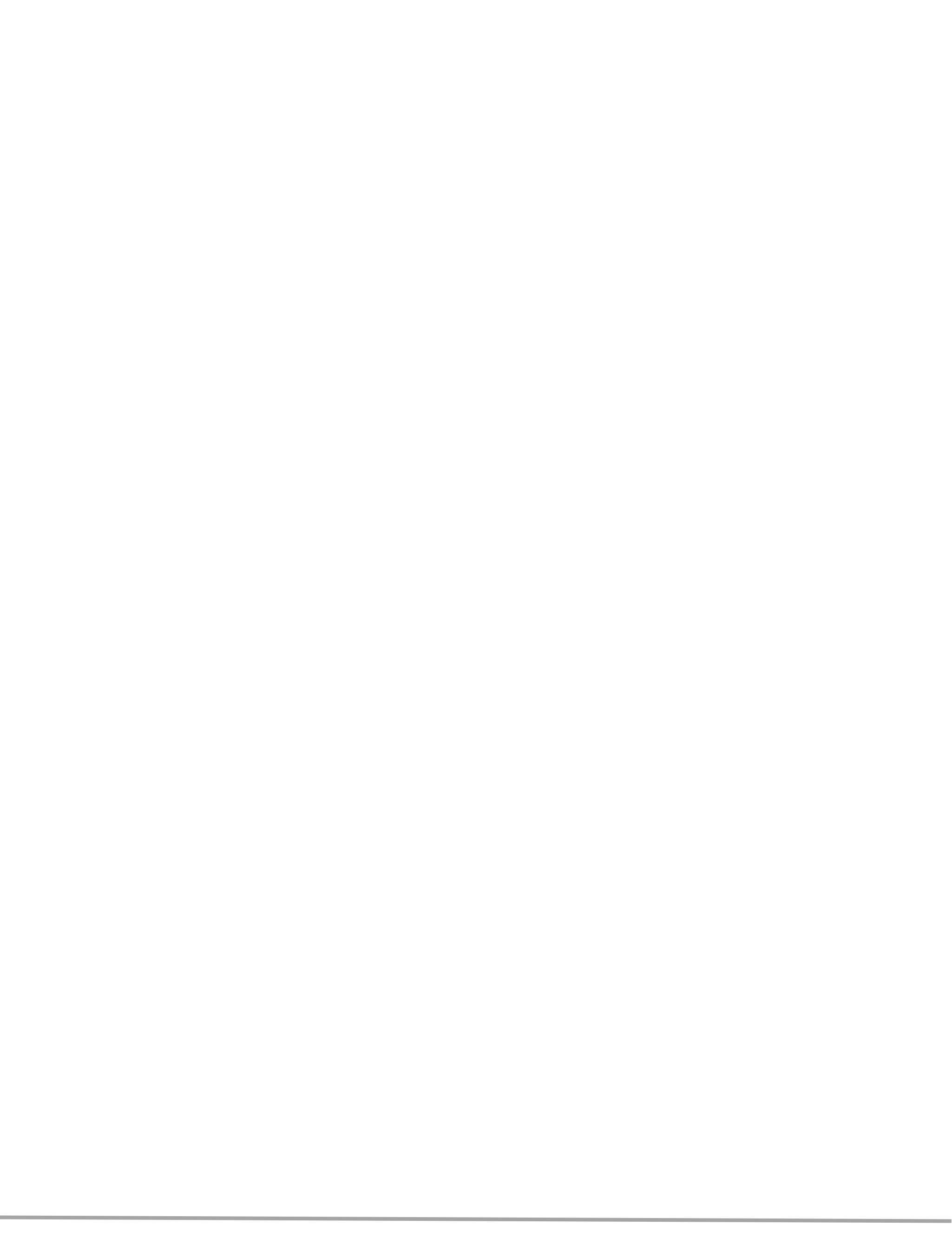


การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น (Cinematography)

เปรมวดี วนิจฉัยกุล

อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน





วิธีการใช้งาน



แตะหน้าจอ
เพื่อแสดง/ซ่อนเมนู



ลากซ้าย/ขวา
เพื่ออ่านเนื้อหาต่อเนื่อง



แตะเลือกเมนูในเมนูบาร์
ไปสู่หน้าที่ต้องการได้ทันที



ลากซ้าย/ขวา
เพื่อชมสไลด์โชว์



แตะเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มเติม



แตะเพื่อชมภาพขนาดใหญ่
หรือภาพเพิ่มเติม



แตะเพื่อดูคลิปวิดีโอ



แตะที่ภาพแล้วลากซ้าย/ขวา
หรือหมุนดูแบบ 360 องศา



แตะเพื่อเล่นเสียง

คำนำ

ตำราเรื่องหลักการทางภาพยนตร์เพื่องานแอนิเมชันเล่มนี้มุ่งให้ผู้อ่านได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทางการเล่าเรื่องในศาสตร์การสร้างสรรค์ภาพยนตร์โดยมีการอธิบายการนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียงในภาพยนตร์ศัพท์เทคนิคพื้นฐานและภาษาของการกำกับภาพที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์โดยเน้นที่ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์และความหมายของภาพที่มีผลต่อการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายจากบทให้เป็นภาพยนตร์รวมถึงกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ความรู้ในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางภาพยนตร์เบื้องต้นผู้อ่านจะได้เรียนรู้การเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของแต่ละบุคคลได้เพื่อให้ผลงานนั้นมีคุณภาพและถ่ายทอดแนวคิดในการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาจารย์เปรมวดี วิณิชัยกุล

อาจารย์ประจำสาขา คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. รู้จักภาพยนตร์.....	12
2. การจัดวางองค์ประกอบภาพ.....	39
3. การทำงานของกล้อง.....	79
4. การใช้แสงในภาพยนตร์.....	123
5. การใช้สีในภาพยนตร์.....	161
6. การลำดับภาพและการสร้างเทคนิคพิเศษ.....	186
7. การสร้างเสียงสำหรับแอนิเมชัน.....	250
ภาคผนวก.....	271
บรรณานุกรม.....	278

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1-1 ตระกูลภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน	16
ภาพที่ 1-2 ตัวอย่างภาพยนตร์ชีวิต	17
ภาพที่ 1-3 ตัวอย่างภาพยนตร์ต่อสู้	18
ภาพที่ 1-4 ตัวอย่างภาพยนตร์ต่อสู้	19
ภาพที่ 1-5 ตัวอย่างภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์	20
ภาพที่ 1-6 ตัวอย่างภาพยนตร์ผจญภัย	21
ภาพที่ 1-7 ตัวอย่างภาพยนตร์เหนือจินตนาการ	22
ภาพที่ 1-8 ตัวอย่างภาพยนตร์ครอบครัว	23
ภาพที่ 1-9 ตัวอย่างภาพยนตร์ตลก	24
ภาพที่ 1-10 ตัวอย่างภาพยนตร์เพลง	25
ภาพที่ 1-11 ตัวอย่างภาพยนตร์ลึกลับสืบสวน	26
ภาพที่ 1-12 ตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญ	27
ภาพที่ 1-13 ตัวอย่างภาพยนตร์ระทึกขวัญ	28
ภาพที่ 1-14 ตัวอย่างภาพยนตร์สงคราม	28
ภาพที่ 1-15 ตัวอย่างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์	29
ภาพที่ 1-16 ตัวอย่างภาพยนตร์อัตชีวประวัติ	30
ภาพที่ 1-17 ตัวอย่างภาพยนตร์สารคดี	31

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 2-1 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบในละครเวที	44
ภาพที่ 2-2 ภาพแสดงการจัดมิสอองแซงในแอนิเมชัน	45
ภาพที่ 2-3 ภาพแสดงการจัดมิสอองแซงในภาพยนตร์	46
ภาพที่ 2-4 เส้นลักษณะต่างๆ	51
ภาพที่ 2-5 เส้นในการจัดองค์ประกอบภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2-6 รูปทรงลักษณะแตกต่างกัน	53
ภาพที่ 2-7 การจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน	55
ภาพที่ 2-8 ตัวอย่างการสร้างความขัดแย้ง	59
ภาพที่ 2-9 ตัวอย่างการสร้างความขัดแย้งด้วยสี	59
ภาพที่ 2-10 ตัวอย่างการสร้างความกลมกลืน	61
ภาพที่ 2-11 ตัวอย่างการสร้างความกลมกลืนด้วยสี	62
ภาพที่ 2-12 ความสมดุลทั้งสองแบบ	63
ภาพที่ 2-13 ความสมดุลแบบสมมาตร	64
ภาพที่ 2-14 ความสมดุลแบบสมมาตร	65
ภาพที่ 2-15 วัตถุห่างจากกลางภาพไม่เท่ากัน	66
ภาพที่ 2-16 วางวัตถุขนาดเล็ก	67
ภาพที่ 2-17 วัตถุที่อยู่ส่วนบนของภาพ	67
ภาพที่ 2-18 วัตถุที่วางเด่นอยู่ชิ้นเดียว	67
ภาพที่ 2-19 วัตถุที่ตั้งตรงกับวัตถุที่เอียง	63
ภาพที่ 2-20 วัตถุที่สว่างกับวัตถุที่มีด	68
ภาพที่ 2-21 สีโทนร้อนกับสีโทนเย็น	68
ภาพที่ 2-22 สมดุลแบบไม่สมมาตร	69

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 2-23 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่ไม่สมดุล	70
ภาพที่ 2-24 จุดตัดเก้าช่องจากกฎสามส่วน	71
ภาพที่ 2-25 จุดสนใจตามตำแหน่งกฎสามส่วน	72
ภาพที่ 2-26 การเน้นจุดสนใจในลักษณะต่างๆ	73
ภาพที่ 2-27 การเน้นด้วยการแยกตัวออกจากกลุ่ม	74
ภาพที่ 2-28 การเน้นด้วยการอยู่ในกรอบ	75
ภาพที่ 2-29 การเน้นด้วยเส้นนำสายตา	76
ภาพที่ 3-1 มาสเตอร์ช็อต	89
ภาพที่ 3-2 เอสแทบลิชิงช็อต	90
ภาพที่ 3-3 ช็อตแทรก	91
ภาพที่ 3-4 ภาพแทนสายตา	92
ภาพที่ 3-5 รีเวิร์สช็อต	93
ภาพที่ 3-6 ขนาดภาพ	94
ภาพที่ 3-7 ขนาดภาพใกล้มาก	95
ภาพที่ 3-8 ภาพขนาดใกล้	96
ภาพที่ 3-9 ภาพขนาดใกล้	97
ภาพที่ 3-10 ภาพขนาดใกล้ปานกลาง	98
ภาพที่ 3-11 ภาพขนาดปานกลาง	99
ภาพที่ 3-12 ตัวละคร 2 คนในช็อตเดียวกัน	100
ภาพที่ 3-13 ภาพขนาดไกล	101
ภาพที่ 3-14 ภาพขนาดไกลมาก	102
ภาพที่ 3-15 มุมสายตานก	104

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 3-16 ภาพมุมสูง	105
ภาพที่ 3-17 มุมระดับสายตา	106
ภาพที่ 3-18 มุมต่ำ	107
ภาพที่ 3-19 มุมต่ำ	108
ภาพที่ 3-20 มุมสายตามด	109
ภาพที่ 3-21 มุมสายตามด	110
ภาพที่ 3-22 ลักษณะการแพนกล้อง	112
ภาพที่ 3-23 ลักษณะการแทรกกล้อง	113
ภาพที่ 3-24 ลักษณะการทิลท์กล้อง	114
ภาพที่ 3-25 ลักษณะการดอลลี่กล้อง	115
ภาพที่ 3-26 ลักษณะการเคลื่อนกล้องด้วยเครน	116
ภาพที่ 3-27 ลักษณะการแฮนด์เฮลด์	117
ภาพที่ 3-28 การแสดงความแตกต่างของเลนส์	120
ภาพที่ 3-29 ภาพแสดงตัวอย่างรูรับแสง	121
ภาพที่ 3-30 ภาพแสดงช่วงความชัดของภาพ	122
ภาพที่ 4-1 การจัดแสงสามจุด	138
ภาพที่ 4-2 ภาพจากการจัดแสงสามจุด	139
ภาพที่ 4-3 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านหน้า	141
ภาพที่ 4-4 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านข้าง	142
ภาพที่ 4-5 การจัดวางตำแหน่งไฟมุมสูง	143
ภาพที่ 4-6 การจัดวางตำแหน่งไฟทำมุม 45 องศา	144
ภาพที่ 4-7 ภาพ Self-Portrait with Two Circles	145

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4-8 การจัดแสงเสริม	146
ภาพที่ 4-9 การจัดแสงด้านหลัง	148
ภาพที่ 4-10 ตำแหน่งและชื่อเรียกแสงด้านหลัง	149
ภาพที่ 4-11 ลักษณะของตารางหมากรุก	150
ภาพที่ 4-12 อุณหภูมิสี	153
ภาพที่ 4-13 ภาพตัวอย่างการตั้งค่าสมดุลแสงขาว	153
ภาพที่ 5-1 ระบบสี	168
ภาพที่ 5-2 วงล้อสี	169
ภาพที่ 5-3 ภาพจำลองระบบสีมุนด์เซลล์	170
ภาพที่ 5-4 ความยาวคลื่นแสง	172
ภาพที่ 5-5 ค่าความอิ่มตัวของสี	173
ภาพที่ 5-6 ค่าน้ำหนักสี	174
ภาพที่ 5-7 สีวรรณะเย็น	175
ภาพที่ 5-8 สีวรรณะร้อน	176
ภาพที่ 5-9 การใช้สีส้มเพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่ร้อนระอุ	177
ภาพที่ 5-10 การใช้สีน้ำเงินถ่ายทอดความรู้สึกเศร้าเสียใจ	178
ภาพที่ 5-11 การใช้สี สดใสเพื่อแสดงความสนุกสนาน	179
ภาพที่ 5-12 การใช้สีเขียวในภาพยนตร์สยองขวัญ	180
ภาพที่ 5-13 การใช้สีแดงเป็นตัวแทนของตัวละคร	181
ภาพที่ 5-14 การปรับแก้สีด้วยเอฟเฟกต์ต่างกัน	184
ภาพที่ 6-1 ภาพยนตร์เรื่องการเดินทางสู่ดวงจันทร์	195
ภาพที่ 6-2 ภาพการใช้ช็อตที่หลากหลาย	196

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 6-3 การตัดสลับเหตุการณ์	198
ภาพที่ 6-4 การตัดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่อง	200
ภาพที่ 6-5 กฎ 180 องศา	201
ภาพที่ 6-6 การแทรกข้อต	202
ภาพที่ 6-7 การเคลื่อนกล้องข้ามเส้นสมมติ	203
ภาพที่ 6-8 กฎ 20เปอร์เซ็นต์ 30 องศา	205
ภาพที่ 6-9 การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์	207
ภาพที่ 6-10 ทรานซิชั่น	209
ภาพที่ 6-11 ภาพตัวอย่างการเชื่อมโยงด้วยจุดร่วม	210
ภาพที่ 6-12 ฉากจำลองขนาดเล็ก	213
ภาพที่ 6-13 การวาดภาพซ้อน	215
ภาพที่ 6-14 เทคนิคการถ่ายทำนักแสดงบนฉากสถานที่จริง	217
ภาพที่ 6-15 นักแสดงบนฉากเขียว	218
ภาพที่ 6-16 สีของฉากหลังจะต้องไม่เหมือนกับสีของวัตถุ	219
ภาพที่ 6-17 การถ่ายวัตถุบนฉากสีอื่น	220
ภาพที่ 6-18 การถ่ายวัตถุบนฉากสีดำ	220
ภาพที่ 6-19 ไม่ควรใช้ฉากที่เลอะหรือยับหรือต่างเฉดสี	221
ภาพที่ 6-20 การติดจุดแทรกสีต่างจากฉาก	222
ภาพที่ 6-21 การติดจุดแทรกสีใกล้เคียงกับฉาก	223
ภาพที่ 6-22 การติดจุดแทรกสีต่างจากฉากแต่ก็ย้ได้	224
ภาพที่ 6-23 ควรถ่ายทำที่ละเลเยอร์ ไม่ถ่ายซ้อนกัน	225

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 6-24 ตัวอย่างการถ่ายแยกเลเยอร์	226
ภาพที่ 6-25 การสร้างตัวละครด้วยกลไกหุ่นยนต์บังคับ	227
ภาพที่ 6-26 หุ่นจำลองไดโนเสาร์	228
ภาพที่ 6-27 เปลวไฟ	230
ภาพที่ 6-28 การระเบิด	231
ภาพที่ 6-29 ควัน	232
ภาพที่ 6-30 เลือด	233
ภาพที่ 6-31 ฟ้าผ่า	234
ภาพที่ 6-32 พายุ	235
ภาพที่ 6-33 ตัวละครที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์	236
ภาพที่ 6-34 การใช้สลิงช่วยพยุงตัวนักแสดง	238
ภาพที่ 6-35 การใช้สลิงช่วยพยุงตัวนักแสดง	239
ภาพที่ 6-36 การล่องลอยในสภาพไร้น้ำหนัก	240
ภาพที่ 6-37 อะสแกนเนอร์ดาร์คลีย์	241
ภาพที่ 6-38 เทคนิคโรตัสโคปเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	242
ภาพที่ 6-39 เทคนิคโรตัสโคปเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	243
ภาพที่ 6-40 การเปลี่ยนฉากหลัง	244
ภาพที่ 6-41 การซ้อนภาพ	246
ภาพที่ 7-1 ภาพความถี่คลื่นเสียง	260
ภาพที่ 7-2 แสดงลักษณะคุณภาพของคลื่นเสียงที่ต่างกัน	262
ภาพที่ 7-3 ตัวอย่างการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างเสียงเอฟเฟกต์	270



บทที่ 1 รู้จักภาพยนตร์

บทนำ

ภาพยนตร์ในยุคเริ่มแรกถูกสร้างขึ้นระหว่างปี ค.ศ. 1830-1910 จากการพัฒนาเทคโนโลยีการฉายภาพที่ใช้หลักการภาพติดตา (Persistence of Vision) ที่เป็นปรากฏการณ์จากที่ดวงตามองเห็นชุดภาพที่ฉายต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วทำให้สมองประมวลผลเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งหลักการนี้เองเป็นจุดเริ่มต้นการสร้างภาพเคลื่อนไหวทั้งแอนิเมชันและภาพยนตร์ กล่าวคือแอนิเมชันนั้นเป็นการใช้ชุดภาพวาดที่ดูมีความต่อเนื่องกัน ส่วนภาพยนตร์เป็นการถ่ายภาพอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ชุดภาพต่อเนื่อง (Cook & Sklar, 2019) เนื่องด้วยเทคโนโลยีในยุคแรกเริ่มนั้นยังไม่เอื้อต่อการสร้างแอนิเมชันขนาดยาวเพียงพอที่จะเล่าเป็นเนื้อเรื่อง ในศตวรรษที่ 19 เมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันเพื่อให้เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่อง แอนิเมชันหรือการ์ตูนยังถูกจัดให้อยู่รูปแบบภาพยนตร์สำหรับเด็กมาเป็นระยะเวลาานาน ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคเริ่มแรกที่มีความโดดเด่นและมีอิทธิพลต่อวงการแอนิเมชันมาถึงปัจจุบันคือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของวอลท์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอ (Walt Disney Animation Studios) คือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ที่ถูกสร้างขึ้นมาในปี ค.ศ. 1937 ซึ่งในยุคนี้ก็ได้มีการพัฒนาวงการภาพยนตร์รวมทั้งมีนักทฤษฎีทางภาพยนตร์และนัก



วิจารณ์ภาพยนตร์ได้คิดค้นการจัดจำแนกหมวดภาพยนตร์เรียกว่าตระกูลภาพยนตร์ (Genre) ขึ้นมาแล้ว เพื่อเป็นแนวทางการสร้างภาพยนตร์ที่คล้ายกันและเหมือนเป็นการบอกล่วงหน้าว่าผู้ชมภาพยนตร์จะได้รับรู้เรื่องราวแบบใดก่อนการรับชมภาพยนตร์ (Bordwell & Thompson, 2010) ปัจจุบันเทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันมีความก้าวหน้าและมีกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชันหลากหลายกลุ่มและมีรสนิยมแตกต่างกันไป ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงถูกแบ่งเป็นตระกูลที่คล้ายคลึงกับการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันเพื่อให้สามารถสร้างผลงานได้อย่างมีคุณภาพโดยควรศึกษาในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความหมายของตระกูลภาพยนตร์
2. แนวทางการจำแนกตระกูลภาพยนตร์
3. ตระกูลภาพยนตร์ที่สำคัญ

1.1 ความหมายของตระกูลภาพยนตร์

ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genres) เป็นคำภาษาฝรั่งเศสอ่านว่า ฌอง-ร่า แปลว่าชนิด หรือลักษณะ โดยกลุ่มนักทฤษฎีและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้จำแนกภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายๆ กันในด้านรูปแบบ เนื้อเรื่อง ใจความสำคัญ หรือองค์ประกอบอื่นๆ ให้เรียกว่าเป็นภาพยนตร์ตระกูลเดียวกัน (Neale, 2000) เช่นมีเนื้อหา ของเหตุการณ์ ยุค ฉาก เทคนิค ลักษณะภาพ อารมณ์ ฯลฯ ภาพยนตร์ในปัจจุบันมักเป็นการผสม



กันระหว่างหลายๆ ตระกูลเพื่ออรรถรสในการชมภาพยนตร์ที่มีเรื่องราว
ซับซ้อนและอารมณ์ที่หลากหลาย การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นทั้งศาสตร์
และศิลป์ในการสื่อสารด้วยภาพโดยการใช้เทคนิคทางการถ่ายทำ
ภาพยนตร์ การเลือกมุมมอง การกำหนดสิ่งที่ต้องการให้เห็นในกรอบ
ภาพตั้งแต่ การแสดง ฉาก วัตถุในฉาก แสง สี ฯลฯ ทั้งหมดนี้เพื่อนำเสนอ
สาระที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องมี
วัตถุประสงค์และเนื้อหาอารมณ์แตกต่างกันไป การจัดหมวดหมู่เนื้อหา
อารมณ์ของภาพยนตร์เพื่อให้จำแนกได้ว่าเป็นภาพยนตร์แบบใดน่าจะ
สื่อสารเนื้อหาประเภทใด เรียกว่าการจำแนกตระกูลภาพยนตร์ ผู้สร้าง
ภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริงและภาพยนตร์แอนิเมชัน
จำเป็นต้องรู้จักตระกูลภาพยนตร์ และสามารถแยกแยะได้ว่าภาพยนตร์
ลักษณะใดจัดเป็นภาพยนตร์ตระกูลใดด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบใน
ภาพยนตร์เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของตนเองให้
ถ่ายทอดอารมณ์และแนวคิดได้อย่างเต็มที่ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

1.2 แนวทางการจำแนกตระกูลภาพยนตร์

ตระกูลภาพยนตร์เอื้อให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ ผู้ชมและนักวิจารณ์มี
ความเข้าใจถึงลักษณะโดยภาพรวมของภาพยนตร์ คุณสมบัติของ
ภาพยนตร์ที่สำคัญต่อการจัดจำแนกว่าภาพยนตร์อยู่ในตระกูลใดคือ
องค์ประกอบในเนื้อเรื่อง (Plot) ประเด็นและองค์ประกอบเรื่องที่ถูก
นำเสนอเป็นหลักในภาพยนตร์เช่น ช่วงเวลาในเรื่อง สถานที่ ตัวเอก ตัว
ประกอบ ผู้ร้าย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง เครื่องแต่งกาย อาวุธ ยานพาหนะ



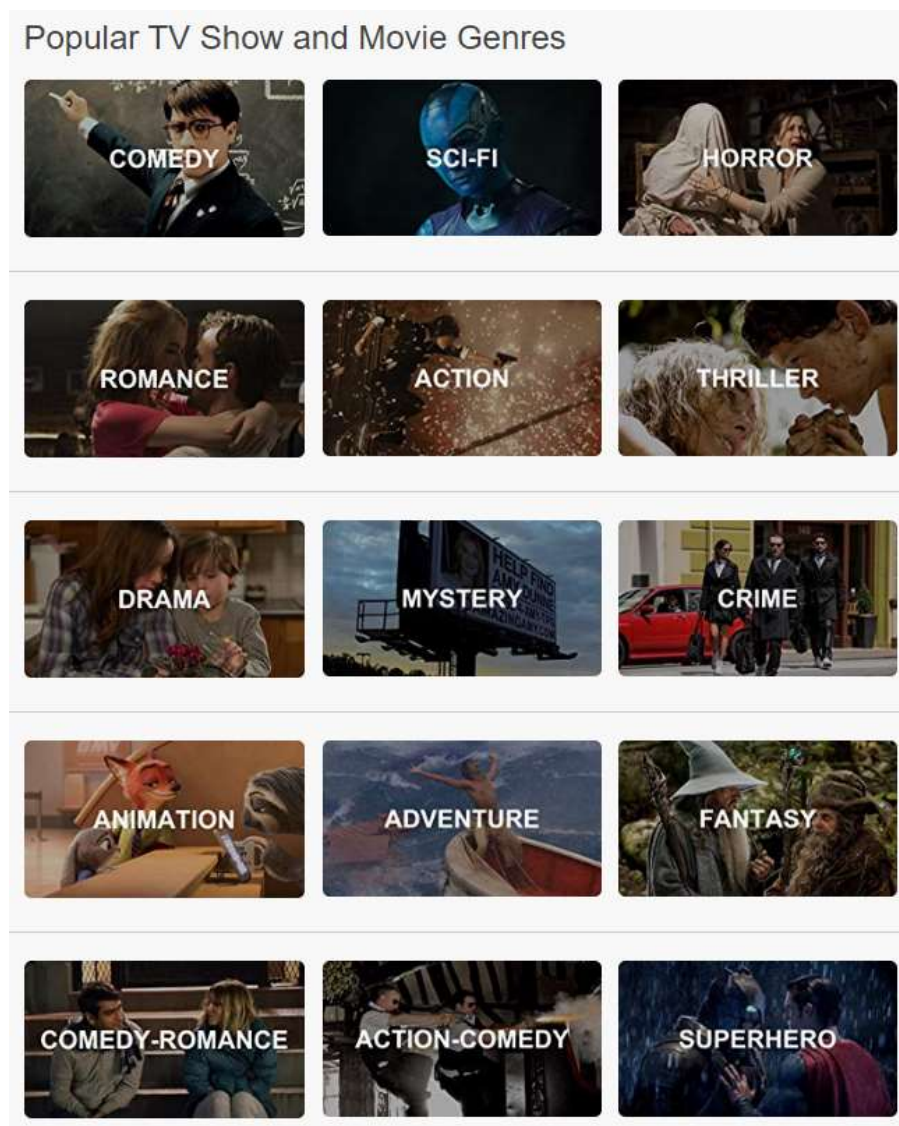
(กฤษดา เกิดดี, 2543) เมื่อผู้ชมทราบว่าภาพยนตร์ถูกจัดอยู่ในตระกูลใด ผู้ชมจะมีความคาดหวังที่จะได้เห็นสิ่งที่คล้ายคลึงหรือมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในตระกูลเดียวกัน เช่นหากผู้ชมคาดหวังจะได้เห็นการไล่ล่าที่น่าตื่นเต้น ผู้ชมก็จะเลือกภาพยนตร์ในตระกูลระทึกขวัญ ซึ่งจะนำเสนอความตื่นเต้นดังที่ผู้ชมได้คาดหวังไว้ ในปัจจุบันตรรกุมิไว้เพื่อบอกใบ้เกี่ยวกับเนื้อหาและบรรยากาศในภาพยนตร์ อาจจะมีการผสมผสานหลายตระกูลในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน (Bordwell & Thompson, 2010) ผู้ชมสามารถดูข้อมูลเกี่ยวกับตระกูลของภาพยนตร์เรื่องที่สนใจเพื่อใช้ตัดสินใจว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นจะให้อารมณ์ตรงตามที่ผู้ชมชื่นชอบหรือไม่

1.3 ตระกูลภาพยนตร์ที่สำคัญ

ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์มีการจำแนกตระกูลภาพยนตร์ตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบ (Silent Era) จนถึงยุคภาพยนตร์เสียง (Sound Period) ที่สร้างและจัดฉายในศตวรรษที่ 19 ประกอบด้วยตระกูลสำคัญ 10 ตระกูลคือภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure) ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western) ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) ภาพยนตร์ฟิล์มนัวร์ (Film Noir) ภาพยนตร์เพลง (Musical) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film) (Bordwell & Thompson, 2010) โดยการเรียกชื่อตระกูลภาพยนตร์ในปัจจุบันจะมี



ความแตกต่างกับตระกูลภาพยนตร์หลักในยุคก่อนอยู่บ้าง เนื่อง
ภาพยนตร์ที่ออกฉายในปัจจุบันมีแนวทางในการเล่าเรื่องหลากหลาย
รวมทั้งมีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาตามความสนใจของผู้ชมยุคปัจจุบัน
ที่ต่างไปจากยุคก่อน ตระกูลภาพยนตร์บางตระกูลเช่นภาพยนตร์
ตะวันตกถูกสร้างน้อยลง มีการสร้างภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้ (Action)
มากขึ้น จึงควรทำความรู้จักการจำแนกตระกูลภาพยนตร์หลักที่เป็นที่
นิยมในปัจจุบัน ดังภาพที่ 1-1 แสดงให้เห็นการจำแนกตระกูลภาพยนตร์
ที่อยู่ในหมวดการค้นหาภาพยนตร์จากเว็บไซต์ฐานข้อมูลภาพยนตร์ทั่ว
โลก (IMDB, 2019)



ภาพที่ 1-1 ตระกูลภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน



ชื่อภาพ: Popular TV Show and Movie Genres

เจ้าของภาพ: imdb.com

แหล่งที่มา:

https://www.imdb.com/feature/genre/?ref_=nv_ch_gr

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: imdb.com

1.3.1 ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

ภาพยนตร์ชีวิตจะเน้นอารมณ์ที่ลึกซึ้ง แสดงถึงความคิดภายในใจของตัวละคร ความสำคัญของเรื่องเกิดจากการตัดสินใจของตัวละครโดยมีพื้นฐานมาจากความรู้สึกเล็กๆ ของตัวละครนั้นโดยในภาพที่ 1-2 ภาพยนตร์ชีวิตเรื่องสี่ดรุณี (Little Women, 2019) เป็นเรื่องราวการเติบโตจากวัยรุ่นเป็นวัยผู้ใหญ่ของพี่น้องผู้หญิง 4 คนที่ตัดสินใจออกจากบ้านเกิดเพื่อมาใช้ชีวิตด้วยตัวเอง ภาพยนตร์ชีวิตมักจะเน้นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกและการรับรู้ความหมายของชีวิต (Selbo, 2015) ซึ่งจะเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับความนึกคิดและเหตุผลในการตัดสินใจเรื่องราวต่างๆ ได้ลึกซึ้งกว่าภาพยนตร์ตระกูลอื่น โดยภาพยนตร์ที่มี



ลักษณะการเน้นรายละเอียดดังกล่าวจึงนับว่ามีความเป็นภาพยนตร์ชีวิตผสมผสานอยู่ด้วย



ชื่อเรื่อง: Little Women (2019)

ผู้กำกับ: Greta Gerwig

แหล่งที่มา:

https://www.imdb.com/title/tt3281548/?ref_=adv_li_tt

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Sony Pictures

ภาพที่ 1-2 ตัวอย่างภาพยนตร์ชีวิต

1.3.2 ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

ภาพยนตร์ประเภทนี้จะเน้นการต่อสู้ที่มีท่าทางสวยงาม และมีการกระทำที่น่าตื่นเต้นเกินกว่าความเป็นจริง มักจะมีฉากยิง ระเบิด แสดงศิลปะการต่อสู้ ภาพยนตร์เกี่ยวกับผู้มีพลังพิเศษ (Superhero) ดังภาพที่ 1-3 เป็นภาพจากภาพยนตร์เรื่องมหาสงครามล้างจักรวาล (Avengers: Infinity War) นับว่าเป็นภาพยนตร์ต่อสู้ที่เป็นที่นิยมมากในปัจจุบันโดยทำรายได้ทั่วโลกมากกว่า 2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Mendelson S., 2018)



ชื่อเรื่อง: Avengers: Infinity War (2018)

ผู้กำกับ: Anthony Russo, Joe Russo

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2HiuWcL>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Marvel Studios

ภาพที่ 1-3 ตัวอย่างภาพยนตร์ต่อสู้

ยังมีภาพยนตร์ต่อสู้อีกหลากหลายแบบ ดังภาพที่ 1-4 เป็นภาพยนตร์เรื่องจอห์น วิค แรงกว่านรก (John Wick, 2014) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และมีฉากการต่อสู้ที่มีชั้นเชิงและดุเดือด



ชื่อเรื่อง: John Wick (2014)

ผู้กำกับ: Chad Stahelski, David Leitch

แหล่งที่มา: <http://www.johnwick.movie>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Thunder Road Pictures

ภาพที่ 1-4 ตัวอย่างภาพยนตร์ต่อสู้



1.3.3 ภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์

ภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์ (Science Fiction or Sci-Fi) เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดจินตนาการที่อ้างอิงหลักการทางวิทยาศาสตร์ หรืออ้างอิงแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ทำให้ผู้ชมเชื่อว่ามีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้น ตัวอย่างภาพยนตร์ภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องเดอะมาร์เซียน กู้ตาย 140 ล้านไมล์ (The Martian, 2015) ในภาพที่ 1-5 ตัวละครหลักเป็นนักบินอวกาศที่ต้องไปใช้ชีวิตอยู่บนดาวอังคารเพื่อรอการช่วยเหลือ



ชื่อเรื่อง: The Martian (2015)

ผู้กำกับ: Ridley Scott

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2TFK6Pn>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: 20th Century Fox

ภาพที่ 1-5 ตัวอย่างภาพยนตร์นิยายอิงวิทยาศาสตร์

1.3.4 ภาพยนตร์ผจญภัย

ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure) ภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีเรื่องราวเกิดขึ้นจากการที่ตัวละครต้องออกเดินทางไปยังสถานที่ที่ไม่คุ้นเคยเพื่อเป้าหมายบางอย่าง และมีความสนุกสนานตื่นเต้นและอุปสรรคจากการเดินทางนั้น เช่นภาพยนตร์เรื่องสงครามเกมคนอัจฉริยะ (Ready Player One, 2018) ในภาพที่ 1-6 ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย



ในโลกเกมเสมือนจริง เพื่อพิชิตเป้าหมายคือกัญแจ 3 ดอกที่จะทำให้ผู้ชนะได้ครอบครองโลกเสมือนจริงนั้น



ชื่อเรื่อง: Ready Player One (2018)

ผู้กำกับ: Steven Spielberg

แหล่งที่มา: <https://www.warnerbros.com/ready-player-one>

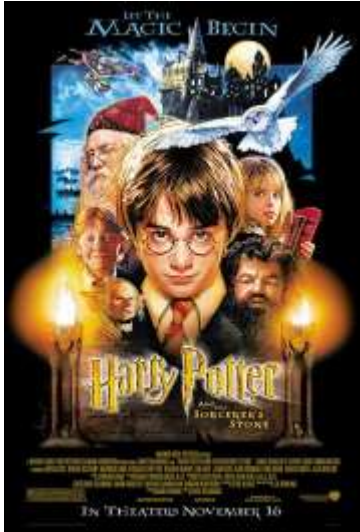
วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros.

ภาพที่ 1-6 ตัวอย่างภาพยนตร์ผจญภัย

1.3.5 ภาพยนตร์เหนือจินตนาการ

ภาพยนตร์เหนือจินตนาการ (Fantasy) หรือเรียกทับศัพท์ว่า ภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นการแต่งเติมเรื่องราวให้เหนือความเป็นจริง อาจจะเป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือสร้างโลกเหนือจินตนาการขึ้นมาใหม่ก็ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักทั่วโลกคือ ภาพยนตร์เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ (Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001) ในภาพที่ 1-7 เป็นเรื่องราวของเด็กชายชื่อ สายพ่อมดที่ต้องค้นหาว่าแท้จริงตัวตนของเขาเป็นใคร โดยเข้าเรียนในโรงเรียนเวทมนตร์ซึ่งแตกต่างจากโลกของมนุษย์ธรรมดาที่เขาเคยอาศัยอยู่



ชื่อเรื่อง: Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001)

ผู้กำกับ: Chris Columbus

แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/harrypottermovie/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros.

ภาพที่ 1-7 ตัวอย่างภาพยนตร์เหนือจินตนาการ

1.3.5 ภาพยนตร์ครอบครัว (Family)

หมายถึงกลุ่มภาพยนตร์ที่เด็กดูได้ผู้ใหญ่ดูก็สนุกเพราะมีเนื้อหาไปในเชิงบวก ไม่มีความรุนแรง ไม่หยาบคายและไม่มีฉากที่เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เด็กและเยาวชน มักแฝงแง่คิดที่สร้างสรรค์สังคม ตัวอย่างภาพยนตร์สำหรับทุกคนในครอบครัวคือภาพยนตร์เรื่องสจ๊วต ลิตเติล เจ้าหนูแสนซน (Stuart Little, 1999) ในภาพที่ 1-8 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว ลิตเติลที่รับหนูพูดได้มาเป็นลูกบุญธรรม เนื้อหาในเรื่องนั้นจะเกี่ยวกับการเรียนรู้ถึงความหมายของครอบครัว ความซื่อสัตย์และมิตรภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับการรับชมทั้งครอบครัวคือเด็กๆ และผู้ปกครอง เนื่องจากมีการปลูกฝังเนื้อหาที่ควรค่าแก่การให้เด็กๆและผู้ปกครองนำไปเป็นแบบอย่างในการใช้ชีวิตได้ และไม่มีความรุนแรงทั้งด้านภาพ การกระทำและคำพูดของตัวละครจึงไม่เป็นพิษภัยต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน



ชื่อเรื่อง: Stuart Little (1999)

ผู้กำกับ: Rob Minkoff

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2TByX2E>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Columbia Pictures

ภาพที่ 1-8 ตัวอย่างภาพยนตร์ครอบครัว

1.3.6 ภาพยนตร์ตลก

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) เป็นภาพยนตร์ที่เน้นให้ความบันเทิง ตลกขบขันภาพยนตร์แอนิเมชันมักมีเรื่องราวที่สนุกสนานและตลกเพื่อสร้างเสียงหัวเราะให้ผู้ชมได้รับความบันเทิง ดังตัวอย่างภาพที่ 1-9 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตลก มีเรื่องราวเกี่ยวกับลูกสาวแดรกคิวลาเจ้าของโรงแรมสำหรับปีศาจที่ตกหลุมรักกับมนุษย์ธรรมดาท่ามกลางการขัดขวางของพ่อและเพื่อนปีศาจ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตลกที่เป็นภาพยนตร์สำหรับครอบครัวด้วยจึงมีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพ่อและลูกที่ให้แก่คิดที่เป็นประโยชน์กับการใช้ชีวิตทั้งเด็ก เยาวชนและผู้ปกครอง แต่เนื่องจากความตลกขบขันสำหรับผู้ชมแต่ละกลุ่มจะแตกต่างกันตามรสนิยม ภาพยนตร์ตลกมีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลายโดยแบ่งเป็นตระกูลย่อย (Sub Genre) เพื่อตอบสนองผู้ชมทุกกลุ่มเป้าหมาย เช่นภาพยนตร์โรแมนติก คอมเมดี้ (Romantic Comedy) มีประเด็นหลักของเรื่องเป็นเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ ที่เล่า



เรื่องด้วยมุมมองที่ชวนให้รู้สึกขบขันได้ ภาพยนตร์ล้อเลียน (Parody) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความขบขันจากการล้อเลียนหรือเสียดสีสิ่งที่คนทั่วไปรู้จักเช่นสถานการณ์จริง (Buffam, 2011) ภาพยนตร์ที่โด่งดังหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นต้น ภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ก็สามารถใส่ความตลกขบขันเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสุขและความบันเทิงในการรับชมทำให้ผู้ชมได้มีจังหวะพักจากเนื้อหาหลักของเรื่องราว สร้างสีสันให้ภาพยนตร์ไม่น่าเบื่อ ภาพยนตร์ที่มีความตลกแทรกอยู่ในเรื่องด้วยจะทำให้ผู้ชมประทับใจและอย่างรับชมเนื่องจากทำให้ผู้ชมหัวเราะ สร้างความสุขในการรับชมได้



ชื่อเรื่อง: Hotel Transylvania (2012)

ผู้กำกับ: Genndy Tartakovsky

แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/HotelT>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Columbia Pictures Corporation

ภาพที่ 1-9 ตัวอย่างภาพยนตร์ตลก



1.3.7 ภาพยนตร์เพลง

ภาพยนตร์เพลง (Musical) เป็นภาพยนตร์ที่มีการดำเนินเรื่องด้วยการร้องเพลงแทนบทสนทนาปกติ มักจะมีการแต่งเนื้อร้องเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องหรือแสดงความคิดของตัวละครดังภาพยนตร์เรื่องนครดารา (La La Land, 2016) ในภาพที่ 1-10 มีการใช้การร้องเพลงในการดำเนินเรื่องและแทนบทสนทนาของตัวละคร



ชื่อเรื่อง: La La Land (2016)

ผู้กำกับ: Damien Chazelle

แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/LaLaLand/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Summit Entertainment

ภาพที่ 1-10 ตัวอย่างภาพยนตร์เพลง

1.3.8 ภาพยนตร์ลึกลับสืบสวน

ภาพยนตร์ลึกลับสืบสวน (Mystery/Suspense) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบคดีหรือคลายปมปริศนาบางอย่างมักจะเป็นเรื่องที่คาดเดาได้ยาก เน้นกระบวนการในการสืบหาข้อมูลเป็นหลัก ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีประเด็นหลักเป็นเรื่องของการไขปริศนา โดยเป็นภาพยนตร์ตระกูลลึกลับสืบสวนและอาชญากรรม เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการทำผิดกฎหมาย คือภาพยนตร์เรื่องเล่นซ่อนหาย (Gone Girl, 2014) ในภาพที่ 1-11 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวที่ภรรยาที่หายตัวไป โดยสามีซึ่ง



เป็นผู้ต้องสงสัยว่าฆาตกรรมภรรยาต้องพยายามไขความลับนี้เพื่อให้ตนเองพ้นจากความผิดที่ไม่ได้ก่อขึ้นมาให้ได้



ชื่อเรื่อง: Gone Girl (2014)

ผู้กำกับ: David Fincher

แหล่งที่มา: <https://www.foxmovies.com/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Twentieth Century Fox

ภาพที่ 1-11 ตัวอย่างภาพยนตร์ลึกลับสืบสวน

1.3.9 ภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งลึกลับที่ไม่สามารถหาคำอธิบายได้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเช่นผี ตำนาน ปศาจ พลังลึกลับ มนุษย์ต่างดาว สัตว์ประหลาด คนประหลาด ฆาตกร โรครจิต มักมีบรรยากาศที่น่าขนลุกสร้างความหวาดระแวงให้กับผู้ชม ตัวอย่างภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีหรือวิญญาณร้ายเป็นประเด็นสำคัญของเรื่องคือภาพยนตร์เรื่องอย่าให้มันตามมา (It Follows, 2014) ในภาพที่ 1-12 บรรยากาศในเรื่องจะเน้นเรื่องผีหรือวิญญาณร้ายที่ตามหลอกหลอนตัวละคร มีบรรยากาศที่ดูลึกลับ น่า



หวาดระแวง โดยจะมีฉากไล่ล่าในบางช่วงแต่เป็นส่วนน้อย เน้นความน่าสะพรึงกลัวน่าขนลุกเป็นหลัก



ชื่อเรื่อง: It Follows (2014)

ผู้กำกับ: David Robert Mitchell

แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/ItFollows/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Northern Lights Films

ภาพที่ 1-12 ตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญ

1.3.10 ภาพยนตร์ระทึกขวัญ

ภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและมีความที่ตื่นเต้นให้คนดูต้องลุ้นไปกับตัวละครโดยส่วนใหญ่ของเรื่องคนดูต้องรู้สึกตื่นเต้น มีการไล่ล่าและทำให้ตกใจกลัว ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัยและคาดเดาไม่ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องลมหายใจสั่งตาย (Don't Breathe, 2016) ในภาพที่ 1-13 เป็นเรื่องเกี่ยวกับโจรวัยรุ่นที่เข้าไปปล้นบ้านคนตาบอดที่เป็นทหารเก่าและมีประสาทสัมผัสไวมาก แทนที่โจรจะปล้นทรัพย์ได้ กลับต้องพยายามเอาชีวิตรอดจากการตามล่าของชายตาบอดให้ได้ ซึ่งตลอดเรื่องผู้ชมจะต้องลุ้นระทึกกับการตามล่าและการหนีจนผลออกันหายใจไม่ให้เกิดเสียงดังไปด้วยตามเหตุการณ์ในเรื่องที่ห้ามส่งเสียงเพราะจะถูกฆ่า



ชื่อเรื่อง: Don't Breathe (2016)

ผู้กำกับ: Fede Alvarez

แหล่งที่มา: <http://sites.sonypictures.com/dontbreathe>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Sony Pictures

ภาพที่ 1-13 ตัวอย่างภาพยนตร์ระทึกขวัญ

1.3.11 ภาพยนตร์สงคราม

ภาพยนตร์สงคราม (War) มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามในสนามรบ และประวัติศาสตร์การรบในครั้งสำคัญที่มีเรื่องราวเข้มข้น ความยากลำบากของเหล่าทหาร และปฏิบัติการภารกิจต่างๆในสงคราม ภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะมีภาพที่มีความรุนแรง



ชื่อเรื่อง: Dunkirk (2017)

ผู้กำกับ: Christopher Nolan

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2TByX2E>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros. Entertainment Inc.

ภาพที่ 1-14 ตัวอย่างภาพยนตร์สงคราม



1.3.12 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (History) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาของเรื่องได้แรงบันดาลใจหรือสร้างมาเพื่อบันทึกประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องยูไนเต็ดแอร์ไลน์ เที่ยวบินที่ 93 (United 93, 2006) ในภาพที่ 1-15 เล่าเรื่องเกี่ยวกับเครื่องบินที่ถูกจี้เพื่อให้แผนการก่อการร้ายแต่ไปตกที่เพนซิลเวเนีย ในเหตุการณ์จี้เครื่องบินเมื่อวันที่ 11 กันยายน ค.ศ. 2001



ชื่อเรื่อง: United 93 (2006)

ผู้กำกับ: Paul Greengrass

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2F8ypby>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Universal

ภาพที่ 1-15 ตัวอย่างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

1.3.13 ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ (Biography) เป็นภาพยนตร์ที่นำประวัติชีวิตของบุคคลสำคัญมาเล่าเป็นเนื้อเรื่องที่มีความเข้มข้นแบบภาพยนตร์ อาจอิงความเป็นจริงทั้งหมดหรือนำมาเล่าบางส่วนก็ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องโบฮีเมียนแรปโซดี (Bohemian Rhapsody, 2018) ในภาพที่ 1-16 เป็นเรื่องราวที่นำเสนออัตชีวประวัติของเฟรddie เมอร์คูรี นักร้องนำวงควีนส์ในแง่มุมที่ผู้ชมไม่เคยรู้มาก่อนเช่นเบื้องหลังการ



สร้างสรรค์บทเพลง ความพยายามและอุปสรรคก่อนที่วงควีนส์จะประสบความสำเร็จเป็นต้น



ชื่อเรื่อง: Bohemian Rhapsody (2018)

ผู้กำกับ: Bryan Singer

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2HiuWcL>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: 20th Century Fox

ภาพที่ 1-16 ตัวอย่างภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

1.3.14 ภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary) คือการสร้างภาพยนตร์จากสิ่งที่เกิดขึ้นจริง นำมาเล่าข้อเท็จจริงให้ผู้ชมได้รับรู้ อาจจะทำเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นจริง หรือถ่ายทำภาพจำลองเหตุการณ์เพิ่มเติมเพื่อสร้างความเข้าใจก็ได้ ดังตัวอย่างในภาพที่ 1-17 ภาพยนตร์เรื่องน้ำตาวัยรุ่นมีความหมาย (BNK48 : Girls Don't Cry, 2018) เป็นภาพยนตร์สารคดีที่บอกเล่าเรื่องราวชีวิตของศิลปินในวง บีเอ็นเคโฟร์ตี้เอต (BNK48) จากคำบอกเล่าถึงความรู้สึกจริงๆ ว่าแต่ละคนต้องพบเจออะไรบ้าง และมีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไร



ชื่อเรื่อง: BNK48 : Girls Don't Cry (2018)

ผู้กำกับ: นวพล อังรังรัตนฤทธิ์

แหล่งที่มา:

<https://www.facebook.com/ternawapol/posts/1864658223572843/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ภาพที่ 1-17 ตัวอย่างภาพยนตร์สารคดี

สรุปท้ายบท

ในปัจจุบันภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจเป็นการผสมผสานกันระหว่างหลายตระกูลได้ ด้วยคุณลักษณะในด้านต่างๆของภาพยนตร์เช่นเนื้อหาหลัก ลักษณะภาพ วิธีการเล่าเรื่อง ที่มาที่ไปของเนื้อเรื่อง องค์ประกอบศิลป์ และเนื้อหาที่สร้างเอกลักษณ์หรือจุดขายให้กับภาพยนตร์ ภาพยนตร์บางเรื่องอาจผสมระหว่างหลายตระกูลภาพยนตร์ทำให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีความเป็นเอกลักษณ์ แปลกใหม่ เป็นที่จดจำของผู้ชม เราจึงควรมีความรู้ความเข้าใจว่าหากเราต้องการสร้างภาพยนตร์ เราจะเลือกสร้างให้เป็นภาพยนตร์ตระกูลใด หรือเป็นการผสมผสานกัน เพื่อที่เราจะได้มีเป้าหมายชัดเจนและเลือกใช้หรือนำองค์ประกอบทั้งด้านบทและภาพอย่างเหมาะสมเพื่อให้ตอบโจทย์ที่เราได้ตั้งเป้าหมายไว้ ซึ่งการที่เรามีความชัดเจนในลักษณะเฉพาะหรือตระกูลของภาพยนตร์ จะช่วยให้เนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์มีความเข้มข้นและสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด



บรรณานุกรม

กฤษดา เกิดดี. 2543. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.

นवल ชำรงรัตนฤทธิ์. 2561. น้ำตาวัยรุ่นุ่นมีหลายความหมาย (BNK48: Girls Don't Cry). กรุงเทพฯ: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.

Cook, D. A., & Sklar, S. (2019, January 8). History of the motion picture. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). Film Art. 9th Edition. Wisconsin: McGraw-Hill.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). Film History. Wisconsin: McGraw-Hill.

Neale, S. (2000). Genre and Hollywood. London: Routledge.

IMDb.com, Inc. (2018, December 10). Popular TV Show and Movie Genres. Retrieved from <https://www.imdb.com/feature/genre>

Selbo, J. (2015). Film Genre for the Screenwriter. Newyork: Routledge.



Greta, G. (Director). 2019. Little Women. California: Sony Pictures.

Russo, A. & Russo, J. (Director). 2018. Infinity War. New York: Marvel Entertainment.

Stahelski, C. & Leitch, D. (Director). (2014). John Wick. New York: Thunder.

Scott, R. (Director). (2015). The Martian. New York: 20th Century.

Buffam, N. (2011, March 26). Comedy Genre. Retrieved from <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/989-comedy>

Chandler, G. (2009). Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know. California: Michael Wiese Productions.

Irwin, D. (2012, May 17). 'Mary Poppins': Will you believe a nanny can fly. TucsonSentinel.com. Retrieved from http://www.tucsonsentinel.com/arts/report/051712_mary_poppins_review/mary-poppins-will-you-believe-nanny-can-fly

Kirkpatrick, K. (Director). (2018). Small Foot. California: Warner Bros.



Lamoureux P. (2014, April 8). Excerpts of "Moulin Rouge - The Ballet". Retrieved from

<https://youtu.be/AHunxWyuV8A?list=RD AHunxWyuV8A>

Matsuda, L. (Director). (2016). Inner Workings. California: Pixar.

Mendelson, S. (2018, June 12). Box Office: 'Avengers: Infinity War' Tops \$2 Billion Worldwide. Retrieved from

<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2018/06/12/box-office-marvel-avengers-infinity-war-tops-2-billion-star-wars-avatar-titanic/#2edc4b392016>

Spielberg, S. (Director). (2018). Ready Player One. California: Warner Bros.

Valind, E. (2014). From Snapshots to Great Shots. Newyork: Peachpit Press.



