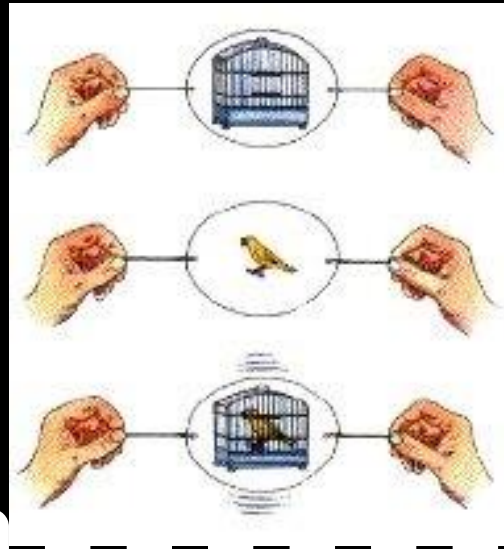




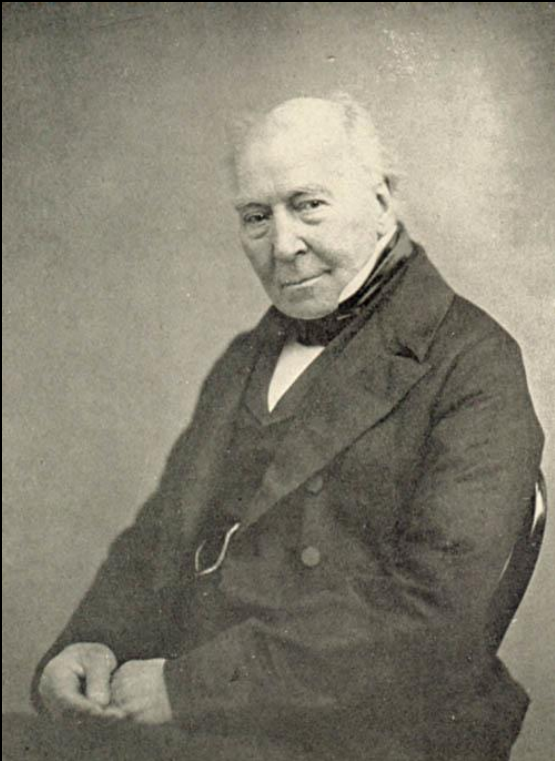
# Nationality Of Film

# ความหมาย

- ภาพยนตร์ คือ ภาพนิ่ง หลาย ๆ ภาพเรียงติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ใช้หลักการที่เรียกว่า การเห็นภาพติดตา (persistence of vision) และเมื่อนำเอาภาพนิ่งเหล่านั้นมาฉายดูทีละภาพด้วยความเร็วในการฉายต่อภาพเท่า ๆ กัน สายตามนุษย์จะยังคงรักษาภาพไว้ที่เรติน่าเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ



ดร.วิลเลียม เฮอร์น พิตทอน & ดร.จอร์น อายตัน ปารีส

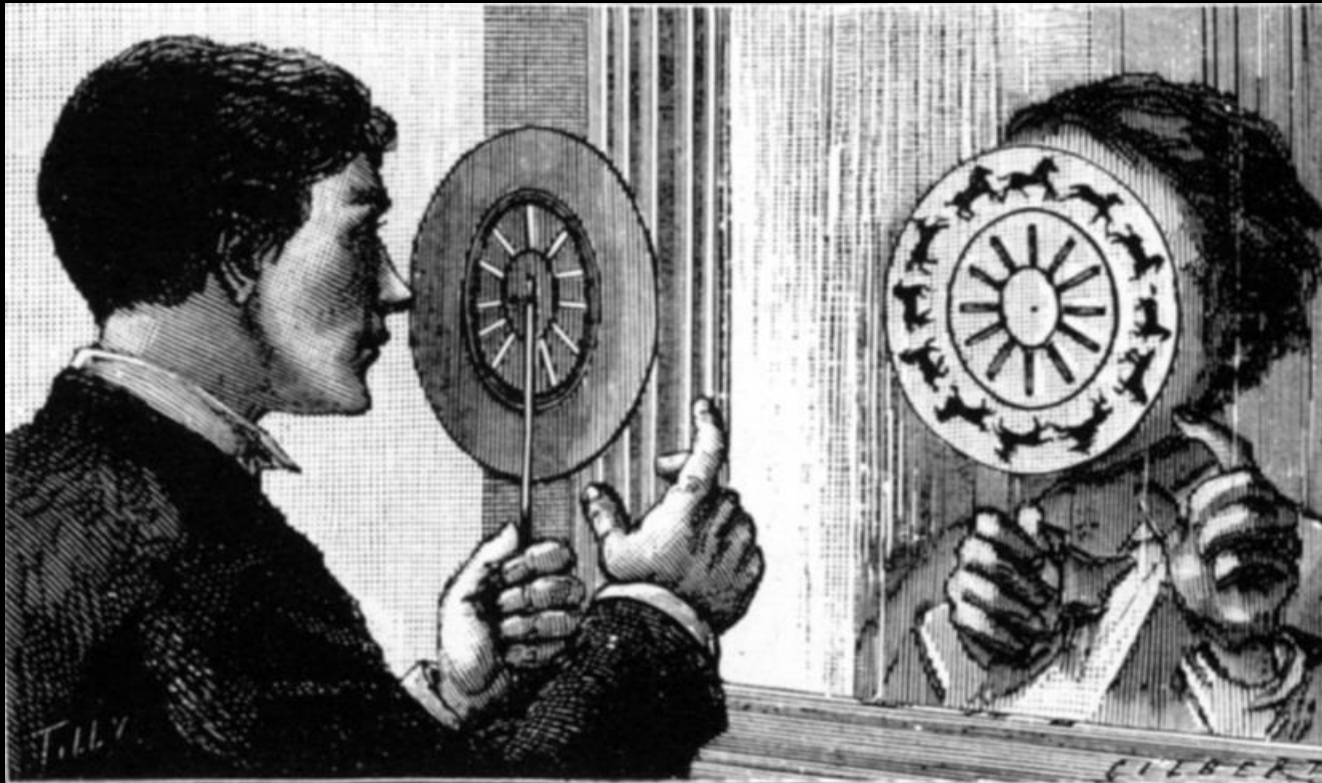


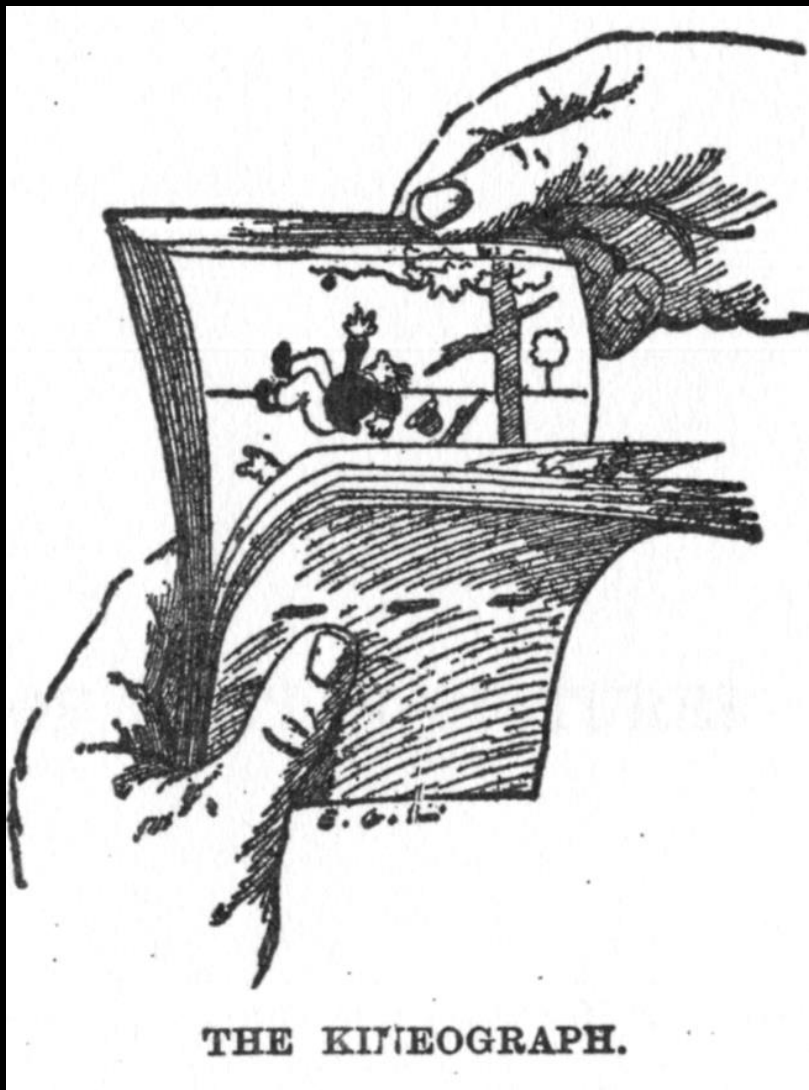


# History of films

- ยุคบุกเบิก (ค.ศ. 1815 – 1907)
- ยุคหนังเงียบ (ค.ศ. 1908 – 1928)
- ยุคหนังเสียง (ค.ศ. 1928-1945)
- ภาพยนตร์ในปัจจุบัน (ค.ศ. 1965-ปัจจุบัน)

