



ลักษณะภาพ-มูมกล้อง

วิชาการเขียนบทภาพยนตร์

ดร.พงศวีร์ สุภานนท์

หมายเหตุ : เอกสารบทนี้ใช้ร่วมกับรายวิชาหลักการภาพยนตร์



- ลักษณะภาพ
- มุมกล้อง
- การเคลื่อนไหวกล้อง



ลักษณะภาพ (Shot size)

การกำหนดขนาดของภาพ
เพื่อจะสื่อสารเนื้อหา หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

1. Extreme Longshot (ELS) = ไกลมาก

- ภาพที่วัตถุอยู่ห่างไกลมากจากกล้องมาก
- ภาพที่ถ่ายนอกสถานที่โล่งแจ้ง
- เน้นพื้นที่หรือบริเวณกว้างใหญ่ไพศาล
- ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่
- ข้อที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง
- แสดงสิ่งแวดล้อมหรือภาพรวมเหตุการณ์ทั้งหมด



2. Long Shot (LS) = ไกล

- เห็นรายละเอียดของภาพมากขึ้น (ฉากและผู้แสดง)
- ผู้ชมรู้ขนาดของฉากหรือสถานที่เกิดเหตุการณ์
- เห็นสภาพแวดล้อมของฉากหลังโดยรอบ
- ภาพบุคคลจะเห็นเต็มตัวตั้งแต่ศีรษะจนถึงเท้า



3. Medium Long Shot (MLS) = ไกลปานกลาง

- ตั้งแต่ศีรษะถึงหัวเข่า
- เห็นรายละเอียดของภาพมากขึ้น
- เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น
- ไม่สามารถเห็นส่วนประกอบทั้งหมดของฉากได้



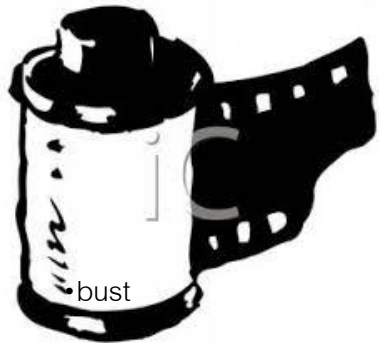
4. Medium Shot (LS) = ปานกลาง

- ภาพบุคคลครึ่งตัว
- เน้นสีหน้า ท่าทางผู้แสดง
- นิยมใช้ถ่ายทำรายการ โทรทัศน์
- เป็นช็อตที่ภาพยนตร์นิยมใช้มากที่สุด



5. Medium Close – Up : (MCU) = ใกล้เคียงปานกลาง

- บริเวณตั้งแต่หน้าอกจรดศีรษะของผู้แสดง
- ใช้สำหรับฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า
- ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม



