



หลักการสร้างแอนิเมชัน

หลักการสร้างงาน Animation

มักอาศัยขั้นตอนการทำงานหลัก 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)
2. ขั้นตอนการผลิต (Production)
3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)





เรียนรู้การสร้างสื่อแอนิเมชัน

ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมสร้างงานแอนิเมชันเป็นหัวใจสำคัญ ไม่ว่าจะทั้ง ความสนุก ตื่นเต้น อารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกสร้างในขั้นตอนนี้ทั้งหมด จึงมีมากมายหลายขั้นตอน ค่อนข้างจุกจิก สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนย่อยด้วยกัน ดังนี้

1. เขียนโครงเรื่อง/วางคอนเซ็ปต์ (Concept) และการพัฒนาแนวคิด(Idea)
2. ออกแบบตัวละคร/ฉาก
3. บทบรรยายและสนทนา
4. บทดำเนินเรื่องหรือสคริปต์
5. การสร้างสตอรี่บอร์ด

ซึ่งขั้นตอนนี้จะได้ภาพของเรื่องที่จะทำออกมาชัดเจนในระดับหนึ่ง คือ สตอรี่บอร์ด
สำหรับนำไปใช้ทำงานในขั้นตอนต่อไป





เรียนรู้การสร้างสื่อแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานแอนิเมชันจาก Storyboard ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ จากขั้นตอนการเตรียมงาน เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตซึ่งจะเริ่มจาก

- การจัดวาง Layout โดยการทำแอนิเมติก (Create an animatic)*
- การเตรียมและทดสอบเสียง (Sound & Testing)
- การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ
- การทำแอนิเมชันส่วนต่างๆ จนครบหมดทั้งเรื่อง

หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้ เราก็จะได้การ์ตูนแอนิเมชันเต็มๆหนึ่งเรื่อง ที่พร้อมจะนำไปตัดต่อ ตกแต่ง แก้ไขเสียง และนำไปเผยแพร่ต่อไป

หมายเหตุ * การทำแอนิเมติก คือการนำภาพวาดตามแนวความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราว สามารถสื่อแนวความคิดหลักใหญ่ๆ ในเรื่องได้ การทำแอนิเมติกจะทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิด กรอบเวลาและการดำเนินเรื่องราวอย่างมีเหตุผลและต่อเนื่องได้





เรียนรู้การสร้างสื่อแอนิเมชัน

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง การใส่ Pre-loader ใส่ Title และ Credit ใส่ปุ่มหยุด หรือการเล่นซ้ำ การนำเสนองานในรูปแบบอินเตอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วิดีโอ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้
ถือว่างานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง





ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

เขียนโครงเรื่อง / แนวคิด / ไอเดีย

เป็นขั้นตอนแรกเริ่มอันสำคัญที่สุด แอนิเมชันเรื่อง
นั้นจะสนุกหรือไม่ ขึ้นอยู่กับโครงเรื่องเป็นสำคัญ





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

1) การเขียนโครงเรื่อง (Outline Topic) เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางและเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำงานขั้นตอนต่อไปตั้งแต่ต้นจนจบ

- วางเป้าหมายในการเขียนการ์ตูน คือ การบอกประเด็นหลักของเรื่องที่เราต้องการสื่อหรือถ่ายทอดให้ผู้ที่ได้ดูการ์ตูนของเราได้รับรู้ เข้าใจ หรือมีทัศนคติอย่างใดเช่น อยากให้เด็กได้รู้ถึงความกตัญญูกตเวที ให้ผู้ชมซาบซึ้งกับมิตรภาพ เป็นต้น
- ลงมือเขียนบทเพื่อให้สอดคล้องหรือมุ่งไปยังเป้าหมายที่เรากำหนดไว้
- ผูกเรื่องให้ตรงเป้าหมาย คือการวางเนื้อหาเรื่องเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด เช่น สอนให้เด็กชอบกินผัก ดังนั้นเด็กดูการ์ตูนแล้วอยากกินผัก เช่นการ์ตูนเรื่อง **ป๊อปปาย** ที่กินผักโขมและมีพลังสามารถต่อสู้กับผู้ร้ายได้ เป็นต้น
- มุ่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