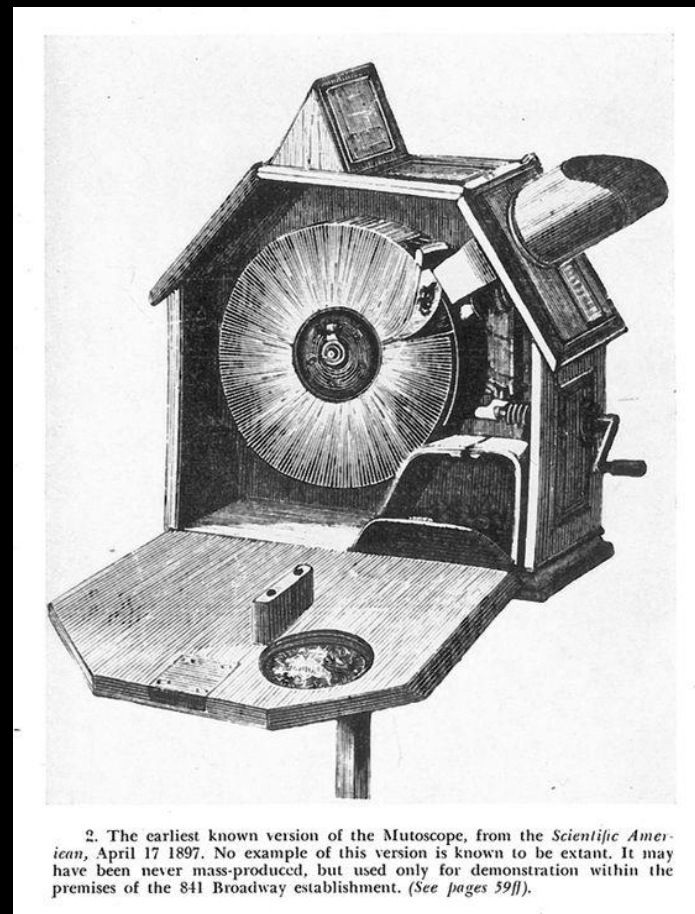
# พินาคิสโตสโคป (Phenakistoscope)





THE KINEOGRAPH.

# ម៉ូតូស្កូប (Mutoscope)

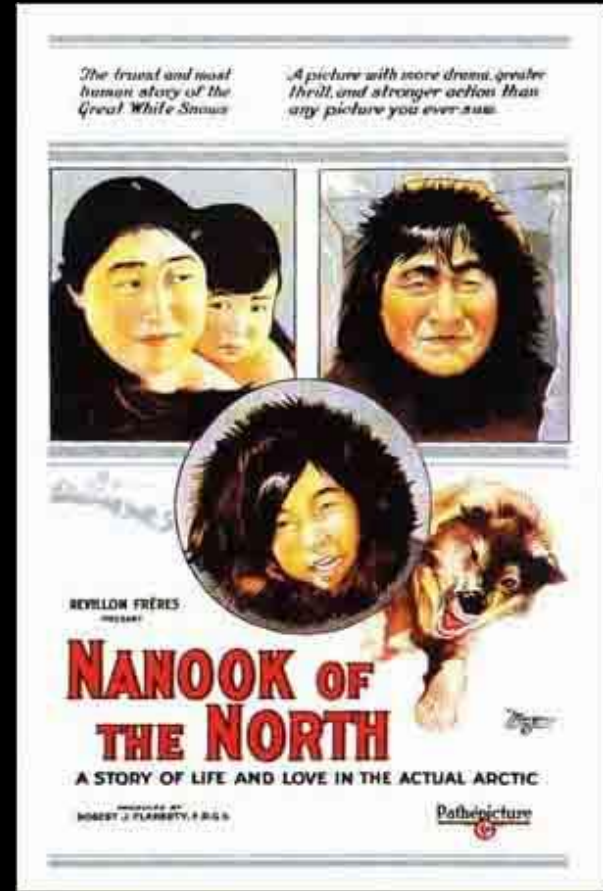


พี่น้องตระกูลลูมิเอร์ และ คิเนโตสโคป (Kinetoscope)





# ยุคหนังเงียบ (ค.ศ. 1908 – 1928)



ยุคหนังเสียง (ค.ศ. 1928-1945)





# Nationality Of Film

- Story Telling
- Maya
- Time & Space
  - Flashback Flash forward
- Conflict
- Theme/Plot /Treatment /Screenplay
- Act / Sequence /Scene / Shot
- Open Form & Close Form/formalism & realism
- GENRES >> สื่อสาร

# พื้นฐานของภาพยนตร์

- ความหมายของภาพยนตร์
  - ภาพที่วิ่งผ่าน View Fielder ใช้หลักการของ “ภาพติดตา” (Persistence of vision)
  - สื่อ
- ข้อแตกต่างของ TV กับ Movie
  - Aspect Ratio
  - Film Rate
  - Context

מאסה

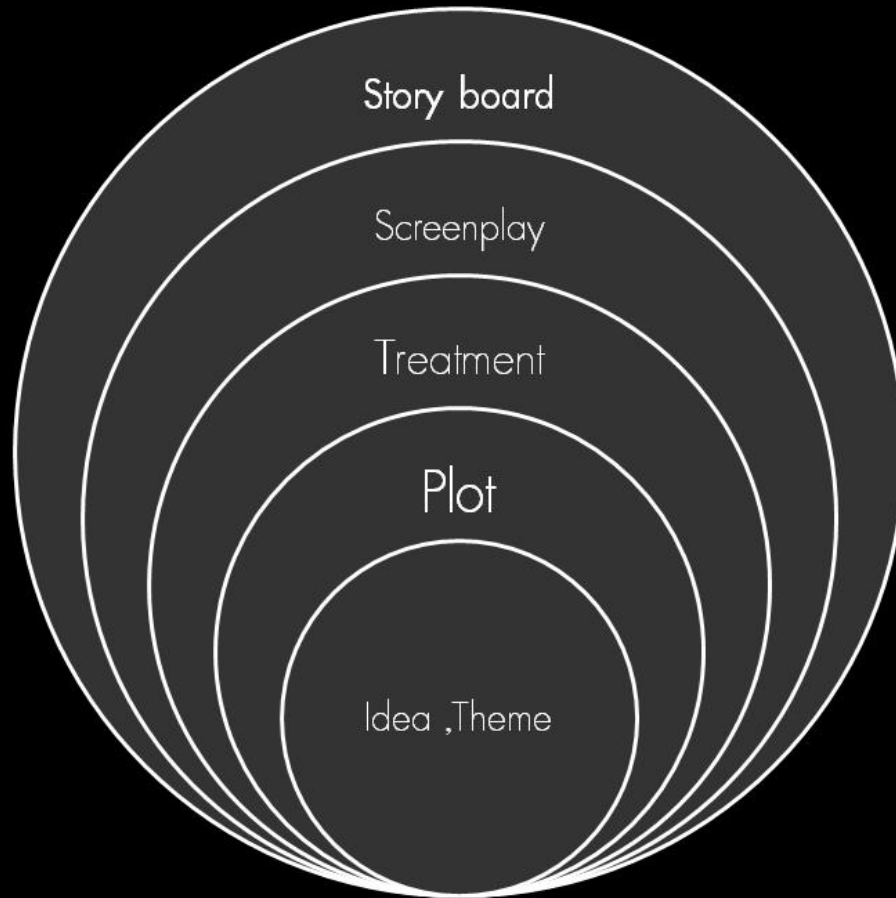
- คือสิ่งที่อยู่ใน IPR/SM ต้อง **Perfect** สิ่งที่อยู่นอก IPR/SM ว่าง  
มัน
- คือการสร้าง **ความเชื่อ** ไม่ใช่หลอกลวง



# ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที

- ความแตกต่างระหว่างสถานที่
- ต่างที่ลักษณะการแสดง
- ความแตกต่างของรูปแบบบทละครหรือบทภาพยนตร์

# ทฤษฎีองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง





# แก่นเรื่อง หรือ ธีม(Theme)

- ธีมที่เน้นการมองโลก (Focus on the world view)
- ธีมที่เน้นด้านอารมณ์ ( Focus on emotion)
- ธีมที่เน้นตัวละคร(Focus on character)
- ธีมที่เน้นโครงเรื่อง( Focus on plot)
- ธีมที่เน้นสไตล์หรือรายละเอียดของอารมณ์( Focus on style and texture)
- ธีมที่เน้นแนวคิด (Focus on ideas)

