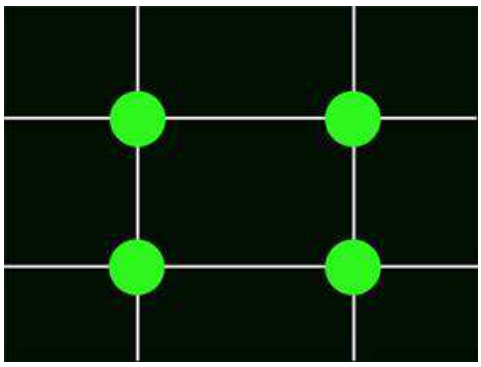
เอกสารประกอบการอบรมเทคนิคการถ่ายภาพเบื้องต้นสำหรับเครือข่ายภายในองค์กร และเครือข่ายในสถานศึกษา

ขอขอบคุณเนื้อหาจาก www.pattanapan.com

การจัดองค์ประกอบภาพ

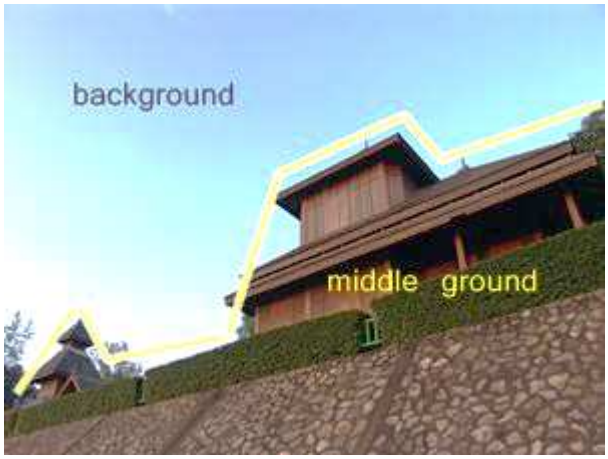
ขอเริ่มจากวิธีที่ง่ายแต่ให้ผลลัพธ์ที่ดีคือ **"จุดตัด 9 ช่อง"** เป็นวิธีการง่ายๆ ที่เราจะใช้ในการกำหนดตำแหน่งของวัตถุหรือสิ่งที่เราต้องการถ่าย ภายในภาพของเรา คำว่าจุดตัด 9 ช่อง นั้นมาจาก การลากเส้นสมมุติขึ้นมาภายในภาพ เส้นตรง 2 เส้นในแนวตั้ง และ เส้นตรง 2 เส้นในแนวนอน จุดตัดที่เกิดขึ้นจากเส้นทั้ง 4 เส้น จะถูกใช้เป็นจุดสำหรับวาง วัตถุหลัก ที่เราต้องการนำเสนอ หรือจะอธิบายให้ง่ายกว่าคือ " **ไม่ถ่ายรูปโดยเอาวัตถุไว้ตรงกลางภาพ** "



<u>ตัวอย่าง</u> ภาพแรกเป็นภาพที่ถ่ายโดยเอาเรือไว้ตรงกลางภาพ ถามว่าผิดมั้ย มันไม่ผิดหรอก แต่ลองเปรียบเทียบกับภาพที่สองดู เพียงแค่หันกล้องเบี่ยงไปนิดเดียวครับ ให้เรือไปอยู่ที่ตำแหน่งจุดตัด ทำให้ภาพนั้นน่าดูมีมิติมากขึ้น โดยให้เห็นเวิ้งทะเลด้านหลังของเรือ จนเห็นแนวเทือกเขาด้วย

