

การออกแบบและผสมเสียงภาพยนตร์สั้น เรื่อง “แพะ รัก บาบ”
SHOT FILM SOUND DESIGN AND MIXING : “SCAPEGOAT”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผสมเสียงภาพยนตร์สั้น เรื่อง “แพะ รัก บาป”

SHORT FILM SOUND DESIGN AND MIXING “SCAPEGOAT”

นายคมชาญ ตรีทรงเกียรติ

MR. KOMCHAN TREESONGKIAT

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ ๕๗๐๒ .

(ผศ.กิตติ ศรีมณี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบและผสมเสียงภาพยนตร์สั้น เรื่อง “แพะ รัก บาป”
 SHOT FILM SOUND DESIGN AND MIXING : “SCAPEGOAT”

ชื่อ นายคมชาญ ตรีทรงเกียรติ
 รหัสประจำตัว 57020344
 สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชา นิเทศศิลป์
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 ปีการศึกษา 2561
 อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ ศรมณี

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดจากความสนใจในการทำเสียงประกอบภาพยนตร์สั้นแนวแอคชั่น ที่ใช้เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างความสมจริง และเร้าอารมณ์แก่ผู้ชม โดยการศึกษา และทดลองให้เกิดความสมจริงและ สอดคล้องกับการแสดง

ภาพยนตร์สั้นแนว แอคชั่นเรื่อง “แพะ รัก บาป” นำเสนอเรื่องราวของ “อ็อต” ชายหนุ่มที่ถูกตกเป็น ผู้ต้องสงสัยในการครอบครองหลักฐานชิ้นสำคัญของกลุ่มคนร้าย การต่อสู้เพื่อหนีเอาตัวรอดจึงเกิดขึ้น โดยมีตัวละคร 2 ตัว เป็นตัวเดินเรื่อง คือ อ็อต และธิดา ทั้งสองได้พบกันโดยบังเอิญบนถนน ในย่านเมืองแห่งหนึ่ง โดยที่อ็อตได้ถือหลักฐานชิ้นสำคัญ ที่จะสามารถนำไปจับกุมผู้ก่อการร้ายกลุ่มหนึ่งได้ โดยที่อ็อตเองก็ยังไม่รู้ว่าตนเองได้ของสิ่งนี้มาได้อย่างไร แต่ก็สายไปเสียแล้วการตามล่าได้ถูกเปิดฉากขึ้น ทั้งสองจึงต้องหนีโดยไม่ทันตั้งตัว เรื่องราวนำพามาให้เกิดการต่อสู้ เพื่อแย่งชิงหลักฐานชิ้นสำคัญชิ้นนั้น

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
สารบัญ.....	ข
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
ศึกษาข้อมูลการทำเสียงประกอบในภาพยนตร์ แนวแอคชั่น.....	3
ศึกษาข้อมูลเทคนิคการบันทึกเสียงในภาพยนตร์ แนวแอคชั่น.....	9
วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในกาศึกษาทางด้านเสียงประกอบ.....	12
3 การทำดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	13
จากผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ แนวแอคชั่นเพื่อการศึกษาการทำเสียงประกอบ.....	12
ดนตรีรี็อค (Rock) ประกอบภาพยนตร์แนวแอคชั่น.....	19
4 ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์.....	20
ขั้นตอนการทำเพลงประกอบภาพยนตร์	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	การสำรวจโลเคชั่น เพื่อทำการเตรียมบันทึกเสียง.....	21
	การบันทึกเสียงรถยนต์ เพื่อมาใช้ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ.....	26
	อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกและเสียงไมโครโฟน.....	29
	แผนการถ่ายทำ.....	30
5	ขั้นตอนการบันทึกเสียงในภาพยนตร์.....	58
	การเตรียมการก่อนถ่ายทำ.....	58
	การบันทึกเสียงในภาพยนตร์.....	59
	ฉากบาร์.....	60
	ฉากพูดคุยกันบนถนน.....	60
	ฉากซูเปอร์มาร์เก็ต.....	61
	ฉากขับรถ.....	62
	ฉากโรงเก็บรถไฟ.....	63
	ฉากเดินทางไปบาร์.....	64
6	ขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำภาพยนตร์.....	66
	การจัดการไฟล์.....	67
	บทสนทนา (Dialog)	67
	เสียงบรรยากาศ (Ambience).....	69
	เสียงเทคนิคพิเศษ (Sound Effect).....	70
	การออกแบบเสียง.....	72
	โฟลีย์ (Foley).....	72
	ดนตรีประกอบ(Music).....	73
	การผสมเสียงและปรับแต่งเสียง(Final Mix).....	74

7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	75
	บทสรุป.....	76
	ข้อเสนอแนะ.....	77
	บรรณานุกรม.....	78
	ประวัติผู้เขียน.....	79



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	
1.1.1.1 ตัวอย่างภาพ Plug-in Clean เสียง.....	4
1.1.1.2 ตัวอย่างภาพ Plug-in EQ และ Plug-in Reverb.....	4
1.2..1 ภาพตัวอย่างการผสมเสียง Ambient.....	5
1.2.2 ภาพตัวอย่าง การผสมเสียง Sound Effect.....	6
1.5.1 การทำ Foley เสียงเรอบนฝั่งที่เสียดสีกรวดหินและมีเสียงคลื่นน้ำ.....	7
1.5.2 การทำ Foley Foot Step เดินบนพื้นที่เปียกน้ำ.....	7
1.6.1. การทำเพลงประกอบภาพยนตร์ โดย Music Composer.....	8
1.6.2. การทำเพลงประกอบภาพยนตร์ โดย Music Composer.....	9
1.6 .3. เครื่องมือในการทำ Mix Down ประกอบด้วย Compressor / Mutipresser / Limiter...9	
2.2.1 คือตัวอย่างการไมค์กิ้งของ Foley.....	11
2.3.1 คือตัวอย่างการอัดเสียง ADR.....	11
3.1 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง Baby Driver.....	12
3.2 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง What Happened to Monday.....	12
1.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Top Gun (1986 American) , Tony Scott.....	13
1.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง Die Hard (1988 American) , John McTiernan.....	14
1.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง Point Break (1991 American) , Kathryn Bigelow.....	14
1.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง Collateral (2004 American) , Michael Mann.....	15
1.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง The Fast and the Furious (2001 American) , Rob Cohen.....	15
1.1.6 ภาพยนตร์เรื่อง Tomorrow Never Dies (1997 British) , Roger Spottiswoode.....	16
1.1.7 ภาพยนตร์เรื่อง The Transporter (2002 French) , Corey Yuen.....	16
1.1.8 ภาพยนตร์เรื่อง Taken (2008 French) , Pierre Morel.....	17
1.1.9 ภาพยนตร์เรื่อง Sky Fall 007 (2012 United Kingdom) , Sam Mendes.....	17
1.1.10 ภาพยนตร์เรื่อง Flash Point (2007 Hong Kong) , Wilson Yip.....	18
1.1.11 ภาพยนตร์เรื่อง a bittersweet life (2005 South Korea) , Kim Jee-woon.....	18
2.1 หน้าปกอัลบั้ม วง Green Day.....	19
2.2 หน้าปกอัลบั้ม วง Oasis.....	19
1.1 ขั้นตอนการทำ music score.....	20
1.2 ขั้นตอนการทำ music score.....	20
2.1.1 "Brick Bar".....	22

2.2.1	Act Studio.....	22
2.3.1	ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า.....	22
2.3.3	ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า ทดสอบ อัด เสียงบรรยากาศ.....	23
2.4.1	ร้านสะดวกซื้อ.....	24
2.4.3	ร้านสะดวกซื้อ (Minimart) ทดสอบ อัด เสียงบรรยากาศ.....	24
2.5.1	โรงรถจักรธนบุรี.....	25
2.5.3	โรงรถจักรธนบุรี ทดสอบ อัด เสียงบรรยากาศ.....	25
3.1.1.1	วิธีการจัดไม้คี่ในรถยนต์.....	26
3.2.1.1	วิธีการจัดไม้คี่ในห้องเครื่องยนต์.....	27
3.2.2.1	วิธีการจัดไม้คี่ในห้องเครื่องยนต์.....	27
3.2.3.1	วิธีการบันทึกเสียงบรรยากาศบนถนน.....	28
4.1	อุปกรณ์การบันทึกเสียง.....	29
1.1	ที่เก็บอุปกรณ์บันทึกเสียง.....	58
1.2	ที่เก็บอุปกรณ์บันทึกเสียง.....	58
2.1	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.2	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.3	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.4	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.5	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.6	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.7	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.8	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	59
2.9	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	60
2.10	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	60
2.11	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	60
2.12	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	60
2.13	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.14	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.15	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.16	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.17	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.18	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.19	ตัวอย่างภาพ فوتเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61

2.20	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	61
2.21	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.22	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.23	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.24	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.25	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.26	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.27	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.28	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.29	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	62
2.30	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.31	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.32	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.33	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.34	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.35	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.36	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.37	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	63
2.38	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.39	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.40	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.41	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.42	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.43	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.44	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.45	ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง.....	64
2.46	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
2.47	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
2.48	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
2.49	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
2.50	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
2.51	ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง.....	65
6.1	ตัวอย่างภาพโปรแกรม Logic pro x.....	66

6.1.1	ตัวอย่างภาพการจัดการไฟล์.....	67
6.2.1	ตัวอย่างภาพการปรับแต่เสียงช่วงบทสนทนา.....	68
6.2.7	ตัวอย่างภาพ Plug-in De-noise.....	69
6.2.8	ตัวอย่างภาพ Plug-in EQ.....	69
6.4.1	ตัวอย่างภาพการปรับแต่เสียง Sound effect.....	70
6.4.5	ตัวอย่างภาพการปรับแต่เสียง Sound effect.....	70
6.4.7	ตัวอย่างภาพ Effect Reverb ปรับแต่เสียง.....	71
6.4.8	ตัวอย่างภาพ Effect Compressor ปรับแต่เสียง.....	71
6.6.1	ตัวอย่างภาพ การทำ Foley.....	72
6.7.1	ตัวอย่างภาพ การทำ Music Score.....	73
6.8.1	ตัวอย่างภาพ การทำ Final mix.....	74
7.1	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ.....	76



บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากข้าพเจ้ามีความสามารถในเรื่องของคนตรีมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมและมีโอกาสได้เป็นนักดนตรีอาชีพในสังกัด ค่ายเพลง ICONIC RECORD จากความสามารถดังกล่าวของข้าพเจ้า จึงก่อให้เกิดความสนใจในเรื่อง การทำดนตรีประกอบ และการออกแบบเสียง Sound Effect ในภาพยนตร์แนวแอคชั่น เพราะภาพยนตร์แนวแอคชั่นเป็นภาพยนตร์ที่ใช้เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างความสมจริง และเร้าอารมณ์ของผู้ชม

จากความสนใจข้างต้นจึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การออกแบบเสียง Sound Effect และดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ โดยข้าพเจ้าต้องการศึกษา และทดลองในกระบวนการสร้างเสียง

อีกทั้งการกำกับภาพยนตร์ที่สมาชิกกลุ่มต้องการศึกษาเพื่อนำเสนอภาพยนตร์แอคชั่นในรูปแบบที่ข้าพเจ้าและสมาชิกกลุ่มถนัดและมีความสนใจ จึงเป็นแรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการผลิตเพลง และการออกแบบเสียง Sound Effect ประกอบภาพยนตร์แนวแอคชั่นเพื่อสื่ออารมณ์และสอดคล้องไปกับการเล่าเรื่อง
2. เพื่อสร้างอารมณ์ และความรู้สึกที่คล้อยตามให้กับคนดูที่มีต่อ จังหวะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแอคชั่น

ขอบเขตโครงการ

เสียงประกอบภาพยนตร์สั้นแนว แอคชั่น ความยาวไม่เกิน 30 นาที ในระบบ Stereo 2.0

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นแนว แอคชั่นนำเสนอเรื่องราวของชายหนุ่มที่ถูกตกเป็นผู้ต้องสงสัยในการครอบครองหลักฐานชิ้นสำคัญของกลุ่มคนร้าย การต่อสู้เพื่อหนีและเอาตัวรอดจึงเริ่มต้นขึ้น โดยการศึกษาครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่การออกแบบเสียง sound effect และ เสียงดนตรีประกอบ เพื่อเน้นและเร้าอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้ชม ให้เกิดความสมจริงและสอดคล้องกับการแสดงในภาพยนตร์แนวแอคชั่น

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. PRE-PRODUCTION

- 1.1 ค้นหาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจของ บรรยากาศของภาพ, ดนตรีประกอบ , เสียงเทคนิคพิเศษ (Sound Effect) และออกแบบเสียงทั้งหมดให้เข้ากับบทภาพยนตร์
- 1.2 รวบรวมข้อมูลที่ค้นหาไว้มาทำ ดนตรีประกอบ , เสียงเทคนิคพิเศษ และเสียงทั้งหมดของภาพยนตร์
- 1.3 ศึกษาข้อมูลการทำ ดนตรีประกอบ ประกอบภาพยนตร์
- 1.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปรับแต่งเสียง ดนตรีประกอบ ประกอบภาพยนตร์
- 1.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการใส่ เสียงเทคนิคพิเศษ ประกอบภาพยนตร์
- 1.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการ ปรับแต่ง(Mixdown) เสียงภาพยนตร์
- 1.7 สำรอง และจัดเตรียมพื้นที่ในการถ่ายทำ
- 1.8 ตรวจสอบพื้นที่ในการถ่ายทำและพิจารณาขั้นตอนในการอัดเสียง
- 1.9 วางแผนการถ่ายทำ จัดตารางการถ่ายทำ

2. PRODUCTION

- 2.1 เตรียมอุปกรณ์การอัดเสียง
- 2.2 อัดเสียงภาพยนตร์สั้น

3. POST-PRODUCTION

- 3.1 เริ่มต้นการทำ ดนตรีประกอบ
- 3.2 ทำการ ปรับแต่งเสียง ดนตรีประกอบ เพื่อมาใช้ในขั้นตอนการปรับแต่งเสียงภาพยนตร์ (Final Mix)
- 3.3 ทำการ ทำความสะอาด เสียง บทสนทนา ให้มีเสียงรบกวนน้อยที่สุด
- 3.4 ใส่ ดนตรีประกอบ ให้เข้ากับตัวภาพยนตร์
- 3.5 ใส่ เสียงเทคนิคพิเศษ ต่างๆ เพื่อเพิ่ม อรรถรรถ ของภาพยนตร์
- 3.6 ทำ โฟลีย์ เพื่อเพิ่มเติมเสียงที่ขาดหายไป ใน scene นั้น
- 3.7 ทำการ ปรับแต่ง เสียงทั้งหมดในภาพยนตร์ในเท่ากัน
- 3.8 ทำการ รวมเสียง ภาพยนตร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้การผลิตเพลง และการออกแบบเสียง เสียงเทคนิคพิเศษ ประกอบภาพยนตร์แนวแอคชั่นเพื่อสื่ออารมณ์และให้สอดคล้องไปกับการเล่าเรื่อง
2. เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกที่คล้ายตามไปกับภาพยนตร์ แนวแอคชั่น

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในกระบวนการผลิตเสียงในภาพยนตร์ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเพื่อนำมาเป็นแนวทางการผลิตเสียงในภาพยนตร์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้กำหนดแนวทางก่อนขั้นตอนการผลิตโดยข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่มมีความสนใจที่จะผลิตภาพยนตร์แนว แอคชั่นที่มีเนื้อหาวาดด้วยเรื่อง ชายหนุ่มที่ถูกตกเป็นผู้ต้องสงสัยในการครอบครองหลักฐานชิ้นสำคัญของกลุ่มคนร้าย การต่อสู้เพื่อหนีและเอาตัวรอดจึงเริ่มต้นขึ้น ข้าพเจ้าและสมาชิกกลุ่มจึงเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสียง sound effect และ เสียงดนตรีประกอบ ในภาพยนตร์แนวแอคชั่น จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ sound effect และการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เพื่อจะได้นำข้อมูลด้านเทคนิคมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเสียงในภาพยนตร์แนวแอคชั่น โดยแบ่งออกเป็น ส่วนดังนี้

1. ข้อมูลการทำเสียงประกอบในภาพยนตร์ แนวแอคชั่น
2. ข้อมูลเทคนิคการบันทึกเสียงในภาพยนตร์ แนวแอคชั่น
3. วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาทางด้านงานเสียงประกอบ

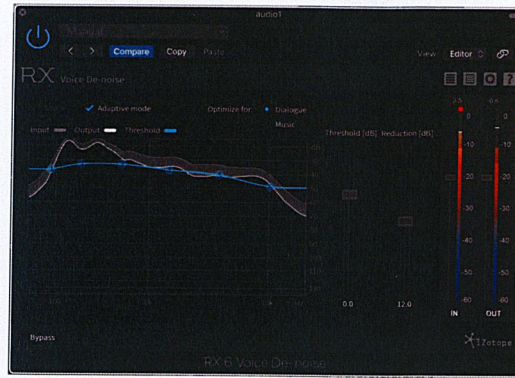
1. ข้อมูลการทำเสียงประกอบในภาพยนตร์ แนวแอคชั่น

เสียงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นั้นมี 6 องค์ประกอบ

1.1. Dialog หรือ บทสนทนา

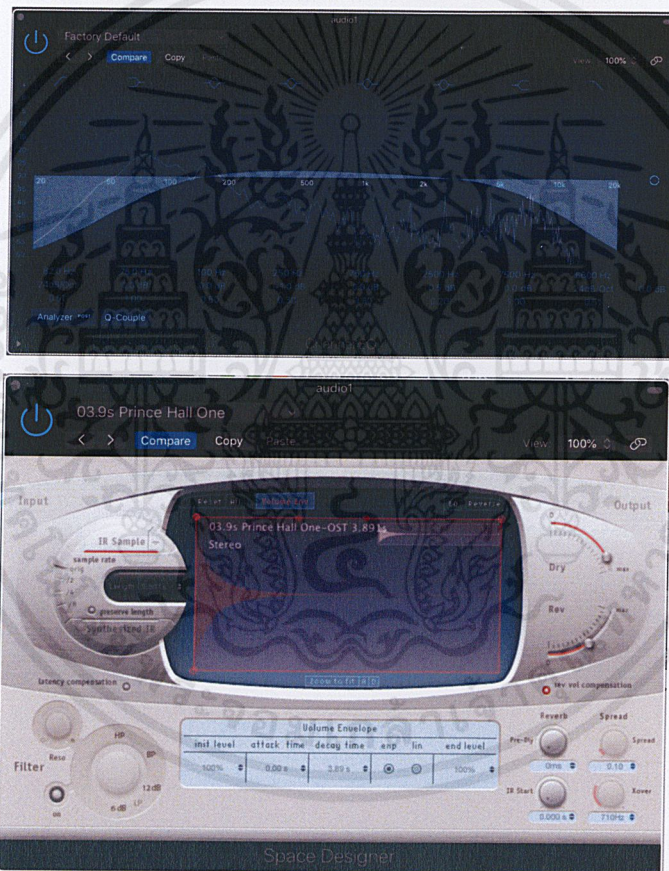
เป็น ส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์ส่วนมากจะบันทึกสดในขณะที่ถ่ายทำเพราะจะสื่ออารมณ์ได้ดีกว่าการนำมาพากย์ใหม่ แต่จะเสียค่าใช้จ่ายสูง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการอัดและใช้เครื่องบันทึกเสียงคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการบันทึกเสียง โดยมี ผู้ช่วยปรับระดับไมค์ เป็นผู้ช่วยในการถือและวางตำแหน่งของไมโครโฟนที่ใช้อัด

1.1.1 ในขั้นตอนการทำ Premix เสียง Dialog หรือบทสนทนาจะเริ่มจากการนำเสียงรบกวนภายนอกที่ไม่ใช่เสียงพูดออกให้หมด ให้เหลือแต่เนื้อเสียงของ Dialog ชัดที่สุดโดยการใช้ EQ และ plugin ทำความสะอาด เสียง



ภาพที่ 1.1.1.1 ตัวอย่างภาพ Plug-in Clean เสียง

หลังจากนำเสียงรบกวนเหล่านั้นออกเรียบร้อยแล้ว ก็ทำการปรับแต่งเสียง ให้เข้ากับสถานการณ์นั้นๆรวมถึงระยะใกล้ไกล โทนเสียงต่างๆ โดยใช้ EQ หรือการใส่ Reverb



ภาพที่ 1.1.1.2 ตัวอย่างภาพ Plug-in EQ และ Plug-in Reverb

นอกจากนี้ ยังมีข้อจำกัดใน การบันทึกเสียง เมื่อต้องถ่ายเป็นภาพ ภาพระยะไกล (Long Shot) ซึ่งทำให้ทีมงานไม่สามารถยื่น ไมโครโฟนเข้าไปได้ และทีมงานก็ไม่นิยมใช้ไมโครโฟนแบบไร้สายด้วย เนื่องจาก มักจะทำให้ได้ยินเสียงผิดปรกติที่ไม่ต้องการ เช่น เสียงเสียดสีของไม้ค้ำกับเสื่อ และเสียงอื่นๆ ที่ไม้ค้ำประเภทนี้ มักจะตอบสนองได้ไวจนเกินไป เช่น เสียงพับกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียงเบาไป เสียงแตก หรือ เราต้องการเปลี่ยนบทสนทนา เราก็จะพากย์ใหม่ซึ่งเรียกว่าการทำ Looping หรือ ADR (Automated Dialog Replacement) ผู้ที่ดูแลส่วนนี้ก็คือ ADR Recordist มักจะไปบันทึกกันที่ห้องอัด ADR Editor ก็คือผู้ที่นำเสียงที่มายับให้ตรงกับปากของนักแสดงหรือวางในตำแหน่งที่ต้องการ สิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของนักแสดงควรให้ใกล้เคียงกับของเดิมมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจจะมีการใช้เทคนิคพิเศษ ตกแต่งเสียงเช่นการ EQ หรือการใส่ Reverb เข้าช่วยบ้าง ซึ่งห้องบันทึกเสียงแบบนี้จะมีเฉพาะอุปกรณ์ในการบันทึกเสียงสำหรับพูดเท่านั้น

1.2. Ambient หรือ เสียงบรรยากาศ

Ambient คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ เช่นในป่าตอนกลางคืนก็จะต้องมีเสียงจิ้งหรีดเรไร หรือเสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือเสียงของกลุ่มคน (Walla Group) ในงานเลี้ยง, งานแต่งงาน, ภัตตาคาร, ร้านอาหาร ก็จะมีเสียงต่างกัน หรือเสียงสภาพบรรยากาศของห้อง (Room Tone) แต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

โดยเส้นเสียงของ Ambience จะประกอบด้วยเสียงอย่างน้อย 3 เส้นเสียงเข้าด้วยกัน

- _ Room tone
- _ Air (เสียงอากาศภายในที่ๆนั้น)
- _ Rumbler (เสียงบรรยากาศภายนอก)



ภาพที่ 1.2.1 ภาพตัวอย่างการผสมเสียง Ambient

1.3. Sound Effect

หรือเสียงเทคนิคพิเศษ คือ เสียงต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆนักแสดงซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอโดย Sound Effect ทั้งหลายอย่าง จะเกิดจากการผสมเสียงหลายๆเสียงเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเสียงใหม่ขึ้น การใช้งานคือ ทำการวางเสียงเหล่านี้ให้สอดคล้องกับภาพ หรือวางเพิ่มเติมเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง อีกทั้งเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม ซึ่ง Sound Effect จะมีความสำคัญในภาพยนตร์ แนวแอคชั่นมากเพราะเป็นเสียงที่ช่วยเร้าความรู้สึก ที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์นั้นๆในภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.2.2 ภาพตัวอย่าง การผสมเสียง Sound Effect

เช่น เสียงต๋อยประกอบด้วยเสียงเหวี่ยงหมัด เสียงกำปั้นกระทบเนื้อมันต่ำทำให้เกิดความหนักแน่น เสียงกำปั้นกระทบเนื้อมันสูงทำให้เกิดเจ็บ

- เสียงเหวี่ยงหมัดเกิดจากการเหวี่ยงไม้
- เสียงนี้กระทบเกิดจากการตีหมอน และ ปรับแต่ง EQ หรือใส่ REVERB
- เสียงผ้าสะบัด

1.4. ออกแบบเสียง (Sound Design)

ออกแบบเสียง (Sound Design) คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับ ภาพได้ เช่นเสียงฮัมต่ำ ๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรืออาจจะเป็นเสียงที่สร้างขึ้นเองเช่นเสียงไฟที่กำลังลุกไหม้ในภาพยนตร์เรื่อง Backdraft (1991 United Kingdom) กำกับโดย Ronald William "Ron" Howard หรือเสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars (1997 United Kingdom) กำกับโดย George Walton Lucas, Jr เป็นต้น นอกจากนี้เสียงของเครื่องบินก็เป็นเสียงอีกประเภทหนึ่ง ที่ไม่รู้จะบันทึก เสียงกันอย่างไร เสียงปืนหรือเสียงระเบิดก็เช่นกัน ซึ่งโจทย์ยากๆ ของ ผู้ออกแบบเสียง ในหนัง เรื่อง Top Gun ซึ่งกำกับโดย Tony Scott ในปี 1986 และนำแสดงโดย Tom Cruise และ Kelly McGillis ก็เช่นกัน เมื่อหนังมีเครื่องบินรบ F14 Tomcat เป็นตัวเอกด้วย เนื่องจากเป็นพาหนะ คู่ใจของพระเอก (แต่เครื่องบินที่เอามาเข้าฉากกลับเป็นเครื่องบิน F15 Eagles แทน) ทำให้ ผู้ออกแบบเสียง ต้องวิ่งหวั่น เพื่อหาคนที่สามารถผลิตเสียงเครื่องบินชนิดนี้ด้วยเครื่องมือ อิเลคทรอนิกส์มาได้ แต่ก็ไม่ได้เสียงที่ใกล้เคียงหรือน่าพอใจของเครื่องบินรบได้เลย ในที่สุด ก็ตัดสินใจลองบันทึกเสียงสัตว์แทน โดยให้ช่างบันทึกเสียงเข้าไปในสวนสัตว์ แล้วให้แอบยื่น ไมโครโฟนเข้าไปในกรงสัตว์เพื่อบันทึกเสียงร้องของสัตว์ โดยไม่ให้เจ้าหน้าที่รู้ได้ เพื่อว่าจะมีเสียงที่ใช้ได้บ้าง ถึงแม้จะต้องนำมาตกแต่งภายหลังก็ตาม วิธีการใช้เสียงสัตว์แทนเสียงอื่นๆ ในภาพยนตร์นั้นมีมานานแล้ว บางคนถึงกับมีอาชีพบันทึกเสียงสัตว์ที่ต้องการ โดยเฉพาะ และคนพวกนี้จะมีเสียงสัตว์ร้องในแบบต่างๆ เกือบทุกชนิด ไว้ในห้องสมุดเสียงของตนเองเพื่อขายแก่ผู้สนใจโดยเฉพาะ หลังจากที่เปิด เสียงประกอบเครื่องบินรบให้ Tony Scott ฟัง ทำให้ Scott ถึงกับอึ้งไปเลยว่าไปบันทึกเสียงเครื่องบินขับไล่มาได้อย่างไร แต่ก็ได้รับคำเฉลยว่า เสียงเครื่องบินขับไล่ F14 ที่ได้ยินใน Top Gun นั้น แท้ที่จริงเป็นเสียงเสือดาวท้องแก่ที่กำลังโหมโหว่หนึ่งในสวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัตว์ ผู้ออกแบบเสียง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งหลายที่ใช้สำหรับผลิตเสียง ไม่ว่าจะเป็น เสียงดนตรีสังเคราะห์ เอฟเฟคของกีตาร์ หรือเอฟเฟค ของเครื่องดนตรีอื่นๆ เนื่องจาก มันให้เสียงที่แตกต่างกันไป รวมทั้งต้องหัดสังเกตเสียงร้องของ สัตว์นานาชนิด ที่ร้องออกมาด้วยสถานการณ์ที่แตกต่างกันอีกด้วย เพื่อสามารถนำมาใช้ประกอบ ภาพยนตร์ และสามารถสร้างความโดดเด่นให้ภาพยนตร์ได้