# แก่นเรื่อง หรือ ธีม(Theme)

- ธีมที่เน้นปัญหาสังคม(social problems)
- ธีมที่เน้นความคิดด้านคุณธรรม(Moral)
- ธีมที่เน้นด้านศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์(Human dignity)
- ภาพยนตร์ที่เน้นความคิดด้านสัจธรรมของมนุษย์(Truth of life)
- ภาพยนตร์ที่เน้นความคิดด้านปัญหาวัยรุ่น(Coming of ages)
- ธีมหลักที่เน้นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของมนุษย์(Human relations)
- ความคิดหลักที่เน้นปรัชญา(Philosophical riddle)

# โครงเรื่อง หรือพล็อต (Plot)

- ความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องเหยียดแนบกับ **ธีม(Theme)** และ **ตัวละคร(Character)**
- **ปมขัดแย้ง(Conflict)** หรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในเรื่อง
- **แท้จริงแล้วเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นบนโลกเป็นเรื่องของตัวละครที่มีเป้าหมาย (Goal) บางอย่างและหาทางให้ได้ถึงเป้าหมายนั้น**

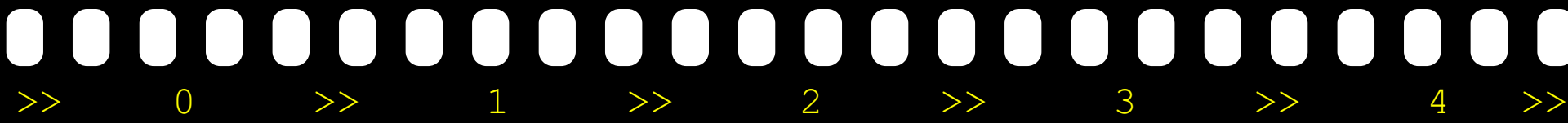
# ปมขัดแย้ง(Conflict)

- ปมขัดแย้งภายใน (Internal Conflict)
- ปมขัดแย้งจากภายนอก (External Conflict)
- ความขัดแย้งกับธรรมชาติ (Conflict with nature)
- ความขัดแย้งกับสังคม องค์กร หรือหน่วยงานต่างๆ (Conflict with social)

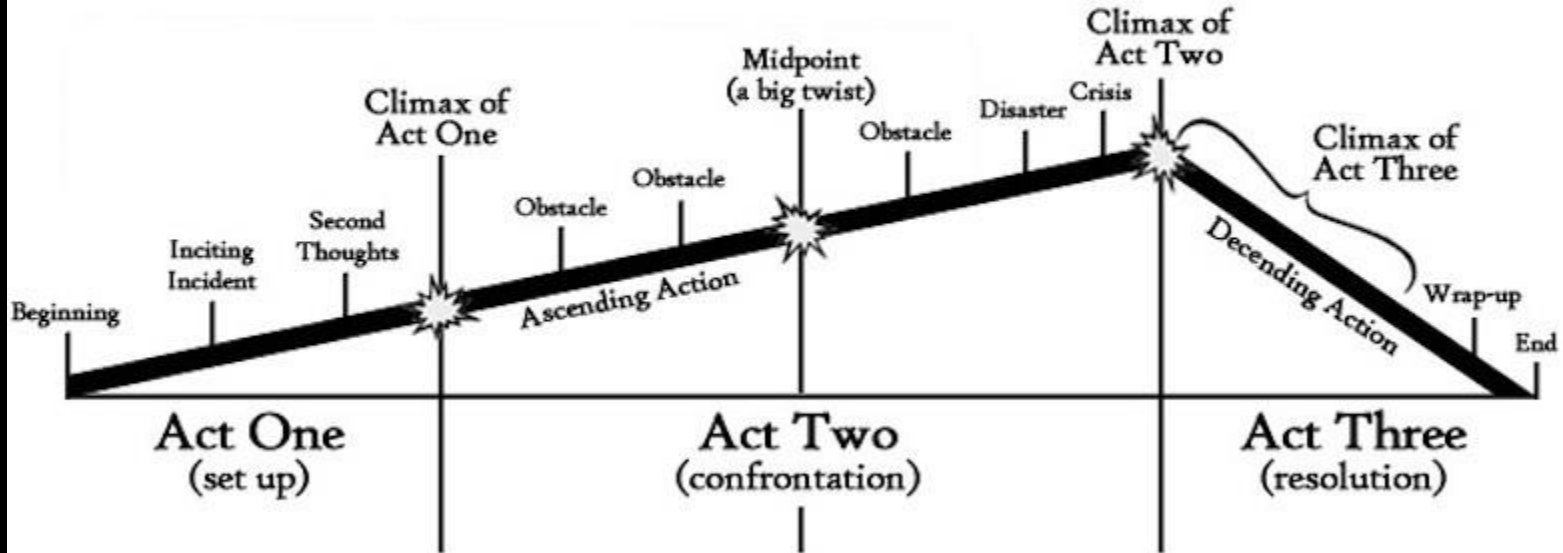


# โครงเรื่องขยาย (Treatment)

- ซีคว็นส์ (Sequence)
- ฉาก (Scene)



