

Storyboard

สตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด คืออะไร?

- สตอรี่บอร์ด คือภาพสเก็ทซ์ของซีนต่างๆ จากบทภาพยนตร์ ดูเหมือนการ์ตูนช่อง เพียงแต่ไม่มีวงกลมคำพูดออกจากปากตัวละครเท่านั้นเอง

เขียนสตอรี่บอร์ดไปทำไม?

- เพราะการทำสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้คุณ ได้คิดล่วงหน้าว่าหนังของคุณ จะออกมาหน้าตาเป็นอย่างไร และด้วยความที่ "ภาพ" สื่อสารได้ดีกว่า "คำพูด" สตอรี่บอร์ดจึงช่วยให้ทีมงานทุกคนในกองถ่าย มีความเข้าใจตรงกัน ทำงานได้เร็วขึ้น สตอรี่บอร์ดช่วยให้ทีมกล้อง รู้ทิศทางการเคลื่อนกล้อง การจัดแสง โปรดัคเซอร์ก็จะมองเห็นปัญหาได้ล่วงหน้า ฝ่ายศิลป์ก็จะรู้ว่าส่วนไหนของโลกocenหรือฉาก ที่จะปรากฏอยู่ในเฟรมบ้าง แม้แต่นักแสดงก็จะพอมองเห็นภาพว่า จะเกิดอะไรขึ้นบ้างขณะถ่ายทำ
- สตอรี่บอร์ดมีประโยชน์มากเป็นพิเศษต่อฉาก หรือซีควเอนซ์ที่ยุ่งยากซับซ้อน หรือฉากที่ต้องใช้สเปเชียลเอฟเฟคท์

ถ้าอย่างนั้น ก็ต้องเป็นคนที่เขียนการ์ตูนเก่งนะสิ?

- คำตอบคือ ไม่ต้องเก่งขนาดนั้น...ถ้าไม่เชื่อ คุณดูรูปเก็ตซีฟีมี้อัลเฟรด อิทซ์คือค ลี! เขาก็วาดรูปไม่เป็นเหมือนกันนะแหละ! หรืออย่างริดลีย์ สกอตต์ (**Gladiator, Blade Runner**) ก็ร่างสตอรี่บอร์ดแบบเร็วๆ ขยุกขยิก เพื่อแสดงไอเดียคร่าวๆ ที่เขามีอยู่ในใจจริงๆ แล้ว มีนักวาดมืออาชีพ ที่วาดสตอรี่บอร์ด ออกมาได้ดูดีกว่าหนังจริงซะอีก แต่คุณก็น่าจะได้ลองลุยวาดดูเอง เพราะมันช่วยให้คุณได้ "ทดลอง" ดูอย่างรวดเร็วและประหยัด ว่าจะถ่ายฉากแต่ละฉากออกมาอย่างไร และแบบไหนได้บ้าง

การเคลื่อนไหว

- ใช้ลูกศร สมมติว่าคุณต้องการให้กล้องเคลื่อน (track) ตามก้าวเดินของตัวละคร ให้วาดลูกศรชี้ตามการเคลื่อนกล้องนั้น โดยทั่วไป จะใช้ลูกศรใหญ่หนาสีขาว เพื่อแสดงการเคลื่อนของกล้อง และใช้ลูกศรสีดำที่เส้นบางกว่า แทนการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือสิ่งของ



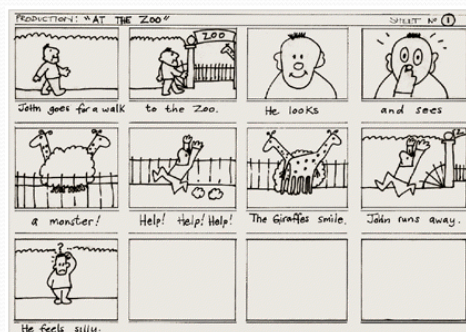
การชุมภาพ

- การชุมภาพ ให้เขียน
เส้นโยงจากสี่มุม เข้าไป
ยังกรอบสี่เหลี่ยมข้างใน
ซึ่งเป็นจุดสุดท้ายของ
การชุม



ฉากยาวต่อเนื่อง

- วาดได้ทั้ง 2 อย่าง
- วาดแต่ละช็อตโดยใช้รูป
หลายๆ ช่อง ที่แสดงถึงการ
เคลื่อนไหวที่เด่นชัด
- วาดแบ็คกราว์นทั้งฉาก เช่น
โรงสนามบิน แล้วใส่เฟรม
ภาพลงไป พร้อมด้วยลูกศร
แสดงทิศทางการเคลื่อนไหว



การเปลี่ยนระหว่างฉาก (transition)

- การเปลี่ยนระหว่างฉาก (**transition**) คุณสามารถระบุ **transition** ลงในสตอรี่บอร์ดได้ โดยการเขียนลงในช่องว่างระหว่างเฟรม เช่น

DISSOLVE TO : (ภาพเลื่อนเป็น...)