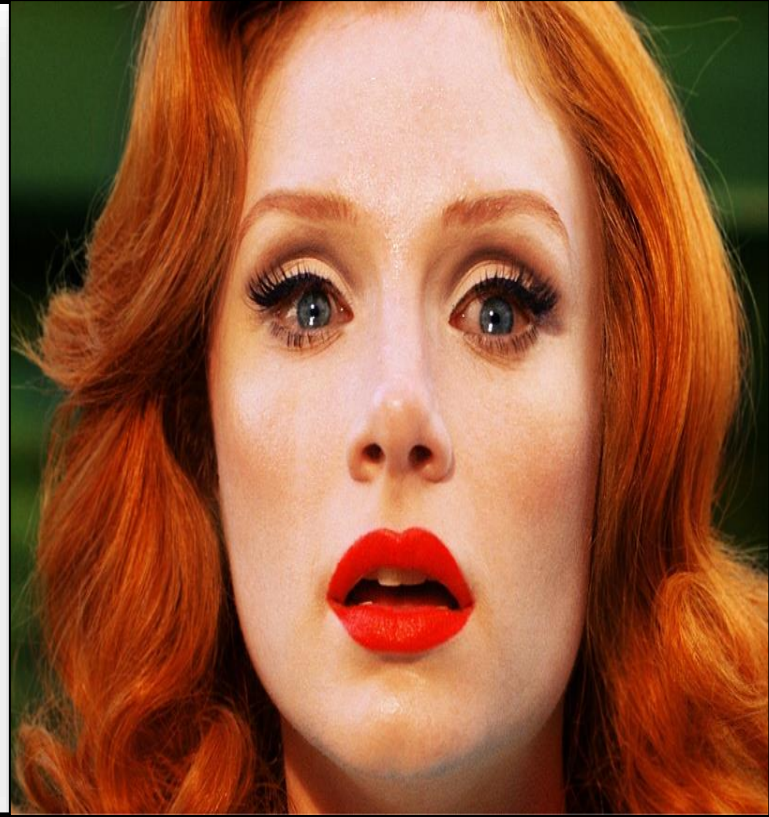
6. Close – Up : (CU) = ใกล้

- ภาพหัวไหล่จรดศีรษะ
- เห็นรายละเอียดชัดเจน เช่น ริ้วรอยใบหน้าของผู้แสดง
- รับรู้อารมณ์ของผู้แสดง (ช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าสนทนา)
- นำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด



7. Big Close – Up : (BCU) = ใกล้มาก

- ภาพปลายกางจรดศีรษะ
- ผู้ชมเห็นใบหน้าผู้แสดงอย่างชัดเจนทั้งใบหน้า
- แสดงอารมณ์ให้ผู้ชมเห็นทางสีหน้าแววตาชัดเจน



8. Extreme Close – Up : (ECU) = ใกล้ที่สุด

- เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า
- เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องของหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น



สรุป

การถ่ายภาพทั่วไป

การถ่ายภาพบุคคล

1. Extreme Long shot (ELS)

2. Long shot (LS)

3. Medium Long shot (MLS)

4. Medium shot (MS)

5. Medium Close-Up (MCU)

6. Close Up (CU)

7. Big Close Up (CU)

8. Extreme Close Up (ECU)

• Full Shot

• Knee Shot

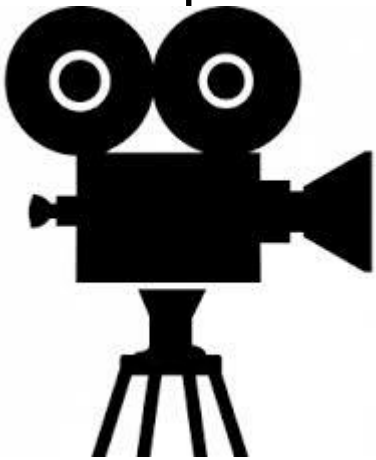
• Waist Shot

• Bust Shot

• Two / Three Shot หรือ Group Shot

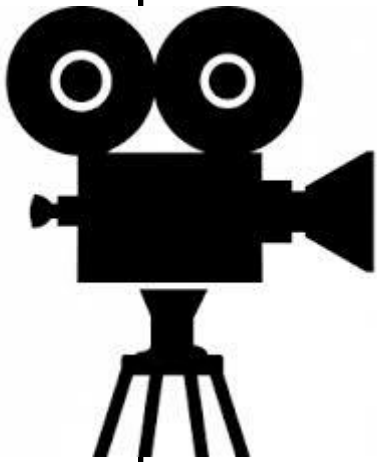
• Over Shoulder (OS)





