



รายงานโครงการพิเศษ

ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ
Short Film for Social Reflection: The Footage

นางสาวรัตติกานต์ สังข์เงิน
นางสาวนนทลี วิชัยรัมย์
นายเสฏฐนนท์ ศิริวิสุทธีวงศ์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ปีการศึกษา 2561



รายงานโครงการพิเศษ

ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ
Short Film for Social Reflection: The Footage

นางสาวรัตติกานต์ สังข์เงิน
นางสาวนนทลี วิชัยรัมย์
นายเสฏฐนันท์ ศิริวิสุทธิวงศ์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ปีการศึกษา 2561



ใบรับรองโครงการงานพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ

โดย นางสาวรัตติกานต์ สังข์เงิน นางสาวนนทลี วิชัยรัมย์
และ นายเสฏฐนนท์ ศิริวิสุทธิวงศ์

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(นายณภัทร ฤกษ์ศิริสุข)
กรรมการภายนอก

(อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เกษม เขชมพุดมเรืองศรี)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ณัฐภณ สุขเมธอธิตคม)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(อาจารย์อภิญญ์พัทธ์ กุสิยารังสิทธิ์)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

ชื่อโครงการพิเศษ	ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ
ผู้จัดทำ	นางสาวรัตติกานต์ สังข์เงิน นางสาวนนทลี วิชัยรัมย์ นายเสถียรนันท์ ศิริวิสุทธิวงษ์
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย
คณะมหาวิทยาลัย	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์เกษม เขชมพุดเรื่องศรี
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

โครงการพิเศษนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง The Footage และประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Footage โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ระดับความคิดเห็นจากนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ แผนกวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ มีความยาว 50 นาที นักเรียนมีความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.25, S.D.=0.03)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น สะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ

Special Project Title	Short Film for Social Reflection: The Footage
Authors	Miss Rattikan Sang-nguen Miss Nontalee Wichairum Mr.Settanun Sirivisuttivong
Degree	Bachelor of Technology Program
Major Program	Multimedia Technology
Faculty/University	Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Advisor	Dr.Chantana Papattha
Co-advisor	Mr.Kasem Khasemputtaruensi
Academic Year	2018

ABSTRACT

The objectives of this special project were to study of production process of short films reflecting The Footage and to evaluate satisfaction of the short film for reflection The Footage. The data collected from 50 students who were vocational education students, grade 3 of division of Communication Arts, department of Fine Arts, Saowapha Vocational College by using online questionnaire. The statistic to analyze employed frequency, percentage, average, and standard deviation. The result showed that: the short film for social reflection: The Footage had 50 minute and students had satisfaction toward The Footage was at highest level ($\bar{x}=4.25$, S.D.=0.03).

Keywords: Short Film, Social Reflection, The Footage

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพิเศษภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจากอาจารย์และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้ข้อเสนอแนะแนวคิดตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องและปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการพิเศษมาตลอดจนโครงการพิเศษเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ คณะผู้ศึกษาจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณอาจารย์ เกษม เขมพูฒิเรืองศรี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ

ขอขอบคุณอาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ประจำวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยี มัลติมีเดีย

ขอขอบคุณนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา ชั้นปีที่ 3 ทุกท่านที่ได้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ และประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตเทเวศร์ และบุคลากรทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ความช่วยเหลือทั้งด้านข้อมูล คำแนะนำ ด้านสถานที่ในการนำเสนองาน

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ(ต่อ)	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
สารบัญรูปภาพ(ต่อ)	ซ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตการศึกษาโครงการ	2
1.4 กรอบแนวความคิด	2
1.5 นิยามศัพท์	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหนังสือหรือภาพยนตร์สั้น	4
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการถ่ายภาพยนตร์	9
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	23
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	
3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ	26
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
3.3 เครื่องมือที่ใช้	32
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล	34
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 ผลการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม The Footage	35
4.2 ผลการศึกษาภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม The Footage	38
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	45
5.2 อภิปรายผล	47
5.3 ข้อเสนอแนะ	47
เอกสารอ้างอิง	48
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์	50
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	52
ภาคผนวก ค ประมวลภาพการทำงาน	54
ประวัติผู้จัดทำ	57

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงจำนวนร้อยละเพศของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเดอะฟุตบอล	37
4.2	แสดงจำนวนร้อยละช่วงอายุของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเดอะฟุตบอล	38
4.3	แสดงผลด้านเนื้อหาของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม	38
4.4	แสดงผลด้านภาพและเสียงของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม	40
4.5	แสดงผลด้านเทคนิคพิเศษของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเดอะฟุตบอล	41
4.6	แสดงผลด้านความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม	42
4.7	ผลสรุปความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ	43



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	2
2.1	ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot/ELS)	10
2.2	ภาพระยะไกล (Long Shot/LS)	10
2.3	ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot)	11
2.4	ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)	11
2.5	ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU)	12
2.6	ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Closed-up/MCU)	12
2.7	ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-up/ECU หรือ XCU)	13
2.8	มุมมองตานก (Bird's-eye view)	13
2.9	มุมระดับสายตา (Eye-level shot)	14
2.10	มุมสูง (High-angle shot)	14
2.11	มุมต่ำ (Low-angle shot)	15
2.12	มุมมองตาหนอน (Worm's-eye view)	15
2.13	มุมเอียง (Oblique angle shot)	16
2.14	มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle)	16
2.15	มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle)	17
2.16	มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles)	18
2.17	การแพนกล้อง	19
2.18	การทิลท์ (Tilting)	20
2.19	การดอลลี่ (Dollying)	22
2.20	การทรักต์ (Trucking or Tracking)	21
3.1	ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม The Footage	27
3.2	การนำเสนองานกับคณะกรรมการภายนอกและอาจารย์ที่ปรึกษา	27

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3.3	ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้น	28
3.4	การทำเทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม Adobe After Effects	28
3.5	การเกรดสีภาพวิดีโอ	29
3.6	การตัดเสียงรบกวนโปรแกรม Adobe Audition	30
3.7	Export และการตั้งค่าในโปรแกรม Premiere Pro	31
4.1	ตัวภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ The Footage	34



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภาเป็นวิทยาลัยสายวิชาชีพด้านคหกรรมและพาณิชย์กรรม สังกัดสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร โดยเปิดสอน 3 หลักสูตร คือ ปวช. ปวส. และปริญญาตรี(ต่อเนื่อง) โดยในระดับปวช. และปวส. ได้แบ่งออกเป็น 10 แผนกวิชา ได้แก่ แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ แผนกวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ แผนกวิชาการโรงแรม แผนกวิชาวิจิตรศิลป์ แผนกวิชาการออกแบบ แผนกวิชาศิลปหัตถกรรม แผนกวิชาศิลปกรรม แผนกวิชาศิลปกรรม ที่เราจัดทำสื่อให้ (วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา, 2558)

จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าแผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ ปวช.3 มีนักเรียนจำนวน 37 คน จำนวน 1 ห้อง วิชาการผลิตวีดีทัศน์มีหน่วย 3 หน่วยกิจ ในรายวิชามีการสอนการเขียนบทผลิตสื่อเอ็มวี ภาพยนตร์สั้น แต่ยังคงขาดสื่อภาพยนตร์ที่ใช้เปิดเป็นตัวอย่างในงานนิทรรศการภาพยนตร์สั้นอยู่ ด้วยเหตุผลนี้คณะผู้จัดทำโครงการจึงจัดทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง Footage เพื่อเป็นหนังตัวอย่างในงานนิทรรศการภาพยนตร์สั้นให้กับแผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัย-อาชีวศึกษาเสาวภา และเป็นแนวทางในการทำภาพยนตร์สั้นให้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดและให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทำความเข้าใจและสัญลักษณ์ที่สอดแทรกเข้ามากับภาพยนตร์เพิ่มเติมจากการเรียนรู้แบบทฤษฎีจากในห้องเรียน

โดยเนื้อหาของภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นถึงด้านมืดของจิตใจมนุษย์ ความเห็นแก่ตัว ความโลภ ความหลงผิดและได้มีการสอดแทรกโรคสต็อกเกอร์ (Stalker) ด้วยเพราะคนส่วนใหญ่ในปัจจุบันมักพบเจอสต็อกเกอร์ในหลาย ๆ รูปแบบและก็เป็นสต็อกเกอร์เองโดยไม่รู้ตัว และได้สอดแทรกโรคสต็อกเกอร์ซึ่งโรคสต็อกเกอร์ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นที่เป็นแฟนคลับและชื่นชอบดารารหรือนักร้องคนนั้นแบบมาก ๆ ชนิดคลั่งไคล้ จนนำไปสู่พฤติกรรมการติดตามซึ่งสามารถแบ่งประเภทของ Stalker เป็น 5 กลุ่มคือ ผู้ถูกปฏิเสธ (The Rejected) ผู้แสวงหาความรัก (The Intimacy seeker) ผู้ขาดทักษะ (The Incompetent suitor) ผู้โกรธเคือง (The Resentful) และประเภทที่จะนำมาสอดแทรกในหนังคือ ผู้ล่า (The Predator) กลุ่มนี้คือผู้ที่ทำเพื่อต้องการที่จะทำความรุนแรงต่อเหยื่อ ถ้าสต็อกเกอร์ติดตามโดยรุกรานมากยิ่งขึ้นมีความเสี่ยงที่สต็อกเกอร์จะทำความรุนแรงกับผู้ถูกติดตาม โดยวิธีที่พบว่ามีความเสี่ยงมากที่สุดคือ การที่สต็อกเกอร์บุกรุกถึงบ้านหรือในที่ทำงานและทำร้ายร่างกายต่อเหยื่อ (ธรรมนาถ เจริญบุญ, 2556)

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง The Footage

1.2.2 เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Footage โดยนักเรียนสาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

1.3 ขอบเขตการศึกษาโครงการ

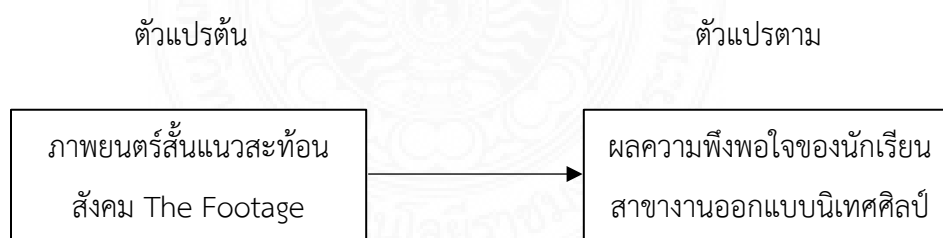
โครงการนี้มีขอบเขตการศึกษา 3 ด้านดังนี้

1.3.1 ด้านประชากร นักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

1.3.2 ด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการทำโครงการพิเศษตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2561 – เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

1.3.3 ด้านเนื้อหา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Footage เป็นตัวอย่างภาพยนตร์สั้นในงานนิทรรศการภาพยนตร์สั้นของนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

1.4 กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.5 นิยามศัพท์

เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของโครงการ คณะผู้จัดทำกำหนดความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโครงการนี้

1.5.1 การสะท้อนสังคม หมายถึง เรื่องที่สะท้อนให้เห็นภาพความเป็นจริงของสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับมุมมองของคนทุกชั้นยาก ลำบาก หรือด้านมืดของสังคม เป็นต้น

1.5.2 สโตกเกอร์ (Stalkers) หมายถึง พฤติกรรมที่มีการรุกรานผู้อื่นซ้ำ ๆ ทำให้เกิดความกลัวหรือรบกวนต่อผู้อื่น โดยพฤติกรรมที่รุกรานนี้เป็นไปได้ทั้ง การแอบติดตาม ดักรอ แอบดู หรือกระทั่งการพูดคุยต่อหน้า การติดตามส่วนใหญ่เป็นการติดตามเพศตรงข้ามคือผู้ชายตามผู้หญิง มีแค่ 20-25% เท่านั้นที่ผู้ติดตามและผู้ถูกติดตามเป็นเพศเดียวกันซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชายตามผู้ชาย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้เผยแพร่งานออกสู่สาธารณะและได้รับกระแสตอบรับจากกลุ่มเป้าหมาย