ตัวอย่างจากสตอรี่บอร์ด **North by Northwest**

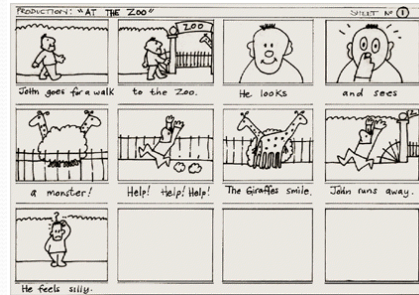
เคล็ดลับในการวาดคน

- สำหรับฉากที่เต็มไปด้วยผู้คน...ใครๆ ก็รู้ว่า การที่จะวาดแขนขาให้ถูกต้อง ไม่ร่องแร่งผิดส่วนนี้ยากสุดๆ สำหรับมือใหม่หัดวาด นี่เลย ...ขอแนะนำให้คุณไปหาซื้อ หุ่นไม้รูปคน (มีขายตามแผนกเครื่องเขียน ในห้างสรรพสินค้าชั้นนำทั่วไป, หรือร้านเครื่องเขียน แถวมหาวิทยาลัยศิลปากร หรือ เพาะช่าง) ซึ่งสามารถตัดแขนตัดขา ได้ตามชอบใจ แล้วคุณก็วาดเต็มส่วนที่เหลือ เช่น แบริศกราวน์ อุปกรณ์ประกอบฉาก ตึกกราม บ้านช่อง อาจวาดสีหน้าอารมณ์ที่ต้องการ



เคล็ดลับไม่ลับในการวาดสตอรี่บอร์ดอย่างรวดเร็ว

- 1 วาดในช่องเล็กๆ คุณจะวาดได้เร็วขึ้น อย่าลืมว่าสตอรี่บอร์ดเป็นรูปที่วาดเร็วๆ ง่ายๆ ไม่ใช่งานจิตรกรรมเลอค่า จุดมุ่งหมายของการวาดสตอรี่บอร์ดก็คือ เพื่อให้เกิดไอเดียว่า ภาพจะออกมาเป็นอย่างไร
- 2 ก๊อปปี้ช่องสตอรี่บอร์ดสำเร็จรูปเอาไว้ จะได้ไม่ต้องเสียเวลามาตีช่องใหม่ ให้เปลืองพลังงาน



เคล็ดลับไม่ลับในการวาดสตอรี่บอร์ดอย่างรวดเร็ว

- 3 สเก็ตช์ด้วยดินสอ จะได้ไม่เกร็งเวลาผิด ก็ลบแก้ได้ง่ายๆ แล้วค่อยลงหมึกทีหลัง คุณสามารถใช้สีอะไรก็ได้ที่ถนัดและคล่องมือ หรือจะไม่ลงสีเลยก็ได้
- 4 เขียนโน้ตสั้นๆ กำกับ ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในช็อตนั้นๆ (เช่น ทวีเดินเข้าประตูมา) ประโยคสนทนา หรือเสียงประกอบ (เช่น เสียงแตรดังสนั่น)



เคล็ดลับไม่ลับในการวาดสตอรี่บอร์ดอย่างรวดเร็ว

- 5 เขียนภาพแปลน ของโลเคชั่น ตัวนักแสดง จะช่วยได้มากในการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 6 อย่าลืมใส่เบอร์ของแต่ละช็อต แต่ละซีนไว้ด้วย จะได้สะดวกรวดเร็วเวลาอ้างอิงในการถ่ายทำ และระหว่างการตัดต่อ



ศัพท์เทคนิค

- ช็อต (shot)
- ซีน (scene)
- ซีเควนซ์ (sequence)

ช็อต (shot)