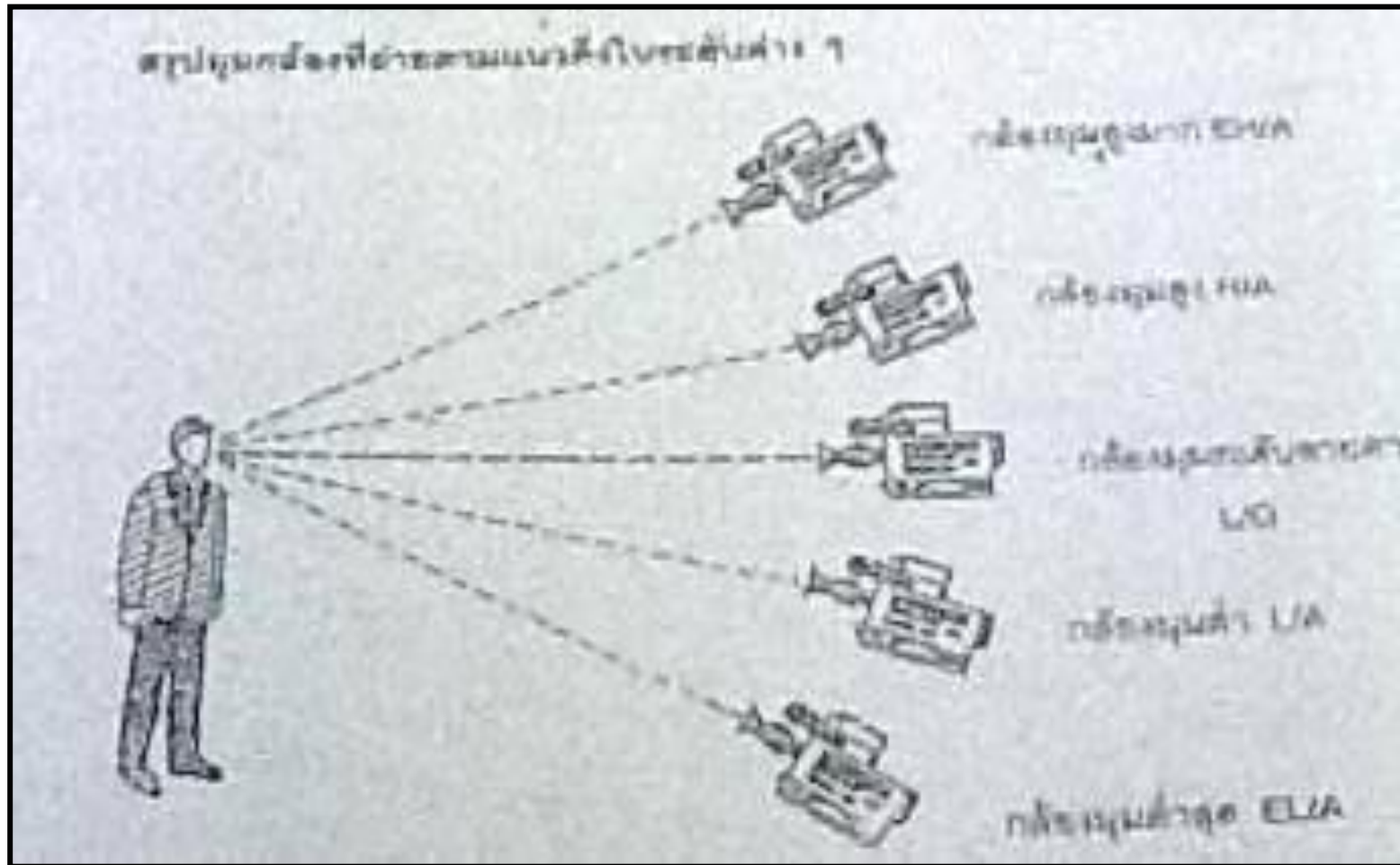
มุมกล้อง (Camera Angle)

