

คู่มือการอบรมการผลิตวีดีโอเพื่อการเล่าเรื่องด้วยสมาร์ทโฟน สำหรับผู้ผลิตชุมชน

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนา

กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงการทีวีชุมชนอันดามันมั่นคง



ได้รับทุนอุดหนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)



สารบัญ

	หน้า
เกริ่นนำ	2
นักเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storyteller)	8
รู้จักแอฟพลิเคชั่นในการถ่ายด้วยมือถือ (Android)	21
รู้จักแอฟพลิเคชั่นตัดต่อด้วยมือถือ Kinemaster (Android /IOS)	35

เกริ่นนำ

ยุค 4.0 คืออะไร

ยุคสมัยของสังคมมนุษย์เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จากยุค 1.0 2.0 3.0 และเรากำลังจะก้าวเข้าสู่ยุค 4.0

ยุค 1.0 เป็นยุคที่มนุษย์เริ่มรู้จักการประดิษฐ์เครื่องจักรกล เพื่อมาอำนวยความสะดวก อย่างเช่น เครื่องจักรพลังน้ำ เครื่องจักรพลังไอน้ำ

ยุค 2.0 เป็นยุคที่การใช้เครื่องจักรมาอำนวยความสะดวก ก้าวหน้าอย่างมาก ตลอดจนการประดิษฐ์ไฟฟ้า จนสามารถสร้าง ระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม ที่ทำให้ได้สินค้าอุปโภคและบริโภคจำนวนมาก

ยุคที่ 3.0 เป็นยุคของคอมพิวเตอร์ และการใช้เครื่องจักกล ที่สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้

ยุคที่ 4.0 เป็นยุคของการใช้เทคโนโลยีไซเบอร์ (การสื่อสารผ่านอิเล็กโทรนิกส์สมัยใหม่ (อินเตอร์เน็ต) ประกอบกับการพัฒนา เทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่ในทุกด้าน ควบคุมการทำงานของทุกสิ่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้สังคมมนุษย์อย่างสูงสุด ซึ่งมาในรูปแบบ ที่เรียกว่า Internet of thing



ที่มาของภาพจาก <u>http://www.theeleader.com/wp-content/uploads/2017/07/Industry4point0-1024x675.jpg</u>

หากมองเฉพาะเรื่องการสื่อสาร ยุค 4.0 คืออะไร

ยุค 1.0 เป็นยุคที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสาร แยกขาดจากกัน ไม่สามารถสื่อสารแบบสองทางได้ในทันที ยกตัวอย่าง คือ การ นั่งดูโทรทัศน์ ผู้ผลิตจะทำการผลิต และสื่องานเหล่านั้นผ่านจอโทรทัศน์ ในขณะที่เรา ผู้บริโภค หรือผู้รับสาร จะแค่นั่งหน้าจอดูสาร เหล่านั้น ไม่สามารถสื่อสารกลับไปได้ในทันที

ยุค 2.0 เป็นยุคเริ่มต้นของอินเตอร์เน็ต ที่เราสามารถติดต่อสื่อสารตอบโต้ และส่งผ่านข้อมูลของเราอย่างง่ายๆ ในขั้นพื้นฐาน อย่างเช่น การใช้อีเมล และเป็นยุคที่เราเริ่มต้นการสร้างเนื้อหาของตนเอง สู่สังคมภายนอก

ยุค 3.0 เป็นยุคที่อินเตอร์เน็ตพัฒนาอย่างรวดเร็ว ประกอบกับเทคโนโลยีสมาร์ทโฟน เข้ามามีบทบาทกับสังคมอย่างสูง ทำให้ เราสามารถสื่อสารสองทางได้ทันทีทันใด และสามารถสร้างสังคมออนไลน์ ที่ผลิตเนื้อหาของตนเอง และชุมชนออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง อย่างที่เราเห็นคือ โซเซียลมีเดีย ยูทูป และเฟชบุกไลฟ์

ยุค 4.0 เป็นยุคที่อินเตอร์เน็ต และสมาร์ทโฟน พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จนสามารถสร้างโลกเสมือนจริง ที่ทุกคนสามารถสื่อสาร และสร้างเรื่องราวของตนเองได้อย่างเสมือนจริง ทั้ง Virtual Reality และ Augmented Reality

ทั้งหมดที่กล่าวมา เปิดโอกาสให้เรา สามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างสมาร์ทโฟน ที่พัฒนาขึ้น จนสามารถสื่อสารได้ในทุกมิติ ทั้งพูดคุย ส่งสารในรูปแบบตัวอักษร ถ่ายภาพนิ่ง ถ่ายภาพเคลื่อนไหว (วีดีโอ) ตัดต่อวีดีโอ และแม้กระทั่ง ส่งผ่านงานวีดีโอการเล่าเรื่องของเรา สู่สังคมภายนอกทั้งในรูปแบบโพสต์ และการถ่ายทอดสด

จนมีคำใหม่เกิดขึ้นมา 3 คำ คือ



User generated content (UGC) ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหา หมายถึงเรา ผู้ใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบัน สามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วย ตนเองในทุกรูปแบบ อย่างที่เห็นผ่าน โซเซียลมีเดีย ใครๆ ที่มีสมาร์ทโฟน ก็สามารถทำได้ เพียงแต่ทำได้ หากแต่ยังทำไม่เป็น เพราะขาด ทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร คือ การเล่าเรื่อง ที่แต่เดิมมีเฉพาะในหมู่ผู้ผลิตมืออาชีพเท่านั้น

User generated story (UGS) ดังนั้นการเรียนรู้ และฝึกทักษะกระบวนการเล่าเรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะหากเราเป็นได้ แค่ UGC เราจะเป็นแค่เพียงคนสร้างเนื้อหาแบบ Clip ที่ละลายหายไปกับโซเซียลมีเดีย ที่กว้างใหญ่ ชุมชนจึงต้องก้าวสู่การเรียนรู้ เพื่อ การเป็น UGS หรือผู้ใช้เป็นผู้สร้างเรื่องราว คู่มือฉบับนี้ จะพาชุมชนเรียนรู้ทักษะกระบวนการเล่าเรื่อง เพื่อสามารถเล่าเรื่องของชุมชน ตนเองได้อย่างแท้จริง

User generated program (UGP) แต่เมื่อเทคโนโลยีสมาร์ทโฟน และอินเตอร์เน็ตก้าวหน้าไปเรื่อยๆ ก็จะเปิดโอกาสให้ ชุมชนสามารถที่จะสร้างรายการในรูปแบบที่เห็นอย่างในสื่อโทรทัศน์ได้ ดังนั้นเมื่อชุมชนสามารถก้าวสู่การสร้างเรื่องราวของตนเองได้ แล้ว ก้าวต่อไปคือ การเรียนรู้ที่จะสร้างรายการของชุมชน ด้วยตัวชุมชนเอง ผ่านเครื่องมืออย่างสมาร์ทโฟน แอฟพลิเคชั่น เครื่องมือ ประกอบการผลิตสมัยใหม่ ที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น

*** ระบบการผลิตสื่อโทรทัศน์

การผลิตสื่อโทรทัศน์ มีจุดเริ่มต้นที่ผูกติดกับเครื่องมือและวิธีคิดที่มีขนาดใหญ่ บุคคลทั่วไปหากจะไปเกี่ยวข้อง ก็อาจจะอยู่ใน ส่วนที่ไม่เกี่ยวกับสายพานการผลิตของสื่อ การแยกตัวกันระหว่างผู้ออกแบบ (คนคิด) และ ผู้ผลิต (คนทำ) เนื้อหาของรายการต่าง ๆ ที่ ปรากฏทางหน้าจอเป็นสิ่งที่ทำให้โทรทัศน์มีลักษณะเป็นอุตสาหกรรม หรือสถาบัน เรียกกันสั้น ๆ ว่า "สถานี"

การปฏิวัติดิจิทัล ซึ่งทำให้อุปกรณ์การผลิต ลดขนาดและราคาเป็นอย่างมาก เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถผลิตเนื้อหาที่ หลากหลาย เพื่อเผยแพร่ผ่านสถานีโทรทัศน์ต่าง ๆ ได้

เมื่อเครื่องมือเปลี่ยน ระบบการผลิตก็จะเปลี่ยนตาม

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการผลิต เปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างมากมาย

การปฏิวัติดิจิทัลได้เปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างเดิม คนที่เป็นเจ้าของเทคโนโลยีการผลิตจะมีแต่คนที่มีกำลังทุน ที่สามารถ จัดซื้อเครื่องมือและว่าจ้างผู้ชำนาญการได้เพียงพอเท่านั้นจึงจะสามารถมี "เอี่ยว" กับการผลิตได้ โดยเฉพาะในเรื่องการผลิต "เนื้อหา" เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และ โทรทัศน์แล้ว ล้วนเป็นเรื่องของเพียงสองกลุ่ม คือ ผู้ที่มีอำนาจ และผู้ที่มีเงิน

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลทำให้เครื่องมือมีขนาดเล็กลง แต่ที่สำคัญกว่า ก็คือ ราคาที่ถูกลง เปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถจะ เข้ามาเป็นหนึ่งใน "ตัวเล่น" ได้ แทนที่จะเป็นเพียงผู้ที่คอยนั่งชมอยู่

มากกว่านั้น การพัฒนาโครงสร้างทางข้อมูล และการเข้าถึงและส่งต่อข้อมูลในรูปแบบของอินเตอร์เน็ต ยังเปิดโอกาสให้ ประชาชนมีฐานข้อมูลอยู่บนหน้าตัก

*** ที่มาจาก อ.พิภพ พานิชภักดิ์

*** ระบบการผลิตที่เปลี่ยนไป

สาระสำคัญในการเปลี่ยนแปลงของระบบคือ เดิมระบบการผลิตมีลักษณะระบบสายพานการผลิต โดยที่การผลิตจะมีลักษณะ "คนคิดไม่ต้องทำ คนทำไม่ต้องคิด" งานในส่วนเนื้อหาจะถูกแยกออกจากงานในส่วนเทคนิคอย่างชัดเจน อาจจะเรียกได้ว่าเป็นระบบสั่ง การจากบนลงล่าง การผลิตในลักษณะอย่างที่เห็นในแผนภูมินี้ มีลักษณะคล้าย ๆ กับพีระมิด โดยบรรณาธิการจะทำการควบคุมแนวคิด รวมในการทำงาน และ แต่ละส่วนของการผลิต ก็จะดำเนินการตามความชำนาญของแต่ละฝ่าย