<u>Foreground / Middle ground / Background :: ส่วนหน้า ส่วนกลาง ส่วนหลัง</u>

จากจุดตัด 9 ช่อง ซึ่งเป็นวิธีสำหรับวางตำแหน่งของวัตถุในภาพ ถัดมาคือเรื่องของ FMB
ขอกล่าวถึงที่มาว่าทำไมต้องสนใจเรื่อง FMB ด้วย เพราะตาของเรานั้นมองภาพต่างๆ เป็น 3 มิติ
คือมีความกว้าง ยาว และความลึก แต่เมื่อเราใช้กล้องถ่ายภาพออกมาแล้ว ภาพที่ได้จะมีแค่ 2 มิติ คือส่วนของความลึกจะหายไป ดังนั้นเพื่อเป็นการหลอกสมองของเราว่าภาพนั้นยังเป็น 3 มิติ เราจึงต้องหาวัตถุหรือจัดองค์ประกอบของภาพให้มีฉากหน้า วัตถุ และฉากหลังนั่นเอง
หลักการนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการถ่ายภาพเกือบทุกประเภท แต่ที่จะได้ใช้หลักๆ คือพวกภาพวิว เพราะเวลาดูภาพแล้วจะได้ความรู้สึกว่าภาพมีมิติสมจริงนั่นเอง ว่าแล้วมาลองดูตัวอย่างกันดีกว่าครับ



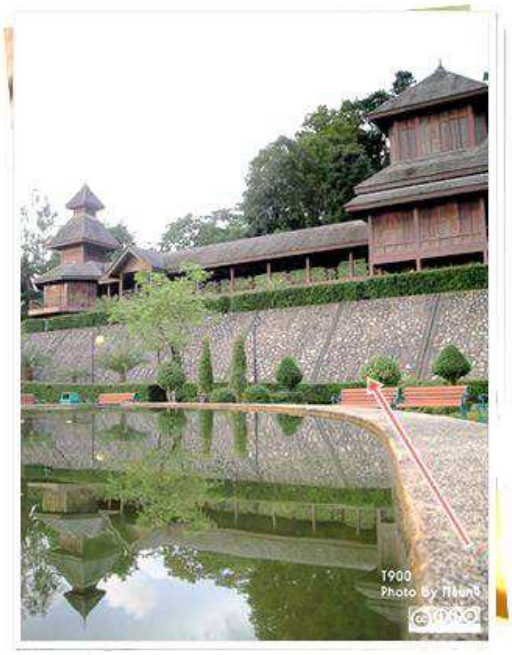
ภาพตัวอย่างแรก เป็นภาพที่ขาด Foreground ไป ทำให้ภาพดูแล้วขาดมิติด้านความลึก
วิธีแก้ไขคือพยายามหาวัตถุเป็นฉากหน้า

ภาพนี้ใช้บ่อน้ำเป็น Foreground ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติมากขึ้น และการหาฉากหน้าดีๆ ยังช่วยในเรื่องของ " เส้นนำสายตา " คือมีวัตถุที่นำสายตาของผู้ดูภาพไปยังวัตถุหลักของภาพ อย่างภาพด้านซ้าย ตัวบ่อน้ำทำหน้าที่เป็นเส้นนำสายตาไปยังตัวพระราชวังนั่นเอง

เทคนิคการถ่ายภาพอื่น ๆ

1. <u>เส้นนำสายตา</u>

ในบางครั้งการวางวัตถุหลักในภาพ อาจไม่ต้องยึดหลักจุดตัด 9 ช่องทุกครั้งไป เราสามารถใช้วิธีเส้นนำสายตา เพื่อนำไปยังวัตถุหลักภาพในภาพ ให้ดูโดดเด่นขึ้นมา เพราะตามจิตวิทยา มนุษย์มักจะมองตามวัตถุอะไรก็ตามไปเรื่อยๆ (ด้วยความอยากรู้อยากเห็น) ซึ่งเส้นนำสายตานั้น อาจจะเป็นวัตถุอะไรภายในภาพนั้นก็ได้ เช่น ราวบันได , ถนน , ขอบรั้ว เป็นต้น



2. <u>การใส่กรอบให้ภาพ</u>

หากรอบให้ภาพของเรา ตอนที่กำลังถ่ายภาพนั่นเหละ เพราะบ่อยครั้งที่สิ่งที่อยู่ตรงหน้าของเรา (มักจะเป็นพวกสิ่งก่อสร้างเพราะมีขนาดใหญ่) จะบดบังหรือเข้ามาอยู่ในภาพที่เราต้องการถ่าย บางครั้งหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็จับมาใช้ประโยชน์ซะเลย โดยการทำเป็นกรอบให้กับวัตถุหลักของเรา ทำให้ตัววัตถุหลักมีความโดดเด่นมากขึ้น