- การที่วางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน

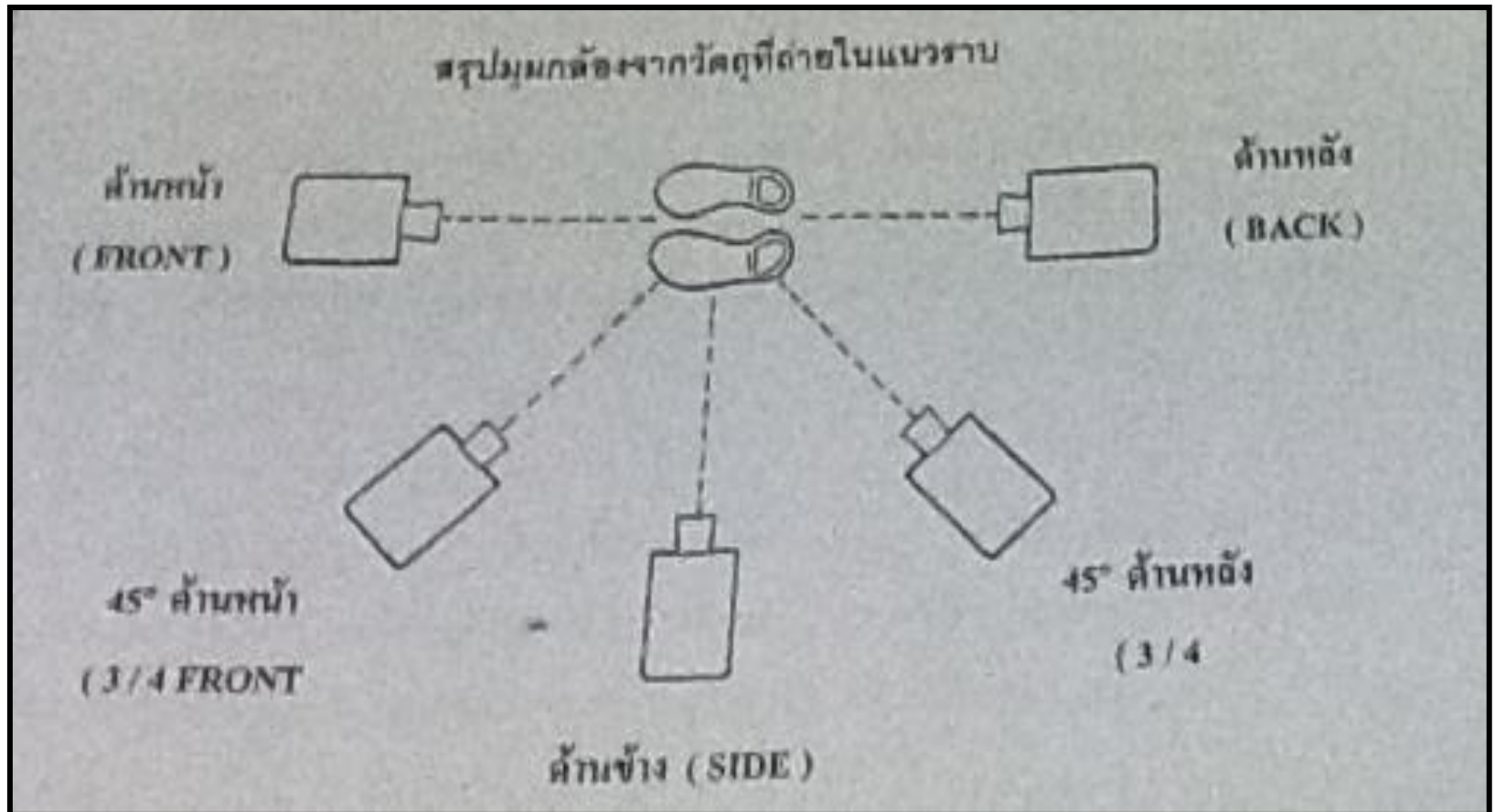


- การมองมุมต่างๆ เกิดการเปลี่ยนแปลง
มิติ รูปร่าง รูปทรง อารมณ์ ความรู้สึก และความงดงาม
- การเปลี่ยนมุมกล้องให้มีความหลากหลาย
ใช้เพื่อติดตาม เปิดเผย ปิดบัง ตัวละคร
- กล้องมิได้จะวางแต่เพียงเฉพาะด้านตรงของผู้แสดงเท่านั้น
จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง

การแสดงตำแหน่งการวางกล้องระดับต่างๆ ที่ถ่ายทำ **แนวตั้ง**



การแสดงตำแหน่งการวางกล้องระดับต่างๆ ที่ถ่ายทำ แนวราบ



1. Extreme High Angle Shot = มุมสูงมาก

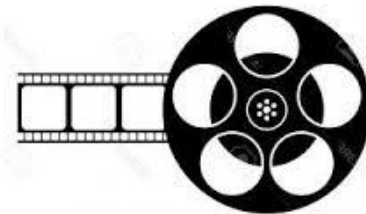


• มุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ
ตั้งฉากแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง

• มุมแทนสายตาคนแต่แทนนัยยะสายตาเทพเจ้าเบื้องบน
ที่มีอำนาจมองมาตัวละครที่อยู่เบื้องล่างต้อยต่ำ



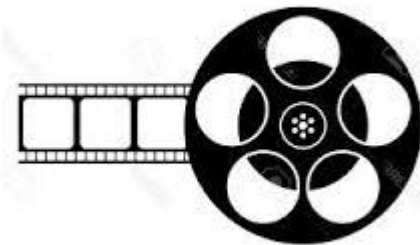
• มุมแทนสายตาตัวละครที่ห้อยบนสะพาน ตึก หน้าผา
มองลงมาเบื้องล่าง เพิ่มความหวาดเสียวมากยิ่งขึ้น



2.High Angle Shot = มุมสูง



- กล้องอยู่ด้านบนถ่ายลงมาที่ผู้แสดงตั้งฉากทำมุม 45 องศา
- ใช้กับตัวละครให้ความรู้สึกต่ำต้อยไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ
- เผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศ หรือความกว้างใหญ่ของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล



3. Eye Level Angle Shot = มุมระดับสายตา



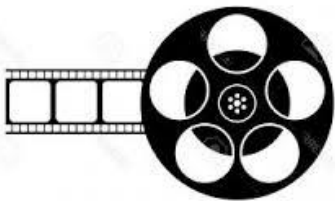
- สายตาผู้ชมวางไว้ระดับเดียวกับสายตาของตัวละคร
- มุมที่นำกล้องวางไว้บนไหล่ของช่างกล้อง
- ภาพที่ได้ถูกต้องตามความเป็นจริงไม่ผิดเพี้ยน