ข้อดี

- 1. บุคลากรได้พัฒนาความสามารถเฉพาะด้าน
- 2. สามารถผลิตงานได้อย่างรวดเร็ว และ มีจำนวนชิ้นงานมาก
- 3. การทำงานเป็นทีม หรือ ทีมเวิร์ค ช่วยทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของความคิด
- คุณภาพงานอาจจะมีความประณีต และดีเลิศ เนื่องจากบุคลากรแต่ละคนใช้ความชำนาญเฉพาะด้านของตนเองอย่าง เต็มที่

*** ที่มาจาก อ.พิภพ พานิชภักดิ์

ข้อเสีย

- 1. เนื่องจากมีการแบ่งส่วนการทำงาน การกำหนดเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนออาจจะไม่มีเอกภาพ หรือไม่ได้ดังใจ
- 2. ความรู้สึกเป็นเจ้าของงาน มักจะตกอยู่กับบุคคลที่ปรากฏตัวอยู่หน้าจอ หรือเฉพาะแต่กลุ่มที่กำหนดเนื้อหา
- การทำงานในส่วนต่าง ๆ อาจมีลักษณะเช้าชามเย็นชาม เพราะเป็นงานผลิตในระบบใหญ่ และต่างฝ่ายต่างเห็นว่าเป็น งานประจำ (Routine) ทำให้ผลงานออกมาไม่ดีเท่าที่ควร



หลังการปฏิวัติดิจิทัล การทำงานด้วยคนที่น้อยลงเกิดขึ้นในทุกหน่วยงาน สำหรับงานข่าวและสารคดีโทรทัศน์นั้น การเกิดขึ้น ของนักข่าววีดิโอ หรือ Video Journalist ถือว่าเป็นปฐมบทของการผลิตแบบคนเดียว ชื่อของการผลิตแบบทำอยู่คนเดียวนี้ได้แตกแขนง ออกไปหลายชื่อด้วยกัน เช่น นักข่าวเคลื่อนที่ (Mobile Journalist หรือ MOJO) เน้นการใช้อุปกรณ์ที่มีขนาดเล็กมาก ๆ เช่น มือถือ ที่ เน้นถึงการเคลื่อนที่เร็ว มีอุปกรณ์ในการผลิตสมบูรณ์อยู่ในตัวเอง

ข้อดี

- 1. ผู้ผลิตสามารถควบคุมเนื้อหาให้ได้ดั่งใจ เพราะเป็นคนทำเองทั้งหมด
- 2. มีอิสระและเสรีภาพในการผลิตงาน ไม่ต้องรอใคร
- 3. ขนาดที่เล็กลงทำให้ การทำงานในพื้นที่ มีความกลมกลืนกับชุมชน สามารถฝังตัวอยู่ในพื้นที่ได้นานกว่าทีมที่มีขนาดใหญ่

ข้อเสีย

- 1. ความพยายามทำหลายอย่างพร้อม ๆ กัน ต้องใช้พลังงานมาก ทำให้ผลผลิตอาจจะไม่มีมากเท่าที่ต้องการ
- ผู้ผลิตในลักษณะคนเดียว ส่วนใหญ่แล้วจะมี เนื้อเรื่องและการเล่าเรื่องที่เด่น แต่ไม่ได้มีความชำนาญทางด้านเทคนิกใน ลักษณะของผู้ชำนาญเฉพาะทาง
- 3. การเดินทาง และทำงานคนเดียว ในบางพื้นที่มีปัญหาในเรื่องความปลอดภัย

*** นักเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storyteller)

สังคมและวัฒนธรรมอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ รอบตัวด้วย "เรื่อง" หรือ "เรื่องเล่า" ลองนึกดูว่าเวลาเราเรียนรู้อะไรที่ฝังอยู่ ในใจของเรา มักจะมาในรูปแบบของเรื่อง เช่น ความกังวลต่อภัยของเมืองหลวงที่เราถูกตักเตือนในฐานะคนบ้านนอกที่จะเข้ากรุง จะเป็น เรื่องเล่า เกี่ยวกับโจรกรีดกระเป๋าบนรถเมล์ในกรุงเทพฯ หรือเรื่องของเหล่ามิจฉาชีพที่จ้องจะจี้ปล้นเรา หากเราไปกดเอทีเอ็มตามลำพัง เราสร้างความเข้าใจรอบตัวเราด้วยการฟัง และเล่าต่อเรื่องราวต่าง ๆ

เรื่องที่เล่านั้น บางเรื่องเป็นเท็จ บางเรื่องเป็นจริง บางเรื่องมีอัตราส่วนของสองสิ่งผสมปนเปกัน แต่สิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ ก็คือ เราส่วนใหญ่ไม่ได้มีโอกาสเป็นผู้กำหนดเรื่องมากนัก ส่วนใหญ่เราจะเป็นผู้ฟัง โดยเฉพาะเรื่องใหญ่ ๆ ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความ เจริญ การพัฒนา ใครเป็นคนเขียน ใครเป็นเล่า และ ใครเป็นคนฟัง

โครงสร้างของ "เรื่อง"

เรื่องมีต้น กลาง และจบ เหมือนกับรายงาน แต่สำหรับรายงาน แต่ละส่วนจะแยกออกจากกัน ในขณะที่ "เรื่อง" นั้น ส่วนต้น ส่วนกลาง และ ส่วนจบ จะร้อยเกี่ยวกันจนเป็นเนื้อเดียว บางครั้งผู้ชมไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่า เขากำลังชม ช่วงต้น ช่วงกลาง หรือ ช่วงจบ





จุดสันดาป หรือ ไคลแมกซ์ (Climax) คืออะไร

ใคลแมกซ์ คือ จุดสันดาป ซึ่งหมายถึง ความขัดแย้งหรือปัญหาที่มีมาแต่ต้นนั้นได้รับคำตอบอย่างใดอย่างหนึ่ง ชาวบ้าน ได้รับเลือกตั้งเป็นสมาชิก อบต. ด้วยความดีของเขา หรือ พ่ายแพ้ เพราะไม่มีอำนาจเงิน พรบ. ป่าชุมชนที่มีการประกาศใช้ทำให้ชาวบ้าน สามารถจัดการทรัพยากรในท้องถิ่นของตนได้ หรือ ถูกสกัดกั้นและแช่แข็ง ทำให้ชาวบ้านยังคงต้องอาศัยอยู่ในพื้นที่ป่าอย่างผิดกฎหมาย ต่อไป

จุดไคลแมกซ์ ก็คือ จุดยุติของเรื่องนั่นเอง ตามประเพณีปฏิบัติ หลังจากจุดแตกหักหรือจุดยุติได้เกิดขึ้นในเรื่อง เรื่องจะยุติ ทันที แต่บางครั้งอาจจะมีการห่อบทส่งท้ายไว้ เพื่อสรุปถึงสิ่งที่ผู้ชมได้ชมมา แต่ข้อสังเกตที่สำคัญ คือ มีความแตกต่างจากการเสนอ รายงาน ซึ่งผู้อ่านอาจจะเข้าใจสาระสำคัญตั้งแต่การอ่านบทคัดย่อหรือบทนำตอนต้น ในขณะที่ลักษณะของเรื่องรวมถึงสารคดีด้วยนั้น ความสมบูรณ์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ชมติดตามจนถึงวินาทีสุดท้าย

ซึ่งจุดนี้ความสามารถ หรือ ศิลปะในการให้ผู้ชมอยู่กับเรื่องตั้งแต่วินาทีแรกจนถึงวินาทีสุดท้ายถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในมิติ ของการเล่าเรื่อง

เล่าเรื่องสนุก แต่ไม่มีเนื้อหา

อาการหนึ่งที่เรามักเจอคือ สารคดีดูสนุก แต่เนื้อหารายละเอียดไม่เพียงพอ การให้รายละเอียดเป็นเรื่องสำคัญ เพราะการ ที่ผู้ชมจะซาบซึ้งกับเรื่องที่เล่าอยู่หรือไม่ย่อมขึ้นอยู่กับความเข้าใจที่เป็นพื้นฐาน ตัวอย่างเช่น ในนิทานกระต่ายกับเต่า เราจะโอนเอียงเอา ใจช่วยเต่าได้อย่างไร หากเราไม่รู้ว่า การต่อสู้ระหว่างกระต่ายกับเต่านั้นแสนจะไม่เป็นธรรม ด้วยความเชื่องช้าของเต่า และความรวดเร็ว ของกระต่ายอันเป็นสิ่งที่มีอยู่ก่อน ที่ทำให้ฉุกคิดว่า โลกนี้ไม่ยุติธรรม

ข้อมูลเหล่านี้ ตามหลักการเล่าเรื่องจะเรียกว่าการเปิดเรื่อง (Exposition) ข้อมูลในส่วนของการเปิดเรื่อง หรือExposition เป็น ข้อมูลพื้นฐาน ผู้ชมจะไม่สามารถเข้าใจเรื่อง หรือเรื่องเล่าได้อย่างเต็มที่หากไม่มีข้อมูล Exposition ดังนั้น ผู้เขียนทรีตเมนต์จะต้องคอยใส่ ข้อมูลพื้นฐานเพื่อขยายความ ทำให้ให้เรื่องมีความน่าสนใจ ข้อมูลต่าง ๆ ล้วนเป็นข้อมูลพื้นฐานทั้งสิ้น



