

เทคนิคและกลวิธีในการผลิตสื่อ

**อดีตที่ผ่าน**

**ประกอบการสอน**



**มนตรี โคตรคันทา**

งานโสตทัศนศึกษา โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช  
อุบลราชธานี ☎(045) 254626, 262195 Fax : 262193

เอกสารวิชาการงานโสตทัศนศึกษา เล่มที่ 2/2539

# คำนำ



การจัดการเรียนการสอนให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด ประหยัดทั้งเวลาและแรงงาน เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในยุคโลกไร้พรมแดนเช่นปัจจุบัน เพราะมีสรรพวิทยา เทคโนโลยี และความก้าวหน้าต่าง ๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทุกวินาทีที่โลกหมุนไป ครูผู้สอนจะต้องปรับตัวเพิ่มกลวิธีในการถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียนให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง สื่อการเรียนการสอนจึงเข้ามามีบทบาทในการช่วยครูในการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ผู้เรียน เป็นเครื่องมือช่วยทุ่นแรง ประหยัดเวลาและถ้อยคำในการอธิบาย ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจศึกษาเนื้อหาและทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว สื่อการเรียนการสอนมีมากมายหลายชนิด ทั้งสื่อการเรียนง่าย ๆ ธรรมดา และสื่อที่ใช้เทคโนโลยีในการผลิตและนำเสนอ เช่น ของจริง หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ สไลด์ ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ แผ่นภาพโปร่งใส คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น ไม่มีสื่อการเรียนชนิดใดที่มีคุณค่ามากกว่าสื่ออื่น ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชา สถานการณ์และความรู้เดิมของผู้เรียน ครูมีหน้าที่เลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาวิชาที่สอน

"วิดิทัศน์" เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีการเลือกนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะตัวเครื่องมือ (Hardware) มีใช้กันแพร่หลายทั่วไปและราคาลดต่ำลงมาก แต่ตัวสื่อ (Software) ที่ใช้สำหรับเป็นสื่อการสอนเองกลับมีน้อยมาก ที่หาได้ก็มักจะไม่ตรงกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จึงเกิดแนวความคิดว่า ครูควรจะผลิตสื่อวิดิทัศน์ขึ้นใช้เองเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว การผลิตสื่อวิดิทัศน์ขึ้นใช้เองไม่ใช่เรื่องยากหากครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในเทคนิคและกลวิธีต่าง ๆ อย่างถ่องแท้ และมีเครื่องมือในการผลิต ประกอบกับการฝึกฝนสร้างทักษะเพิ่มอีกบ้างเล็กน้อย

เอกสาร "เทคนิคและกลวิธีในการผลิตสื่อวิดิทัศน์ประกอบการสอน" เล่มนี้ ผู้เขียนมีความตั้งใจเขียนขึ้น เพื่อช่วยเหลือเพื่อนครูในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ประเภทวิดิทัศน์ให้ประสบผลสำเร็จ เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อวิดิทัศน์ให้แพร่หลายออกไป ด้วยเครื่องมือพื้นฐาน (Homeuse) ที่หาได้ทั่วไปในราคาที่ไม่สูงนักและโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาสามารถจัดหามาใช้ได้ อันจะส่งผลให้การพัฒนาศึกษาของชาติประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และนโยบายการปฏิรูปการศึกษาต่อไป

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดอุบลราชธานี (ศนอ.) บริษัท ชิว - เนชั่นแนล จำกัด ที่ได้ให้โอกาสในการเข้าร่วมสัมมนาการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา การใช้กล้องและเครื่องมือผลิตสื่อวีดิทัศน์ และขอขอบพระคุณ คุณจรรยาศักดิ์- สุขวัฒน์ ผู้ให้ความรู้และเทคนิคในการถ่ายภาพ/ลำดับภาพ การเขียนบทโทรทัศน์อย่างมืออาชีพแก่ผู้เขียนอย่างละเอียดถี่ถ้วน รวมทั้งคณาจารย์วิทยากรท่านอื่น ๆ ที่ได้ให้ความรู้ทั้งโดยตรงและโดยอ้อมแก่ผู้เขียนตลอดมา

แม้จะได้ตรวจสอบปรับปรุงเอกสารเล่มนี้หลายครั้งแล้วก็ตาม หากยังมีข้อผิดพลาดบกพร่องในส่วนใดส่วนหนึ่งในเอกสารเล่มนี้ ผู้เขียนขอขอบพระคุณล่วงหน้าในการชี้แนะข้อผิดพลาดบกพร่องนั้น รวมทั้งข้อเสนอแนะอันจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสาร "เทคนิคและกลวิธีในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน" เล่มนี้ จะอำนวยความสะดวกให้กับครู-อาจารย์ที่สนใจผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเองให้ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหวังทุกประการ ได้สื่อการเรียนมีคุณภาพไว้ใช้ประโยชน์ต่อไป

มนตรี โคตรคันทา

สิงหาคม 2539

ที่ทำงาน : ☎(045) 254626, 262195

บ้านพัก : ☎(045) 262199

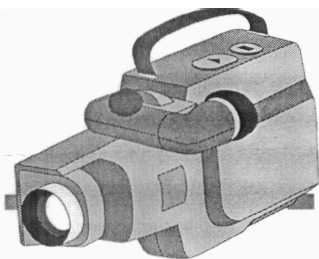
# สารบัญ

บทที่ 1	โทรทัศน์... ประวัติและวิวัฒนาการ .....	1
	ระบบโทรทัศน์ .....	2
	โทรทัศน์ในประเทศไทย .....	4
	ประเภทของรายการโทรทัศน์ .....	7
บทที่ 2	รูปแบบรายการและการเขียนบทวิดีโอทัศน์ .....	9
	วิดีโอทัศน์เพื่อการสอน (Instructional Video Program) .....	9
	การวางแผนการผลิต .....	10
	คุณสมบัติของนักเขียนบทโทรทัศน์ที่ดี .....	18
	การเขียนบทโทรทัศน์ .....	18
	ประเภทของบทโทรทัศน์ .....	19
	ลำดับขั้นตอนการเขียนบทโทรทัศน์ .....	20
	หลักสำคัญในการเขียนบทที่ดี .....	22
บทที่ 3	การเตรียมการเพื่อการผลิตวิดีโอทัศน์ .....	23
	การเตรียมการเพื่อการถ่ายทำ .....	23
	การผลิตรายการ .....	24
	การประเมินผล .....	27
	ภาษาของผู้กำกับรายการโทรทัศน์ .....	28
	ภาษาของภาพ .....	28
	มุกก๊อ้ง .....	31
	ทิศทางการเคลื่อนที่ของก๊อ้ง .....	32
	การจัดท่าทางและการจับถือก๊อ้ง .....	37

<b>บทที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพ</b> .....	<b>39</b>
การเปลี่ยนภาพ (TRANSITION DEVICES) .....	39
การประกอบภาพ (FRAMING).....	41
แสงกับการสร้างบรรยากาศ .....	42
มุมกล้องที่สามารถช่วยให้เกิดความลึก .....	42
ลักษณะภาพที่ต้องให้ความระมัดระวังไม่ให้เกิดความผิดพลาด .....	43
เทคนิคและกลวิธีการตัดต่อลำดับภาพ .....	45
ชนิดและระบบของวีดิทัศน์.....	46
เครื่องมือสำหรับการตัดต่อ .....	49
แผนผังการต่อเครื่องมือและอุปกรณ์ตัดต่อลำดับภาพวีดิทัศน์ .....	50
เครื่องมือและอุปกรณ์ตัดต่อแบบ A/B Roll Editing .....	51
<b>บทที่ 5 เทคนิคการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์</b> .....	<b>53</b>
กฎแจขไขสู่ความสำเร็จของนักตัดต่อรายการ .....	53
ภาพโดด.....	54
ตัดไปยัง .....	54
ตัดเข้าไป.....	55
ข้อทปฏิบัติรียาได้ตอบ .....	56
เส้นร้อยแปดสิบองศา .....	57
ความต่อเนื่องของฉากหน้า/ฉากหลัง.....	57
ตัดระหว่างแอคชัน .....	58
เข้าสะอาด & ออกสะอาด .....	59
เคล็ดลับของกลวิธี.....	60
กลวิธีในการตัดต่อ.....	61
<b>C.O.P.E.</b> .....	62
โปร่งใส ชัดเจน .....	62
การจัดเรียงลำดับ .....	63
ช่วงจังหวะ .....	64

การขำเน้น .....	64
การถ่ายแบบวางแผน .....	66
การเปลี่ยนภาพแบบเสาะหา .....	67
การตัดต่อโดยใช้ลักษณะของภาพ .....	68
----- องค์ประกอบของภาพ .....	68
กฎสามส่วน .....	68
ความสมดุลย์แบบ INFORMAL .....	69
ความสมดุลย์แบบ FORMAL .....	69
เส้นสายตา .....	70
เส้นนำสายตา .....	70
สีสันและพื้นที่ว่าง .....	70
คำแนะนำเบื้องต้นสำหรับการบันทึกภาพเพื่อให้ง่ายในการตัดต่อ .....	71
บัญญัติ 17 ประการของตากล้องมืออาชีพ .....	71

บรรณานุกรม .....	74
------------------	----





**ค.ศ. 1926** บริษัท Bell Telephone Company แห่งสหรัฐอเมริกา สามารถส่งภาพและเสียงโดยระบบวิทยุได้ไกลกว่า 30 ไมล์

ต่อมา ส่งสัญญาณโทรทัศน์โดยระบบใช้สายเคเบิลโทรศัพท์ จากนิวยอร์กไปออลิงตัน เป็นระยะทาง 280 ไมล์ได้

**Baird** ชาวอังกฤษ สามารถส่งภาพจากลอนดอนไปยังเมืองกลาสโกว์เป็นระยะทาง 340 ไมล์ โดยใช้สายเคเบิลโทรศัพท์

**ค.ศ. 1936** ได้มีการคิดดัดแปลงโทรทัศน์โดยใช้ระบบไฟฟ้าขึ้น จอห์น โลกี เบิร์ดสร้างกล่องระบบดรัมหมุน (A Rotating Drum) และถ่านที่ไวต่อแสงสร้างภาพที่หายากๆ ซึ่งมีแนวเส้นสร้างภาพแค่ 30 เส้นขึ้นมา

ภายหลังอีก 20 ปีต่อมา จึงได้มีกล่องที่มีหลอดรับภาพที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ แบบ Orthicons ออกมา แม้มันจะให้ภาพที่ดีขึ้นมาก แต่จำเป็นต้องอาศัยเลนส์ขนาดมหึมาไฟกัสภาพและมีอายุใช้งานเฉลี่ยเพียง 100 ชั่วโมง อีกทั้งปฏิกิริยาต่อสีแดงก็แย่มาก ถึงขนาดต้องให้ผู้แสดงทาลิปสติกสีดำ

หลังจากนั้นโทรทัศน์ก็มีวิวัฒนาการเรื่อยมาเป็นลำดับ สามารถส่งด้วยระบบไมโครเวฟทั้งภาพขาวดำและสีผ่านดาวเทียมเผยแพร่ไปทั่วโลก อุปกรณ์ต่างๆ ถูกย่อขนาดให้เล็กลงอยู่ในอุ้งฝ่ามือเท่านั้น

# ระบบโทรทัศน์



โทรทัศน์ยุคแรกเป็นเพียงภาพเคลื่อนไหวขาวดำหายับ ๆ จนกระทั่งได้มีการพัฒนาระบบการส่งออกอากาศและกล้องโทรทัศน์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จนแตกแขนงออกเป็นระบบต่าง ๆ มากมาย ซึ่งในแต่ละประเทศก็มีการนำเอาระบบโทรทัศน์มาใช้แตกต่างกันออกไป

โทรทัศน์แบ่งตามสีของภาพ (COLOUR) ได้ 2 ระบบ คือ

## 1. โทรทัศน์สีเดียว (Monochrome Television)

เป็นระบบที่ให้สีปรากฏบนจอภาพแบบโมโนโครม จากสว่างไปมืด จากสีขาวจัดไปสีดำจัดเพียงสีเดียว

## 2. โทรทัศน์สี (Colour Television)

เป็นระบบที่ให้สีตามธรรมชาติของทุกสี โดยอาศัยการผสมกันของแม่สีของแสงได้แก่ สีแดง (RED) สีเขียว (GREEN) และสีน้ำเงิน (BLUE) หรือที่เรียกกันว่า สี R-G-B

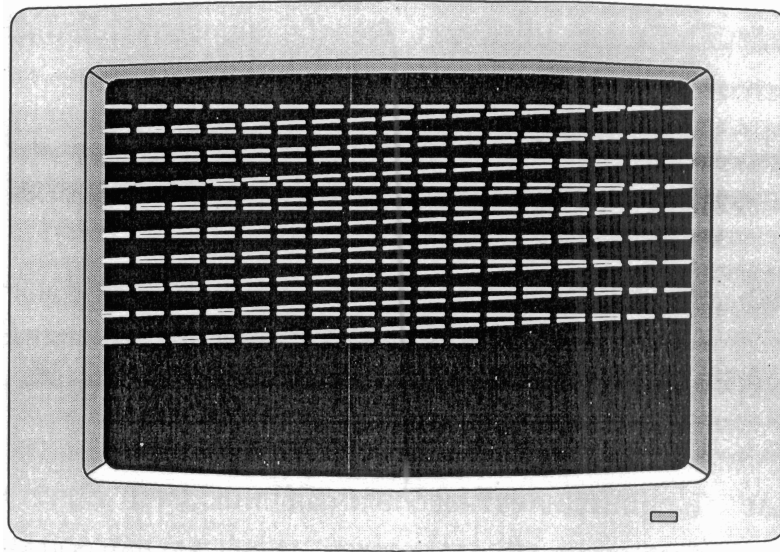
โทรทัศน์แบ่งตามเส้นสร้างภาพ (SCANNING) ได้ 2 ระบบหลัก คือ

1. ระบบ 525 เส้น สหรัฐอเมริกาเป็นผู้ริเริ่มระบบ โดยมี องค์การ FCC (Federal Communication Commission) เป็นผู้ควบคุมและกำหนดมาตรฐาน (ระบบภาพขาวดำ เรียกว่า EIA, ระบบภาพสีเรียกว่า NTSC)
2. ระบบ 625 เส้น เยอรมันเป็นผู้ริเริ่มและแพร่กระจายไปทั่วยุโรป โดยมี CCIR (Commission Consultant of International Radio) เป็นผู้ควบคุมและกำหนดมาตรฐาน (ระบบภาพขาวดำเรียกว่า CCIR, ระบบภาพสีเรียกว่า PAL, SECAM)

เส้นสร้างภาพ (Scanning) หมายถึง ในเวลา 1 วินาที บนจอโทรทัศน์จะมีการกวาดลำอิเล็กตรอน เพื่อสร้างภาพตามแนวนอนเป็นเส้นตรง ตามจำนวนเส้นของระบบที่ใช้ (525 หรือ 625 เส้น) โดยปืนอิเล็กตรอน (Electron Gun) ของหลอดภาพ

ภาพที่ส่งมายังโทรทัศน์นั้นประกอบด้วยภาพนิ่งจำนวนหลายชุด เช่นเดียวกับกับฟิล์มภาพยนตร์จึงจะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ โทรทัศน์จะมีภาพนิ่งจำนวน 25-30 ชุดใน 1 วินาที (ฟิล์มภาพยนตร์ มี 24 ชุดใน 1 วินาที) SECAM เป็นระบบที่คิดค้นโดยชาวฝรั่งเศส





ภาพแสดงการยิงลำอิเล็กตรอนกวาดเป็นเส้นสร้างภาพให้ปรากฏบนจอ

จำนวนเส้นสร้างภาพบนจอโทรทัศน์ ในปัจจุบันได้พัฒนาขึ้นไปอีกเป็นระบบที่เรียกว่า HDTV (High Density Television) ซึ่งมีความคมชัดละเอียดมากจำนวนเส้นมากกว่า 1,000 เส้น แต่มาตรฐานยังแตกต่างกันอยู่ และยังไม่สามารถใช้ร่วมกับระบบเดิมได้ (Compatible) อย่างไรก็ตามในอนาคตอันใกล้นี้ ระบบ HDTV ก็คงจะมีการพัฒนาจนเป็นผลสำเร็จและนำมาใช้งาน ออกอากาศได้

โทรทัศน์สียังแบ่งย่อยออกเป็นอีกหลายระบบ เช่น

- NTSC** ระบบสีโทรทัศน์ระบบแรกของโลก มีต้นกำเนิดอยู่ในสหรัฐอเมริกา โดย บริษัท RCA ในปี ค.ศ.1954 ต่อมาแพร่หลายไปยังแคนาดา เม็กซิโกและญี่ปุ่น NTSC ย่อมาจาก National Television Systems Committee จุดอ่อนของระบบนี้อยู่ที่ความผิดเพี้ยนของสีแตกต่างไปจากธรรมชาติอยู่เสมอ จนได้รับการแปลงชื่อเสียใหม่เป็น “Never The Same Color” และที่ตัวเครื่องรับจะต้องมีปุ่มปรับควบคุมสีอยู่ด้วย เสมอ
- PAL** ระบบสีที่คิดค้นโดย Dr. Walter Bruch แห่งบริษัท Telefunken ของเยอรมัน เป็นระบบที่มีความซับซ้อนมากแต่ให้ภาพที่ดีเยี่ยมที่สุด มีการใช้มากในทวีปยุโรปรวมทั้งในประเทศไทยด้วย ระบบ PAL ย่อมาจาก Phase Alternating Line
- SECAM** เป็นระบบที่คิดค้นขึ้นโดยชาวฝรั่งเศส มีความคล้ายคลึงกับระบบ PAL แต่มีความคมชัดของภาพสู้ระบบ PAL ไม่ได้ มีใช้กันมากในประเทศฝรั่งเศส และประเทศในยุโรปตะวันออก รัสเซีย และพันธมิตรในกลุ่ม SECAM ย่อมาจาก Sequential Couleur A' Memoire

ระบบโทรทัศน์สีในทั้ง 3 ระบบที่กล่าวมา ยังอาจมีการแยกย่อยลงไปอีกในเรื่องของรายละเอียดในการแยกสีและการสร้างภาพ เช่น

- ระบบ PAL** ก็อาจมี PAL A, B, I, M, N แต่ในประเทศไทยใช้ PAL B หรือ PAL Standard (PAL M เป็นการผสมกันระหว่างระบบสี PAL และ NTSC แต่มีค่าอัตราส่วนของระบบ PAL มากกว่า)
- ระบบ NTSC** จะมี NTSC 3.58 เป็นระบบของการส่งสัญญาณออกอากาศจากสถานีส่งไปยังเครื่องรับ ตามบ้าน NTSC 4.43 จะเป็นการผสมกันของระบบสี NTSC และ PAL โดยมีอัตราส่วนของระบบ NTSC มากกว่า จะพบในเครื่องเล่นเทปบันทึกภาพ (Video) หรือเครื่องเลเซอร์ดิสก์ (Laser Disc)
- ระบบ SECAM** ในกลุ่มประเทศตะวันออกกลางจะมีลักษณะเฉพาะ เรียกว่า MESECAM ซึ่งจะต่างจากระบบ SECAM มาตรฐาน MESECAM ย่อมาจาก Middle East SECAM ส่วนใหญ่ เราจะพบเห็นระบบนี้ในเครื่องเล่นเทปบันทึกภาพที่มี 2 ระบบในเครื่องเดียวกัน (PAL & SECAM)

## โทรทัศน์ในประเทศไทย

- 24 มิถุนายน 2498 จัดตั้งสถานีวิทยุโทรทัศน์ขึ้นในประเทศไทย โดย บริษัท ไทยโทรทัศน์ จำกัด นับเป็นแห่งที่ 3 ของเอเชีย ภายหลังญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์ ต่อมายุติกิจการเปลี่ยนเป็น “องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย (อ.ส.ม.ท.)” ยุคแรกเป็นการแพร่ภาพขาว-ดำ เรียกว่า สถานีโทรทัศน์ ช่อง 4 บางขุนพรหม
- 25 มกราคม 2501 กองทัพบก จัดตั้งสถานีโทรทัศน์ของกองทัพบก แพร่ภาพออกอากาศระบบขาว-ดำ ทางช่อง 7
- กรมประชาสัมพันธ์ จัดตั้งสถานีโทรทัศน์ในต่างจังหวัดขึ้นดังนี้
  - ภาคเหนือ ช่อง 8 ลำปาง
  - ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ช่อง 5 ขอนแก่น
  - ภาคใต้ ช่อง 7 สุราษฎร์ธานี
  - ช่อง 9 ภูเก็ต
  - ช่อง 10 หาดใหญ่แพร่ภาพออกอากาศในระบบ ขาว-ดำ
- 2510 จัดตั้งสถานีโทรทัศน์สีแห่งแรกของประเทศ ออกอากาศเป็นระบบสี PAL 625 เส้น (หลังจากเยอรมันค้นคิดได้ไม่ถึงปี) เรียกสถานีใหม่นี้ว่า สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

สถานีโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 7 (ขาว - ดำ) เดิม เปลี่ยนเป็น สถานีโทรทัศน์  
กองทัพบกช่อง 5 ในภายหลังได้เปลี่ยนระบบการออกอากาศเป็นระบบสี PAL  
เช่นเดียวกัน

2511 ได้มีการถ่ายทอดสดรายการโทรทัศน์ข้ามทวีปมายังประเทศไทยได้เป็นครั้งแรก  
โดยการใช้ดาวเทียมอินเทลแซท ซึ่งเป็นการกล่าวปราศรัยของนายกรัฐมนตรีนอง  
ไทยจากกรุงวอชิงตันดีซี ประเทศสหรัฐอเมริกา ใช้เวลาถ่ายทอดนาน 27 นาที

2513 มีการจัดตั้งสถานีโทรทัศน์สี ช่อง 3 (อ.ส.ม.ท.) และมีการจัดตั้งสถานีโทรทัศน์  
สีช่อง 9 (อ.ส.ม.ท.) เพิ่มขึ้นมาอีก

2518 มีสถานีโทรทัศน์ในกรุงเทพมหานคร 4 สถานี รวม 5 ช่องคือ ช่อง 3 สี, ช่อง 4  
ขาว-ดำ, ช่อง 5 สี, ช่อง 7 สีและช่อง 9 สี ต่อมา ช่อง 4 ขาว-ดำ ถูกยุบไป จึง  
เหลือเพียง 4 ช่อง

ในส่วนภูมิภาค ยังคงมีสถานีโทรทัศน์ของกรมประชาสัมพันธ์อยู่จำนวน 5 ช่อง  
เท่าเดิม (ขาว-ดำ)

การพัฒนาในวงการโทรทัศน์ยังคงก้าวหน้าต่อไปไม่หยุดยั้ง จะเห็นได้ว่า  
สถานีโทรทัศน์ในกรุงเทพมหานคร มี 4 สถานี ของ 2 หน่วยงาน คือ  
องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย (อ.ส.ม.ท.) มีสถานีโทรทัศน์สี  
ช่อง 3 และช่อง 9 (โดย ช่อง 3 ให้เอกชนคือ บริษัท บางกอกเอนเทอร์เทนเมนท์  
จำกัด เข้าดำเนินการ)

กองทัพบก มีสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 5 และ ช่อง 7 (โดยช่อง 7 ให้  
เอกชน คือ บริษัท กรุงเทพวิทยุและโทรทัศน์ จำกัด เข้าดำเนินการ)

2521 สถานีโทรทัศน์สีช่อง 3 นับเป็นสถานีแรก ที่มีการนำเสนอรายการ “ข่าวต่าง-  
ประเทศผ่านดาวเทียม” โดยการรับข่าวมาจาก สำนักข่าววิสนิวส์ (VISNEWS)  
กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ ผ่านดาวเทียมอินเทลแซท

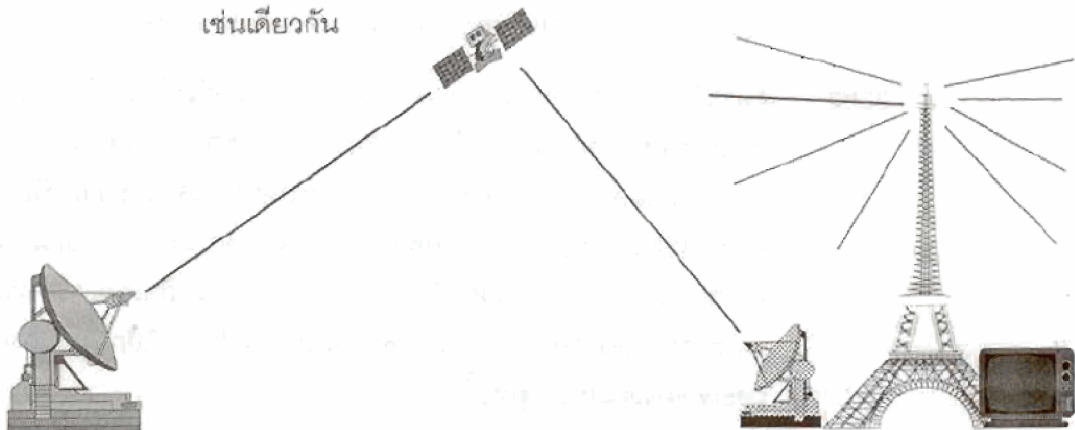
2522 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7 ได้จัดสร้างสถานีเครือข่ายในต่างจังหวัดขึ้น  
โดยเช่าช่องทรานสปอนเดอร์ดาวเทียมปาลาปา ของประเทศอินโดนีเซีย ได้ทำ  
การถ่ายทอดสัญญาณจากสถานีแม่ในกรุงเทพมหานคร ไปยังสถานีเครือข่ายใน  
ต่างจังหวัดและถ่ายทอดรายการสดจากต่างจังหวัดเข้ามายังสถานีแม่ในกรุงเทพฯ  
ทำให้เกิดการแข่งขันของสถานีต่าง ๆ ทั้งในด้านการผลิตรายการ การนำเสนอ  
ข่าวสารให้รวดเร็วทันเหตุการณ์ และการขยายเครือข่ายให้กว้างขวางออกไปทั่ว  
ประเทศดังเช่นในปัจจุบันนี้

รัฐบาลได้อนุมัติให้กรมประชาสัมพันธ์ จัดตั้งสถานีโทรทัศน์เพื่อการศึกษาขึ้นอีก 1 สถานี โดยได้รับการช่วยเหลือทั้งด้านงบประมาณและเครื่องมือต่างๆ จากรัฐบาลญี่ปุ่น ออกอากาศแพร่ภาพสีระบบ PAL ใช้ช่องสัญญาณช่องที่ 11 ซึ่งจะเป็นแม่ข่ายให้กับสถานีในส่วนภูมิภาคของกรมประชาสัมพันธ์

ต่อมาได้เปลี่ยนระบบการแพร่ภาพของสถานีโทรทัศน์กรมประชาสัมพันธ์ ในต่างจังหวัดให้เป็นการออกอากาศระบบสี (PAL) แล้วทั้งหมด และยังได้เพิ่มสถานีเครือข่ายครอบคลุมพื้นที่ออกไปทั่วประเทศ ทำการถ่ายทอดสัญญาณผ่านดาวเทียมจากช่อง 11 ในกรุงเทพมหานคร

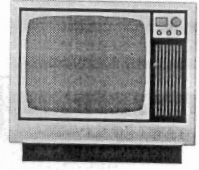
สถานีโทรทัศน์ของกรมประชาสัมพันธ์จะเน้นในการเสนอข่าวสาร ทั้งจากส่วนกลาง และข่าวท้องถิ่นที่ผลิตรายการโดยสถานีลูกข่ายเองในต่างจังหวัด รายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ทั้งของกระทรวงศึกษาธิการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และยังมีรายการปกิณกะบันเทิงบ้างเล็กน้อย

ในปัจจุบันนี้ ประเทศไทยได้มีดาวเทียมสื่อสารเป็นของตนเองคือ ดาวเทียมไทยคม ดังนั้น สถานีโทรทัศน์ทุกช่องในประเทศไทยจึงได้ทำการส่งสัญญาณผ่านดาวเทียมไทยคมไปยังสถานีในส่วนภูมิภาค และมูลนิธิไทยคมได้ร่วมมือกับกรมการศึกษานอกโรงเรียน กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ดำเนินการจัดการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมไทยคม โดยใช้ความถี่ย่าน KU band เพื่อให้การส่งสัญญาณมีความเข้มสูงครอบคลุมพื้นที่ประเทศไทย และสามารถรับสัญญาณจากดาวเทียมได้ด้วยจานรับสัญญาณขนาดเล็ก (ตั้งแต่ 2 ฟุตขึ้นไป) ทำให้การจัดการศึกษาของไทยก้าวไกลไปอีกขั้นหนึ่ง นอกจากนี้ สถาบันการศึกษาอื่น ๆ เช่น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มหาวิทยาลัยรามคำแหง และมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ก็มีโครงการที่จะใช้ประโยชน์จากดาวเทียมไทยคมในการจัดการศึกษา ทั้งการส่งสัญญาณโทรทัศน์ และข้อมูลข่าวสารเช่นเดียวกัน



การผลิตวิทยุทัศน์ประกอบการสอน

## ประเภทของรายการโทรทัศน์



รายการโทรทัศน์ส่วนมากมีลักษณะคล้าย ๆ กัน เช่น เสนอข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง และวิชาการ ฯลฯ แต่ละรายการจะเน้นเนื้อหาใดมากน้อยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของสถานี ดังนั้น ถ้าจะสรุปโดยถือเอาความมุ่งหมายของการออกรายการโทรทัศน์ว่าเน้นหนักในทางใดมาก ก็อาจแบ่งโทรทัศน์ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. โทรทัศน์เพื่อธุรกิจการค้า (Commercial Television หรือ CTV) โทรทัศน์ประเภทนี้มุ่งทางด้านธุรกิจ และการโฆษณากิจการ หรือสินค้าเป็นส่วนใหญ่ มุ่งต่อผู้ชมทุกระดับชั้น ลักษณะของรายการส่วนมากเป็นประเภทบันเทิงสลับการโฆษณา นอกนั้นจะเป็นรายการ ข่าวสาร ความรู้ ศิลปวัฒนธรรมบ้างเล็กน้อย
2. โทรทัศน์เพื่อการศึกษา (Education Television หรือ ETV) รายการโทรทัศน์ประเภทนี้ มีความหมายกว้าง ลักษณะของรายการทุกชนิดที่จัดขึ้นมุ่งที่จะเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้แก่ผู้ชมทั่วไปทุกระดับ เช่น ด้านข่าวสาร และความรู้ด้านต่าง ๆ ทั้งศิลปวัฒนธรรม ประเพณี สังคมวิทยา จิตวิทยา กฎหมาย การพัฒนาประเทศ ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ ไปใช้ในการทำมาหา เลี้ยงชีพ ในบางครั้งอาจจัดบทเรียนเป็นการเฉพาะแก่ผู้ชมบางประเภท หรือบางอาชีพด้วย นอกจากนั้นโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ยังมุ่งเน้นให้ความรู้แก่มวลชนด้วยการชี้แนะส่งเสริม โน้มน้าว ชักจูง ปลุกฝังค่านิยมทางสังคม เพื่อให้ปฏิบัติตัวได้อย่างถูกต้องในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม และเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ
3. โทรทัศน์เพื่อการสอน (Instructional Television หรือ ITV) โทรทัศน์ประเภทนี้ลักษณะของรายการเป็นการสอนบทเรียนต่าง ๆ เป็นรายวิชาในห้องเรียนโดยตรง เนื้อหาตรงตามหลักสูตรมากที่สุด การเรียนการสอนมีลักษณะคล้ายกันกับในห้องเรียนที่มีครูสอนจริง ๆ เช่น รายการเพื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัยรามคำแหง หรือรายการของมหาวิทยาลัยสุโขทัย-ธรรมมาธิราช เป็นต้น

ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนประเภทสื่อวีดิทัศน์ขึ้นใช้เอง เราจะใช้รูปแบบรายการทั้งประเภทที่ 2 โทรทัศน์เพื่อการศึกษา และประเภทที่ 3 โทรทัศน์เพื่อการเรียนการสอน เป็นหลัก ซึ่งจะได้นำไปจนถึงเทคนิควิธีการผลิต เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดตามต้องการ



**S VHS**  
625

**S-VHS Camera/Recorder Systems**

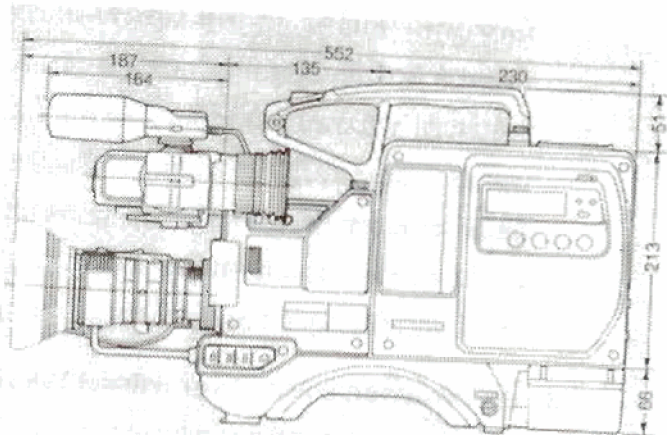
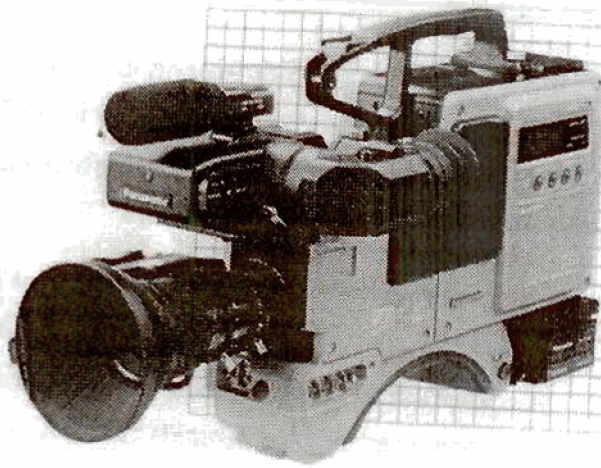
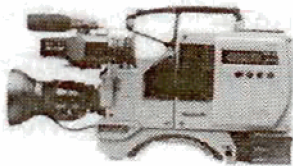
AG-7450 with WV-F350