- หมายถึง ลักษณะภาพที่เกิดจากการถ่ายภาพตั้งแต่เริ่มถ่ายไปจนถึงการหยุดการเดินกล้อง เรียกว่า 1 ช็อต หรือ 1 เทค (take) ซึ่งอาจมีการถ่ายภาพซ้ำกันมากกว่า 1 ครั้งในช็อตเดียวกัน และ ถ้าหากมีความผิดพลาดเกิดขึ้นในแต่ละครั้ง เราสามารถถ่ายใหม่ ได้ซึ่งเราเรียกว่า ถ่ายซ้ำ (retake)

ซีน (scene)

- หมายถึง สถานที่ (place) หรือ ฉาก (set) ที่จัดขึ้น หรือ ดัดแปลงขึ้นเพื่อใช้ในการแสดง เพื่อการถ่ายทำ หรือ การนำเอาช็อตหลายๆช็อตมารวมกันซึ่งเป็นช็อตที่เหตุการณ์เกิดขึ้นในสถานที่ เดียวกัน เวลาเดียวกัน หรือมีความต่อเนื่องทางเนื้อหา ซึ่งในแต่ละซีน อาจมีหลายช็อต หรือช็อตเดียว ได้ (long take) ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้ชม

ซีเควนซ์ (sequence)

- หมายถึง ตอน หรือช่วงเหตุการณ์หนึ่ง เป็นการรวบรวมเอา ฉากหลายๆฉากที่มีความสัมพันธ์ กันมาต่อเนื่องกันเข้า และ เมื่อรวมต่อเข้ากันแล้วจะเกิดผลสมบูรณ์ของเนื้อหาอยู่ใน ตัวเอง สามารถจบ เหตุการณ์ในช่วงนั้นๆลงโดยที่ผู้ชมเข้าใจ ได้ ซึ่งในซีเควนซ์หนึ่งๆ อาจประกอบด้วยซีนเดียว หรือ หลาย ซีนได้ อีกทั้งเวลาถ่ายทำควรมีการจัดหมวดหมู่ซีเควนซ์ ทุกครั้ง

Camera angle shots

มุมกล้อง

มุมกล้อง (camera angle shots)

- ภาพระดับสายตา (eye level shot)
- ภาพระดับมุมสูง (high level shot)
- ภาพระดับมุมต่ำ (low level shot)

ภาพระดับสายตา (eye level shot)

- ภาพระดับสายตา (eye level shot)
- เป็นการตั้งกล้องระดับปกติทั่วไป โดยตั้งกล้องสูงแนวระดับตาผู้แสดง มักจะไม่ระบุนไว้ในบทเพราะถือว่าเป็นที่เข้าใจกันอยู่แล้ว



ภาพระดับมุมสูง (high level shot)

- ภาพระดับมุมสูง (high level shot)

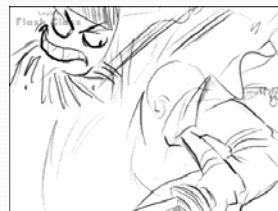
เป็นการตั้งกล้องมุมสูง เพื่อต้องการให้เห็น
ความลึกหรือระยะทางไกล ในกรณีนี้ต้องระบุ
ไว้ใน บทโทรทัศน์ว่า กล้องมุมสูง แต่ถ้า
ต้องการถ่ายมุมที่สูงมากลงมา จะเรียกกันว่า
มุม **bird's eyes view** ซึ่งในการใช้มุม
กล้องลักษณะนี้เพื่อหวังผลทางจิตวิทยา
หมายถึง สิ่งที่ถูกถ่ายทำจะถูกลดความสำคัญ
เน้นความรู้สึกอ่อนแอ ไม่มีพลัง ถูกครอบงำ
ด้วยสภาพแวดล้อมรอบๆตัว



ภาพระดับมุมต่ำ (low level shot)

- เป็นการตั้งกล้องมุมต่ำ มักจะใช้เป็นภาพแทนสายตาผู้แสดง
หรือ ต้องการให้เห็นภาพในมุม แปรก ในกรณีนี้ต้องระบุใน
บทโทรทัศน์ว่า กล้องมุมต่ำ ซึ่งในการใช้มุมกล้องลักษณะนี้
เพื่อหวังผล ทางจิตวิทยา

หมายถึง สิ่งที่ถูกถ่ายทำจะมีพลัง เข้มแข็ง มีอิทธิพลสามารถ
ควบคุมสภาพแวดล้อมได้ภาพมุมนี้สามารถบอกว่า วัตถุดูน่า
กลัว หรือยิ่งใหญ่ แค่นั้นได้