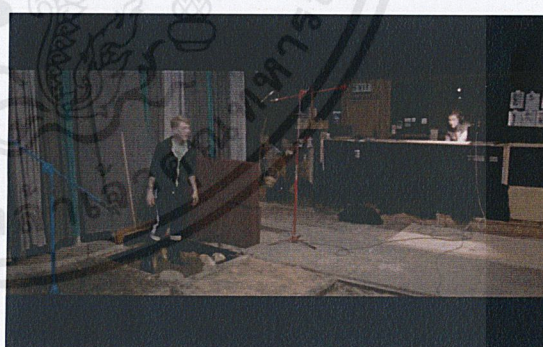
1.5. Foley

Foley คือ เสียงที่ใช้จาก “การบันทึกเสียงจริง” (ไม่ใช่บันทึก “จากเสียงจริง”) ในห้องบันทึกเสียง ที่เรียกว่า Foley Stage (ที่เรียกเช่นนี้เพื่อเป็นการให้เกียรติต่อ Mr.Jack Foley ซึ่งเป็นผู้เริ่มต้นบันทึกเสียงม้าวิ่งลงบนฟิล์ม โดยใช้กะลามะพร้าวสองอันเคาะลง บนพื้น) การทำเสียงเท้าเดินหรือวิ่ง ส่วนมากจะทำขึ้นมาใหม่เพราะเป็นการยากที่จะอัดได้อย่างชัดเจนในขณะถ่ายทำ และรวมไปถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือเสียงการหยิบ จับ วางของ ปิดเปิดประตู ซึ่ง Foley Artist ก็คือคนที่ทำเสียงเหล่านี้ขึ้นมาใหม่ให้สมจริงที่สุด

ภายในห้อง Foley Stage นั้นอาจจะทำบานประตูเพื่อเปิดขึ้นมาจริงๆ โดยเฉพาะหนังสยองขวัญซึ่ง มักจะนำเสียงประตูฝืดๆ มาช่วยอยู่เสมอ เพื่อให้สมกับความน่ากลัวของหนัง เสียงฟันดาบที่เอา เหล็กสองแท่งมากระทบกัน นอกจากนี้ ก็ยังมีเสียงไฟแช็ค เสียงเคี้ยวอาหาร เสียงปลอก กระสุนปืนตกพื้น เสียงเตะ เสียงต้อย เป็นต้น



ภาพที่ 1.5.1 การทำ Foley เสียงเรือบนฝั่งที่เสียดสีกรวดหิน และมีเสียงคลื่นน้ำ กระทับกับฝั่ง เป็นระยะๆ



ภาพที่ 1.5.2 การทำ Foley Foot Step เดินบนพื้นที่เปียกน้ำ

1.6. ดนตรีประกอบ (Music)

ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ขึ้น ดังที่เราเคยได้ยินจากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้ก็คือนักประพันธ์ดนตรี เสียงดนตรี ก็จะมีห้องบันทึกเสียงดนตรี (Scoring Stage) โดยเฉพาะ ซึ่งก็จะ ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน โดยส่วนภายในที่ใช้สำหรับบันทึกเสียงดนตรีซึ่งอยู่หน้าจอ ภาพยนตร์นั้น จะเป็นพื้นที่ที่กว้างมาก เนื่องจาก จะต้องสามารถบรรจุทั้งเครื่องดนตรี และ นักดนตรีเข้าไปพร้อมๆ กัน เพื่อทำการบันทึกเสียงได้พร้อมกัน อย่างน้อยก็ต้องจุได้ถึง 25 ชั้น เลยทีเดียว ซึ่งเป็นขนาดที่เล็กที่สุดที่นักแต่งเพลง หรือผู้รับผิดชอบด้านดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ จะยอมรับได้ แต่ในปัจจุบัน การทำดนตรีประกอบ นักประพันธ์ดนตรี สามารถทำคนเดียวก็ได้ เพราะในปัจจุบันมีโปรแกรมการทำเพลง และ MIDI เครื่องดนตรีหลายชนิดรองรับอยู่มากมาย MIDI บางชิ้นสามารถให้เสียงที่เหมือนกับเครื่องดนตรีจริงๆเลยด้วยซ้ำนักประพันธ์ดนตรี จึงสามารถทำดนตรีออกมาได้เลยโดยไม่ต้องมีนักดนตรีหลายคน

ในดนตรีประกอบ ภาพยนตร์แนวแอคชั่นจะให้ความสำคัญกับเรื่องจังหวะของเพลงมาก และสามารถสังเกตเห็นได้ค่อนข้างชัดเจนว่าจะแตกต่างกับการทำดนตรีประกอบ ภาพยนตร์แนวอื่น บรรยากาศภาพ ของภาพยนตร์แนวแอคชั่นจะต้องการความอึกทึก ครึกโครม เน้นในเรื่องของเครื่องดนตรีที่ให้จังหวะ Rhythm ในทุกๆส่วนไม่ใช่แค่กลอง แต่เป็นเครื่องดนตรีทุกชิ้นที่สามารถให้จังหวะได้เครื่องดนตรีที่ให้เสียงต่ำ เช่น เบส เซลโล่ ดับเบิลเบส เป็นต้น การทำดนตรีประกอบที่ดีต้องสามารถกำหนดได้ว่า เครื่องดนตรีชิ้นนั้นกำลังทำหน้าที่อะไรกับภาพอยู่ในตอนนั้น ทุกอย่างต้องสอดคล้องกับภาพและแอคชั่นของนักแสดง “ความแอคชั่นจึงเกิด”



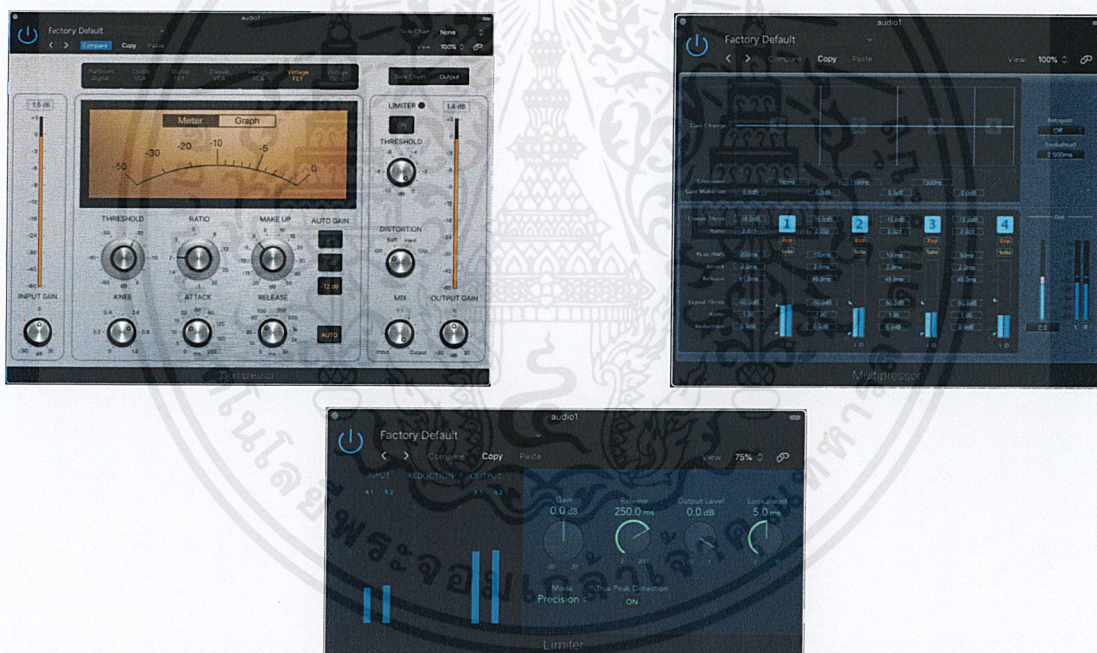
ภาพที่ 1.6.1. การทำเพลงประกอบภาพยนตร์ โดย Music Composer เพียงคนเดียว

¹องค์ประกอบของเสียง [ออนไลน์] สืบค้น 9 กันยายน 2561.



ภาพที่ 1.6.2. การทำเพลงประกอบภาพยนตร์ โดย Music Composer เพียงคนเดียว

เมื่อถึงขั้นตอน Mix Down บุคคลที่รับผิดชอบในผลงานเสียงของตน ก็จะพยายามไปนั่งล้อมผู้กำกับภาพยนตร์เอาไว้ เพื่อกล่อมให้ผู้กำกับภาพยนตร์ขยับเน้นเสียงของตนให้ตั้งขึ้นเป็นพิเศษ คราวนี้จึงเป็นวิจารณ์ญาติของผู้กำกับฯ แล้วว่า จะปล่อยให้เสียงไหนดัง หรือเบาในช่วงไหน



ภาพที่ 1.6 .3. เครื่องมือในการทำ Mix Down ประกอบด้วย Compressor / Mutipressor / Limiter

2. ข้อมูลเทคนิคการบันทึกเสียงในภาพยนตร์ แนวแอดซัน

2.1.เทคนิคการไม่ค้กิ้งหน้ากอง (Recording on field)

ปัจจัยหลักของการอัดเสียงกองถ่ายก็คือ การที่เราสามารถอัดเสียงบทสนทนาของนักแสดงมาได้ชัดเจนและไร้เสียงรบกวนมากที่สุด เพราะเสียงบทสนทนาของนักแสดงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการดำเนินเรื่องจึงต้องอัดเสียงนั้นมาให้ดีที่สุดเพราะการ อัดเสียงแก่นั้นจะมีความยากลำบากมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะอารมณ์ของนักแสดงที่มาอัดเสียงแก่ จะไม่ได้ตรงเท่ากับอารมณ์ตอนที่แสดงอยู่จริงๆ การเว้นวรรคคำก็จะไม่เหมือนกันทั้งหมด เพราะเหตุนี้การอัดเสียงกองถ่าย จึงต้องมีการตรวจสอบสถานที่ ก่อนที่จะทำการถ่ายทำ ว่าสามารถควบคุมเสียงรบกวนข้างได้มากน้อยเพียงใด โดยไมค์ที่ใช้อัดเสียงในกองถ่ายภาพยนตร์นั้นจะประกอบด้วย

2.1.1. ไมค์บูม (Shotgun Microphone)

เป็นไมโครโฟนประเภทคอนเดนเซอร์ขนาดใหญ่ ซึ่งส่วนมากแคปซูลจะอยู่ด้านหลังของท่อที่มีสล๊อตที่เรียกว่า interference tube ทำหน้าที่ในการตัดเสียงรบกวนข้าง ด้วยหลักการตัดเฟสของเสียง เมื่อเสียงด้านข้าง เข้ามาทางท่อ การที่จะเดินทางมายังแคปซูลซึ่งอยู่ด้านหลัง ย่อมต้องไปในทางเดียวกัน คือวิ่งเลี้ยวเข้าแคปซูล ประมาณ 90 องศา แต่สิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อเลี้ยวคือ คลื่นเสียงจะสะท้อนเป็นปริมาณน้อยเนื่องจากเข้ามาทางด้านข้างซึ่งมีโอกาสประทะกับผนังในไมค์มากกว่า ทำให้สะท้อนกับส่วนท่อปะปนกับเสียงอื่นๆ ด้วย เกิดการตัดเฟส กันขึ้น + เจอ - = 0 แต่เสียงที่เข้าทางตรง เดินทางสะดวก ผ่านกลางท่อไปได้อย่างดี การไมค์กึ่ง จัดไมค์ให้อยู่ด้านบนบนเบนออกมาทางด้านหน้าของนักแสดงที่กำลังกล่าวบทสนทนานั้น จะสามารถรับเสียงออกมาได้ดีที่สุดเพราะไมค์เก็บเสียงในระยะแคบ และใกล้กับจุดกำเนิดเสียงมากที่สุด

2.1.1.1. ไมค์โครโฟนไร้สาย (Wireless Microphone)

เป็นไมโครโฟนประเภทคอนเดนเซอร์ไมโครโฟนนี้ต้องมีไฟฟ้า เลี้ยงจึงจะทำงาน แรงดันตั้งแต่ 1.5 ถึง 48 โวลท์ ไมค์คอนเดนเซอร์ใช้หลักการค่าความจุของตัวเก็บประจุ เปลี่ยนแปลงโดยเมื่อมีเสียงประทะที่ตัวจับสัญญาณ จึงจะทำให้เกิดการสั่นไหว ทำให้มีการขยับตัวของระยะห่างของแผ่นเพลทที่เป็นไดอะแฟรมกับแผ่นเพลทแผ่นหลัง ทำให้ค่าความจุมีการเปลี่ยนแปลงตามแรงประทะจากคลื่นเสียง ทำให้เกิดสัญญาณไฟฟ้าของเสียงนั้นส่งมาที่ Amplifier ทำการขยายสัญญาณเสียงเป็นกระแสไฟฟ้าที่แรงส่งออกไปตามสายนำสัญญาณ ดังนั้น ไมโครโฟนชนิดนี้จึงมีความไวมาก มีอิมพีแดนซ์ต่ำมาก เมื่อยังไม่มีกรอกแบบพิเศษ ความถี่ตอบสนองได้ดีที่ความถี่ปานกลางขึ้นไป และทิศทางการรับรอบทิศทาง การไมค์กึ่ง ติดไมค์ให้อยู่ตรงช่วงหน้าอกของนักแสดง เพราะจุดการรับเสียงตรงนั้นเป็นจุดที่ดีที่สุด ไม่ไกลและไม่ให้ย่านเสียงที่หุ้มจนเกินไป แต่ไม่นิยมใช้ในการอัดเสียงบทสนทนา เพราะมีความไวเสียงสูง สามารถรับช่วงความถี่เสียงได้กว้าง เพราะฉะนั้น เสียง (Noise) เสียงซูดของเสื้อผ้านักแสดงก็จะเข้ามารบกวนได้ง่าย ทำให้เสียงบทสนทนามีอย่างอื่นรบกวนจึงไม่นิยมใช้ในการอัด

2.2.เทคนิคการไมค์การทำ Foley หรือ Foley Recording

Foley คือ เสียงที่สร้างขึ้นเพื่อเหมือนจริง Foley เป็นรายละเอียดของเสียงในภาพยนตร์เสียงเล็กๆน้อยๆที่มันสามารถเล่าเรื่องได้ เพิ่มอารมณ์ ให้กับ Scene นั้นได้ ช่วยปิดช่องโหว่ของเสียงที่ขาดหายไป ใน Scene นั้นๆ ไมค์ที่ดีที่สุดในการทำ Foley คือ Shotgun Microphone สาเหตุเพราะไมค์ Shotgun เป็นไมค์ที่เก็บเสียงในระยะแคบ เพราะฉะนั้นเสียงรบกวนจากทางอื่นก็จะไม่สามารถเข้ามารบกวนเสียงที่เราต้องการจะอัด



ภาพที่ 2.2.1 คือตัวอย่างการไมค์กิ้งของ Foley

การไมค์กิ้งของการทำ Foley ขึ้นอยู่กับภาพในตอนนั้นว่าแหล่งกำเนิดของ ของชิ้นนั้นเกิดมาจากไหนเกิดขึ้นยังไง และเกิดขึ้นโดยรูปแบบไหน เช่น นักตลกปลากำลึงกำคั้นเบ็ดอย่างแน่น พยายามยื้อสู้กับปลาภายในน้ำ แต่นักตลกปลาผู้นั้นหันข้างให้กล้อง การไมค์กิ้งก็จะเปลี่ยนทิศทางการมาทางด้านข้าง หากภาพอยู่ที่มุมสูงหน่อย ตำแหน่งของไมค์ก็จะตามไปด้วย

2.3.เทคนิคการไมค์กิ้ง การอัดADR Automated Dialog Replacement

ที่นำเสียงที่มาจากขยับให้ตรงกับปากของนักแสดงหรือวางในตำแหน่งที่ต้องการ สิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของนักแสดงควรให้ใกล้เคียงกับของเดิมมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะชมภาพยนตร์ได้ ขั้นตอนการเลือกไมค์ จะใช้ 2 ไมค์ในการอัดเสียง ทำ ADR คือไมค์ Shotgun และ ไมค์ Wireless ที่ใช้อัดตอนถ่ายทำ เพื่อให้คน Mix เสียงสามารถนำไปเลือกใช้งานต่อได้ว่าเสียงจากไมค์ไหนเข้ากับตัวภาพมากที่สุด วิธีการจัด ไมค์กิ้ง หันหัวไมค์เข้าหานักแสดงโดยตรง โดยปรับตามระดับความสูงของนักแสดง

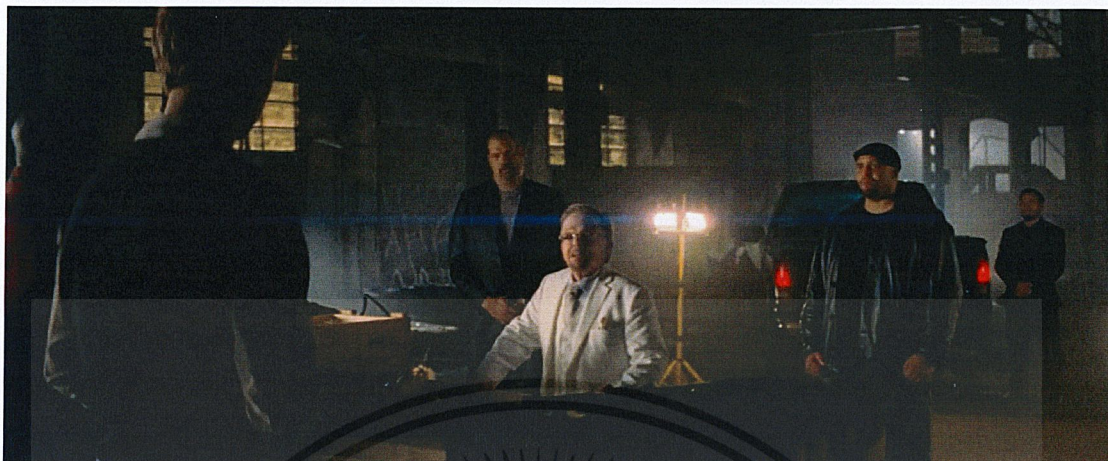


ภาพที่ 2.3.1 คือตัวอย่างการอัดเสียง ADR

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาทางด้านงานเสียงประกอบ

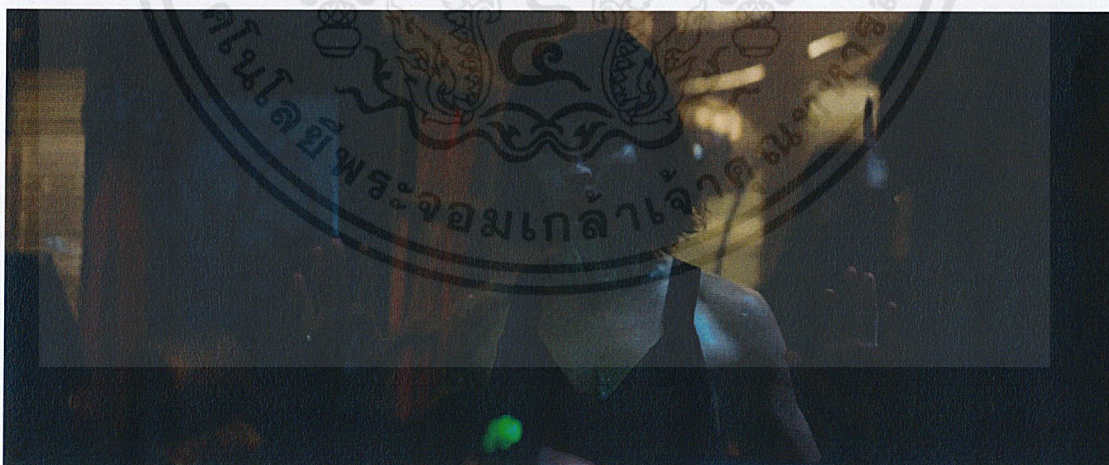
3.1 ภาพยนตร์เรื่อง Baby Driver (2017) Music By Steven Price



ภาพที่ 3.1 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง Baby Driver (Edgar Wright,2017) Music By Steven Price

ภาพยนตร์เรื่อง Baby Driver ทำดนตรีประกอบโดย Steven Price และ Mixing By Julian Slater ภาพยนตร์เรื่อง Baby Driver ได้เข้าชิงรางวัล Oscar ครั้งที่ 90 ในสาขา Best Sound Editing และ Best Sound Mixing ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องของ การทำดนตรีที่สอดคล้องไปกับการแสดง ทุกอย่างของการแสดงตรงกับจังหวะดนตรีทั้งหมด รวมถึง Sound Effect ที่ตรงกับ Tempo ของดนตรี เสียงปิ่นและเสียงปลอกกระสุนที่ตรงกับเสียงกลองและทำงานไปด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์แบบ

3.2. ภาพยนตร์เรื่อง What Happened to Monday (2017) Mixing By Ann Scibelli, M.P.S.E.