1) การเขียนโครงเรื่อง (Outline Topic) เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางและเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำงานขั้นตอนต่อไปตั้งแต่ต้นจนจบ

- วางโครงเรื่อง คือการกำหนดภาพรวมและทิศทางของเรื่อง ว่าจะมีลำดับเหตุการณ์ อะไรเกิดขึ้นบ้าง แต่ยังไม่ลงรายละเอียดมา เปรียบเสมือนการเล่าเรื่องโดยย่อว่าจะมีใครทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ และมีบทสรุปเป็นอย่างไร ซึ่งโครงเรื่องจะเป็นเหมือนกรอบหรือขอบเขตของลำดับความคิดเพื่อให้สามารถมุ่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้
- โครงเรื่อง แสดงถึงแนวคิดแสดงถึงที่มา จุดเน้น และ จุดจบของเรื่อง





ตัวอย่างโครงเรื่อง

ฝึกพัฒนาการกล้ำมเนื้อมัดเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +

ณ ภายในห้องนั่งเล่นของบ้าน แม่เจ้าจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการฝึกพัฒนาการด้านการใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กให้แก่หนูเป๋าบนโต๊ะเขียนหนังสือ โดยใช้ดินสอสีน้ำเงินขึ้นมาลากเป็นเส้นลงกระดาน พร้อมกับอธิบายหนูเป๋าที่ยืนดูด้วยความสนใจ แม่เจ้าอธิบายลักษณะลักษณะเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอนให้หนูเป๋าฟัง ลากเส้นทับกันจะกลายเป็นสัญลักษณ์รูปกากบาท จากนั้นก็ให้หนูเป๋าทดลองลากเส้นบ้าง จนลากเป็นเส้นแนวตั้งได้ด้วยการช่วยเหลือของแม่เจ้า ต่อมาหนูเป๋าก็ค่อย ๆ ลากเส้นแนวนอนอย่างตั้งใจด้วยตนเอง และสามารถทำได้อย่างดี โดยมีแม่เจ้าให้กำลังใจเป็นระยะ ทำให้หนูเป๋ายิ้มอย่างภาคภูมิใจ





ผลงานเดี่ยว : จงเขียนโครงเรื่อง

We Bare Bears : ก๊วนหมีวัยเบบี้

https://youtu.be/tMyqG0PrdQY?list=PL9G79R8krYSgVRzZEIPu0XRp9rXI1v_N



<https://www.youtube.com/watch?v=DQuG3v3KUhA>





ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ตัวละคร -> สรุปลักษณะหลัก และตัวละครรอง และทำความเข้าใจบุคลิก พฤติกรรม และรูปลักษณะที่โดดเด่นที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมนั้น เช่น การมองแสดงที่แสดงถึงความห่วงใย-สายตา

ฉาก -> สรุปลักษณะที่เกี่ยวข้องทั้งหมด โดยวิเคราะห์พื้นที่ฉาก ที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน สัมพันธ์กัน เพื่อนำมาร่างเป็นภาพรวมใช้ในแต่พื้นที่ย่อยได้ เช่น กระท่อม ชานแคร่นั่งเล่น หรือสวนข้างกระท่อม เป็นต้น





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

2) การออกแบบตัวละคร (Character Design) กำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร คือ เมื่อวางโครงเรื่องแล้วเราจะได้ตัวละคร ดังนั้นจึงต้องมีการกำหนดรายละเอียดของตัวละคร เช่น สถานะของตัวละคร (พระเอก, นางเอก, ผู้ร้าย, ผู้ช่วยนางเอก, ตัวประกอบ เป็นต้น) การเป็นคน หรือสัตว์ ชื่อ เพศ อายุ ความสูง น้ำหนัก นิสัย สิ่งที่ชอบ สิ่งที่เกลียด ความสามารถพิเศษ ปมด้อย ฯลฯ

หลักการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครควรออกแบบให้เหมาะสมกับรายละเอียดที่เคยกำหนดไว้โดยมีการพิจารณา คือ

- วัย (อายุ) / การแต่งกาย
- การออกแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตนโดยมีอยู่ 3 ประเภทคือ เอกลักษณ์ทางด้านรูปร่าง , เอกลักษณ์ด้านสีผิว และเอกลักษณ์ด้านลักษณะพิเศษ

หลักการออกแบบฉาก เพื่อให้ได้ส่วนประกอบของเรื่องที่ดีและน่าสนใจการออกแบบฉากจึงที่สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงคือ เป็นสถานที่ไหน เวลาใด ในสถานที่นั้นมีองค์ประกอบอะไรบ้าง แล้วจึงนำมาเป็นแนวทางในการวาดฉากประกอบเรื่อง





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

การออกแบบตัวละคร (Character Design)

<https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction?tmpl=/system/app/templates/print/&showPrintDialog=1>

เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลองและบุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว ทั้งนี้ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด (7-Archetypes) คือ





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

Hero	พระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักขอเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่า จะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะไม่เก่งหรือไม่เก่งก็ได้ ตามเนื้อเรื่อง
Mentor	อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาล์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤาษีในสุตสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแบบแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งฉกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา
Herald	เพื่อนพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอกเป็นที่ปรึกษา
Threshold guardian	หิ้งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝึกฝัฝ่ายใด มักจะเป็นพวกคนที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาด มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือ ความตั้งใจจริงของ Hero





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

Shape shifter	ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนในเนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉา
Trickster	ตัวป่วน ตัวใจึก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารัก เปื้อะปัะ ชุ่มซำม
Shadow	ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกมาปราบ





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่องคือ Style หรือ Profile

○ **Profile** คือการอธิบายรายละเอียดของตัวละคร โดยมีอยู่ 7 หัวข้อคือ

1. ID : อายุ , เพศ , ส่วนสูง , สีผิว , ผม , ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น
2. Characteristic : เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บตัว ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้
3. Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าทำอะไรรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบท ต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ
4. Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหน





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

Profile (ต่อ)

5. Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่เรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชาวนา ตอนเด็กๆได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน
6. Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร
7. Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่วานี้ช่วยทำอะไรบ้าง

○ **Style** เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวตลกขำรัก





ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

ฝึกพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”



แม่จ๋า

เป็นผู้หญิง อายุประมาณ 30-35 ปี ผิวสีขาว ตากลมโต ตัดผมลองทรงเสมอ ปกติเป็นคนใจดี พูดจาอ่อนหวาน ใจเย็น และยิ้มแย้มแจ่มใสเป็นนิจ ทำให้เป็นมิตรกับคนทั่วไปได้ง่าย แม่จ๋ามีรูปร่างดี ไม่อ้วนทำให้มีความคล่องตัวสูง แต่งตัวสะอาด ชอบใส่เสื้อสีชมพูและกระโปรงสีน้ำตาล บุคลิกดี มีความเป็นครูสูง ชอบสอน มีความอดทนในการฝึกปฏิบัติ และมักให้กำลังใจผู้อื่นเสมอ

ปัจจุบันแม่จ๋ามีลูกชายวัยประมาณ 3-5 ขวบ ซึ่งมีปัญหาด้านพัฒนาการล่าช้า และทำหน้าที่ฝึกพัฒนาการแก่ลูกตามวิธีการ





ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

ฝึกพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”



