

## บทที่ 2

### การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง “การผลิตรายการแสดงผลงาน โดยรวมของเว็บไซต์ ไทย เบ็ดคลับ” โดยมีจุดประสงค์ในการเผยแพร่ผ่านทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ โกลคลับของไทยเบ็ดคลับ มุ่งศึกษากระบวนการผลิตรายการให้มีความน่าสนใจ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องของผู้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

2.1 แนวคิดในการตัดต่อวิดีโอ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม (Social Media)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์

2.4 แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอ

2.5 แนวคิดในการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง และเทคนิคการถ่าย

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ

เดวิด เกลวลิน กริฟฟิธ (D.W. Griffith) พบว่าการตัดภาพอย่างเฉื่อยช้าจะให้ความรู้สึกเงียบสงบ และเร็วขึ้น ขณะที่การตัดภาพอย่างกะทันหันรวดเร็วจะสร้างความรู้สึกตึงเครียด เร้าใจ เพิ่มความรู้สึกรวดเร็วอีกทั้งเสนอภาพในลักษณะแทนตาตัวละคร ซึ่งจะเป็นการเล่าความนึกคิดความสนใจของตัวละครนั้นๆ

##### การตัดต่อ

การตัดต่อวิดีโอ คือ การนำเสนอภาพหลายภาพมาประกอบกันให้เป็นเรื่องราว โดยการนำรายละเอียดของภาพและเหตุการณ์ที่สำคัญจากม้วนเทปที่ได้บันทึกไว้หลายๆม้วนหรือวิดีโอฟุตเทจ (VDO Footage) มาทำการเลือกสรรค้ภาพใหม่ เพื่อเรียงลำดับให้ได้เนื้อหาตามบท

การตัดต่อภาพแต่ละครั้งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นความรู้สึกขึ้นครั้งหนึ่ง แล้วความรู้สึกนั้นค่อยๆ ลดลง จนกระทั่งมีการตัดภาพใหม่อีกครั้งหนึ่ง ถ้าความยาวของภาพพอเหมาะอารมณ์ของผู้ชมจะถูกกระตุ้นตามจังหวะ ถ้าความยาวของภาพมากเกินไปอารมณ์ของผู้ชมจะราบเรียบไม่ตื่นเต้นซึ่งโครงการการผลิตรายการพามาเกมส์ มีการใช้รูปแบบการตัดต่อวิดีโออยู่ 3 รูปแบบ ดังนี้

**Split Cut :** การตัดต่อให้เสียงมาก่อนภาพ ซึ่งการใช้รูปแบบการตัดต่อนี้ ต้องการให้เสียงเพลงประกอบ (Sound Epic) ของวิดีโอมาก่อนภาพ เพื่อสร้างความสงสัยและดึงดูดใจให้ผู้ชมรับชมวิดีโอก่อนที่จะเข้าเนื้อหาของวิดีโอ

**Quick Cut :** การตัดต่อภาพแบบเร็วๆ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจ ดึงดูดอารมณ์ของคนดูซึ่งสามารถทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น มีชีวิตชีวา เร่งรีบ เร้าใจ

**Jump Cut :** การที่มีบางภาพหายไปจากกลาง shot ที่ควรจะเชื่อมระหว่าง shot แรกกับ shot สุดท้าย ทำให้ภาพดูไม่ต่อเนื่องกันการตัดภาพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก บุคคลคนเดียวกัน ขนาดภาพเท่ากันการตัดภาพที่มีขนาดต่างกันมาก เช่น จากภาพ กว้าง (Long Shot) เป็นภาพปานกลาง (Close Up)

โครงการสหกิจศึกษานี้ได้นำทฤษฎีรูปแบบการตัดต่อทั้ง 3 รูปแบบ มาใช้ในการผลิตรายการ “พามาเกมส์” เช่น ช่วงพูดคุย ช่วงเล่นเกม โดยการตัดต่อที่ใช้ส่วนใหญ่คือ Jump Cut เพื่อให้ผลงานมีความน่าสนใจ ให้ได้ภาพที่ถูกตัดต่อเข้าด้วยกันอย่างกระตือกระโศก แล้วผู้รับชมสนใจการเล่าเรื่อง

