

WORKSHOP · 1 วัน · 10:00–17:00

Cinematic Agent

เล่าเรื่องให้ถึง ผลิตแบบกองถ่าย ช่อมเป็นระบบ

จัดทำสำหรับ บริษัท คอสมี่ จำกัด



หลักสูตร 1 วันสำหรับทีมผลิตวิดีโอที่เจนเป็นอยู่แล้ว ฝึกวางเรื่องด้วยโครงสร้าง 3 องค์ สร้าง Director Skill ของทีมด้วย Codex แล้วใช้ Skill ตัวเดียวคุมทุกขั้น ตั้งแต่เตรียม Material เขียน Prompt เจนเป็นชุดผ่าน ComfyUI และ API ของทีม ไปจนถึงตรวจและซ่อมชิ้นเสีย

ออกแบบหลักสูตรโดยสถาบัน ZenityX

รูปแบบ

Workshop · ลงมือทำทั้งวัน

ผู้สอนสาธิตบนจอก่อนทุกขั้น แล้วผู้เรียนทำตามไปพร้อมกันกับโจทย์จริงของทีม

ระยะเวลา

1 วัน · 10:00–17:00

(สามารถปรับเปลี่ยนเวลาได้)
Session 1 + Workshop 1–7

ฐานหลักสูตร

Cinematic Agent

Seedance 2.0 : AI First Access ·
AI Agent for Video Production · AI Creator Pro

ผลลัพธ์

Director Skill ของทีม + เรื่องตัวอย่าง 1 เรื่อง

ผ่านทุกขั้นแบบกองถ่าย ตั้งแต่ 3 องค์
จนถึงข้อที่ตรวจและซ่อมแล้ว

1. ภาพรวมหลักสูตร

ทีมมีระบบผลิตคลิปที่เจนได้เร็วอยู่แล้ว หลักสูตรนี้เติม "ขั้นผู้กำกับ" ให้ทุกคลิปเริ่มจากเรื่องที่ชัด แล้วใช้ Director Skill ตัวเดียวคุมทุกขั้น ตั้งแต่ภาพอ้างอิงจนถึงข้อที่ตรวจและซ่อมแล้ว โดยทำงานบนเครื่องมือเดิมของทีม

ระบบเดิมของทีม และขั้นที่หลักสูตรเติมเข้าไป

	PRE-PRODUCTION · ชั้น 1–7	PRODUCTION · ชั้น 8	POST-PRODUCTION · ชั้น 9–12
ขั้นผู้กำกับ ที่หลักสูตรเติม	- เรื่อง 3 องค์ + กราฟอาร์มน์ - Director Skill ของทีม - Material ล็อก 3 ชั้น - Shot Card + Keyframe Workshop 1–4	- ส่งงานเป็นชุดผ่าน Skill - ตั้งชื่อไฟล์ตามรหัสชื่อ - log ทุกการเจน Workshop 5	- ตรวจสอบคุณภาพ 8 ข้อ - บันไดซ่อมจากถูกไปแพง - edl + พจนานุกรมคำอ่าน Workshop 6–7
ระบบเดิม ของทีม ใช้ต่อได้ทั้งหมด	- Codex ในโฟลเดอร์โปรเจกต์ - ComfyUI / API สำหรับภาพนิ่ง	- ComfyUI · LTX / Wan - API ที่ทีมใช้อยู่	- FFmpeg / ViralMint - เครื่องมือทำเสียงของทีม

ปัญหาจากการพูดคุยกับทีม → แก้ที่ช่วงไหน

สิ่งที่ทีมอยากยกระดับ · สรุปจากการพูดคุย	แก้ที่ช่วง	ด้วยอะไรในหลักสูตร
เรื่องและอารมณ์ของคลิปชัดขึ้น	Workshop 1	กฎ 3 องค์ และกราฟอาร์มน์ที่ตรวจด้วยเกณฑ์ 6 ข้อ
ตอบสิ่งที่คนดูอยากรู้ และชวนให้แชร์ต่อ	Workshop 1	คำถามของคนดู · Hook 3 วินาที · องค์ 2 ปลูกอารมณ์
ภาพกับเสียงไปในทางเดียวกัน	Workshop 4 และ 7	TIMELINE และ AUDIO ใน Shot Card · เสียงตามองค์
ใช้ตัวละครเดิมกับสินค้าหรือจากใหม่ได้	Workshop 3	ความต่อเนื่อง 3 ชั้น และการเปลี่ยนทีละอย่าง
เจนหลายคลิปพร้อมกันอย่างเป็นระบบ	Workshop 5	สคริปต์ส่งงานเข้า ComfyUI และ API ของทีม พร้อม log
แก้ข้อผิดพลาดส่วนที่ผ่านแล้วยังอยู่ครบ	Workshop 6	ล็อกข้อที่ผ่าน · แก้ทีละตัวแปร · เก็บทุกเวอร์ชัน
เสียงพากย์ไทยฟังเป็นธรรมชาติขึ้น	Workshop 7	พจนานุกรมคำอ่านชื่อแบรนด์ ตัวเลข และคำอังกฤษ

ไม่ต้องรู้ระบบเดิม · Skill เดียวต่อเข้ากับเครื่องมือที่ทีมใช้อยู่

Director Skill ใช้ได้ทั้งกับ ZenityX MCP ที่ผู้สอนใช้สาริต ComfyUI บนเครื่องของผู้เรียน และ API ที่ทีมใช้อยู่ ทีมจึงได้มาตรฐานการผลิตที่สูงขึ้น โดยไม่ต้องเปลี่ยนเครื่องมือ

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เมื่อจบหลักสูตร ทีมทำสิ่งต่อไปนี้ได้กับใจจริงของตัวเอง และทำตามมาตรฐานเดียวกันทั้งทีม

- 1 วางเรื่องด้วยกฎ 3 องค์ และตรวจด้วยกราฟอาร์มก่อนลงมือผลิต
- 2 เปิดคลิปให้ตอบคำถามของคนดูภายใน 3 วินาทีแรก
- 3 ใช้ Agent สร้างและปรับ Director Skill ที่ทั้งทีมใช้มาตรฐานเดียวกัน
- 4 เลือกความต่อเนื่อง 3 ชั้น ตัวละคร · โลก · ลุค ด้วยภาพอ้างอิงและกะเบียด
- 5 เขียน Shot list และ Shot Card ที่คุมคุณภาพได้ แยกหน้าตาออกจากการเคลื่อนไหว
- 6 สั่ง Agent ส่งงานเข้า ComfyUI และ API ของทีมเป็นชุด พร้อมบันทึกทุกการเจน
- 7 ตรวจสอบภาพแบบผู้ดูแลความต่อเนื่อง และซ่อมชิ้นเสียจากวิธีถูกไปแพง