บางคนถึงกับกล่าวว่า แท้จริงแล้วเนื้อหาสาระสำคัญที่เราอยากจะสื่อนั้น คือ ข้อมูลพื้นฐาน แต่เนื่องจากข้อมูลพื้นฐานนั้นถึง แม้นมีความสำคัญ แต่อาจจะไม่มีความน่าสนใจ การเล่าเรื่องจึงเป็นกลไกที่เหมือนหัวจักรรถไฟ ที่นำพาเนื้อหาที่ตั้งใจจะสื่อในรูปแบบ ของข้อมูลพื้นฐานให้ไปสูจุดหมาย ซึ่งก็ได้แก่การรับรู้เรื่องราวของผู้ชมนั่นเอง

*** หลักสูตรการถ่ายภาพ เล่าเรื่องและตัดต่อด้วยมือถือ

ภูมิทัศน์สื่อในปัจจุบัน





เมื่อถ่ายภาพวิดีโอให้นึกในใจว่า อย่าสั่น อย่าส่าย อย่าสั้น

*** ที่มาจาก อ.พิภพ พานิชภักดิ์

ในการถ่ายวีดีโอการเล่าเรื่อง สิ่งสำคัญ 3 อย่างคือ อย่าสั่น อย่าส่าย อย่าสั้น

อย่าสั้น คือ ถือมือถือนิ่งๆ ในกรณีที่ไม่มีขาตั้งกล้อง แต่วิธีที่ดีที่สุด ที่จะทำให้ไม่สั่นคือ การมีขาตั้งกล้อง

อย่าล่าย คือ การถ่ายงานวีดีโอ จะไม่มีการเหวี่ยงมือถือไปมา หรือ สาดมือถือไปมา เหมือนการรดน้ำต้นไม้ แต่ให้ถ่ายนิ่งๆ และใช้วิธี เปลี่ยนขนาดภาพ

อย่าสั้น คือ การถ่ายงานวีดีโอ ควรมีการบันทึกแต่ละคลิปโดนประมาณ 6-10 วินาที



การใช้ขาตั้งกล้องและตัวจับมือถือ เป็นสิ่งสำคัญมากในการถ่ายงานวีดีโอ และช่วยไม่ให้ภาพสั่นไหว

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก่อนการบันทึกวีดีโอ คือ



- การปรับสีกล้อง และ ระดับความมืดสว่างอันดับแรกให้หยิบกล้องขึ้นมาตรวจก่อนว่า สีดูเป็นธรรมชาติหรือไม่ ถ้าไม่ให้ปรับค่าขาว (White Balance) ระดับแสงมืดสว่างกำลังดีไหม ถ้าไม่ ให้ปรับรูรับแสง (Exposure)
- โฟกัสคือ การปรับสิ่งที่คิดว่าสำคัญที่สุดในภาพให้ชัดที่สุด ความลับก็คือ ความชัดไม่มีจริงในโลก ตรงไหนชัดสุด ผู้ชมจะเข้าใจโดยอัตโนมัติว่าสิ่งนั้นสำคัญที่สุด
- การวางกรอบภาพ (Composition) วางกรอบภาพให้ได้เนื้อหาอย่างน้อยร้อยละ 70 ของกรอบภาพ การ ถ่ายภาพเพื่อวิดีโอไม่ได้ถ่ายภาพ ๆ เดียว เพื่อนำเสนอสิ่งหนึ่งสิ่งใด เช่น ภาพคนพายเรือ ควรจะมีภาพเรือ (ทั้ง ลำ) ภาพคนพาย ภาพหน้าคนพาย ภาพมือคนพาย ภาพพายแหวกน้ำ ภาพทิวทัศน์รอบ ๆ เรือ อย่าจำว่าต้อง ถ่ายอะไร เพราะไม่มีสูตรตายตัว ขอให้เปิดใจและถามตัวเองว่าตนอยากบอกอะไร ตนเห็นอะไร และ ตนจะ บันทึกอะไร ให้คนที่ดูเขาเห็นไปด้วย

ไวยากรณ์ของภาพ ภาพเล่าเรื่อง



อย่างที่เกริ่นไปช่วงแรก การถ่ายงานวีดีโอ จะใช้วิธีการเปลี่ยนขนาดภาพ กว้าง กลาง แคบ แคบมาก หรือเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายคือ การถ่าย แบบ แม่ ลูก หลาน เหลน

ภาพแม่ ส่วนใหญ่จะเป็นภาพกว้าง เพื่อบอกข้อมูลว่า ถ่ายที่ไหน เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

ภาพลูก คือการเจาะเข้าไปในรายละเอียดของภาพแม่

ภาพหลาน คือ การลงลึกเข้าไปในรายละเอียดของเรื่องที่จะเล่า

ภาพเหลน คือ การลงลึกเข้าไปอีกในรายละเอียด ที่อยากให้ผู้ชมเข้าใจและเห็นภาพ

แม่ ลูก หลาน เหลน เชิงปฏิบัติการ







ภาพแม่ คือ กรอบสีแดงใหญ่ทั้งภาพ

ภาพลูก คือ ภาพกรอบสีแดง ขนาดกลาง

ภาพหลาน คือ ภาพกรอบสีแดง ขนาดเล็กลงมา

ภาพเหลน คือ ภาพกรอบสีแดง ขนาดเล็กลงมาอีก

*** หลักการถ่ายคน

ในงานวีดีโอ แน่นอนว่าส่วนใหญ่ การเล่าเรื่องจะเล่าผ่านผู้คนเป็นหลัก ดังนั้น การถ่ายคนจึงเป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน ซึ่งมีหลักการถ่าย คนดังนี้



จะเห็นว่าวิธีการถ่ายคน คือ หลักเดียวกันกับ แม่ ลูก หลาน เหลน คือ การเปลี่ยนขนาดภาพเช่นเดียวกัน แต่ การถ่ายคน เราต้องให้ ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้ คือ แม่ มือ หน้า ไหล่ ตา

แม่ คือ ภาพกว้างของคนที่เราถ่ายทำ เพื่อบอกให้รู้ว่า เขาหรือเธอกำลังทำอะไร

มือ คือ การถ่ายภาพมือของผู้ที่ถูกถ่าย ว่ากำลังทำอะไร

หน้า คือ การถ่ายสีหน้า ของผู้ที่ถูกถ่าย ในขณะที่กำลังทำอะไรอยู่

ใหล่ คือ การถ่ายผ่านไหล่ ของผู้ที่ถูกถ่าย เสมือนเป็นการมองผ่านจากสายตาของผู้รัยชมหรือคนดู

ตา คือ การถ่ายสิ่งที่ ผู้ถูกถ่ายเห็น และกำลังทำอะไรอยู่ เช่น คนคนนั้นกำลังเล่นมือถือ สิ่งที่ตาของเขาหรือเธอกำลังมองคือ มือถือ เราก็ ถ่ายมือถือที่เขาหรือเธอกำลังเล่นอยู่

*** แม่ มือ หน้า ไหล่ ตา เชิงปฏิบัติ



*** สิ่งที่ต้องอยู่ในเรื่องที่จะเล่า (Story)



1.ตะขอ คือ เรื่องที่ดีจะต้องเปิดเรื่องให้น่าสนใจ เพื่อดึงให้ผร้ชมติดตามเรื่องราวต่อไป

2.ให้ข้อมูลพื้นฐานที่ผู้ชมต้องรู้ ตามหลักการสื่อสาร 5W + 1 H 1

Who What When Where Why and How (ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไม และ อย่างไร)

3. Unique Angle คือ จุดหรือประเด็นที่น่าสนใจ ในเรื่องที่จะเล่า

4. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ จะทำให้เรื่องเล่า มีความลึก และน่าสนใจเพิ่มขึ้น

การสัมภาษณ์ เวลาสัมภาษณ์ให้ตัดสินใจก่อนว่า เราจะอยู่ในกล้องด้วยหรือไม่ หากจะอยู่ในเฟรมกล้องด้วยการถ่ายทำจะเป็นลักษณะ การนั่งข้างกันซึ่งไม่ค่อยนิยมนัก นอกจากเป็นการพูดคุยในเวลาสั้น ๆ ส่วนมากนักข่าวสะพายเป้จะไม่รวมตัวเองอยู่ในกรอบภาพเมื่อทำ การสัมภาษณ์ แต่จะเน้นถ่ายทำผู้ให้สัมภาษณ์เป็นหลัก โดยอาจจะปล่อยเสียงคำถามของตนเองเพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงบุคลิกของคนที่ทำ การสัมภาษณ์ได้เช่นกัน

5. พูดเปิด ปิดเรื่อง โดยทั่วไปการเล่าเรื่อง ควรมีผู้ดำเนินเรื่องราวในการเล่าเรื่อง

การเปิดหน้า การถ่ายตัวเอง ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องฝึกหัดพอสมควร โดยส่วนมากจะใช้ขาตั้งกล้องช่วย และทำการปรับกล้องและเสียงให้ดี เสียก่อนแล้วค่อยยืนหน้ากล้องและพูดกับกล้อง โชคดีที่กล้องสมัยใหม่ส่วนใหญ่จะสามารถพลิกจอ LCD มามองหน้าตนเองได้ และ อาจจะมีรีโมทแถมมาด้วย ซึ่งสามารถทำให้เราปรับค่าต่าง ๆ และกดบันทึกได้ สิ่งที่ควรระวังก็คือ เวลาพูดกับกล้องขอให้มองเข้าไปที่ เลนส์ของกล้อง ไม่ใช่มองที่จอ LCD เพราะเวลาเรามองเข้าไปที่เลนส์ผู้ชมจะรู้สึกว่าเราพูดกับเขาโดยตรง ในขณะถ้าแอบเหลือบมอง ตัวเองในจอ LCD เราจะเหมือนมองไปยังจุดอื่นแทนที่จะพูดกับผู้ชม

พาไปดู การพาไปดูมีลักษณะคล้ายการเปิดหน้า แต่แทนที่กล้องจะอยู่บนขาตั้ง เราจะต้องถือหันหน้ามาทางตัวเราเอง และเดินไปด้วย การถ่ายทำลักษณะนี้สามารถฝึกทำได้ แต่ปัญหาส่วนใหญ่คือ คนเอเชียส่วนใหญ่แขนมักสั้นทำให้ได้ภาพไม่สวยงามนัก ปัญหานี้มีวิธีแก้ สองวิธี คือ ใส่เลนส์มุมกว้าง (Wide Angle Lens) และต่อก้านที่เราสามารถถือได้ซึ่งจะทำให้กล้องอยู่ห่างจากตัวเรามากขึ้น

