

Pete's Dragon ภาพยนตร์จากดิสนีย์ใช้ Adobe Creative Cloud (อะโดบี ครีเอทีฟคลาวด์) เป็นเครื่องมือเบื้องหลังความสำเร็จ



Pete's Dragon ภาพยนตร์จากดิสนีย์ใช้ Adobe Creative Cloud (อะโดบี ครีเอทีฟคลาวด์) เป็นเครื่องมือเบื้องหลังความสำเร็จ

โดย นางสาวมิเชล แกลลลินา, ผู้จัดการด้านการตลาดอาวุโสของครีเอทีฟคลาวด์, อาฟเตอร์เอฟเฟกต์, คาแร็คเตอร์แอนิเมเตอร์

เกรซ เจ้าหน้าที่ป่าไม้คิดว่า เรื่องที่พ่อของเธอเล่าว่า มีมังกรอาศัยอยู่แถบแปซิฟิกตะวันตกเฉียงเหนือเป็นเพียงแคณิทาน จนกระทั่งเธอได้พบกับเด็กกำพร้าลึกลับที่ชื่อพีทวัยเพียง 10 ขวบที่เล่าว่าเขาอาศัยอยู่ในป่ากับมังกรตัวเขียวชื่อว่าเอลเลียต พีทคือใคร มาจากไหน แล้วเอลเลียตจริงๆ แล้วคืออะไรกันแน่?

เกรซและผู้ชมทุกท่านถูกเชิญให้เข้าไปพบกับมิตรภาพระหว่างเด็กน้อยคนหนึ่งกับมังกรที่เปลี่ยนชีวิตของพวกเขา ในภาพยนตร์เรื่อง Pete's Dragon ของดิสนีย์ ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เดือนนี้

นักเขียนและผู้กำกับเดวิด โลเวอรี ที่สร้างชื่อจากภาพยนตร์อิสระเรื่อง Ain't Them Bodies Saints ได้ นำภาพยนตร์คลาสสิกของดิสนีย์ที่ถูกสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2517 มาริเมคให้กับผู้ชมในยุคปัจจุบัน ด้วยการเน้นไปที่ความสัมพันธ์ในวัยเยาว์ของพีทกับมังกร ภาพยนตร์ดั้งเดิมในปี พ.ศ. 2517 ถูกสร้างเป็นการ์ตูนสองมิติ แต่ในเวอร์ชัน พ.ศ. 2559 นี้ มังกรเอลเลียตถูกสร้างแบบสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์แต่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนสามารถสัมผัสขนปุยๆ ของเอลเลียตได้เลย

การนำเรื่องราวของพีทกับเอลเลียตมานำเสนอให้กับผู้ชมในยุคปัจจุบันต้องทำให้เหมือนจริง ด้วยการผสมผสานระหว่างการแสดงจริงกับตัวละครที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ (CGI) ซึ่งสามารถทำให้สำเร็จได้ด้วยการวางแผนและการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดของทุกคนที่ทำงานเบื้องหลัง ซึ่ง Adobe Creative Cloud มีบทบาทสำคัญในส่วนนี้ ด้วยการใช้พลังความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro CC และ Adobe After effects CC ในการเตรียมวางแผนงานด้านภาพและมูมกล้อง และการปรับแต่งภาพก่อนและหลังการถ่ายทำ ทำให้ผู้กำกับโลเวอรีสามารถทำการตัดต่อภาพยนตร์แบบคร่าวๆ ได้เพื่อให้มั่นใจว่าเขาได้งานที่ต้องการครบถ้วนระหว่าง

กำลังทำการถ่ายทำในแต่ละครั้ง

เพื่อให้เข้าใจว่า Adobe Creative Cloud ช่วยให้ทีมงานนักสร้างสรรค์เห็นภาพที่ต้องการในภาพยนตร์เรื่อง Pete's Dragon ตรงกันได้อย่างไร อะโดบีได้สัมภาษณ์ผู้กำกับ: เดวิด โลเวอร์, โปรดิวเซอร์: จิม วิทเทเกอร์, ซูเปอร์ไวเซอร์ด้านพรีวิซวลไลเซชัน: สจ๊วต อัลเลน และ Creative Art Director ด้านวิซวลเอฟเฟคต์ของ Weta Digital: จีโน อะเชเวโด

อะโดบี: ทำไมถึงสนใจทำหนังเรื่อง Pete's Dragon

วิทเทเกอร์ (โปรดิวเซอร์): ภาพยนตร์เรื่อง Pete's Dragon เรื่องนี้ เป็นเรื่องของความสัมพันธ์และพลังของมิตรภาพระหว่างเด็กชายคนหนึ่งกับมังกร และผมก็ถูกดึงดูดด้วยความสัมพันธ์อันงดงามระหว่างพีทกับเอลเลียตในทันทีที่ผมได้อ่านสคริป ผมรู้เลยว่าเรามีภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมอยู่ในมือ