ภาพที่ 3.2 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง What Happened to Monday (Tommy Wirkola,2017) Mixing By Ann Scibelli,

ภาพยนตร์เรื่อง What Happened to Monday Mixing By Ann Scibelli, M.P.S.E. Studio, D. Chris Smith ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องของ การออกแบบเสียง Sound Effect ที่ให้ความรู้สึกรุ่งเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความสมจริงและสอดคล้องกับการแสดง ให้เกิดความสมบูรณ์แบบแก่ ภาพยนตร์มากที่สุด

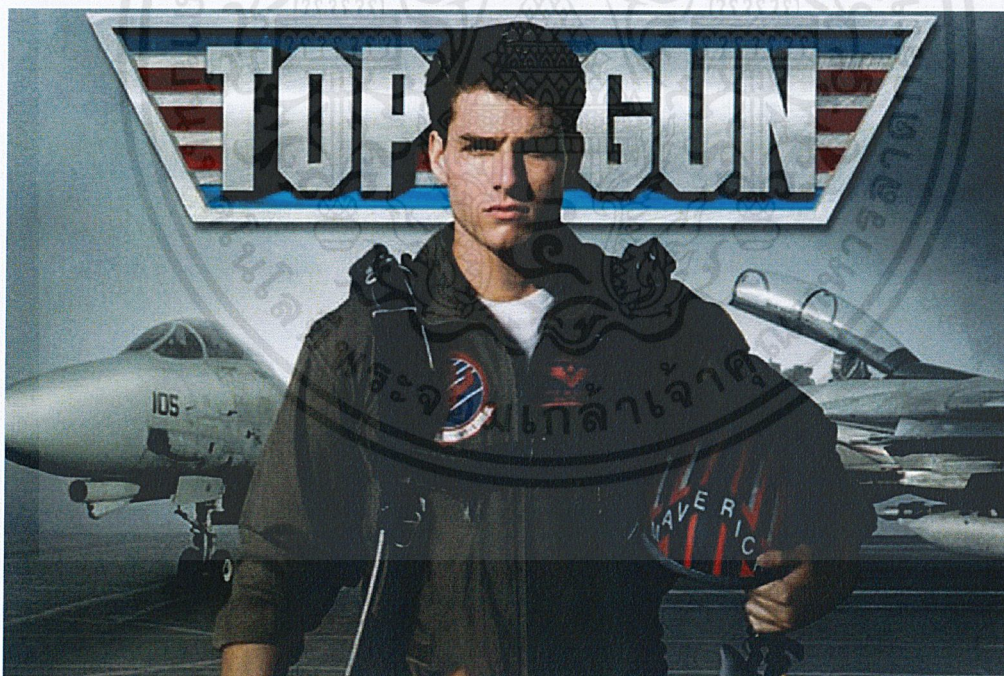
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การทำดนตรีประกอบภาพยนตร์

1. จากผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ แนวแอคชั่นเพื่อการศึกษาการทำเสียงประกอบ

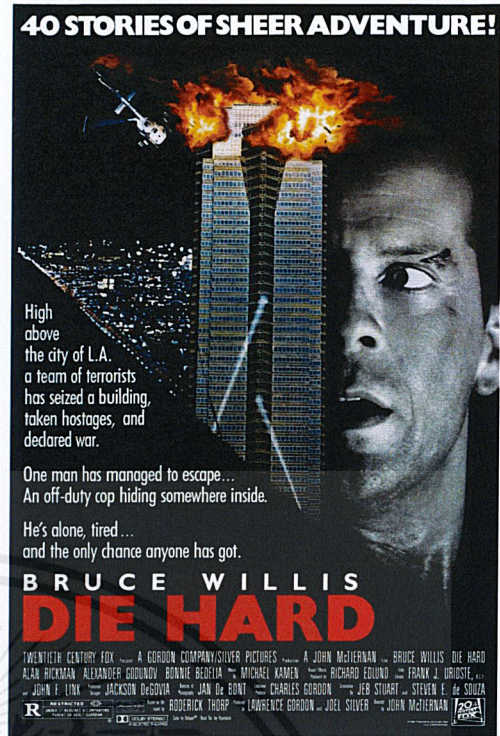
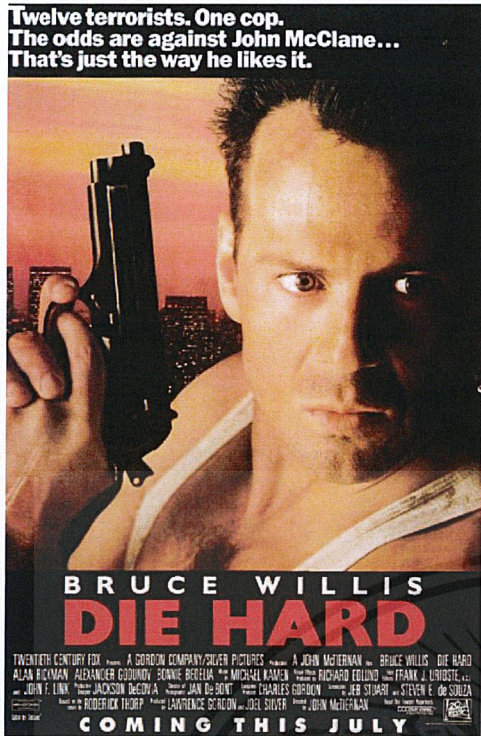
1.1 ภาพยนตร์แนวแอคชั่น Hollywood และ Europe ในช่วงปี 1986 - 2012 มีการใช้เสียงดนตรีประกอบที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุค การใช้ดนตรีประกอบในยุคก่อนปี 2000 จะไม่เน้นดนตรีประกอบมากในภาพยนตร์ จะเป็นเพียงดนตรี คลอเพียงเล็กน้อย และจะเน้นในช่วงที่ต้องการเพิ่มอารมณ์เท่านั้น ในส่วน ที่เหลือจะเป็นเพียง Ambience และ Sound Effect ประกอบ ต่อมาในช่วงหลังปี 2000 จะเน้นดนตรีประกอบมากขึ้น มีเสียง Sound Effect สอดคล้อง กับดนตรีประกอบ เสียงทั้งหมดมีความชัดเจนมากขึ้น เทียบกับยุคก่อนปี 2000 แนวดนตรีที่ใช้ มีหลากหลายแนว ไม่ได้เน้นไปในแนวใดแนวหนึ่ง มีทั้ง pop rock , synthesizer , Orchestra , Electronic , Jazz หลากหลายแนวต่างกันไป แต่ที่ไม่ต่างกันนั่นก็คือ Rhythmic ดนตรีที่ประกอบ ภาพยนตร์แนวแอคชั่นทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นแนวไหน จะมีการให้ความสำคัญกับการเน้นจังหวะมาก เพราะจังหวะจะบอกถึงความหนักแน่น ความสนุกสนาน การเร้าอารมณ์ ได้ดี ภาพยนตร์แนวแอคชั่นจึง เพลงที่ให้จังหวะสนุกเป็นสำคัญ



ภาพที่ 1.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Top Gun (1986 American) , Tony Scott

ภาพยนตร์เรื่อง Top Gun (1986 American) ใช้ดนตรีแนว Synthesizer pop ประกอบ
ภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่1.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง Die Hard (1988 American) , John McTiernan

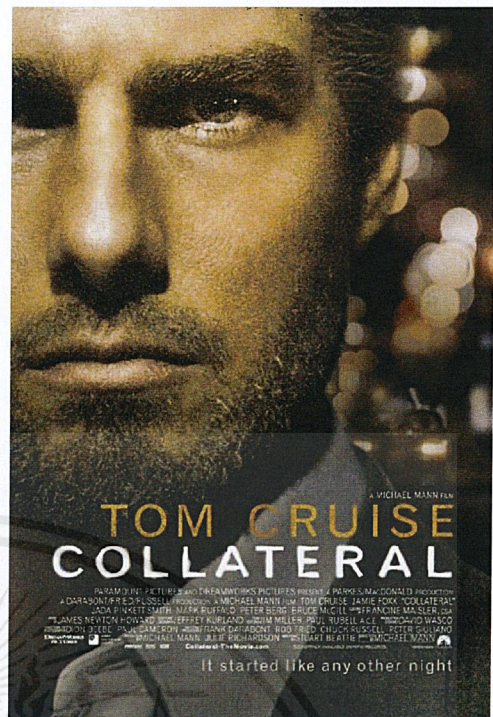
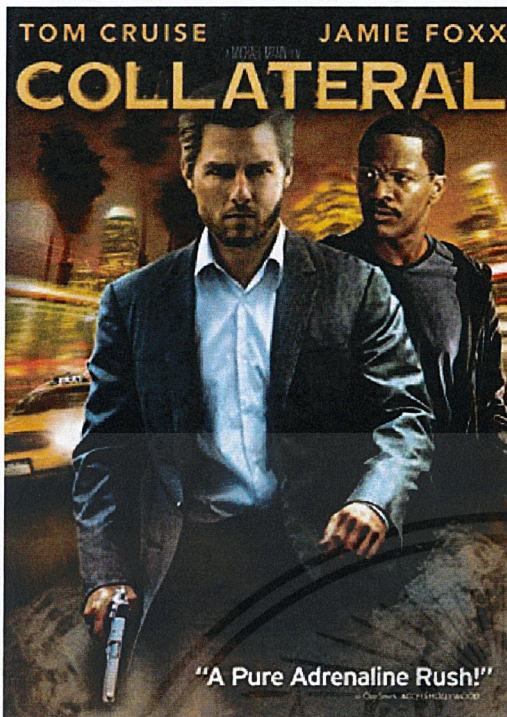
ภาพยนตร์เรื่อง Die Hard (1988 American) ใช้ดนตรีแนว Orchestra ประกอบภาพยนตร์



ภาพที่1.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง Point Break (1991 American) , Kathryn Bigelow

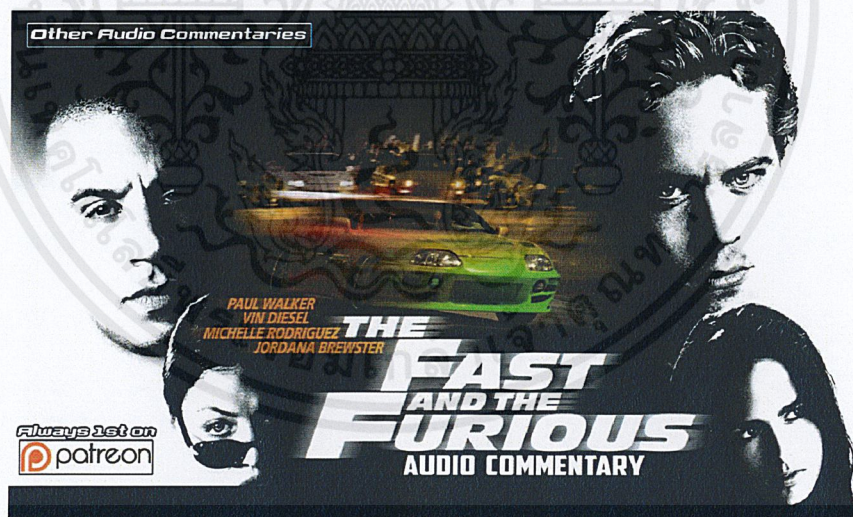
ภาพยนตร์เรื่อง Point Break (1991 American) ใช้ดนตรีแนว Electronic pop ประกอบภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง Collateral (2004 American) , Michael Mann

ภาพยนตร์เรื่อง Top Gun (1986 American) ใช้ดนตรีแนว Synthesizer pop ประกอบ
ภาพยนตร์



ภาพที่ 1.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง The Fast and the Furious (2001 American) , Rob Cohen

ภาพยนตร์เรื่อง The Fast and the Furious (2001 American) ใช้ดนตรีแนว
Synthesizer pop ประกอบภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1.6 ภาพยนตร์เรื่อง Tomorrow Never Dies (1997 British) , Roger Spottiswoode

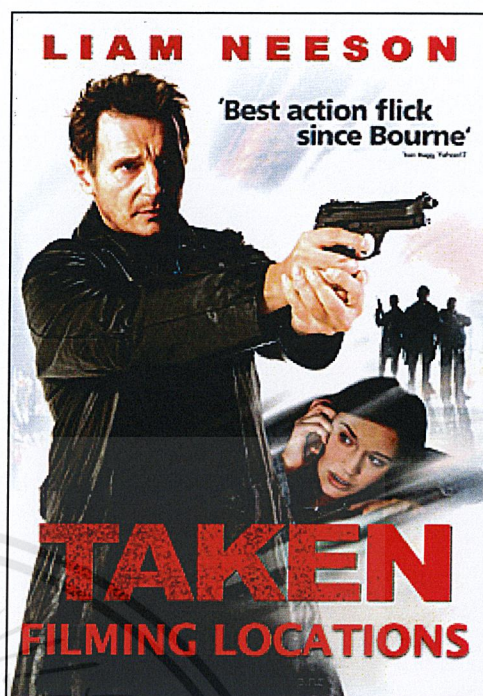
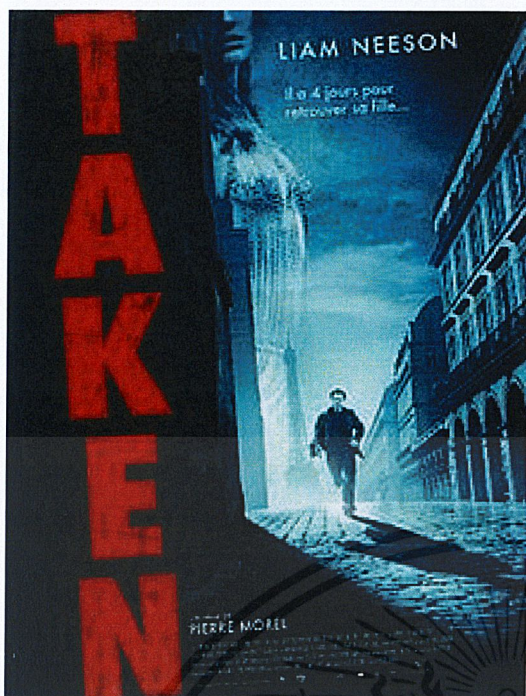
ภาพยนตร์เรื่อง Tomorrow Never Dies (1997 British) ใช้ดนตรีแนว Orchestra ประกอบภาพยนตร์



ภาพที่ 1.1.7 ภาพยนตร์เรื่อง The Transporter (2002 French) , Corey Yuen

ภาพยนตร์เรื่อง The Transporter (2002 French) ใช้ดนตรีแนว pop rock Orchestra ประกอบภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1.8 ภาพยนตร์เรื่อง Taken (2008 French) , Pierre Morel

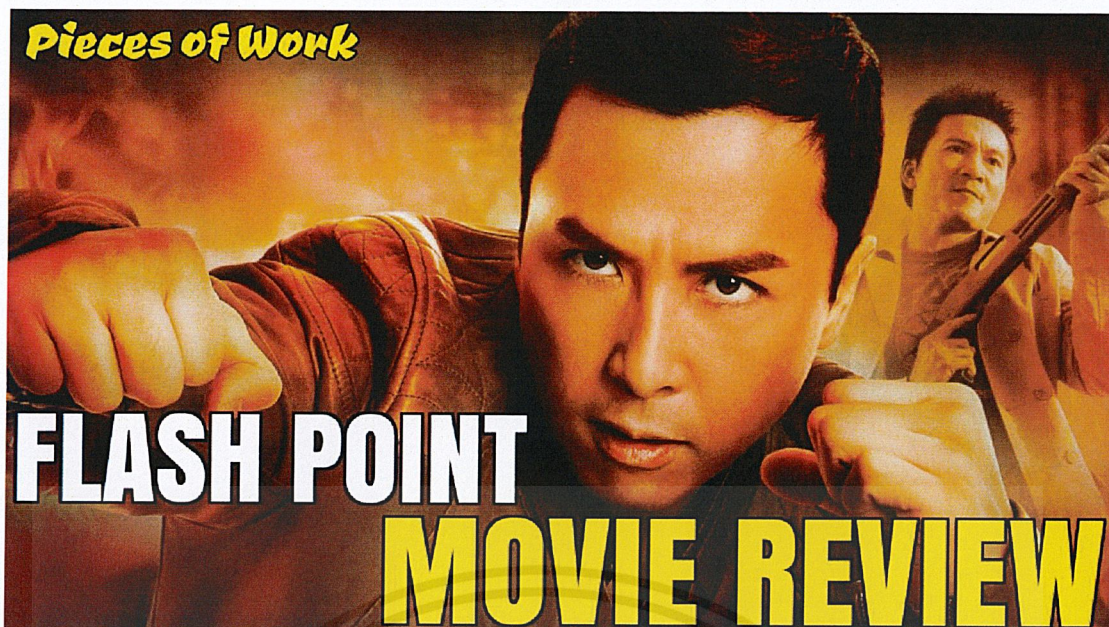
ภาพยนตร์เรื่อง Taken (2008 French) ใช้ดนตรีแนว Orchestra ประกอบภาพยนตร์



ภาพที่ 1.1.9 ภาพยนตร์เรื่อง Sky Fall 007 (2012 United Kingdom) , Sam Mendes

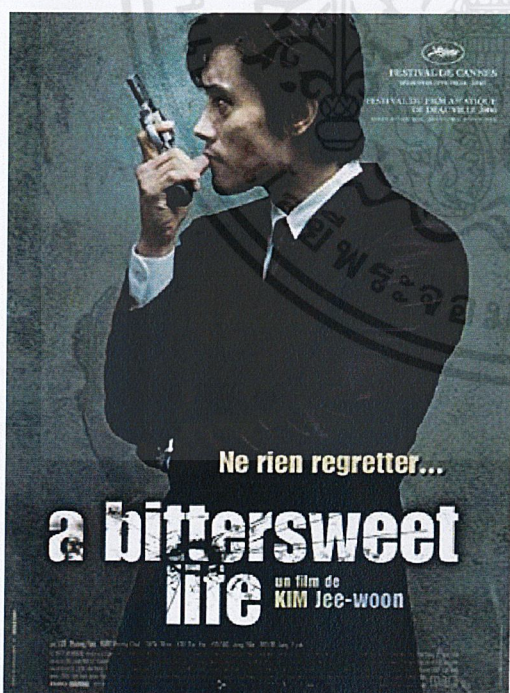
ภาพยนตร์เรื่อง Sky Fall 007 (2012 United Kingdom) ใช้ดนตรีแนว Orchestra ประกอบภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1.10 ภาพยนตร์เรื่อง Flash Point (2007 Hong Kong) , Wilson Yip

ภาพยนตร์เรื่อง Flash Point (2007 Hong Kong) ใช้ดนตรีแนว pop jazz ประกอบกับ เครื่องดนตรีของประเทศจีนที่เป็นเครื่องสาย ประกอบภาพยนตร์ แนวดนตรีจะแนบในเรื่องของ Rhythmic เหมือนกับ ภาพยนตร์แนวแอคชั่น Hollywood และ Europe แนวดนตรี มีความเป็นสากล มีเครื่องดนตรีพื้นบ้านของทางประเทศประกอบเล็กน้อย โดยรวมแล้วไม่ได้มีความแตกต่างกับ ภาพยนตร์แนวแอคชั่น ของ Hollywood และ Europe



ภาพยนตร์เรื่อง A bittersweet life (2005 South Korea) ใช้ดนตรีแนว Orchestra ประกอบภาพยนตร์ คลอเพียงเล็กน้อย ใช้เสียง Ambience และ Sound Effect เล่าเรื่องมากกว่า

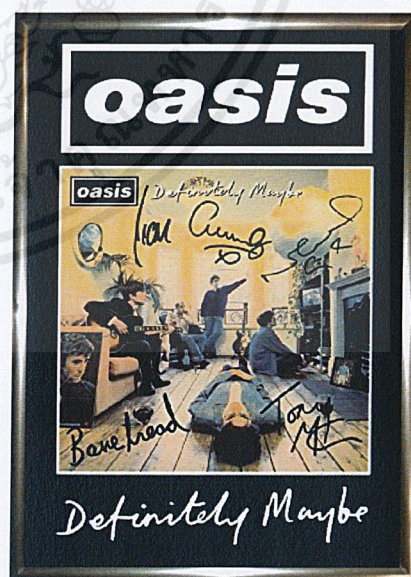
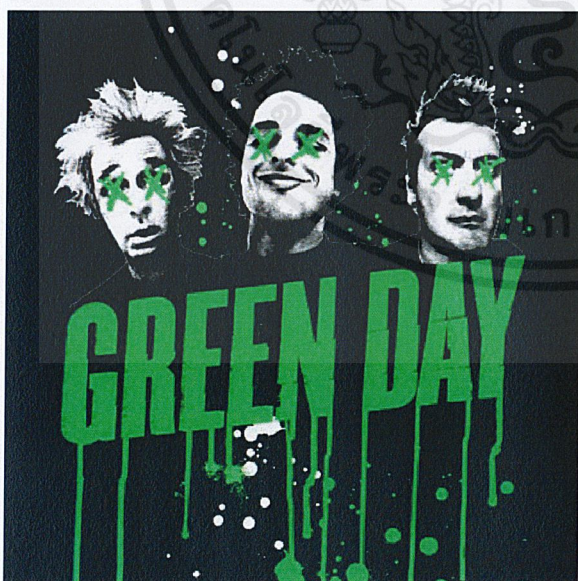
ภาพที่ 1.1.11 ภาพยนตร์เรื่อง a bittersweet life (2005 South Korea) , Kim Jee-woon

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ดนตรี Rock ประกอบภาพยนตร์แนวแอคชั่น

ร็อก (Rock) หรือ ร็อกแอนด์โรล (Rock'n Roll) เป็นดนตรีที่ประกอบด้วย กีตาร์ กีตาร์เบส กลอง เป็นเครื่องดนตรีหลัก รูปแบบดนตรีง่ายๆ เน้นความหนักแน่นในเนื้อหาที่ต้องการสื่อ และความสนุกสนาน คิดค้นขึ้นในต้นศตวรรษที่ 60 โดยเอลวิส เพรสลีย์ โดยการนำเอาการร้องที่ใช้เสียงสูงของ เพลงบลูส์ของ คนผิวดำ ผสมกับทำนองสนุกสนานของเพลงคันทรี่ของคนผิวขาว เป็นการผสมผสานของวัฒนธรรมของสองเชื้อชาติ ซึ่งเอลวิส เพรสลีย์ ต่อมาได้รับการยกย่องและเรียกว่าเป็น "ราชาร็อกแอนด์โรล" และเพลงร็อกก็ได้พัฒนาและต่อยอดมาตราบอย่างหลากหลาย มาจนปัจจุบันที่แตกแขนงออกเป็นหลายประเภท เช่น เฮฟวีเมทัล, เดธเมทัล, บริติสร็อก, อัลเทอร์เนทิฟ เป็นต้น

ดนตรี Rock มีรากฐานมาจากดนตรีบลูส์ (Blues) ซึ่งมีกำเนิดโดยคนผิวดำที่ถูกฝรั่งจับมาเป็นทาส คนผิวดำเหล่านี้ถูกฝรั่งใช้งานอย่างหนักในการปลูกฝ้าย และยาสูบในภาคใต้ของสหรัฐ (ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1600s) เวลาทำงานในไร่ พวกเขาปลอบประโลมใจ ด้วยการร้องเพลงเป็นจังหวะ ขุดดิน เหวี่ยงจอบ เป็นจังหวะไปพร้อมๆกันนี้ คือที่มาของดนตรีบลูส์ ซึ่งจะมีลักษณะเด่นคือการขับร้องและเล่นโดยใช้ Pentatonic Scale คือว่ามันมีเสียงโน้ตหลักๆอยู่เพียงห้าเสียง ตัวอย่างเช่นใช้คอร์ด C7 เป็นจุดเริ่มของเพลง จะพบว่าเสียงใน Pentatonic Scale นั้นจะมีโน้ตตัว C, D#, F, G, A#, และ C สูง แต่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่นั้น ในเรื่องของจังหวะ ดนตรีบลูส์ จะมีจังหวะที่หลากหลายและผสมผสานที่สุด ตั้งแต่ ซ้ำมาก จนถึงแบบ เร็วรัว และเป็นจุดเริ่มต้นของดนตรี Rock



ภาพที่ 2.1-2.2 หน้าปกอัลบั้ม วง Green Day และ Oasis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

การวางแผนการทำงานในการเตรียมการออกแบบ และ บันทึกเสียงในการทำภาพยนตร์

การเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ถือเป็นขั้นตอนสำคัญ การค้นหาสถานที่และวิเคราะห์ทิศทางเสียงก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ การค้นหาทีมงาน ล้วนมีความสำคัญในทุกส่วน ข้าพเจ้าในฐานะผู้ออกแบบเสียงภาพยนตร์ต้องตีความบทภาพยนตร์ และ วิเคราะห์ภาพยนตร์ให้ออกมาในรูปแบบของเสียง เช่น เพลงประกอบ, เสียงประกอบ, การออกแบบเสียง เพื่อให้เข้ากับบทภาพยนตร์ให้มากที่สุด

1.การทำเพลงประกอบภาพยนตร์ (Music Score)

ด้วยบทภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์แนวแอคชั่นโรแมนติก จากคำจำกัดความและด้วยเนื้อหาของของภาพยนตร์แนวแอคชั่นแล้ว เพลงประกอบภาพยนตร์ควรจะเป็นดนตรีที่ให้ความสำคัญกับจังหวะการเน้นจังหวะทำให้เกิดความรุนแรงและสนุกสนานเพื่อสอดคล้องและเข้ากับภาพยนตร์แนวแอคชั่น แต่เมื่อมีคำนิยามว่าโรแมนติกเข้ามาเกี่ยวข้องแล้ว จึงต้องมีการวิเคราะห์และปรับเปลี่ยนดนตรีให้มีความเบาลงเพื่อเข้ากับแนวโรแมนติกได้แต่ต้องยังคงแนวทางการให้จังหวะไว้ด้วย



ภาพที่ 1.1 ขั้นตอนการทำ music score



ภาพที่ 1.2 ขั้นตอนการทำ music score

โดยขั้นตอนการทำงานจะเริ่มจากการเขียนเครื่องดนตรีที่เป็นตัวให้จังหวะก่อน ในส่วนมากจะเป็นกลอง การเขียนกลองขึ้นมาั้นเราจะต้องรู้ส่วนประกอบของกลองว่ามีอะไรบ้าง และส่วนไหนให้เสียงออกมาเป็นอย่างไร โดยหลักๆจะมีเสียง กระเดื่อง(kick) จะเป็นตัวกำหนดจังหวะหลัก เสียงออกไปทางย่านเสียงต่ำ หนักแน่น, สแนร์(Snare) จะเป็นกำหนดจังหวะเหมือนกับกระเดื่อง แต่เสียงจะออกไปทางย่านเสียงแหลม เวลาเล่น ทั้งสองสิ่งนี้จะป็นจังหวะที่รับส่งกันไปมา ในขั้นตอนมาจะเป็นการเลือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใส่เครื่องดนตรีชนิดอื่น ที่แล้วแต่ความถนัดของ ผู้ทำเพลงประกอบว่าจะเริ่มใส่อะไรก่อน เช่นการใส่ จังหวะของกีต้า แล้วค่อยเล่นตัวโน้ตกีต้าเข้าไป และ ปิดท้ายด้วย เบสกีต้า

2.การสำรวจโลเคชัน เพื่อทำการเตรียมบันทึกเสียง

การสำรวจโลเคชันเพื่อทำการบันทึกเสียงมีความสำคัญต่อการทำงานอย่างมาก เพราะการ บันทึกเสียงขณะถ่ายทำ เป็นขั้นตอนแรกในลำดับการทำเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งถ้าทำการอัดไว้ได้ดี จะ ทำให้สามารถนำเสียงไปใช้ทำงานต่อในขั้นตอน การตัดต่อเสียง ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วไม่ต้องทำ การอัดใหม่การสำรวจพื้นที่มีอยู่ 5 ที่ด้วยกัน

2.1 Brick Bar

"Brick Bar" เป็นพื้นที่ปิดทึบ แต่ไม่ตัน ทำให้เสียงที่ บันทึกระหว่างการถ่ายทำ ออกมาไม่ก้อง อีกทั้งยังซับเสียงจากด้านในและกันเสียงเข้าจากด้านนอก เพราะเป็น ผนัง ในสถานที่นี้สามารถอัดเสียงได้ ง่าย ไม่มีปัญหาเรื่องเสียงรบกวน



ภาพที่ 2.1.1 Brick Bar



ภาพที่ 2.1.2 Brick Bar



ภาพที่ 2.1.3 Brick Bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2.1 Act Studio



ภาพที่ 2.2.1 Act Studio

2.2 Act Studio

Act Studio เป็น Studio ย้ายขานเมือง สามารถควบคุมการอัดเสียงได้ เพราะเป็นสตูดิโอที่ใช้ถ่ายภาพยนตร์และโฆษณาโดยเฉพาะ

2.3 ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า (Car Scene)

ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่าเป็นพื้นที่ถนนโล่ง มีรถวิ่งผ่านไปมาเล็กน้อย ได้ทำการลองอัดเสียงบรรยากาศ เพื่อทดลองนำมาใช้ในการ Mix เสียง scene รถยนต์ ผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี

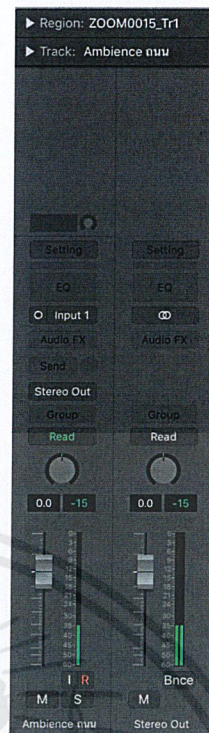
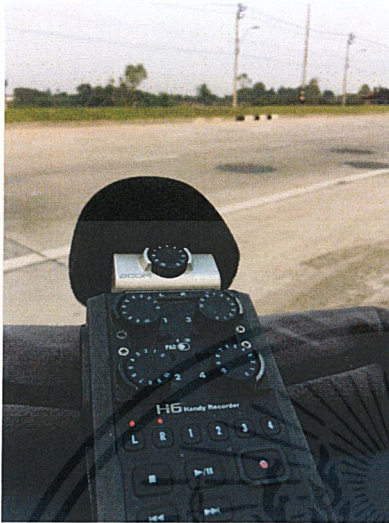