5.1 จุดสันดาปเรื่อง คือ การทำให้เรื่องเล่า มีจุดหมายที่น่าสนใจและทำให้ผู้ชมติดตามเรื่อง เพราะอยากทราบว่าเรื่องราวจะลงเอย หรือ ได้บทสรุปเช่นไร

นอกจากนี้หัวใจที่สำคัญอีกอย่างในการเล่าเรื่อง คือ การเล่าด้วยบทบรรยาย คือ การใส่เสียงพูดของเราเข้าไป เพื่อเป็นการให้ข้อมูล และ ทำให้ผู้ชมติดตาม และเข้าใจเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

การบรรยายมาจากสนาม มีเทคนิคหนึ่งที่หลายคนมองข้าม คือ การบรรยายในขณะเห็นภาพคล้ายกับการบรรยายสด เหมือนกับคนที่ เพิ่งได้กล้องวิดีโอมาใหม่ ๆ แล้วเดินถ่ายไปพูดไปด้วยทำนองว่า "ที่เห็นอยู่นี่...." จริง ๆ ทักษะนี้หากมีการฝึกฝนและพัฒนาพร้อมกับการ เลิกใช้วลีที่ว่า "ที่เห็นอยู่นี่" แล้ว มีประโยชน์ในหลายครั้ง เพราะอาจจะเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทบรรยายในอนาคต หรือ หาก ทำมาดีจริงก็อาจจะสามารถนำมาใช้ได้จริง การบันทึกเสียงตนเองเมื่อเกิดแรงบันดาลใจจากภาพที่เห็น หรือ สถานที่ที่ได้ไป เป็นเคล็ดลับ ประการหนึ่งของสารคดีโทรทัศน์

แน่นอนว่าการเล่าเรื่องที่ดี จะต้องมีการผลักดันเรื่องให้น่าสนใจไปจนจบ สิ่งที่สำคัญในการผลักดันเรื่องราวคือ

Story engine

Story engine คือ สิ่งที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่องให้ไปถึงเป้าหมาย และเป็นพลังที่ทำให้ผู้ชม นั่งชมต่อไป เฝ้ารอว่าจะเกิดอะไรต่อไป

ทำไมเราต้องการ story engine เพราะ Story engine จะช่วยให้เรื่องมีพัฒนาการไปข้างหน้าตลอด และมีเป้าหมาย (goal) ในเรื่อง คือ พลังในการขับเคลื่อนเรื่องราว และเป็นพลังที่ทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราว

Story engine คือ ความน่าสนใจของเรื่อง ความน่าสนใจของเหตุการณ์ที่นำเสนอในเรื่อง

ความอยากรู้อยากเห็น ความแปลกใหม่ ที่ไม่ค่อยมีใครรู้

เรื่องเดิมๆ แต่นำเสนอแง่มุมที่ต่างออกไป

การสร้างความสงสัย การตั้งคำถามในเรื่องเพื่อนำไปสู่คำตอบ

แรงบันดาลใจ ความสะเทือนใจ การเตือนใจ ความตื่นเต้น ความซาบซึ้ง

รู้จักแอฟพลิเคชั่นในการถ่ายด้วยมือถือ (Android)



ให้ดาวน์โหลดแอฟนี้เข้าไปในมือถือของเรา เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทำวีดีโอจากมือถือ



1 2 3 4 5 6

- ปุ่มที่ 1 คือ ปุ่มปรับเป็นกล้องหน้า หรือกล้องหลัง
- ปุ่มที่ 2 คือ ปุ่มปรับเปลี่ยนถ่ายภาพนิ่ง หรือภาพวีดีโอ (ภาพเคลื่อนไหว)
- ปุ่มที่ 3 คือ ปุ่มปรับความมืด สว่างของภาพ
- ปุ่มที่ 4 คือ ปุ่มแม่กุญแจ สำหรับล็อคค่าแสงไม่ให้เปลี่ยนแปลงขณะถ่ายทำ
- ปุ่มที่ 5 คือ ปุ่มปรับอื่นๆ เช่น โฟกัส ถ่ายใกล้ ปรับสมดุลแสง

ปุ่มที่ 6 คือ ปุ่มตั้งค่าแอฟนี้



4

4



สำหรัปุ่มที่ 3 ปุ่มปรับความมืด ความสว่าง เมื่อเรากดเข้าไปแล้ว จะปรากฎคำสั่งดังภาพ เราสามารถปรับความมืด สว่าง ด้วยการรูดนิ้วไปซ้าย หรือขวา ถ้าไปซ้ายจะมืด ขวาจะสว่าง

ส่วนปุ่ม – และ + คือ การปรับมืด และสว่างอย่างละเอียด

เมื่อได้สภาพแสงที่ต้องการแล้ว ให้กดปุ่ม 4 เพื่อล็อคค่าแสงไว้ไม่ให้เปลี่ยนแปลง เวลาถ่ายทำ

หากมีการไปถ่ายที่อื่น ที่สภาพแสงเปลี่ยนไป ให้กดปุ่มที่ 4 ปลดล็อค และปรับแสงใหม่จนเป็นที่พอใจก็กดล็อคแสงอีก ครั้ง

5



ปุ่มที่ 5 เมื่อกดเข้าไปแล้วจะปรากฎคำสั่งดังรูป

ปุ่มดอกไม้ คือ เมื่อกดเข้าไปจะเป็นคำสั่งถ่ายใกล้มากๆ ได้

ปุ่มแม่กุญแจคือ ล็อคโฟกัสของภาพ เมื่อกดไปที่แม่กุญแจ ภาพจะถูกล็อคโฟกัสไว้ ดังภาพข้างล่าง





นอกจากนี้ในปุ่มที่ 5 ยังมีคำสั่งเกี่ยวกับการปรับสมดุลแสงขาวต่างๆ ให้เลือกตามสภาพแสงจริง



6

การโฟกัสภาพด้วยมือถือ ให้เราแตะบริเวณที่เราต้องการจะโฟกัสภาพให้ชัด และจะมีสัญลักษณ์กรอบสี่เหลี่ยมเขียว เกิดขึ้น แสดงว่าภาพโฟกัสซัดแล้ว

ในปุ่มที่ 6 เป็นการตั้งค่าอื่นๆ เมื่อกดเข้าไปที่ปุ่มที่ 6 จะปรากฎคำสั่งดังในภาพล่าง

CAMERA CONTROLS

CAMERA CONTROLO
Face detection ON Use face detection instead of focus areas ON
O Timer Set a timer for the camera
Burst Take multiple photos in succession
Burst mode interval Delay (if any) between taking photos in burst mode
••• More camera controls
Take multiple photos in succession
Burst mode interval Delay (if any) between taking photos in burst mode
●●● More camera controls
●●● On screen GUI
PHOTO AND VIDEO SETTINGS
Photo settings
Video sottings

ให้เลื่อนลงมาจนเห็น คำว่า On screen GUI และกดเข้าไปเพื่อไป กดปุ่ม Show a grid

Show battery Display the current battery level on screen	
Show time Display the current time on screen	
Show free memory Display the remaining device storage space on screen	
Show a grid Display one of various grids	
Show a crop guide A crop guide displays a rectangle showing what the specified aspect ratio looks like if you plan to crop the photo/video afterwards to a different aspect ratio. Requires WYSIWYG photo mode, or being in video mode.	- useful

เมื่อกดเลือก show a grid จะมีคำสั่งให้เลือก ให้เราเลือก 3x3 จะมีเส้นตัดเกิดขึ้น เพื่อช่วยให้เราจัดองค์ประกอบภาพ

ได้ดี

Show battery Display the curre	Show a grid	
Show time Display the curre_	None	×
Show free m	3x3 O	
Display the rema	Phi 3x3	
Show a grid Display one of va	4x2	
Show a crop A crop guide dis if you plan to cro WYSIWYG photo	Crosshair Cancel	ks like - useful iires

ในเรื่องของเสียง เราสามารถเลือกแหล่งเสียงที่จะบันทึกได้ โดยทั่วไปมี 2แหล่ง คือ ไมค์โครโฟนในสมาร์ทโฟนเอง และ ไมค์โครโฟนจากภายนอก (เช่น สมอลทอล์ก หรือไมค์สาย และไมค์ไร้สาย) เราสามารถเข้าไปปรับเลือกได้โดยเลือกไปที่ video setting (ดังภาพข้างล่าง)



กดเลือกที่ video setting จะเข้าไปสู่คำสั่งข้างใน ให้เลื่อนขึ้นมาจนเจอคำว่า Audio source และแตะที่คำนี้



เมื่อแตะแล้วจะเข้าสู่หน้าคำสั่งเรื่องแหล่งเสียง ดังภาพข้างล่าง ถ้าเป็น Camcorder หมายถึง เสียงไมค์จากสมาร์ทโฟน

ถ้าเป็น External mic หมายถึงไมค์โครโฟนจากภายนอก

for videos (typica	lly around 2GB or 4GB), but this option allows setting	g a spec	cific value
Restart on m Whether to autor reached (whethe	Audio source		ON
Record audic	Camcorder		
Record audio wh	External mic (if present)		
Audio source Microphone to u	Default audio source		
Audio channe Specify mono or	Optimised for voice		evices)
Lock screen	Cancel		
When recording stopping recording	ng. Swipe the screen to unlock. Note that video		

ข้อแนะนำเมื่อเลือกแหล่งเสียงแล้ว ควรทดสอบก่อนว่า แหล่งเสียงที่เลือกดังหรือไม่ โดยทำการบันทึกวีดีโอทดสอบเสียง ก่อน ว่าบันทึกเสียงเข้าไหม ก่อนทำการบันทึกวีดีโอจริงต่อไป

นอกจากนี้ ยังมีคำสั่ง Photo setting และ video setting เพื่อช่วยให้เราเลือกว่าจะใช้คุณภาพในการบันทึกภาพ ละเอียดเท่าไหร่