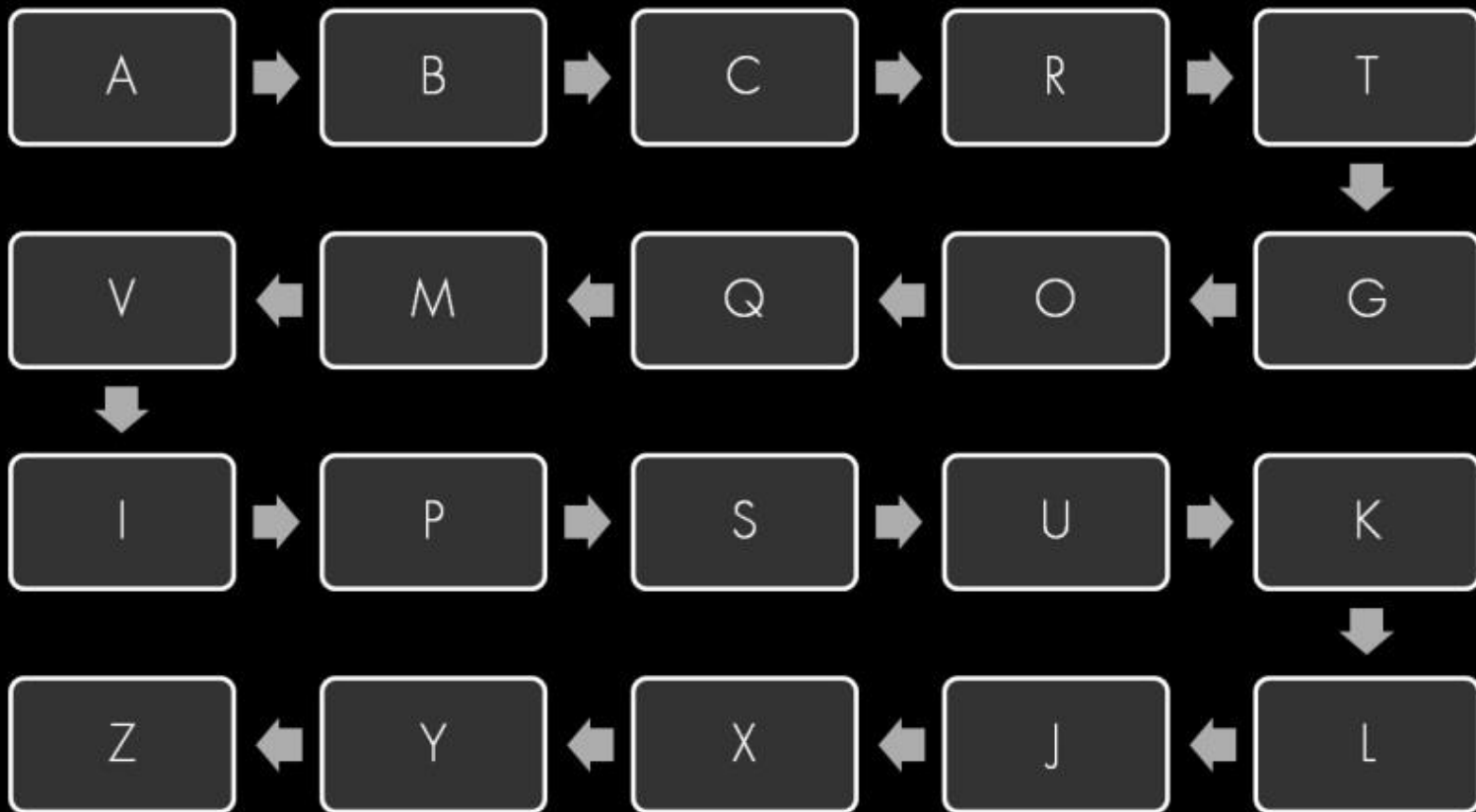
# Three-Act Structure



# Dramatica Act Structure

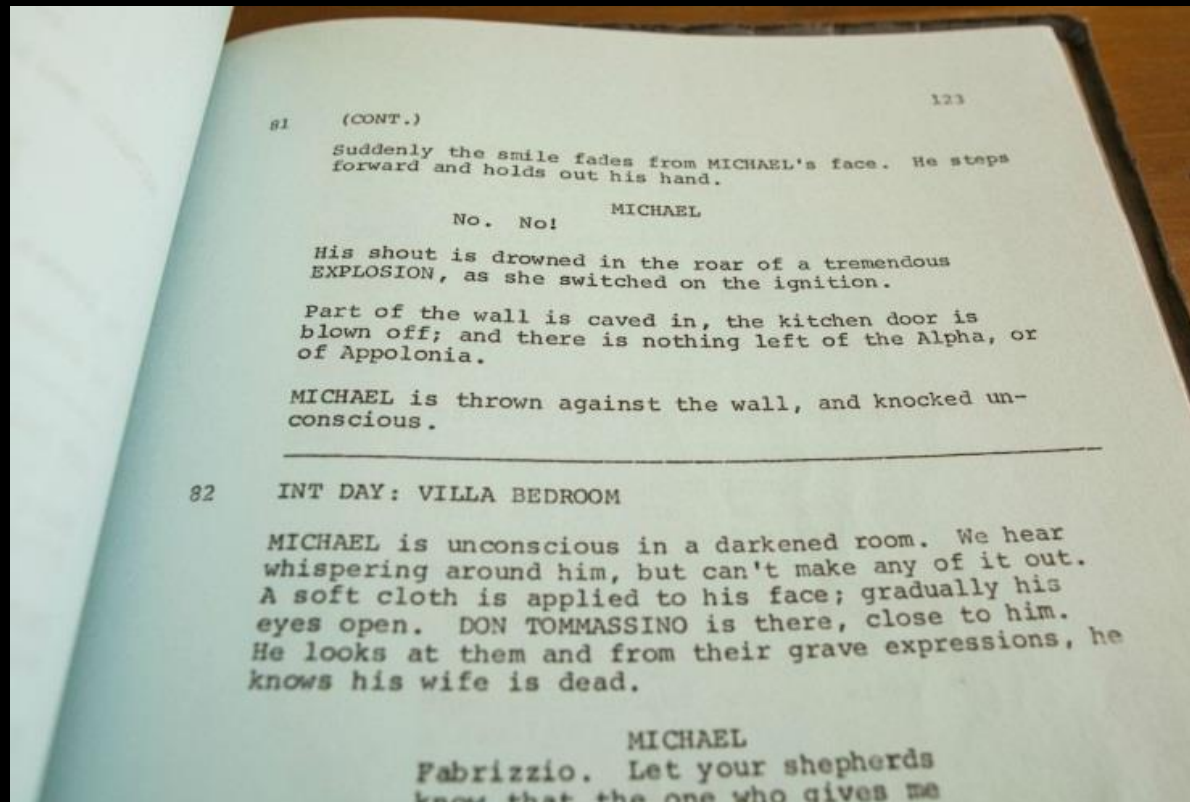
	Setup of Plot Points & Story Dynamics	Complications and Interactions	Greater Complications and Interactions	Crisis, Climax, and Resolution of Plot Points & Story Dynamics
	..... Journey 1 .....		..... Journey 2 .....	
*	ACT I	ACT II	ACT III	ACT IV
<b>Big Picture Throughline</b> Pursuit of the Story Goal	<b>Overall Story</b> Signpost 1	<b>Overall Story</b> Signpost 2	<b>Overall Story</b> Signpost 3	<b>Overall Story</b> Signpost 4
<b>Personal Throughline</b> Main Character Arc	<b>Main Character</b> Signpost 1	<b>Main Character</b> Signpost 2	<b>Main Character</b> Signpost 3	<b>Main Character</b> Signpost 4
<b>Opposition Throughline</b> Impact Character Arc	<b>Impact Character</b> Signpost 1	<b>Impact Character</b> Signpost 2	<b>Impact Character</b> Signpost 3	<b>Impact Character</b> Signpost 4
<b>Relationship Throughline</b> Relationship Growth	<b>MC/IC Relationship</b> Signpost 1	<b>MC/IC Relationship</b> Signpost 2	<b>MC/IC Relationship</b> Signpost 3	<b>MC/IC Relationship</b> Signpost 4
	<b>Inciting Event</b> (Story Driver)	<b>First Act Turn</b> (Story Driver)	<b>Second Act Turn</b> (Story Driver)	<b>Third Act Turn</b> (Story Driver)
				<b>Concluding Event</b> (Story Driver)

\* NOTE: The nature of each Signpost and Journey is determined by the story's Storyform.





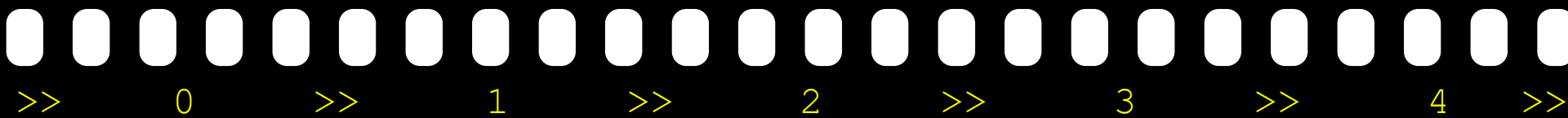
# บทภาพยนตร์ (Screenplay)





# ทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

- อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) และเฟรมต่อวินาที (Frame rate-FPS)
- ขนาดภาพ มุมมองภาพ และการเคลื่อนกล้อง (Shots size, Angles and Camera Movement)



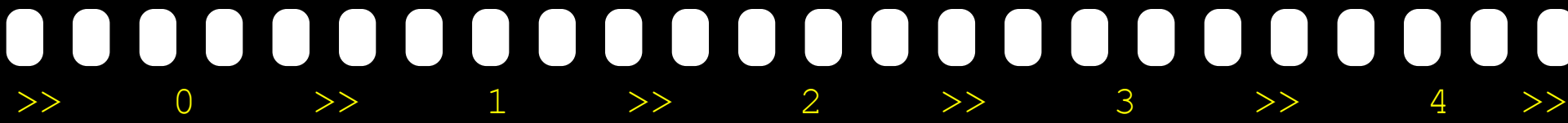
# อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio)



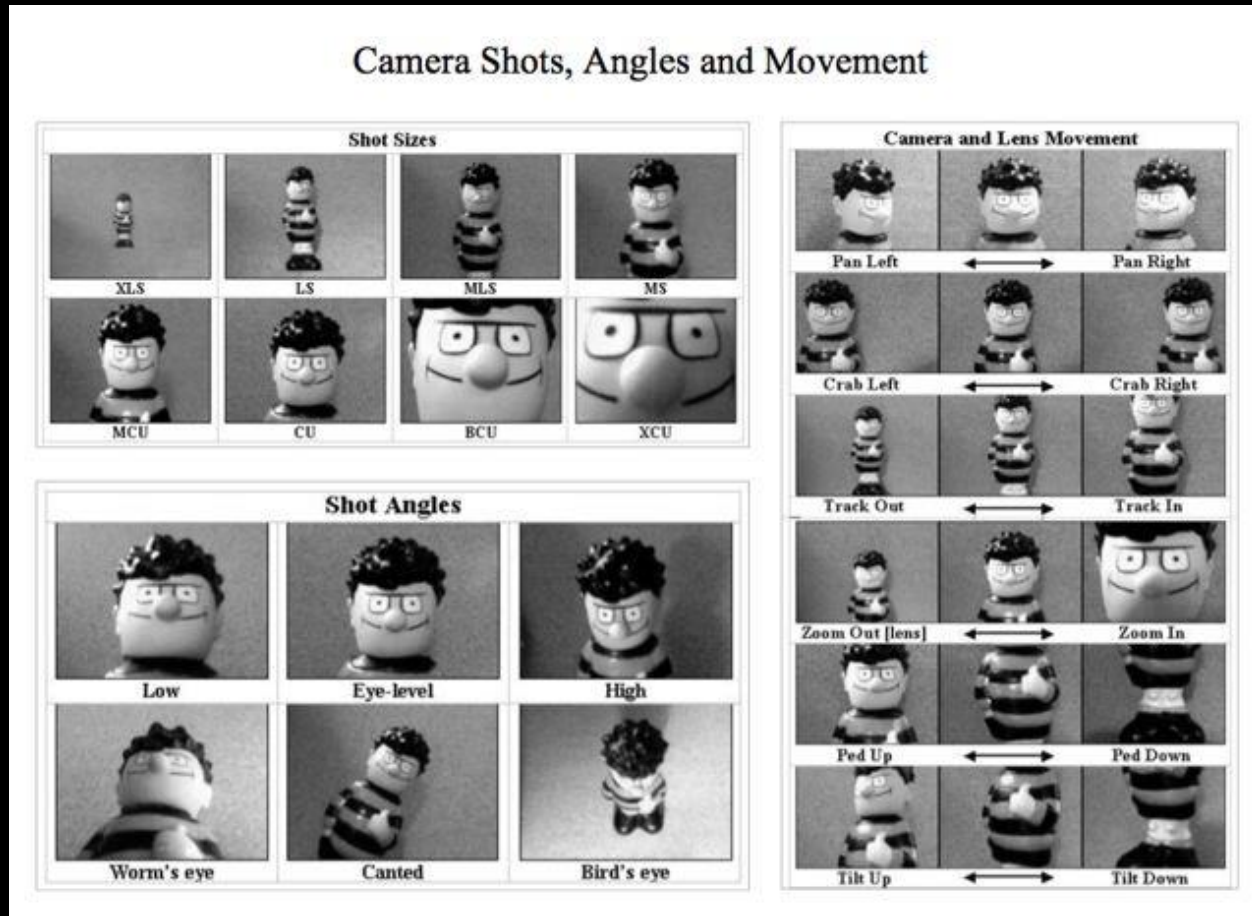


# លេខ/សម្រាប់ (Frame rate-fps)

- ប្រព័ន្ធបញ្ជា ( PAL )
- ប្រព័ន្ធបញ្ជាអ៊ិនតឺណេស៊ីយ៉ុង ( NTSC )



