

สร้างฉาก สโลว์โมชั่นและเร่งสปีดคลิปด้วย Time Remapping

เคยสังเกตไหมว่าบางฉากของภาพยนตร์มีการหน่วงเวลาการเคลื่อนไหวของตัวละคร แล้วเร่งสปีดการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างที่เห็นกันมากก็คือฉากต่อสู้ที่หน่วงเวลาการแสดง ให้ผู้ชมเห็นท่าทางสวยๆ ของตัวละครจากนั้นก็เร่งสปีดการโจมตีให้เห็นแบบรวดเร็วหรือช้า กีฬาที่มีการหน่วงเวลา ของท่าทางนักกีฬาก่อนเข้าเส้นชัยแล้วเร่งสปีดจังหวะที่วิ่งผ่านริบบิ้นแห่งชัยชนะหรือสารคดีสัตว์โลกที่ทำให้บางฉากช้าลงแบบซูเปอร์ slow โมชั่นเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของสัตว์อย่างชัดเจน

เราเองก็สามารถทำงานลักษณะนั้นได้เช่นกันโดยการใช้คีย์เฟรมเข้ามาช่วยในการหน่วงการแสดงคลิป (Slow Motion) และเร่งความเร็วในการแสดงคลิป (Speed Up) ได้ด้วย Time Remapping

ตัวอย่างผีเสื้อที่กำลังดูดน้ำหวานจากดอกไม้ซึ่งมีการเคลื่อนไหวช่วงบินเร็วมาก ที่มีเพียงแต่ช่วงดูดน้ำหวานที่ใช้เวลานาน ดังภาพ



▲ ผีเสื้อบินมาเกาะดอกไม้



▲ ผีเสื้อกำลังดูดน้ำหวาน



▲ ผีเสื้อกำลังจะบินไป

จากฉากดังกล่าวเราจะใช้ Time Remapping เร่งช่วงเวลาดูดน้ำหวานให้เร็วขึ้นจนกระทั่งผีเสื้อพร้อมที่จะบินเราจะหน่วงลงให้เห็นการเคลื่อนที่ของปีกอย่างช้าๆ และกลับสู่ภาพการบินไปด้วยการแสดงคลิปในความเร็วปกติ ดังนี้



▲ คีย์เฟรมที่ 1 สร้างคอนที่ผีเสื้อเริ่มนิ่งเพื่อดูดน้ำหวาน



▲ คีย์เฟรมที่ 2 สร้างคอนที่ผีเสื้อกำลังจะบินไป



▲ คีย์เฟรมที่ 3 สร้างคอนที่ผีเสื้อบินจากไปจากดอกไม้

สำหรับการสร้าง-เฟรมดังกล่าวเราจะแบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 สร้างคีย์เฟรม
- ขั้นตอนที่ 2 การเร่งสปีดคลิป
- ขั้นตอนที่ 3 กำหนดการหน่วงคลิป

ขั้นตอนที่ 1 สร้างคีย์เฟรม


1. นำคลิป ดังกล่าวมาวางที่พาแนล Timeline แล้วขยายคลิปให้เห็นรายละเอียดได้ชัดเจน จากนั้นเลือก Opacity : Opacity > Time Remapping > Speed เพื่อเข้าสู่การสร้างคีย์เฟรม ให้กับการเล่นคลิป

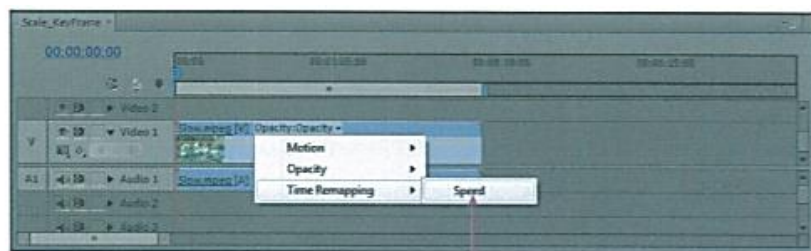
2. ลากตัวเลื่อนเฟรมมายังจังหวะที่สี่เสือเริ่มนิ่งเพื่อดูน้ำหวาน ในตัวอย่างเป็นเฟรม

00:00:04:00

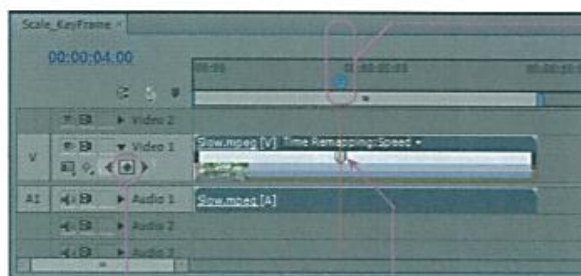
3. คลิกเมาส์ที่  เพื่อสร้างให้เป็นคีย์เฟรมแรก