Basic shots

ช็อตพื้นฐาน

ช็อตพื้นฐาน (basic shots)

- เพื่อแสดงให้เห็นลักษณะของภาพ ขนาดของภาพที่จะถ่าย
 1. ภาพระยะไกลมาก **Extreme Long shot (ELS)**
 2. ภาพระยะไกล **Long shot (LS)**
 3. ภาพระยะไกลปานกลาง **Medium Long shot (MLS)**
 4. ภาพระยะปานกลาง **Medium shot (MS)**
 5. ภาพระยะปานกลางใกล้ **Medium Close Up shot (MCU)**
 6. ภาพระยะใกล้ **Close Up (CU)**
 7. ภาพระยะใกล้มาก **Extreme Close Up (ECU)**

Extreme Long shot (ELS)

- 1. ภาพระยะไกลมาก

Extreme Long shot (ELS)

หมายถึง การถ่ายภาพภาพใน ระยะที่อยู่ไกลมาก เพื่อให้เห็น ถึงบรรยากาศโดยรอบของ สถานที่ หรือ สภาพแวดล้อม ไม่มีการเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง



Long shot (LS)

- 2. ภาพระยะไกล Long shot (LS)

หมายถึง การถ่ายภาพวัตถุใน ระยะไกล เพื่อแสดงที่ตั้งหรือ ส่วนประกอบในฉาก หรือ แสดงสัดส่วน ของขนาดวัตถุ เปรียบเทียบกับส่วนประกอบ อื่นๆในฉาก เช่น ภาพเต็มตัว



Medium Long shot (MLS)

- 3. ภาพระยะไกลปานกลาง

Medium Long shot (MLS)

หมายถึง การถ่ายภาพวัตถุในระยะไกล ที่แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของวัตถุ



Medium shot (MS)

- 4. ภาพระยะปานกลาง

Medium shot (MS)

หมายถึง การถ่ายภาพวัตถุในระยะปานกลางเพื่อ ตัดฉากหลังและรายละเอียดอื่นๆที่ไม่จำเป็นออกไป อีกทั้งยังเป็นการถ่ายภาพวัตถุให้เห็นภาพที่ใหญ่กว่าเดิม เน้นส่วนละเอียดมากขึ้น เช่นภาพครึ่งตัว



Medium Close Up shot (MCU)

- 5. ภาพระยะปานกลางใกล้
Medium Close Up
shot (MCU)

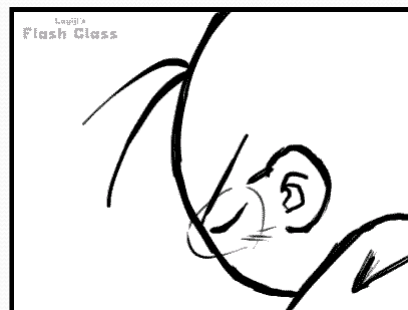
หมายถึง ภาพถ่ายวัตถุใน
ระยะปานกลาง ที่ถ่ายเน้น
รายละเอียดของวัตถุให้เข้า
ใกล้มาอีก



Close Up (CU)

- 6. ภาพระยะใกล้ Close Up
(CU)

หมายถึง ภาพถ่ายระยะใกล้
วัตถุ เพื่อเน้นวัตถุ หรือบางส่วน
ของวัตถุขจัดสิ่งอื่นที่ไม่
ต้องการแสดง ออกไป ขยายให้
เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุ
ให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ภาพครึ่ง
หน้าอก



Extreme Close Up (ECU)

- 7. ภาพระยะใกล้มาก

Extreme Close Up (ECU)

หมายถึง ภาพถ่ายที่เน้นให้เห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุอย่างชัดเจน เช่น นัยน์ตา เพื่อแสดง อารมณ์ของผู้ที่อยู่ในภาพ



ลักษณะของภาพที่ถ่าย

- เพื่อบอกเนื้อหา หรือเรื่องราวของภาพและลักษณะภาพหรือธรรมชาติของภาพที่ถ่าย
 1. ภาพที่ถ่ายจากมุมสูง (aerial shot / bird's eyes view)
 2. ภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก (Big Close Up Shot)
 3. ภาพครึ่งอก (Bust Shot)
 4. ภาพเอียง (Canted Shot)
 5. ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Cross Shot)

ภาพที่ถ่ายจากมุมสูง (aerial shot / bird's eyes view)