3. **<u>เงาสะท้อน</u>**

เงาสะท้อน ก็เป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ และเป็นเทคนิคที่ไม่ยากแต่ต้องอาศัยความช่างสังเกตว่าบริเวณนั้นมีอะไรที่สามารถสะท้อนแสงได้หรือไม่

4. <u>Pattern / Texture</u>

Texture คือลักษณะของพื้นผิวต่างๆ อาจจะเรียบ ขรุขระ มีความมันวาว เป็นต้น

Pattern คือรูปแบบจากรูปทรงต่างๆ ซ้ำๆ กันจนเกิดเป็น ลวดลาย ซึ่งสองสิ่งนี้สามารถนำมาใช้ในภาพถ่ายของเราได้ (แต่อาจจะไม่บ่อยนัก) ส่วนใหญ่จะเป็นภาพถ่ายพวกสถาปัตยกรรม และพวกภาพ Macro คือการถ่ายภาพสิ่งของ แมลง วัตถุเล็กๆ เป็นต้น

5. <u>ภาพเงามืด (Silhouette)</u>

การถ่ายภาพเงามืด (Silhouette อ่านว่า ซิล-ลู-เอท) ปกติแล้วการถ่ายภาพของเรามักไม่อยากถ่ายภาพย้อนแสง เพราะตัวแบบหรือวัตถุหลักจะมืด ต้องใช้แฟลชหรือแผ่นสะท้อนแสง (Reflect) ช่วยเปิดเงา แต่ในบางครั้ง การถ่ายภาพย้อนแสงก็ให้ภาพที่สวยงามไปอีกแบบหนึ่ง โดยเป็นภาพที่เราต้องการให้ฉากหลังมีความโดดเด่นกว่า เช่น ท้องฟ้าตอนพระอาทิตย์ขึ้นและตก ซึ่งแสงจะมีความสวยงามกว่าช่วงเวลาอื่น โดยเมื่อเราได้ฉากหลังสวยๆ แล้วต่อไปคือการหาองค์ประกอบให้ภาพมีเรื่องราวมากขึ้น เพราะถ้ามีแต่ฉากหลังเป็นท้องฟ้าเฉยๆ ภาพจะขาดเรื่องราวไม่มีความน่าสนใจอะไร วิธีนี้เทคนิคก็ไม่ยุ่งยากอะไร เพียงวัดแสงบริเวณท้องฟ้า เดี๋ยวตัววัตถุหลักก็จะมืดไปเอง

6. <u>การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up , Macro)</u>

การถ่ายภาพวัตถุระยะใกล้ (Close-up) หรือมักจะเรียกกว่า การถ่ายภาพ Macro (แมค-โคร) แมคโครแปลว่าขนาดใหญ่ เราเอามาใช้กับการถ่ายภาพวัตถุขนาดเล็กๆ ให้มีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเห็นชัดขึ้น จึงใช้คำว่า Macro
สำหรับกล้อง Compact รุ่นใหม่ๆ สามารถถ่าย Macro ได้ใกล้ถึง 1ซม. เรียกได้ว่าเลนส์แทบจะชนกับวัตถุเลย ส่วนกล้อง DSLR ถ้าจะถ่าย Macro ให้ได้อัตราขยายมากๆ ต้องใช้เลนส์ Macro โดยเฉพาะการถ่าย macro นั้น เน้นที่ความคมชัดของวัตถุเป็นหลัก สำหรับกล้อง compact ให้กดเลือกที่สัญญลักษณ์ รูปดอกไม้บริเวณปุ่มควบคุม และฉากหลังควรจะไม่รกหรือไม่มีอะไรมาแย่งความโดดเด่นของตัววัตถุหลักของภาพ
วิธีง่ายๆ ที่จะลดความรกของฉากหลังคือ ทำให้ฉากหลังเบลอ หรือไม่อยู่ในระยะชัด โดยการเข้าใกล้วัตถุหลัก แล้วเลือกฉากหลังที่อยู่ไกลๆ เพียงแค่นี้ก็จะได้ฉากหลังที่เบลอสวย