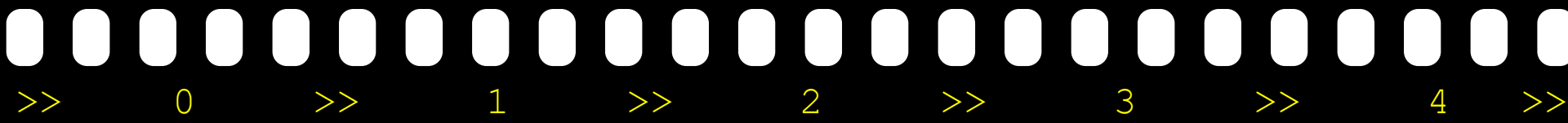
# ขนาดภาพ มุมมองภาพ และเคลื่อนกล้อง (Shots size, Angles and Movement)





# Frame Rate

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



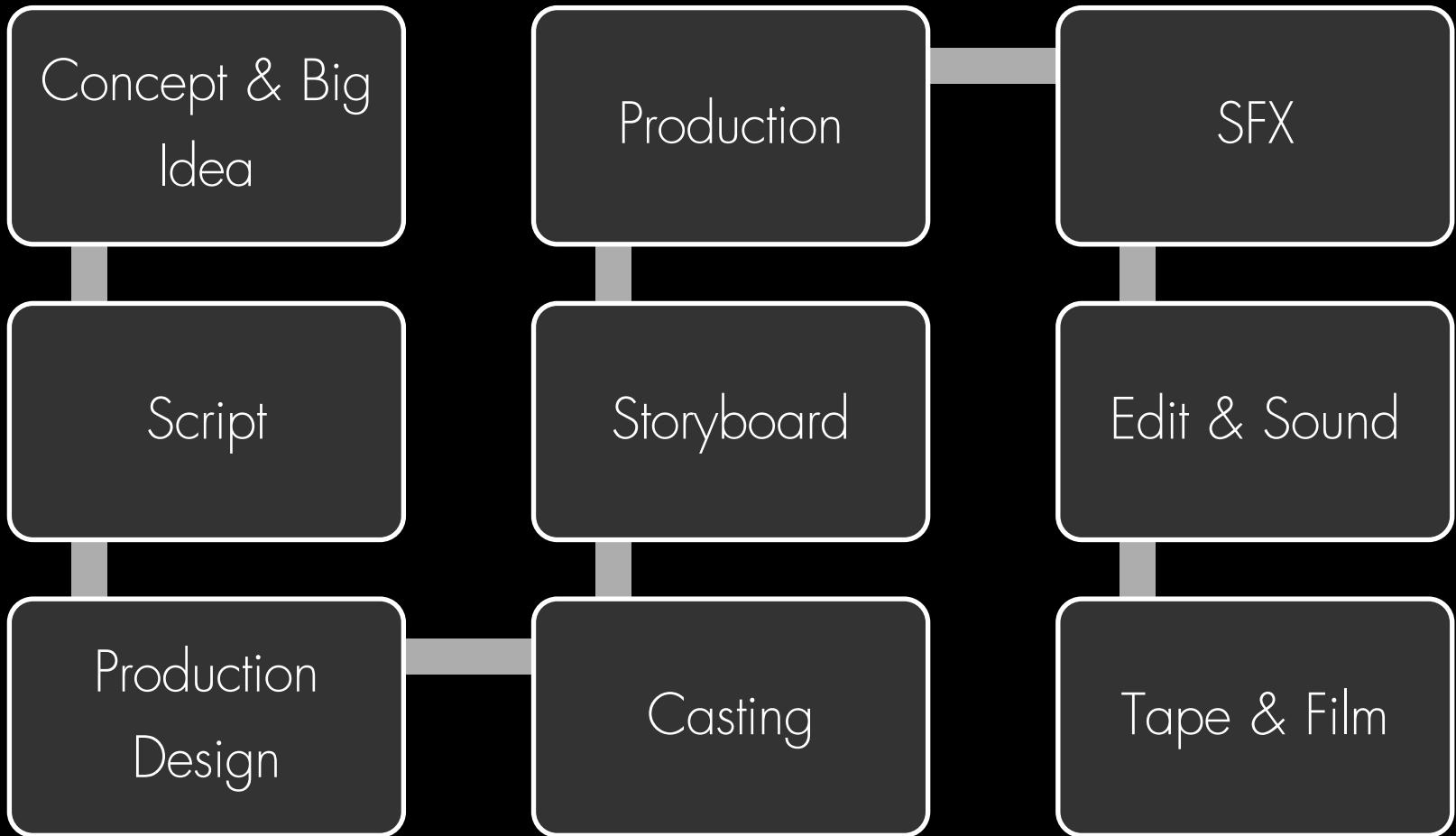
# Aspect Ratio

- 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



# ตำแหน่งในอุตสาหกรรมหนัง

Executive Producer	Producer	Sale	Director	Assistance Director 1/2/3	Script Writer
Casting	Actor/Actress	Production Design	Art Direction	Costume	Make up
Gaffer	Director Of Photography	Best Boy	Stun man & Stand In	Soundman	Continue
Script Supervisor	Production Manager	Catering	SFX	Sound Design	Music

Editor

# GENRES

Action	Adventure	Animation	Biography	Comedy	Crime & Gangster
Documentary	Drama	Family	Fantasy	Film Noir	History
Horror	Independent	Musical	Mystery & Suspense	Romance	Sci-fi
Sport	Shot	Thriller	Epic	Western	Wars
			Erotic		



# Camera

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



>>

0

>>

1

>>

2

>>

3

>>

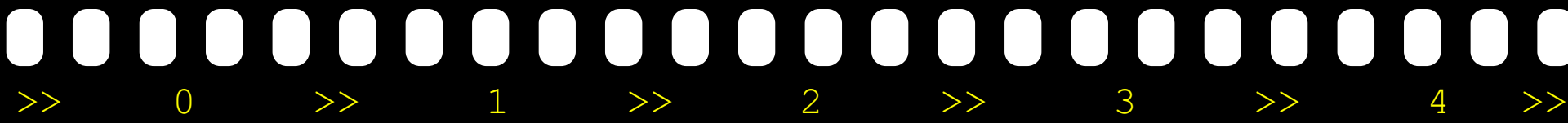
4

>>



# Shot

- วัดขนาดจากคน
- ภาพยิ่งกว้าง ยิ่งพ่อนคลาย แสดง Action
- ภาพยิ่งแคบ ยิ่งเน้นอารมณ์ ยิ่งอึดอัด
- ออกแบบตามความรู้สึกของการเล่าเรื่อง