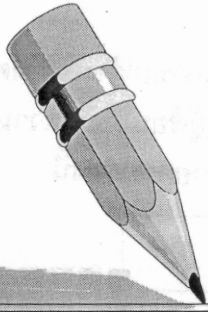


AG-7450 with WV-F250A



AG-7450 with WV-F70A





## รูปแบบรายการและการเขียนบทวีดิทัศน์

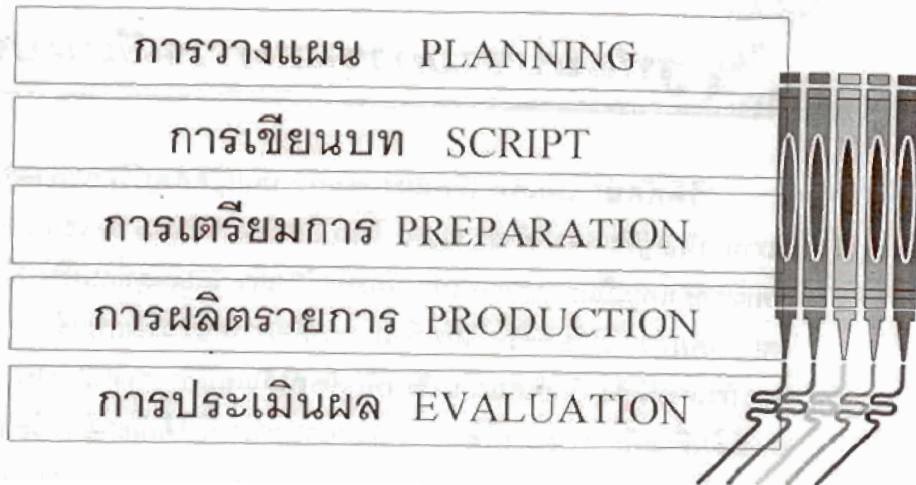
“วีดิทัศน์” เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์วิทยาศาสตร์แห่งราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติมาจากคำว่า video ซึ่งเป็นเครื่องใช้ที่นิยมใช้ เช่นเดียวกับ television ที่มีศัพท์ภาษาไทยเป็นทางราชการว่า “โทรทัศน์” แล้ว โดยเหตุที่คนทั่วไปนิยมเรียกคำว่า video โดยทับศัพท์ว่า วิดีโอ วิดีโอ วิดีโอ จึงสมควรคิดคำไทยขึ้นใช้แทนให้เข้าชุดกับคำ “โทรทัศน์” และถ้าหากมีเสียงใกล้เคียงกับเสียงทับศัพท์ได้โดยมีคำ “ทัศน์” ประกอบด้วยก็จะทำให้มีแนวโน้มที่จะมีการยอมรับได้ง่าย คณะกรรมการฯ จึงได้เลือกคำ “วิดีโอ (viti)” ซึ่งเป็นคำในภาษาสันสกฤต มีความหมายว่า “enjoyment, feast, pleasure, light etc.” มาสมาสกับคำว่า “ทัศน์” ได้รูปคำว่า “วิดีโอทัศน์” แล้วแผลงตัว “ต” เป็นตัว “ติ” (ทำนองเดียวกับคำว่า “บิดา” เป็น “บิดา”) เพื่อให้มีเสียงใกล้เคียงกับคำภาษาอังกฤษยิ่งขึ้นลงรูปเป็น “วิดีโอทัศน์” มีความหมายว่า “เครื่องที่แสดงภาพเพื่อความเพลิดเพลิน”

วิดีโอทัศน์ ทำหน้าที่ได้ทั้งเป็นคำนามและคุณศัพท์ ตัวอย่างที่ใช้เป็นคุณศัพท์ เช่น แถบวิดีโอทัศน์ (video tape) กล้องวิดีโอทัศน์ (video camera) ในกรณีที่ใช้โดด ๆ สามารถเป็นคำนามได้ หมายถึง เครื่องวิดีโอทัศน์ (เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ต่อกับเครื่องรับโทรทัศน์ เพื่อแสดงภาพและเสียง หรืออาจรวมทั้งใช้บันทึกภาพและเสียงลงในแถบวิดีโอทัศน์ด้วยก็ได้) เช่นเดียวกับคำว่า โทรทัศน์ หมายถึง เครื่องรับโทรทัศน์ ก็ได้

### วิดีโอทัศน์เพื่อการสอน (Instructional Video Program)

สื่อวิดีโอทัศน์ เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทอย่างมากในการนำมาใช้ในการประกอบการสอนในชั้นเรียน ใช้ในการฝึกอบรมในสถาบันการศึกษา และหน่วยงานต่าง ๆ ตลอดจนถูกนำมาใช้ในการให้ข่าวสาร ความรู้แก่ประชาชน และพนักงานเจ้าหน้าที่ของบริษัท ห้างร้านต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ในการผลิตสื่อวิดีโอทัศน์เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมนั้น ผู้ผลิตควรจะมีการวางแผนในการผลิต ทั้งนี้เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากว่า ในการผลิตรายการวิดีโอทัศน์นั้นจะต้องอาศัยเทคโนโลยีในการผลิต การลงทุนในการผลิตค่อนข้างสูง ถ้าการผลิตไม่สมบูรณ์ก็จะเป็นการสูญเปล่าทั้งเวลา ความคิด ตลอดจนเงินทองโดยใช่เหตุ

จุดประสงค์หลักของรายการประเภทนี้ คือ การให้ความรู้ทางวิชาการแก่ผู้ชมอย่างตรงไปตรงมาตามเนื้อหาในหลักสูตรทุกประการ เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาต่อผู้เรียนให้เกิดความสนใจอยู่ตลอดเวลาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง ซึ่งพอจะสรุปขั้นตอนในการผลิตรายการได้ดังนี้



## การวางแผน

การผลิตรายการวิดิทัศน์ที่ดี จะต้องมีการวางแผนงานอย่างละเอียดรอบคอบในทุก ๆ ด้าน โดยการประชุมปรึกษาร่วมกันของทีมงานผู้ผลิต ปกติทีมงานผู้ผลิตจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

**ทีมงานด้านวิชาการ** เป็นผู้กำหนดเนื้อหาในการนำเสนอ ค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล กำหนดรูปแบบรายการ เขียนบท กำกับรายการ สรุปและประเมินผล

**ทีมงานด้านเทคนิค** เป็นหน่วยงานผลิต เริ่มตั้งแต่จัดหาเตรียมอุปกรณ์ การถ่ายทำ กำกับเวที กำกับการแสดง ตัดต่อ/บันทึกเสียง ทำเทคนิคพิเศษอื่น ๆ ดูแลด้านการผลิต จนได้ผลงานออกมา

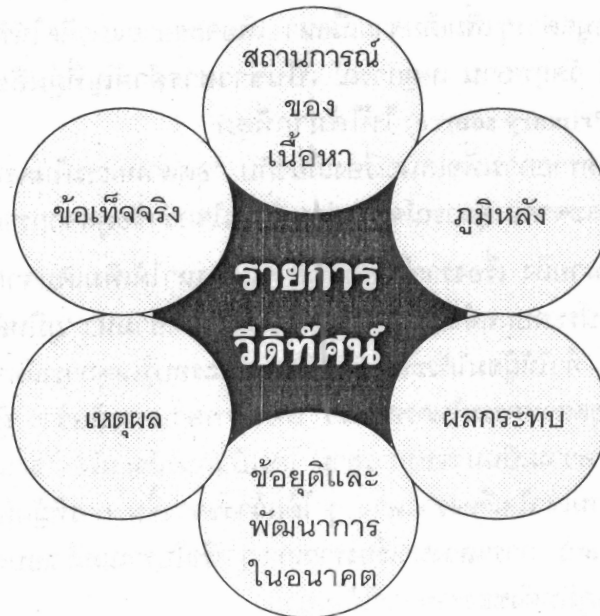
จะเห็นได้ว่าทั้ง 2 ทีมงานจะมีความถนัดกันคนละด้าน การที่จะทำรายการให้ได้ผลดีมีประสิทธิภาพสูงสุดตามต้องการ ทั้งสองทีมจะต้องทำงานร่วมกัน และปรึกษารือกันในทุกขั้นตอนการผลิต ซึ่งประกอบด้วย



## 1. กำหนดเนื้อหา/จุดประสงค์ของรายการ

ในการผลิตรายการวีดิทัศน์เพื่อการสอนนั้น จะต้องกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของรายการให้ชัดเจน มีจุดเน้น หรือเนื้อหาเพียงจุดเดียว เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและรับรู้เนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างถ่องแท้ สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้ทั้งทางด้านความคิดและการปฏิบัติ

### ประเภทของเนื้อหาสาระสำหรับผลิตรายการ



ไม่ว่าจะเป็นรายการรูปแบบใด แผนภูมิเนื้อหาข้างบนนี้ก็จะถูกนำไปบรรจุอยู่ในรายการเสมอ เปรียบเหมือนสูตรสำเร็จรูปของผู้ผลิตรายการ ที่จะต้องจัดเตรียมสาระให้ได้ครบครัน และในเวลาเดียวกันก็ใช้ เป็นเครื่องมือช่วยตัดสินใจว่า ควรจะใช้รูปแบบรายการลักษณะใดจึงจะเหมาะสมกับเนื้อหาและเป็นที่น่าสนใจอีกด้วย

1.1 สถานการณ์ของเนื้อหา หมายถึง ประเด็นสำคัญของเนื้อหาวิชาที่มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายลักษณะรวมกัน เช่น ยากแก่การเข้าใจ น่าสนใจ เป็นประโยชน์ และเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่เนื้อหาสาระที่ลึกซึ้งต่อไป เป็นหลักการหรือแนวคิดสำคัญ เป็นเรื่องยุ่งยากซับซ้อน เป็นเรื่องนามธรรมสูง ฯลฯ ผู้ผลิตรายการจะต้องแสวงหาประเด็นดังกล่าวนี้ให้ได้ และหยิบยกประเด็นใดประเด็นหนึ่งหรือหลายประเด็น (ถ้าจำเป็น) มาเป็น "แกนเรื่อง" (THEME) ของบทวีดิทัศน์

โดยทั่วไปการหาแกนเรื่องของบทวีดิทัศน์นั้น ควรพิจารณาจากแนวคิดของกลุ่มเนื้อหา แนวคิดของแต่ละเรื่อง แนวคิดของประเด็นย่อย ความสำคัญที่สำคัญในการเลือกสรรนั้น ขึ้นอยู่กับแนวคิดนั้น ๆ ผูกพันกับสถานการณ์ทางวิชาการมากเพียงใด

สถานการณ์ทางวิชาการที่ดีย่อมเป็นกุญแจนำไปสู่การเรียนรู้ในนิสัยต่าง ๆ เช่น ทักษะนิสัย หรือพุทธินิสัย หรือเจตนิสัย ได้อย่างชัดเจน

รายการวิดิทัศน์ เป็นสื่อสำคัญในการสร้างเสริมความคิดคำนึง จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และ เจตคติที่ดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ถ้าสามารถเลือกได้ ผู้ผลิตรายการควรเลือกสถานการณ์ทาง วิชาการ ที่เป็นแนวทางการเรียนรู้ในเชิงเจตนิสัยเป็นอันดับแรก ก็ย่อมจะได้รับประโยชน์สูงสุดในการใช้สื่อ วิดิทัศน์

1.2 **ข้อเท็จจริง** หมายถึง หลักการและทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนข้อมูลทางกฎหมาย ระเบียบแนว ปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางวิชาการที่หยิบยกขึ้นมาเป็น **แกนเรื่อง** ข้อเท็จจริงเหล่านี้ จำเป็นต้อง แสวงหาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติมจากเนื้อหา เพื่อจะขยายแนวคิดให้ชัดเจนขึ้น แหล่งข้อมูลนี้อาจ ได้จาก บุคคล สิ่งพิมพ์ วัตถุพยาน เหตุการณ์ เป็นข่าวสารสำคัญที่ผู้ผลิตรายการจะต้องแสวงหา **ข้อมูลจากต้นเรื่อง (Primary source)** ให้ได้มากที่สุด

สมมติว่า เราผลิตรายการเพื่อเสนอเรื่องเกี่ยวกับ "อุตสาหกรรมในครอบครัว" ข้อมูลที่ได้ควรจะ เป็นจากคนที่ทำจริง และจากเหตุการณ์จริง ย่อมน่าสนใจกว่าข้อมูลจากรายงานทั่วไป

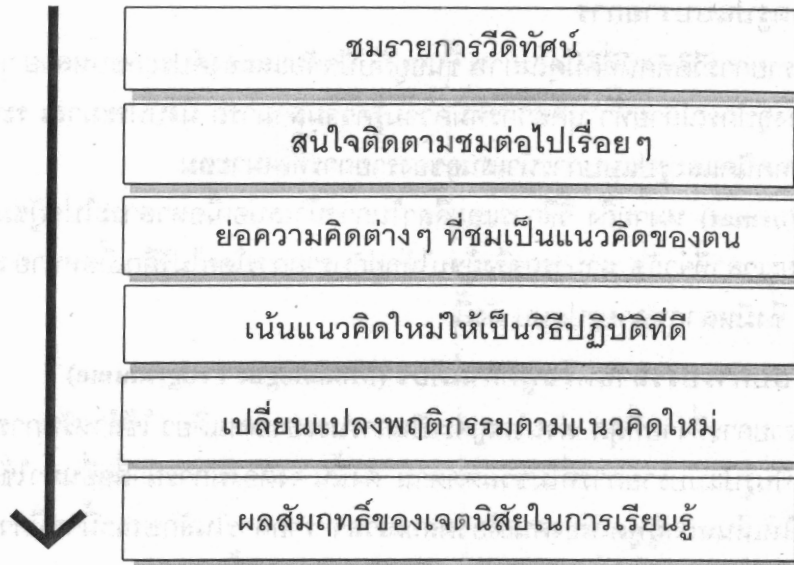
1.3 **ภูมิหลัง** หมายถึง เรื่องราวในอดีตที่อาจแสวงหาได้เพิ่มเติมจากข้อเท็จจริงซึ่งเป็นปัจจุบัน ผู้ผลิตรายการวิดิทัศน์ที่ประสบผลสำเร็จส่วนหนึ่ง เป็นผู้ที่พยายามหา "ภูมิหลัง" ของเรื่องราวต่าง ๆ มา สอดแทรกไว้ในรายการ ทำให้ผู้ชมได้ระลึก รู้ละเอียด และรอบรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ยกตัวอย่างเรื่อง "อุตสาหกรรมในครอบครัว" เรื่อง การสานกระติบข้าว ผู้ผลิตรายการอาจได้ข้อมูล ที่เป็นภูมิหลังง่าย ๆ เช่น ความเป็นมาของการสาน ใครเป็นคนริเริ่ม หรือนำมาเผยแพร่ ข้อมูลภูมิหลังจะ ทำให้ผู้ชมรายการมีความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้กว้างขวางขึ้น การที่ผู้ผลิตรายการเป็นคนชอกช้ำก แสวงหา ขอบซักถามค้นคว้า การแสวงหาเรื่องราวเก่า ๆ หรือโบราณคดี ชอบสนทนากับบุคคลในวงการ ต่าง ๆ ย่อม สามารถหาภูมิหลังของรายการได้ไม่ยาก

1.4 **ผลกระทบ** หมายถึง สถานการณ์ที่ยกมาเป็นประเด็นนั้นก่อผล หรือเป็นสาเหตุต่อวิชาการ ข้อเขียน หรือการดำรงชีวิตของผู้เกี่ยวข้องประการใดบ้าง ผลกระทบจะมีทั้งผลดีผลเสีย มีทั้งประโยชน์ และโทษ ผู้ผลิตรายการจะต้องมีใจเป็นกลางที่จะแสวงหาข้อมูล นำมาเสนอในทุกแง่ทุกมุม เพื่อผู้ชมจะ ได้รับแนวความคิดที่ถูกต้อง และสามารถตัดสินใจ หรือเลือกทางเดินได้ว่า ควรปฏิบัติหรือยึดถือในแนว ทางใดต่อไป แหล่งข้อมูลของผลกระทบย่อมได้มาจากหลายทาง เช่น จากบุคคล เหตุการณ์ ผลการวิจัย สถานการณ์ และความคิดเห็นจากสื่อมวลชนอื่น ๆ

1.5 **เหตุผล** หมายถึง การแนะนำแนวทางให้ผู้ชมคิดหรือแสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมใน รายการที่ผลิต นับเป็นให้ผู้ชมรู้จักตัดสินใจ และแสดงความคิดเห็นเป็นข้อมูลย้อนกลับเข้าสู่รายการได้อีก ด้วย การรู้จักคิด รู้จักไตร่ตรอง และมีวิจารณญาณ เป็นความปรารถนาสำคัญของการถ่ายทอดการเรียนรู้ นั้นก็คือ การสร้างเจตคติที่ดีแก่ผู้ชมรายการ

1.6 **ข้อยุติและพัฒนาการในอนาคต** หมายถึง แนวคิดสำคัญใหม่ ๆ ที่ผู้ชมจะได้รับไปอย่าง พอใจและสนใจ หรือรู้สึกคุ้มค่าที่สละเวลาชม แนวคิดใหม่ ๆ ที่ได้ไปเป็นข้อยุตินี้จะเป็นตัวนำใน การเปลี่ยนแปลง ทางพฤติกรรมของผู้ชม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือการเรียนรู้ ในการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมนั้นอาจจะเป็นการกระทำ การแสดงออก การพูด การเขียนหรือแม้แต่การคิดก็ได้ พฤติกรรมของ การชมรายการ วิดิทัศน์ที่ถือเป็นความสำเร็จในขั้นนี้คือ



สัดส่วนของเนื้อหาสาระทั้ง 6 ประเภทดังกล่าว เป็นข้อมูลควรปรับให้มีคละกันไปอย่างเหมาะสม เมื่อนำเข้าบรรจุเป็นวัสดุรายการ ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามที่กำหนดไว้เสมอ ให้เป็นไปตามความหลากหลายของรูปแบบรายการย่อที่ผู้ผลิตจะร่างโครงเรื่อง และกำหนดรูปแบบของรายการตามเนื้อหาสาระที่ได้มาต่อไป

## 2. การค้นคว้า รวบรวมข้อมูล

การค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชานั้นๆ ที่เราต้องการจะนำเสนอ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัยต่าง ๆ บุคคลผู้รู้หรือมีความเชี่ยวชาญในงานสาขานั้น ๆ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนมากที่สุดเท่าที่จะหามาได้ เพื่อนำมาใช้เป็นเนื้อหาในการผลิตรายการ การค้นคว้าอย่างมากมายไม่ได้หมายความว่า เราจะนำความรู้เหล่านั้นทั้งหมดมานำเสนอ เพียงแต่เราจะเลือกในสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมเรียนรู้ และเกิดทักษะตามที่คาดหวังเท่านั้น มาผลิตรายการ

## 3. วิเคราะห์ผู้ชม

เป็นการศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมว่า ผู้ชมเป็นใคร เพศและอายุ ระดับการศึกษา และมีพื้นฐานในเรื่องที่จะนำเสนอมากน้อยเพียงใด เพื่อที่จะได้กำหนดขอบข่ายของเนื้อหา เวลา รูปแบบวิธีการนำเสนอให้กระชับและตรงความสนใจของผู้ชมได้ตลอดเวลา

เนื้อหาที่นำเสนออาจจะเหมาะสมกับคนกลุ่มหนึ่ง แต่อีกกลุ่มหนึ่งอาจจะไม่สนใจก็ได้ เราจึงต้องกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจน การนำเสนอด้วยรูปแบบการ์ตูนอาจจะเหมาะกับเด็กเล็ก แต่วัยรุ่นอาจไม่สนใจก็ได้ ระดับการศึกษาของผู้ชมจะเป็นตัวกำหนดว่า ควรจะใช้ศัพท์เทคนิคมากน้อยเพียงใด รวมทั้งระยะเวลาในการนำเสนอก็จะมี ความยาวแตกต่างกันไปด้วย

ในความเป็นจริง รายการวิดีโอทัศน์ที่ผลิตขึ้นมาจะสามารถครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมทุกระดับ แต่จะมีเพียงกลุ่มหนึ่งเท่านั้นที่ได้รับผลโดยตรงมากที่สุด

#### 4. กำหนดรูปแบบรายการ

ในการผลิตรายการวิดีโอที่ตีพิมพ์คุณภาพ ขึ้นอยู่กับปัจจัยและองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างเป็นต้นว่า ความพร้อมของอุปกรณ์ถ่ายทำ บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีงบประมาณ ระยะเวลาที่ใช้ในการผลิต รวมทั้งเทคนิคและรูปแบบการนำเสนอของรายการที่เหมาะสม

**รูปแบบ (Format)** หมายถึง วิธีการและลีลาในการนำเสนอเนื้อหาสาระไปสู่ผู้ชม ให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ในระยะเวลาที่จำกัด สามารถดึงดูดผู้ชมให้อยู่กับรายการโดยไม่รู้สึกรำคาญ และเฝ้าติดตามไปจนจบรายการ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

##### 4.1 รูปแบบการบรรยายหรือพูดคนเดียว (Monologue Programme)

เป็นการผลิตรายการที่ง่ายที่สุด ส่วนใหญ่จะเป็นการบรรยายคนเดียว ใช้สำหรับการสอนที่มีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก เป็นรูปแบบรายการที่ไม่ชวนติดตาม ดังนั้น จึงต้องมีการนำสื่ออื่นมาใช้ร่วม เช่น สไลด์ ภาพยนตร์ เพื่อมิให้เห็นหน้าผู้พูดเพียงคนเดียวตลอดเวลา รายการในลักษณะนี้จะมีความน่าสนใจขึ้นถ้าผู้พูดมีความรู้เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป และมีเทคนิคในการเสนอเนื้อหาสาระ

##### 4.2 รูปแบบการสนทนา (Dialogue Programme)

เป็นรูปแบบรายการที่พบเห็นกันมากจะมีคนมาพูดคุยกัน 2 คน ทั้ง 2 คนจะมีคนหนึ่งเป็นผู้ถามและคู่สนทนาจะแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่นำเสนอ คู่สนทนาอาจจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในการสนทนาอาจจะมี 2 - 3 คนก็ได้

ในเมืองไทยยังไม่มีรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอในรูปแบบนี้ แม้แต่รายการที่ตั้งชื่อ “สนทนาปัญหาบ้านเมือง” ก็ไม่ใช่รูปแบบของการสนทนา แต่เป็นการตอบกระทู้ถาม จึงถือเป็นรายการอภิปราย

##### 4.3 รูปแบบการอภิปราย (Discussion Programme)

เป็นรายการที่มีผู้ดำเนินรายการหนึ่งคนคอยป้อนประเด็นหรือคำถาม ให้กับผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่ควรจะเกิน 4 คน โดยผู้อภิปรายแต่ละคนจะแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อประเด็นปัญหา โดยอาจจะเสริมหรือแย้งคนที่พูดก่อนก็ได้ รายการแบบนี้จึงอาจดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี ถ้าหากเรารู้จักเลือกหัวข้อที่อยู่ในความสนใจของผู้ชม และได้ผู้ร่วมอภิปรายแต่ละคนซึ่งมีความคิดเห็นในทัศนะที่แตกต่างกัน มีลีลาการพูดและมีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่พูดจริงๆ จะทำให้รายการน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น รายการมองต่างมุม รายการขอคิดด้วยคน ของอาจารย์เจิมศักดิ์ ปิ่นทอง เป็นต้น

##### 4.4 รูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview Programme)

เป็นรายการที่ผู้ดำเนินรายการสัมภาษณ์วิทยากร ในประเด็นเนื้อหาที่วิทยากรมีความรู้ความสามารถหรือมีความเชี่ยวชาญ ประเด็นของคำถามอาจเป็นเรื่องของอาชีพ กระบวนการทำงาน หรือผลงาน ประเด็นของปัญหาบ้านเมือง ผู้ดำเนินรายการจะต้องมีความสามารถในการตั้งคำถาม สามารถปรับเปลี่ยนคำถาม ให้เข้ากับคำตอบที่เปลี่ยนแปลงไป และยังสามารถชักนำให้วิทยากรหันกลับเข้าสู่เนื้อหาที่กำหนดได้ ซึ่งรายการลักษณะนี้อาจจะมีความยาวได้ถึง 30 นาทีหรือเป็นการสัมภาษณ์สั้น ๆ เพื่อนำไปเป็นส่วนหนึ่งของ รายการสารคดี หรือการบรรยายคนเดียวก็ได้

#### 4.5 รูปแบบรายการเกมหรือตอบปัญหา (Quiz Programme)

เป็นลักษณะของรายการที่มีการแข่งขันระหว่างบุคคล หรือเป็นทีม แบ่งออกเป็นฝ่าย โดยมีพิธีกรผู้ถามคำถามอยู่ตรงกลาง รายการลักษณะนี้ส่วนใหญ่จะมีผู้ชมด้วยในขณะบันทึกรายการ ซึ่งอาจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตอบคำถามด้วยก็ได้ แต่จะต้องควบคุมในเรื่องเสียงรบกวนต่าง ๆ ให้ได้

#### 4.6 รูปแบบรายการสารคดี (Documentary Programme)

เป็นรายการที่นำเสนอเนื้อหาในทางวิชาการ โดยรูปแบบจะเป็นการนำเสนอภาพเกี่ยวกับสถานที่ บุคคล หรือแหล่งความรู้ สามารถใช้นำเสนอความรู้แก่ผู้เรียนได้หลากหลาย ผู้เรียนจะได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน รายการจะมีพิธีกรดำเนินรายการหรือไม่ก็ได้ อาจแทรกด้วยบทสัมภาษณ์ในบางช่วง เพื่อเสริมเนื้อหารายการให้น่าสนใจขึ้น รายการสารคดีจึงเป็นรายการที่ให้ทั้งความรู้และการศึกษาไปพร้อม ๆ กัน แต่ต้องเสียเวลาไปมากในการเก็บภาพที่ดีและตรงกับความต้องการมากที่สุด จะต้องคอยเวลาที่เก็บบันทึกภาพให้สวยงามประทับใจ จึงเป็นรายการที่ต้องใช้เวลาและงบประมาณสูงมาก

#### 4.7 รูปแบบรายการละคร (Drama Programme)

เป็นรายการที่เสนอเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยการจำลองสถานการณ์เป็นละคร ที่ให้ความบันเทิงเช่น การแสดงละครทั่วไป แต่เนื้อหาของละครได้สอดแทรกความรู้ไว้ค่อนข้างมาก มีเนื้อเรื่องชวนให้ติดตาม มีการกำหนดผู้แสดง สร้างฉากแต่งตัวและแต่งหน้าสมจริงสมจัง ในทางการศึกษาละครโทรทัศน์จำลองเอาสถานการณ์ชีวิตของคนในสังคม เพื่อสนองความรู้ในเชิงจิตวิทยา สังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ การเมือง การปกครอง ฯลฯ โดยให้ตัวละครนำเรื่องมาพูดคุยและให้ข้อคิด ผู้ชมจะเรียนรู้จากคำพูดหรือเรื่องราวที่ตัวละครเสนอ โดยไม่รู้สึกรู้สีกว่าเป็นการสอน

#### 4.8 รูปแบบรายการสารละคร (Docu-drama Programme)

เป็นรูปแบบรายการที่ผสมผสานสารคดีเข้ากับละคร หรือการนำเอาละครมาใช้ประกอบรายการเพียงบางส่วน เพื่อให้แง่คิดต่าง ๆ ทั้งนี้จะต้องมีพิธีกรดำเนินรายการเป็นผู้สรุปอธิบาย หรือขยายสาระที่ดูจากส่วนที่เป็นละครเสมอ การเสนอละครในรายการที่มุ่งให้สาระจะมี 4 แนว คือ

- ละครนำเรื่อง** เป็นละครที่เก็บประเด็นสำคัญต่าง ๆ ไว้ เพื่อจะให้ผู้ดำเนินรายการหยิบยกมาอธิบายตอนหลังเช่น ละครนำประเด็นทางกฎหมายที่เป็นแนวคิดในเรื่องต่างๆ
- ละครที่เป็นตัวอย่าง** เป็นการนำละครมาแสดงตัวอย่างของเรื่องที่ได้เสนอไปแล้วให้ชัดเจนขึ้น
- ละครขยายประเด็น** เป็นการนำเอาละครมาแสดงตัวอย่างให้เห็นประเด็นบางอย่างที่จะทำได้ดีและชัดเจนกว่าการพูดเฉย ๆ
- ละครสรุปประเด็น** เป็นการนำละครมาสรุปเรื่องราวที่ได้มีการพูดถึงไปแล้ว

การเสนอสารละครมีประโยชน์มากในรายการเพื่อการศึกษา ที่จะทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ ความเข้าใจ และความรู้สึกเพลิดเพลินได้ดีกว่ารายการสนทนาหรือการพูดบรรยายให้ฟัง

#### 4.9 รูปแบบรายการสาธิตทดลอง (Demonstration Programme)

เป็นรูปแบบที่มีการแสดงในเชิงสาธิต/ทดลองหรือทำให้ดูเป็นตัวอย่าง ผู้ร่วมรายการอาจมีมากกว่าหนึ่งคนแล้วแต่ว่าต้องการสาธิตอะไร มีวิธีการอย่างไร เช่น การสาธิตการทำอาหาร การทดลองทางวิทยาศาสตร์ การสาธิตกีฬาหรือกายบริหาร มุ่งหวังที่จะให้ผู้ชมปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง รายการจะต้องแสดงขั้นตอนต่าง ๆ อย่างชัดเจนและถูกต้องตามทฤษฎีมากที่สุด

#### 4.10 รูปแบบรายการเพลงและดนตรี (Songs & Music Programme)

เป็นการนำเสนอความรู้โดยใช้เพลงและดนตรีเป็นสื่อ เหมาะสำหรับการสอนทักษะทางภาษา ใช้ได้ดีทั้งกับเด็กเล็กและวัยรุ่น การนำเสนอทำได้ทั้งการโชว์ภาพประกอบเพลง หรือคารานักร้องที่เขาชื่นชอบ โดยมีพิธีกรคอยสอดแทรกให้ความรู้ตามความเหมาะสม

#### 4.11 รูปแบบรายการนิตยสาร (Magazine Programme)

รูปแบบรายการนิตยสาร หรือมักนิยมเรียกทับศัพท์ว่า รายการแม็กกาซีน เป็นรายการที่ใช้รูปแบบในการนำเสนอแบบเดียวกับนิตยสาร คือในรายการเดียวจะประกอบด้วยส่วนย่อย ๆ หลายเหตุการณ์ โดยทั่วไปมักจะเป็นเรื่องแนวเดียวกัน จุดเด่นของรายการประเภทนี้คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงให้ส่วนย่อยต่าง ๆ เข้ามาเป็นรายการเดียวกันอย่างสอดคล้อง เหมาะสำหรับรายการประเภทให้ความบันเทิง คล้ายกันกับรายการวิพิธทัศนา (Variety Show)

#### 4.12 รูปแบบรายการถ่ายทอดสด (Live Programme)

เป็นรายการที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น เช่น พระราชพิธี การแข่งขันกีฬา งานมหกรรมการแสดงต่าง ๆ รายการถ่ายทอดสดมักจะมีรายการก่อนเริ่มพิธีหรือเหตุการณ์นั้น โดยมีพิธีกรหรือผู้บรรยายนำเสนอถึงเรื่องราวความเป็นมา ขั้นตอนของรายการตามลำดับ ผู้บรรยายจะต้องมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างดี สามารถตั้งผู้ชมให้สนใจในรายการอยู่ตลอดเวลา ไม่เหมาะกับการนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนเพราะใช้เวลาค่อนข้างมาก

#### 4.13 รูปแบบรายการข่าว (News Programme)

รายการข่าว เป็นรายการที่เสนอรายงานเหตุการณ์ที่สำคัญ ซึ่งเป็นที่สนใจของประชาชน ข่าวเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนหันโลกอยู่เสมอ ปัจจุบันถือว่าเป็นยุคโลกของข่าวสาร เพราะไม่ว่าเหตุการณ์นั้นจะเกิดขึ้นที่ส่วนใดของโลก เราก็สามารถจะรับรู้ได้ด้วยเทคโนโลยีของการสื่อสารสมัยใหม่ รายการข่าวจึงจัดได้ว่าเป็นการให้การศึกษาแก่ผู้ชมด้วย ในการนำข่าวสารมาใช้เป็นสื่อการเรียนควรใช้วิธีการสรุปข่าวหรือวิเคราะห์ข่าว จะให้ผลดีที่สุด

#### 4.14 รูปแบบรายการสถานการณ์จำลอง (Model Programme)

เป็นการจำลองรูปแบบของการสถานการณ์จริง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นกรณีตัวอย่างในทางการศึกษา เช่น สถานการณ์จำลองของการเลือกตั้ง ก็เป็นการสร้างจากจำลองเหตุการณ์ขึ้น มีผู้สมัครทำการหาเสียงเลือกตั้ง มีคูหาลงคะแนน มีผู้มาใช้สิทธิลงคะแนน และแสดงการนับคะแนน จนกระทั่งการประกาศผลการเลือกตั้ง เป็นต้น

#### 4.15 รูปแบบรายการสอนแบบจุลภาค (Micro Teaching)

รายการสอนแบบจุลภาคเป็นการสอนในสถานการณ์แบบย่อส่วนในห้องเรียนแบบง่าย ๆ ที่สามารถควบคุมได้ทุกกระบวนการ โดยใช้นักเรียนเพียง 5-6 คนและใช้เวลาประมาณ 5-15 นาที เป็นการฝึกทักษะ วิธีการต่าง ๆ เพื่อจะนำไปใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป มุ่งให้ตัวอย่างวิธีการสอนที่ดีเหมาะสำหรับการฝึกทักษะการสอนของนักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อการประเมินผลจากข้อมูลย้อนกลับโดยการใช้สื่อวีดิทัศน์

#### 4.16 รูปแบบการสอนโดยตรง (Direct Teaching Programme)

รายการสอนโดยตรง เป็นรายการที่เสนอการเรียนการสอนของครูในแต่ละเนื้อหาวิชา โดยมีผู้เรียนเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการ ซึ่งสามารถนำเสนอได้ 3 วิธีการ คือ

- ก. ถ่ายทอดรายการสดด้วยระบบวงจรปิด อาจใช้ในห้องเรียนขนาดใหญ่หรือการถ่ายทอดไปยังห้องเรียนต่าง ๆ ในบริเวณใกล้เคียง ทำให้สอนผู้เรียนได้เป็นจำนวนมากๆ และผู้เรียนสามารถ เห็นเหตุการณ์การสอนได้ชัดเจนเหมือนในห้องเรียนปกติ
- ข. ถ่ายทอดสดออกอากาศ ไปยังโรงเรียน สถาบันการศึกษาต่างๆ
- ค. บันทึกเทปโทรทัศน์ ซึ่งจะลดความบกพร่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ก่อนที่จะนำไปสู่ผู้ชม หรือผู้เรียนด้วยการออกอากาศหรือระบบวงจรปิดก็ได้