โลเวอร์ (ผู้กำกับ): ภาพยนตร์สำหรับเด็กมีความสำคัญ เพราะมันมีผลต่อชีวิตของพวกเขา ผมรู้สึกตื่นเต้นจริงๆ กับไอเดียในการสร้างภาพยนตร์ที่จะเติบโตไปพร้อมกับพวกเขา เมื่อพวกเขาได้ชมมันในครั้งแรก พวกเขาจะตื่นเต้นไปกับภาพและความมหัศจรรย์ สามารถสัมผัสถึงอารมณ์และประสบการณ์ของพีท และเมื่อพวกเขาเติบโตขึ้น พวกเขาจะพบว่ายังมีเรื่องราวอื่นๆ ในภาพยนตร์ที่สามารถนำมาใช้ได้

อะโดบี: การทำวิซวลไลเซชันช่วยในการสร้าง Pete's Dragon อย่างไรบ้าง

วิทเทเกอร์: เอลเลียตอาจเป็นเพียงแค่มังกรตัวหนึ่ง แต่การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของมันจะต้องเหมือนคนจริงๆ คุณต้องเชื่อได้ว่ามันมีชีวิตอยู่จริง การทำพรีวิซวล (Previsualization) เป็นเรื่องสำคัญในการทำภาพยนตร์ประเภทนี้ เพราะว่า เอลเลียตไม่มีอยู่จริง ดังนั้น ทีมงานและนักแสดงจำเป็นต้องรู้ว่าเอลเลียตหน้าตาเป็นอย่างไร เคลื่อนไหวอย่างไร

อัลเลน (ซูเปอร์ไวเซอร์ด้านพรีวิซวลไลเซชัน): ถ้าเราดูรายละเอียดล่วงหน้า เช่น เอลเลียตตัวใหญ่แค่ไหน หน้าตาเป็นอย่างไร แสดงออกแบบไหน เราจะประหยัดเงินและเวลาในการถ่ายทำไปได้เยอะมาก การเตรียมงานที่ถูกต้องก่อนการถ่ายทำจริงช่วยให้ทีมงานทุกคนเข้าใจตรงกัน ลดความสับสนในการถ่ายทำไปได้ ซึ่งเรื่องนี้มีส่วนอย่างมากในการควบคุมงบประมาณ และตารางการถ่ายทำให้อยู่ในแผนที่กำหนดเอาไว้

การทำโพสวิซวล (Postvisualization) ก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะนี่คือการเพิ่มความสมบูรณ์ให้กับสิ่งที่ถ่ายทำมาแล้ว เราสามารถทดลองสร้างจังหวะการเคลื่อนไหว เปลี่ยนมุมมอง ใส่ตัวละครดิจิทัลลงไป เพื่อเป็นทางเลือกเพิ่มเติมในการเล่าเรื่องของผู้กำกับและทีมผลิต

อะโดบี: แล้วมีการใช้โปรแกรมของอะโดบีมาช่วยในกระบวนการทำวิซวลไลเซชันอย่างไรบ้าง

อัลเลน: การทดลองมีความสำคัญอย่างมากในกระบวนการทำพรีวิซวล เราต้องค้นหาทางเลือกต่างๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อที่จะได้งานตรงตามที่ต้องการ เราใช้ Premiere Pro CC ในกระบวนการตั้งแต่การพรีวิซวลจนถึงโพสต์วิซวล เราสามารถเปลี่ยนลำดับภาพได้อย่างรวดเร็วเมื่อผู้กำกับหรือทีมโปรดักชันมีไอเดียใหม่ๆ และสามารถรวมวิซวลจากแหล่งที่มาต่างๆ กัน เช่น จากฟุตเทจที่ไปถ่ายทำ, จากหุ่นสามมิติที่สร้างขึ้น (3D Models), จาก Photoshop Layers เพื่อให้ได้เอฟเฟกต์อย่างที่เราต้องการ

ในเรื่อง Pete's Dragon นี้ เราใช้ Photoshop CC และ After Effects CC พอสมควระหว่างการทำวิซวล ผู้กำกับทำทนายเราให้หาทางทำให้เอลเลียตหายตัวและแสดงตัวแบบหลากหลาย เราใช้การเรนเดอร์เลเยอร์ใน Photoshop เพื่อสร้างผลในแบบต่างๆ แล้วเอาไปทำงานต่อใน After Effects