- หมายถึง ภาพถ่ายในลักษณะ
ถ่ายจากมุมสูง เช่น จาก
เครื่องบิน เสมือนภาพแทน
สายตานก ในบทโทรทัศน์
นอกจากบอกว่า ตั้งกล้องมุม
สูงแล้วจะต้องระบุด้วยว่าถ่าย
จากเครื่องบิน



ภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก (Big Close Up Shot)

- 2. ภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มาก
(Big Close Up Shot)
หมายถึง ภาพถ่ายในลักษณะ
ใกล้มีขนาดใหญ่ เช่น ภาพคน
เต็มหน้า หรือภาพบางส่วน
ของใบหน้าที่ต้องการเน้น
เฉพาะ เช่น นัยน์ตา ปาก จมูก
หรือบางส่วนของวัตถุ



ภาพครึ่งอก (Bust Shot)

- หมายถึง ภาพถ่ายศีรษะกับหัวไหล่ทั้งสองของผู้แสดง



ภาพเอียง (Canted Shot)

- หมายถึง ภาพที่อยู่นอกเส้นตั้งของภาพ เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (**Horizontal line**) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลงเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (**Verticle line**) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากซูลมุน โกลาหล แผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาด่วนละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า หกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกราวที่ตึงเครียด มุมเอียงเป็นมุมที่ไม่ค่อยใช้บ่อยนัก



ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Cross Shot)

- 5. ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Cross Shot)

หมายถึง ภาพที่ถ่ายข้ามไหล่ด้านหลังอีกคนหนึ่ง เป็นฉากหน้า และเห็นหน้าอีกคนหนึ่ง ในบทโทรทัศน์ใช้คำว่า **X- Shot** หรือถ่ายข้ามไหล่



ภาพเต็มตัว (Full Shot)

- 6. ภาพเต็มตัว (Full Shot)

หมายถึง ภาพผู้แสดงคนเดียว หรือหลายคนเต็มตัว โดยมีฉากหลังประกอบ

ภาพระดับเข่าของร่างกาย (Knee Shot)

- 7. ภาพระดับเข่าของร่างกาย (Knee Shot)

หมายถึง ภาพที่ถ่ายตั้งแต่ศีรษะลงไปจนถึงหัวเข่า หรือ การถ่ายภาพตั้งแต่หัวเข่าลงไปถึงเท้า ซึ่งในบทความ ระบุให้ชัดเจน

ภาพถ่ายจากกระจกเงา (Mirror Shot)

- 8. ภาพถ่ายจากกระจกเงา (Mirror Shot)

หมายถึง ภาพที่ถ่ายผู้แสดงจากภาพในกระจกเงา ซึ่งในบทโทรทัศน์ควรระบุให้ชัดเจนว่าเป็นภาพ จากกระจกเงา

ภาพหมู่ (Group shot)

- 9. ภาพหมู่ (Group shot)

หมายถึง ภาพในลักษณะรวมกันเป็นหมู่ หรือเป็นกลุ่มคน

ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัว

(Two Shot / Double Shot)

- 10. ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัว (Two Shot / Double Shot)

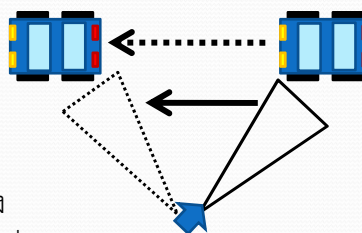
หมายถึง ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัวในกรอบภาพเดียวกัน หันหน้าเข้าหากัน

การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)

- การ เคลื่อนไหวกล้องในระหว่างการถ่ายทำจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและแสดงเรื่องราว ความหมายได้ดี นอกเหนือจากตัววัตถุเคลื่อนไหวหรืออาจเคลื่อนไหวทั้ง 2 อย่าง พร้อมๆกัน การเคลื่อนไหวของกล้องมีหลายแบบ ดังนี้

การแพนกล้อง (Panning)

- การแพนกล้อง (Panning) หมายถึง การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้าย (Pan left) หรือไปทางขวา (Pan right) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวกว้างหรือเมื่อต้องการนำผู้ชมไปยังจุดน่าสนใจ หรือที่ต้องการ



- เพื่อให้เห็นภาพที่อยู่นอกจอภาพในขณะนั้น
- เพื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหววัตถุ
- เพื่อให้เห็นปฏิกิริยาตอบโต้กัน
- เพื่อต้องการการเปลี่ยนฉาก

