

Cinematography05

Pawit Mongkolprasit



Camera



- Scale
- Movement
- Speed
- Focus
- Point of View
- Continuity

Shot



- วัดขนาดจากคน
- ภาพยิ่งกว้าง ยิ่งผ่อนคลาย แสดง **Action**
- ภาพยิ่งแคบ ยิ่งเน้นอารมณ์ ยิ่งอึดอัด
- ออกแบบตามความรู้สึกของการเล่าเรื่อง

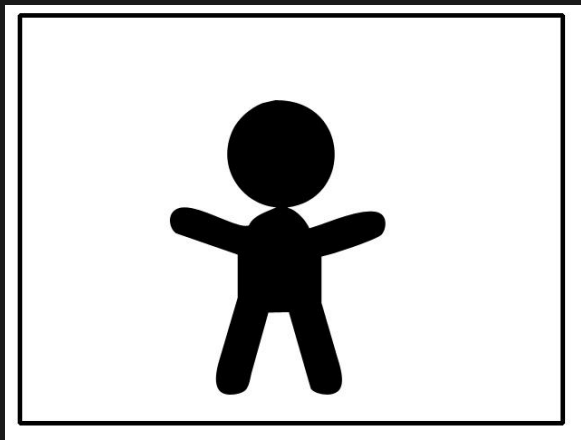
Estrablish Shot : ES.



- บอกสถานที่ที่ไปที่ไป
- สร้างบรรยากาศ



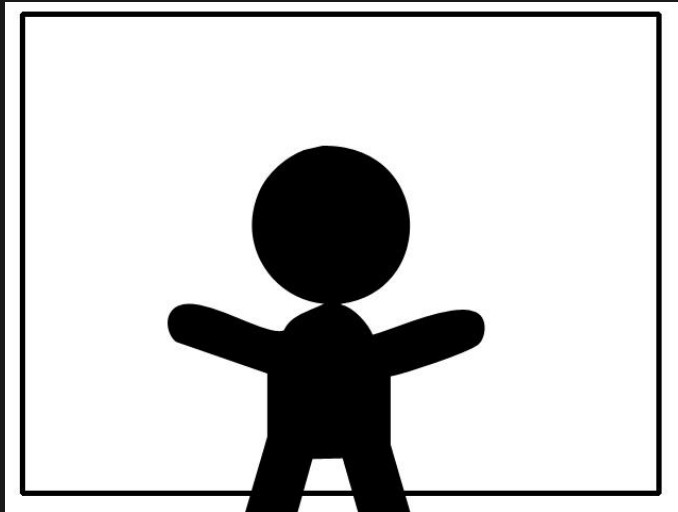
Long Shot : LS.



- บอกการเล่าเรื่องจาก **Action**
- ผ่อนคลาย
- **Full Shot**



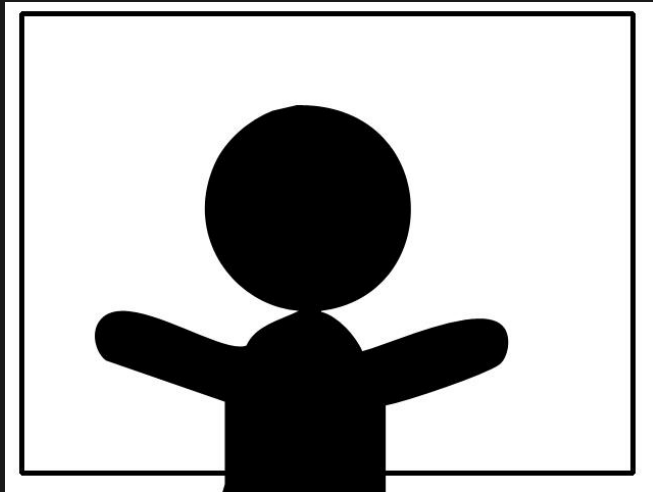
Medium Long Shot : MLS.