ภาพที่ 2.3.1 ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า



ภาพที่ 2.3.2 ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3.3 ถนนสำหรับฉากขับรถไล่ล่า ทดสอบ อัตราเสียงบรรยากาศ

จากภาพ เป็นการ ทดสอบการอัดเสียงบรรยากาศโดยรอบ ว่าเสียงอยู่ในเกณฑ์ ที่สามารถนำไปใช้ต่อในขั้นตอนการผสมเสียงได้ โดยไม่มีเสียงที่ไม่พึงประสงค์รบกวน และ เสียงบรรยากาศโดยรอบที่ไม่ดังจนเกินไป ซึ่งเกณฑ์การวัดที่ดีเสียงบรรยากาศต้องไม่เกิน -18 เดซิเบล(dB) แต่จากการอัดเสียงมาเพื่อตรวจสอบ เสียงอยู่ในระดับ -35 เดซิเบล(dB) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ดี-ดีมาก สามารถนำมาใช้ในขั้นตอนการผสมเสียงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ร้านสะดวกซื้อ (Supermarket / Minimart)

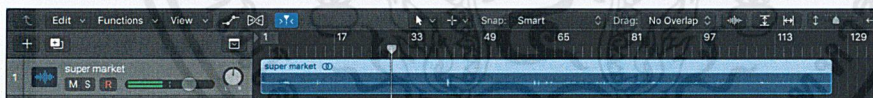
ถ่ายทำที่ Lawson 108 shop ศูนย์กระจายสินค้าร่มเกล้า เป็น ร้านสะดวกซื้อ ย่านชานเมือง มีคนเข้าออกน้อย สามารถทำการอัดเสียงได้ไม่เป็นปัญหา ได้ทดลองอัดเสียงบรรยากาศ รอบๆไว้เพื่อฟังเพื่อเป็นการวิเคราะห์ เสียงอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถใช้ได้



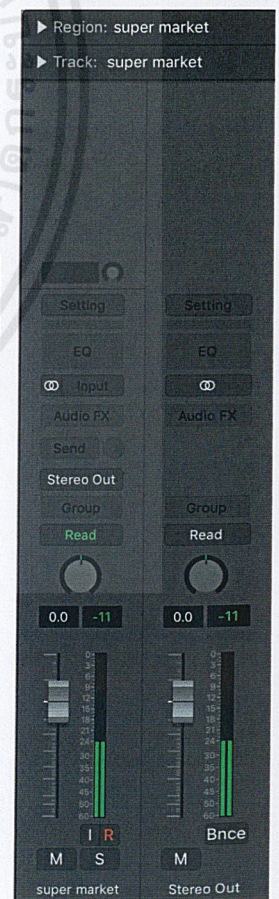
ภาพที่ 2.4.1 ร้านสะดวกซื้อ



ภาพที่ 2.4.2 ร้านสะดวกซื้อ



ภาพที่ 2.4.3 ร้านสะดวกซื้อ (Minimart) ทดสอบ อัด เสียงบรรยากาศ



จากภาพ เป็นไฟล์เสียงที่ถูกบันทึกมา และเปิดในโปรแกรม Logic pro x เพื่อตรวจสอบเสียงบรรยากาศโดยรอบ และเสียงที่ไม่พึงประสงค์ เกณฑ์การวัดที่ดีเสียงบรรยากาศต้องไม่เกิน -18 เดซิเบล(dB) แต่จากการอัดเสียงมาเพื่อตรวจสอบ เสียงอยู่ในระดับ -24 เดซิเบล(dB) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถนำมาใช้ในขั้นตอนการผสมเสียงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 โรงรถจักรธนบุรี

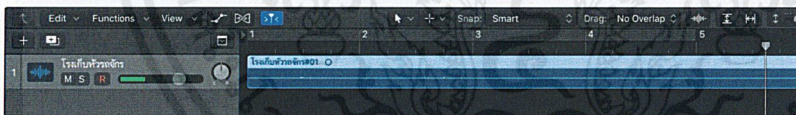
โรงรถจักรธนบุรี เป็น เป็นโรงเก็บรถไฟ ย่านชานเมือง มีคนเข้าออกน้อยไม่ค่อยมีคนทำงาน สามารถทำการอัดเสียงได้ไม่เป็นปัญหา ได้ทดลองอัดเสียงบรรยากาศ รอบๆไว้เพื่อ ฟังเพื่อเป็นการวิเคราะห์ เสียงอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถใช้ได้



ภาพที่ 2.5.1 โรงรถจักรธนบุรี



ภาพที่ 2.5.2 โรงรถจักรธนบุรี



ภาพที่ 2.5.3 โรงรถจักรธนบุรี ทดสอบ อัด เสียงบรรยากาศ

จากภาพ เป็นไฟล์เสียงที่ถูกบันทึกมา และเปิดในโปรแกรม Logic pro x เพื่อตรวจสอบเสียงบรรยากาศโดยรอบ และเสียงที่ไม่พึงประสงค์ เกณฑ์การวัดที่ดีเสียงบรรยากาศต้องไม่เกิน -18 เดซิเบล(dB) แต่จากการอัดเสียงมาเพื่อตรวจสอบ เสียงอยู่ในระดับ -21 เดซิเบล(dB) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ดี สามารถนำมาใช้ในขั้นตอนการผสมเสียงได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

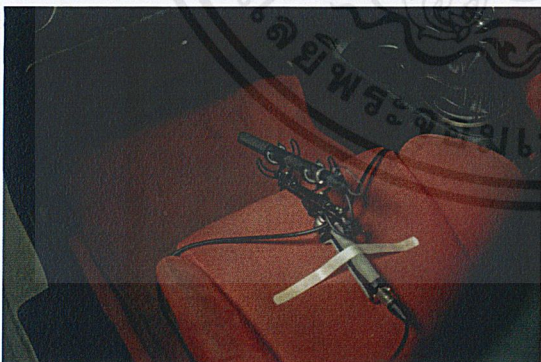
3. การบันทึกเสียงรถยนต์ เพื่อมาใช้ในขั้นตอน หลังการถ่ายทำ

สาเหตุหลักในการบันทึกเสียงรถยนต์แยกกับการถ่ายทำเพราะ สะดวกในการทำงานมากกว่าและ จะช่วยทำให้การทำงานราบรื่นยิ่งขึ้น ถ้าเราอัดเสียงไปพร้อมกับการถ่ายทำจะทำให้การทำงานยาก ลำบาก จากสาเหตุที่ทางทีมงานถ่ายทำจะต้องทำการพูดคุยกับคนขับตลอดเวลา เพื่อนัดแนะเรื่องคิว การแสดงและป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ เพราะฉะนั้น เสียงที่อัดมาก็คจะมีเสียงพูดคุยของทีมงานอยู่ ตลอดเวลา ทำให้ไฟล์เสียงนั้นเสียและไม่สามารถนำมาใช้งานได้ เราจึงต้องทำการอัดเสียงแยกกัน คนละวันกับการถ่ายทำ เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างสะดวก

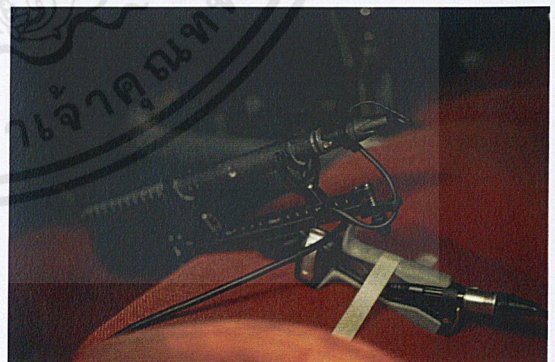
3.1. ขั้นตอนการบันทึกเสียงรถยนต์

แหล่งกำเนิดเสียงจากรถยนต์ มี3ที่ได้แก่ บริเวณเครื่องยนต์,บริเวณท่อไอเสีย และบริเวณ ล้อรถยนต์ แต่จุดที่ต้องบันทึกเสียงเพื่อมาใช้ในขั้นตอน การผสมเสียง มี 4 จุดได้แก่

3.1.1 บริเวณภายในรถ สาเหตุที่ต้องบันทึกเสียงเครื่องยนต์ภายในรถมาใช้ในขั้นตอน การผลิตหลัง การถ่ายทำ เพราะ เสียงเครื่องยนต์ภายในรถจะมีโทนเสียงที่แตกต่างจากเสียงเครื่องยนต์ภายนอก รถ ความท่วมแถมและบรรยากาศโดยรอบจะแตกต่างกัน บันทึกมาเพื่อใช้ประกอบภาพที่ต่างกันไป เช่น ภาพคนขับภายในรถก็จะทำการดึงเสียงตรงนี้มาใช้ ไมค์ที่ใช้เก็บเสียงจะเป็นไมค์ "ซ็อตกัน" เพราะสามารถนำมาปรับแต่งย่านเสียงได้ดีที่สุด



ภาพที่ 3.1.1.1 วิธีการจัดไมค์ในรถยนต์

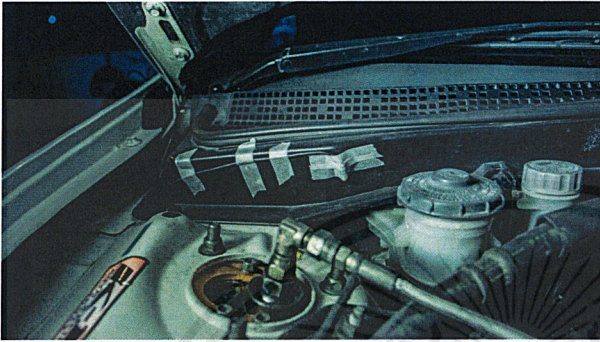


ภาพที่ 3.1.1.2 วิธีการจัดไมค์ในรถยนต์

จากภาพการจัดไมค์ "ซ็อตกัน" เพื่อบันทึกเสียง ตัวไมค์จะต้องชี้ไปทางแหล่งกำเนิดเสียงที่อยู่ใน บริเวณใต้ที่นั่งด้านหน้า เพื่อเก็บเสียงเหล่านั้นมาได้อย่างชัดเจน และต้องทำการ ล็อคไมค์ เพื่อจะไม่ให้ เกิดการสั่นสะเทือน ในขณะที่อัด เพราะการสั่นสะเทือนนั้นทำให้เกิดเสียงรบกวนที่ไม่พึงประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1 บริเวณเครื่องยนต์หน้ารถ สาเหตุที่ต้องบันทึกเสียงเครื่องยนต์หน้ารถมาใช้ในขั้นตอน การผลิตหลังการถ่ายทำ เพราะ จะสามารถนำช่วงเสียงมาเลือกใช้ในภาพที่ลำดับมาได้ ในขณะที่รถกำลังขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูง เสียงในห้องเครื่องจะมีเสียงที่แตกต่างไปจากห้องคนขับและท่อไอเสียใช้ต่อเมื่อภาพประกอบที่ถ่ายจากด้านหน้ารถ เพื่อเพิ่มอรรถรส ในการรับชม เสียงหน้าเครื่องยนต์จะประกอบไปด้วยเสียงเครื่อง เสียงใบพัดลม เป็นหลัก ที่เหลือเป็นบรรยากาศโดยรวม



ภาพที่ 3.2.1.1 วิธีการจัดไมค์ในห้องเครื่องยนต์



ภาพที่ 3.2.1.2 วิธีการจัดไมค์ในห้องเครื่องยนต์

จากภาพการจัดไมค์ในห้องเครื่อง ต้องนำไมค์โครโฟนไร้สาย ติดไว้ที่ห้องเครื่องยนต์ เพราะไม่สามารถใช้ไมค์ "ซ็อคกัน" ได้เพราะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป การติดไมค์โครโฟนไร้สาย จะต้องติดตัวไมค์ให้ใกล้กับแหล่งกำเนิดเสียงที่สุดและทำการล็อกให้แน่นหนา เพื่อป้องกันการหลุดและสั่นสะเทือนซึ่งจะทำให้ไฟล์เสียง ไม่สามารถนำมาใช้ในขั้นตอน ผสมเสียงได้

3.2.2 บริเวณท่อไอเสียด้านหลังรถยนต์ สาเหตุที่ต้องบันทึกเสียงท่อไอเสียด้านหลังรถยนต์มาใช้ในขั้นตอน การผลิตหลังการถ่ายทำ เพราะ จะสามารถนำช่วงเสียงมาเลือกใช้ในภาพที่ลำดับมาได้ ในขณะที่รถกำลังขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูงเสียงท่อไอเสียจะมีเสียงดังพอกๆกับเครื่องยนต์ แต่จะให้เสียงย่านที่แตกต่างกันไป สามารถนำมาเลือกใช้สลับช่วงในขั้นตอนการ ผสม เสียงได้ ส่วนมากใช้ต่อเมื่อภาพประกอบที่ถ่ายจากด้านหลังรถ



ภาพที่ 3.2.2.1 วิธีการจัดไมค์ในห้องเครื่องยนต์



ภาพที่ 3.2.2.2 วิธีการจัดไมค์ในห้องเครื่องยนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพการจัดไมค์บริเวณท่อไอเสียด้านหลังรถยนต์ ต้องนำไมค์โครโฟนไร้สาย ติดไว้ที่ด้าน
หลังรถยนต์ เพราะไม่สามารถใช้ไมค์ "ซ็อตกัน" ได้เพราะมีขนาดใหญ่เกินไป การติดไมค์โครโฟนไร้
สาย จะต้องติดตัวไมค์ให้ใกล้กับแหล่งกำเนิดเสียงที่สุดและทำการล็อกให้แน่นหนา เพื่อป้องกันการหลุด
และสั่นสะเทือนซึ่งจะทำให้ไฟล์เสียง ไม่สามารถนำมาใช้ในขั้นตอน ผสมเสียงได้

3.2.3 เสียงบรรยากาศบนถนนขณะรถขับผ่าน สาเหตุที่ต้องบันทึกเสียงท่อไอเสียด้านหลังรถยนต์มาใช้
ในขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ เพราะ ในการลำดับภาพ ทีมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก จะทำการเพิ่ม
จำนวนรถยนต์ที่ขับอยู่รอบข้างไปด้วย จึงต้องมีเสียงรถตัวละครหลักขับเคลื่อนรถผ่านรถที่ทีม
คอมพิวเตอร์กราฟฟิก เพิ่มเติมมา จึงจำเป็นต้องบันทึกเสียงนี้มาเพื่อใช้ในขั้นตอนการผสมเสียง



ภาพที่ 3.2.3.1 วิธีการบันทึกเสียงบรรยากาศบนถนนขณะรถ



ภาพที่ 3.2.3.2 วิธีการบันทึกเสียงบรรยากาศบนถนน

จากภาพการใช้ไมค์ "ซ็อตกัน" บันทึกเสียงรถที่ผ่านไปมา โดยการใช้ ตัวบุคคล เป็น คนบังคับทิศทาง
ทางการรับเสียง เพราะรถที่สัญจร บนถนนไม่ได้อยู่กับที่นิ่งๆ จึงต้องทำการบังคับทิศทางตามรถคัน
นั้นๆไป เพื่อบันทึกเสียง

4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียงไมค์ Zoom H6 Handy Recorder และไมค์บูม



ภาพที่ 4.1 อุปกรณ์การบันทึกเสียง

จากภาพ อุปกรณ์ มี Zoom H6 Handy Recorder เป็นอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียง สามารถควบคุมความถี่ของเสียงได้ถึง 48000 เฮิร์ต(Hz) 24 บิต(Bit) สามารถปรับแต่งความดังเบาได้ภายในตัว โดยใช้เมมโมรี่การ์ด เป็นตัวจัดเก็บบันทึก ถัดมาเป็น ไมค์ "ซีตกัน" บวกกับอุปกรณ์เสริม กันสั่น สะเทือน และตัวกันลม ซึ่งไมค์ "ซีตกัน" จะเป็นไมค์ที่ใช้บันทึกเสียงระหว่างการถ่ายทำ เพราะเป็นไมค์ที่สามารถทำการบังคับทิศทางได้ง่าย และ ควบคุมขอบเขตของเสียงที่ต้องการบันทึกได้ดี อุปกรณ์เสริม กันสั่นสะเทือนและตัวกันลม จะสามารถช่วยให้ควบคุมการบันทึกเสียงได้ง่ายขึ้น และ ป้องกันเสียงรบกวนทางบรรยากาศโดยรอบได้ในระดับหนึ่ง ถัดมา ไมค์คอนเดนเซอร์ จะใช้บันทึกเสียง เพิ่มเติม ในขั้นตอนการผสมเสียง ที่ไม่นิยมใช้ ไมค์คอนเดนเซอร์ บันทึกเสียงขณะถ่ายทำเพราะไมค์คอนเดนเซอร์เป็นไมค์ ที่มีผลตอบรับกับเสียงที่ค่อนข้างไว และสามารถรับเสียงได้รอบทิศทางและละเอียด จึงไม่นิยมเพราะในขณะที่ถ่ายทำจะต้องมีเสียงอื่นๆ ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการแสดง เช่นการขยับตัวของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดากล้อง ก็จะทำให้เสียงเหล่านั้นถูกบันทึกไป และไม่สามารถนำมาใช้ ในขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ ได้เพราะเป็นไฟล์เสียงที่ไม่สมบูรณ์ มีเสียงรบกวนจากภายนอกเยอะเกินไป

5. แผนการถ่ายทำ

ข้าพเจ้าได้กำหนดช่วงเวลาในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ให้อยู่ระหว่างเดือนมกราคม ถึง เดือนกุมภาพันธ์ ปีพ.ศ.2562 ซึ่งมีจำนวนคิวการถ่ายทำทั้งหมด 8 คิว ตามความเหมาะสมของบทภาพยนตร์ และสถานที่ถ่ายทำ โดยข้าพเจ้าวางแผนที่จะถ่ายทำฉากให้เรียงกันตามบทภาพยนตร์ เพื่อความต่อเนื่องของการแสดงและ ให้เวลาในการเตรียมความพร้อมสำหรับฉากที่ต้องการเวลาเตรียมการอย่าง ฉากแอคชั่น ในคิวแรกข้าพเจ้าจึงเลือกฉากที่พระเอกและนางเอกต้องพบเจอกันและพูดทักทายทำความรู้จักซึ่งกันและกัน เหมือนการทำความรู้จักกันในฐานะนักแสดงที่เพิ่งพบกันจริงๆ ให้ทั้งคู่ได้พัฒนาความสัมพันธ์ไปพร้อมๆกับตัวละคร และคาดว่าจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของการแสดงและการพูดเล่นหยอก ล้อที่เพิ่มมากขึ้นในฉากต่อมา

โดยฉากที่ต้องใช้เวลาเตรียมการอย่างฉากแอคชั่นนั้น ถูกวางให้ทำการถ่ายทำเป็นลำดับสุดท้าย และเริ่มเตรียมการเป็นลำดับแรก เนื่องจากรายละเอียดของฉากมีมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความพร้อมของทีมงาน นักแสดง อุปกรณ์การถ่ายทำ รวมถึงเรื่องอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องใช้เวลาเตรียมการ ลำดับของคิวการถ่ายทำจึงเป็นดังนี้

- คิวที่ 1 ถ่ายทำวันที่ 10 มกราคม 2562
- คิวที่ 2 ถ่ายทำวันที่ 19 มกราคม 2562
- คิวที่ 3 ถ่ายทำวันที่ 21 มกราคม 2562
- คิวที่ 4 ถ่ายทำวันที่ 24 มกราคม 2562
- คิวที่ 5 ถ่ายทำวันที่ 28 มกราคม 2562
- คิวที่ 6 ถ่ายทำวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2562
- คิวที่ 7 ถ่ายทำวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2562
- คิวที่ 8 ถ่ายทำวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2562

ตารางการถ่ายทำ (Breakdown sheet)

ชื่อเรื่อง : แพะ รัก บาบ		Date : 10 มกราคม 2562	
ผู้กำกับ : ปานัสม์ แสงพรรค			
Scene : 2		ภายนอก / ภายใน	
เวลา : 06.00 – 17.00 น.		กลางวัน / กลางคืน	
นักแสดง		อุปกรณ์ประกอบฉาก	
- ชัน		กล้อง	
- ทิ		และ ของประดับตกแต่งฉาก (โต๊ะ,เก้าอี้, ป้ายไฟ, ป้ายร้านค้ากาแฟ,จาน, ถ้วย, ชาม)	
		แต่งหน้า / ทำผม	เครื่องแต่งกาย
		ชัน : Natural look	ชัน : ชุด1
		ทิ : Natural look	ทิ : ชุด 1
อุปกรณ์ถ่ายทำ			
Sony FS5, ไมค์ Zoom			
เสียง / ดนตรี		สถานที่	
ประกอบ			
บทสนทนา		Act studio	

ตารางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) ของคิวที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง : แพะ รัก บาบ		Date : 19, 21 มกราคม 2562	
ผู้กำกับ : ปาณิสร์ แสงพรรค			
Scene : 5		ภายนอก / <u>ภายใน</u>	
เวลา : 18.00 – 01.00 น.		กลางวัน / <u>กลางคืน</u>	
นักแสดง	อุปกรณ์ประกอบฉาก		
<ul style="list-style-type: none"> - ชั้น - ทิ - พาส - หัวหน้าคนร้าย และextra กลุ่มคนร้าย	กล้อง		
	อาวุธคนร้าย : มีด, ปืน		
	เก้าอี้, เชือก		
	แต่งหน้า / ทำผม		เครื่องแต่งกาย
	ชั้น : รอยแผลจาก		ชั้น : ชุด1
	การโดนตอย		ทิ : ชุด 1
	ทิ : Natural look		พาส : ชุด 1
	พาส : Natural look		
	อุปกรณ์ถ่ายทำ		
	Sony FS5, ไมค์ Zoom		
เสียง / ดนตรี		สถานที่	
ประกอบ			
-บรรยากาศ		ซ็อบไม้	
		คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	

ตารางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) ของคิวที่ 2 และ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง : แพะ รัก บาบ	Date : 28 มกราคม และ 4 กุมภาพันธ์ 2562	
ผู้กำกับ : ปาณิสร์ แสงพรรค	ภายนอก / <u>ภายใน</u>	
Scene : 1	กลางวัน / <u>กลางคืน</u>	
เวลา : 09.00 – 17.00 น.		
นักแสดง	อุปกรณ์ประกอบฉาก	
<ul style="list-style-type: none"> - ชัน - ทิ - พาส - หัวหน้าคนร้าย และextra กลุ่มคนร้าย	กล้อง, ไฟล์ปloom อาวุธคนร้าย : มีด, ปืน, ขวาน Breakaway prop : ขวดเหล้า, แก้วไอ้ไม้	
	แต่งหน้า / ทำผม	เครื่องแต่งกาย
	ชัน : รอยแผล ทิ : Natural look	ชัน : ชุด1 ทิ : ชุด 1
	อุปกรณ์ถ่ายทำ	
	Sony FS5, ไมค์ Zoom	
	เสียง / ดนตรี ประกอบ	สถานที่
	บทสนทนา และ บรรยากาศร้าน ambience sound	DND Club (Do Not Disturb)

ตารางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) ของคิวที่ 5 และ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง : พระ รัก บาบ		Date : 9 กุมภาพันธ์ 2562	
ผู้กำกับ : ปาณัสม์ แสงพรรค			
Scene : 4		<u>ภายนอก</u> / ภายใน	
เวลา : 18.00 – 01.00 น.		<u>กลางวัน</u> / <u>กลางคืน</u>	
นักแสดง		อุปกรณ์ประกอบฉาก	
<ul style="list-style-type: none"> - ไบรท์ (ผู้ที่แสดงแทนในฉากการขับรถ) - ปนปน (ผู้ที่แสดงแทนในฉากการขับรถ) 		<ul style="list-style-type: none"> - รถยนต์ของกลุ่มพระเอก - รถยนต์ของคนร้าย 	
		แต่งหน้า / ทำผม	เครื่องแต่งกาย
		อุปกรณ์ถ่ายทำ	
		โดรน, Sony FS5, ไมค์ Zoom ,รถกระบะ	
		เสียง / ดนตรี ประกอบ	สถานที่
		-บรรยากาศ ambiance sound	ถนนเจ้าคุณทหาร

ตารางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) ของคิวที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ชื่อเรื่อง : แพะ รัก บาบ		Date : 16 กุมภาพันธ์ 2562	
ผู้กำกับ : ปาณิสร์ แสงพรรค			
Scene : 3		ภายนอก / <u>ภายใน</u>	
เวลา : 09.00 – 17.00 น.		<u>กลางวัน</u> / กลางคืน	
นักแสดง	อุปกรณ์ประกอบฉาก		
- ชัน - ทิ - พาส และextra กลุ่มคนร้าย	กล้อง		
	อาวุธคนร้าย : มีด		
	ข้าวของในซูเปอร์ : ขนมถุง, ผลไม้, ถ้วยชาม		
	แต่งหน้า / ทำผม	เครื่องแต่งกาย	
	ชัน : Natural look	ชัน : ชุด 1	
	ทิ : Natural look	ทิ : ชุด 1	
	พาส : Natural look	พาส : ชุด 1	
	อุปกรณ์ถ่ายทำ		
	Sony FS5, ไมค์ Zoom		
	เสียง / ดนตรีประกอบ	สถานที่	
	-บรรยากาศร้าน ambience sound	Lawson108 shop ร่มเกล้า	






ตารางแผนการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) ของคิวที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ (Shooting Breakdown)



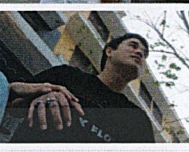
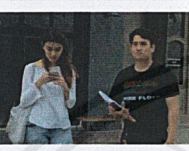

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่1"

SHOOTING BREAK												
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง และรับบาท			DIRECTOR : K.โทโท		DATE : 10 มกราคม 2562			CREW CALL 04.00 น.				
			DOP : ปาณัสน์		LACATION : Act Studio							
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
8.00-14.00	2	2		POV. shipsfocus จากกล้องที่ขึ้นถือไปเป็นบางเอกที่กำลังนั่งรอให้	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง	ชัน		คนในเมือง		
		3		MS. ชันตัดสินใจเดินไปหาบางเอก				กระเป่าชัน	ทิ		15คน	
		8,10,19		MLS. two shot มุมตรง ชันพูด "เออ...ขอโทษนะครับ"นางเอกเงยหน้ามอง ชันนั่ง ลง ทั้งคู่มองตากัน ชันพูด "โอเคมัย ร้องให้ทำไมเนี่ย" (ชันนั่งลงแล้วค่อยพูด(เส้นยาว) จนลุกและนั่งลงใหม่และนั่งอีกครั้งยาวถึง(S.19)				หรือปโน	ร้านอาหาร		4คน	คนร้าย 4 คน
		19		MLS. Two shot ชันพูดตั้งแต่ "OKจ้ะเอาใหม่" จน(รถขับผ่าน+หึ่งสองคนลุกชัน)								







SHOOTING BREAK												
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
8.00-14.00	2	6		MCU. ชันพูด "เออ...ขอโทษนะครับ" ชันยิ้มขณะพูด	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง	ชัน		คนในเมือง		
		11		MS. 45องศา โหล่นางเอก เป็นForeground กล้อง dolly ข้างซ้ายออกมาจากตัวนางเอก เห็นชันพูด "จะว่าเราเลือกก็ได้นะ....."จากนั้น (พูดยาวจนกว่าจะลุก)				กระเป่าชัน	ทิ		พนักงานเสิร์ฟ	
		15,17		MS. รับreactionของชัน ที่โดนคำจากนั้นชันพูด "โอเคจ้ะเอาใหม่นะ"จนรถจะขับผ่าน				หรือปโน	ร้านอาหาร		4คน	คนร้าย 4 คน
		7		MCU. นางเอกเงยหน้าขึ้นมามอง								
		9,12		MS. 45องศา มีโหลชันเป็น Foreground นางเอกมองหน้าชันด้วยความเศร้า และพูด "ไม่มีอะไรอย่ามา...." (S.12)จากนั้นชันพูด (CG.)								