คำถามท้ายบท

1. ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหลักเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ของตัวละครเป็นหลักคือภาพยนตร์ตระกูลใด

- ก. Action
- ข. Drama
- ค. Documentary
- ง. Thriller

2. ภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้ด้วยลีลาที่สวยงามน่าประทับใจคือภาพยนตร์ตระกูลใด

- ก. Horror
- ข. Fantasy
- ค. Action
- ง. Mystery



3. ภาพยนตร์ที่เป็นการคลี่คลายปมปริศนาคือภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Documentary

ข. Fantasy

ค. Action

ง. Mystery

4. ภาพยนตร์ที่มีประเด็นหลักเกี่ยวกับเรื่องลึกลับและมีบรรยากาศน่าขนลุกคือภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Sci-fi

ข. Horror

ค. Animation

ง. Comedy

5. ภาพยนตร์ที่มีฉากที่น่าตื่นเต้น ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกตลอดทั้งเรื่องคือภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Drama

ข. Family

ค. Thriller

ง. Musical



6. ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ สามารถให้เด็กดูได้ ไม่มีพิษภัยคือ
ภาพยนตร์ตระกูลใด

- ก. Horror
- ข. Family
- ค. Thriller
- ง. Mytery

7. ภาพยนตร์ที่ไม่ได้ถ่ายทำจากสถานที่และนักแสดงจริง แต่เป็นการสร้าง
ภาพขึ้นมาเช่นการวาด หรือสร้างจากคอมพิวเตอร์ คือภาพยนตร์ตระกูล
ใด

- ก. Sci-fi
- ข. Horror
- ค. Animation
- ง. Adventure



8.ภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อถ่ายทอดข้อมูลหรือความจริงเป็นหลัก คือ
ภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Documentary

ข. Fantasy

ค. Action

ง. Mystery

9.ภาพยนตร์ที่ใช้เพลงดำเนินเรื่อง คือภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Horror

ข. Family

ค. Thriller

ง. Musical

10.ภาพยนตร์ที่เน้นความตลกเป็นหลัก คือภาพยนตร์ตระกูลใด

ก. Sci-fi

ข. Horror

ค. Animation

ง. Comedy



บทที่2 การจัดวางองค์ประกอบภาพ

บทนำ

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อการสื่อสารเป็นการนำความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์มาประยุกต์เข้ากับกระบวนการการสร้างภาพยนตร์มาใช้เล่าเรื่องราว สื่อสารและให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่อง บรรยากาศและสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ในแต่ละฉาก การจัดวางและคัดสรรสิ่งที่ทำมาจัดวางให้ปรากฏในภาพยนตร์เรียกว่า มิส ออง แชน (Mise en scene) มีที่มาจากศาสตร์การสร้างสรรค์ละครเวทีดังภาพที่ 2-1 คำว่ามิส ออง แชน เป็นภาษาฝรั่งเศสหมายถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ บนเวทีเพื่อเล่าเรื่องตามบทภาพยนตร์ ใช้อธิบายถึงการจัดวางองค์ประกอบทุกสิ่งที่อยู่บนเวทีทั้งฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Set Design) พื้นที่ว่าง (Space) การใช้แสงสีบนเวที (Lighting) การเคลื่อนไหวของนักแสดง (Acting Pose) การแต่งกาย (Costume) เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวตามบทของละคร สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบในหมวดหมู่ที่จัดไว้กว้างๆ ในทางปฏิบัตินั้นทุกสิ่งปรากฏบนภาพนั้นถือเป็นสิ่งที่ใช้เล่าเรื่องทั้งหมด แต่การจำแนกเป็นหมวดหมู่ทำให้เราสามารถออกแบบองค์ประกอบต่างๆได้อย่างละเอียด ชัดเจน และสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Joseph V. Mascelli, 2005) การคัดสรรองค์ประกอบที่ปรากฏในฉาก หรือ มิส อองแชนนั้นจะใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลปะตั้งแต่หน่วยย่อยที่สุดคือทัศนธาตุเช่น เส้น รูปร่าง



ภาพที่ 2-1 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบในละครเวที

ชื่อเรื่อง : Moulin Rouge - The Ballet

ผู้กำกับ : Pierre and François Lamoureux

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/AHunxWyuV8A?list=RD AHunxWyuV8A>

ลิขสิทธิ์/copyright : Canada's Royal Winnipeg Ballet

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

ในการจัดองค์ประกอบของภาพยนตร์ เราได้ใช้หลักการเดียวกับละครเวทีเพื่อกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ปรากฏในเฟรมภาพ ทำมาประยุกต์รวมกับการเคลื่อนไหวของกล้องและการตัดต่อ เพื่อบอกเล่าเนื้อหาของภาพยนตร์ให้สื่อสารถึงผู้ชมได้ครบถ้วนทุกแง่มุม ดังตัวอย่างภาพที่ 2-2



และ 2-3 สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หรือภาพเคลื่อนไหวควรรู้เพื่อการจัดวางองค์ประกอบทางภาพยนตร์ให้เหมาะสมมีดังนี้

1. องค์ประกอบแบบ Mise-en-Scene
2. องค์ประกอบศิลป์
3. หลักการจัดองค์ประกอบ



ภาพที่ 2-2 ภาพแสดงการจัดมิสอองแซงในแอนิเมชัน

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : James wan

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 2-3 ภาพแสดงการจัดมิสอองแซงในภาพยนตร์

ชื่อเรื่อง : Aquaman (2018)

ผู้กำกับ : James wan

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt1477834/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Warner Bros.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

2.1 องค์ประกอบแบบมิสอองแซง

ก่อนที่จะรู้จักวิธีการจัดองค์ประกอบแบบมิสอองแซงในภาพยนตร์ เราต้องทำความเข้าใจในลักษณะของหน่วยองค์ประกอบแต่ละประเภท เพื่อการนำมาใช้งานให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่องด้วยองค์ประกอบภาพ ดังนี้

2.1.1 การออกแบบฉาก



การออกแบบฉาก (Set design) ประกอบไปด้วยสถานที่จริง (Location) หรือสถานที่จำลองที่เราสร้างขึ้น (Set) ขึ้นมาให้เหตุการณ์นี้เกิดขึ้น คำว่าฉากหมายถึงสิ่งที่เคลื่อนย้ายไม่ได้เช่นผนังพื้น เพดาน ถนน ทุงหญ้าสุสาน หรือ พื้นที่ว่างที่เราสมมุติขึ้น ส่วนสิ่งของต่างๆที่เอาไว้ประกอบฉากหรือเรียกว่าของประกอบฉาก (Prop) เช่น รถ หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่เคลื่อนย้ายได้โดยไม่นับสิ่งที่อยู่บนตัวของนักแสดง

2.1.2. แสง

แสง (Lighting Design) คือการจัดแสงหรือแสงที่มีอยู่แล้วในฉากในเรื่องของแสงนี้เกี่ยวข้องกับความเข้มข้นของแสงทิศทางที่มาที่ไปของแสงสีของแสงเงาที่เกิดขึ้นจากการสาดแสงลงมาในฉากและมักแสดงแสงแว่นใช้เบาอารมณ์และเวลาที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเช่นเวลากลางวันเวลากลางคืนเวลาเช้าตรู่เวลาพลบค่ำ หรือการจัดแสงในขณะที่มีเหตุการณ์เฉพาะเกิดขึ้นเช่นแสงขณะเกิดไฟไหม้แสงขณะฟ้าผ่า หรือแสงที่ต้องการให้เห็นรายละเอียดเพียงเล็กน้อยในที่มืด

2.1.3 พื้นที่

พื้นที่ (Space) คือการสร้างความรู้สึกเกี่ยวกับพื้นที่ในฉากเช่นต้องการให้คนดูรู้สึกว่าในฉากหรือสถานที่นี้มีพื้นที่ที่กว้างขวางโปร่งโล่งหรือรู้สึกว่าสถานที่นี้มีพื้นที่ที่แคบหรือมีการใช้พื้นที่สำหรับแต่ละส่วนอย่างพอเหมาะพอดี บางครั้งเราสามารถใช้อุปกรณ์เพื่อแสดงความรู้สึกของตัวละครได้เช่นตัวละครมีความรู้สึกอัดอั้นคับข้องใจในสถานที่นั้นๆ หรือเราต้องการแสดงให้เห็นว่าตัวละครได้มาพักผ่อนผ่อนคลายในสถานที่ที่โล่งกว้าง ความโล่งกว้างนั้นยังสามารถสื่อถึงความอ้างว้างและโดดเดี่ยวได้ด้วย



2.1.4 เครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย (Costume) หมายถึงสิ่งที่ใช้ประดับและสวมใส่ของตัวละครแต่ละตัวเครื่องแต่งกายมีความสำคัญมากในการถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครรวมถึงความชอบและการบอกใบ้เนื้อหาบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เครื่องแต่งกายนั้นรวมถึงเสื้อผ้าเครื่องประดับทรงผมการแต่งหน้า และของตกแต่งอื่นๆ รายละเอียดในการแต่งกายของนักแสดง เช่น ลวดลายของเสื้อผ้า ลักษณะของเนื้อผ้าความเก่าใหม่ของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ การใช้งานและร่องรอย ที่เกิดขึ้นกับเสื้อผ้าเช่นเสื้อผ้ามีลักษณะหลุดลุ่ยและสกปรกแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์ของตัวละครที่ผ่านความยากลำบากมาเป็นเวลานาน การแต่งกายหรือแต่งหน้าเพื่อสื่อถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครเช่น ตัวละครบางตัวอาจจะมีลักษณะที่แตกต่างจากคนทั่วไป เช่นมีเขา หรือมีหูที่แหลม เป็นต้น การใช้เทคนิคพิเศษด้านการแต่งหน้า (Make Up Effect) เพื่อแต่งหน้าตัวละครให้มีความแปลกแตกต่างจากคนปกติทั่วไป ก็สามารถนำมาไว้ในหมวดนี้ด้วยเพราะถือว่าเป็นสิ่งที่ประดับและตกแต่งเพื่อสร้างบุคลิกของตัวละครให้ผู้ชมเห็น

2.1.5 ท่าทางของนักแสดง

การแสดงหรือการแสดงท่าทางของนักแสดง (Acting Pose) ที่ปรากฏให้ผู้ชมเห็นเป็นการสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้กับผู้ชมรับรู้ ประกอบด้วยการแสดงท่าทางต่างๆที่ทำให้ทราบว่านักแสดงหรือตัวละครกำลังทำอะไรและกำลังทำกิจกรรมนั้นด้วยความรู้สึกอย่างไร รวมถึงท่าทางที่ปรากฏเป็นองค์ประกอบในภาพเป็นการสร้างรูปร่างรูปทรงที่สื่อสารความหมายทางด้านภาพได้เหมือนกับการจัดวาง



องค์ประกอบศิลปะ เช่นนักแสดงที่กำลังต่อสู้กันในสนามรบด้วยการใช้ของและดาบเราสามารถรับรู้ความหมายของการแสดงเหล่านี้ได้จากความเกรี้ยวกราดและว่องไวในการฟาดฟันอาวุธรวมทั้งเรายังเห็นเส้นของการแสดงท่าทางที่เกิดขึ้นเป็นเส้นเฉียงที่ตัดกันไปมาสามารถสื่อสารความรู้สึกเรื่องของความขัดแย้งได้จากเส้นและรูปทรงที่เกิดขึ้นจากการแสดงของนักแสดงด้วย

2.2 องค์ประกอบศิลป์

ก่อนที่จะเข้าใจเรื่องการจัดวางองค์ประกอบศิลป์เพื่อนำมาใช้สื่อสารด้วยภาพได้ จำเป็นต้องรู้จักหน่วยย่อยก่อนเพื่อจะได้นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม หน่วยย่อยขององค์ประกอบทางศิลปะหรือทัศนธาตุมีดังนี้คือ เส้น รูปร่าง รูปทรง มวล การเคลื่อนที่หรือความรู้สึกเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ ส่วนหลักเกณฑ์ในการจัดองค์ประกอบงานศิลปะได้แก่ เอกภาพ ความสมดุล และจุดสนใจ โดยหน่วยย่อยขององค์ประกอบศิลปะ มีดังนี้

2.2.1 เส้น

เส้น (Line) สามารถสื่อสารการรับรู้ทางความรู้สึกและอารมณ์ ต่อผู้ชมได้โดยผู้ชมจะเชื่อมโยงเส้นที่เกิดขึ้นในภาพจากประสบการณ์ที่เคยเห็นในชีวิตประจำวัน โดยมีผู้สรุปลักษณะของเส้นที่สื่อความหมายให้ผู้ชมรับรู้ดังภาพที่ 2-4 ได้ดังนี้

2.2.1.1 เส้นตรงในแนวตั้ง ทำให้คนดูนึกถึงสิ่งที่มีความสูง ชะลูด และการยืนตรง รวมถึงเป็นการแบ่งพื้นที่ ให้เป็นหลายส่วนตามจำนวนของเส้นด้วย



2.2.1.2 เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึก โลงนิ่ง ตั้งอยู่บนพื้นและไม่ล้ม เส้นแนวนอนที่เราคุ้นชินกันมากที่สุดคือเส้นขอบฟ้า เมื่อไหร่ที่เรามอง เห็นเส้นขอบฟ้า เราจะรู้สึกถึงความโล่งสบายและไม่มีอะไรมาปิดบัง เช่นเส้นขอบฟ้าที่ปรากฏอยู่ ที่ผิวน้ำทะเลเป็นต้น

2.2.1.3 เส้นเฉียง ทำให้คนดูรู้สึกถึงสิ่งที่กำลังเคลื่อนไหวหรือกำลังจะล้ม

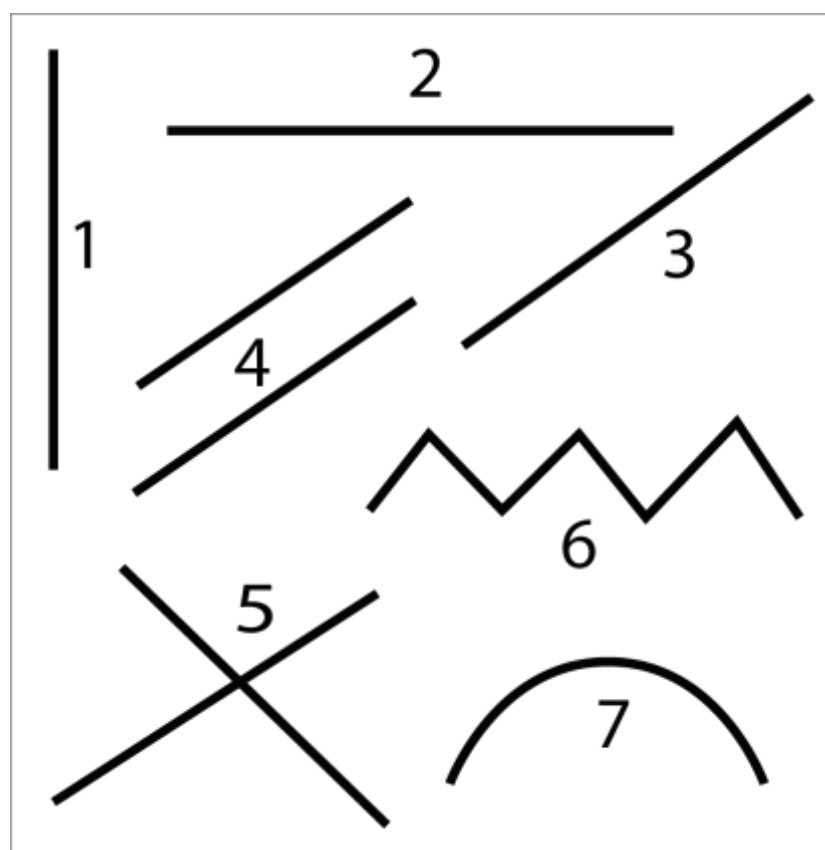
2.2.1.4 เส้นเฉียงแบบคู่ขนาน ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนที่ ที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง

2.2.1.5 เส้นที่ตัดกัน เราจะนึกถึงสิ่งที่มีความขัดแย้งหรือชนกัน

2.2.1.6 เส้นหักซิกแซก แสดงถึงสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงไปมา หรือความแหลมคมของวัตถุมิคมเป็นต้นเมื่อเรานึกถึงสิ่งเหล่านั้นจะทำให้เรารู้สึก หวาดกลัวอันตรายหรือเกิดความตื่นเต้น

2.2.1.7 เส้นโค้ง เป็นการลากเส้นแบบนุ่มนวลโดยไม่มีมุมแต่อาจมีการเปลี่ยนทิศทางของเส้นได้ เราสามารถเชื่อมโยงเส้นโค้งเข้ากับการเคลื่อนที่ของสิ่งที่มีความอ่อนช้อยอ่อนไหวหรือไม่มีรูปร่างที่ชัดเจน เช่น การเคลื่อนที่ของคลื่นน้ำ ภูเขา หรือการกลิ้งของลูกบอลที่ไม่มีทิศทางชัดเจน แต่ไม่ทำให้เกิดการหักมุมและไม่ได้เคลื่อนที่เป็นแนวตรง

จากการใช้เส้นดังที่กล่าวมาเพื่อนำเสนอเนื้อหาหรือสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกบางอย่าง เราสามารถนำเส้นที่มีความแตกต่างกันมาประยุกต์เป็นการเล่าเรื่องและสื่อสารความรู้สึกและบรรยากาศได้อีกด้วย การจัดวางเส้นเพื่อสื่อสารความหมายและอารมณ์ของภาพนั้น จะเป็นการใช้เส้นแบบเดียว หรือเป็นการนำเส้นหลายๆ แบบมาประกอบกันให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่อไปก็ได้



ภาพที่ 2-4 เส้นลักษณะต่างๆ
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

ตัวอย่างการเส้นในรูปแบบที่แตกต่างกัน ช่วยขบเน้นให้เส้นอีกรูปแบบหนึ่งเด่นชัดขึ้นก็ได้ ทั้งนี้อยู่ที่การจัดวางอย่างเหมาะสม เช่น เส้นแนวนอนกับเส้นแนวตั้งจัดวางแบบตั้งฉากกับทำให้เกิดการแบ่งพื้นที่ภาพจะดูนิ่งและเย็นชาทำให้เกิดความรู้สึกตึงเครียดซึ่งเข้ากับเนื้อหาในฉากดังภาพที่ 2-5



ภาพที่ 2-5 เส้นในการจัดองค์ประกอบภาพยนตร์

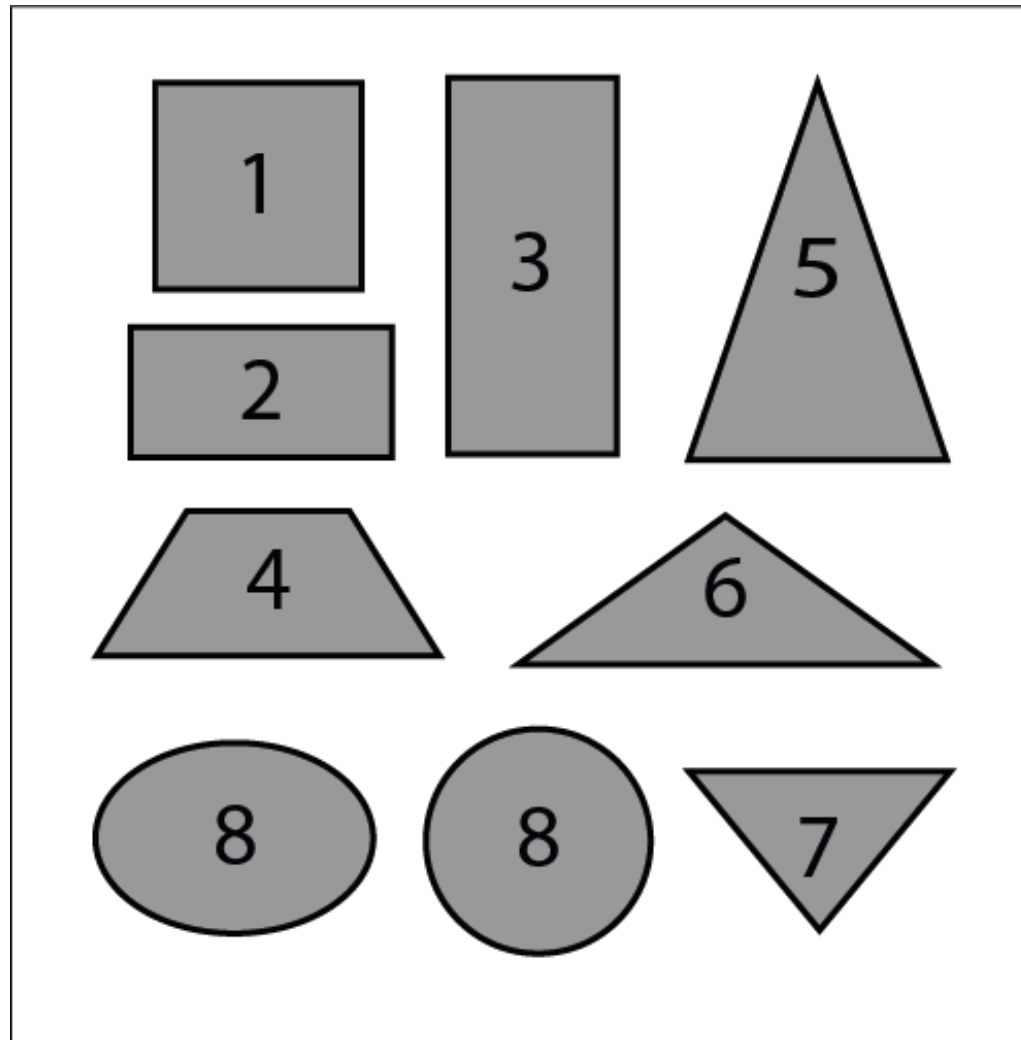
ชื่อเรื่อง : Prom (2011)

ผู้กำกับ : Joe Nussbaum

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt1604171/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Walt Disney Pictures.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 2-6 รูปทรงลักษณะแตกต่างกัน
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

2.2.2 รูปทรง

รูปร่างรูปทรง (Form) แต่ละประเภทนั้นก็จะสามารถสื่อสารความรู้สึกได้แตกต่างกันไปดังภาพที่ 2-6 เช่นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนนั้นจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งเนื่องจากรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนมีฐานที่กว้างและลึบยาก ในขณะที่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งนั้นจะมีความสูงมากกว่าและมีฐานที่แคบกว่าจากประสบการณ์ของคนทั่วไป จะทราบดีว่าการผลักให้รูปสี่เหลี่ยม 2 แบบนี้ล้มหากเราจะฝากรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งให้ล้มนั้นจะง่ายกว่าการผลักรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ดังนั้นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนจึงให้ความรู้สึกสงบและมั่นคงหนักแน่นมากกว่าในขณะที่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า



แนวตั้งนั้นจะสามารถสื่อสารในเรื่องความสูงสง่างามได้ รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสและรูปสี่เหลี่ยมคางหมูนั้นก็สามารทำให้ความรู้สึกมั่นคงและสมดุลได้เช่นกันหากรูปสี่เหลี่ยมคางหมูนั้นมี 2 ด้านที่เท่ากัน รูปร่างที่มีความหนักแน่นมั่นคงอีกแบบหนึ่งคือรูปสามเหลี่ยมที่มีฐานกว้าง เนื่องจากฐานที่กว้างกับความสูงที่ค่อยๆ ลดลงตามลำดับขั้นนั้นให้ความรู้สึกเหมือนกับภูเขาที่ตั้งอยู่และไม่มีทางที่จะล้มลงได้ บางครั้งเราใช้นำเสนอความหมายในเรื่องของความหนักแน่นมั่นคง ส่วนรูปร่างอื่นๆเช่นรูปวงกลมหรือวงรีนั้นให้ความรู้สึกอ่อนช้อยหรือความรู้สึกเคลื่อนไหวได้เหมือนกับล้อรถหรือไข่ที่สามารถกลิ้งไปมาได้ ในขณะที่เดียวกันการเคลื่อนที่เป็นรูปวงกลมนั้นทำให้เรารู้สึกเหมือนสิ่งที่ยวนอยู่ไม่มีจุดสิ้นสุดกล่าวคือมีจุดเริ่มต้นและจุดจบเป็นจุดเดียวกันเหมือนกับนาฬิกาที่เดินตั้งแต่เลข 12 ไปถึงเลข 1 และไล่ไปเรื่อยๆกลับมาเป็นเลข 12 อีกครั้งดังนั้นการเคลื่อนที่ลักษณะเป็นวงกลมนั้นจึงสามารถแสดงถึงความรู้สึกที่ยวนไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุดได้ ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปทรงในการสื่อสารดังภาพที่ 2-7 เป็นการจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนเพื่อแสดงความนิ่งในภาพทำให้บรรยากาศดูแล้วรู้สึกถึงความเบื่อหน่ายของตัวละคร และใช้การซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกันสื่อถึงความยึดติดกับแบบแผนและไร้อิสระ



ภาพที่ 2-7 การจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน

ชื่อเรื่อง : Inner Workings (2016)

ผู้กำกับ : Leonardo Matsuda

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt5807512>

ลิขสิทธิ์/copyright : Walt Disney Pictures.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



2.2.3 การเคลื่อนที่

ลักษณะการเคลื่อนที่ (Movements) ก็สามารถทำให้เกิดเส้นทางความรู้สึกได้เช่นการเคลื่อนที่ในแนวนอนจากซ้ายไปขวา การเคลื่อนที่ในแนวตั้งจากล่างขึ้นบนหรือบนลงล่างการเคลื่อนที่เฉียงจากมุมซ้ายล่างไปถึงมุมขวาบนหรือเคลื่อนที่แบบซิกแซกขึ้นลงขึ้นลงไปมา ก็สามารถวาดเส้นในความรู้สึกของผู้ชมได้ ซึ่งเส้นลักษณะนี้จะสามารถเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนในภาพที่เคลื่อนไหวมากกว่าภาพนิ่ง การเคลื่อนที่ในภาพเหล่านี้ อาจเกิดได้จากการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาหรือการเคลื่อนของวัตถุใดวัตถุหนึ่งหรือวัตถุทั้งหมดในภาพ หรือเป็นการการเคลื่อนที่ของตัวละครเช่นการเดิน การเต้นรำ การกลอกตา หรือการชี้มือ รวมทั้งการมองคู่สนทนาหรือการมองสิ่งใดสิ่งหนึ่งในภาพเรียกว่าเส้นสายตา (Eye Line) ก็สามารถสร้างเส้นสมมุติขึ้นมาในภาพเคลื่อนไหวได้ การเคลื่อนที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ในทิศทางที่ทำให้เกิดเส้นสมมุติรวมไปถึงความเร็วและจังหวะในการเคลื่อนที่ล้วนสามารถสร้างความหมายได้ ทั้งนี้ความหมายที่สร้างด้วยภาพจะเกิดขึ้นเมื่อผู้ชมเห็นภาพแล้วระลึกถึงประสบการณ์ที่เคยพบเจอมา เช่น เมื่อเราเห็นการเคลื่อนที่ที่เป็นลักษณะโค้งคดเคี้ยวไปมาและเคลื่อนไปข้างหน้าเรื่อยๆ อย่างช้าๆ เราอาจจะนึกถึงการเคลื่อนไหวของงูที่กำลังเลื้อยบนพื้นหรือการเคลื่อนของมวลควันรูปที่ค่อยๆ ลอยขึ้นสู่ท้องฟ้าอย่างช้าๆ แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของแต่ละคน แต่หากในภาพยนตร์มีการบอกใบ้หรือมีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งอย่างเฉพาเจาะจงมาก่อน ก็จะทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงเรื่องราวก่อนหน้ากับเรื่องราวในปัจจุบันได้



ดังที่กล่าวมาแล้วว่าการเคลื่อนที่แบบวงกลมนั้นเป็นการเคลื่อนที่ที่ทำให้รู้สึกเหมือนกับวนไปเรื่อยๆ จากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดจบซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นอีกครั้งหนึ่งการเคลื่อนที่แบบวงกลมจึงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่คล้ายกับเฟื่องนาฬิกา ล้อ หรือม้าหมุนในสวนสนุก รวมถึงการเต้นรำที่หมุนเป็นวงกลมและการหมุนตัวของนักบัลเล่ต์ก็ได้ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่เราต้องการเล่าเรื่องและประสบการณ์ของผู้ชม ยังมีการเคลื่อนไหวอีกหลายแบบที่สามารถทำให้ผู้ชมนึกถึงสิ่งที่เคยพบเห็นในชีวิตประจำวันได้เช่น การเดินของลูกบอล การเคลื่อนไหวแบบลูกตุ้มเช่น นาฬิกาที่เป็นนาฬิกาแบบมีลูกตุ้มหรือลูกเหล็กที่กระทบฝั่งซ้ายขวาแล้วย้อนกลับมาเรื่อยๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การเคลื่อนที่แบบขยายวงออกไป เช่น การเคลื่อนที่ของวงน้ำเมื่อเราโยนก้อนหินลงไป การเคลื่อนที่เข้ามาหาผู้ชมแสดงถึงการบุกรุกหรือคุกคาม การเคลื่อนที่ออกจากผู้ชมแสดงถึงการเดินห่างออกไปการหนี หรือหมายถึงสิ่งที่หลุดลอยไปเป็นต้น

2.3 หลักการจัดองค์ประกอบ

การใช้หลักเกณฑ์การจัดองค์ประกอบศิลปะในภาพยนตร์มีหลักเกณฑ์สำคัญที่เรานำมาใช้คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดสนใจ ซึ่งแต่ละหลักเกณฑ์ล้วนมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ภาพและต้องนำมาใช้ในการจัดองค์ประกอบในภาพยนตร์โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 เอกภาพ

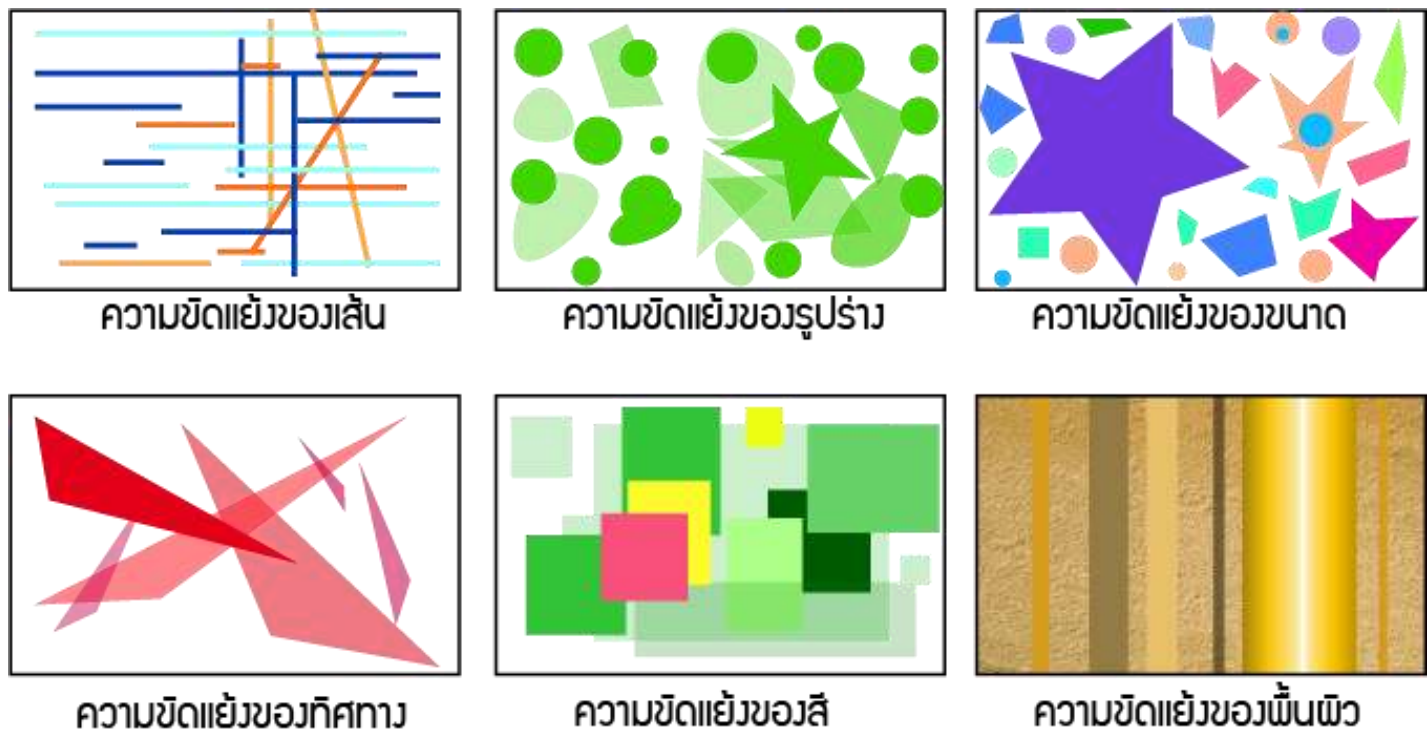
หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีเอกภาพคือการทำให้ภาพทั้งภาพเป็นเรื่องราวหรือสิ่งเดียวกัน ไม่ได้มีการพูดถึงเรื่องอื่น โดยการสร้างความเป็นเอกภาพ (Unity) นั้นเราสามารถสร้างด้วยองค์ประกอบใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาทोनสี หรือลักษณะการจัดองค์ประกอบด้วยเส้นและ



รูปร่าง เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าในภาพนั้นเป็นการพูดถึงสิ่งเดียวกัน การสร้างเอกภาพหรือการสร้างความรู้สึกถึงความเป็นสิ่งเดียวกันนั้นยังสามารถสร้างด้วยสิ่งที่มีความตรงข้ามกันได้นั้นเรียกว่าการสร้างเอกภาพในลักษณะขัดแย้ง

2.3.1.1 เอกภาพในลักษณะขัดแย้ง

คือมีการสร้างความขัดแย้งแต่ยังมีบางอย่างที่เป็นสิ่งเดียวกัน เช่น ต้องการสร้างความเป็นเอกภาพด้านการขัดแย้งในเรื่องของขนาด หมายถึงเรากำหนดสิ่งหนึ่งให้มีขนาดใหญ่มากและมีอีกสิ่งขนาดเล็กมากปรากฏอยู่ในภาพเดียวกันจะทำให้ผู้ชมนึกถึงสิ่งเดียวกันก็คือขนาดที่แตกต่างดังนั้นเอกภาพที่สร้างนี้จึงเป็นการสร้างเอกภาพความขัดแย้งด้วยขนาด อีกตัวอย่างหนึ่งของการสร้างเอกภาพจากความขัดแย้งคือการสร้างเอกภาพ ด้วยความขัดแย้งจากเนื้อหาของเรื่องราวเช่นเรานำภาพที่มีความ สดใหม่ ของคลัง กับผลไม้เน่าวางไว้ในภาพเดียวกันสิ่งที่คนดูจะนึกถึงคือความ สดใหม่และความเน่าเสีย นั่นก็คือการสร้างเอกภาพในเรื่องของเนื้อหาที่นำเสนอให้ผู้ชมรับทราบดังภาพที่ 2-8



ภาพที่ 2-8 ตัวอย่างการสร้างความขัดแย้ง
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ภาพที่ 2-9 ตัวอย่างการสร้างความขัดแย้งด้วยสี

ชื่อเรื่อง : Grizzly & the Lemmings. (2017)

ผู้กำกับ : Charier Josselin

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt6717058/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Hari International.

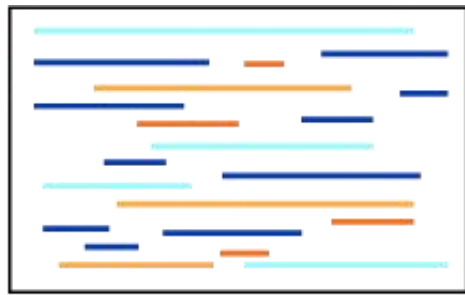
วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



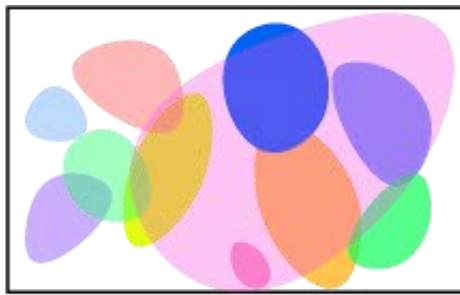
จากภาพที่ 2-9 ตัวอย่างการสร้างความขัดแย้งด้วยสีแสดงความขัดแย้งขององค์ประกอบด้านสีในภาพ แต่มีความเป็นหนึ่งเดียวกันด้วยการจัดวางตำแหน่งที่เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน

2.3.1.2 เอกภาพในลักษณะกลมกลืน

การสร้างเอกภาพอีกประเภทหนึ่งที่เข้าใจง่ายเนื่องจากผู้ชมสามารถรับรู้ว่ามีบางอย่างในภาพนั้นมีความเหมือนหรือเข้ากันได้อยู่ คือการสร้างเอกภาพในลักษณะความกลมกลืนเป็นการใช้ทัศนธาตุหรือหน่วยย่อยขององค์ประกอบศิลป์มาจัดวางให้ภาพนั้นมีลักษณะของหน่วยย่อยที่คล้ายๆกัน บนรูปร่างหรือรูปทรงที่ปรากฏในภาพนั้น การสร้างความกลมกลืนสามารถทำได้หลายแบบดังภาพที่ 2-10 ประกอบด้วยภาพตัวอย่างความกลมกลืนจาก เส้น รูปร่าง ขนาด ทิศทาง สี และลักษณะผิว ส่วนภาพที่ 2-11 เป็นตัวอย่างการสร้างองค์ประกอบภาพที่มีความกลมกลืนของสีในฉากหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน



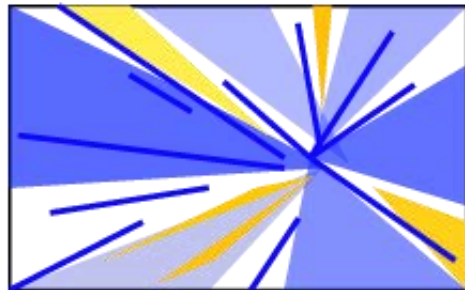
ความกลมกลืนของเส้น



ความกลมกลืนของรูปร่าง



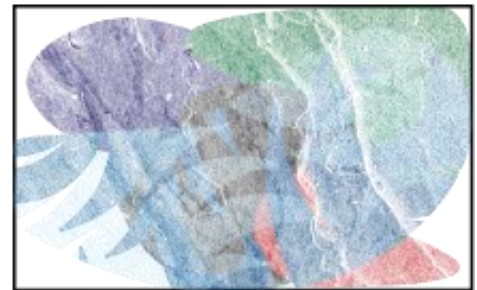
ความกลมกลืนของขนาด



ความกลมกลืนของทิศทาง



ความกลมกลืนของสี



ความกลมกลืนของพื้นผิว

ภาพที่ 2-10 ตัวอย่างการสร้างความกลมกลืน

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)



ภาพที่ 2-11 ตัวอย่างการสร้างความกลมกลืนด้วยสี

ชื่อเรื่อง : Runaway (2009)

ผู้กำกับ : Cordell Barker.

แหล่งที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=qUGHv2VAESE>

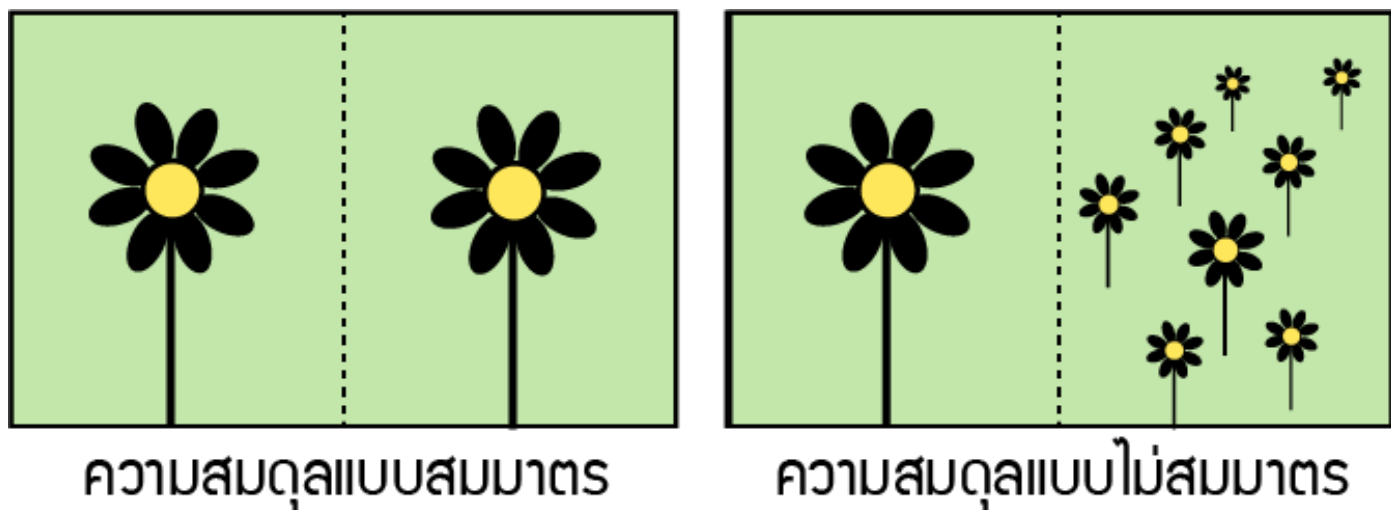
ลิขสิทธิ์/copyright : National Film Board of Canada.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



2.3.2 ความสมดุล

การสร้างสมดุลหมายถึงความรู้สึกเท่ากัน ที่ไม่เกิดความเอนเอียงหรือหนักข้างใดข้างหนึ่งหรือข้างใดข้างหนึ่งมีความสำคัญมากกว่า ทำให้คนดู ไม่อึดอัด ความสมดุลนั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ความสมดุลแบบสมมาตร และความสมดุลแบบไม่สมมาตรดังภาพที่ 2-12



ภาพที่ 2-12 แสดงความสมดุลทั้งสองแบบ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

2.3.2.1 ความสมดุลแบบสมมาตร

ความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) คือการจัดวางที่มี 2 ฝั่งของภาพมีรูปทรงที่เท่ากัน หรือหากเป็นความสมดุลแบบสมมาตรในแนวนอนนั้นก็คือด้านบนกับด้านล่างมีความเท่ากัน ความสมดุลลักษณะนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกนิ่งไม่เคลื่อนไหวหรืออาจจะถึงขั้นสร้างความรู้สึกห่างเหินระหว่างตัวละคร

และสร้างบรรยากาศเย็นชาไม่เป็นมิตร ดังภาพที่ 2-13 แสดงบรรยากาศการประชุมที่เป็นพิธีการ ดูจริงจังและเย็นชา น่าอึดอัด ส่วน



ภาพที่ 2-14 เป็นการเปรียบเทียบและแสดงความเป็นปฏิปักษ์ระหว่างตัวละครที่อยู่คนละฝั่ง



ภาพที่ 2-13 ความสมดุลแบบสมมาตร

ชื่อเรื่อง : The Ostrich politic. (2018)

ผู้กำกับ : Mohamad Houhou.

แหล่งที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=qUGHv2VAESE>

ลิขสิทธิ์/copyright : National Film Board of Canada.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 2-14 สมดุลแบบสมมาตรที่แสดงการเปรียบเทียบ

ชื่อเรื่อง : This way up. (2008)

ผู้กำกับ : Adam Foulkes.

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt1279499/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Nexus Production.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

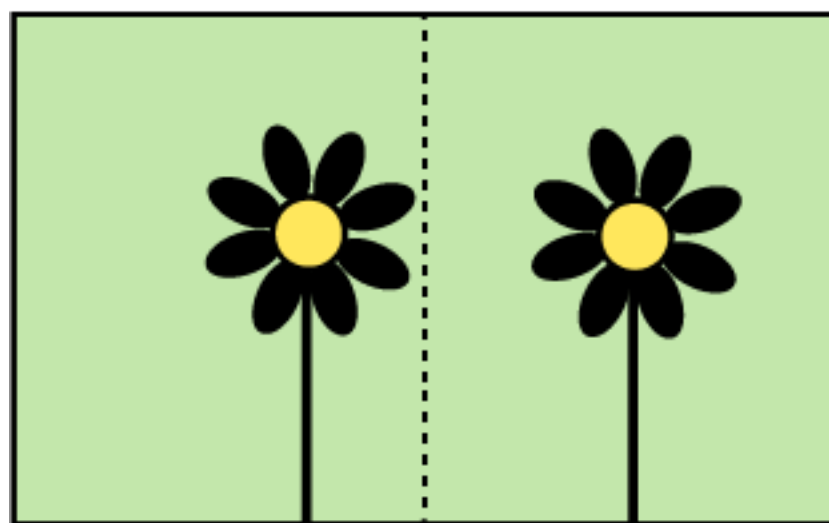
2.3.2.2 ความสมดุลแบบไม่สมมาตร

ความสมดุลแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical Balance) คือการจัดองค์ประกอบภาพสองฝั่งให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักภาพเท่ากัน แต่ไม่จำเป็นจะต้องใช้องค์ประกอบที่เหมือนกัน เช่น การสร้างความสมดุลด้วยรูปร่างที่มีความใหญ่ในฝั่งซ้ายและรูปร่างเล็กๆหลายๆชิ้นในฝั่งขวา หรืออาจจะรวมถึงการให้ภาพนักแสดงอยู่ในฝั่งซ้ายและมองไปที่ฝั่งขวา ซึ่งจะทำให้เกิดเส้นสมมุติลากไปที่ฝั่งขวาเรียกว่าเส้นนำสายตาที่จะสามารถ



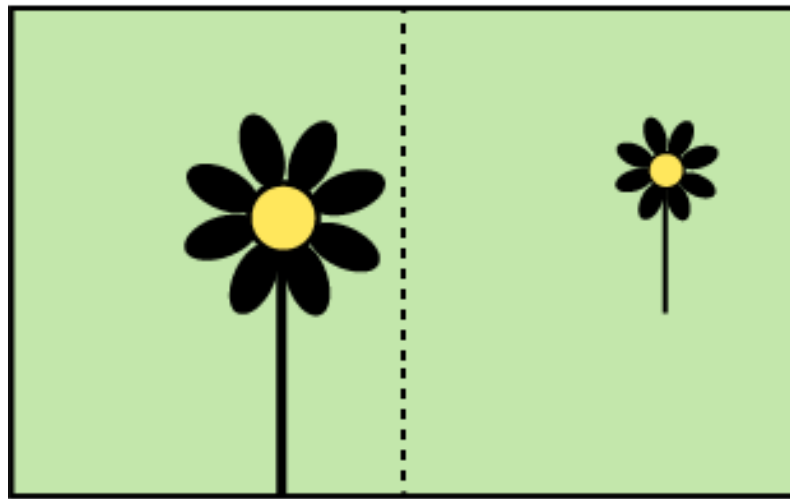
สร้างความสมดุลแบบไม่สมมาตรในภาพได้ ซึ่งความสมดุลแบบไม่สมมาตรนี้เป็นสิ่งปกติที่เราจะมองเห็นในชีวิตประจำวัน เนื่องจากในธรรมชาตินั้นเรามองเห็นสิ่งที่ไม่เท่ากันมากกว่าสิ่งที่เท่ากันทั้งสองฝั่ง การสร้างความสมดุลแบบไม่สมมาตรเป็นองค์ประกอบโดยพื้นฐานที่เราควรจะต้องวาง เพื่อเล่าเรื่องราวทั่วไปและสร้างความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและความเป็นธรรมชาติ แต่หากเราสร้างความสมดุลแบบสมมาตรในองค์ประกอบนั้นแปลว่าเราต้องการสื่อสารถึงความนิ่งและความต่อต้านกันระหว่างสองฝั่งอย่างชัดเจน จึงใจให้ผู้ชมรับรู้ในเรื่องราวนั้น

ตัวอย่างภาพที่ 2-15 ถึง ภาพที่ 2-21 เป็นการจัดวางองค์ประกอบสมดุลแบบไม่สมมาตรด้วยวิธีการต่างๆ ที่สามารถนำไปใช้ได้ โดยผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถออกแบบการจัดวางนอกเหนือจากตัวอย่างได้โดยอิสระ ขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละบุคคลที่สามารถทดลองและนำมาปรับใช้เพื่อการนำเสนอเนื้อหาของตนเองได้

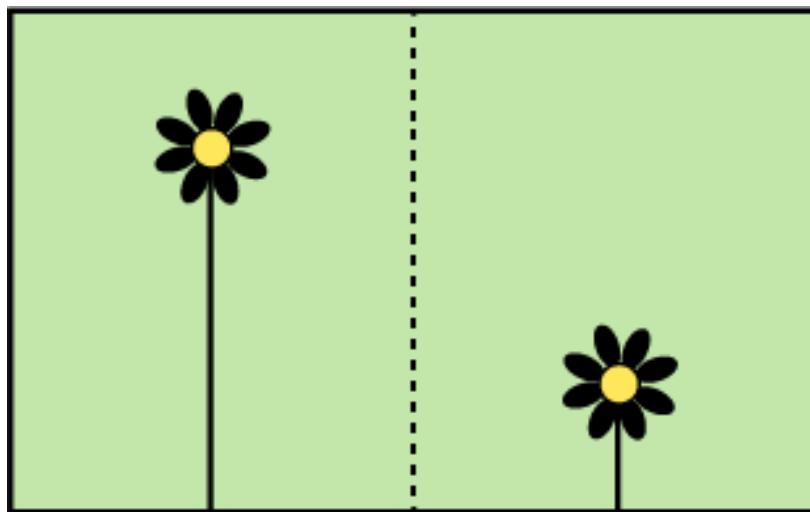


ภาพที่ 2-15 วัตถุห่างจากกลางภาพไม่เท่ากัน

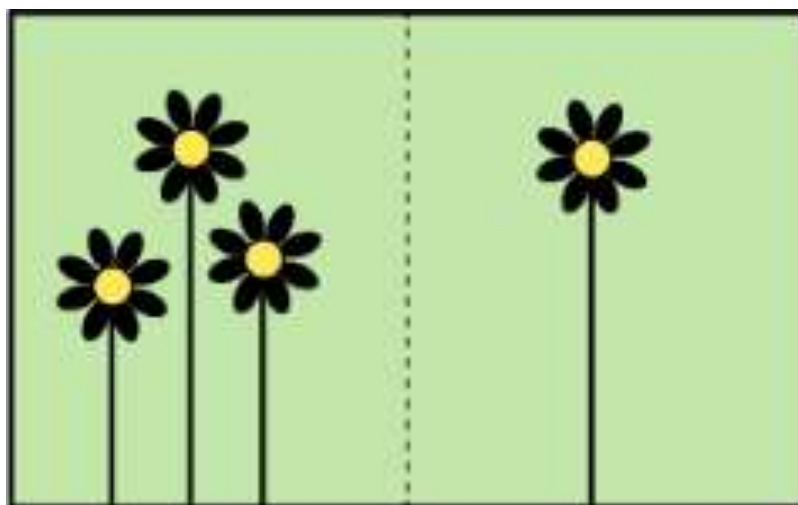
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



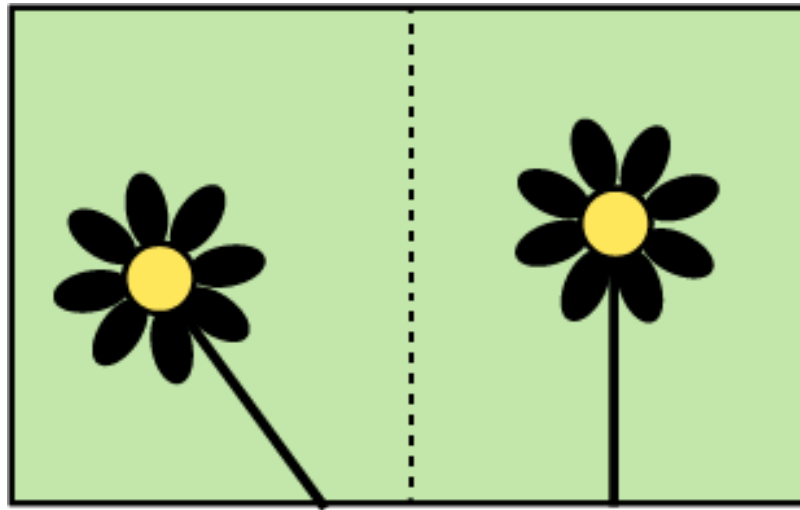
ภาพที่ 2-16 วางวัตถุขนาดเล็ก
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



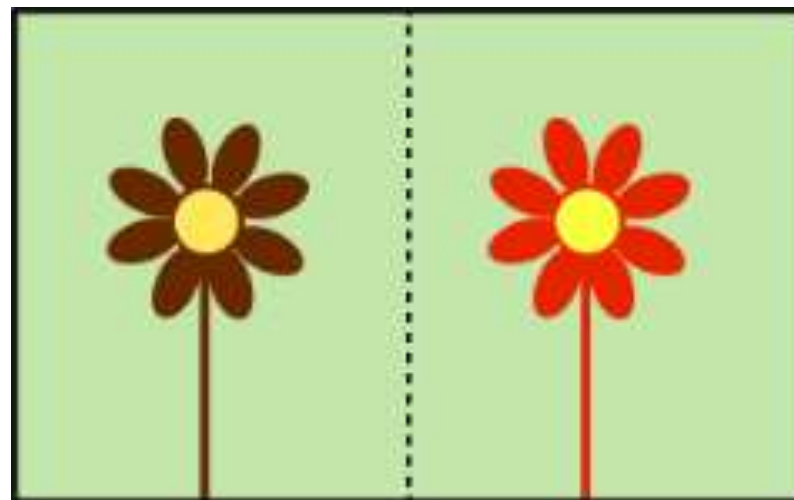
ภาพที่ 2-17 วัตถุที่อยู่ส่วนบนของภาพ
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



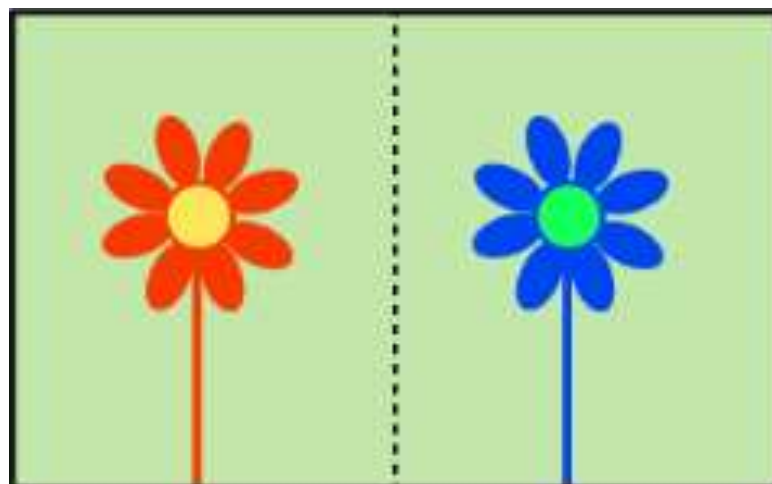
ภาพที่ 2-18 วัตถุที่วางเด่นอยู่ขึ้นเดียว
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ภาพที่ 2-19 วัตถุที่ตั้งตรงกับวัตถุที่เอียง
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)



ภาพที่ 2-20 วัตถุที่สว่างกับวัตถุที่มีด
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)



ภาพที่ 2-21 สีโทนร้อนกับสีโทนเย็น
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)



ภาพที่ 2-22 การจัดวางภาพสมดุลแบบไม่สมมาตรดูเป็นธรรมชาติ

ชื่อเรื่อง : Piston. (2017)

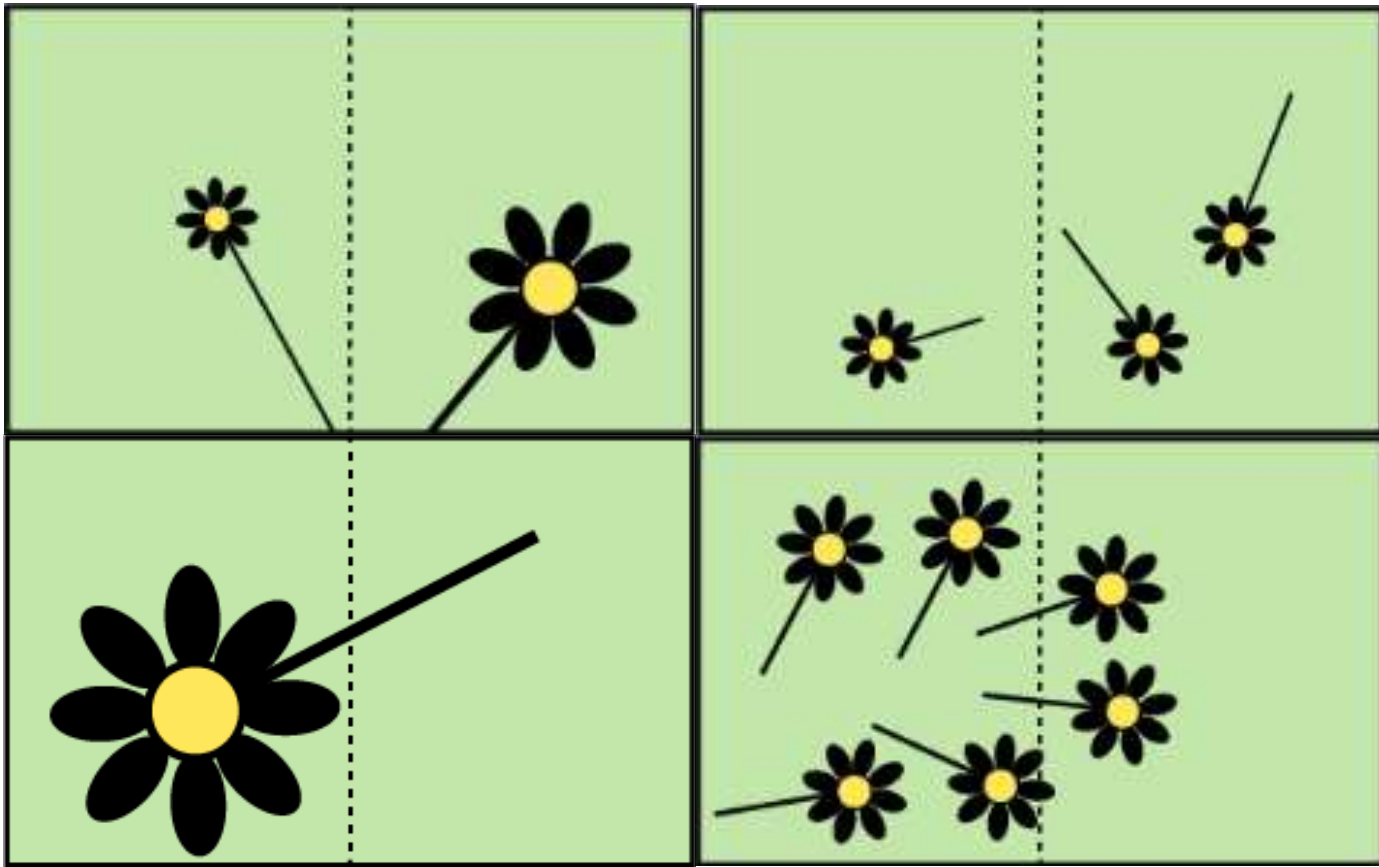
ผู้กำกับ : Archambault Marvin.

แหล่งที่มา : <https://youtu.be/KziJRVUHsoQ>

ลิขสิทธิ์/copyright : ESMA.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

เราสามารถการจัดองค์ประกอบที่ไม่สมดุลเพื่อถ่ายทอดความเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ ความมั่นคง หรือเหลือพื้นที่ไว้เพื่อนำหน้าภาพที่เกิดจากความเคลื่อนไหวต่อเนื่องดังภาพที่ 2-23

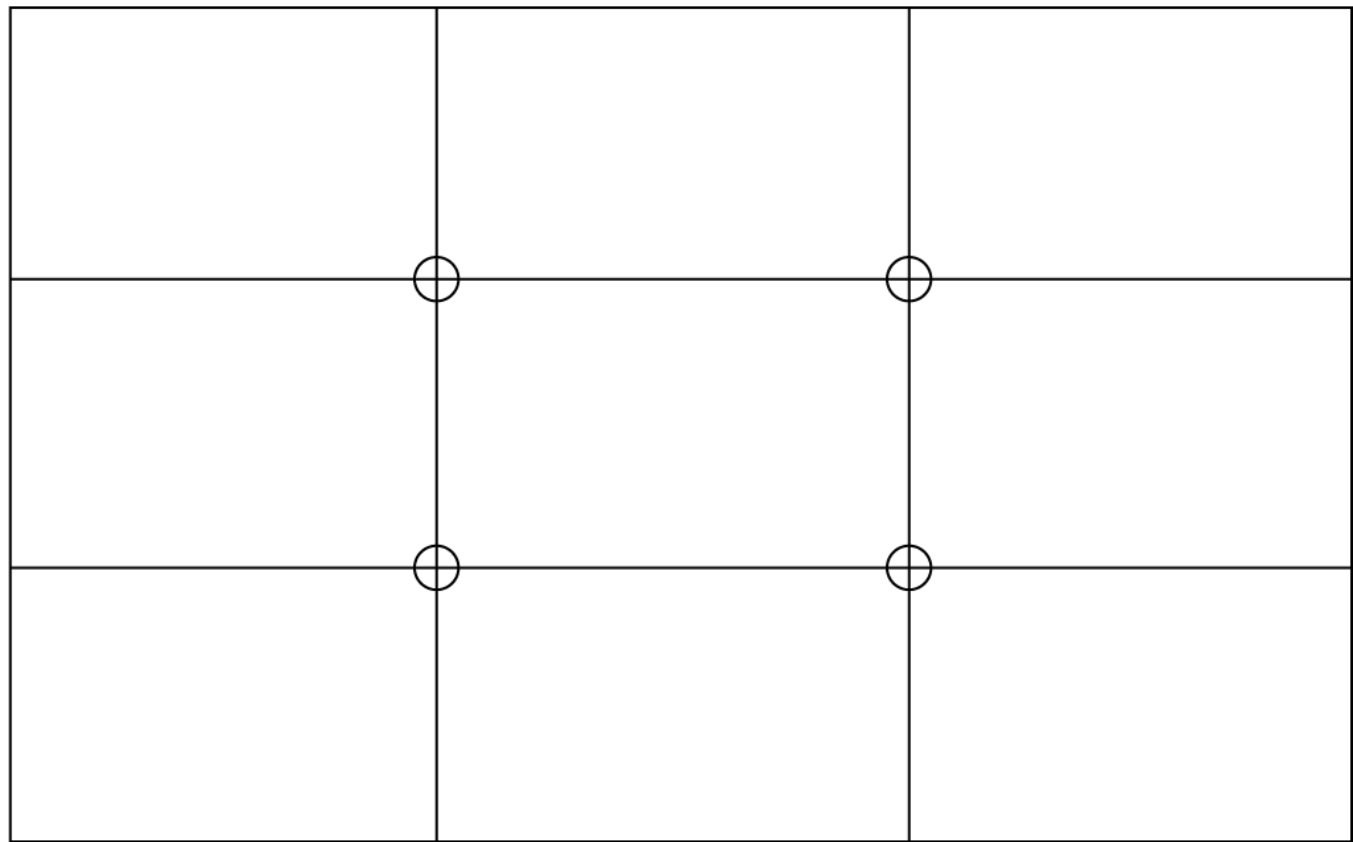


ภาพที่ 2-23 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่ไม่สมดุล

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

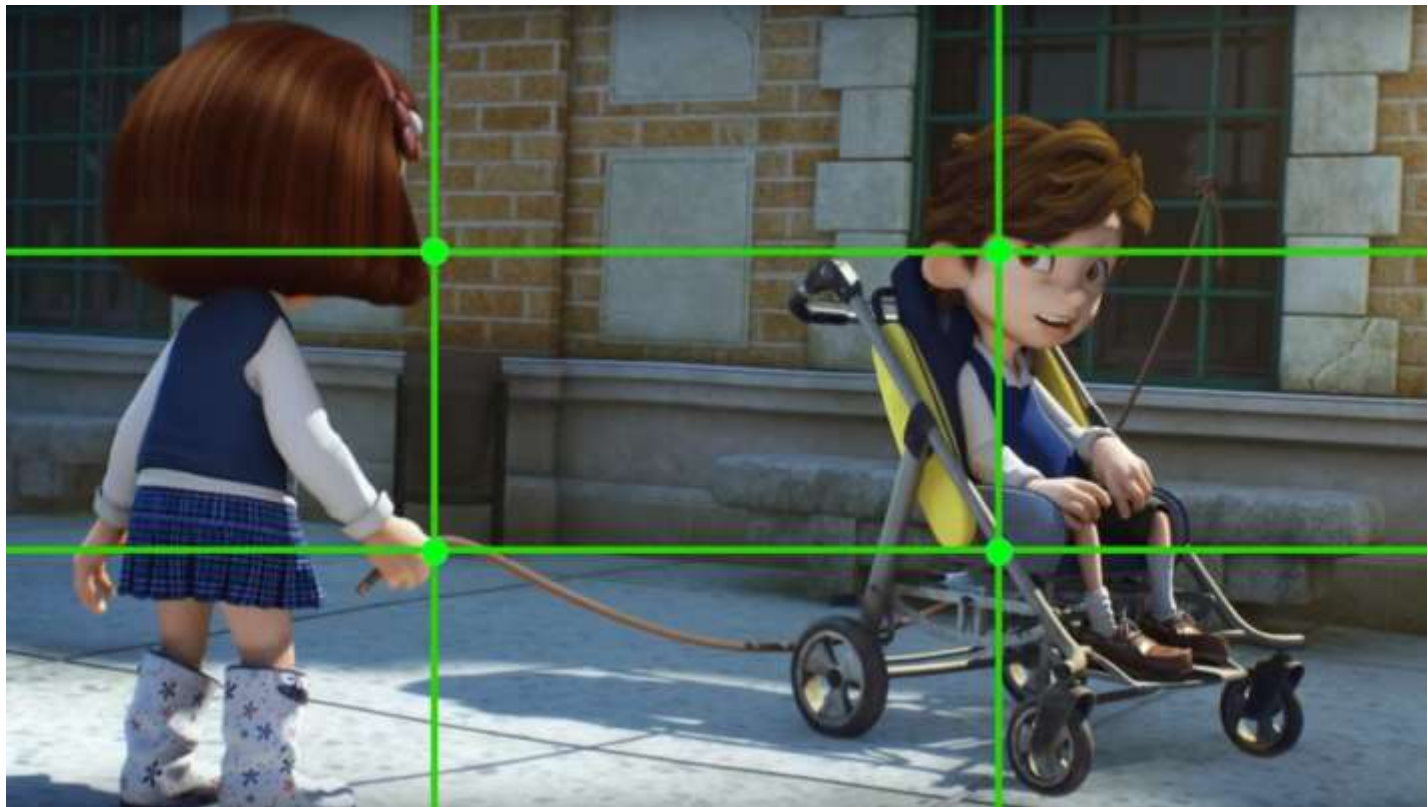
2.3.3 จุดสนใจ

การสร้างจุดสนใจคือการกำหนดให้ผู้ชมมองดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งในภาพตามเนื้อหาที่เราต้องการนำเสนอ โดยการสร้างจุดสนใจในเบื้องต้นซึ่งเป็นวิธีการเดียวกับการถ่ายภาพหรือการจัดองค์ประกอบทั่วไปที่ควรจะรู้เป็นพื้นฐานคือการให้จุดสนใจนั้นอยู่ในจุดใดจุดหนึ่งตามกฎสามส่วน (Rule of Third) อีกชื่อหนึ่งเรียกว่าจุดตัด 9 ช่อง ซึ่งจุดตัดนี้จะเกิดจากการแบ่งกรอบภาพแต่ละด้านเป็น 3 ส่วน โดยลากเส้นแต่ละด้านให้มาบรรจบกัน จะเกิดจุด 4 จุดบริเวณกลางภาพ จากนั้นให้เราจัดวางสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมมองที่บริเวณจุดใดจุดหนึ่งใน 4 จุดนี้ตามภาพที่ 2-24 ซึ่งการวางจุดสนใจ ในบริเวณจุดใดก็ได้ 4 จุดดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติไม่บังคับและเกิดพื้นที่ที่สวยงามสบายตา ผลที่ได้คือส่วนที่สำคัญของภาพจะอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมดังภาพที่ 2-25



ภาพที่ 2-24 จุดตัดเก้าช่องจากกฎสามส่วน

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ภาพที่ 2-25 จุดสนใจตามตำแหน่งกฎสามส่วน

ชื่อเรื่อง : "Cuerdas", "Strings"(2014)

ผู้กำกับ : Pedro Solís García.