กด Photo setting ไปที่ camera resolution



Camera resolution Set the resolution of photos taken by the camera	
Image quality Set the image JPEG quality of saved photo images (default val	ue is 90%)
Exposure Bracketing Stops How many stops to subtract/add for the darkest/brightest ima	ge
Front camera mirror Whether to mirror images when using the front camera. PHOTO STAMP	
A Stamp photos Stamp photos with date and time; and also GPS info enabled	if location/direction data is
Camera resolution Set the Camera resolution	
Image quality Set the image JF 3200 x 2400 (4:3, 7.68MP)	۲
Exposure Bra 2592 x 1944 (4:3, 5.04MP)	
2560 x 1920 (4:3, 4.92MP) Front camera	
Whether to mirro 2048 x 1536 (4:3, 3.15MP)	
рното sтамр 1920 x 1080 (16:9, 2.07МР) Stamp	
Stamp	

กดที่ Video setting ไปที่ video resolution

Video resolution

Set the resolution of videos

Video bitrate (approx)

Set the approximate bitrate of videos (higher means better quality, but takes up more disk space; may cause video recording to fail if bitrate not supported)

Video frame rate (approx)

Set the frame rate (FPS) of videos (may be approx, not guaranteed to be achieved, and may cause video recording to fail if frame rate not supported)

Maximum duration of video

The video recording will stop after the specified duration

Restart video after max duration

If the video has stopped after hitting the maximum duration (if set), this option will make the video restart, up to the specified number of times

Video resolut Set the resolutio	Video resolution		
Video bitrate Set the approxin space; may caus	Highest: Full HD 1920x1080 (16:9, 2.07MP)	0	ıp more disk
Video frame i	HD 1280x720 (16:9, 0.92MP)		
Set the frame rat cause video reco	864x480 (9:5, 0.41MP)		eved, and may
Maximum du The video recorc	800x480 (5:3, 0.38MP)		
Restart video	SD 720x480 (3:2, 0.35MP)		
lf the video has s video restart, up	Cancel		

เมื่อเราพร้อมที่จะถ่ายทำแล้ว ให้เรากดปุ่มสัญลักษณ์กล้องวีดีโอ สีฟ้า เมื่อเริ่มบันทึก ปุ่มนั้นจะเปลี่ยนเป็นสีแดง และ เมื่อจะเลิกบันทึก ให้กดปุ่มที่เป็นสีแดงนั้นอีกครั้ง ปุ่มนั้นจะกลับเป็นสีฟ้า เป็นอันว่าบันทึกคลิปวีดีโอเสร็จ 1 คลิป



สำหรับสมาร์ทโฟน IOS วิธีการล็อคค่าแสง และล็อคโฟกัสเป็นดังนี้

เมื่อเปิดกล้องขึ้นมา ให้เอานิ้วจิ้มค้างไว้ที่ที่เราต้องการ ล็อคค่าแสง และล็อคโฟกัส



เมื่อเราจิ้มนิ้วค้างไว้แล้ว จะปรากฎสี่เหลี่ยมเหลืองพร้อมสัญลักษณ์พระอาทิตย์ขึ้นมา โดยด้านบนจะมีตัวอักษร AE/AF lock หมายถึงว่า ตอนนี้กล้องได้ทำการล็อคค่าแสง และล็อคโฟกัส ตำแหน่งที่เราจะถ่ายไว้แล้ว นั่นคือพัดลม



จากนั้นให้เราทำการปรับค่าแสงที่เราชอบ โดยทำการแตะที่สัญลักษณ์พระอาทิตย์ เลื่อนสัญลักษณ์พระอาทิตย์ขึ้น หรือ ลง (เลื่อนขึ้นคือ สว่างขึ้น เลื่อนลง คือ สว่างน้อยลง)



รู้จักแอฟพลิเคชั่นตัดต่อด้วยมือถือ Kinemaster (Android /IOS)

ก่อนเรียนรู้แอฟตัดต่อด้วยมือถือ

*** การถ่ายทำ VS การตัดต่อ

มีความเชื่อที่ยังคงแพร่กระจายอยู่ว่า ถ่าย ๆ ไปก่อนแล้วเดี๋ยวค่อยมาตัด ประหนึ่งว่าโปรแกรมตัดต่อเป็นแก้วสารพัดนึก ที่เรา ใส่อะไรเข้าไปแล้วสั่งมัน มันก็จะทำออกมาให้ได้ดั่งใจ จริง ๆ โปรแกรมตัดต่อไม่ต่างอะไรไปจากเครื่องมือทั่วไป เช่น ห้องครัวที่ต้องมีเตา (ตัวคอมพ์) มีตู้เย็น (ฮาร์ดดิสต์) มีเครื่องครัว เช่น มีด ตะหลิวและกระทะ (ตัวโปรแกรมตัดต่อ)

แต่จะทำอาหารอะไรได้ อย่างแรกต้องถามว่าเรามีวัตถุดิบแบบไหน อย่างไรในตู้เย็น หากเรามีเนื้อ ใบกระเพรา กระเทียม น้ำปลา เราอาจจะผัดกระเพราะได้สำเร็จ แต่หากเราต้องการราดหน้า แต่ไม่มีเส้น และไม่มีผักคะน้า ไม่มีแป้งมันละลายน้ำ และเต้าเจี้ยว ผัดกันอย่างไรก็จะไม่ได้ราดหน้าแน่นอน เพราะฉะนั้นในกระบวนการการผลิตสารคดี การถ่าย หรือกระบวนการหาวัตถุดิบที่ดี ย่อม สำคัญกว่าการตัดต่ออย่างแน่นอน

และถึงแม้นแม่ครัวสองคนจะมีวัตถุดิบเหมือน ๆ กัน แต่คงทำออกมาอร่อยไม่เหมือนกัน อะไรทำให้แม่ครัวทั้งสองนั้นแตกต่าง กัน ขอสรุปว่า ใครเคยชิมราดหน้าที่อร่อยก็จะมีโอกาสสูงกว่าในการที่จะผัดราดหน้าได้อร่อยกว่าคนที่ไม่รู้ว่าราดหน้าอร่อยเป็นอย่างไร ดังนั้น การดูงานผู้อื่นที่เราชื่นชอบอย่างพินิจพิเคราะห์ ไม่ต้องดูทั้งเรื่องก็ได้ เลือกเฉพาะแต่ฉากที่เราชอบ แล้วดูว่าเขาถ่ายอย่างไรตัด อย่างไร และทดลองทำตาม ยังคงเป็นวิธีที่พิสูจน์แล้วว่า เป็นวิธีการที่วิเศษสุดในการเรียนการตัดต่อ

ทราบหรือไม่ นักตัดต่อที่เก่ง ๆ ทั้งหลาย ร้อยละ 90 เรียนรู้โดยการสอนตัวเอง
*** การตัดต่อ ต้องทำสิ่งต่างๆ ดังนี้



*** บทบรรยายที่มาท้ายสุด

อาจจะมีบางคนแปลกใจว่า บทบรรยาย หรือที่หลายคนเรียกกันว่า สคริปต์ ทำไมถึงมาท้ายสุด แล้วตอนแรกเราตัดตามอะไร เราตัดตามโครงเรื่องที่เราคิดไว้ ซึ่งเมื่อทำเสร็จแล้ว จะทำให้เราเกิดการตัดหยาบขึ้นมา เมื่อนั่งชมสิ่งที่เราตัดหยาบขึ้นมา ซึ่งจะประกอบ ไปด้วยภาพประกอบ การเปิดหน้า บทสัมภาษณ์ กราฟิกและภาพนิ่ง ฯลฯ เราจะเห็นส่วนที่จำเป็นต้องมีการบรรยายเพิ่มเติม ตัวภาพ อาจจะเสนอภาพหญิงสาวคนหนึ่งได้ บทสัมภาษณ์ของหญิงสาวอาจจะบอกได้ว่าเธอเป็นนักเรียน แต่เมื่อชมแล้ว ผู้ชมอาจจะยังขาดความ เข้าใจว่าหญิงสาวคนนี้เป็นนักกีฬาทีมชาติที่กำลังจะไปแข่งขันระดับโลก ซึ่งบทบรรยายสามารถขยายความตรงนี้ได้ จึงเห็นได้ว่า บท บรรยายค่อนข้างทำหน้าที่เป็นเสมือนเครื่องมือสารพัดนึกที่จะอุดรูรั่วที่เราอาจจะถืมถ่าย ลืมสัมภาษณ์มาได้บ้าง

นอกจากนั้น ยังเป็นเครื่องมือที่เชื่อมต่อช่วงต่าง ๆ ของสารคดีได้เป็นอย่างดี เพราะหลายครั้ง เมื่อมีการเปลี่ยนสถานที่ หรือเหตุการณ์ ผู้ชมอาจจะรู้สึกสับสน การใช้บทบรรยายช่วยในการเชื่อมต่อจะทำให้เรื่องนั้นดำเนินไปอย่างไม่ติดขัด

ท้ายที่สุด บทบรรยายคือเสียงของผู้ผลิต เป็นมุมมองของคนทำ บางคนเลือกที่จะใช้คำว่า "ฉัน"ในบทบรรยายเสียด้วยซ้ำไป โดยไม่ปล่อยให้ผู้ชมรู้สึกว่าเสียงบรรยายนั้นเป็นเสียงที่ล่องลอยมาจากที่ไหนก็ไม่รู้ ดังคำกล่าวว่าเป็นบทบรรยายในลักษณะเสียงสวรรค์ ซึ่งเรามักพบในสารคดีรุ่นเก่า หรือ ของหน่วยงานประชาสัมพันธ์ ซึ่งนับวันจะหมดความนิยมลงไปทุกขณะ เนื่องจากเสียงจากสวรรค์ เหล่านั้นไม่ได้ประกาศจุดยืนของตนเองอย่างชัดเจนแต่อย่างใด