เมื่อการทำพรีวิซวลเสร็จสมบูรณ์ เราใช้ Adobe Illustrator CC เพื่อสร้างไดอะแกรมสำหรับใช้ในการถ่ายทำ ไดอะแกรมนี้จะบอกว่า กล้องควรอยู่ตรงไหน อยู่สูงเท่าไร เคลื่อนกล้องไปทางใด และรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ เพื่อให้ทีมงานใช้ทำงานจริงได้สะดวกขึ้น

อะโดบี: ช่วยเล่าเกี่ยวกับการทำให้มังกรมีชีวิตน้อยได้ไหม

อะเชเวโด (Creative Art Director ด้านวิซวลเอฟเฟกต์ของ Weta Digital):: ปกติเราคิดว่ามังกรต้องน่ากลัว แต่ในเรื่องนี้เราต้องการสร้างสิ่งมีชีวิตที่สามารถเป็นเพื่อนกับเด็กๆ ได้ และเมื่อมังกรไม่สามารถพูดได้ เราจึงต้องทำให้มังกรแสดงออกทางอื่น เราออกแบบตัวละครอย่างละเอียดมาก หู ตา และขนถูกทดลองสร้างจนกว่าจะออกมาดูดี เราใช้ Adobe Photoshop CC ในการออกแบบมากจริงๆ ผมสามารถเพิ่มเลเยอร์และใส่เอฟเฟกต์เพื่อสร้างทางเลือกได้อย่างรวดเร็ว และเมื่อเราต้องการความสมจริง ผมหาข้อมูลจากสิ่งมีชีวิตจริงเพื่อมาใช้สร้างมังกร เช่น ผมรู้ว่าจะมีฉากที่เห็นเท้าของเอลเลียต ผมจึงหาภาพอ้างอิงของเล็บและอุ้งเท้าของสุนัขมาปรับใช้ เพื่อเอามาทำเป็นเลเยอร์อ้างอิงในการสร้างรายละเอียด โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ เพราะว่าคุณสามารถทดลองทำอะไรหลายๆ แบบได้ ก่อนที่จะสรุปเป็นงานชิ้นสุดท้าย

อะโดบี: คุณทำให้ทีมงานและนักแสดงเห็นภาพที่คุณต้องการได้อย่างไร

โลเวอร์รี: มีศิลปินจากหลากหลายสาขามาทำงานร่วมกันเพื่อสร้างงาน คุณต้องทำให้ทุกคนเข้าใจทุกอย่างตรงกัน สำหรับผม โปรแกรมในชุด Adobe Creative Cloud มีส่วนสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อผมต้องการให้ทุกคนเข้าใจว่าผมอยากได้อะไร ถ้าผมอยากได้ช็อตที่รถบรรทุกวิ่งข้ามสะพาน จากนั้นก็เฟดไปเป็นช็อตที่ช่างไม้กำลังแกะสลักไม้ ผมสามารถทำได้ใน Photoshop จากนั้นก็ลากชิ้นงานไปใส่ใน After Effects เพื่อทำแอนิเมชัน แล้วส่งไฟล์ไปให้ศิลปินที่ Weta Digital แล้วบอกว่า “นี่คือสิ่งที่ผมอยากให้เป็น” การทำแบบนี้ช่วยลดความสับสนและประหยัดเวลาในการสื่อสารไปได้มาก

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ การสื่อสารกับนักแสดงที่ต้องเล่นกับตัวแสดงร่วมที่ไม่มีอยู่จริงอาจจะยากกว่านี้ แต่เมื่อผมสามารถ

รถเปิด After Effects แสดงภาพที่ทำการซ้อนตัวละครอนิเมชันเข้ามาให้นักแสดงอย่าง Robert Redfort, Bryce Dallas Howard หรือนักแสดงคนอื่น ๆ ได้เห็นภาพว่าพวกเขากำลังทำการแสดงกับอะไร และตัวละครแอนิเมชันจะตอบสนองอย่างไร มันทำให้พวกเขาเข้าใจและทำการแสดงได้ดี ผมยังใช้ Premiere Pro ตัดต่อสดๆ ได้ ผมชอบตัดต่อระหว่างการถ่ายทำเพราะผมจะได้แน่ใจว่าผมได้ช็อตที่ผมต้องการ Premiere Pro เป็นทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับผม ใช้งานง่ายและมีความยืดหยุ่น ผมสามารถโหลดฟุตเทจของวันนี้ใส่แล็ปท็อป ตัดต่ออย่างรวดเร็วเพื่อให้มั่นใจว่างานเป็นไปตามแนวทางที่ต้องการ