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม (Social Media )

(ผศ.ดร.ภิเชก ชัยนิรันดร อาจารย์ด้าน E-COMMERCE และ ONLINE MARKETING)  
แนวคิดรูปแบบของสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตที่คนส่วนใหญ่นิยมใช้จะสามารถแบ่งปัน หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความสนใจในเรื่องราวต่างๆและเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน โดยใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นตัวกลางเพื่อติดต่อสื่อสารและรับรู้ข่าวสารหรือกระจายข่าวสาร ซึ่งมีข้อดีคือประหยัดเวลาและสามารถกระจายข้อมูลได้อย่างทั่วถึง ซึ่งปัจจุบันมีความนิยมใช้เพื่อโปรโมทผลงานอีกด้วยซึ่งโครงการการผลิตรายการ “พามาเกมส์” ของเว็บไซต์ ไทยเบ็ตคลับ มีการนำวิดีโอผลงานมาเผยแพร่ในสื่อสังคม โดยผ่านช่องทางต่างๆขององค์กรอีกด้วย ซึ่งสื่อสังคม แบ่งออกได้หลายรูปแบบ ยกตัวอย่าง

โครงการสหกิจศึกษาได้นำแนวคิดรูปแบบของสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเผยแพร่รายการโดยใช้ช่องทางเฟซบุ๊กแฟนเพจเป็นตัวกลางติดต่อสื่อสาร เผยแพร่ผลงาน

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์

(ไมเคิล จิตติวานิชย์ Head of Marketing Google Thailand) ได้เล่าว่าปัจจุบันนี้สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลอย่างมาก ทำให้ต้องคิดไตร่ตรอง คัดเลือกผลงานให้ ออกมาตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งปัจจัยที่จะทำให้ผลงานมีคุณภาพ ต้องทำให้เกิดสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

### 2.3.1 ทำให้เกิดการพูดถึง

การทำให้เกิดการบอกต่อ การแชร์ เกิดการพูดถึง หรือกลายเป็นกระแสโดยวิดีโอ จะไม่มีความน่าเบื่อและมีความน่าสนใจ สอดแทรกเนื้อหาที่จะสื่อออกมาพร้อมกับความบันเทิงหรือทำให้เกิดความเพลิดเพลินในขณะที่รับชม

### 2.3.2 ทำให้ง่ายที่สุด

การทำวิดีโอออกมาให้เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ที่ได้ชมทราบถึงเนื้อหาที่เราจะสื่อ และความยาวของวิดีโอไม่เกิน 3 นาที แต่หากมีเนื้อหาเยอะ จะต้องเดินดำเนินเรื่อง ให้มีความน่าสนใจตลอดเวลาเพื่อตรึงผู้ชมให้ดูจนจบ

### 2.3.3 เน้นหรือโฟกัสแค่เรื่องเดียว

ให้เนื้อหามีความชัดเจน ความชัดเจนเป็นอีกจุดที่สำคัญ เพราะหากผู้ชมไม่เข้าใจถึงสิ่งที่เราต้องการจะสื่อก็ เท่ากับว่าวิดีโอของเราล้มเหลว ซึ่งวิธีการแก้ไขนั้น คือ ควรจะเน้นให้เห็นชัดเจนเฉพาะเรื่องที่สำคัญๆเท่านั้น โฟกัสให้เข้าใจได้ชัดเจนว่าต้องการสื่อถึงอะไร เพื่ออะไรให้ตรงประเด็นที่สุด

### 2.3.4 น่าติดตาม

อรรถรสในการรับชม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุก โดยมีการเล่าเรื่องแบบไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้ชมอยากติดตามต่อไปจนจบ

โครงการสหกิจศึกษาได้นำแนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอ ออนไลน์มาใช้ในการผลิตรายการ “พามาเกมส์” เพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบของแนวคิด ทั้ง 4 หัวข้อ จึงนำมาประยุกต์ให้แต่ละตอนมีส่วน