หนูเป่า

เป็นเด็กชาย อายุอยู่ในช่วง 3-5 ขวบ ชอบทรงผมสั้น ผมด้านข้างขวามักชี้ขึ้นอยู่เสมอ แถมด้านหน้ายังมีปอยผมขดเป็นก้นหอย จนเอกลักษณ์ที่ใครเห็นก็จำได้ หนูเป่าเป็นลูกชายของแม่จำ มีพี่สาว ตากลมโตเหมือนแม่จำ และยังชอบใส่เสื้อปกคอบัว แขนสั้นสีขา กลางอกมีรูปเป่าสีแดงที่สื่อตรงกับชื่อตัวเอง มีกางเกงขาสั้น พร้อมรองเท้าผ้าใบคู่ใจ หนูเป่ามีรูปร่างสมบูรณ์ ไม่อ้วนพอมเกินไป เป็นเด็กดีและเรียบร้อย เชื่อฟังพ่อแม่ แต่ไม่ค่อยพูดมากนัก ปัจจุบันมีพัฒนาการค่อนข้างล่าช้า หนูเป่าจึงเป็นผู้ทดลองในการฝึกพัฒนาการด้านต่าง ๆ





ผลงานเดี่ยว : จงออกแบบตัวละคร / ฉาก

We Bare Bears : ก๊วนหมีวัยเบบี้

https://youtu.be/tMyqGOPrdQY?list=PL9G79R8krYSgVRzZEIPuOXRp9rXI1v_N



<https://www.youtube.com/watch?v=DQuG3v3KUhA>





ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

สคริปต์

- > ให้เห็นภาพ – เขียนมุมมอง วิธีการแสดง มุมกล้องและการเคลื่อนไหว และการบรรยายที่แสดงถึงสภาพแวดล้อม สภาพอากาศ บรรยายภาพ ณ สถานที่นั้น ๆ หรือการปรากฏ CG / Effect
- > ให้เห็นเสียง – เขียนบทบรรยาย และบทสนทนาที่แต่ละตัวละครเอ่ย ในสภาพอารมณ์แตกต่างกัน รวมถึงเสียงเพลง และเสียงประกอบต่าง ๆ





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต (เขียนให้เห็นภาพ)

3) การเขียนบทดำเนินเรื่องหรือสคริปต์ (Story Script)

การใส่รายละเอียดของเรื่อง คือการเขียนลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องโดยละเอียด ทั้งคำพูด การกระทำ สีหน้า ท่าทาง โดยแยกลำดับขั้นตอนออกเป็น

- เกริ่นนำเรื่อง คือการบรรยายให้ผู้ชมได้รู้ข้อมูลพื้นฐานหรือความเป็นมาของเรื่อง ก่อน
- เนื้อเรื่อง คือการบรรยายรายละเอียดของเรื่อง โดยเล่าอย่างมีลำดับขั้นตอนของ
- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน โดยยึดโครงเรื่องเป็นพื้นฐาน มีองค์ประกอบ 2 อย่างคือ
 - ✓ บอกข้อมูลเบื้องต้น คือ 1. ลำดับของฉาก 2. สถานที่ 3. ตัวละครในฉากนั้นๆ
 - ✓ อธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ
- บทสรุป คือจุดจบของเรื่องราวทั้งหมด เน้นสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมหรือฝากข้อคิดเอาไว้โดยมุ่งไปที่เป้าหมายที่วางไว้





เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต (เขียนให้เห็นเสียง)

3) การเขียนบทดำเนินเรื่องหรือสคริปต์ (Story Script)

แอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

- **เสียงบรรยาย (Narration)** เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย
- **บทสนทนา (Dialogue)** การสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ
- **เสียงประกอบ (Sound Effects)** เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการ
- **ดนตรีประกอบ (Music)** ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหา และปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างที่เชื่อมต่อกันจากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