แหล่งที่มา : https://youtu.be/4INwx_tmTKw

ลิขสิทธิ์/copyright : ESMA.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

2.3.3.1 การเน้นจุดสนใจ

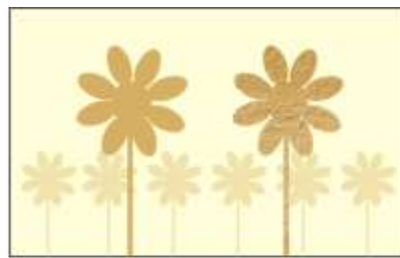
การนำเสนอสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้เป็นพิเศษในแต่ละช็อตภาพ นั่นคือเรื่องของการเน้น หลักการในการเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่สำคัญควรมองที่สุดในภาพนั้น มีหลายวิธีด้วยกันตามตัวอย่าง ดังนี้คือการเรียนด้วยการตัดกันการเน้นด้วยขนาดกันเน้นด้วยความมืด



สัดส่วนกับความจริงการเน้นด้วยจุดรับสายตากการเรียงด้วยกรอบการเรียงด้วยรูปทรงนอกกรอบการเรียงด้วยวิธีผันแปรหรือการแยกออกจากกลุ่มเพื่อให้สิ่งที่แยกออกมานั้นดูเด่น หรือแม้แต่การไม่ปรากฏ สิ่งใดๆเลยในภาพ ถือว่าเป็นการเน้นทุกสิ่งที่อยู่ในภาพเท่าๆกันดังภาพตัวอย่าง ที่สามารถทำให้เรารู้สึก เองในฐานะคนดูได้ว่าเรามองเห็นสิ่งใดจากการเน้นในแต่ละรูปแบบดังภาพที่ 2-26 ถึงภาพที่ 2-29



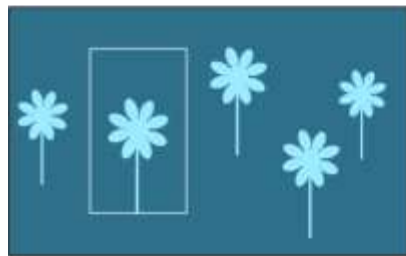
การเน้นด้วยน้ำหนักลี



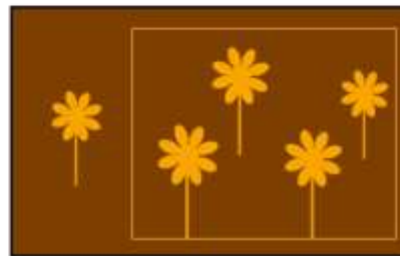
การเน้นด้วยพื้นผิว



การเน้นด้วยรูปร่างที่ต่างกับ



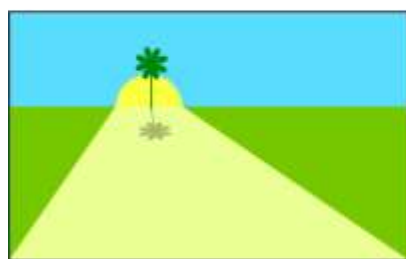
การเน้นด้วยการอยู่ในกรอบ



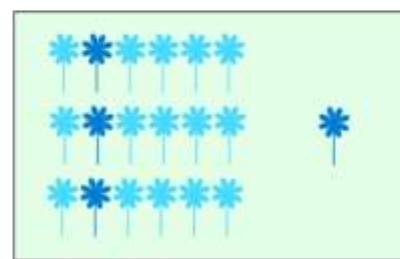
การเน้นด้วยการอยู่นอกกรอบ



การเน้นด้วยขนาด



การเน้นด้วยเส้นนำสายตา



การเน้นด้วยการแยกออกจากกลุ่ม



การเน้นด้วยการแปรผัน

ภาพที่ 2-26 การเน้นจุดสนใจในลักษณะต่างๆ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ภาพที่ 2-27 การเน้นด้วยการแยกตัวออกจากกลุ่ม

ชื่อเรื่อง : Oh Sheep!(2012)

ผู้กำกับ : Gottfried Mentor.

แหล่งที่มา : <https://youtu.be/sY5MmhLQBng>

ลิขสิทธิ์/copyright : Filmbilder.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 2-28 การเน้นด้วยการอยู่ในกรอบ

ชื่อเรื่อง : Mezcaliente(2015)

ผู้กำกับ : Arthur Bodart.

แหล่งที่มา : <https://youtu.be/3Ad6floB6js>

ลิขสิทธิ์/copyright : ESMA.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 2-29 การเน้นด้วยเส้นนำสายตา

ชื่อเรื่อง : El Vendedor de Humo

ผู้กำกับ : Jaime Maestro.

แหล่งที่มา : <https://youtu.be/dwWqMgddes4>

ลิขสิทธิ์/copyright : PrimerFrame.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



สรุปท้ายบท

ในการใช้หลักการทางองค์ประกอบศิลปะเพื่อนำมาสื่อสารข้อมูล และกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครและเรื่องราวถือเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญและมีประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องเป็นอย่างมาก การใช้เลือกใช้อองค์ประกอบทางภาพยนตร์ทั้ง ฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก ตัวละครเครื่องแต่งการมาจัดวางในกรอบภาพตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ของงานศิลปะอย่างพิถีพิถันจะทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ถ่ายทอดแนวคิดที่ต้องการสื่อสารได้คล้ายกับการสื่อสารของงานศิลปะ อีกทั้งยังเกิดผลทางด้านการวิเคราะห์ความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อหาหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงไว้ซึ่งทำให้ภาพยนตร์มีความลึกซึ้งแสดงถึงความละเอียดอ่อนในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียะและสร้างผลทางความรู้สึกและความประทับใจให้กับผู้ชม



บรรณานุกรม

Bodart, A. (Director). (2015, November 21). Mezcaliente. Retrieved from <https://youtu.be/3Ad6floB6js>

Foulkes, A., & Smith, A. (Director). (2008). This way up. London: Nexus Studio.

García, S. P. (Director). (2013, December 11). Strings (cuerdas). Retrieved from <https://reelabilities.org/film/strings-cuerdas/>

Houhou M. (Director). (2018, November 15). The Ostrich politic. Retrieved from <https://youtu.be/5HEN37zhcGA>

Joseph, V. M. (2005). Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.

Josselin, C. (Creator). (2017). Grizzy & the Lemmings. France: Hari International.

Maestro J. (Director). (2012, May 17). El Vendedor de Humo. Retrieved from <https://vimeo.com/groups/3dshortanimations/videos/42329392>

Marvin A. (Director). (2018, January 16). Piston. Retrieved from <https://youtu.be/KziJRVUHsoQ>

Mentor G. (Director). (2018, April 13). Oh Sheep. Retrieved from <https://youtu.be/sY5MmhLQBng>



Nussbaum, J. (Director). (2011). Prom. California: Walt Disney Pictures.

Wan, James. (Director). (2018). Aquaman. California: Warner Bros.

Yung, S. (Director). (2016, July 20). Corto animado "Runaway" doblado al castellano. Retrieved from <https://youtu.be/SXi7WQjcTNM>



คำถามท้ายบท

1. ข้อใดไม่ใช่การจัด Mise en scene

- ก. ตากล้องบอกให้เจมส์นั่งชิดซาร่ามากขึ้นในฉากโรแมนติก
- ข. ช่างไฟส่องรีเฟล็กซ์ให้ใบหน้าเจนนีดูสว่างขึ้น
- ค. ผู้ช่วยผู้กำกับให้ฝ่ายศิลป์เปลี่ยนผ้าม่านในฉากให้เป็นสีขาวนวล
- ง. ผู้กำกับบอกให้หนูนาคพูด “ฉันขอโทษ” แทนที่จะพูดว่า “ฉันเสียใจ”

2. วัตถุใดที่ประกอบด้วยซิกแซกที่แสดงความอันตราย

- ก. ใบเลื่อย
- ข. ดอกมะลิ
- ค. รถเมล์
- ง. ลูกปิงปอง

3. เส้นแบบใดแสดงความรู้สึกสงบนิ่งได้ชัดเจนที่สุด

- ก. เส้นของน้ำทะเลเวลาพายุเข้า
- ข. เส้นขอบฟ้าของเมืองหลวงที่มองจากตึกสูง
- ค. เส้นจากกิ่งไม้ของต้นไม้ใหญ่ที่ใบร่วงหมดทั้งต้น
- ง. เส้นจากงูที่กำลังเลื้อยข้ามถนน



4. วัตถุข้อใดทำมาใช้จัดองค์ประกอบเพื่อสร้างความขัดแย้งเรื่องขนาดได้
 - ก. รถเก๋งกับรถกระบะ
 - ข. รถสามล้อกับรถบรรทุก
 - ค. รถกระบะกับรถแท็กซี่
 - ง. รถสามล้อกับรถมอเตอร์ไซค์

5. วัตถุข้อใดทำมาใช้จัดองค์ประกอบเพื่อสร้างความขัดแย้งเรื่องเส้นได้
 - ก. งูเลื้อยกับเส้นเชือก
 - ข. ตะเกียบกับเสาไฟฟ้า
 - ค. เส้นกล้วยเดียวกับเส้นเชือก
 - ง. เส้นกล้วยเดียวกับตะเกียบ

6. การเคลื่อนที่แบบใดให้ความรู้สึกซ้ำซาก ไม่มีที่สิ้นสุด
 - ก. การเคลื่อนที่ของรถบนท้องถนนในมุมสูง
 - ข. การเคลื่อนที่ของคลื่นน้ำทะเล
 - ค. การเคลื่อนที่ของเข็มนาฬิกา
 - ง. การเคลื่อนที่ของปลาหางนกยูงในตู้ปลา



7. การจัดความสมดุลของภาพแบบใดที่เหมาะสมกับการนำมาใช้จัดวางภาพที่ดูเป็นธรรมชาติ ดูมีความเคลื่อนไหวในภาพ

- ก. สมดุลแบบสมมาตร
- ข. สมดุลแบบไม่สมมาตร
- ค. สมดุลแบบกระจาย
- ง. สมดุลแบบรวมกลุ่ม

8. การจัดความสมดุลของภาพแบบใดที่เหมาะสมกับการนำมาใช้จัดวางภาพที่ดูนิ่งไร้การเคลื่อนไหวและมีการเปรียบเทียบระหว่างสองฝั่งที่เท่ากันได้ชัดเจนที่สุด

- ก. สมดุลแบบสมมาตร
- ข. สมดุลแบบไม่สมมาตร
- ค. สมดุลแบบกระจาย
- ง. สมดุลแบบรวมกลุ่ม

9. กฎสามส่วน (Rule of thirds) ซึ่งมีหลักการคือแบ่งด้านทั้ง 4 ของภาพออกเป็นด้านละ 3 ส่วนโยงเส้นจากจุดแบ่งในฝั่งตรงข้ามเข้าหากันจะเกิดจุดตัด 4 จุด กฎนี้มีไว้เพื่ออะไร

- ก. เพื่อกำหนดความคมชัดของภาพ
- ข. เพื่อการจัดแสงสว่างให้อยู่ภายในกรอบภาพ
- ค. เพื่อกำหนดตำแหน่งของจุดเด่นในภาพ
- ง. เพื่อเน้นรายละเอียดของฉากหลังให้ชัดเจนขึ้น



10. ข้อใดนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการจัดวางเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ได้

ก. แสง

ข. การแสดง

ค. เสื้อผ้า

ง. ถูกทุกข้อ



บทที่ 3 การทำงานของกล้อง

บทนำ

การทำงานของกล้องสามารถสร้างความหมายในการเล่าเรื่องด้วยภาพได้ทั้งจากการวางตำแหน่งกล้องเข้าใกล้วัตถุหรืออยู่ไกลจากวัตถุ รวมทั้งการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ของกล้อง เช่น เลนส์ที่ต่างประเภทกันและการใช้อุปกรณ์เพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ของกล้องจะทำให้ได้ภาพที่มีลักษณะแตกต่างกันอย่างมาก รวมทั้งการปรับค่าต่างๆ ของเลนส์ทั้งก่อนบันทึกภาพและปรับค่าของเลนส์ขณะกำลังบันทึกภาพ ก็จะสามารถใช้เล่าเรื่องได้หลากหลายแบบตามที่ต้องการนำเสนอเนื้อหาในเรื่องเพื่อความเข้าใจที่ง่ายขึ้นเราจึงแบ่งลักษณะการทำงานของกล้องได้ดังนี้ (Blain Brown, 2012)

1. ประเภทช็อต (Shot Type)
2. ขนาดภาพ (Shot size)
3. มุมกล้อง (Camera Angle)
4. การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)
5. เลนส์ (Lenses)



3.1 ประเภทช็อต

ประเภทช็อต (Shot Type) คือการทำงานของกล้องในแง่การใช้เล่าเรื่อง เมื่อเรากำหนดว่าต้องการถ่ายทำช็อตใดเพื่อวัตถุประสงค์ใดในฉากนั้นๆ เราจะสามารถเลือกได้ว่าเราจะจัดวางและทำการเคลื่อนกล้องในลักษณะอย่างไรเพื่อให้สื่อนั้นได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา จึงแบ่งลักษณะของช็อตตามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ดังนี้

3.1.1 มาสเตอร์ช็อต (Master Shot)

เมื่อเราต้องการเล่าเรื่องในฉากใดฉากหนึ่ง เราจะต้องมีการถ่ายทำช็อตที่เป็นช็อตหลัก ที่สามารถเล่าการแสดงและสถานการณ์ทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นสถานการณ์จนจบสถานการณ์นั้นด้วยการถ่ายหรือสร้างมาสเตอร์ช็อต (Master Shot) ก่อนเพื่อให้เรามีช็อตภาพ ที่สามารถอ้างอิงได้ว่าสิ่งใดเกิดขึ้น ณ จุดใดในบริเวณฉากนั้นๆ ส่วนใหญ่แล้วมาสเตอร์ช็อตจะใช้เป็นภาพลักษณะกว้างเห็นได้หลายสิ่งหลายอย่างในภาพเดียวกันดังภาพที่ 3-1



ภาพที่ 3-1 มาสเตอร์ช็อต



ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.1.2 เอสแทบลิชิงช็อต (Establishing Shot)

เมื่อเราเริ่มต้นฉากใดฉากหนึ่งหรือเริ่มต้นภาพยนตร์เราจะต้องทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพรวมก่อนว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่สถานที่ใดช่วงเวลาใดยุคใดและมีสิ่งใดกำลังเกิดขึ้นอยู่ในตอนเริ่มต้นของฉากหรือตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์ จึงต้องมีการถ่ายทำหรือสร้างเอสแทบลิชิงช็อต (Establishing Shot) ซึ่งเป็นช็อตกว้างที่สุดที่ให้ผู้ชมเห็นสถานที่ทั้งหมดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อการสร้างความเข้าใจให้กับคนดูต่อไปว่าสถานที่นี้เป็นสถานที่ที่มีอยู่และเหตุการณ์ต่างกำลังจะเกิดขึ้นที่นี่ ดังภาพที่ 3-2



ภาพที่ 3-2 เอสแทบลิชิงช็อต

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.1.3 ช็อตแทรก

เป็นช็อตที่ถ่ายทำหรือสร้างภาพแสดงสิ่งที่ต้องการให้รายละเอียดเพิ่มเติมในฉากนั้นๆ ดังภาพที่ 3-3 ส่วนใหญ่แล้วเราจะพบการถ่ายทำหรือสร้างช็อตแทรก (Insert Shot) เป็นลักษณะภาพใกล้หรือโพสต์เพื่อที่จะได้เห็นรายละเอียดชัดเจนเช่นภาพถ่าย ตัวหนังสือที่อ่านในหนังสือพิมพ์ มือของตัวละครที่กำลังสั่น น้ำไหลหยดจากก๊อกน้ำ แต่การถ่ายภาพกว้างให้เห็นบรรยากาศหรือสถานที่ก็สามารถนำมาใช้เป็นช็อตแทรกได้เช่นกันดังตัวอย่างภาพที่ 3-3



ภาพที่ 3-3 ซ็อตแทรก

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



3.1.4 ภาพแทนสายตา

ภาพแทนสายตา (Point of View) เป็นข้อที่ถ่ายสิ่งที่ตัวละครมองเห็น โดยมุมที่ถ่ายนั้นจะต้องวางตำแหน่งและมุมกล้องใกล้เคียงกับตำแหน่งตาของตัวละครนั้นๆ เพื่อให้เกิดมุมมองที่ทำให้คนดูเข้าใจว่าเป็นภาพแทนสายตาของตัวละครจริงๆ ดังภาพที่ 3-4



ภาพที่ 3-4 ภาพแทนสายตา

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



3.1.5 รีเวิร์สช็อต

รีเวิร์สช็อต (Reverse Shot) เป็นการถ่ายทำช็อตที่จะต้องหันกล้องสลับกันระหว่างสองฝั่งส่วนใหญ่แล้วเป็นประเภทของช็อตที่มีไว้เพื่อเล่าเรื่องในฉากที่มีการสนทนาหรือเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละคร 2 ตัวโดยรีเวิร์สช็อตเป็นชดภาพที่มักใช้ในการถ่ายทำบทสนทนาของตัวละครในฉากที่ต้องถ่ายทำทั้งสองฝั่งเพื่อถ่ายใบหน้าของผู้พูดและปฏิกิริยาของผู้ฟังดังภาพที่ 3-5



ภาพที่ 3-5 รีเวิร์สช็อต

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

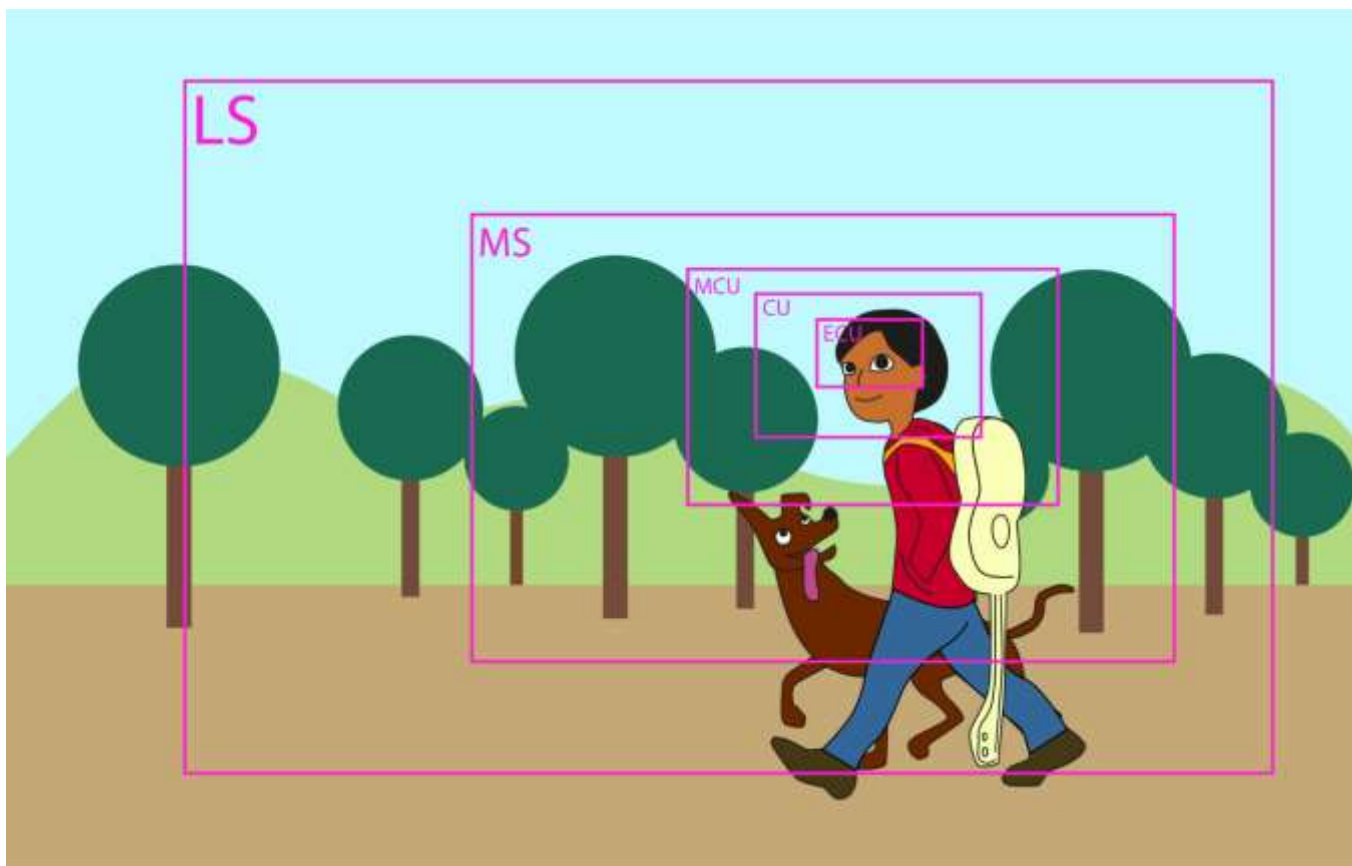
ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



3.2 ขนาดภาพ

ขนาดภาพ (Shot size) เกิดจากการวางตำแหน่งของกล้องที่อยู่ใกล้หรือไกลจากวัตถุ ในที่นี้วัตถุดังกล่าวคือนักแสดง หากเราวางกล้องอยู่ไกลจากตัวนักแสดงจะทำให้เห็นนักแสดงมีขนาดเล็กและเห็นเต็มตัวตั้งแต่หัวถึงเท้าในเฟรมภาพ แต่หากเราวางกล้องใกล้จะทำให้เราเห็นใบหน้านักแสดงมีขนาดใหญ่ในเฟรมภาพ คือเห็นเฉพาะบางส่วนเช่นตั้งแต่ศีรษะจนถึงไหล่ จึงมีการกำหนดขนาดภาพตามตำแหน่งการวางกล้องดังภาพที่ 3-6



ภาพที่ 3-6 ขนาดภาพ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



3.2.1 ขนาดภาพใกล้มาก

ขนาดภาพใกล้มาก (ECU/Extreme Close Up) เป็นการวางกล้องใกล้ที่สุดหรือใช้เลนส์ซูมเข้าไปให้เห็นภาพอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น ตา ปาก แก้ม มือ อย่างชัดเจนเต็มเฟรมภาพ เพื่อเป็นการเน้นรายละเอียดต่างๆ ทั้งในส่วนของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว และเป็นการเน้นสีหน้าอารมณ์ของนักแสดง ดังภาพที่ 3-7



ภาพที่ 3-7 ขนาดภาพใกล้มาก

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันทีนำมา: 17 ม.ค. 2562



3.2.2 ภาพขนาดใหญ่

ภาพขนาดใหญ่ (CU/Close Up) เป็นภาพที่ตั้งกล้องไว้ใกล้เพียงพอที่จะเห็นนักแสดงทั้งศีรษะจนถึงคอได้เต็มเฟรมภาพ โดยลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้เห็นสีหน้าของตัวละครที่แสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ดังภาพที่ 3-8 และภาพที่ 3-9 แต่ต้องระวังในการใช้ภาพขนาดใหญ่เนื่องจากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดหากมีช็อตภาพขนาดใหญ่มากจนเกินไป



ภาพที่ 3-8 ภาพขนาดใหญ่

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันทีนำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 3-9 ภาพขนาดใกล้

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันให้นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.2.3 ภาพขนาดใกล้ปานกลาง

ภาพขนาดใกล้ปานกลางหรือ (MCU/Medium Close Up) เป็นการตั้งกล้องห่างจากตัวละครเล็กน้อยเพื่อให้เห็นภาพตัวละครตั้งแต่ศีรษะจนถึงไหล่ ลักษณะภาพแบบนี้จะสามารถทำให้คนดูเห็นทั้งสีหน้าและท่าทางของตัวละครรวมทั้งเห็นบรรยากาศของสถานที่บางส่วน อีกทั้งหากมีการสนทนาที่ใกล้ชิดกับตัวละครอื่นก็จะสามารถแสดงให้เห็นตัวละครทั้งสองคนในภาพเดียวกันได้ดังภาพที่ 3-10



ภาพที่ 3-10 ภาพขนาดใกล้ปานกลาง

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.2.4 ภาพขนาดปานกลาง

ภาพขนาดปานกลางหรือ (MS/Medium Shot) เป็นภาพที่ตั้งกล้องไว้ห่างจากตัวละครปานกลางทำให้เห็นตัวละครตั้งแต่ศีรษะจนถึงเอวตั้งภาพที่ 3-11 ลักษณะภาพแบบนี้เราจะสามารถเห็นตัวละคร 2 คนในช็อตเดียวกัน (Two Shot) หรือมากกว่า 2 คนในช็อตเดียวกัน (Group Shot) มากกว่าได้ ตั้งภาพที่ 3-12 ผู้ชมสามารถเห็นสีหน้าของตัวละครบ้างแต่ไม่ได้เน้นถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสีหน้าอย่างชัดเจนเท่าช็อตภาพใกล้ (CU) ลักษณะภาพที่ต้องการเล่าเนื้อหาหรือบรรยากาศต่างๆ ไป



มักจะใช้ภาพขนาดปานกลางแบบนี้ เพราะเป็นขนาดภาพที่คนดูดูแล้ว
รู้สึกสบายตาและรู้สึกเป็นไม่ถูกบังคับ



ภาพที่ 3-11 ภาพขนาดปานกลาง

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 3-12 ตัวละคร 2 คนในช็อตเดียวกัน

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.2.5 ภาพขนาดไกล

ภาพขนาดไกลหรือ (Long Shot) เป็นการตั้งกล้องไว้ห่างจากตัวละครพอสมควร ผู้ชมสามารถเห็นตัวละครเต็มตัวตั้งแต่ศีรษะจนถึงเท้า เราเรียกลักษณะภาพแบบนี้อีกชื่อหนึ่งว่าช็อตเต็มตัว (Full Shot) หมายถึงภาพที่เห็นนักแสดงเต็มทั้งตัวตั้งแต่หัวจรดเท้า ลักษณะภาพขนาดไกลเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่เป็นหลักสามารถแสดงเหตุการณ์โดยกว้างได้ โดยภาพขนาดไกลนี้ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นตัว



ละครได้หลายคนในเฟรมเดียวกันหรือเห็นสถานการณ์ที่เป็นภาพรวมของฉากนั้นดังภาพที่ 3-13



ภาพที่ 3-13 ภาพขนาดไกล

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.2.6 ภาพขนาดไกลมาก

ภาพขนาดไกลมาก (Extreme Long Shot) เป็นภาพที่นำเสนอความกว้างขวางของสถานที่ แต่ไม่เน้นที่เรื่องราวของตัวละครเท่ากับการใช้ขนาดภาพอื่นๆ การใช้ภาพขนาดไกลมากเพื่อสื่อสารกับผู้ชมว่าตัวละครอยู่ณจุดใดของสถานที่นั้นดังภาพที่ 3-14 หรือต้องการแสดงภาพ



ฝูงคนจำนวนมากโดยไม่เน้นที่คนใดคนหนึ่ง ลักษณะภาพแบบนี้เราจะเห็นตัวละครมีขนาดเล็กมากในเฟรมภาพจนเกือบจะกลมกลืนไปกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในฉาก



ภาพที่ 3-14 ภาพขนาดไกลมาก

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : James wan

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



3.3 มุมกล้อง

การกล่าวถึงมุมกล้องในเบื้องต้นจะเป็นเรื่องของ การวางตำแหน่งของกล้องเป็นหลัก มุมกล้องตามตำแหน่งความสูงต่ำของกล้องนั้นแบ่งได้เป็น 5 ระดับคือ มุมสายตานก (Bird's Eye View) มุมสูง (High Angle View) มุมระดับสายตา (Eye Level View) มุมต่ำ (Low Angle) มุมสายตาดูจาก (Ant's Eye View) โดยมุมกล้องตามระดับหรือตำแหน่งการวางกล้องมีรายละเอียดวิธีการและการสื่อความหมายดังนี้

3.3.1 มุมสายตานก

มุมสายตานก (Bird's Eye View) บางครั้งเราใช้ เครื่องบินเล็ก (Ariel Shot) เครื่องบินบังคับ (Drone Shot) เฮลิคอปเตอร์ (Helicopter Shot) หรือเครน (Crane Shot) หรือการตั้งกล้องไว้ที่สูงมากๆ เพื่อถ่ายทำ ภาพ ที่มีมุมสูงตั้งฉากกับพื้นข้างล่าง โดยวัตถุประสงค์ต้องการให้เห็นสถานที่ โดยกว้างหรือนำเสนอ ความหมายเกี่ยวกับการมองมาจากด้านบน บางครั้งเราเรียกมุมมองลักษณะนี้ว่า (God's Eye View)



ภาพที่ 3-15 มุมสายตานก

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.3.2 ภาพมุมสูง

ภาพมุมสูง (High Camera Angle) เป็นการตั้งกล้องสูงกว่าระดับสายตาของตัวละครแล้วกดกล้องลงจนมองเห็นพื้นมุมกล้องลักษณะนี้เรียกง่าย ๆ อีกอย่างว่ามุมกด มุมกล้องลักษณะนี้จะทำให้เห็นสถานที่ได้กว้างกว่ามุมกล้องระดับสายตาทั่วๆ ไปในขณะเดียวกันจะทำให้รู้สึกตัวละครอยู่ต่ำกว่ากล้องหรือคนดูมองเห็นว่าตัวละครอยู่ต่ำกว่าตนเอง เราสามารถใช้มุมกล้องลักษณะนี้สื่อความหมายในแง่การเปรียบเทียบความสำคัญหรือการมีอำนาจการควบคุมซึ่งเป็นสถานะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร



ภาพที่ 3-16 มุมสูง

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.3.3 มุมระดับสายตา

มุมระดับสายตา (Eye Level Shot) เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า (Normal Camera Angle) ใช้นำเสนอเรื่องราวและสถานการณ์ทั่วไปที่ไม่ได้เน้นความหมายใดความหมายหนึ่ง คนดูจะติดตามเรื่องราวไปเรื่อยๆ ด้วยมุมมองแบบนี้อย่างไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกถูกบังคับหรือกดดันเนื่องจากเป็นมุมมองที่เหมือนกับสายตาหรือมุมมองของคนดูเอง ในด้านการแทนความหมายด้วยมุมมองเราสามารถชี้เล่าถึงความสัมพันธ์หรือสถานะของตัวละคร



ที่มีความสำคัญเท่าๆ กันหรืออยู่ในระดับที่เท่ากันเช่น ตัวละครที่เป็นเพื่อนกันหรือตัวละครที่เป็นคู่แข่งแต่มีความสามารถสูสีกัน เป็นต้น



ภาพที่ 3-17 มุมระดับสายตา

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.3.4 มุมต่ำ

มุมต่ำหรือ (Low Camera Angle) เป็นการวางกล้องต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ภาพที่เห็นในเฟรมหากเป็นฉากที่อยู่ในห้องเราจะมองเห็นเพดาน หากเป็นฉากที่อยู่กลางแจ้งเราจะมองเห็นท้องฟ้า



ลักษณะภาพแบบนี้ทำให้ตัวละครที่เราถ่ายนั้นดูตัวใหญ่และมีความสง่างามน่าเกรงขามขึ้นเหมือนกับเราเป็นเด็กแล้วเงยหน้ามองผู้ใหญ่หรือการเงยหน้าขึ้นมองสิ่งที่สูงค่า เป็นความใฝ่ฝัน หรือเป็นเป้าหมายของชีวิต ดังภาพที่ 3-18 การใช้มุมมองแบบนี้เพื่อสื่อความหมายสามารถใช้บอกได้ถึงสถานะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ตัวละครหนึ่ง กำลังคุกคามผู้ชมหรือกำลังข่มขู่หรือมีความได้เปรียบตัวละครอีกตัวหนึ่งที่อยู่ในฉากเดียวกัน ดังภาพที่ 3-19 อีกความหมายหนึ่งคือเพื่อการนำเสนอภาพความเป็นผู้นำหรือผู้มีพลังมากในสถานการณ์นั้นๆ ก็ได้



ภาพที่ 3-18 มุมต่ำ

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 3-19 มุมต่ำ

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.3.5 มุมสายตามด

เรียกอีกชื่อหนึ่งว่ามุมสายตามด (Ant's Eye View) หรือ สายตาหนอน (Worm's Eye View) เป็นมุมที่วางกล้องไว้ต่ำที่สุด อาจจะวางติดพื้นแล้วยกกล้องขึ้นตั้งฉากเหมือนเวลาที่เราเงยหน้ามองเพดานหรือท้องฟ้า มุมมองลักษณะนี้เราจะใช้ ในบางครั้งเท่านั้นเพื่อให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์บางอย่างที่เฉพาะเจาะจงในเรื่องหรือต้องการถ่ายทอดความหมายบางอย่างเป็นพิเศษเกี่ยวกับการมองเห็นสิ่งที่มีความสูงส่ง



กว่าตัวเรามากๆ หรือแสดงให้เห็นเป้าหมายที่มีความยากที่จะพิชิตดังภาพที่ 3-20 แต่ในบางครั้งการวางกล้องไว้มุมต่ำอาจจะเพียงพอการเก็บรายละเอียดให้ครบดังภาพที่ 3-21 ที่ต้องการเก็บภาพสีหน้าของกลุ่มคนที่กำลังล้อมวงประชุมเรื่องราวที่เป็นความลับ การถ่ายภาพในมุมนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้อยู่ในกลุ่มการพูดคุยนี้ด้วย



ภาพที่ 3-20 มุมสายตามด

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



ภาพที่ 3-21 มุมสายตามด

ชื่อเรื่อง : Coco (2017)

ผู้กำกับ : Lee Unkrich

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>

ลิขสิทธิ์/copyright : Pixar

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

3.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

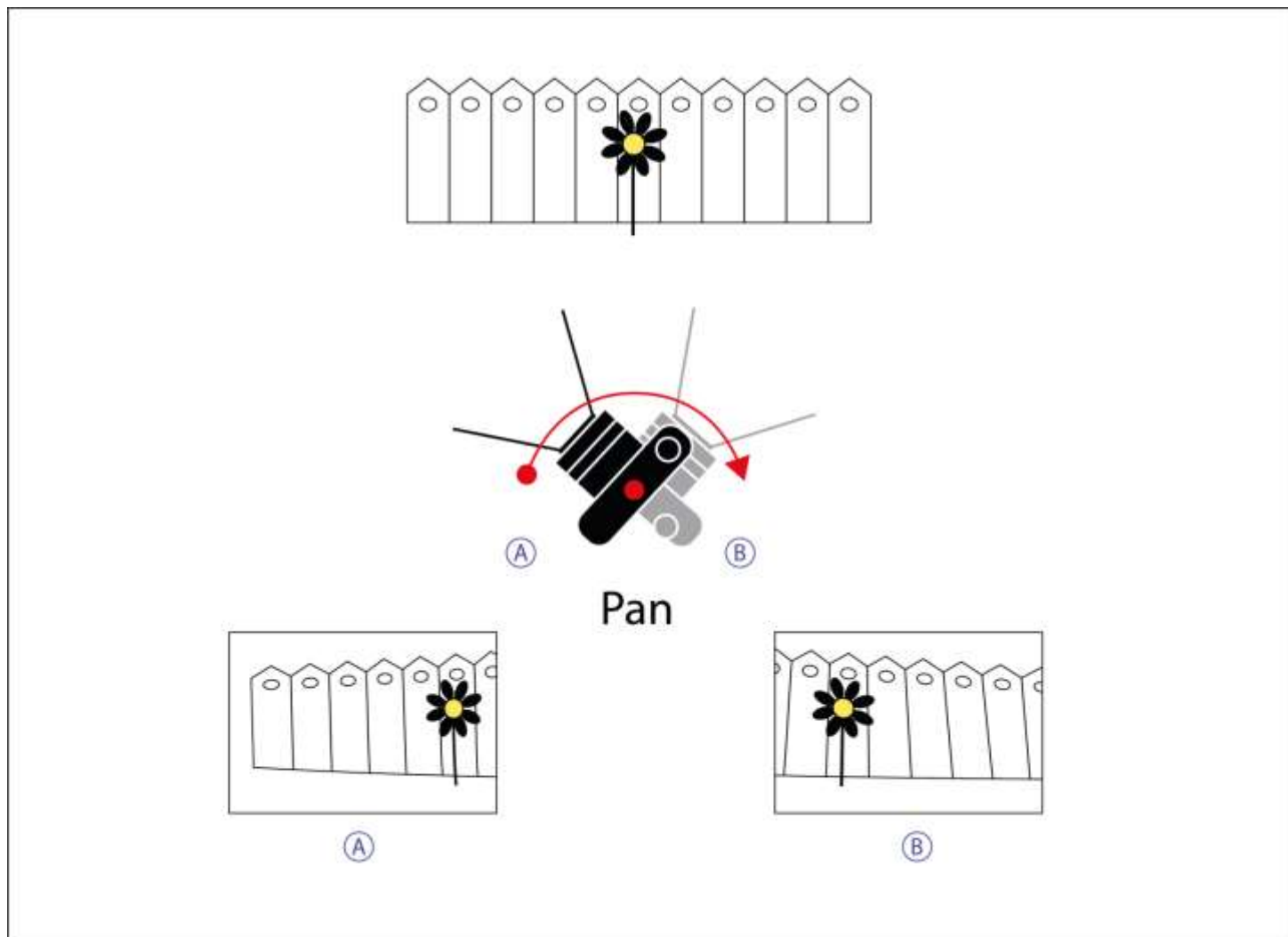
การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) ทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ลึกซึ้ง สร้างประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมได้หลากหลาย การเคลื่อนกล้องแสดงถึงความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง แสดงถึงความมีชีวิตชีวา เลียนแบบธรรมชาติการมองเห็นของสิ่งมีชีวิตได้ดีกว่าการถ่ายทำเฟรมนิ่งที่ตั้งกล้องอยู่กับที่ ภาพยนตร์ที่มีการเคลื่อนไหวกล้องจึงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี ในปัจจุบันมีอุปกรณ์มากมายที่



เราสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้องได้อย่างอิสระ แต่ในที่นี้ เราจะกล่าวถึงการเคลื่อนกล้องแบบพื้นฐานที่ควบคุมการเคลื่อนไหวอยู่ในระนาบใดระนาบหนึ่งดังนี้

3.4.1 การแพนกล้อง

การแพนกล้อง (Pan) นั้นเราจะตั้งขาตั้งกล้องอยู่กับที่ แต่จุดที่ใช้ควบคุมกล้อง เพื่อหันซ้ายขวานั้นเราจะปล่อยให้สามารถขยับได้เพื่อที่ช่างภาพจะควบคุมการหันกล้องจากซ้ายไปขวาหรือจากขวาไปซ้ายในระนาบแนวนอนได้อย่างอิสระ ดังภาพที่ 3-22 ลักษณะภาพที่ต้องใช้การเคลื่อนกล้องแบบแพน เช่น ข้อที่ ต้องการถ่ายความกว้างขวางของสถานที่โดยสมมติให้กล้องมีลักษณะเหมือนคนที่หันหน้ามองจากซ้ายไปขวา หรือเป็นการมองตามวัตถุหรือตัวละครที่เคลื่อนที่ในระนาบแนวนอนก็ได้



ภาพที่ 3-22 ลักษณะการแพนกล้องและภาพที่ปรากฏ

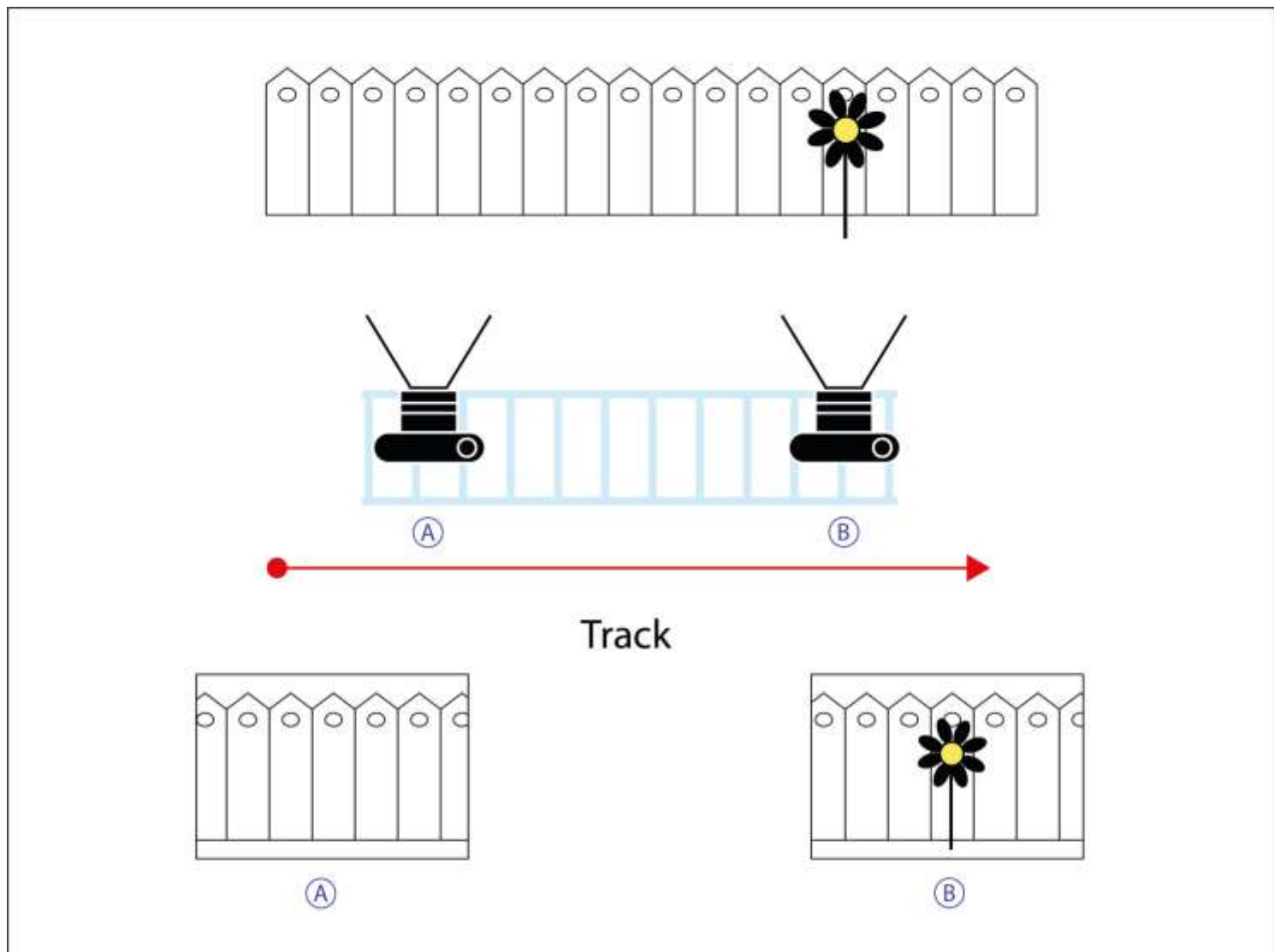
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

3.4.2 การแทรกกล้อง

การแทรกกล้อง (Track) เป็นการเคลื่อนกล้องในระนาบแนวนอนเช่นกัน แต่กล้องนั้นจะต้องสามารถย้ายจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้ายได้ด้วยการวางอยู่บนรางหรืออยู่บนอุปกรณ์ที่มีล้อสามารถเลื่อนทั้งกล้องและขาตั้งกล้องไปพร้อมกัน โดยที่กล้องไม่ได้หันซ้ายขวาแต่เป็นการวางมุมมองไว้ตรงๆ ย้ายตำแหน่งที่ตัวกล้องแทน ดังภาพที่ 3-23 การแทรกสามารถใช้ในลักษณะคล้ายคลึงกับการแพนกล้องคือต้องการถ่ายให้เห็นสถานที่ที่กว้างและติดตามวัตถุหรือตัวละครในแนวนอนไปเรื่อยๆได้ หากเราใช้อุปกรณ์ในการแทรกเป็นรถหรือรถเข็นบนพื้นราบเราจะสามารถ



ตามตัวละครไปได้ไกลกว่าการแพนหรือการแทรกที่ต้องใช้ราง อีกทั้งการแทรกโดยใช้อุปกรณ์ที่เหมือนรถเข็นนั้นเราสามารถเคลื่อนไปในทิศทางอื่นได้พร้อมกันโดยไม่ต้องเป็นเส้นตรงหรือโค้งในแนวที่จำกัดเท่านั้น



ภาพที่ 3-23 ลักษณะการแทรกกล้องและภาพที่ปรากฏ

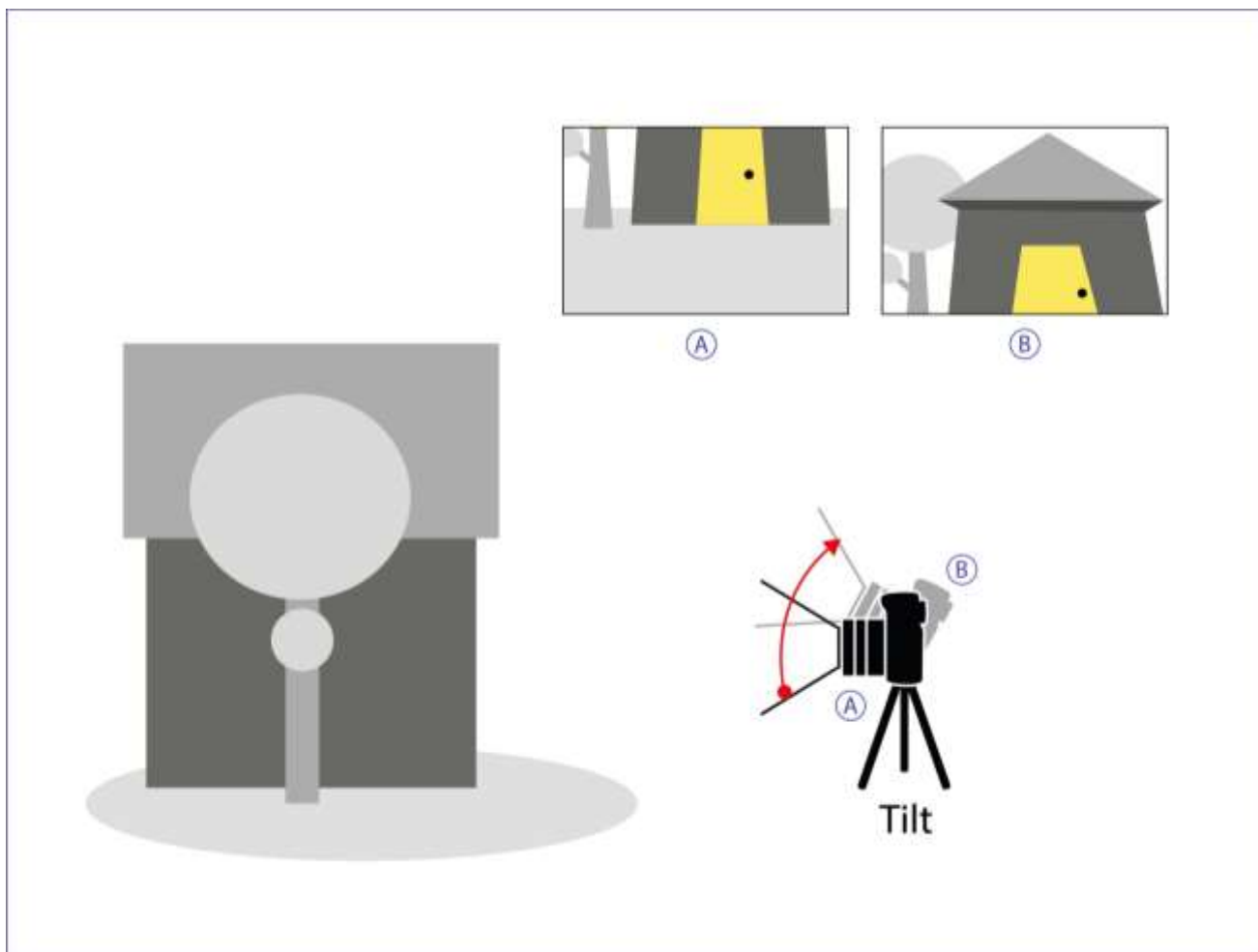
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

3.4.3 การทิลท์

การทิลท์ (Tilt) เป็นการวางกล้องไว้บนขาตั้งกล้องแต่ยังสามารถควบคุมการขยับกล้องได้ การทิลท์คล้ายการแพนแต่เป็นการควบคุมมุมมองของกล้องให้มองจากล่างขึ้นบนหรือจากบนลงล่าง ถ้าเป็นการ



มองของคนก็คือการก้มหน้าและเงยหน้า ดังภาพที่ 3-24 เราสามารถใช้การเคลื่อนกล้องลักษณะนี้เพื่อนำเสนอความสูงใหญ่ของสถานที่สิ่งก่อสร้างหรือวัตถุ แม้กระทั่งเป็นมุมมองการมองตัวละครอีกตัวหนึ่งก็ได้



ภาพที่ 3-24 ลักษณะการทิลท์กล้องและภาพที่ปรากฏ

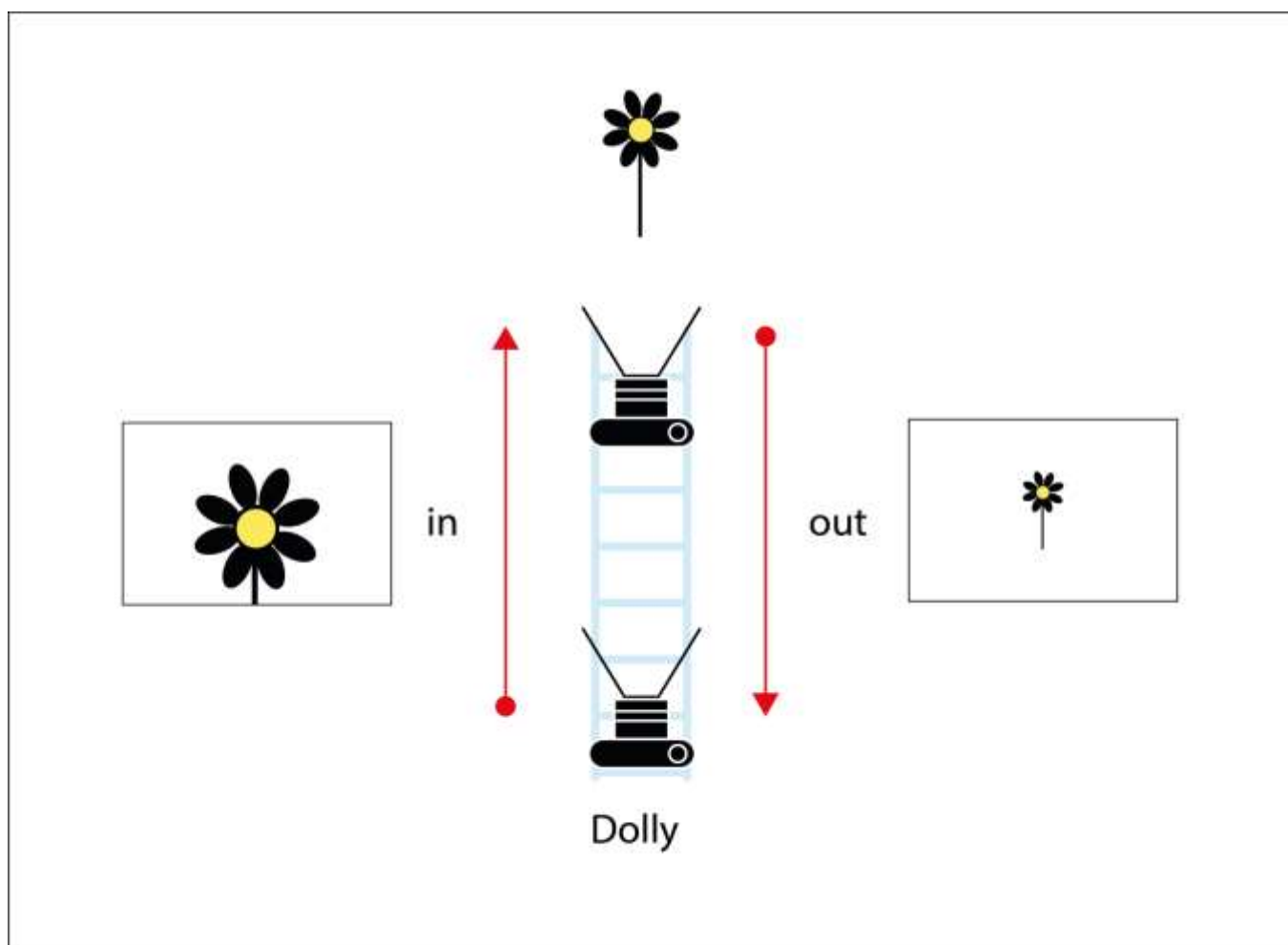
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

3.4.4 การดอลลี่

การดอลลี่ (Dolly) เป็นการเคลื่อนกล้องไปตามรางโดยย้ายทั้งกล้องและขาตั้งกล้องไปพร้อมกัน โดยวางขาตั้งกล้องบนรถเข็นหรือรางดอลลี่ก็ได้ ซึ่งรางดอลลี่กับรางแทรกนั้นเป็นอุปกรณ์เดียวกันแต่ดอลลี่



โดยทั่วไปแล้วเราจะหมายถึงการเคลื่อนกล้อง เข้าใกล้หรือออกห่างจากตัวละคร เรียกว่าดอลลี่อิน (Dolly In) และดอลลี่เอาท์ (Dolly Out) ดังภาพที่ 3-25 โดยการดอลลี่นั้นสามารถใช้เล่าเหตุการณ์ที่มีลักษณะไล่ตามหรือถอยห่างจากเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งหรือตัวละครบางตัวได้



ภาพที่ 3-25 ลักษณะการดอลลี่กล้องและภาพที่ปรากฏ

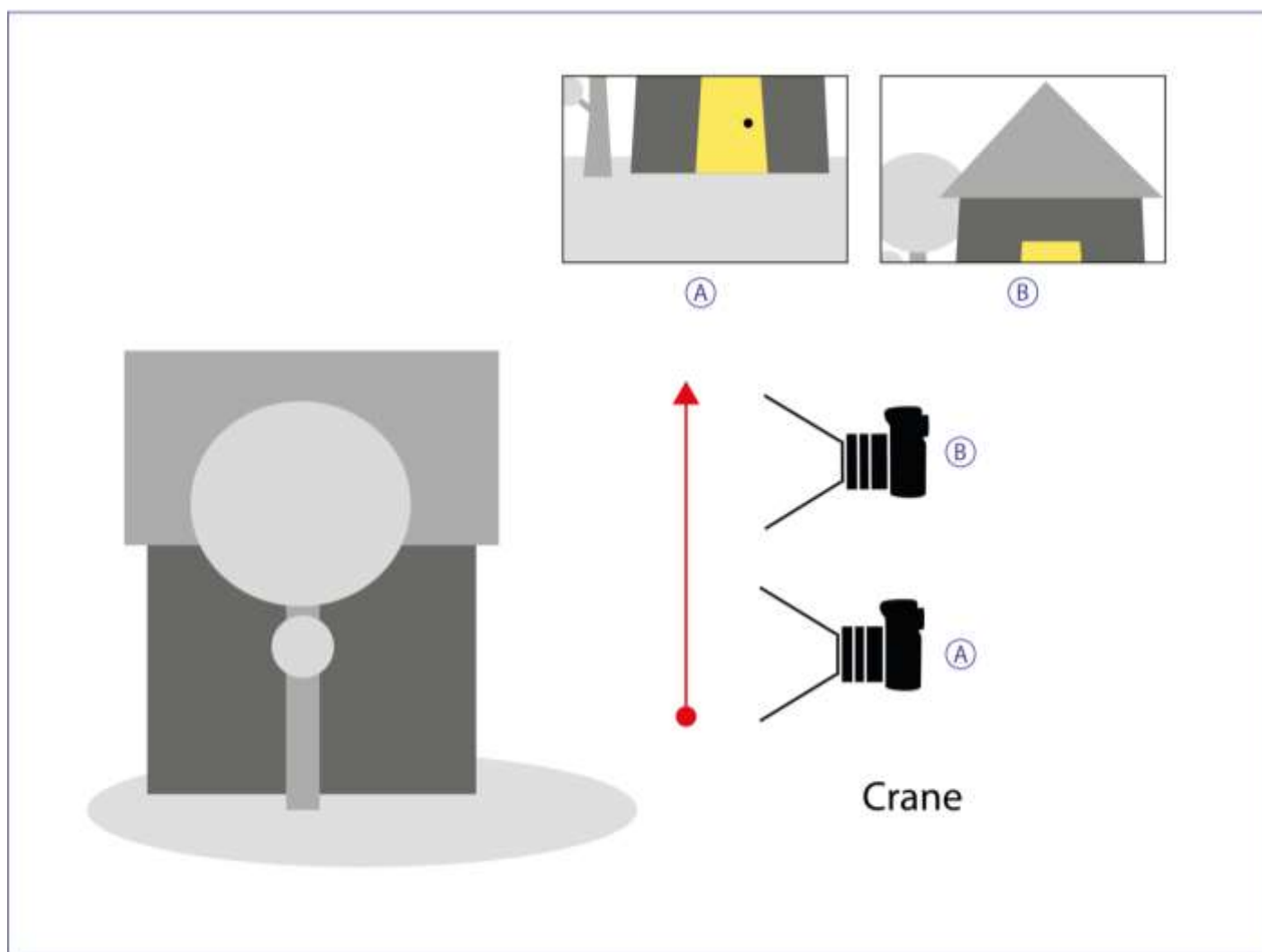
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