- เริ่มเห็นสีหน้านักแสดง
- เห็นท่าทาง **Acting**



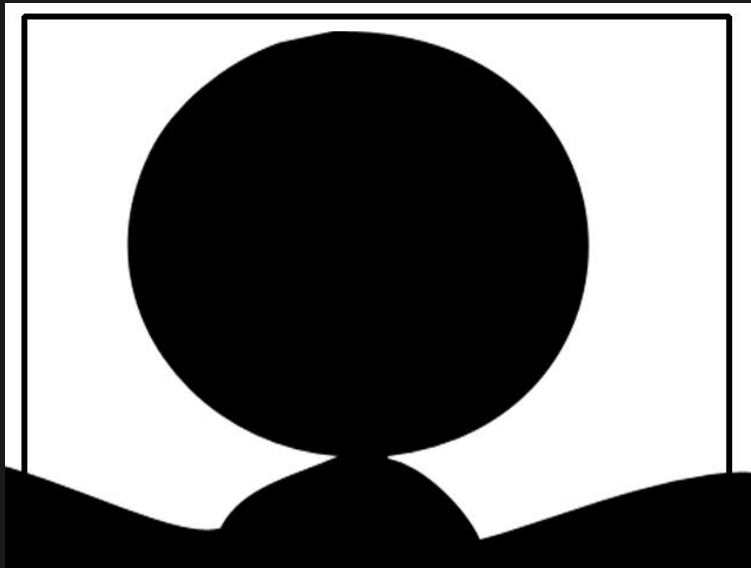
Medium Shot : MS



- เห็นสีหน้า แสดง Acting



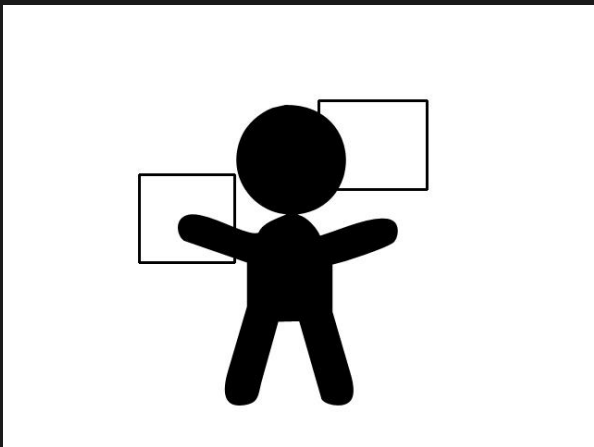
Close-up : CU.



- เห็นรายละเอียดสีหน้า
- แสดงอารมณ์ **Dramatic**



Big Close – up : BCU.



- เน้นมากๆ
- เห็นรายละเอียด



ศัพท์อื่นๆ



- Over shoulder shot

- ข้ามไหล่ คนดูรู้สึกมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น
- มีความเป็น



Movement



- ยิงเคลื่อนกล้อง ยิงสร้างอารมณ์ร่วม
- ความรู้สึกจะรุนแรงขึ้น
- Static
- Zoom in/ Zoom out
- Dolly / Track / Dolly รางไค้
- Pan / Tilt
- Crane
- Handheld

