

## บทที่ 2

### ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา การผลิตสื่อวิดีโอสำหรับคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลศิริราช” โดยการค้นหาข้อมูลอ้างอิงเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอ โดยมีการนำทฤษฎีและแนวคิดต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องศึกษาและปรับใช้เพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ศึกษาดังต่อไปนี้

1.ทฤษฎีการตัดต่อวิดีโอ

2.ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

3.แนวคิดและทฤษฎีที่ประสม

#### 1.ทฤษฎีการตัดต่อวิดีโอ

การตัดต่อ คือ การเชื่อมระหว่างช็อต 2 ช็อต โดยใช้ 1 ใน 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การตัดชนภาพ คือ การตัดภาพชนกันจากช็อตหนึ่งต่อเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง วิธีนี้คนดูจะไม่ทันสังเกตเห็น
2. การผสมภาพเป็นการค่อย ๆ เปลี่ยนภาพจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่ง โดยภาพจะเหลื่อมกัน และคนดูสามารถมองเห็นได้
3. การเลื่อนภาพเป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ คือ การเลื่อนภาพเข้า fade in คือการเริ่มภาพจากดำแล้วค่อย ๆ ปรากฏภาพสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง การเลื่อนภาพออก fade out คือการที่ภาพในท้ายช็อตค่อย ๆ มีดำสนิท มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ

ในการตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการดังนี้

1. แรงจูงใจในการตัดต่อ ไม่ว่าจะการ คัท , มิกซ์ หรือ เฟด ควรมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเคาะประตู หรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏในฉาก

2. ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ ซ็อตใหม่ หมายถึงข้อมูลใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในช็อตนั้นก็ไม่ต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าจะภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยังได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้นเป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการขัดเคืองให้คนดู

3. องค์ประกอบภาพในช็อตผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือควรให้มีองค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย่ ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

4. เสียงคือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์ ความคลาดเคลื่อนของเสียงที่เหมาะสมเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น แอลเอส ของสำนักงาน ได้ยินเสียงจากพวกเครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่ฟังได้ยินในช็อตปูพื้น คือ เครื่องอื่น ๆ หยุคพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้ ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียงที่มาล่วงหน้า ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมายังภาพจากนอกอาคาร

5. มุมกล้อง เมื่อผู้กำกับฯ ถ่ายทำฉาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า “มุม” ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคลจากภาพล้องครึ่งซีก บุคคลอยู่ที่มุมลือ แต่ละช็อตแทนแกนกลางของกล้อง

และตำแหน่งของกลองที่อยู่ตรงปลายของซี่ล่อ ตำแหน่งจะแตกต่างกันไป จากแกนถึงแกน โดยระยะห่างที่แน่นอนเรียกว่า “มุกกลอง” ซึ่งเป็นหนึ่งส่วนสำคัญของการตัดต่อหัวใจสำคัญคือแต่ละครั้งที่คัท หรือ มิกซ์ จาก ซ็อต หนึ่งไปอีกซ็อตหนึ่ง กลองควรมีมุมที่แตกต่างไปจากซ็อตก่อนหน้านี้ สำหรับคนตัด ความแตกต่างระหว่างแกน ไม่ควรมากกว่า 180 องศา และมักจะน้อยกว่า 45 องศา เมื่อถ่ายบุคคลเดียวกัน ด้วยประสบการณ์รูปแบบนี้อาจจัดแปลงได้อีกมาก

6. ความต่อเนื่อง ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุกกลองใหม่ (ในซีเควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนอจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือท่าท่าเหมือนเดิมทุกประการกับซ็อตที่แล้ววิธีการนี้ ยังปรับใช้กับ เทคที่แปลกออกไปด้วยความต่อเนื่องของเนื้อหาควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในซ็อตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ที่ยังคงอยู่ในมือขวาในซ็อตต่อมา งานของคนตัดคือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีเควนส์ของซ็อตความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว เกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย ซ็อตแรก ซ็อตต่อมาก็คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในซ็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ ความต่อเนื่องของตำแหน่งยังคงความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในซ็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในซ็อตต่อมาด้วย เว้นแต่มีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไปความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากซ็อตหนึ่ง ไปยังซ็อตต่อไปเช่น ในซ็อตแรกถ้ามีเครื่องบินในท้องฟ้าแล้วได้ยินเสียง ดังนั้นในซ็อตต่อมาก็ต้องได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่าบางครั้งอาจไม่มีภาพเครื่องบินให้เห็นในซ็อตที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในซ็อตต่อไป นอกจากนี้ ซ็อตที่อยู่ในฉากเดียวกันและเวลาเดียวกัน จะมีเสียงพื้นพื้นเหมือนกัน ซึ่งต้องมีความต่อเนื่อง