#### 4.17 รูปแบบรายการบทความ (Straight Talk Programme)

รายการบทความเป็นรายการที่จัดทำได้ยาก หากผู้จัดรายการไม่มีศิลปะในการพูดจูงใจคน รายการก็จะล้มเหลว ความสำเร็จของรายการประเภทนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือ

- ก. ความสามารถในการใช้ศิลปะการพูดต่อชุมชนได้อย่างเหมาะสม
- ข. ความรู้และความสามารถในเชิงวิชาการที่พูด

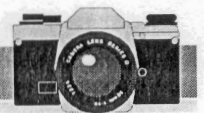
ลักษณะของรายการแบบนี้มักจะจัดเป็นรายการสั้น ๆ บางทีก็สอดแทรกอยู่ในรายการอื่น ๆ เพื่อไม่ให้ผู้ฟังเบื่อหน่าย เช่น รายการชีวิตธุรกิจ ของ คุณประสาน มฤคพิทักษ์ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. เป็นต้น

#### 4.18 รูปแบบรายการโต้วาที (Debate Programme)

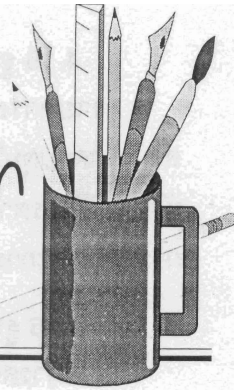
คือรายการพูดแบบโต้วาทีที่มานำเสนอทางโทรทัศน์ รายการจะประสบผลสำเร็จถ้าเลือกปฏิบัติที่ดี และอยู่ในความสนใจของผู้ชม ผู้โต้วาทีเป็นผู้ที่มีคารมคมคายดีมีศิลปะในการพูด ประชานในการโต้วาที เป็นผู้ที่มีความสามารถในการโน้มน้าวให้ผู้โต้ได้แสดงความคิดเห็น ประสานและสรุปประเด็น สร้างบรรยากาศ ในการโต้วาทีให้สนุกสนานผ่อนคลาย

รูปแบบของรายการที่ใช้จะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหา และวัตถุประสงค์ของรายการเป็นหลัก ไม่มีรูปแบบใดที่ดีกว่ากัน เราสามารถใช้หลาย ๆ รูปแบบรวมกันได้ เพื่อให้รายการดูน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น การนำเข้าสู่บทเรียนอาจใช้รายการสารละคร ในเนื้อหาอาจเป็นการสาธิตทดลอง การสรุปบทเรียน อาจใช้การสัมภาษณ์ หรือรูปแบบอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย

ลองทำดู แล้วจะรู้ว่าอะไรดี อะไร



# การเขียนบทโทรทัศน์



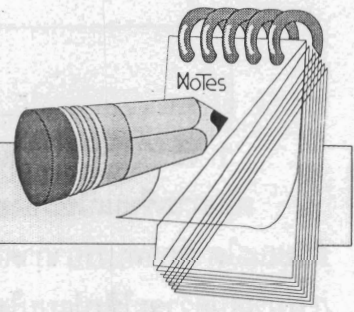
บทโทรทัศน์นับเป็นหัวใจของการผลิตรายการ เพราะเป็นส่วนสำคัญที่จะกำหนดทั้งรูปแบบและเนื้อหาของรายการ การกำหนดมุกตลกเพื่อการถ่ายภาพ การให้แสง การบันทึกเสียงจริงขณะถ่ายทำ การตัดต่อลำดับภาพ และให้เสียงประกอบ จะถูกกำหนดขึ้นตั้งแต่ในขั้นตอนการเขียนบทนี้ พูดย่างๆ ก็คือ ความสำคัญของบท เป็นตัวกำหนดรายการ ถ้าได้บทดีและสมบูรณ์ก็เท่ากับว่าเราทำงานสำเร็จไปแล้วครึ่งหนึ่ง (อีกครึ่งหนึ่งยกให้กับคนอื่นไป เช่น ผู้กำกับ ตากล้อง ผู้ลำดับภาพ ฯลฯ)

## คุณสมบัติของนักเขียนบทโทรทัศน์ที่ดี

1. ต้องเป็นคนช่างคิดช่างฝัน มีจินตนาการเห็นอะไรก็พยายามหยิบมาเขียนเป็นบทโทรทัศน์อยู่เสมอ
2. ต้องอยากรู้อยากเห็น สนใจโน่นสนใจนี่อยู่เรื่อยๆ ทำให้มีข้อมูลมาก และต้องมีการจดบันทึกอยู่เสมอ
3. ต้องเป็นคนมีวินัย สามารถบังคับตัวเองให้เขียนบทเขียนเรื่องอะไรก็ได้ให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด
4. ต้องรู้จักใช้ภาษา คือ ใช้ภาษาง่าย สั้น กระชับรัด และเป็นภาษาที่สื่อความหมายได้ทันที ไม่ต้องแปลภาษาไทยเป็นไทยอีก คำบรรยายต้องเข้าใจง่าย อย่าใช้ศัพท์สูง คำพูดต้องไม่แน่นเกินไป (ถ้าคำบรรยายแน่นจะเป็นรายการข่าวไป) คำบรรยายจะใช้เพื่อการโน้มน้าวจิตใจให้ผู้ชมได้คล้อยตามเนื้อหาเป็นหลัก
5. ต้องมีความเพียร คือการเขียนๆๆ เขียนแล้วเขียนอีก จนกว่าจะได้บทที่ดีที่สุด
6. ต้องรู้จักสื่อที่เราทำเป็นอย่างดี คือ มีความเข้าใจในลักษณะเฉพาะของสื่อต่างๆ อย่างสื่อวิทยุเป็นสื่อที่ต้องใช้คำพูดเยอะและพูดตลอดเวลา จะต้องพูดให้คนฟังสามารถจินตนาการตามได้ แต่สื่อวีดิทัศน์ เป็นสื่อที่มีภาพอยู่แล้วไม่จำเป็นต้องใช้คำพูดมากมาย เพราะภาพจะบรรยายตัวมันเองได้
7. ต้องรู้จัก ภาษาของภาพยนตร์ (Film language) และเทคนิคทางโทรทัศน์พอสมควร เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานตามบทสามารถสานต่อจินตนาการของผู้เขียนได้
8. ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ บทที่ดีควรผ่านการกลั่นกรองจากทีมงานผลิต



# ประเภทของบทโทรทัศน์



## 1. Outline Script

เป็นเพียงโครงร่างคร่าว ๆ ที่กล่าวถึงรายการโทรทัศน์ ว่าเป็นเรื่องอะไร ใครเป็นพิธีกร ลักษณะของรายการ ผู้ร่วมรายการ และรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายการโดยตรง ส่วนใหญ่ใช้กับรูปแบบรายการประเภทถ่ายทอดสด

## 2. Semi Script

เป็นบทที่กล่าวถึงแนวทางของรายการโดยกว้าง ๆ ว่า รายการนั้นจะพูดไปในแนวไหน เกี่ยวกับเรื่องอะไร ใครคือตัวแสดง (Talent) สิ่งอำนวยความสะดวกที่ต้องใช้ในฉาก เช่น วัสดุ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพยนตร์หรือแถบวีดิทัศน์ จะต้องบอกตอนและระยะเวลาที่จะใช้ประกอบในรายการ ถ้าเป็นบทสนทนาก็จะระบุเฉพาะรายละเอียด บทนำของพิธีกรและคิวต่าง ๆ ที่จะให้ผู้ร่วมสนทนาได้ทราบว่าจะถามและตอบในแนวใดบ้าง ตลอดจนคิวของวัตถุประกอบรายการอื่น ๆ โดยมากมักจะเป็นรายการขับเสภาหรือกลอนสด (Ad-lib Show) การอภิปราย การสัมภาษณ์ การสาธิต รายการวิพิธทัศนา (Variety Show) รายการถ่ายทอดสดจากต่างประเทศที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย (Compilation Show)

## 3. Fully Script

เป็นการเขียนบททุกคำพูดที่จะแสดง คำบรรยาย บทสนทนา และคำบรรยายลักษณะภาพที่ต้องการโดยละเอียด เพื่อให้ผู้ร่วมงานได้ซักซ้อมก่อน และสามารถแยกออกเป็นบทสำหรับกล้องแต่ละกล้อง ความสัมพันธ์ของทีมงานแต่ละฝ่าย เพื่อให้การเตรียมงานในการผลิตทำได้ถูกต้องและรวดเร็ว เราจะใช้บทแบบ Fully Script เมื่อมีความจำเป็นต้อง

1. ให้บทสนทนาหรือบทบรรยาย มีความถูกต้องตามเนื้อหาที่มีอยู่ในหนังสือหรือตำราอย่างเคร่งครัด หรือตรงตามบทละครที่กำหนด
2. สถานที่ที่ใช้แสดงมีรายละเอียดมาก จนกระทั่งบุคคล (ตัวแสดง) ต้องเคลื่อนที่ไปยังจุดที่แน่นอนตามเวลาที่ถูกต้องและกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะ ซึ่งจะมีผลต่อกล้อง เสียง และแสง
3. เมื่อต้องการสอดแทรกภาพ ทั้งจากภาพนิ่ง ภาพยนตร์ แถบวีดิทัศน์ ให้ตรงตามเวลาที่ได้กำหนดไว้แน่นอน
4. เมื่อต้องแบ่งเวลาถ่ายทำออกเป็นช่วง ๆ ครอบคลุมจุดต่าง ๆ ในฉากที่แน่นอน เพื่อป้องกันการหลงลืม ถึงแม้จะใช้การติดต่อในภายหลังก็ตาม
5. ในกรณีที่มี cue สำหรับเสียงประกอบต่าง ๆ เช่น ฟ้าแลบ ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ลมพายุ ขณะที่มีการสนทนากัน เป็นต้น

## ลำดับขั้นตอนการเขียนบทโทรทัศน์

### 1. เขียนโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง (Plot or Treatment)

เป็นการเขียนเนื้อเรื่องอย่างย่อให้ครอบคลุมประเด็นหลักทั้งหมด ทิศทางการดำเนินเรื่องเป็นไปในลักษณะใด สภาพบรรยากาศในเรื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงตอนบทสรุปสุดท้ายว่าเป็นอย่างไร รวมทั้งรูปแบบการนำเสนอว่าจะใช้รูปแบบใด รูปแบบของการเขียนไม่ได้มีการกำหนดรูปแบบไว้ตายตัว ส่วนใหญ่จะใช้การเขียนทำนองเล่าเรื่องราวที่เราคิดว่าจะทำให้มีในเรื่องว่ามีอะไรบ้าง โครงเรื่องย่อนี้เรียกว่า **ทรีตเมนต์ (Treatment)** หรือ **ซินนอพซิส (Synopsis)** ในบางเรื่องที่มีความซับซ้อนมาก ผู้เขียนบทจะขยายเรื่องย่อให้ละเอียดแจ่มแจ้งออกไปอีกซึ่งจะมีความยาวหลายหน้ากระดาษ ซึ่งในทางภาพยนตร์เรียกกันว่า **สกรีนเพลย์ (Screenplay)**

การเขียนเรื่องยาวหรือสกรีนเพลย์นี้ เป็นการเขียนอย่างพรรณนาให้หลังตามองเห็นเป็นภาพ ทั้งนี้ยังเขียนได้ละเอียดเท่าใด การที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นบทก็ยิ่งง่ายขึ้นมาก นอกจากการพรรณนาภาพแล้ว ก็จะทำให้รายละเอียดของคำบรรยายหรือเสียงประกอบไปด้วย ทั้งนี้ เพื่อสะดวกในการเขียนบทสำหรับถ่ายทำ จะได้ดำเนินการไปตามนั้น

### 2. เขียนบัตรเรื่อง (Story Board Cards)

เป็นการนำเอาเนื้อเรื่องย่อมาตีเป็นภาพ และคำบรรยายตั้งแต่เริ่มต้นจนบทสุดท้าย โดยใช้กระดาษแข็งขนาด 4 x 6 นิ้ว ในช่องสี่เหลี่ยมใช้สำหรับเขียนภาพที่ต้องการ อาจเป็นภาพโครงร่าง ภาพการ์ตูนหรือภาพที่เหมือนจริงก็ได้ เพื่อให้ช่างภาพถ่ายทำได้ตามมุมมองที่ต้องการ มุมขวาจะเป็นลำดับที่ของภาพ ถัดมาจะเป็นคำบรรยายภาพซึ่งจะต้องให้รายละเอียดถึงมุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องหรือของผู้แสดง ทิศทางของแสง การตัดต่อภาพ ส่วนล่างสุด จะเป็นคำบรรยายในส่วนที่เกี่ยวข้องเสียง เช่น บทสนทนาของตัวละครในภาพ คำบรรยายซึ่งอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ในภาพ และเสียงประกอบต่าง ๆ เป็นต้น

	ลำดับที่ _____
	คำบรรยายภาพ _____
	การเคลื่อนที่ _____ _____
	เทคนิค _____
คำบรรยาย/เสียงประกอบ _____ _____ _____	

บทเรื่องนี้ถึงเราจะกำหนดลำดับที่ไว้แล้วก็ตาม เราก็ยังคงนำมาจัดลำดับเสียใหม่เพื่อให้เนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนตามความเหมาะสม ในการถ่ายทำจริงอาจมีปัญหาหรืออุปสรรคจนต้องมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ให้ขึ้นอยู่กับฝ่ายผลิตรายการที่จะเปลี่ยนแปลงได้ แต่เนื้อหาของเรื่องจะยังคงไม่เปลี่ยนแปลงไปมากนัก

### 3. การเขียนบท (Scenario or Script writing)

เมื่อได้จัดเรียงลำดับบทเรื่องได้สมบูรณ์ตามต้องการแล้ว ก็จะเป็นการเขียนบทโทรทัศน์เพื่อใช้ในการดำเนินการผลิต โดยการรวบรวมทั้งภาพและเสียงลงไว้ในตารางเป็นชุดเดียวกัน เพื่อให้สะดวกในการถ่ายทำ การบรรยายและการบันทึกเสียงประกอบ - การเขียนบทในช่วงนี้ผู้เขียนบทจะต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์อย่างเต็มที่ เพื่อให้การสื่อความหมายทางภาพสมบูรณ์ที่สุด ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง (Continuity) ระหว่างฉากต่อฉาก ไม่ให้การดำเนินเรื่องขาดเป็นห่วง ๆ หรือรักษาความต่อเนื่องของเวลาเพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชม

สำหรับรายการสารคดีที่มีโครงเรื่องไปทางนามธรรม (Abstract) มาก จำเป็นต้องใช้คำบรรยายมากแต่ไม่ควรให้ยาวเกินไปกว่าภาพ ผู้เขียนบทต้องไม่ลืมว่าผู้ชมต้องการดูภาพมากกว่าฟังเสียง ถ้าจำเป็นควรแทรกคำพูดของผู้แสดงสลับกับคำบรรยายให้มาก เพื่อป้องกันความเบื่อหน่ายจากผู้ชม โดยใช้แบบฟอร์ม ดังนี้

บทโทรทัศน์เรื่อง \_\_\_\_\_ หน้าที่ \_\_\_\_\_  
 หน่วยงาน \_\_\_\_\_ ความยาว \_\_\_\_\_ นาที  
 ผู้เขียน \_\_\_\_\_

ลำดับที่	ภาพ/การเคลื่อนที่	เทคนิค	เวลา(S)	คำบรรยายเสียงประกอบ

ในแบบฟอร์มการเขียนบทจะมีช่องเพิ่มเติมรายละเอียดในขั้นตอนการผลิตอีก คือ **เทคนิค** หมายถึง เทคนิคการตัดต่อผสมภาพที่ใช้เทคนิคใด เช่น การตัดชนกัน (Cut in) การกวาดภาพ (Wipe) หรือการเลือนภาพเข้า (Fade in) การเลือนภาพออก (Fade out) การเลือนภาพเข้าหากัน (Dissolve) เป็นต้น **เวลา** หมายถึง ระยะเวลาของภาพที่ปรากฏในช่วงนี้ มีหน่วยเป็นวินาที ใช้เพื่อการควบคุมความยาวของเรื่องให้กระชับ ตรงตามเวลาที่กำหนด

การเขียนบทโทรทัศน์ที่ดีนั้น คงไม่สามารถบอกถึงรายละเอียดให้เป็นตัวหนังสือได้ การฝึกฝนและดูตัวอย่างจากรายการที่ดี แล้วนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับงานของเราจะเป็นการดีที่สุด ในขั้นตอนการถ่ายทำจริง ๆ แล้วในทางปฏิบัติผู้กำกับจะดึงเอา Shot ที่ถ่ายทำในสถานที่เดียวกันมารวมไว้ด้วยกัน และกำหนดให้บันทึกภาพต่อเนื่องกันไป เพื่อให้ประหยัดเวลา งบประมาณ และแรงงาน เรียกว่า **Shooting Script**

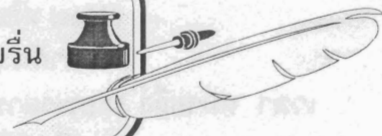
เมื่อเขียนบทเสร็จแล้ว ควรอ่านบททวนอีกครั้ง ถ้ายังไม่พอใจในจุดใดก็ควรย้อนกลับไปแก้ไขในจุดนั้นอีก เคล็ดลับที่ดีอย่างหนึ่งคือ การอ่านดัง ๆ จะเห็นความไม่เหมาะสมของบทได้อย่างชัดเจน หรือ ให้คนอื่น ๆ ช่วยอ่านดูจะพบข้อบกพร่องได้ง่าย และควรจับเวลาขณะอ่านว่าใช้เวลาเหมาะสมตามกำหนดหรือไม่

### หลักสำคัญในการเขียนบทที่ดี

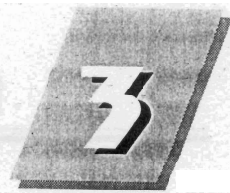
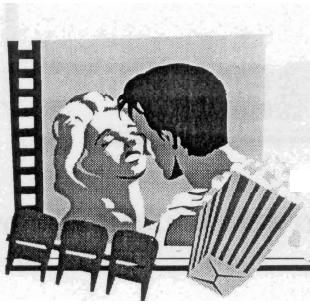
1. บทโทรทัศน์ควรมี **Theme** หรือ **แก่นของเรื่อง** ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่สุดของเนื้อหา เพื่อคงบทโทรทัศน์ให้มีเอกภาพ (Unity) ในเนื้อหาเอาไว้ ไม่ให้เนื้อหาเบี่ยงเบนไปจากจุดสำคัญของเรื่องมากเกินไป
2. บทโทรทัศน์ควรมีการวางโครงเรื่องที่ดี ตั้งแต่การนำเรื่องให้ชวนติดตาม มีการถ่วงเรื่องและขยายรายละเอียด เมื่อรู้สึกว่าคุณจะเริ่มเบื่อก็ควรเปลี่ยน location ใหม่ ที่สำคัญคือ **บทโทรทัศน์ทุกเรื่องควรมีจุดสุดยอด (climax)** ของเรื่องและการสรุปปิดเรื่องในตอนท้าย อัตราส่วนของเนื้อเรื่องทั้งหมดในบทโทรทัศน์ควรจัดให้เหมาะสม กล่าวคือ บทนำไม่ควรยาวเกิน 10 % ของเรื่องทั้งหมด ส่วนเนื้อเรื่องควรมี 80 % และส่วนที่เหลือจะเป็นส่วนสรุปอีกประมาณ 10 %
3. รูปแบบของรายการโทรทัศน์ ควรมีความหลากหลาย (variety) เช่น นอกจากจะใช้การบรรยายเนื้อเรื่องเป็นพื้นแล้ว ยังเสนอเรื่องด้วยคำพูดของตัวละครบ้าง และเป็นบทสัมภาษณ์สลับกันบ้าง ถ้าเสนอเรื่องเป็นแนวเดียวกันหมดผู้ดูจะเกิดความเบื่อหน่าย
4. ภาษาของบทโทรทัศน์ที่ดีควรมีความสละสลวย (coherence) และลื่นไหลไปตามเนื้อเรื่อง ควรใช้ภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียน สร้างความรู้สึกให้เหมือนกับว่ากำลังคุยกับผู้ดู ควรใช้คำที่มีความหมายแทนภาพ คำที่กระชับรัดกุมเข้าใจง่าย และคำที่เน้นความรู้สึกสร้างอารมณ์ร่วมไปกับภาพ บางครั้ง อาจต้องใช้ประโยคที่ซ้ำ ๆ กันเพื่อย้ำเน้น
5. ภาพและคำบรรยายควรมีความสัมพันธ์กัน
6. บทที่ดีจะต้องมีความต่อเนื่องของภาพและคำบรรยาย

สรุปอีกครั้ง การเขียนบทที่ดี ก็คือ ...

เริ่มต้นให้ตื่นเต้น ดำเนินเรื่องให้ราบรื่น  
และจบท้ายให้ประทับใจ



การผลิตวีดิทัศน์ประกอบการสอน



## การเตรียมการเพื่อการผลิตวิดีโอ

### การเตรียมการเพื่อการถ่ายทำ

เป็นการเตรียมงานการถ่ายทำ เพื่อให้การผลิตรายการเป็นไปด้วยความราบรื่น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. เตรียมสถานที่และบุคลากร เป็นการเตรียมความพร้อมในเรื่องของรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ เช่น ฉาก/อุปกรณ์ประกอบฉาก สิ่งของที่จะใช้ในการทดลองสาธิต การเตรียมตัวบุคลากรให้พร้อม ทั้งการแต่งกาย การท่องจำบทและการซักซ้อมก่อนการแสดงจริง บางครั้งการถ่ายทำในสถานที่จริง อาจจะไม่สะดวกมีที่วางกล้องที่จำกัด ทำให้ได้มุมภาพไม่เหมาะสมจำเป็นต้องใช้วิธีการจำลองสถานที่และจัดฉากให้ใกล้เคียงสถานที่จริง ซึ่งต้องดำเนินการให้เรียบร้อยก่อนการถ่ายทำ
2. เตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ถ่ายทำ นับเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะแม้จะเตรียมการทุกอย่างพร้อมแล้ว แต่ถ้าเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำไม่พร้อมการดำเนินงานจะต้องหยุดชะงักทันที อุปกรณ์ที่ต้องจัดเตรียม ได้แก่ กล้อง (Camera) ขาตั้งกล้อง (Tripod) รางเลื่อน (Dolly) เครื่องบันทึกเทปแบบใช้นอกสถานที่ (Portable Tape Recorder) ไมโครโฟน ม้วนเทปบันทึกภาพ (Video Tapes) สายต่อพวงอุปกรณ์ต่าง ๆ ทีวีมอนิเตอร์ (TV Monitor) เทปบันทึกเสียงดนตรีประกอบ ระบบให้แสงสว่าง เช่น แผ่นสะท้อนแสง (Reflector) โคมไฟส่องสว่าง สายไฟต่อพวง เครื่องชาร์จแบตเตอรี่ เครื่องกำเนิดไฟฟ้า บางครั้งอาจต้องเตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ไปด้วย
3. เตรียมวัสดุกราฟิก เป็นการเตรียมวัสดุใช้ประกอบการรายการ เช่น ชื่อรายการ หัวข้อเรื่อง ชื่อผู้ร่วมรายการ ชื่อทีมงานผู้ผลิต สโลต/ภาพประกอบ แผนที่ แผนภูมิต่าง ๆ วัสดุที่จะใช้ในการถ่ายทำนี้ควรฉีกในกระดาษแข็ง กรณีที่เป็นชื่อเรื่องอักษรที่ปรากฏบนจอ ควรจัดให้อยู่ในพื้นที่ซึ่งมีอัตราส่วน กว้าง:ยาว = 3:4 ตัวอักษรในแต่ละแผ่นไม่ควรเกิน 6 บรรทัด ใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย ใช้สีตัดกันกับฉากหลังและไม่ควรใช้สีมากเกินไปกว่า 2 สี ขนาดของตัวอักษรให้เหมาะสมกับภาพในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก้าวหน้าไปมาก การใช้ตัวอักษรและภาพประกอบที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ทำได้ง่ายและมีเทคนิคที่แปลกตา ซึ่งทำได้ทั้งการเคลื่อนไหวและแปรเปลี่ยนรูปทรง เปลี่ยนสีและเงา เป็นต้น

# การผลิตรายการ



เป็นขั้นตอนการดำเนินงานของฝ่ายเทคนิคเป็นส่วนใหญ่ โดยที่ทีมงานวิชาการเป็นที่ปรึกษา มีขั้นตอนการผลิตรายการดังนี้

## 1. การถ่ายทำและบันทึกภาพ (Shooting & Recording)

การถ่ายทำจะดำเนินการตามบทที่ได้เขียนไว้แล้วซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

- 1.1 การถ่ายทำรายการแบบต่อเนื่อง ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายทำรายการในห้องผลิตรายการ ซึ่งจะไม่มีการตัดต่อรายการในภายหลัง การบันทึกรายการจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องตามบทที่กำหนดไว้ ดังนั้น การเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ให้พร้อมสำหรับการดำเนินรายการ จึงเป็นเรื่องที่สำคัญมาก
- 1.2 การถ่ายทำรายการแบบตัดต่อ ส่วนใหญ่จะใช้สำหรับรายการที่ต้องถ่ายทำนอกสถานที่เป็นหลัก ซึ่งทำให้ได้บรรยากาศที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ ให้ความสะดวกในการผลิตรายการมากกว่า เพราะไม่ต้องเรียงลำดับตามบทที่เขียนไว้ สามารถถ่ายทำได้ตามความเหมาะสมของเวลา ความสะดวกในการเดินทางและการเตรียมสถานที่ หลังการถ่ายทำเสร็จ จึงนำไปตัดต่อเรียงลำดับในภายหลัง การถ่ายทำลักษณะนี้จะต้องมีการถ่ายทำภาพหลาย ๆ รูปแบบเกินจากที่ได้ กำหนดเพื่อเหลือเผื่อขาดไว้ด้วย เพื่อให้ง่ายในการเลือกภาพมาตัดต่อและมีความสมบูรณ์ของภาพ

## 2. การตัดต่อลำดับภาพ (EDITING)

การตัดต่อลำดับภาพ เป็นการนำภาพจากการถ่ายทำมาจัดเรียงลำดับเข้าไว้ด้วยกันตามที่กำหนดไว้ในบทวิดิทัศน์ การจัดเรียงลำดับของภาพนี้จะสอดใส่ เทคนิค (EFFECT) ทางภาพให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ภาพที่ได้ถ่ายทำและบันทึกไว้ในเทปเรียกว่า SHOT จะใช้เป็นต้นฉบับหรือ MASTER VIDEO TAPE หรือ FOOTAGE การตัดต่อจะนำ SHOT ต่าง ๆ มาเรียงกันเข้าในม้วนเทปเปล่าอีกม้วนหนึ่ง โดยการใช้เครื่องเล่นและบันทึกภาพ 2 เครื่อง และเครื่องควบคุมการตัดต่อภาพ (AUTOMATIC EDITING CONTROL) ในการตัดต่อ ภาพที่ได้จากการตัดต่อจะมีความคมชัดลดลงบ้างจากเทปต้นฉบับขึ้นอยู่กับคุณภาพของระบบเทปที่นำมาใช้ เช่น

ระบบ VHS	จะลดลงประมาณ 20 %
ระบบ S-VHS, U-MATIC, BETACAM	จะลดลงประมาณ 5 - 10 %

การลำดับภาพด้วยเครื่องควบคุมการตัดต่อภาพนี้สามารถจะตัดต่อได้ 2 วิธีการด้วยกัน

### 1. ASSEMBLE EDITING

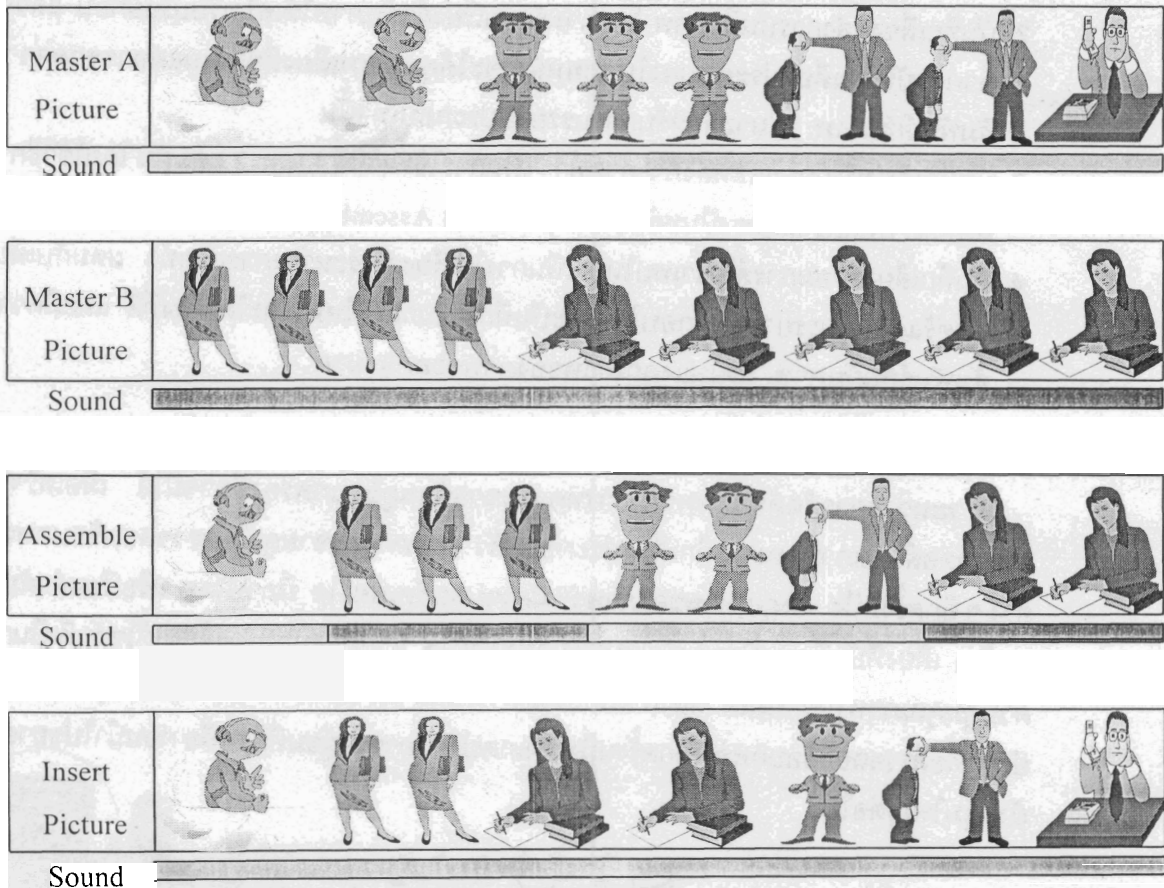
### 2. INSERT EDITING

## 2.1 Assemble Editing

เป็นการตัดต่อเทปด้วยวิธีการง่าย ๆ โดยการนำภาพจากหลาย ๆ ตอนหรือฉากมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันไปตามลำดับในบทจนได้ความยาวตามต้องการ การตัดต่อวิธีนี้จะได้ทั้งภาพและเสียงเดิม ภาพจะมีความต่อเนื่องกันไปแต่เสียงอาจจะไม่ได้ความต่อเนื่อง เมื่อสิ้นสุดการตัดต่อด้วยวิธี Assemble ณ จุดสิ้นสุดจะมีสัญญาณว่างในเนื้อเทป ทำให้ไม่สามารถแทรกภาพเข้าไปในตำแหน่งนี้ได้

## 2.2 Insert Editing

การตัดต่อภาพแบบนี้ เป็นการตัดต่อภาพใหม่ลงไปแทนที่ภาพเดิมที่ถูกบันทึกไว้แล้ว ภาพใหม่และภาพเดิมจะเชื่อมต่อกันสนิทไม่มีช่องว่าง ในขณะที่เสียงเดิมก็ยังคงอยู่ไม่ถูกซ้อนทับหรือลบทิ้งไป ทำให้ได้เสียงบรรยายที่ครบถ้วนและมีภาพที่ตรงกับคำบรรยายพอดี (Synchronize) การแทนที่ภาพใหม่ลงในตำแหน่งภาพเก่าจะต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพื่อให้มีความต่อเนื่องสมบูรณ์ไม่มีภาพโดด การตัดต่อรายการให้มีความสมบูรณ์ทั้งคุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องกันของเสียงมักจะใช้กลวิธีในการตัดต่อแบบ Insert นี้เป็นหลัก



ภาพเปรียบเทียบแสดงการตัดต่อแบบ Assemble และแบบ Insert

### 3. เตรียมเสียงดนตรีและเสียงประกอบ (Music & Sound Effects)

เสียงดนตรีและเสียงประกอบได้แก่ แผ่นเสียง เทปดนตรี และเสียงประกอบ ดนตรีที่ใช้ประกอบไม่ควรใช้เสียงดนตรีที่เป็นที่นิยมหรือรู้จักกันทั่วไป เพราะจะเบนความสนใจของผู้ชมไปจากภาพและเนื้อหาที่กำลังเสนออยู่ ควรเป็นดนตรีบรรเลงที่ไม่มีเนื้อร้องท่วงทำนองเหมาะสมกับเนื้อหา สำหรับเสียงประกอบอื่น ๆ เช่น เสียงรถยนต์ เสียงสัตว์ร้องหรือเสียงอื่น ๆ ควรบันทึกลงในเทปบันทึกเสียงเพื่อสะดวกในการใช้งาน ในการถ่ายทำนอกสถานที่หากต้องการเสียงจริงๆ ระหว่างการถ่ายทำ จะต้องพยายามควบคุมเสียงรบกวนข้างให้ได้ เช่น เสียงพูดคุยของทีมงานเอง

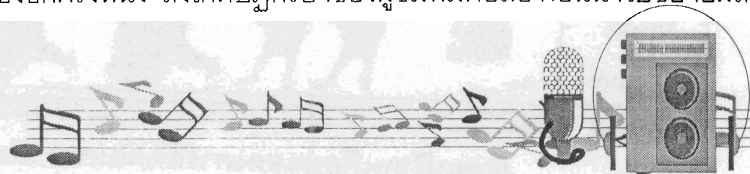
### 4. การบันทึกเสียง (Sound Recording)