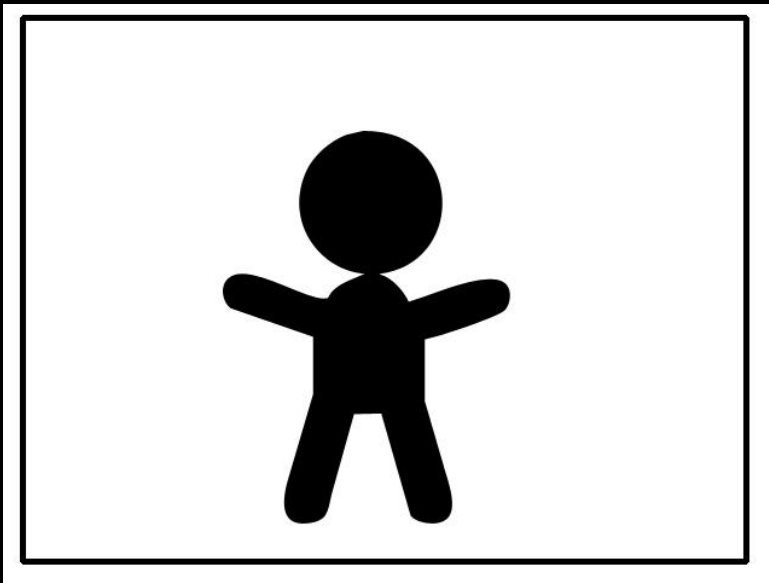


# Estrablish Shot : ES.

- บอกสถานที่ที่มาที่ไป
- สร้างบรรยากาศ



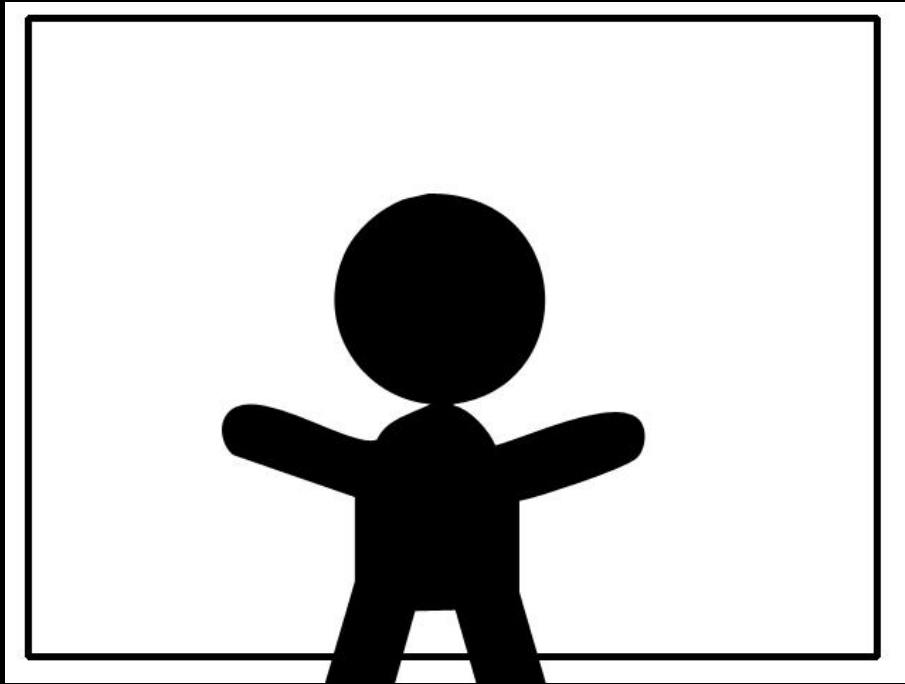
# Long Shot : LS.



- บอกการเล่าเรื่องจาก Action
- ฟุ้งคล้าย
- Full Shot



# Medium Long Shot : MLS.

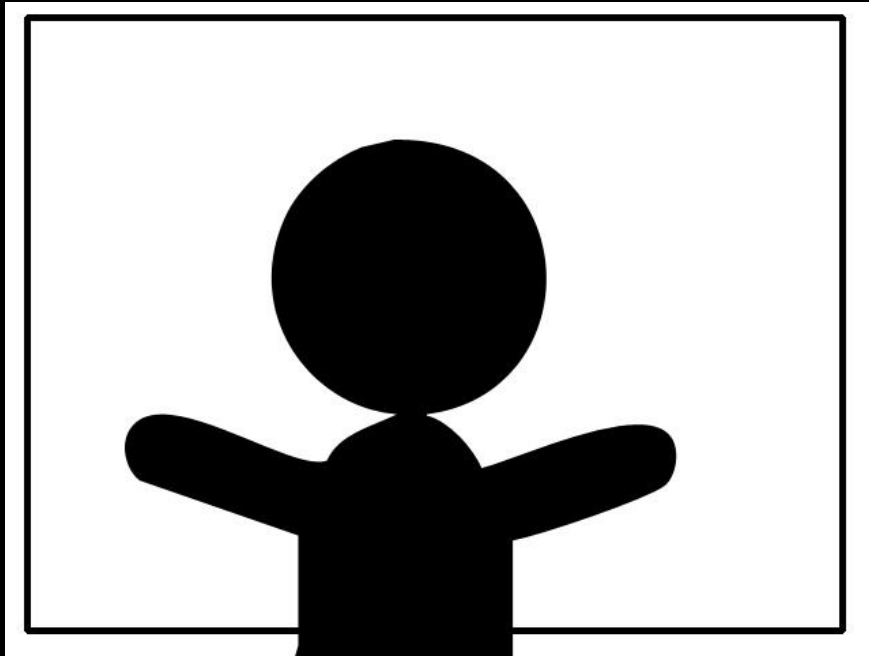


- เริ่มเห็นสีหน้านักแสดง
- เห็นท่าทาง Acting





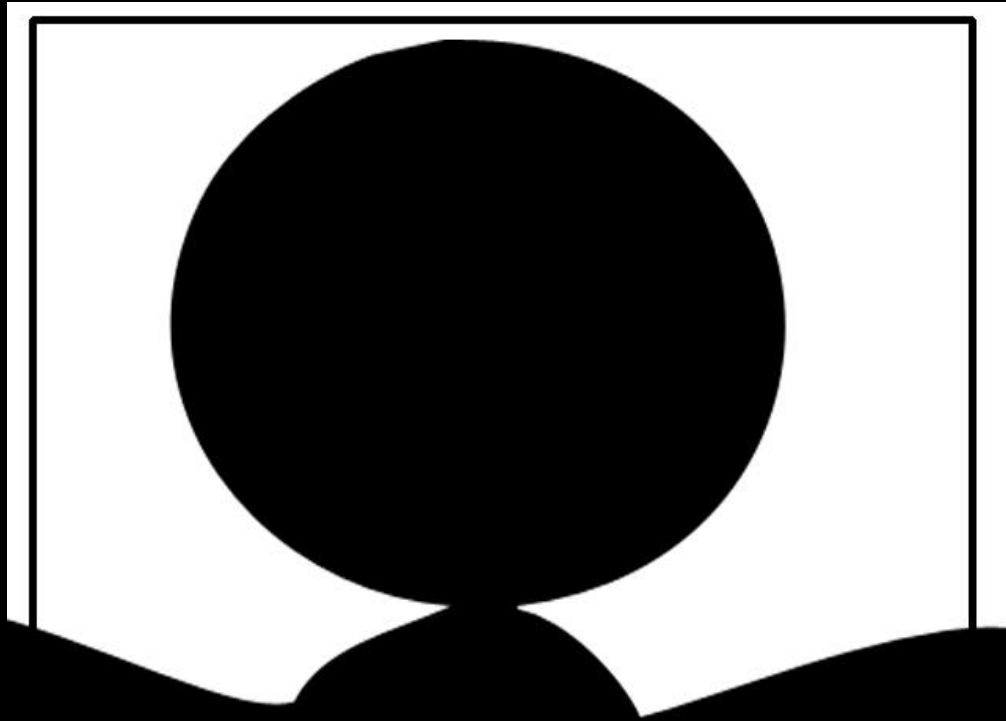
# Medium Shot : MS



- เห็นสีหน้า แสดง Acting



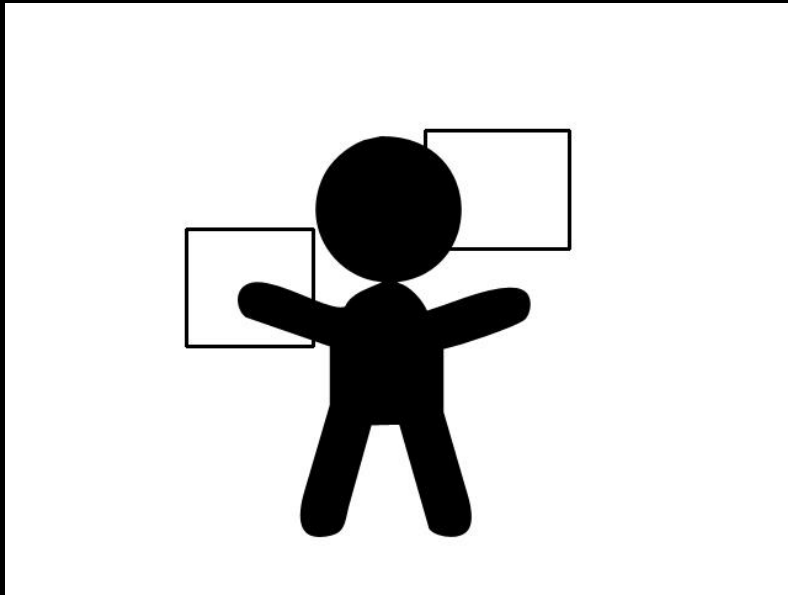
# Close-up : CU.