ชื่อผู้แต่ง จุฑามาศ จิวะสังข์

ที่มา: [http://5603105.blogspot.com/p/blog-page\\_70.html](http://5603105.blogspot.com/p/blog-page_70.html)

โดยได้มีการนำทฤษฎีการตัดต่อเข้ามาใช้ในการเชื่อมภาพให้มีความต่อเนื่องและเป็นเรื่องราวเดียวกันเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจเนื้อหาของคลิปวิดีโอแม้ภาพจะเปลี่ยนจากเดิมแต่ก็ไม่ทำให้ข้อมูลของวิดีโอั้นเสียไป การตัดต่อคลิปวิดีโอั้นได้มีการนำการผสมภาพ และการเลื่อนภาพเข้ามาใช้ร่วมกับการเชื่อมระหว่างช็อต 2 ช็อตเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสมูทของภาพมากยิ่งขึ้นในกรณีที่ต้องเปลี่ยนภาพที่ไม่ใช่สถานที่เดียวกัน หรือ โดยใช้การเลื่อนภาพเพื่อให้เกิดภาพหล่อกันก่อนจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพหนึ่งการเลื่อนภาพสามารถนำมาใช้ในการเปิดเรื่อง และ ปิดเรื่อง ได้เช่นกันการนำภาพขึ้นมาโดยทันทีนั้นอาจทำให้ภาพดูไม่มีความสมูทดังนั้นการเฟดอินเพื่อให้ภาพค่อยๆเปลี่ยนจากดำแล้วค่อยๆปรากฏภาพของวิดีโอั้นจะช่วยให้อ่านน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อวิดีโอจบ การปิดเรื่องด้วยการใส่เฟดเอาที่นั้นจะช่วยให้งานที่ตัดออกมาดูดียิ่งขึ้น

## 2.แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่อง

### องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

#### o โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง กล่าวคือ มีช่วงต้น ช่วงกลาง และตอนจบของเรื่องการวางโครงเรื่องคือการวางแผนหรือกำหนดเส้นทางของตัวละครภายในเรื่องที่จะมีทั้ง ปัญหา อุปสรรค การกระทำ ทางเลือก และบทสรุปของตัวละครแต่ละตัวว่าจะเป็นอย่างไร

การลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง(อาจเรียกว่า ขนบของการเล่าเรื่อง (Narration convention)

มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้

ติดตามเรื่องราว มีการปูเรื่องเช่น แนะนำตัวละคร สถานที่ หรือเผยปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งให้ชวนติดตาม โดยที่ไม่จำเป็นต้องไล่ตามลำดับเวลาจากก่อน-หลัง ก็ได้

- 2) **ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)** คือการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสมเหตุสมผล โดยเพิ่มปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้นขึ้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป
- 3) **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปัญหาพุ่งถึงขีดสุดของเรื่อง ตัวละครจะถูกบีบให้เลือกรายอย่างใดอย่างหนึ่ง
- 4) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action)** เป็นขั้นที่ปัญหาความขัดแย้งต่างๆ เปิดเผยหรือคลี่คลายได้แล้ว
- 5) **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** เป็นขั้นที่เรื่องราวต่างๆ ได้จบสิ้นลง โดยไม่จำเป็นต้องจบแบบมีความสุขเสมอไป อาจจะจบแบบสูญเสีย หรือจบเป็นปริศนาก็ได้

แบ่งลักษณะ โครงเรื่องออกเป็น 8 ลักษณะ ดังนี้

ความรักของชายหญิง รักสามเส้า ความสำเร็จ ชินเดอเรลลา กฎสามนิ้วใครทำอะไร แมวจับหนู และ เพชรตัดเพชร