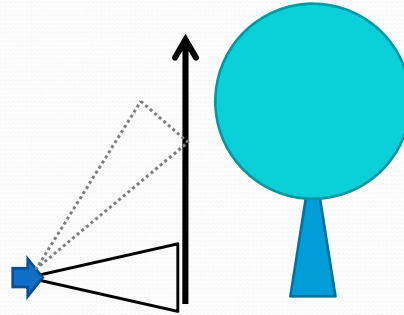
<http://f0nt.com/forum/index.php?topic=4715.0>

การทิลท์ (Tilting)

2. การทิลท์ (Tilting)

หมายถึง การเคลื่อนกล้องตามแนวตั้ง จากล่างขึ้นบน (Tilt Up) และจากบนลงล่าง (Tilt Down) เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง หรือนำผู้ชมไปยังจุดที่ต้องการ

- เพื่อให้เห็นตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆ โดยสัมพันธ์กัน
- เพื่อให้เห็นวัตถุที่ยาวหรือสูงเกินรัศมี
- เพื่อต้องการปรับองค์ประกอบภาพ

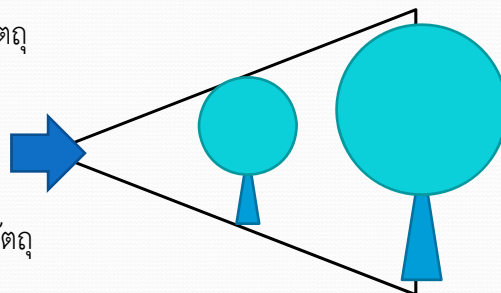


การซูม (Zooming)

3. การซูม (Zooming)

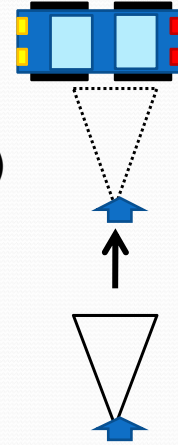
หมายถึง การเปลี่ยนขนาดของวัตถุ ให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) หรือ เปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง (Zoom Out)

- เพื่อต้องการเปลี่ยนขนาดของวัตถุ อย่างช้าๆ
- เมื่อต้องการให้ผู้ชมสนใจวัตถุนั้น
- เมื่อต้องการให้เห็นวัตถุอย่างชัดเจน
- เพื่อให้บังเกิดผลที่น่าตื่นใจ



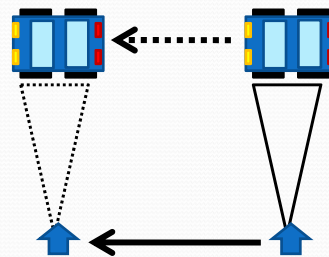
การดอลลี่ (Dolling)

- หมายถึง การเคลื่อนกล้องติดตาม ความเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถ่าย หรือ ฉากที่มีระยะทางยาวในทิศทางตรง หรือทางอ้อมไปรอบๆ การเคลื่อนไหวกล้องเข้าหาวัตถุ เรียกว่า **Dolly in** และการเคลื่อนไหวกล้องออกจากวัตถุ เรียกว่า **Dolly out** ผลของการดอลลี่ (Dolly) จะคล้ายซูม (**Zoom**) คือขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามระยะของการดอลลี่ แต่จะแตกต่างกันตรง ส่วนประกอบต่างๆ ในภาพเกี่ยวกับระยะทางระหว่างวัตถุกับฉากหน้าและฉากหลัง จะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของกล้อง คนดูจะสามารถรู้ถึงมิติของความรู้สึกมากกว่าภาพที่เกิดจากการซูม
 - เพื่อสร้างความตื่นเต้น
 - เมื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหว
 - เพื่อให้มีมุมมองภาพที่หลากหลายแบบ
 - เมื่อต้องการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพ



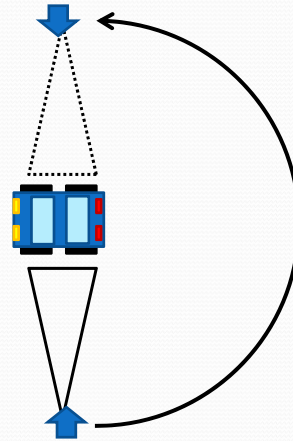
5. การทรัค (Trucking / Tracking)