1.6.2 นักเรียนสาขางานออกแบบนิเทศสามารถนำเทคนิคเรื่องการเขียนบท ตัดต่อ มุมกล้อง เทคนิคพิเศษ ไปปรับใช้ในวิชาการผลิตภาพยนตร์สั้นได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เตอะพุตเทจ ได้นำแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ประกอบการจัดทำโครงการ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหนังสือหรือภาพยนตร์สั้น
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการถ่ายภาพยนตร์
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับหนังสือหรือภาพยนตร์สั้น

หนังยาวที่สั้น คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นสั้น ๆ แต่ได้ใจความเหมือนศิลปะ การเล่าเรื่องของนิทาน นิยาย ละคร และภาพยนตร์ ซึ่งมีพื้นฐานเดียวกัน คือการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ สัตว์ ที่เกิดขึ้นในเวลาใดเวลาหนึ่งในสถานที่ใดที่หนึ่งซึ่งองค์ประกอบสำคัญคือ ตัวละคร สถานที่และเวลา (อารีลักษณ์ ปุกน้อย, 2557)

หนังสือโดยเปรียบเทียบกับเรื่องสั้นในความหมายของหนังสือที่ยึดถือตามธรรมเนียมปฏิบัติคือ หนังสือที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหรือสไตล์หลากหลายทั้งที่ใช้การแสดงสด (Live action film) หรือ แอนิเมชัน (animated film) ก็ได้ (อารีลักษณ์ บุญนิต, 2555)

2.1.1 ประเภทของแนวภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถูกแบ่งออกเป็นหลายแนว หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจากองค์ประกอบของ เรื่องราวที่คล้าย ๆ กัน ตามส่วนประกอบของภาพยนตร์นั้น ๆ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วนประกอบได้แก่ ฉาก อารมณ์ รูปแบบ ซึ่งแต่ละส่วนประกอบก็มีความหมาย (พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์, 2560) ดังนี้

- ฉาก หมายถึง สถานที่และสิ่งแวดล้อมเรื่องราวในภาพยนตร์
- อารมณ์ หมายถึง ความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับจากการชมภาพยนตร์
- รูปแบบ หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำและวิธีดำเนินเรื่อง

ประเภทแนวภาพยนตร์ สามารถแบ่งได้ 17 ประเภท ดังนี้

2.1.1.1 ภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action Film) หมายถึง ภาพยนตร์บู๊ ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ สร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านการใช้ความรุนแรง เหมาะสำหรับคนชอบความรุนแรงและ ศิลปะการต่อสู้ เช่น ซ็อกโกแลต องค์กรบาก เป็นต้น

2.1.1.2 ภาพยนตร์สงคราม (War Film) คือมีการอ้างอิงเหตุการณ์สงครามที่เกิดขึ้นในอดีต เน้นไปที่จุด ๆ หนึ่งในสงครามนั้น ๆ

2.1.1.3 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) ภาพยนตร์แนวผจญภัย เข้าป่าฝ่าดง เจอปัญหาอุปสรรคมากมาย และต้องมีการแก้ไขปัญหาสถานการณ์สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางความเสี่ยงภัยของตัวละคร

2.1.1.4 หนังสืวบอยตะวันตก (Western) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงวิถีชีวิตของคนอเมริกันในยุคบุกเบิกที่เข้าไป เน้นเรื่องราวของคนที่มีอาชีพ รับจ้างขี่ม้าต้อนวัว หรือเจ้าของฟาร์มปศุสัตว์ ที่ต้องสู้กับแก๊งโจรผู้ร้าย นายทุน หรือเจ้าหน้าที่รัฐที่ชั่วร้าย การควน ปืน พวกนอกกฎหมาย หรือบางเรื่องก็สู้กับพวกอินเดียนแดง

2.1.1.5 หนังสืตลก (Comedy) ภาพยนตร์ตลก เบาสมอง มุ่งสร้างความสนุกสนาน และเสียงหัวเราะ เหมาะกับคนที่ต้องการดูเพื่อพักผ่อน ไม่ต้องคิดอะไรมาก

2.1.1.6 ภาพยนตร์ชีวิต/ดราม่า (Drama) สร้างความตื่นตัวตื่นใจ ความเศร้าสลด ผ่านการแสดงของตัวละครที่สร้างความรู้สึกรั้งเศร้า เคล้าน้ำตา ทำให้นักถึงชีวิตคนจริง ๆ

2.1.1.7 ภาพยนตร์อีโรติก (Erotic Film) เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับผู้มีอายุไม่ถึง 18 ปีเพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ

2.1.1.8 ภาพยนตร์เพลง (Musical) ลักษณะตัวละครต้องร้องและเต้นในเรื่องที่นำเสนอโดยส่วนใหญ่จะเป็นประเภทหนังรัก

2.1.1.9 ภาพยนตร์รักโรแมนติก (Romance) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักฉันคู่สาว เหมาะกับคู่หนุ่มสาวและผู้ที่มีความรักทั้งหลาย

2.1.1.10 ภาพยนตร์นิยายเหนือจริง/แฟนตาซี (Fantasy) มีเนื้อหาเกี่ยวกับเวทมนตร์ การผสมจินตนาการและเรื่องเหนือจริง เรื่องในฝัน เพื่อเจ้า สร้างความสนุกสนาน และตระการตาตระการใจด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม่มีความเป็นจริง

2.1.1.11 ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (Science fiction หรือ sci-fi) ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ หรือใช้ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีเข้าช่วยในการอธิบายลักษณะตัวละคร ฉาก พฤติกรรมของตัวละคร หรือความเป็นไปของเนื้อเรื่องมักเป็นเรื่องราวของโลกในอนาคต หรืออวกาศที่มีเทคโนโลยีที่เกิด จากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เป็นองค์ประกอบ และทำให้น่าสนใจโดยผสมจินตนาการเข้าไปด้วย

2.1.1.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) หรือภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) มีเรื่องราวและฉากที่มุ่ง เน้นสร้างความตื่นเต้น ความกลัว สยองขวัญ และความตึงเครียด

2.1.1.13 ภาพยนตร์ลึกลับ (Mystery) ภาพยนตร์ที่ลึกลับยังหาข้อพิสูจน์ไม่ได้และความรู้สึกท้าทายในการไขปริศนา

2.1.1.14 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime) เรื่องที่นำเสนอมักเกี่ยวกับการสืบหาฆาตกร ฆาตกรที่ก่อ อาชญากรรม แก๊งมาเฟีย หรือกลุ่มผู้ก่ออาชญากรรมการสูญเสียและการแก้แค้น เรื่องที่ตัวละครเอกเป็นส่วนหนึ่งของอาชญากรรมหรือตำรวจสืบสวน

2.1.1.15 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยม

2.1.1.16 ภาพยนตร์แนวสารคดี (Documentary Film) แสดงเรื่องราวเป็นสารคดี นำเสนอข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่ใช่แต่งขึ้นใหม่

2.1.1.17 ฟิล์ม noir (Film-Noir) เน้นการใช้ภาพเป็นตัวสื่อเนื้อหาเพื่อให้ดูง่ายหรือยาก ขึ้นซึ่งอยู่กับบุคคล

2.1.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สั้น

ก่อนที่จะผลิตหนังสั้นหรือภาพยนตร์สั้นจะต้องคำนึงถึงการวางแผนการผลิตการเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการถ่ายทำและประเมินผลการผลิตหนังสั้นหรือภาพยนตร์สั้น มีขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์ 3 ขั้นตอน (3P) ดังนี้

2.1.2.1 Pre- production (ขั้นเตรียมการผลิต) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากก่อนที่จะเริ่มทำการผลิตคือการเตรียมข้อมูลการกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่อง การประสานงานกองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์ การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ เป็นต้น ถ้าจัดเตรียมรายละเอียดในขั้นตอนนี้ได้เป็นอย่างดีจะทำให้การผลิตงานทำได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น (ปิยะดณัย วิเศียน, 2558)

การกำหนดทิศทางในขั้นตอนการทำงานว่า ทำอะไร ทำอย่างไร โดยมีหัวข้อ 7 หัวข้อ คือ 5W+2H (ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์, 2560)

- ก) กำหนดวัตถุประสงค์ ทำไมจึงต้องทำ (Why?)
- ข) กำหนดเป้าหมายว่าจะทำอะไร (What?)
- ค) จัดลำดับขั้นตอน การทำงาน จะทำเมื่อไร (When?)
- ง) กำหนดวิธีการทำงาน จะทำอย่างไร (How?)
- จ) กำหนดสถานที่ ที่ไหน (Where?)
- ฉ) กำหนดผู้รับผิดชอบ แต่ละขั้นตอน ใคร (Who?)
- ช) กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่ายเท่าไร (How much?)

2.1.2.2 Production (ขั้นตอนการผลิต) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์ของทีมงาน คือ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างศิลป์ รวมทั้งการบันทึกเสียงตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์ ซึ่งมีอาจไปถ่ายทำยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้งจัดฉากสถานที่ภายนอกหรือภายในสตูดิโอ ซึ่งขั้นตอนนี้จะมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งเพื่อให้เป็นที่น่าพอใจ (take)

และนอกจากนี้ยังต้องเก็บภาพ เสียงบรรยากาศทั่วไปและภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้นโดยทั่วไปจะมีมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านองค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต (Production) มีดังนี้

ก) ด้านบุคลากร ในการผลิตรายการวีดิทัศน์เป็นการทำงานทำแบบทีมผู้ร่วมงานมาจากหลากหลายฝ่ายมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันซึ่งการทำงานจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับทีมงานที่ดีต้องมีความเข้าใจกันพูดภาษาเดียวกันรู้จักหน้าที่และให้ความสำคัญซึ่งกันและกัน

ข) ด้านสถานที่ สถานที่ในการผลิตรายการแบ่งออกเป็น 2 แห่ง คือ ภายในห้องผลิตรายการและภายนอกห้องผลิตรายการสำหรับการผลิตรายการในห้องผลิตรายการ (Studio) นั้น ผู้ผลิตจะต้องเตรียมการจองห้องผลิตกำหนดฉากและอุปกรณ์ในการประกอบฉากให้เรียบร้อย ส่วนการเตรียมสถานที่นอกห้องผลิตรายการผู้ผลิตจะต้องดูแลในเรื่องของการควบคุมแสงสว่างควบคุมเสียงที่รบกวน โดยจะต้องมีการสำรวจสถานที่จริงก่อนการถ่ายทำเพื่อทราบข้อมูลเบื้องต้นและเตรียมการแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นเพื่อที่จะได้ประหยัดเวลาในการถ่ายทำ

ค) ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการผู้กำกับฝ่ายเทคนิคต้องเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์ในการผลิต เช่น กล้องวีดิทัศน์ ระบบเสียง และระบบแสงและเครื่องบันทึกภาพนอกจากนี้ต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองไว้เพื่อใช้ในกรณีที่มีเหตุขัดข้อง

ง) ด้านผู้ดำเนินรายการและนักแสดงการเตรียมนักแสดงจำเป็นมีการคัดเลือก (cast) โดยให้ผู้ดำเนินรายการและนักแสดงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทของตัวเองซักซ้อมบทล่วงหน้า เพื่อที่จะได้แสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติจะไม่เสียเวลาในการถ่ายทำ (ปิยะดนัย วิเศียน, 2558)

2.1.2.3 Post –production (ขั้นการหลังการผลิต) คือขั้นตอนสุดท้ายเป็นการตัดต่อก่อนที่จะนำไปเผยแพร่เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพการแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดขาวนบรรยากาศต่าง ๆ เพิ่มเติมอื่น ๆ มีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อสร้างบรรยากาศให้คนดูอินมากขึ้นและระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพรวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียด ต่าง ๆ เพิ่มเติมของงานในแต่ละทีม เช่น 3 วัน 7 วัน หรือมากกว่า 15 วัน ขึ้นไป

องค์ประกอบของขั้นการหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

ก) การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบท ภาพยนตร์โดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะ คือ

1 Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวีดิโอ 2 เครื่อง ให้เครื่องหนึ่ง เป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record)

แต่ปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว เพราะการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้านและใช้เวลานานมาก

2 Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมโดยเฉพาะ เป็นการตัดต่อที่มีความรวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