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






SHOOTING BREAK







TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
8.00-14.00	2	14		MCU. 45องศา หน้านางเอกพูด "เสือก"	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง กระเป่า	ชัน ทิ		คนในเมือง 15คน	
		16		MS. นางเอกพูด "คิดว่าหนักหรือ" ยาวจนถึงรถขับผ่าน			กระเป่า	ทิ		พนักงานเสิร์ฟอาหาร 4คน	
	13		MS มุมต่ำ เสย มีมือ เป็นForeground นางเอกยื่นมือมาจับมือชัน กล้อง SHIFT ไปที่หน้าชันกำลังยิ้ม				พรีอปในร้านอาหาร		คนร้าย 4 คน		
	20		MS. Two shot 45องศา เอียงเข้า ตึก กล้อง Track ตามทั้งสองพูด "ไม่รอแฟนแล้วหรือ..."(crane) กระทั่งหยุดข้ามถนน มีรถผ่านหน้า								
	20		MS. Two shot 45องศา เอียงเข้า ตึก กล้อง Track ตามทั้งสองพูด "ไม่รอแฟนแล้วหรือ..."(crane) กระทั่งหยุดข้ามถนน มีรถผ่านหน้า								

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
8.00-14.00	2	20.1		MS Two shot รับข้างหลังทั้งสองข้ามถนน (มีรถผ่านหน้าก่อน)	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง กระเป่า	ชัน ทิ		คนในเมือง 15คน	
		20.2,26		MS Two shot กล้อง Track ตามทั้งสองคนคุยกัน "อ้าว" (crane) จบจบ Scene				กระเป่า	ทิ	พนักงานเสิร์ฟอาหาร 4คน	
	21,27		MS นางเอกพูด "อ้าว" จนจบถึงเรื่องกล้อง Scene(crane) (CG.)				พรีอปในร้านอาหาร		คนร้าย 4 คน		
	22,28		MS. ชันพูดตั้งแต่ "อ้าว" ประโยคสุดท้าย "อย่างนี้สิ ยิ้มไว้ละ..." (หันหน้าเข้าหากัน) จากนั้นพูดเรื่องกล้อง (S.28) (crane)								
	23,25		MS. (ผ่านไหล่ชัน) มุมตรงเห็นหน้านางเอกยิ้ม กระทั่งเห็นตัวร้ายข้างหลัง จึงหุบยิ้ม								
	24		MS. (ผ่านไหล่นางเอก) เห็นชันยิ้ม shipsfocus เห็นตัวร้ายข้างหลัง								

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
8.00-14.00	2	29		insertตัวกล้อง แบบหมด	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง	จัน		คนในเมือง	
	1			MLS. (TOP) BIRD ขึ้นเดินออกมา กล้องแทรกตามชั้นจากมุม TOP มาเป็น MS. จากนั้นค่อยๆ TILT ขึ้น และเคลื่อนตามชั้นที่กึ่งกลาง ขึ้นหยุดและหยิบกล้องขึ้นมาถ่าย			กระเป่า	ทิ		พนักงานเสิร์ฟ	
	4			MLS dolly ข้างผ่านหลังตัวร้าย (หน้าร้านเซต) เห็นชั้นกำลังเดินไปหาทางออก			หรือป			อาหาร	4 คน
	5			MLS. dolly in ผ่านหลังตัวร้าย ฝั่งตรงข้ามถนน(ในร้าน)			ร้านอาหาร				คนร้าย 4 คน
พักรับประทานอาหารกลางวันสุดเพื่อ 14.00-14.30											
14.30-18.00	4	1		MLS Three shot กล้องหันเข้ามา ตึก ตึกลานอนเนกประสงค์ ทั้งสามคนวิ่ง กล้อง shipsfocus ตามมาที่รถ	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง	จัน		คนในเมือง	15 คน
	2			MLS dolly in ทั้งวิ่งเข้ามาวิ่งรถ(ชั้นหันซ้าย)			กระเป่า	จอร์จ			





SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
14.30-18.00	4	5		LS. Group shot ทั้งสองฝ่ายเดินเข้าหากัน มีปากเสียง	Act studio	บริเวณในเมือง	กล้อง	จัน		คนในเมือง	15 คน
	3.6			MS. Two shot ป๊อปและเซ เห็นชั้นกำลังจิงครด			กระเป่า	จอร์จ			
	3.6			MS. Two shot ป๊อปและเซหยุดและแปล			กุญแจรถ	เซ			
	8			MS. เซ ถือกุญแจขึ้นมา และโดนหยิบไป				ของที่ป๊อป	เซ		
	4			MS รั้reactionของจัน ที่เห็นป๊อปและเซ				ซีมา			
	7			MS จอจพูดภาษาจีนว่า "กุญแจ" เล่นจนถึงหยิบกุญแจ							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
14.30-18.00	4	10		LS มุมหน้าของรถ กลุ่มช่างวินมาขึ้นรถ ป๊อปและนะะ ยืนถึง จอร์จเวียก มาขึ้นรถ (crane) กล้องเคลื่อนขาว DOLLY	Act studio	บริเวณในเมือง		ชัน		คนในเมือง	
		11		CU ล้อด้านหลังซ้ายออกตัว (ycraneขึ้น) ท่อออกตัว				จอร์จ		พนักงาน	
		12		MS รถDriftหน้ากล้องตรงหัวมุม				ป๊อป		เสริฟ	
		13		MLS 45องศา หันเข้าตึกเหลือง เห็นรถกระษะชนของ (มีคนชน)				เจ้		อาหาร	4คน
		15		MLS 45องศา หันเข้าตึกเหลือง รถชนกล้อง						คนชนของ	2คน





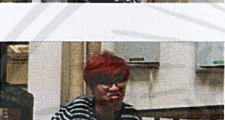
18.00น. เลิกกอง

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่2"






SHOOTING BREAK											
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง แพะรับบาป			DIRECTOR : Kโพธิ์ DOP : ปาณิสร์		DATE : 19 มกราคม 2562 LACATION : ซอยป๊อ ภาควิชา ศิลปะอุตสาหกรรม		CREW CALL 16.00 น.				
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
18.00-18.10	5	1		MUC. หน้าของชันที่กำลังถูกดึง กระสอบออกจากหัว ชันค่อยๆ สืบตา กล้องค่อยๆ Dolly out	ซ้อปไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้อง เก็บของ		ชัน		คนร้าย 10 คน	
18.10-18.20		3		MUC. หน้าของชันที่ขลิบสลิ้อ กล้องค่อยๆ Dolly out ชันหันซ้าย				จ้อจ			
18.20-18.30		4		MS. มุมข้างกล้องค่อยๆ Dolly ข้างออกจากตัวของชันเห็นจอร์จนั่งอยู่ข้างๆ				ม พระจอมเกล้าลาดกระบัง			
18.30-18.45		2.5		POV. MS. Group shot Shift ไฟท์สค่อยๆ ชัดขึ้นเห็นกลุ่มคนร้ายแล้วเห็นเทียนอยู่ข้างหลัง				ก้ง เพียด			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
18.45-18.55	5	7		MS. มีอคเป็นไฟกราว เพียดพูด "โอ้โหจามดั่ง.."	ซีอปปี้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้อง เก็บของ		ฉันทิ		คนร้าย 10 คน	
18.55-19.10		8		MS. อีตพูด "ฮัดซิว เป็นอะไรมัยพวกมัน...." หน้งจากพูดจบ ก็โดนตอยหน้าทันที		ม พระจอม เกล้า ลาดกระบัง		จ็อง ก้ง เพียด			
19.10-19.25		9		MS. เพียดพูด "อยู่เจียบๆ" รับหน้าชั้นโดนตอยแล้วล้องขึ้นมา รับหน้าเพียด				แะ ป๊อปป			
19.25-19.40		10, 13		MS. Two shot แะและป๊อปปพูด "เซี่ยระเวะเนี่ย....." ไวยวภาษาจีน เล่นจนก้ง "กูอะ บอกว่า" แะและป๊อปป เจียบเพราะความกลัวที่เพียดตอยหน้าชั้น (react)							
19.40-19.45		33		MS. แะพูด ภาษาจีน "เออเมี่ยกูใช้....."							

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
19.45-19.50	5	11		MS. เพียดพูด "บอกให้อยู่เจียบๆ"	ซีอปปี้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ฉันทิ		คนร้าย 10 คน	
19.50-19.55		12		MCU. ข้าง ชั้นโดนตอย		ม พระจอม เกล้า ลาดกระบัง		จ็อง ก้ง เพียด			
19.55-20.05		14, 16		MS. 45 องศา เพียด หันหลังตามเสียง จนก้งเดินมาแล้วจับคอแขวง หลุดเฟรม							
20.05-20.20		15		MCU. มือก้งจับรวบันไต กล้องแทรกจากมือขึ้นอ้อมไปด้านหลัง							
20.20-20.30		17		MS. มุมเสย มีโต๊ะเป็นไฟกราว เพียดโดนทุ้มลงโต๊ะ							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTR A	REMA RK
20.30- 20.35	5	18		MS. Group shot react กลุ่มตัวร้ายตกใจ	ช้อปไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้องเก็บ ของ		ชัน ทิ		คนร้าย 10 คน	
20.35- 20.50		19		CU. มือจับเก้าอี้โดนกลาง "ให้ดูนอน ตีๆ....." จนเดินหลุดเฟรมไป	อาคารกรร ม พระจอม เกล้า			จ็อง กั๊ง			
20.50- 21.00		21		MS. Dolly ช้าง ผ่านโหลชันเห็นกั๊ง พูด "ยังใจกันคืออะเรา....."							
21.00- 21.20		23		MLS. ผ่านหลังชัน กั๊งพูด "มีงเป็น สายให้....." (เล่นยาวจนถีบกั๊ง)							
21.20- 21.40		24		MS. 45 องศา กั๊งพูด ตันจนจบ (เล่น ยาวจนถีบ)							
21.40- 21.55		30		MS. ยัดข้าว ตังแต่ชันโดนแหง จนถึง พูด "เอ้อ คือกั๊งตามทีบออกอยู่กับ เค้า..." จนถึง "ม...ไม่ใช่ นะ มีมัน อะไร..." (เล่นยาวจนชันพดnikon)							





SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTR A	REMA RK
21.55- 22.00	5	20		MS. ผ่านโหลกั๊ง ลงนั่งเห็นหน้าชัน	ช้อปไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้องเก็บ ของ		ชัน ทิ		คนร้าย 10 คน	
22.00- 22.20		22		MLS. ผ่านริมเลือกั๊ง ชันนั่งเงิบ (เล่นยาว)	อาคารกรร ม พระจอม เกล้า			จ็อง กั๊ง			
22.20- 22.40		29		MLS. กั๊งพูด แล้วกั๊งสงสัยแล้วค่อยๆ หันมาพูดกับที จนเดคินชัคบินเข้า มาแล้วชันพูดNikonแล้วกั๊งหัน กลับไป							
22.40- 23.00		25		LS. มุมข้าง กั๊งละชัน (เล่นยาวจน ถีบกั๊ง)							
23.00- 23.10		6		LS. มุมข้างกล้อง Dolly ขวา ฮือ ตเรียก ยัดข้าว							
23.10- 23.15		26		CU. เลือดหยด หลังขา							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA A	REMA RK
23.15- 23.25	5	27		MS. มุมเสย จากขามีมืดเป็นไฟกราว เห็นหน้าก่งและชัน "ชันร้อง"	ซ็อบไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ชัน ทิ		คนร้าย 10 คน	
23.25- 23.30		28		MS. เทียดพูด "อยู่เงียบๆ"	ม พระจอม เกล้า ลาดกระบัง			จ็อง ก่ง			
23.30- 23.40		31		MS. กัซพูด มีฮัดซิวเอาไฟกัส "เดี๋ยวนะพี่ อีมีมันยังงั้น....." เล่นตั้งแต่เห็นทีเจ๊บนแทน							
23.40- 23.50		32		MS. บาสพูด "ก็เหี้ยแล้ว เดียวนี้ยึดกล้องพี่ล้มน้ำ"							
23.50- 00.00		34		CU. มือก่ง เลื่อนดูรูปในกล้อง							





SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA A	REMA RK
00.00- 00.10	5	35		MS. จ็อง รับกล้องที่โยนมา และพูด "มีงไม่ไต่เป็นคนตาย...."	ซ็อบไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ชัน ทิ		คนร้าย 10 คน	Shot38 อาจจะ เปลี่ยน มาเป็น ทอ ก่ง
00.10- 00.15		36		MS. ชันตีบก่ง	ม พระจอม เกล้า ลาดกระบัง			จ็อง ก่ง			โดนถีน ล้มแล้ว ลุก ขึ้นมา จับทิ แล้ว ออกไป เดธ
00.15- 00.20		37		MS. ก่งโดนถีนบละลัม							
00.20- 00.35		38		MS. Two shot ก่งพูด "เอาไฟล์รูป มาให้กู" และเดินไปจับทีเดินออก เฟรมไป มีลูกน้องเดินสวนมา							
00.35น. ปิดกอง											





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่3"

SHOOTING BREAK

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง แพะรับบาป			DIRECTOR : K.โทโท	DATE : 21 มกราคม 2562	CREW CALL 16.00 น.						
			DOP : ปาณิสร์	LACATION : ซ็อบไม้ ภาควิชา ศิลปะอุตสาหกรรม							
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMA RK
17.00- 17.30	5	26 Q2		CU. เลือดหยด หลังขา	ซอบ ไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้อง เก็บ ของ		ชั้น จอร์จ			
18.00- 18.30		35 Q2		MS. จีจ้อง รับกล่องที่โยนมา และพูด "มันไม่ได้เป็นคนถ่าย...."	อุตสาหกรรม			เพ็ญ			
18.30- 18.40		39 Q2		CU. React หน้าชั้นตอนมองก๊งและ เจ็บจากที่โดนมีด							
18.40- 19.00		28		MS. เพ็ญพูด "อยู่เฉยๆ"							
19.00- 19.20		8		LS. มุมข้าง คนร้าย เดินเข้ามาดูชั้น หลังจากล้มลงไปว่าสปรูปาว (เล่นตั้งแต่ ก่อนเหรียญชั้นลงพื้นจนถึง หันหลังชั้นลุกขึ้นตีหัว) S.25						คนร้าย 5 คน	

SHOOTING BREAK




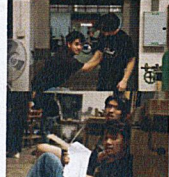
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMA RK
19.00- 19.20	5	25		LS. มุมข้างทั้งสองวิ่งไล่กัน ชั้น ริ่ง ไปถือขวานร้ายจึงทำให้เสียหลักล้ม	ซอบ ไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้อง เก็บ ของ		ชั้น จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
19.20- 19.40		1.3, 5		MS. ชั้นล้มลงจากที่ตีกับก๊ง จากนั้น เขาลุกขึ้นลุกขึ้นและนำเก้าอี้ที่หัก ติดอยู่กับตัวสะบัดไล่คนร้าย ผ่านขา คนเก็บ คนร้าย 2 ถีบชั้นโดนเก้าอี้ ที่ติดอยู่กับตัวชั้น ทำให้คนร้าย 2 เจ็บ ขา หลังจากชั้นเห็นคนร้าย 2 เจ็บ ขาอยู่จึงคิดลั่นใจวิ่งเข้าไปหา ที แต่ โดนคนร้าย 1 ตีเอาไว้ (long take)	ซอบ ไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้อง เก็บ ของ กรรม		ชั้น เพ็ญ			
19.40- 20.00		2		MS. Two shot รับชั้นสะบัดเก้าอี้ ไล่คนร้ายจนคนร้ายล้ม							
		4		MS. มุมตรง มีไหลชั้นเป็นโพกราว รับ React ตัวร้าย2 เจ็บขาจาก การถีบชั้น							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

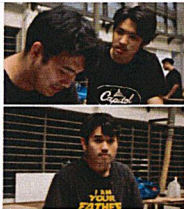




SHOOTING BREAK







TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
20.00-20.20	5	6		MLS. Two shot คนร้ายเวียงชั้นเข้ามาทางกล้อง	ขอบ ไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้องเก็บ ของ		ชั้น จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
		7		MLS. รับชั้นโดนเวียงลงมาบนพื้น (เล่นตั้งแต่ก่อนล้มลงพื้น เพื่อ OVER LAB)	อุตสาหกรรม			เพียด			
	9	 	MS. Group Shot กลุ่มคนร้ายที่เดินมาดูพื้นหลังเพื่อไปคุยกับเพื่อนอีกกลุ่ม แต่กลับโดนท่อนเหล็กตีเข้าที่หัวอย่างแรง และนำท่อนเหล็กมาถือคอผู้ร้ายอีกคนหนึ่ง (กล้องถ่าย Long take) มาเป็น MS. คนร้ายโดนถือคอและแย่งปืนกัน เล่น ชั้นและคนร้ายล้มลง								
20.20-21.30		10		MS. มุมต่ำชั้นและคนร้ายแย่งกับหยิบปืนจนล้มลงพื้น							

SHOOTING BREAK




TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
20.20-21.30	5	12		MS. Two shot Dolly in มุมตรง ชั้น เล่นตั้งแต่นัดแรก จากนั้น เกิดการกลับตัวกัน คนร้ายที่โดนชั้นถือคอกออยู่ พลิกตัวกลับไปถือชั้น หลังชั้นยิงนัดแรกออกไป ชั้นยิงจนกระสุนหมดในขณะที่โดนถือคอ หลังจากกระสุนหมดจึงเอาปืนหัวคนถือถือคอ	ขอบ ไม้ ภาควิชา ศิลปะ	ห้องเก็บ ของ		ชั้น จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
		14		CU. หน้าชั้น จะขาดอากาศเพราะโดนถือคอ							
	15		MS. Group Shot จอร์จ เอาท่อเหล็กตีหัวคนร้ายที่ถือคอกชั้น								
	17, 19		MS. Two Shot จอร์จ และชั้น ลูกชั้น ชื่นพูด "เรียกที" (เล่นยาว กระทั่ง คนถือ Shot Gun ยิง) จากนั้นทั้งคู่วิ่งไปหลบกระสุน หลังจากเสียงเจ็บ ทั้งคู่หลบกระสุนอยู่หลังเครื่องจักรจนลูกชั้นยืน								

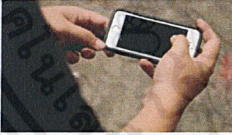


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
20.20-21.30	5	20, 24		MS. ผ่านไหลซัน เห็นจอร์จพูด “สรุปมันยังงั้นนะวะกล้องนี้ ไม่ใช่.....” จากนั้น MS. ซันเตรียม ออกวิ่งไล่คนร้ายที่กำลังจะเอากล้อง ไป	ชอปไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ซัน จอร์จ เพียด		คนร้าย 5 คน	
		21		MS. ผ่านไหลจอร์จเห็นซัน พูด “เซี่ย” อารมณ์เสียเพราะไม่สามารถ รถช่วย ที่ได้ (เล่นยาวกระทั่งเห็น กล้องที่วางอยู่บนพื้น)							
		11		LS. รับจากช่างหลังซัน เห็นผู้ร้าย โดนยิงหัว							
		13		MS. คนร้ายหลบกระสุนบางคนก็โดน ยิง							
		18		MS. คนถือ Shot Gun ยิง							

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
21.30-21.45	5	22		CU. กล้องที่อยู่บนพื้น มีตัวร้ายเดิน เข้ามาหยิบ	ชอปไม้ ภาควิชา	ห้องเก็บ ของ		ซัน จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
		23		MS. มุมตรงตัวร้ายถือกล้องขึ้นมา มองหน้าซันและวิ่งหนีไป							
21.45-22.00		26		CU. มือหยิบขวาน							
		27		CU. หัวที่ซันถือ							
22.00-22.20		28		MS. คนร้ายโดนตัดแขน							
22.20-22.30		29		MLS. Group Shot จอร์จออก เพราะเห็น เลือดจากแขนตัวร้าย (เล่นยาวกระทั่งซันกดรูปดู)							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
22.30-23.30	5	10, 13, 33 Q1		MS. Two shot เซะและบิอปุด “เซี่ยไรวะเนีย.....” ไวยายภาษาจีน เล่นจนกั “กูอะ บอกว่า” เซะ และบิอป เยีบเพราะความกลัวที่ เที่ยดต๋อยหน้าซัน (react)	ชอปไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ซัน จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
				MS. เซะพูด ภาษาจีน “เออเมียกู ไซ้”				เทียต			
					MS. Two Shot บิอป และ เซะพูด “เยวราชง” ภาษาจีน (เล่นยาวจนจบ)						
	32			MS. Two Shot ซัน และ จอร์จ “พีคريبพีทอรัมย์ทีโนรูปคือ ทีโน” (เล่นยาวจนจบ)							
	33			MLS. เปิดประตู Green screen							






SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
23.30-00.00	5	30		CU. กล้อง	ชอปไม้ ภาควิชา ศิลปะ อุตสาหกรรม	ห้องเก็บ ของ		ซัน จอร์จ		คนร้าย 5 คน	
		18 Q1		MS. Group shot react กลุ่มตัวร้าย ตกใจ				เทียต			
		32 Q1		MS. บาสพูด “ก็เหี้ยแล้ว เตี้ยนี่ฮึด กล้องพีลมน้า”							

เลิกกอง เที่ยงคืนตรงจ้า!!!!





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่4"

SHOOTING BREAK

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง แพะรับบาป			DIRECTOR : K.โทโท	DATE : 24 มกราคม 2562	CREW CALL 16.30 น.						
			DOP : ปาณัสน์	LOCATION : โรงรถจักรธนบุรี							
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
18.00-18.30	2	1		L.S. Green screen Shot. Match กับ ตอนที่ขึ้นเปิดประตูออกจาก Shop	โรงรถจักรธนบุรี	โรงเก็บรถไฟ		จัน จอร์จ		คนร้าย 2 คน	
18.30-19.00		2	 	MS. มุมข้างจันเห็นคนร้าย Shift ไฟก็ไปที่คนร้ายและ Shift กลับมาหาจัน				ป๊อป เซีะ			
19.00-19.30		3		MS. คนร้ายวิ่งผ่านกล้องไป จากนั้นเห็นจันและกลุ่มเพื่อนป็นขึ้นรถไฟ กล้อง ที่ัวตามเป็น MLS.							
19.30-20.00		4		L.S. กลุ่มของจันวิ่งบนรถไฟ บนหลังคา							

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
20.00-20.30		5		MLS. Group Shot พวกจันหลบอยู่หลังรถไฟ ที่กำลังมีคนร้ายเดินเข้ามา เซะสิ่งจอร์จหยิบแทงเหล็ก และฟาดเข้าที่คนร้าย (เล่นยาวจนจบ)	โรงรถจักรธนบุรี	โรงเก็บรถไฟ		จัน จอร์จ		คนร้าย 2 คน	
20.30-21.00		6		CU. มือหยิบแทงเหล็กและส่งต่อกันมา				ป๊อป เซีะ			
21.00-21.30		7		MS. ป๊อบดึงกางเกงคนร้าย							
21.30-22.00		8		Drone Shot.							