3.4.5 แครนช็อต

แครนช็อต (Crane Shot) คือการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ใช้อุปกรณ์ควบคุมการเคลื่อนกล้องเรียกว่าแครน อุปกรณ์แครนมีลักษณะเป็นขาเหล็กที่มีข้อต่อสามารถยกกล้องให้เคลื่อนไหวสูงจากพื้นได้ค่อนข้างอิสระ



และหลายทิศทางพร้อมๆกัน เช่นเราสามารถเคลื่อนกล้องให้ตามตัวละครจากซ้ายไปขวาแล้วค่อยๆยกกล้องสูงขึ้นรวมทั้งกดกล้องต่ำลงเพื่อมองเห็นตัวละครให้อยู่ตรงกลางได้ตลอดทั้งช็อตด้วยการใช้เครนเพียงอย่างเดียว ลักษณะภาพที่ได้จากการใช้เครนในการเคลื่อนกล้องดังภาพที่ 3-26



ภาพที่ 3-26 ลักษณะการเคลื่อนกล้องด้วยเครนและภาพที่ปรากฏ

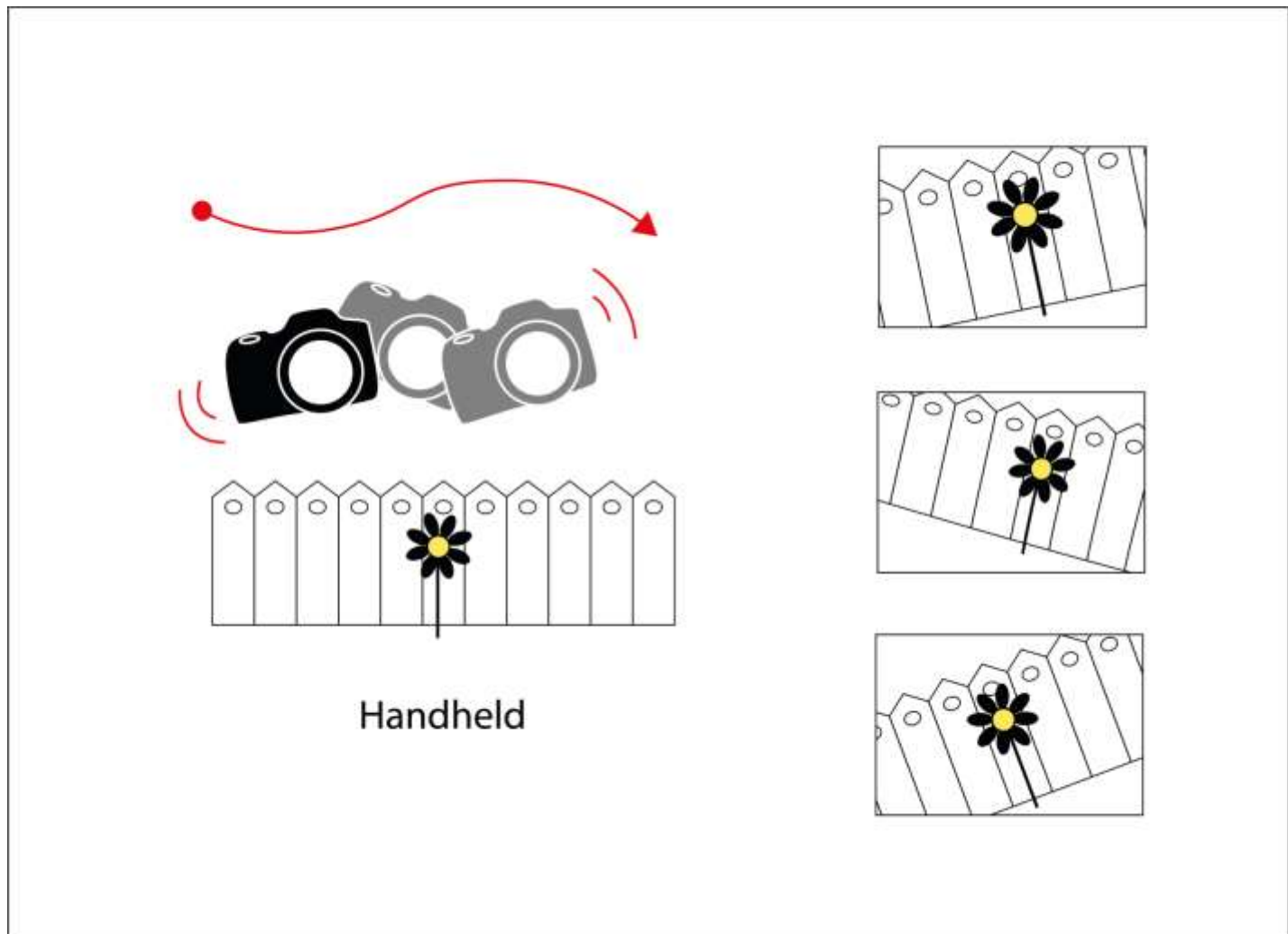
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

3.4.6 แฮนด์เฮลด์ (Handheld Shot)

การถือกล้องถ่ายด้วยมือหรือแฮนด์เฮลด์ (Handheld Shot) เป็นการถ่ายภาพยนตร์ด้วยการใช้มือถือกล้องโดยไม่ใช้อุปกรณ์ตั้งกล้องเช่น



ขาตั้งหรืออุปกรณ์ยึดกล้องอื่นๆ ปล่อยให้กล้องเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ และยอมให้มีการสั่นไหวของกล้องได้บ้างตามธรรมชาติเรียกว่าการถ่ายแบบแฮนด์เฮลด์ ลักษณะภาพที่ได้จะเป็นภาพที่มีการเคลื่อนกล้องคล้ายการมองจากสายตาของผู้มองเช่นภาพถ่ายแฮนด์เฮลด์แทนสายตาของคนหรือภาพถ่ายแฮนด์เฮลด์แทนสายตาของสุนัข ภาพลักษณะนี้เราใช้สร้างภาพที่ดูเหมือนกับเป็นภาพข่าวหรือภาพถ่ายวิดีโอส่วนตัวภาพวิดีโอการเซลฟีเป็นต้น ดังภาพที่ 3-27



ภาพที่ 3-27 ลักษณะการแฮนด์เฮลด์และภาพที่ปรากฏ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



3.5 เลนส์

เลนส์ (Lenses) เป็นอุปกรณ์แรกที่แสงจากวัตถุผ่านเข้ามายังตัวรับภาพของกล้องลักษณะเลนส์ที่แตกต่างกันจะทำให้ภาพ มีความแตกต่างกันด้วยคุณสมบัติหลักหลัก 3 อย่างของเลนส์ คือ

1. ความยาวโฟกัส
2. รูรับแสง
3. ช่วงระยะความคมชัด

3.5.1 ความยาวโฟกัสหรือความยาวระยะชัด

ความยาวโฟกัสหรือความยาวระยะชัด (focal length) การเลือกความยาวโฟกัสของเลนส์มีผลต่อภาพคือยิ่งเลนส์ความยาวโฟกัสยาวเท่าใด มุมของภาพก็จะแคบลงเป็นภาพที่ดูเหมือนใกล้กว่าความเป็นจริง แต่ถ้าความยาวโฟกัสสั้นจะมีมุมรับภาพกว้างภาพที่ได้จะดูไกลและกว้างขึ้นสามารถถ่ายสถานที่แคบได้ดูกว้างขึ้น หรือสามารถเก็บภาพของสถานที่ที่กว้างได้มากที่สุดในเฟรมภาพดังภาพที่ 3-28 เป็นการแสดงความแตกต่างของภาพถ่ายและตำแหน่งการวางกล้องจากเลนส์ที่ความยาวโฟกัสต่างกัน โดยประเภทของเลนส์แบ่งตามความยาวโฟกัสได้ดังนี้

3.5.1.1 เลนส์มุมกว้าง

เลนส์มุมกว้างหรือเลนส์ไวต์ (Wide Angle Lens) มีความยาวโฟกัสต่ำกว่า 35-50 มม. ลักษณะเลนส์ประเภทนี้จะทำให้เราถ่ายภาพเห็นบริเวณกว้างมาก กล่าวให้เข้าใจง่ายคือเห็นบริเวณตั้งแต่ซ้ายเฟรมภาพถึงขวาเฟรมภาพกินพื้นที่กว้าง โดยยิ่งความยาวโฟกัสน้อยจะยิ่งถ่าย



เห็นพื้นที่ได้กว้างมากกว่าความยาวโฟกัสมาก หากเราต้องการถ่ายภาพสถานที่ให้ดูกว้างหรือเก็บพื้นที่ให้ได้มากควรเลือกเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสต่ำ แต่ข้อพึงระวังคือภาพจากเลนส์ชนิดนี้จะมีความบิดเบี้ยวโค้งงอกว่าความจริงเช่นหากเราถ่ายตึก เส้นขอบของเสาดึกจะมีลักษณะโค้ง

3.5.1.2 เลนส์ปกติ

เลนส์ปกติหรือเลนส์นอร์มอล (Normal Angle Lens) มีความยาวโฟกัสตั้งแต่ 35 ถึง 50 มม. การใช้เลนส์นอร์มอลจะทำให้ถ่ายภาพออกมาได้ใกล้เคียงกับการมองเห็นจริงของสายตาคณะเราภาพจึงดูเป็นธรรมชาติสบายตาหากเราต้องการถ่ายภาพที่มีลักษณะการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั่วไปการเลือกใช้เลนส์ Normal เป็นตัวเลือกที่ดีกว่าเลนส์ชนิดอื่น

3.5.1.3 เลนส์ถ่ายภาพไกล

เลนส์ถ่ายภาพไกลหรือเลนส์เทเลโฟโต (Telephoto Lens) มีมุมมองของเลนส์ในแนวนอนค่อนข้างแคบ เหมือนเป็นการบีบทุกอย่างให้เข้ามาในเฟรม แต่ลักษณะของเลนส์ประเภทนี้จะช่วยทำให้รู้สึกว่าคุณห่างจากข้างหน้าและจากข้างหลังที่อยู่ไกลดูใกล้กันมากขึ้นด้วย หากเราต้องการถ่ายภาพคนการเลือกใช้เลนส์เทเลโฟโต ก็เป็นตัวเลือกที่ดีเพราะลักษณะการบีบภาพของเลนส์ทำให้หน้าตาของนักแสดงดูดีขึ้นได้ อีกทั้งยังทำให้ระยะหน้าชัดหลังเบลอจึงเห็นนักแสดงเด่นขึ้น เลนส์เทเลโฟโตนั้นมีความยาวโฟกัสมากกว่า 50 มม. ในการใช้ถ่ายภาพคนเราอาจใช้เลนส์เทเลโฟโตที่มีความยาวโฟกัสได้ตั้งแต่ 85 ถึง 135 มม. การใช้เลนส์เทเลโฟโตอีกแบบหนึ่งคือการใช้ถ่ายวัตถุที่อยู่ในระยะไกลมากกล้องไม่สามารถเข้าใกล้ได้เรามักเรียกวิธีการนี้ว่าการซูม ซึ่งในการซูมนั้นเลนส์ที่ใช้อาจจะมี



ทางยาวโฟกัสได้ถึง 200 มม.หรือมากกว่านั้นแต่ตัวเลนส์ก็จะมีขนาดใหญ่มากด้วย



ภาพที่ 3-28 การแสดงความแตกต่างของเลนส์

ชื่อเรื่อง : Which Lens Should I Use? | Focal Length Comparison (2011)

ผู้แต่ง : Anna Wu

แหล่งที่มา: <http://annawu.com/blog/2011/09/focal-length-comparison/>

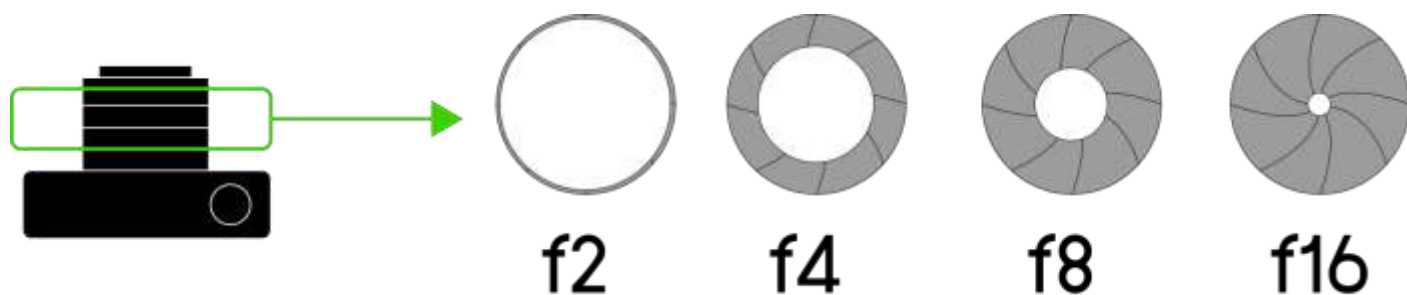
ลิขสิทธิ์/copyright : Anna Wu Photography

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



3.5.2 รูรับแสง

รูรับแสง (Aperture) คือช่องที่เปิดให้แสงเข้ามาในเลนส์ซึ่งสามารถปรับช่องนั้นให้เล็กลงหรือกว้างขึ้นได้ซึ่งค่ารูรับแสง (f-stop) เป็นค่าที่บอกความกว้างของรูรับแสง โดยสามารถปรับค่ารูรับแสงที่กล้องได้ ตัวอย่างค่ารูรับแสงเช่น 1, 1.4, 2.8, 5.6, 8, 11, 16, 22 เป็นต้น ดังภาพที่ 3-29 รูรับแสงที่แตกต่างกันจะให้ภาพที่มีระยะชัดแตกต่างกันด้วย ระยะภาพดังกล่าวหมายถึงตำแหน่งของวัตถุที่อยู่ใกล้หรืออยู่ไกลจากเลนส์กล้องในแนวลึกเข้าไปตัวอย่างรูรับแสงเช่น $f/2.8$ เป็นรูรับแสงที่เปิดรับแสงเข้ามาในเลนส์ผ่านไปยังกล้องได้กว้างดังนั้นถ้าที่ได้จากการตั้งค่ารูรับแสง 2.8 จะเป็นภาพที่มีระยะหน้าชัด ระยะหลังเบลอ เรียกว่าภาพชัดตื้น ส่วนรูรับแสงที่มีตัวเลขมากจะเป็นรูรับแสงแคบยิ่งเล็กลงเท่าไรรูรับแสงยิ่งแคบเท่านั้นภาพที่ถ่ายก็จะได้ภาพชัดลึก



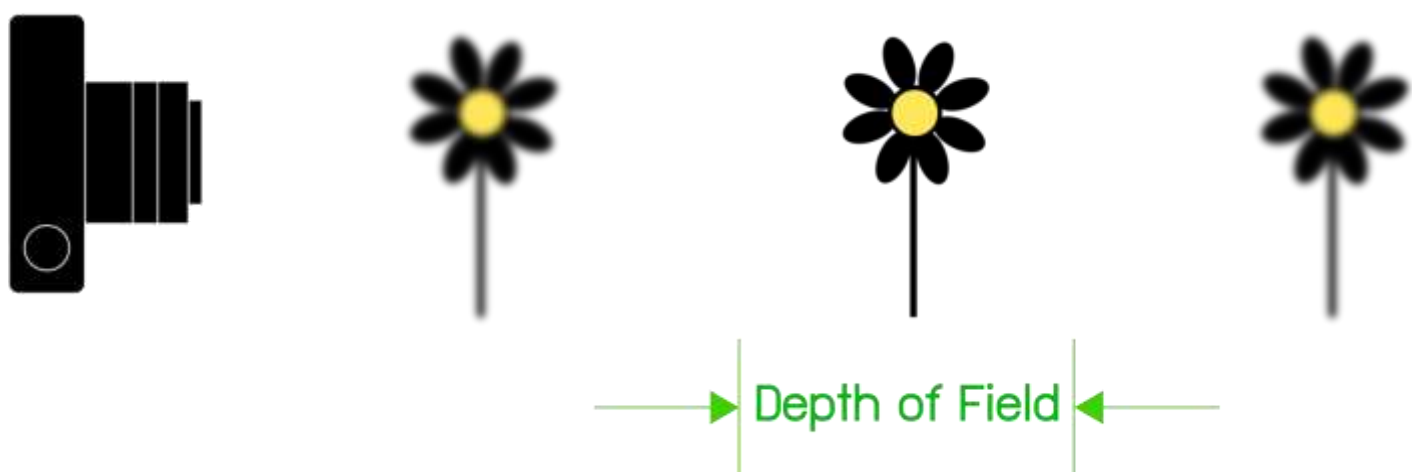
ภาพที่ 3-29 รูรับแสงค่าต่างกันมีความกว้างต่างกัน

3.5.3 ช่วงระยะความชัด

ช่วงระยะความชัด (Depth of Field) คือช่วงความชัดของภาพที่อยู่ห่างจากกล้องในแนวลึกโดยภาพที่ได้จากการปรับให้รูรับแสงกว้างจะมีช่วงความชัดในแนวลึกน้อยโดยมีบางส่วนที่คมชัดแต่ระยะอื่นเช่น



ระยะข้างหน้าหรือข้างหลังภาพวัตถุที่เราโฟกัสจะเบลอ ไล่ตามความห่างของจุดโฟกัสของช็อตนั้นๆ ดังภาพที่ 3-30 ส่วนการปรับรูรับแสงให้แคบคือค่ารูรับแสง (f-stop) มาก ภาพที่ได้จะเป็นภาพชัดลึกคือมองเห็นภาพที่อยู่ไกลออกไปและภาพที่อยู่ใกล้มีความชัดใกล้เคียงกันทำให้เห็นรายละเอียดทั้งตัวละครและฉากหลังชัดเท่ากันการถ่ายภาพที่ชัดลึกจะทำให้เราแสดงรายละเอียดของสถานที่ได้มาก คนดูมีจุดสนใจหลายที่เพราะทุกอย่างชัดเท่าๆกันหมด แต่ถ้าเราอยากเน้นจุดสนใจให้อยู่ที่ใดที่หนึ่งการเลือกถ่ายภาพให้มีความชัดตื้นจะเป็นตัวเลือกที่ดีกว่าเพราะจะไม่มีฉากหลังที่ไม่เกี่ยวข้องมารบกวน



ภาพที่ 3-30 ภาพแสดงช่วงความชัดของภาพ

ในการถ่ายภาพชัดตื้นนั้นเราสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับช็อตด้วยการเปลี่ยนจุดสนใจของภาพจากการโฟกัสในระยะหน้าแล้วเปลี่ยนจุดโฟกัสไประยะหลังได้เรียกว่าการชิฟท์โฟกัส (Shift Focus) ซึ่งการใช้งานวิธีชิฟท์โฟกัสนี้เราใช้เพื่อกำหนดให้ผู้ชมมองสิ่งที่เราต้องการให้เห็นตามลำดับโดยเราอาจซ่อนเนื้อหาบางอย่างอยู่ในเฟรมภาพเดียวกันแต่



ถูกเบลอไว้ด้วยการถ่ายแบบชัดสั้นแล้วเฉลยในช็อตเดิมด้วยการโฟกัสวัตถุที่ซ่อนไว้เพื่อสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชมก็ได้

สรุปท้ายบท

การศึกษาเกี่ยวกับหลักการทำงานของกล้องและการสื่อสารผ่านภาพที่ได้จากลักษณะการจัดวางกล้องที่แตกต่างกันทั้งในเรื่องประเภทช็อต (Shot Type) ที่เป็นการกำหนดเป้าหมายในการใช้ภาพเล่าเรื่องราว ขนาดภาพ (Shot size) คือขนาดของตัวละครที่ปรากฏในภาพ ที่เกิดจากตำแหน่งการวางกล้องใกล้หรือไกลจากวัตถุ มุมกล้อง (Camera Angle) ทั้งมุมที่เกิดจากองศาการวางกล้องซึ่งจะทำให้เห็นภาพจากมุมสูง มุมต่ำหรือมุมปกติก่อให้เกิดผลทางจิตวิทยาการรับรู้ต่อผู้ชม การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) เป็นลักษณะการเคลื่อนที่ของกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ต้องใช้อุปกรณ์ยึดติดกล้องที่เคลื่อนไหวได้ตามลักษณะเฉพาะตัว และการเลือกใช้เลนส์ (Lenses) ในการบันทึกภาพจะมีผลต่อการเก็บระยะกว้างและระยะลึกของภาพโดยจะแสดงผลเรื่องระยะความคมชัดของภาพที่แตกต่างกันด้วย เนื่องจากการผลิตงานแอนิเมชันนั้นมีข้อได้เปรียบในเรื่องของอุปกรณ์คือเป็นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของกล้องได้ซับซ้อนและมีความเป็นอิสระ ไม่ติดกับข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ จึงทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถนำหลักการเล่าเรื่องด้วยการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ มาพัฒนาให้เกิดการสร้างสรรค์ลักษณะภาพจากการทำงานของกล้องที่แปลกใหม่เพื่อยกระดับความรู้สึกและสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมได้อย่างเต็มที่



บรรณานุกรม

- Brown, B. (2012). Cinematography Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. 2nd Edition. Focal Press: Oxford.
- Dinur, E. (2017). The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. Oxford: Routledge.
- Gress, J. (2015). [digital] Visual Effects and Compositing. California: New Riders.
- Unkrich, L. (Director). (2017). Coco. California: Pixar.
- Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2001). Producing Animation. MA, USA: Focal Press.
- Wu, A. (2011, September 12). Which Lens Should I Use? | Focal Length Comparison. Retrieved from <http://annawu.com/blog/2011/09/focal-length-comparison>



คำถามท้ายบท

1. การถ่ายทำแบบมุมกว้างที่ถ่ายให้เห็นภาพสถานที่เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าเหตุการณ์ในซีนนั้นเกิดขึ้นที่ไหนคือชื่อประเภทใด

ก. Establishing Shot

ข. Master Shot

ค. Insert Shot

ง. Reverse Shot

2. การถ่ายทำที่ถ่ายจากมุมมอง 2 ฝ่ายของตัวละครที่เผชิญหน้าหรือสนทนากันทำให้รู้สึกว่าคุณคณในฉากนั้นมีการมองกันและกันคือชื่อประเภทใด

ก. Establishing Shot

ข. Master Shot

ค. Insert Shot

ง. Reverse Shot



3. ข้อตที่มีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย กล่าวคือเห็นนักแสดงตั้งแต่ศีรษะถึงประมาณสะโพกหรือใต้เอว คือข้อตประเภทใด

ก. ECU

ข. CU

ค. MS

ง. LS

4. ข้อตที่เน้นไปที่ตัวละครโดยเฉพาะที่ใบหน้าหรือภาพขนาดใหญ่ที่เห็น ตั้งแต่ช่วงหน้าอกหรือหัวไหล่ขึ้นไปเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นและรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครอย่างใกล้ชิดคือข้อตประเภทใด

ก. ECU

ข. CU

ค. MS

ง. LS



5. มุมกล้องที่สามารถใช้แทนมุมมองของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจมองลงมาหามนุษย์คือมุมกล้องประเภทใด

- ก. มุมต่ำ (Low-angle shot)
- ข. มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)
- ค. มุมระดับสายตา (Eye-level shot)
- ง. มุมสายตานก (Bird's-eye view)

6. มุมกล้องที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ด้วยมุมมองปกติของคน ผู้ชมดูแล้วรู้สึกสบายตาและมีความหมายเป็นกลางๆ คือมุมกล้องประเภทใด

- ก. มุมต่ำ (Low-angle shot)
- ข. มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)
- ค. มุมระดับสายตา (Eye-level shot)
- ง. มุมสายตานก (Bird's-eye view)



7. การเคลื่อนกล้องที่เคลื่อนตัวกล้องไปด้านข้างโดยไม่ได้หันกล้องหรือเปลี่ยนองศาของกล้องเป็นการเคลื่อนกล้องแบบใด

- ก. Pan
- ข. Track
- ค. Tilt
- ง. Handheld

8. การเคลื่อนไหวกล้องที่เงยและก้มกล้องในแนวตั้งและแนวตั้ง โดยกล้องไม่ได้ย้ายที่จากจุดเดิมเป็นการเคลื่อนกล้องแบบใด

- ก. Pan
- ข. Track
- ค. Tilt
- ง. Handheld



9. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับเลนส์

- ก. Wide Angle Lens ใช้ถ่ายภาพสถานที่ให้เห็นเป็นบริเวณกว้าง เช่น ถ่ายให้เห็นบริเวณห้องทั้งห้อง
- ข. Normal Lens มีไว้ใช้เพื่อหลีกเลี่ยงการบิดเบี้ยวของภาพให้ภาพใกล้เคียงกับการมองเห็นปกติของมนุษย์มากที่สุด
- ค. Telephoto Lens เป็นเลนส์ที่ลดความลึกของระยะวัตถุลง ภาพจะเหมือนถูกบีบให้มาอยู่ใกล้กันขึ้น
- ง. Fish-Eye Lens ใช้ถ่ายภาพใต้น้ำ ทำให้เห็นภาพในน้ำชัดขึ้น

10. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับการปรับความคมชัดของภาพ

- ก. ภาพชัดตื้น (Shallow Focus) คือ ภาพที่เน้นความคมชัดเฉพาะจุดโดยให้ด้านซ้ายเฟรมชัด ด้านขวาเฟรมเบลอ
- ข. ภาพชัดลึก (Deep Focus) คือวิธีการเก็บสภาพแวดล้อมทั้งหมดในภาพให้ชัดทั้งภาพ
- ค. ภาพชัดตื้น (Shallow Focus) สามารถใช้เพื่อเน้นความสำคัญของวัตถุหลักได้โดยให้ข้างหลังเบลอเพื่อลดรายละเอียดไม่ให้มารบกวนภาพวัตถุหลัก



ง. ภาพชัดลึก (Deep Focus) แสดงภาพการมองเห็นที่เหมือนกับ
ความเป็นจริงที่สุดกล่าวคือสายตามนุษย์มักจะมองเห็น
รายละเอียดของสิ่งต่างๆแบบกว้างๆเป็นภาพรวมก่อน



บทที่ 4 การใช้แสงในภาพยนตร์

บทนำ

ในการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นแสงมีความสำคัญต่อลักษณะภาพเป็นอย่างมากเนื่องจากทิศทางและความเข้มข้นของแสงนั้นจะกำหนดว่าเราจะมองเห็นส่วนใดของภาพชัดเจนและส่วนใดที่จะปกปิดเอาไว้ เราจึงสามารถเล่าเรื่องราวเนื้อหาของภาพยนตร์และสื่อสารด้านอารมณ์ได้จากการจัดแสงจึงต้องศึกษาหลักการในการจัดแสงด้วยการเข้าใจคุณสมบัติของแสงที่แตกต่างกันก่อนดังนี้ (Landau David, 2015)

1. คุณภาพของแสง
2. ทิศทางของแสง
3. บรรยากาศของแสง
4. ความแตกต่างของแสงและเงา
5. อุณหภูมิสีของแสง

4.1 คุณภาพของแสง

คุณภาพของแสง (Quality) คือลักษณะของแสงที่แตกต่างกันในความเข้มข้นของแสงเท่ากันโดยความแตกต่างนี้มาจากการกระจายตัวของแสงผ่านตัวกลางที่ควบคุมทิศทางของคลื่นแสงที่ถูกปล่อยออกจากแหล่งกำเนิดแสงมายังวัตถุที่ตกกระทบโดยมีสองลักษณะดังนี้



4.1.1 แสงแข็ง

แสงแข็ง (Hard Light) เป็นแสงที่ส่องมาจากแหล่งกำเนิดแสง โดยตรงไม่ผ่านการกรองแสงให้ฟุ้งกระจายลักษณะของภาพที่ปรากฏจากการจัดแสงด้วยแสงแข็งนั้นจะทำให้เกิดรูปร่างของแสงบนวัตถุเป็นขอบคมและเงาที่เกิดขึ้นจะเป็นเงาที่มีขอบคมหรือมีความฟุ้งกระจายค่อนข้างน้อยภาพ การจัดแสงให้เกิดแสงแข็งนั้นเราอาจใช้แสงธรรมชาติ จากดวงอาทิตย์ที่ส่องลงมาในวันที่ไม่ค่อยมีเมฆบังจะทำให้เกิดแสงแดดจ้าที่มีทิศทางของแสงชัดเจนหากใช้หลอดไฟแสงแข็งจะเกิดจากการส่องโคมไฟมาที่วัตถุโดยตรงไม่ผ่านวัสดุกรองแสง

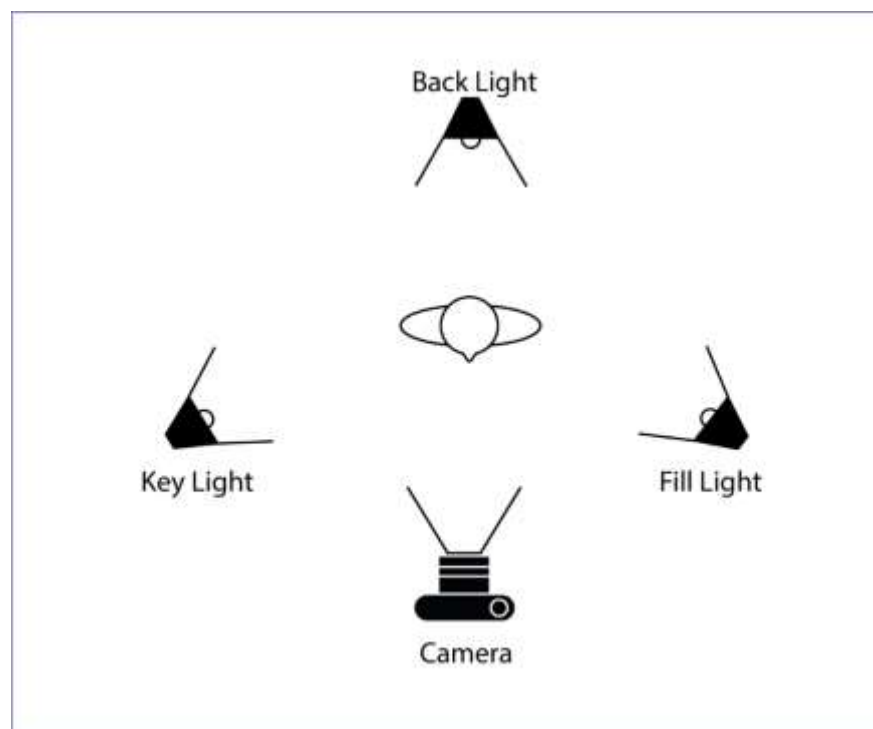
4.1.2 แสงนุ่ม

แสงนุ่ม (Soft Light) เป็นแสงที่ส่องมากระทบวัตถุโดยแหล่งกำเนิดแสงนั้นถูกบังหรือกรองแสงด้วยวัสดุหรือสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติหากเป็นแสงจากดวงอาทิตย์แสงนุ่มจะเกิดจากดวงอาทิตย์ส่องผ่านเมฆที่ครึ้มหรือวัตถุที่เราถ่ายทำนั้นอยู่ในร่มไม่ได้ถูกแสงส่องกระทบวัตถุโดยตรงแต่เป็นการสะท้อนแสงจากหลายหลายทิศทางมากระทบแล้วทำให้วัตถุนั้นมองเห็นได้สว่างขึ้นในการจัดแสงด้วยโคมไฟแสงนุ่มจะเกิดได้จากการใช้วัสดุกรองแสงให้ทิศทางของแสงไม่พุ่งตรงมาที่วัตถุอย่างเดี่ยวแต่ฟุ้งกระจายไปในทิศทางอื่นแล้วสะท้อนเข้ามาหาวัตถุวัสดุที่ใช้เช่นผ้ากรองแสงสีขาวกระดาษไข ผ้าม่านแผ่น พลาสติก อุปกรณ์ที่ผลิตมาเพื่อใช้ในการกรองแสงโดยเฉพาะเช่นซอฟท์บ็อกซ์ (Soft Box) สkrim (Scrim) ซิลค์ (Silk)



4.2 ทิศทางของแสง

การกำหนดทิศทางของแสงตามธรรมชาตินั้นคือการเลือกสถานที่และเวลาที่เหมาะสมในการถ่ายทำ แต่ทิศทางแสงที่ได้ อาจไม่ตรงตามความต้องการของช่างภาพเท่าที่ควร เนื่องจากไม่สามารถควบคุมปัจจัยของแหล่งกำเนิดแสง ตำแหน่งที่แสงตกกระทบ และระยะเวลาที่แสงอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม เช่น หากต้องการถ่ายทำภาพในตอนเช้าตรู่ที่มีแสงรำไรจะสามารถถ่ายทำได้ในระยะเวลาสั้นๆ เพราะเมื่อดวงอาทิตย์เคลื่อนขึ้นสูงทำให้แสงแดดแรงจ้าลักษณะแสงที่ถ่ายได้ก็จะเปลี่ยนไป การถ่ายทำภาพยนตร์ที่สามารถควบคุมรายละเอียดของแสงให้คงที่ตลอดการถ่ายทำคือการจัดแสงเพื่อถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ (Studio) โดยใช้อุปกรณ์การจัดแสงเช่นไฟ อุปกรณ์กรองแสง อุปกรณ์กันแสง เพื่อควบคุมรายละเอียดที่ปรากฏในภาพได้ทั้งหมด



ภาพที่ 4-1 การจัดแสงสามจุด

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



วิธีการจัดแสงที่เป็นที่นิยมเป็นการจัดแสงที่ทำให้ภาพดูมีมิติและแยกภาพนักแสดงออกจากฉากได้ชัดเจน เรียกว่าการจัดแสง 3 จุด (Three Point Lighting) คือการวางแหล่งกำเนิดแสงไว้ 3 จุดดังภาพที่ 4.1 ประกอบด้วยแหล่งกำเนิดแสงที่ทำหน้าที่เป็น แสงหลัก (Key Light) แสงเสริม (Fill light) และแสงด้านหลัง (Back light) ภาพที่ได้จากการจัดแสงโดยมีลักษณะดังภาพที่ 4.2 คือแสงหลักจะให้ทิศทางของแสงชัดเจน แสงเสริมจะเพิ่มรายละเอียดให้กับส่วนที่มีดโดยวางตรงข้ามกับตำแหน่งแสงหลัก แสงด้านหลังจะสร้างเส้นแสงเป็นให้กับวัตถุเพื่อให้วัตถุดูแยกออกจากฉากทำให้ภาพดูมีระยะความลึกของพื้นที่เพื่อสร้างมิติให้กับภาพโดยแสงแต่ละแบบมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 4-2 ภาพจากการจัดแสงสามจุด

ชื่อเรื่อง : Laws of Light: Three Point Lighting (2018)

ผู้แต่ง : Emerald Leong

แหล่งที่มา: <http://bit.ly/2r3aDcA>

ลิขสิทธิ์/copyright : The Slanted Lens

วันที่นำมา: 19 ม.ค. 2562

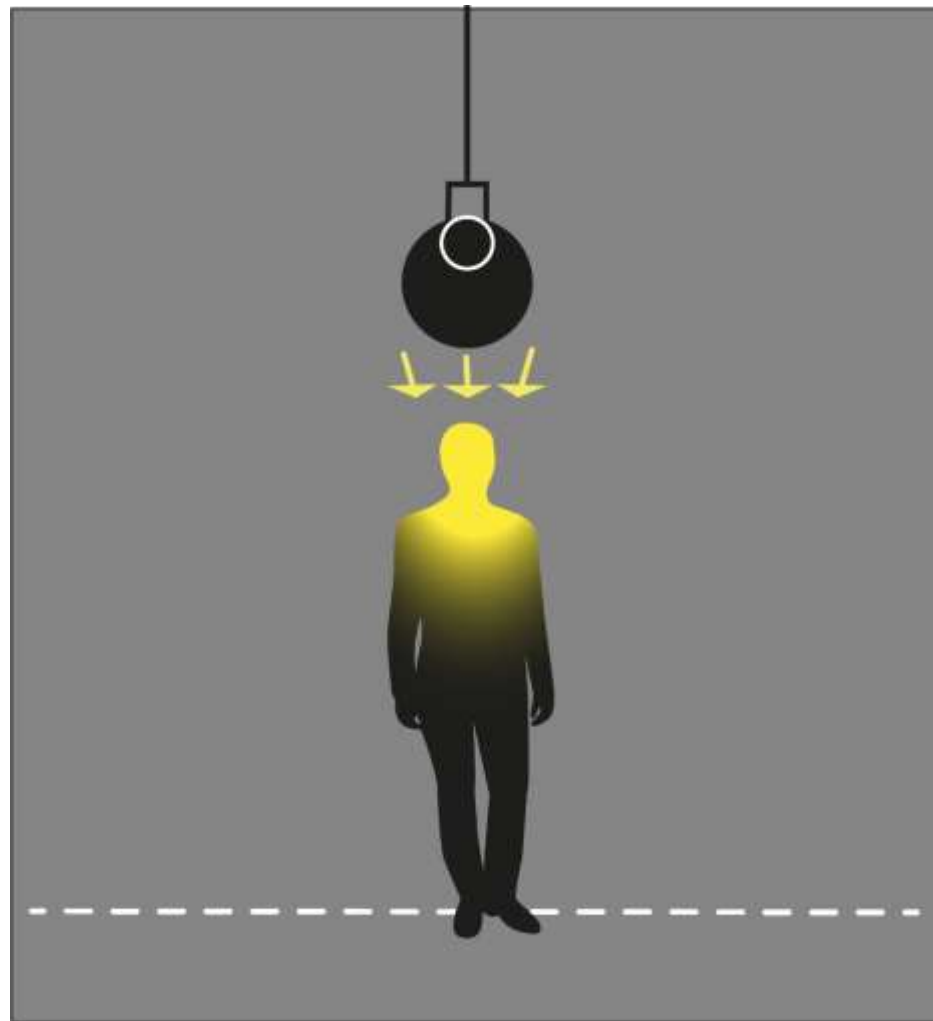


4.2.1 แสงหลัก

ในการถ่ายภาพหรือภาพยนตร์ การจัดแสงแบบแสง 3 จุดนั้นเราจะกำหนดให้มีแสงหลัก (Key Light) เพียงทิศทางเดียว โดยการวางตำแหน่งไฟที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกต่อภาพไม่เหมือนกันเราสามารถเลือกสื่อสารความหมายและอารมณ์ของภาพได้ด้วยการจัดหรือกำหนดทิศทางของแสงหลักมีแนวทางดังนี้

4.2.1.1 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านหน้า

หากนักแสดงยืนในฉากแล้วหันหน้าเข้ามาหากกล้องโดยกล้องตั้งอยู่ในระดับสายตาของนักแสดง ดังภาพที่ 4-3 การจัดไฟให้เป็นแสงหลักโดยส่องมาในทิศทางด้านหน้าของนักแสดงโดยตรงเช่นไฟจากแฟลชที่ติดหัวกล้องจะทำให้ภาพใบหน้าของนักแสดงดูไม่ค่อยมีมิติแต่หากเราเลื่อนตำแหน่งไฟให้สูงขึ้นแล้วกดโฮมให้ต่ำเพื่อส่องสว่างเข้ามาที่ใบหน้าของนักแสดงในมุมที่สูงกว่าระดับสายตาลึกน้อย จะทำให้เกิดส่วนไฮไลต์ (Highlight) และส่วนเงา (Shadow) หรือแสงและเงาที่กระทบส่วนเว้าส่วนโค้งบนใบหน้าชัดเจนกว่าส่วนที่เป็นโหนกแก้มจะถูกเน้นชัดเจนขึ้นทำให้นักแสดงดูมีสีระไบหน้าที่สวยงาม ปกปิดจุดบกพร่องเช่นรอยย่นบนใบหน้าไม่ให้เห็นเงาชัดเจนและเนื้อใต้คางที่ถูกซ่อนไว้บางส่วนในการจัดแสงประเภทนี้เราจึงมักจัดแสงเพื่อแสดงความสวยงามของตัวละคร
ผู้หญิง



ภาพที่ 4-3 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านหน้า

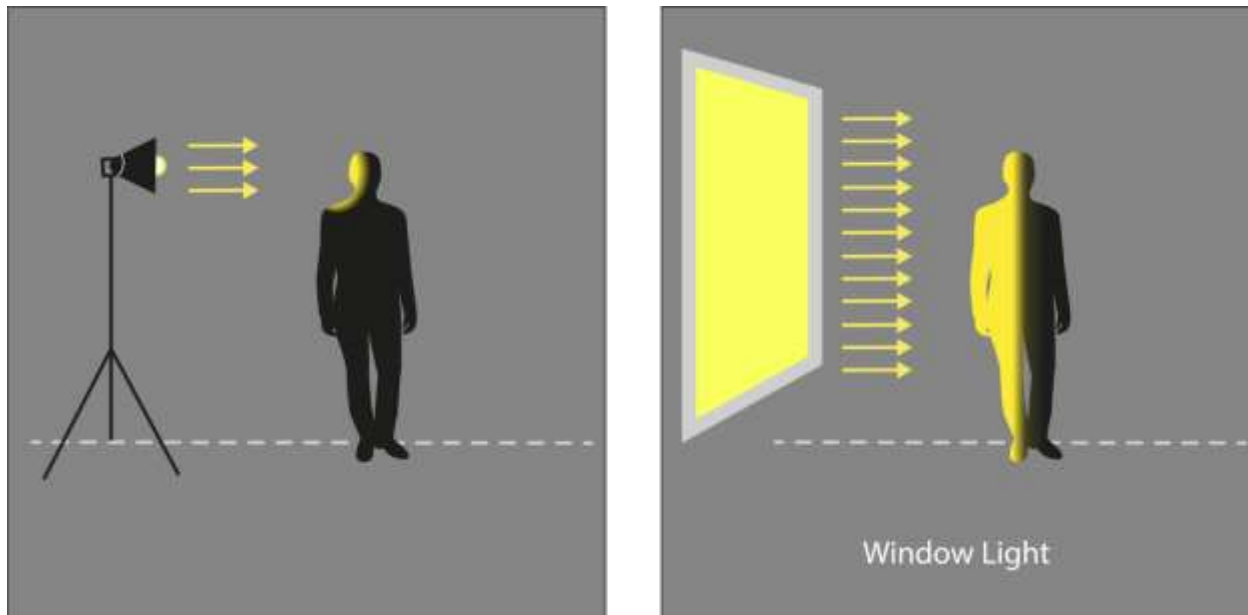
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

4.2.1.2 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านข้าง

แหล่งกำเนิดแสงหลักนั้นอยู่ในระดับเดียวกับระดับสายตาของนักแสดงแล้วทำมุม 90 องศาจากใบหน้าของนักแสดงที่หันมองกล้องแสงที่ส่องมาจากมุมนี้จะแบ่งครึ่งใบหน้าของนักแสดงเป็น 2 ส่วนคือส่วนหนึ่งสว่างและอีกด้านหนึ่งไม่โดนแสงจึงมืด ดังภาพที่ 4-4 เราสามารถใช้การจัดแสงโดยวางตำแหน่งไฟหลักไว้ด้านข้างของนักแสดงเพื่อสื่อสารความหมายเรื่องความขัดแย้งด้านอารมณ์และบุคลิก หรือการซ่อนเรื่องราวบางอย่างเอาไว้ในขณะที่เปิดเผยเพียงบางอย่างได้ อยู่ที่ยากกำหนดที่มาที่ไปของเนื้อหา แต่เหตุผลในการจัดวางตำแหน่งไฟที่เข้าใจง่ายที่สุดสำหรับผู้ชมคือในฉากนั้นมีแหล่งกำเนิดแสงมาจากทิศทางใด



แสงที่ได้ก็จะเข้ามาในทิศทางนั้น เช่นด้านข้างของตัวละครมีหน้าตาอยู่ ทิศทางแสงก็จะเข้ามาจากด้านข้างหรือมี โคมไฟส่องสว่างอยู่ที่ด้านข้าง ในฉากนั้นทิศทางของแสงก็ต้องมาจากโคมไฟ

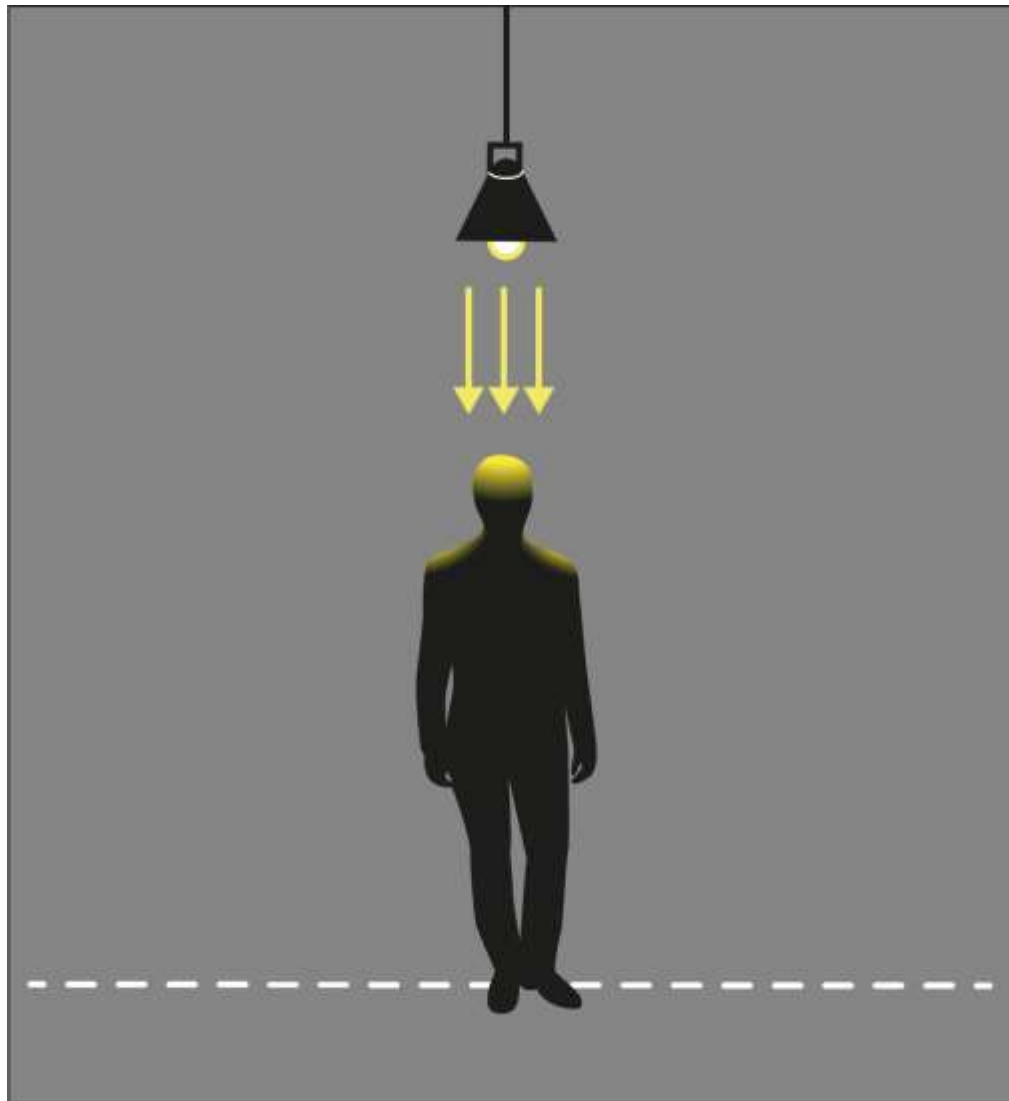


ภาพที่ 4-4 การจัดวางตำแหน่งไฟด้านข้าง

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

4.2.1.3 การจัดวางตำแหน่งไฟมุมสูง

การจัดวางตำแหน่งไฟมุมสูงคือให้ไฟหลักอยู่ด้านบนนักแสดง โดยตรงคืออยู่เหนือศีรษะดังภาพที่ 4-5 แสงเงาที่ได้จากตำแหน่งไฟลักษณะนี้จะทำให้เกิดเงามืดใต้โหนกคิ้วของนักแสดงหากในภาพนั้นมีความต่างของแสงหรือคอนทราสต์มากพอการจัดแสงด้วยไฟมุมสูงจะสามารถซ่อนดวงตาของนักแสดงไม่ให้เห็นเราสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ถึงบุคลิกของตัวละครที่มีความลึกลับน่ากลัวหรือกำลังทำธุรกิจที่ไม่บริสุทธิ์ได้ด้วย



ภาพที่ 4-5 การจัดวางตำแหน่งไฟมุมสูง

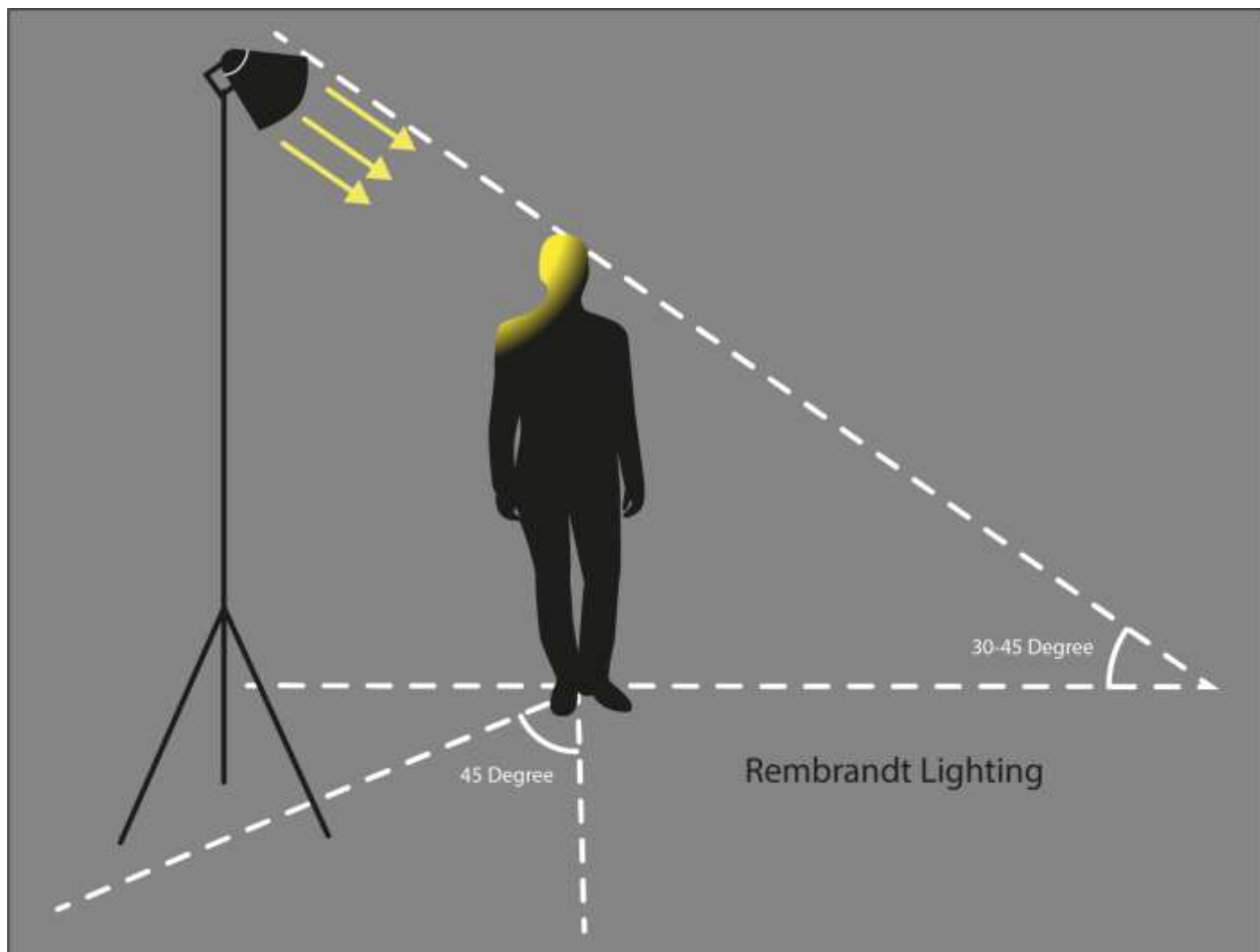
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

4.2.1.4 การจัดวางตำแหน่งไฟทำมุม 45 องศา

การจัดวางตำแหน่งไฟทำมุม 45 องศา มีชื่อเรียกว่าการจัดแสงแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt) โดยให้ขาตั้งไฟอยู่ในตำแหน่ง 45 องศาจากระนาบของนักแสดงที่หันหน้ากล้อง แล้วให้ตำแหน่งไฟมีความสูงเหนือระดับสายตาแล้วลดลงมาทำมุม 30 ถึง 45 องศา ดังภาพที่ 4-6 ภาพที่ได้จะเป็นภาพที่เกิดแสงเงาบนใบหน้าของนักแสดง การจัดแสงหลักลักษณะนี้ทำให้ภาพมีเอกลักษณ์คือมีเงาของจมูกทอดลงไปบนแก้ม ด้านตรงข้ามกับทิศทางแสงและเกิดแสงใต้ดวงตาในฝั่งเดียวกันนั้นเป็นรูปสามเหลี่ยมปลายชี้ลงข้างล่างภาพซึ่งมีที่มาจากภาพวาดของศิลปิน



ชื่อเรมแบรนต์ดังภาพที่ 4-7 มีการจัดแสงลักษณะนี้อย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์ทั่วไปในปัจจุบัน การจัดแสงลักษณะนี้จะดูเหมือนกับมาจากแหล่งแสงทั่วไปที่มีอยู่ตามธรรมชาติ แต่หากมีการเน้นอารมณ์หรือบรรยากาศให้ดูลึกกลับขึ้น การจัดแสงแบบเรมแบรนต์ก็โดยให้โหนดภาพค่อนข้างมืดเห็นรายละเอียดของภาพเฉพาะส่วนที่มีแสงกระทบก็จะสร้างบรรยากาศความลึกกลับได้ดี



ภาพที่ 4-6 การจัดวางตำแหน่งไฟทำมุม 45 องศา

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ภาพที่ 4-7 ภาพ Self-Portrait with Two Circles

ชื่อภาพ : Self-Portrait with Two Circles (Rembrandt, 1660)

ผู้แต่ง : Julius Bryant.

ชื่อหนังสือ : Kenwood, Paintings in the Iveagh Bequest.

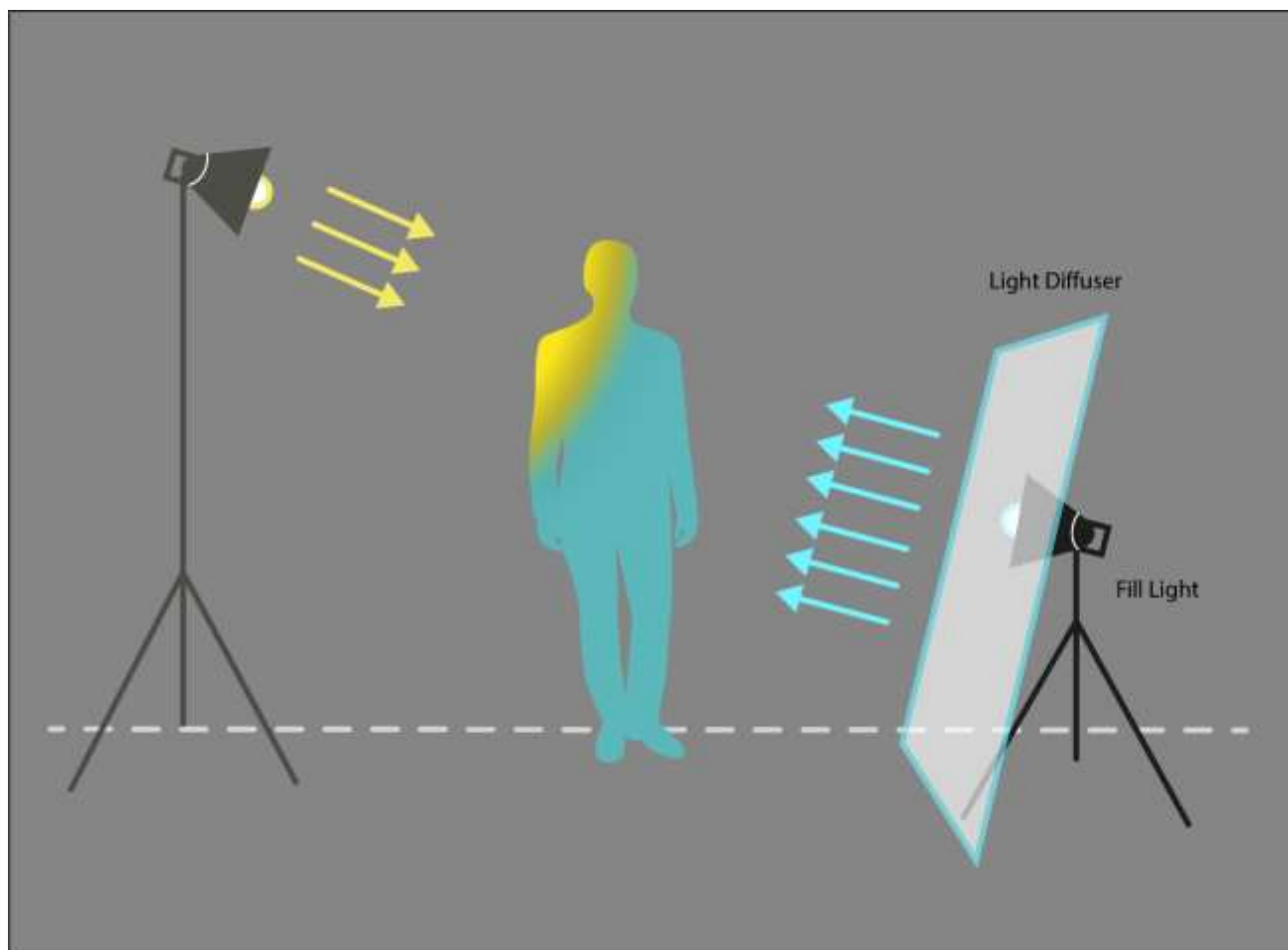
ลิขสิทธิ์/copyright : Yale University Press.