- หมายถึง การเคลื่อนไหวกล้องไปด้านซ้ายให้ขนานกับวัตถุไปทางซ้าย เรียกว่า หรือไปทางขวา เรียกว่า ซึ่งผลจะคล้ายกับการแพน แต่การทรัคจะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติเรื่องความรู้สึกของ ภาพได้ดีกว่า คล้ายๆกับความรู้สึกของเราที่มองออกไปนอกหน้าต่างรถขณะที่เคลื่อนที่ไป



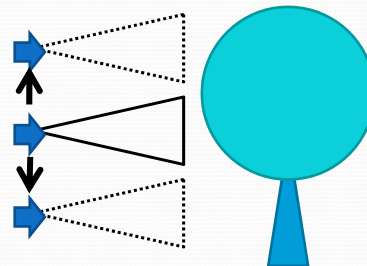
6. การอาร์ค (Arking)

- หมายถึง การเคลื่อนไหวกล้องในแนวเฉียงเป็นรูปครึ่งวงกลมไปทางซ้าย (Ark left) หรือไปทางขวา (Ark right) เพื่อเปลี่ยนมุมมองไปทางด้านข้างของวัตถุ



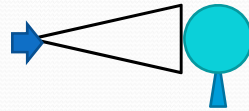
7. การบูม หรือเครน (Booming / Craning)

- หมายถึง การถ่ายภาพพร้อมกับขาตั้งกล้องในแนวตั้ง เรียกว่า 'บูม' ถ้าเคลื่อนขึ้น เรียกว่า **Boom Up** ส่วนเคลื่อนลง เรียกว่า **Boom Down** และถ้าเคลื่อนกล้องขึ้นลงโดยใช้เครน เรียกว่า **Crane Up** และ **Crane Down** เมื่อต้องการเคลื่อนกล้องลงด้วยเครน วัตถุประสงค์เพื่อต้องการคงมุมมองที่ต้องการจากมุมสูงและต่ำอย่างต่อเนื่อง



8. สติลช็อต (Still Shot)

- หมายถึง การถ่ายภาพโดยไม่เคลื่อนไหวกล้อง ใช้มากในการถ่ายทำรายการทั่วไป โดยปกติกล้องจะโฟกัสอยู่บนวัตถุหรือบุคคลที่ต้องการออกอากาศมากที่สุด ในการถ่ายแบบนี้จำเป็นต้องจัดองค์ประกอบภาพให้ดี



การเชื่อมต่อภาพ (Transition)

- เป็นวิธีการลำดับเวลาและเหตุการณ์ โดยการใช้เทคนิคพิเศษ ดังนี้
 1. การตัดภาพ (Cut)
 2. ภาพจาง (Fade)
 3. ภาพจางซ้อน (Dissolve)
 4. ภาพซ้อน (Superimpose)
 5. ภาพกวาด (Wipe)
 6. ภาพเลื่อนเข้าหากัน (Morphink)
- การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งอย่างต่อเนื่อง ด้วยการละลายเข้าหากันจนเป็นภาพใหม่ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่องคนเหล็ก และเรื่อง โรโบคอป

Cut

- 1. การตัดภาพ (Cut)

หมายถึง การเปลี่ยนภาพอย่างแบบพลัน โดยการเปลี่ยนจากภาพหนึ่งมาอีกภาพหนึ่ง โดยไม่มี อะไรมาคั่น ใช้ชื่อทที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การตัดต่อต่าปกติ มักใช้การตัดภาพแบบนี้

Fade

- 2. ภาพจาง (Fade)

หมายถึง การต่อเชื่อมภาพเริ่มจากภาพมือสนิทไม่มีภาพ แล้วค่อยๆปรากฏเป็นภาพเลือนกลางจนเป็นภาพที่มองเห็นชัดเจน เรียกว่า **Fade In** มักใช้ในตอนเริ่มเรื่อง หรือเริ่มต้นใหม่ เหมือนการเปิด ฉาก ส่วนภาพ **Fade Out** เป็นการเริ่มต้นจากภาพที่ปรากฏชัดเจนอยู่แล้ว ค่อยๆเลือนกลางและหายไปกลายเป็นภาพมือสนิท มักใช้ตอนจบเรื่อง การใช้การจางภาพสามารถใช้คั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง ซึ่งเป็นเวลาที่ล่วง มานาน หรือสถานที่นั้นอยู่ห่างกันไกลมาก

Dissolve

- 3. ภาพจางซ้อน (Dissolve)