- เห็นรายละเอียดสีหน้า
- แสดงอารมณ์ Dramatic



# Big Close – up : BCU.



- เน้นมากๆ
- เห็นรายละเอียด

## ศัพท์อื่นๆ

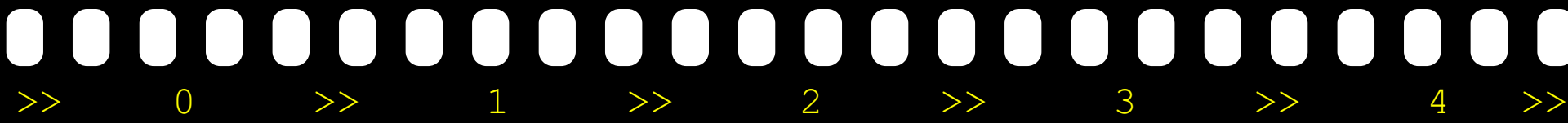
- Over shoulder shot
  - ชำบโหล่ คนดูรู้สึกมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น
  - มีความลึกของภาพ





# Movement

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





# Speed

- Hi Speed
  - ดูตาม
- Low Speed
  - เพื่อนัน
  - แสดงรายละเอียด

# Focus

- เพื่อเน้นที่จุดที่อยากให้คุณสนใจ
- ทำให้ภาพดูลึกขึ้น



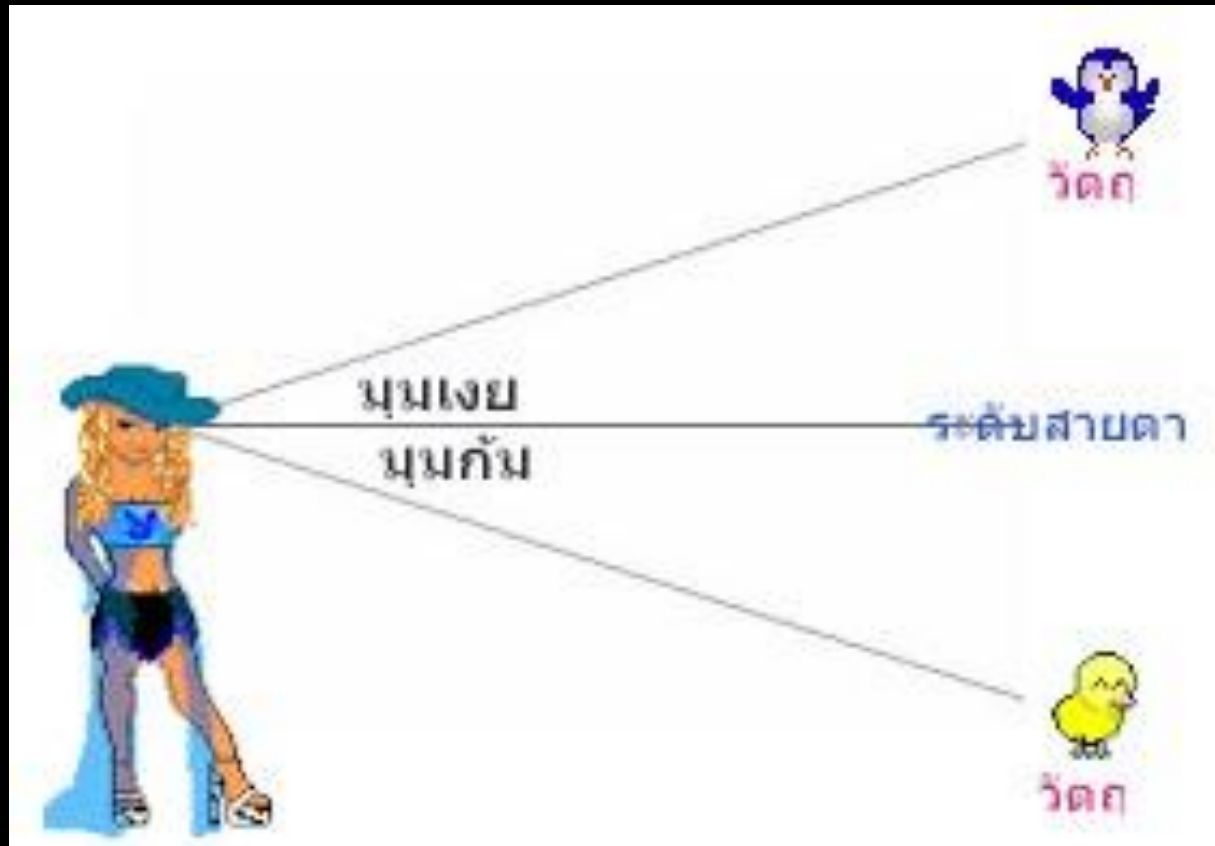
# Point Of View

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



# Angle

- มุมมองกล้อง



# Point of view

- มุมกับ Bird eye view
  - กดดัน คนดูอยู่เหนือกว่า
  - ทำงานร่วมกับภาพกว้าง จะเห็นมุมมองกว้างใหญ่



# Angle

- มุมมอง

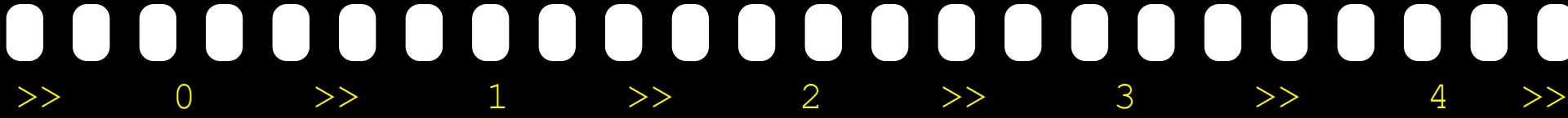
- ภาพดูยิ่งใหญ่ คนดูต่ำต้อยกว่า



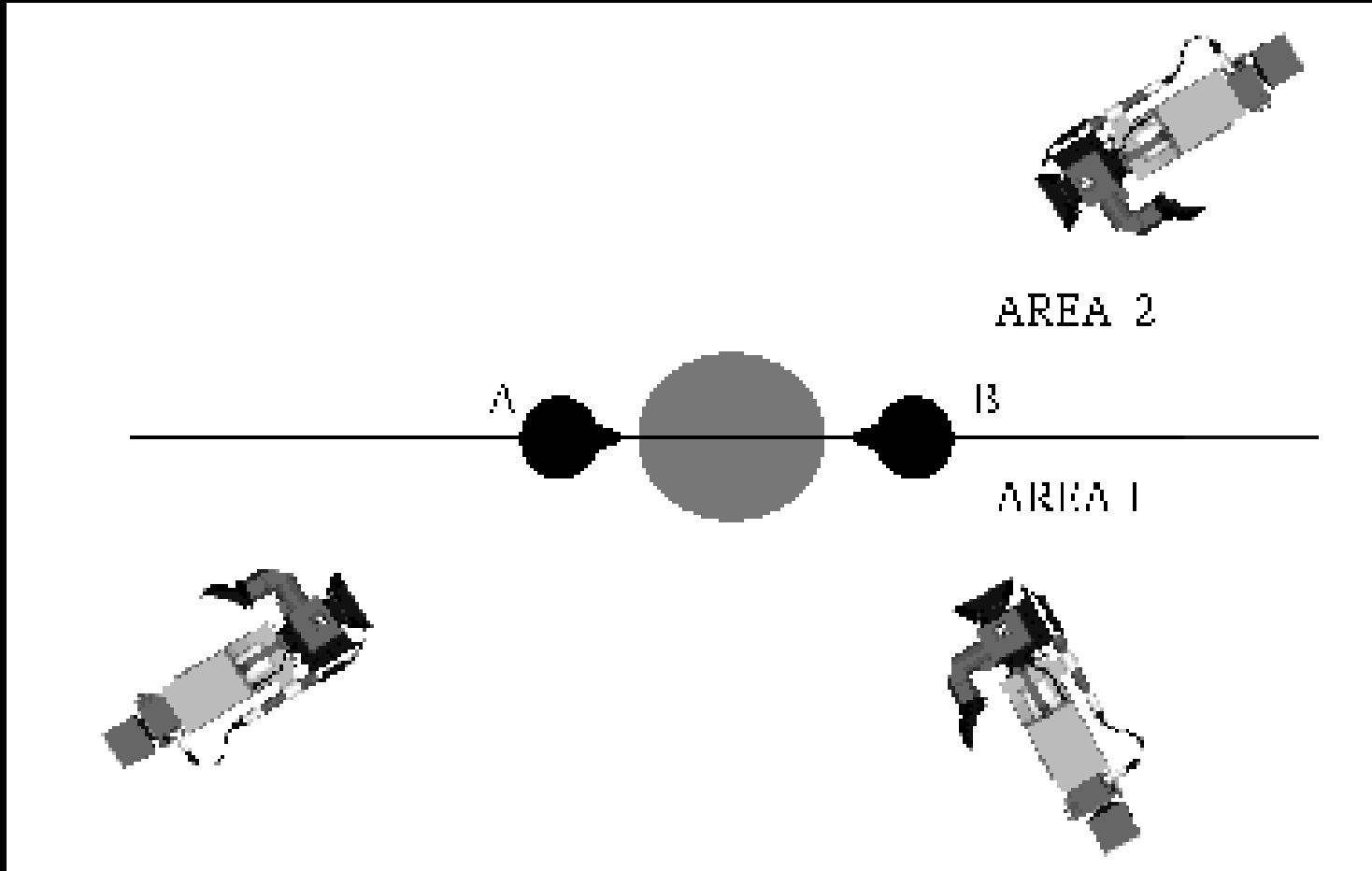


# Continuity

- การเปลี่ยนขนาดภาพ
  - ไม่ควรนำขนาดเฟรมต่างๆกันมาต่อกัน
  - การขยับกล้องต้องมากกว่า 30 องศา
- Acting
  - Eye line
  - Movement
- เส้น 180 องศา