เป็นการบันทึกคำบรรยายและให้เสียงประกอบต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในบทวิดิทัศน์ การบันทึกเสียงทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. บันทึกเสียงพร้อมการบันทึกภาพ โดยการบันทึกเสียงในขณะที่กล้องกำลังบันทึกภาพอยู่ ถ้าเป็นการบันทึกเสียงในห้องผลิตรายการจะได้คุณภาพของเสียงที่ดี แต่ถ้าเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่อาจจะมีเสียงรบกวนสอดแทรก เช่น เสียงลมพัด เสียงการจราจร เป็นต้น
2. บันทึกเสียงหลังการบันทึกภาพ โดยการตัดต่อเรียงลำดับภาพให้เสร็จเรียบร้อยก่อน แล้วจึงทำการบันทึกเสียงประกอบลงไปภายหลัง จะได้คุณภาพเสียงที่ชัดเจนแต่อาจขาดความสัมพันธ์กับภาพ เหมาะสำหรับการบรรยายประกอบเท่านั้น
3. บันทึกเสียงทั้งก่อนและหลังการถ่ายทำ เป็นการใช้ทั้งวิธีที่ 1 และ 2 ผสมกัน โดยใช้วิธีการตัดต่อภาพแบบ Insert เป็นหลักผสมกันกับ แบบ Assemble เป็นบางช่วง
4. บันทึกเสียงพร้อมการสำเนาเทปใหม่ เป็นการให้เสียงจริงระหว่างการถ่ายทำ ผสมกับเสียงดนตรีและคำบรรยายประกอบในขณะที่บันทึกสำเนาเทปใหม่ จะได้เสียงที่ดี และมีความสัมพันธ์กันกับภาพ แต่ในแง่คุณภาพของภาพจะลดลงมาก

### 5. การทดลองฉายและทำสำเนา (Preview & Duplicate)

ระหว่างการตัดต่อภาพควรมีการทดลองฉายย้อนดูข้อบกพร่องที่อาจมีได้ เมื่อเสร็จสิ้นการตัดต่อลำดับภาพและบันทึกเสียงประกอบแล้ว ควรทดลองฉายดูเพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ อีกครั้งหนึ่ง ทั้งคุณภาพของภาพว่า มีความคมชัดเพียงใด มีภาพโดด หรือเรียงลำดับไม่ถูกต้อง เสียงที่บันทึกนั้นมีความชัดเจนของเสียงเพียงใด หากมีข้อบกพร่องต้องแก้ไขทันทีเป็นการควบคุมคุณภาพในการผลิต หลังการแก้ไขแล้วควรทำสำเนาไปทดลองใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายย่อย เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่ง สังเกตปฏิกิริยาของผู้ชมที่มีต่อสื่อ ก่อนนำไปขยายผลยังกลุ่มใหญ่ต่อไป





## 6. การจัดทำคู่มือประกอบการใช้สื่อ

เพื่อให้การนำสื่อไปใช้งานได้ประสิทธิภาพใกล้เคียงกัน ควรจัดทำคู่มือแนะนำการใช้สื่อทุกขั้นตอนอย่างละเอียด ตั้งแต่ขั้นการเตรียมตัวผู้เรียน เตรียมสื่อและอุปกรณ์ วิธีการใช้สื่ออย่างถูกต้อง และการประเมินผลควรมีแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไว้ในคู่มือด้วย

### การประเมินผล

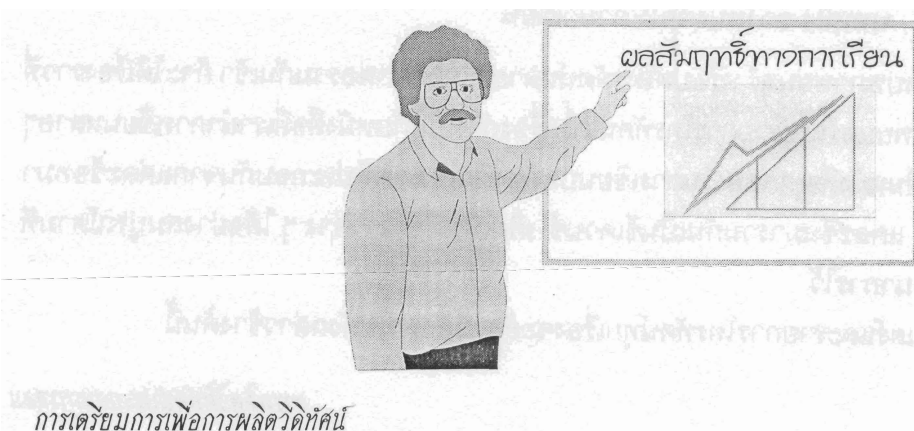
การประเมินผลเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตรายการที่สำคัญ เพื่อให้สามารถวัดคุณภาพของสื่อได้ทั้งในแง่เนื้อหา ความชัดเจนในขั้นตอนการสาธิตทดลอง ความถูกต้องตรงตามหลักสูตร ความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อการชม ทำให้ผู้ผลิตสามารถพบเห็นข้อบกพร่องและทำการแก้ไขให้ตรง ตามวัตถุประสงค์ต่อไป

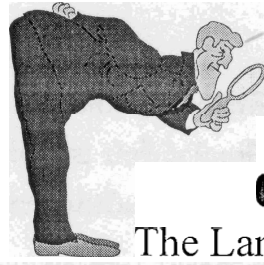
วิธีการหนึ่งในการตรวจสอบว่าบุคคลในกลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ หรือมีความรู้เพิ่มเติมหรือไม่ ก็อาจจะทำการทดสอบด้วยชุด Pre-test ก่อนชมรายการ และเมื่อชมรายการเสร็จสิ้นแล้ว ก็ทดสอบซ้ำอีกครั้งด้วยชุด Post-test แล้วจึงนำผลการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกันเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ

การซักถาม อภิปราย ภายหลังจากชมรายการเสร็จสิ้นเพื่อหาข้อสรุปความเข้าใจที่ถูกต้องของผู้ชม ก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการประเมินผล

การประเมินผลที่ดีนั้นควรจะประเมินในทุก ๆ ขั้นตอนของการผลิต จะทำให้สามารถแก้ไขล่วงหน้าได้ จะดีกว่าการประเมินผลภายหลังจากการตัดต่อบันทึกเสียงแล้ว ซึ่งจะแก้ไขยุ่งยากมากกว่า บางครั้งถึงกับต้องรี้อจัดทำใหม่ทั้งเรื่อง ทำให้เสียเวลาและค่าใช้จ่ายมากขึ้นโดยใช่เหตุ

การประเมินผลที่นับว่ามีความสำคัญยิ่ง คือการนำไปทดลองใช้ในหลาย ๆ แห่ง ที่มีกลุ่มเป้าหมายใกล้เคียงกันหรือระดับความรู้เดียวกัน แต่สภาพแวดล้อมแตกต่างกัน จะทำให้เราสามารถนำมาวิเคราะห์หาผลสรุปเพื่อการปรับปรุงผลงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุดได้





# ภาษา

๖๑๑

## ผู้กำกับรายการโทรทัศน์

The Language of Television Direction

ในการผลิตรายการโทรทัศน์นั้น ผู้กำกับรายการ มีความจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาพูดที่มีรูปแบบเฉพาะแตกต่างออกไปจากภาษาพูดธรรมดา เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปด้วยความรวดเร็วและมีความเข้าใจตรงกันของทีมงาน ภาษาที่ใช้กันจะเป็นคำย่อที่ให้ความหมายเป็นที่เข้าใจกันได้โดยทั่วไป ซึ่งส่วนใหญ่นำมาจากภาษาภาพยนตร์ เพราะมีลักษณะการทำงานคล้ายคลึงกัน แบ่งออกได้ดังนี้

### ภาษาของภาพ

**ช็อต (Shot)** เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดของภาษาภาพยนตร์ ซึ่งเทียบเท่ากับคำที่ถูกนำมาเรียงต่อกันเข้าเป็นประโยคในภาษาเขียน มีความยาวโดยเฉลี่ยไม่เกิน 20-30 วินาที

**1 ช็อต** หมายถึง ภาพที่เคลื่อนไหวอันเนื่องมาจากการที่กล้องเริ่มทำการถ่ายภาพต่อเนื่องกันไปโดยไม่ขาดตอน จนกระทั่งหยุดลงโดยไม่มีสิ่งใดมาขัดจังหวะ

**ซีน (Scene)** ประกอบด้วย ช็อต (Shots) ต่าง ๆ เรียงต่อเนื่องกันไปในสถานที่ (Location) เดียวกัน และเวลาเดียวกันจนการแสดงนั้นจบลง เทียบได้กับย่อหน้าหรือพารากราฟหนึ่งในภาษาเขียน

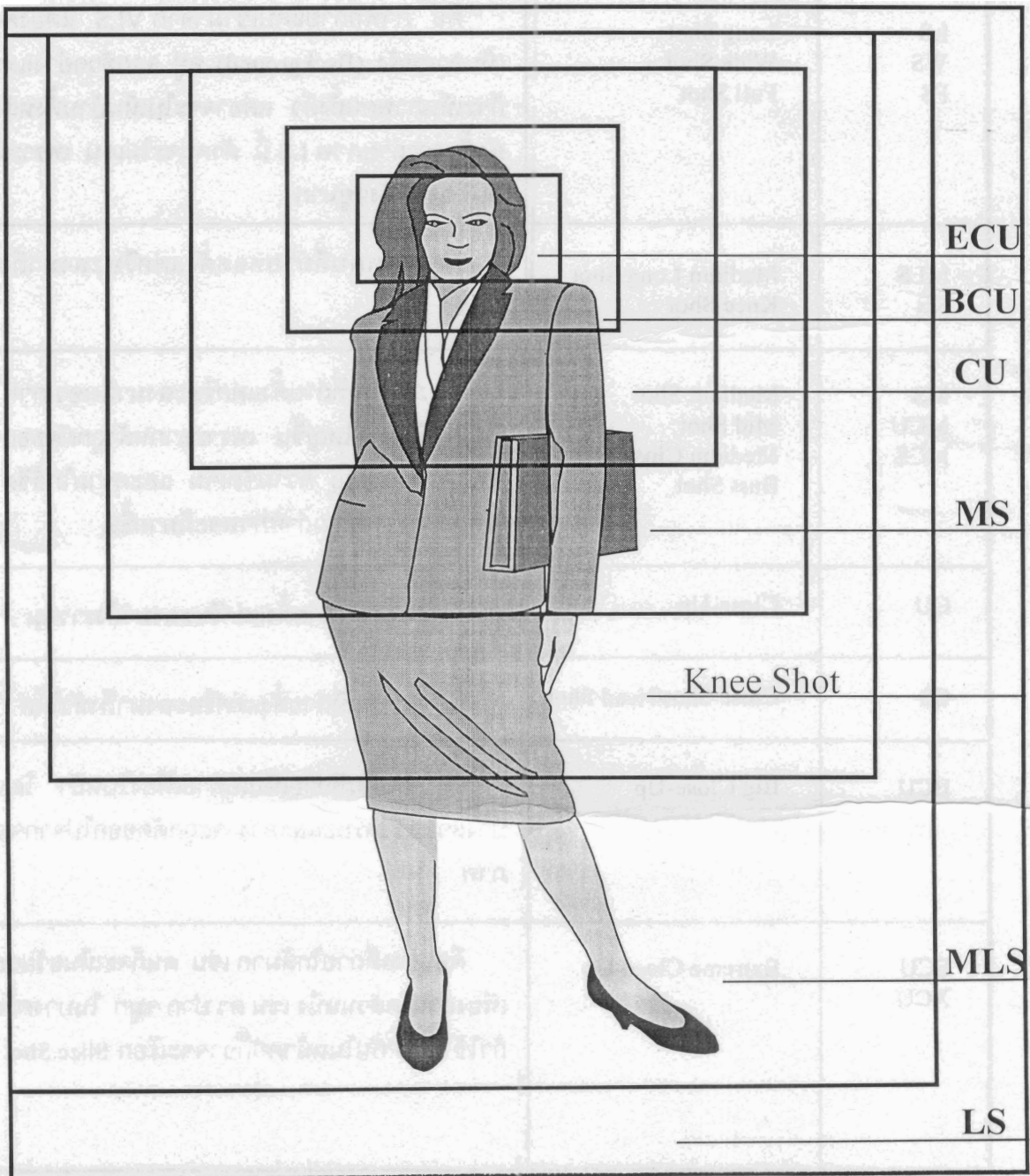
**ซีควเอนซ์ (Sequence)** เป็นการนำภาพจากหลาย ๆ ซีน (Scenes) มารวมกันเข้าเป็นตอน เทียบได้กับบทหนึ่งของหนังสือในภาษาเขียน

เมื่อนำเอาบทภาพยนตร์ หรือบทโทรทัศน์หลาย ๆ ตอนมาต่อรวมกันเข้า ก็จะได้เรื่องราวที่สมบูรณ์เป็นภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์หนึ่งเรื่องเทียบได้กับหนังสือที่เราอ่านหลาย ๆ บทมารวมกันเป็นหนังสือ 1 เล่ม ในการเขียนบทต้องนึกถึงภาพที่ประกอบกันจากแต่ละช็อตมารวมกันเป็นซีน แต่ละซีนมารวมกันเป็นซีควเอนซ์ เกิดเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์ตามที่ผู้เขียนบทจินตนาการไว้

ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ทุกเรื่องจะต้องมีลักษณะดังกล่าวข้างต้นนี้

ในการถ่ายภาพแต่ละช็อตนั้น เราจะพิจารณาจากจอภาพว่าวัตถุ (Subject) สำคัญนั้นคืออะไร และปรากฏใกล้-ไกลอย่างไร จนทำให้วัตถุนั้นมีขนาดต่างกันออกไป การเคลื่อนที่กล้องหรือใช้เลนส์ซูม เพื่อจับภาพในระยะที่ต่าง ๆ กันจะทำให้เกิดความแตกต่างของภาพหลายแง่มุม เพื่อสร้างจุดสนใจและความเร้าใจต่อผู้ชม

โดยปกติเราจะถ่ายภาพเกี่ยวกับคนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นภาษาภาพจึงใช้อธิบายภาพที่เกี่ยวกับรูปร่างของคนเป็นหลัก ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



คำย่อ	คำเต็ม	ลักษณะของภาพ
VLS ELS/XLS	Very Long Shot Extreme Long Shot	คือ ภาพที่ถ่ายในลักษณะกว้างมากจนเห็นพื้นที่หรือบริเวณที่อยู่รอบ ๆ ทั้งหมด เช่น ภาพคนยืนอยู่หน้าบ้าน ก็จะได้เห็นภาพคนตัวเล็กมาก แต่จะเห็นบ้านทั้งหลังรวมทั้งบริเวณบ้านด้วย
LS WS FS	Long Shot Wide Shot Full Shot	คือ ภาพที่ถ่ายแคบเข้ามาจาก VLS แต่ยังคงเห็นฉากหลัง (Background) อยู่ จากตัวอย่างแรกก็จะเห็นภาพคนทั้งตัว แต่อาจจะไม่เห็นบ้านทั้งหลัง ดังนั้นการถ่ายภาพ LS นี้ ตัวคนจะไม่เด่น เพราะมีพื้นที่ฉากหลังอยู่มาก
MLS KS	Medium Long Shot Knee Shot	คือ ภาพคนที่ถ่ายทอดตั้งแต่ศรีษะลงมาถึงหัวเข่า
MS MCU MCS	Medium Shot Mid Shot ; Medium Close-Up Bust Shot	คือ ภาพคนที่ถ่ายตั้งแต่ศรีษะลงมาถึงเอว ภาพนี้คนจะมีขนาดใหญ่ขึ้น เพราะฉากหลังถูกตัดออกไป ความสำคัญ ความชัดเจน และความใกล้ชิดที่เกิดขึ้นกับคนที่ถูกถ่ายภาพจะมีมากขึ้น
CU	Close-Up	คือ ภาพคนที่ถ่ายตั้งแต่ศรีษะลงมาถึงราวนม
CS	Close Shot/Head Shot	คือ ภาพคนที่ถ่ายตั้งแต่ศรีษะลงมาถึงหัวไหล่
BCU	Big Close-Up	คือ ภาพคนที่ถ่ายเห็นเฉพาะเพียงใบหน้า โดยบางส่วนของศรีษะและคาง จะถูกตัดออกไปจากจอภาพ
ECU XCU	Extreme Close-Up	คือ ภาพที่ถ่ายใกล้มาก เช่น คนก็จะเห็นอวัยวะเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น ตา ปาก จมูก ในบางครั้งถ้าใช้ ECU กันในหน้าคนก็อาจจะเรียก Slice Shot

คำย่อ	คำเต็ม	ลักษณะของภาพ
2 Shot	Two Shot	คือ ภาพคน 2 คน
3 Shot	Three Shot	คือ ภาพคน 3 คน
Group	Group Shot	คือ ภาพคนที่มากกว่า 3 คนขึ้นไป
Over	Over Shoulder Shot	คือ ภาพที่ถ่ายข้ามไหล่ของอีกคนหนึ่งไปเห็นหน้าอีกคนหนึ่ง ในลักษณะที่คน 2 คนกำลังหันหน้าคุยกัน
	Establishing Shot	คือ ภาพลักษณะ ELS หรือ LS ซึ่งผู้กำกับรายการในสมัยก่อน นิยมใช้เป็นภาพแรกในการเปิดรายการหรือเปิดฉากเพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นภาพในมุมกว้าง และรู้ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ใด มีใครอยู่ในฉากและอยู่ในตำแหน่งใดในปัจจุบันไม่นิยมใช้กันแล้ว เพราะการเปิดภาพแรกในฉากนั้นสามารถทำได้หลายแบบ แล้วแต่ลักษณะของเนื้อเรื่องหรือสถานการณ์ อาจใช้ภาพ CU เพื่อสร้างความสนใจก็ได้

ลักษณะของภาพเหล่านี้อาจไม่มีความแน่นอนตายตัว ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความชอบของผู้กำกับรายการว่าจะกำหนดอย่างไร แต่ก็ใกล้เคียงกับตารางที่กำหนดนี้ นอกจากนี้ ยังขึ้นอยู่กับตำแหน่งของวัตถุและฉากหลัง เพื่อให้ได้ลักษณะของภาพ (Composition) ที่สวยงามและมุมมองที่แปลกตาและน่าสนใจ



มุมกล้องก็เช่นเดียวกับระยะของภาพ ที่ช่วยให้ผู้ดูสามารถมองเห็นวัตถุ (Subject) ได้หลายแง่มุม มีอิทธิพลต่อทัศนคติของผู้ดูต่อสิ่งนั้น และยังช่วยสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกันออกไปด้วย ในทางการละครอาจเลือกใช้ความสูงของกล้อง เพื่อ เน้น เพิ่ม หรือลด ความสำคัญของความสูงของบุคคลหรือควบคุมบทบาทของการสนทนา ถ้าถ่ายรูบบนชั้นหนึ่งจากมุมต่ำ จะมองดูมีพลังและน่าประทับใจ ขณะเดียวกัน การถ่ายจากที่สูงจะสูญเสียความสง่างามและความสำคัญลง

### ภาพระดับสายตา (Eye level shot)

เป็นการถ่ายภาพในระดับเดียวกับบุคคลที่กำลังแสดงการกระทำอยู่ให้ความรู้สึกที่เป็นปกติธรรมดาทั่วๆ ไป

### ภาพมุมสูง (High angle shot or Bird eyes view)

กล้องจะถูกยกสูงขึ้น แล้วกดกล้องต่ำลงไปยังวัตถุ ภาพมุมสูงช่วยแนะนำผู้ชมเพราะแสดงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ทั้งหมด แสดงที่ตั้งของมัน และให้ผลทางจิตวิทยาโดยให้ความรู้สึกว่าคุณมีขนาดเล็ก

### ภาพมุมต่ำ (Low angle shot)

กล้องอยู่ในตำแหน่งใต้ระดับสายตา เงยกล้องขึ้นทำให้วัตถุปรากฏให้เห็นความแข็งแรงมีพลัง ถ้าเป็นภาพบุคคล จะดูมีอำนาจ ผึ่งผาย แข็งแรง และมีความเด่น การถ่ายภาพมุมต่ำมักใช้กับการถ่ายสิ่งของ เช่น เครื่องจักรที่ใหญ่โต ภายในอาคารและสถานที่ ที่ซึ่งต้องการให้ความรู้สึกว่ามีพลังยิ่งใหญ่ ตระการตา ให้ความรู้สึกว่าคุณมีความเล็ก ความสูงยิ่งใหญ่นอกจากนั้นยังสามารถใช้เพื่อแยกวัตถุออกจากฉากหลังที่ดูยุ่งเหยิงได้

มุมกล้องมีผลต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก เราสามารถชักนำผู้ชมให้เข้าร่วมในเหตุการณ์ในเรื่องได้ ซึ่งจะเป็นการดึงผู้ชมให้อยู่กับที่สนใจในเรื่องราวที่น่าเสนอ ซึ่งมี 2 แบบ

**การถ่ายภาพแบบ Objective** เป็นการแสดงในฉาก จากมุมมองของผู้ชมในฐานะที่ผู้ชมทำหน้าที่สังเกตการณ์จากการกระทำนั้น โดยที่ผู้ชมไม่ได้ถูกนำตัวเองเข้าไปมีความรู้สึกร่วมในฉากด้วยมุมกล้องแบบนี้เหมาะที่จะให้ผู้ชมทราบว่าต่อไปอะไรจะเกิดขึ้นบ้าง (What is happening?)

**การถ่ายภาพแบบ Subjective** เป็นการนำผู้ชมให้เข้ามามีความรู้สึกร่วมในการกระทำด้วยมุมกล้องแบบนี้ เลนส์ของกล้อง ถือเป็นเหมือนว่าเป็นตำแหน่งตาของบุคคลที่กำลังแสดงบทบาทนั้นอยู่ (Action) บทบาทของผู้ชมจะเปลี่ยนไป เป็นการชักนำผู้ชมให้มีความรู้สึกร่วมในการกระทำนี้ด้วย มุมกล้องแบบนี้เหมาะสำหรับใช้ในการผลิตรายการที่ใช้เพื่อการฝึกอบรมคือให้ผู้เรียนได้เห็นการกระทำ (Action) เช่นเดียวกันกับในสภาวะที่เขาจะต้องไปกระทำจริง ๆ ในการปฏิบัติงาน การถ่ายภาพแบบนี้จะใช้วิธีการถ่ายภาพข้ามไหล่ (Over shoulder) ของผู้แสดง action นั้น

### ทิศทางการเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

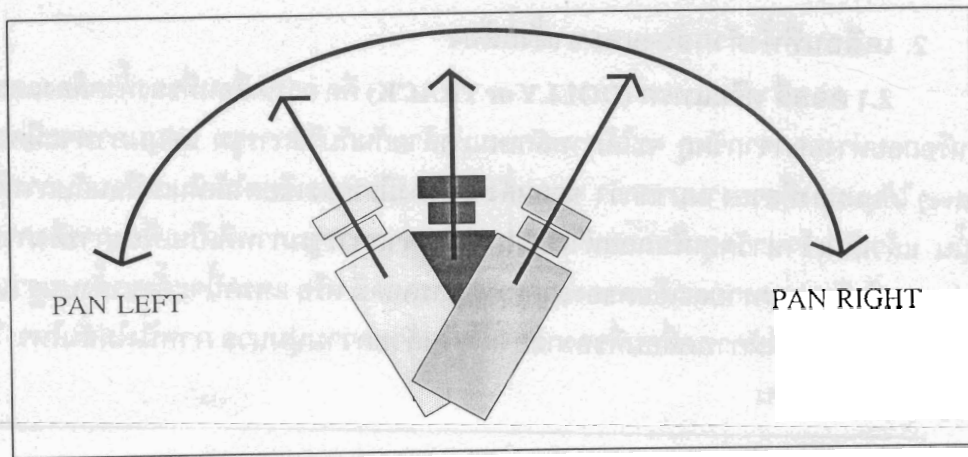
การเคลื่อนที่ของกล้องจะมีความแตกต่างกันอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. การเคลื่อนที่เฉพาะตัวกล้อง (Camera) แต่ขาดตั้งกล้อง (Tripod Dolly หรือ Pedestal) ไม่เคลื่อนที่

1.1 **แพน (PAN)** คือ การหมุนกล้องไปทางซ้ายหรือทางขวาตามแนวราบ โดยขาดตั้งกล้องอยู่กับที่ เราจะใช้คำสั่ง PAN LEFT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องไปทางซ้าย และคำสั่ง PAN RIGHT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องไปทางขวา มีจุดประสงค์ในการใช้อยู่ 3 ประการ คือ

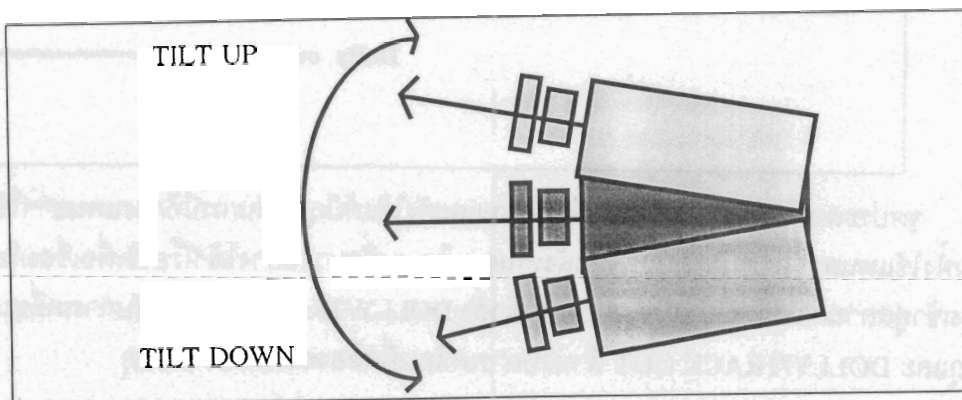
- \* แพนเพื่อติดตามสิ่งที่กำลังเคลื่อนที่ไป
- \* แพนจากสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อแสดงความสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งของ วัตถุ หรือบุคคล
- \* ใช้เป็นการแทนสายตาผู้หนึ่งผู้ใดมองไปยังที่หนึ่งที่ได้

ความเร็วของการแพนจะสร้างความรู้สึกให้ผู้ดูได้ การแพนอย่างรวดเร็วตามวัตถุจะสร้างความตื่นเต้นโลดโผนได้ ในขณะที่การแพนช้าอาจทำให้น่าเบื่อหรืออาจทำให้น่ากลัวได้ ขึ้นอยู่กับบรรยากาศและสถานการณ์ในขณะนั้น ลักษณะการเคลื่อนที่ของกล้องแบบนี้จะคล้ายกันกับการที่เรากวาดสายตาดูสิ่งรอบข้าง ถ้าเรากวาดสายตามองอย่างช้า ๆ ย่อมสามารถสังเกตเห็นรายละเอียดในภาพได้ แต่จะเห็นได้เฉพาะในจุดที่เราสนใจเมื่อกวาดสายตาดูตามวัตถุที่เคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว



1.2 ทิลท์ (TILT) คือ การทำให้กล้องเงยขึ้นหรือลงตามแนวตั้งโดยขาตั้งกล้องอยู่กับที่ เราจะใช้คำสั่ง TILT UP สำหรับการยกกล้องขึ้นข้างบน และ TILT DOWN สำหรับการก้มกล้องลงต่ำ ใช้สำหรับการถ่ายภาพของวัตถุที่มีความสูง เช่น ตึก เจดีย์ที่มีความสูง แต่เราต้องการภาพขนาดใหญ่ที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ อย่างชัดเจน

การใช้ภาพ Tilt Up จะให้ความรู้สึกที่แสดงความยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม

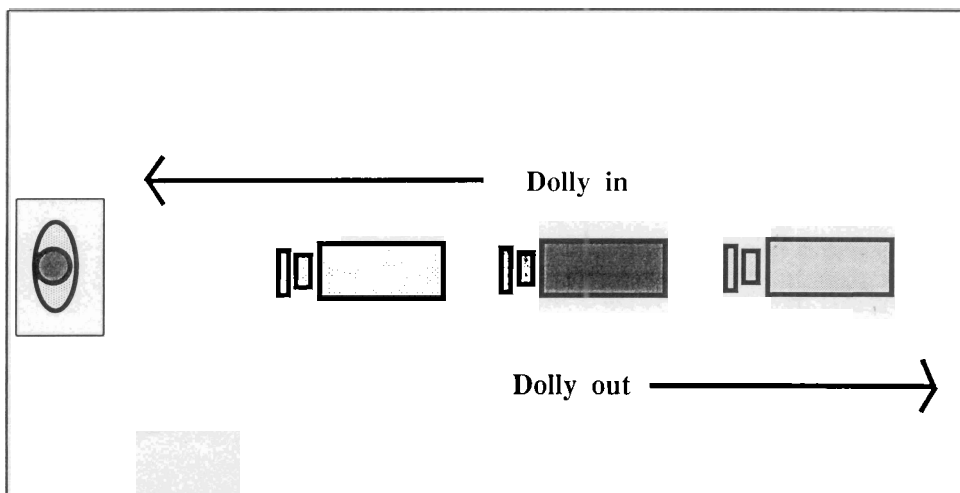


1.3 **ซูม (ZOOM)** คือ การดึงภาพให้เข้ามาใกล้หรือถอยห่างออกไปด้วยการเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ (Focal Length) โดยขาตั้งกล้องและตัวกล้องยังคงอยู่กับที่ เราจะใช้คำสั่ง ZOOM IN สำหรับการดึงภาพให้เข้ามาใกล้หรือเมื่อต้องการภาพแบบ Close-Up และ ZOOM OUT สำหรับการถอยภาพให้ห่างออกไปหรือภาพแบบ Long Shot ภาพที่ได้จากการซูมจะมีขนาดตามต้องการ แต่ฉากหลังจะไม่มีรายละเอียดเด่นชัด จึงเหมาะสำหรับการเน้นภาพวัตถุให้โดดเด่นเพียงจุดใดจุดหนึ่ง การซูมจะสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมรับรู้ที่เราดึงภาพเข้ามาหาผู้ชม หรือผลักออกไปให้ห่างออกไป

ความเร็วของการซูมจะสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมได้ กล่าวคือ การซูมจะเป็นการนำผู้ชมเข้าสู่รายละเอียด โดยผู้ชมไม่ถูกตัดทอนสถานการณ์ การซูมอินช้า ๆ ใช้สร้างอารมณ์หนัก ๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชมทีละน้อย หรือการซูมเอาท์ช้า ๆ ใช้แสดงความโดดเด่นว่าเหว อ่อนแอ ต่ำต้อย การซูมเร็วทั้งซูมอินและซูมเอาท์จะสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมตกใจ หรือช็อคอารมณ์ผู้ชมได้

## 2. เคลื่อนที่ทั้งตัวกล้องและขาตั้งกล้อง

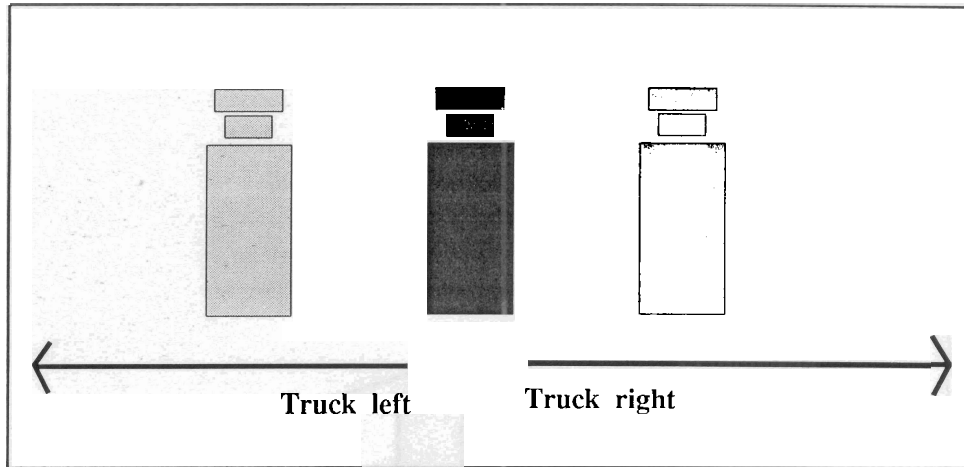
2.1 **ดอลลี่ หรือ แทรค (DOLLY or TRACK)** คือ การเคลื่อนที่ของทั้งกล้องและขาตั้งเข้าหาวัตถุหรือถอยห่างออกจากวัตถุ จะได้ภาพลักษณะคล้ายกันกับวิธีการซูม แต่มุมมองภาพจะมีความลึก (Perspective) ได้มุมมองที่สวยงามมากกว่า ฉากหลังจะยังคงมีรายละเอียดให้เห็นเหมือนกับการที่เราจ้องอยู่ที่วัตถุนั้น แล้วเดินเข้าหาวัตถุหรือถอยห่างออกมา ต่างจากการซูมภาพที่เป็นเพียงการดึงภาพเข้ามาหรือถอยห่างออกไปโดยขาดรายละเอียดของฉากหลัง การดอลลี่ หรือ แทรคนี้จะตั้งขาตั้งบนฐานที่มีล้อเลื่อนหรือบนรางเลื่อน เพื่อให้การเคลื่อนที่ของกล้องเป็นไปด้วยความนุ่มนวล ภาพนิ่งไม่สั่นไหว ในกรณีที่ไม่เรียบควรใช้รางเลื่อน



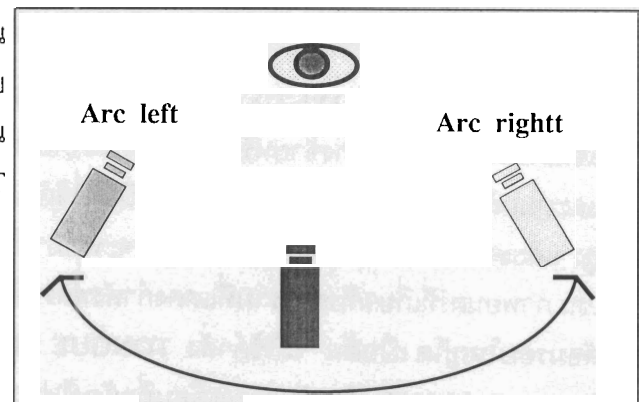
จุดประสงค์ในการใช้เหมือนกับการแพนและยังใช้แก้ปัญหาในกรณีที่การแพนอาจใช้ไม่ได้ผลดี พร้อมทั้งใช้แทนสายตาคนใดคนหนึ่งกำลังเดินดูอะไรบางอย่างได้ หรือใช้เพื่อเชื่อมโยงสถานการณ์หนึ่งเข้าสู่สถานการณ์หนึ่งได้อีกด้วย จะใช้คำสั่ง DOLLY/TRACK IN สำหรับการเคลื่อนที่กล้องเข้าหาวัตถุและ DOLLY/TRACK OUT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องออกห่างจากวัตถุ