ลำดับของวัน · ทำงานแบบกองถ่าย 12 ขั้นตอน

PRE-PRODUCTION · ขั้น 1-7
ภาพนิ่งเป็นหลัก ราคาถูก ง่ายๆ

- 1 Logline
- 2 Beats
- 3 Bible
- 4 ลีอกตัวละคร
- 5 ลีอกฉากและลุค
- 6 Shot list
- 7 Keyframe

Workshop 1-4

PRODUCTION · ขั้น 8
แพงที่สุด
เริ่มเมื่อ keyframe ผ่าน

- 8 วิดีโอ

Workshop 5

POST-PRODUCTION · ขั้น 9-12
ตรวจ ซ่อม แล้วส่งต่อ

- 9 ตรวจสอบคุณภาพ
- 10 ซ่อม
- 11 เสียง
- 12 ตัดต่อ

Workshop 6-7

หลักคิด 2 ข้อของกองถ่าย

ลีอกก่อน แล้วค่อยขยับ

ตัวละคร ฉาก และลุคต้องนิ่ง ก่อนสั่งให้ภาพเคลื่อนไหว

แยกหน้าตาออกจากการเคลื่อนไหว

keyframe คุมหน้าตา

prompt วิดีโอคุมแค่การเคลื่อนไหวและกล้อง

ภาคเช้า · เรื่องและเครื่องมือของผู้กำกับ

ภาคบ่าย · ผลิต ตรวจ ซ่อม และส่งต่อ



หลักคิดสำคัญ · กฎ 3 องค์

หลักสูตรเริ่มต้นด้วยเรื่อง เพราะเรื่องที่ขัดทำให้ทุกชิ้นหลังจากนี้ง่ายขึ้น กฎ 3 องค์เป็นโครงเรื่องที่ใช้กันตั้งแต่ละครเวทีจนถึงภาพยนตร์ และมีงานวิจัยหลายชิ้นช่วยอธิบายว่าทำไมโครงนี้ได้ผลกับคนดู

ต้นเรื่อง · กลางเรื่อง · ท้ายเรื่อง

องค์ 1 ต้นเรื่องเอื่อย
ปูโลกของตัวละคร และตั้งคำถามที่คนดูอยากรู้คำตอบ

องค์ 2 กลางเรื่องกระชากอารมณ์
เหตุการณ์ไต่ระดับ พลิก แล้วขึ้นถึงจุดพีค

องค์ 3 ท้ายเรื่องดรอปอารมณ์
ผ่อนคลายเพื่อรับตอนจบ คลี่คลาย หักมุม หรือจบค้าง



สิ่งที่งานวิจัยบอก · ใช้ประกอบการสอนพร้อมข้อแหล่ง

Zak (2015)

Cerebrum

เรื่องที่ไต่ระดับถึงจุดพีคแล้วคลี่คลาย
ทำให้คนดูสนใจและเห็นอกเห็นใจ ส่วน
เรื่องที่ไม่มีจุดพีคแทบไม่กระตุ้นอะไร

ใช้ในคลาส

ทุกคลิปต้องมีจุดพีค ห้ามเส้นอารมณ์แบน

Quesenberry & Coolsen (2014)

*Journal of Marketing
Theory and Practice*

วิเคราะห์โฆษณา Super Bowl 108 ชิ้น
ยิ่งมีองค์ครบ คะแนนความชอบยิ่งสูง

ใช้ในคลาส

คลิปขายสั้นต้องมีโครงเรื่องครบ
ไม่ใช่แค่โชว์สินค้า

Kahneman และคณะ (1993)

Psychological Science

คนจำประสบการณ์จากช่วงที่เข้มข้นที่สุดกับ
ตอนจบ มากกว่าความยาวทั้งหมด
(peak-end rule)

ใช้ในคลาส

ออกแบบจุดพีคกลางเรื่องและภาพจบ
อย่างตั้งใจ

Berger & Milkman (2012)

Journal of Marketing Research

เนื้อหาที่ทำให้ทั้ง โกรธ หรือกังวล ถูกแชร์
มากกว่าเนื้อหาที่ทำให้ห่อเหี่ยว

ใช้ในคลาส

องค์ 2 ปลุกอารมณ์แรง ถ้าเป้าคือยอดขาย
องค์ 3 ไม่จบแบบหลุด

Tellis และคณะ (2019)

Journal of Marketing

ดราม่าและความประหลาดใจทำให้
โฆษณาถูกแชร์มากขึ้น ส่วนการใส่
แบรนด์ตั้งแต่ต้นคลิปทำให้แชร์น้อยลง

ใช้ในคลาส

ให้สินค้าเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง

TikTok

แนวทางสำหรับผู้ลงโฆษณา

วิดีโอที่ CTR สูงสุดกว่า 63% ใส่ข้อความ
หลักหรือสินค้าภายใน 3 วินาทีแรก

ใช้ในคลาส

คลิปที่วัดผลด้วยการคลิก ให้สินค้าหรือ
ข้อความหลักไฟล์ในองค์ 1

หมายเหตุ: งาน Super Bowl, Tellis และ TikTok เป็นความสัมพันธ์ ไม่ใช่การพิสูจน์เหตุและผล · ตัวเลข 63% เป็นข้อมูลของ TikTok เอง ไม่ใช่งานวิจัยตีพิมพ์