ข) การบันทึกเสียง (Sound Recording) จะกระทำหลังจากตัดต่อวีดีโอเสร็จแล้วจึงบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

ค) การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) หลังจากตัดต่อวีดีโอและบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้วจะต้อง นำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

ง) ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต (ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์, 2560)

2.1.3 การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และสื่อความหมายออกมาเป็นภาพโดยใช้ภาพสื่อความหมายและเมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาขยายเป็นฉาก ๆ ลงรายละเอียดย่อยใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนาหรือกำหนดมุมกล้องหรือขนาดภาพลงไปด้วย (อภิสิทธิ์ ทองน้อย, 2557)

ขั้นตอนการเขียนบทมีดังนี้

2.1.3.1 การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนแรกที่ต้องทำในการเขียนบท เพราะเมื่อเราพบประเด็นของเรื่องแล้วต้องค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมรายละเอียดกับเรื่องราว ให้มีความชัดเจนและมีมิติมากขึ้นคุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่จึงอยู่ที่การค้นคว้าหาข้อมูลไม่ว่าภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาแบบไหนก็ตาม

2.1.3.2 การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่ายและธรรมดาส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นถ้า...” (what if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรเมโอ & จูเลียตเกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story

2.1.3.3 การเขียนเรื่องย่อ (Plot) คือเรื่องย่อขนาดสั้น 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า และอาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่ค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

2.1.3.4 การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) เขียน คำอธิบายขยายเนื้อเรื่องให้ชัดเจนมากขึ้นแต่ยังไม่มีบทสนทนา (นอกจากว่า จะเป็นประโยคสำคัญ)

2.1.3.5 บทภาพยนตร์ (screenplay) บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องจะเพิ่มเป็นบทพูด (Dialog) เพื่อให้นักแสดงใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ประกอบด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษไม่มีตัวเลขกำกับช็อตและโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

2.1.3.6 บทถ่ายทำ (shooting script) ขั้นตอนสุดท้ายของการเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้การบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ก็คือ ตำแหน่งของกล้อง การเชื่อมต่อ เช่น คัท (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

2.1.3.7 บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ที่อธิบายด้วยภาพ เหมือนกับหนังสือการ์ตูน เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของช็อตหรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบเสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉากและเสียงพูด เป็นต้น

ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ เพื่อให้เห็นภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการลงมือถ่ายทำว่าเมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้วหนังจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรกโดยเขียนภาพเหตุการณ์แอ็คชั่นเรียงต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นภาพรวมของเรื่องราวแล้วจึงลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์และมุมกล้อง

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการถ่ายภาพยนตร์

2.2.1 ขนาดภาพถ่าย

โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัวในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาด คือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นขนาดเรียกกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์ซึ่งใช้รูปร่างของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ (งานโสตทัศนศึกษา, 2558) แต่อย่างไรก็ตามเราสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีกและมีชื่อเรียกชัดเจนขึ้น (เดือน หงสาวดี, 2555) ดังนี้

2.2.1.1 ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot/ELS) ภาพประเภทนี้เหมาะสำหรับการถ่ายสถานที่โล่งแจ้งมักเน้นพื้นที่กว้างใหญ่และเปรียบเทียบกับสัดส่วนของคนเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ ภาพ EIS ส่วนใหญ่ใช้ในการเปิดฉากเพื่อบอกเวลา เช่นเมื่อไปถ่ายภาพแต่งงานอาจเปิดฉากด้วยการถ่ายบริเวณโดย รอบ ประตู หรือแม้แต่ ประตู ป้าย แต่ในหลายครั้งอาจใช้ภาพในระยะใกล้ (cu) เพื่อเปิดฉากไว้ดึงดูดอารมณ์คนดู ให้สูงขึ้น หรือหักมุมให้เกิดความประทับใจ



ภาพที่ 2.1 ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot/ELS)

2.2.1.2 ภาพระยะไกล (Long Shot/LS) ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสน และไม่มีขนาดที่แน่นอน บางครั้งอาจเรียกว่า ภาพ กว้าง หรือภาพมุมกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินพื้นที่ตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพกว้าง แต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือ เรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า



ภาพที่ 2.2 ภาพระยะไกล (Long Shot/LS)

2.2.1.3 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของคนในภาพมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขาหรือหัวเข่าบางครั้งเรียกว่า Knee Shot



ภาพที่ 2.3 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot)

2.2.1.4 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ภาพระยะปานกลางเป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกกันหลายชื่อแต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ ส่วนของร่างกาย บางครั้งอาจเรียกว่า Mid Short หรือ Waist Shot ก็ได้เป็นชื่อที่ใช้กันมากในการถ่ายทำภาพยนตร์ เรียกว่าภาพครึ่งตัวภาพระยะนี้มักใช้เชื่อมต่อภาพระยะไกล (Ls) กับภาพระยะใกล้ (Cu)



ภาพที่ 2.4 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

2.2.1.5 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Closed-up/MCU) เป็นภาพแคบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดงใช้สำหรับสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้าถ้าเป็นการถ่ายภาพแต่งงานจะถ่ายให้เห็นท่าทางดีใจหรือสะท้อนอารมณ์ของคู่บ่าวสาวเน้นให้รู้สึกเด่นขึ้นมาในเฟรม บางครั้งอาจเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ากับรูปปั้นครึ่งตัว



ภาพที่ 2.5 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Closed-up/MCU)

2.2.1.6 ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าเน้นรายละเอียดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ริ้วรอย อารมณ์ กรอบน้ำตาส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกที่สายตา แววตา เป็นการนำกล้องไปสำรวจอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 2.6 ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU)

2.2.1.7 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-up/ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น มือ เท้า ปาก หรือตา เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอจะเห็นรายละเอียดมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.7 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-up/ECU หรือ XCU)

2.2.2 มุมกล้อง

มุมกล้องหมายถึงทิศทางที่ตั้งกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่ายการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ ประกอบไปด้วยมุมหลัก ๆ ดังนี้

2.2.2.1 มุมสายตานก (Bird's-eye view) เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดงเป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันเป็นมุมแทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้ามองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่ม ความน่าหวาดเสียวมากขึ้นมุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นช็อตเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น



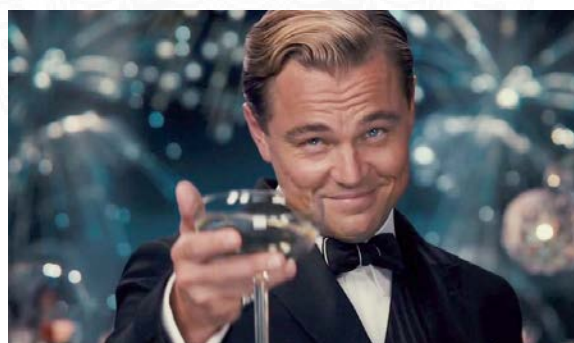
ภาพที่ 2.8 มุมสายตานก (Bird's-eye view)

2.2.2.2 มุมสูง (High-angle shot) คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายลงมาที่ผู้แสดงแต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่าใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้นถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อยไร้ศักดิ์ศรี



ภาพที่ 2.9 มุมสูง (High-angle shot)

2.2.2.3 มุมระดับสายตา (Eye-level shot) มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อยเพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอกซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตาซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดารากายยนตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life



ภาพที่ 2.10 มุมระดับสายตา (Eye-level shot)

2.2.2.4 มุมต่ำ (Low-angle shot) คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละครแล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็คหรือตัวละครมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคงน่าเกรงขามทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซ็อตของคิงคองยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้างสัตว์ประหลาดพระเอก เป็นต้น



ภาพที่ 2.11 มุมต่ำ (Low-angle shot)

2.2.2.5 มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view) คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละคร หรือซบเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุดมองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้าเห็นตัวละครมีลักษณะเด่นลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับซบเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดินเคลื่อนบังเฟรมอาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (transition) คล้ายการเฟดมืด (Fade out)



ภาพที่ 2.12 มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)

2.2.2.6 มุมเอียง (Oblique angle shot) เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลาดเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลาดเอียงของพื้นที่บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากชุลมุนโกลาหลแผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาดูละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเครียด

เอียงเป็นมุมที่ไม่ค่อยใช้บ่อยนัก ส่วนใหญ่ใช้ตามความหมายที่อธิบายในภาพยนตร์และมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Dutch angle, Tilted shot หรือ Canted shot เป็นต้น



ภาพที่ 2.13 มุมเอียง (Oblique angle shot)

2.2.2.7 มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือมุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร แอ็คชั่นและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนังเป็นมุมเดียวกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดูซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตากล้องหรือบางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัวเรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)



ภาพที่ 2.14 มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle)

2.2.2.8 มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัว หรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น ผู้แสดงมองมาที่กล้องซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับกล้อง เช่น การอ่านข่าว การรายงานข่าวในทีวี เป็นต้น ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้ เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (eye-to-eye relationship) มุมแทนสายตา แบ่งเป็น



ภาพที่ 2.15 มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle)

ก) แทนสายตาคนดูเป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น คนดูถูกพาให้เข้าชมโบราณสถานพาเที่ยวคนดูจะได้เห็นเหตุการณ์ของแต่ละฉาก หรือกล้องอาจถูกทิ้งมาจากที่สูงแทนสายตามาจากที่สูงแทนคนดูตกลงมาจากที่สูงภาพแทนสายตาของนักบิน รถแข่ง พายเรือ ดำน้ำ สกี รถไฟเหาะตีลังกา

ข) กล้องแทนสายตาตัวละครเป็นการเปลี่ยนสายตาของคนดูจากการเฝ้าแอบมองมาเป็นแทนสายตาในทันทีซึ่งคนดูก็ได้เห็นร่วมกันกับตัวละครหรือผู้แสดง เช่น ตัวละครมองออกไปนอกกรอบภาพจากนั้นภาพตัดไปเป็นมุมแทนสายตาของตัวละครการแพนช็อตหรือ traveling shot ในภาพยนตร์สารคดีส่วนใหญ่กล้องมักทำหน้าที่แทนสายตาของคนดู

2.2.2.9 มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles) มุมมองใกล้ชิดนี้มักเรียกง่าย ๆ ว่ามุมมองพีโอวี (POV) เป็นมุมมองระหว่างมุม objective และมุม subjective แต่อย่างไรก็ตามถือว่าเป็นมุม objective หรือมุมมองและส่วนใหญ่ขนาดภาพที่เรามักเป็นภาพระยะใกล้กับระยะปานกลางเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพแสดงออกของใบหน้าตัวละครเห็นรายละเอียดชัดเจน (tada sa, ม.ป.ป)

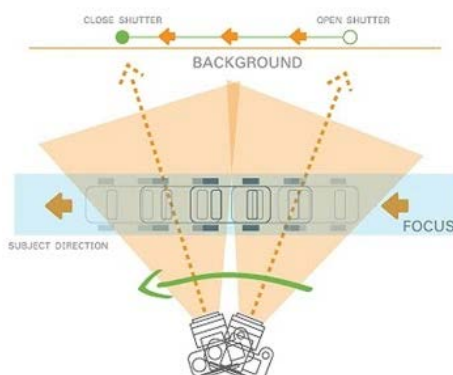


ภาพที่ 2.16 มุมมองใกล้ชิด (Point-of-view Camera Angles)

2.2.3 การเคลื่อนที่ของกล้อง

การกำหนดการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายโทรทัศน์นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของกล้องไปพร้อมกับการบันทึกภาพและจะมีผลทำให้ภาพเปลี่ยนแปลงลักษณะภาพ รูปแบบ และเนื้อหาของการนำเสนอภาพไปด้วยการเคลื่อนไหวกล้องที่มีเหตุผลและมีความเชี่ยวชาญจะเป็นส่วนช่วยเสริมภาษาของภาพและผู้ชมเกิดบทบาทร่วมที่เป็นจริงมากขึ้นกับการนำเสนอภาพในช่วงนั้นการเคลื่อนไหวกล้องมีหลักการขั้นพื้นฐานที่นำมาใช้ในการถ่ายภาพ 5 ประการ (Richard Harrington, 2556) คือ