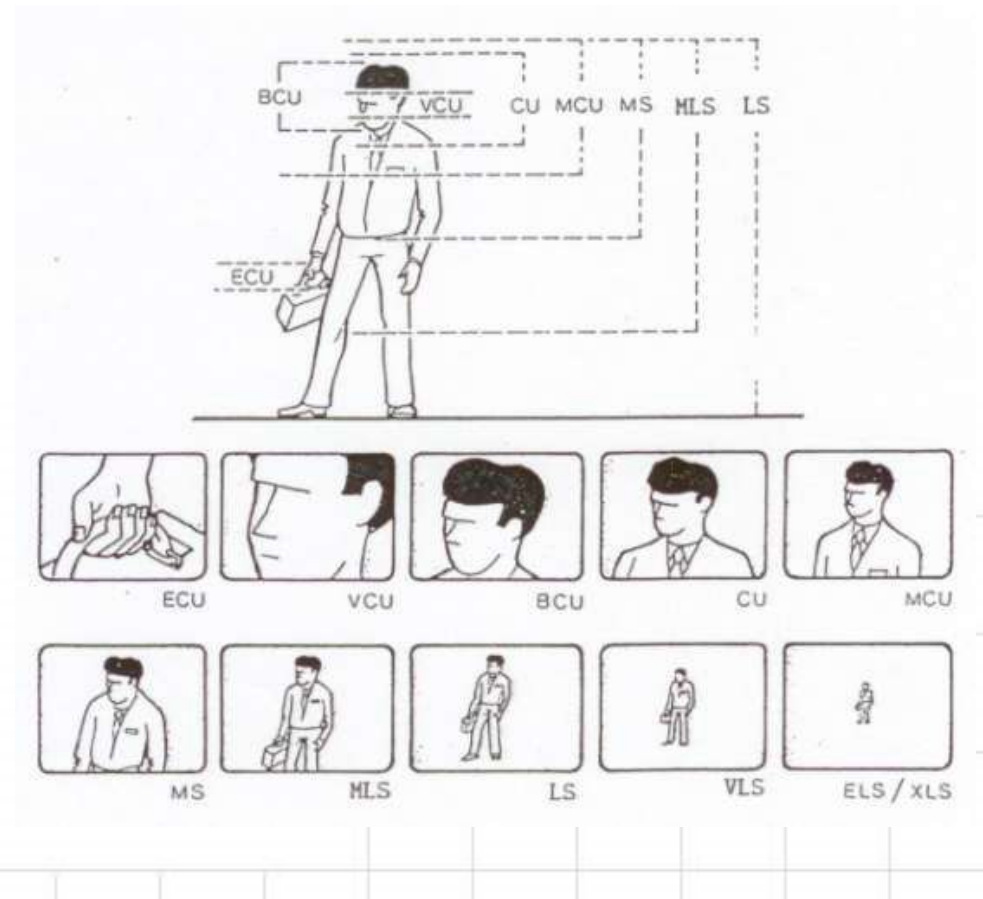




เริ่มขั้นตอนก่อนการผลิต

ระยะ/มุมมองของภาพ

ภาพในสื่อดิจิทัลนั้นส่วนใหญ่จะถูกเรียกตามขนาดของภาพ (Shot Size) หมายถึงความใกล้ไกลของสิ่งที่ถูกถ่าย (Subject) เมื่อเทียบกับสภาพแวดล้อม ซึ่งสิ่งที่ถูกถ่ายนี้อาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือวัตถุใด ๆ ก็ตาม ที่เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในกรอบภาพ หรืออาจจะกล่าวว่า เป็นสิ่งที่เป็จุดรวมความสนใจ (Center of Interest) ในกรอบภาพก็ได้



http://tumchukiat.blogspot.com/2013/03/blog-post_1.html



ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : ระยะเวลา/ภาพ

- ELS/XLS ไกลมาก ๆ (เห็นตัวคนลิบๆ)
- VLS ไกลมาก (เห็นทั้งตัวคน ฉากหลังหลวม ๆ)
- LS / Full Shot ไกล (เห็นทั้งตัวคน)
- MLS ปานกลางไกล (เห็นหัวเข้า-ศีรษะ)
- MS ปานกลาง (หัว – เอว)
- MCU ปานกลางใกล้ (หัว – รายนม)
- CU ใกล้ (หัว – กระดุมเสื้อ เม็ดที่ 2 จากกระดุมคอ)
- BCU ใกล้มาก (เต็มหน้า)
- VCU ใกล้มาก ๆ (คาง-หน้าผาก)
- ECU/XCU ใกล้ที่สุด (จับภาพเฉพาะส่วน)