จากที่ได้เรียนรู้พื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพ และเทคนิคการถ่ายภาพแบบต่างๆ ไปแล้ว ก็มาสู่หัวข้อสุดท้าย เป็นเรื่องที่เราจะกลับมาศึกษาตัวกล้องของเรา ว่าเราจะตั้งค่าของกล้องอย่างไร โหมด P , A , S , M ที่กล้องให้มานั้น จะเลือกใช้ในสถานการณ์ใดได้บ้าง

โหมด Auto

โหมด Auto นั้น ถือว่าเป็นโหมดที่ใช้งานง่ายที่สุด เพราะกล้องจะตั้งค่าทุกอย่างให้ทั้งหมด รวมถึงความไว shutter และค่ารูรับแสง และกล้องยังตั้งค่าพวก แฟลช , ค่า ISO , White Balance ให้อีกด้วย ผู้ใช้มีหน้าที่เพียงจัดองค์ประกอบภาพ และกด shutter เท่านั้น สำหรับตากล้องมือใหม่ มักจะใช้โหมดนี้กัน แต่ โหมด Auto มีข้อจำกัดค่อนข้างมาก อย่างพวกภาพหน้าชัดหลังเบลอ หรือภาพน้ำตกพริ้วๆ ถ้าใช้โหมด Auto ภาพจะออกมาไม่ค่อยได้ดั่งใจซะเท่าไหร่

โหมด P (Program Auto)

โหมด P ถือว่าคล้ายกับโหมด Auto มากๆ สำหรับผู้ใช้ที่มีความเข้าใจระบบต่างๆ ขึ้นมานิดนึง จะสามารถกำหนดค่าได้มากกว่า เช่น การตั้งค่าชดเชยแสง , ค่า ISO , White Balance , แฟลช เป็นต้น แต่ก็ยังให้กล้องตั้งค่าความไว shutter และค่ารูรับแสงให้อยู่ดี

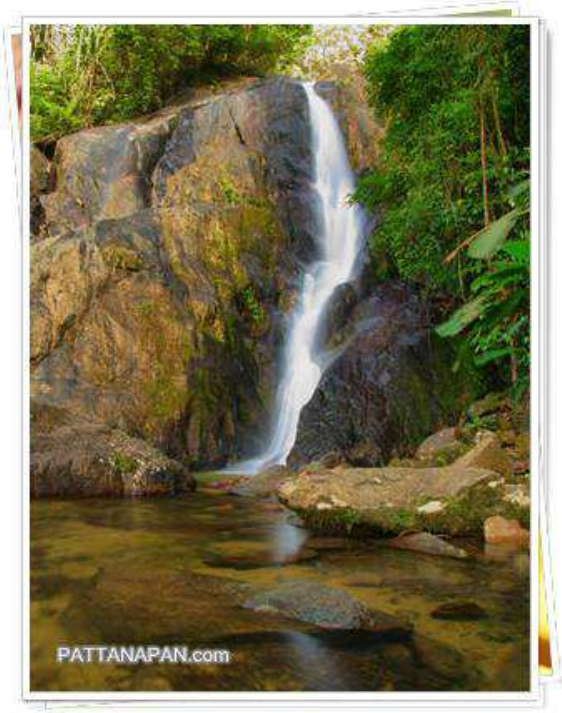
โหมด A (Aperture Priority)

โหมด A เป็นโหมดที่ตากล้องกำหนดค่ารูรับแสงเอง ว่าอยากให้ได้ F กว้างหรือแคบ โดยกล้องจะคำนวณปริมาณแสงให้เหมาะสม โดยการกำหนดค่า Shutter Speed ให้อัตโนมัติ ซึ่งโหมด A จะใช้มากในการถ่ายภาพที่เน้นเรื่องชัดลึก/ชัดตื้น (หน้าชัดหลังเบลอ) เหมาะกับการถ่ายภาพบุคคล, ภาพวิว, วัตถุที่อยู่นิ่งๆ โดยมีสูตรว่าถ้าต้องการภาพหน้าชัดหลังเบลอ ให้ซูมมากสุด และ F กว้างสุด (เลขน้อยๆ) อยู่ใกล้แบบมากๆ และเลือกฉากหลัง (Background) ที่อยู่ไกลๆ ส่วนภาพวิว ให้เลือก F แคบๆ (เลขมากๆ อย่าง f/8 เป็นต้นไป) เพื่อให้ได้ระยะชัดหมดทั้งภาพ