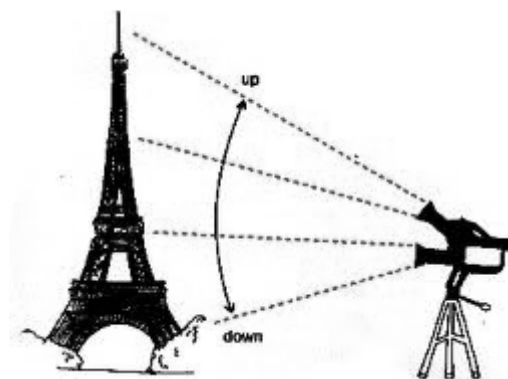
2.2.3.1 การแพน เป็นวิธีการเคลื่อนที่ที่กล้องถ่ายในลักษณะการส่ายกล้องเคลื่อนที่ไปในแนวนอนหรือแนวราบ (Horizontal) อาจเริ่มจากซ้ายไปขวาหรือจากขวาไปซ้ายก็ได้วัตถุประสงค์ของการแพนกล้องอาจเกิดขึ้นได้จากวัตถุประสงค์ของการนำเสนอหลายประการเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์หรือเกิดเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ถ่ายสองสิ่งอยู่ห่างกันหรือพื้นที่ของการถ่ายที่แยกอยู่ห่างกันซึ่งผู้ถ่ายภาพได้พิจารณาแล้วว่าถ้าหากใช้วิธีการตัดภาพ (Cutting)



ภาพที่ 2.17 การแพนกล้อง

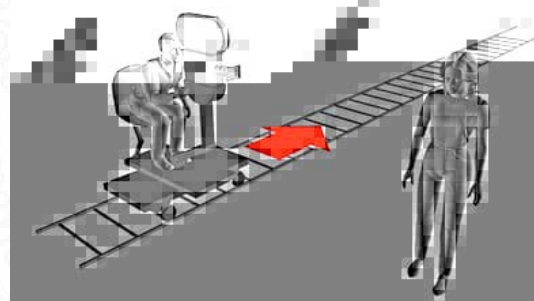
2.2.3.2 การซูม สามารถสามารถเปลี่ยนขนาดภาพขณะกำลังบันทึกภาพโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวกล้องหรือเปลี่ยนตำแหน่งการตั้งกล้องลักษณะการเปลี่ยนขนาดภาพถ้าเปลี่ยนจากภาพขนาดมูมกว้างมาเป็นมูมแคบจะเรียกว่า Zoom in ถ้าตรงข้ามกันจะเรียกว่า Zoom out ผลที่เกิดในความรู้สึกของผู้ชม คือ จะรู้สึกว่ามีสิ่งที่ถ่ายถูกดึงเข้ามาใกล้ตัวหรือถอยห่างออกไปเกิดการเคลื่อนไหวขึ้นในภาพเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงขนาดของภาพอย่างต่อเนื่อง

2.2.3.3 การทิลท์ (Tilting) เป็นการเคลื่อนไหวกล้องอีกลักษณะหนึ่งเช่นเดียวกันกับการแพนแต่เป็นการแพนโดยวิธีการเคลื่อนกล้องในแนวตั้งวิธีการถ่ายภาพในแบบการทิลท์กล้องถ่ายยังคงรักษาระดับตำแหน่งความสูง-ต่ำคงที่จะเปลี่ยนแปลงไปก็แต่เพียงมุมการบันทึกภาพเท่านั้นที่ถูกขยับไปในองศาที่สูงขึ้นกว่าเดิมหรือองศาถูกกดต่ำกว่าเดิม ซึ่งกระทำได้โดยการกระดกกล้องถ่ายภาพขึ้นหรือค่อย ๆ กดกล้องให้มุมรับภาพลงต่ำในระหว่างการทำถ้าหากในขณะที่ทำกรถ่ายภาพผู้ถ่ายกระดกกล้องถ่ายภาพให้สูงขึ้นกว่าระดับเดิมจะโดยเหตุผลของการนำเสนอภาพเพื่อผลในการใดก็ตามดังที่กล่าวมาแล้วเรียกกันว่า ทิลท์-อัพ (Tilt-up) และในทางกลับกันถ้าหากกดกล้องให้มุมรับภาพค่อย ๆ เปลี่ยนในทิศทางที่ต่ำกว่าเดิม เรียกว่า ทิลท์-ดาวน์ (Tilt Down)



ภาพที่ 2.18 การทิลท์ (Tilting)

2.2.3.4 การดอลลี่ (Dolly) เป็นวิธีการเคลื่อนไหวกล้องในรูปแบบการตั้งอยู่บนพาหนะที่มีล้อซึ่งเคลื่อนไปมาบนพื้นหรือเลื่อนไปตามรางทำให้สามารถเคลื่อนที่ตามภาพเหตุการณ์ได้ในมุมมองต่าง ๆ กัน เหมาะสำหรับการบันทึกภาพอย่างต่อเนื่องเป็นช็อตยาวดอลลี่จะมีลักษณะการเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่าย เรียกว่า ดอลลี่อิน (Dolly in) และถ้าย้ายกล้องถอยห่างจากสิ่งที่ถ่าย เรียกว่า Dolly out



ภาพที่ 2.19 การดอลลี่ (Dolly)

2.2.3.5 การทรักต์ (Trucking or Tracking) เป็นการเคลื่อนไหวของกล้องในลักษณะและวิธีการเคลื่อนไหวในรูปแบบคล้ายกับดอลลี่แตกต่างกันในเรื่องของการกำหนดทิศทางเท่านั้นทิศทางของแนวตรงแต่จะเคลื่อนในลักษณะเฉียงโค้ง (Curve Track) ในบางครั้งการนำเสนอภาพในรูปแบบการทรักต์ จะใช้การเคลื่อนที่ตามขนานกับสิ่งที่ถ่ายอาจเป็นระดับการเคลื่อนไหวที่คู่เคียงกันไปหรือตำแหน่งของกล้อง ล้ำหน้าวัตถุเคลื่อนที่ตามนอกจากนี้แล้วยังการทรักต์จะใช้การเคลื่อนกล้องในแนวทางข้างเคียงสิ่งที่ถ่ายในบางกรณีการเคลื่อนที่ของกล้องอาจไม่ นำมาใช้เพื่อการเปลี่ยนตำแหน่งและทิศทางของกล้องเพื่อกำหนดรูปแบบ ของการนำเสนอภาพในแนวทางใหม่เป็นการหลีกเลี่ยงความซ้ำซากน่าเบื่อหน่ายของสิ่งที่ถ่าย



ภาพที่ 2.20 การทรักต์ (Trucking or Tracking)

2.2.4 การจัดแสง

ทิศทางของแสงมีความแตกต่างกันจึงทำให้มิติของภาพและอารมณ์ของภาพแตกต่างกันออกไป ดังนั้นในการถ่ายภาพจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของทิศทางแสง โดยแบ่งทิศทางแสงออกเป็น 5 ทิศทาง (แสงและการจัดแสงเบื้องต้น, 2559) ดังนี้

2.2.4.1 ทิศทางจากด้านบนแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวของเราทำให้เกิดเงาตกกระทบกับด้านล่างของ วัตถุ แต่แสงในทิศทางนี้ไม่นิยมใช้ในการถ่ายแต่ก็ยังสามารถนำมาใช้ได้กับฉากที่ต้องการให้ตัวแบบมีเงาขึ้นที่ผมเพื่อสร้างออร่าดูเป็นผู้สูงส่ง

2.2.4.2 ทิศทางแสงจากด้านหน้าคือแสงที่ส่องมาจากด้านหน้าของวัตถุมีทิศทางเดียวกับกล้องหรือเรียก ว่า “ถ่ายตามแสง” ทำให้ตัวแบบได้รับแสงสว่างทั่วด้านหน้าจึงทำให้วัตถุไม่มีเงาลักษณะของภาพจะเรียบแบน ไม่ มีความลึก หนา เหมาะกับการถ่ายภาพเน้นให้เห็นรายละเอียด

2.2.4.3 ทิศทางแสงจากด้านข้างแสงที่มาจากด้านข้างจะทำให้ภาพมีมิติแต่ทำให้เกิดเงาขึ้นกับฝั่งตรงของแสงจะใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อสร้างแสงที่อ่อนกว่ามาเปิดเงาให้เห็นรายละเอียดส่วนใหญ่จะวางมุม 45 องศาจากหน้าตรง

2.2.4.4 ทิศทางแสงจากด้านหลังแสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุจะอยู่ตรงกันข้ามกับกล้องทำให้เห็นวัตถุแยกออกจากฉากหลังได้อย่างชัดเจน เรียกว่าแสงนี้ว่า “Rim light” แต่ต้องระวังในส่วนของรายละเอียดทางด้านหน้าเพราะอาจจะมืดเกินไปควรมีการจัดแสงช่วยและใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียด

2.2.4.5 ทิศแสงจากด้านล่างคือแสงที่ส่องมาจากด้านล่างของตัวแบบจะมีเงาขึ้นด้านล่างของตัวแบบส่วนมากใช้ถ่ายพวกฉากสวยงาม ขวัญ ผีหลอก ถึงแม้จะไม่นิยมใช้ก็ยังสามารถจัดแสงใช้งานได้ตามความเหมาะสมการจัดแสงเบื้องต้นปัจจุบันมีการใช้เทคนิคการจัดแสงที่ซับซ้อนมากมายแต่เทคนิคพื้นฐานก็ยังได้การยอมรับและใช้งานอยู่เพราะมีความง่ายไม่ซับซ้อนและใช้อุปกรณ์ไม่มาก นั่นก็คือกฎ Three-Point Lighting, Three-Point Lighting

ก) การจัดแสงแบบ Three-Point Lighting (การจัดแสงสามจุด) เป็นแสงที่ใช้ใน Studio ต่างๆซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายคนโดยภาพจะมีความโดดเด่นมีมิติไม่ราบเรียบไปกับฉากหลัง โดยจะใช้ตำแหน่งไฟ 3 ตำแหน่ง คือ Key Light, Fill Light และ Rim Light แต่ละตำแหน่งมีหน้าที่ดังนี้

1 Key Light จะทำหน้าที่เป็นตัวหลักในการให้แสงสว่างกับวัตถุจะอยู่ด้านซ้ายหรือด้านขวาของกล้องก็ได้ ซึ่งจะทำมุมไม่เกิน 15 – 45 องศาจากด้านหน้าของตัวแบบและความสูงของไฟจะอยู่สูงกว่าตัวแบบประมาณ 15-45 องศาส่องลงมาที่ตัวแบบ

2 Fill Light เมื่อเราถ่ายวิดีโอโดยใช้ Key Light มักจะเกิด contrast (ส่วนต่างของแสงและเงา) จึงต้องใช้ Fill Light เป็นตัวช่วยลบเงาที่เกิดจากการใช้ Key Light โดยใช้ไฟอ่อนหรืออุปกรณ์สะท้อนแสงช่วยซึ่งจะตั้งไว้ตรงข้ามกับ Key Light และจะอยู่ในระดับสายตาของตัวแบบ

3 Rim Light/Back Light จะเกิดแสงจากด้านหลังเมื่อถ่ายวิดีโอออกมาจะทำให้ตัวแบบดูโดดเด่นกว่าฉากหลังจากการที่ไฟวางอยู่หลังของตัววัตถุแต่จะอยู่สูงกว่าตัววัตถุส่องทำมุมประมาณ 45 องศาส่องลงมายังศีรษะ ไหล่ และหลัง

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ประเสริฐ (อ้างใน ดิเรก ฤกษ์สาหร่าย, 2528) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ความสุขของบุคคลอันเกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความสุข ความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและมีกำลังใจ มีความผูกพันกับหน่วยงาน มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงานที่ทำและสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานส่งผลต่อถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จขององค์กรอีกด้วย

ประเสริฐ (อ้างใน กิตติมา ปรีดีติลล, 2529) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆเมื่อได้รับการตอบสนอง

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคลซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้นตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

ไมตรี (อ้างใน ภณิดา ชัยปัญญา, 2541 : 11) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

2.3.1 การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนมาเป็นแบบแผนเดียวกันมักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตรวัดทัศนคติซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่งคือมาตราส่วนแบบลิเคิร์ตประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ (พีรพล, 2552) เช่น