อะโดบี: ช่วยยกตัวอย่างว่า Premiere Pro ช่วยอะไรคุณได้บ้างระหว่างการถ่ายทำ

โลเวอร์รี: มีซีนหนึ่งที่มีตัวแสดงเป็นเด็กสองคนคือ พี่กับนาตาลี ตกมาจากต้นไม้ใหญ่มาก ผมกังวลมากเพราะว่าเด็กสองคนต้องลอยลงมาจากความสูง 75 ฟุต ซีนนี้ต้องมีการผูกเคเบิลและการเตรียมตัวอย่างมาก และคุณมีเวลาแค่ห้าชั่วโมงต่อวันในการทำงานกับเด็กๆ เพราะพวกเขาต้องไปโรงเรียน เวลาการถ่ายทำน้อยกว่าปกติมาก ดังนั้นประสิทธิภาพคือสิ่งสำคัญ หลังจากการถ่ายทำซีนนั้นสองวัน ผมไม่ค่อยมั่นใจว่าเราได้ทุกอย่างครบตามต้องการแล้ว หรือยัง ขณะที่เราเหลือเวลาถ่ายอีกแค่เพียงวันเดียว ผมใช้โปรแกรม Premiere Pro ตัดฟุตเทจทั้งหมดเข้าด้วยกันคร่าวๆ ทำให้ผมรู้ว่ายังมีปัญหาบางอย่างอยู่ มันเยี่ยมมากที่ผมสามารถรู้ได้ว่าเรายังต้องการถ่ายเพิ่มอีกตรงไหนอย่างไรบ้างในอีกหนึ่งวันที่เหลือ และนี่ทำให้เราได้ซีนที่ยอดเยี่ยมโดยที่ไม่ต้องเสียเวลามากกว่าหนึ่งวันในการถ่ายเพิ่ม และไม่ต้องเสียงบประมาณในการถ่ายใหม่

อะโดบี: เห็นภาพตัวเองใช้งาน Adobe Creative Cloud ทำงานในอนาคดหรือไม่

วิทเทเกอร์: สำหรับการทำพรีวิช่วล ผมต้องใช้แน่นอน เพราะเป็นเรื่องจำเป็นอย่างมากในการเตรียมงานภาพยนตร์ จากการทำงานกับโลเวอร์รี ผมพบว่าผมยังสามารถใช้งาน Premiere Pro ได้อีกมากในการถ่ายทำแบบวันต่อวัน ผมกำลังสนับสนุนให้ผู้กำกับคนอื่น ๆ ทำแบบเดียวกับที่โลเวอร์รีทำ และใช้ Premiere Pro เพื่อให้เข้าใจและเห็นภาพว่าเมื่อแต่ละซีนมาอยู่ด้วยกันแล้วจะเป็นอย่างไร และใช้ประโยชน์จากมันให้มากที่สุด

อัลเลน: เราใช้ Creative Cloud ตลอดในกระบวนการสร้างและ visualization รวมถึง Photoshop และ After Effects ก็เริ่มมีความสามารถในการทำงาน 3D แล้วซึ่งทำให้เราทำงานง่ายขึ้นมาก เราจะสามารถใส่ Textures มุมกล้อง และจัดแสงเข้าไปใน 3D เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพมากขึ้น

อะเชเวโด: ผมนี้ภาพตัวเองไม่ใช่ Photoshop ไม่ออกเลย มันเป็นเรื่องที่ฉลาดมาก และอะโดบีก็เพิ่มความสามารถเข้าไปอยู่ตลอดเวลา ด้วยความสามารถและแปรง Brushes แบบใหม่ๆ ทำให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากในการสร้างงานจากคอนเซปต์ และสร้างงานหลายอย่างในเวลาเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว

โลเวอร์รี: ผมตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Premiere Pro ผมชอบที่ Creative Cloud รวมทุกอย่างเอาไว้ในชุดเดียวและสามารถทำงานเชื่อมต่อระหว่างโปรแกรมได้ แล้วการอัปเดตความสามารถใหม่ๆ ก็มีอย่างรวดเร็วทำให้โปรแกรม

พัฒนาอยู่เสมอ ผมรู้เพียงว่าในอนาคตผมต้องใช้โปรแกรมของ Adobe สร้างสิ่งใหม่ๆให้ออกมาเป็นเรื่องราวชีวิตบน
จอภาพยนตร์อีกครั้ง

ประชาสัมพันธ์ข้อมูลโดย:

วรารอง จงรักษ์

โทรศัพท์: 02-971-3711

อีเมล: warawong@pc-a.co.th