ขนาดที่ใช้มากที่สุด



ระยะกล้อง/ภาพ

- C.U. ย่อมาจาก Close up



- M.S. ย่อมาจาก Medium Shot



- L.S. ย่อมาจาก Long Shot



- E L S ย่อมาจาก Extreme long shot



- E C U ย่อมาจาก Extreme Close Up





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : มุมกล้อง

○ Bird eye view (มุมเปรียบเสมือนสายตานก)

คือ ภาพแทนสายตาของนกเวลามองวัตถุ (น่าจะเรียกมุมสูงนะ) สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้หลายอย่างไม่ว่าจะเป็นหดหู่ หรือดูต่ำต้อย บางทีก็ใช้ภาพมุมสูงเพื่อให้เห็นความอลังการของฉากก็ได้ เช่น ภาพคนใส่ชุดดำเป็นร้อยๆ คนมีคนที่หะสิ่งใสสีแดงอยู่คนเดียว อย่างนี้ใช้ภาพมุม Bird eye view จะเห็นได้ชัดมาก





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : มุมกล้อง

○ High-angle shot (มุมสูง)

คือ มุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (Crane) ถ่ายกตมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : มุมกล้อง

○ Eye-level shot (มุมระดับสายตา)

คือ เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า A chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดารารายานตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : มุมกล้อง

○ Low-angle shot (มุมต่ำ)

คือ มุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : มุมกล้อง

○ Worm eye view (มุดาหนอน)

คือ มุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศา กับ ตัวละครหรือซับเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือ ท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีก มุมหนึ่ง

ลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับซับเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดิน เคลื่อนบังเฟรม อาจ นำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (Transition) คล้ายการเฟดมืด (Fade out)





ศัพท์เทคนิคในการเขียนบท : การเปลี่ยนภาพ

การเปลี่ยนภาพจาก ภาพ หนึ่งไปอีก ภาพ หนึ่ง อาจใช้วิธีการดังนี้

- DISSOLVE / MIX ภาพหนึ่งกำลังเลือนไปภาพใหม่กำลังเข้ามา
- FADE IN / FADE UP สั่งภาพให้ปรากฏบนจอ
- FADE OUT สั่งภาพให้หายไปในจอ
- CUT ตัด (Cut to C.U.)
- ZOOM IN ดึงภาพเข้ามา
- ZOOM OUT ดึงภาพออกไป





ตัวอย่างบทดำเนินเรื่อง

ฝึกพัฒนาการกล่อมเนื้อมัดเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”

Shot	ภาพ	เสียง
1	ภาพแม่จ๋า จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการฝึกพัฒนาการด้านการใช้กล่อมเนื้อๆ ให้แก่ หนูเป๋่า ประกอบด้วย กระดาษ ดินสอสีต่าง ๆ ไว้บนโต๊ะเขียนหนังสือ ภาพแสดงแม่ หนูเป๋่า และอุปกรณ์บนโต๊ะแม่สนทนา และหนูเป๋ามองดูด้วยความสนใจ	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “หนูเป๋่า..วันนี้เราจะมาฝึกการใช้นิ้ว และข้อมือ นะจ๊ะ นี่คือกระดาษ และ ดินสอสี เดี่ยวแม่จะลากเส้นให้ดู แล้ว หนูเป๋าลากเส้นตามแม่นะจ๊ะ” หนูเป๋่า : “ครับแม่”
2	ภาพหนูเป๋่ายืนดูด้วยความสนใจ และ Zoom In MCU ไปที่มือของแม่ และ กระดาษ เมื่อแม่ลากเส้นก็อธิบาย ลักษณะเส้นให้ฟังตามลำดับ	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “นี่คือเส้นแนวตั้ง” แม่จ๋าได้ลากเส้น ตรงลงในกระดาษ