จากภาพตัวอย่างด้านซ้าย เป็นการถ่ายโดยใช้โหมด A เลือกปรับรูรับแสงที่ f/4 ซึ่งกล้องจะวัดแสงและปรับ shutter speed ให้อยู่ที่ 1/30 วินาที
จะเห็นว่าได้ฉากหลังที่เบลอสวยพอดี

โหมด S (Shutter Speed Priority)

โหมด S เป็นโหมดการทำงานที่สลับกับโหมด A คือเราจะกำหนดค่า shutter speed เอง แล้วให้กล้องตั้งค่ารูรับแสงให้อัตโนมัติ โหมดนี้เป็นโหมดที่เน้นเรื่องของความเร็ว/ความช้า เหมาะกับการถ่ายภาพกีฬา, น้ำตก, หยดน้ำ มีข้อควรระวังนิดนึงว่า ถ้าเลือก shutter speed ต่ำๆ อาจทำให้ภาพที่ได้เบลอ เพราะมือของเราไม่นิ่งพอ วิธีแก้ไขคือต้องใช้ขาตั้งกล้องช่วย หรือตั้งค่า ISO ให้สูงขึ้น



อีกทั้งการถ่ายภาพที่ Shutter speed ต่ำๆ อย่างการถ่ายภาพน้ำตก สิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือ Tripod และ Filter ซึ่งจะช่วยลดปริมาแสงไม่ให้มากจนเกินไป

<u>โหมด M (Manual)</u>

โหมด M เป็นโหมดที่เกือบจะ advance ที่สุด คือเราต้องเลือกปรับค่า shutter speed และค่ารูรับแสงเองทั้งหมด ซึ่งจุดสำคัญอยู่ที่ "การวัดแสง" ซึ่งในตัวกล้องจะมี scale บอกให้เรารู้ว่าค่า shutter และรูรับแสงที่เราตั้งไว้นั้น มันพอดีหรือยัง จากภาพด้านล่าง จะเห็นว่าลูกศรชี้ที่ตำแหน่งเลขศูนย์ หมายถึงค่าที่ตั้งไว้พอดีแล้ว

แต่ทุกสิ่งในโลกนี้ก็ไม่มีอะไรตายตัว อย่างเรื่องการวัดแสงก็เหมือนกัน เพราะมีหลักต่อไปอีกว่า ถ้าเราถ่ายภาพที่มีสีขาวเป็นส่วนใหญ่ของภาพ ให้เราชดเชยแสง + เพิ่ม ก็เพราะว่ากล้องทุกยี่ห้อเค้าได้ทำระบบวัดแสงมาตรฐานไว้ที่สีเทา พูดง่ายๆคือ ถ้าเราถ่ายภาพกระดาษสีขาว ภาพที่ได้ออกมาจะกลายเป็นสีเทา ดังนั้นเพื่อให้ภาพของเราเป็นสีขาวเหมือนเดิม เราต้องชดเชยแสงไปทาง + และในทางกลับกัน ถ้าเราถ่ายภาพกระดาษสีดำ ภาพที่ได้ออกมาจะกลายเป็นกระดาษสีเทาเราก็ต้องชดเชยแสงไปทาง - เพื่อให้ได้กระดาษสีดำเหมือนเดิม