เกี่ยวข้องกับขององค์ประกอบต่างๆ จึงนำแนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์ มาใช้ในโครงการงานสหกิจศึกษาครั้งนี้เพื่อให้ออกมาตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นปัจจัยที่จะทำให้ผลงานมีคุณภาพ

## 2.4 แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอ

ก่อนที่จะลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่องจะต้องผ่านกระบวนการคิดวางแผนมาอย่างรอบครอบ ไม่ใช่ไปถ่ายวิดีโอแล้วก็นำมาตัดต่อเลยโดยไม่มีการคิดให้ดีกว่าก่อนที่จะถ่ายทำ เพราะปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอก็คือการที่ไม่ได้ภาพตามที่ต้องการ เนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ในที่นี้ขอแนะนำแนวคิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามความต้องการจะไม่ต้องมาเสียเวลาแก้ไขภายหลัง โดยมีลำดับแนวคิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น ดังนี้

### 2.4.1 คิดโครงสร้างรายการ

สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอ ก็คือ การเขียนโครงสร้างรายการ คือ การจินตนาการฉากต่างๆก่อนที่จะถ่ายทำจริง ไม่ถึงกับต้องวาดภาพประกอบก็ได้ เพียงเขียนวัตถุประสงค์ของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไรหรืองานประเภทไหน

### 2.4.2 เตรียมองค์ประกอบต่างๆที่ต้องใช้

ในการทำงานวิดีโอจะต้องเตรียมองค์ประกอบและอุปกรณ์ต่างๆให้ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ, ไฟล์ภาพนิ่ง, ไฟล์เสียง หรือไฟล์ซาวด์แทร็คต่างๆ

### 2.4.3 ตัดต่องานวิดีโอ

การตัดต่อคือ องค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นงานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดี น่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับ การตัดต่อเป็นสำคัญ

### 2.4.4 ใส่เอฟเฟกต์/ตัดต่อใส่เสียง

ในขั้นตอนการตัดต่อ เราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรีซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

### 2.4.5 แปลงวิดีโอเพื่อนำไปใช้งานจริง

ขั้นตอนการแปลงวิดีโอเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการท างานวิดีโอที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้น ไปใช้งาน และนำผลงานไปเผยแพร่หรือนำไปใช้งานได้ทันที

## 2.5 แนวคิดในการใช้ขนาดภาพมมกล้องและเทคนิคการถ่าย

### 2.5.1 ขนาดภาพ

เดวิด เลเวลิน กริฟฟิธ (D.W. Griffith) เขาได้ค้นพบว่าการจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรม โดยคำนึงถึงขนาดของภาพตามบทบาทของผู้แสดงจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูมากกว่าการบันทึกภาพในลักษณะเดียวกับการแสดงละครบนเวที คณะผู้จัดทำจึงได้นำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับรายการ “พามาเกมส์”

#### 1. ภาพไกล Long Shot หรือ LS

ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ แต่จะกำหนดโดยประมาณว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในกรอบภาพ (Frame) พอดี ถ้าเป็นคน ศีรษะจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิกท่าทีปฏิกิริยาการแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉาก ด้วยเหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละคร หรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้เช่นเดียวกับภาพขนาดไกลมาก และบางครั้งภาพขนาดไกลยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสทาบลิชชิ่ง ช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะได้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างภาพไกล “Long Shot” จากภาพยนตร์ รวมพันธมิตรผู้พิทักษ์จักรวาล (Guardians of the Galaxy)

#### 2. ภาพปานกลาง Medium Shot หรือ MS

ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะเห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชม สามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดง และรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่อง