*** ที่มาจาก อ.พิภพ พานิชภักดิ์

รู้จักแอฟ Kinemaster



ให้ดาวน์โหลดแอฟลงมือถือ ซึ่งได้ทั้งแอนดรอยด์ และไอโอเอส



เมื่อเปิดแอฟ จะเข้าสู่ภาพนี้

ปุ่มที่ 1 เป็นปุ่มการตั้งค่า

ปุ่มที่ 2 การหาความรู้เพิ่มเติม

ปุ่มที่ 3 เป็นเสมือนการช็อบปิ้ง ทั้งตัวอักษร เพลง ตัวเชื่อม เอฟเฟ็ค

เมื่อเรากดปุ่มที่ 1 จะปรากฎดังภาพข้างล่าง ให่เราสามารถเข้าไปเรียนรู้และปรับแต่งได้



ที่แนะนำให้เข้าไปตั้งค่าใหม่ คือ **การตัดบางส่วนของรูปถ่ายเริ่มต้น** ดังภาพข้างล่าง กดเข้าไป จะปรากฎหน้าต่างเล็ก ขึ้นมา ให้เลือก **พอดีหน้าจอ**



๑ ตั้งค่า ขอมูลค	การตัดบางส่วนของรูปถ่ายเริ่มต้น		
การแก้ไข ช่างเาล า	พอดีหน้าจอ	\bigcirc	
6s	เต็มจอ		
การตัด 1 _{พอดีหน้าจอ}	Ken Burns / ตัดบางส่วนของรูปและแพน (สุ่ม)		
Default ^{6s}	Ken Burns / ตัดบางส่วนของรูปและแพน (ระบบจำแนกใบหน้า)		
โหมดเต็ ปิด: มีเดียบร	ี ยกเลิก าวเขยรบรากฏเทนอเสนเวลา		

การเข้าสู่โหมดการตัดต่อ ให้กดที่ปุ่มวงกลม + สีแดง ดังภาพช้างล่าง



จะเข้าสู่หน้าต่อไป ให้เลือกกด **โครงการว่าง**



เมื่อกดแล้วจะเข้าสู่หน้าของการตัดต่อ ดังภาพข้างล่าง

		E
		มีเดียบราวเซอร์
		Layer
0		
+ +	00:00:00.0	00:00:00.00
I		

วงกลมใหญ่ด้านขวามือ ที่บรรจุคำว่า มีเดีบบราวเซอร์ ออดิโอ เสียง และ layer เป็นที่เก็บวัตถุดิบต่างๆ ที่เราจะใช้ใน การเลือกมาตัดต่องาน

มีเดียบราวเซอร์ เป็นที่เก็บภาพสีแบคกราวน์ ภาพนิ่ง และภาพวีดีโอ

ออดิโอ เป็นที่เก็บเสียงดนตรี ที่เราดาวน์โหลดมาไว้ในมือถือ

เสียง เป็นที่เก็บและบันทึกเสียงบรรยายของเราเอง

Layer เป็นที่เก็บและทำตัวซ้อนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร สติ๊กเกอร์ ซ้อนภาพนิ่ง ซ้อนภาพวีดีโอ

เมื่อเรากดที่ **มีเดียบราวเซอร์** จะเข้าสู่หน้าของโฟลเดอร์เก็บภาพสีแบคกราวน์ ภาพนิ่ง และภาพวีดีโอที่เราถ่ายมา



ลองกดที่โฟลเดอร์ แบ็คกราวด์ จะปรากฎ แบ็คกราวด์สีต่างๆ ให้เราสามารถเลือกใช้ ซ้อนกับตัวอักษรได้





จากนั้นเลือกกดแบ็คกราวด์สีต่างๆ ที่ชอบ ก็จะได้แถบคลิปแบ็คกราวด์สี เพื่อใช้ในการทำงานตัดต่อ

กลับมาที่หน้าโฟลเดอร์ มีเดียบราวเซอร์ จะเป็นที่ที่เราเก็บภาพนิ่งและภาพวีดีโอที่เราถ่ายไว้ ถ้าเราถ่ายภาพวีดีโอและ ภาพนิ่งใน แอฟ open camera ภาพนิ่งและวีดีโอจะอยู่ในโฟลเดอร์ open camera ให้เรากดที่โฟลเดอร์นี้



เมื่อเรากดที่โฟลเดอร์ open camera แล้ว จะเข้าสู่สิ่งที่เราถ่ายทำไว้ ดังภาพข้างล่าง ให้เราแตะเลือกคลิปต่างๆ คลิป วีดีโอเหล่านี้ก็จะลงไปสู่ แถบข้างล่าง ที่เรียกว่า Timeline หรือเส้นเวลาในการตัดต่อ โดยจะเรียงตามลำดับจากที่เรา แตะคลิปก่อนหลัง

	← OpenCamera	: 🛇
		-
ø		
+ +	00:00:00.0	00:00:00.00
I		





เมื่อเราเลือกคลิปลง Timeline แล้ว ภาพที่ปรากฎบนจอใหญ่ คือภาพที่ตรงกับเส้นสีแดงใน timeline

ก่อนเข้าสู่การเรียนรู้การตัดต่อด้วย kinemaster เรามารู้จักสัญลักษณ์คำสั่งอื่นๆ ที่ปรากฎกันก่อน

ปุ่มนี้ที่อยู่ด้านซ้ายมือ คือ การตั้งค่าเฟดเสียง หรือภาพก่อนเริ่มตัวชิ้นงาน เมื่อกดที่ปุ่มนี้ จะปรากฏดังภาพ ข้างล่าง





การกดที่ออดิโอ แล้วเลือกกดเฟดเสียงเข้า ให้เป็นสีแดง จะทำให้เสียงค่อยๆ เริ่มจากเงียบ และค่อยๆ ดังขึ้น

เช่นเดียวกัน เมื่อเลือกวีดีโอ และเลือกวีดีโอเฟดเข้า เป็นสีแดง ภาพจะเริ่มจากมืด และค่อยๆ สว่างขึ้น





คือการขยาย Timeline ให้เห็นได้ทั้งหมด เมื่อกดที่สัญลักษณ์นี้ แล้วภาพจะเป็นดัง

ข้างล่างนี้





•

จะมีจอให้ดูภาพปรากฎขึ้นมาดังภาพข้างล่าง



ในกรณีที่เรียงคลิปวีดีโอแล้ว เกิดอยากสลับที่ใหม่ ให้เราแตะคลิปที่ต้องการสลับที่ ค้างเอาไว้จนรู้สึกว่าสั่น หรือกะพริบ ไม่ต้องยกนิ้วขึ้น จากนั้นเคลื่อนคลิปนั้นไปไว้ที่ที่ต้องการได้เลย ดังสองภาพข้างล่าง





กรณีที่อยากลบคลิปนั้นออกไปจาก Timeline ให้แตะที่คลิปนั้น แล้วไปที่สัญลักษณ์ ถังขยะที่อยู่ด้านซ้ายมือ และกดที่

う

ปุ่มถังขยะ คลิปนั้นก็จะหายไป และหากลบคลิปไปแล้ว อยากจะนำกลับมาใหม่ ให้กดที่ปุ่ม undo คลิปนั้นก็จะกลับมา



สำหรับการทำคลิปวีดีโอที่ถ่ายมาให้สั้นลง ตามที่ต้องการ ให้แตะที่คลิปที่ต้องการใน timeline



คลิปวีดีโอที่ถูกแตะ จะขึ้นแถบเหลืองขึ้นมาดังภาพช้างล่าง



การทำให้คลิปสั้นลง เราแค่แตะขอบสีเหลืองด้านหน้า หรือด้านหลัง และรูดเข้ามา คลิปก็จะสั้นลงตามที่ต้องการ โดยจะ มีระยะเวลาที่เหลือของคลิปนั้นแสดงให้เห็นด้วย ดังภาพข้างล่าง



X

นอกจากการใช้วิธีรูดแถบสีเหลือง เพื่อทำให้คลิปสั้นลงแล้ว อีกวิธีคือการ ใช้คำสั่งกรรไกรร



ก่อนอื่น ต้องวางเส้นปะสีแดง ไว้ตรงตำแหน่งที่ต้องการจะตัดออก ก่อน จากนั้นกดปุ่มคำสั่ง กรรไกร แอฟก็จะเข้าไปสู่ โหมดคำสั่งกรรไกร ดังภาพข้างล่าง



เมื่อเราวางเส้นปะสีแดงไว้ตรงตำแหน่งที่ต้องการแล้ว จะเกิดด้านซ้าย และด้านขวาของเส้นปะสีแดง ให้เราเลือกว่าจะ ตัดซ้าย หรือตัดขวา ตามคำสั่งด้านบน คลิปก็จะสั้นลงตามที่เราเลือก

นอกจากคำสั่ง ตัดไปทางซ้าน และตัดไปทางขวาแล้ว คำสั่งถัดมาคือ **แยกที่หัวอ่าน** คือ การแบ่งคลิปวีดีโอให้ออกเป็น สองส่วน หรือสองคลิปย่อยได้ ด้วยการกดที่คำสั่งแยกที่หัวอ่าน คลิปนั้นๆ ก็จะถูกแบ่งออกเป็นสองคลิปย่อยทันที ดัง ภาพข้างล่าง





ในโหมดคำสั่งกรรไกร ยังมีคำสั่งย่อยคือ **แยกเสียงออกมา** คือ การแยกเสียงในวีดีโอออกมาให้เป็นอิสระต่อกัน เมื่อเรา กดที่ แยกเสียงออกมา ภาพและเสียงจะเป็นอิสระต่อกัน ดังภาพข้างล่าง เสียงในวีดีโอจะเป็นแถบสีเขียว



ส่วนรอยต่อระหว่างคลิปนี้ นี่ แสดงว่าคลิปที่หนึ่งจะต่อกับคลิปที่สองทันที หรือที่เรียกว่า คัทชนคัท หากเราแตะที่ สัญลักษณ์นี้ จะปรากฎคำสั่งการเชื่อมต่อคลิปขึ้นมาให้เลือกใช้ ดังภาพข้างล่าง

สำหรับ IOS จะเป็นสัญลักษณ์ +





เราก็แตะเลือก การเชื่อมต่อคลิปที่ต้องการ จะปรากฏคำสั่งย่อยให้เราเลือกทำมากมาย ดังภาพข้างล่าง จากนั้น แตะเลือกตัวที่ต้องการ ดังภาพข้างล่าง การเชื่อมต่อระหว่างคลิปก็จะเปลี่ยนไปตามที่เราเลือก