เส้น 180 องศา

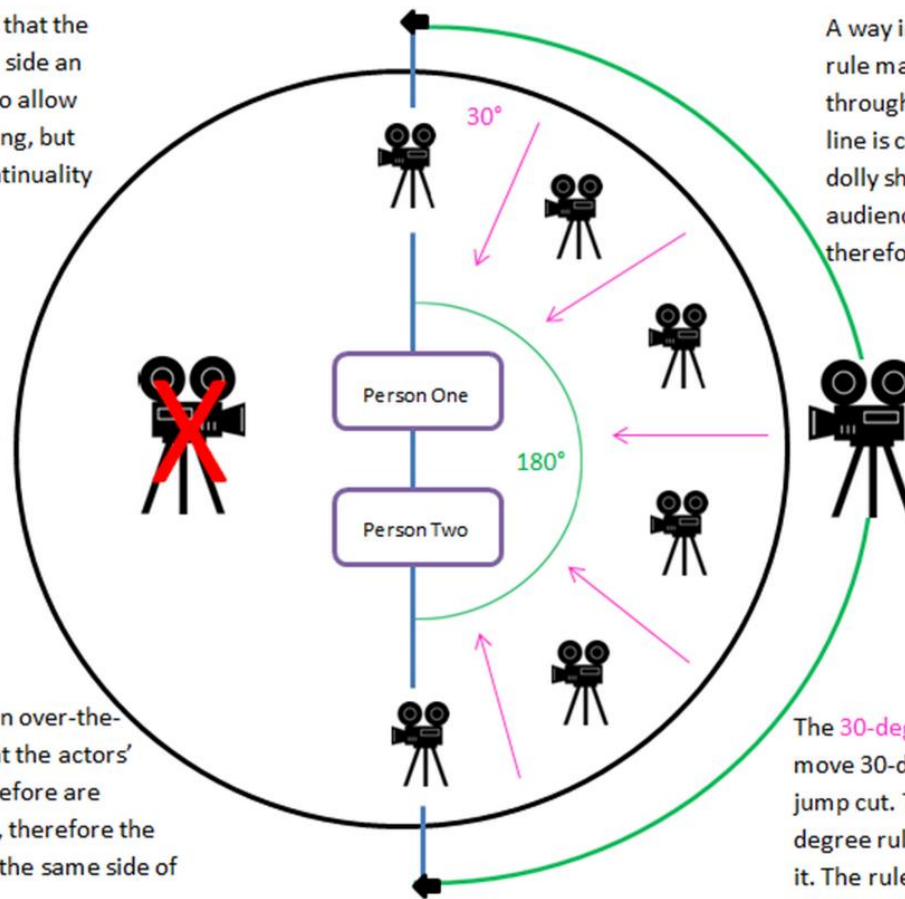


The **180-degree** rule states that the Camera should stay on one side an **imaginary line**. The aim is to allow the filming to stay interesting, but whilst not breaking the continuity of the shots.

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.

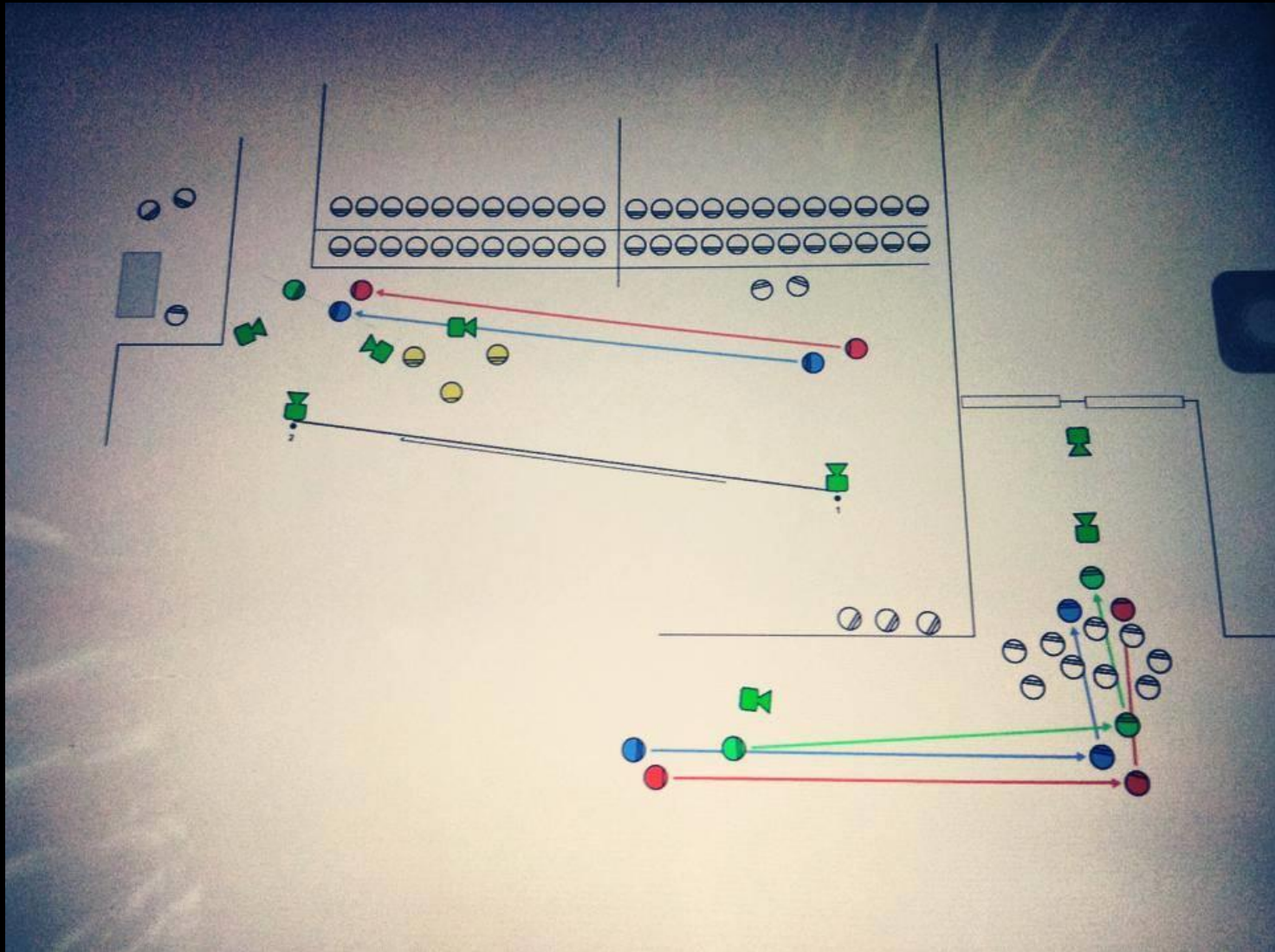
Rebecca [Gatfield](#)



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





# Mise en' Scene

- Camera
- Composition
- Psychology
- Colors & Texture
- Lighting



# Camera

- Frame
- Movement
- Focus
- Angle
- Point of view



>>

0

>>

1

>>

2

>>

3

>>

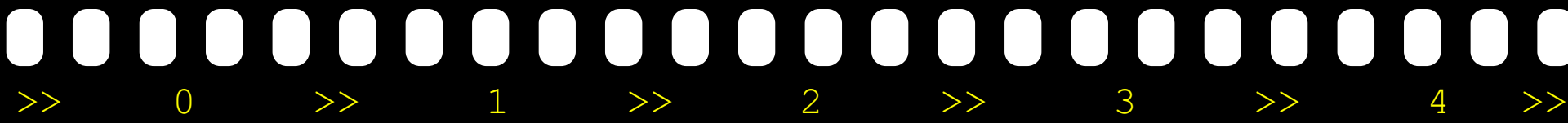
4

>>



# Composition

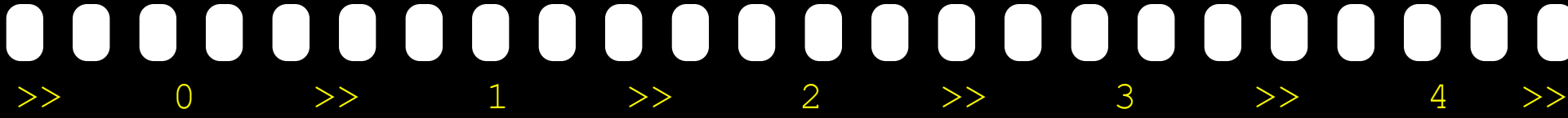
- Shape & Space
- Direction / Swingline
- Flat Composition
- Golden Section





# Edit

- Theory of Rational Editing
  - 30/30
  - 180 degree
  - Moving Camera
- Montage





# Transition

- Cut to Cut
- Fade in & out
- Dissolve
- Iris
- Wrap