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562



4.2.2 แสงลบเงา

เมื่อเราส่องแสงหลักไปที่วัตถุหรือใบหน้าของตัวละครด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งจะปรากฏเป็นเงามืด ที่ทำให้ไม่เห็นรายละเอียดของใบหน้า จึงจำเป็นต้องมีการส่องไฟเพิ่มเพื่อลดความมืดของเงาเรียกว่าแสงลบเงา หรือ แสงเสริม (Fill Light) ดังภาพที่ 4-8 ทำให้เห็นรายละเอียดเพิ่มเติม แต่หากไฟที่ส่องเข้ามาเพิ่มมีความเข้มข้นของแสงที่เท่ากับไฟหลักจะทำให้ใบหน้าของตัวละครนั้นดูไม่มีมิติ ดังนั้นการจัดแสงเสริมหรือการจัดแสงเพื่อลบเงา จึงต้องใช้แสงที่มีความนุ่มนวลและมีความเข้มข้นของแสงน้อยกว่าแสงที่มาจากไฟหลัก ที่ต้องการให้เป็นทิศทางของแสงในภาพ



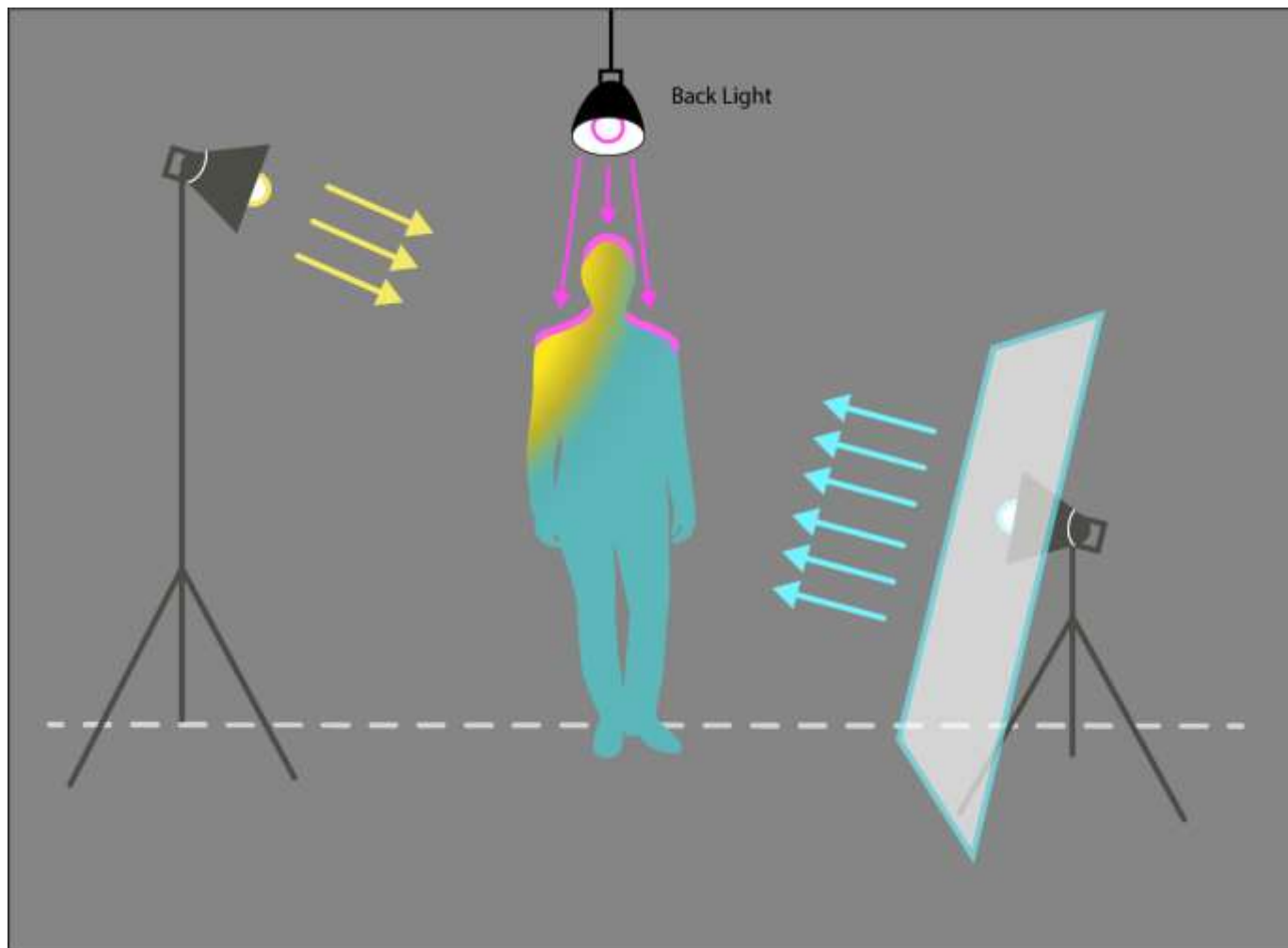
ภาพที่ 4-8 การจัดแสงเสริม

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



4.2.3 แสงด้านหลัง

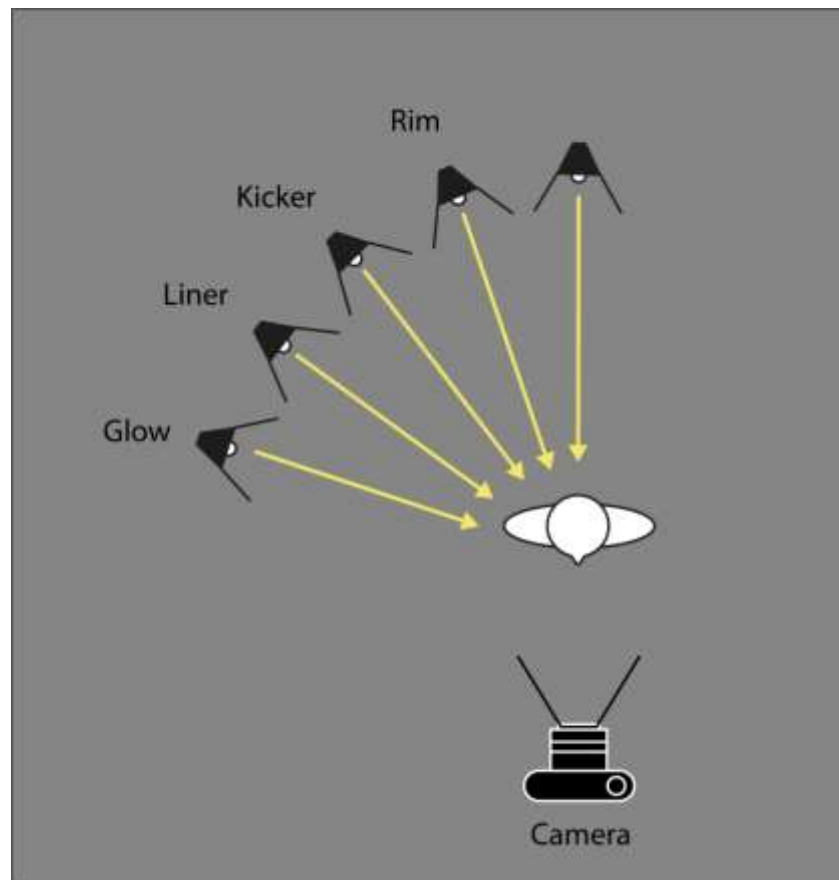
การจัดแสงด้านหลัง (Back light) จะช่วยในเรื่องของการสร้างเส้นที่แบ่งรูปร่างของวัตถุที่ถ่ายหรือรูปร่างของนักแสดงให้ไม่ดูแบนราบไปกับฉากหลัง ดึงให้นักแสดงดูแยกออกจากฉากหลังชัดเจนขึ้น โดยการจัดแสงด้านหลังนั้น เราจะเลือกจัดแสงให้เห็นเส้นของแสงชัดเจนมากเพียงพออยู่กับการปรับความเข้มข้นของแสง หากไม่ต้องการให้เห็นเส้นของแสงชัดเจนเราอาจเลือกใช้ไฟที่ให้แสงสว่างไม่มากและให้แสงนุ่ม หากต้องการเส้นของแสงหรือริมไลท์ (Rim Light) ดูชัดเจน เราควรปรับความเข้มข้นของแสงให้มีความสว่างมากขึ้น ในบางครั้งแสงที่มาจากข้างหลังเพื่อให้เกิดเส้นแสงไล่ตามขอบของวัตถุหรือนักแสดงชัดเจนอาจมีความสว่างมากกว่าแสงหลัก (Key Light) หรือแสงหลักก็ได้ แต่สิ่งที่ต้องควรระวังคือแสงจากข้างหลัง ที่มีความเข้มข้นของแสงสูง อาจทำให้เกิดเงาในส่วนที่เราไม่ต้องการดังนั้นจึงควรเลือกโคมที่มีความกว้างและรูปร่างเหมาะสมหรือมีการควบคุมทิศทางและปริมาณของแสงด้วยอุปกรณ์แผ่นกั้นแสงไม่ให้ตกกระทบในส่วนที่เราไม่ต้องการดังภาพที่ 4-9



ภาพที่ 4-9 การจัดแสงด้านหลัง

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

แสงจากด้านหลัง (Back Light) แบ่งได้ เป็นหลายประเภทตามมุมที่เราจัดวางแสงดังภาพที่ 4-10 แสดงให้เห็นการจัดวางแสงที่ต่างมุมกันมีชื่อเรียกต่างกันโดยแสงมาจากข้างหลังโดยตรงเราเรียกว่าแบคไลท์ (Back Light) เฉียงมาทางด้านข้างเล็กน้อยเรียกว่าริมไลท์ แสงจากด้านหลังที่เฉียงมาด้านข้างมากขึ้นเรียกว่าคิกเกอร์ไลท์ (Kicker Light) แสงจากด้านหลังที่เฉียงมาด้านข้างมากขึ้นอีกเรียกว่าไลเนอร์ (Liner) แสงจากโคมที่ตั้งเกือบจะอยู่ด้านข้างคือโกลว์ไลท์ (Glow Light)



ภาพที่ 4-10 ตำแหน่งและชื่อเรียกแสงด้านหลัง

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

4.3 บรรยากาศของแสงโดยภาพรวม

เราแบ่งลักษณะของแสงโดยภาพรวมได้อย่างกว้างๆเป็น 2 ประเภทคือภาพที่มีบรรยากาศสว่าง (High Key) และภาพที่มีบรรยากาศส่วนใหญ่ดูมืดทึม (Low Key) โดยลักษณะบรรยากาศทั้งสองแบบมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 บรรยากาศสว่าง (High Key)

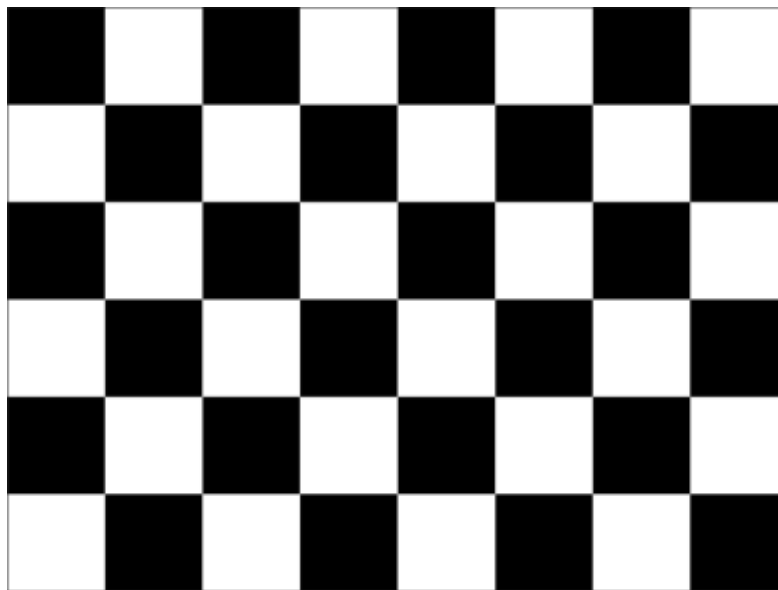
การจัดแสงที่ให้ความสว่างมากกว่าความมืด เรียกว่าการจัดแสงแบบบรรยากาศสว่าง (High Key) เป็นการจัดแสงโดยรวมให้ทั้งภาพรู้สึกว่ามีแสงสว่าง ภาพรวมของแสงที่ปรากฏ คุณนุ่มนวลสะอาด เราอาจใช้



การจัดแสงประเภทนี้ในภาพยนตร์ตลกภาพยนตร์ที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานนุ่มนวลโรแมนติก

4.3.1 บรรยากาศมืด (Low Key)

การจัดแสงที่เห็นส่วนที่มืดมากกว่าส่วนที่สว่าง คือการจัดแสงแบบบรรยากาศมืด (Low Key) มักใช้ในฉากที่อยู่ในสถานที่ที่มีแสงเข้ามาน้อย หรือช่วงเวลากลางคืน การสร้างบรรยากาศด้วยการจัดแสงแบบบรรยากาศมืด (Low Key) ทำให้ฉากนั้น ดูลึกลับ ปกปิดแอบซ่อนหรือมีความอันตรายน่ากลัว การจัดแสงแบบนี้มีหลักการอีกอย่างหนึ่งคือ การใช้แสงสว่างและเงามืดตัดกัน โดยวางองค์ประกอบให้ส่วนสว่างและส่วนมืดสลับกันเหมือนกับตารางหมากรุก ดังภาพที่ 4-11 เพื่อให้ภาพดูมีมิติ ส่วนที่สว่างถูกเน้นให้โดดเด่นมากขึ้นเนื่องจากอยู่ท่ามกลางพื้นที่ที่มืด เรียกว่าการจัดแสงแบบเคียร์ออสคูโร (Chiaroscuro)



ภาพที่ 4-11 ลักษณะของตารางหมากรุก

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)



4.4 ความแตกต่างของแสงและเงา

คุณสมบัติอีกอย่างหนึ่งของแสงที่ปรากฏในภาพคือค่าความแตกต่างของแสงและเงา (Contrast and Lighting Ratio) หรือเรียกให้เข้าใจง่ายว่าคอนทราสต์ โดยคอนทราสต์ในภาพนั้นมีผลกับความรู้สึกในเรื่องของการดูมิติของวัตถุในภาพ หากเรามองเห็นแสงและเงาชัดเจน มีความแตกต่างกันค่อนข้างสูงเราจะรู้สึกว่าภาพนั้นมีความลึก มีระยะ และมีความหนาของส่วนต่างๆที่ปรากฏในภาพชัดเจนกว่าภาพที่มีค่าความต่างของแสงและเงาน้อย

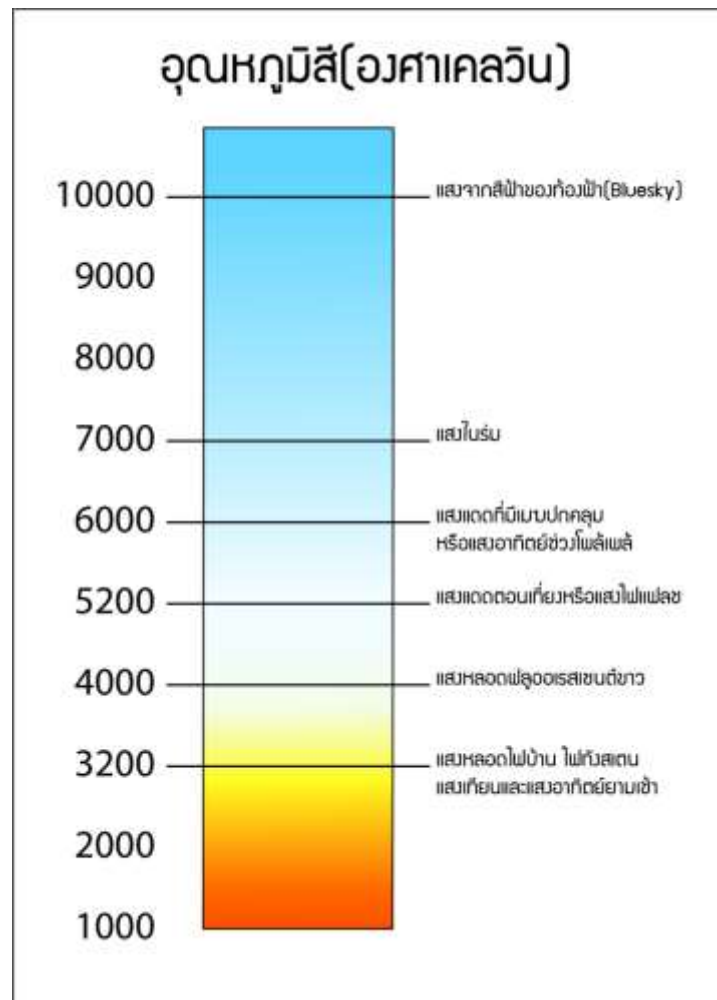
อัตราค่าความต่างของแสงหรือคอนทราสต์เรโซ เป็นตัวเลขที่แสดงสัดส่วนของบริเวณที่สว่างที่สุดในภาพ (Highlight) เทียบกับส่วนที่มืดที่สุดในภาพ (Shadow) สัดส่วนความต่างของแสงนี้เกิดได้จากการกำหนดค่าแสงทั้งตอนถ่ายทำและขั้นตอนหลังการถ่ายทำ โดยขณะถ่ายทำนั้นเราสามารถกำหนดให้ความเข้มข้นของค่าแสงหลักกับค่าแสงเสริมมีความแตกต่างตามที่เรต้องการได้ หากต้องการให้มีคอนทราสต์สูงเราจะ ให้ความเข้มข้นหรือความสว่างของแสงหลักมีมากและให้ความเข้มข้นหรือความสว่างของแสงเสริมมีน้อยแค่เพียงพอให้เห็นรายละเอียดในส่วนเงาบ้างเท่านั้น แต่หากต้องการให้ภาพนั้นมีอัตราค่าความต่างของแสงค่อนข้างต่ำหรือคอนทราสต์ต่ำ เราสามารถควบคุมแสงที่เราจัดในสตูดิโอได้ด้วยการให้ความเข้มข้นหรือความสว่างของแสงหลักกับความสว่างของแสงเสริมใกล้เคียงกันแต่ต้องไม่เท่ากันเนื่องจากหากแสงหลักสว่างเท่าแสงเสริมภาพนั้นจะดูไม่มีมิติใบหน้าของนักแสดงจะดูแบนไม่มีเงาในส่วนของสันจมูกและโหนกแก้ม



ตัวเลขที่ใช้วัดสัดส่วนหรืออัตราความต่างของแสงนั้นเราวัดความต่างของแสงด้วยการวัดแสงและอ่านค่าของรูรับแสง (F-Stop) ของส่วนที่สว่างกับส่วนที่มีมืดแล้วนำมาหาค่าอัตราส่วน (Ratio) ก็จะได้เป็นอัตราส่วนของแสงเป็นแสงหลักต่อแสงเสริมยิ่งตัวเลขในอัตราส่วนนี้ต่างกันมากแสดงว่าภาพนั้นมีความต่างแสงสูง (High contrast) แต่ถ้าตัวเลขต่างกันน้อยแสดงว่าภาพนั้นมีความต่างแสงต่ำ (Low contrast)

4.5 อุณหภูมิสีของแสงและการตั้งค่าสมดุลแสงขาว

โดยธรรมชาติแล้วปัจจัยในด้านสถานที่และช่วงเวลาการถ่ายทำจะมีผลต่อสภาพสีโดยรวมของภาพเนื่องจากแสงในแต่ละช่วงนั้นมีอุณหภูมิสี (Color Temperature) แตกต่างกันไป ดังภาพที่ 4-12 กล้องดิจิทัลต้องคำนวณว่าในภาพนั้นจุดที่เป็นสีขาวอยู่ส่วนใดเทียบเคียงกับสีของวัตถุอื่นในภาพเรียกว่าการตั้งค่าสมดุลแสงขาว (White Balance) ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพที่มีสีสันสมจริงที่สุดคือไม่อมฟ้า อมเหลือง หรืออมเขียว การตั้งค่า สมดุลแสงขาวในกล้องโดยทั่วไปเราจะเลือกเป็นโหมดอัตโนมัติ (AWB) แต่เราทำการเลือกตั้งค่าสมดุลแสงตามลักษณะแสงที่ใช้ถ่ายทำ แต่ยังมีภาพที่มีค่าสีผิดเพี้ยนหรือไม่ตรงตามที่เราต้องการ เราสามารถเลือกโหมดสมดุลแสงได้เองเพื่อให้ได้ค่าสีที่เหมาะสมที่สุด



ภาพที่ 4-12 อุณหภูมิสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

ลักษณะ	โหมด	อุณหภูมิสี (K: เคลวิน)
	อัตโนมัติ (ตามบรรยากาศ, น.194)	3000 - 7000
	อัตโนมัติ (กำหนดสีขาว, น.194)	
	แสงแดด	5200
	แสงในร่ม	7000
	เมฆครีမ် โพล์เพล้ อาทิตย์ดก	6000
	หลอดไฟทังสแตน	3200
	แสงหลอดฟลูออเรสเซนต์ขาว	4000
	ไซแฟลช	ตั้งค่าอัตโนมัติ*
	กำหนดเอง (น.195)	2000 - 10000
	อุณหภูมิสี (น.197)	2500 - 10000

ภาพที่ 4-13 การตั้งค่าสมดุลแสงขาวในกล้อง EOS 5D Mark IV

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



การตั้งค่าสมดุลแสงขาวในกล้องดิจิทัลตั้งภาพที่ 4-13

1. โหมดอัตโนมัติ (AWB) กล้องคำนวณการตั้งค่าสีให้อัตโนมัติ
2. โหมดกลางวัน (Daylight) เหมาะกับถ่ายภาพกลางวันที่มีแสงแดด
3. โหมดเมฆครึ้ม (Cloudy) เหมาะกับถ่ายภาพกลางวันที่มีเมฆมาก ฝนตก หรือยามเย็นโพล้เพล้
4. โหมดในร่ม (Shade) แสงในร่มเหมาะกับถ่ายภาพแสงธรรมชาติที่มีร่มเงาหรือในอาคาร
5. โหมดไฟทังสแตน (Tungsten) เหมาะกับถ่ายในที่ที่มีแสงจากหลอดไฟสีเหลืองหรือ Warm White
6. โหมดไฟฟลูออเรสเซนต์ (Fluorescent) เหมาะกับถ่ายหลอดไฟใช้งานในบ้านแบบหลอดฟลูออเรสเซนต์ (บางประเภทสีขาวยังจะเจือสีเขียว) แสงในบ้าน สำนักงาน ห้างสรรพสินค้า
7. โหมดไฟแฟลช (Flash) ช่วยปรับสมดุลให้เข้ากับแสงแฟลช
8. โหมดปรับเอง (Custom) แบบปรับค่าสมดุลแสงขาวด้วยตนเอง สามารถกำหนดว่าให้แสงจุดใดเป็นสีขาว

สรุปท้ายบท

การเลือกใช้แสงในภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญในการกำหนดบรรยากาศและภาพรวมของภาพยนตร์ ในการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยกล้องดิจิทัลนั้นต้องใช้อุปกรณ์การจัดแสง กำลังคนที่มีอยู่อย่างจำกัด อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงพื้นที่การจัดวางอุปกรณ์ในฉากเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างราบรื่น แต่สำหรับการผลิตแอนิเมชันนั้นการจัดแสงเป็นการกำหนดบรรยากาศของภาพจากการตกแต่งภาพด้วยโปรแกรม



คอมพิวเตอร์ โดยผู้สร้างแอนิเมชันจะวาดภาพบรรยากาศของฉากนั้นเตรียมไว้เพื่อกำหนดภาพเป้าหมาย แล้วจึงทำการจัดแสงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยการสร้างดวงไฟเพื่อสร้างความสว่างและกำหนดทิศทางและคุณภาพของแสงในแต่ละฉากอย่างเหมาะสมตรงตามภาพอ้างอิงที่ได้เลือกไว้ โดยโปรแกรมสามมิติจะมีดวงไฟประเภทต่างๆเหมือนกับดวงไฟที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สามารถกำหนดค่าคุณสมบัติของไฟ เช่น ความสว่าง ความนุ่ม ความกว้างของตัวโคมได้ตามต้องการ นับว่าเป็นการทำงานด้านการจัดแสงที่สะดวกกว่าการถ่ายทำจริงมากเนื่องจากไม่มีข้อจำกัดเรื่องของการติดตั้งอุปกรณ์และงบประมาณด้านอุปกรณ์และกำลังคนที่เพิ่มขึ้น ผู้จัดแสงสำหรับแอนิเมชันจึงสามารถใช้ความรู้เรื่องการสร้างบรรยากาศและการสื่อความหมายด้วยแสงมาพัฒนาให้ภาพในแอนิเมชันเกิดความสวยงามและสมบูรณ์ได้เต็มที่



บรรณานุกรม

Bryant, J. (2003). Kenwood, Paintings in the Iveagh Bequest. New Haven: Yale University Press.

Landau, D. (2015). Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image. Newyork: Bloomsbury Publishing PLC.

Morgan, P. J. (2018, August 2). Laws of Light: Three Point Lighting. Retrieved from <https://youtu.be/taNfQ0PscKo>



คำถามท้ายบท

1. แสงที่ส่องมาตรงๆ ทำให้เกิดเงาคมและเข้ม เน้นรูปร่างของวัตถุชัดเจน ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงชัดเจนและแน่นอน เช่นแสงที่มาจากดวงอาทิตย์ ที่ไม่มีเมฆบัง หรือแสงที่ส่องมาจากโคมไฟหรือเทียน โดยตรงโดยไม่มี การสะท้อน หรือผ่านการกรองแสงใด ๆ เรียกว่าแสงแบบใด

ก. แสงหลัก

ข. แสงธรรมชาติ

ค. แสงแข็ง

ง. แสงนุ่ม

2. แสงที่กระจายเป็นมุมกว้างเช่น แสงธรรมชาติในวันที่มีเมฆมาก ท้องฟ้าครึ้ม หรือแสงที่ได้รับการกรองแสง เช่น แสงจากโคมไฟที่ผ่านการกรองด้วยผ้าขาวโปร่งแสง กระดาษไข กระดาษฝ้า เรียกว่าแสงแบบใด

ก. แสงหลัก

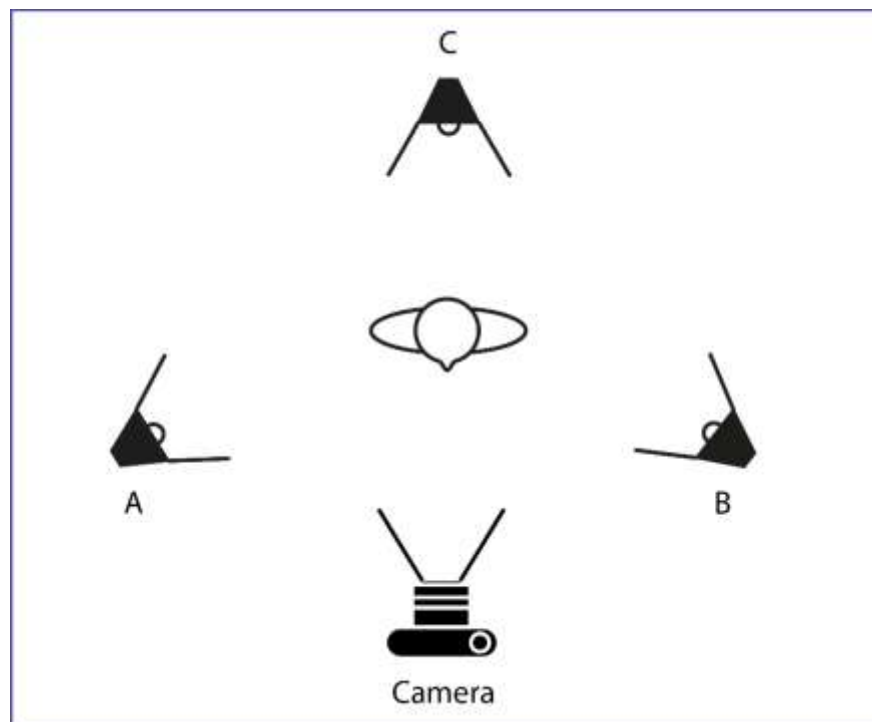
ข. แสงธรรมชาติ

ค. แสงแข็ง

ง. แสงนุ่ม



ใช้ภาพนี้ตอบคำถามข้อ 3-5



3. การจัดแสงสามจุดประกอบด้วยแสงแบบใดบ้าง A B C ตามลำดับ

- ก. A คือ แสงหลัก B คือ แสงธรรมชาติ C คือ แสงแข็ง
- ข. A คือ แสงหลัก B คือ แสงลบเงา C คือ แสงแข็ง
- ค. A คือ แสงหลัก B คือ แสงลบเงา C คือ แสงด้านหลัง
- ง. A คือ แสงหลัก B คือ แสงแข็ง C คือ แสงด้านหลัง

4. แสงในข้อใดทำให้วัตถุเกิดเส้นแสงที่ขอบเรียกว่า Rim light

- ก. A
- ข. B
- ค. C
- ง. ถูกทุกข้อ



5. แสงในข้อใดทำให้เห็นรายละเอียดของวัตถุในบริเวณที่เป็นเงามืด

- ก. A
- ข. B
- ค. C
- ง. ถูกทุกข้อ

6. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับการจัดแสงแบบเรมแบรนต์

- ก. ไฟหลักจะทำมุมประมาณ 45 องศาของตำแหน่งนักแสดง
- ข. ความสูงของไฟหลักทำมุมเหนือระดับสายตา 30-45 องศา
- ค. ได้รับอิทธิพลจากผลงานภาพยนตร์อเมริกัน
- ง. มีเงาจุ่มกที่ตกทอดลงบริเวณแก้มแสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม

7. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการจัดแสงแบบโลว์คีย์

- ก. เป็นการจัดแสงที่วางแสงหลักไว้ต่ำกว่าระดับสายตานักแสดง
- ข. จัดแสงให้มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นเงาหรือค่อนข้างมืด
- ค. มักใช้แสงแบบนี้ในภาพยนตร์สำหรับเด็ก
- ง. ใช้แหล่งกำเนิดแสงราคาถูกกว่าการจัดแสงแบบอื่น

8. ไฟแบบโกลว์ ไลเนอร์ ริมไลท์คือชื่อเรียกของไฟประเภทใด

- ก. ชื่อเรียกของไฟหลักที่อยู่ในตำแหน่งต่างกันไป
- ข. ชื่อเรียกของไฟด้านหลังที่อยู่ในตำแหน่งต่างกันไป
- ค. ชื่อเรียกของไฟลบเงาที่อยู่ในตำแหน่งต่างกันไป
- ง. ชื่อเรียกของแสงจากพระอาทิตย์ในช่วงเวลาแตกต่างกัน



9. การหาค่าอัตราส่วนของแสงนั้นทำได้โดยใช้เครื่องวัดแสงหาค่าแสงที่ได้จากแสงหลัก แล้วนำค่าที่วัดได้มาเปรียบเทียบกับค่าแสงที่ได้จากแสงเสริม ก็จะได้ผลลัพธ์ของอัตราส่วนของแสงเป็น แสงหลักต่อแสงเสริม อัตราส่วนของแสงในข้อใดมีลักษณะเป็นค่าต่างแสงสูงมากที่สุด

ก. 1:1

ข. 2:1

ค. 4:1

ง. 8:1

10. หากเราถ่ายภาพยนตร์กลางแจ้งเราควรตั้งค่าสมดุลแสงเป็นค่าใด

ก. เดย์ไลท์

ข. ทังสแตน

ค. ฟลูออเรสเซนต์

ง. แพลช



บทที่5 การใช้สีในภาพยนตร์

บทนำ

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดบรรยากาศของฉากในภาพยนตร์ จากทฤษฎีการสร้างงานศิลปะมีการระบุว่าการใช้สีในผลงานศิลปะสามารถให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ค่านิยม และวัฒนธรรม ทั้งของแหล่งกำเนิดผลงานศิลปะและตัวผู้ชมเอง การใช้สีในภาพยนตร์จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสื่อสารเรื่องราวของภาพยนตร์ และถ่ายทอดความรู้สึกได้ เราจึงต้องเข้าใจคุณสมบัติต่างๆของสีเพื่อปรับและกำหนดค่าของสีที่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นในฉากของภาพยนตร์ของเรา รวมทั้งมีความเข้าใจเกี่ยวกับผลของสีที่มีต่อความรู้สึกของผู้ชมเพื่อให้สามารถกำหนดสีที่สามารถสื่อสารความหมายและอารมณ์ของภาพได้ โดยผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีความรู้ในเรื่องระบบสี ค่าตัวแปรต่างๆที่ทำให้สีมีความแตกต่างกัน วรรณะสี การใช้สีเพื่อสื่อความหมาย และการปรับแก้สีจากภาพดั้งเดิมโดยแต่ละหัวข้อมีรายละเอียดดังนี้ (Hurkman A. van, 2013)

5.1 ระบบสี

สีในความเข้าใจทั่วไปมักเป็นสีที่มองเห็นได้จากวัตถุที่จับต้องได้ แต่สีที่เรามองเห็นจากแสงเช่นหน้าจอโทรทัศน์ จอโทรศัพท์มือถือ จอคอมพิวเตอร์ และการฉายภาพใช้แสงเป็นหลัก จะเป็นสีในระบบที่แตกต่างการนั้นคือมีการแบ่งตามที่มาและการใช้งานในกระบวนการที่



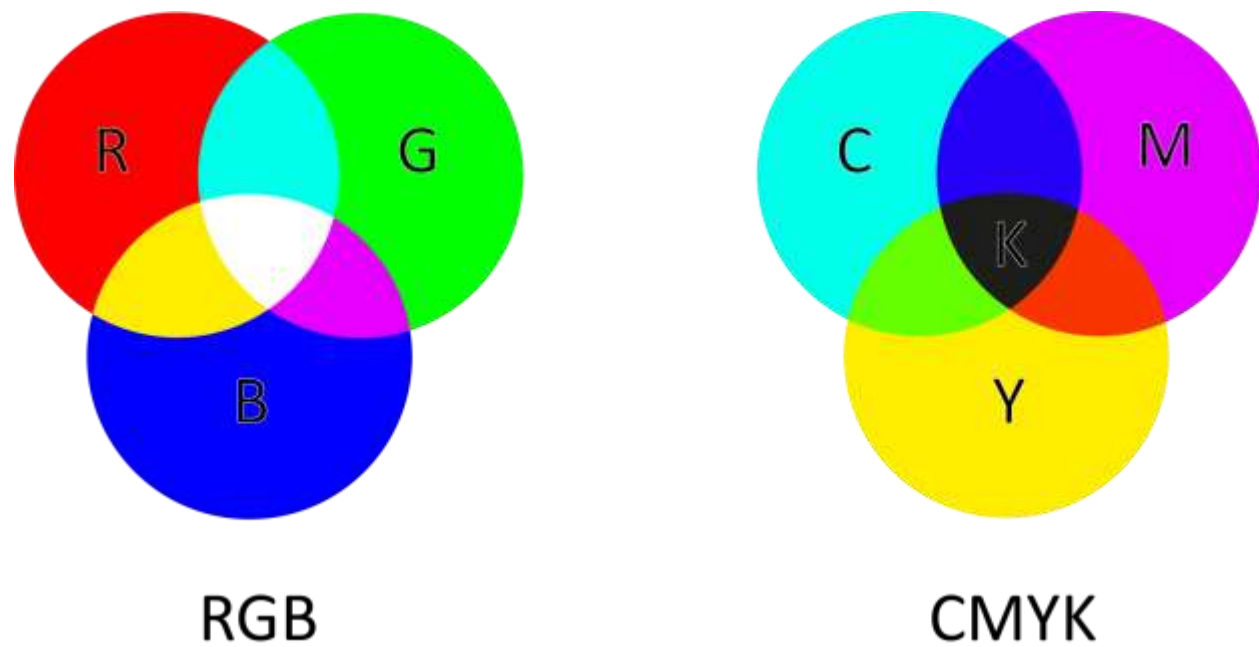
แตกต่างกัน คือ ระบบสีซีเอ็มวายเค (CMYK) และระบบสีอาร์จีบี (RGB) ดังภาพที่ 5-1 ตัวอักษรย่อของทั้งสองระบบมาจากชื่อสีของแม่สีในระบบนั้นๆ

5.1.1 ระบบสีการพิมพ์

ซีเอ็มวายเค (CMYK) เป็นระบบที่เป็นการผสมสีจากเม็ดสี (Pigment) จากวัตถุที่จับต้องได้ หรือที่เรา รู้จักกันดีคือหมึกพิมพ์ ระบบสีประเภทนี้จะใช้ในการพิมพ์ ทั้งการพิมพ์ในโรงพิมพ์และการพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ที่ใช้ตามบ้านและสำนักงาน ภาพสีที่พิมพ์บนวัตถุเช่นกระดาษ ไวนิล ผ้า หรืออื่นๆ เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของหมึก 4 สี คือ สีฟ้า (Cyan) สีม่วงอมแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) โดยหากนำสีทั้งหมดในระบบซีเอ็มวายเค (CMYK) มาผสมกันเป็นค่า 100% จะได้เป็นสีดำ

5.1.2 ระบบสีของแสง

ระบบสีอาร์จีบี (RGB) เป็นระบบที่เป็นการผสมสีจากความยาวคลื่นของแสง (Spectrum) โดยแม่สีของระบบสีนี้คือสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน เมื่อสีทั้งหมดผสมกัน 100% จะได้เป็นสีขาว ระบบสีประเภทนี้ใช้ในงานที่ต้องแสดงผลผ่านทางหน้าจอ เช่น คอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ



ภาพที่ 5-1 ระบบสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

5.2.3 วงล้อสี

วงล้อสี (Color Wheel) เป็นแผนภาพที่ทำให้เราเข้าใจถึงการผสมสีจากแม่สีทั้ง 3 สี เรียกว่าสีปฐมภูมิ (Primary Colors) ผสมกันเป็นสีทุติยภูมิ (Secondary Colors) แล้วผสมกันอีกชั้นหนึ่ง เป็นสีตติยภูมิ (Tertiary Colors) วงล้อของสีนั้นยังทำให้เราเห็นภาพชัดว่าสีใดเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีใดดังภาพที่ 5-2 เราสามารถใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อปรับแก้ลักษณะของสีหรือผสมสีให้ภาพมีความสวยงามตามที่เราต้องการในโปรแกรมปรับแก้สีในคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นกระบวนการหลังการถ่ายทำ

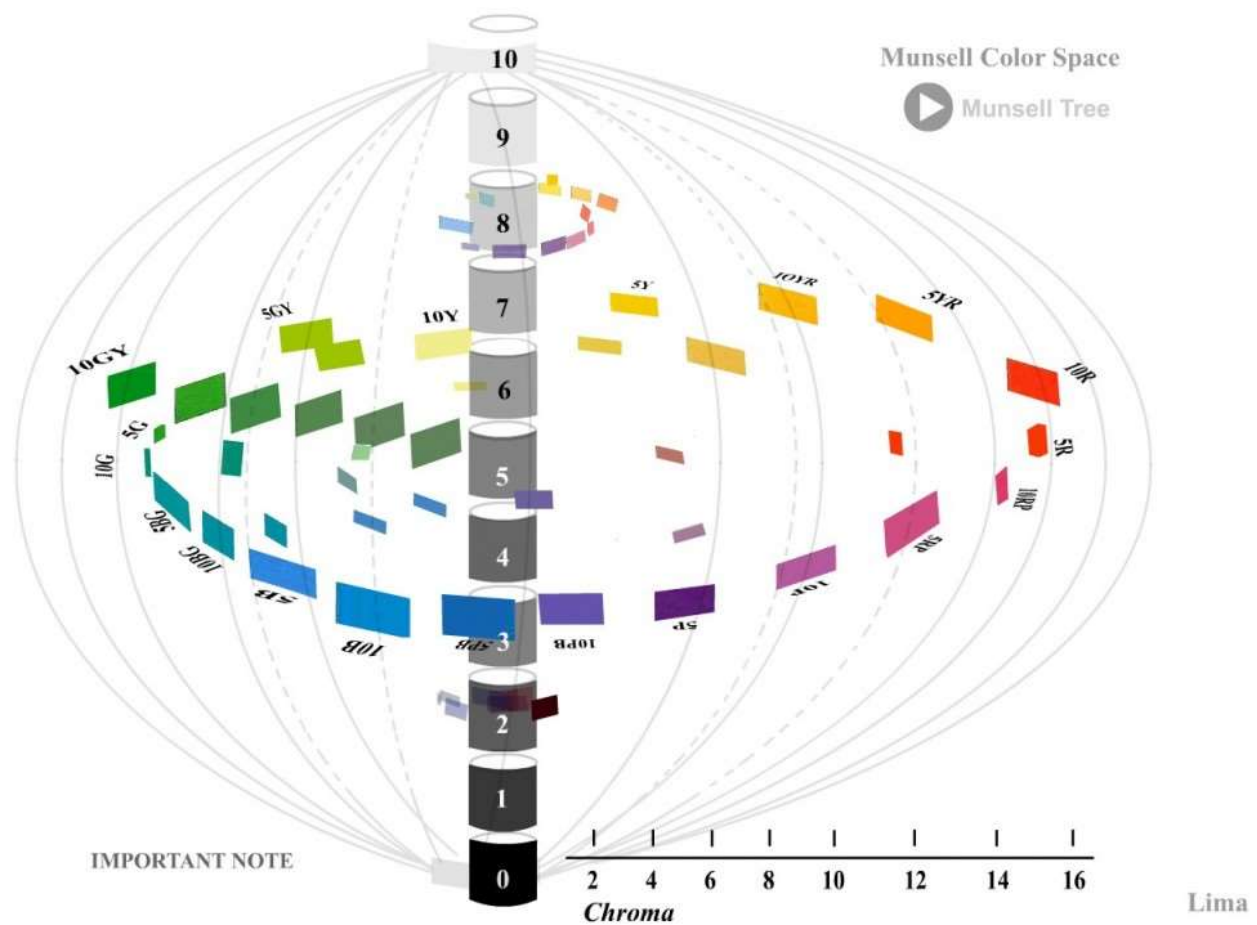


ภาพที่ 5-2 วงล้อสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วิจิฉัยกุล)

5.2.4 ระบบสีมุนด์เซลล์

ระบบสีมุนด์เซลล์ (Munsell system) ดังภาพที่ 5-3 เป็นแผนภาพที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของคุณสมบัติของสีทั้งสามประการที่กล่าวมา คือ ฮิว (Hue) โครมา (Chroma) แวลู (Value) ทำให้เราเห็นภาพชัดเจนว่าค่าทั้งสามค่าที่เปลี่ยนไปจะทำให้เกิดสีแบบใดบ้าง ทำให้เราเข้าใจและเลือกใช้เครื่องมือที่ถูกต้องในการปรับแก้สี เช่น หากเราต้องการปรับแก้สีให้เป็นสีเขียวขี้ม้า เราจะทราบว่าสีเขียวขี้ม้านั้นมีความสว่างน้อยกว่าสีเขียวสด เราควรจะทำการปรับลดค่า แวลูของสีให้ค่อนข้างมืด และหากผลที่ออกมายังไม่เป็นที่น่าพอใจคือสีเขียวนั้นยังดูสดเกินไปเราจะต้องปรับค่าโครมา หรือค่าความอิ่มตัวของสี (Saturation) ให้ลดน้อยลงเพื่อให้เป็นสีเขียวขี้ม้าที่ค่อนข้างซีดเป็นต้น



ภาพที่ 5-3 ภาพจำลองระบบสีมุนด์เซลล์

ชื่อเรื่อง : Interactive Munsell Color Space Simulator

ผู้เขียน : Oriane Lima.

แหล่งที่มา : <http://bit.ly/2QwEBAh>

ลิขสิทธิ์/copyright : munsell.com

วันที่นำมา: 17 ม.ค. 2562

เราสามารถใช้อุปกรณ์ปรับแก้สีภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากการถ่ายทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เช่น พรีเมียร์ (Premiere) ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (After Effect) ไฟนอลคัทโปร (Final Cut Pro) หรือโปรแกรม



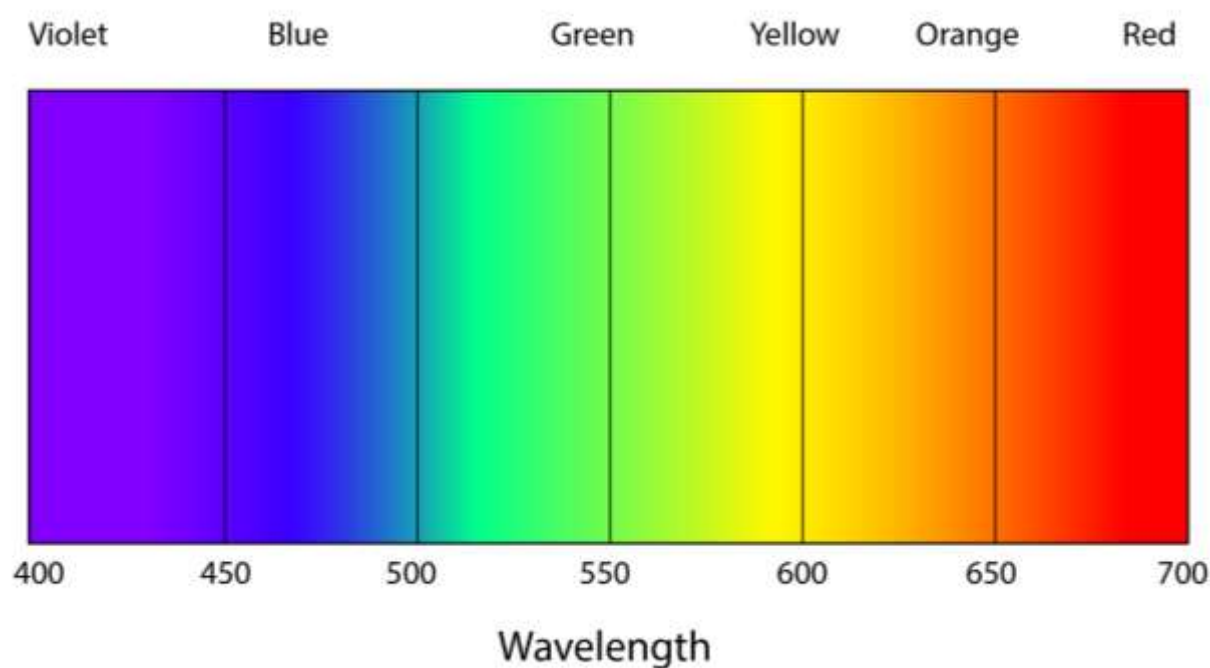
สำหรับปรับแก้สีโดยเฉพาะโดยให้ยึดถึงหลักการทั้งระบบสีและคุณสมบัติต่างๆของสี คือ ฮิว (Hue) แซทเทอเรชัน (Saturation) แวลู (Value) เพื่อพิจารณาคุณสมบัติของสีในแต่ละส่วน และใช้ระบบสีจากวงล้อสีในการพิจารณาคู่ตรงข้ามของสี เพื่อนำมาเลือกใช้ในการปรับค่าเอฟเฟกต์ การแก้สีที่เกี่ยวกับการปรับความสมดุลสี (Color Balance) เป็นการปรับค่าสีที่ควบคุมปริมาณของสีที่ตรงข้ามกันเพื่อให้เกิดโทนสีที่เราต้องการ ในการปรับแก้สีนั้นเราจะต้องมองให้ออกว่าสีที่เกิดขึ้นนั้นมีคุณสมบัติใดที่แตกต่างกันและสีนั้นปรากฏในส่วนใดของภาพเช่นส่วนที่สว่างที่สุดในภาพ (Highlight) ส่วนที่สว่างกลาง (Midtone) ส่วนเงา (Shadow) การรู้หลักการเหล่านี้ทำให้เราสามารถหยิบใช้เครื่องมือการแก้สีแบบใดก็ได้ เพราะเอฟเฟกต์ต่างๆจะใช้หลักการเดียวกันเพียงแต่อาจจะมีชื่อที่แตกต่างกันเท่านั้น

5.2 ค่าตัวแปรในระบบสี

ในระบบสีแต่ละรูปแบบจะพบว่ามียค่าตัวแปรหลักๆอยู่ทั้งหมด 3 ค่าที่สร้างสีที่ต่างกันจากการผสมผสานค่าตัวแปรเหล่านี้ในสัดส่วนที่แตกต่างกันไปโดยแต่ละค่าตัวแปรมีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 สี

สี (Color) หรือค่าฮิว (Hue) คือค่าของสีที่ทำให้เกิดสีที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันตามการผสมสีเช่น สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน สีเขียว สีเขียวอมนํ้าเงิน สีม่วงอมแดง เป็นต้น โดย ฮิวนั้นแท้จริงแล้วคือค่าความยาวคลื่นสเปกตรัมของแสงดังภาพที่ 5-4 ความยาวคลื่นที่เป็นตัวเลขแตกต่างกันจะทำให้เรามองเห็นสีของแสงแตกต่างกัน

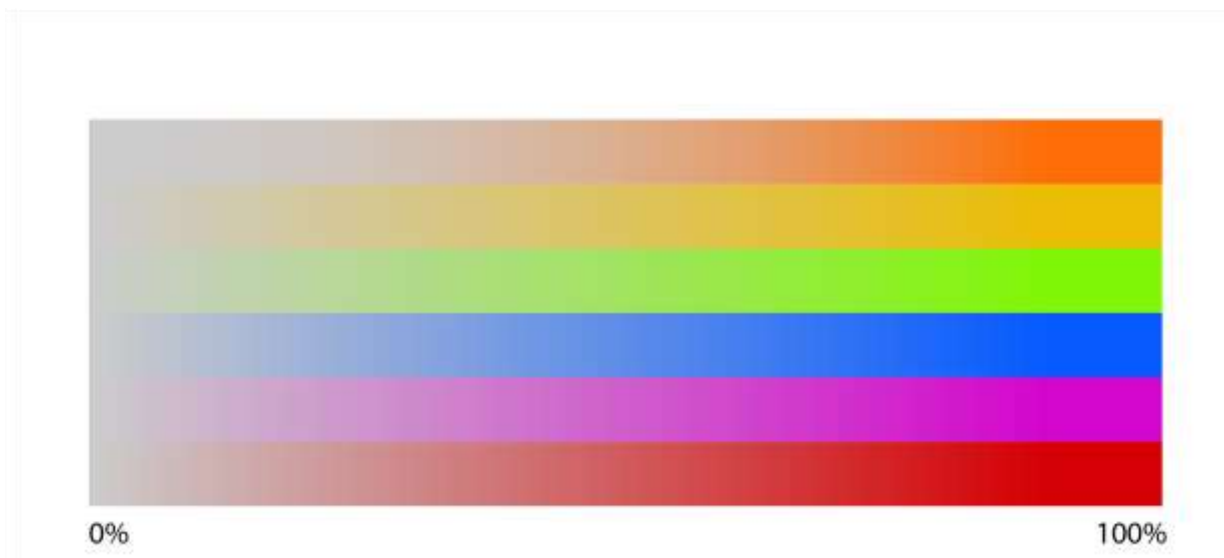


ภาพที่ 5-4 ความยาวคลื่นแสง

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

5.2.2 ความอิ่มตัวของสี

หรือค่าโครมา (Chroma) เรียกให้เข้าใจง่ายคือสีที่มีค่าโครมาสูงคือสีสด สีจัด แต่สีที่มีค่าโครมาต่ำจะดูซีดเก่าไม่สดใสก่อนไปทางสีเทา เราเรียกค่าโครมาได้อีกอย่างว่าค่าความเข้มของสี (Intensity) หรือค่าความอิ่มตัวของสี (Saturation) ดังภาพที่ 5-5 ภาพที่มีความอิ่มตัวของสีมากนั้นจะดูมีความสดใส ตื่นเต้น สนุกสนานมีชีวิตชีวมากกว่าค่าความอิ่มตัวของสีต่ำ ส่วนภาพที่มีค่าความอิ่มตัวของสีต่ำจะให้ความรู้สึกนิ่ง เย็นชา เชื่องซึม เหงา และหม่นหมอง

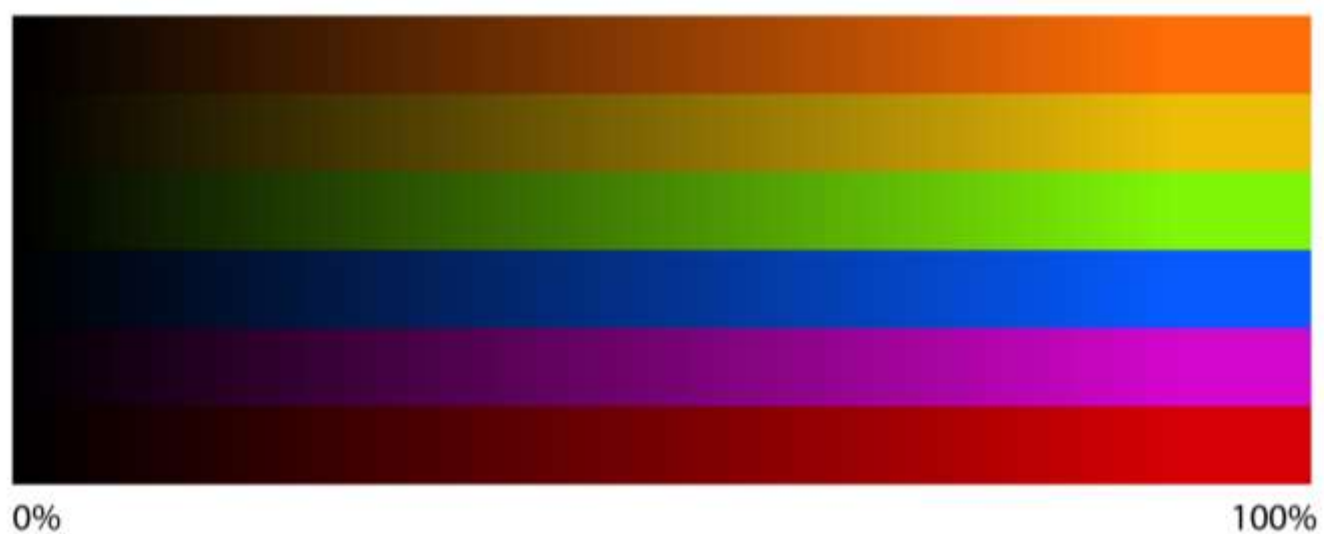


ภาพที่ 5-5 ค่าความอิ่มตัวของสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

5.2.3 ค่าน้ำหนักของสี

ค่าน้ำหนักของสีหรือค่าแวลู (Value) ดังภาพที่ 5-6 คือค่าความสว่างความมืดของสี ในคำศัพท์ที่เรียกง่ายๆ เรียกว่าสีอ่อนหรือสีแก่ ตัวอย่างสีที่มาค่าน้ำหนักต่างกันเช่นสีเขียวอ่อนกับสีเขียวแก่ สีชมพูกับสีเลือดหมู เป็นสีเฉดเดียวกันหรือค่าฮิวเท่ากัน และมีความอิ่มตัวเท่ากัน แต่มีค่าน้ำหนักของสีไม่เท่ากัน



ภาพที่ 5-6 ค่าน้ำหนักสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

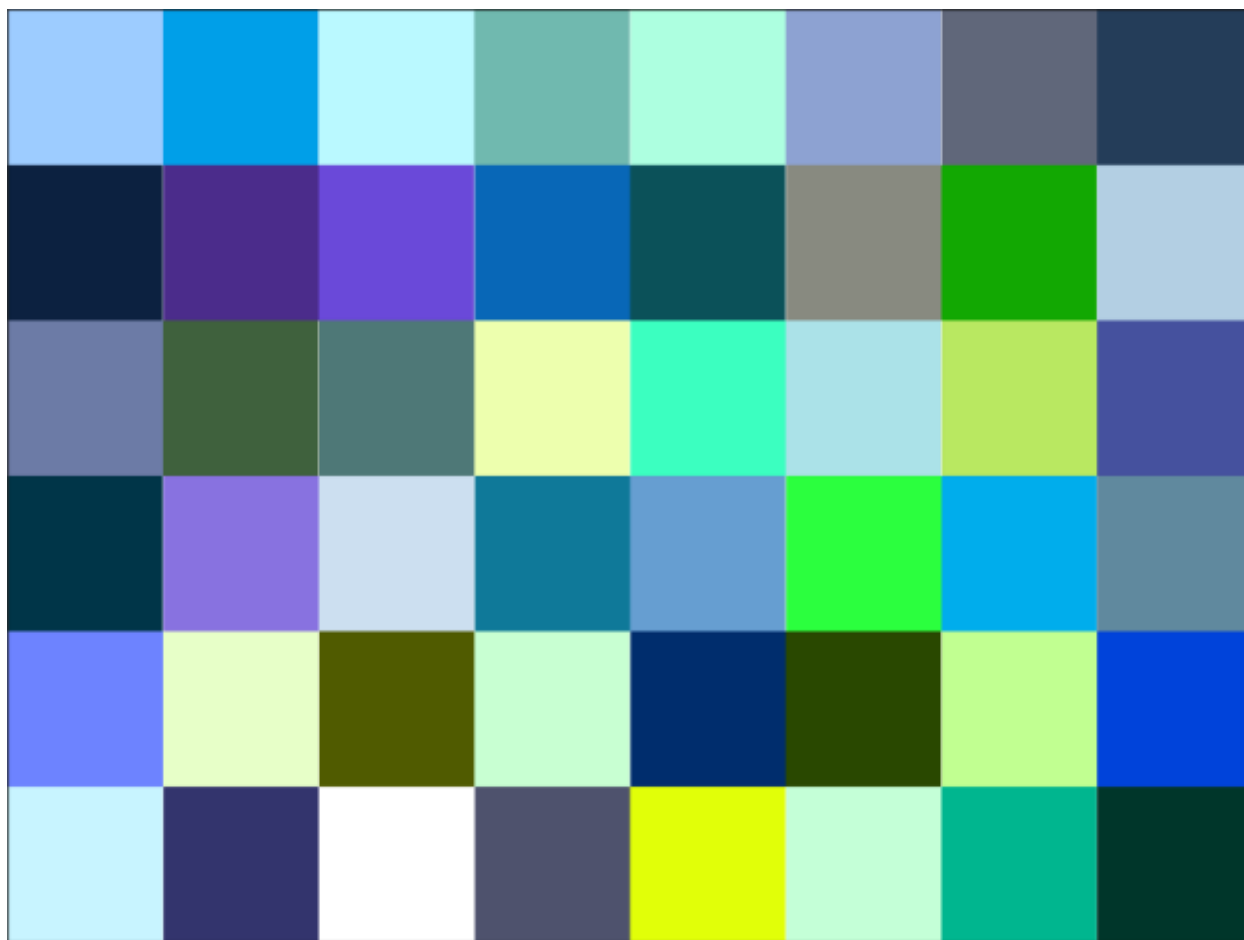


5.3 วรรณะสี

วรรณะสี (Color Temperature) เป็นการการแบ่งกลุ่มสีเป็นกลุ่มโทนสีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันเรียกว่าวรรณะสีหรืออุณหภูมิของสี แบ่งเป็น 2 ประเภทคือสีวรรณะเย็น กับสีวรรณะร้อน

5.3.1 สีวรรณะเย็น

สีวรรณะเย็น ดังภาพที่ 5-7 ให้ความรู้สึกเย็นสบาย สงบ สดชื่นนึกถึงธรรมชาติ หรืออาจจัดกลุ่มสีที่สามารถสื่อสารถึงความเจ็บเหงา ซึมเศร้าก็ได้เช่นกัน สีวรรณะเย็นประกอบด้วย สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วงอมน้ำเงิน สีเหลืองอ่อน อมเขียว เป็นต้น



ภาพที่ 5-7 สีวรรณะเย็น

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



5.3.2 สีวรรณะร้อน

สีวรรณะร้อนดังภาพที่ 5-8 ให้ความรู้สึกถึงพลังงานความสดใส ตื่นเต้น กระปรี้กระเปร่า สามารถแสดงถึงความน่ากินของอาหารได้ เนื่องจากอาหารโดยส่วนใหญ่จะถูกทำให้ร้อนก่อนนำมารับประทาน ทำให้คนดูเชื่อมโยงประสบการณ์กับสีลักษณะนี้ สีวรรณะร้อนยังสามารถนำใช้จัดวางองค์ประกอบภาพให้เกิดความรู้สึกรุนแรงดุเดือด ความตื่นเต้นในการต่อสู้ ตัวอย่างสีวรรณะร้อนเช่นสีแดง สีส้ม สีเหลือง สีส้มน้ำตาล สีม่วงอมแดง



ภาพที่ 5-8 สีวรรณะร้อน

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



5.4 การใช้สีเพื่อสื่อความหมาย

การใช้สีในภาพยนตร์จะทำให้เราสื่อสารหรือกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและอารมณ์ความรู้สึกของภาพในเหตุการณ์นั้นๆ โดยโทนสีที่มีความแตกต่างกันก็จะให้อารมณ์ของภาพที่แตกต่างกันด้วย การกำหนดโทนสีร่วมกับการจัดแสงและการจัดองค์ประกอบจะทำให้เราสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างการปรับแก้สีจากภาพยนตร์ เป็นแนวทางในการเลือกใช้โทนสีเพื่อสื่อสารภาพยนตร์อารมณ์ต่างๆ โดยผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์ลักษณะของสีได้จากการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบงานสร้าง การจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากเครื่องแต่งกาย และการเลือกสถานที่รวมทั้งการปรับแก้สีในขั้นตอนหลังการถ่ายทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างการใช้สีที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ที่มีการสื่อสารเรื่องราวที่ต่างกันมีดังนี้



ภาพที่ 5-9 การใช้สีส้มเพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่ร้อนระอุ

ชื่อเรื่อง : Mad Max: Fury Road (2015)

ผู้กำกับ : George Miller

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt1392190>

ลิขสิทธิ์/copyright : Warner Bros.