Speed



- Hi Speed

- ดูตลก

- Low Speed

- เพื่อเน้น

- แสดงรายละเอียด

Focus



- เพื่อนั้นที่จุดที่อยากให้คนสนใจ
- ทำให้ภาพดูลึกขึ้น



Point Of View

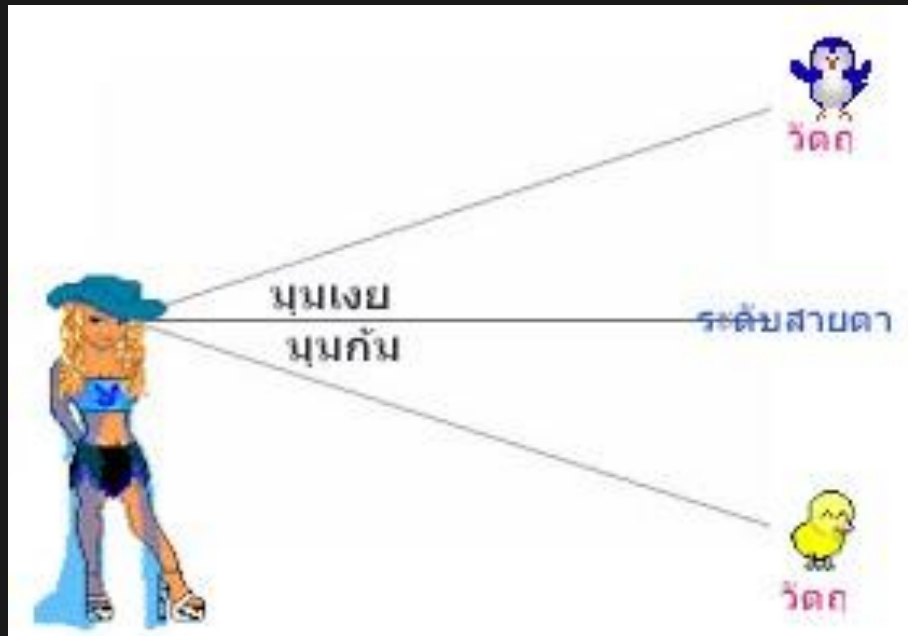


- บุคคลที่ 3
 - เหมือนคนดูเป็นบุคคลที่ 3 เข้าไปดูเหตุการณ์ในเรื่อง
- บุคคลที่ 1
 - เหมือนคนดูเป็นตัวละครในเรื่อง เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นเลย
 - Handheld
 - Shot แทนมายตา

Angle



- มุมมองกล้อง



Point of view



- มุมก้ม **Bird eye view**

- กดดัน คนดูอยู่เหนือกว่า

- ทำงานร่วมกับภาพกว้าง จะเห็นมุมที่กว้างไกล!



Angle



- มุมเงย

— ภาพดูยิ่งใหญ่ คนดูต่ำต้อยกว่า

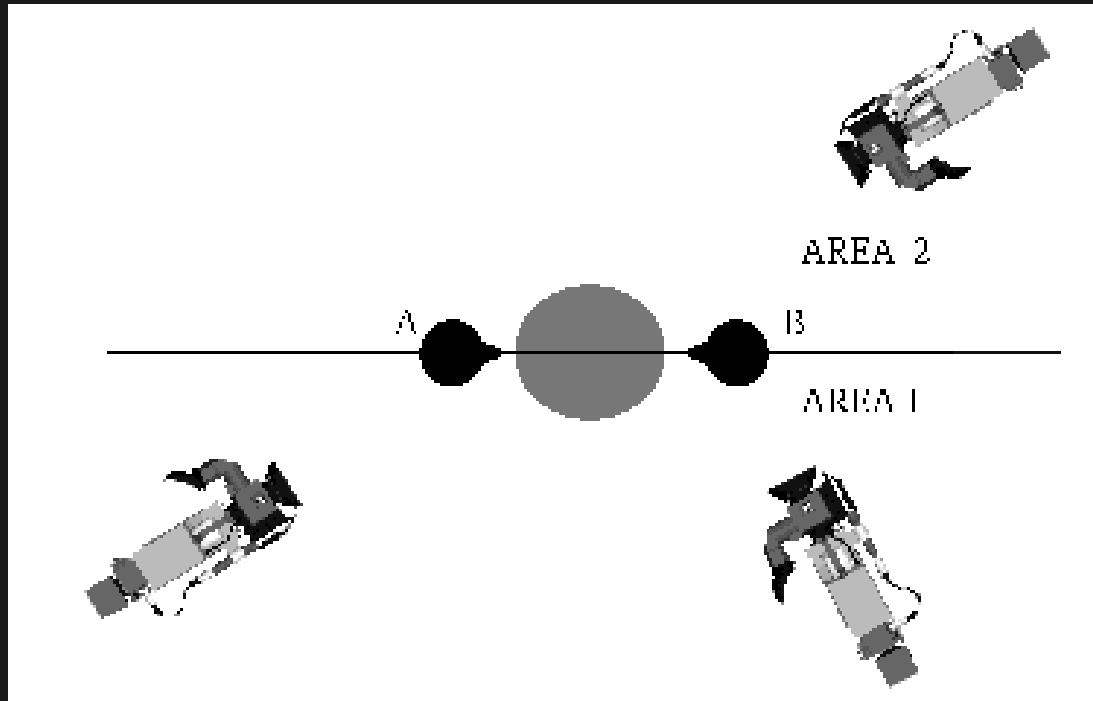


Continuity



- การเปลี่ยนขนาดภาพ
 - ไม่ควรนำขนาดเฟรมเท่าๆกันมาต่อกัน
 - การขยับกล้องต้องมากกว่า **30 องศา**
- Acting
 - Eye line
 - Movement
- เส้น**180** องศา