ที่มาของโครงเรื่อง

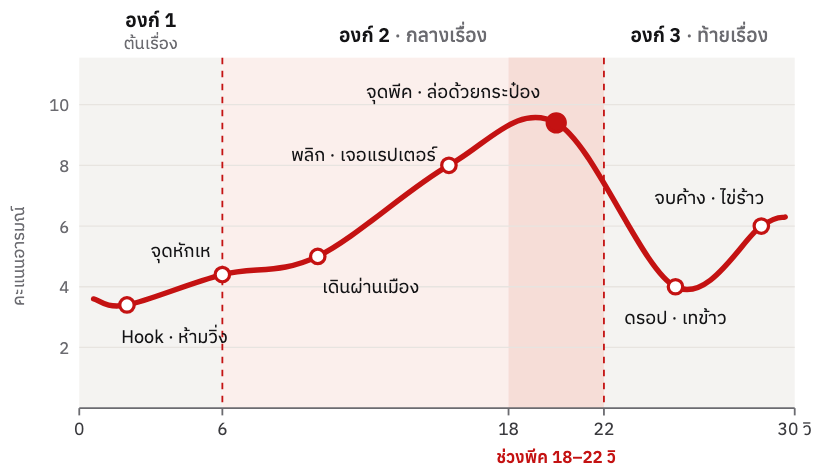
อริสโตเติล เรื่องที่สมบูรณ์มีต้น กลาง และจบ · **Freytag (1863)** พิธีมิดละคร 5 ช่วง · **Syd Field** จุดหักเหเปิด
องค์ 1 และองค์ 2 · **Story Spine (Kenn Adams)** 8 ประโยคที่ใช้เขียน 3 องค์ในห้องเรียน

กฎ 3 องค์ ในคลิปแนวตั้ง 15–60 วินาที

หนังโรงเปิดเรื่องเอื่อยได้เพราะคนดูซื้อตั๋วแล้ว แต่บน TikTok คนดูปิดทิ้งได้ทุกวินาที

องค์ 1 จึงต้องสั้น และ "เอื่อยได้แต่ห้ามว่าง" คือภาพนิ่ง ๆ ที่มีคำถามหรือสัญญาณอันตรายซ่อนอยู่ หรือเปิดด้วยจุดพีคเว็บหนึ่งก่อน แล้วย้อนกลับมาเล่า

กราฟอารมณ์ตัวอย่าง · ฟุ · กรุงเทพฯ 2050 · คลิป 30 วินาที



Agent ให้คะแนนอารมณ์ทุก beat 1-10 แล้ววาดกราฟให้ทีมเห็นก่อนเจนภาพแรก

เกณฑ์ตรวจกราฟอารมณ์ 6 ข้อ

- 1 องค์ 1 คะแนนต่ำ (2-4) แต่มีคำถามที่คนดูอยากรู้คำตอบ
- 2 มีจุดหักเหชัดเจนปิดองค์ 1
- 3 องค์ 2 ใต้ขึ้น และพลิกอย่างน้อย 1 ครั้ง
- 4 จุดพีค 8-10 อยู่ราว 2 ใน 3 ถึง 3 ใน 4 ของความยาว
- 5 องค์ 3 ดรอปลง และจบด้วยภาพที่ชัด
- 6 ไม่มี 3 beat ติดกันที่คะแนนเท่ากัน

เกณฑ์ทำงานของ ZenityX
ใช้ตรวจก่อนผลิต ไม่ใช่ผลวิจัย

ช่วงเวลาของแต่ละองค์ตามความยาวคลิป

ความยาว	องค์ 1 · ต้นเรื่อง	องค์ 2 · กลางเรื่อง	องค์ 3 · ท้ายเรื่อง
15 วินาที	0-3 วิ	3-11 วิ	11-15 วิ
30 วินาที	0-6 วิ	6-22 วิ พีคราววินาทีที่ 18-22	22-30 วิ
60 วินาที	0-10 วิ	10-45 วิ	45-60 วิ

3 แบบตามเป้าหมายของคลิป

แบบ	องค์ 1	องค์ 2	องค์ 3
คลิปขาย	ปัญหาที่คนดูเจอจริง ถ้าเป็นโฆษณาวัดคลิก ให้สินค้าโฟลใน 3 วินาที	ลอง-พลาด-เดโม ความตึงไต่ขึ้น	ผลลัพธ์ + สินค้าชัด + ชวนกดสั่ง
หนังสั้น	โลกปกติของตัวละคร + คำถาม	เหตุการณ์กระชาก → ยิ่งแยลง → พีค	ดรอปล + หักมุม หรือภาพจบที่สะท้อนภาพเปิด
ตอนซีรีส์	hook ต่อจากตอนก่อน	ปัญหาใหม่ไต่ระดับ	จบบ้างก่อนคลี่คลาย ให้คนรอตอนต่อไป

หลักคิดสำคัญ · Director Skill

Director Skill เก็บวิธีคิดของผู้กำกับไว้ในไฟล์เดอร์เดียว ทีมเขียนครั้งเดียว แล้วทุกคนในทีมได้มาตรฐานเดียวกัน ZenityX เตรียมต้นแบบไว้ใน Starter Pack และผู้เรียนให้ Agent ปรับเป็นของทีมใน Workshop 2



Skill ใน Codex คืออะไร

ไฟล์เดอร์ที่มี SKILL.md บอกว่าใช้เมื่อไร กับไฟล์อ้างอิงที่ Agent เปิดอ่านเมื่อจำเป็น

อยู่ที่ .agents/skills/director/
ปรับเป็น v1 ใน Workshop 2 · อัปเดตเป็น v2 ใน Workshop 7

Skill เดียว 4 ไฟล์อ้างอิง

references/camera-vocabulary.md

คลังศัพท์กล้อง

ขนาดภาพ มุม เลนส์ 24/35/50/85mm การเคลื่อนกล้อง แสง ความลึก และกฎ 180° ทุกคำบอกว่าทำให้คนดูรู้สึกอะไร พร้อมคำที่ใช้ใน prompt และภาษาภาพและเสียงตามองค์กร

references/shotlist-template.md

เทมเพลต Shot list

Beat sheet 3 องค์ + คะแนนอารมณ์ → Shot list → Shot Card ภาพนิ่ง และ Shot Card วิดีโอ