4. จากนั้นลากตัวเลื่อนเฟรมมายังจังหวะที่สี่เสือเทคตัวขึ้นกำลังจะบินไป ในตัวอย่างเป็นเฟรม

00:00:00:06 แล้วคลิกปุ่ม  เพื่อสร้างให้เป็นคีย์เฟรมที่ 2 เป็นเฟรมสิ้นสุดของการเร่งสปีด และถือเป็นเฟรมเริ่มต้นการหน่วงคลิปตามโจทย์ที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้



1 นำคลิปเข้ามาวางที่พาแนล Timeline และคลิกเลือก Opacity > Time Remapping > Speed




2 สร้างคีย์เฟรมแรก โดยเลื่อนมายังเฟรม 00:00:04:00

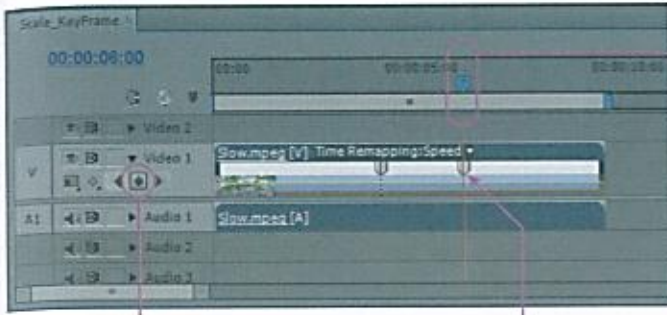


3 คลิกเมาส์สร้างคีย์เฟรม


คีย์เฟรมแรก

5. ต่อมาลากตัวเลื่อนเฟรมมายังจังหวะที่ผีเสื้อบินไปจากดอกไม้ ในตัวอย่างเป็นเฟรม 00:00:06:20

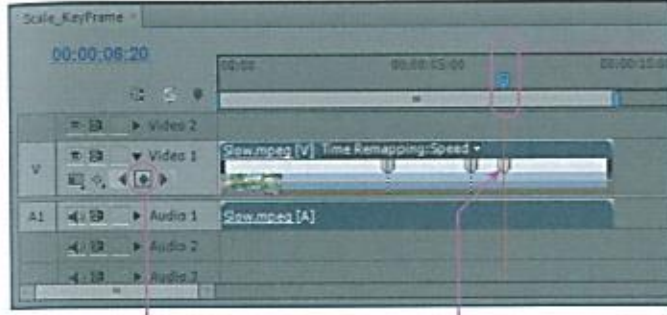
แล้วคลิกปุ่ม  เพื่อสร้างให้เป็นคีย์เฟรมที่ 3 เป็นเฟรมสิ้นสุดของการหน่วงและเพื่อจะกลับสู่การ




4.1 สร้างคีย์เฟรมที่ 2 โดยเลื่อนมายังเฟรม 00:00:06:00



4.2 คลิกเมาส์สร้างคีย์เฟรมที่ 2



5.1 สร้างคีย์เฟรมที่ 2 โดยเลื่อนมายังเฟรม 00:00:06:20



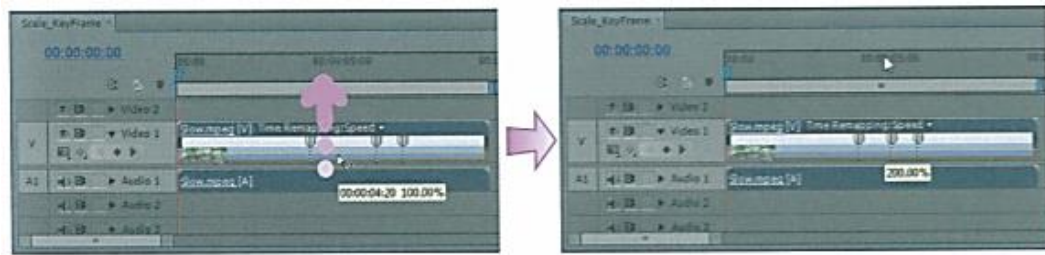
5.2 คลิกเมาส์สร้างคีย์เฟรมที่ 3

เคลื่อนไหวปกติ

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดการเร่งสปีดคลิป

ต่อไปเราจะเร่งสปีดคลิปหลังจากฉากที่ผีเสื้อบินมาเกาะดอกไม้แล้วเริ่มนิ่งเพื่อดูน้ำหวานให้เร็วขึ้นโดยคลิกเมาส์ค้างไว้ที่เส้นสีเหลืองระหว่างที่เฟรมที่ 1 กับคีย์เฟรมที่ 2 แล้วลากเมาส์ขึ้นไปจะปรากฏเปอร์เซ็นต์