หากเปลี่ยนใจ อยากกลับมาเป็นคลิปชนคลิป ไม่มีตัวเชื่อม ให้กดที่ ช่องคำสั่ง ไม่มี ดังภาพข้างบน หรือ กดปุ่ม undo



หรือ redo

ก็จะกลับย้อนไปได้



มาดูคำสั่งอื่นๆ กันมา สัญลักษณ์คำสั่งนี้



เมื่อกดที่คำสั่ง crop จะปรากฎภาพดังข้างล่างนี้

อันดับแรก ให้เราเลือกที่ ภาพตำแหน่งเริ่มต้น ดังภาพข้างล่าง และใส่นิ้วขยายภาพในจอหลัก ภาพก็จะขยายขึ้น ดังภาพ ข้างล่างที่ 2





จากนั้นไปแตะที่ ตำแหน่งสิ้นสุด และทำการขยายภาพตามที่ต้องการ กดเครื่องหมายถูก และลองเล่นคลิปนั้นดู คลิป นั้นจะขยายขึ้น และเกิดการเคลื่อนไหวตามที่กำหนดไว้



()

สำหรับการปรับระดับเสียงในคลิปวีดีโอ ให้เบาลง ดังขึ้นหรือปิดเสียง ให้ไปที่ปุ่มคำสั่ง



เมื่อกดปุ่มคำสั่งแล้ว จะปรากฏภาพตามข้างล่าง ให้เราทำการปรับระดับเสียง ดัง เบา ตามที่ต้องการ





แต่ถ้าอยากปิดเสียงเลย ให้กดที่ปุ่มลำโพง ดังภาพข้างล่าง



คำสั่งการทำตัวอักษรแบบสำเร็จรูป ให้แตะที่ปุ่มคำสั่ง คลิปกราฟิก ดังภาพข้างล่าง



เมื่อแตะคำสั่ง คลิปกราฟิกแล้ว จะมีโฟลเดอร์ ตัวเลือกแบบอักษรสำเร็จรูปให้เราเลือก



เมื่อเราแตะที่ตัวเลือกแบบอักษร ก็จะเข้าไปสู่ ตัวเลือกย่อย ให้เราแตะที่ตัวเลือกย่อย สีเขียว ดังภาพข้างล่าง



เราก็จะพบกับรูปแบบตัวอักษรดังกล่าว ให้เราแตะที่ช่องสี่เหลี่ยมยาวสีขาว เพื่อใส่ตัวอักษร

ส่วนวงกลมขาว และดำ ให้เราแตะเพื่อเปลี่ยนสีได้



						a	្រ ្រ ្រ ្រ	ກລູ າເລີກ
q 1	\mathbf{W}^{2}	e ³	r 4	t 5	y ⁶ ι	J 7	i [®]	o) b o
a	® \$	d	f	g	h	j	k ;	"
仑	Z	X	C	V	b	'n	? m	$\langle \times \rangle$
N	?123	,			EN		\$	เสร็จสิ้น

คำสั่งควบคุมความเร็ว คือ การทำให้ภาพวีดีโอซ้า หรือเร็วขึ้น



เมื่อเราแตะที่คำสั่ง ควบคุมความเร็ว จะปรากฏ เส้นสีแดงแนวตั้ง ให้เราปรับความช้า หรือเร็ว ปรับขึ้นจะเร็วขึ้น ปรับลง จะช้าลง ดังภาพข้างล่าง









คำสั่งต่อไป คือ หมุน/โหมดกระจก คือ การกลับมุมภาพ หรือ การกลับด้านของภาพ

เมื่อเราแตะที่คำสั่ง หมุน/โหมดกระจก จะมีคำสั่งย่อยให้เราเลือก ว่าจะกลับมุมภาพ หรือกลับด้านของภาพ ดังภาพ ข้างล่าง





คำสั่งตัวกรองสี จะเปลี่ยนสีของภาพ ตามตัวเลือกที่ปรากฏ

เมื่อเราแตะคำสั่ง ตัวกรองสี จะขึ้นตัวเลือกกรองสีให้เรา เลือก





คำสั่งการปรับแต่งสี



เมื่อเราแตะที่คำสั่ง การปรับแต่งสี จะมีตัวเลือกให้ สามอย่างคือ

การปรับความสว่าง

การปรับความเปรียบต่างของแสงและเงา

การปรับความเข้มของสี





คำสั่ง Vigmette เป็นการทำให้ภาพดูมีความน่าสนใจมากขึ้น ด้วยการแตะปุ่มวงกลมเทา ให้เป็นแดง ดังภาพข้างล่าง



เรื่องของโหมดดนตรี ให้เราไปที่ปุ่มคำสั่ง



เมื่อแตะไปที่ปุ่มคำสั่งออดิโอแล้ว ก็จะเข้าไปสู่ดนตรี ที่เราดาวน์โหลดเอาไว้ในมือถือ ดังภาพข้างล่าง จะอยู่ในโหมดเพลง

С С	🞜 Audio Bro		\bigcirc			
	₩ SFX Assets	UGH I	1:07	1 B		
مہ	ี ⊎ บันทึก	On My Way			4:13	O V
••	🎜 เพลง	REC002			35:51	[] ចា
0	🔽 อัลบั้ม	REC003			34:58	L
+ +				□ 12x		:00:12.64
►I						



ให้เราแตะเลือกเพลงที่ต้องการ ที่ปุ่ม + เพลงนั้นก็จะไปลงที่ timeline เป็นเส้นสีเขียว

นอกจากนี้ เรายังสามารถโหลดเพลง จาก kinemaster ได้โดยตรง โดยไปกดที่ปุ่ม

X 🔅			22:28		85% 🔲
ゥ	🎜 Audio Bro	wser			
Ģ	访 Assets เพลง	140815_002		1:46	1 B
	₩ SFX Assets	150701_010		5:44	o v
~	⊎ บันทึก	150701_015		6:36	[] ต
Õ	🎜 ເพລນ	150701_020		3:04	L
+III+					00:00:12.64
►I					

ก็จะเข้าสู่หน้าด้านล่าง ซึ่งเป็นเสมือน ที่ช็อบปิ้งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเอฟเฟ็ก สติ๊กเกอร์ ตัวเชื่อมคลิป ดนตรี หรือตัวอักษร ซึ่งมีทั้งที่เสียเงิน และให้ดาวน์โหลดฟรี กดปุ่มตกลงและทำต่อ



จะปรากฎดนตรีให้เราเลือกไปดาวน์โหลด ที่มีภาพต่างๆ ส่วนใหญ่จะเสียเงิน แต่ถ้าเป็นภาพกีต้าร์และฉากสีเหลืองส้ม จะดาวน์โหลดได้ฟรี ให้เราเลือกเพลงด้วยการแตะที่เพลงนั้นๆ



จะปรากฎแถบด้านขวา เพื่อให้เราดาวน์โหลด เราก็ทำการแตะเพื่อดาวน์โหลดเพลง



เมื่อเสร็จสิ้น จะเห็นคำว่า ติดตั้งแล้ว ด้านขวา ดังภาพข้างล่าง ให้เรากลับสู่หน้าตัดต่อ


ทำการแตะที่ ชื่อเพลงที่ดาวน์โหลดมา



กดเครื่องหมาย + เพลงนั้นก็จะลงไปที่ timeline เป็นเส้นสีเขียว ดังภาพข้างล่าง





นอกจากนี้เราสามารถไปหาดาวน์โหลดเพลงปลอดลิขสิทธิ์ (Royalty free music) จากเว็บไซต์ที่ชื่อว่า

Incompetech.com มาใช้ในการตัดต่อได้ โดยไม่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์

เราสามารถปรับระดับเสียงของดนตรี ได้ด้วยการแตะที่ปุ่มลำโพง แล้วทำการปรับระดับเสียง



เราสามารถทำสำเนาของคลิปต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง วีดีโอ หรือดนตรีได้ ด้วยการกดสัญลักษณ์ จุดสามจุด ดังภาพ ข้างล่าง และกดที่ทำสำเนาก็จะได้คลิปสำเนาขึ้นมา



บ เ^{สียง} เป็น

คำสั่งต่อมาที่อยู่ในวงกลมเก็บวัตถุดิบ คือ คำสั่งการบันทึกเสียงพากย์หรือเสียงบรรยายของเรา สัญลักษณ์รูปไมโครโฟน ให้เราแตะที่ปุ่มดังกล่าว





ก็จะขึ้นแถบเสียง ดังภาพข้างล่าง ให้ทำการทดสอบระดับเสียงที่จะบันทึก เมื่อเป็นที่พอใจก็ทำการกดที่ปุ่ม เริ่ม

เราก็เริ่มลงเสียงบรรยายได้ทันที สังเกตว่า จะมีแถบสีแดงจางๆ เคลื่อนที่ตามเสียงที่เราบันทึกด้วย เมื่อลงเสียงบรรยาย จบ ให้กดที่ปุ่ม หยุด ดังภาพข้างล่าง





เสียงบรรยายของเราก็จะขึ้นเป็นแถบเส้นสีม่วง ใน Timeline ดังภาพข้างล่าง

เราสามารถย้ายเสียงบรรยายได้ด้วย การแตะที่เสียงบรรยายสีม่วง ค้างเอาไว้ จนรู้สึกสั่น แล้วทำการย้ายไปวางตรง ตำแหน่งที่ต้องการดังภาพข้างล่าง





ในการตัดต่อด้วย kinemaster เราควรตั้งชื่อ project หรือโครงการต่างๆ ของเราด้วย โดยแตะไปที่สัญลักษณ์



มุมขวาบน ดังภาพข้างบน

เมื่อกดแล้ว แอฟจะกลับไปที่หน้าโครงการต่างๆ ดังภาพข้างล่าง ให้เราแตะที่โครงการ ที่เราจะตั้งชื่อใหม่