references/style-bible-template.md

Style Bible

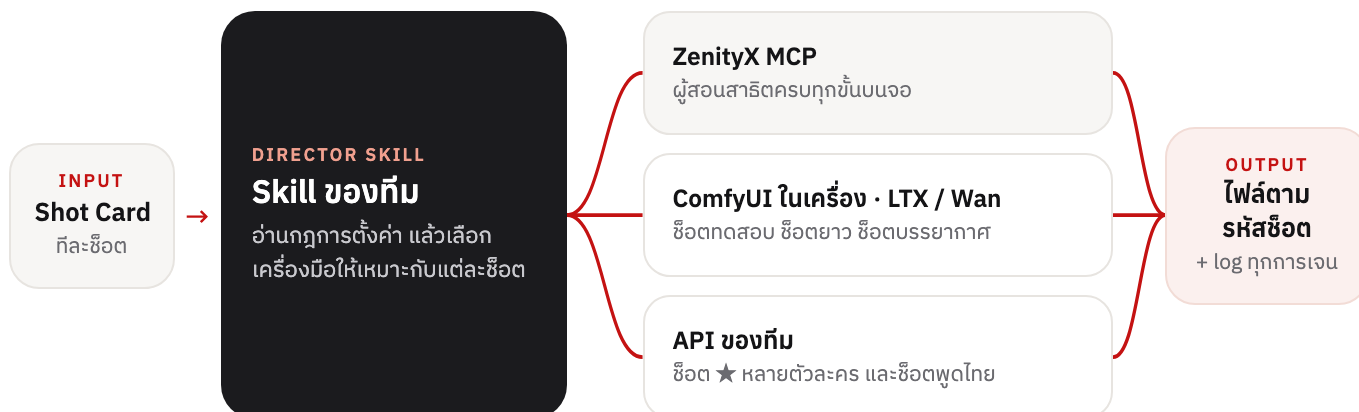
ตัวละคร (Anchor Block · ชุด · จุดสังเกต) · โลก · ลुक (พาเลตสี HEX · เกรน · เลนส์ · อัตราส่วน) และทะเบียนภาพอ้างอิงรหัส char_ / loc_ / prop_ / key_

references/settings-rules.md

กฎการตั้งค่า

แยกตามเครื่องมือ ZenityX MCP · ComfyUI · API ของทีม พร้อมการเลือกเครื่องมือรายชื่อ ทบทวนเปลือง และการตั้งชื่อไฟล์ เวอร์ชัน และ log

Skill เดียว ใช้ได้กับทุกเครื่องมือ



3. กลุ่มผู้เรียน

ทุกกลุ่มเรียนร่วมกันในวันเดียว และทำงานกับเรื่องเดียวกันตั้งแต่วางเรื่องจนถึงช็อตที่ซ่อมแล้ว

กลุ่มผู้เรียน	ความต้องการหลัก	สิ่งที่หลักสูตรช่วยตอบ
ทีม Production หนังสือและซีรีส์	เรื่องชัด ตัวละครคงที่ทุกตอน	กฎ 3 องค์ · กราฟอาร์มน์ ความต่อเนื่อง 3 ชั้น
ทีมคอนเทนต์ขายสินค้า	คลิปขายที่หยุดนิ้วคนดู และตอบคำถาม	คำถามของคนดู · Hook 3 วินาที แบบคลิปขาย
ผู้ดูแลเครื่องมือเจน ComfyUI / API / FFmpeg	เจนหลายคลิปพร้อมกัน อย่างเป็นระบบ	กฎการตั้งค่า · สคริปต์ส่งงาน ComfyUI / API · log การเจน

เหมาะกับใคร

- ✓ ทีม Production หนังสือและซีรีส์
- ✓ ทีมคอนเทนต์ขายสินค้า
- ✓ ผู้ดูแลเครื่องมือเจน ComfyUI / API / FFmpeg

ทุกกลุ่มเรียนร่วมกัน และใช้เรื่องเดียวกันตลอดวัน

พื้นฐานที่ต้องมี

- ✓ ใช้ Codex และเครื่องมือเจนภาพ/วิดีโอเป็นประจำ
- ✓ ผ่านการเช็คความพร้อมเครื่อง 3 วันก่อนเรียน (D-3)

ไม่จำเป็นต้องมี

- ✗ ไม่ต้องเรียน First Agent for Beginner ก่อน

รูปแบบการเรียนในห้อง

1 ผู้สอนสาริตบนจอ

ทุกขั้นสาริตด้วยเคสฟู และเจนด้วย
ZenityX Studio ผ่าน MCP



2 ทำกับใจถ้อยจริงของทีม

หนังสือหรือคลิปขายสินค้า
15-30 วินาที 4-6 ช็อต



3 เจนด้วยเครื่องมือของทีม

ComfyUI บนเครื่องตัวเอง
และ API ของทีม ด้วยบัญชีของทีม

เรื่องตัวอย่างที่ใช้ทั้งวัน · เคสของผู้สอน

ฟู · กรุงเทพฯ 2050 — ข่าวสารถุสสุดท้าย

หนังสือแนวตั้ง 30 วินาที 5 ช็อต

Logline ข่าวสารที่บ้านหมด ฟูต้องพาเจ้าบุญไปร้านโชห่วยหวัชชอย
ให้ทันก่อนมืด โดยห้ามวิ่งแม้แต่ก้าวเดียว

กฎของโลก โดโนเสาร์กินเนื้อไล่ตามสิ่งที่วิ่งและเสียงดัง
โดโนเสาร์กินพืชไม่สนใจคน

ถ้าทีมยังไม่พร้อมใช้ใจถ้อยจริง ใช้เคสฟูได้ทั้งวัน



4. ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนจะได้กลับไป

ผลลัพธ์หลังเรียน 8 ชิ้น สร้างจากโจทย์จริงของทีม เก็บไว้ในโฟลเดอร์ cinematic-project และใช้ต่อกันที่