ตัวอย่างบทดำเนินเรื่อง

ฝึกพัฒนาการกล่อมเนื้อมัตเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”

Shot	ภาพ	เสียง
3	แม่จำลากเส้นแนวนอนต่อ จนกลายเป็น สัญลักษณ์รูปกากบาท จากนั้น Zoom Out มายังภาพแม่ลากเส้นเสร็จแล้ว	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จำ : “และนี่คือเส้นแนวนอนนะ ถ้าหากแม่ ลากเส้นตัดกันแบบนี้ ก็จะกลายเป็น สัญลักษณ์รูปกากบาท เอาล่ะ..หนู เป้าลากเส้นโดยเขียนทับตามแม่เลย ได้ไหมจ๊ะ อ้าวนี่...หนูเป้าใช้ดินสอสี แดงก็แล้วกันนะ”





ตัวอย่างบทดำเนินเรื่อง

ฝึกพัฒนาการกล่อมเนื้อมัตเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”

Shot	ภาพ	เสียง
4	ภาพแม่เคลื่อนตัวออกไป และหนูเข้ามาแทนที่ หนู เข้าถือดินสอสีแดง และทดลองลากเส้นตาม หนู เข้าตั้งอกตั้งใจลากเส้นแนวตั้งแต่อาจโย้เย้ไป เล็กน้อย แต่ก็สามารถลากได้ดี Zoom In ไปที่มือ ของหนูเข้าและกระดาษเมื่อลากเส้นแนวนอนจน แล้วเสร็จ และ Zoom Out มายังภาพที่หนูเข้า ลากเส้นเสร็จแล้ว และหนูเข้ายิ้มแป้น	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “หนูเข้าเก่งมากเลย”
5	เสริมด้วยภาพ Shot1 เข้ามาใหม่ เสมือนแม่ก็หยิบ กระดาษใหม่ขึ้นมา และเริ่มทำเป็นรอยจุด จุด จน เป็นเส้นแนวตั้ง พร้อมกับอธิบายเป็นระยะ	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “เออละ.. เดี่ยวแม่จะทำรอย จุด...แบบนี้”





ตัวอย่างบทดำเนินเรื่อง

ฝึกพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก “ชุดที่ 1 เลียนแบบรูป +”

Shot	ภาพ	เสียง
6	Zoom In ไปที่มือของแม่จ๋าและกระดาษที่กำลังทำรอยจุดเส้นแนวนอนต่อ จนเป็นสัญลักษณ์รูปกากบาทอีกครั้ง และ Zoom Out มายังภาพแม่ทำรอยจุดเสร็จแล้ว	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “แบบนี้ หนูเป้าลองลากเส้นจากจุด เหล่านี้ได้ไหมจ๊ะ”
7	หนูเป้าค่อยเคลื่อนเข้ามาพร้อมสำหรับการเขียนภาพแม่จ๋าจับมือหนูเป้า และค่อย ๆ ลากเส้นผ่านจุดต่าง ๆ จนเป็นเส้นแนวตั้งได้	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “มามะ แม่จะช่วยจับมือลากให้ดูนะ”
8	ภาพมือแม่ค่อย ๆ หายไป เหลือแต่หนูเป้า Zoom In มาที่มือของหนูเป้าและกระดาษที่ค่อย ๆ ลากเส้นแนวนอนอย่างตั้งใจ และสามารถทำได้เป็นอย่างดี Zoom Out เมื่อหนูเป้าลากเสร็จ โดยมีแม่	ดนตรี : Classic บทสนทนา แม่จ๋า : “หนูเป้าเก่งมากเลย” FX : เสียงตบมือ





ผลงานเดี่ยว : จงเขียนสคริปต์

We Bare Bears : ก๊วนหมีวัยเบบี้

https://youtu.be/tMyqGOPrdQY?list=PL9G79R8krYSgVRzZEIPuOXRp9rXI1v_N



<https://www.youtube.com/watch?v=DQuG3v3KUhA>

