

<p>Title : ชื่อเรื่อง Scene : ชื่อฉาก Timing : เวลาในการแสดงฉากนั้น</p> <p>ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในฉากนั้น (อยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม)</p>	<p>1. Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร</p> <p>2. กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง</p> <p>3. เสียง การพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sound FX เสียงประกอบ ■ Music BG ดนตรีประกอบ
--	--

<p>Title : ชื่อเรื่อง Scene : ชื่อฉาก Timing : เวลาในการแสดงฉากนั้น</p> <p>ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในฉากนั้น (อยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม)</p>	<p>1. Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร</p> <p>2. กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง</p> <p>3. เสียง การพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sound FX เสียงประกอบ ■ Music BG ดนตรีประกอบ
--	--

การอธิบายข้อ 2. กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง

ขนาดภาพ

การถ่ายทำสื่อมัลติมีเดียมีการใช้ขนาดภาพต่างๆ มักจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนโดยการอธิบายผ่านภาพวัตถุ : Subject ที่เป็นคน

1. ECU (Extreme Close up) ขนาดภาพใกล้สุดๆ ถ่ายทอดรายละเอียดเฉพาะส่วนของตัวแสดงวัตถุ
2. CU (Close up) ขนาดภาพใกล้ เช่น เต็มใบหน้า เห็นสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงอย่างชัดเจน
MCU (Medium Close up) ขนาดภาพปานกลางใกล้ ตั้งแต่หน้าอกขึ้นไป มองเห็นตัวแสดงหรือวัตถุผสมกับบรรยากาศนิดหน่อย
3. MS (MIDIUM SHOT) ขนาดภาพปานกลาง ตั้งแต่สะโพกหรือเอวขึ้นไป นำเสนอท่าทางของตัวแสดงมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก เห็นบรรยากาศมากขึ้น
4. MLS (MEDIUM LONG SHOT) ขนาดภาพปานกลางไกล ตั้งแต่หน้าแข้ง เข่า หรือหน้าขาขึ้นไป เห็นการเคลื่อนไหว บุคลิกท่าทาง การกระทำของตัวแสดง
5. LS (LONG SHOT) ขนาดภาพไกล เห็นตัวแสดงตัวเล็กอยู่ในสภาพแวดล้อม
6. VLS (VERY LONG SHOT) ขนาดภาพไกลมาก เน้นให้คนดูเห็นสถานที่ บรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมเป็นหลัก
7. ELS (EXTREME LONG SHOT) ขนาดภาพไกลสุดๆ บอกเล่าสถานที่และบรรยากาศโดยรวม