ผลลัพธ์ที่ 1

Director Skill ของทีม

4 ไฟล์อ้างอิงที่ปรับเป็นของทีมใน Workshop 2 และอัปเดตเป็น v2 หลังจบวัน

ผลลัพธ์ที่ 2

AGENTS.md

กติกาการผลิตของทีม ที่ Codex อ่านทุกครั้งก่อนเริ่มงาน

ผลลัพธ์ที่ 3

Logline + Beat sheet 3 องค์ + กราฟอาร์ม

เรื่องที่ผ่านมาเกณฑ์ตรวจ 6 ข้อ ก่อนเริ่มผลิตซีตแรก

ผลลัพธ์ที่ 4

Story Bible + ทะเบียนภาพอ้างอิง

ตัวละคร โลก และลูกที่สื่อด้วยภาพ ลงทะเบียนครบทุกภาพ

ผลลัพธ์ที่ 5

Shot list + Shot Card คนทุกซีต

แยกหน้าต่างจากการเคลื่อนไหว พร้อม keyframe ของซีต ★

ผลลัพธ์ที่ 6

สคริปต์ส่งงาน ComfyUI / API + log การเงิน

ส่งงานเป็นชุด ตั้งชื่อไฟล์ตามรหัสซีต และบันทึกทุกการเงิน

ผลลัพธ์ที่ 7

คลิปชุดแรก และซีตที่ซ่อมแล้ว

ซ่อมด้วยการเปลี่ยนทีละตัวแปร และเก็บไว้ทุกเวอร์ชัน

ผลลัพธ์ที่ 8

ตารางอาการเสีย + edl + พจนานุกรมคำอ่าน

อาการเสียและวิธีซ่อมของทีม ลำดับคลิปกับจุดตัด และคำอ่านสำหรับเสียงพากย์ไทย

ทุกชิ้นงานอยู่ในโฟลเดอร์เดียว

cinematic-project/ เปิด Codex ที่โฟลเดอร์นี้

AGENTS.md กติกาการผลิตของทีม

.agents/skills/director/ Director Skill

story/ logline · beats · bible

refs/ ทะเบียน + ภาพอ้างอิงที่สื่อแล้ว

shots/ shotlist + โฟลเดอร์ต่อซีต

tools/ · edit/ · logs/ สคริปต์ · edl · log การเงิน

COURSE PROMISE

จบวัน ทีมได้

Director Skill ของตัวเอง 1 ชุด

และเรื่องตัวอย่าง 1 เรื่องที่ผ่านทุกขั้นแบบกองถ่าย ตั้งแต่ 3 องค์ จนถึงซีตที่ตรวจและซ่อมแล้ว

5. โครงสร้างหลักสูตรรายวัน · 10:00–17:00

ภาคเช้าคือเรื่องและเครื่องมือของผู้กำกับ ภาคบ่ายคือผลิต ตรวจ ซ่อม และส่งต่อ ผลงานของแต่ละช่วงเป็นวัตถุดิบของช่วงถัดไป ไล่ตามลำดับงานแบบกองถ่าย

ภาคเช้า · เรื่องและเครื่องมือของผู้กำกับ

10:00 – 10:30	Session 1 · ทำงานแบบกองถ่าย: Pre-production · Production · Post-production ขึ้นตอน 12 ขึ้น หลักคิด 2 ข้อ และผ่าคลิปริงของทีม	ผลลัพธ์ แผนที่ workflow ของทีม เทียบกองถ่าย
10:30 – 11:45	Workshop 1 · วาง Concept ด้วยกฎ 3 องค์ คำถามของคณดู Logline Story Spine Beat sheet และกราฟอาร์มณ	ผลลัพธ์ Logline · Beat sheet 3 องค์ กราฟอาร์มณ · Story Bible ร่าง
11:45 – 12:30	Workshop 2 · สร้าง Director Skill ด้วย Agent อ่านต้นแบบ ปรับ 4 โฟลเป็นของทีม แล้วทดสอบ	ผลลัพธ์ Director Skill v1
12:30 – 13:30	พักกลางวัน	

ภาคบ่าย · ผลิต ตรวจ ซ่อม และส่งต่อ

13:30 – 14:15	Workshop 3 · เตรียม Material และความต่อเนื่อง 3 ขึ้น ภาพอ้างอิงตัวละคร โลก และลูก แล้วลงทะเบียนทุกภาพ	ผลลัพธ์ Material ชุดลือ ทะเบียนภาพอ้างอิง
14:15 – 15:00	Workshop 4 · Prompt คุณภาพ: Shot list → Shot Card → Keyframe แดก Beat sheet เป็นชื่อทำ keyframe ชื่อ ★ แล้วตรวจก่อนยิง	ผลลัพธ์ Shot list + Shot Card keyframe ที่ผ่าน
15:00 – 15:15	พักเบรก	
15:15 – 15:55	Workshop 5 · ต่อ Skill เข้ากับ ComfyUI และ API ของทีม แล้วเจนเป็นชุด สคริปต์ส่งงานเข้าเครื่องมือของทีม พร้อมบันทึกทุกการเจน	ผลลัพธ์ คลิปชุดแรก + สคริปต์ส่งงาน log การเจน
15:55 – 16:40	Workshop 6 · ตรวจคุณภาพและซ่อมชิ้นเสีย ตรวจ 8 ข้อ แล้วซ่อมจากวิธีถูกไปแพง เปลี่ยนทีละตัวแปร	ผลลัพธ์ ชื่อที่ซ่อมแล้ว ตารางอาการเสียของทีม
16:40 – 17:00	Workshop 7 · Post-production และสรุปเนื้อหา เสียตามองก์ พจนานุกรมคำอ่าน edl และอัปเดต Skill	ผลลัพธ์ edl + พจนานุกรมคำอ่าน Director Skill v2

ตารางเวลาเป็นแนวทาง ผู้สอนอาจปรับเวลาแต่ละช่วงให้เหมาะกับควมคืบหน้าของผู้เรียน โดยเนื้อหาและผลลัพธ์หลักยังคงครบถ้วน

รายละเอียดภาคเช้า · Session 1 และ Workshop 1-2

SESSION 1

10:00–10:30

30 นาที

ทำงานแบบกองถ่าย: Pre-production · Production · Post-production

- ขั้นตอน 12 ขั้นตอนกองถ่าย 10 นาที** ขั้น 1–7 ใช้ภาพนิ่งเป็นหลัก ราคาถูก แกร่งง่าย · ขั้น 8 วิดีโอ เริ่มเมื่อ keyframe ของช็อตนั้นผ่านแล้ว · ขั้น 9–12 ตรวจ ซ่อม เสียง ตัดต่อ
- หลักคิด 2 ข้อ 10 นาที** ลีอกก่อน แล้วค่อยขยับ · แยกหน้าตาออกจากการเคลื่อนไหว
- ผ่าคลิปริงของทีม 10 นาที** เทียบ workflow 8 ขั้นที่ทีมใช้อยู่กับ 12 ขั้น หาขั้นที่ข้ามไป แล้วเปิด Codex ในโฟลเดอร์ cinematic-project สิ่งงานแรก

