

เจาะเทคนิค สร้างภาพ เคลื่อนไหว



"ภาพยนตร์ คือภาพนิ่งแต่ละภาพ
ที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบ"

ภาพยนตร์ เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม (Film) แล้วนำออกฉายถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว (Motion Pictures) ซึ่งภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์ เป็นเพียง**ภาพนิ่งจำนวนมาก**ที่มีวิริยาบถหรือการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย**เรียงต่อเนื่องกัน** ตามเรื่องราวที่ถ่ายทำและตัดต่อมา เนื้อหาของภาพยนตร์อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับ**ภาพยนตร์**ในขณะที่รับชม



ภาพยนตร์กับการทำงานของสมอง

หลักการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) การที่สายตาสมองของมนุษย์มองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง ภาพนั้นจะยังคงค้างอยู่ที่เรติน่าประมาณ 1/15 วินาที และเมื่อมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมาแทนที่สมองจะเชื่อมโยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกันก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อย ๆ จนเห็นว่าภาพนั้นสามารถเคลื่อนไหวได้

เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว



สตอปโมชั่น (Stop Motion) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยไม่ใช้การวาดภาพบนกระดาษ อาจสร้างตัวละครขึ้นด้วยการปั้นดิน (Clay Animation) การใช้โมเดล (Model Animation) ของเล่น หุ่น ตุ๊กตา (Object Animation) หรือแม้กระทั่งการใช้วัสดุ 2 มิติ อย่างกระดาษหรือผ้ามาตัดเป็นรูปต่าง ๆ แล้วขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้กล้องถ่ายได้ทีละเฟรมมาต่อกัน อย่างภาพยนตร์เรื่อง **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas** (พ.ศ. 2536) ที่ได้รับการกล่าวขวัญจนทำให้กระแสของการทำ Stop motion ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก



Blue Screen & Green Screen

เป็นเทคนิคการซ่อนฉากของตัวละครเข้ากับฉากหลัง โดยจะให้ตัวละครแสดงบทบาทต่าง ๆ ในสตูดิโอที่มีฉากด้านหลังเป็นสีพื้นอย่างสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือสีเขียว (Green Screen) แล้วนำไปรวมกับภาพของฉากหลังที่เตรียมไว้ โดยภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคนี้จนเป็นที่ฮือฮาคือเรื่องซูเปอร์แมน (Super Man) ในปี พ.ศ. 2521 และภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิค Blue Screen ในการถ่ายทำตลอดทั้งเรื่องคือ "300"



เทคนิคการทำ CG (Computer Generated) คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างหรือจำลองตัวละครหรือฉากหลังขึ้นมาแทนการใช้ตัวละครหรือฉากหลังจริง โดยภาพยนตร์ที่ทำมาจากคอมพิวเตอร์ทั้งเรื่องเป็นครั้งแรกคือเรื่อง **Toy Story** ของ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ (Pixar Animation Studios)



ภาพยนตร์ 3 มิติ เกิดจากการใช้เครื่องถ่ายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ช่ายและชวยถ่ายภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน ในการฉายก็ใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ฉายภาพ 2 ภาพลงไปบนจอภาพยนตร์รับชม โดยการสวมแว่นตาแบบพิเศษ โดยแว่นข้างซ้ายจะให้ภาพจากเครื่องฉายด้านซ้ายผ่านได้เท่านั้น เช่นเดียวกับแว่นข้างขวา สมองจะประมวลข้อมูลโดยรวมภาพจากตาทั้ง 2 ข้าง จากนั้นสร้างภาพในการรับรู้ให้เป็นภาพแบบ 3 มิติ โดยในปี พ.ศ. 2495 ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง **Bwana Evil** ถือเป็นภาพยนตร์สามมิติเรื่องแรกของโลกและ **"อวตาร" (AVATAR)** ในปี พ.ศ. 2553 ถือเป็นภาพยนตร์ที่ปลุกกระแสภาพยนตร์สามมิติให้เป็นที่นิยมอย่างสูงจนถึงปัจจุบัน

