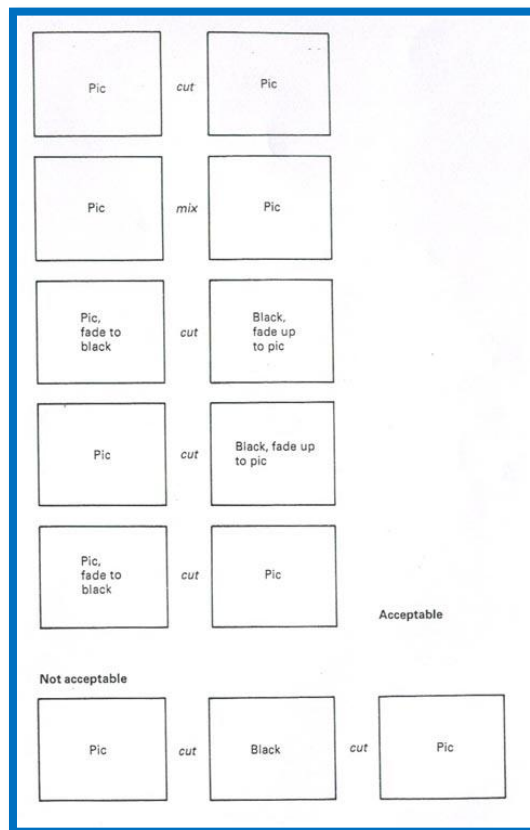
ภาพที่ 47 เมื่อใช้ภาพ CU ติด ๆ กัน แล้วควรตัดกลับมาที่ภาพ LS



ภาพที่ 48 เมื่อตัดเข้าฉาก (Scene) ใหม่ให้ใช้ภาพ LS



ภาพที่ 49 หลักเลี่ยงการตัดจากภาพ LS มาภาพ CU ของตัวละครเดิมทันที



ภาพที่ 50 อย่าตัดเข้าภาพดำทันที

## บรรณานุกรม

- คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (2553?). *Proposal*. (เอกสารประกอบการสอน). สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. จาก [http://www.dusit.ac.th/~msportfolio/public/adviser/168/Proposal\\_new.ppt](http://www.dusit.ac.th/~msportfolio/public/adviser/168/Proposal_new.ppt)
- ปิยะศนัย วิเศษชัย. (2559). *ขั้นตอนการผลิต (Production)*. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2559. จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com>
- เพ็ญนิดา ไชยสายัณห์. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)*. สืบค้นวันที่ 28 มีนาคม 2559. จาก <http://www.pattani.go.th/plan56/doc1.pdf>
- เรวดี จุลรอด. (2559). ความหมายการฝึกอบรม. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. จาก <https://www.gotoknow.org/posts/189416>
- สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน. (2557). *เอกสารประกอบหลักสูตรการผลิตหนังสือเพื่อการเรียนรู้ โครงการยกระดับบุคลากรครูและนักเรียนด้านการนำเทคโนโลยีสารสนเทศสู่การปฏิรูปกระบวนการเรียนการสอน*. (เอกสารประกอบการอบรม). กรุงเทพฯ: สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน.
- อัจฉริยะ จารุพันธ์. (2554). *การเขียนบทวิดิทัศน์ (Script Writing)*. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. จาก <http://arjchariya-filmschool.blogspot.com/2011/08/day-1-pre-production.html>
- อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2556). *สตอรี่บอร์ด (Storyboard)*. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2559. จาก <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/การเขียน-story-board-Director-Piak>.
- Director-Piak. (2555). *ผู้กำกับกับการคัดเลือกนักแสดง*. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2559. จาก <http://www.oknation.net/blog/director-piak/2012/12/06/entry-1>
- PHENOMENA. (2559). *Casting director แคสติ้ง ไดเรกเตอร์*. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2559. จาก [http://blog.pheno.com/v2/page\\_castingdirector.php](http://blog.pheno.com/v2/page_castingdirector.php)

## คณะผู้จัดทำ

### คู่มือหลักสูตรการพัฒนาเทคนิคการฝึกอบรมด้วย Video Training ระดับสูง

#### ที่ปรึกษา

นายการุณ สกุลประดิษฐ์	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายพะโยม ชิณวงศ์	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายบุญรักษ์ ยอดเพชร	ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

#### คณะทำงาน

##### สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

นายสมเกียรติ สรรคพงษ์	ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นางทองทิพย์ ไคนชัยภูมิ	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นายสุตศาสตร์ รวดเร็ว	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นางอังสนา ม่วงปลอด	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นางอภันตรี อมราพิทักษ์	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นางสาวพรรณมณี ชูเชาวน์	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
ว่าที่ ร.ต.หญิงสิริพันธ์ สอนภักดี	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นางสุพิชฌาย์ วงศ์สัมพันธ์ชัย	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

##### สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

ว่าที่ ร.ต.วรานัฐรักษ์ เหลืองสด	โรงเรียนวัดตะคร้อเอน	สพป. กาญจนบุรี เขต 2
นายวิวัฒน์ การมงคล	โรงเรียนบ้านเนินพลับหวาน	สพป. ชลบุรี เขต 3
นายจตุรงค์ ลิ่มโพธิ์ชัย	โรงเรียนบ้านห้วยกุ่ม	สพป. ชัยภูมิ เขต 1
นางสาวบุญรัตน์ สุวิชา	โรงเรียนรัฐราษฎร์อุปถัมภ์	สพป. เชียงใหม่ เขต 3
นายกฤษดา จำปามูล	โรงเรียนบ้านมุกมันโนนอุดมสามัคคี	สพป. นครราชสีมา เขต 6
นายปิยวัฒน์ ยศคำลือ	โรงเรียนบ้านดอนไผ่	สพป. นครราชสีมา เขต 6
นายรัตนศักดิ์ เชื้อนระนะ	โรงเรียนบ้านไร่	สพป. น่าน เขต 2
นายสุทธิเดช สุวรรณลา	โรงเรียนวัดบัวขวัญ	สพป. ปทุมธานี เขต 1
นางกัญจนา มีศิริ	โรงเรียนชุมชนบ้านโกชนัน	สพป. เพชรบูรณ์ เขต 3
นางจุลี บุมาลี	โรงเรียนอนุบาลลำพูน	สพป. ลำพูน เขต 1
นายตฤพล คำพา	โรงเรียนบ้านนาข้าว	สพป. เลย เขต 1
นายศรีทัศน์ วิรัสวา	โรงเรียนอนุบาลสกลนคร	สพป. สกลนคร เขต 1
นางสาวนิภาพร แสนเมือง	โรงเรียนอนุบาลสกลนคร	สพป. สกลนคร เขต 1

##### สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

นายธานีวิทย์ กิตติพิงค์	โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์	สพม. เขต 3
นายวุฒิพงษ์ การุณ	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปทุมธานี	สพม. เขต 4
นางสาววรรรณ เจริญทอง	โรงเรียนปิยะบุตร	สพม. เขต 5
นางสาวเกศินี เพ็ชรรุ่ง	โรงเรียนบ้านนา “นายกพิทยากร”	สพม. เขต 7
นายนวัช ปานสุวรรณ	โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา 3	สพม. เขต 9
นางสาวชลธิดา ดวงงามยิ่ง	โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา	สพม. เขต 10

นายวรวิทย์ ไชยวงศ์คต	โรงเรียนเจริญศิลป์ศึกษา “โพธิ์คำอนุสรณ์”	สพม. เขต 23
นายพีระวัฒน์ ศรีธรรมมา	โรงเรียนบ้านม่วงพิทยาคม	สพม. เขต 23
นายชัยมงคล ขำคม	โรงเรียนแวงพิทยาคม	สพม. เขต 23
นางสาวสุกัญญา สีหาโกชน์	โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร	สพม. เขต 24
นายไชยวัฒน์ วิเชียรไชย	โรงเรียนดงบังพิสัยนวการนุสรณ์	สพม. เขต 26
นายศตภิชช์ ไกรศรี	โรงเรียนกันทรารมณีน	สพม. เขต 28
นางกฤติยา ศรีริ	โรงเรียนภัทรบพิตร	สพม. เขต 32
นายณัฐพงษ์ บุญปอง	โรงเรียนพลับพลาชัยพิทยาคม	สพม. เขต 32
นายขวัญชัย เจริญเนตร	โรงเรียนอุดมอักษรพิทยาคม	สพม. เขต 32
นายนรินทร์ อนงค์ชัย	โรงเรียนเทพอุดมวิทยา	สพม. เขต 33
นายธัญวัฒน์ กาบคำ	โรงเรียนสา	สพม. เขต 37
นายจรรยา เตือนกุล	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม	สพม. เขต 39
นายกนกภัณธ์ สุวรรณ	โรงเรียนบ้านไร่วิทยา	สพม. เขต 42

#### คณะบรรณาธิการ

นายสมเกียรติ สรรคพงษ์	ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นางทองทิพย์ ไคน์ชัยภูมิ	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นางอังสนา ม่วงปลอด	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นางอภันตรี อมราพิทักษ์	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
ว่าที่ ร.ต.หญิงสิริพันธ์ สอนภักดี	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นางสาวพรรณมณี ชูชาวน	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นางสาวสุพิชฌาย์ วงศ์สัมพันธ์ชัย	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	
นายสิริรัฐ กาญจนโพธิ์	โรงเรียนบ้านวังเกษตร	สพป. อุทัยธานี เขต 1
นายรัตนศักดิ์ เชื้อนระนะ	โรงเรียนบ้านไร่	สพป. น่าน เขต 2
นายวรวิทย์ ไชยวงศ์คต	โรงเรียนเจริญศิลป์ศึกษา “โพธิ์คำอนุสรณ์”	สพม. เขต 23
นายณัฐพงษ์ บุญปอง	โรงเรียนพลับพลาชัยพิทยาคม	สพม. เขต 32
นายธัญวัฒน์ กาบคำ	โรงเรียนสา	สพม. เขต 37
นางสาววิมลรัตน์ กาญจนโพธิ์	โรงเรียนวิทยานุกูลนารี	สพม. เขต 40

#### เลขานุการโครงการ

ว่าที่ ร.ต.หญิงสิริพันธ์ สอนภักดี	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
-----------------------------------	-----------------------------------

#### ออกแบบปก

นายรัตนศักดิ์ เชื้อนระนะ	โรงเรียนบ้านไร่	สพป. น่าน เขต 2
--------------------------	-----------------	-----------------

#### จัดรูปเล่ม

นายณัฐพงษ์ บุญปอง	โรงเรียนพลับพลาชัยพิทยาคม	สพม. เขต 32
-------------------	---------------------------	-------------

#### จัดพิมพ์ต้นฉบับ

นางสาวพรรณมณี ชูชาวน	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
ว่าที่ ร.ต.หญิงสิริพันธ์ สอนภักดี	สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน





สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