ผลลัพธ์ แผนที่ workflow ของทีมเทียบกองถ่าย + Codex พร้อมทำงานในโฟลเดอร์โปรเจกต์

WORKSHOP 1

10:30–11:45

75 นาที

วาง Concept ด้วยกฎ 3 องค์

ใช้โจทย์จริงของทีม 1 เรื่อง ถ้ายังไม่พร้อม ใช้เคสฟูโต้

- คำถามของคนดู + Logline 15 นาที** Agent หา 5 คำถามที่คนดูกลุ่มนี้อยากรู้คำตอบที่สุด แล้วเสนอ Logline 3 แบบ ที่มีตัวเอก เป้าหมาย และอุปสรรค
- Story Spine → 3 องค์ 20 นาที** เขียน Story Spine 8 ประโยค แล้วแบ่ง 3 องค์ตามความยาวคลิป พร้อมจุดหักเหตอนเปิดองค์ 1 และจุดพีคขององค์ 2
- Beat sheet + กราฟอาร์มน์ 20 นาที** แดกเป็น beat ละ 2–5 วินาที ให้คะแนนอาร์มน์ 1–10 วาดกราฟ ตรวจเกณฑ์ 6 ข้อ แล้วเลือก Hook 3 วินาทีแรกและภาพจบ
- Story Bible ร่าง 20 นาที** ตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัว โลกและกฎของโลก สถานที่หลัก โทนและลุค และสิ่งที่ห้ามเปลี่ยนแปลงตลอดเรื่อง

ผลลัพธ์ Logline · Beat sheet 3 องค์ + กราฟอาร์มน์ · Story Bible ร่าง

WORKSHOP 2

11:45–12:30

45 นาที

สร้าง Director Skill ด้วย Agent

- อ่านต้นแบบ 10 นาที** Agent สรุปร SKILL.md และ 4 ไฟล์อ้างอิงเป็นตาราง ใช้ตอนไหนของงาน มีหัวข้ออะไร และส่วนไหนต้องปรับเป็นของทีม
- ปรับเป็นของทีม 25 นาที** เพิ่มชื่อที่ทีมใช้บ่อยในคลังศัพท์กลอง ให้ Agent ถามทีละข้อเพื่อเขียนกฎการตั้งค่า ComfyUI และ API ของทีม แล้วใส่ Beat sheet ของทีมเป็นตัวอย่างจริง
- ทดสอบ Skill 10 นาที** แปลงประโยคบรรยายฉากเป็นภาษากลอง 2 แบบ พร้อมเหตุผลตามองค์กร และบอกได้ว่าอ่านไฟล์ไหนใน Skill มาใช้

ผลลัพธ์ Director Skill v1 ของทีม (4 ไฟล์อ้างอิงที่ปรับแล้ว)

รายละเอียดภาคบ่าย · Workshop 3-4

WORKSHOP 3

13:30-14:15

45 นาที

เตรียม Material และความต่อเนื่อง 3 ชั้น

เลือกตัวละคร โลก และลูกด้วยภาพอ้างอิงก่อนเจนช็อตใดก็ตาม และลงทะเบียนทุกภาพใน refs/registry.md

ชั้น	ลือคืออะไร	ภาพอ้างอิงที่ต้องมี
ตัวละคร	หน้า ผม รูปร่าง ชุด จุดสังเกต	Character sheet หน้า / ¾ / ข้าง / เต็มตัว + close-up หน้า + ภาพชุดแยก
โลก	สถานที่ ตำแหน่งของ ทิศแสง อากาศ พร็อพ/สินค้า	ภาพฉากเปล่ามุมหลัก + มุมกลับ + ภาพพร็อพ/สินค้า
ลูก	พาเลตสี เกรน เลนส์ อัตราส่วน สไตส์แสง	Style frame 1 ภาพ + แถบพาเลต

- 1 Prompt ภาพอ้างอิงจาก Style Bible 15 นาที** Agent เขียน prompt คน 3 ชั้น ขึ้นต้นด้วย Anchor Block ของตัวละครแบบคำต่อคำ ระบุจำนวนคนในเฟรม และบอกว่าควรเจนด้วยเครื่องมือไหน
- 2 เจนและลงทะเบียน 20 นาที** ผู้สอนสาธิตด้วย ZenityX MCP ผู้เรียนเจนด้วย ComfyUI หรือ API ของทีม แล้วตั้งชื่อตามรหัส char_ / loc_ / prop_ / key_
- 3 ตัวละครเดิม เปลี่ยนสินค้าหรือฉาก 10 นาที** วางแผนให้เปลี่ยนได้ขึ้นลงอย่างเดียว ใช้ภาพอ้างอิงตัวไหนจากทะเบียน และต้องตรวจสอบอะไรก่อนไปขึ้นถัดไป

ผลลัพธ์ Material ชุดลือ + ทะเบียนภาพอ้างอิง (refs/registry.md)

WORKSHOP 4

14:15-15:00

45 นาที

Prompt คุณภาพ: Shot list → Shot Card → Keyframe

กฎของ prompt ที่คุณภาพได้

- Anchor Block คำต่อคำทุกช็อต แบบภาพอ้างอิงทุกช็อต มี CONSTANTS ระบุจำนวนคน
- เปลี่ยนทีละอย่าง ทำช็อต ★ ก่อน โหมดเดียวทั้งซีควেনซ์ ภาพอ้างอิงคือเนื้อหา ไม่ใช่สไตล์
- แก้ที่ภาพนิ่งก่อนเสมอ

- 1 Shot list จาก Beat sheet 15 นาที** ใช้ภาษาภาพตามองก์ องค์ 1 กว้างและนิ่ง องค์ 2 แคบลงและตัดที่ องค์ 3 ชำลง ห้ามใช้ขนาดภาพเดียวกันติดกัน 2 ช็อต และเลือกช็อต ★ ของแต่ละองค์
- 2 Shot Card + Keyframe ★ 20 นาที** Shot Card ภาพนิ่ง SHOT · SUBJECT · ACTION · SETTING · LIGHT/LOOK · CONSTANTS · AVOID และ Shot Card วิดีโอ CAMERA · TIMELINE · PERFORMANCE · CONSTANTS · AUDIO โดย prompt วิดีโอพูดแค่การเคลื่อนไหวและกล้อง
- 3 ตรวจสอบยิง 10 นาที** ตรวจสอบทุกใบ 6 ข้อ หน้าที่ในองค์ · ภาพอ้างอิงครบ 3 ชั้น · CONSTANTS ต่อเนื่อง · ทิศบนจอและกฎ 180° · ค่าตรงกฎการตั้งค่า · ราคาประมาณ