เส้น 180 องศา

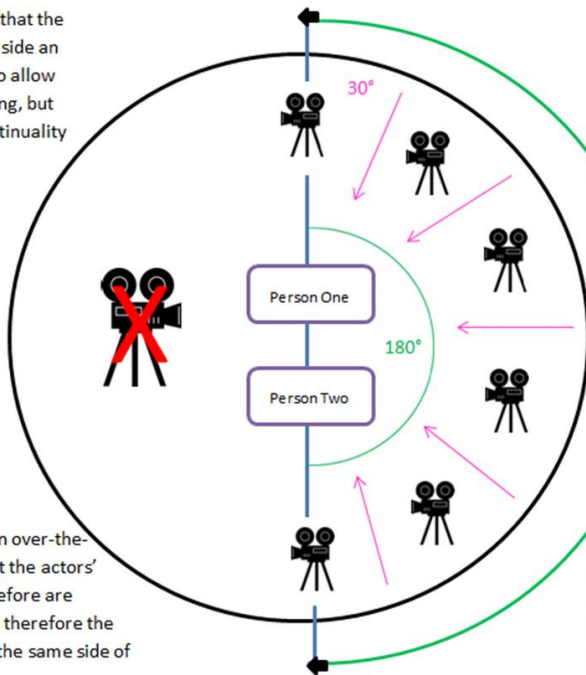


The **180-degree rule** states that the Camera should stay on one side an **imaginary line**. The aim is to allow the filming to stay interesting, but whilst not breaking the continuity of the shots.

To avoid confusing the audience, this rule **isn't usually broken** especially in cases such as a conversation and action sequences. However, sometimes the rule may be broken for effect, for example if the aim is to purposely disorientate the audience. It may also be used to set the scene.

If the 180-degree rule is broken in over-the-shoulder shots it may appear that the actors' eye-line's do not match and therefore are looking in the opposite direction, therefore the two people should always be on the same side of the frame.