จำง่าย ๆ คือ **“ขาวเว่อร์ + ดำเดอร์ -”**

แล้วทีนี้การถ่ายภาพแบบไหนที่จะใช้โหมด M จริงๆ แล้วก็สามารถใช้โหมด M ได้กับภาพทุกแบบ แต่จะไม่สะดวก เพราะต้องมาวัดแสงและปรับค่าตลอดเวลา โหมด M จึงเหมาะกับการถ่ายภาพที่แสงไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก เช่นการถ่ายภาพในสตูดิโอ ที่ได้มีการเซ็ตไฟไว้แล้ว หรือการถ่ายภาพโดยใช้แฟลชนอก การตั้ง M จะเป็นการควบคุมความสว่างของวัตถุและฉากหลัง เช่นการถ่ายภาพหลังดำ เป็นต้น

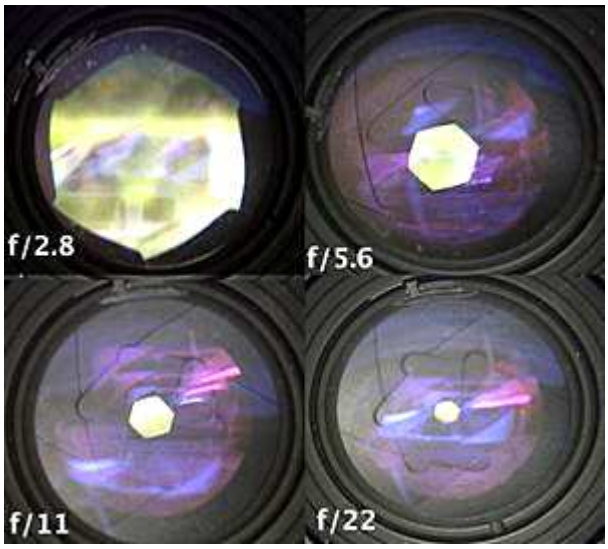
<u>ความหมายของ "ความไว Shutter" และ "ขนาดรูรับแสง"</u>

สำหรับท่านที่ไม่เคยถ่ายภาพมาก่อน อาจจะต้องเสียเวลาศึกษาพื้นฐานของการถ่ายภาพ แต่เป็นพื้นฐานที่ถ้าเข้าใจแล้ว สามารถนำไปใช้ได้ตลอด

- ความไว Shutter (Shutter Speed)

อธิบายให้เข้าใจง่ายๆ shutter speed เปรียบเหมือนการกระพริบตาของเรา ถ้าเรากระพริบตาเร็วๆ ปริมาณแสงที่เข้าไปยังดวงตาของเราก็จะน้อยลง shutter speed จะมีค่าเป็นวินาที เช่น 1/250 หมายถึง ความเร็ว 0.004 วินาที หรือ 1/2000 หมายถึงความเร็ว 0.0005 วินาที (เร็วมากๆๆ) ซึ่งความเร็ว shutter สูงๆ จะใช้สำหรับหยุดการเคลื่อนไหว เช่นการถ่ายภาพรถแข่ง การถ่ายภาพหยอดน้ำ การถ่ายภาพเด็กซนๆ ที่ต้องการให้ภาพหยุด ณ วินาทีนั้น ส่วนค่า shutter speed ที่ช้าๆ เช่น 1" , 15"

** 1" หมายถึง 1 วินาที จะใช้ในกรณีที่ต้องการให้ภาพมีความเคลื่อนไหว หรือ ภาพที่มีแสงน้อยๆ เช่น ถ่ายภาพน้ำตก ถ่ายภาพวิวเวลากลางคืน เป็นต้น

- ค่ารูรับแสง (Aperture value)

เหมือนการที่เราหรี่ตาเวลาที่อยู่กลางแดดจ้าๆ และลืมตากว้างเวลาที่เราอยู่ในที่มืดๆ เพื่อให้ตาเรารับแสงได้พอดี โดยส่วนใหญ่มักจะเรียกค่าเป็น F-Stop และจะมีค่าเป็นเลขยกกำลังของ $\sqrt{2}$ เช่น เลนส์ที่ F กว้างๆ อย่าง F1.4 มาจาก $\sqrt{2}$ ยกกำลัง 1 = 1.4 นั่นเอง ถ้าเลขยิ่งน้อย ขนาดของรูรับแสงยิ่งกว้าง ดังภาพ