22.00 เลิกกอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่5"

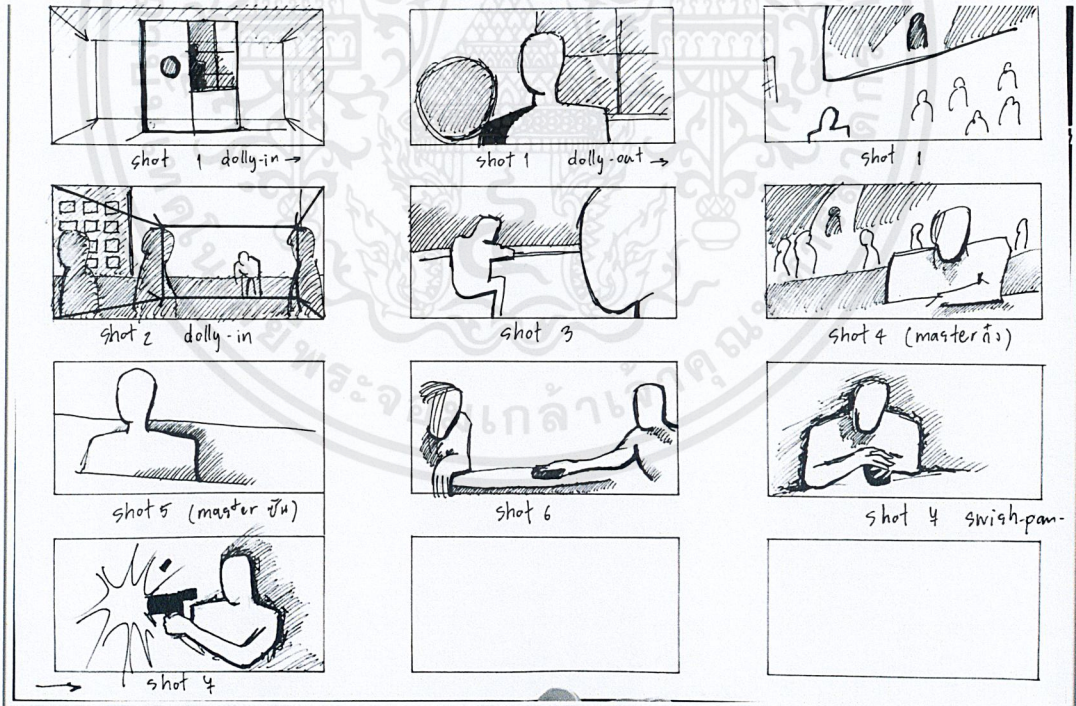
SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTR A	REMA RK
12.20- 13.00	1	9		ms. ทีโดนรวลงกับเคาน์เตอร์	DnD Pub	บาร์		ชั้น ที่ จ็อง กั๋ง		คนร้าย 10 คน	
13.00- 13.20		10		mls. มีด							
13.20- 13.40		11		ms. ที พาส							
13.40- 14.00		12		mls.dollyout ชั้นกอดที่ ~ กอดถ่าย							
14.00- 14.40		13		ms.track (masterที)							
14.40- 15.30	14			ms.track (masterชั้น)							
15.30- 16.20	15			ms.track (masterโท)							

SHOOTING BREAK											
ภาพยนตร์สั้น เรื่อง แพะรับบาป			DIRECTOR : ก.โพไท			DATE : 28 มกราคม 2562			CREW CALL 06.00 น.		
			DOP : ปาณัณณ์			LACATION : DnD Pub					
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTR A	REMA RK
07.00- 07.40	1	1		mls.ประตูดolly in - ms.พระเอก dolly out - ls.ที่โต๊ะบนเวที	DnD Pub	บาร์		ชั้น ที่ จ็อง กั๋ง		คนร้าย 10 คน	
07.40- 08.30		2		mls.ชั้นนั่ง dolly in							
08.30- 08.55		3		mcenหน้าชั้น+พาสที่เคาน์เตอร์							
08.55- 10.00		4		ms.กั๋งนั่ง คุย (masterกั๋ง)							
10.00- 10.55	5			ms.ชั้น คุย (masterชั้น)							
10.55- 11.15	6			mls.2shot สังฆอง							
11.15- 11.40	7			ms.dollyข้าง pan ยิงปืน							
11.40- 12.20	8			mls. ทิวทัศน์คนร้ายออกมา (swish pan)							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATIO N	SET	PROPS	CAST	WD	EXTR A	REMA RK		
16.20- 16.40	1	16		ms มอนิเตอร์ (insert)	DnD Pub	บาร์		ชั้น		คนร้าย 10 คน			
16.40- 17.10		17		ms. ชั้นเก็บของ+มองที่					ที่		คนใน บาร์ 20 คน		
17.10- 17.25		18		mIs. ที่คุยโทรศัพท์เตรียมค						จ้อง			
17.25- 17.35		19		mIs.two shot ชั้น,อาร์ต						ก๊ง			
17.35- 17.45		20		mIs.two shot ชั้น,อาร์ต									
17.45- 18.00		21		ms.กล้อง (insert)									
เลิกกอง 18.00 น.													



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ "คิวที6"

SHOOTING BREAK

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง พระรับบาป		DIRECTOR : K.โทโท		DATE : 4 กุมภาพันธ์ 2562		CREW CALL 06.00 น.					
		DOP : ปาณิสัม		LACATION : DND PUB							
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMA RK
8.00- 8.40	1	1		MS. 45 องศาเดินทางตรงเดินตรง ทางเข้าบาร์กล้อง ชันเดินตรงผ่าน กล้องจากนั้นก็กล้องเคลื่อนไปอยู่ด้าน หลังชัน เป็นมุมภาพผ่านไหล่ เห็น คนร้ายด้านหน้าชันเดินเข้าไป ต่อละครติเข้าจนคนร้ายนอนกอง ชันหยิบเสื้อคนร้ายขึ้นมาใส่ (MASTER)	ร้าน DND PUB	PUB จิน		ชัน จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน	EXTAR คนเที่ยว โนร้าน 10 คน
		2		MS. รับหน้าคนร้ายที่โดนต่อและ โดนตีเข้าจนรวงชันหยิบเสื้อคนร้าย ขึ้นมาใส่							
8.40- 9.00		3		INSERT- วงดนตรี - คนทำกิจกรรมตรงบาร์ - EXTAR ทีม							
9.00- 9.40		4		MLS Dolly in จอร์จที่นั่งอยู่ที่บาร์ เป็นReactตอนชันยิงกึ่งในขณะ ที่กล้อง Dolly in มีคนวิ่งตัดผ่านที่นั่ง จอร์จด้วยความตกใจในเสียงปืน							

SHOOTING BREAK												
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMA RK	
9.40- 10.00	1	5		MLS Dolly in มุมข้างต่อน ตอกใจ(หวอ) และยิงปืนผ่านที่หน้าชัน (ชันเหวี่ยงค้อนลงพื้น)	ร้าน DND PUB	PUB จิน		ชัน จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน		
10.00- 10.40		6	CG.	MLS หน้าตรงต่อนมุมค่า ต้อนยิงชัน พลาดและโดนจับเหวี่ยงลงพื้น overlab shot 2 ที่ง2ลุกขึ้นมาต่อ กันไปหลังเก้าอี้กึ่ง long take ต้อน โดนยิงโดยเพื่อนจากฝั่งเวที ทำให้ชัน หลบลงหลังค้ำ เเตอร์หลังเก้าอี้กึ่ง						EXTAR คนเที่ยว โนร้าน 10 คน		
10.40- 11.00		7		MS Dolly in 45องศา ชันหลบอยู่ หลังค้ำเตอร์หลังเก้าอี้กึ่ง จนชันลุก ขึ้นแล้วกระโดดข้ามค้ำเตอร์								
11.00- 11.40		8		MLS Dolly มุมข้างชัน กระโดดข้าม ค้ำเตอร์ไปถึงคนร้าย tracklไปรับ หน้าตรงเป็นMSชัน แล้วโดนต่อ กลับมาที่ค้ำเตอร์ที่ตัวเองกระโดด ข้ามมา (กล้องหันไปทางบาร์ ต้อนอยู่ บน Dolly)								
11.40- 12.00		10		MS มุมข้าง ชันหยิบที่ค้ำจากค้ำ เตอร์แล้วแทงเข้าที่มือของคนร้าย กระแทกลงไปบนโต๊ะ รับจนกระทั่ง คนร้ายร้องเจ็บปวด S.8								

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
12.00-12.40		9		MS มุมตรง ชั้นกระดิ่งกลับมาที่เคาเตอร์ หยิบที่คิบน้ำแข็งแล้วแทงเข้าที่มือของคนร้ายกระแทกลงบนโต๊ะ (กล้องหันไปทางเวที)	ร้าน DND PUB	PUB จีน		ชั้น จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน		
12.40-13.00		11		MLS Dolly ช้าง มุมตรงหลังชั้น กล้องหันเข้าเวที คนมากระโดดตบ จากซ้ายเฟรม ชั้นกระดิ่งไปทางบาร์ แล้วมีคนรอเอาขวดฟาดหัว ชั้นเซลงบนโต๊ะข้างหน้า (โต๊ะกลาง) S.9						EXTAR คนเที่ยว ในร้าน 10 คน		
13.00-13.40		13		MS two shot มุมข้าง หันเข้าเวที trackตามชั้น คนร้ายโดนฟาดเข้าที่หัวล้มลง ชั้นหันกลับไปตบคนร้ายที่ทางซ้ายเฟรม (ภาสวิ่งตัดไปทางซ้ายเฟรม) แล้วมีคนยิงปืนมาจากทางข้าง หันชั้น (ขวาเฟรม) ชั้นวิ่งไปหาคนที่ยิง (บาร์) ยื้อปืนยิงกันจนปืนล้มข้างหูชั้น แล้วชั้นก็ตบคนร้ายลงพื้น ก้มไปหยิบปืนแล้วยิงคนร้ายที่นอนอยู่ จากนั้นมีคนร้ายเข้ามาตบ(ซ้ายเฟรม)ชั้นจนเขม่าที่บาร์ ชั้นหยิบมีดที่บาร์แล้วหันกลับไปฟาดคอคนร้ายที่วิ่งเข้ามา (master) (กล้องตั้งข้างล่าง) S.9								

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
13.40-14.00	1	12		CU มุมต่ำรับหน้าชั้น ชั้นล้มลงที่โต๊ะ แล้วหยิบขวดหันกลับไปฟาดคนร้าย (ไม่ต้องฟาดจริง)	ร้าน DND PUB	PUB จีน		ชั้น จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน		
14.00-14.40		14		MS มุมต่ำ ชั้นวิ่งๆจากการโดนปืนยิงข้างหู แล้วชั้นก็ตบคนร้ายลงพื้น ก้มไปหยิบปืนแล้วยิงคนร้ายที่นอนอยู่ คนร้ายตบไปที่บาร์						EXTAR คนเที่ยว ในร้าน 10 คน		
14.40-15.00		15		MS 45 ผ่านหลังชั้นเป็นไฟลภาวรับคนร้ายที่โดนฟาดคอเลือดพุ่ง								
15.00-15.40		16		MLS มุมตรงหน้าชั้นหันกล้องเข้าทางเวที ชั้นเดินเขม่าที่เคาเตอร์มาพักเหนื่อย จากนั้นมีคนร้ายเอาแท่งCGมาฟาดที่หลังชั้น (ซ้ายเฟรม) ชั้นเอามือที่อยู่ในมือแทงู๋								
15.40-16.00		17		CU มือกำมีดแล้วสับตัดคอออกเฟรม								

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
16.00-16.40	1	18		MS มุมต่ำหันกล้องเข้าบาร์ รับหลังคนร้ายโดนมัดแขนจู่ จากนั้นกล้องtiขึ้นเห็นคนร้ายเดินเข้าจากทางบาร์และต่อเข้าที่ชั้น ชั้นเซและเหรียญมัดต่อเข้าที่หน้าคนร้าย คนร้ายต่อชั้นอีกที ชั้นเซแล้วหยิบมัดจากจู่แทงเข้าที่คางคนร้าย	ร้าน DND PUB	PUB จีน		ชั้น จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน	
16.40-17.00		19		MLS หันกล้องเข้าเวที ชั้นจับมีดออกจากจู่คนร้ายแล้วแทงเข้าที่คอคนร้ายล้มลง						EXTAR คนที่ยืนในร้าน 10 คน	
17.00-17.20		20		MLS long take มุมข้าง ชั้นโดนคน.tack กล้องswitchไปที่จอร์จวิ่งผ่านหลังชั้นไปที่บาร์สู้กับคนร้าย ชามเค้ารับบาร์ไปหยิบขวานโยนให้ชั้น switchกลับมาที่ชั้น รับขวานแล้วสับลงที่แขนของคนร้าย (keep roll) ชั้นออกเฟรม คนที่โดนที่ดเข้าแทน (CG)							
17.20-17.40		21		MLS switch ช้ายกลับมาที่ตัวชั้น Reactเห็นทีโดนจับ จากนั้นชั้น โดน.tackมาที่บาร์ ชั้นหยิบมีดแล้วปาดที่คนร้ายจากนั้นปามัดใส่ที่จับที่							

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
17.40-18.00	1	22		MS หน้าชั้นพูดตอนที่ภาสจับที	ร้าน DND PUB	PUB จีน		ชั้น จอร์จ		EXTAR คนร้าย 10 คน	
เลิกกอง 19.00 น											

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่7"

TIME	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	CAST	REMARK
18.00-18.30	1		มุมต่ำเสยขึ้นตามรถพระเอก (รถขับตามหลังจนเข้าทางหลัก)	นอกรถ	รถพระเอก	ใช้รีคโปรตรอน
18.30-19.00	14		Insert Pov.คนขับจากในรถ (ถ่ายข้างนอก)	ในรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	ใช้รีคโปรตรอน
19.00-19.30	2		MLS. มุมต่ำตรงข้างหน้ารถ (รถพระเอกเอียงมุมซ้ายเฟรม/รถผู้ร้ายอยู่ข้างหลังขวาเฟรม) กล้องเคลื่อนตามรถพระเอก /หลบรถตรงกลาง1คัน (รถผู้ร้ายหลบ)	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	
19.30-20.00	3		L.S. มุมตรงกล้องแพริคตามหลังรถผู้ร้ายที่กำลังแซงรถตรงกลาง ทางด้านซ้ายจากนั้นกล้องแพริคขวา มาตามรถพระเอกที่แซงรถไปและกำลังเบี่ยงเข้าซ้าย	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	
20.00-20.30	4		MCU 45 องศาฝั่งคนขับ พระเอกมองทางซ้าย เห็นรถคนร้ายขับมาข้างๆ POV.	ในรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	ถ่ายไป Matt Green
TIME	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	CAST	REMARK
20.30-21.00	5		MLS. two shot 45 องศา ออกทางด้านหน้า รถพระเอกอยู่ทางด้านซ้ายของเฟรมนำอยู่ด้านหน้ารถผู้ร้ายเอียงอยู่ด้านข้างซ้ายไล่ตามกับมา รถผู้ร้ายหักออกทางขวาเฟรมเพื่อหลบรถที่แทรกมาตรงกลาง	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย รถCG	เว้นที่ไว้ให้รีคCG
21.00-21.30	6		MS.two shot ในรถพระเอกนางเอกคกใจที่เห็นรถผู้ร้ายกลับมา green/background หลัง ถ่ายที่จะเอามาแมทกรีน	ในรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	ถ่ายไป Matt Green
21.30-22.00	7		MLS. มุมตรงที่รถพระเอกอยู่ทางซ้ายเฟรมเล็กน้อย รถวิ่งประมาณ4วินาที/รถผู้ร้ายเข้ามาปาดข้างหน้าแทนที่รถพระเอก	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	
22.00-22.30	8		L.S.two shot รถข้างหลังเบรคและบีบแตร/ รถพระเอกเบี่ยงออกซ้ายเพื่อแซง/กล้องเร่งขึ้นตามรถพระเอกมาทางด้านข้างและขับไปข้างหน้า *กล้องถ่ายด้านข้างเอียงไปทางข้างหน้า/ผ่านรถหนึ่งคัน และเลี้ยวกล้องกลับมาอยู่ข้างหน้ารถ	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย รถก๊อง	มีรีค CG ผ่านหน้ากล้อง
22.30-23.00	9		MLS. two shot ด้านข้างรถผู้ร้ายจ่อย้ายพระเอกผ่านรถ1คัน/ กล้องแพริคเข้าใกล้รถมากขึ้นกระทั่งรถพระเอกเร่งเร็วขึ้นเพื่อหนี (ต้องถ่ายรถวิ่งไปทางขึ้นสะพานใหญ่ที่เป็นวงเวียน) ****(ถ้ามุมไม่ได้ต้องขึ้นสะพานธรรมดาตรงถนน)	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TIME	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	CAST	REMARK
23.00-23.30	9.1		MLS. มุมตรงรับด้านหน้ารถพระเอกและผู้ร้ายวิ่งบนสะพานหลบหลีกรถไปมา จนกระทั่งลงสะพาน	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	
23.30-00.00	9.2		MLS. มุมตรงด้านหลัง รับรถพระเอกและผู้ร้ายวิ่งขึ้นสะพานวงเวียน (รถพระเอกอยู่ข้างหน้ารถผู้ร้าย)	นอกรถ	รถพระเอก รถผู้ร้าย	
00.00-00.30	13		Insert มุมหน้ารถกล้องถ่ายพื้นขับไปเรื่อยๆ	นอกรถ	รถพระเอก	

ตารางการถ่ายทำ "คิวที่ 8"

SHOOTING BREAK

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง พระรับบาป	DIRECTOR : K.โทโท DOP : ปาณัสน์	DATE : 4 กุมภาพันธ์ 2562 LOCATION : DND PUB	CREW CALL 06.00 น.
----------------------------------	------------------------------------	--	-----------------------

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
12.00-12.30	4	19		MLS. Dolly in Mood กองถ่ายที่	โรงถ่าย	Green Screen	กล่อง	ชั้น			คอนต้อ จาก Super market
13.00-13.40		1		MS. Three Shot 3 คน เบาะหลัง ชั้นอยู่ทางซ้ายของเฟรม ตามมาด้วย ทีและป๊อป ชันและที่นั่งอยู่ในรถอยู่ แล้ว ป๊อปขึ้นรถมาคนสุดท้าย				จอร์จ ที ป๊อป			
		5		MS. Three Shot 3 คน เบาะหลัง ชันพูด "เขี่ยจ้อจระวัง" (เห็นผู้ร้าย ตกข้างหน้า)				เขี่ย			
		9		MS. React Three Shot 3 คน เบาะหลังเห็นคนร้ายโดนชน							
13.40-14.00		2		MS. มุมข้างเขี่ย ปิดประตูรถ							
14.00-14.30		3		MS. มุมข้างพาสเปลี่ยนเกียร์และ ออกรถ (ต้อง Con กับ 5000 คน ว่า เดี่ยวซ้ายหรือขวา)							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK												
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
16.40-17.00	4	18		MS. Three Shot 3 คน หลัง ตกใจและรถชน	โรงถ่าย	Green Screen	กล้อง	ชั้น			คอนต่อจาก Super market	
17.00-17.15		13		MS. two shot ในรถพระเอกนางเอก ตกใจที่เห็นรถผู้ร้ายกลับมา				จอร์จ				
		11		MS. มุมข้างพาส ขับรถผ่านแยกแอร์ลิ่ง				ที				
		16		MS. มุมข้างพาส สีหน้าไม่ค่อยดีบอกวาริดกำลังมีปัญหา				ป๊อป				
17.15-17.40		12		MCU 45 องศาฝั่งคนขับ พาสมองทางซ้าย เห็นรถคนร้ายขับมาข้างๆ POV.				เซียะ				
		17		MS. มุมข้างที่เซียะสงสัยว่าทำไมไม่มีปัญหา								
เปลี่ยนเป็นรถ แม็ก												

SHOOTING BREAK												
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK	
18.00-19.00	7	20		MS. ที่เซียะ จี้สายไฟสตัดรทรด และ ยึด	โรงถ่าย	Green Screen	กล้อง	ชั้น			คอนกับตอนที่ถ่ายรถไฟ. ซ็อบไม้	
		21		MS. Group shot Master ที่เซียะเริ่มพูด ว่าทำไมถึงรถชน			สายไฟจี้รถสตัดรท	จอร์จ				
		22		MS. มุมข้างที่ป๊อปแปลที่ที่เซียะพูด				ป๊อป				
		23		MS. มุมตรงพาส เถียงที่เซียะ				ป๊อป				
		24		MS. มุมตรงชั้น React ชั้นมองทั้งสองเฉียงกันและเหลือบไปเห็นป๊อปข้างหลังพาส				เซียะ				
		25			INSERT ป๊อป							
ย้าย โลไป แอร์ลิ่ง 19.00น.												

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
14.00-14.30	4	6		MS. มุมข้างทาง รับ React ครุ่นคิด ตัดสินใจว่าจะขับคนร้ายดีหรือป่าว	โรงถ่าย	Green Screen	กล่อง	ชัน จอร์จ			คอนต่อจาก Super market
14.30-15.00		8		MS. Pov กล่องทิ้งที่เบาะหลัง ถ่ายไปที่กระจกหน้า คนร้ายกระเด็นขึ้นฝากระโปรง				ที			
15.00-15.30		7		LS. ถ่ายจากข้างหน้ารถคนร้ายโดนรถชนกลิ้งขึ้นไปบนรถ (นอกรถ)				ป๊อป			
		4		Insert พาสเหยียบคันเร่ง				เซี			
เปลี่ยนเป็นนอกกลางจอด											
16.00-16.40	4	10		LS. Master คอนที่รด ออกจาก กลานจอดแล้ว (ตั้งแต่นกแอร์ถึงจนถึงลงสะพาน)	โรงถ่าย	Green Screen	กล่อง	ชัน จอร์จ			คอนต่อจาก Super market
		14		MS. Three Shot 3 คน หลังเอียงซ้าย (รดเลี้ยวขวาแยกบ้านครูแซ)				ที			
		15		MS. Three Shot 3 คน หลังดีใจที่หนีคนร้ายได้				ป๊อป			
								เซี			

SHOOTING BREAK											
TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
22.00-23.00	7	9		LS. รดแม็กขับเข้ามาจอด (Dolly-in มุมสูง)	วัดจีน เกษตร นวมินทร์	ยาว ราช	กล่อง	ชัน จอร์จ			คอนกับคอนที่ถ่าย รถไฟ, ซ็อบไม้
		10, 15		MS. two shot ชันและพาส ปิดประตูรถและยืนคู่กัน พูดคุยกับที่เซีและ ยืนฟัง / จากนั้น ชันและพาส ยืนคู่กัน พาสเดินออกจากเฟรม			ปิน	ชองจิด หมาย	ป๊อป		
		11		MS. two shot ที่เซี "มึงแน่ใจนะว่าจะเข้าไป" *ภาษาจีน ที่ป๊อป "มึงแน่ใจนะว่าเป็นที่นี้จะ"			โคมแดง		เซี		
		14		MLS. two shot ชันและ ที่เซี "จะให้พวกกูเข้าไปด้วยมัย" ที่ป๊อป "เออจันมึงโชคดีละกันนะพวกกูไปละ"							
		12		MS. ชัน "ต้องไปแล้วแหละที่เหมือนรูปเปะ"							
		13		MS. พาส มองชัน							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
19.00-19.40	7	1		MLS. Group Shot ที่เซ็งจัดรถที่ป๊อปยืนอยู่ข้างๆส่วนสามคนที่เหลือยืนอยู่แนวหลังท่าทางรุกรนเล็กน้อย	แอร์ลิ่งลาดกระบ้ง	ลานจอดรถ	กล้อง	จัน			คอนกับ
		2,4		MS. มุมตรงพาส พูด "นี่พวกที่ส่องคนเป็นใครกันแน่..." จากนั้นเป็น React ของพาสเอื่อมคำตอบที่ได้รับจากนั้นม็เสียงที่เซ๊ะอุทานแทรกขึ้นมาว่าเปิดประตูได้แล้ว		โกล์โรงรถไฟ	สายไฟจี้	จอร์จ			คอนที่ถ่ายรถไฟ, ซ็อบไม้
19.40-20.00		3		MS. Two Shot ที่ป๊อป ที่เซ๊ะพูด "มึงไม่รู้จักรอว่าพวกกูเป็นใคร....." ที่ป๊อปที่เซ๊ะพูดเสริมกัน				ป๊อป			
20.00-21.00		5		MS. สลักของประตูดังขึ้น และ Shift ไฟกลไปที่เซ๊ะ ถ่ายจากในรถ				ปิน			
		6		LS.รถถูกขับออกไปถ่ายจากท้ายรถ จากนั้นมีคนเดินเข้ามาในเฟรม							
		7		MS. Group Shot เรเดียนพูด เล่นมุข							
		8		Insert เนื้อเมท Green							

ย้ายโลไปวัดจีน 21.00 น.