#### o **แก่นเรื่อง (Theme)**

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) เป็นแนวคิดหลักของเรื่องที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่าเรื่องเมื่อต้องวิเคราะห์ใจความสำคัญของเรื่องเพื่อให้ทราบว่าผู้ส่งสารต้องการบอกอะไร

โดยแก่นเรื่องแบ่งได้ 6 ประเภท ดังนี้ (J.S.R. Good lad, 1971)

ความรัก (Love theme) ศีลธรรมจรรยา (Morality theme) แนวคิด (Idealism theme)

อำนาจ (Power theme) การทำงาน (Career theme) และ เหนือจริง (Outcast theme)

#### o **ความขัดแย้ง (Conflict)**

ปริญญาก่อหนูน (2537, อ้างถึงในฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความขัดแย้งว่า “ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง”

ความขัดแย้งสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน
2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ
3. ความขัดแย้งกับภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

#### o ตัวละคร (Character)

ตัวละคร (Character) คือผู้กระทำ และผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำ ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ คือมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัย ตลอดจนถึงทัศนคติและการกระทำ โดยที่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้จะต้องไม่ขัดกับหลักเหตุผลและความเป็นจริง

ตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

- 1) ตัวละครลักษณะเดียวหรือตัวละครแบบแบน (Flat character)
- 2) ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม (Round character)

#### o ฉาก (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอยู่ในเรื่องเล่าแทบจะทุกประเภท เนื่องจากฉากเป็นสถานที่ที่ดำเนินเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่องซึ่งสามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร

ฉากในการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 1) ช่วงเวลา (Time) คือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องเล่าขึ้นขึ้น
- 2) สถานที่ (Location) คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นเป็นตัวกำหนดต่อจากช่วงเวลา

#### o บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนาเป็นส่วนที่ช่วยให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปตามที่ต้องการ นอกจากนั้นบทสนทนายังเป็นส่วนที่สะท้อนถึงความคิด อารมณ์ ความรู้ สึก ลักษณะนิสัย และบุคลิกของตัวละครด้วย การเขียนบทสนทนาจึงจำต้องให้ความสำคัญกับความเหมาะสมของตัวละครด้วย ได้กล่าวไว้ว่า บทสนทนา มีความสำคัญต่อการเขียนเรื่อง วัตถุประสงค์สำคัญของการเขียนบทสนทนา คือ

- 1) ช่วยดำเนินเรื่อง แทนการบรรยายของผู้เล่า
- 2) ช่วยให้ผู้รู้จักตัวละครในเรื่องโดยอ้อม
- 3) ช่วยให้เห็นวิธีการเขียนไม่ซ้ำซากจำเจ
- 4) สร้างความสมจริง ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง

5) ทำให้บทประพันธ์น่าอ่าน มีชีวิตชีวา โดยเฉพาะบทสนทนาที่เขียน  
ได้ตรงตามบุคลิกตัวละคร

o มุมมอง (Point of view)

มุมมอง เป็นกลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่อง โดยกำหนดว่าจะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของ  
ใครหรือตัวละครตัวไหน กลวิธีในการเล่าเรื่องจึงอาจแบ่งได้หลายวิธีดังนี้

- 1) บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า
- 2) บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า
- 3) ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้ แจ่มแจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author)
- 4) ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an observer) การเล่าแบบนี้จะไม่เล่าถึงความคิดของตัวละคร และ เล่าเพียงลักษณะภายนอกที่เห็นและ ได้ยินเท่านั้น
- 5) บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสจิตประหวัด (Stream of consciousness) คือ การให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเองแต่ไม่ใช่การเล่าตามเหตุการณ์ เป็นการที่ตัวละครเล่าผ่านความคิด หรือ ความทรงจำ

o สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

เป็น การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ สัญลักษณ์พิเศษที่พบ  
ในภาพยนตร์และละครแบ่งเป็น 2 ชนิดดังนี้