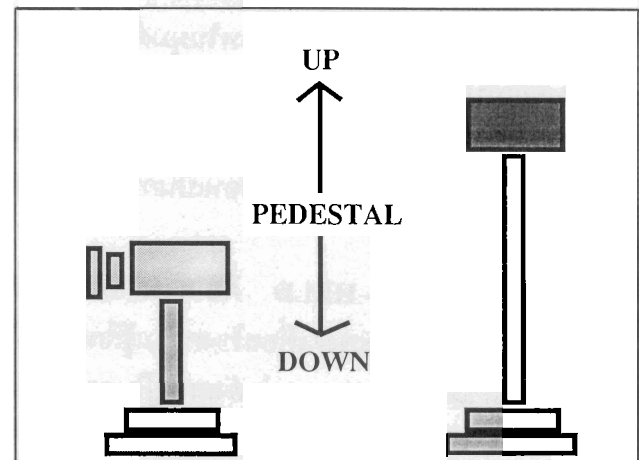
2.2 **ทรัค หรือ แครบ (TRUCK or CRAB)** คือ การเคลื่อนที่ของกล้องทั้งกล้อง และขาตั้งไปทางซ้ายหรือทางขวาในลักษณะเส้นตรง ทั้งกล้องและขาตั้งจะวางบนฐานที่มีล้อหรือรางเลื่อนเช่นเดียวกันกับวิธีดอลลี่ แต่ทิศทางการเคลื่อนที่ต่างกัน จะใช้คำสั่ง TRUCK/CRAB LEFT สำหรับการเคลื่อนกล้องไปทางด้านซ้ายมือ TRUCK/CRAB RIGHT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องไปทางด้านขวามือ



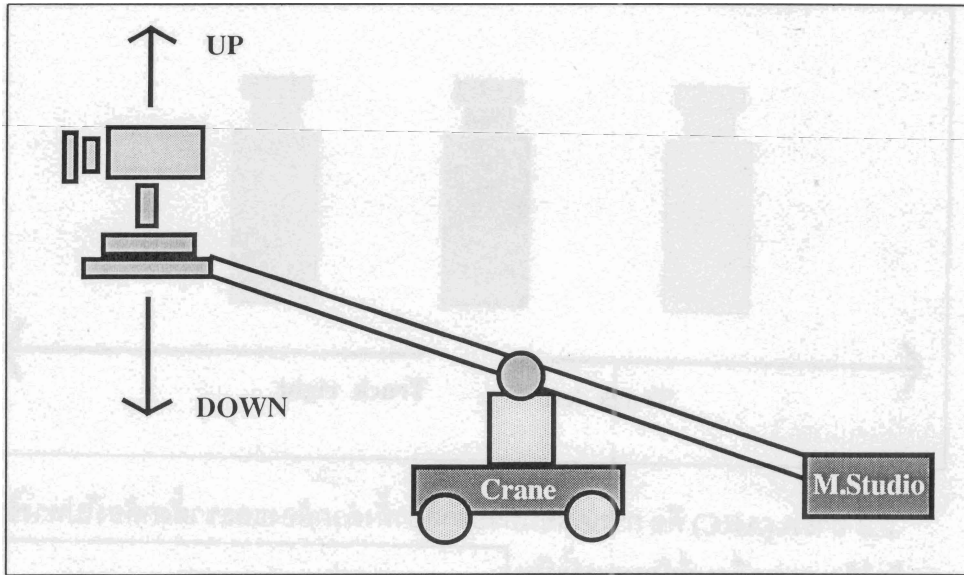
2.3 **อาร์ค (ARC)** คือ การเคลื่อนที่ของกล้องทั้งตัวกล้องและขาตั้งกล้องไปทางซ้ายหรือขวาในลักษณะเส้นโค้ง การเคลื่อนที่ลักษณะนี้เป็นการผสมผสาน DOLLY และ TRUCK เข้าด้วยกัน จะใช้คำสั่ง ARC LEFT สำหรับการเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้งไปทางซ้าย และ ARC RIGHT สำหรับการเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้งไปทางขวา



2.4 **พีเดสทัล (PEDESTAL)** คือ การเคลื่อนที่ของกล้องให้สูงขึ้น หรือ ต่ำลงตามแนวตั้งโดยขาตั้งกล้องยังตั้งอยู่หนึ่งกับที่จะใช้คำสั่ง PEDESTAL UP หรือ ELEVATE สำหรับการยกระดับกล้องให้สูงขึ้น และ PEDESTAL DOWN หรือ DEPRESS สำหรับการให้ลดระดับกล้องให้ต่ำลง



2.5 **เครน (CRANE)** คือ การเคลื่อนที่ของกล้องที่กล้อง ซึ่งตั้งอยู่บนแขนยกไฮดรอลิก (CRANE) ให้สูงขึ้นหรือต่ำลง จะใช้คำสั่ง CRANE UP หรือ BOOM UP สำหรับการยกแขนขึ้นสูงให้ได้ภาพมุมสูง (Bird Eyes View) และ CRANE DOWN หรือ BOOM DOWN สำหรับการลดระดับแขนลงต่ำ



2.6 **ทงจ้ (TONGUE)** คือ การเคลื่อนกล้องที่อยู่บนเครนหรือแขนบูมโดยการเคลื่อนที่ของแขนเครนจะเหวี่ยงไปทางซ้ายหรือขวา ลักษณะเดียวกันกับการ ARC ภาพจากเครนซ็อดจะให้ความรู้สึกและมุมมองที่คนโดยปกติจะมองไม่เห็น นิยมใช้กับภาพเริ่มเรื่องที่ต้องการความโอฬารตระการตาในมุมสูง และเคลื่อนไหวต่อเนื่องไปสู่มุมอื่น ๆ ได้จะพบมากในการใช้สำหรับการเปิดเรื่องที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ เช่น ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสงครามที่แสดงกำลังพลรบอันมหาศาล หรือแสดงถึงเมืองซึ่งมีที่ตั้งอยู่ในกำแพงล้อมรอบใหญ่โต เป็นต้น จะใช้คำสั่ง TONGUE LEFT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องไปทางด้านซ้ายและ TONGUE RIGHT สำหรับการเคลื่อนที่กล้องไปทางด้านขวา ปกติจะใช้ควบคู่กันกับการสั่ง CRANE UP หรือ BOOM UP จะได้ภาพในมุมต่ำก่อน จากนั้นจึงเคลื่อนที่ขึ้นไปเป็นมุมสูงพร้อมกับการเหวี่ยงแขนออกไปทางด้านซ้ายหรือขวา หรือใช้ร่วมกับ CRANE DOWN หรือ BOOM DOWN เมื่อเริ่มจากภาพในมุมสูงก่อนแล้วเคลื่อนที่ลงไปเป็นมุมต่ำ ในขณะที่เหวี่ยงแขนออกไปทางซ้ายหรือขวา มีการกล่าวว่ ภาพที่เห็นจากเครนซ็อดเหมือนเป็นการแทนสายตาวงพระเจ้ เพราะคนปกติธรรมดาจะมองไม่เห็นมุมภาพแบบนั้นได้

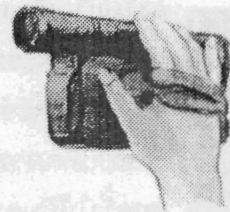
2.7 **HAND - HELD** คือ การถ่ายโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง (ใช้มือถือหรือแบกขึ้นบ่า แล้วแต่ชนิดของกล้อง) มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความรู้สึกผู้ชมให้รู้สึกถึงสภาวะที่ผิดปกติของผู้แสดงในขณะนั้น เช่น ถ่ายคนเมาเดินโซเซ ถ่ายคนกำลังตกอยู่ในความกลัว ถ่ายคนมีอาการโรจิตหรือคนที่กำลังวังหนี่หาคนช่วยเหลือไม่ได้

## การจัดท่าทางและการจับถือกล้อง

จำไว้เสมอว่า จะต้องจับถือกล้องวีดิทัศน์ให้นิ่งและมั่นคง เมื่อจะทำการถ่ายบันทึกภาพ เพื่อภาพที่ถ่ายบันทึกออกมาจะดูนิ่งคงที่ นุ่มนวล และสบายตาเวลาชม

### การจับถือกล้องวีดิทัศน์

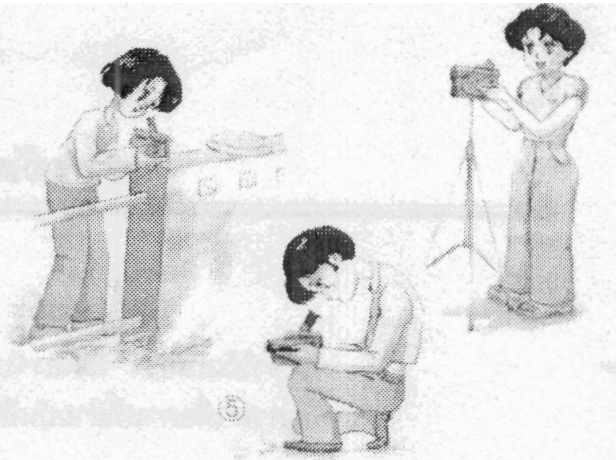
จับถือกล้องวีดิทัศน์ด้วยมือขวา เพื่อคุณสามารถจะใช้ปุ่ม Start/Stop การทำงานของกล้องได้อย่างคล่องตัว รัศสายมือจับกล้องให้แน่น



### ท่าทางการจับกล้องที่ถูกต้อง

1. หย่อนไหล่ทั้งสองข้างของคุณให้สบาย เก็บข้อศอกทั้งสองให้อยู่ใกล้ตัว เพื่อความมั่นคงในการถ่ายบันทึกภาพ
2. แขนงด้านขวาเข้ากับตัวกระบังของช่องมองภาพ เมื่อจะถ่ายบันทึกภาพเคลื่อนไหว ให้เปิดตาทั้งสองข้างมองภาพ เพื่อคุณสามารถติดตามมองภาพการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวคุณได้
3. จับประคองด้านล่างหรือด้านข้างของตัวกล้องด้วยมือด้านซ้ายของคุณ เพื่อการถ่ายบันทึกภาพที่นิ่งคงที่

4. ยืนยันให้เท่าทั้งสองข้างเท่าความกว้างของไหล่ เพื่อความมั่นคงในการถ่ายบันทึกภาพยิ่งขึ้น
5. สำหรับการถ่ายบันทึกภาพมุมต่ำ ให้วางกล้องไว้บนเข่าข้างหนึ่งของคุณ



### เพื่อการถ่ายภาพที่นิ่งคงที่ยิ่งขึ้น

- \* วางกล้องให้มั่นคงกับรั้ว หรือขอน คบของต้นไม้
- \* เพื่อการถ่ายภาพที่ดีที่สุด ให้ใช้ขาตั้งกล้องเสมอ

## วิธีหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของนักถ่ายภาพมือใหม่



คงไม่เป็นเรื่องน่าสออารมณ์มากนักที่ จะชมภาพที่สั้นไหว นี่คือ วิธีที่จะช่วยป้องกันการถ่ายบันทึกภาพที่จะออกมาดี ทุกครั้งให้กับคุณ

### หลีกเลี่ยงการเคลื่อนไหวกล้องอย่างรวดเร็ว

นักเล่นกล้องวีดิทัศน์มือใหม่ ควรจะต้องให้ความระมัดระวังไม่เคลื่อนไหวกล้องมากเกินไปจนความจำเป็น อย่าสายกล้องจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่งโดยไม่มีเหตุผล จะทำให้การถ่ายบันทึกภาพของคุณดูสับสน

**รักษาการจับถือกล้องให้อยู่ในแนวราบเสมอ** แม้ว่าท่านจะได้จับถือกล้องไว้อย่างมั่นคงแล้วก็ตาม การถ่ายบันทึกภาพอาจจะยังไม่เข้ารูป ถ้ามุมมองของภาพยังเฉยเฉียงอยู่ ให้ระมัดระวังเรื่องการจับถือกล้องให้อยู่ในแนวราบ และแนวดิ่งในกรอบภาพเสมอ โดยสังเกตแนวขอบฟ้าหรือวัตถุในแนวดิ่ง

### หลีกเลี่ยงการซูมภาพบ่อยเกินไป

จะเป็นการดีถ้าคุณจะไม่ซูมภาพบ่อยครั้งเกินความจำเป็น การให้ซูมภาพบ่อย ๆ จะ

ยิ่งเสี่ยงต่อการเกิดภาพสั่นไหว ให้ใช้การซูมภาพทีละน้อย เพื่อภาพที่บันทึกจะออกมาดูดี

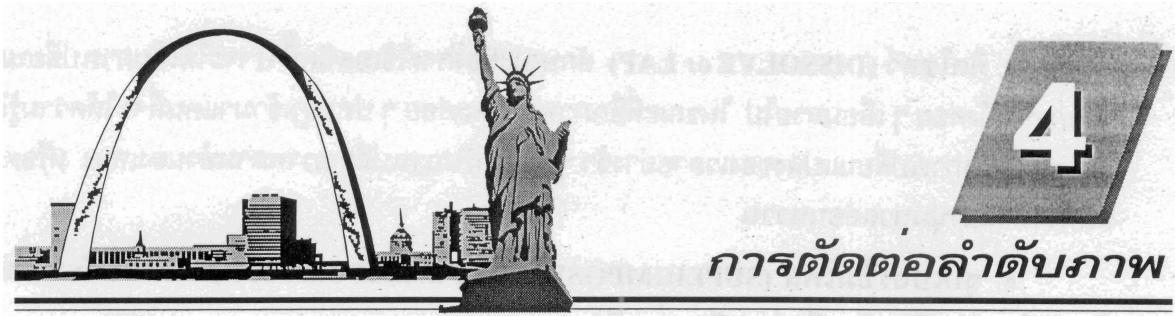
### ให้ระว่างเรื่องช่วงเวลาการถ่ายบันทึกภาพ

การถ่ายบันทึกภาพ ที่ใช้ช่วงเวลาสั้นเกินไป ทำให้ภาพที่ถ่ายออกมาดูไม่น่าสนใจได้ทันที และการถ่ายบันทึกภาพที่ใช้เวลายาวนานเกินไป จะทำให้ดูน่าเบื่อ ช่วงเวลาที่ดีที่สุด สำหรับการถ่ายบันทึกภาพแต่ละช็อต โดยปกติควรอยู่ระหว่าง 5 - 15 วินาที

### ใช้สภาพแสงปกติในการถ่ายภาพให้มากที่สุด

กล้องวีดิทัศน์จะถ่ายภาพออกมาดี แม้จะถ่ายในสภาพแสงที่ตกด้านหลังภาพ ก็ตามขอแนะนำให้คุณใช้การถ่ายภาพด้วยสภาพแสงปกติ ภาพที่ออกมาจะดูมีชีวิตชีวามากที่สุด ถ้าแสงน้อยควรใช้ไฟส่องสว่างช่วย และปรับความสมดุลย์ของแสงสีขาว (White balance) ให้ถูกต้องทุกครั้ง และทำทุกครั้ง ที่มีการเปลี่ยนของอุณหภูมิสีของแสง





## การเปลี่ยนภาพ (TRANSITION DEVICES)

การตัดต่อภาพ 2 ภาพเข้าด้วยกันในรายการ จนได้ภาพใหม่หลากหลายรูปแบบจนรวมกันเป็นเรื่อง ๆ หนึ่งนั้น หากใช้เพียงแต่การนำเอาภาพมาเรียงต่อกันให้ได้เนื้อหา และความยาวตามที่กำหนดไว้ในบทชีวิตทัศน์เท่านั้น นักผลิตรายการยังจะต้องคำนึงถึงศาสตร์และศิลปะ เพื่อการสื่อความหมายกับผู้ชมอย่างถูกต้อง และได้ภาพที่สวยงามต่อเนื่อง เปรียบเหมือนคำพูดที่ถูกเลือกไว้เพื่อจะพูดออกมาเป็นประโยคที่สละสลวย ซึ่งมีอยู่หลายวิธี คือ

1. **คัท (CUT)** เป็นการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่งในลักษณะเอาภาพ 2 ภาพมาต่อกันให้ความรู้สึกถึงความต่อเนื่อง รวดเร็ว ใช้ในเหตุการณ์ที่เกิดในเวลาเดียวกัน อาจเป็นสถานที่เดียวกันหรือต่างสถานที่ก็ได้ เช่น คนพูดกันทางโทรศัพท์ หรือ รายการสนทนา จะทำให้รายการมีความกระชับชวนติดตาม หรือใช้ตัดเมื่อต้องการเปลี่ยนไปสู่ฉากอื่นในทันทีทันใด จะมีอยู่ 2 ลักษณะ

**QUICK CUT** คือ การตัดเร็ว นิยมใช้ในตอนสรุปหรือเริ่มเรื่อง เพื่อให้เห็นเหตุการณ์ที่หลากหลาย น่าสนใจ หรือตัดตามจังหวะดนตรี

**FLASH CUT** คือ การตัดภาพสลับกับอีกภาพหนึ่งที่ไฉยขึ้นพื้น นิยมใช้สื่อความหมายถึงการคิดกลับถึงอดีต บางทีเรียก **Flash back**.

2. **เฟด (FADE)** เป็นการเปลี่ยนภาพในลักษณะการเลื่อนภาพแรกไปสู่พื้นดำมืด แล้วต่อด้วยภาพที่มืดแล้วค่อย ๆ เลื่อนภาพเข้ามาเพิ่มความเข้มของภาพจนเป็นปกติ เทคนิคนี้จะมียู่ 2 ลักษณะคือ

**FADE IN** คือ ลักษณะของภาพที่เริ่มจากจอมืด (Black) แล้วจอย่อย ๆ สว่างขึ้นจนได้ภาพปรากฏบนจออย่างชัดเจน

**FADE OUT** คือ ลักษณะที่ปรากฏตรงกันข้ามกับ FADE IN จากภาพที่ปรากฏอยู่บนจออย่างชัดเจน แล้วภาพค่อย ๆ มืดลงจนมองไม่เห็นภาพบนจอ (BLACK)

การเปลี่ยนภาพในลักษณะการเฟด (FADE) นี้ จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากการคัท (CUT) ในแง่ของเวลาที่ผ่านไป เราจะใช้เทคนิคการเปลี่ยนภาพเพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงของเวลาในเรื่อง หรือแม้แต่การเปลี่ยนแปลงสถานที่ ซึ่งจะคล้ายการเปิด - ปิดม่านในการแสดงละครเวทีแต่ละฉาก เราอาจใช้เทคนิคเฟดอินสำหรับการเริ่มรายการ และเฟดเอาท์สำหรับการจบรายการก็ได้เช่นเดียวกัน

3. ดิสโซลว (DISSOLVE or LAP) ลักษณะของการใช้เทคนิคนี้ เราจะได้เห็นการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งค่อย ๆ เลื่อนหายไป ในขณะที่อีกภาพหนึ่งจะค่อย ๆ ปรากฏเข้ามาแทนที่จะให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล แสดงการเปลี่ยนแปลงของเวลาอย่างช้า ๆ ใช้สำหรับการเปลี่ยนภาพตามทำนองเพลง หรือดนตรีที่มีท่วงทำนองนุ่มนวลอ่อนหวาน

4. ซุปเปอร์อิมโพส (SUPERIMPOSE or SUPERIMPOSITION) คือ การซ้อนภาพเข้าด้วยกันในเฟรมเดียวกัน มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

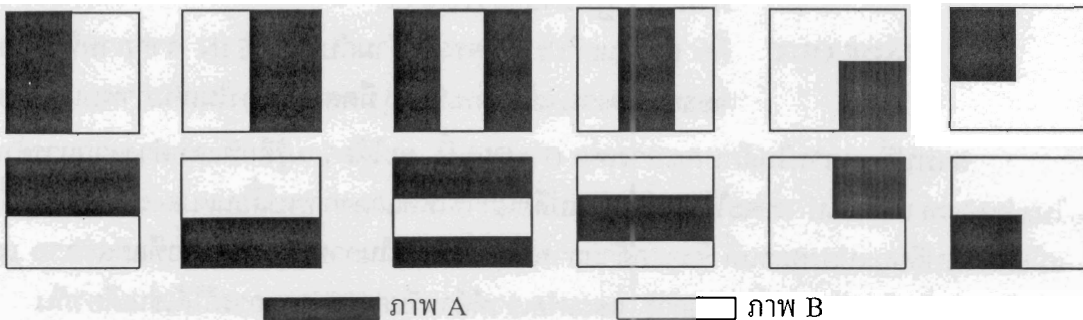
4.1 การซ้อนตัวอักษร คือ การนำเอาตัวอักษรขนาดต่าง ๆ มาซ้อนลงบนภาพที่เป็นฉากหลัง เช่น ไตเติลของรายการ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้บรรยาย ชื่อของบุคคลที่ปรากฏในขณะนั้น การซ้อนตัวอักษรนี้จะต้องใช้เครื่องมือในการผสมสัญญาณภาพที่สามารถเปลี่ยนสีพื้นของตัวอักษร และเพิ่มขอบหรือเงาได้หลายรูปแบบ ปัจจุบันมีการนำเอาเครื่องมือคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างตัวอักษร และภาพประกอบ ทำให้ได้เทคนิคที่แปลกตาออกไปได้มากมาย

4.2 การซ้อนภาพ คือ ลักษณะของการนำเอาภาพสองภาพมาซ้อนทับเข้าด้วยกัน โดยที่ทั้งสองภาพยังคงอยู่ในเฟรมไม่เลื่อนหายไปเหมือนกับการดิสโซลว จะให้ภาพใดภาพหนึ่งมีความชัดเจนมากกว่าได้ด้วยการบังคับจากเครื่องผสมภาพและทำเทคนิคพิเศษ (Special Effect & Video Mixer)

เราจะใช้เทคนิคนี้ในการแสดงถึงหวังความฝัน ความคิดคำนึง จะเห็นกันมากในรายการเพลงหรือการแสดงที่ต้องการให้เห็นความนุ่มนวล การเคลื่อนไหว เช่น การเดินรำ การพ้อนรำ ระบาย หรือ บัลเลต์ เป็นต้น

การซ้อนภาพอีกแบบหนึ่งที่พบเห็นกันบ่อยครั้งในภาพยนตร์หรือละครที่แสดงถึงอิทธิฤทธิ์ และอภินิหาร เช่น การเหาะไปในอากาศ การกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง การเดินบนผิวน้ำ เป็นต้น จะใช้การซ้อนภาพที่เรียกกันว่า เทคนิคซ้อนภาพด้วยฉากหลังสีน้ำเงิน (BLUE SCREEN SUPERIMPOSE) ซึ่งต้องใช้อุปกรณ์และเครื่องมือพิเศษ

5. การกวาดภาพ (WIPE) คือ ลักษณะของการเปลี่ยนภาพที่เปลี่ยนจากภาพหนึ่ง ไปสู่อีกภาพหนึ่ง โดยการเลื่อนเข้ามาแทนที่ของภาพใหม่ อาจเข้ามาแทนที่หมดทั้งภาพ หรือแต่เพียงบางส่วนก็ได้ รูปแบบของการกวาดภาพนั้นมีมากมายทั้งจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือแยกจากกึ่งกลาง ขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่เรียกกันว่า VIDEO SWITCHER ซึ่งจะมีรูปแบบ (PATTERN) ให้เราเลือกมากมายเพียงแต่กดปุ่มเลือกเท่านั้น ดังตัวอย่างข้างล่างนี้



การกวาดหรือปาดภาพ (WIPE) มีจุดประสงค์ในการใช้เหมือนกับการดิสโซลฟ์ คือ จะใช้สำหรับการเปลี่ยนเวลา และสถานที่ไปยังที่ใหม่เลย ไม่ใช้กับการผ่านเวลาบางส่วนอย่างวิธีดิสโซลฟ์ การใช้วิธีการกวาดภาพนี้ต้องระมัดระวังให้มาก ถ้าใช้ไม่เหมาะสมหรือถูกกาลเทศะอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรำคาญหรือ หลุดไปจากเนื้อหาของเรื่องในช่วงนั้นได้

ลักษณะของการกวาดภาพ (WIPE) มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

**SOFT WIPE** คือ การกวาดภาพที่รอยต่อระหว่างทั้ง 2 ภาพ จะมีความนุ่มนวลรอยต่อของภาพจะเลื่อนเข้าหากันไม่เป็นเส้นตัดให้เห็นชัดเจน

**HARD WIPE** คือ การกวาดภาพที่รอยต่อระหว่างทั้ง 2 ภาพ จะเห็นเป็นเส้นตัดได้ชัดเจน บางเครื่องสามารถใส่แถบสีต่าง ๆ กันระหว่างภาพให้เห็นชัดเจน และมีสีสรร

นอกจากนี้แล้วยังมีเทคนิคอีก 2 แบบ ที่ให้ผลคล้ายคลึงกันกับการกวาดภาพ คือ

**Split Screen** เป็นการแบ่งจอภาพให้มีหลายส่วน ในแต่ละส่วนจะมีภาพที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้ดูน่าสนใจ

**Montage** เป็นการทำให้ภาพหลาย ๆ ภาพมีการเชื่อมซ้อนทับกัน เหมือนกับการวางภาพหลาย ๆ ภาพลงบนพื้น โดยวางทับเชื่อมกัน

การจะตัดต่อภาพให้ น่าดู และสื่อความหมายตรงตามจุดประสงค์ได้นั้น จะขึ้นอยู่กับความรู้จักใช้ Timing ของ Shot ว่าควรจะสั้นหรือยาวแค่ไหน และการจัดวางจังหวะของการตัดภาพ (Tempo) ที่เหมาะสม

## การประกอบภาพ (FRAMING)

การประกอบภาพ คือ การจับภาพในเฟรมให้มีความสวยงาม และสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ถูกต้องตามองค์ประกอบศิลป์ เช่น กฎสามส่วน ความสมดุลย์ การใช้เส้นนำสายตา เป็นต้น หลักการจัดภาพอาจกล่าวได้ว่า ใช้หลักการเดียวกันกับการจัดภาพทางด้านศิลปะทั่วไป กล่าวคือ องค์ประกอบของภาพที่ดีจะต้อง

❁ มีความสมดุลย์ (ในความรู้สึก) คือ ดูแล้วไม่รู้สึกเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง

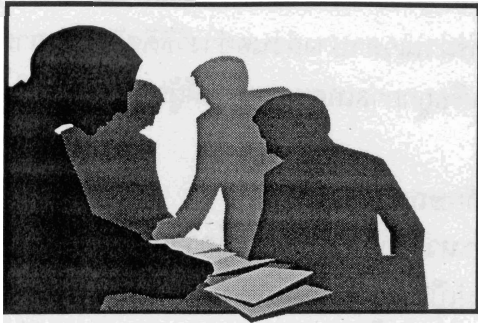
❁ มีความเป็นกลุ่มก้อน มีจุดเด่น จุดรอง ควรหลีกเลี่ยงการถ่ายภาพวัตถุที่เรียงกันเป็นหน้ากระดาน (ภาพ A) ควรจัดให้ดูเป็นกลุ่มมีความลึก (ภาพ B)



ภาพ A ภาพจะดูแบน



ภาพ B ภาพแบบ Perspective



✿ มีระยะความลึก (ในความรู้สึก) มีด้านหน้าของภาพ (Fore ground) มีด้านหลัง (Back ground) รวมทั้งส่วนกลางของภาพ (Middle ground)

สำหรับในงานภาพยนตร์นั้น จะเป็น “การจัดวางมุมมองภาพในทางลึกมากเป็นพิเศษ” (Perspective Line and Composition in Depth) คือการจัดวางมุมมองให้มองแล้วมีความลึกอยู่เสมอ ซึ่งทำได้หลายวิธี เช่น การวางมุมมองให้ภาพเกิดในลักษณะเปอร์สเปคทีฟพุ่งไปทางด้านในของเฟรม มุมภาพในทางลึกนี้ จะช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงเหมือนได้เข้าไปในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ในขณะที่มุมมองในทางแบนจะสร้างความรู้สึกน่าเบื่อหน่ายไม่น่าสนใจ



สิ่งสำคัญที่ทำให้องค์ประกอบของภาพมีความลึกได้อีกประการหนึ่ง ก็คือ “แสง” การจัดแสงที่ดีสามารถสร้างบรรยากาศต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นในเฟรมภาพได้อย่างน่าอัศจรรย์ เช่น

- ✿ ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้สดใส คือ การจัดให้สว่างไสว นุ่มนวล
- ✿ ช่วยเสริมสร้างความน่ากลัว คือ การจัดให้แข็ง ส่องจากมุมต่ำ
- ✿ ช่วยทำให้ดูเร้นลับ คือ การจัดให้ลงเป็นหย่อม ๆ สว่างเป็นบางจุด มืดเป็นบางจุด

**มุมมองที่สามารถช่วยให้เกิดความรู้สึก ได้แก่**

- การถ่ายผ่านไหล่ผู้หนึ่ง ไปเห็นหน้าอีกผู้หนึ่ง (Over shoulder)
- การถ่ายผ่านฉากหน้า (Fore ground) ไปเห็นวัตถุ หรือบุคคล (Subject) ในส่วนกลางภาพ หรือส่วนหลังภาพหรือมีครบทั้ง 3 ส่วน
- การถ่ายโดยอาศัยเส้นนำสายตาพุ่งเข้าไปด้านใน (Perspective Lines) ความหมายที่เกิดจากการวางระดับของมุมมอง
  - มุมก้ม (คือ กล้องอยู่ในที่สูง) ให้ความรู้สึกอ่อนแอ เหงาหงอย (โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับเทคนิคการซูมเข้าๆ)
  - มุมเงย (คือกล้องอยู่ในที่ต่ำ) จะให้ความรู้สึกตรงข้าม คือ ยิ่งใหญ่ แข็งแรง น่าเกรงขาม
  - มุมระดับตา ให้ความรู้สึกธรรมดา

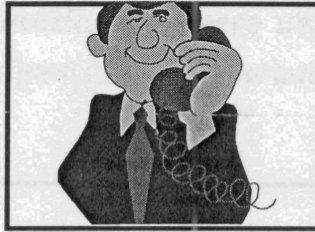


## ลักษณะภาพที่ต้องให้ความระมัดระวังไม่ให้เกิดความผิดพลาด

1. ช่องว่างบนศีรษะ (HEAD ROOM) หมายถึง ช่องว่างที่อยู่ระหว่างศีรษะและขอบบนของจอโทรทัศน์ ซึ่งไม่ควรมีมากจนรู้สึกโล่งหรือน้อยเกินไปจนรู้สึกอึดอัด โดยเฉพาะในกรณีของภาพใกล้ CLOSE-UP, MEDIUM CLOSE-UP, MEDIUM SHOT จะต้องจัดภาพอย่างระมัดระวัง จะยกเว้นเฉพาะภาพ BIG CLOSE-UP และ EXTREME CLOSE-UP



HEAD ROOM มากเกินไป



ไม่มี HEAD ROOM



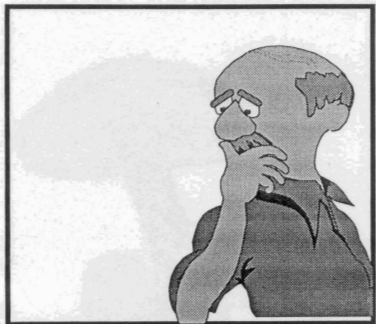
HEAD ROOM กำลังพอดี

2. ช่องว่างของปลายเท้า (FEET ROOM) หมายถึง ช่องว่างที่อยู่ระหว่างปลายเท้าและขอบล่างของจอโทรทัศน์ ในกรณีของภาพ LONG SHOT ซึ่งเป็นภาพของคนทั้งตัว ไม่ควรจะมีมากหรือน้อยเกินไป โดยทั่วไปแล้ว Head room จะมีมากกว่า Feet room ไม่มากนัก



### 3. ช่องว่างของจมูก (NOSE ROOM)

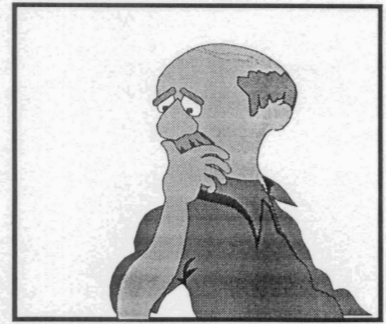
หมายถึง ช่องว่างที่อยู่ระหว่างจมูกและขอบข้างใดข้างหนึ่งของจอโทรทัศน์ โดยเฉพาะในภาพ CLOSE-UP, MEDIUM CLOSE-UP ไม่ควรให้มีช่องว่างมากเกินไปจนเกิดความรู้สึกหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง หรืออยู่ชิดเกินไปจนรู้สึกอึดอัด บางครั้งจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า LOOK SPACE



NOSE ROOM มากเกินไป



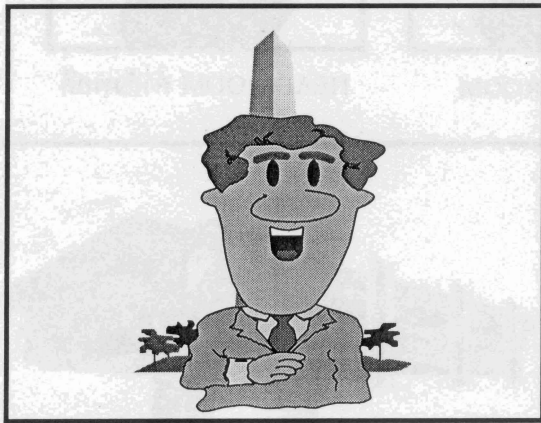
NOSE ROOM น้อยเกินไป



NOSE ROOM พอดี

หลักการของ NOSE ROOM หรือ LOOK SPACE นี้ เป็นหลักธรรมชาติทางจิตวิทยาที่เกิดจากเส้นนำสายตาที่เรากำหนดขึ้นเองในใจ เมื่อเพ่งมองไปยังจุดใดจุดหนึ่งข้างหน้า ยังรวมไปถึงการเคลื่อนที่ของทั้งคน สัตว์ และยานพาหนะต่าง ๆ จะต้องมีพื้นที่ว่างทางด้านหน้า (SPACE) ที่คนหรือวัตถุนั้นจะเคลื่อนที่ไปมากกว่าทางด้านหลัง ในการถ่ายภาพที่กำลังเคลื่อนไหวด้วยการ PAN หรือ TRUCK ตามวัตถุไป จะต้องรักษาพื้นที่ภาพด้านหน้าให้มากกว่าด้านหลังเสมอ เรียกว่าการ LEAD SPACE

นอกจากการเว้นระยะทั้งด้านหน้า ด้านบน และด้านล่างแล้ว ตำแหน่งของวัตถุ เช่น คนอาจจะอยู่ในตำแหน่งที่พอดีกับตำแหน่งของฉากหลังที่ไม่เหมาะสม เมื่อจับภาพออกมาอาจจะทำให้ได้ภาพที่ไม่เหมาะสม ชวนขบขันหรือไม่น่าดูก็ได้ เช่น อาจจะถูกเหมือนมีของปรากฏอยู่บนศีรษะซึ่งเกิดจากต้นไม้ที่วางประดับในฉาก หรือโคมระย้า หรือขอบล่างของกรอบรูปภาพอยู่ในแนวขีดศีรษะพอดี ทำให้ดูเหมือนกำลังใช้ศีรษะแบกรูปภาพนั้นไว้



การประกอบภาพไม่ดี



การประกอบภาพที่ดี

รายการโทรทัศน์ใด ๆ ก็ตามแม้จะมีบทโทรทัศน์ที่ดี ผู้แสดงที่ดีแต่ภาพที่ปรากฏออกมาขาดซึ่งองค์ประกอบภาพที่สวยงามถูกต้อง ดังนั้นการพิถีพิถันในงานทุกขั้นตอนจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

รายละเอียดที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นสิ่งที่ทั้งผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับภาพ และช่างภาพ จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจให้ถูกต้องตรงกัน งานที่ผลิตออกมาจึงจะประสบผลสำเร็จตามต้องการ

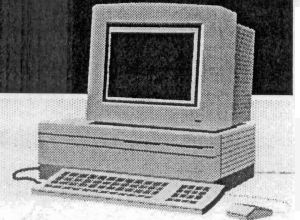


ความสำเร็จ...