SHOOTING BREAK

TIME	SC	ST	VISUAL	DESCRIPTION SHOT	LOCATION	SET	PROPS	CAST	WD	EXTRA	REMARK
22.00-23.00	7	17		MCU. หน้าชั้น มองของจดหมาย ก่อนจะทิ้งกล้อง	วัดจีน	เยาว	กล้อง	จัน			คอนกับ
		19		LS. ชันยืนเท่	เกษตร	ราช		จอร์จ			คอนที่ถ่ายรถไฟ, ซ็อบไม้
		16		Insert หยิบซองจากโต๊ะบูชาแถวนั้น	นามินทร์		ปิน	จอร์จ			
		18		Insert ทิ้งกล้อง			ของจดหมาย	ป๊อป			

เลิกกอง 23.00 น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

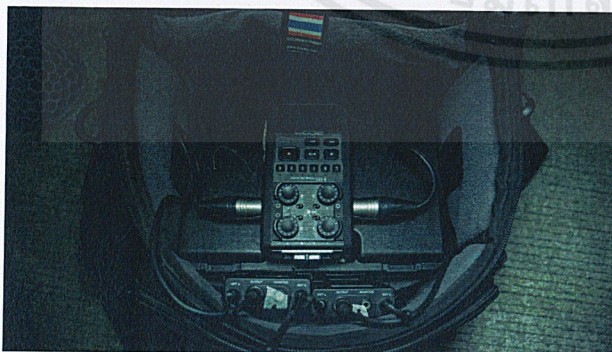
บทที่ 5

ขั้นตอนการบันทึกเสียงในภาพยนตร์สั้น (Production)

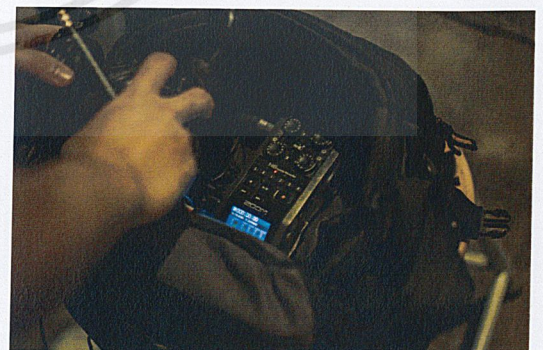
1. การเตรียมการก่อนถ่ายทำ

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีซีนถ่ายทำในสถานที่และช่วงเวลาที่แตกต่างกันไป จึงต้องมีการลงสำรวจพื้นที่จริงในเวลาที่จะใช้ทำการถ่ายทำจริง เพื่อมาวิเคราะห์ว่าทางทีมงานจะสามารถ ควบคุมการอัดเสียงในพื้นที่นั้นๆ และสามารถ ป้องกันเสียงรบกวนได้มากน้อยเพียงใด เพื่อจะทำให้ไม่เสียเวลาการทำงานในวันที่ถ่ายทำจริง ภาพยนตร์เรื่องนี้ ในขั้นตอนการแสดงจะมีการเคลื่อนย้ายของตัวแสดงเยอะ ทางทีมงาน จึงเลือกใช้อุปกรณ์ที่พกพาสะดวกมีขนาดเล็กกระทัดรัด และอุปกรณ์เสริมที่สามารถพกติดตัวไปมาได้ตลอดเวลา ไม่ต้องเสียเวลาเคลื่อนย้ายขณะถ่ายทำ โดยอุปกรณ์ทั้งหมดมีดังนี้

- Zoom H6 Handy Recorder
- ไมค์บูม RODE NTG2
- Wireless Microphone Sony UWP-D11
- Rode Blimp Windshield Shock Mount + Dead cat
- กระเป๋าใส่อุปกรณ์พกพาติดตัว



ภาพที่ 1.1 ที่เก็บอุปกรณ์บันทึกเสียง



ภาพที่ 1.2 ที่เก็บอุปกรณ์บันทึกเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การบันทึกเสียงในภาพยนตร์

ในขั้นตอนของการบันทึกเสียงหน้ากอง หรือ Recording on field มีอยู่ 2 องค์ประกอบ คือ Dialog หรือบทสนทนา และ Ambience หรือเสียงบรรยากาศ ปัจจัยหลักของการอัดเสียงกองถ่ายก็คือ การที่เราสามารถอัดเสียงบทสนทนาของนักแสดงมาได้ชัดเจนและไร้เสียงรบกวนมากที่สุด เพราะเสียงบทสนทนาของนักแสดงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการ ดาเนินเรื่องจึงต้องอัดเสียงนั้นมาให้ดีที่สุดเพราะการ อัดเสียงแก่นั้นจะมีความยากลำบากมากกว่า เพราะอารมณ์ของนักแสดงที่มาอัดเสียงแก่ จะไม่ได้ตรงเท่ากับอารมณ์ตอนที่แสดงอยู่จริงๆการเว้นวรรคคำก็จะไม่เหมือนกันทั้งหมด เพราะเหตุนี้การอัดเสียงกองถ่าย จึงต้องมีการตรวจสอบสถานที่ ก่อนที่จะทำการถ่ายทำ ว่าสามารถควบคุมเสียงรบกวนได้มากน้อยเพียงใด



ภาพที่ 2.1-2.8 ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ฉากบาร์

ในการถ่ายทำ ฉากบาร์ ทางทีมงานได้ทำการบันทึกเสียงเพื่อมาใช้ในขั้นตอนผลิตหลังการถ่ายทำ 2 แบบด้วยกัน แบบแรก บันทึก เสียงบทสนทนา และเสียงบรรยากาศ ในขณะที่ตัวแสดงกำลังแสดงบทนั้นๆ ใน พาร์ตสนทนา ขณะบันทึกเสียงไม่พบปัญหาใดๆ เพราะได้ สำรองพื้นที่ เป็นอย่างเรียบร้อย พื้นที่นี้เป็นพื้นที่ปิด ไร้เสียงรบกวนแต่อย่างใด แบบที่สอง บันทึกเสียงบรรยากาศ ในขณะที่ตัวแสดงทำการต่อสู้อการบันทึกเสียงใน พาร์ตนี้ จะไม่สามารถติด Wireless Microphone ได้ เพราะนักแสดงมีการขยับตัวเยอะ ได้ จึงทำได้เพียงบันทึกเสียงบรรยากาศการต่อสู้ผ่าน ไมค์บูม เท่านั้น เพื่อเป็นไกด์ไลน์ ในการใส่ Sound Effect ของขั้นตอนผลิตหลังการถ่ายทำ

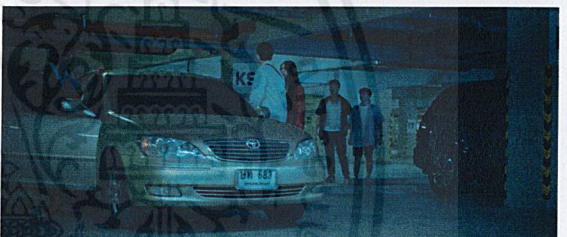
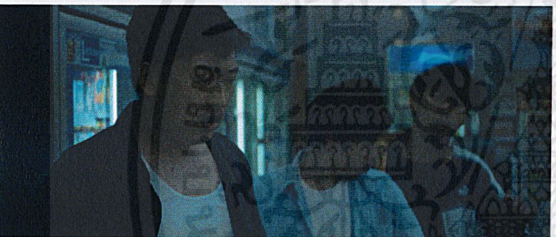


ภาพที่ 2.9-2.12 ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง

2. ฉากพูดคุยกันบนถนน

ในการถ่ายทำฉากพูดคุยกันบนถนน ทางทีมงานบันทึกเสียงได้พบปัญหาในขั้นตอนการบันทึกเสียงเพราะ โลเคชั่นในการถ่ายทำเป็นคนละที่กับ โลเคชั่นที่ได้ทำการสำรองพื้นที่ไว้ในตอนแรก เพราะทางทีมงานได้ทำการย้ายโลเคชั่นกระทันหันเพราะไม่สามารถ ถ่ายทำในโลเคชั่นดังกล่าวได้ จึงต้องย้าย โลเคชั่นมาเป็นภายใน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ทางทีมงานจึงพบปัญหาเสียงรบกวน เพราะเป็นเขตพื้นที่ชุมชนจึงสามารถถ่ายทำได้เป็นระยะๆ ทางทีมงาน ได้ทำการบันทึกเสียง บทสนทนา และเสียงบรรยากาศเพื่อมาใช้ในขั้นตอน การผลิตหลังการถ่ายทำ มีเสียงรบกวนเล็กน้อย แต่สามารถนำมาเลือกปรับใช้ในขั้นตอน การผลิตหลังการถ่ายทำ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13-2.20 ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง

3. ฉากซูปเปอร์มาร์เก็ต

ในการถ่ายทำฉากซูปเปอร์มาร์เก็ต ทางทีมงานบันทึกเสียงไม่พบเจอปัญหาใดๆขณะทำการบันทึกเพราะได้สำรวจพื้นที่การถ่ายทำเป็นอย่างดีและได้เตรียมวิธีจัดการกับเสียงรบกวนไว้แล้ว เสียงรบกวนจะเกิดจากบุคคลทั่วไปที่ทำการซื้อของ เป็นระยะๆ แต่ทางทีมงานได้ทำการกันคนระหว่างการถ่ายทำเป็นช่วงจึงทำให้ไม่มีเสียงรบกวนจากบุคคลเหล่านั้น ทางทีมงานได้ทำการบันทึกเสียง บทสนทนา และเสียงบรรยากาศ เพื่อมาเลือกใช้ในช่วงขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ และในฉากลานจอดรถ ทางทีมงานบันทึกเสียงไม่พบเจอปัญหาเช่นกันเพราะได้ทำการตรวจสอบพื้นที่เรียบร้อยแล้ว ไม่มีเสียงรบกวน แต่จะมีเสียงก้องเล็กน้อยเพราะเป็นพื้นที่ปิด และกว้างโล่ง แต่ไม่เป็นปัญหาสำหรับทีมงาน จึงทำการ บันทึกเสียง บทสนทนา และเสียงบรรยากาศ เพื่อมาเลือกใช้ในช่วงขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.21-2.29 ตัวอย่างภาพอุบัติเหตุที่ถ่ายทำจริง

4. ฉากขับรถ

ในการถ่ายทำฉากขับรถ ทางทีมงานบันทึกเสียงต้องทำการบันทึกเสียงแยกวันกับวันถ่ายทำ เพราะในขณะการถ่ายทำ ทีมงานทั้งหมดต้องทำการพูดคุยกับคนขับรถตลอดเวลา เพื่อเป็นการนัดแนะคิว และเพื่อป้องกันความปลอดภัยบนท้องถนน การบันทึกเสียงในวันถ่ายทำจึงทำได้เพียงบันทึกเสียงเป็น ไลน์ เพื่อมาใช้เทียบสำหรับการบันทึกเสียงจริง ทีมงานได้ทำการบันทึกเสียงมาสามจุด เพื่อจะนำมาเลือกใช้ในขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำได้แก่เสียงเครื่องยนต์ เสียงท่อไอเสีย เสียงเครื่องยนต์ในห้องคนขับ และ ทำการบันทึกบรรยากาศ โดยรอบเพื่อมาใช้ในขั้นตอน การผลิตหลังการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.30-2.37 ตัวอย่างภาพฟุตเทจที่ถ่ายทำจริง

5. ฉากโรงเก็บรถไฟ

ในการถ่ายทำฉากโรงเก็บรถไฟ ทางทีมงานได้ทำการบันทึกเสียงเพื่อมาใช้ในขั้นตอน การผลิต หลังการถ่ายทำ 2 แบบด้วยกัน แบบแรก บันทึก เสียงบตสนทนา และเสียงบรรยากาศ ในขณะที่ตัว แสดงกำลังแสดงบทนั้นๆ ใน พาร์ทสนทนา ขณะบันทึกเสียงพบเสียงรบกวนเล็กน้อยเป็นบางช่วง เพราะ เป็นพื้นที่เปิด จึงต้องหยุดเป็นระยะๆ แต่โดยรวมแล้วไม่มีเสียงรบกวน ที่ไม่สามารถควบคุมได้แต่อย่างใด แบบที่สอง บันทึกเสียงบรรยากาศ ในขณะที่ตัวแสดงทำการต่อสู้การบันทึกเสียงใน พาร์ทนี้ จะไม่สามารถติด Wireless Microphone ได้ เพราะนักแสดงมีการขยับตัวเยอะ จึงไม่สามารถใช้เสียงจาก Wireless Microphone ได้ จึงทำได้เพียงบันทึกเสียงบรรยากาศการต่อสู้ผ่าน ไมค์บูม เท่านั้น เพื่อ เป็นไกด์ไลน์ ในการใส่ Sound Effect ของขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

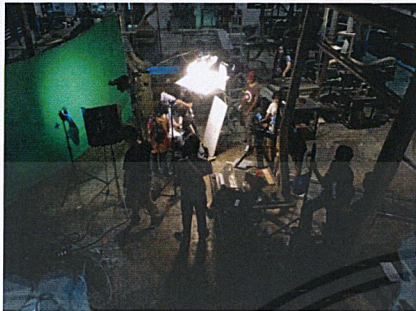
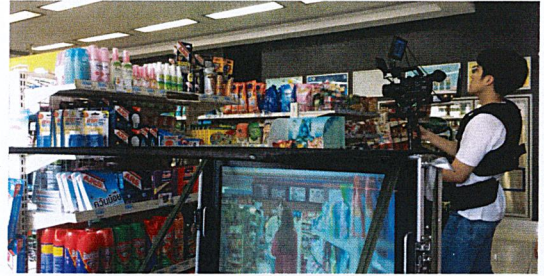


ภาพที่ 2.38-2.45 ตัวอย่างภาพตัดเทจที่ถ่ายทำจริง

6. ฉากเดินทางไปบาร์

ในการถ่ายทำฉากเดินทางไปบาร์ ทางทีมงานบันทึกเสียงได้พบเจอปัญหาในขั้นตอนการบันทึกเพราะ เป็นโลเคชั่นที่ทางทีมงานไม่ได้ลงพื้นที่สำรวจ เพราะคิดว่าถ่ายทำกันเพียงช่วงเวลาสั้นๆ คาดว่าจะไม่พบเจอปัญหาแต่อย่างใด แต่กลับพบปัญหาเสียงรถยนต์โดยรอบ รบกวนเสียงบทสนทนาจึงทำให้เกิดความล่าช้า ทางทีมงานได้ทำการบันทึกเสียง บทสนทนา และเสียงบรรยากาศเพื่อมาเลือกใช้ในขั้นตอน Post production อีกทั้งบริเวณวัดจีนที่พบปัญหา เสียงจิ้งหรีด ที่ทางทีมงาน ได้ทำการบันทึกเสียง บทสนทนา และเสียงบรรยากาศที่มีจิ้งหรีด เพื่อมาเลือกใช้ในขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.46-2.51 ภาพเบื้องหลังระหว่างการถ่ายทำจริง

จากการบันทึกเสียงขณะถ่ายทำภาพยนตร์ ทั้งภายใน และภายนอก โดยภาพรวมแล้วไม่พบปัญหาในเรื่องของการบันทึกเสียง เนื่องจาก ทางทีมงานบันทึกเสียง ได้ทำการลงพื้นที่เพื่อสำรวจสภาพแวดล้อมของเสียงในบริเวณนั้นๆ และทำการบันทึกเสียงในบริเวณที่จะทำการถ่ายทำเพื่อนำมาวิเคราะห์และป้องกันเสียงรบกวนขณะถ่ายทำจริงและ ทำการปรึกษาหารือกันในที่ที่ว่าจะถ่ายทำในพื้นที่นั้นหรือไม่ แต่จะมีในบางกรณี ที่มีการเปลี่ยนแปลงกะทันหัน ไปถ่ายทำในพื้นที่ที่ทีมงานไม่ได้ไปทำการสำรวจไว้ก่อน จึงทำให้เกิดปัญหาเสียงรบกวนขณะถ่ายทำ ทำให้การทำงานล่าช้า เพราะต้องรอจังหวะเสียงเงียบ โดยส่วนใหญ่แล้วจะเกิดขึ้นในพื้นที่ภายนอก เช่น ฉากพูดคุยกันบนถนน, ฉากโรงเก็บรถไฟ และฉากเดินทางไปบาร์ ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่เปิด รวมถึงเป็นที่สัญจรของประชาชนทั่วไป จึงทำให้เกิดเสียงรบกวนจากบุคคลภายนอก วิธีแก้ไขในขณะนั้นคือต้องทำการกันบุคคลเหล่านั้นเป็นระยะๆ เพื่อที่จะสามารถทำการถ่ายทำต่อได้

ข้อควรระวังและข้อเสนอแนะ

การบันทึกเสียงในภาพยนตร์ที่ดีควรจะบันทึกเสียงทุกอย่างที่ นักแสดงได้กระทำลงไปในภาพ ภาพนั้นไม่ควรมียังเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในภาพเข้ามารบกวน เพราะฉะนั้นแล้วสิ่งสำคัญอันดับแรกคือการเลือกสถานที่ถ่ายทำ ควรเลือกสถานที่ ถ่ายทำที่มีเสียงรบกวนน้อยที่สุดหรือไม่มีเสียงรบกวนได้จะเป็นการดี ต่อมาต้องทำการลงพื้นที่เพื่อตรวจสอบเสียงสภาพแวดล้อมในบริเวณนั้นๆว่ามีเสียงรบกวนมากน้อยแค่ไหน สามารถป้องกันได้หรือไม่ พื้นที่นั้นให้คุณภาพเสียงออกมาเป็นอย่างไร เสียงก้องมากหรือไม่ ควรที่จะตรวจสอบมาให้หมด เพื่อที่ขณะถ่ายทำจริงจะได้ไม่พบปัญหาถ้าปัญหาเหล่านั้นยากเกินการควบคุมแนะนำให้เปลี่ยนสถานที่ถ่ายไปเลย เพื่อที่จะสะดวกในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (Post-Production)

ขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายภาพยนตร์เรื่องนี้มีความละเอียดอ่อนและพิถีพิถันอย่างมากโดยภาพยนตร์ของเรามีจำนวนคิวทีเยอะ ฝ่ายควบคุมการผลิตจึงให้ความสำคัญกับการจัดการไฟล์ (Media Management) ก่อนที่จะส่งต่อในขั้นตอน ลำดับภาพ และ การแก้ไข ในส่วน Post Production ของเสียง เป็นส่วนที่ผมเป็นผู้ดูแลองค์ประกอบทั้งหมด การผสมเสียงจะสามารถเริ่มทำได้ต่อเมื่อการลำดับภาพ เป็นการลำดับภาพแบบสมบูรณ์แล้ว (Final cut) สาเหตุที่ต้องทำต่อเมื่อเป็นภาพที่ลำดับสมบูรณ์แล้วเท่านั้น เพราะ ส่วนประกอบของไฟล์เสียงมีความละเอียดมากกว่าไฟล์ลำดับภาพ เช่น ไฟล์ภาพ 1 ไฟล์ มีส่วนประกอบของไฟล์เสียง 7 ไฟล์ ถ้าภาพมีการเคลื่อนย้ายหรือลดทอนไปเพียง เลี้ยววินาที ไฟล์เสียงทั้งหมด จะเลื่อนและไม่ตรงกับภาพไปด้วย การจัดการเสียงใน 1 โปรแกรม ประกอบไปด้วยเสียงที่มากกว่าไฟล์ภาพเป็น จำนวนมหาศาล การที่ต้องเลื่อนไฟล์ อันมหาศาลนั้นกลับมาให้ตรงกับภาพจะเป็นการเสียเวลาเป็นอย่างมาก ซึ่งในบางที่ก็เปล่าประโยชน์ ดังนั้นการจัดการไฟล์เสียงจะต้องทำหลังจาก การลำดับภาพ สมบูรณ์แล้วเท่านั้นผมใช้โปรแกรม Logic pro x ในการผสมเสียงโดยองค์ประกอบของเสียงมี 8 ขั้นตอนในการทำดังนี้

- 1.การจัดการไฟล์
- 2.Dialog หรือ บทสนทนา
- 3.Ambience หรือ เสียงบรรยากาศ
- 4.เสียงเทคนิคพิเศษ (Sound Effect)
- 5.ออกแบบเสียง (Sound Design)
- 6.โฟลีย์(Foley)
- 7.ดนตรีประกอบ(Music)
- 8.การผสมเสียงและปรับแต่งเสียง (Final Mix)



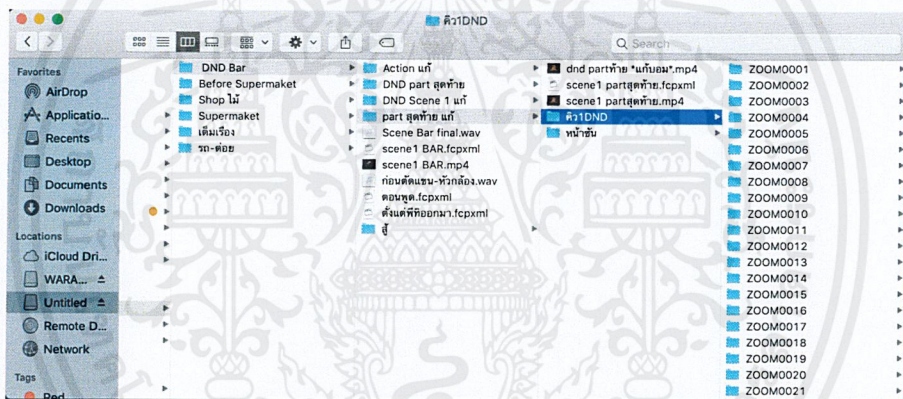
ภาพที่ 6.1 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Logic pro x

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์และบุคลากรศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.การจัดการไฟล์

หลังจากที่ทีมงานลำดับภาพสมบูรณ์ แล้ว การส่งต่อไฟล์ ให้ ทีมผสมเสียงมีดังนี้

- ไฟล์หนังที่สมบูรณ์แล้วในแต่ละฉาก อย่างละ 1 ไฟล์ สาเหตุที่ให้แยกแต่ละฉากเพราะในการจัดการไฟล์เสียงมีไฟล์จำนวนเยอะถ้าทำใน โปรเจคเดียวจะทำให้เกิดความสับสนได้เพราะฉะนั้นควรแยกทำไปเป็นฉากๆจะสามารถลดความสับสนลงได้
- ไฟล์ .fcpxml ไฟล์นี้จะเป็นไฟล์ที่จะทำให้โปรแกรมเสียงและ โปรแกรมลำดับภาพ ซิงค์ทุกอย่างให้ตรงกัน
- ไฟล์เสียงทั้งหมดที่ใช้พร้อมกับการลำดับภาพ เสียงบทสนทนาทั้งหมด เสียงบรรยากาศทั้งหมด รวมถึงเสียงเพลงที่ใช้เกิดในการติดต่อ การตั้งชื่อ ทางทีมงานจะตั้งชื่อให้เข้าใจซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 6.1.1 ตัวอย่างภาพการจัดการไฟล์

2.บทสนทนา (Dialog)

เป็น ส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของหนัง ในขั้นตอนก่อนการผสมเสียง(Premix) เสียงบทสนทนาจะเริ่มจากการนำเสียง รบกวนภายนอกที่ไม่ใช่เสียงพูดออกให้หมด ให้เหลือแต่เนื้อเสียงของ บทสนทนาชัดที่สุดโดยการใช้ โดยหลังจากการเปิดไฟล์ .fcpxml ไฟล์เสียงทั้งหมดที่ใช้ในโปรแกรมลำดับภาพ จะปรากฏขึ้น ตรงกับที่ทีมลำดับภาพทำไว้ ซึ่งจะยังไม่ได้ทำการปรับแต่งความดังเบา และมีช่วงเสียงที่ขาดหายไป จึงต้องทำการจัดเรียงและเพิ่มเติม ตรงช่องเสียงที่หายไปให้มีความต่อเนื่องและดู เรียบเนียนมากที่สุด ต่อมาจะทำการใส่ปลั๊กอิน (plug-in) EQ และ ปลั๊กอิน(plug-in) ลบเสียงรบกวน (De-noise) ซึ่งจะทำอธิบายภายใต้รูปภาพว่าหน้าที่ของ ปลั๊กอิน(plug-in) เหล่านี้คืออะไร

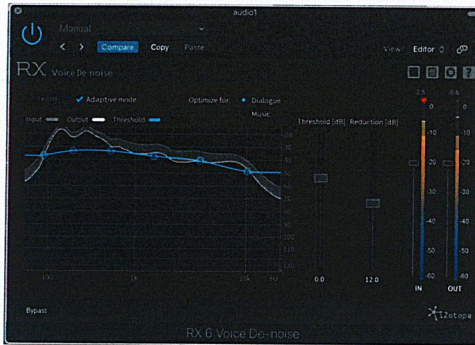
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



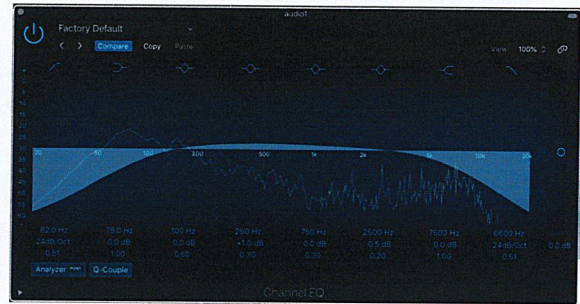
ภาพที่ 6.2.1- 6.2.6 ตัวอย่างภาพการปรับแต่เสียงช่วงบทสนทนา

จากภาพเป็น ขั้นตอนก่อนทำการผสมเสียง (Pre mix) เสียงบทสนทนา ในขั้นตอนนี้จะเป็น การตรวจสอบบทสนทนาที่นักแสดงพูดว่าตรงกับภาพหรือไม่ และทำการจัดเรียงให้เข้าที่อย่างเป็น ระเบียบ ต่อมาตรวจสอบความต่อเนื่องของเส้นเสียง ว่ามีช่องว่างหรือ เสียงบรรยากาศที่ขาดหายไปหรือไม่ ทำการเพิ่มเติม เสียงเหล่านั้นที่ขาดหายไปเพื่อให้เส้นเสียงสมบูรณ์ โดยการยึดหัดเส้นเสียง หรือไปนำช่วงเสียงของไฟล์อื่นที่ทำการบันทึกมาและสามารถนำมาใช้ได้มาใช้ปิดช่องว่างเหล่านั้น ไฟล์ เสียงที่สามารถนำมาใช้ได้คือไฟล์เสียงที่ไม่มีเสียงรบกวน หรือเสียงอื่นๆที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการกระทำ ภายในภาพ หลังจากการตรวจสอบสิ่งเหล่านี้ทั้งหมดแล้ว จึงจะทำการปรับแต่งความดังเบา เพื่อให้ เสียงทั้งหมดอยู่ในขอบเขตที่เท่ากันไม่ดังเกินไปและไม่เบาเกินไป จึงจะสามารถนำไปปรับแต่ย่าน เสียง(EQ) และใส่ ปลั๊กอิน(plugin) ลบเสียงรบกวน (De-noise) ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.2.7 ตัวอย่างภาพ Plug-in De-noise



ภาพที่ 6.2.8 ตัวอย่างภาพ Plug-in EQ

จากภาพปลั๊กอิน(plug-in) ลบเสียงรบกวน (De-noise) จะทำการตัดเสียงที่ไม่ใช่เสียงที่ต้องการออกโดยเทียบจากความดังเบาที่ทำในขั้นตอนก่อนทำการผสมเสียง (Pre mix) ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าจะให้ปลั๊กอิน(plug-in)เลือกเสียงที่มีความดังกว่ากี่เดซิเบล(dB) มาใช้ เช่นกำหนดไว้ว่าเสียงที่จะนำมาใช้จะต้องมีความดังมากกว่า -30เดซิเบล(dB) แต่จะต้องไม่เกิน -12 เดซิเบล(dB) ปลั๊กอิน(plug-in) จึงจะทำการเลือกช่วงเรากำหนดมาใช้ ปลั๊กอิน(plug-in) ปรับแต่งย่านเสียง (EQ) จะเป็นการปรับแต่งย่านเสียงบทสนทนา ของนักแสดง หากนักแสดงมีเสียงที่ต่ำหรือเสียงที่แหลมจนเกินไป การใช้ปลั๊กอิน(plug-in) ปรับแต่งย่านเสียง (EQ) จึงจะมีผลเห็นชัด

3.เสียงบรรยากาศ(Ambience)

Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ หรือเสียงสภาพ บรรยากาศของห้อง (Room Tone) แต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน โดยเส้นเสียงของ Ambience จะประกอบด้วยเสียงอย่างน้อย 3 เส้นเสียงเข้าด้วยกัน

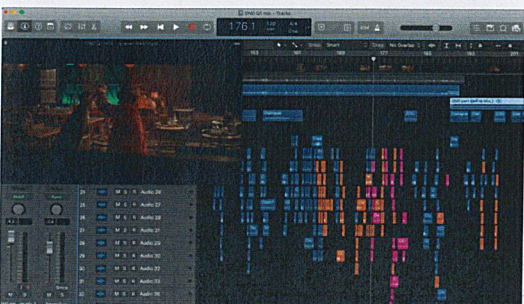
- เสียงบรรยากาศ
- เสียงอากาศภายในที่ๆนั้น(Air)
- เสียงบรรยากาศภายนอก(Rumbler)