- 1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยที่สัญลักษณ์ทางภาพเป็นได้ทั้งภาพเดี่ยวหรือกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ
- 2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่นๆอาจจะเพื่อต่อยอดจากภาพหรือเพื่อเปรียบเทียบจากภาพเพื่อให้ได้ความหมายที่ต่างไปก็ได้

ผู้แต่ง กาญจนา แก้วเทพ

ที่มา: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jcin/article/view/42384/35039>

โดยได้มีการนำทฤษฎีการเล่าเรื่องเข้ามาประกอบกับวิดีโอที่ตัดต่อเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจเนื้อหาของวิดีโอ มีการเรียงลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจนเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน การเรียบเรียงเนื้อหาไว้ครบถ้วนให้ง่ายต่อการศึกษามีความกระชับทำให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

### 3.แนวคิดและทฤษฎีสื่อประสม

สื่อประสมหรือสื่อหลายแบบ มัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถผสมผสานระหว่างข้อความ ข้อมูล ตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตลอดจนระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน สื่อประสมหรือมัลติมีเดีย หมายถึงการนำเอาสื่อหลาย ๆ อย่าง เช่น รูปภาพ เทป แผ่น โปร่งใส มาใช้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน ต่อมาเมื่อมีการ นำคอมพิวเตอร์มาใช้มากขึ้น และสามารถใช้งาน ได้ทั้งภาพนิ่ง เสียง ข้อความและภาพเคลื่อนไหว ทำให้ความหมายของสื่อประสมเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งส่วนประกอบหลัก ที่มีใช้ทั่วไปของ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะมีซีดี-รอม, ซาว์นการ์ด และลำโพง เพิ่มเข้ามาในคอมพิวเตอร์ หรืออาจมีส่วนประกอบที่เกี่ยวกับการใช้งานวิดีโอด้วย นอกจากนี้ยังมีความหมายรวมถึง การใช้การใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น เครื่องวิดีโอเทปเสียง ซีดีรอม กล้องดิจิทัล โทรทัศน์ ฯลฯ ให้ทำงานร่วมกัน การใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมอุปกรณ์หลาย ๆ อย่างดังกล่าวจะต้อง อาศัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ ต่าง ๆ ประกอบกัน บางครั้งจึง เรียกว่าสถานีปฏิบัติการ มัลติมีเดีย

ไฮเปอร์มีเดีย หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นำเสนอ สารสนเทศต่าง ๆ ในรูปของตัวอักษร ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว โดยผู้ใช้สามารถเชื่อมโยง เลือกรหัสหรือเปลี่ยนแปลงวิธีการ ตลอดจนขั้นตอนการเรียนรู้ได้ตามที่กำหนด ไว้ในโปรแกรม ลักษณะของสื่อประสม การนำสื่อหลายชนิดมาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวจัดการ และควบคุมให้สื่อต่าง ๆ ให้



แสดงผลออกมาทางหน้าจอและลำโพงของคอมพิวเตอร์ อันประกอบไปด้วย

1. ภาพ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และภาพวิดีโอ
2. เสียง ได้แก่ เสียงบรรยาย เสียงสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ
3. ข้อความ ซึ่งคอมพิวเตอร์สร้างจากข้อมูลตัวอักษร
4. ความสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ คือ ความสามารถในการจัดการกับ ข้อมูลภาพและเสียง ให้แสดงผลบนจอในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้ใช้ได้ ไม่ใช่การแสดงผล แบบรวดเดียวจบ

ผู้แต่ง บุญเกื้อ คอระหาเวช

ที่มา: [https://www.st.ac.th/av/inno\\_multimedia.htm](https://www.st.ac.th/av/inno_multimedia.htm)

การนำแนวคิดและทฤษฎีของสื่อประสมเข้ามาประกอบเพื่อให้วิดีโอมาความน่าสนใจมากขึ้น การตัดต่อวิดีโอ การนำภาพนิ่ง หรือ ภาพกราฟิกมาใช้ช่วยทำให้คลิปวิดีโอที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การใส่เสียง การบรรยายช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจเนื้อหาจากภาพที่เห็นได้มากขึ้น การนำเสียงดนตรีเข้ามาประกอบกับคลิปวิดีโอก็สามารถทำให้งานออกมาดูดีขึ้นได้