สายตาตัวละคร

ตัวละครมองออกไปนอกกรอบภาพ จากนั้น
ภาพตัดไปเป็นมุมแทนสายตาของตัวละคร

สายตาผู้ชม

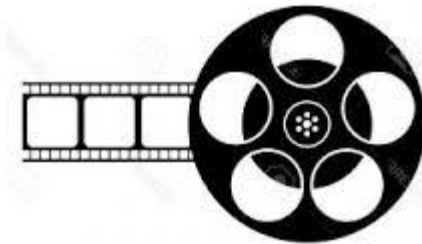
ผู้ชมถูกพาให้เข้าโบราณสถาน
กล้องถูกตั้งมาจากที่สูงแทนสายตาผู้ชมตกมาจากที่สูง
ภาพสายตาของนักบินที่กำลังขับเครื่องบิน



4. Low Angle Shot = มุมต่ำ



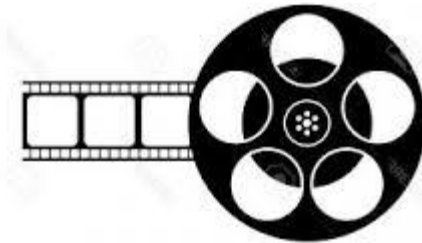
- มุมต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละครเงยกล้องขึ้น 70 องศา
- มุมที่ทำให้เกิดความลึกของวัตถุหรือตัวละคร
- แทนความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ เป็นวีรบุรุษ



5. Extreme Low Angle Shot = มุมต่ำสุด



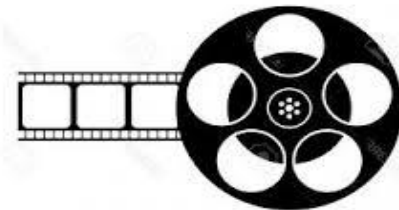
- วางกล้องต่ำติดพื้นหรืออยู่ในหลุมอยู่ต่ำกว่าระดับพื้น
- สิ่งที่ถูกถ่ายจะสูงใหญ่กว่าความเป็นจริง โดยมีท้องฟ้าหรือเพดานเป็นพื้นหลัง
- แทนนัยยะตัวละครดูสูงใหญ่ น่าเกรงขาม เพิ่มความโดดเด่นบุคคลนั้นๆ



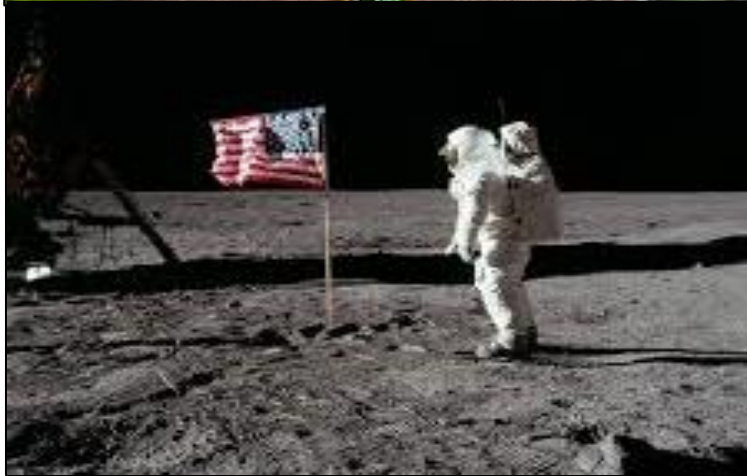
6. Oblique angle shot = มุมเอียง



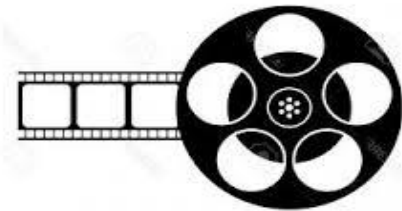
- มุมที่มีเส้นระนาบของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมคูล (เอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง)
- บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ฉากซุลมุน โกลาหล แผ่นดินไหว
- แทนสายตาตัวละครคนเมาเหล้า หกล้ม ล้มสน ให้ความรู้สึกรังเกียจ



7.Objective Camera Angle = มุมเฝ้ามอง



- มุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร
- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหนัง คนดูจะอยู่หลังกล้อง โดยผ่านสายตาของกล้อง
- บางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัว



สรุป

มุมกล้อง

มุมแทนสายตา

1. Extreme High Angle Shot

2. High Angle Shot

3. Eye Level Angle Shot

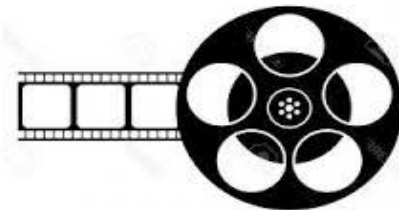
4. Low Angle Shot

5. Extreme Low Angle Shot

6. Oblique angle shot

- Bird 's Eye View
- Objective Camera Angle

- Ant's Eye View
- Worm' s Eye View





Camera Movement (การเคลื่อนไหวกล้อง)

การนำพาสายตาของผู้ชมติดตามสิ่งที่ถ่าย
โดยอาศัยการเคลื่อนไหวของกล้องพื้นฐาน

การเคลื่อนที่กล้องแนวนานกับพินราบ (Pan)



- คล้ายกับผู้ชมหันหน้ากวาดสายตาคู่เหตุการณ์ไปทางซ้ายหรือขวา
- คล้ายกับการที่ผู้ชมหันหน้ากวาดสายตาคู่เหตุการณ์ไปทางซ้ายหรือขวา
- PAN LEFT จากซ้ายไปขวา PAN RIGHT จากขวาไปซ้าย

จุดประสงค์

- ติดตามการวิ่งของนักแสดง (หรือการเคลื่อนที่ของสิ่งที่ต้องถ่าย)
- เปลี่ยนจุดสนใจของภาพ (Pan จากคนซ้ายไปยังคนขวา)
- แสดงส่วนต่างของสิ่งที่ต้องถ่ายตามลำดับ (จากส่วนที่1 ไปยังส่วนที่5)
- แสดงความกว้างขวางของสถานที่จนไม่สามารถแสดงให้ผู้ชมเห็นได้หมดภายในกรอบเดียว

การเคลื่อนที่กล้องในแนวตั้ง (Tilt)



Tilt Up เงยกล้องขึ้นสูง ติดตามการเคลื่อนไหวของวัตถุเคลื่อนที่แนวสูง
Tilt Down กดกล้องให้ต่ำลง ติดตามวัตถุที่เคลื่อนที่ต่ำลง

การเคลื่อนไหวกล้องซ้าย-ขวาบนอุปกรณ์ล้อเลื่อน (Track)



• การเคลื่อนกล้องขนานกับการเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถ่าย

จุดประสงค์

- ติดตามการเคลื่อนที่ของสิ่งที่ถ่ายทางด้านข้าง
- ให้เห็นความยาวของวัตถุตามแนวยาว
- เป็นมุมมองที่มีมิติทั้งด้านกว้างและด้านลึก

การถ่ายโดยตั้งกล้องไว้บนอุปกรณ์ที่ล้อเลื่อน (DOLLY)



- การเปลี่ยนขนาดของวัตถุในภาพให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง

DOLLY -IN • การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ

- แทนสายตาของผู้แสดงขณะกำลังเดินไปข้างหน้า

DOLLY- OUT • การเคลื่อนกล้องออกจากวัตถุ

- แสดงการติดตามวัตถุที่เคลื่อนที่ต่ำลง

การถ่ายโดยตั้งกล้องไว้กับที่ (ZOOM)



- การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ในขณะที่ถ่ายภาพ ใช้เลนส์ซูม โดยไม่ต้องเปลี่ยนตำแหน่งกล้อง

• ZOOM IN ให้วัตถุใหญ่ขึ้น

• ZOOM OUT ให้วัตถุเล็กลง

ลักษณะภาพ

มุมมอง

การเคลื่อนกล้อง

1. Extreme Long shot (ELS)

2. Long shot (LS)

3. Medium Long shot (MLS)

4. Medium shot (MS)

5. Medium Close-Up (MCU)

6. Close Up (CU)

7. Big Close Up (CU)

8. Extreme Close Up (ECU)

• Two / Three Shot หรือ Group Shot

• Over Shoulder (OS)

1. Extreme High Angle Shot

2. High Angle Shot

3. Eye Level Angle Shot

4. Low Angle Shot

5. Extreme Low Angle Shot

6. Oblique Angle Shot

7. Objective Camera Angle

1. Pan

2. Tilt

3. Truck

4. Dolly

5. Zoom