เกิดจากความร่วมมือของทุกฝ่าย

# เทคนิคและกลวิธี

## การตัดต่อลำดับภาพ



เนื้อหาที่นำเสนอในส่วนนี้เป็นความรู้สำหรับทีมงานด้านเทคนิค ซึ่งถ้าทีมงานด้านวิชาการจะได้ศึกษาจนสามารถทำความเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ ก็จะมีส่วนช่วยทำให้การเขียนบทเป็นไปได้ดี ทำให้การปฏิบัติงานเป็นไปด้วยความรวดเร็ว สะดวกทั้งสองฝ่าย เครื่องมือที่ใช้ในการตัดต่อลำดับภาพนั้นแบ่งตามลักษณะงานออกได้เป็น 3 ระดับ คือ

### 1. เครื่องมือระดับพื้นฐาน (Homeuse Equipments)

เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้เพื่อการบันเทิงภายในบ้าน ไม่มีความซับซ้อนมากนัก สามารถใช้ในการทำสำเนา (Copy) ได้ การตัดต่อใช้ได้เฉพาะการตัดต่อแบบเรียงข้อต่อ (Assemble) เท่านั้น ไม่สามารถแทรกภาพและเสียงใหม่ได้

### 2. เครื่องมือระดับกึ่งอาชีพ (Semi-Professional Equipments)

เป็นเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นมาให้สามารถทำการตัดต่อได้หลากหลายยิ่งขึ้น มีการสอดใส่เทคนิคทางด้านภาพและเสียงเช่น นุ่มควบคุมในการค้นหาภาพ (Jog & Shuttle) สามารถตัดต่อภาพได้ทั้งแบบเรียงข้อต่อ การแทรกภาพ (Insert) การแทรกเสียงใหม่แทนที่เสียงเดิม (Audio Dubbing) เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถทำภาพช้า (Slow motion) มีร่องเสียงสำหรับการบันทึกเสียงบรรยายได้หลายภาษา

### 3. เครื่องมือระดับอาชีพ (Professional Equipments)

เป็นเครื่องมือสำหรับงานอาชีพในการผลิตรายการโทรทัศน์ ซึ่งมีอุปกรณ์ประกอบในการใช้งานเป็นจำนวนมาก มีคุณภาพดีทั้งความคมชัดของภาพ เสียงมีคุณภาพระดับไฮไฟหลายร่องเสียง อุปกรณ์ตกแต่งแก้ไขความเพี้ยนของสี ยกระดับความเข้มของสัญญาณ เป็นต้น

# ชนิดและระบบของวีดิทัศน์

เนื่องมาจากกลยุทธ์ด้านการตลาดของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มีการแข่งขันกันสูงมาก จึงทำให้เกิดระบบของวีดิทัศน์มากมายหลายแบบ บางชนิดสูญหายไปจากท้องตลาด บางชนิดแพร่หลายในตลาดเครื่องใช้ภายในบ้าน (Homeuse or Consumer Products) บางชนิดพัฒนาคุณภาพก้าวเข้าสู่ตลาดในวงการอาชีพก็มี คุณภาพของเทปบันทึกภาพวีดิทัศน์จะขึ้นอยู่กับ

1. ขนาดของเนื้อเทป ยิ่งมีความกว้างมากยิ่งให้คุณภาพของภาพและสีดียิ่งขึ้น
2. ความเร็วของการเดินเทปและความเร็วของหัวเทปหมุน ยิ่งมีความเร็วมาก จะทำให้การบันทึกได้คุณภาพ และความถี่ของสัญญาณภาพสูงขึ้น
3. ระบบของการบันทึกสัญญาณภาพ
4. การออกแบบให้ใช้งานง่าย สะดวกและทนทานต่อการใช้งาน

เทปบันทึกภาพวีดิทัศน์ที่มีการผลิตขึ้นใช้งานมี 5 ขนาด คือ 1/4 นิ้ว, 1/2 นิ้ว, 3/4 นิ้ว, 1 นิ้ว และ 2 นิ้ว โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แบบตลับคาสเซต ในตลับที่มี 2 แกน

ก. ขนาด 1/4 นิ้ว (Hi-8 mm.) เป็นระบบที่คิดค้นขึ้นโดย บริษัท โซนี่ ซึ่งมีขนาดเท่ากับ ม้วนเทปเพลงแบบคาสเซต วัตถุประสงค์ก็เพื่อนำไปใช้ในงานสมัครเล่น เช่น กล้องบันทึกภาพขนาดเล็ก ในภายหลังได้รับการพัฒนาระบบการบันทึกภาพแบบดิจิทัลเพื่อใช้งานอาชีพ เช่น งานข่าวของสถานีโทรทัศน์ เป็นต้น เรียกกันทั่วไปว่า เทป Hi-8

ข. ขนาด 1/4 นิ้ว แบบ CVC (Compact Video Cassette) เป็นระบบที่พัฒนาออกมาเพื่อใช้ภายในบ้าน แต่เนื่องจากปัญหาของระยะเวลาที่ใช้เล่นและบันทึกสั้นเกินไป (ประมาณ 45 นาที) จึงไม่ได้รับความนิยมและหายไปจากท้องตลาดในที่สุด ผลิตโดย FUNAI และ HITACHI

ค. ขนาด 1/2 นิ้ว แบบ Beta คิดค้นและพัฒนาโดย บริษัท โซนี่ เพื่อใช้งานภายในบ้าน พยายามที่จะให้เป็นมาตรฐานของเทปขนาด 1/2 นิ้ว แต่ประสบความล้มเหลวด้านการตลาดของสินค้าระดับเครื่องใช้ภายในบ้าน (แต่ในภายหลังได้พัฒนาคุณภาพขึ้นเป็นสินค้าระดับงานอาชีพไป)

ง. ขนาด 1/2 นิ้ว แบบ VHS พัฒนาขึ้นโดย บริษัท JVC หลังระบบ Beta มีขนาดของตัวตลับคาสเซตใหญ่กว่า แต่ได้เวลาการเล่นและบันทึกนานกว่า (เดิม Beta มีความยาว 1 ชม. แต่ VHS ทำได้ 2 ชม.) นอกจากนั้น JVC ยังให้สิทธิแก่บริษัทอื่น ๆ ในการผลิตและคิดค้นพัฒนาระบบให้ดียิ่งขึ้นด้วย ทำให้สินค้าแพร่หลายเข้าสู่ตลาดอย่างรวดเร็ว และได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น จนกระทั่ง Beta ถูกเบียดออกไปได้ในที่สุด

## 2. แบบม้วนเปิด (Reel to Reel)

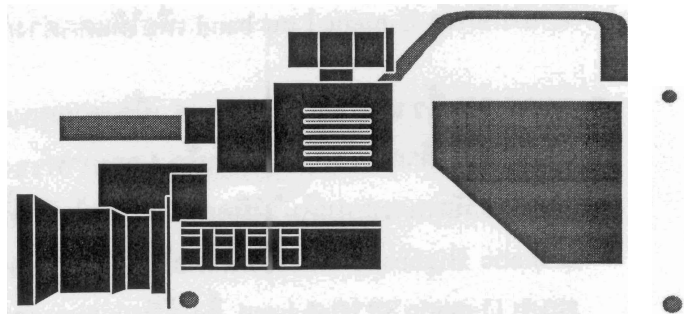
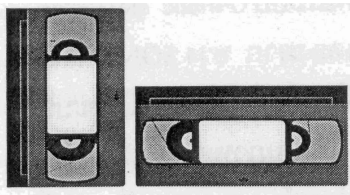
ก. ขนาด 2 นิ้ว เทปขนาดนี้ได้ใช้ในสถานีส่งโทรทัศน์เป็นมาตรฐานมาก่อน และยังคงมีใช้กันอยู่ เนื่องจากให้คุณภาพสูงแต่ว่ามีขนาดใหญ่ ทำให้มีค่าใช้จ่ายของอุปกรณ์สูงมากและการบำรุงรักษาทำได้ลำบาก ทำให้สถานีส่งโทรทัศน์หันไปใช้เทปขนาด 1 นิ้วเป็นหลักแทน อาจจะเป็นไปได้ที่ระบบนี้จะเลิกการผลิตไปในไม่ช้า

ข. ขนาด 1 นิ้ว Type C หลังจากที่มีผู้ผลิตเครื่องเทปโทรทัศน์ขนาด 1 นิ้ว ออกสู่ตลาดอยู่หลายปี ในที่สุดกลุ่มมาตรฐานอุตสาหกรรม SMTE และ EBU ก็ได้กำหนดให้ชนิด Type C เป็นอุปกรณ์มาตรฐานระดับสถานี และใช้กันแพร่หลายไปทั่วโลก ปัจจุบันมีผู้ผลิตหลายราย เช่น AMPEX, HITACHI, NEC, RCA, TOSHIBA, และ SONY

ค. ขนาด 1 นิ้ว Type B บริษัท BOSCH เป็นผู้ผลิต มีใช้ในประเทศกลุ่มยุโรปบางประเทศเท่านั้น

## 3. แบบคาร์ทริดจ์ ขนาด 2 นิ้ว

เป็นเทปที่ผลิตโดย RCA เพื่อใช้ในงานโฆษณาทางสถานีโทรทัศน์ ซึ่งจะหมุนเป็นวงรอบไม่สิ้นสุด ปัจจุบันไม่เป็นที่นิยมแล้ว ด้วยเหตุผลเดียวกันกับเทปขนาด 2 นิ้ว ม้วนเปิด

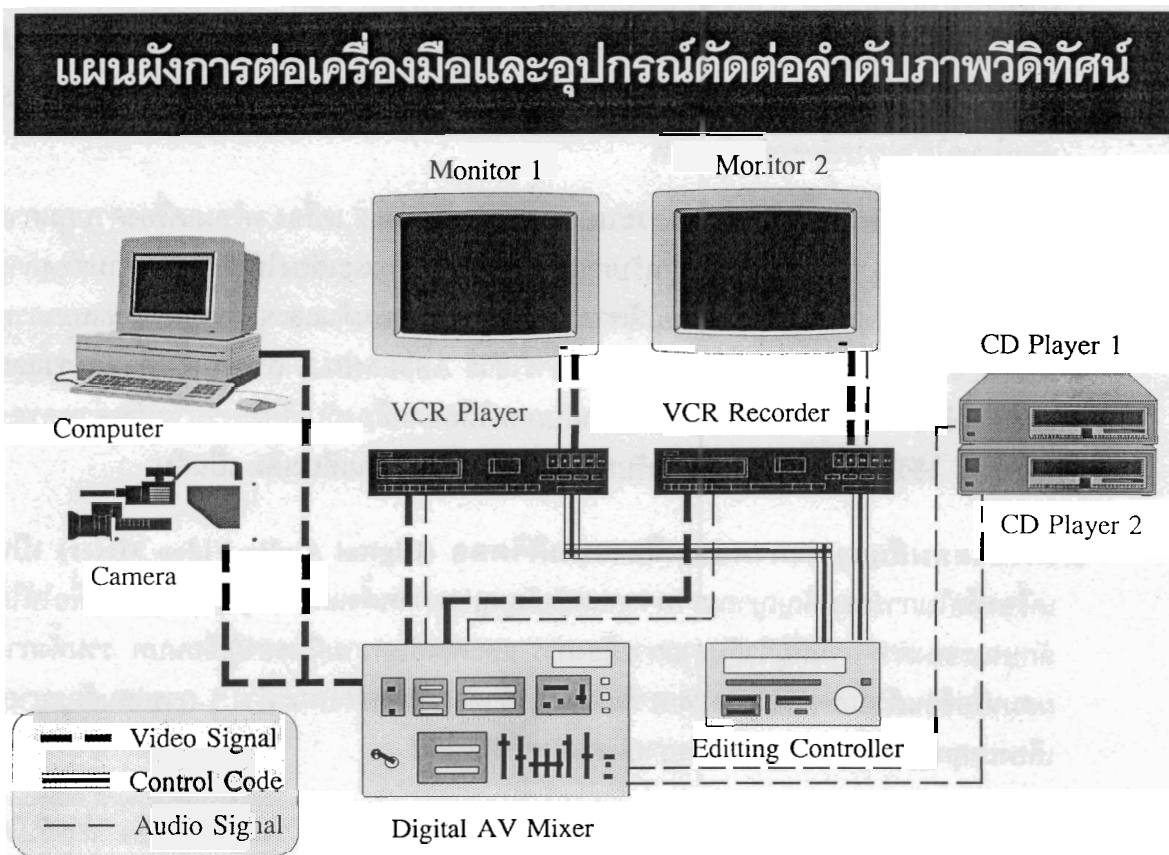


การพัฒนาของระบบ VHS ยังคงมีต่อไปด้วยการทำให้ตลับเล็กลงครึ่งหนึ่งที่เรียกว่า Compact Cassette VHS (VHS-C) เพื่อใช้กับกล้องวิดีโอทัศนขนาดเล็กและพัฒนา ระบบการบันทึกภาพให้มีความเข้มของสัญญาณสูงขึ้นเป็นระบบ Super VHS (S-VHS)

- จ. ขนาด 1/2 นิ้ว แบบ **M-Format** เป็นการพัฒนาระบบ VHS ขึ้น เพื่อใช้งานระดับ สถานีโทรทัศน์ เพื่อการลดต้นทุนของอุปกรณ์โดยบริษัท RCA ด้วยเหตุผลที่ระบบนี้มี อุปกรณ์ราคาถูก (ผลิตจำนวนมาก) คุณภาพของภาพก็อยู่ในขั้นดี แต่มีข้อจำกัดที่ระยะเวลาการเล่นและบันทึกประมาณ 20 นาที (ใช้เทปความยาวเท่ากับ VHS 2 ชั่วโมง) ทำภาพแบบสโลว์โมชันไม่ได้จึงไม่ค่อยแพร่หลายมากนัก ปัจจุบันมีอยู่ 5 บริษัทที่ผลิตเทประบบนี้ อยู่คือ RCA, NATIONAL-PANASONIC, HITACHI, AMPEX, และ Ikegami
- ฉ. ขนาด 1/2 นิ้ว แบบ **Betacam** บริษัท SONY ได้พัฒนาขึ้นมาจากระบบ Betamax เดิม โดยมีเหตุผลเช่นเดียวกันกับแบบ M-Format แต่ได้รับการยอมรับมากกว่า ปัจจุบันถือได้ว่า ได้เข้าไปสู่ระบบงานอาชีพเต็มที่แล้ว ให้คุณภาพของภาพและสีสดดีเยี่ยม ระบบเสียงที่ดี มีความยาวของเทปพอเหมาะจะจนสามารถเข้าไปแทนที่เทปขนาด 3/4 นิ้วได้แล้ว ด้วยขนาดของ ตลับเทปที่เล็กกว่า จึงสามารถผลิตตัวเครื่องบันทึกติดกับตัวกล้องได้ ซึ่งเป็นที่มาของชื่อ Betacam ย่อมาจาก Beta Camera & Recorder สามารถทำเทคนิค ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ตัดต่อร่วมกับเทปขนาด 3/4 นิ้ว, 1 นิ้ว และ 2 นิ้วได้ รวมทั้งตัว อุปกรณ์ก็มีความเข้ากันได้ (Compatible) กับระบบในสถานีทุกประการ
- ช. ขนาด 3/4 นิ้ว แบบ **U-Format** เป็นการร่วมกันพัฒนาของบริษัท SONY, JVC และ National เพื่อใช้งานด้านอุตสาหกรรมด้านการศึกษา รวมทั้งใช้เป็นอุปกรณ์ในการผลิต รายการข่าวและสารคดีนอกสถานที่ของสถานีโทรทัศน์ เป็นที่นิยมและถือเป็นมาตรฐาน ของเทปขนาดนี้ เรียกติดปากกันโดยทั่วไปว่า ระบบ U-matic ตามชื่ออุปกรณ์ของ SONY ในภายหลังเมื่อ SONY ได้พัฒนาคุณภาพของเทประบบนี้ให้สูงขึ้นไปอีก จึงมีคำเรียกต่อ ท้ายไปอีกว่า U-matic Low band เพื่อให้แตกต่างกับชนิดใหม่
- ซ. ขนาด 3/4 นิ้ว แบบ **SP High band** เนื่องจากคุณภาพของเทประบบ U-matic ยังไม่ดีพอ เมื่อมีการทำซ้ำในครั้งที่ 3 หรือ 4 คุณภาพของภาพจะลดลงมาก ทาง SONY จึงได้ พยายามพัฒนาระบบเดิมให้มีคุณภาพดีขึ้นไปอีกทั้งการบันทึกภาพและเสียง เป็นระบบ U-matic Highband และพัฒนาต่อไปอีกจนในปัจจุบันถือได้ว่าได้คุณภาพสูงสุดแล้ว คือ ระบบ U-matic SP High band ซึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นอุปกรณ์มาตรฐานระดับสถานี

6. เครื่องเล่นเทปคาสเซต หรือ คอมแพคดิสค์ (Cassette Deck or Compact Disc Player) ใช้สำหรับการผสมเสียงดนตรี หรือ คำบรรยายประกอบเข้ากับเสียงเหตุการณ์จริง ควรมีอย่างน้อย 2 เครื่อง การใช้คอมแพคดิสค์จะให้คุณภาพของเสียงที่สดใสกว่า และยังสามารถเลือกเพลงที่จะใช้ประกอบได้อย่างรวดเร็วกว่าม้วนเทปคาสเซต

ในกรณีที่เลือกใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งกำเนิดสัญญาณภาพ/ตัวอักษร ก็จำเป็นจะต้องมีส่วนประกอบในการแปลงสัญญาณจากเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็นสัญญาณภาพแบบ Composite Video หรือ S-Video เสียก่อน สำหรับโปรแกรมในการสร้างภาพ/ตัวอักษรนั้นก็ยังมีมากมาย เช่น MS Power Point 4.0, Corel Draw, Harward Graphic เป็นต้น



แผนผังเครื่องมือและอุปกรณ์นี้เป็นเพียงเครื่องมือพื้นฐานเท่านั้น การตัดต่อลำดับภาพให้ได้คุณภาพดีจำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถในการใช้เครื่องมือพอสมควร การใช้เทคนิคผสมสัญญาณภาพ 2 สัญญาณเข้าด้วยกันทำได้ไม่ด้นักเพราะมีเครื่องเล่นวีดิทัศน์เพียงเครื่องเดียว ถ้าจะให้ได้คุณภาพสูงจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ตัดต่อแบบ A/B Roll มาใช้งาน

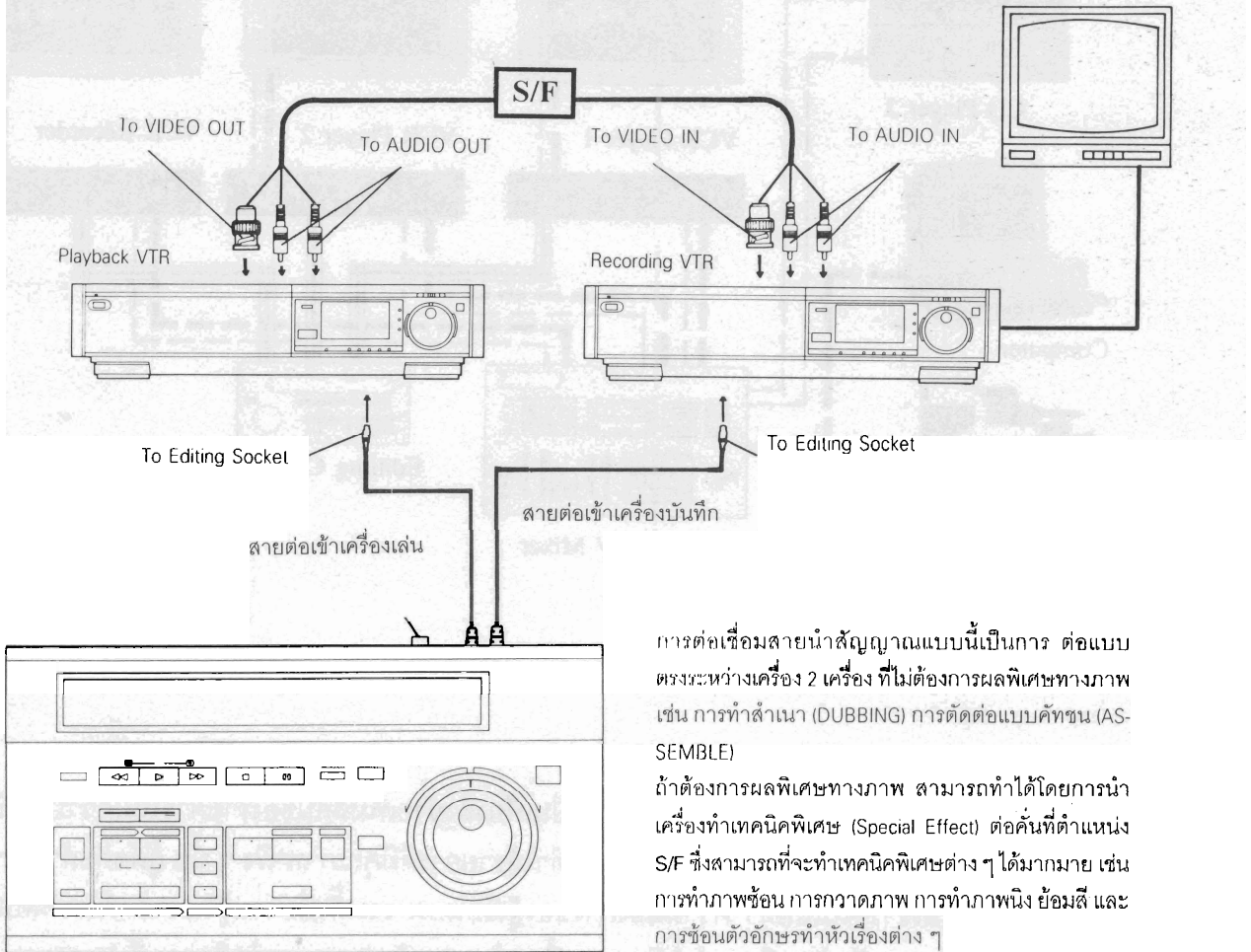
## เครื่องมือสำหรับการตัดต่อ

ในการผลิตรายการวิทยุทัศน์ประกอบการสอนในโรงเรียน เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เหมาะสมสำหรับการใช้งานควรเป็น เครื่องมือระดับกึ่งอาชีพ เพราะมีความสามารถในการสอดใส่เทคนิคทั้งทางด้านภาพและเสียง สามารถผสมซ้อนตัวอักษรคำบรรยาย (Sub Title) หรือรูปภาพกราฟิกและใช้ร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ เครื่องมือและอุปกรณ์ที่สำคัญมีดังนี้

1. กล้องบันทึกวิทยุทัศน์ สำหรับการบันทึกภาพตามเนื้อหาที่กำหนด อาจเป็นชนิดที่ตัวกล้องแยกกันกับเครื่องบันทึกวิทยุทัศน์ หรือแบบที่ตัวกล้องและเครื่องบันทึกอยู่รวมกัน (Camcorder) ก็ได้ ชนิดและระบบของวิทยุทัศน์ควรเป็น ระบบ S-VHS ซึ่งจะให้คุณภาพของภาพดีกว่าระบบ VHS เมื่อนำมาใช้ในการตัดต่อลำดับภาพ
2. เครื่องบันทึกวิทยุทัศน์ชนิดตั้งโต๊ะ ระบบ S-VHS จำนวน 2 เครื่อง พร้อมเครื่องควบคุมการตัดต่อ (Editing Controller) สำหรับการเรียงลำดับภาพและเสียงให้ได้เนื้อหาตามต้องการ การใช้เครื่องควบคุมการตัดต่อจะช่วยให้เราสามารถกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดในการแทรกภาพและเสียง การเลือกวิธีการลำดับภาพ เช่น การใช้วิธี ASSEMBLE สำหรับการตัดต่อข่าวและคำพูด ใช้วิธี INSERT สำหรับการเรียงลำดับภาพให้สอดคล้องกับเสียงบรรยายหรือคำพูดของตัวละคร ใช้วิธี AUDIO DUB สำหรับการแทรกเสียงใหม่แทนเสียงเดิม เป็นต้น
3. เครื่องผสมสัญญาณภาพและเสียงแบบดิจิทัล (Digital Audio-Video Mixer) เป็นเครื่องมือในการผสมสัญญาณภาพจากแหล่งสัญญาณภาพตั้งแต่ 2 สัญญาณขึ้นไป เพื่อให้ได้ลักษณะของภาพตามที่ต้องการ และตรงกับความฝันของผู้เขียนบท รวมทั้งการผสมหรือซ้อนตัวอักษรและรูปภาพกราฟิกต่าง ๆ เข้าด้วยกันในลักษณะต่าง ๆ การผสมสัญญาณเสียงเหตุการณ์จริง เข้ากับคำบรรยายและดนตรีประกอบ
4. มอนิเตอร์หรือเครื่องรับโทรทัศน์ ที่มีช่องรับสัญญาณ Video in อย่างน้อย 2 เครื่อง สำหรับใช้ดูสัญญาณภาพจากเครื่องเล่น 1 เครื่อง และเครื่องบันทึก 1 เครื่อง จะทำให้สะดวกในการตัดต่อผสมสัญญาณภาพและเสียงเข้าด้วยกัน
5. เครื่องกำเนิดตัวอักษร (Title Generator) สำหรับการซ้อนตัวอักษร ชื่อรายการ ผู้ผลิต ผู้ให้การสนับสนุน และเนื้อหาบางตอนที่มีความจำเป็นในการเน้นย้ำ อาจใช้กล้องจับภาพ (Telop Camera) จากวัสดุกราฟิก หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการสร้างตัวอักษรก็ได้

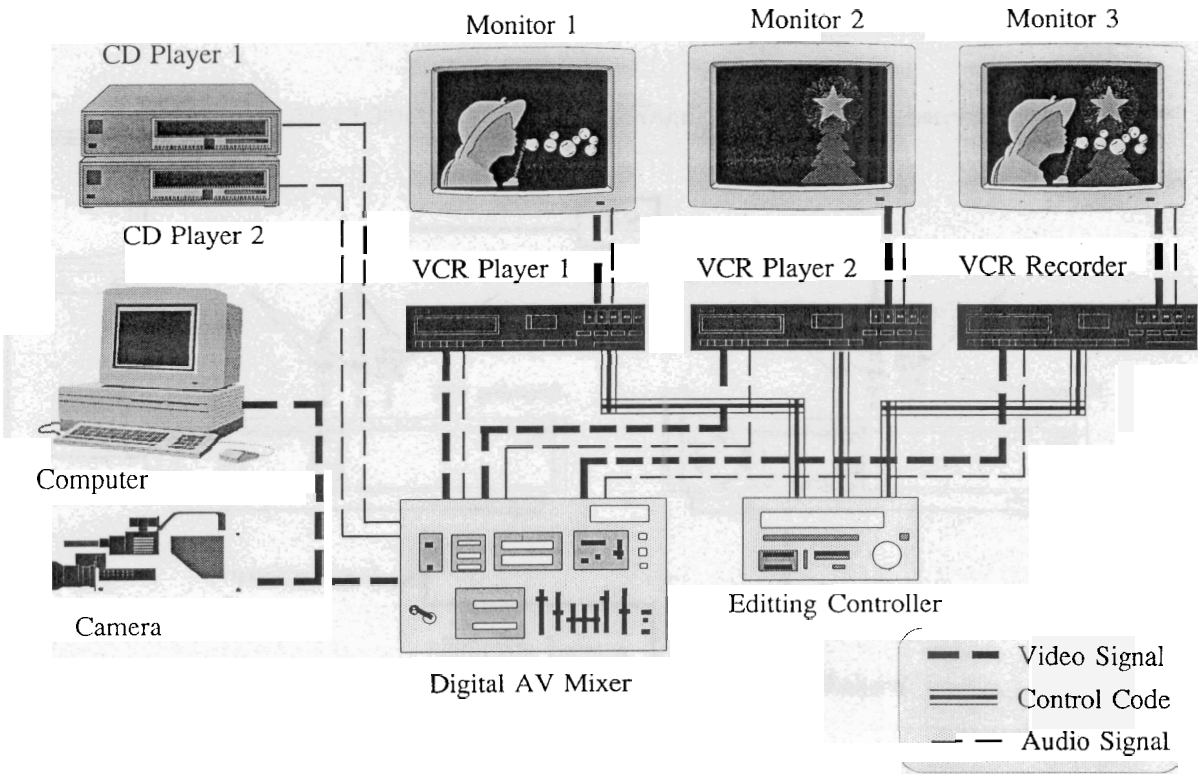


ไดอะแกรมแสดงการต่อเครื่อง VW-EC310E กับเครื่องเล่น/บันทึก PANASONIC FS-200



การต่อเชื่อมสายนำสัญญาณแบบนี้เป็นการ ต่อแบบตรงระหว่างเครื่อง 2 เครื่อง ที่ไม่ต้องการผลพิเศษทางภาพ เช่น การทำสำเนา (DUBBING) การตัดต่อแบบคัทชน (ASSEMBLE) ถ้าต้องการผลพิเศษทางภาพ สามารถทำได้โดยการนำเครื่องทำเทคนิคพิเศษ (Special Effect) ต่อคั่นที่ตำแหน่ง S/F ซึ่งสามารถที่จะทำเทคนิคพิเศษต่างๆ ได้มากมาย เช่น การทำภาพซ้อน การกวาดภาพ การทำภาพนิ่ง ย้อมสี และการซ้อนตัวอักษรทำหัวเรื่องต่าง ๆ

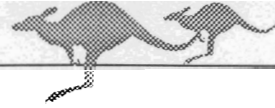
# เครื่องมือและอุปกรณ์ตัดต่อแบบ A/B Roll Editing



เครื่องมือและอุปกรณ์ราคาแพงเหล่านี้เป็นเพียงสิ่งช่วยเพิ่มสีสันของรายการให้มีความต่อเนื่อง ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เท่านั้น การจะทำให้รายการดีมีคุณภาพจริง ๆ นั้น ผู้ตัดต่อลำดับภาพจะต้องมี ความเข้าใจในเนื้อหา ความต้องการของผู้เขียนบท รวมทั้งมีความรู้ในศาสตร์และศิลป์แห่งการตัดต่อลำดับภาพอีกด้วย จึงจะทำให้รายการที่ทุกฝ่ายมุ่งหวังประสบผลสำเร็จตามที่ปรารถนา

ความสำเร็จ... ของรายการ  
อยู่ที่การฝึกฝนให้มันทักษะ มากกว่า...  
การใช้เครื่องมือราคาแพง....