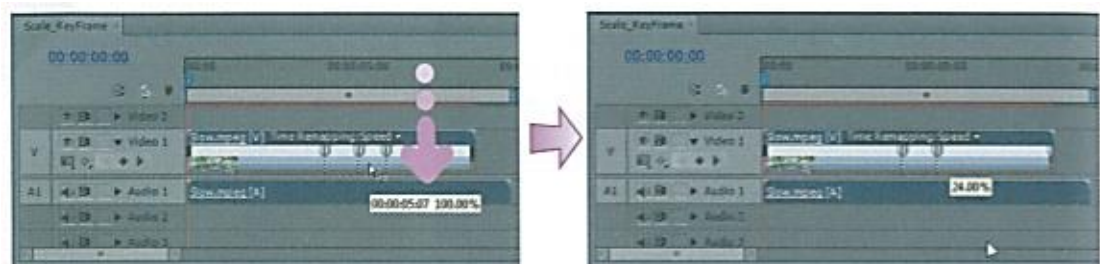
ความเร็วในการแสดงคลิปจาก 100% ให้เรลาก เมาส์ดึงเส้นขึ้นไปเพื่อเร่งสปีดคลิปในตัวอย่างเราลากลงมาที่ 200%



ลากเมาส์ดึงเส้นสีเหลืองระหว่างคีย์เฟรมที่ 1 กับคีย์เฟรมที่ 2 ขึ้นไป เพื่อเร่งสปีดคลิป

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดการหน่วงคลิป

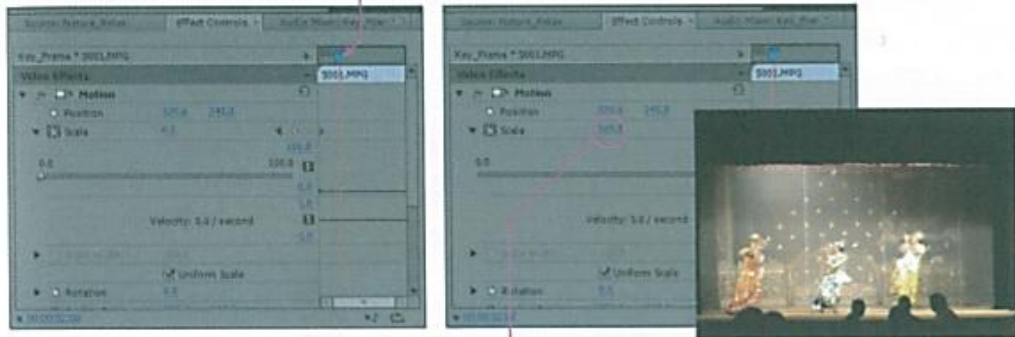
จากนั้นให้หน่วงคลิปให้กับฉากที่ผีเสื้อเริ่มบินขึ้นแล้วกระพือปีกโดยคลิกเมาส์ค้างไว้ที่เส้นสีเหลือง ระหว่างคีย์เฟรมที่ 2 กับคีย์เฟรมที่ 3 แล้วลากเมาส์ลงมา จะปรากฏเปอร์เซ็นต์ความเร็วในการแสดงคลิปเป็น 100% ในการลากเมาส์ลงเพื่อย่นช่วงเวลา ในตัวอย่างเราลากลงมาที่ 24%



ลากเมาส์ดึงเส้นสีเหลืองระหว่างคีย์เฟรมที่ 2 กับคีย์เฟรมที่ 3 ลงมา เพื่อเร่งสปีดคลิป

หลังจากนั้นให้ทดลองเล่นคลิปทั้งหมดเราก็จะพบว่า ช่วงเวลาที่เราร่งสปีดคลิปทำให้เราไม่ต้องดูจากคือน้ำหวานนานไป และช่วงเวลาที่เราน่วงคลิปทำให้เห็นลักษณะการบินขึ้นและกระพือปีกของผีเสื้อได้อย่างชัดเจน จากนั้นจึงกลับมาแสดงสิทธิ์ตามความเร็วปกติ

3 เลื่อนคีย์เฟรมเฟรมมายังจุดที่ต้องการให้ฉากขยายเต็มจอ



4 ปรับค่า Scale มาที่ 100.0 เพื่อขยายขนาดของเฟรมให้ใหญ่ที่สุด



5 ทดลองเล่นคลิป

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 5

1. จงอธิบายการแทรกคลิปวิดีโอแบบ Insert และแบบ Overwrite
2. เพราะเหตุใด การตัดต่อคลิปวิดีโอแบบ Three Point จึงได้รับความนิยมมากกว่าแบบ Four Point
3. การกำหนดคีย์เฟรม (Keyframe) มีประโยชน์อย่างไร