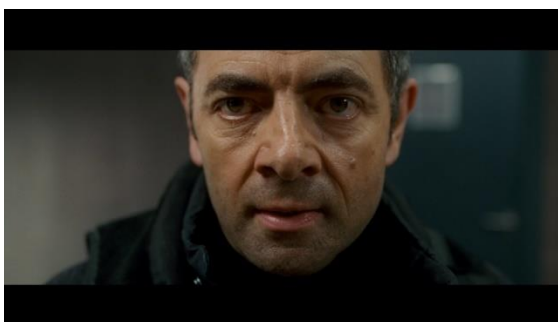
ได้ค้ขนาดภาพปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุด เพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือ การเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็น ภาพไกลหรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตาม จะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดดนอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมาก ความรู้สึกของผู้ชม เนื่องจากภาพจะกระโดดนอกจากนี้ภาพขนาดปานกลางยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมาก



รูปที่ 2.2 ตัวอย่างภาพปานกลาง “Medium Shot” จากภาพยนตร์ หมีไม่แสบ แซบได้อีก (TED)

### 3. ภาพใกล้ Close-Up หรือ CU

ภาพใกล้ ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใกล้ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดงจะสามารถถ่ายทอดรายละเอียด เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วยทั้งนี้เพื่อทำให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่างๆ ตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และ ภาพขนาดใกล้นี้ยังสามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังกำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างภาพใกล้ “Close Up” พยัคฆ์ร้าย ศูนย์ ศูนย์ ก้าก..สายลับกลับมาป่วน (Johnny English Reborn)

#### 4. มุมกล้องระดับสายตานก Bird's eye view

เป็นการตั้งกล้องในระดับเหนือศีรษะหรือเหนือวัตถุที่ถ่าย ภาพที่ถูกบันทึกจะเหมือนกับภาพที่นกมองลงมาด้านล่าง เมื่อผู้ชมเห็น ภาพแบบนี้จะทำให้ดูเหมือนกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์จากด้านบน มุมกล้องในลักษณะนี้ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์ที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ เว้งว้าง ไร้อำนาจ ตกอยู่ในภาวะคับขัน ไม่มีทางรอด เพราะตามหลักความเป็นจริงแล้วมนุษย์เราจะเคยชินกับการยืน นั่ง นอน เดิน หรือใช้ชีวิตส่วนใหญ่บนพื้นโลกมากกว่าที่จะเดินเหินอยู่บนที่สูง และด้วยความที่มุมภาพในระดับนี้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดในฉากได้เพราะเป็นภาพที่มองตรงลงมา จึงทำให้ภาพรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เหมาะกับเรื่องราวที่ยังไม่ยากเปิดเผยตัวละครหรือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเทคนิคการถ่าย



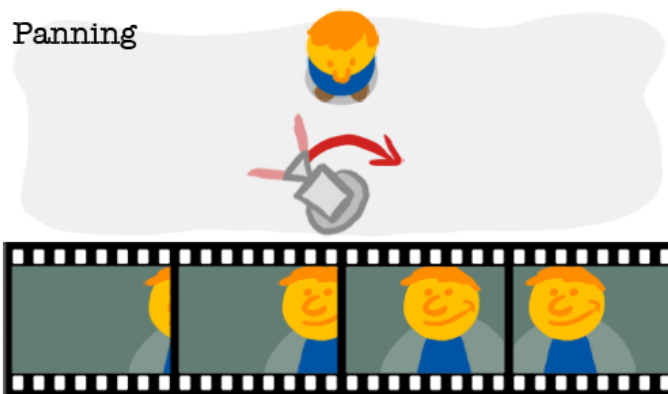
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างมุมกล้องระดับสายตานก “Bird's eye view” วันหยุดสุดป่วนของนายเฟอริส (ferris bueller's day off)

#### 2.5.3 เทคนิคการถ่าย

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องนั้น นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของกล้องไปพร้อมกับการบันทึกภาพซึ่งจะมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะภาพ รูปแบบและเนื้อหาของการนำเสนอภาพไปด้วย การเคลื่อนไหวกล้องจะเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมเรื่องราวของภาพ และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมที่เป็นจริงมากขึ้นกับการนำเสนอภาพในช่วงนั้น