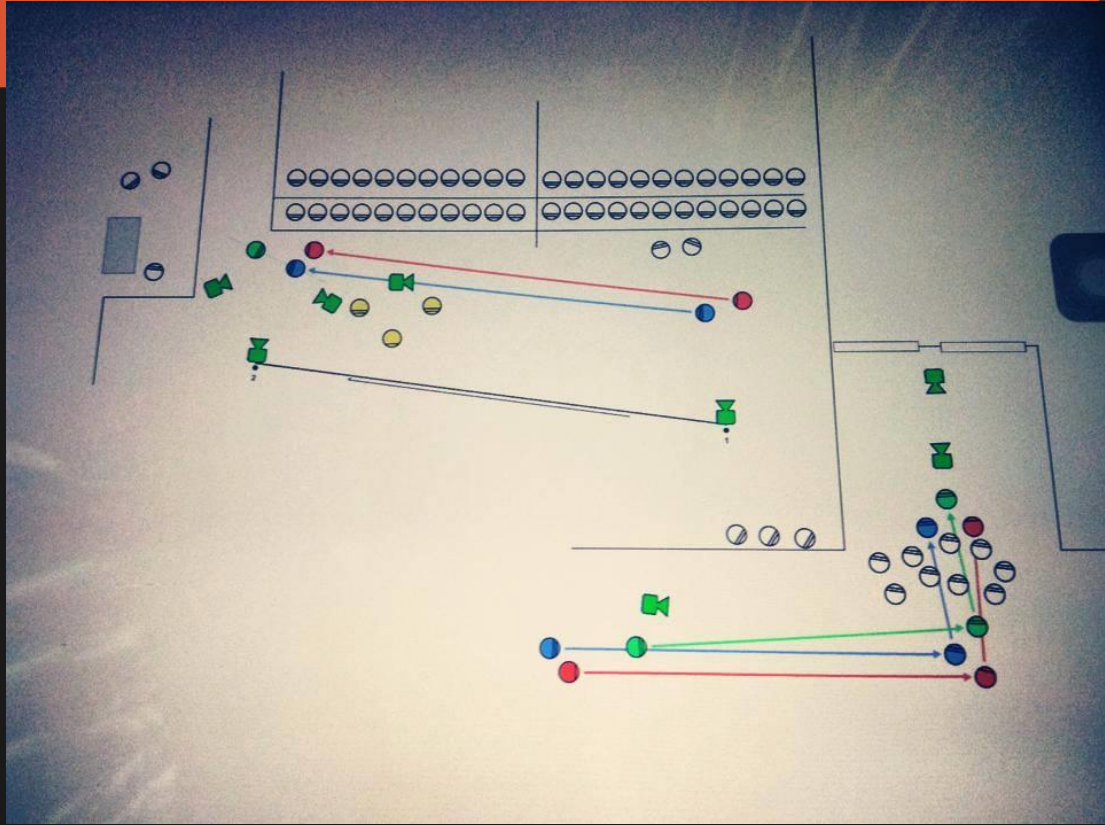
Rebecca Gatfield



A way in which the 180-degree rule may be broken would be through camera movement. If the line is crossed during a pan or dolly shot this can change the audience's viewpoint and therefore the actor's eye-line.

Another way that the 180-degree rule could be challenged is by having one character look off-screen toward a secondary character, and then cut to them looking back. Whilst they are shown facing different directions the audience assume they are looking at each other.

The **30-degree rule** states that the camera should move 30-degrees around the same subject to avoid a jump cut. This works hand in hand with the 180-degree rule as it reduces the movement surrounding it. The rule is helpful in overcoming jump cuts that may occur if same kind of shot is being repeated as well allowing the narrative to flow seamlessly.