ภาพที่ 5-10 การใช้สีน้ำเงินเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกเศร้าเสียใจ

ชื่อเรื่อง: Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 (2011)

ผู้กำกับ: David Yates

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1201607>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros.

จากภาพที่ 5-9 และภาพที่ 5-10 เป็นการใช้สีที่แตกต่างกัน ถ่ายทอดอารมณ์ภาพที่แตกต่างกัน โดยภาพที่ 5-9 เป็นภาพจากฉากทะเลทรายในเรื่องแมดแมกซ์ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคตที่เป็นทะเลทรายอันร้อนระอุ การสร้างภาพให้มีสีส้มทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความร้อนที่อยู่ในภาพ ส่วนภาพที่ 5-10 เป็นภาพในฉากที่แสดงอารมณ์เศร้าโศกเสียใจของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องแฮรี่พ็อตเตอร์ภาค (Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2, 2011) เล่าถึงตัวละครเข้า



มาพบคนที่รักถูกฆ่าตาย การใช้สีน้ำเงินหม่นคลุมบรรยากาศของภาพจึงช่วยหนุนให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครได้



ภาพที่ 5-11 การใช้สีสดใสเพื่อแสดงความสนุกสนาน

ชื่อเรื่อง: The Cat in the Hat (2003)

ผู้กำกับ: Bo Welch

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0312528>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Universal

จากภาพที่ 5-11 ในภาพยนตร์เรื่องเหมียวแสบ ใส่หมวกซ่าส์ (The Cat in the Hat, 2003) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานเด็กที่มีชื่อเสียงทั่วโลก ในหนังสือนิทานมีการใช้สีที่สดใสเพื่อสร้างความรู้สึกสนุกสนานมีชีวิตชีวาของตัวละคร อีกทั้งสีที่มีความอึมครึมสูงสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายผู้ชมภาพยนตร์ได้ดี



ภาพที่ 5-12 การใช้สีเขียวในภาพยนตร์สยองขวัญ

ชื่อเรื่อง: Insidious: The Last Key (2018)

ผู้กำกับ: Adam Robitel

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt5726086>

วันที่นำมา: 11 ม.ค. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: Sony Pictures

ตัวอย่างการใช้สีเขียวเพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัวและผิดธรรมชาติในภาพที่ 5-12 เป็นภาพจากฉากการเจอผีในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องวิญญาณตามติดภาค 3 (Insidious: The Last Key, 2018) เป็นการแสดงลักษณะภาพที่มีบรรยากาศโทนสีเขียวทั้งหมด ทำให้ทั้งสีผิวของคนและผีดูแปลกจากความเป็นจริงกลายเป็นสีเขียว ประกอบกับ



การจัดแสงที่ค่อนข้างมืด แต่เห็นรายละเอียดเฉพาะตำแหน่งที่ไฟฉายตก
กระทบทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัวที่ตัวละครต้องเผชิญ



ภาพที่ 5-13 การใช้สีแดงเป็นตัวแทนของตัวละคร

ชื่อเรื่อง: It (2017)

ผู้กำกับ: Andy Muschietti

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1396484>

วันที่นำมา: 11 ม.ค. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: New Line Cinema



ในภาพยนตร์เรื่อง อิท โผล่จากนรก (It, 2017) ตัวละครชื่อเพนนี่ ไวส์เป็นปีศาจที่มากตามล่าเด็กๆ เมื่อนี้ตัวละครตัวนี้ปรากฏตัวมักจะถือลูกโป่งสีแดงสดด้วยเสมอและจะเกิดเหตุการณ์ที่เป็นอันตราย ในบางฉากมีการวางสีแดงสดไว้ในภาพเพื่อเป็นการบอกใบ้ถึงตัวละครนี้แม้ว่าจะไม่มีตัวละครปรากฏก็ตาม แต่ผู้ชมก็จะรู้สึกถึงความเชื่อมโยงถึงตัวละครและความอันตรายที่จะเกิดขึ้นได้

5.5 การปรับแก้สี

เอฟเฟกต์ที่ใช้ปรับแก้สีมีหลากหลายต่างค่ายกันไป แต่จะอิงหลักการในการปรับค่าคุณสมบัติของสีตามที่กล่าวมาแล้วคือคุณสมบัติเฉดสี (Hue) ความอิ่มตัวของสี (Saturation) ความสว่าง (Brightness) ส่วนมืด (Shadow) ส่วนสว่างปานกลาง (Mid Tone) ส่วนสว่าง (Highlight) ความสมดุลของสี (Color Balance) ระบบสีของแสง (RGB) ระบบสีของการพิมพ์ (CMYK) ตัวอย่างการทำงานของเอฟเฟกต์เช่น เอฟเฟกต์ค่าน้ำหนัก (Level) เป็นการปรับค่าความสว่าง ความมืดทั้งภาพหรือบางส่วน เอฟเฟกต์บางตัวสามารถปรับค่าน้ำหนักสว่างแยกเป็นส่วนหรือแยกเป็นสีได้ตามระบบหรือโหมดสี เอฟเฟกต์เฉดสีและความสด (Hue-Saturation) เป็นการปรับค่าเฉดสีเช่นเปลี่ยนช่วงสีทั้งภาพหรือเลือกเปลี่ยนบางสีและปรับความอิ่มตัวของสีให้มีความสดขึ้นหรือซีดลง เอฟเฟกต์ปรับสมดุลสี (Color Balance) จะใช้หลักการเดียวกับวงล้อสีหรือสีคู่ตรงข้าม เอฟเฟกต์ปรับแก้สี (Color Correct) เป็นเอฟเฟกต์ที่รวมเครื่องมือการปรับค่าสีทุกอย่างอยู่ในเอฟเฟกต์ตัวเดียวกัน เอฟเฟกต์ฟิลเตอร์ภาพถ่าย (Photo Filter Effect) เป็นการเคลือบสีใดสีหนึ่งลง



บนภาพให้ผลเหมือนกับใช้ฟิลเตอร์ครอบเลนส์กล้องถ่ายภาพ เอฟเฟกต์
เว้นสี (Leave Color Effect) เป็นเอฟเฟกต์ที่เลือกสีที่สามารถแยกออก
จากส่วนอื่นของภาพได้เช่นสีแดงหรือสีน้ำเงิน แล้วทำการปรับแก้ส่วนอื่น
ของภาพโดยไม่เกิดผลกับส่วนที่มีสีที่เลือก เป็นต้น ดังตัวอย่างในภาพที่
5-14 เป็นการใช้ออฟเฟกต์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อปรับแก้สีภาพ
เดียวกันโดยให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 5-14 การปรับแก้สีด้วยเอฟเฟกต์ต่างกัน

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



สรุปท้ายบท

ในการเลือกใช้สีเพื่อถ่ายทอดความหมายและแสดงออกถึงอารมณ์ของสถานการณ์ในภาพยนตร์นั้นจะต้องมีการวางแผนตั้งแต่ก่อนถ่ายทำ เพื่อทำการคัดเลือกฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก การจัดแสง รวมถึงการวางแผนในการปรับแก้สีในขั้นตอนหลังการถ่ายทำเพื่อให้ได้ภาพที่ตรงกับสิ่งที่ต้องการมากที่สุด เพราะการปรับแก้สีหลังการถ่ายทำเพียงอย่างเดียวอาจทำให้เกิดปัญหาคือหากทำการปรับแก้สีมากไปจนภาพดูผิดธรรมชาติ จะสร้างความรู้สึกอึดอัดไม่สบายตาในการรับชมเป็นระยะเวลานาน และอาจเกิดผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์เช่นแก้สีจนผิวสีเนื้อหรือสีน้ำตาลอ่อนกลายเป็นสีม่วง และทำให้เกิดเม็ดสีที่รบกวนสายตาทำให้ภาพดูไม่คมชัดเป็นต้น



บรรณานุกรม

- Hurkman, A. V. (2013). Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. 2nd edition. Berkeley: Pearson Education.
- Lima O. (2014, April 11). Interactive Munsell Color Space Simulator. Retrieved from <https://munsell.com/color-blog/interactive-color-space-simulator>
- Muschiatti, A. (Director). (2017). It. New York: New Line Cinema
- Robitel, A. (Director). (2018). Insidious: The Last Key. California: Sony Pictures.
- Welch, B. (Director). (2003). The Cat in the Hat. California: Universal.
- Yates, D. (Director). (2011). Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. California: Warner Bros.



คำถามท้ายบท

- ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับระบบสี
 - อาร์จีบีคือแม่สีของเม็ดสีงานพิมพ์
 - เมื่อนำทุกสีของอาร์จีบีมารวมกันหมดจะได้สีขาว
 - ซีเอ็มวายเคคือแม่สีของแสงประกอบด้วย สีฟ้า ม่วง เหลือง ดำ
 - เมื่อนำทุกสีของซีเอ็มวายเคมารวมกันหมดจะได้สีขาว
- ค่าน้ำหนักหรือความอ่อนแก่ของสีเมื่อเทียบกับสีเทาที่มีระดับต่างกัน ตั้งแต่สีเทาอ่อนสุดจนถึงสีเทาเข้มสุดคือข้อใด
 - สเป็คคูลาร์
 - ฮิว
 - โครมา
 - แวลู
- สเป็คตรัมของสีต่างๆ ซึ่งมีความแตกต่างกันของความยาวคลื่นสี เช่น สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีฟ้า คือข้อใด
 - สเป็คคูลาร์
 - ฮิว
 - โครมา
 - แวลู



4. ข้อใดกล่าวถึงความอึดตัวของสี

- ก. นายจ้อถ่ายภาพวิมาเห็นท้องฟ้าสีฟ้าเกินไปจึงปรับอุณหภูมิสีให้ท้องฟ้ามีสีอมส้มเพื่อให้ดูอบอุ่น
- ข. นายเจมส์ปรับภาพนางแบบให้ดูสว่างขึ้นด้วยการปรับเลเวล
- ค. นายจอห์นต้องการปรับสีภาพธงชาติให้ดูเก่าจึงลดโครมาของสีแดงและสีน้ำเงินลง
- ง. นางสาวจิ้นแต่งภาพตัวเองโดยลบสีและรอยยิ้มออกเพื่อให้หน้าดูเนียน

5. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับการแสดงความหมายของสีในภาพยนตร์

- ก. สีใช้แทนสิ่งที่รู้กันทั่วไป ท้องฟ้าสีฟ้า เลือดสีแดง ใบไม้สีเขียว
- ข. แม้วัฒนธรรมจะแตกต่างกัน แต่ความหมายของแต่ละสีก็จะเหมือนกันทั่วโลก
- ค. ผู้กำกับภาพยนตร์อาจกำหนดให้สีแทนความหมายบางอย่างในภาพยนตร์ได้ โดยควรวางเงื่อนไขหรือให้ข้อมูลแก่ผู้ชมก่อน
- ง. สีใช้ถ่ายทอดอารมณ์ได้เช่นสีฟ้าใช้แทนความหม่นหมองหรือหนาวเย็น

6. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับการแสดงความหมายของสีในภาพยนตร์

- ก. สีน้ำเงิน สามารถให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง
- ข. สีเทา สามารถให้ความรู้สึกอาลัย ท้อแท้
- ค. สีเหลือง สามารถให้ความรู้สึกแจ่มใส ร่าเริง
- ง. สีขาว สามารถให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด



7. โหมดสีใดใช้ในงานพิมพ์

- ก. อาร์จีบี
- ข. อาร์จีวี
- ค. ซีเอ็มวายเอ
- ง. ซีเอ็มวายเค

8. โหมดสีใดใช้ในงานที่อยู่บนจอดิจิทัล

- ก. อาร์จีบี
- ข. อาร์จีวี
- ค. ซีเอ็มวายเอ
- ง. ซีเอ็มวายเค

9. อุณหภูมิสีใช้สื่อสารด้านใดได้ดี

- ก. อารมณ์ของตัวละคร
- ข. ช่วงเวลาในเหตุการณ์
- ค. บรรยากาศในฉากนั้น
- ง. ถูกทุกข้อ



10. สีใดเหมาะกับการแสดงบรรยากาศตอนพระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าเกิดเป็นแสงสว่างสุดท้าย

ก. สีเขียว

ข. สีส้ม

ค. สีเทา

ง. สีชมพู



บทที่ 6 การลำดับภาพและการสร้างเทคนิคพิเศษ

บทนำ

ในการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชันกระบวนการหลักที่เหมือนกันคือขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) กระบวนการผลิต (Production) กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) ในภาพยนตร์ที่ใช้กล้องถ่ายสถานที่และคนแสดงจริง (Live Action) การตัดต่อและการสร้างเทคนิคพิเศษเป็นขั้นตอนหลังการผลิต ส่วนในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมักจะมีการออกแบบการตัดต่อไว้ในขั้นตอนการเตรียมการผลิต เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นต้องใช้เวลาในการสร้างช็อตค่อนข้างนานและเสียงงบประมาณตามปริมาณและความยากง่ายของช็อต ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจะต้องทำการวางแผนขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์อย่างรัดกุมเพื่อเล่าเรื่องให้สมบูรณ์และไม่สิ้นเปลืองงบประมาณรวมทั้งประหยัดเวลาการทำงานอีกด้วย โดยต้องลงรายละเอียดการสร้างแต่ละช็อต ตั้งแต่มุมกล้อง การเคลื่อนไหว ของกล้อง การจัดวางองค์ประกอบในภาพ การแสดงของตัวละคร กำหนดความยาวของแต่ละช็อตอย่างชัดเจนตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต นำสตอรี่บอร์ดมาตัดต่อและสร้างความเคลื่อนไหวเป็นคลิปรีเรียกว่าแอนิเมติก (Animatic) เพื่อให้สามารถพิจารณาภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันแล้วทำการแก้ไขปรับเปลี่ยนจนกว่าจะลงตัวจึงจะเริ่มต้นกระบวนการ

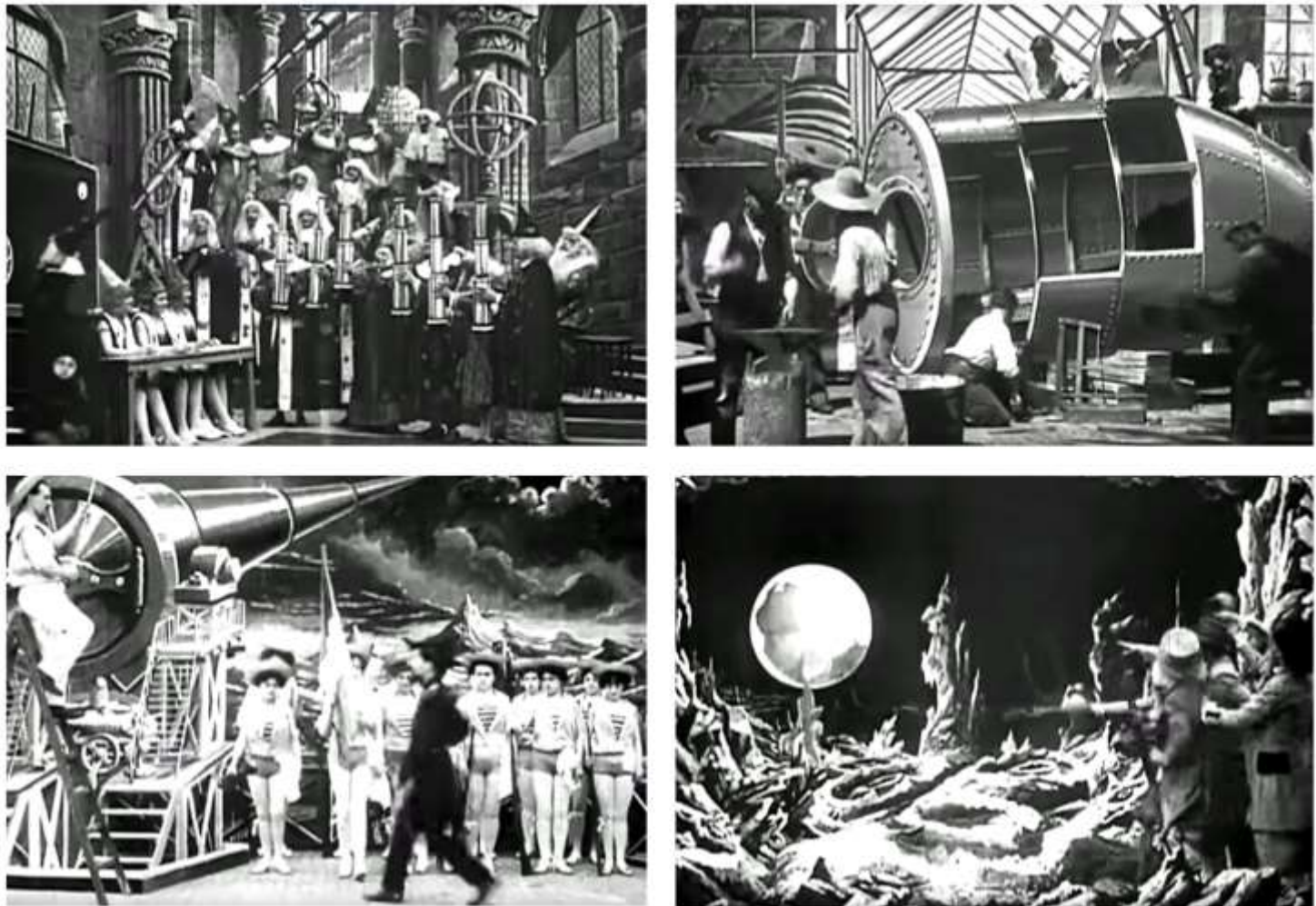


ผลิตได้ (Selby Andrew, 2013) สิ่งที่คุณสร้างภาพยนตร์ควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อการลำดับภาพและสร้างเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์มีดังนี้

1. การตัดต่อภาพยนตร์
2. การสร้างความต่อเนื่องในภาพยนตร์
3. การเชื่อมโยงระหว่างข้อ
4. เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์

6.1 การตัดต่อภาพยนตร์ (Film Editing)

ในยุคแรกเริ่มของการผลิตภาพยนตร์เป็นเพียงการตั้งกล้องไว้แล้วบันทึกภาพสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการตัดหรือเลือกช่วงใดช่วงหนึ่งให้ผู้ชมได้รับชม ต่อมาเริ่มมีการพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องให้มีความแปลกใหม่เช่นในปี ค.ศ. 1902 จอร์จ เมลิเส์ (George Méliès) ซึ่งเป็นนักมายากลได้สร้างภาพยนตร์เรื่องการเดินทางสู่ดวงจันทร์ (A Trip to The Moon) โดยใช้การตัดต่อเพื่อเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์ดังภาพที่ 6-1 เป็นการเปลี่ยนฉากในรูปแบบละครเวทีซึ่งมีการถ่ายทำต่างสถานที่และเวลา แล้วนำภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายได้มาเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์



ภาพที่ 6-1 ภาพยนตร์เรื่องการเดินทางสู่ดวงจันทร์

ชื่อเรื่อง: A Trip to the Moon (1902)

ผู้กำกับ: Georges Méliès

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/BNLZntSdyKE>

วันที่นำมา: 12 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: Georges Méliès

ต่อมาในปี ค.ศ. 1908 เดวิด วอร์ค กริฟฟิธ (David Wark Griffith) ได้รับการฉายาว่าเป็นบิดาของภาพยนตร์จากการที่เขาเป็นบุคคลที่คิดค้น รวบรวม และใช้เทคนิคภาพยนตร์ที่ต่างจากภาพยนตร์ยุคก่อนหน้านี้ที่เน้นเป็นภาพระยะไกลตลอดทั้งเหตุการณ์ โดยนำช็อตภาพใกล้เช่นอวัยวะ อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือสิ่งอื่นๆ ขึ้นอยู่กับความสำคัญ



ด้านเนื้อหาตั้งภาพที่ 6-2 ภาพยนตร์เรื่องกำเนิดชาติ (The Birth of a Nation, 1915) มีการตัดสลับภาพระยะไกลของสนามรบกับภาพระยะใกล้เห็นทหารที่เสียชีวิต กับภาพกลุ่มคนได้รับจดหมายและภาพแทนสายตาที่มองเห็นเนื้อความในจดหมายเป็นการตัดภาพที่หลากหลายแบบในฉากเดียวกันเพื่อบอกเล่าเรื่องราวในลักษณะเดียวกับภาษาพูด แสดงความชัดเจนของเหตุการณ์เพื่อโน้มน้าวและสื่อความหมายที่ต้องการ ซึ่งต่อมาเรียกลักษณะการตัดต่อนี้ว่าการตัดต่อแบบคลาสสิก (Classical Editing)



ภาพที่ 6-2 ภาพการใช้ช็อตที่หลากหลาย



ชื่อเรื่อง: The Birth of a Nation (1915)

ผู้กำกับ: D. W. Griffith.

แหล่งที่มา: <https://www.dailymotion.com/video/x29f6lc>

วันที่นำมา: 12 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: David W. Griffith Corp.

นอกจากนั้นกริฟฟิธยังได้ค้นพบการเล่าเรื่องแบบไม่ยึดติดกับเวลา และพื้นที่ในแบบเดิมๆ ที่มักจะต้องอยู่ในพื้นที่เดิมตั้งแต่ต้นจนจบฉาก และเวลาดำเนินไปตามลำดับเหตุการณ์จริงตลอดทั้งเรื่อง ด้วยการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์เพื่อเน้นเรื่องราวบางอย่าง ใช้ภาพอีกมุมมองที่แตกต่างไปเพื่อเปิดเผยความคิดของตัวละคร การตัดภาพสลับลักษณะนี้จะให้ผลลัพธ์ด้านการตีความและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม ดังภาพที่ 6-3 เป็นภาพจากภาพยนตร์เรื่อง แ่งมุมหนึ่งเกี่ยวกับข้าวสาลี (A Corner in Wheat, 1909) ในช่วงที่เป็นการเล่าเหตุการณ์งานเลี้ยงของคนชั้นสูงที่กินอยู่อย่างหรูหราสลับกับภาพการต่อแถวซื้อขนมปังของชาวบ้านที่ยากจน เปรียบเทียบการในเรื่องของความแตกต่างในการบริโภคของสองชนชั้นโดยที่สองเหตุการณ์นี้ไม่ได้มีความต่อเนื่องกันแต่อย่างใด แต่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความไม่ยุติธรรมในสังคมได้จากการตัดต่อในลักษณะนี้ ซึ่งเป็นที่มาของการตัดต่อแบบสลับ (Cross Cut) ซึ่งเป็นที่นิยมในการตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องราวที่ซับซ้อนและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมในยุคต่อมา



ภาพที่ 6-3 การตัดสลับเหตุการณ์

ชื่อเรื่อง: A Corner in Wheat (1909)

ผู้กำกับ: D. W. Griffith.

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=WHLfjB7dSyc>

วันที่นำมา: 12 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: David W. Griffith Corp.

ขั้นตอนการตัดต่อในภาพยนตร์ยุคปัจจุบันหมายถึงการนำข้อคิดภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทำหรือสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์มาเรียงลำดับเพื่อเล่าเรื่องราว สร้างการเชื่อมประสานข้อคิดที่มีลำดับต่อกันให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกัน หรือสร้างความเกี่ยวข้องกันในภาพยนตร์เพื่อนำเสนอเนื้อหาสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง ในการตัดต่อภาพยนตร์นั้นยังรวมถึงการเลือกใช้เฉพาะช่วงของภาพเคลื่อนไหวในส่วนที่สำคัญในแต่ละแล้วตัดภาพช่วงที่ไม่สำคัญในข้อคิดนั้นๆ ทิ้งไป (Bordwell & Thompson, 2010) โดยขั้นตอนการทำงานในส่วนของการตัดต่อภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริงกับภาพยนตร์แอนิเมชันจะอยู่ในขั้นตอนที่แตกต่างกัน แต่หลักการสำคัญที่เหมือนกันและใช้ได้กับภาพเคลื่อนไหว



ทุกประเภทคือการตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องราวตามบทภาพยนตร์ให้ผู้ชมเข้าใจ สร้างความต่อเนื่องให้กับภาพที่ถ่ายทำหรือสร้างมาซึ่งอาจจะเป็นการถ่ายทำต่างสถานที่และเวลาแต่ต้องทำให้ภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นดูต่อเนื่องกันราวกับเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน สร้างความลื่นไหลในการเล่าเรื่องไม่ให้เกิดความติดขัดดูสะดุดตาหรือรู้สึกว่ามีคามผิดพลาดในการถ่ายทำ สร้างความเข้าใจในเรื่องราวและโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมอีกทั้งยังใช้สร้างความหมายหรือความเข้าใจบางอย่างให้ผู้ชมจากการลำดับภาพอีกด้วย

6.2 การสร้างความต่อเนื่องในภาพยนตร์

การตัดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่องดังภาพที่ 6-4 นั้นเป็นเป้าหมายหลักของการตัดต่อในภาพยนตร์ประเภทเรื่องเล่า (Narrative Film) หรือภาพยนตร์กระแสหลัก (Main Stream Film) ทั่วไป ความต่อเนื่องแบบที่ผู้ชมไม่สังเกตเห็นจุดเชื่อมระหว่างช็อต หรือลื่นลื่นสังเกตการเปลี่ยนช็อตเรียกว่าการตัดต่อแบบไร้รอยต่อ (Seamless Cutting) ในการตัดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่องมีกฎพื้นฐาน 2 ข้อที่ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องทราบคือ (Chandler Gael, 2009)



ภาพ 6-4 การตัดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่อง

ชื่อเรื่อง: The Martian (2015)

ผู้กำกับ: Susan Yung

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/SXi7WQjcTNM>

วันที่นำมา: 12 ก.พ. 2562

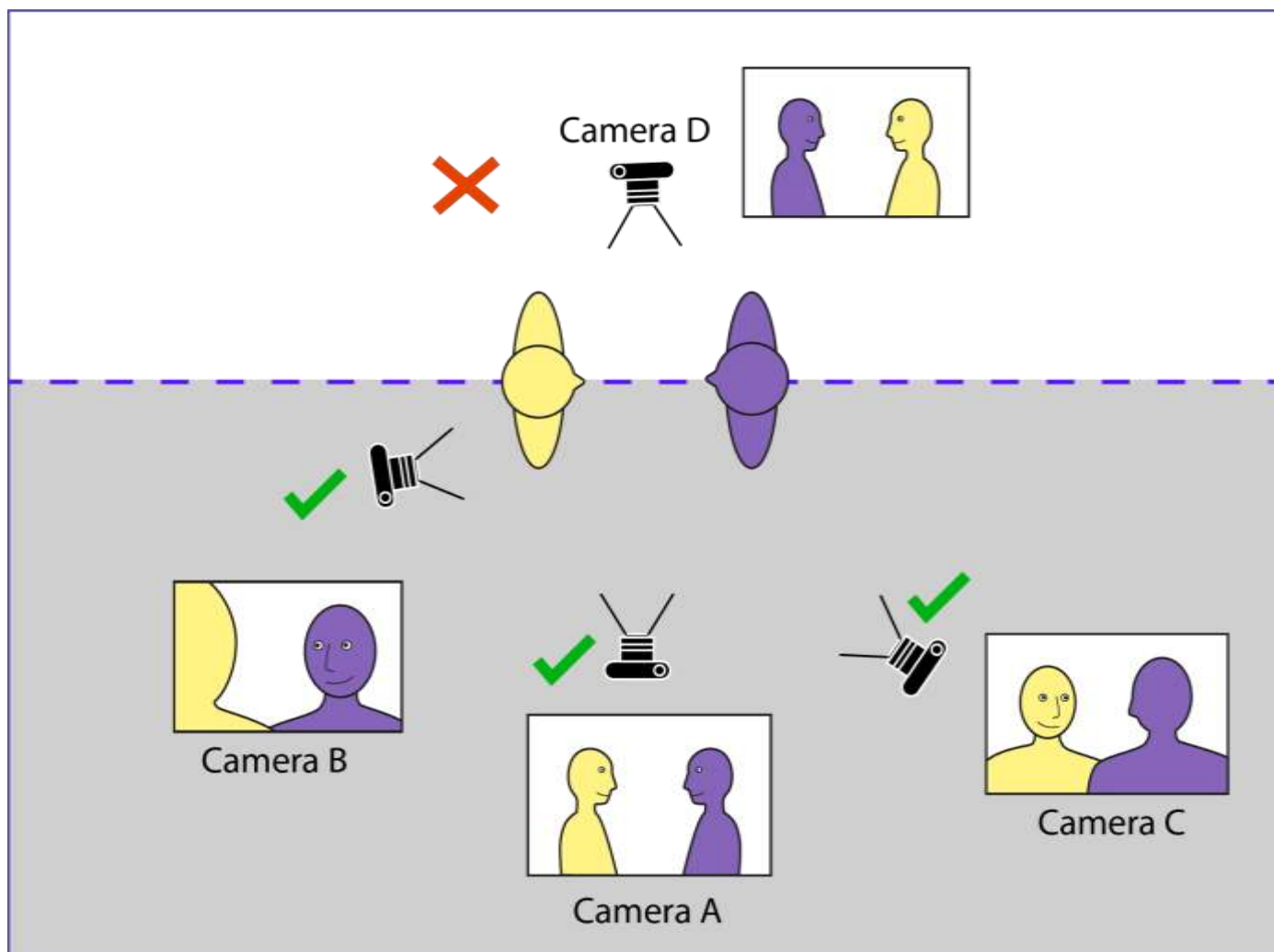
ลิขสิทธิ์/Copyright: Kevin Ramos

6.2.1 กฎ 180 องศา

การสร้างความต่อเนื่องของทิศทางและตำแหน่งเราจะต้องมีความรู้เรื่องกฎ 180 องศาเพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนในเรื่องของทิศทางของเหตุการณ์ในเรื่อง เช่นตำแหน่งการปรากฏในเฟรมภาพ ทิศทางการมอง การสบตาระหว่างตัวละคร จุดหมายที่ตัวละครเดินทาง เป็นต้น ในภาษาการถ่ายทำภาพยนตร์เราจะพูดถึงเรื่องของการถ่ายข้ามไลน์ซึ่งเป็นภาษาพูดง่ายๆ ที่มีที่มาจากกฎข้อนี้ คือหากเราต้องการให้ทิศทางของนักแสดงอยู่ในตำแหน่งเดิมต่อเนื่องทุกช็อตที่เราถ่ายทำมาเพื่อนำมาเรียงร้อยต่อกัน เราจะต้องให้ตัวละครอยู่ฝั่งใดฝั่งหนึ่งของเฟรมภาพไม่ย้ายไปไหน วิธีที่จะทำให้เกิดผลลักษณะนี้คือถ่ายทำโดยยึดกฎ



180 องศา ในการเลือกตำแหน่งการวางกล้อง โดยลากเส้นผ่านตัวละคร สองตัวที่หันหน้าเข้าหากันจะทำให้เกิดพื้นที่ 2 ฝั่งโดยมีขอบเขตของพื้นที่ เป็นเส้นสมมติที่เรากำหนดไว้ จากนั้นเลือกวางกล้องในฝั่งที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องที่สุด โดยสามารถย้ายตำแหน่งกล้องไปที่จุดใดก็ได้ในพื้นที่ ฝั่งนั้น แต่ต้องไม่ย้ายไปตั้งกล้องในพื้นที่อีกฝั่งหนึ่ง ผลที่ได้คือจะเกิดภาพ ที่เห็นตัวละครทั้งสองตัวยังคงคนปรากฏอยู่ตำแหน่งเดิมและมีทิศทาง การมองเหมือนเดิม สร้างความต่อเนื่องไม่เกิดความสับสนต่อผู้ชมดังภาพที่ 6-5

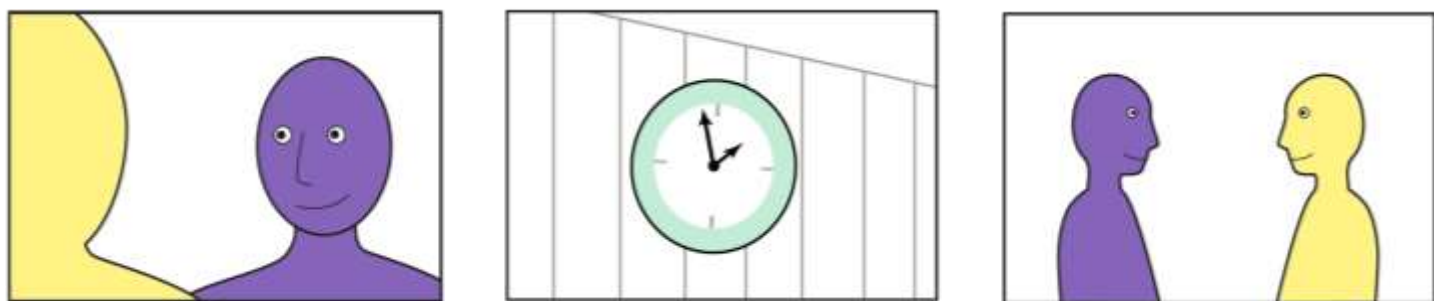


ภาพ 6-5 กฎ 180 องศา

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



ในการถ่ายทำภาพยนตร์จริงอาจมีความจำเป็นที่จะต้องย้ายฝั่งการตั้งกล้อง ซึ่งจะทำให้ภาพที่นำมาต่อกันเกิดความไม่ต่อเนื่องคือเกิดการเปลี่ยนทิศทางเช่นตัวละครแรกเคยปรากฏอยู่ฝั่งซ้ายของเฟรมภาพแต่ช็อตต่อมาปรากฏในฝั่งขวาทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนได้ เพื่อให้ภาพยนตร์มีความลื่นไหลในการดำเนินเรื่องผู้ผลิตภาพยนตร์ควรแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นนี้ด้วยการถ่ายทำช็อตอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ทิศทางของตัวละครทั้งสองตัว กล่าวคือถ่ายภาพมุมมองอื่นที่ไม่ใช่ภาพตัวละครทั้งสองตัวที่กำลังสนทนากัน แต่อาจเป็นคนอื่นที่ยืนมองอยู่ หรือ ภาพฉาก ภาพวัตถุ นำมาแทรกกลางระหว่างสองช็อตที่ตั้งกล้องคนละฝั่ง เราเรียกช็อตนั้นว่าช็อตแทรก (Insert Shot) ดังภาพที่ 6-6 โดยเราสามารถถ่ายสิ่งใดก็ได้เช่นภาพกว้างมากๆ ของสถานที่ ภาพถ่ายใกล้ของนาฬิกา ภาพใบไม้ที่ปลิวไหว ภาพพระอาทิตย์ ภาพท้องฟ้า หรือส่วนประกอบใดๆ ในฉาก นำมาวางคั่นระหว่างสองช็อตที่มีการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งและทิศทาง ก็จะสามารถทำให้ผู้ชมลืมนึกถึงตำแหน่งเดิมของตัวละครแล้วทำความเข้าใจกับตำแหน่งใหม่หลังจากการย้ายฝั่งกล้องได้

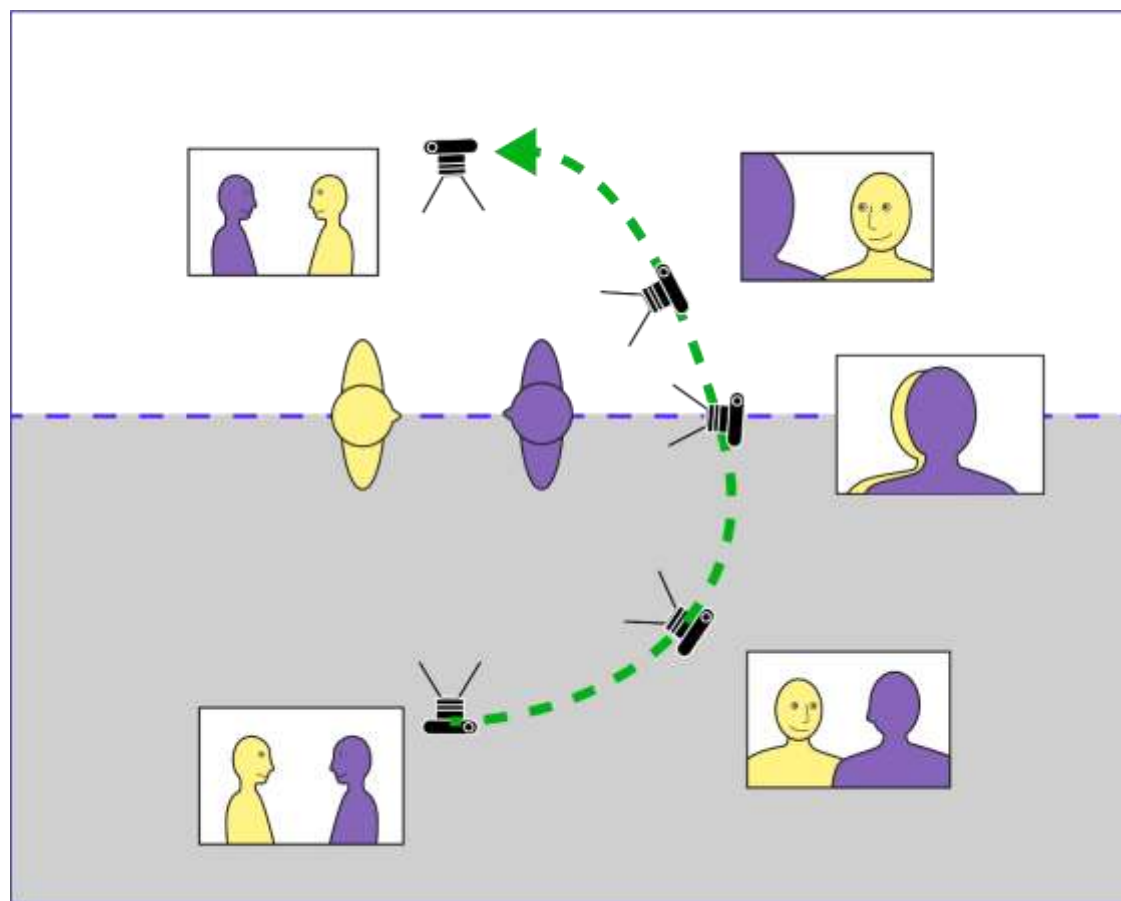


ภาพ 6-6 การแทรกช็อต

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



อีกวิธีการหนึ่งในการแก้ปัญหาการตั้งกล้องต่างฝั่งกันคือเราสามารถย้ายตำแหน่งกล้องข้ามเส้นสมมติให้ผู้ชมเห็นการเปลี่ยนแปลงในเฟรมภาพเลย ดังภาพที่ 6-7 จะทำให้ผู้ชมติดตามการย้ายตำแหน่งกล้องและเกิดความเข้าใจในเรื่องทิศทางที่เปลี่ยนไปและไม่สับสนเรื่องตำแหน่งของตัวละครเพราะมองเห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ดังตัวอย่างภาพ 6-4 การเคลื่อนกล้องข้ามเส้นสมมติ



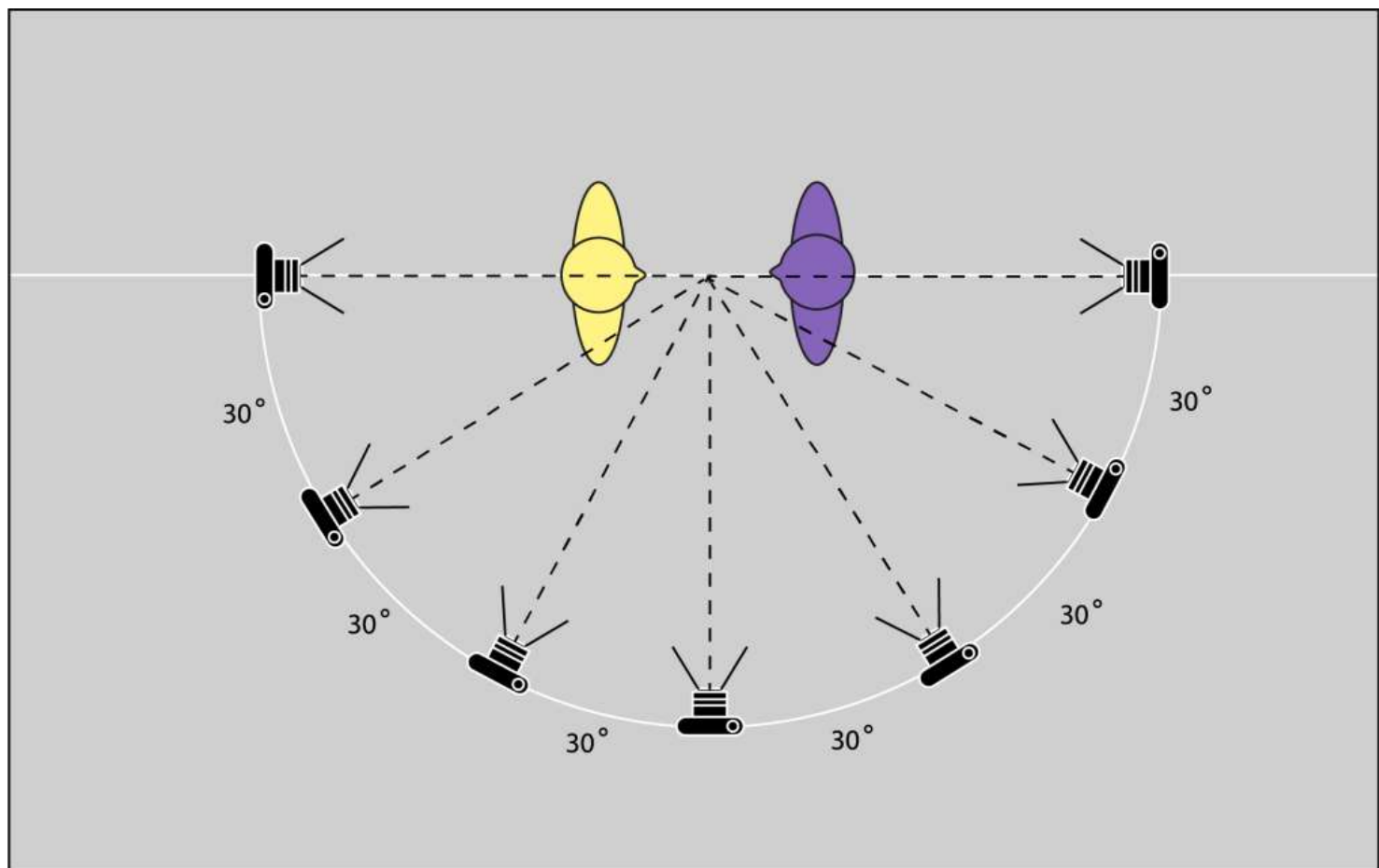
ภาพ 6-7 การเคลื่อนกล้องข้ามเส้นสมมติ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



6.2.2 กฎ 20 เปอร์เซ็นต์ 30 องศา

การเกิดภาพกระตุก (Jump Cut) ในภาพยนตร์เป็นปัญหาที่เกิดจากการถ่ายทำและการตัดต่อใช้สองช็อตที่มีลักษณะการจัดวางภาพใกล้เคียงกันมากเกินไปจนคล้ายกับเป็นช็อตเดียวกันแต่ถูกดึงเอาตรงกลางออกไปทำให้เหมือนกับช็อตนั้นเกิดความกระตุกต่อสายตาผู้ชม วิธีแก้ปัญหาดังกล่าวคือผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องทำให้สองช็อตที่มีลำดับต่อกันมีความแตกต่างกันมากเพียงพอ เพื่อจะไม่ให้คนดูรู้สึกว่าเป็นช็อตเดียวกัน ความแตกต่างของการวางตำแหน่งกล้องที่เหมาะสมคือให้ช็อตทั้งสองช็อตนั้นมีขนาดภาพที่แตกต่างกันเกิน 20 เปอร์เซ็นต์ และตั้งอยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกันมากกว่า 30 องศาจากตำแหน่งเดิม โดยให้นักแสดงเป็นจุดศูนย์กลางจะทำให้เราเห็นองค์ประกอบบนเฟรมภาพของช็อตทั้งสองช็อตมีความแตกต่างกันกว่าที่ผู้ชมจะเข้าใจว่าเป็นการใช้ช็อตเดิม ผู้ชมจะไม่รู้สึกว่าเป็นภาพที่มีความกระตุกเมื่อมีการเปลี่ยนช็อต แต่จะเข้าใจว่ามีการย้ายตำแหน่งกล้องเพื่อนำเสนอในมุมมองอื่น เช่นการเปลี่ยนจากถ่ายภาพตัวละครจากระยะไกลเป็นการถ่ายยภาพใกล้เพื่อนำเสนอรายละเอียดทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร จากตัวอย่างภาพ 6-8 แสดงให้เห็นตัวอย่างผังการวางกล้องตามกฎ 20 เปอร์เซ็นต์ 30 องศาที่มีการกำหนดเส้นสมมติเพื่อประมาณระยะห่างของการวางกล้องต่างกัน 30 องศา



ภาพ 6-8 กฎ 20เปอร์เซ็นต์ 30 องศา

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

ในการผลิตภาพยนตร์นั้นแม้จะมีการวางแผนการถ่ายทำมาเป็น
 อย่างดีแต่อาจจะเกิดความจำเป็นที่จะต้องนำช็อตที่องค์ประกอบ
 คล้ายกันมาวางในลำดับที่ต่อเนื่องกัน ผู้ตัดต่อภาพยนตร์สามารถแก้ไข
 ปัญหาภาพกระตุก (Jump Cut) ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำโดยวางภาพ
 อื่นที่ไม่ได้ยืนยันตำแหน่งหรือทิศทางในฉาก (Cut Away) คั่นกลาง
 ระหว่างสองช็อตที่มีองค์ประกอบภาพใกล้เคียงกัน เพื่อให้ผู้ชมไม่ยึดติด
 กับองค์ประกอบภาพเดิมเพราะถูกเบี่ยงเบนความสนใจไปที่สิ่งอื่น
 ชั่วคราว เมื่อตัดภาพกลับมาที่ช็อตถัดไปจึงไม่เกิดการเปรียบเทียบ

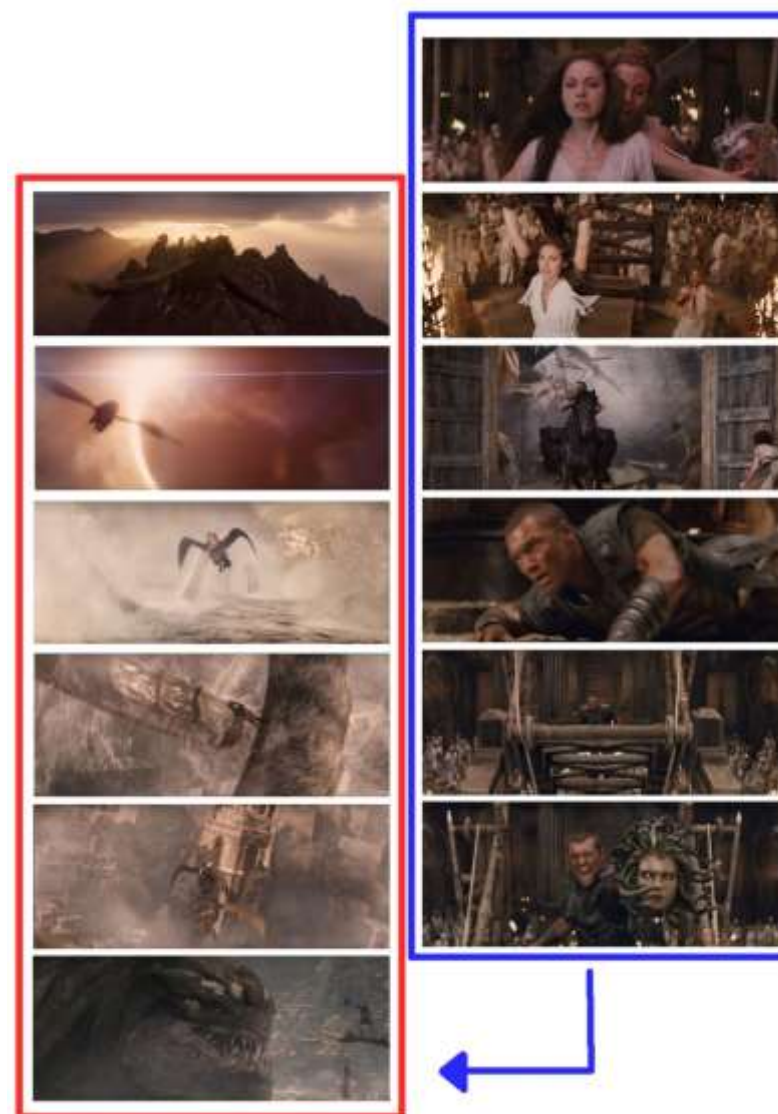


องค์ประกอบภาพที่คล้ายกันอีก สามารถดำเนินการเล่าเรื่องต่อเนื่องไป
ได้โดยไม่สร้างความรู้สึกสะดุด

การนำหลักการตัดต่อมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์นั้น นอกจากช่วย
ในเรื่องของการสร้างความต่อเนื่องแล้วยังเป็นการสร้างความน่าสนใจ
และแปลกใหม่ในการเล่าเรื่องอีกด้วย การใช้การตัดต่อที่เปลี่ยนการเล่า
เรื่องตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้นจริงมาทำให้เรื่องราวชวนติดตามและลึ้น
ระทึกมากยิ่งขึ้นนั้นมีมากมายหลายวิธีการ ตัวอย่างเทคนิคการตัดต่อที่
ริเริ่มสร้างสรรค์โดยกริฟฟิธผู้เป็นบิดาแห่งภาพยนตร์ ได้คิดค้นเทคนิค
การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting) คือการเล่าเรื่องสอง
เรื่องสลับกันไปแล้วมีจุดจบของเรื่องราวทั้งสองเหตุการณ์ร่วมกันใน
ตอนท้าย และการตัดต่อแบบคู่ขนาน (Parallel Cut) เป็นการเล่าเรื่อง
สลับกันไปโดยไม่ได้มีจุดที่พบกันหรือไม่ได้มารวมเป็นเหตุการณ์เดียวกัน
ทั้งสองวิธีนี้เป็นวิธีการที่เอื้อให้ผู้สร้างภาพยนตร์ทยอยให้ข้อมูลแต่ละ
ส่วนเพื่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมซึ่งสามารถกระตุ้นอารมณ์
และดึงดูดความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมมากกว่าการเล่าที่ละเรื่องจน
จบได้ดังภาพที่ 6-9 ในภาพยนตร์เรื่องสงครามมหาเทพประจัญบาน
(Clash of Titan, 2010) เป็นการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อแบบสลับ
เหตุการณ์ (Cross Cutting) คือมีการตัดสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่
สำคัญจากต่างสถานที่กันโดยเหตุการณ์หนึ่งคือสัตว์ร้ายบินเข้ามา อีก
เหตุการณ์หนึ่งคือตัวละครผู้หญิงถูกจับมัดเพื่อรอให้สัตว์ร้ายมากิน ผู้ชม
จะไม่เห็นเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งไปตลอดตั้งแต่ต้นจนจบเหตุการณ์
แต่จะเป็นการตัดภาพเหตุการณ์สลับกันไปเพื่อให้ผู้ชมค่อยๆ รับข้อมูล
จากทั้งสองด้านและต้องการแสดงให้เห็นว่า ณ เวลาเดียวกันเกิดอะไรขึ้น



บ้างและตัวละครจะรอดชีวิตหรือไม่ จนสุดท้ายสองเหตุการณ์นี้มาบรรจบและกลายเป็นเหตุการณ์เดียวกันคือการเผชิญหน้าระหว่างสัตว์ร้ายและมนุษย์ที่เอาชนะสัตว์ร้ายได้ ดังภาพที่ 6-6 เป็นภาพตัวอย่างการเรียงช็อตในฉากที่มีการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting)



ภาพ 6-9 การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์

ชื่อเรื่อง: Clash of the titans (2010)

ผู้กำกับ: Louis Leterrier

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0800320>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros

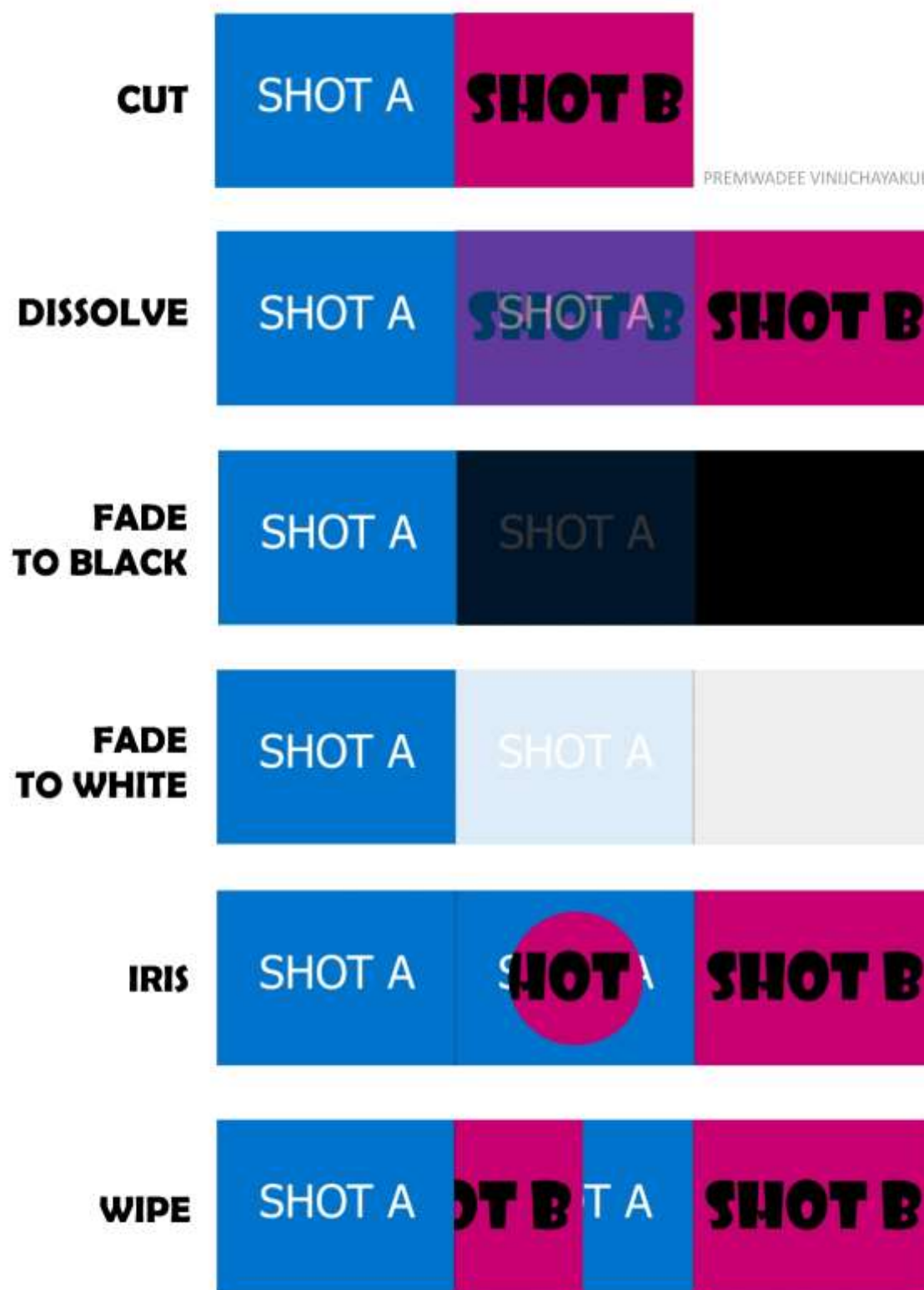


6.3 การเชื่อมโยงระหว่างช็อต

ธอมสัน (2000) ได้อธิบายถึงการเชื่อมโยงระหว่างช็อต (Transition) ว่าเป็นการสร้างความแปรผันจากเฟรมสุดท้ายของช็อตแรกเปลี่ยนเป็นเฟรมแรกของช็อตที่สอง ลักษณะการเปลี่ยนภาพแต่ละแบบต่างก็ให้ความรู้สึกและสร้างความหมายที่แตกต่างกัน โดยรอยต่อระหว่างช็อตที่เกิดขึ้นตามปกติของการเปลี่ยนภาพคือการตัด (Cut) เป็นการจบภาพเฟรมสุดท้ายของช็อตแรกแล้วเริ่มต้นเฟรมแรกของช็อตที่สองในทันที แต่หากการตัดต่อแบบตัดภาพให้ผลที่ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องเช่นมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์รวดเร็วเกินไป ผู้ตัดต่อภาพยนตร์สามารถเลือกให้มีการเปลี่ยนช็อตแบบอื่นๆ ได้ตามอารมณ์ของเรื่องราวดังภาพที่ 6-10 แสดงให้เห็นการเปลี่ยนภาพแบบต่างๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตแบบจางซ้อน (Dissolve) เป็นการเปลี่ยนช็อตที่ให้ความรู้สึกนุ่มนวลค่อยเป็นค่อยไปเกิดจากการทำให้ช่วงท้ายของช็อตแรกค่อยๆ จางหายไปพร้อมกับช่วงแรกของช็อตถัดไปค่อยๆ ปรากฏขึ้น ส่วนการจางเข้า (Fade In) และการจางออก (Fade Out) เป็นการทำให้ภาพแรกของช็อตแรกสุดค่อยๆ ปรากฏให้เห็นและภาพสุดท้ายของช็อตสุดท้ายค่อยๆ จางหายไปตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการจางเป็นสีดำ (Fade to Black) การจางเป็นสีขาว (Fade to White) การขยายจากศูนย์กลาง (Iris) คือการเปลี่ยนช็อตด้วยรูปร่างวงกลมหรืออื่นๆ จากศูนย์กลางภาพกวาดออกไปนอกเฟรม การกวาดภาพ (Wipe) คือการใช้เส้นตรงกวาดพื้นที่ภาพจากซ้ายไปขวาหรือจากบนลงล่างโดยมีการเปลี่ยนช็อตไปด้วย โดยการเลือกใช้การเชื่อมโยงระหว่างช็อตแต่ละ



รูปแบบขึ้นอยู่กับวิธีการออกแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้สื่อสารเนื้อหา และถ่ายทอดความรู้สึกในภาพให้ผู้ชมรับรู้



ภาพ 6-10 ทรานซิชั่น

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



การเชื่อมโยงระหว่างช็อต (Transition) ชั้นประยุกต์คือการออกแบบความต่อเนื่องของสองช็อตด้วย องค์ประกอบภาพ วิธีการเคลื่อนไหว การตัดภาพรั้งกัน ทิศทาง และองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อให้เหมือนว่า 2 ภาพจากช็อตนี้ต่อกัน แม้ว่าจะมาจากคนละฉากก็ตาม เรียกวิธีการนี้ว่าการเชื่อมโยงด้วยจุดร่วม (Match Cut) ดังตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องปู่ซ่าบ้าพลัง (Up, 2009) ที่มีภาพตัวละครนั่งอยู่ที่โบสถ์แล้วลุกขึ้นเดินเข้าไปข้างในเวที แต่มีการเปลี่ยนฉากจากเวทีโบสถ์กลายเป็นหน้าบ้านเพื่อย่นย่อเวลาในการเล่าเรื่องลง ดังภาพที่ 6-11