##### 1. แพน (Pan)

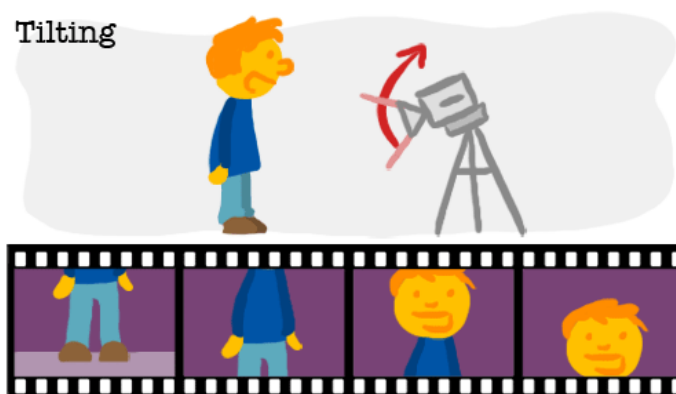
เป็นเทคนิคการเคลื่อนกล้องจากซ้าย ไป ขวา หรือ ขวามาซ้ายก็ได้ เราจะ เรียกว่า แพน ใช้ในหลายกรณีมากๆไม่ว่าจะเป็นบอกเรื่องราว เชื่อมระหว่างสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่ง เช่น การหันกล้องตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่ หนึ่ง โดยกล้องจะอยู่ที่จุดเดิม



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างเทคนิคการแพน (Pan) จากเว็บไซต์ [intelligentcameras.blogspot.com](http://intelligentcameras.blogspot.com)

## 2. ทิล (Tilt)

จะคล้ายกับ Pan แต่เปลี่ยนเป็น จาก บนลงล่าง เรียกว่า Tilt down หรือ ล่างขึ้นบน เรียกว่า Tilt up ก็ได้ คือว่า การที่ กล้องจะอยู่กับที่ แล้วใช้วิธีการยกกล้องหรือก้มกล้องตามวัตถุหรือ Tilt ไปหาวัตถุก็ได้ เช่น การ Tilt จากท้องฟ้า ลงมา หาบ้าน การถ่ายแบบนี้ในภาพยนตร์ส่วนมากจะใช้ในการเปิดเรื่อง ส่วนการ Tilt จากล่างขึ้นบน เช่น การถ่ายคู่พระนาง กำลังกอดกัน แล้วกล้อง Tilt ขึ้นไปหาท้องฟ้า แล้วมีตัวหนังสือปรากฏ ว่า จบบริบูรณ์ แบบนี้จะเป็นถ่ายบอกจบแล้ว เป็นต้น



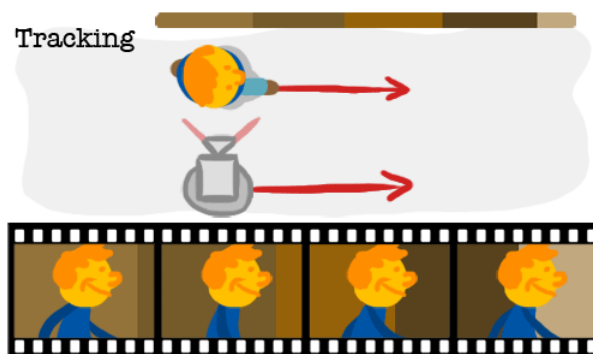
รูปที่ 2.6 ตัวอย่างเทคนิคการทิล (Tilt) จากเว็บไซต์ [intelligentcameras.blogspot.com](http://intelligentcameras.blogspot.com)

## 3. แทรค (Tracking)

หรือเรียกอีกอย่างว่า การทรัก (Truck) ก็ได้ การแทรคเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ใช้ในการติดตามผู้แสดงหรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ เป็นการเคลื่อนไหวติดตามตัวละคร หรือวัตถุที่เคลื่อนที่ การแทรคจะไม่เหมือนการแพน การแทรค กล้องจะเคลื่อนที่