Master Coverage shot





Insert Shot



Frame Rate

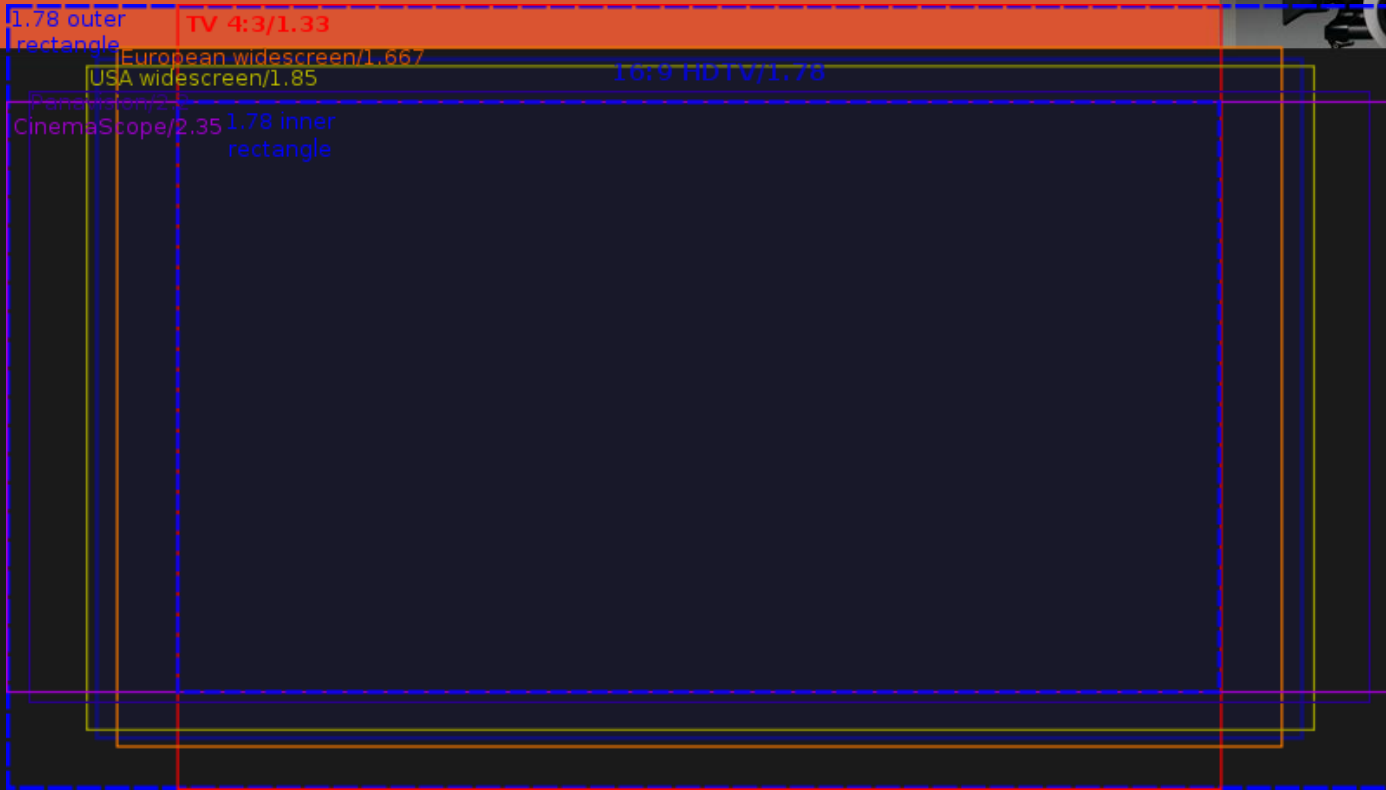


- Pal : 25:1
- NTSC : 30:1
- Film : 24:1
- Sound : 25:1

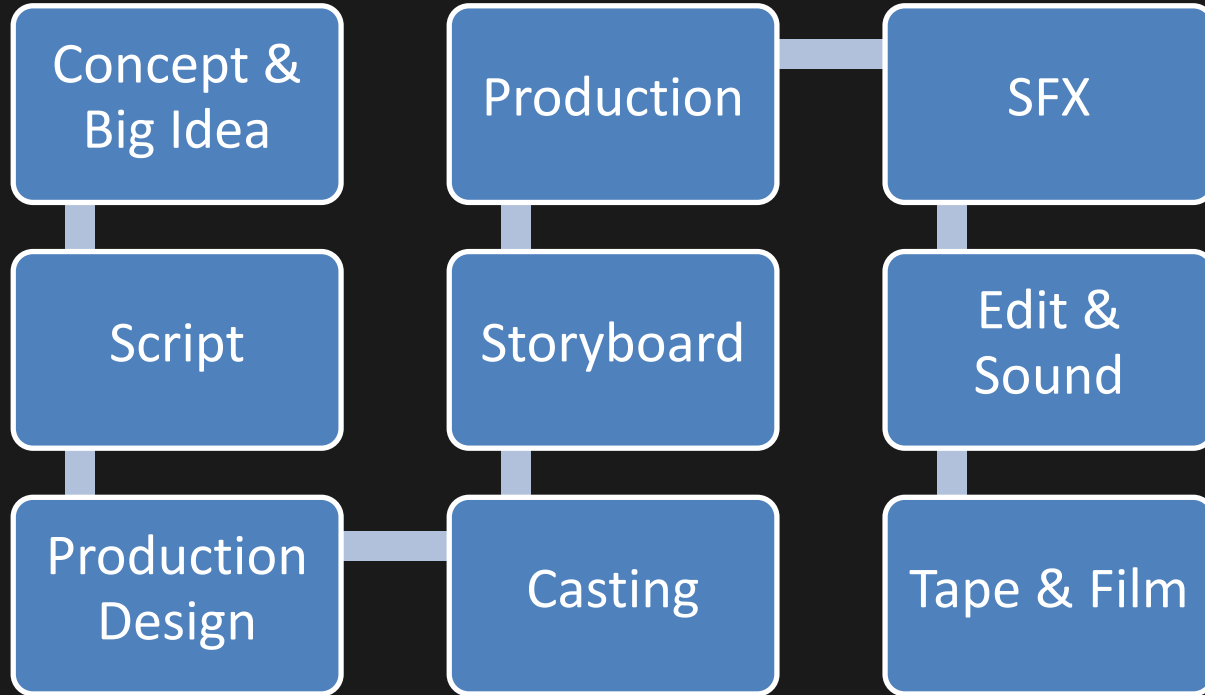
Aspect Ratio



- On Web / VCD : 360*240
- CCIR Pal : 4:3 720*576
- CCIR NTSC : 720*486
- HD720 : 16:9 (4:3*4:3) : 1280*720
- Full HD /Wide screen/ 1920*1080
- Anamorphic : 2.35:1



Process



Slide Title



- Make Effective Presentations
- Using Awesome Backgrounds
- Engage your Audience
- Capture Audience Attention

Slide Title

- Make Effective Presentations
- Using Awesome Backgrounds
- Engage your Audience
- Capture Audience Attention



Slide Title



Product A

- Feature 1
- Feature 2
- Feature 3

Product B

- Feature 1
- Feature 2
- Feature 3



fppt.com