พอขึ้นหน้านี้ ให้เราแตะที่ คำว่า ไม่มีชื่อ ดังภาพข้างล่าง



จากนั้นเราก็ทำการพิมพ์ชื่อโครงการที่เราตัดต่อ ดังภาพข้างล่าง

∑ ≋ ≯			80% 🔲					
	្រ ្រ េខរ	ື ຫກລູ ຍກເລີກ						
q 1 w 2 e 3 r 4 t 5 y 6 u 7 i 8 o 9 p								
a	© \$	d	f	g	(h)	j	k	I IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
ۍ	Z	X	C #	V	b	'n	m ?	×
N	?123 ¯	-,			EN		•	เสร็จสิ้น

X 🛜 🔤 🖌	•				22:4	0						80% 🔲
									ตกลง			
พิดลอง										ຍກເລີກ		
ล	ຄ	ิต	ଜ	٩	Č.	q	G	ຈ	e	ข	ช	ີ
٦	°n	W N	5 2	٩	e l	a	ໜ	ວ	4	۳ ل	ຍ	บ
۳ ا	^{ซม}	ึ	ด โ	ຏ	ษ	8	T	*) 1	14	a	ີ້	୍
$\mathbf{\hat{C}}$	R R	ป	ີ້ຍ	ĩ	٩	•	শ্ব	์ ท	0	ม	ๆ พั	×
N	?12	3 ,	-					TH	•	₽	เส	ร็จสิ้น

กดคำว่า ตกลง ก็จะเป็นการตั้งชื่อโครงการเรียบร้อย ดังภาพข้างล่าง



Layer

ปุ่มคำสั่งต่อไปในวงกลมสีเทาใหญ่ จะมีสัญลักษณ์

คือลิ้นชัก layer เอาไว้สำหรับซ้อนภาพนิ่ง ภาพวีดีโอ

ตัวอักษรต่างๆ ในงานวีดีโอของเราได้ แต่ที่จะแนะนำในตอนนี้คือ การปะภาพประกอบในกรณีที่สัมภาษณ์บุคคลมา โดย ใช้เสียงผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่แทนหน้าของผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย การปะภาพประกอบอื่นๆ แทน เราใช้ปุ่มคำสั่ง layer



ขั้นแรก เราต้องนำคลิปวีดีโอการสัมภาษณ์เข้ามาวางใน timeline ก่อนดังภาพข้างล่าง และกำหนดว่าตรงช่วงไหนของ คลิปสัมภาษณ์ที่เราอยากจะปะภาพอื่น ๆ แทนหน้าผู้ถูกสัมภาษณ์



Media

เมื่อได้ตำแหน่งที่ต้องการ ให้เราแตะที่ปุ่ม layer และเลือกแตะที่สัญลักษณ์ media



แอฟก็จะพาเราไปหน้าโฟลเดอร์วัตถุดิบ เพื่อเลือกคลิปวีดีโอที่จะเอามาซ้อน เพื่อทำการปะภาพ ให้เราเลือกโฟลเดอร์ จาก open camera (เพราะเราถ่ายคลิปวีดีโอต่างๆ จากแอฟ open camera)



แตะเลือกคลิปวีดีโอ ที่ต้องการ



คลิปวีดีโอก็จะลงมาซ้อนอีกชั้น ใน timeline ดังภาพข้างล่าง สังเกตในจอด้านซ้ายบนของเรา จะมีภาพที่เราเลือก ทับ หน้าผู้ถูกสัมภาษณ์แล้ว แต่ยังทับไม่เต็ม



ให้แตะที่คลิปวีดีโอที่ซ้อนใน timeline จะขึ้นคำสั่งบนจอด้านซ้ายบน ให้เราทำการแตะที่





และทำการยึดคลิปวีดีโอให้ทับหน้าผู้ถูกสัมภาษณ์ให้เต็มจอ

เราก็จะได้ภาพปะการสัมภาษณ์เรียบร้อย โดยมีเสียงผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่แทนหน้าผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย ภาพปะอื่นๆ ที่เรา เลือก ดังภาพข้างล่าง



ในปุ่มคำสั่ง layer เราสามารถทำตัวอักษร บนพื้นวีดีโอได้ด้วย เช่นกัน โดยให้แตะที่คำว่า T ดังภาพข้างล่าง



แล้วทำการพิมพ์ตัวอักษร เข้าไป กดตกลง

× 🗟 🔤	23:05									71% 🗔			
	140221										ື່ ຫກລາ		
ที่เดิลยัง										ຍກເລົກ			
6	١	co	(e)	a	ě	ď	G	เป		3	ď	0	
ภ	ຄ	ค	୭					ຈ		ข	ช	ล	
۳ [©]	ຳ ຊີ	W	5	٩	ч	đ	ev	ົວ		น	^{ព្រ}	บ	
ฟ	ห	ึก	ดโ	ฒ	บ	5	Т	* 1	Y	_ଜ	ວ ^ຫ	ู ป	
	A M	ป	ີ້ອ	2	D	•	ব	์ไท	0	ม	ๆ พี	$\langle \times \rangle$	
N	?12	3	-					TH		ę		Ч	

เมื่อพิมพ์เสร็จ ก็จะเข้าไปสู่หน้านี้ ดังภาพข้างล่าง แถบสีเหลืองใน timeline คือ แถบตัวอักษรที่ซ้อนขึ้นมาในวีดีโอของ เรา ส่วนในหน้าจอ ให้เราทำการแตะที่ สัญลักษณ์ลูกศร เพื่อขยายขนาดตัวอักษร และแตะที่ตัวอักษร เพื่อเคลื่อนย้าย ไปวางตามตำแหน่งที่เราต้องการ



ด้านขวามือ มีปุ่มคำสั่งให้เราจัดการกับตัวอักษร ได้หลายอย่าง แตะวงกลมขาว คือ การเปลี่ยนสีตัวอักษร ดังภาพ ข้างล่าง



แตะที่ปุ่มคำสั่ง ภาพเคลื่อนไหว ดังภาพข้างล่าง เราก็สามารถทำให้ตัวอักษรมีการเคลื่อนไหวเข้ามาได้ โดยเลือกว่าจะให้ fade หรือ pop หรือเลื่อนไปทางขวา ก็ได้ตามคำสั่งย่อย ดังภาพข้างล่าง





นอกจากนี้ ยังมีคำสั่งย่อยอื่นๆ ให้เราเลือกใช้ได้อีก ตามภาพข้างล่าง โดยให้แตะที่วงกลมเทา ให้เป็นสีแดง



ตัวปุ่มคำสั่งเรื่องการปรับระดับเสียงที่ดีอีกอันหนึ่งก็คือ สัญลักษณ์



เรียกว่า volume envelope

เป็นปุ่มคำสั่งที่ทำให้เราสามารถปรับระดับเสียงต่างๆ ในคลิปดนตรีของเราได้ ด้วยการกำหนด จุด ขึ้นมาในคลิปดนตรี แล้วทำการปรับระดับเสียงตาม จุด ต่างๆ ได้ตามต้องการ

อันดับแรกให้เราแตะที่ปุ่มคำสั่งดังกล่าวก่อน



เมื่อแตะแล้ว จะปรากฎภาพนี้ ดังภาพข้างล่าง ในคลิปดนตรีของเรา จะมีเส้นสีขาวปรากฎขึ้นมา โดยในจุดเริ่มของคลิป ดนตรี จะปรากฎจุดสีแดงขอบขาวขึ้นมา หน้าที่ของเราก็คือฟังว่า ตรงไหนของคลิปดนตรีที่เราอยากจะปรับเสียง เราก็



ทำการกำหนดจุดขึ้นมาเอง โดยให้ไปกดที่ปุ่ม



เมื่อกดที่ปุ่ม วงกลมขาวบวกแล้ว จะปรากฎจุดสีแดงขอบขาวขึ้นมา ในคลิปดนตรีของเรา จากนั้นเราก็ฟังไปเรื่อยๆ และ ทำการกำหนดจุดขึ้นมาอีกตามที่เราต้องการจะปรับเสียง







เมื่อกำหนดจุดต่างๆ ขึ้นมาแล้ว ดังภาพข้างล่าง เราก็ไปกดปุ่ม จะปรับระดับเสียง เพื่อกลับไปสู่จุดสีแดงขอบขาวที่เราต้องการ



เมื่อจุดใดต้องการปรับระดับเสียง ให้ไปเลื่อนระดับเสียงขึ้นลงตามชอบใจ เลื่อนขึ้น เสียงดังขึ้น เลื่อนลงเสียงเบาลง ดัง ภาพข้างล่าง







หากอยากลบจุดแดงขอบขาวออก และกำหนดจุดใหม่ ก็ทำได้ด้วยการไปกดปุ่ม ออกไปทันที ดังภาพด้านล่าง





ในกรณีที่ตัดต่องานเสร็จแล้ว เราต้องทำการโยนงานนี้ ออกมาเป็นไฟล์วีดีโอเก็บไว้ในมือถือของเรา ให้ไปที่ปุ่ม



์ ที่อยู่ด้านซ้ายมือ แตะไปที่ปุ่มนั้น



ก็จะปรากฎหน้าขึ้นมา ดังภาพข้างล่าง ให้เราแตะที่ช่อง บันทีกวีดีโอไปยังแกลลอรี่



แอฟ kinemaster เป็นแอฟที่ให้ใช้ฟรี แต่มีลายน้ำ (ชื่อแอฟ) ปรากฎอยู่ หากจะไม่ให้มีลายน้ำ ต้องเช่าซื้อ

สำหรับคนที่ยังไม่ได้เข่าซื้อ จะปรากฎภาพ ดังข้างล่าง หากเรายังไม่อยากเช่าซื้อ อยากทดลองใช้ไปก่อน ให้เราเลือกไป ที่ ไม่ละ ขอบคุณ บันทึกพร้อมลายน่ำ



แอฟก็จะปรากฎหน้าต่าง การบันทึกวีดีโอขึ้นมา ดังภาพข้างล่าง ให้เราเลือกบันทึกแบบสูงสุด คืออันบนสุด

และรอให้แอฟดำเนินการบันทึกวีดีโอให้เสร็จสิ้น ดังภาพข้างล่าง เราก็จะได้งานวีดีโอนำไปใช้งานต่างๆ ทันที