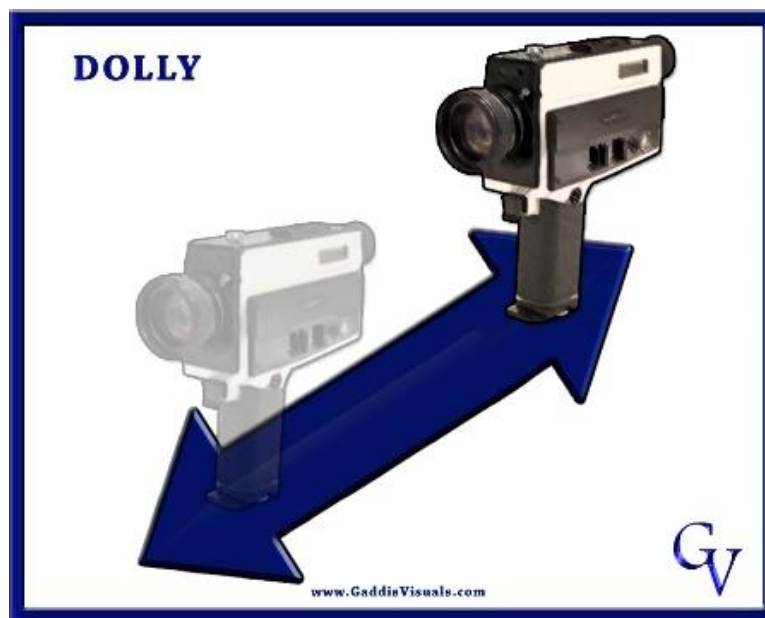
ตามวัตถุไปด้วย เช่น การตั้งกล้องอยู่บนรถยนต์ และถ่ายคนกำลังปั่นจักรยาน การแทรกแบบนี้จะทำให้เป็นแบบการขนานด้านข้าง แล้วเคลื่อนที่ไปพร้อมๆ กันกับวัตถุ ไปพร้อมๆ กันเป็นต้น



รูปที่ 2.7 ตัวอย่างเทคนิคการแทรก (Tracking) จากเว็บไซต์ [intelligentcameras.blogspot.com](http://intelligentcameras.blogspot.com)

#### 4. คอลลี่ (Dolly)

การคอลลี่ (Dolly) คือ การเคลื่อนกล้องเข้าหาผู้แสดงหรือออกจากผู้แสดง เรียกว่า Dolly in และ dolly out แต่ในปัจจุบันความหมายระหว่าง dolly กับ track นั้นใช้ปะปนกัน ดังเช่นผู้กำกับบางคนเรียกการเคลื่อนกล้อง



รูปที่ 2.8 ตัวอย่างเทคนิคการคอลลี่ (Dolly) จากเว็บไซต์ <http://gaddisvisuals.com>

## 5.การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera)

การถือกล้องถ่ายภาพ เป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่าย ภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้อง แบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคนดูอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน จุกจิก รวดเร็วของแอ็คชั่น แต่อย่างไรก็ตาม การถือกล้องถ่ายภาพหากใช้ไม่ถูกกาลเทศะ อาจเป็นตัวทำลายภาพยนตร์ได้



รูปที่ 2.9 จากเว็บไซต์ [www.hdvideopro.com](http://www.hdvideopro.com)

โครงการสหกิจศึกษาได้นำเทคนิคการถ่าย มาใช้ในการผลิตรายการ “พามาเกมส์” เพื่อให้ผลงาน มีความน่าสนใจ และเข้าใจได้ง่ายกับกลุ่มเป้าหมายจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรม โดยคำนึงถึงขนาดของภาพตามบทบาทของผู้แสดง มุมกล้องมีความแตกต่างจากรายการวาไรตี้ทั่วไปและเกมส์ที่นำมาประยุกต์ในแต่ละตอนมีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบภาพในการสื่อสาร จึงนำเอาเทคนิคการถ่ายทั้ง 5 เทคนิคมาใช้ในโครงการสหกิจศึกษาครั้งนี้