4.21 - 5.00 มากที่สุด

3.41 - 4.20 มาก

2.61 - 3.40 ปานกลาง

1.81 - 2.60 น้อย

1.00 - 1.80 น้อยที่สุด

2.3.2 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยโดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

2.3.3 การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผนวิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่และยังเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วณิชย์ ภัทรานุกุลกิจ, ชนาธิป คำพูนทะริยะ และกฤษณะ คิตข้างบน (2558) ได้ผลิตปริญญาานิพนธ์การผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เพื่อน” The Production Short Film “Friend” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวระทึกสยองขวัญศึกษาคุณภาพของสื่อจากผู้เชี่ยวชาญและศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เพื่อน” ผลการสรุปการประเมินและจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.19 อยู่ในเกณฑ์ดี และจากการประเมินระดับความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.03 ซึ่งผลการประเมินที่ได้อยู่ในเกณฑ์ดี ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหา ด้านภาพและเสียง ด้านเทคนิคพิเศษทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดีด้านเนื้อหาของภาพยนตร์มีความน่าสนใจ การดำเนินเรื่องดีไม่น่าเบื่อ แต่ยังมีขาดรายละเอียดเล็กน้อยบางฉากที่จะทำให้สื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น ด้านภาพและเสียง การตัดต่อลำดับภาพดำเนินเรื่องเล่าเรื่องราวได้ดีแต่ยังคงมีภาพและเสียงบางฉากยังมีปัญหาอยู่เสียงบางฉากยังมีเสียงรบกวน sound effect บางฉากยังมีสื่ออารมณ์ได้ไม่ถึงควรปรับปรุงให้ได้อารมณ์อรรถรสในหนังแนวระทึก สยองขวัญ และควรเพิ่มมุมกล้องให้ภาพยนตร์ไหลลื่นและมีความน่าสนใจมากกว่านี้ เทคนิคที่ใช้มีความน่าสนใจ น่าตื่นเต้น แต่หากสามารถเพิ่มเทคนิคที่ทำให้มีฉากลึกลับจะยิ่งทำให้อรรถรสของภาพยนตร์ลุ้นระทึก ตื่นเต้น และบรรยากาศของภาพยนตร์ที่ดียิ่งขึ้น

กัญจนกร ยมศรีเคน (2559) ได้ผลิตวิทยานิพนธ์ผลของหนังสั้นเพื่อป้องกันพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ การรับรู้ความสามารถของตนเองและพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและเปรียบเทียบแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ การรับรู้ความสามารถของตนเองและพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ผลการสรุปผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมป้องกันสูบบุหรี่ 8.60 หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 9.30 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่ก่อนทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลองพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $p < 0.05$ โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลา

การติดตามผลหลังให้ชมหนังสือเพื่อติดตามการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมของกลุ่มทดลองได้อย่างต่อเนื่องและเป็นการติดตามประสิทธิผลของการวิจัย 2.2 ควรมีการทดลองนา หนังสือเพื่อป้องกันพฤติกรรมสูบบุหรี่ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มโรงเรียนอื่นควรมีการศึกษาวิจัยในรูปแบบอื่นเช่น การศึกษาเชิงคุณภาพ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสูบบุหรี่แก่วัยรุ่นอื่น ๆ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การจัดทำโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตบอล จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้นำมาจัดทำเป็นวิธีและขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนดำเนินงานพิเศษ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

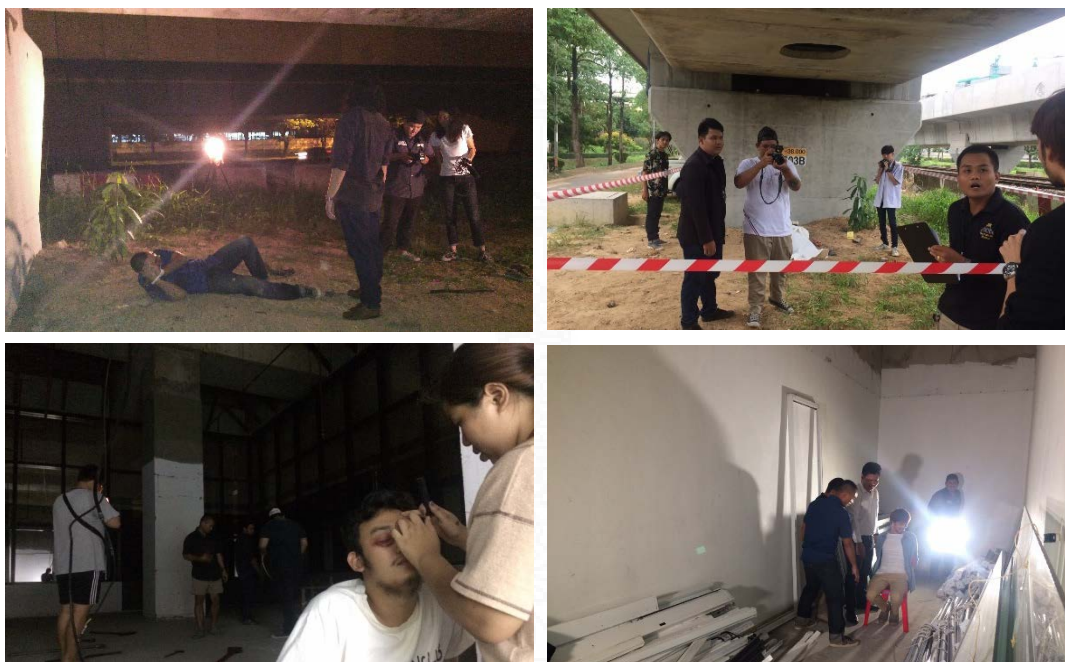
3.1 ขั้นตอนดำเนินงานพิเศษ

ผู้ศึกษาได้ดำเนินโครงการพิเศษเรื่องภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล ตามหลัก 3P ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนในรูปแบบแผนภาพ ดังนี้

- 3.1.1 Pre-Production (ขั้นตอนเตรียมการผลิต)
 - 3.1.1.1 การศึกษาและเรียบเรียงข้อมูลที่สนใจ
 - 3.1.1.2 เขียนบท
 - 3.1.1.3 เขียนสตอรี่บอร์ด
 - 3.1.1.4 แคสนักแสดง
 - 3.1.1.5 หาสถานที่

3.1.2 Production (ขั้นตอนการผลิต)

3.1.2.1 ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

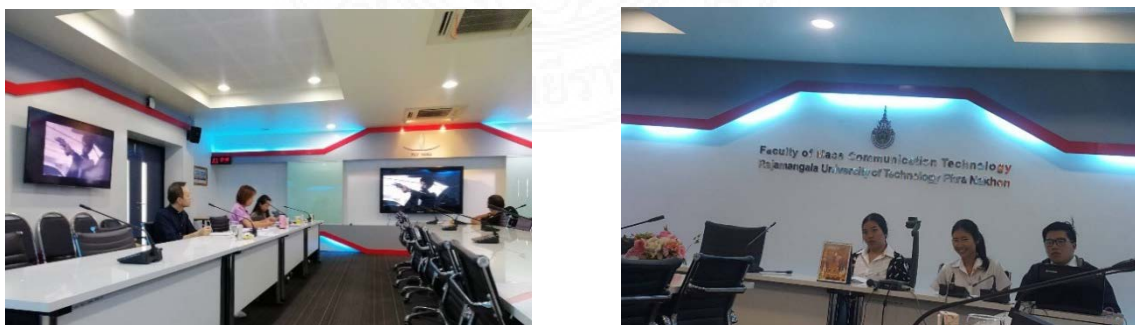


ภาพที่ 3.1 ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

3.1.3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

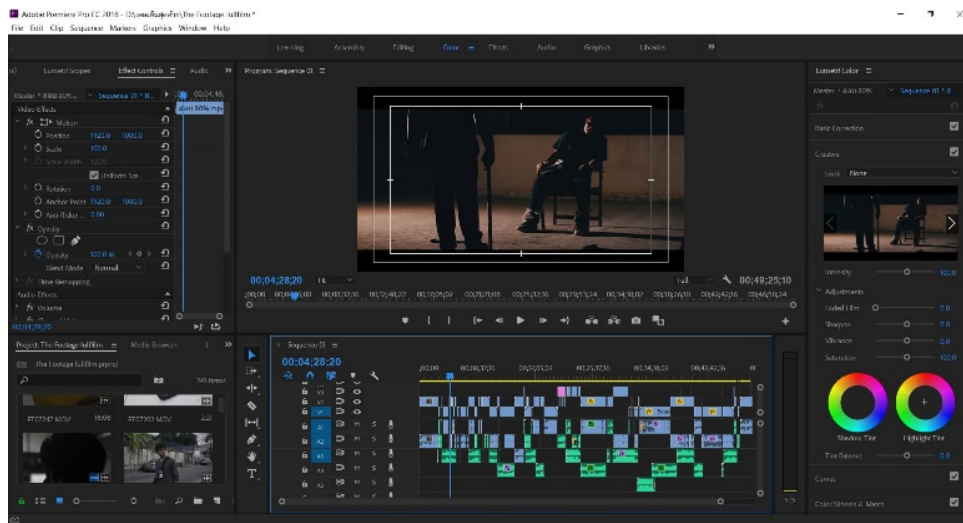
3.1.3.1 นำฟุตบอลทั้งหมดมาตัดต่อ

3.1.3.2 การนำเสนองานในรูปแบบวิดีโอกับอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการภายนอก

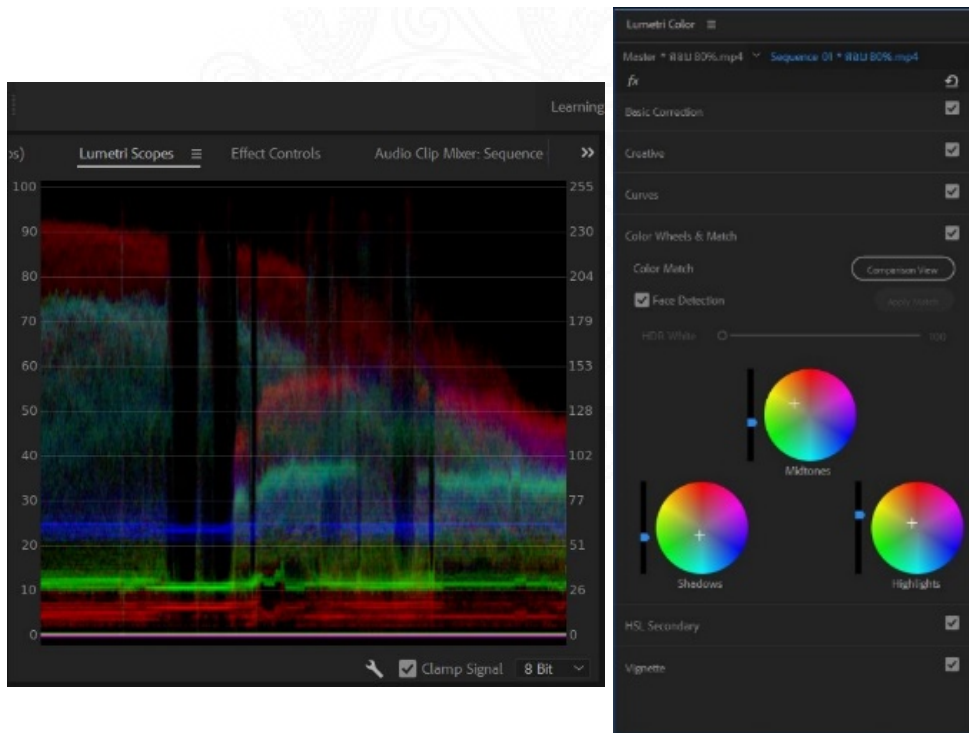


ภาพที่ 3.2 การนำเสนองานกับคณะกรรมการภายนอกและอาจารย์ที่ปรึกษา

3.1.3.3 นำมาตัดต่อปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3.3 ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 3.4 การเกรดสีภาพวิดีโอ

3.1.3.4 การทำเทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 3.5 การทำเทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