การเลือกใช้เสียงบรรยากาศในขั้นตอนการผสมจะสอดคล้องไปกับช่วงที่ ปรับแต่งเสียงบทสนทนาในช่วงที่ไม่มีบทสนทนา จึงจะเป็นเสียงบรรยากาศในพื้นที่นั้นๆ

4.เสียงเทคนิคพิเศษ (Sound Effect)

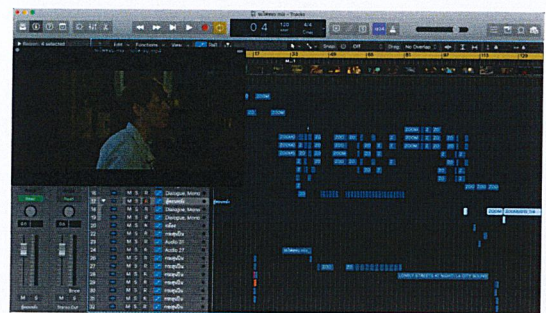
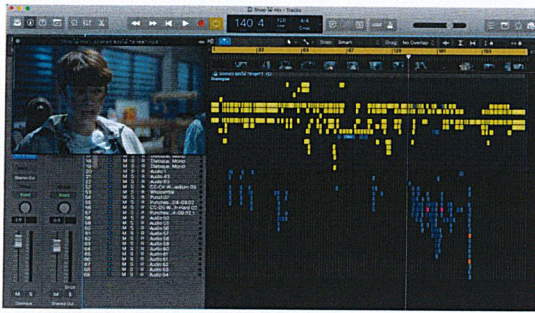
เสียงเทคนิคพิเศษ คือ เสียงต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆนักแสดงซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอ โดย Sound Effect ทั้งหลายอย่าง จะเกิดจากการผสมเสียงหลายๆเสียงเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเสียง ใหม่ขึ้น การใช้งานคือ ทำการวางเสียงเหล่านี้ให้สอดคล้องกับภาพ หรือวางเพิ่มเติมเพื่อช่วยในการเล่า เรื่อง อีกทั้งเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม ซึ่ง Sound Effect จะมีความสำคัญในภาพยนตร์ที่ผมทำมากเพราะเป็นเสียงที่ช่วยเร้าความรู้สึก ที่เกิดขึ้นจริงในสถานะการณ์นั้นๆ ในภาพยนตร์ ในขั้นตอนของการผสมเสียง เสียงเทคนิคพิเศษ จะทำหลังจากที่วางเสียงบทสนทนา และเสียงบรรยากาศเสร็จแล้ว ตรวจสอบความเรียบเนียนของเสียงให้ไม่มีช่องว่าง ถึงจะสามารถวางเสียงเทคนิคพิเศษ ได้ ซึ่งขั้นตอนการผสมเสียงในแต่ละเสียง จะแตกต่างกันไป ต้องดูความสอดคล้องให้เข้ากับภาพ สะสมการใช้เสียงที่ซ้ำกันได้น้อย เพราะถ้าใช้เสียงซ้ำกันเยอะ จะทำให้เกิดความรู้สึกแปลกแก่คนดู การผสมเสียงที่ให้ความรู้สึกครบถ้วนจะต้องมีส่วนประกอบของเสียง อย่างน้อย 4 เสียง เพื่อให้อารมณ์ในความรู้สึกนั้นๆเช่น เสียงต่อย

- ประกอบด้วยเสียงเหวี่ยงหมัด
- เสียงกำปั้นกระทบเนื้อย่านต่ำทำให้เกิดความหนักแน่น
- เสียงกำปั้นกระทบเนื้อย่านสูงทำให้เกิดเจ็บ
- เสียงเหวี่ยงหมัดเกิดจากการเหวี่ยงไม้ -เสียงเนื้อกระทบเกิดจากการตีหมอน และ ปรับแต่งย่านเสียง หรือใส่เสียงก้อง -เสียงผ้าสะบัด



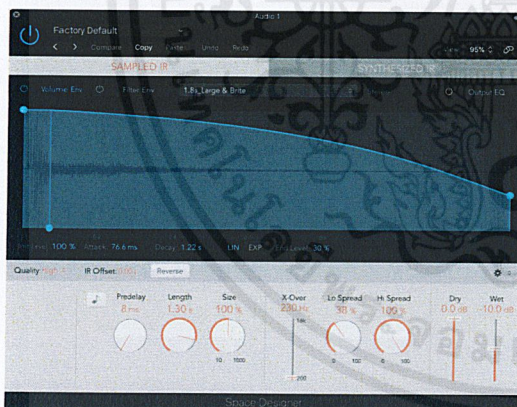
ภาพที่ 6.4.1- 6.4.4 ตัวอย่างภาพการปรับแต่งเสียง Sound effect

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและตยงอ้างอิงของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4.5- 6.4.6 ตัวอย่างภาพการปรับแต่งเสียง Sound effect

จากภาพเป็นการใส่ เสียงเทคนิคพิเศษ ประกอบภาพเพื่อเพิ่มความสมจริงและเพิ่มอรรถให้ แก่ผู้ชม โดยการใส่เสียงเทคนิคพิเศษ ในแต่ละฉาก ก็จะแตกต่างกันไป เป็นไปตามภาพที่ปรากฏขึ้น เช่น เสียงจับของ เสียงวางของ เสียงต้อย เสียงเสื้อผ้าที่ขยับไปมา จะต้องดูให้สอดคล้องกับภาพที่เกิดขึ้น ความยากง่ายอยู่ในขั้นตอนการเลือกเสียง และวิเคราะห์ให้ละเอียดอ่อน เพราะในเนื้อเสียงของสิ่ง ต่างๆ จะให้เสียงที่แตกต่างกันไป เสียงที่เลือกใช้ จึงจะต้องเป็นเสียงที่สอดคล้องกับภาพมากที่สุด เช่น การวางแก้วลงบนโต๊ะ หินอ่อน เสียงแก้วที่กระทบลงบนโต๊ะไม้ กับโต๊ะหินอ่อนก็จะให้เสียงที่ต่างกันไป เสียงต้อยเป็นเสียงที่เพิ่มอรรถให้แก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมรู้สึกไปกับสิ่งนั้นๆด้วยการเลือกใช้เสียงต้อย จะ ต้องดูถึงความแรงของการออกหมัด และพื้นที่ที่หมัดลงไปที่กระทบ จึงจะทำให้เสียงต้อยสมบูรณ์ จาก นั้นจัดการเรียงไฟล์เสียงเหล่านั้นให้ตรงกับภาพ



ภาพที่ 6.4.7 ตัวอย่างภาพ Effect Reverb ปรับแต่งเสียง



ภาพที่ 6.4.8 ตัวอย่างภาพ Effect Compressor ปรับแต่งเสียง

จากภาพปลั๊กอิน(plug-in) เพิ่มเสียงก้อง(Effect Reverb) การเลือกใช้ปลั๊กอิน(plug-in) นี้ จะช่วยทำให้เสียงดูมีมิติมากขึ้น เสียงดูกังวานมากขึ้น ส่วนมากจะใช้ในเสียงต้อย ซึ่งจะทำให้เกิดความ รู้สึกหมัดแรง และหนักแน่น

ปลั๊กอิน(plug-in) คอมเพรสเซอร์ (Effect Compressor) การเลือกใช้ปลั๊กอิน(plug-in) นี้ จะช่วยบีบอัดเสียงให้ปล่อยออกไปแล้วอยู่ในระดับเสียงที่ต้องการและคงที่ ไม่ดังไม่เบาจนเกินไปและ จะทำให้เสียงมีน้ำหนักมากขึ้น

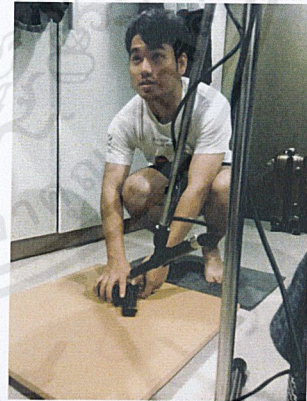
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ออกแบบเสียง

Sound Design คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับ ภาพได้ เช่นเสียงอัมต่า ๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรืออาจจะเป็นเสียงที่ทาสีขึ้นเองเช่นเสียงไฟที่กำลังลุกไหม้ในส่วนของการเลือกใช้ Sound Design ในการ Mix มีการเลือกใช้ในช่วงตอน Transition ภาพเพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ ของความรู้สึกเปลี่ยนแปลงในแต่ละ ฉาก และช่วยในช่วงที่การลำดับภาพไม่ สิ้นไหล การใส่ Sound Designจะทำให้ผู้ชม มีความรู้สึกที่ตัวเองอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆไปด้วย และช่วยเพิ่ม อรรถรสในการรับชม

6. โฟลีย์(Foley)

โฟลีย์(Foley) คือ เสียงที่ใช้จาก “การบันทึกเสียงจริง” (ไม่ใช่บันทึก “จากเสียงจริง”) ในห้อง บันทึกเสียง ที่เรียกว่า เวทีโฟลีย์ (Foley Stage) การทำเสียงเท้าเดิน หรือวิ่ง ส่วนมากจะทาสีขึ้นมาใหม่เพราะเป็นการยากที่จะอัดได้อย่างชัดเจนในขณะที่ถ่ายทำ และรวมไป ถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือเสียงการหยิบ จับ วางของ ปิดเปิดประตู ซึ่ง โฟลีย์ ทั้งหมด โฟลีย์ที่ดีก็คือการทำเสียงเหล่านี้ขึ้นมาใหม่ให้สมจริงที่สุด ซึ่งการทำเสียง โฟลีย์ ในการ ผสมเสียง ของผมได้แก่ เสียงหมัดที่กระทบเนื้อ เสียงวางปืน เสียงหยิบกระดาด เสียงวางกระสุนปืน และเสียงอื่นๆ อีกมากมาย ที่ช่วย ทำให้ เสียงสอดคล้องไปกับภาพได้สมบูรณ์ที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
 6.6.1-6.6.4 ตัวอย่างภาพ การทำ Foley
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.ดนตรีประกอบ (Music)

ดนตรีประกอบก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ขึ้น ดังที่เราเคยได้ยินจาก ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้ก็คือนักประพันธ์ดนตรี ในดนตรีประกอบ ภาพยนตร์แนวแอคชั่นจะให้ความสำคัญกับเรื่องจังหวะของเพลงมาก และสามารถสังเกตเห็นได้ค่อนข้างชัดเจนว่าจะแตกต่างกับการทำดนตรีประกอบ ภาพยนตร์แนวอื่น ภาพบรรยากาศ ของภาพยนตร์แนวแอคชั่นจะต้องการความอึกทึก ครึกโครม เน้นในเรื่องของ เครื่องดนตรีที่ให้จังหวะ ในทุกๆส่วนไม่ใช่แค่กลอง แต่เป็นเครื่องดนตรีทุกชิ้นที่สามารถให้ จังหวะได้เครื่องดนตรีที่ให้เสียงต่ำ เช่น เบส เซลโล่ ดับเบิลเบส เป็นต้น การทำดนตรีประกอบที่ดีต้อง สามารถกำหนดได้ว่า เครื่องดนตรีชิ้นนั้นกำลังทำหน้าที่อะไรกับภาพอยู่ในตอนนั้น ทุกอย่างต้อง สอดคล้องกับภาพและแอคชั่นของนักแสดง “ความแอคชั่นจึงเกิด” แต่ในการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์ในเรื่องนี้ นอกผมจะเน้นจังหวะทางดนตรีแล้ว ผมยังดึงความเป็นอิเล็กทรอนิกส์ และ เสียงของเครื่องดนตรีสังเคราะห์ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นดนตรียุคเก่า เพราะจากการวิเคราะห์ ภาพบรรยากาศ และเครื่องแต่งกายของตัวแสดง สืบไปทางนั้น ดนตรีประกอบของผม จึงเป็น ดนตรีที่ทำให้ความรู้สึกครบถ้วน ประสานกับ เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ บางชนิด



ภาพที่ 6.7.1-6.7.4 ตัวอย่างภาพ การทำ Music Score

โดยขั้นตอนการทำงานจะเริ่มจากการเขียนเครื่องดนตรีที่เป็นตัวให้จังหวะก่อน คือกลอง เพราะกลองเป็นตัวกำหนดจังหวะและควบคุม จังหวะของเพลงทั้งหมด ต่อมาค่อยทำการบันทึกเสียงกีต้า และใส่ตัวโน้ตที่ให้อารมณ์ที่สอดคล้องไปกับภาพ และค่อยใส่ตัวโน้ตของเครื่องดนตรีสังเคราะห์เข้ามาเพื่อเพิ่มความรู้สึกเป็นดนตรียุคเก่ามากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. การผสมเสียงและปรับแต่งเสียง (Final Mix)

การผสมเสียงและปรับแต่งเสียง (Final Mix) คือการที่นำเสียง 6 องค์ประกอบที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น มาทำการรวมกัน และปรับแต่งความดังเบาให้สอดคล้องไปกับภาพ ที่ลำดับเสร็จสมบูรณ์ มีการใส่ เอฟเฟกต์ Limiter ช่วยเพื่อไม่ให้เกิด การเสียงที่ดังเกินไป เมื่อไปเปิดในแต่ละที่ และทำการเปิดเช็คให้หลายๆที่เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ ให้เสียงเป็นกลาง มากที่สุด ไม่ หูม ไม่แหลม ไม่ก้องจนเกินไป เมื่อไปเปิดในที่ๆลำโพงต่างกันไป เสียงจะได้เป็นกลางมากที่สุด



ภาพที่ 6.8.1 ตัวอย่างภาพ การทำ Final mix



ภาพที่ 6.8.2 ตัวอย่างภาพ Effect Limiter

สำหรับปัญหาที่พบเจอในขั้นตอนการทำ การผลิตภายหลังการถ่ายทำ ของเสียง ในโปรแกรม Logic Pro x คือ ขั้นตอนการจัดการไฟล์ ด้วยสาเหตุที่ ไม่ได้ทำการโหลด ไฟล์ที่หน้าจอ ไม่มีการเปลี่ยนชื่อไฟล์ในแต่ละวัน จึงทำให้ไฟล์มีชื่อที่ซ้ำกัน เพราะเมื่อเริ่มคิวใหม่ ทางทีมงานบันทึกเสียง จะทำการ ฟอร์แมตการ์ด ทุกครั้ง จึงทำให้ไฟล์ที่บันทึกใหม่มีชื่อซ้ำกันกับไฟล์ที่จัดเก็บไปแล้ว จึงทำให้มีปัญหาในตอน ที่ นำไฟล์ ทั้งหมดมาซิงค์ ในโปรแกรม เสียง ผ่านไฟล์ .fcpxml ไฟล์ ที่มีชื่อซ้ำกัน ก็จะเป็นเสียงของไฟล์แรกที่โหลดเข้ามาทำให้ เสียงของภาพยนตร์เรียงไม่ตรงกับภาพ ทำให้เกิดความยุ่งยากที่จะหาเสียงนั้นๆ เพราะมีไฟล์ มหาศาล วิธีแก้ปัญหาคือ ต้องแยกไฟล์.fcpxml เป็นฉากๆ และแบ่งเสียงในแต่ละคิวแยกออกจากกัน จากนั้นเปิด ไฟล์ .fcpxml ในแต่ละที่ที่แยกเอาไว้ ทับกันไป แล้วค่อยมาปรับลดเสียงที่จะไม่ใช้ ในขั้น ตอน ผสมเสียงบทสนทนา และ เสียงบรรยากาศ เป็นวิธีแก้เดียวที่จะสามารถ ทำขั้นตอน ผสมเสียง ต่อไปได้เร็วที่สุด

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ภาพยนตร์เรื่อง แพะ รัก บาบ เป็นภาพยนตร์แนวแอคชั่นที่ผมตั้งใจทำขึ้นเพื่อ ศึกษ องค์กรประกอบของเสียงในภาพยนตร์ทั้งหมด เนื่องด้วย ผมมีความสามารถในเรื่องของดนตรีมาตั้งแต่ สมัยมัธยม และมีโอกาส เป็นนักดนตรีอาชีพในสังกัด ค่ายเพลง ICONIC RECORD จากความ สามารถดังกล่าว ต่อมาจึงเกิดความสนใจในเรื่องของการทำดนตรีประกอบ และการออกแบบเสียง Sound Effect ในภาพยนตร์แนวแอคชั่น จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผมทำ ศิลปินพินซ์ ขึ้นนี้ขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาการผลิตเพลง และการออกแบบเสียง Sound Effect เพื่อสร้างอารมณ์ และความรู้สึกที่คล้อยตามให้กับคนดูที่มีต่อภาพยนตร์

สำหรับผมแล้วหากวัตถุประสงค์ที่ได้ ทำภาพยนตร์เรื่อง แพะ รัก บาบ ตามวัตถุประสงค์ที่ กำหนดไว้ ผมได้ทำตามวัตถุประสงค์อย่างครบถ้วน ทั้งการทำเพลงและ การออกแบบเสียง เทคนิคพิเศษ อีกทั้งได้เรียนรู้ ในองค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์ทั้งหมดว่ามีอะไรบ้าง และต้องจัด การกับสิ่งเหล่านั้นแบบไหน ถึงจะออกมาเป็นเสียงประกอบภาพยนตร์ที่ดีที่สุด แต่ถึงจะเป็นไปตาม วัตถุประสงค์ที่ผมกำหนดไว้ในตอนแรกก็ตาม ผมยังมีความรู้สึกว่าจะยังไม่ได้นำความเป็นตัวเองออก มาสู่ผลงานได้ดีที่สุด เป็นเหมือนหนังแอคชั่นธรรมดาเรื่องหนึ่ง ที่มีเสียงประกอบครบถ้วน แต่ยังไม่ มีความแปลกไปจากเรื่องอื่น ภาพยนตร์เรื่อง แพะ รัก บาบ ประกอบไปด้วย เพื่อนร่วมงานทั้งหมด 2 คนและ ได้แบบ หน้าที่ออกเป็น 3 ฝ่าย คือ ฝ่ายกำกับภาพยนตร์ ฝ่ายออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิกส์ และ ฝ่ายเสียงประกอบภาพยนตร์ ซึ่งการทำงานของทั้งสามฝ่าย จะต้องสอดคล้อง และ เป็นไปในทางเดียวกัน มิฉะนั้น หน้าที่ออกมาจะ ถูกผสมความต้องการในแต่ละคนที่ไม่เหมือนกัน จะทำให้หนังออกมาดูไปกันคนละทาง แต่ผมไม่ได้จะบอกว่า การที่มีเพื่อนร่วมงาน เป็นการควบคุม ความคิด ในแต่ละคน แต่เป็นการช่วยเตือนกัน ไม่ให้ออกนอกกลุ่มทางไปไกลด้วยความที่ภาพยนตร์สั้น เรื่องนี้ทำขึ้นด้วยประสบการณ์การเรียนในสาขาภาพยนตร์ทั้งหมดเป็นเวลา 4 ปี ผมจึงได้ใส่ทักษะ กระบวนการความคิดและการเรียนรู้ทั้งหมดเข้าไปผสมผสานอยู่ในงานศิลปินพินซ์ตั้งแต่การคิดเรื่อง การเขียนบทภาพยนตร์ การเตรียมการถ่ายทำ การควบคุมการสร้าง ทุกกระบวนการขั้นตอนต่างมี ความสำเร็จของการทำงานที่ซ่อนอยู่ ได้รู้ต้นทุนที่ตัวเองมี ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้คิดและตัดสินใจ ในขั้นตอนการทำงาน

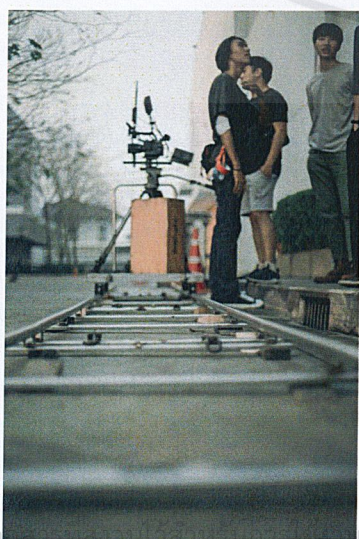
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้ทั้งนั้นการผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะได้บทสรุปของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป ผมได้เรียนรู้ถึงกระบวนการต่างๆ ในการผลิตภาพยนตร์ที่เป็นระบบมากขึ้น เห็นถึงความสำคัญในหน้าที่ต่างๆ ของทีมงานมากขึ้น รวมถึงได้เรียนรู้และแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยไม่ทันคาดคิดตลอดทุกกระบวนการที่เคยผ่านมา บทสรุปของภาพยนตร์เรื่อง แพะ รัก บาบ จึงถือเป็นเรื่องที่ผม ยินดีเป็นอย่างมากที่ได้ทำและได้เรียนรู้ไปพร้อมกับภาพยนตร์เรื่องนี้

ข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์เรื่อง แพะ รัก บาบ เป็นภาพยนตร์ที่ ใช้งบประมาณในการสร้าง มากพอสมควร เพราะในฉากที่ออกแบบมาและอยากให้เป็น เป็นฉากที่ต้องใช้งบประมาณในการทำมากอยู่แล้ว แต่ในการสร้างเพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้นคงจะต้องใช้งบประมาณที่มากกว่านี้อีก ภาพยนตร์แอคชั่น เป็นภาพยนตร์ที่ต้องมีสิ่งของเสียหาย โลเคชั่นที่ต้องเลอะเทอะ อีกทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกที่จะใช้ป้องกันอุบัติเหตุ สิ่งของจำพวกนี้เป็นเงินทั้งหมด เช่นเบาะรองกันกระแทก อีกทั้ง การหล่อแขนด้วยยาง ซิลิโคน มาเพื่อทำการตัดในฉากเพียงครั้งเดียว มันเปรียบเสมือนนำเงินก้อนหนึ่งมาทิ้งไปกับ ซ็อตเดียวเมื่อ มีความประสงค์ ที่จะทำฉาก แอคชั่นหลายรู้แบบแต่งงบประมาณไม่พอ ควรเลือกทำเพียงแบบใดแบบหนึ่ง และทำสิ่งนั้นไปให้ถึงที่สุด มิฉะนั้นการลงทุนที่ทำไปจะไม่ไปถึงที่สุดซักทาง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือทีมผมอยากให้ทุกคนในทีมมีเป้าหมายเดียวกันว่า สุดท้ายไม่ว่าจะเกิดปัญหาอะไรขึ้น ทุกคนก็จะต้องการให้หนังเรื่องนี้ออกมาดีที่สุด จุดนี้ควรเป็น เส้นชัยของทุกคนในทีม

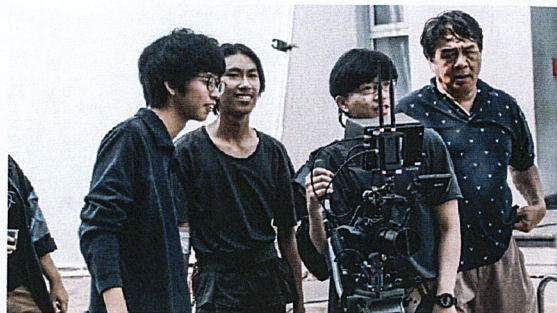
สุดท้ายปัจจัยที่สำคัญที่สุดสำหรับการทำงานครั้งนี้คือการวางแผนงานให้ดี เตรียมการให้พร้อม เราต้องรู้ล่วงหน้าว่าจะไปวันไหน ไปกี่วัน ก็คน ไปทำอะไร และต้องได้อะไรกลับมา ทุกอย่างจะมีผลต่อการทำงานทั้งในด้านงบประมาณที่เสียไปและความคุ้มค่า ของเวลากับผลลัพธ์ที่ได้มา



ภาพที่ 7.1 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพที่ 7.2 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพที่ 7.3 - 7.10 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

องค์ประกอบของเสียง [ออนไลน์] สืบค้น 9 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก http://athornmusic.blogspot.com/2018/05/blog-post_29.html

การทำดนตรีประกอบ [ออนไลน์] สืบค้น 9 กันยายน 2561

เข้าถึงได้จาก <http://verycatsound.com/5musicmis/>

ภาพยนตร์เรื่อง backdraft [ออนไลน์] สืบค้น 12 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <http://movies-inmybox.blogspot.com/2013/07/backdraft-1991.html>

ภาพยนตร์เรื่อง Top Gun [ออนไลน์] สืบค้น 12 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <https://www.voicetv.co.th/read/492865>

ภาพยนตร์เรื่อง Die Hard [ออนไลน์] สืบค้น 12 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/movietalk/2013/07/11/entry-1>

ภาพยนตร์เรื่อง Point Break [ออนไลน์] สืบค้น 12 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <http://www.metalbridges.com/point-break-2015/>

ภาพยนตร์เรื่อง Collateral [ออนไลน์] สืบค้น 12 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/30232091>

ภาพยนตร์เรื่อง The fast and furious [ออนไลน์] สืบค้น 14 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เดอะฟาสต์แอนด์เดอะฟิวเรียด>

ภาพยนตร์เรื่อง Tomorrow never dies [ออนไลน์] สืบค้น 14 กันยายน 2561.

เข้าถึงได้จาก <http://movie.kapook.com/Tomorrow%20Never%20Dies>

ภาพยนตร์เรื่อง The transporter [ออนไลน์] สืบค้น 8 ตุลาคม 2561.

เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/movie/53895/>

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ นาย คมชาญ ตรีทรงเกียรติ
 ที่อยู่ 10/9 ลาดพร้าวซอย28 ถ.ลาดพร้าว เขต จตุจักร
 แขวง จันทระเกษมกรุงเทพฯ 10900

Email: guts87.t@gmail.com

Tell: 0875847806

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2548-2558 ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา
 โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย

พ.ศ.2562 ระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขา
 ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
 ลาดกระบัง

ผลงาน

พ.ศ. 2558 ภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง "น้ำหมต อุดสนุก"
 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง "ม่าดำ"

พ.ศ. 2559 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง "Message"
 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง "ท.ทหาร"

พ.ศ. 2561 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง "แพะรักบาป"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้