ภาพ 6-11 ภาพตัวอย่างการเชื่อมโยงด้วยจุดร่วม



ชื่อเรื่อง: UP (2009)

ผู้กำกับ: Pete Docter

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1049413>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Pixar

6.4 เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์

การสร้างเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์นั้นมีขึ้นเพื่อเติมเต็มจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยสิ่งที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริงในการถ่ายทำภาพยนตร์เช่น มีการกำหนดเหตุการณ์ที่รุนแรงอย่างการระเบิดไฟไหม้ หรือรถชน เราไม่สามารถถ่ายทำเหตุการณ์นั้นได้จริงเนื่องจากจะทำให้นักแสดงที่แสดงบทนั้นได้รับบาดเจ็บหรือเกิดอันตรายถึงชีวิต เราจึงต้องสร้างเทคนิคพิเศษเพื่อให้คนดูมองเห็นภาพที่เราต้องการโดยที่นักแสดงยังคงปลอดภัย อีกเหตุผลหนึ่งในการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์คือการถ่ายทำสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในโลกใบนี้เช่นพลังพิเศษ สัตว์ประหลาดหรือการเล่าถึงโลกในกาแล็กซีที่ห่างออกไปหรือการดำเนินเรื่องในโลกที่มีลักษณะเหนือจินตนาการ เช่นโลกของเทพนิยาย หรือโลกในอดีต โลกในอนาคต โดยเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์แบ่งเป็นหมวดหมู่กว้างๆ ดังนี้ (Dinur Eran, 2017)



6.4.1 ฉากจำลองขนาดเล็ก

การสร้างฉากจำลองขนาดเล็ก (Miniatures) ดังภาพที่ 6-12 ใช้เมื่อถ่ายในฉากจริงไม่ได้เช่นสถานที่ที่ไม่มีในโลกหรือสถานที่สำคัญที่ต้องระเบิดทิ้งหรือน้ำท่วม ภาพที่ถ่ายจากแบบจำลองนั้นจะให้ความสมจริงในเรื่องพื้นผิว แสงเงา และการสร้างเอฟเฟกต์เพิ่มเติมอื่นๆ โดยไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ การสร้างภาพยนตร์ยุคก่อนที่การทำเอฟเฟกต์ด้วยคอมพิวเตอร์จะเป็นที่นิยมนั้นผู้สร้างภาพยนตร์เลือกจะใช้เทคนิคนี้เพื่อสร้างสรรค์ฉากที่ถ่ายทำไม่ได้หรือไม่มีจริง แต่ในยุคปัจจุบันผู้สร้างภาพยนตร์บางรายก็ยังเลือกใช้เทคนิคนี้ด้วยหลากหลายเหตุผล เช่น ความชอบส่วนตัว หรือลักษณะภาพที่ได้จากการถ่ายทำจริงมีเสน่ห์ที่คอมพิวเตอร์สร้างได้ยาก อีกทั้งในปัจจุบันมีศิลปินด้านการสร้างฉากจำลองขนาดเล็กทำงานในวงการภาพยนตร์จำนวนมาก มีการคิดค้นวิธีการและวัสดุที่สร้างรายละเอียดที่สมจริงและความงามที่เป็นเอกลักษณ์



ภาพ 6-12 ฉากจำลองขนาดเล็ก

ชื่อเรื่อง: 10 Movies With Mind-Boggling Miniature Effects

ผู้เขียน: Erik Sofge

แหล่งที่มา: <http://mentalfloss.com/article/51578/10-movies-mind-boggling-miniature-effects>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Mental Floss



6.4.2 การวาดภาพซ้อน (Matte Painting)

คือการวาดภาพหรือตกแต่งฉากในภาพยนตร์เพื่อให้ภาพที่ได้ตรงตามจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์เนื่องจากหากถ่ายทำจริงภาพอาจไม่สวยงามตามที่ต้องการมีองค์ประกอบไม่เหมาะสมกับเนื้อหาหรือหากต้องเซตฉากเพื่อถ่ายทำจริงๆจะต้องใช้เงินจำนวนมาก ลักษณะภาพที่วาดทับบนฉากที่ถ่ายทำมานั้นมักจะเป็นภาพที่ดูสมจริงที่สุดแต่มีส่วนประกอบภาพที่ไม่มีอยู่ในฉากจริง เช่น การวาดเมืองที่ตีกรามบ้านช่องถูกทำลายโดยผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถทำให้พื้นที่ในการถ่ายทำมีลักษณะเช่นนั้นได้จริง ดังภาพที่ 6-13 จึงต้องใช้วิธีการวาดภาพซ้อนลงไปและสร้างความเคลื่อนไหวของภาพให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของกล้องในช็อตนั้น (Tracking) แม้ว่าเราจะเรียกว่าเป็นการวาดภาพซ้อนลงไปนั้นการเติมภาพทับก็ไม่ได้มาจากฝีมือการวาดของศิลปินเพียงอย่างเดียวองค์ประกอบบางอย่างอาจจะมาจากการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (CGI) เช่นสร้างจากโปรแกรมสามมิติ เป็นต้น



ภาพ 6-13 การวาดภาพซ้อน

ชื่อเรื่อง: Tokyo | matte paint anime

ผู้สร้าง: Jacek Irzykowski

แหล่งที่มา: <https://yatzenty.artstation.com/projects/mE5yE>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Jacek Irzykowski



6.4.3 เอฟเฟกต์จากการถ่ายของจริง

เอฟเฟกต์จากการถ่ายของจริง (Live-Action Effects) คือการใช้ภาพที่ถ่ายกันมาประกอบกันในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ตามที่ต้องการโดยสามารถผสมผสานเทคนิคนี้ได้หลายรูปแบบ

6.4.3.1 การถ่ายทำนักแสดงบนฉากสถานที่จริง

การถ่ายทำนักแสดงบนฉากสถานที่จริง (Actors Against Real Background) เป็นการสร้างเทคนิคพิเศษด้วยการถ่ายทำนักแสดงบนฉากจริงแต่มีการวางแผนการถ่ายทำหลายครั้งเพื่อนำภาพที่แตกต่างกันมาประกอบกัน เช่น การเพิ่มคนในจำนวนกองทัพโดยให้ใช้คนกลุ่มเดิมแต่ยืนต่างที่กันเพื่อนำภาพมาซ้อนรวมกันให้ดูเหมือนมีจำนวนคนเยอะกว่าความเป็นจริง สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือการเคลื่อนกล้องที่ต้องถ่ายทำให้การเคลื่อนไหวให้เหมือนกันทุกครั้งที่ใช้เทคโนโลยีการควบคุมกล้อง (Motion Control) หรืออาจใช้วิธีการถ่ายพร้อมๆ กันหลายๆ กล้องโดยแต่ละกล้องจับภาพหลายมุมแล้วนำมาประกอบกันในภายหลังดังตัวอย่างในภาพที่ 6-14 เป็นการใช้เทคนิคการควบคุมความเคลื่อนไหวของกล้อง (Motion Control) เพื่อถ่ายทำนักแสดงคนเดิมแต่ย้ายตำแหน่ง ผลลัพธ์ที่ได้เมื่อนำภาพที่ถ่ายมาหลายๆ ครั้งมาประกอบกันคือผู้ชมเห็นนักแสดงคนเดิมจำนวนมากในขณะที่กล้องเคลื่อนไหว



ภาพ 6-14 เทคนิคการถ่ายทำนักแสดงบนฉากสถานที่จริง

ชื่อเรื่อง: Behind the Scene Watch: How to Create a Realistic VFX Army From Only One Person

ผู้เขียน: Emily Buder

แหล่งที่มา: <https://nofilmschool.com/2017/04/how-to-create-army-crowd-vfx>

วันที่นำมา: 12 ก.พ. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: No Film School

6.4.3.2 การถ่ายทำนักแสดงบนฉากสีกลาง

การถ่ายทำนักแสดงบนฉากสีกลาง (Actor Against Neutral Background) เป็นการจัดฉากถ่ายทำนักแสดงบนฉากเช่นผ้าสีเดียวทั้งผืน หรือผนังที่ทาสีเดียวกันทั้งผนัง โดยเลือกสีสำหรับการถ่ายทำเพื่อ



สร้างเทคนิคพิเศษโดยเฉพาะเพื่อลบภาพในส่วนที่มีสีที่ระบุออกไป ภาพส่วนนั้นจะหายไป เมื่อนำภาพอื่นมาวางซ้อนข้างใต้ จะทำให้เห็นบางส่วนของภาพบน วางทับบนภาพล่าง เป็นการเปลี่ยนพื้นหลังของภาพ โดยสามารถเลือกใช้ฉากสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือฉากสีเขียว (Green Screen) เรียกว่าการใช้สีฉากที่ต่างจากสีวัตถุ (Color Difference Method) หรือการแยกส่วนของภาพด้วยสี (Chroma Keying) ถ้าถ่ายบนฉากสีดำ (Black Screen) หรือฉากสีขาว (White Screen) เพื่อนำค่าความสว่างของภาพไปใช้เรียกว่าใช้ความต่างของส่วนสว่างในภาพ (Contrast Difference Method) หรือการแยกส่วนของภาพด้วยน้ำหนักร (Luma Keying) ดังภาพที่ 6-15



ภาพ 6-15 นักแสดงบนฉากเขียว

ชื่อเรื่อง: Behind the Scenes of Joseph Gordon-Levitt's High Flying Film The Walk (2015)

ผู้กำกับ: Andrea Cuttler

แหล่งที่มา: <https://bit.ly/2W5gzMf>

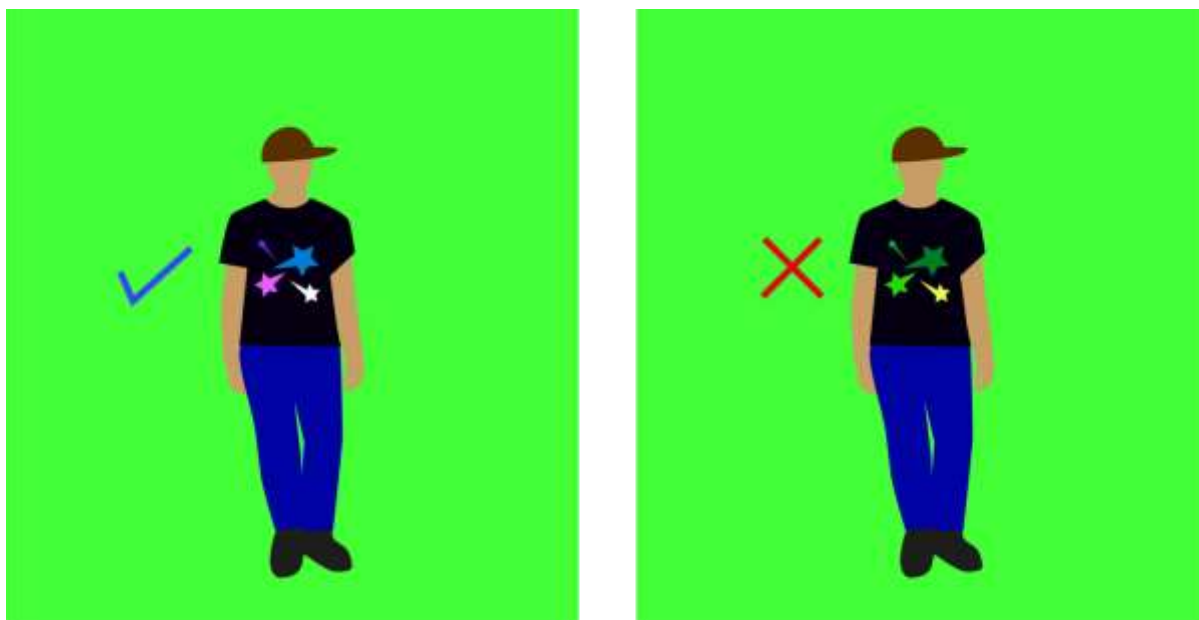
วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Vanityfair



หลักการสำคัญในการถ่ายทำเพื่อการคีย์ฉากหลังมีข้อคิดดังนี้

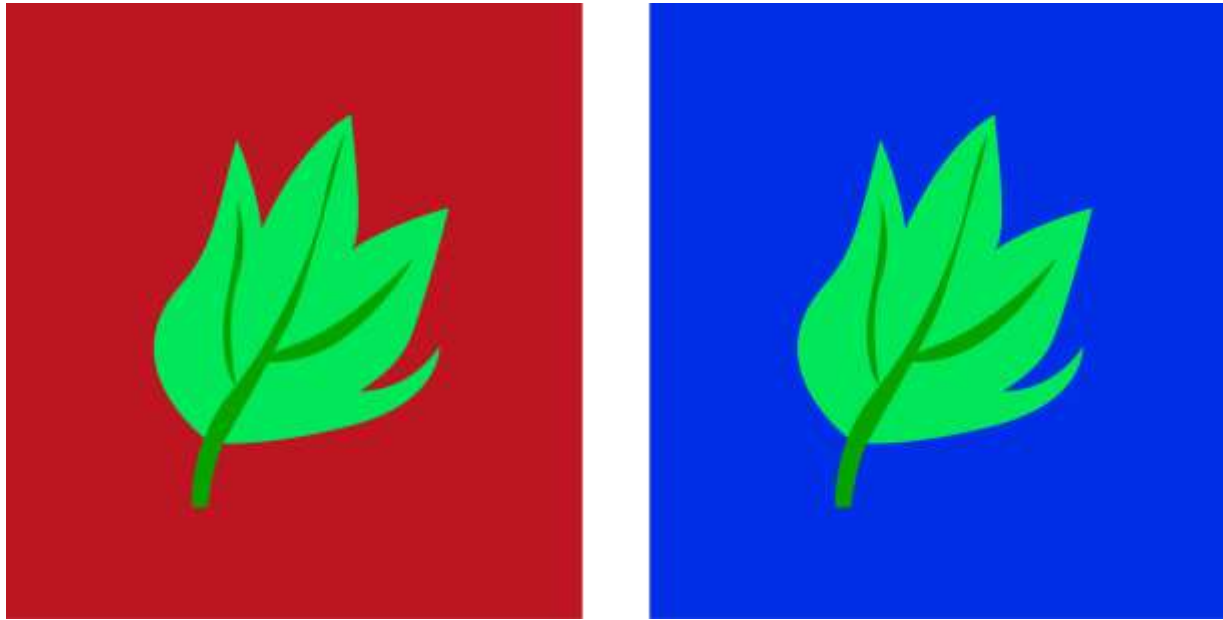
1. สีของฉากหลังจะต้องไม่เหมือนกับสีของวัตถุ เช่น สีเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย สีผม สีของดวงตา สีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ส่วนใหญ่หากถ่ายภาพบุคคลมักจะใช้ฉากหลังสีเขียว หรือสีน้ำเงิน เพราะสีผิวของคนมีสีแดงและสีเหลืองปนอยู่ ดังภาพที่ 6-16



ภาพ 6-16 สีของฉากหลังจะต้องไม่เหมือนกับสีของวัตถุ

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

2. หากถ่ายวัตถุที่ไม่ใช่มนุษย์อาจจะใช้สีแดงหรือสีม่วงแดง (Magenta) ได้ตามความเหมาะสมแต่โดยทั่วไปมักใช้สีเขียวกับสีน้ำเงินเป็นหลัก ดังภาพที่ 6-17



ภาพ 6-17 การถ่ายวัตถุบนฉากสีอื่น
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

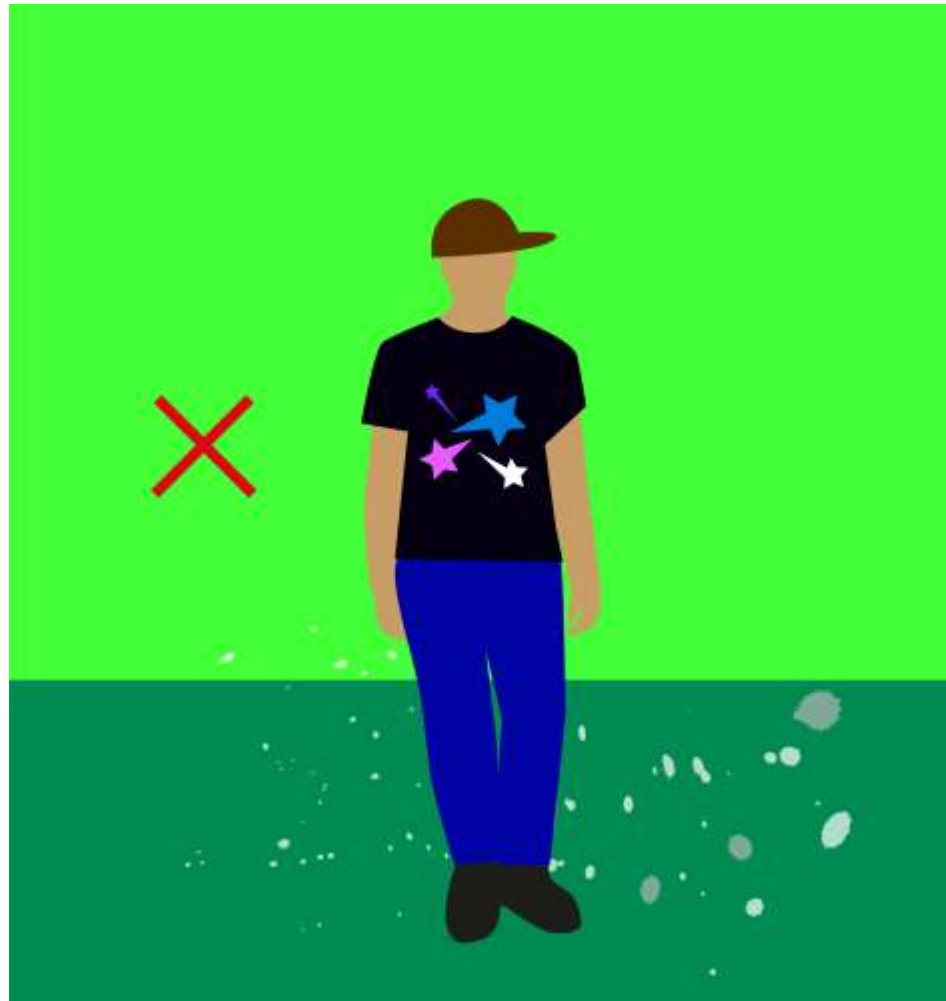
3. ฉากสีดำนั้นเราใช้ถ่ายสิ่งที่มีความแตกต่างในค่าขาวดำมากๆ เช่น ค้อน ประกายไฟ เปลวไฟ น้ำกระเซ็น เป็นต้น ดังภาพที่ 6-18



ภาพ 6-18 การถ่ายวัตถุบนฉากสีดำ
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



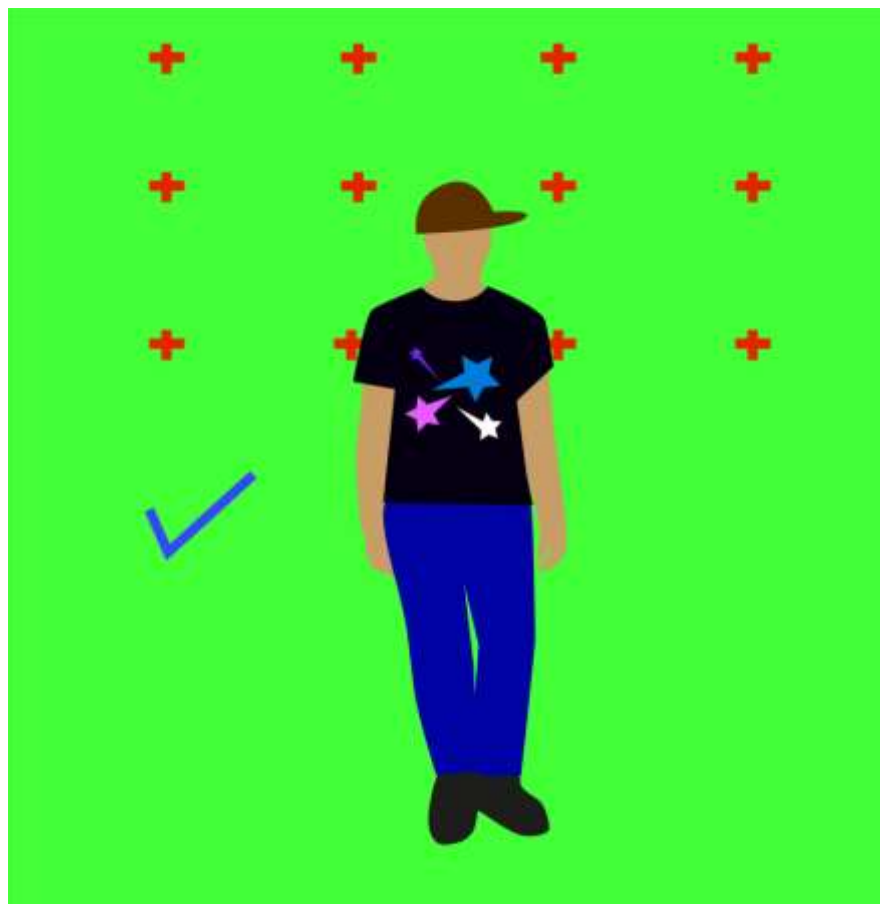
4. ฉากหลังควรเป็นสีเดียวกันทั้งหมดเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการตัดคีย์สีที่มีค่าสีแตกต่างกันมากเกินไปรวมทั้งพยายามให้สีของฉากหลังเรียบที่สุด รอยเลอะ รอยยับย่น รอยต่อของผ้า จะทำให้การคีย์สีมีอุปสรรคมากขึ้น ดังภาพที่ 6-19



ภาพ 6-19 ไม่ควรใช้ฉากที่เลอะหรือยับหรือต่างเฉดสี

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

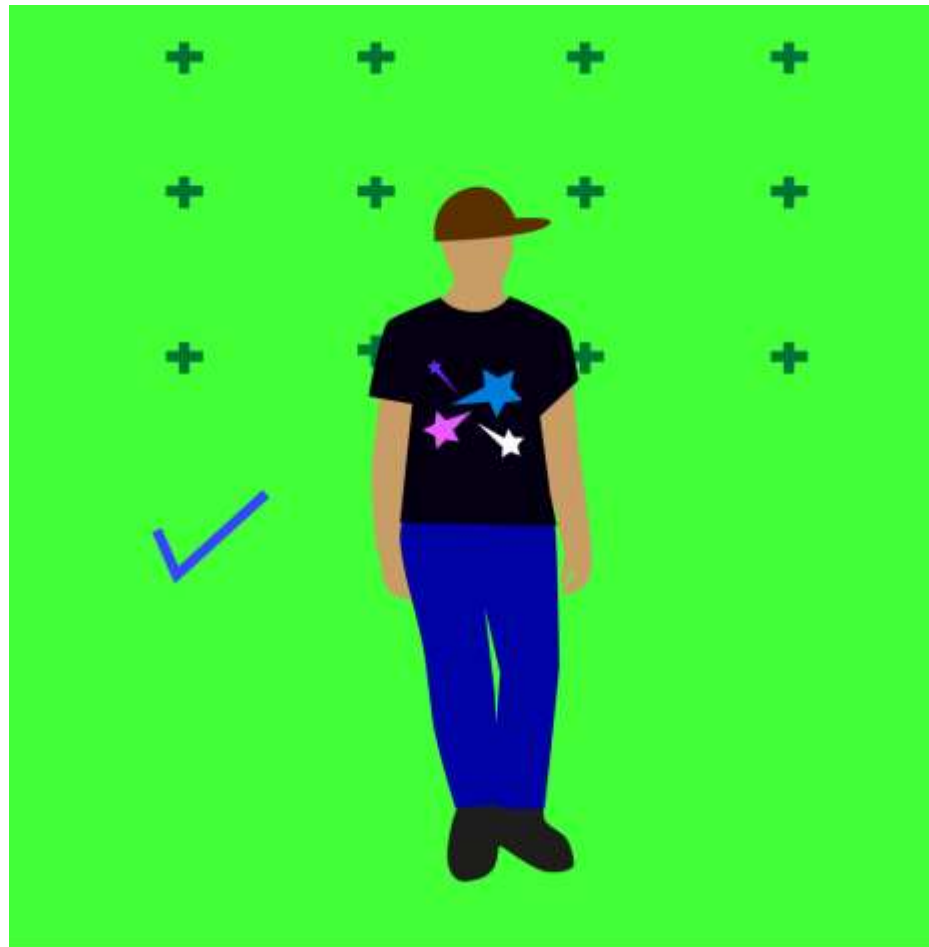
5. หากกล้องมีการเคลื่อนไหวควรติดจุดอ้างอิง (Tracking Mark) เพื่อให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์อ่านความเคลื่อนไหวของกล้องแล้วจำลองกล้องเสมือนในโปรแกรมโดยวิธีการติดจุดอ้างอิงคือใช้เทปสีที่แตกต่างจากสีฉากติดเป็นระยะห่างเท่าๆ กันแต่เมื่อนำภาพไปใช้อาจต้องทำการลบจุดอ้างอิงที่เห็นในภาพออกไปด้วยการแต่งภาพที่ละเฟรม (Rotoscope) ดังภาพที่ 6-20



ภาพ 6-20 การติดตามแทรคสีต่างจากฉาก

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

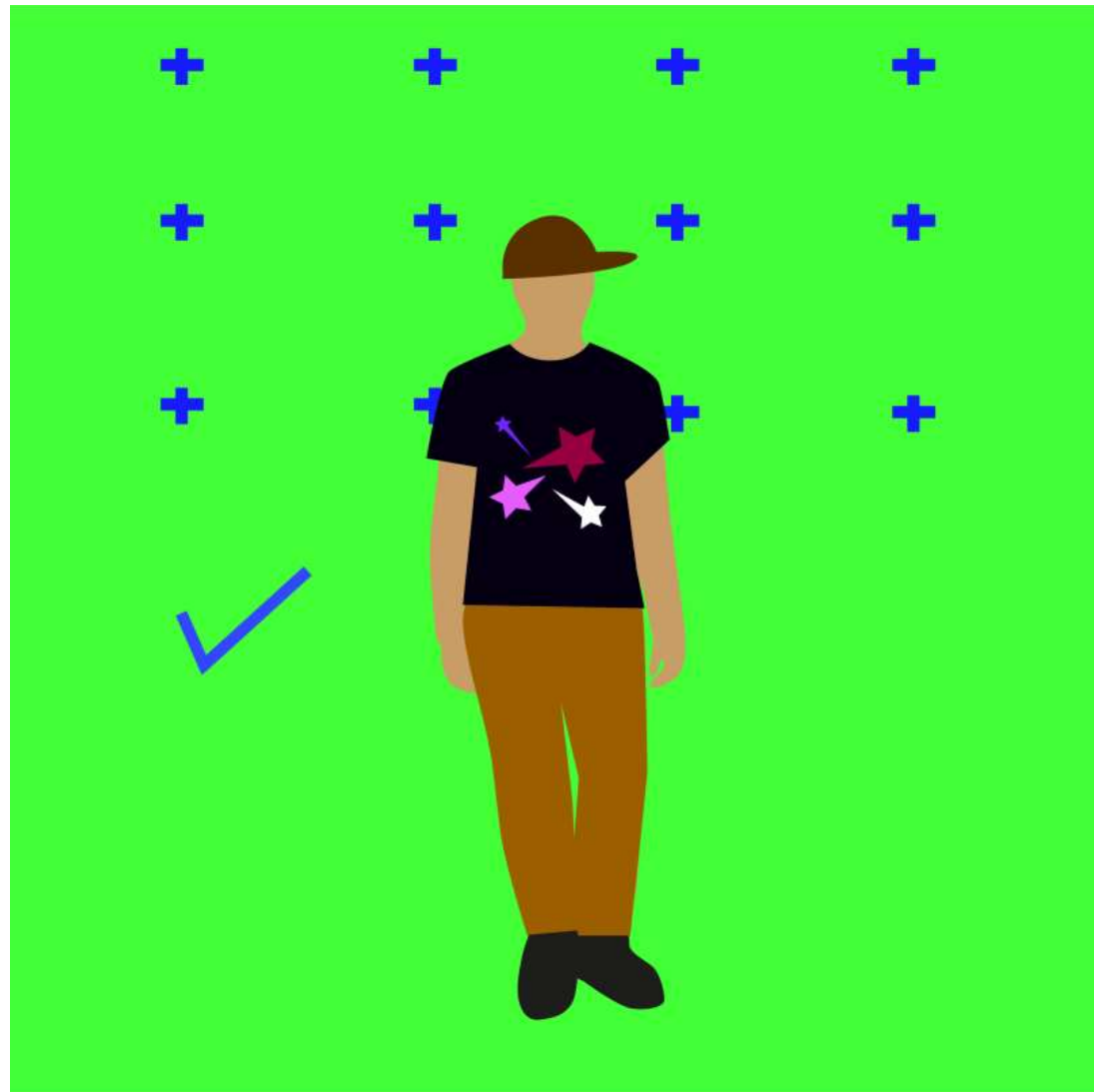
6. ซ็อตที่กล้องมีการเคลื่อนไหวอาจติดตามอ้างอิง (Tracking Mark) โดยใช้สีที่ใกล้เคียงสีฉากจะทำให้การคำนวณการเคลื่อนกล้องแม่นยำน้อยกว่าสีตรงข้ามอยู่บ้างแต่อาจจะสามารถดึงสีจุดอ้างอิงออกโดยไม่ต้องลบออกทีละเฟรม (Rotoscope) ดังภาพที่ 6-21



ภาพ 6-21 การติดจุดแทรกสีใกล้เคียงกับฉาก

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

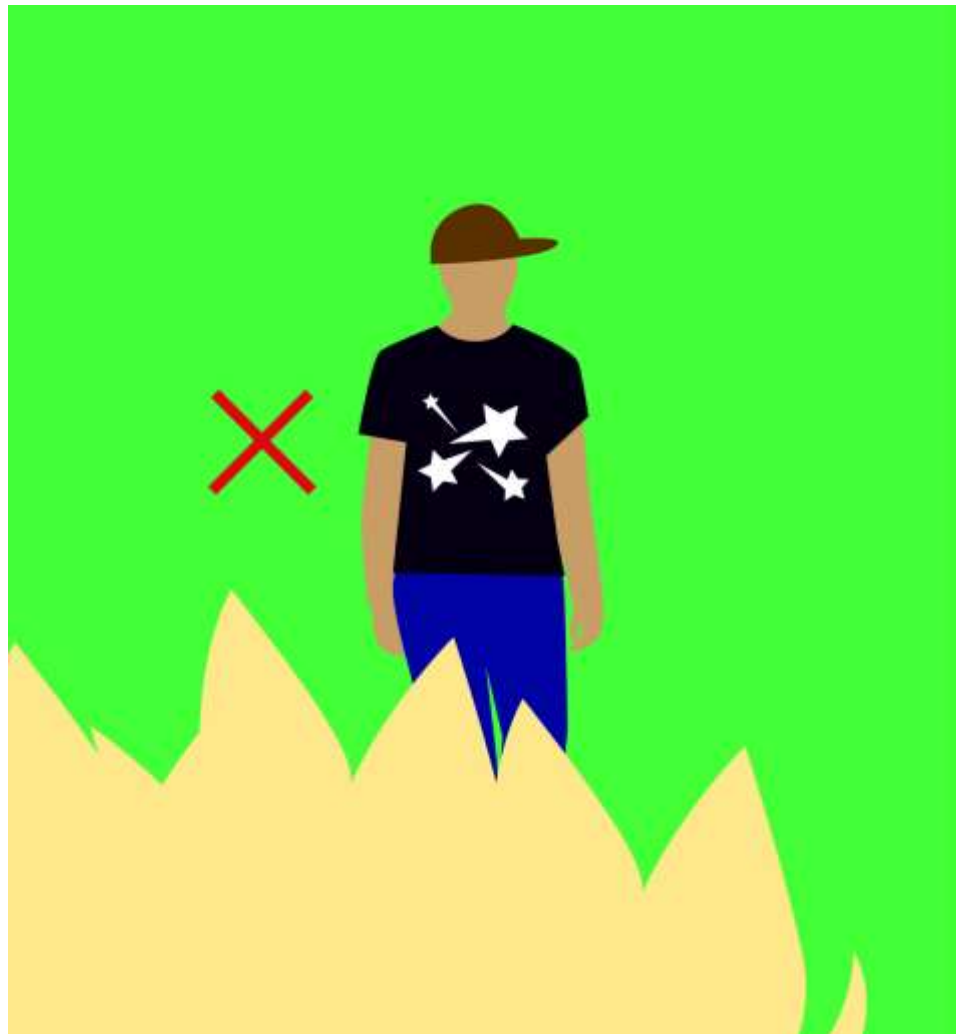
7. หากวัตถุที่จะถ่ายไม่มีสีเข้ากับสีฉากที่คีย์ได้อีกสีหนึ่ง เช่น ฉากสีเขียวและวัตถุไม่มีสีน้ำเงินปนสามารถใช้จุดอ้างอิงเป็นสีฉากที่ดึงออกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอรืได้ โดยในกรณีตัวอย่างภาพที่ 6-22 สีที่แตกต่างจากสีฉากหลักคือฉากสีเขียวติดจุดอ้างอิงสีน้ำเงินบนฉากเพื่อให้โปรแกรมคอมพิวเตอรืสามารถอ่านค่าความเคลื่อนไหวของกล้องได้แม่นยำการติดจุดอ้างอิงที่สีคล้ายกับสีฉากและยังสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอรืลบสีของจุดอ้างอิงออกโดยไม่ต้องทำการลบที่ละเฟรม



ภาพ 6-22 การติดจุดแทรกสีต่างจากฉากแต่ก็ใช้ได้

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)

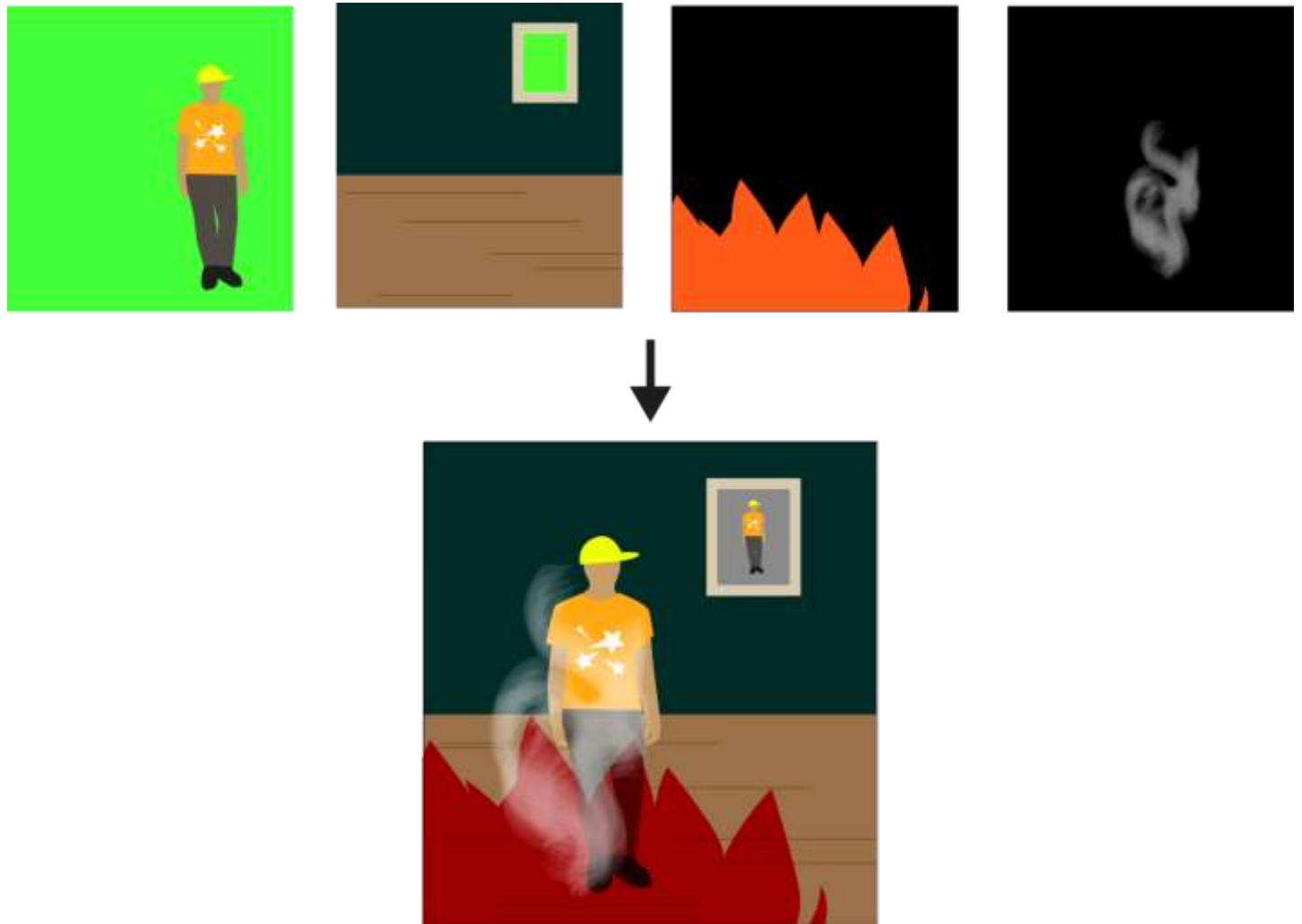
8. ควรระวังอย่าให้มีอุปกรณ์หรือวัสดุใดๆ มาบังวัตถุที่เราถ่าย เพราะจะทำให้เกิดความยากลำบากในการตกแต่งภาพ (Retouching) ดังภาพที่ 6-23 ที่มีการถ่ายภาพเปลวไฟพร้อมกับภาพนักแสดงจะทำให้เกิดความยากลำบากให้การจัดวางองค์ประกอบภาพในภายหลัง เช่น หากเราอยากย้ายตำแหน่งของเปลวไฟก็ต้องทำการตกแต่งหรือเพิ่มเติมบางส่วนของภาพนักแสดงขึ้นมาใหม่แต่หากเราถ่ายภาพนักแสดงแยกชั้นกับภาพเปลวไฟเราสามารถย้ายตำแหน่งภาพเปลวไฟได้อย่างอิสระโดยภาพนักแสดงไม่ขาดหายไป



ภาพ 6-23 ไม่ควรถ่ายวัตถุซ้อนกัน

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

9. หากต้องการแก้ไของค์ประกอบใดเป็นพิเศษนอกเหนือจากองค์ประกอบอื่นในฉากเดียวกันควรแยกถ่ายเป็นชั้นๆ ไปเพื่อให้สะดวกต่อการแก้ไขดังภาพที่ 6-24 เป็นตัวอย่างวิธีการถ่ายภาพแบบแยกชั้นภาพ (Layer) แบ่งเป็น ชั้นนักแสดง ชั้นฉากหลัง ชั้นเปลวไฟ ชั้นควัน หากถ่ายทำมาโดยไม่แยกชั้นภาพจะไม่สามารถปรับแก้ไขคุณสมบัติของภาพได้ หากเราแยกชั้นภาพเราจะแก้ไขคุณสมบัติภาพได้สะดวกทั้งคุณสมบัติด้านสี (Color) ความทึบของภาพ (Opacity) ตำแหน่ง (Position) ขนาด (Scale) ความเร็ว (Speed) ช่วงเวลาการเกิดและการหายไป (Timing) เป็นต้น



ภาพ 6-24 ตัวอย่างการถ่ายแยกชั้นภาพ
(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจฉัยกุล)

6.4.3.3 การสร้างตัวละครด้วยกลไกหุ่นยนต์บังคับ

การสร้างตัวละครด้วยกลไกหุ่นยนต์บังคับ (Live Animatronic Character) ดังภาพที่ 6-25 คือการสร้างหุ่นที่มีความเหมือนจริงหรือเป็นตัวละครหรือวัตถุที่อยู่ในเนื้อเรื่องแต่ไม่มีในความเป็นจริงโดยใช้กลไกควบคุมการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ขยับตามบทบาทในภาพยนตร์แล้วถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หลังจากนั้นอาจทำการตกแต่งเพิ่มเติมเช่นลบรอยต่อหรือเพิ่มชิ้นส่วนอื่นๆ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพ 6-25 การสร้างตัวละครด้วยกลไกหุ่นยนต์บังคับ

ชื่อเรื่อง: Animatronics VFX Showreels (2012)

ผู้สร้าง: Gustav Hoegen

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=G1iVJExd5vA>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: TheCGBros



การสร้างหุ่นจำลองที่มีกลไกควบคุมความเคลื่อนไหว (Mechanical Models) ดังตัวอย่างในภาพที่ 6-26 เป็นการสร้างหุ่นจำลองไดโนเสาร์เพื่อใช้ถ่ายทำในภาพยนตร์เรื่องจูราสสิคเวิลด์ (Jurassic World, 2015) มีการสร้างไดโนเสาร์จำลองที่ควบคุมด้วยกลไกหุ่นยนต์โดยตกแต่งรูปร่างและผิวของตัวละครอย่างสมจริงเพื่อให้ภาพที่ถ่ายทำได้ออกมาตรงตามจินตนาการของผู้กำกับภาพยนตร์



ภาพ 6-26 หุ่นจำลองไดโนเสาร์



ชื่อเรื่อง: Inside the Factory Where Robotic
Dinosaurs Come to Life (2016)

ผู้ผลิตเนื้อหา: Ashlee Vance

แหล่งที่มา: <https://imdb.to/2TFK6Pn>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Bloomberg

6.4.4 การสร้างภาพพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ในช่วงปี ค.ศ 1990 - 2000 เป็นจุดสำคัญในการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาสนับสนุนเทคนิคทางภาพยนตร์ด้วยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับการประมวลผลที่มีประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ โปรแกรมสร้างภาพสามมิติ เพื่อสนับสนุนให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถ แต่งเติมจินตนาการให้เกิดภาพชัดเจนในภาพยนตร์ด้วยการสร้างภาพ พิเศษด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imagery) ที่สามารถ จำลองพื้นที่สามมิติเลียนแบบพื้นที่ในฉากที่ได้จากการถ่ายทำ เพื่อสร้าง วัตถุใดๆ ก็ได้เพิ่มเติมลงไปในพื้นที่สามมิตินั้นราวกับมีวัตถุนั้นเกิดขึ้นใน ฉากจริงแล้วนำภาพมาประกอบกันในคอมพิวเตอร์ (John Gress, 2015) ภาพพิเศษที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์สร้างมาเติมหลังการถ่ายทำด้วยเหตุผล เรื่องของความปลอดภัยต่อทีมงานและนักแสดง อีกทั้งยังสามารถ ควบคุมองค์ประกอบของลักษณะภาพได้ตามต้องการเช่น ภาพที่ 6-27



เปลวไฟ ภาพที่ 6-28 การระเบิด ภาพที่ 6-29 ควัน ภาพที่ 6-30 เลือด
ภาพที่ 6-31 สายฟ้า ภาพที่ 6-32 พายุ ภาพที่ 6-33 ฝน เป็นต้น



ภาพ 6-27 เปลวไฟ

ชื่อเรื่อง: The Hunger Games: Catching Fire (2013)

ผู้กำกับ: Francis Lawrence

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1951264>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/copyright: Liongate



ภาพ 6-28 การระเบิด

ชื่อเรื่อง: X-men Apocalypse (2016)

ผู้กำกับ: Bryan Singer

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt3385516>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/copyright: Marvel Entertainment



ภาพ 6-29 ควัน

ชื่อเรื่อง: X-men Apocalypse (2016)

ผู้กำกับ: Bryan Singer

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt3385516>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/copyright: Marvel Studios



ภาพ 6-30 เลือด

ชื่อเรื่อง: Deadpool (2016)

ผู้กำกับ: Tim Miller

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1431045>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Marvel Studios



ภาพ 6-31 ฟ้าผ่า

ชื่อเรื่อง: Avengers (2012)

ผู้กำกับ: Joss Whedon

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0848228>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Marvel Studios



ภาพ 6-32 พายุ

ชื่อเรื่อง: Into Storm (2014)

ผู้กำกับ: Steven Quale

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt2106361>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: New Line Cinema

ในภาพที่ 6-33 เป็นภาพจากภาพยนตร์เรื่องอลิตา แบทเทิล แองเจิล (Alita Battle Angel, 2019) คือการสร้างภาพพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์ (CGI) เป็นตัวละครหลักที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์แล้วบันทึกความเคลื่อนไหว (Motion Capture) ของนักแสดงจริงเพื่อนำมาใช้ให้กับตัวละครคอมพิวเตอร์แล้วนำมาประกอบบนภาพที่ได้จากการถ่ายทำจริง สิ่งที่ได้จากการสร้างภาพยนตร์ด้วยเทคนิคนี้คือตัวละครคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะแตกต่างจากมนุษย์แต่มีความเคลื่อนไหวรวมทั้งสีหน้าที่ใช้แสดงอารมณ์เหมือนมนุษย์



ภาพ 6-33 ตัวละครที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์

ชื่อเรื่อง: Alita: Battle Angel | Behind the Scenes with WETA

ผู้กำกับ: Robert Rodriguez

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/hOMuRopLgxg>

วันที่นำมา: 12 ก.พ. 2562



6.4.5 โรโตสโคป (Rotoscope)

การนำเทคนิคทางแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้สร้างเทคนิคพิเศษทางด้านภาพในภาพยนตร์เรียกว่าโรโตสโคป (Rotoscope) เป็นวิธีการวาดภาพหรือตกแต่งภาพเคลื่อนไหวจากการถ่ายทำที่ละเฟรมภาพ เช่น หากภาพเคลื่อนไหวมีอัตราการแสดงผล (Frame Rate) 25 ภาพ ต่อ 1 วินาที การตกแต่งภาพด้วยวิธีการโรโตสโคปจะต้องตกแต่งภาพทั้ง 25 ภาพให้มีความต่อเนื่องโดยใช้ทักษะการวาดภาพแอนิเมชัน 2 มิติ กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคโรโตสโคปที่พบได้บ่อยที่สุดคือในการแสดงที่ใช้เทคนิคพิเศษช่วยในการแสดง ดังภาพที่ 6-34 และภาพที่ 6-35 จะเห็นว่ามียุปกรณ์เช่นเชือกหรือสลิงรวมทั้งยุปกรณ์ยึดตัวนักแสดงอื่นๆ ช่วยพยุงนักแสดงในการถ่ายทำฉากต่อสู้เพื่อความน่าตื่นตาตื่นใจของการแสดงและดูแลความปลอดภัยของนักแสดงอีกด้วย โดยภาพที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์จะต้องไม่เห็นยุปกรณ์เหล่านี้แต่จะต้องเห็นนักแสดงดูมีความเคลื่อนไหวที่เหนือความเป็นจริงเช่น กระเด็น กระโดดจากที่สูง การเหาะ การตีลังกา หรือการล่องลอยในสภาพไร้น้ำหนัก ดังภาพที่ 6-36 เป็นต้น



ภาพ 6-34 การใช้สลิงช่วยพยุงตัวนักแสดง

ชื่อเรื่อง: Captain America: Civil War: Behind the Scenes Movie Broll (2016)

ผู้กำกับ: Anthony Russo

แหล่งที่มา: https://youtu.be/r_cMcnDBS-A

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Marvel Studio



ภาพ 6-35 การใช้สลิงช่วยพยุงตัวนักแสดง

ชื่อเรื่อง: Captain America: Civil War: Behind the Scenes Movie Broll (2016)

ผู้กำกับ: Anthony Russo

แหล่งที่มา: https://youtu.be/r_cMcndBS-A

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Marvel Studio



ภาพ 6-36 การล่องลอยในสภาพไร้น้ำหนัก

ชื่อเรื่อง: Gravity (2015)

ผู้กำกับ: Alfonso Cuarón

แหล่งที่มา: <http://www.cgmeetup.net/home/making-of-gravity/>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Bros. Picture

การใช้เทคนิคโรตอสโคปอีกแบบหนึ่งคือสร้างแอนิเมชันจากภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง โดยนำภาพเคลื่อนไหวเข้ามาในคอมพิวเตอร์เป็นไฟล์วิดีโอ แล้ววาดทับที่ละเฟรมภาพเพื่อทำให้ภาพเคลื่อนไหวนั้นมีลักษณะเหมือนภาพวาด เช่นภาพยนตร์เรื่องอะสแกนเนอร์ดาร์คลีย์ (A Scanner Darkly, 2006) ดังภาพที่ 6-37 เป็นการสร้างแอนิเมชันสองมิติที่มีภาพเหนือจินตนาการแต่มีความเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ



ภาพ 6-37 อะสแกนเนอร์ดาร์คลีย์

ชื่อเรื่อง: A Scanner Darkly (2006)

ผู้กำกับ: Richard Linklater

แหล่งที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0405296>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Warner Independent Pictures

การใช้เทคนิคโรโตสโคปเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ขนาดสั้นที่มีความเคลื่อนไหวลื่นไหลแต่เพิ่มสไตล์ด้านภาพให้มีเอกลักษณ์เหมือนภาพจิตรกรรม ดังภาพที่ 6-38 และภาพที่ 6-39



ภาพ 6-38 เทคนิคโรโตสโคปเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

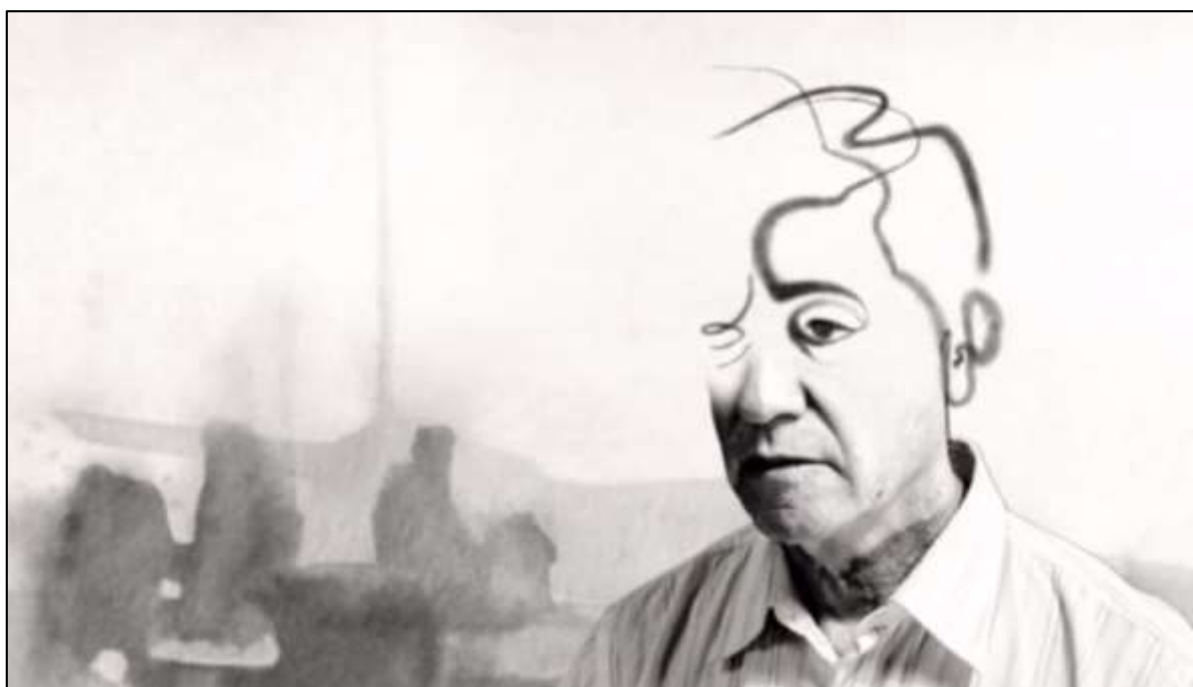
ชื่อเรื่อง: How long, Not long (2015)

ผู้กำกับ: Michelle Kranot

แหล่งที่มา: <https://vimeo.com/130220394>

วันที่นำมา: 11 พ.ย. 2561

ลิขสิทธิ์/Copyright: Submarine Channel



ภาพ 6-39 เทคนิคโรโตสโคปเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ชื่อเรื่อง: In Other Words (2016)

ผู้กำกับ: Tal Kantor

แหล่งที่มา: <https://vimeo.com/talkantor/in-other-words>

วันที่นำมา: 12 ก.พ. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: Tal Kantor

6.4.6 การใช้คอมพิวเตอร์สร้างฉากหลัง

การใช้คอมพิวเตอร์สร้างฉากหลัง (Background Plates) ดังภาพที่ 6-40 คือการสร้างฉากหลังใหม่ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยถ่ายมาเฉพาะคนหรือสิ่งที่อยู่ใกล้กล้องให้ฉากหลังเป็นสีเขียวหรือน้ำเงิน แล้วดั่งสีของฉากหลังออกเพื่อนำมาประกอบบนฉากที่สร้างขึ้นใหม่ โดยฉากหลังที่สร้างขึ้นใหม่จะสามารถสร้างให้มีการเคลื่อนไหวได้ด้วย



ภาพ 6-40 การเปลี่ยนฉากหลัง

ชื่อเรื่อง: Pacific Rim: Uprising | VFX B&A | DNEG

ผู้สร้าง: DNEG

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/CKymYDn69YU>

วันที่นำมา: 18 ก.พ. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: DNEG

6.4.7 การประกอบภาพ

การประกอบภาพหรืออาร์ซอนภาพ (Compositing) คือ การนำภาพจากแหล่งต่างๆ เช่น ภาพ فوتเทจจากการถ่ายทำ ภาพนิ่ง ภาพแอนิเมชัน ภาพเอฟเฟกต์ต่างๆ มาประกอบให้อยู่ในฉากเดียวกันเพื่อสร้างภาพตามจินตนาการของผู้ผลิตภาพยนตร์ เมื่อเราสร้างแอนิเมชันหรือคีย์สีฉากหลัง (Chroma/Luma key) ของวัตถุออกเรียบร้อยแล้วเราต้องการนำมาประกอบกับภาพฉากหลังที่ถ่ายมา หรือสร้างมาจาก



คอมพิวเตอร์ก็ตาม รวมทั้งการเติมเอฟเฟกต์ แต่งสีให้กลมกลืนกัน ระหว่างแต่ละเลเยอร์ ตกแต่งความคมชัด ความเบลอตามระยะภาพ เราเรียกชั้นตอนนี้ว่าชั้นตอนคอมโพสิต (Composite) ดังภาพที่ 6-41 เป็นตัวอย่างเบื้องหลังการคอมโพสิตภาพยนตร์ที่ได้ถูกวางแผนตั้งแต่ตอนถ่ายทำ โดยมีการวางฉากสีน้ำเงินแทนตำแหน่งที่จะมีชิ้นส่วนหุ่นยนต์ที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ตกลงมา ฉากสีน้ำเงินยังมีไว้เพื่อใช้คีย์สีออกไป เพื่อแยกภาพนักแสดงจากพื้นหลังเพื่อเติมแอนิเมชันซ้อนลงไป จากภาพจะเห็นว่านอกจากการเติมชิ้นส่วนหุ่นยนต์แล้วยังมีการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมอื่นๆ เช่น ตึก ถนน ควันและเปลวไฟเข้าไปด้วย จะเห็นว่างานด้านการซ้อนภาพนั้นเป็นการตกแต่งให้ภาพมีความสมบูรณ์ตามเรื่องราวในภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ชมเชื่อในภาพที่เห็นว่าเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นจริงเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมในเนื้อหาของภาพยนตร์



ภาพ 6-41 การซ้อนภาพ

ชื่อเรื่อง: Pacific Rim: Uprising | VFX B&A | DNEG

ผู้สร้าง: DNEG

แหล่งที่มา: <https://youtu.be/CKymYDn69YU>

วันที่นำมา: 18 ก.พ. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: DNEG



สรุปท้ายบท

การลำดับภาพและการสร้างเทคนิคพิเศษด้านภาพเป็นขั้นตอนที่สร้างความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ สำหรับแอนิเมชัน การตัดต่อจะอยู่ในกระบวนการก่อนผลิต แต่สามารถนำหลักการลำดับภาพยนตร์เพื่อเล่าเรื่องได้เช่นเดียวกัน ส่วนการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมดนั้นก็สามารออกแบบได้ตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมการผลิต แต่ปัจจุบันมีการผสมผสานเทคนิคเพื่อให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่เช่นเทคนิคทำการถ่ายทำนักแสดงหรือสถานที่จริงมาผสมกับงานแอนิเมชันจากคอมพิวเตอร์ ผู้ผลิตก็ควรนำความรู้ในเรื่องเทคนิคพิเศษทางภาพยนตร์ไปใช้ด้วยเพื่อความราบรื่นในกระบวนการผลิต และทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์



บรรณานุกรม

Buder, E. (2014, April 14). Behind the Scene Watch: How to Create a Realistic VFX Army from Only One Person.

Retrieved from <https://nofilmschool.com/2017/04/how-to-create-army-crowd-vfx>

Cuarón, A. (Director). 2013. Gravity. California: Warner Bros.

Cuttler, A. (2015, March 17). Behind the Scenes of Joseph Gordon-Levitt's High Flying Film the Walk. Retrieved from <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/02/the-walk-joseph-gordon-levitt-behind-the-scenes>

DNEG. (2018, August 31). Pacific Rim: Uprising | VFX B&A.

Retrieved from <https://youtu.be/CKymYDn69YU>

Doctor, P. (Director). (2009). Up. California: Pixar.

Griffith, D. W. (Director). (1909). A Corner in Wheat. California: David W. Griffith Corp.

Griffith, D. W. (Director). (1915). The Birth of a Nation. California: David W. Griffith Corp.

Hoegen, G. (2012, November 8). Animatronics VFX

Showreels: - by Gustav Hoegen | TheCGBros. [Youtube].

Retrieved from <https://youtu.be/G1iVJExd5vA>



Irzykowski J. (2019, February 18). Tokyo | matte paint anime.
Retrieved from <https://yatzenty.artstation.com/albums/3122>

Kantor, T. (Director). (2015). In Other Words. Amsterdam:
Submarine Channel.

Kranot, M. (Director). (2015). How Long, Not Long.
Amsterdam: Submarine Channel.

Lawrence, F. (Director). (2013). The Hunger Games: Catching
Fire. Santa Monica: Lion gate.

Linklate, R. (Director). (2006). A Scanner Darkly. California:
Warner Bros.

Méliès, G. (Director). (1902). A Trip to the Moon. Paris: Star
Film Company.

Miller, T. (Director). (2016). Deadpool. New York: Marvel
Entertainment.

Quale, S. (Director). (2014). Into Storm. New York: New Line
Cinema.

Rodriguez, R. (Director). (2019, February 1). Battle Angel |
Behind the Scenes with WETA.

Retrieved from <https://youtu.be/hOMuRopLgxxg>



Selby, A. (2013). Animation. London: Laurence King Publishing.