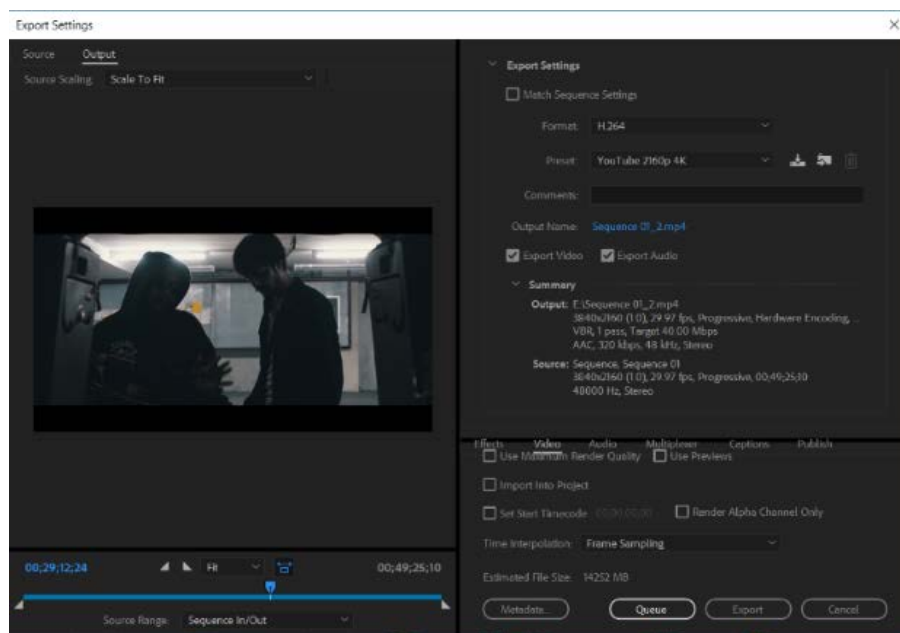


3.1.3.5 การตัดเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Audition



ภาพที่ 3.6 การตัดเสียงรบกวนโปรแกรม Adobe Audition

3.1.3.6 Export ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เตอะพุตเทจ ในรูปแบบไฟล์ MP4 ในระดับความชัด 4k



ภาพที่ 3.7 Export และการตั้งค่าในโปรแกรม Premiere Pro



3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับ ปวช. แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภาแบ่งเป็น

3.2.1.1 นักเรียนชาย 29 คน

3.2.1.2 นักเรียนหญิง 21 คน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภาและรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากคณะกรรมการภายนอกในการสอบปิดโปรเจ็ค

3.3 เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่

3.3.1.1 อุปกรณ์ถ่ายทำ

ก) กล้อง DSLR Nikon D600

ข) ไมค์ไวเลส

ค) ขาตั้งกล้อง

ง) อุปกรณ์กันสั่น Gimbal Stabilizer

ฉ) ไฟ LED

จ) นักแสดง

3.3.1.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

ก) อุปกรณ์แต่งหน้าเอฟเฟค

ข) เสื้อผ้านักแสดง

ค) ปืนประกอบฉาก

ง) ป้ายนักข่าว, ป้ายตำรวจ ฯลฯ

3.3.1.3 อุปกรณ์ในการตัดต่อและเทคนิคพิเศษ

ก) โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro

ข) โปรแกรม Adobe After Effects

ค) โปรแกรมตัดเสียง Adobe Audition

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล ได้แก่ แบบสอบถามวัดความพึงพอใจออนไลน์โดยใช้ Google Form ในการประเมินซึ่งผู้ชมสามารถดูภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ เสร็จก็ สามารถประเมินแบบสอบถามวัดความพึงพอใจได้ทันทีโดยแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อ ภาพยนตร์สั้น เดอะฟุตเทจ มีทั้งหมด 15 ข้อแบ่งเป็น 5 ส่วนและระดับความรู้สึก ได้แก่ มากที่สุด, มาก, ปานกลาง, น้อย, น้อยที่สุด ดังนี้

3.3.2.1 ข้อมูลทั่วไป

- ก) เพศ ได้แก่ เพศชายและเพศหญิง
- ข) ช่วงอายุ ได้แก่ อายุระหว่าง 18 ปีถึงอายุ 25 ปี

3.3.2.2 ด้านเนื้อหา

- ก) เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สามารถสะท้อนความเป็นจริงในสังคมได้
- ข) เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ค) เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม
- ง) การดำเนินเรื่องทำให้ผู้ชมเข้าใจง่าย
- จ) ความยาวของภาพยนตร์มีความเหมาะสม

3.3.2.3 ด้านภาพและเสียง

- ก) องค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม
- ข) มุมกล้องมีความน่าสนใจ
- ค) โทนสีของภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์
- ง) ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเร้าอารมณ์คนดูได้
- จ) เสียงเอฟเฟคเข้ากับภาพยนตร์

3.3.2.4 ภาพด้านเทคนิคพิเศษ

- ก) Makeup Effects ที่ใช้มีความเหมือนจริง
- ข) CGI มีความสมจริง
- ค) โทนสีของภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์
- ง) การตัดต่อมีความต่อเนื่อง
- จ) การใช้ Effect ในการตัดต่อทำให้ภาพยนตร์มีความราบรื่น

3.3.2.5 ด้านความพึงพอใจของผู้ชม

- ก) ผู้ชมได้รับประโยชน์จากภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตเทจ

- ภาพยนตร์สั้นได้
- ข) ผู้ชมสามารถนำเทคนิคพิเศษ มุมกล้อง เนื้อหา ไปปรับใช้ในวิชาการผลิต
 - ค) ผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของสังคม
 - ง) นักแสดงสามารถสื่ออารมณ์ถึงผู้ชมได้
 - จ) ผู้ชมมีความประทับใจต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตบอล

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดำเนินงาน ดังนี้

3.4.1 ผู้ศึกษานำภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล ที่ได้จัดทำขึ้นไปประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

3.4.2 เก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล ซึ่งได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และกำหนดเกณฑ์การพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 4.20	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 - 3.40	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 - 2.60	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.80	น้อยที่สุด

3.5.1 วัดผลและสรุปข้อเสนอแนะ

นำสื่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เตอะพุตเทจ ที่ได้ผลิตขึ้นมาเพื่อทดสอบโดย
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ คณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

3.5.1.1 อาจารย์เกษม เขชมพุดเรื่องศรี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

3.5.1.2 อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการร่วม

3.5.1.3 นายณภัทร ฤกษ์ศิริสุข กรรมการผู้จัดการ บริษัท Production Nist จำกัดและ
ผู้กำกับอิสระ ผู้ทรงวุฒิด้านกำกับ



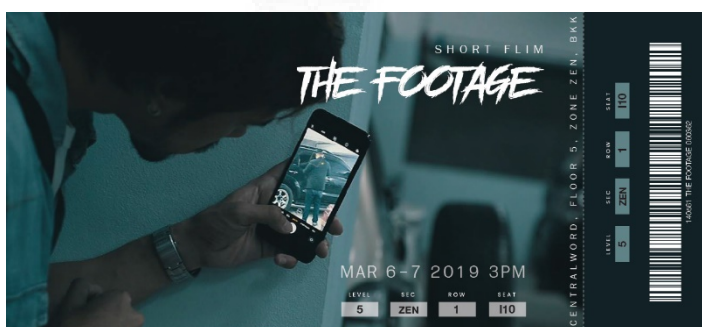
บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การศึกษาโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้สามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการได้ดังนี้

4.1 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ

4.2 เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง เดอะฟุตเทจ โดยนักเรียนสาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา



ภาพที่ 4.1 ตัวภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ

4.1 ผลการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ

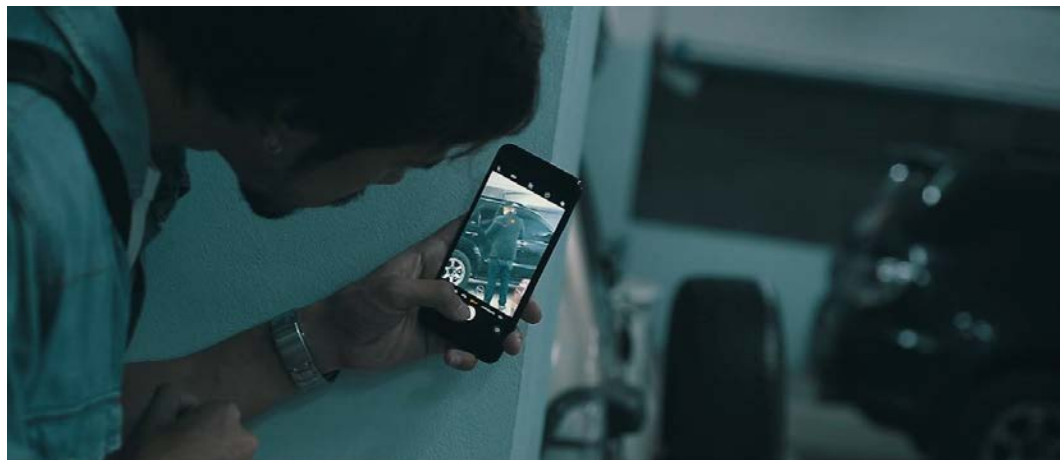
ผลของการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ในการเปิดเป็นตัวอย่างในงานนิทรรศการภาพยนตร์สั้นเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาจะได้นำไปพัฒนาต่อยอดในการผลิตภาพยนตร์สั้นในครั้งต่อไปและยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ หาความหมาย สัญลักษณ์ที่สอดแทรกเข้ามา กับภาพยนตร์เพิ่มเติมจากการเรียนรู้แบบทฤษฎีจากในห้องเรียน



ภาพที่ 4.2 ชินจื่อปิ่น



ภาพที่ 4.3 ฉากฆาตกรรม



ภาพที่ 4.4 ฉากแอบถ่ายตำรวจส่งส่วย



ภาพที่ 4.5 ฉากเก็บข่าวฆาตกรรม

4.2 ผลการศึกษาภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาผลความพึงพอใจภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ โดยวัดความพึงพอใจจากนักเรียนสาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภาจำนวน 50 คน และภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ มีความยาว 50 นาทีการดำเนินเรื่องประกอบไปด้วยตัวละครหลักจำนวน 5 คน คือ แทน เค ซอ บก.เมลดตา ก๊อต จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการ แจกแจงค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

4.2.1 ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ และช่วงอายุ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบตารางประกอบความเรียงดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละเพศของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม The Footage

เพศ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
ชาย	29	58	1
หญิง	21	42	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไป จำแนกตามเพศพบว่าเพศชายอยู่ในอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 58 รองลงมาคือเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 42

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละช่วงอายุของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
15-19 ปี	42	84	1
20-25 ปี	8	16	2
รวม	50	100	

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไป จำแนกตามช่วงอายุพบว่าช่วงอายุระหว่าง 15-19 ปีอยู่ในอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 84 รองลงมาคือช่วงอายุระหว่าง 20-25 ปีคิดเป็นร้อยละ 16

4.2.2 ตอนที่ 2 ด้านเนื้อหา

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบตารางประกอบความเรียงดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงผลด้านเนื้อหาของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผลวิเคราะห์ข้อมูล			
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านเนื้อหา									
1. เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สามารถสะท้อนความเป็นจริงในสังคมได้	29 (58.0)	15 (30.0)	4 (8.0)	2 (4.0)	-	4.41	0.81	มากที่สุด	1
2. เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	17 (34.0)	24 (48.0)	7 (14.0)	2 (4.0)	-	4.10	0.80	มาก	5
3. เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม	24 (48.0)	15 (30.0)	10 (20.0)	1 (2.0)	-	4.22	0.85	มากที่สุด	3