ผลลัพธ์ Shot list + Shot Card คนทุกช็อต + keyframe ช็อต ★ ที่ผ่าน

รายละเอียดภาคบ่าย · Workshop 5–7

WORKSHOP 5

15:15–15:55

40 นาที

ต่อ Skill เข้ากับ ComfyUI และ API ของทีม แล้วเจนเป็นชุด

- 1 **ผู้สอนสาธิต** 10 นาที Shot Card ชื่อ ★ → ZenityX MCP → คลิป → ไฟล์ตามรหัสชื่อ + บันทึก log
- 2 **ต่อ ComfyUI** 20 นาที Agent เขียนสคริปต์ส่งงานเข้า ComfyUI ในเครื่องจาก workflow แบบ export API ทดสอบชื่อที่ความละเอียดต่ำก่อน แล้วส่งชื่อที่อนุพัทธ์ชื่อ
- 3 **ส่งชื่อ ★ ผ่าน API ของทีม** 10 นาที คีย์อยู่ในไฟล์ .env Agent บอกราคาประมาณและรอยืนยันก่อนส่ง แล้วบันทึกผลแบบเดียวกับงานจาก ComfyUI

ผลลัพธ์ คลิปชุดแรกตาม Shot list + สคริปต์ส่งงาน + log การเจน

WORKSHOP 6

15:55–16:40

45 นาที

ตรวจคุณภาพและซ่อมชิ้นเสีย

ตรวจ 8 ข้อแบบผู้ดูแลความต่อเนื่อง: หน้าตัวละคร · ชุดและพร็อพ · ฉากและตำแหน่งของ · แสงและเวลา · ทิศบนจอ · การกระทำครบตาม Shot Card · ความเพี้ยนของมือ หน้า และวัตถุ · หน้าทีขององค์

บันไดซ่อม 5 ขั้น · จากวิธีถูกไปแพง

- 1 ตัดหรือซ่อนตอนตัดต่อ
- 2 แก้ keyframe แล้วทำวิดีโอใหม่
- 3 แก้เฉพาะจุดในคลิปเดิม
- 4 ยิงใหม่เฉพาะชื่อ ใช้เฟรมชื่อข้างเคียง
- 5 เชื่อมด้วยเฟรมแรก-เฟรมสุดท้าย

- 1 **ตรวจทุกชื่อ** 15 นาที Agent ดึงเฟรมกลางของทุกคลิปด้วย ffmpeg เทียบกับ Shot Card และทะเบียนภาพ แล้วตอบเป็นตาราง ผ่าน/ไม่ผ่าน อาการ สาเหตุ และวิธีซ่อมที่ถูกต้องที่สุด
- 2 **ซ่อมเคสจริง** 25 นาที เคสสด ชื่อ 4 ของ "ฟู · กรุงเทพฯ 2050" ที่ห้องเปลี่ยนผั่งและขาดจังหวะติดกระป๋องล่อ เปลี่ยนตัวแปรเดียว แล้วบันทึกเป็นเวอร์ชันใหม่
- 3 **เก็บเป็นบทเรียน** 5 นาที สรุปเป็นตาราง อาการ · สาเหตุ · วิธีแก้ที่ได้ผล แล้วเพิ่มลงใน Skill

วิธีที่ใช้ได้ขึ้นกับว่าเครื่องมือของทีมรองรับโหมดไหน ผู้สอนสาธิตครบทุกขั้นด้วย ZenityX

ผลลัพธ์ ชื่อที่ซ่อมแล้ว + ตารางอาการเสียของทีม

WORKSHOP 7

16:40–17:00

20 นาที

Post-production และสรุปเนื้อหา

- 1 **เสียงตามองค์** องค์ 1 เสียงบรรยายภาค · องค์ 2 เพลงหรือเสียงไต่ระดับ · องค์ 3 เจ็บหรือผ่อนคลาย
- 2 **เสียงพากย์ไทย** ทำพจนานุกรมคำอ่านชื่อแบรนด์ ตัวเลข และคำอังกฤษ ก่อนส่งเข้าเครื่องมือทำเสียง
- 3 **ตัดต่อ + Director Skill v2** edl ลำดับคลิปและจุดตัด ส่งต่อ FFmpeg / ViralMint ของทีม แล้วอัปเดต Skill พร้อม "วิธีใช้ Skill นี้" 5 บรรทัด ให้คนในทีมที่ไม่ได้มาเรียนใช้ตามได้

ผลลัพธ์ edl + พจนานุกรมคำอ่าน + Director Skill v2

6. ขอบเขตการสอน

ระบุไว้ชัดเจนตั้งแต่ต้น เพื่อให้ทีมและบริษัทเข้าใจตรงกันว่าหลักสูตรครอบคลุมถึงไหน และส่วนไหนใช้เครื่องมือของทีมเอง

หัวข้อ	แนวทางในหลักสูตร
ComfyUI	ต่อ workflow ที่ทีมมีอยู่เข้ากับ Agent ผ่าน API ของ ComfyUI ไม่สอนติดตั้งหรือสร้าง node ตั้งแต่ศูนย์
เครื่องมือเจนของผู้เรียน	ใช้ ComfyUI และ API ที่ทีมใช้อยู่ด้วยบัญชีของทีม ผู้สอนสาธิตด้วย ZenityX Studio
เสียง	พจนานุกรมคำอ่านและเสียงตามองก์ ไม่สอนสร้างหรือโคลนเสียง
ตัดต่อ	วาง edl และส่งต่อ FFmpeg / ViralMint ของทีม ไม่สอนตัดต่อพื้นฐาน
สินค้าเครื่องมือแพทย์	ข้อความอ้างสรรพคุณให้ฝ่ายที่รับผิดชอบของบริษัทตรวจสอบก่อนเผยแพร่
หน้าและเสียงคนจริง	ใช้เมื่อได้รับความยินยอมจากเจ้าของเท่านั้น

เครื่องมือในห้องเรียน

ผู้สอน · สาริตถบนจอ

- ✓ Codex ในโฟลเดอร์ cinematic-project
ใช้ Director Skill ต้นแบบที่ส่งให้ทีมล่วงหน้า
- ✓ ZenityX Studio ผ่าน MCP
สาริตถการเงินครบทุกชั้น ตั้งแต่ภาพอ้างอิงถึงการซ่อม

ผู้เรียน · ทำตามด้วยเครื่องมือของทีม

- ✓ Codex เข้าระบบด้วยบัญชี ChatGPT
- ✓ ComfyUI บนเครื่องตัวเอง (LTX / Wan)
- ✓ API ที่ทีมใช้อยู่ · ค่าใช้จ่ายการเงินใช้บัญชีของทีม