## ภาพโดด JUMP-CUTS



สาเหตุที่ทำให้เกิดอาการภาพโดด (Jump-cuts) ก็คือ วัตถุยังคงอยู่คงที่ แต่มุมของกล้องหรือตำแหน่งของกล้องเปลี่ยนไปน้อยกว่า 30 องศา หรือขนาดของภาพมีขนาดเปลี่ยนไปน้อยกว่า 30 องศา

ภาพโดดเป็นอาการที่เราจะพบได้เสมอๆ ในรายการสัมภาษณ์ เมื่อเราตัดต่อบทสนทนา เราจะพบว่า มีอาการโดดทุกครั้งที่เราตัดคำพูดของบุคคลในรายการ ภาพจะโกระหว่างภาพเดิมและภาพใหม่ ผู้พูดจะมีอาการกระตุกเสียวกระตุก

นอกจากนี้เราจะพบภาพโดดในรายการข่าว แต่พวกเขาพิจารณาว่าเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ ทั้งนี้เพื่อแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่า คำสัมภาษณ์ของบุคคลในภาพนั้นได้ถูกตัดต่อเพื่อให้สั้นลงโดยเจตนา วิธีการแก้อาการภาพโดดที่เรามักจะพบเห็นเสมอๆ ก็คือ การแก้ด้วย“ช็อตปฏิกิริยาโต้ตอบ (REACTION SHOT)” ของผู้ถามคำถามหรือใช้วิธีการ “ตัดไปยัง (CUTAWAY)” โดยตัดภาพไปยังสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับประเด็นที่กำลังสนทนา

ภาพโดด สามารถที่จะใช้อย่างเป็นศิลปะได้ในเชิงของ EFFECT ประเภทภาพซ้ำๆ อยู่กับที่ (เช่น การต่อแบบหนังจีนกำลังภายใน) EFFECT แบบคนติดอ่างที่พูดซ้ำๆ คำเดียวหลาย ๆ หน หรือการทำให้เวลาดูผิดเพี้ยนไป

ภาพโดด หากเกิดขึ้นในรายการสารคดีหรือนอกเหนือไปจากผลของ EFFECT ที่ต้องการแล้ว ถือว่ายอมรับไม่ได้ ไม่น่าดู

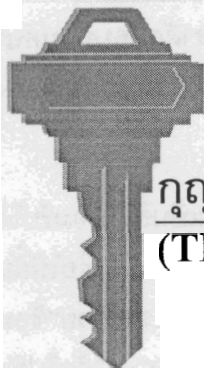
## ตัดไปยัง CUTAWAYS



คัทอะเวย์ เป็นภาพของบางสิ่งบางอย่างซึ่งไม่ปรากฏในฉากนั้น ๆ มาก่อน แต่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาที่กำลังบอกเล่าผู้ชมอยู่

# เทคนิคการสร้างสรรคสื่อวีดิทัศน์

## VIDEO TECHNIQUE



### กุญแจไขสู่ความสำเร็จของนักตัดต่อรายการ (THE EDITOR'S KEYS)

การตัดต่อวีดิทัศน์นั้น นับเป็นรูปแบบที่เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ซึ่งประกอบขึ้นด้วยกฎพื้นฐานที่สำคัญหลายประการ อันจะช่วยทำให้รายการที่เราผลิตขึ้นนั้นมีคุณภาพ น่าติดตามชมไปได้ตลอดเรื่อง ซึ่งเราอาจจะเรียกได้ว่า “ตัดต่อได้ดี จนทะลุปรุโปร่งใส (TRANSPARENCY)”

เป้าหมายที่สำคัญยิ่ง ในการทำให้การตัดต่อรายการของเราดีได้นั้น จะต้องตัดต่อให้ได้ดูเสมือนว่าการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง (TRANSITION) นั้นเป็นไปอย่างธรรมชาติแนบเนียน ในอันที่จะทำให้เราประสบผลสำเร็จสู่เป้าหมายนี้ เราจะต้องมาเรียนรู้ถึงองค์ประกอบของสิ่งที่เราจะได้พบเห็นในแต่ละฉาก แต่ละภาพ และนำมาเรียบเรียงเข้าหากันด้วยกลวิธีนานับประการที่เราจะได้ศึกษากันไป

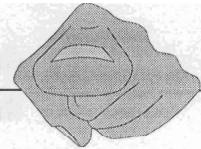
กฎพื้นฐานและหลักการที่ท่านจะได้ศึกษาต่อไปนี้เป็นเพียงแนวทางในการช่วยตัดสินใจเพื่อการตัดต่อรายการที่ดี แต่อย่างไรก็ตามไม่ได้หมายความว่า เราจะต้องยึดถือกฎเหล่านี้อย่างเอาเป็นเอาตาย จนไม่สามารถสร้างสรรค์อะไรใหม่ ๆ ขึ้นมาได้ ทุกกฎสามารถที่จะ “ฝ่าฝืน” “ทดลอง” “สร้างผลที่ต้องการในเชิง EFFECT” ได้ทั้งสิ้น โดยทั้งนี้ท่านจะสามารถพัฒนาความรู้สึก (SENSE) ของการตัดต่อได้ หลังจากที่ท่านได้ “เล่น” กับกฎต่าง ๆ เหล่านี้จนชำชองแล้วในระยะหนึ่ง

ภาพโคลสอัพ ช่วยตรึงและเน้นความสำคัญให้กับสถานะการณ์ในรายการได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น ภาพแรกของรายการเริ่มต้นด้วยภาพขนาดโคลสอัพมือกำลังค่อย ๆ เปิดซองจดหมาย คนดูก็จะเริ่มจินตนาการไปต่าง ๆ นานาว่า เดี่ยวอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป ภาพหน้าคนอ่านจดหมายกำลังตกใจ? หรือว่ายิ้มแย้มหรือเศร้าสลด แล้วแต่คนดูจะจินตนาการ เหล่านี้เป็นอิทธิพลของการเปิดช็อตแรกในรายการ เพื่อตรึงคนดูไว้ให้ดูรายการของเราไปจนจบ เพราะเขาอยากรู้ว่า แล้วมันจะจบอย่างไร?

คัทอิน มีประโยชน์อย่างยิ่งในการทำรายการสารคดี และนำเสนอกระบวนการทั้งนี้ เพื่อแสดงรายละเอียดของวัตถุว่ามีชิ้นส่วนต่าง ๆ เป็นอย่างไร มีอาการเคลื่อนไหวรูปแบบใด นอกจากนี้ ยังมีบทบาทสำคัญยิ่งในรายการละครทั้งในแง่ของการแสดง และบุคลิกภาพปุ่มเล็ก ๆ ซึ่งซ่อนเอาไว้ได้ลึกลับได้เป็นสวิตช์เปิดไปสู่ประตูลับเมื่อถูกกด

## ช็อตปฏิกริยาโต้ตอบ

### REACTION SHOTS



รีแอคชั่นช็อต เป็นช็อตของคนใดคนหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีปฏิกริยาสัมพันธ์โต้ตอบกับคนใดคนหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช็อตที่ผ่านมา

รีแอคชั่นช็อต ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอ SUBJECT (เช่น คน สัตว์) ที่มีกรกล่าวถึงมากกว่าหนึ่งหน่วยขึ้นไป เช่น นำเสนอรายการชกมวย แต่ก็มีกรสอดแทรกให้เห็นถึงเรื่องของคนเชียร์มวย ภาพของสุนัขกัดกันสองตัว แต่แมวอีกหลาย ๆ ตัวก็ตกใจวิ่งหนี เหล่านี้เป็นต้น รีแอคชั่นช็อตยังถูกนำมาใช้ในการให้คิ้วกับผู้ถูกสัมภาษณ์และผู้สัมภาษณ์ว่าจะต้องมีอาการตอบสนองกับกล้องอย่างไร ในทิศทางใด

ในแง่ของละคร “รีแอคชั่นช็อต” มีความสำคัญมากกว่าอาการแอคชั่นของตัวละครเสียอีก ผู้แสดงมีอาการปฏิกริยาโต้ตอบกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง อาจเป็นอาการบอกรับให้กับผู้ชมได้รู้ว่าจะเกิดเนื้อหาสาระ หรือพล็อตอะไรขึ้นต่อไป ทั้งนี้ก็เป็นการเพิ่มเติมน้ำหนักให้ผู้ชมมีความเชื่อหรือคล้อยตามไปได้ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสองคน เหตุและผลทั้งหมดนี้ก็สามารถอธิบายได้โดยผ่านปฏิกริยาโต้ตอบนี้เช่นกัน

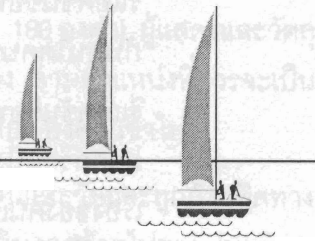
วัตถุประเภทเครื่องยนต์กลไก (MECHANICAL OBJECT) ก็สามารถมีปฏิกริยาโต้ตอบได้เช่นกัน อาทิ ในการที่จะแสดงถึงผลของการกดปุ่มสตาร์ทสีแดง เราก็จะต้องตัดภาพต่อไปเป็นรีแอคชั่นของเครื่องยนต์ที่ถูกสตาร์ทติดแล้ว ในอีกนัยหนึ่ง การนำเอาปฏิกริยาโต้ตอบมาใช้แบบ “มากไปหน่อย (OVER REACTION)” ก็อาจสร้างอารมณ์ขึ้นให้กับผู้ชมได้ รีแอคชั่นช็อตมีลักษณะเหมือนกับคัทอะเวย์ หรือ คัทอิน ตรงที่ต้องบอกสาระประเด็นใหม่ ๆ ให้กับผู้ชม

คัทอะเวย์ ถูกใช้อย่างเกี่ยวเนื่องในรายการสนทนา และรายการที่ต้องมีการพูดนำ เช่น หัวข่าว และตามมาด้วยภาพประกอบเหตุการณ์ เมื่อใดก็ตามที่เราตัดต่อบทสนทนา เราจะพบว่าเกิดภาพโดด และจุดนี้เองที่เราต้องจะแก้ไข ด้วยการนำคัทอะเวย์เข้ามาใช้ อาทิ เช่น ผู้ให้สัมภาษณ์กำลังตอบคำถามถึงประเภทของอาหารที่ชอบรับประทาน และร้านอาหารที่ชอบไป ในฐานะผู้ตัดต่อรายการอาจต้อง “ขมวดคำตอบ” ให้สั้นลงเพราะฉะนั้นจึงเกิดอาการโดดเป็นช่วง ๆ เราก็ต้องนำคัทอะเวย์ภาพของอาหารที่เขาพูดถึง และร้านอาหารที่เขาชอบไป มา “กลบเกลื่อน” แผลของภาพโดด

คัทอะเวย์ที่ดี ควรจะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความชัดเจนในการสื่อความหมายมากกว่า เพียงเพื่อแก้อาการภาพโดด การพิจารณาลักษณะของคัทอะเวย์ที่ดีควรตระหนักถึงผู้ชมว่า เราได้ให้เนื้อหาสาระที่เป็นการ “เพิ่มเติม” ได้ดีเพียงใดหรือไม่

คัทอะเวย์ที่ไม่เป็นการจูงใจสนใจหรือไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่อง อาจทำให้เกิดอาการสับสนแก่ผู้ชม ผู้ชมกำลังจินตนาการถึงความหมายแต่ละข้อทที่ได้ถูกกล่าวถึงในรายการ แต่หากภาพนำเสนอไปในอีกทางหนึ่ง ลองคิดว่าผู้ชมจะมีอาการงมงายมากขนาดไหน?

## ตัดเข้าไป CUT-INS



คัทอิน เป็นภาพโกล้เข้าไปของวัตถุที่อยู่ในช็อตก่อนหน้านี้

คัทอิน สามารถจะให้สาระ (INFORMATION) ที่ยังคงคลุมเคลือซับซ้อนในช็อตก่อน ดูชัดเจนโดยการขยายขนาดให้เห็นอย่างเต็มตาในช็อตคัทอินนี้

คัทอิน ช่วยขยายภาพโกล้ววัตถุ หรือรายละเอียดของบางสิ่งบางอย่างในช็อตก่อนหน้า อาการเคลื่อนไหว ซึ่งจะต้องเน้นให้เห็นความสำคัญในการที่จะอธิบายให้เข้าใจถึงองค์ประกอบ หรือลำดับของวัตถุ เช่น การสาธิตภาพเท่าในการวางตำแหน่งเรียนเต้นรำ

คัทอิน ที่ดีจะต้องจูงใจผู้ชมและตอบสนองในสิ่งที่ต้องการจะรู้สึกลงไป อาทิข้อทที่มีคำถามที่ว่า “สวิทช์บนเครื่องนี้ใช้ทำอะไรเอ่ย” ในขณะที่ภาพกำลังนำเสนอแบบลองช็อตมีคนยืนอยู่หน้าเครื่องขนาดใหญ่เท่าตู้เย็นในโรงงานคนดูจะอึดอัด ถ้าภาพไม่นำเสนอภาพสวิทช์ที่พูดถึง ในลักษณะโคลสอัพแบบคัทอิน

ตัวอย่างของกรณีนี้ได้แก่ คน ๆ หนึ่งกำลังนั่งอยู่โดยมีภูเขาเป็นฉากหลัง ตัดไปภาพถัดไป เป็นภาพคู่สนทนา ตัดกลับมายังชายคนนี้อีกครั้งหนึ่ง แต่ฉากหลังกลายเป็นทะเลไปเสียแล้ว นี่คือการขาดของฉากหลังไม่ต่อเนื่อง

อีกตัวอย่างหนึ่ง ชายคนหนึ่งไม่ได้สวมหมวกอยู่ในฉากแรก ตัดไปที่ภาพที่ 2 คราวนี้สวมหมวกไว้ด้วย นี่คือการขาดฉากหน้าไม่ต่อเนื่อง

ความซับซ้อนยุ่งยากของปัญหานี้ จะพบได้ในกรณีของรายการละคร ลองนึกดูว่าตัวละครหลาย ๆ คน กำลังรับประทานอาหารเข้าด้วยกัน คนหนึ่งกำลังดื่มกาแฟค้างไว้ครึ่งถ้วย คนหนึ่งกัดขนมปังไปแล้วหนึ่งคำ ขนมปังแห้งไปแล้วนิดหนึ่ง อีกคนหนึ่งกำลังจะเริ่มจุดบุหรี่สูบ บุหรี่ยังไม่ทันติดไฟดีควันบุหรี่ยังไม่ปรากฏให้เห็น ทั้งหมดนี้คือปัญหาของความต่อเนื่องที่จะต้องควบคุมให้ดี หากมีการถ่ายซ้ำหลาย ๆ เทค ไม่เพียงแต่เท่านั้น แม้ในฉากง่าย ๆ ที่มีการเทคการแสดงซ้ำหลาย ๆ หน ทรงผมของผู้แสดงอาจจะค่อย ๆ มีการเปลี่ยนทรงไปที่ละน้อยทีละน้อยหากไม่สังเกตให้ดี แต่เมื่อเรานำมาตัดต่อเทปดูแล้ว ระหว่างเทคแรกและเทคหลังจะรู้ถึงความแตกต่างได้อย่างชัดเจน หรือเข็มกลัดติดหน้าอกอาจเบี้ยวเฉไป เทคแรกยังคงที่ แต่ในเทคหลังอาจจะไม่อยู่ในตำแหน่งเดิม เหล่านี้คือ ปัญหาที่จะเกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำ ผู้ควบคุมความต่อเนื่องจะต้องตระหนักไว้ และระมัดระวังเป็นพิเศษ เพื่อลดปัญหาในระหว่างขั้นตอนการตัดต่อ

## ตัดระหว่างแอคชั่น CUT ON ACTION



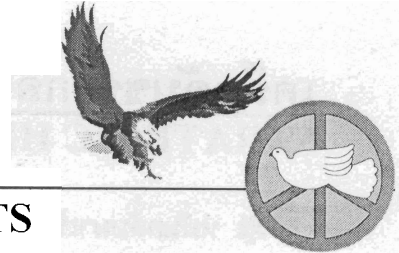
การตัดภาพระหว่างที่กำลังเกิดแอคชั่น จะมีความรู้สึกราบรื่นในการเปลี่ยนภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง ดีกว่าการการตัดจากภาพหนึ่งไปสู่ภาพหนึ่ง

กฎที่ดีของการตัดต่อประการหนึ่งเราควรจำไว้ก็คือ จะต้องตัดภาพระหว่างที่มีเหตุการณ์กำลังดำเนินไปอย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการ“ซ้อน” ผู้ชมไว้ว่านี่คือการตัดต่อ แต่ยังเป็นการสร้างจุดสนใจในแง่ของการเปลี่ยนมุมมองอีกด้วย การตัดภาพจากมุมกว้างไปสู่ภาพโคลอสส์จะดูเป็นธรรมชาติราบรื่น หากว่าเราตัดภาพนั้น ณ จุดที่วัตถุกำลังเคลื่อนไหว

**โปรดจำไว้ว่า** แม้แอคชั่นที่กล่าวถึงนี้จะดูเป็นสิ่งเล็กน้อย เพียงแค่การยกมือกระดิกนิ้วกำลังหันหน้าไป เเท่าที่กำลังกระดิกตามจังหวะดนตรี เหล่านี้ ก็ถือเป็นจุดที่จะตัดภาพที่ดีในแง่ของกฎ “CUT ON ACTION”

พยายามสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เห็นชัดของอาการเคลื่อนไหว จากเฟรมปัจจุบันไปยังเฟรมใหม่ และพยายามหลีกเลี่ยงการตัดภาพย้อนไปยังทิศทางเดิม หรือภาพเดิมซ้ำไปซ้ำมาอีก เว้นแต่ที่เราต้องการเน้นให้เห็นความแตกต่างจริง ๆ เป้าหมายของนักตัดต่อก็คือ การต่อภาพให้ดูราบรื่นเป็นธรรมชาติจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง การตัดต่อแบบ **CUTTING ON ACTION** นี้ จะช่วยให้เราได้รับผลสำเร็จด้วยกลวิธีดังกล่าวนี้อย่างแท้จริง

## เข้าสะอาด & ออกสะอาด USE CLEAN ENTRANCES & EXITS



จำไว้ให้ตึกว่าเราต้องปล่อยให้วัตถุที่กำลังถ่ายทำนั้น ผ่านเข้ามาในเฟรมและออกจากเฟรมไปอย่างต่อเนื่อง นี่หมายถึงว่า เราจะต้องบันทึกเทปตั้งแต่วัตถุนั้นเริ่มต้นก่อนเดินเข้าเฟรม และหลุดออกจากเฟรมไปแล้วสักระยะเวลาหนึ่ง

เราควรปล่อยให้เฟรมว่างไว้สักชั่วระยะเวลาหนึ่งลมหายใจ ก่อนที่วัตถุจะผ่านเข้ามาในเฟรม จะช่วยให้เราตัดภาพจากฉากไหน ๆ ก็ได้ มาสัมพันธ์กับภาพถัดไป ตัวอย่างเช่น ฉากของเมืองปารีส ตัดไปยังฉากอื่น ๆ ที่กรุงเทพฯ หรือชายคนหนึ่งเดินออกจากร้านกาแฟในฉาก และเรายังคงทิ้งภาพร้านกาแฟนั้นไว้อีกหนึ่งอึดลมหายใจ หลังจากที่เขากลับเฟรมไปแล้ว เฟรมถัดมาตัดไปยังภาพหน้าสนามบินอีกหนึ่งอึดลมหายใจ เราจะเห็นชายคนเดิมนั้นเดินเข้ามาในเฟรม เพื่อจะเดินไปขึ้นเครื่องบิน นี่เองที่เราจะสามารถ “ย่นระยะเวลา” และหลีกเลี่ยงความจำเป็นที่จะต้อง “MATCH ACTION” หรือการเชื่อมกริยาทำทางระหว่างช็อตเข้าด้วยกัน

เข้าสะอาดออกสะอาด ไม่ได้หมายความว่า จะต้องทำจนดูเหมือนละครไปเสียหมดจริงๆ แล้วเทคนิคนี้เป็นเรื่องที่ย่าง ๆ ในการถ่ายทำและตัดต่อภาพใกล้ของผลิตภัณฑ์ ขบวนการและการสาธิตการแสดง เช่น ในการทำรายการประเภทสาธิตวิธีการใช้เครื่องเทพตอรับอัตโนมัติ อาจเริ่มต้นด้วยภาพมุมกว้างของตัวเครื่อง ภาพต่อมาแสดงการกดสวิทช์เมื่อต้องการเริ่มใช้ ตัดไปยังภาพใกล้ของสวิทช์ มีมือยื่นผ่านเข้ามาในเฟรม และกดสวิทช์ (หลังจากเห็นภาพสวิทช์ว่างๆ อยู่หนึ่งอึดลมหายใจ)



อีกทางเลือกหนึ่งของการเข้าสละอาดและออกสละอาด คือ การ “MATCHING ACTION” หรือเชื่อมกริยาทำทาง ตัวอย่างเช่น ชายคนหนึ่งกำลังเปิดประตูออกมาจากร้านกาแฟในปารีสและเราเห็นเขากำลังเดินผ่านประตู ตัดไปอีกภาพหนึ่ง เราตัดต่อให้ภาพเขากำลังเดินเข้าประตูสนามบิน เรื่องของการใช้เทคนิคนี้ เราจะต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ว่าอย่างใดจึงจะเหมาะสมกว่ากัน แต่การตัดสินใจจะเป็นไปอย่างไรก็ตาม ก็ต้องขึ้นอยู่กับฟุตเทจ (FOOTAGE) ที่ได้ถ่ายทำมา ซึ่งหากเราไม่ได้ถ่ายทำภาพเหล่านั้นเมื่อมา เราก็จะต้องมาแก้ด้วยการทำ MATCH ACTION

## เคล็ดลับของกลวิธี STRATEGIC HINTS

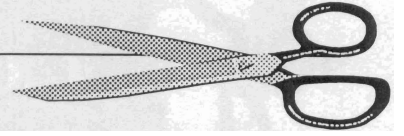
- \* หมั่นกลับมาเช็คภาพที่ได้ตัดต่อไปแล้วบ่อย ๆ เพื่อที่เราจะได้รักษา SENSE ของรายการให้มีความราบรื่นต่อเนื่องทุก ๆ จุดตัดต่อ ควรจะต้องพิจารณาทบทวนเพื่อความถูกต้องแม่นยำ ทางเทคนิคของกฎเกณฑ์ได้กล่าวมาทั้งหมดแล้ว และทุก ๆ ช่วงของรายการ ควรจะได้มีการทบทวน ในแง่ของเนื้อหาสาระและถูกต้อง สวยงามตามหลักการ
- \* ตระหนักว่า เรื่องของการตัดต่อเป็นเกมส์การแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความพยายามอดทน เพื่อผลสำเร็จที่ยิ่งใหญ่
- \* หากข้อทที่เราต้องการใช้นั้นยาวไม่เพียงพอเราอาจต้องต่อภาพเดิมซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ หน
- \* ลองพยายามหาภาพจากเทค (Take) ที่เรานึกว่าไม่น่าจะใช้ได้ในครั้งแรก มันอาจจะใช้ได้ดีกว่าที่เราคาดไว้ก็ได้

- \* ใช้ข้อทที่ ๆ และถ่ายเผื่อไว้มาก ๆ จาก REACTION SHOTS และ CUT AWAYS ทั้งนี้เพื่อจะได้ไม่ใช้ข้อทซ้ำให้คนดูจับได้
- \* ใช้ความคาดหวังของผู้ชมเพื่อย่นระยะเวลาและการแสดงท่าทาง ตัดภาพออกซะ 2 ใน 3 ของที่เราคิดเอาไว้ แล้วเหลือให้คนดูได้เติม “จินตนาการ” ส่วนที่ขาดไปนี้แม้ว่าเขาจะไม่เห็นภาพ ใช้กฎเข้าสละอาด ออกสละอาดเพื่อขมวดเวลาให้กระชับเข้า หรือเพื่อย้ายวัตถุไปยังสถานที่ใหม่ เราไม่จำเป็นจะต้องแสดงทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏขึ้นตามโลกของระยะเวลาแห่งความเป็นจริงในโลกของภาพยนตร์

**จำไว้ว่า...**

กดดันให้คนดูได้คิด สร้างเสริมจินตนาการ และดึงเข้ามามีส่วนร่วมในมิติของภาพยนตร์  
นี่คือ ความสำเร็จของนักตัดต่อ.....

## กลวิธีในการตัดต่อ EDITING STRATEGIES



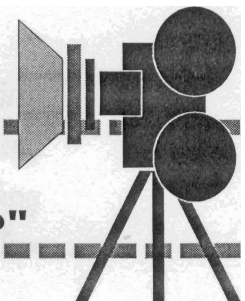
หากจะเปรียบเทียบการตัดต่อวิดีโอเทปกับการเขียนเรียงความ เราจะสังเกตได้ว่ามีความคล้ายคลึงกันอยู่หลายประการทีเดียว รายการวิดีโอของเราก็ต้องการบทตอน ย่อหน้า การเว้นวรรคตอน การขึ้นบรรทัดใหม่ เพื่อที่จะทำให้บรรลุตามแนวทาง (GUIDELINES) ของรายการ ไวยากรณ์ของสื่อประเภทโทรทัศน์นี้ ไม่ได้ใช้การวิเคราะห์ตามกฎหลักภาษาศาสตร์แต่อาศัยการตีความของผู้ชม ซึ่งจะต้องมีประสบการณ์ในการตีความภาษาภาพยนตร์มาก่อน โลกเราทุกวันนี้ใน พ.ศ. นี้ ผู้ชมทุกคนล้วนแต่มีประสบการณ์และสามารถตีความภาษาภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนแล้วทั้งสิ้น แม้ว่าจะยังไม่สามารถเข้าใจภาษาที่ตัวแสดงพูดอยู่ในเรื่อง แต่ก็สามารถถ่ายทอดได้ด้วยภาษาภาพยนตร์ที่เป็นสากลไปทั่วโลก

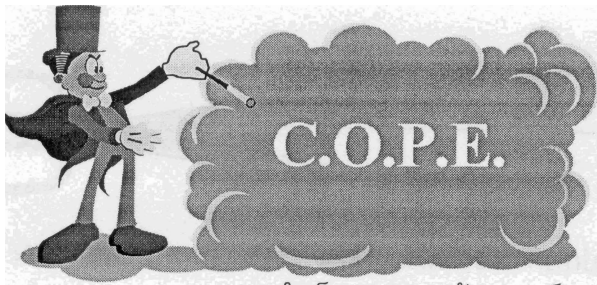
กฎของไวยากรณ์ คำพูด จังหวะจะโคนในการเว้นวรรค ที่ขึ้นอยู่กับหลักการเขียนได้ถูกโยนโยมาเป็นหลักพื้นฐานในการเรียบเรียงบทภาพยนตร์ด้วยทั้งสิ้น แน่ละ ก็เรามีเป้าหมายเดียวกัน คือ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมให้เข้าใจเนื้อหาที่ผู้สร้างต้องการจะบอกให้ทราบดูเดียวกับนักประพันธ์ แล้วทำไมเราจะมองข้ามหลักการต่าง ๆ เหล่านี้ไปในการตัดต่อรายการโทรทัศน์ โดยไม่ศึกษาให้ถ่องแท้และฝึกฝนนำไปปฏิบัติ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของรายการเรา นอกจากนั้น ไม่เพียงแต่บทสนทนา หรือคำบรรยายเราควรพิจารณาถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ของเสียงอีกด้วย เช่น ดนตรี หรือเสียงประกอบ (SOUND EFFECTS) ซึ่งจะทำให้ความหมายของภาพในฉากนั้นเปลี่ยนไปตามที่เราต้องการได้

*ความสามารถที่จะสื่อสารสาระประเด็นใดประเด็นเดียวสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน ด้วยกระบวนการตัดต่อ นับเป็นความสามารถที่ทำทนายความสำเร็จ*

**ความสำเร็จ...** มิอาจเกิดได้จากโชคช่วย

ความพยายามและการฝึกฝนเท่านั้น ที่สร้าง **"ยอดฝีมือ"**





C.O.P.E.

สูตรสำเร็จของการสร้างสรรค์รายการ เราลองมาดูว่า C.O.P.E. ช่วยทำให้โครงสร้างรายการของเราดีขึ้นได้อย่างไร ?

## โปร่งใส ชัดเจน CLARITY



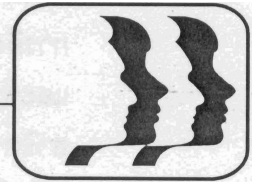
พิจารณาดูความสัมพันธ์ในการเปิดฉากแรกของรายการ กับระดับปัญญาความรู้ของกลุ่มผู้ชมรายการของเราพิจารณาในแง่ต่อไปนี่ รายการเกี่ยวกับเรื่องของคอมพิวเตอร์สำหรับผู้ที่มีหลักความรู้วิศวกรรมไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ขั้นสูง ย่อมมีการเปิดเรื่องในระดับที่สูงกว่าผู้ชมทั่วไป จงจำไว้เสมอ ๆ ว่ากลุ่มผู้ชมเป้าหมายของเรา เป็นดัชนีบ่งชี้ว่ารายการของเราควรเริ่มต้นที่ระดับทำความเข้าใจได้ ณ ระดับใด นี่คือนโอกาสที่เราจะให้แก่ผู้ชมในการเปิดคอมพิวเตอร์จินตนาการในสมอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสาระและประเด็นใหม่ในการเรียนรู้กับประสบการณ์เดิมที่มีมาก่อน

นับถอยหลังไปนานนับปี รายการเพื่อการสอนหรือเพื่อการศึกษา มักจะมีรูปแบบที่ว่า “แสดงให้เขาเห็นในสิ่งที่ท่านกำลังจะบอก แล้วก็บอกเขา แล้วก็บอกซ้ำเข้าไปอีกในสิ่งที่ได้บอกไปแล้ว” เป็นอันว่าต้องเข้าใจ อันที่จริงในการทำรายการประเภทนี้ ไม่จำเป็นเลยที่ต้องมีการบอกซ้ำบอกซากให้เสียเวลาในรายการไปโดยใช้เหตุ อย่างไรก็ตาม ใน การตัดต่อภาพแบบสรุปฉบับไว้นับแต่เริ่มต้นจนบทสรุป น่าจะเป็นทางออกที่ดีกว่าในการย้ำเตือนผู้ชมอย่างมีศิลปะและไม่น่าเบื่อหน่าย เนื้อหาสาระที่ยังมีความซับซ้อน ก็ยิ่ง ต้องมีความจำเป็นที่จะต้องนำเสนอหลาย ๆ ครั้ง หลายรูปแบบ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะทำให้ผู้ชม ได้มีความสามารถรับสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

จงเลือกการเปลี่ยนภาพ (TRANSITIONS) ซึ่งสามารถบ่งบอก ACTION และไม่ทำให้ผู้ชมสับสน การใช้เทคนิค DISSOLVE หรือ FADE OUT ไปจนเป็นสีดำ เราควรใช้ให้ถูกต้องกับกาลเทศะ เพื่อบอกให้ผู้ชมรู้ว่าเราได้เปลี่ยนเวลาและสถานที่ไปแล้วแม้ว่าจะไม่ตั้งใจก็ตาม

เมื่อเราจะเปิดตัวแสดงตัวใหม่ในฉาก หรือเนื้อหาสาระใหม่ ลองมองหาวิธีการเปลี่ยนภาพ (TRANSITIONS) เพื่อให้ระยะเวลาแก่ผู้ชมได้เข้าใจและรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงในฉากใหม่ ตัวอย่างเช่น ไขเสียงนำขึ้นมาก่อนในขณะที่ยังเป็นภาพเดิมอยู่ หรือขึ้นภาพใหม่ ในขณะที่ยังเก็บเสียงเดิมไว้ก่อน ในอีกนัยหนึ่งที่เรียกว่า การตัดต่อแบบ “SPLIT EDITS”

## การจัดเรียงลำดับ ORDER



มาตรฐานในการเปลี่ยนขนาดของภาพเรียงตามลำดับ คือ Long Shot, Medium Shot, Close Up. ในภาพแบบ Long Shot จะใช้เป็นภาพเพื่อบ่งบอกฉากกว้าง ๆ ทั่วไปว่า มีบรรยากาศเป็นอย่างไร ตัดภาพใกล้เข้าไปในขนาด Mid Shot และ Close Up เพื่อขยายให้เห็นชัดเจนถึงรายละเอียด แล้วตัดกว้างออกมาอีกครั้งหนึ่ง เพื่อย้ำผู้ชมว่าขณะนั้นยังอยู่ ณ สถานที่แห่งนั้นจริง ๆ พยายามใช้หลักการ Cut Away, Reaction Shots, และ Close-Up เพื่อช่วยเน้นความสำคัญ แสดงเนื้อหาสาระใหม่และย้ำจุดที่น่าสนใจ

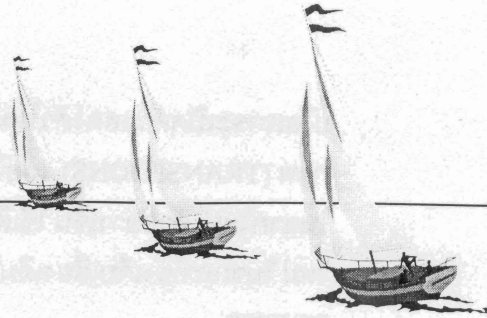
ใช้ช็อตมุมกว้างเมื่อจำเป็นเพื่อที่จะสร้างบรรยากาศให้คนดูได้รับรู้ไว้เสียก่อน แต่... จงจำไว้ว่า ภาพแบบ Close Up นั้น จะให้ความรู้สึกที่น่าสนใจกว่า แรงกว่า ช่วยย้ำเน้นให้เห็นความสำคัญได้มากกว่า ถ้าในกรณีที่มีเหตุการณ์ (Action) ตะลุมบอนเกิดขึ้นในฉาก เราอาจจำเป็นจะต้องตัดกลับไปกลับมาสลับกับภาพแบบ Long Shot เพื่อแสดงให้ผู้ชมทราบว่า ใครเป็นผู้ชนะจริง อนึ่งฉากแบบสนทนาง่าย ๆ ระหว่างบุคคล 2 คน อาจไม่จำเป็นที่จะต้องมียุทธวิธีอื่นใดมากไปกว่าภาพแบบ Long Shot ที่มีบุคคลทั้ง 2 ร่วมในภาพนั้น

การสร้างสรรครายการด้วยการเริ่มต้นรายการ ช่วงกลางของเรื่อง และบทสรุปของเรื่อง ด้วยการใช้นาฬิกาของภาพตามลำดับที่กล่าวมาแล้วนั้น ไม่เพียงแต่เป็นรูปแบบและสไตล์ในการตัดต่อเท่านั้น แต่ยังเป็นศิลปะในการจัดเรียงขนาดของภาพตามหลักการของภาษาภาพยนตร์อีกด้วย



## ช่วงจังหวะ

### PACE

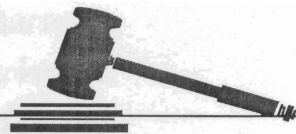


ช่วงจังหวะในที่นี้หมายถึง การไหล (FLOW) ไปของรายการ การตัดต่อแบบจับไวหรือช้าแบบสุขุมนุ่มนวล ช่วงจังหวะควรพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหาของรายการ ว่าเราต้องการความเร็วในแต่ละช่วงตอนขนาดใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระของรายการ และการดึงดูดความสนใจจากผู้ชม เช่น การเปิดภาพแบบตัดต่อรวดเร็วในช่วงเปิดรายการ และช้าลงเพื่อที่จะอธิบายเนื้อหาสาระ จากนั้นเร่งความเร็วขึ้นอีก เพื่อที่จะทบทวนการสาธิต ด้วยวิธีนี้เราจะกระตุ้นให้ผู้ชมมีความสนใจกับรายการของเรา และมีการเร่งเร้าสลับกับการผ่อนคลายไปตลอดรายการ

การพิจารณาช่วงจังหวะในแต่ละช่วงของรายการ ควรจะขึ้นอยู่กับความคุ้นเคยของผู้ชมที่มีต่อเนื้อหาสาระในรายการ วัตถุประสงค์ของรายการอีกด้วย ควรระลึกอยู่เสมอว่าผู้ชมต้องการเวลาเพื่อปรับตัวให้เข้ากับข่าวสารใหม่ ควรผสมผสานใช้ช่วงจังหวะแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างอารมณ์ (MOOD) ให้กับผู้ชมหรือเพื่อสร้างจุดน่าสนใจ ในฉากที่ช้า ๆ ถ่ายด้วยการเคลื่อนกล้องไปเรื่อย ๆ ตัดภาพน้อย ๆ และแอคชั่นที่ไม่มากนัก อาจช่วยให้เราสามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกที่ดูเป็นการแสดง (DRAMA) ดีกว่าภาพแบบ QUICK CUT (ตัดภาพเร็ว)