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผลวิเคราะห์ข้อมูล			
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านเนื้อหา									
4. การดำเนินเรื่องไปอย่างราบรื่น	22 (44.0)	19 (38.0)	7 (14.0)	2 (4.0)	-	4.20	0.84	มาก	4
5. ความยาวของภาพยนตร์มีความเหมาะสม	22 (44.0)	20 (40.0)	7 (14.0)	1 (2.0)	-	4.24	0.78	มากที่สุด	2
รวม						4.24	0.03	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.24$, S.D.=0.03) จำแนกตามตามรายข้อพบว่าอันดับแรก คือ ข้อ 1) เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สามารถสะท้อนความเป็นจริงในสังคมได้ ($\bar{X}=4.41$, S.D.=0.81) รองลงมาคือ ข้อ 5) ความยาวของภาพยนตร์มีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.24$, S.D.=0.78) อันดับ 3 คือ ข้อ 2) เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม ($\bar{X}=4.22$, S.D.=0.85) อันดับที 4 คือ ข้อ 4) การดำเนินเรื่องไปอย่างราบรื่น ($\bar{X}=4.20$, S.D.=0.84) และอันดับสุดท้ายคือข้อ 2) เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ($\bar{X}=4.10$, S.D.=0.80)

4.2.3 ตอนที่ 3 ด้านภาพและเสียง

การวิเคราะห์ด้านภาพและเสียงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบตารางประกอบความเรียงดังนี้

ตารางที่ 4.5 แสดงผลด้านภาพและเสียงของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผลวิเคราะห์ข้อมูล			
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านภาพและเสียง									
1. องค์กรประกอบภาพมีความเหมาะสม	23 (46.0)	19 (38.0)	7 (14.0)	2 (4.0)	-	4.22	0.82	มากที่สุด	4
2. มุมกล้องมีความน่าสนใจ	24 (48.0)	17 (34.0)	8 (16.0)	1 (2.0)	-	4.27	0.81	มากที่สุด	3
3. โทนสีของภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์	24 (48.0)	13 (26.0)	12 (24.0)	1 (2.0)	-	4.31	0.77	มากที่สุด	2
4. ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเร้าอารมณ์คนดูได้	24 (48.0)	22 (44.0)	3 (6.0)	1 (2.0)	-	4.37	0.70	มากที่สุด	1
5. เสียงเอฟเฟคเข้ากับภาพยนตร์	27 (54.0)	9 (18.0)	12 (24.0)	2 (4.0)	-	4.20	0.96	มาก	5
รวม						4.27	0.09	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลของด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับ มากที่สุด (\bar{X} =4.27, S.D.=0.09) จำแนกตามตามรายชื่อพบว่าอันดับแรก คือ ข้อ 4) ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเร้าอารมณ์คนดูได้ (\bar{X} =4.37, S.D.=0.70) รองลงมาคือ ข้อ 3) โทนสีของภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์ (\bar{X} =4.31, S.D.=0.77) อันดับ 3 คือ ข้อ 2) มุมกล้องมีความน่าสนใจ (\bar{X} =4.27, S.D.=0.81) อันดับี่ 4 คือ ข้อ 1) องค์กรประกอบภาพมีความเหมาะสม (\bar{X} =4.22, S.D.=0.82) และอันดับสุดท้ายคือ ข้อ 5) เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (\bar{X} =4.20, S.D.=0.96)

4.2.4 ตอนที่ 4 ด้านเทคนิคพิเศษ

การวิเคราะห์ด้านภาพและเสียงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบตารางประกอบความเรียงดังนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงผลด้านเทคนิคพิเศษของผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผลวิเคราะห์ข้อมูล			
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
	5	4	3	2	1				
ภาพด้านเทคนิคพิเศษ									
1. Makeup Effects ที่ใช้มีความเหมือนจริง	19 (38.0)	23 (46.0)	6 (12.0)	2 (4.0)	-	4.16	0.80	มาก	4
2. CGI มีความสมจริง	21 (42.0)	20 (40.0)	8 (16.0)	1 (2.0)	-	4.20	0.79	มาก	3
3. การตัดต่อมีความต่อเนื่อง	21 (42.0)	25 (50.0)	2 (4.0)	2 (4.0)	-	4.29	0.74	มากที่สุด	1
4. การใช้ Effect ในการตัดต่อทำให้ภาพยนตร์มีความราบรื่น	25 (50.0)	14 (28.0)	9 (18.0)	2 (4.0)	-	4.22	0.90	มากที่สุด	2
5. เทคนิคพิเศษเพิ่มอรรถรสในการรับชมมากยิ่งขึ้น	18 (36.0)	24 (48.0)	7 (14.0)	1 (2.0)	-	4.16	0.75	มาก	5
รวม						4.21	0.06	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลของด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับ มากที่สุด (\bar{X} =4.21, S.D.=0.06) จำแนกตามตามรายชื่อพบว่าอันดับแรก คือ ข้อ 3) การตัดต่อมีความต่อเนื่อง (\bar{X} =4.29, S.D.=0.74) รองลงมาคือ ข้อ 4) การใช้ Effect ในการตัดต่อทำให้ภาพยนตร์มีความราบรื่น (\bar{X} =4.22, S.D.=0.90) อันดับ 3 คือ ข้อ 2) CGI มีความสมจริง (\bar{X} =4.20, S.D.=0.79) อันดับี่ 4 คือ ข้อ 1) Makeup Effects ที่ใช้มีความเหมือนจริง (\bar{X} =4.16, S.D.=0.80) และอันดับสุดท้ายคือ ข้อ 5) เทคนิคพิเศษเพิ่มอรรถรสในการรับชมมากยิ่งขึ้น (\bar{X} =4.16, S.D.=0.75)

4.2.5 ตอนที่ 5 ด้านความพึงพอใจของผู้ชม

การวิเคราะห์ด้านภาพและเสียงทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบตารางประกอบความเรียง ดังนี้

ตารางที่ 4.7 แสดงผลด้านความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตบอล เทจ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลผลวิเคราะห์ข้อมูล			
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านความพึงพอใจของผู้ชม									
1. ผู้ชมได้รับประโยชน์จากภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตบอล เทจ	24 (48.0)	19 (38.0)	6 (12.0)	2 (4.0)	-	4.31	0.77	มาก	2
2. ผู้ชมสามารถนำเทคนิคพิเศษ มุมกล้อง เนื้อหา ไปปรับใช้ในวิชาการผลิตภาพยนตร์สั้นได้	20 (40.0)	23 (46.0)	6 (12.0)	1 (2.0)	-	4.22	0.74	มาก	5
3. การตัดต่อมีความต่อเนื่อง	21 (42.0)	23 (46.0)	4 (8.0)	2 (4.0)	-	4.24	0.78	มากที่สุด	3
4. ผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของสังคม	21 (42.0)	22 (44.0)	5 (10.0)	2 (4.0)	-	4.22	0.80	มากที่สุด	4
5. ผู้ชมมีความประทับใจต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตบอล เทจ	31 (62.0)	13 (26.0)	5 (10.0)	1 (2.0)	-	4.47	0.77	มาก	1
รวม						4.29	0.02	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลของด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับ มากที่สุด (\bar{X} =4.29, S.D.=0.02) จำแนกตามตามรายข้อพบว่าอันดับแรก คือ ข้อ 5) ผู้ชมมีความประทับใจต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตบอล เทจ (\bar{X} =4.47, S.D.=0.77) รองลงมาคือ ข้อ 1) . ผู้ชมได้รับประโยชน์จากภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตบอล เทจ

(\bar{X} =4.31, S.D.=0.77) อันดับ 3 คือ ข้อ 3) การตัดต่อมีความต่อเนื่อง (\bar{X} =4.24, S.D.=0.78) อันดับที่ 4 คือ ข้อ 4) ผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของสังคม (\bar{X} =4.22, S.D.=0.80) และอันดับสุดท้ายคือ ข้อ 2) ผู้ชมสามารถนำเทคนิคพิเศษ มุมกล้อง เนื้อหา ไปปรับใช้ในวิชาการผลิตภาพยนตร์สั้นได้ (\bar{X} =4.22, S.D.=0.74)

4.2.6 ผลสรุปความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ

ตารางที่ 4.8 ผลสรุปความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ

รายการ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านความพึงพอใจของผู้ชม	4.29	0.02	มากที่สุด
2. ด้านภาพและเสียง	4.27	0.09	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา	4.24	0.03	มากที่สุด
4. ด้านเทคนิคพิเศษ	4.21	0.06	มากที่สุด
รวม	4.25	0.03	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 ผลสรุปความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.25, S.D.=0.03) จำแนกตามตามด้านพบว่าอันดับแรก คือ ข้อ 1) ด้านความพึงพอใจของผู้ชมอยู่ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.29, S.D.=0.02) รองลงมาคือ ข้อ 2) ด้านภาพและเสียงระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.27, S.D.=0.09) รองลงมาคือ ข้อ 3) ด้านเนื้อหาระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.24, S.D.=0.03) และลำดับสุดท้ายคือ ข้อ 4) ด้านเทคนิคพิเศษระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.21, S.D.=0.03)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาโครงการเรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ จากการนำเสนอการดำเนินงานโครงการ สามารถสรุปผลการดำเนินโครงการได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ สามารถสรุปผลการดำเนินการได้ดังนี้

5.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

5.1.1.1 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคมเรื่อง เดอะฟุตเทจ

5.1.2.1 เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง เดอะฟุตเทจ โดยนักเรียนสาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

5.1.2 ขอบเขตการศึกษาโครงการ

5.1.2.1 ด้านประชากร นักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

5.1.2.2 ด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการทำโครงการพิเศษตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2561–เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

5.1.2.3 ด้านเนื้อหา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เดอะฟุตเทจ เป็นตัวอย่างภาพยนตร์สั้นในงานนิทรรศการภาพยนตร์สั้นของนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา

5.1.3 สรุปผลการศึกษา

จากนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาศิลปกรรม สาขางานออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภาที่ทำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม The Footage ทั้งหมด 50 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 58 และมีช่วงอายุระหว่าง 15-19 ปี ร้อยละ 84 ซึ่งผลสรุปความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด ($\bar{X}=4.25$, S.D.=0.03) จำแนกตามตามด้านพบว่าอันดับแรก คือ

ด้านความพึงพอใจของผู้ชมอยู่ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.29, S.D.=0.02) รองลงมาคือ ด้านภาพและเสียงระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.27, S.D.=0.09) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.24, S.D.=0.03) และลำดับสุดท้ายคือ ด้านเทคนิคพิเศษระดับความพึงพอใจ มากที่สุด (\bar{X} =4.21, S.D.=0.03)

เมื่อจำแนกตามหัวข้ออันดับแรกคือ ผู้ชมได้รับประโยชน์จากภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตเทจ (\bar{X} =4.31, S.D.=0.77) รองลงมาคือ รองลงมาคือ เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สามารถสะท้อนความเป็นจริงในสังคมได้ (\bar{X} =4.41, S.D.=0.81) รองลงมาคือ ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเข้าอารมณ์คนดูได้ (\bar{X} =4.37, S.D.=0.70) รองลงมาคือ โทนสีของภาพยนตร์มีความเหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์ (\bar{X} =4.31, S.D.=0.77) รองลงมาคือ ผู้ชมได้รับประโยชน์จากภาพยนตร์สั้นเรื่องเดอะฟุตเทจ (\bar{X} =4.31, S.D.=0.77) รองลงมาคือ การตัดต่อมีความต่อเนื่อง (\bar{X} =4.29, S.D.=0.74) รองลงมาคือ มุมกล้องมีความน่าสนใจ (\bar{X} =4.27, S.D.=0.81) รองลงมาคือ ความยาวของภาพยนตร์มีความเหมาะสม (\bar{X} =4.24, S.D.=0.78) รองลงมาคือ เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม (\bar{X} =4.22, S.D.=0.85) รองลงมาคือ องค์กรประกอบภาพมีความเหมาะสม (\bar{X} =4.22, S.D.=0.82) รองลงมาคือ การใช้ Effect ในการตัดต่อทำให้ภาพยนตร์มีความราบรื่น (\bar{X} =4.22, S.D.=0.90) รองลงมาคือ การดำเนินเรื่องไปอย่างราบรื่น (\bar{X} =4.20, S.D.=0.84) รองลงมาคือ CGI มีความสมจริง (\bar{X} =4.20, S.D.=0.79) รองลงมาคือ Makeup Effects ที่ใช้มีความเหมือนจริง (\bar{X} =4.16, S.D.=0.80) รองลงมาคือ เทคนิคพิเศษเพิ่มอรรถรสในการรับชมมากยิ่งขึ้น (\bar{X} =4.16, S.D.=0.75)