Singer, B. (Director). (2016). X-men Apocalypse. New York: Marvel Entertainment

Sofge, E. (2013, July 9). 10 Movies with Mind-Boggling Miniature Effects. Retrieved from <https://www.mentalfloss.com/article/51578/10-movies-mind-boggling-miniature-effects>

Vance, A. (2016, August 24). Inside the Factory Where Robotic Dinosaurs Come to Life. Retrieved from <https://youtu.be/gLbkFyfXXl4>



คำถามท้ายบท

1. ข้อใดแสดงถึงความต่อเนื่องระหว่างช็อต

- ก. ช็อตแรกภาพใกล้ เด็กชายไข้ถือไอศกรีมที่หลย้อยเกือบหมด
แห่งช็อตต่อมาเป็นภาพมุมกว้าง เห็นไอศกรีมในมือเด็กชายไข้
ยังเต็มแห่งอยู่
- ข. ช็อตแรกภาพใกล้ แมวดำกินปลาที่เหลือแค่ครึ่งตัว
ช็อตต่อมาภาพไกลแมวดำนั่งเลียมือในจานมีปลาเหลือแต่ก้าง
- ค. ช็อตแรกป่าปูยยื่นหน้าแผงขายผักโดยถือกระเป๋าสตางค์
ด้วยมือซ้ายช็อตต่อมาป่าปูยใช้มือซ้ายล้วงเงินออกมา
จากกระเป๋าเงินที่ถือด้วยมืออีกข้าง
- ง. ถูกทุกข้อ

2. กฎการถ่ายทำภาพยนตร์ที่นำมาใช้เพื่อเลือกวางตำแหน่งกล้องให้เกิด ความต่อเนื่องในการตัดต่อภาพยนตร์ คือกฎข้อใด

- ก. กฎสามส่วน
- ข. กฎแรงโน้มถ่วง
- ค. กฎ 90 องศา
- ง. กฎ 180 องศา



3. จากกฎข้างต้นข้อใดถูกต้อง

- ก. ลากเส้นสมมติระหว่างตัวละคร 2 คนที่หันหน้าคุยกัน
กล้องอยู่ฝั่งใดฝั่งหนึ่งเท่านั้นไม่ควรย้ายฝั่งข้ามเส้น
- ข. ลากเส้นสมมติระหว่างตัวละคร 2 คนที่หันหน้าคุยกัน
กล้องต้องย้ายฝั่งข้ามเส้นสลับกันไปทุกช็อต
- ค. ลากเส้นสมมติระหว่างตัวละคร 2 คนที่หันหน้าคุยกัน
ต้องวางกล้องไว้ทั้งสองฝั่ง
- ง. ถูกทุกข้อ

4. กฎ 30 องศา มีเนื้อหาว่าอย่างไร

- ก. ช็อตที่ต้องการให้ต่อเนื่องกันต้องมีความแตกต่าง
ของมุมกล้องอย่างน้อย 30 องศา
- ข. ช็อตที่ต้องการให้ต่อเนื่องกันต้องมีความแตกต่าง
ของมุมกล้องไม่เกิน 30 องศา
- ค. ช็อตที่ต้องการให้ต่อเนื่องกันต้องวางกล้อง
ห่างกัน 30 องศาพอดี
- ง. ช็อตที่ต้องการให้ต่อเนื่องกันจะต้องวางกล้องในจุดเดียวกัน



5. หากเราถ่ายทำและตัดต่อโดยไม่คำนึงถึงกฎ 30 องศา อาจทำให้เกิดปัญหาความต่อเนื่องในเรื่องใด

- ก. ซีโรคัท (Zero Cut)
- ข. จัมพ์คัท (Jump Cut)
- ค. รีเวิร์สคัท (Reverse Cut)
- ง. แอคชันคัท (Action Cut)

6. แจนต้องการถ่ายทำนักแสดงเพื่อนำไปคีย์สีฉากหลังออก (Chroma Keying) โดยนักแสดงเป็นผู้หญิงผมยาว ใส่เสื้อสีม่วงกับกางเกงยีนส์น้ำเงิน แจนควรใช้ฉากหลังสีอะไร จึงจะทำให้คีย์สีของฉากออกไปหมด เหลือแต่ภาพนักแสดงเพื่อนำไปวางซ้อนบนภาพฉากหลังใหม่ได้

- ก. สีแดง
- ข. สีฟ้า
- ค. สีเขียว
- ง. สีขาว



7. แจนต้องการถ่ายทำภาพสายน้ำใสๆ ที่แตกกระจายเป็นหยดเล็กๆ เพื่อนำมาใช้เฉพาะภาพน้ำเท่านั้น โดยการคีย์ฉากหลังออกด้วยค่าความสว่างในภาพ (Contrast Difference Method) แจนควรใช้ฉากหลังสีอะไร

ก. สีเขียว

ข. สีฟ้า

ค. สีขาว

ง. สีดำ

8. การตัดต่อโดยคำนึงถึงกฎความต่อเนื่องจะทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร

ก. มีความซับซ้อน

ข. เกิดความเข้าใจที่แตกต่างการออกไป

ค. ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย

ง. มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว



9. ข้อใดเป็นการใช้ช็อตแทรก (Insert Shot) ระหว่างช็อตตัวละคร

ก. ภาพใกล้ใบหน้าผู้หญิง ภาพใกล้ใบหน้าผู้ชาย

ภาพไกลเห็นผู้หญิงกับผู้ชายยืนคุยกัน

ข. ภาพใกล้ใบหน้าผู้หญิง ภาพถ่ายผ่านไหล่ผู้หญิงเห็น

ใบหน้าผู้ชาย ภาพไกลเห็นผู้หญิงกับผู้ชายยืนคุยกัน

ค. ภาพใกล้ใบหน้าผู้หญิง ภาพใกล้มากเห็นดวงตาผู้ชาย

ภาพไกลเห็นผู้หญิงกับผู้ชายยืนคุยกัน

ง. ภาพใกล้ใบหน้าผู้หญิง ภาพใกล้ใบไม้ที่ถูกลมพัดไหว

ภาพไกลเห็นผู้หญิงกับผู้ชายยืนคุยกัน

10. ข้อใดคือประโยชน์ของการทำเทคนิคพิเศษด้านภาพ (Visual effect)

ก. สร้างภาพที่ไม่มีอยู่จริงให้ปรากฏในภาพยนตร์

ข. นักแสดงมีความปลอดภัยมากขึ้น

ค. ลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำ

ง. ถูกทุกข้อ



บทที่ 7 การสร้างเสียงสำหรับแอนิเมชัน

บทนำ

ในยุคแรกเริ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นการถ่ายภาพยนตร์เป็นการใช้กล้องที่ใช้แผ่นฟิล์มมาบันทึกบันทึกภาพเคลื่อนไหวแต่ยังไม่สามารถบันทึกเสียงลงบนแผ่นฟิล์มโดยตรงได้ การจัดฉายภาพยนตร์ในยุคนี้จึงเป็นการฉายเฉพาะภาพไม่มีเสียงเรียกว่าภาพยนตร์เงียบ ซึ่งเน้นการสื่อสารด้วยภาพถ่ายทอดทอนของตัวละครด้วยการแทรกตัวอักษรระหว่างภาพที่ต่อเนื่องกัน ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์พัฒนาขึ้นผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเพิ่มข้อมูลด้านเสียงลงไปบนแผ่นฟิล์ม จึงเริ่มมีการใส่เสียงสนทนา เสียงเพลง และเสียงประกอบเข้าไปในภาพยนตร์ด้วย เนื่องจากเสียงที่ถูกใส่ลงไปบนภาพยนตร์นั้นเติมเต็มการรับรู้ของผู้ชมได้ดี สื่อภาพเคลื่อนไหวในยุคปัจจุบันทั้งโทรทัศน์และภาพยนตร์ล้วนแต่มีเสียงประกอบทั้งสิ้น เรียกรวมว่า “สื่อภาพและเสียง” (Audiovisual) เมื่อภาพยนตร์มีเสียงประกอบขึ้นมาจึงเป็นการเข้าสู่ยุคใหม่ที่มีพัฒนาการในการผลิตและการเล่าเรื่องราวที่ซับซ้อนและถ่ายทอดอารมณ์ได้สมบูรณ์แบบ การที่ผู้ผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชันรุ่นใหม่จะสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ผสานระหว่างภาพและเสียงให้สอดคล้องกลมกลืนและสมบูรณ์แบบได้นั้น ในขั้นต้นควรทำความเข้าใจ



เกี่ยวกับเสียงและกระบวนการผลิตเสียงเสียงสำหรับภาพยนตร์และแอนิเมชัน
ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. ความสำคัญของเสียงในภาพยนตร์
2. คุณสมบัติของเสียง
3. ประเภทของเสียงในภาพยนตร์
4. กระบวนการผลิตเสียงประกอบภาพยนตร์

7.1 ความสำคัญของเสียงในภาพยนตร์

เสียงประกอบสำหรับภาพเคลื่อนไหวนั้นเป็นการนำเสนอประสบการณ์ทางการได้ยินเพื่อส่งเสริมการบอกเล่าเรื่องราว โดยอาจเป็นการบอกเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาเช่นบทสนทนาของตัวละคร (Dialogue) การบอกเล่าเนื้อหาด้วยบทบรรยายที่เป็นเสียงโฆษกอธิบายเรื่องราว (Narration) การเติมเสียงเอฟเฟกต์ของสิ่งที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์เพื่อประกอบการเล่าเรื่อง และเพิ่มความสมจริงให้กับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม (Narrative Sound Effect) หรือเป็นการเพิ่มระดับการสื่อความหมายให้มีความลึกซึ้งชัดเจน หลากหลายมิติมากขึ้นด้วยเสียงประกอบที่เสริมขึ้นมาจากสิ่งที่ควรจะมีในฉาก เสียงสามารถทำงานในบทบาทที่มีผลต่อจิตใจสำนึกของผู้ชมเช่นการใส่เสียงความถี่ต่ำเพื่อประกอบสถานการณ์ที่เป็นอันตราย ผู้ประพันธ์เสียงประกอบภาพยนตร์ สามารถใช้เสียงเพื่อชักจูงให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกและความเข้าใจในเนื้อเรื่องตามที่ต้องการได้ หากมีการผสมผสานองค์ประกอบ



ของเสียงได้อย่างเหมาะสม ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Film Scores) ที่ประพันธ์ขึ้นมาเพื่อยกระดับอารมณ์ และประกอบท่าทางการแสดงและเหตุการณ์ในฉาก หน้าที่ของเสียงรูปแบบดนตรีนี้คือการบอกผู้ชมว่าเหตุการณ์ในฉากนี้ตัวละครมีอารมณ์อย่างไร ผู้และผู้ชมควรจะรู้สึกอย่างไร นอกจากนั้นแล้วเสียงยังสามารถสร้างความต่อเนื่องของฉากได้ด้วยการวางตำแหน่งของเสียงเดิมให้ต่อเนื่องทับบนจุดเปลี่ยนของสองภาพ แม้ในสองภาพนั้นสภาพแวดล้อม บรรยากาศและพื้นที่จะเปลี่ยนไปแต่เสียงยังคงเดิม ทำให้ผู้ชมเกิดความรับรู้ความว่าสถานที่นั้นยังเป็นสถานที่เดิมหรือมีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกันเป็นต้น (H. Tomlinston, 2010)

7.2 คุณสมบัติของเสียง

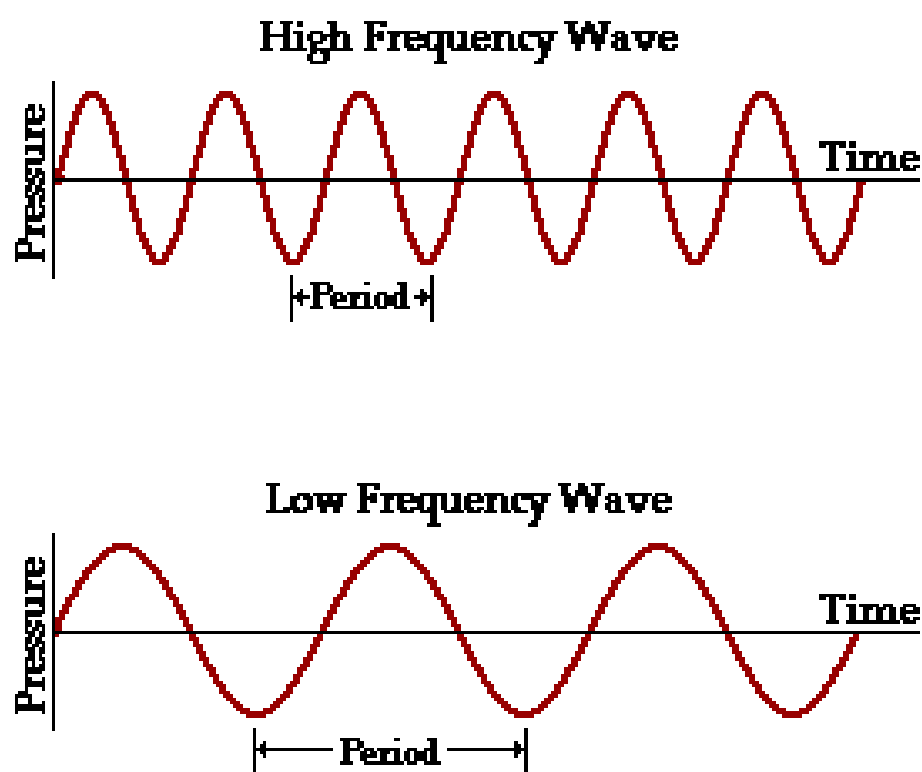
เสียงมีคุณสมบัติหลากหลายที่ประกอบกันเพื่อให้เกิดเสียงให้ผู้ฟังรับรู้ การผสมผสานคุณสมบัติที่แตกต่างกันให้เสียงที่ต่างกันอย่างออกไป การทำความเข้าใจคุณสมบัติย่อยของเสียงทำให้สามารถกำหนดเสียงที่เหมาะสมในการส่งเสริมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ได้ โดยคุณสมบัติของเสียงที่ควรรู้จักมีดังนี้

7.2.1 ระดับเสียงและความถี่คลื่นเสียง (Pitch and Frequency)

คำว่าระดับเสียง (Pitch) ในเรื่องของเสียงและดนตรีหมายถึงระดับความสูงต่ำของเสียงขึ้นอยู่กับความถี่ของการสั่นสะเทือนวัดค่าเป็นรอบการสั่นสะเทือนต่อวินาที (Cycle/Second) เสียงสูง (High Pitch) มีรอบการ



สั่นสะเทือนถี่กว่าเสียงต่ำ (Low Pitch) หน่วยความถี่ของรอบการสั่นสะเทือนวัดเป็นเฮิรตซ์ โดย 1 เฮิรตซ์ เท่ากับการสั่นสะเทือน 1 รอบใน 1 วินาที (1 Hertz = 1 vibration/second) คลื่นเสียงที่หูของมนุษย์สามารถได้ยิน เรียกว่า คลื่นเสียงที่สามารถได้ยิน (audible waves) เป็นเสียงที่มีช่วงความถี่ตั้งแต่ 20 ถึง 20,000 เฮิรตซ์ เสียงที่มีความถี่ต่ำกว่า 20 เฮิรตซ์ เรียกว่า คลื่นเสียงความถี่ต่ำหรือคลื่นใต้เสียง (Infrasound or Infrasonic waves) ดังภาพที่ 7-1 แสดงให้เห็นลักษณะคลื่นเสียงที่มีความถี่ต่างกัน เช่นเสียงที่เกิดจากแผ่นดินไหวหรือลม ส่วนเสียงที่มีความถี่สูงกว่า 20,000 เฮิรตซ์ เรียกว่าคลื่นเสียงความถี่สูงหรือคลื่นเหนือเสียง (Ultrasound or Ultra Sonic waves) เป็นเสียงที่เกิดจากการสั่นของผลึกบางชนิดหรือเสียงจากสัตว์เช่นค้างคาว



ภาพที่ 7-1 ภาพความถี่คลื่นเสียง



ชื่อเรื่อง/Title : Sound Properties and Their Perception

ผู้สร้าง/Author : Tom Henderson

แหล่งที่มา/URL: <http://bit.ly/2PRz8nj>

วันที่นำมา/Date: 6 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: Tom Henderson

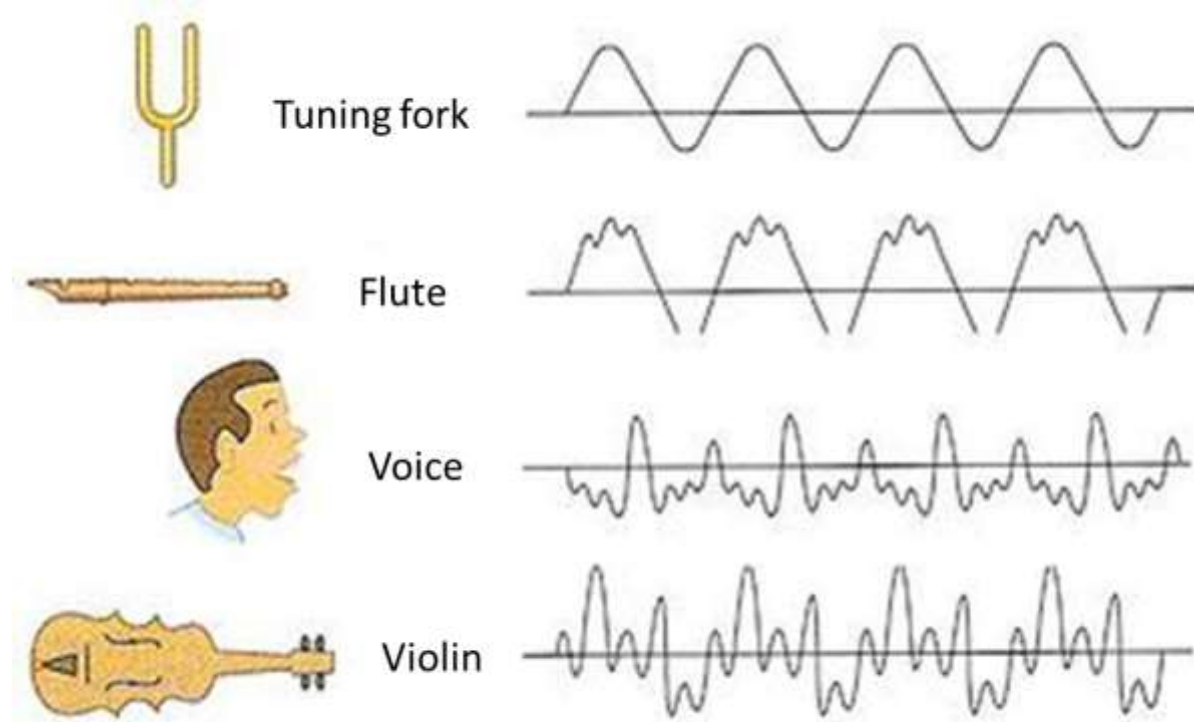
7.2.2 ความดังของเสียง (Loudness and Intensity)

ความรู้สึกของคนต่อการได้ยินเสียงที่เปล่งออกมาเรียกว่าความดัง (Loudness) ซึ่งเป็นความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อขนาดของเสียงซึ่งไม่สามารถใช้เครื่องมือตรวจวัดได้ แต่ความเข้มเสียง (Intensity) วัดได้จากการกำหนดให้พื้นระนาบหนึ่งตั้งฉากกับทิศทางที่เสียงส่งออกไป พลังงานเสียงที่ตกบนพื้นที่ 1 ตารางหน่วยในเวลา 1 วินาที ความเข้มของเสียงขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ประกอบกันคือ พลังงานเสียง เวลาและระยะทางหรือพื้นที่ เสียงดังและเบาเป็นคุณสมบัติสำคัญที่จะกำหนดว่าผู้รับฟังจะได้ยินเสียงนั้นชัดเจนเพียงใด เช่น ถ้าเราดีดสายกีตาร์แรงเท่าใดเสียงที่ออกมาก็จะดัง ในทางตรงกันข้าม หากเราดีดสายกีตาร์เบาเสียงที่ออกมาก็จะเบา การเปลี่ยนแปลงความดังสลับเบาของเสียงเรียกว่าไดนามิก (Dynamic) เสียงที่ดังให้ความรู้สึกตื่นเต้นได้มาก เสียงที่เบาให้ความรู้สึกสงบ



7.2.3 คุณภาพของเสียง (Timbre)

ลักษณะของเสียงหรือคุณภาพของคลื่นเสียงให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างที่ทำให้เข้าใจง่ายคือเสียงจากกีตาร์ กับเสียงจากเปียโน มีลักษณะเสียงที่ไม่เหมือนกัน เสียงพูดปกติกับเสียงพูดผ่านโทรศัพท์ก็มีคุณภาพของเสียงไม่เหมือนกันเป็นต้นดังภาพที่ 7-2 เสียงที่มีลักษณะคลื่นเสียงแตกต่างกันมาจากแหล่งกำเนิดเสียงที่มีคุณภาพเสียงต่างกัน



ภาพที่ 7-2 แสดงลักษณะคุณภาพของคลื่นเสียงที่ต่างกัน

ชื่อเรื่อง/Title : Timbre Definition

ผู้สร้าง/Author : simplifyingtheory.com

แหล่งที่มา/URL: <https://www.simplifyingtheory.com/timbre/>

วันที่นำมา/Date: 6 พ.ย. 2562

ลิขสิทธิ์/Copyright: simplifyingtheory.com



7.2.4 ระยะเวลา (Duration)

ระยะเวลาคือช่วงเวลาที่หูของเราได้ยินเสียงเสียงหนึ่งต่อเนื่องกันเช่น เสียงกรีดร้องที่ลากยาว หรือเสียงแก้วตกกระทบพื้น สองเสียงนี้เป็นเสียงที่มีความยาวแตกต่างกัน

7.3 ประเภทของเสียงในภาพยนตร์

ในชีวิตประจำวันของเราหากเราตั้งใจฟังและแยกแยะลักษณะของเสียงที่เราได้ยินเราจะรู้ว่าเสียงที่เรารับรู้ นั้นประกอบด้วยเสียงจากหลายรูปแบบต่างแหล่งที่มาที่ผสมผสานด้วยคุณสมบัติเสียงแตกต่างกันส่งผ่านเข้าหูให้เราได้ยินในเวลาเดียวกัน เสียงในภาพยนตร์เป็นการจำลองประสบการณ์การได้ยินที่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์ที่เรานำเสนอ ก่อนที่เราจะทำการคัดเลือกเสียงมาผสมผสานให้ผู้ชมได้รับรู้จึงต้องทำความรู้จักกับเสียงประเภทต่างๆก่อน โดยการจำแนกประเภทของเสียงมีหลายวิธีการด้วยกัน ดังนี้

7.3.1 การแบ่งประเภทเสียงตามแหล่งกำเนิดเสียง

ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีวิธีการนำเสนอแตกต่างกัน แล้วแต่รูปแบบการเล่าเรื่องที่คุณสร้างภาพยนตร์กำหนด บางเรื่องเป็นสถานการณ์ที่สมจริง สื่อสารเรื่องราวให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด บางเรื่องมีการเล่าเรื่องโดยมีผู้เล่าเรื่องหลัก มีการแต่งเติมสิ่งอื่นนอกเหนือจากสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงเพื่อสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมคล้อยตาม การแบ่งประเภทเสียง



ตามแหล่งที่มาทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถวางแผนการทำงานได้ว่า จะต้องทำการบันทึกเสียงในขั้นตอนใด (C. Sven, 2004)

7.3.1.1 เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในฉาก (Literal Sound)

เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในฉากหมายถึงเสียงของสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ โดยแหล่งกำเนิดเสียงมีอยู่จริง ณ เวลาที่เกิดของเรื่องราวในภาพยนตร์ เช่น เสียงของตัวละครสนทนากัน เสียงที่เกิดขึ้นจากวัตถุในฉากนั้น เสียงเพลงหรือเสียงดนตรีที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Diegetic Sound) เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การเล่นเครื่องดนตรี หรือการแสดงของวงดนตรี เป็นเสียงที่นำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากตามที่มีอยู่จริง โดยไม่จำเป็นว่าแหล่งกำเนิดเสียงนั้นจะปรากฏในภาพหรือไม่ขอเพียงแค่ตามเรื่องราวนั้นมีแหล่งกำเนิดเสียงอยู่ในเหตุการณ์จริงๆ โดยทั่วไปเสียงประเภทนี้จะต้องทำการบันทึกเสียงในขณะที่ถ่ายทำ

7.3.1.2 เสียงที่ไม่ปรากฏแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Nonliteral Sound)

เสียงที่ไม่ปรากฏแหล่งกำเนิดเสียงในฉากคือในเรื่องราวนั้นไม่ได้ระบุว่า มีแหล่งกำเนิดเสียงหรือผู้พูดอยู่ในฉาก ณ ขณะนั้นเป็นเสียงที่ใส่เข้ามาเพิ่มเติมในขั้นตอนการตัดต่อ ตัวอย่างเสียงลักษณะนี้เช่นเสียงผู้บรรยาย (Voice Over) เสียงประกอบ (Sound effect) ที่เพิ่มความชัดเจนด้านอารมณ์ ดนตรีประกอบภาพยนตร์ ตัวละครในเรื่องไม่รับรู้ถึงการปรากฏของ



เสียงเหล่านี้มีแต่ผู้ชมเท่านั้นที่ได้ยินดังนั้นตัวละครจะไม่มีท่าทางการตอบสนองใดๆ ต่อเสียงประเภทนี้ การสร้างหรือเพิ่มเสียงประเภทนี้จะทำในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

7.3.2 การแบ่งประเภทเสียงตามหน้าที่

เสียงที่เราได้ยินทุกวันนี้ประกอบด้วยเสียงประเภทต่างๆในการผสมผสานเสียงเพื่อประกอบในภาพยนตร์จะต้องมีการสร้างเสียงที่ละส่วนแล้วนำมารวมกันการแบ่งประเภทเสียงตามการใช้งานทำให้เราได้หมวดหมู่ที่แบ่งตามการปรากฏในเรื่องราวและวิธีการสร้างเสียงนั้นๆขึ้นมาโดยแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ดังนี้

7.3.2.1 เสียงที่ให้ข้อมูล (Information Function of Sound)

เป็นเสียงที่แสดงออกด้วยภาษาพูดที่ผู้ชมฟังเข้าใจ เสียงภาษาพูดยังแบ่งแยกย่อยเป็น 3 ประเภทดังนี้ (Z. Herbert, 2008)

1. เสียงสนทนา (Dialogue)

เป็นเสียงการพูดคุยระหว่างตัวละคร 2 ตัวหรือมากกว่าหรือเป็นการพูดด้วยตัวละครตัวเดียวแม้ตัวละครตัวอื่นจะไม่ได้พูดก็ตามเราก็เรียกว่าบทสนทนาทั้งสิ้นเสียงสนทนายังรวมถึงการพูดหรือพร่ำบ่นคนเดียว แม้กระทั่งการคิดโดยมีเสียงของความคิดให้ผู้ชมได้ยินโดยที่ตัวละครไม่ได้ขยับปากพูดก็นับว่าเป็นบทสนทนาเราเรียกว่าบทสนทนาภายใน (Internal Dialogue)



2. เสียงพูดกับผู้ชม (Direct Address)

เป็นเสียงพูดที่นักแสดงหันมาพูดโดยตรงกับผู้ชมเรากลับว่าผู้ชมเป็นหนึ่งในตัวละครด้วยถึงแม้ว่าตัวละครนั้นจะพูดกับเราฝ่ายเดียวเสียงพูดลักษณะนี้มักพบบ่อยในรายการโทรทัศน์ที่พิธีกรพูดกับกล้องโดยผู้ชมรู้สึกว่ามีพิธีกรพูดกับตนเอง สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครหรือผู้พูดในวิดีโอนั้น การใช้วิธีการพูดกับผู้ชมในภาพยนตร์หรือแอนิเมชันเป็นวิธีที่แตกต่างจากการใช้เสียงพูดในภาพยนตร์ทั่วไปแต่ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถใช้วิธีนี้ได้หากต้องการสร้างความรู้สึกหรือสื่อสารบางอย่างที่เป็นพิเศษให้กับผู้ชมภาพยนตร์

3. บทบรรยาย (Narration)

บทบรรยายสามารถบันทึกเสียงได้ทั้งในตอนถ่ายทำและหลังถ่ายทำแต่โดยทั่วไปมักจะบันทึกเสียงบทบรรยายหลังการถ่ายทำการใส่เสียงบทบรรยายลงในภาพยนตร์หรือวิดีโอสามารถให้ข้อมูลได้ดีบทบรรยายโดยทั่วไปมักจะบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์นั้นหรือเล่าถึงสิ่งที่ต้องการนำมาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์นั้นเรียกอีกอย่างว่า Voice Over ในภาพยนตร์มักใช้เพื่อการให้ข้อมูลสนับสนุนเรื่องราวหรือให้ข้อมูลเพื่อสร้างความรู้สึกอื่นๆที่ไม่ปรากฏในภาพแต่เมื่อผสมกับเรื่องราวแล้วเกิดความหมายใหม่



7.3.2.2 เสียงสื่อถึงสภาพแวดล้อม (Outer Orientation Functions of Sound)

เสียงสภาพแวดล้อมแต่ละที่มีความแตกต่างกันไปตามปัจจัยเรื่องพื้นที่ (Space) หมายถึงทั้งสถานที่ (Location) ที่เกิดเหตุการณ์ในฉากเช่น ป่า ห้อง ถนน ห้องตรวจโรค ที่มีทั้งความกว้าง ความแคบ การสะท้อนเสียงและเสียงประกอบอื่นๆที่ต่างกันตามเวลา (Time) สถานการณ์ (Situation) รวมทั้งเงื่อนไขภายนอกอื่นๆ (External Condition) ตามเรื่องราวและบรรยากาศที่แตกต่างกันด้วย เช่น เหตุการณ์ในฉากเกิดขึ้นในป่าใกล้กับแหล่งน้ำในเวลา กลางคืน เสียงสภาพแวดล้อมจะแตกต่างจากเหตุการณ์ในห้องตรวจที่คุณ หมอบอกกับคนไข้พูดคุยกันด้วยเสียงปกติในห้องแอร์เล็กๆ นอกเหนือไปจากนั้น ขนาดภาพระยะใกล้กับระยะไกลก็จะแสดงลักษณะเสียงเช่นความชัดเจน ความก้องกังวานต่างกันด้วย

7.3.2.3 เสียงสื่อถึงสภาวะภายใน (Inner Orientation Functions of Sound)

สภาวะภายในสื่อสารด้วยเสียงเช่นอารมณ์ของเหตุการณ์โดยรวม (Mood) เสียงดนตรีเป็นเสียงที่ใช้สื่อสารอารมณ์ของเหตุการณ์โดยรวมได้ดีที่สุด เสียงสื่อสารเงื่อนไขภายใน (Internal Condition) เช่นอารมณ์ของตัวละคร สภาวะในจิตใจ การบอกใบ้เงื่อนไขบางอย่าง เป็นต้น



7.4 กระบวนการผลิตเสียงประกอบภาพยนตร์

ขั้นตอนที่สำคัญมากในกระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post Production) คือขั้นตอนการทำเสียงประกอบภาพยนตร์ เนื่องจากเสียงเต็มเต็มให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ อีกทั้งเป็นการเพิ่มข้อมูลและรายละเอียดบางอย่างที่ไม่สามารถเล่าด้วยภาพได้ ภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จสมบูรณ์จะถูกส่งมาให้ฝ่ายผลิตเสียงดำเนินการต่อโดยมีขั้นตอนดังนี้ (C. Winder and Z. Dowlatabadi, 2001)

7.4.1 การกำหนดเสียง (Spotting Session)

เป็นการกำหนดลักษณะและตำแหน่งการวางเสียงต่างๆในภาพยนตร์ ทั้งเสียงประกอบและเสียงดนตรี โดยจะเริ่มกระบวนการผลิตเสียงได้หลังจากที่การตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว เพื่อไม่ให้เป็นการสิ้นเปลืองเวลาและงบประมาณในการปรับแก้ไขงานเสียงหากมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของการกำหนดลักษณะและตำแหน่งการวางเสียง โดยขั้นตอนนี้ ผู้กำกับและผู้ผลิตเสียงชมภาพยนตร์ที่ตัดต่อเสร็จแล้วร่วมกันตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อตกลงกันในเรื่องการออกแบบการวางเสียงเพื่อยกระดับอารมณ์และช่วยในการเล่าเรื่องแต่ละช่วงเวลาอย่างไรบ้าง โดยระบุรายละเอียดด้านรูปแบบ อารมณ์ เทคนิค และตารางการทำงาน อาจแบ่งเป็นขั้นตอนย่อยคือกำหนดเสียงประกอบ (Sound Spotting) กับเสียงดนตรี (Music Spotting) เนื่องจากเป็นงานที่ใช้ความชำนาญต่างกัน ในขั้นตอนนี้อาจมีการทดลองวางเสียง



ชั่วคราวเพื่อให้ทีมงานเกิดความเข้าใจตรงกัน เช่นการวางเสียงพูด เสียงเอฟเฟกต์ หรือเลือกดนตรีประกอบที่มีอารมณ์เพลงใกล้เคียงกับที่ต้องการ จะทำให้ลดเวลาในการสื่อสารทำความเข้าใจและลดความผิดพลาดได้

7.4.2 การสร้างเสียงประกอบฉาก (Foley Session)

ในเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์หรือแอนิเมชัน นอกจากภาพที่ผู้ชมมองเห็นแล้ว ยังต้องมีเสียงประกอบกรกระทำหรือสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อเพิ่มความสมจริงด้วย เช่นเสียงฝีเท้า เสียงฝนตก เสียงเปิดประตู เป็นต้น เสียงลักษณะนี้คือเสียงประกอบเหตุการณ์ (Sound Effect) ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์มักจะมีการบันทึกเสียงมาด้วย (In-Sync Sound Effect) แต่เสียงที่บันทึกมาอาจจะมีคุณภาพไม่คมชัดพอ หรือผู้กำกับต้องการให้เสียงมีลักษณะที่แตกต่างจากเสียงที่เกิดขึ้นจริง รวมทั้งแอนิเมชันที่มีเพียงภาพเคลื่อนไหวยังไม่สมจริงเพียงพอ การสร้างเสียงประกอบฉาก (Foley) จึงเป็นขั้นตอนที่แก้ปัญหาดังกล่าว วิธีการทำงานของนักสร้างเสียงประกอบฉาก (Foley Artist) คือคัดเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการต่างๆ เพื่อให้เกิดเสียงที่ทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์จริงๆ ดังภาพที่ 7-3 แสดงให้เห็นถึงการสร้างเสียงเอฟเฟกต์จากวัตถุแต่ละประเภท เช่น เสียงกองไฟที่เหมือนกับมีการเผาไหม้และเชื้อเพลิงปะทุจะใช้กระดาษแก้ว คุกกี้ขนมหรือฝอยขัดหม้อมาขยำให้เกิดเสียง เสียงเอฟเฟกต์การต่อสู้ที่กระทบร่างกาย ใช้ข้าวโพดทั้งเปลือก คุกกี้เบสบอลหรือเสื้อหนังตีกันเพื่อให้เกิดเสียง เสียงเอฟ



เฟกต์กระตุกหักหรือกระตุกลั่นได้จากการหักแครอท เซอเลอร์ หรือเสียงบาด ถั่วเปลือกแข็ง เสียงยางรถยนต์ไถลกับพื้นถนน ใช้ลูกโป่งที่เป่าลมอยู่กับวัตถุที่ พื้นผิวอื่นเช่นแก้วหรือเซรามิกหรือใช้กระเป๋าน้ำร้อนลากกับพื้นก็สามารถให้ เสียงที่เหมือนกับเสียงยางรถเช่นกัน (Soundsnap, 2017)

เสียง	วัสดุ/อุปกรณ์		
			
เสียงกองไฟ	กระดาษแก้ว	ถุงขนมกรุบกรอบ	ฝอยขัดหม้อ
			
เสียงต่อย	ข้าวโพดทั้งเปลือก	ถุงมือเบสบอล	หนังสือหนาๆ
			
เสียงกระตุกลั่น	แครอท	ก้านเซอเลอร์	ถั่วเปลือกแข็ง
			
เสียงยางรถไถล	ลูกโป่งหรือกระเป๋าน้ำร้อนถูกับวัสดุผิวเรียบเช่นกระจก		

ภาพที่ 7-3 ตัวอย่างการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างเสียงเอฟเฟกต์

(ภาพประกอบโดย เปรมวดี วินิจชัยกุล)



7.4.3 การสร้างเสียงสนทนา (Dialogue)

การบันทึกเสียงสนทนาสำหรับภาพยนตร์ที่ถ่ายทำสถานที่และนักแสดงจริงจะมีกระบวนการสำคัญคือการบันทึกเสียงในฉาก แต่หากเสียงที่บันทึกมาได้มีคุณภาพไม่ดีเช่นมีเสียงรบกวนมาก ฟังไม่ชัด ทีมงานผลิตจะต้องทำการบันทึกเสียงบทสนทนาใหม่ในห้องอัดเสียง เรียกกระบวนการนี้ว่าการพากย์เสียง (ADR) สำหรับการผลิตแอนิเมชันนั้นจะใช้การบันทึกเสียงสนทนาในห้องอัดเสียงเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะดำเนินการก่อนหรือหลังการผลิตแอนิเมชันก็ได้ แล้วแต่ลักษณะของงานที่แตกต่างกัน

7.4.3 การสร้างดนตรีประกอบ (Music)

ดนตรีประกอบมีความสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์และแอนิเมชัน เนื่องจากดนตรีนั้นสามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์ จังหวะให้กับเรื่องราวได้ ดนตรีประกอบจะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับการทำงานหรือกันระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับผู้ประพันธ์เพลง โดยนอกจากในเรื่องอารมณ์ของเพลงและทำนองเพลงแล้วจะต้องมีการตกลงกันในเรื่องของการใช้เครื่องดนตรีรูปแบบใดจึงจะเหมาะสมมากที่สุด เมื่อบันทึกเสียงเครื่องดนตรีแต่ละเครื่องตามทำนองที่ต้องการแล้ว จะต้องมีการผสมเสียงทั้งหมดให้สอดคล้องประสานเป็นเพลงเดียวกัน แล้วจึงนำเสียงที่สร้างมาทั้งหมดมาผสมกันเพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ในขั้นตอนสุดท้าย (Final Mix) ของกระบวนการผลิตเสียง (Winder & Dowlatabadi, 2001)



สรุปท้ายบท

การเรียนรู้หลักการทางการถ่ายภาพทำภาพยนตร์เพื่อนำมาพัฒนาการเล่าเรื่องด้วยภาพในการสื่อสารเนื้อหาและแนวคิดของภาพยนตร์และแอนิเมชันให้ชัดเจน ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการบอกเล่าแล้ว การความรู้จักคุณสมบัติและกระบวนการผลิตเสียง จะทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถกำหนดให้ภาพและเสียงร่วมกันส่งเสริมเรื่องราวให้มีมิติ มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง สามารถสื่อสารบรรยากาศและถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างสมบูรณ์แบบการผสมผสานเทคนิคด้านภาพและเสียงให้เกิดเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่และน่าประทับใจ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์จะทำให้ ผลงานของเรามีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสร้างความก้าวหน้าให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชันต่อไป



บรรณานุกรม

Herbert, Z. (2008). Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics. 5th ed. California: Thomson Wadworth.

Soundsnap. (2017). 27 Secret Tricks and Ideas for Foley Sound Effects on Your Film. Retrieved from <http://bit.ly/2PYHc5L>

Sven, C. (2004, September 1). Diegetic sound. Retrieved from <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>

Tomlinston, H. (2010). Sound for Film and Television. 3rd ed. MA, USA: Focal Press.



คำถามท้ายบท

1. เสียงเกิดจากอะไร

- ก. คลื่นความถี่ที่เกิดจากความร้อน
- ข. คลื่นความถี่ที่เกิดจากความดันอากาศ
- ค. คลื่นความถี่ที่เกิดจากการสั่นสะเทือน
- ง. คลื่นความถี่ที่เกิดจากพลังงานแสงอาทิตย์

2. ข้อใดคือเสียงในภาพยนตร์

- ก. เสียงน้ำตก
- ข. เสียงดนตรีประกอบ
- ค. เสียงพูดคุย
- ง. ถูกทุกข้อ

3. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของเสียงในภาพยนตร์

- ก. ทำให้ภาพยนตร์สื่อความหมายได้ชัดเจนขึ้น
- ข. ทำให้ภาพยนตร์มีผู้ชมมากขึ้น
- ค. ยกระดับอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามได้ดีขึ้น
- ง. สร้างความต่อเนื่องให้กับฉากในภาพยนตร์



4. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับระดับเสียง (Pitch)

- ก. หมายถึงระดับความดังของเสียง
- ข. หมายถึงระดับความสูงต่ำของเสียง-
- ค. เสียงต่ำจะมีรอบการสั่นสะเทือนถี่กว่าเสียงสูง
- ง. เสียงดังจะมีรอบการสั่นสะเทือนถี่กว่าเสียงเบา

5. คลื่นเสียงที่สามารถได้ยิน (Audible Waves) เป็นเสียงที่มีช่วงความถี่เท่าใด

- ก. ช่วงความถี่ตั้งแต่ 20 ถึง 20,000 เฮิรตซ์-
- ข. ช่วงความถี่ตั้งแต่ 200 ถึง 20,000 เฮิรตซ์
- ค. ช่วงความถี่ตั้งแต่ 20 ถึง 2,000 เฮิรตซ์
- ง. ช่วงความถี่ตั้งแต่ 200 ถึง 2,000 เฮิรตซ์

6. ปัจจัยข้อใดไม่มีผลต่อการได้ยินเสียงดัง-เบา

- ก. พลังงานเสียง
- ข. ระยะห่าง
- ค. ความเข้มเสียง
- ง. ความไพเราะของเสียง



7. นายพจน์บรรเลงเพลงชาติไทยด้วยเปียโนนายเกาบรรเลงเพลงชาติไทยด้วยกีตาร์ เสียงจากนักดนตรีสองคนนี้มีลักษณะในข้อใดที่แตกต่างกัน

- ก. Loudness and Intensity
- ข. Timbre
- ค. Duration
- ง. Pitch and Frequency

8. ข้อใดคือการแบ่งประเภทเสียงตามแหล่งกำเนิดเสียง

- ก. Literal Sound
- ข. Outer Orientation Functions of Sound
- ค. Foley
- ง. Music



9. ข้อใดคือการแบ่งประเภทเสียงตามหน้าที่

- ก. Literal Sound
- ข. Outer Orientation Functions of Sound-
- ค. Foley
- ง. Music

10. การอัดเสียงบทสนทนาเพื่อวางทับเสียงที่ได้จากการถ่ายทำเพื่อให้

ได้เสียงสนทนาที่มีคุณภาพเสียงดีขึ้นเราเรียกกระบวนการนี้ว่าอย่างไร

- ก. In-Sync Sound
- ข. ADR-
- ค. Foley
- ง. Sound Spotting



บรรณานุกรม

กฤษดา เกิดดี. 2543. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.

นवल อารงรัตนฤทธิ์. 2561. น้ำตาวัยรุ่นนี้มีหลายความหมาย (BNK48: Girls Don't Cry). กรุงเทพฯ: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.

Bodart, A. (Director). (2015, November 21). Mezcaliente. Retrieved from <https://youtu.be/3Ad6floB6js>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). Film Art. 9th Edition. Wisconsin: McGraw-Hill.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). Film History. Wisconsin: McGraw-Hill.

Brown, B. (2012). Cinematography Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. 2nd Edition. Focal Press: Oxford.

Bryant, J. (2003). Kenwood, Paintings in the Iveagh Bequest. New Haven: Yale University Press.

Buffam, N. (2011, March 26). Comedy Genre. Retrieved from <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/989-comedy>



Buder, E. (2014, April 14). Behind the Scene Watch: How to Create a Realistic VFX Army from Only One Person.

Retrieved from <https://nofilmschool.com/2017/04/how-to-create-army-crowd-vfx>

Chandler, G. (2009). Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know. California: Michael Wiese Productions.

Cook, D. A., & Sklar, S. (2019, January 8). History of the motion picture. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture>

Cuarón, A. (Director). 2013. Gravity. California: Warner Bros.

Cuttler, A. (2015, March 17). Behind the Scenes of Joseph Gordon-Levitt's High Flying Film the Walk. Retrieved from <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/02/the-walk-joseph-gordon-levitt-behind-the-scenes>

Dinur, E. (2017). The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. Oxford: Routledge.

DNEG. (2018, August 31). Pacific Rim: Uprising | VFX B&A. Retrieved from <https://youtu.be/CKymYDn69YU>

Doctor, P. (Director). (2009). Up. California: Pixar.



Foulkes, A., & Smith, A. (Director). (2008). This way up. London: Nexus Studio.

García, S. P. (Director). (2013, December 11). Strings (cuerdas). Retrieved from <https://reelabilities.org/film/strings-cuerdas/>

Greta, G. (Director). 2019. Little Women. California: Sony Pictures.

Gress, J. (2015). [digital] Visual Effects and Compositing. California: New Riders.

Griffith, D. W. (Director). (1909). A Corner in Wheat. California: David W. Griffith Corp.

Griffith, D. W. (Director). (1915). The Birth of a Nation. California: David W. Griffith Corp.

Herbert, Z. (2008). Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics. 5th ed. California: Thomson Wadworth.

Hoegen, G. (2012, November 8). Animatronics VFX Showreels: - by Gustav Hoegen | TheCGBros. [Youtube]. Retrieved from <https://youtu.be/G1iVJExd5vA>

Houhou M. (Director). (2018, November 15). The Ostrich politic. Retrieved from <https://youtu.be/5HEN37zhcGA>



Hurkman, A. V. (2013). Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. 2nd edition. Berkeley: Pearson Education.

IMDb.com, Inc. (2018, December 10). Popular TV Show and Movie Genres. Retrieved from <https://www.imdb.com/feature/genre>

Irwin, D. (2012, May 17). 'Mary Poppins': Will you believe a nanny can fly. TucsonSentinel.com. Retrieved from http://www.tucsonsentinel.com/arts/report/051712_mary_poppins_review/mary-poppins-will-you-believe-nanny-can-fly

Irzykowski J. (2019, February 18). Tokyo | matte paint anime. Retrieved from <https://yatzenty.artstation.com/albums/3122>

Joseph, V. M. (2005). Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.

Josselin, C. (Creator). (2017). Grizzly & the Lemmings. France: Hari International.

Kantor, T. (Director). (2015). In Other Words. Amsterdam: Submarine Channel.

Kirkpatrick, K. (Director). (2018). Small Foot. California: Warner Bros.



Kranot, M. (Director). (2015). How Long, Not Long. Amsterdam: Submarine Channel.

Landau, D. (2015). Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image. Newyork: Bloomsbury Publishing PLC.

Lamoureux P. (2014, April 8). Excerpts of "Moulin Rouge - The Ballet". Retrieved from <https://youtu.be/AHunxWyuV8A?list=RDAHunxWyuV8A>

Lawrence, F. (Director). (2013). The Hunger Games: Catching Fire. Santa Monica: Lion gate.

Leterrier, L. (Director). (2010). Clash of the titans. California: Warner Bros.

Lima O. (2014, April 11). Interactive Munsell Color Space Simulator. Retrieved from <https://munsell.com/color-blog/interactive-color-space-simulator>

Linklate, R. (Director). (2006). A Scanner Darkly. California: Warner Bros.

Maestro J. (Director). (2012, May 17). El Vendedor de Humo. Retrieved from <https://vimeo.com/groups/3dshortanimations/videos/423293>



Marvin A. (Director). (2018, January 16). Piston. Retrieved from <https://youtu.be/KziJRVUHsoQ>

Matsuda, L. (Director). (2016). Inner Workings. California: Pixar.

Méliès, G. (Director). (1902). A Trip to the Moon. Paris: Star Film Company.

Mendelson, S. (2018, June 12). Box Office: 'Avengers: Infinity War' Tops \$2 Billion Worldwide. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2018/06/12/box-office-marvel-avengers-infinity-war-tops-2-billion-star-wars-avatar-titanic/#2edc4b392016>

Mentor G. (Director). (2018, April 13). Oh Sheep. Retrieved from <https://youtu.be/sY5MmhLQBng>

Miller, T. (Director). (2016). Deadpool. New York: Marvel Entertainment.

Morgan, P. J. (2018, August 2). Laws of Light: Three Point Lighting. Retrieved from <https://youtu.be/taNfQ0PscKo>

Muschiatti, A. (Director). (2017). It. New York: New Line Cinema.

Neale, S. (2000). Genre and Hollywood. London: Routledge.



Nussbaum, J. (Director). (2011). Prom. California: Walt Disney Pictures.

Quale, S. (Director). (2014). Into Storm. New York: New Line Cinema.

Robitel, A. (Director). (2018). Insidious: The Last Key. California: Sony Pictures.

Rodriguez, R. (Director). (2019, February 1). Battle Angel | Behind the Scenes with WETA.

Retrieved from <https://youtu.be/hOMuRopLgxxg>

Russo, A. (Director). 2016. Captain America: Civil War. New York: Marvel Entertainment.

Selbo, J. (2015). Film Genre for the Screenwriter. Newyork: Routledge.

Selby, A. (2013). Animation. London: Laurence King Publishing.

Singer, B. (Director). (2016). X-men Apocalypse. New York: Marvel Entertainment.

Soundsnap. (2017). 27 Secret Tricks and Ideas for Foley Sound Effects on Your Film. Retrieved from <http://bit.ly/2PYHc5L>



- Sofge, E. (2013, July 9). 10 Movies with Mind-Boggling Miniature Effects. Retrieved from <https://www.mentalfloss.com/article/51578/10-movies-mind-boggling-miniature-effects>
- Sven, C. (2004, September 1). Diegetic sound. Retrieved from <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>
- Tomlinston, H. (2010). Sound for Film and Television. 3rd ed. MA, USA: Focal Press.
- Unkrich, L. (Director). (2017). Coco. California: Pixar.
- Vance, A. (2016, August 24). Inside the Factory Where Robotic Dinosaurs Come to Life. Retrieved from <https://youtu.be/gLbkFyfXXl4>
- Valind, E. (2014). From Snapshots to Great Shots. Newyork: Peachpit Press.
- Wan, James. (Director). (2018). Aquaman. California: Warner Bros.
- Welch, B. (Director). (2003). The Cat in the Hat. California: Universal.
- Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2001). Producing Animation. MA, USA: Focal Press.



Wu, A. (2011, September 12). Which Lens Should I Use? |

Focal Length Comparison. Retrieved from

<http://annawu.com/blog/2011/09/focal-length-comparison>

Yates, D. (Director). (2011). Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. California: Warner Bros.

Yung, S. (Director). (2016, July 20). Corto animado "Runaway" doblado al castellano. Retrieved from

<https://youtu.be/SXi7WQjcTNM>

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 1 รู้จักภาพยนตร์

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ข	Genre Drama เน้นเรื่องความรู้สึกของตัวละคร
2	ค	Genre Action เน้นเรื่องท่าทางการต่อสู้
3	ง	Genre Mystery เกี่ยวข้องกับการคลายปมปริศนา
4	ข	Genre Horror เน้นความลึกลับ น่าขนลุก
5	ค	Genre Thriller เน้นการไล่ล่าที่ตื่นเต้นลุ้นระทึก
6	ข	Genre Family เหมาะกับผู้ชมทุกวัย มีเนื้อหาเชิงบวก
7	ค	Genre Animation เป็นภาพยนตร์ที่สร้างภาพขึ้นมาใหม่
8	ก	Genre Documentary เป็นภาพยนตร์สารคดี
9	ง	Genre Musical ใช้เพลงดำเนินเรื่อง
10	ง	Genre Comedy เน้นความตลก

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 2 การจัดวางองค์ประกอบภาพ

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ง	การจัด Mise en Scene คือการจัดองค์ประกอบภาพ
2	ก	ใบเลื่อยมีลักษณะเส้นซิกแซก
3	ข	เส้นขอบฟ้าของเมืองหลวงที่มองจากตึกสูง เป็นเส้นตรงแนวนอน แสดงบรรยากาศการสงบ
4	ข	รถสามล้อกับรถบรรทุก มีความแตกต่างในด้านขนาด
5	ง	เส้นกว้างเกี่ยวกับตะเกียบมีลักษณะเส้นที่แตกต่างกัน
6	ค	เข็มนาฬิกาเป็นการเคลื่อนที่แบบหมุนรอบในจังหวะเดิมไม่มีที่สิ้นสุด
7	ข	ความสมดุลแบบไม่สมมาตร เป็นการจัดความสมดุลที่เป็นธรรมชาติ
8	ก	ความสมดุลแบบสมมาตรให้ความรู้สึกนิ่งไร้การเคลื่อนไหว
9	ค	กฎสามส่วนมีเพื่อกำหนดตำแหน่งของจุดเด่นในภาพ
10	ง	แสง การแสดง เสื้อผ้า ล้วนเป็นองค์ประกอบภาพที่สื่อความหมายได้

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 3 การทำงานของกล้อง

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ก	ภาพสถานที่เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าเหตุการณ์ในซีนนั้นเกิดขึ้นที่ไหนคือ Establishing Shot
2	ง	Reverse Shot เป็นการถ่ายทำที่ถ่ายจากมุมมอง 2 ฝ่ายของตัวละคร
3	ค	MS คือ Medium Shot เห็นนักแสดงตั้งแต่ศีรษะถึงประมาณสะโพกหรือใต้ เอว
4	ข	CU คือ Close-up Shot เน้นตัวละครโดยเฉพาะที่ใบหน้า
5	ง	มุมสายตานก เป็นมุมมองจากเบื้องบนมองลงมาด้านล่าง
6	ค	มุมระดับสายตา นำเสนอภาพเหตุการณ์ด้วยมุมมองปกติของคน
7	ข	การ Track เป็นการเคลื่อนกล้องที่เคลื่อนตัวกล้องไปด้านข้าง โดยไม่ได้หัน กล้อง
8	ค	การ Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องที่เยกและก้มกล้องในแนวตั้ง
9	ง	Fish-Eye Lens เป็นเลนส์พิเศษที่ทำให้เห็นภาพกว้างมากในลักษณะโค้ง เหมือนการมองเห็นของปลา
10	ก	ภาพชัดตื้น (Shallow Focus) คือ ภาพที่เน้นความคมชัดเฉพาะจุดในระนาบ หนึ่งชัดอีกระนาบเบลอ เช่นหน้าชัดหลังเบลอ

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 4 การใช้แสงในภาพยนตร์

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ค	แสงแข็งคือแสงที่ส่องมาจากแหล่งกำเนิดแสงกระทบวัตถุโดยไม่ผ่านการกรอง
2	ง	แสงนุ่มคือแสงที่ส่องมาจากแหล่งกำเนิดแสงกระทบวัตถุโดยผ่านการกรอง
3	ค	Three-Point Lighting คือการจัดแสงโดยมีแสงหลัก แสงลบเงา และแสงด้านหลัง
4	ค	แสงด้านหลังทำให้เกิด Rim light
5	ข	แสงลบเงาทำให้เห็นรายละเอียดในฝั่งที่เป็นเงา
6	ค	การจัดแสงแบบเรนแบรนต์ที่ได้รับอิทธิพลจากการจัดแสงในผลงานของจิตรกร
7	ค	การจัดแสงแบบโลว์คีย์จะมีส่วนมืดมากกว่าส่วนสว่าง
8	ข	เป็นชื่อเรียกของไฟด้านหลัง
9	ง	อัตราส่วนที่ตัวเลขต่างกันมากยิ่งมีความต่างของแสงและเงามาก
10	ก	การตั้งค่า White Balance สำหรับแสงกลางแจ้งตอนกลางวันคือ Mode Daylight

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 5 การใช้สีในภาพยนตร์

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ข	เมื่อนำสีของแสงทุกสีคือแดง เขียว น้ำเงินมารวมกัน 100% จะได้สีขาว
2	ง	ค่าน้ำหนักของสีหรือความอ่อนแก่ของสีคือค่า Value
3	ข	Hue คือค่า Spectrum ของสีที่แตกต่างกัน
4	ค	การลด Saturation เป็นการลดความอึมตัวของสี
5	ข	ความหมายของสีแต่ละวัฒนธรรมอาจแตกต่างกันได้
6	ก	สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกเย็น สงบ
7	ง	โหมดสีที่ใช้ในงานพิมพ์คือ CMYK
8	ค	โหมดสีที่ใช้ในงานที่อยู่บนจอดิจิทัลคือ RGB
9	ง	อารมณ์ของตัวละคร ช่วงเวลาในเหตุการณ์ และบรรยากาศในฉากสามารถถ่ายทอดด้วยอุณหภูมิสีที่คุมโทนในภาพ
10	ข	บรรยากาศตอนพระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าเกิดเป็นแสงสว่างสุดท้ายภาพจะมีสีอมส้ม

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 6 การลำดับภาพและการสร้างเทคนิคพิเศษ

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ข	ช็อตแรกปลาเหลือครึ่งตัว ช็อตต่อมาปลาหมด สองช็อตนี้มีความต่อเนื่องกัน อย่างสมเหตุสมผล
2	ง	กฎ 180 องศาคือการวางตำแหน่งกล้องให้ช็อตที่ถ่ายทำมีความต่อเนื่องใน เรื่องทิศทางของวัตถุหรือนักแสดงในภาพ
3	ข	กฎ 180 องศาเป็นการลากเส้นสมมติระหว่างตัวละคร 2 คนที่หันหน้าคุยกัน กล้องอยู่ฝั่งใดฝั่งหนึ่งเท่านั้นไม่ควรย้ายฝั่งข้ามเส้น
4	ก	กฎ 30 องศาคือการวางกล้องให้ตำแหน่งแตกต่างกันทำมุมมากกว่า 30 องศา จากนักแสดง
5	ข	หากเราถ่ายทำและตัดต่อโดยไม่คำนึงถึงกฎ 30 องศา อาจทำให้เกิด Jump cut คือคนดูรู้สึกว่ช็อตที่ต่อกันนั้นเป็นช็อตเดียวกันแต่เหตุการณ์ในภาพไม่ ต่อเนื่อง ดูเหมือนภาพกระตุก
6	ค	นักแสดงใส่ชุดสีน้ำเงินควรใช้ฉากหลังสีเขียว
7	ง	Luma Keying เป็นการนำค่าสีขาวที่อยู่บนฉากสีดามาใช้
8	ค	การตัดต่อโดยคำนึงถึงกฎความต่อเนื่องจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย
9	ง	ภาพใบไม้ที่ถูกลมพัดไหวคั่นระหว่างช็อตนักแสดงคือ Insert Shot
10	ง	ทุกข้อคือประโยชน์ของการทำ Visual effect

เฉลยแบบฝึกหัด

บทที่ 7 การสร้างเสียงสำหรับแอนิเมชัน

ข้อที่	คำตอบ	แนวคำตอบ
1	ค	เสียงเกิดจากคลื่นความถี่ที่เกิดจากการสั่นสะเทือน
2	ง	เสียงในภาพยนตร์ประกอบด้วยเสียงเอฟเฟกต์ คือเสียงน้ำตก เสียงดนตรี ประกอบและเสียงสนทนา ทุกข้อจึงเป็นเสียงในภาพยนตร์ทั้งสิ้น
3	ข	ประโยชน์ของเสียงในภาพยนตร์คือการสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น ยกเว้น อารมณ์และสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ได้
4	ข	ระดับเสียง (Pitch) คือระดับความสูงต่ำของเสียง
5	ก	คลื่นเสียงที่สามารถได้ยิน (Audible Waves) เป็นเสียงที่มีช่วงความถี่ตั้งแต่ 20 ถึง 20,000 เฮิรตซ์
6	ง	ความไพเราะของเสียงไม่เกี่ยวข้องกับการได้ยินเสียงดังขึ้นหรือเบาลง
7	ข	นักดนตรีทั้งสองคนใช้เครื่องดนตรีต่างชนิดกัน เสียงจากเครื่องดนตรีต่างชนิดกันจะให้คุณภาพของเสียง (Timbre) ต่างกัน
8	ก	Literal Sound คือเสียงที่ปรากฏในฉากหรือมีที่มาเป็นสิ่งที่อยู่ในฉาก จึงถือเป็นการแบ่งประเภทเสียงตามแหล่งกำเนิดเสียง
9	ข	Outer Orientation Functions of Sound คือเสียงสื่อถึงสภาพแวดล้อม เป็นการแบ่งประเภทเสียงตามหน้าที่
10	ข	ADR คือการอัดเสียงบทสนทนาเพื่อวางทับเสียงที่ได้จากการถ่ายทำเพื่อให้ได้เสียงสนทนาที่มีคุณภาพเสียงดีขึ้น