หมายถึง การเชื่อมต่อภาพ โดยการให้ช็อตแรกค่อยๆจางออกไป ในขณะที่เดียวกับฉากหลังจะ ค่อยๆจางซ้อนเข้ามา จนกระทั่งช็อตแรกจางหายไปเหลือแต่ช็อตหลังเท่านั้น ใช้สำหรับ คั่นเชื่อมโยงระหว่างฉากแรกกับฉากหลัง หรือระหว่างหลายฉาก ซึ่งเป็นเวลาที่ล่องเลยมาไม่นานนัก และในภาพของฉากแรกกับฉากหลังไม่มีอะไรให้สังเกตเห็นได้ว่ามีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน

Superimpose

- 4. ภาพซ้อน (Superimpose)

หมายถึง การซ้อนฉาก 2 ฉากเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อแสดงถึงเหตุการณ์ต่างสถานที่ในเวลา เดียวกัน แสดงภาพการคิดคำนึงของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการถ่ายภาพใบหน้า และภาพเหตุการณ์ไป พร้อมๆกัน นอกจากนี้ยังใช้ในการสร้างภาพพิเศษ เช่น ภาพผี

Wipe

- 5. ภาพกวาด (Wipe)

หมายถึง การใช้ภาพต่อเนื่องโดยให้ภาพใหม่เข้ามา
กวาดภาพเก่าออกจากจอทีละน้อยจนภาพเก่าหมดจากจอ
หรือภาพใหม่เข้ามาแทนที่ เช่น กวาดจากซ้ายไปขวา หรือ
บนจอลงล่างจอ เป็นต้น

Morphink

- 6. ภาพเลื่อนเข้าหากัน (Morphink)

การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งอย่างต่อเนื่อง
ด้วยการละลายเข้าหากันจนเป็นภาพใหม่ ตัวอย่างเช่น
ภาพยนตร์เรื่องคนเหล็ก และเรื่อง โรโบคอป

สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

- ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญ คือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร
- มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
- เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

กระดาษสตอรี่บอร์ด

เรื่อง.....ตอน.....ฉาก.....

เสียง/บทบรรยาย _____

เสียงตัวละคร/บทสนทนา _____

เพลง _____



		Title	Page
NO.	CAMERA	Introduction	
[Empty Box]		Technics :	Sound :
		Story/Dialog	
NO.	CAMERA	Introduction	
[Empty Box]		Technics :	Sound :
		Story/Dialog	
NO.	CAMERA	Introduction	
[Empty Box]		Technics :	Sound :
		Story/Dialog	

สตอรี่บอร์ดการ์ตูนเรื่องกระต่ายกับเต่า

ฉากที่ 1

Shots	ภาพ	เสียง
1.		Fade in : เพลงบรรเลงสนุกๆ
2.		Fade out : เพลงบรรเลงสนุกๆ เสียงผู้บรรยาย : หันกลับมาดูเหล่าชายที่แสนระดู เห็นไม้ค้ำยันคันกระบองเพชรและคันกระบองเพชร (อันนี้คือเต่าอเนิง)
3.		ยังมีผู้แข่งเจ้านักสู้หนึ่งคือ เจ้ากับกระต่ายกำลังเตรียมตัวลงแข่งอันชิงแชมป์เจ้าแห่งความเร็วไว้ระงับใจ ณ จุดสตาร์ท ของการแข่งขัน
4.		กระต่าย : "เจ้าเต่าๆ มันนี่เจ้ามันช้ามันล้าจนจริง"
5.		กระต่าย : "ต้องทำอะไร...ที่มันเจ๋งมากก็เพราะกินยานอนหลับเข้าไป ดูสิเต่ามันจะล่าอยู่ เผลอทีไรมันจะชนะมาตลอดการ..."

ตัวอย่างการ์ตูนเรื่องกระต่ายกับเต่า PAGE

ใบงาน

- ให้นักศึกษา ดูการ์ตูนแอนิเมชั่น 1 เรื่อง และ
- 1. หาภาพมุม ต่างๆ อย่างละ 2 ภาพ จากการ์ตูนที่ชื่นชอบ และอธิบายอารมณ์ของภาพนั้นๆ
- 2. หาภาพ ชี้อทพื้นฐานต่างๆ อย่างน้อย 4 ประเภท และเขียนลงในแบบฟอร์มสตอรี่บอร์ด อธิบายภาพแต่ละช็อตคืออะไร