5.2 อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ หลังจากการผลิตภาพยนตร์สั้นเสร็จสิ้นแล้ว ผู้ชมภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ มีระดับความพึงพอใจมาก ทั้งนี้เกิดขึ้นจากศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นให้สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของ (ปิยะฉัตร วิเศษ, 2558) ขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์ 3 ขั้นตอน (3P) การเขียนบทภาพยนตร์ของ (อภิสิทธิ์ ทองน้อย, 2557) และมุมมองของ (Tada sa, ม.ป.ป) ทำให้ภาพยนตร์สั้นสมบูรณ์ขึ้นมาได้ ซึ่งการเปลี่ยนมุมมองทำให้ผู้ชมได้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมของผู้ชมและการใส่เสียงประกอบภาพยนตร์สั้นสร้างความกดดันให้กับผู้ชมอีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวสะท้อนสังคม เดอะฟุตเทจ ตลอดจนการประเมินด้านต่าง ๆ จนได้ผลสรุปการศึกษาที่เสร็จสมบูรณ์ จึงได้เกิดข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการทำการศึกษารั้งต่อไปหรือการปรับปรุงผลงานการศึกษาให้มีคุณภาพมากขึ้น ดังต่อไปนี้

5.3.1 ผลสรุปข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการภายนอก

5.3.1.1 ควรมีการแก้ไขเสียงให้คมชัดและกำจัดเสียงรบกวนเพื่อให้ได้คุณภาพเสียงที่ดี

5.3.1.2 ต้องใส่ใจรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ กับหรือสถานที่ของตัวละคร

5.3.1.3 ควรตัดต่อให้คนดูเห็นรายละเอียดการกระทำของตัวเอกเพิ่มขึ้นช่วงสุดท้ายของหนัง

5.3.2 ผลสรุปข้อเสนอแนะจากประธานและคณะกรรมการสอบปริญญาโท

5.3.2.1 มุมกล้องขึ้นบางขึ้นกระโดดข้ามไลน์กล้อง 180

5.3.2.1 มีเสียงรบกวนทำให้ฟังเสียงตัวละครไม่ได้ยินควรอัดเสียงเข้ามาใหม่

5.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้วิจัยในการทำโครงการครั้งถัดไป

5.3.3.1 สำรองข้อมูลฟุตเทจหนังไว้หลาย ๆ ที่เพื่อป้องกันไฟล์หาย

5.3.3.2 เรื่องของเสียงควรใช้การอัดเสียงแยกหรือใช้อุปกรณ์ที่มีคุณภาพ เพื่อให้ได้คุณภาพเสียงที่คมชัด

5.3.3.3 ควรศึกษาเทคนิคพิเศษใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มให้ภาพยนตร์สั้นมีความน่าสนใจและสมจริงมากขึ้นยิ่งกว่าเดิม

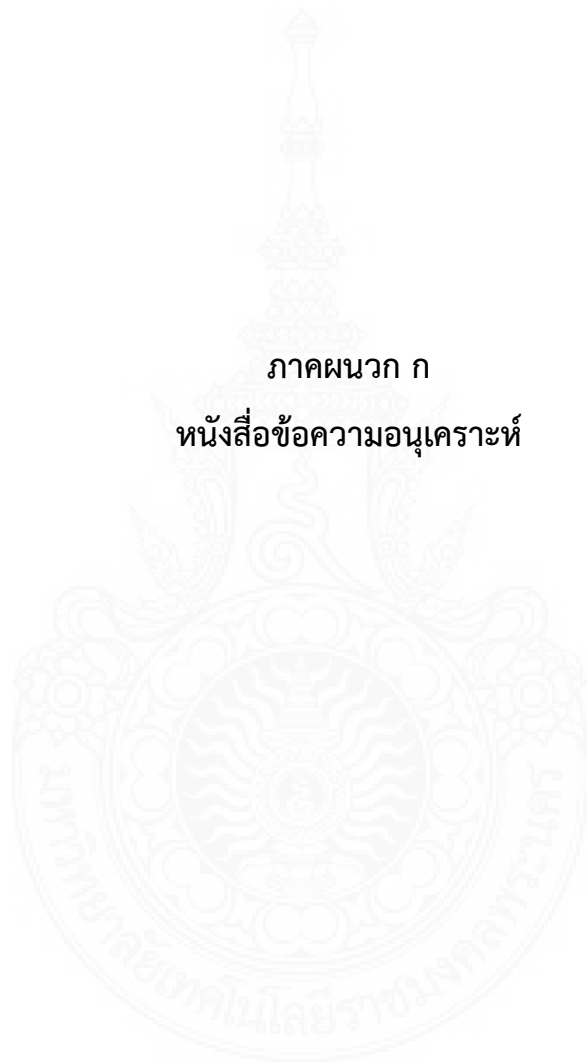
เอกสารอ้างอิง

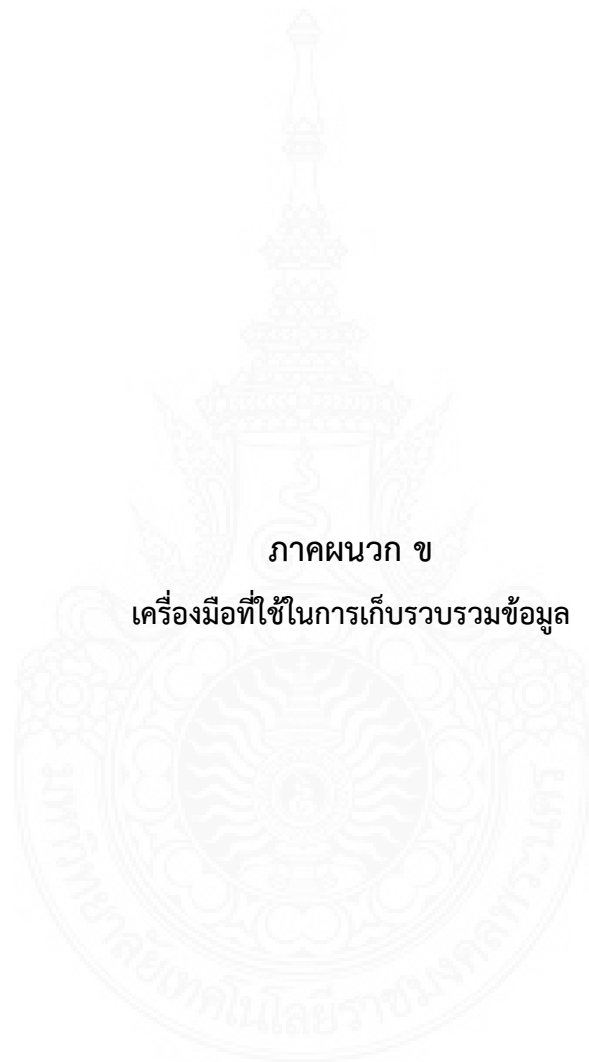
- กัญจนกร ยมศรีเคน. (2559). ผลของหนังสือป้องกันพฤติกรรมกาสูบหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์นิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต, คณะสาธารณสุขศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- กิติมา ปรีดีติลก. (2529). ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆเมื่อได้รับการตอบสนอง. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคาแหง
- ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์. (2560). ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก <http://mcz2zn.blogspot.com/2017/07/3p-1.html>
- งานสไลด์ทัศนศึกษา. (2558). ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก <https://nuyhnui.wordpress.com/การถ่ายภาพ/ขนาดภาพและมุมกล้อง/>
- ดิเรก ฤกษ์สาหร่าย. (2528). ทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก. กรุงเทพฯ: เพรส แอนด์ดีไซน์.
- เดือน หงชาวดิ. (2555). สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก [http://www.swbvc.ac.th/](https://arit.rmutsv.ac.th/th/blogs/ธรรมนาถ เจริญบุญ. (2556). Psychiatry and Clinical Neuroscience. ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก http://thammanard.blogspot.com/2014/02/พิพิชณ์ สิทธิศักดิ์. (2560). ประเภทของแนวภาพยนตร์. ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก https://filmv.wordpress.com/unit-1/๓-ประเภทของแนวภาพยนตร์/พีรพล (ม.ป.ป.). (2552). เกณฑ์การแปลผลที่เหมาะสมที่สุดของ Rating Scale. ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก http://krupee.blogspot.com/2009/09/rating-scale.htmlภนิดา ชัยปัญญา. (2541). การวัดความพึงพอใจ. กรุงเทพฯ : แสงอักษร.วณิชย์ ภัทรานุกุลกิจ, ชนาธิป คำพูนทะริยะ และกฤษณะ คิดข้างบน. (2558). การผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เพื่อน” The Production Short Film “Friend”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต, คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา. (ม.ป.ป.). ข้อมูลหลักสูตรการเรียนการสอน. ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก <a href=)

- แสงและการจัดแสงเบื้องต้น.** (2559). ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก
<http://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/30/basic-light/>
- อภิสิทธิ์ ทองน้อย.** (2557). **การทำภาพยนตร์สั้น.** ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก
<https://sites.google.com/site/aranyatanawe/>
- อารีลักษณ์ บุญนิต.** (2555). **เกี่ยวกับหนังสือ.** ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก
<https://arreelak.wordpress.com/หนังสือ/ความรู้เบื้องต้นเกี่ยว/>
- อารีลักษณ์ ปุกน้อย.** (2557). **ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือ.** ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก
<https://www.scribd.com/doc/96674034/>
- Richard Harrington.** (2556). **ถ่ายวิดีโออย่างมือโปร ด้วยกล้องDSLR [Creating DSLR Video]** (นารีรัตน์ พัทธการ ผู้แปล). พิมพ์ครั้งที่ 1. บริษัท ทีเอส อินเทอร์เน็ต จำกัด
- Tada sa.** (ม.ป.ป). **การผลิตรายการโทรทัศน์.** ค้นเมื่อ 24 มกราคม 2561, จาก
<http://backcamera.blogspot.com/2015/05/5-camera-angles.html>



ภาคผนวก ก
หนังสือข้อความอนุเคราะห์





ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ภาคผนวก ค
ประมวลภาพการทำงาน



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	นางสาวรัตติกานต์ สังข์เงิน
รหัสนักศึกษา	035850805222-4
คณะ	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา	สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
ประวัติส่วนตัว	
วัน/เดือน/ปี	19 มีนาคม พ.ศ.2540
อายุ	22 ปี
E-mail	Farsai19rr@gmail.com
เบอร์โทร	099-1157151
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2558 - ปัจจุบัน	ศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ.2557	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 1-3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสระบุรี
พ.ศ.2554	มัธยมต้น โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม
พ.ศ.2551	อนุบาล-ประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนวัดศรีบุรีรัตนาราม

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	นางสาวนนทลี วิชัยรัมย์
รหัสนักศึกษา	035850805255-4
คณะ	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
ประวัติส่วนตัว	
วัน/เดือน/ปี	03 กันยายน พ.ศ. 2539
อายุ	22 ปี
E-mail	nontaleewichairum@gmail.com
เบอร์โทร	063-3066848
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2558 - ปัจจุบัน	ศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ. 2557	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 1-3 วิทยาลัยพณิชยการธนบุรี
พ.ศ. 2554	มัธยมศึกษา 1-3 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ นนทบุรี
พ.ศ. 2551	ประถมศึกษา 1-6 โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ
พ.ศ. 2545	อนุบาล1-3 โรงเรียนพระแม่มาลีสาธิตประดิษฐ์

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	นาย เสฎฐนันท์ ศิริวิสุทธิวงศ์
รหัสนักศึกษา	035850805334-7
คณะ	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
ประวัติส่วนตัว	
วัน/เดือน/ปี	14 มีนาคม พ.ศ. 2540
อายุ	22 ปี
E-mail	mawinclubs@hotmail.com
เบอร์โทร	095-5583259
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2558 - ปัจจุบัน	ศึกษาศาสาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ. 2557	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 1-3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
พ.ศ. 2554	มัธยมศึกษา 1-3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยาพุทธมณฑล
พ.ศ. 2551	ประถมศึกษา 6 โรงเรียนภาษานุสรณ์ บางแค
พ.ศ. 2550	ประถมศึกษา 1-5 โรงเรียนวัดชัยชนะสงคราม
พ.ศ. 2545	อนุบาล1-3 โรงเรียนวัดชัยชนะสงคราม