ภาค 3 ข้อที่ใช้ทั้งวัน

ภาคที่ 1	ประหยัดก่อนยิงจริง	ทดสอบที่ความละเอียดต่ำและคลิปลื่นก่อน ยืนยันราคาก่อนยิงวิดีโอ และห้ามยิงซ้ำระหว่างรอผล
ภาคที่ 2	แก้ทีละอย่าง	เลือกข้อที่ผ่านแล้ว เปลี่ยนทีละตัวแปร และเก็บทุกเวอร์ชันพร้อมบันทึก
ภาคที่ 3	ปลอดภัยและถูกต้อง	คีย์ API อยู่ในไฟล์ .env ห้ามวางในแชต หน้าและเสียงคนจริงต้องได้รับความยินยอม ข้อความอ้างสรรพคุณให้ฝ่ายที่รับผิดชอบตรวจสอบก่อนเผยแพร่

7. แนวทางการประเมินผลในคลาส

ไม่มีการสอบ ประเมินจากผลงานของทีมในแต่ละช่วง ว่าใช้ได้จริงกับโจทย์ของตัวเอง

สิ่งที่ประเมิน	ช่วง	เกณฑ์ผ่าน
เรื่อง	Workshop 1	มี 3 องค์ขาด กราฟอาร์มณผ่านเกณฑ์ 6 ข้อ และ Hook ตอบคำถามของคนดู
Director Skill	Workshop 2 และ 7	ปรับ 4 ไฟล์เป็นของทีม และ Agent ใช้ Skill ตอบได้ถูกต้องตามมาตรฐาน
Material	Workshop 3	ภาพอ้างอิงครบ 3 ชั้น และลงกะเบียดครบ
Prompt	Workshop 4	Shot Card ครบทุกช่อง และ prompt วิดีโอพูดแค่การเคลื่อนไหวและกล้อง
การผลิต	Workshop 5	ส่งงานเป็นชุดผ่านเครื่องมือของทีมได้ และมี log ทุกการเจน
การซ่อม	Workshop 6	ซ่อมอย่างน้อย 1 ข้อด้วยการเปลี่ยนทีละตัวแปร และบันทึกเวอร์ชัน

สิ่งที่ขอให้เตรียมก่อนวันเรียน

ฝั่งผู้เรียน

เครื่อง บัญชี และงานจริงของทีม

- Codex เข้าระบบด้วยบัญชี ChatGPT แล้ว
- ComfyUI เปิดใช้ได้บนเครื่องตัวเอง พร้อม workflow ที่ใช้จริงแบบ export API (ข้อความ→วิดีโอ · ภาพ→วิดีโอ · เฟรมแรก-สุดท้าย และ workflow ภาพนิ่งถ้ามี)
- คีย์ API ของทีมใส่ในไฟล์ .env ของโปรเจกต์
- คลิปจริง 3-5 คลิป รวมคลิปที่มีฉากเสีย บริพหรือบก และข้อมูลสินค้า 2-3 รายการ

ZenityX ส่งให้ล่วงหน้า · Starter Pack

โปรเจกต์ตั้งต้นพร้อมใช้

- ไฟลเดอร์ cinematic-project พร้อม AGENTS.md ต้นแบบ Director Skill และโครงไฟล์เดอร์
- ไฟลเดอร์ว่างพร้อม README สั้น และไฟล์ .env.example (มีแค่ชื่อตัวแปร ไม่มีค่า)
- prompt เช็ความพร้อม D-3
- โปรเจกต์ตัวอย่าง "ฟู · กรุงเทพฯ 2050" พร้อม Character Sheet และคีย์เฟรม

เช็ความพร้อม D-3

ผู้เรียนรับ prompt เช็ความพร้อมใน Codex แล้วส่งผลให้ผู้สอน

ส่งงานทดสอบเข้า ComfyUI 1 งาน และเรียก API ของทีม 1 ครั้งแบบความละเอียดต่ำ ถ้าเครื่องไหนไม่ผ่าน จะจับคู่กับเครื่องที่ผ่านในวันเรียน

1

อ่าน AGENTS.md และ Director Skill ได้

2

ComfyUI ตอบที่ 127.0.0.1:8188

3

workflow ใน tools/comfy/ เป็นแบบ export API

4

ส่งงานทดสอบ 1 งาน แล้วได้ไฟล์กลับมา

5

ไฟล์ .env มีคีย์ API (บอกแค่มียหรือไม่มี)

6

ffmpeg ใช้งานได้

8. สรุปภาพรวมสำหรับนำเสนอผู้เรียน

ONE-LINE SUMMARY

หนึ่งวันที่เต็ม "ชั้นผู้กำกับ" ให้ระบบผลิตคลิปที่ทีมมีอยู่แล้ว

วางเรื่องด้วยกฎ 3 องค์ เก็บวิธีคิดของผู้กำกับเป็น Director Skill แล้วใช้ Skill ตัวเดียวคุมทุกขั้น ตั้งแต่ Material จนถึง
ช็อตที่ตรวจและซ่อมแล้ว ผ่านเครื่องมือที่ทีมใช้อยู่ทุกวัน

จุดเด่นที่ 1

เรื่องมาก่อนภาพ

กฎ 3 องค์ กราฟอาร์มณ และ Hook 3 วินาที
ช่วยตรวจเรื่องได้ตั้งแต่ก่อนเจนภาพแรก

จุดเด่นที่ 2

Skill เดียว มาตรฐานเดียวกันทั้งทีม

Director Skill ที่ทีมปรับเอง ใช้ได้กับ ZenityX MCP,
ComfyUI และ API ของทีม

จุดเด่นที่ 3

ผลิตเป็นชุด ตรวจย้อนได้ทุกช็อต

ส่งงานผ่านสคริปต์ ตั้งชื่อไฟล์ตามรหัสช็อต
และมี log บันทึกทุกการเจน

จุดเด่นที่ 4

ซ่อมเป็นระบบ

ตรวจ 8 ข้อ ซ่อมจากวิธีถูกไปแพง แก้ทีละตัวแปร
ส่วนที่ผ่านแล้วจึงไม่เสียซ้ำ

ผลงานต่อเนื่องตลอดวัน · ผลงานของช่วงก่อนเป็นวัตถุดิบของช่วงถัดไป



ออกแบบหลักสูตรโดยสถาบัน ZenityX

TEL 062-262-9644

FACEBOOK facebook.com/zenityXAiStudio

LINE @zenityx

WEB zenityxai.com