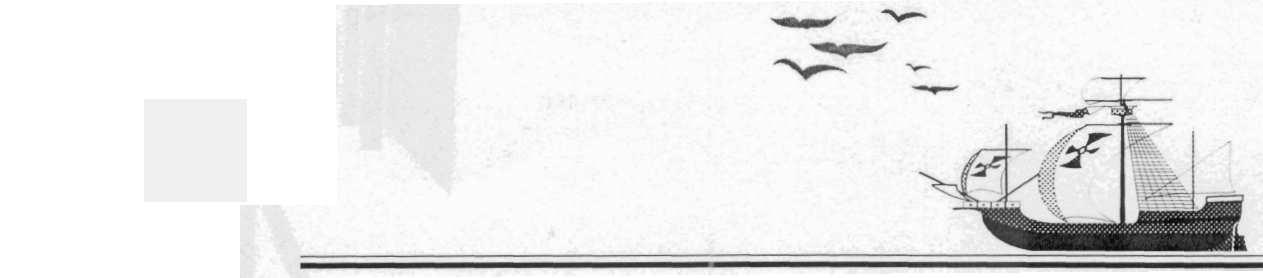
## การย้ำเน้น

### EMPHASIS



พยายามหาจุดที่จะย้ำเน้นด้วยการใช้อุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ อาทิ ขนาดของภาพ การจัดเรียงลำดับ ช่วงจังหวะเวลา เสียง องค์ประกอบของภาพ และสี เป็นต้น เราจะต้องเป็นผู้กำกับความน่าสนใจ ด้วยการเลือกใช้ขนาดของภาพที่เหมาะสม กลุ่มของข้อทแบบต่างๆ

ควรเลือกใช้ขนาดของภาพให้มีความสัมพันธ์กับความสำคัญของบทสนทนา ภาพแบบ Close Up ช่วยความเน้นสำคัญได้ดี แต่ก็ดูจริงจังขึงขัง ฉะนั้นอย่าใช้บ่อยในรายละเอียด หรือใช้ภาพ Close Up มากเกินไป นอกจากจะต้องการเน้นความสำคัญจริงๆ



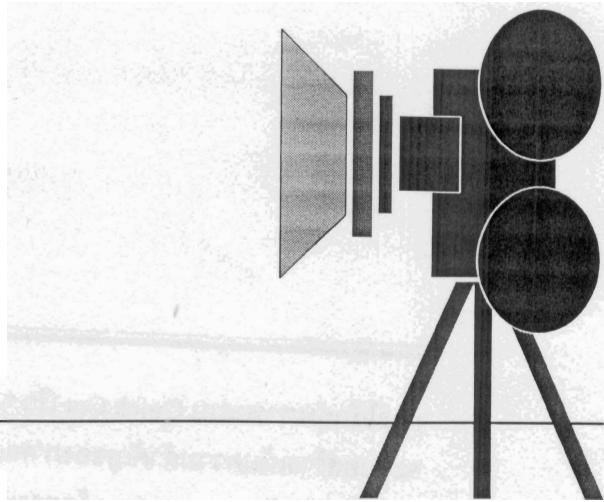
การใช้กลุ่มภาพแบบ Quick Cut เร็ว ๆ ต่อเนื่องกัน แล้วตัดไปใช้ภาพแบบยาวหนึ่งภาพ จะช่วยสร้างเน้นความสำคัญของภาพแบบยาวนี้ได้ดี ในทางกลับกันหากเราใช้ภาพแบบ ยาวเรียง ๆ กันหลายภาพ แล้วตามด้วยภาพแบบ Quick Cut ภาพแบบ Quick Cut นี้ก็จะกลายเป็นจุดย้ำเน้นความสำคัญไป

พยายามใช้หลักการจัดองค์ประกอบของภาพและมุมมอง ในการสร้างเทคนิคการตัดต่อ เพื่อย้ำเน้นให้ความสำคัญ เสียง โดยเฉพาะดนตรีและความเงียบ ก็สามารถที่จะให้ ประสิทธิภาพในการสร้างจุดเน้นความสำคัญได้เช่นกัน ความเงียบจะให้ผลที่พิเศษอย่างยิ่ง ในการสร้างความตื่นเต้นและจุดที่ซึ้งซึ้งจริงจัง

มองให้ท่าวมุม เนื้อหาภาพที่ดีกว่า

เทคนิคการสร้างสรรคสื่อทัศน





## การถ่ายแบบวางแผน (PRE-PLANNED)

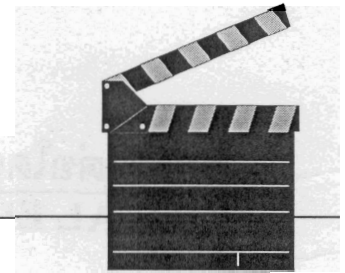
การเปลี่ยนภาพสามารถที่จะวางแผนล่วงหน้าไว้ก่อน ในระหว่างการถ่ายทำ สำหรับวัตถุประสงค์ที่ต้องการต่างๆ

1. การเฟดไปดำ (Fade Out) โดยการหรี่รับแสงที่เลนส์หน้ากล้อง แล้วจึงเปิดรับแสง (Fade In) ขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง โดยให้เห็นภาพใหม่/สถานที่ใหม่ ช่วยให้เราสามารถบอกผู้ชมได้ว่า เรากำลังเปลี่ยนวัตถุในภาพ เวลา สถานที่ หรือ ทั้งสามอย่างนี้ไป ทางออกที่ตัวอย่างหนึ่งเพื่อให้ผู้ชมไม่คิดว่าตรงจุดที่เฟดดำนี้ยังไม่ใช่ตอนจบของเรื่อง ก็คือ จะต้องมีการคงดนตรีเอาไว้หรือเปลี่ยนดนตรีใหม่ไว้ให้คร่อมอยู่ตรงจุดเฟดดำนี้
2. ใช้เทคนิคโฟกัสอิน/โฟกัสเอาท์ (Focus In/Out) นี่คือนิเทศน์สำหรับการทำดิสโซลว (Dissolve) แบบคนจนที่ไม่สามารถหาเครื่องทำเทคนิคนี้ได้ แต่ให้ความหมายทางด้านภาพที่เหมือนกัน เทคนิคนี้ช่วยให้เราได้เปลี่ยนเวลาหรือสถานที่ โลกของความเป็นจริงไปสู่โลกของจินตนาการหรือความฝัน (ใครคนหนึ่งกำลังนั่งระลึกถึงอดีตอะไรอย่างหนึ่งที่ผ่านมา) นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อเชื่อมโยง เปรียบเทียบ การแสดงความแตกต่างระหว่างวัตถุ
3. การแพนส่ง/แพนรับ (PAN) อย่างรวดเร็ว นี่คือการของภาษาภาพยนตร์ในสมัยเก่า สามารถใช้ได้ทั้งในแบบการแสดงและแบบสนุกสนาน เป็นวิธีการที่จะเปลี่ยนสถานที่ในรูปแบบฉบับไว ให้อารมณ์ที่เคลื่อนไหวเร็ว
4. การเคลื่อนกล้องไปยังพื้นที่ว่าง (เช่น เหยกกล้องไปยังท้องฟ้า กดกล้องลงพื้นดิน) ช่วยให้เราสามารถเปลี่ยนสถานที่ เช่น จากห้อง ๆ หนึ่งไปยังอีกฉาก ๆ หนึ่งซึ่งอยู่กลางแจ้ง หรือจากกลางแจ้งกลับเข้าไปในห้อง

5. บล็อกตำแหน่งวัตถุและกล้อง เช่น ภาพคนกำลังเดินเข้าไปจนชนเลนส์ หรือเดินออกจากเลนส์ไปยังฉากที่กำหนดไว้ นี่เป็นวิธีการเปลี่ยนภาพที่ดูเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง หากว่าเราต้องการที่จะหลีกเลี่ยงไม่ต้องการใช้การเข้าสะอาด/ออกสะอาด การบล็อกตำแหน่งนี้ช่วยให้เราเปลี่ยนสถานที่จากที่หนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง ต้องแน่ใจว่าภาพที่ปรากฏจะต้องถูกบล็อกจนดำสนิท เมื่อตัวแสดงเดินออกไปจากเลนส์กล้อง หรือมีฉะนั้น เราจะต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าให้ผู้แสดง

6. เทคนิค POP-ONS คือ การล๊อคกล้องเอาไว้แล้วถ่ายภาพคนหรือวัตถุเข้าไปและออกมาจากฉาก โดยการถ่ายภาพหัวท้ายเผื่อไว้และนำมาตัดต่อให้ให้มีอาการหายตัวเข้าไปและออกจากฉากนั้น ใช้ได้ดีกับการนำเสนอวัตถุที่ตายนิ่งอยู่กับที่ให้มีชีวิตชีวาน่าสนใจหรือการทำให้คนหายตัวได้

## การเปลี่ยนภาพแบบเสาะหา FOUND



การเปลี่ยนภาพแบบเสาะหานี้ เป็นการตัดต่อแบบพยายามหาจุดเชื่อม หรือผูกภาพเข้าด้วยกัน โดยที่ไม่จำเป็นจะต้องมีระบุไว้ในสคริปต์ หากแต่เราจะต้องพยายามหาให้พบในฟุตเทจ (Footage) ที่ได้ถ่ายทำมาแล้ว

1. **Match object** คือ การจับคู่วัตถุคล้ายกันตัดภาพเข้าหากัน อาทิเช่น ภาพนาฬิกาที่ติดอยู่บนฝาผนังห้องหนึ่ง ตัดไปยังนาฬิกาในภาพใหม่ ซูมเข้า (ZOOM OUT) ออกมากลายเป็นห้องใหม่ หรือแม้กระทั่งถ้วยกาแฟ ที่เขียนหูหิ้ว แจกันดอกไม้ หรือวัตถุใด ๆ ก็ตามที่เราค้นพบในฉาก ก็สามารถหยิบนำมาใช้เป็นจุดสำหรับ Match Object ได้ทั้งสิ้น
2. **Match Theme** คือ การจับคู่เนื้อหาที่คล้ายคลึงกันและตัดเข้าหากัน เช่น รถยนต์ อาคาร ภาพถ่าย ตัวอย่างเช่น ตัดภาพจากชายคนหนึ่งนั่งอยู่หน้าร้านกาแฟ ตัดไปยังอีกคนหนึ่งโนบาร์ ตัดไปอีกคนหนึ่งในภัตตาคาร
3. **Match Action** คือ การจับคู่ริยาอาการที่คล้ายคลึงกันตัดต่อเข้าหากัน เช่น คนกำลังเปิดประตูในฉากแรก ตัดไปเป็นคนกำลังเดินผ่านประตูในอีกฉากหนึ่ง หรือคนกำลังยกถ้วยกาแฟขึ้นดื่มในห้อง ๆ หนึ่ง ตัดไปเป็นห้องใหม่คน ๆ เดิมวางถ้วยกาแฟลง นี่คือการเปลี่ยนภาพที่ดีจุดหนึ่งในการย้ายสถานที่ไปยังฉากใหม่ อาจจะเป็นคนเดิมหรือคนใหม่ก็ได้



4. **Match Composition** หมายถึง การจับคู่องค์ประกอบของภาพที่คล้ายคลึงกันตัดต่อเข้าหากัน อาทิเช่น รถยนต์จอดอยู่หน้าตึกในฉากแรกไปเป็นรถยนต์คันใหม่จอดอยู่หน้าตึกหลังใหม่ หรืออาศัยการตัดต่อโดยใช้เส้นนำสายตาที่คล้ายคลึงกันตัดต่อเข้าหากัน

5. **Match Camera Movement** หมายถึง การจับคู่ภาพที่มีการเคลื่อนกล้องคล้ายคลึงกัน วิธีการนี้จะได้ดีในฉากเริ่มต้นของเรื่องและสิ้นสุดลงในฉากถัดไป การแพนเป็นวิธีการที่ดีที่สุดสำหรับกรณีนี้

## การตัดต่อโดยใช้ลักษณะของภาพ (VISUAL EDITTING TECHNIQUES)

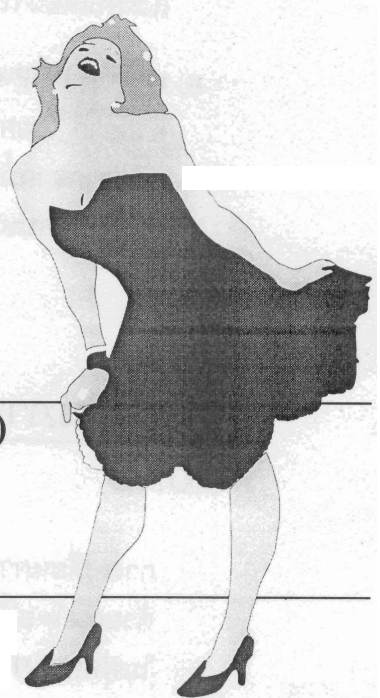
### องค์ประกอบของภาพ COMPOSITION

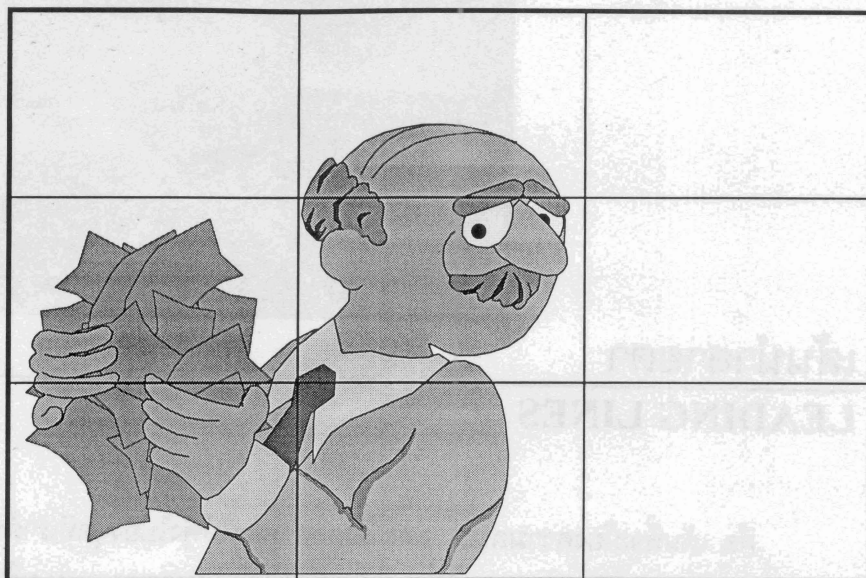
ความสมดุลย์ขององค์ประกอบภาพ พิจารณาได้จากน้ำหนักของภาพที่เกิดขึ้นโดยลักษณะของเส้นสาย วัตถุ และการเคลื่อนไหวในฉาก ความลึกและมิติ ฉากหน้าและฉากหลัง รวมทั้งสี แสง ล้วนรวมกันขึ้นเป็นองค์ประกอบของภาพทั้งสิ้น

### กฎสามส่วน

## THE RULE OF THIRDS

กฎสามส่วน เป็นลักษณะของการจัดองค์ประกอบของภาพที่ถูกนำมาใช้ทั้งในศิลปะและการวาดภาพ การถ่ายภาพและการถ่ายภาพยนตร์ รวมไปถึงรายการโทรทัศน์ด้วย ลักษณะของกฎสามส่วน คือ เส้นที่เกิดจากการลากเส้นในเฟรมของภาพทางด้านตั้ง 2 เส้นและ ทางด้านนอน 2 เส้น มาตัดกัน



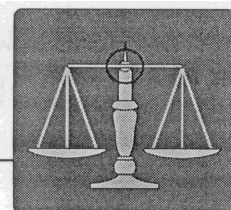


เรามักจะพบเห็นอยู่ตลอดเวลาว่า การจัดองค์ประกอบของภาพที่เราเห็นนั้นจะมีจุดที่น่าสนใจอยู่ที่จุดตัดกันของเส้นและเป็นจุดนำสายตา เมื่อเราพิจารณารูปภาพ ๆ นั้น ดังตัวอย่าง

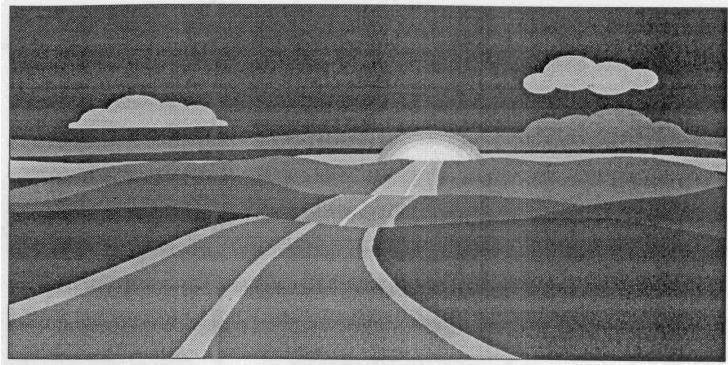
## ความสมดุลแบบ INFORMAL INFORMAL BALANCE

คือการจัดองค์ประกอบของภาพในลักษณะแบบ กฎสามส่วน นั่นเอง จุดสนใจของภาพจะไม่ตั้งอยู่ ณ จุดกึ่งกลางของภาพ แต่จะตั้งอยู่ ณ จุดตัดของเส้นต่าง ๆ ในกฎสามส่วน

## ความสมดุลแบบ FORMAL FORMAL BALANCE



คือ การจัดองค์ประกอบของภาพที่มีความสมดุลเท่ากันหมดในภาพ จะมีความเท่ากันทั้งทางด้านซ้ายขวาและบนล่าง นอกจากนี้การถ่ายภาพผ่านจากเฟรมหนึ่งไปสู่อีกเฟรมหนึ่ง เช่น ภาพประเภทถ่ายจากหน้าต่างโดยเห็นกรอบหน้าต่างเป็นฉากหน้า และมีอาคารอีกหลังหนึ่งอยู่ในระหว่างกรอบหน้าต่าง ลักษณะนี้ก็จัดอยู่ในองค์ประกอบของภาพเช่นกัน



## เส้นนำสายตา

### LEADING LINES

คือ เส้นที่จะโยงความสนใจ และ ดึงดูดสายตาให้พุ่งไปยังจุดที่เราต้องการภายในเฟรมของภาพ อาทิเช่น สะพานที่ทอดตัวยาวไปสุดลูกหูลูกตา ถนน หรือทางรถไฟ

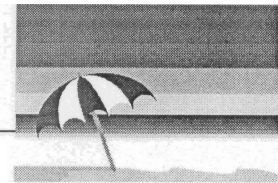
## เส้นสายตา

### EYE LINES

คือ เส้นที่บอกความสัมพันธ์ในแง่ของทิศทาง และตำแหน่งที่ตั้ง โดยเฉพาะบุคคลที่อยู่ในฉากว่ามีความสัมพันธ์กันในทิศทางใด สนทนากันจากตำแหน่งใดภายในห้อง เส้นๆ นี้คือเส้นที่อยู่ในกฎเส้น 180 องศาแน่นอน

## สีสันและพื้นที่ว่าง

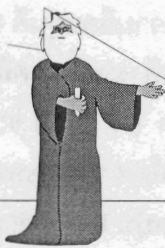
### COLOR AND NEGATIVE SPACE



ในการจัดองค์ประกอบของภาพ วัตถุที่มีเงาดำมืดหรือมีความทึบหนา ย่อมปรากฏให้เกิดความรู้สึกที่หนักแน่นมากกว่าวัตถุเบา และพื้นที่ว่างในเฟรมจะมีความรู้สึกเบาหรือหนัก ก็ขึ้นอยู่กับสีสันในฉาก ตัวอย่างเช่น สุภาพสตรีในชุดสีแดงยืนอยู่บนถนนที่มีดเบิ้ลยว จะมีน้ำหนักน้อยกว่าสุภาพสตรีคนเดียวกันนี้ในชุดแต่งกายเดิม แต่ยืนอยู่บนหาดทรายที่มีแสงแดดเจิดจ้า ในการจับคู่ตัดต่อภาพซึ่งมีสีสันจากเฟรมหนึ่งไปยังอีกเฟรมหนึ่ง เป็นวิธีการที่ดีจะดึงดูดสายตาของผู้ชมให้เคลื่อนไปรอบ ๆ เฟรม

## คำแนะนำเบื้องต้น สำหรับการบันทึกภาพเพื่อให้ง่ายในการตัดต่อ

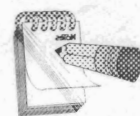
แม้ว่าบทโทรทัศน์ของคุณจะเขียนได้ดีเพียงใด ความเอาใจใส่ในเรื่องขององค์ประกอบภาพ การแสวงหามุมมองภาพที่สวยงามแปลกตาจากที่กำหนดไว้ในบทขณะถ่ายทำ ก็เป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้มีภาพสำรอง (Stock shot) ไว้มากพอในการใช้ขณะตัดต่อรายการ คำแนะนำต่อไปนี้ หากคุณสามารถนำไปปฏิบัติจนเกิดความเคยชินจะช่วยลดการสูญเสียของเวลาไปได้มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อภาพที่ถ่ายมาแล้ว (Footage) มีไม่เพียงพอในการตัดต่อลำดับภาพ จนต้องใช้ภาพซื้อมาเติมซ้ำแล้วซ้ำอีก จนผู้ชมจับได้ว่าเป็นภาพซ้ำ



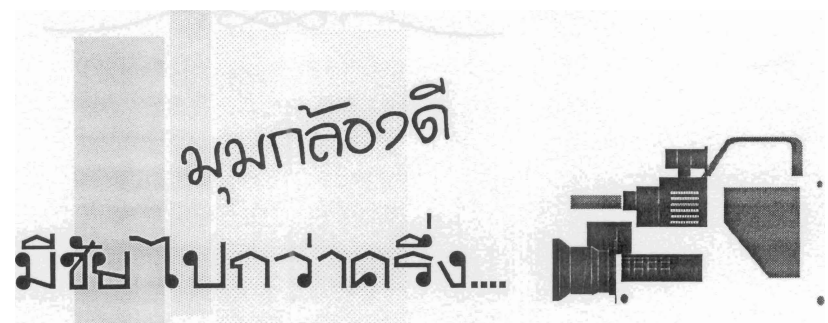
### บัญญัติ 17 ประการของตากล้องมืออาชีพ

1. มองให้ดีก่อนบันทึกภาพ ลองเดินดูให้ทั่วก่อนที่จะจัดเตรียมอุปกรณ์ในการถ่ายทำใช้มือทำกรอบภาพ ลองมองสำรวจอย่างคร่าว ๆ เลือกตำแหน่งวางกล้องให้ได้มุมที่น่าสนใจ เลือกจากหลังที่ไม่ยุ่งเหยิงหรือเด่นกว่าวัตถุที่เราต้องการถ่าย
2. มั่นใจกับสิ่งที่ถ่ายทำ เลือกมุมที่ฉากหลังมีความสว่างน้อยที่สุด เพื่อให้วัตถุมีความโดดเด่นชัดเจนที่สุดในกรอบภาพ ระวังแสงที่พุ่งเข้าสู่เลนส์โดยตรง จนทำให้เกิดมีการรบกวนในภาพ
3. เลือกมุมที่จะทำให้สิ่งที่ต้องการออกมาเกินจริง วางตำแหน่งกล้องที่จะถ่ายภาพให้ได้มุมที่วัตถุโดดเด่นเป็นพิเศษ อย่าลืมว่าการเลือกมุมกล้องที่ดีมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้ เราต้องการให้วัตถุแล้วเป็นอย่างไร? ดูสูงสง่า ต่ำต้อย หรือ อ่างว้างเปล่าเปลี่ยว
4. เลือกภาพที่มีองค์ประกอบไม่ซับซ้อน เวลาถ่ายภาพวัตถุพยายามแสดงให้เห็นผิวหน้าของวัตถุให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ พยายามหาแนวหรือเส้นเพื่อสร้างองค์ประกอบภาพ ให้ดูมีเส้นนำสายตาไปสู่จุดสนใจของภาพ เกิดความลึก
5. รวมการเคลื่อนไหวของสิ่งที่ต้องการถ่ายเข้าไว้ด้วยกัน การเคลื่อนไหวจะทำให้ภาพดูน่าสนใจ การจัดการเคลื่อนไหวที่ให้เป็นไปในแนวเส้นทแยงมุมรูปตัว Z ในกรอบภาพ จะทำให้การเคลื่อนไหวนั้นเร้าใจผู้ชมและย่นเวลาในการเคลื่อนไหวด้วย

6. พื้นที่จ็อมมีน้อยอย่าพยายามอัดเย็ดวัตถุลงไป ภาพที่แสดงในมุมมองกว้าง (LS) ควรใช้เพื่อเปิดซีน (Scene) เท่านั้น ต่อจากนั้นควรใช้ภาพที่แสดงแต่ในรายละเอียดที่สำคัญเท่านั้น เพื่อหลีกเลี่ยงความยุ่งเหยิง
7. ใช้ขาตั้งกล้องเสมอ ยอมเสียเวลาในการติดตั้งกล้องอย่างมั่นคง เพื่อให้ได้ภาพที่มีความนิ่งการเคลื่อนไหวให้เกิดเฉพาะในเฟรมภาพเท่านั้น การใช้ขาตั้งกล้องที่ดีมีความแข็งแรง จะช่วยให้การเคลื่อนไหวกล้องเป็นไปด้วยความนุ่มนวล ไม่เกิดภาพกระตุกทั้งขณะเริ่มต้น ระหว่าง และเมื่อสิ้นสุดช็อต จำไว้ว่า ถ้าใช้วิธีการซูมภาพควรใช้ขาตั้งเสมอ เพราะยิ่งดึงภาพในระยะไกลมากเท่าใด ยิ่งต้องการความนิ่งของกล้องมากเท่านั้น
8. ใช้เลนส์มุมมองกว้างอย่างเหมาะสม พยายามเข้าใกล้และเก็บภาพมุมมองกว้าง จะดีกว่าการตั้งกล้องอยู่กับที่และใช้ซูมดึงภาพเข้ามา คุณจะได้ภาพที่ให้ความรู้สึกที่ดีมีรายละเอียดรู้สึกใกล้ชิดและเป็นธรรมชาติมากกว่า เมื่อใช้เลนส์ซูมจับภาพแล้วซูมเอาท์ออกมา ควรหยุดภาพก่อนที่จะถึงจุดที่เลนส์อยู่ในตำแหน่งกว้างสุด ณ ตำแหน่งนี้คุณจะได้ภาพที่มีองค์ประกอบน่าดู มีมุมมองสวยงามกว่า
9. ก่อนและหลังการบันทึกภาพแต่ละช็อตกล้องต้องนิ่ง เพื่อให้ภาพที่มีความยืดหยุ่นดี ง่ายในการตัดต่ออย่างมีคุณภาพ ควรบันทึกภาพนิ่ง ๆ อย่างน้อย 5-7 วินาที ก่อนที่จะเคลื่อนไหวกล้อง และเมื่อสิ้นสุดในแต่ละช็อตควรทิ้งท้ายด้วยภาพนิ่ง ๆ อีก 5-7 วินาที จะทำให้การตัดต่อด้วยเครื่อง Editing Control มีความราบรื่นไม่เกิดภาพโดด หรือช็อตขาดหาย โดยเฉพาะการบันทึกภาพด้วยกล้องชนิด VHS Movie การกดปุ่ม REC ทุกครั้ง เทปจะเดินถอยหลัง 2-3 วินาที ก่อนการบันทึกภาพเสมอ ถ้าเราไม่เผื่อเวลาหัวท้ายไว้ ภาพที่บันทึกไว้บางส่วนจะถูกภาพใหม่บันทึกซ้ำทับหายไปเป็นบางส่วน
10. ซ้อมกล้องก่อน การเคลื่อนไหวกล้องที่มีรายละเอียดยุ่งยากซับซ้อน เช่น ต้องดอลลีพร้อมกับการแพนกล้องไปด้วย จะต้องมีการทดลองซ้อมทิศทางกล้องดูก่อน บางครั้งอาจต้องทำเครื่องหมายไว้เพื่อช่วยในการเคลื่อนไหวในครั้งต่อไป ในการซ้อมยังช่วยให้หลีกเลี่ยงการกระแทกหรือหลบหลีกจุดที่พื้นขรุขระได้ เมื่อถึงเวลาเคลื่อนที่ในการถ่ายทำจริง บางครั้งในการซ้อมกล้องอาจจะได้มุมภาพที่ดีแตกต่างจากที่เรากำหนดไว้ในบทเสียอีก
11. หลีกเลี่ยงการซูม ถ้าสังเกตให้ดีในภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ที่ประสบความสำเร็จ มักจะไม่ค่อยปรากฏภาพซูมมากนัก แต่สำหรับมือสมัครเล่นแล้ว การซูมจะเป็นช็อตยอดนิยมทีเดียว การใช้ซูมนั้นมีไว้เพื่อการปรับโฟกัสภาพให้ชัดเจนเท่านั้น ก่อนที่จะถ่ายภาพในมุมมองกว้าง จงใช้วิธีการดอลลี/ทรัค หรือ การบล็อกกล้องไว้เพื่อการเคลื่อนที่เข้าหาวัตถุ หรือให้วัตถุเดินเข้ามาหากล้อง จะได้ภาพที่ให้ความรู้สึกที่ดีกว่า



12. ถ่ายซ้ำไว้หลายๆ รูปแบบ เพื่อเป็นการประกันความผิดพลาดเมื่อเข้าห้องตัดต่อ การถ่ายภาพช็อตเดียวกันหลาย ๆ รูปแบบจะช่วยให้การตัดต่อง่ายและรวดเร็วขึ้น เช่น การถ่ายภาพอาคาร เราอาจต้องถ่ายทั้งลักษณะด้านหน้าตรง ด้านข้างเอียงทำมุมให้ เกิดมีความลึกทั้งภาพซูมอิน/ซูมเอาท์ ภาพแพนทั้งซ้ายและขวาไม่ว่าเราอาจจำเป็นต้องใช้ ภาพอาคารนี้หลายครั้งด้วยมุมมองที่แตกต่างกันไปเพื่อหลีกเลี่ยงภาพซ้ำมุมเดียวกันทั้งเรื่อง
13. เก็บภาพที่มีความต่อเนื่องกัน เปลี่ยนขนาดของภาพและมุมกล้องอย่างน้อย 30-45 องศา เมื่อมีการหยุดการแสดง ทำการแสดงซ้ำเหมือนช่วงสุดท้ายของมุมกล้องที่แล้วอีกครั้ง แล้วถ่ายต่อจนคิดว่ามันจะต่อเนื่องกับการแสดงครั้งต่อไป ต้องพยายามเก็บภาพให้ได้มากพอ เพื่อเอาไว้ตัดสลับใจเลือกใช้ในห้องตัดต่อ
14. เก็บภาพแบบ Reaction shot และ Cutaways เอาไว้มาก ๆ ให้แน่ใจว่าจะเห็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามเหมือนกับที่เห็นจากจอภาพ อย่างเช่น การชกมวยของนักมวยบนเวที ควรเก็บภาพของคนดูไว้หลาย ๆ มุมเพื่อใช้ในการตัดต่อ ในรายการสนทนาควรมีภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการสนทนา เพื่อใช้เป็นภาพตัดไปยังสิ่งนั้น (Cutaways)
15. สร้างเส้นแนวในการถ่ายภาพ สร้างเส้นในจินตนาการผ่านฉากนั้น (เส้น 180 องศา) และตั้งกล้องที่ด้านใดด้านหนึ่งของเส้นนั้น เพื่อใช้ในการรักษาความต่อเนื่องในฉากไม่ให้ผู้ชมหลงทิศทางการเคลื่อนไหวในภาพ
16. เก็บภาพบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมไว้ด้วย บางครั้งการใช้ภาพสวย ๆ จากดอกไม้ และใบหญ้า หรือธรรมชาติรอบข้างมาแทรกระหว่างเรื่อง อาจได้ผลดีในการลดความเครียดของเนื้อหาหลังช่วยพักสายตาผู้ชมได้ แต่ระวังอย่าให้ขัดแย้งกับเนื้อหาของรายการโดยตรง และใช้แต่น้อย
17. แสวงหามุมมองใหม่ ๆ การสร้างสรรค์ช็อตภาพที่ดีที่สุด จะเกิดจากการทดลองใช้มุมกล้องที่แตกต่างออกไปจากที่กำหนดไว้ในบท พยายามใช้การเลื่อนโฟกัสเพื่อการเปลี่ยนตำแหน่งระยะชัด การแพนให้เห็นช็อตปฏิกิริยา หรือวิธีการอื่นๆ บางครั้งการนอนลงกับพื้นเพื่อถ่ายภาพอาจจะได้มุมมองที่คาดไม่ถึง อย่างไรก็ตามก็ทำให้ระมัดระวังการใช้เทคนิคเหล่านี้อย่างฟุ่มเฟือยเกินไป



## บรรณานุกรม

การศึกษานอกโรงเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ศนอ.), ศูนย์. *เอกสารประกอบการฝึกอบรม การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์เพื่อการศึกษา*. อุบลราชธานี : โรงพิมพ์ศูนย์ การศึกษานอกโรงเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 2530. 130 หน้า.

กิจลักษณ์ ดีประวัติ. *เอกสารประกอบการสัมมนา “เทคนิคการถ่ายภาพวิดีโอ”*. ณ บริษัท ชิว-เนชั่นแนล จำกัด. กรุงเทพมหานคร: เอกสารโรเนียว, 2536. 7 หน้า.

จรรยาศักดิ์ สุขวัฒน์. *เอกสารประกอบการบรรยาย “เทคนิคการสร้างสรรค์สื่อเทปโทรทัศน์”*. กรุงเทพมหานคร: เอกสารโรเนียว, 2535. 17 หน้า.

บุญส่ง แจ่มสว่าง. “จักรวาลวิดีโอ” Video Review. ปีที่ 1 ฉบับที่ 4/2526 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ แมน กรู๊ป จำกัด, 2526. หน้า 38-43.

\_\_\_\_\_. “จักรวาลวิดีโอ” Video Review. ปีที่ 2 ฉบับที่ 11/2526 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ แมน กรู๊ป จำกัด, 2526. หน้า 63-67.

\_\_\_\_\_. “จักรวาลวิดีโอ” Video Review. ปีที่ 4 ฉบับที่ 29/2529 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ แมน กรู๊ป จำกัด, 2529. หน้า 55-60.

เสงี่ยม เผ่าทองสุข. “กว่าจะเป็น...สถานีดาวเทียมศรีราชา” แซทเทลไลท์ไทยแลนด์. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นิตยสาร “ซีคิว”, 2537. หน้า 87-101.