

Cinematic Agent

เล่าเรื่องให้ถึง ผลิตแบบกองถ่าย ช่อมเป็นระบบ



Session 1 + 7 Workshop



ผลงาน 8 ชิ้น · Director Skill 1 ชุด



Codex + ComfyUI + API ของทีม



จัดทำสำหรับ บริษัท คอสมี่ จำกัด

ตลอดวัน

10:00–17:00

พักกลางวัน 12:30–13:30



เวลาปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม — ตารางเวลาเป็นแนวทาง ผู้สอนอาจปรับเวลาแต่ละช่วงให้เหมาะกับความคืบหน้าของผู้เรียน โดยเนื้อหาและผลลัพธ์หลักยังคงครบถ้วน



กติกา 3 ข้อใช้ทั้งวัน: **❶ ประหยัดก่อนยิงจริง** ทดสอบความละเอียดต่ำ คลิปสั้น ยืนยันราคาก่อนยิง ห้ามยิงซ้ำระหว่างรอผล · **❷ แก้ทีละอย่าง** ล็อกช็อตที่ผ่าน เปลี่ยนทีละตัวแปร เก็บทุกเวอร์ชัน · **❸ ปลอดภัยและถูกต้อง** คีย์ API อยู่ใน .env ห้ามวางในแชต · หน้าและเสียงคนจริงต้องได้รับความยินยอม · สรรพคุณเครื่องมือแพทย์ให้ฝ่ายที่รับผิดชอบตรวจสอบตรวจก่อนเผยแพร่

Timetable

หลักคิดทั้งวัน: เรื่องมาก่อนภาพ · ล็อกก่อน แล้วค่อยขยับ · ผู้สอนสาธิตบนจอก่อนทุกขั้น แล้วผู้เรียนทำตามไปพร้อมกัน
เคสสาริต "ฟู · กรุงเทพฯ 2050" หนังสือแนวตั้ง 30 วินาที · ผู้เรียนใช้โจทย์จริงของทีม 1 เรื่อง (ยังไม่พร้อม ใช้เคสฟูได้ทั้งวัน)



ภาคเช้า เรื่องและเครื่องมือของผู้กำกับ

SESSION

01

10:00–10:30

30 นาที

Session 1

ทำงานแบบกองถ่าย: Pre-production · Production · Post-production

ผลลัพธ์

แผนที่ workflow ของทีมเทียบกองถ่าย + Codex พร้อมทำงานในโฟลเดอร์โปรเจกต์

- 12 ขั้นตอนกองถ่าย: Pre-production ขั้น 1–7 ใช้ภาพนิ่ง ถูกและแก้ง่าย
- Production ขั้น 8 วิดีโอ แพงที่สุด · Post-production 9–12 ตรวจ ช่อม เสียง ตัดต่อ
- หลักคิด: ล็อกก่อน แล้วค่อยขยับ · แยกหน้าต่างจากการเคลื่อนไหว
- ผ่าคลิปจริงของทีม: เทียบ workflow 8 ขั้นกับ 12 ขั้น หาขั้นที่ถูกข้าม
- เปิด Codex ในโฟลเดอร์ cinematic-project แล้วสั่งงานแรก



WORKSHOP

01

10:30–11:45

75 นาที

Workshop 1

วาง Concept ด้วยกฎ 3 องค์

ผลลัพธ์

Logline · Beat sheet 3 องค์ + กราฟอาร์ม · Story Bible ร่าง

- กฎ 3 องค์ + งานวิจัยรองรับ: ต้นเรื่องเอื่อย กลางเรื่องกระซก ท้ายเรื่องดรอปร
- คลิปแนวตั้ง 15 / 30 / 60 วินาที: องค์ 1 เอื่อยได้แต่ห้ามว่าง · คลิปขาย หนังสือ ซีรีส์
- คำถามคนดู 5 ข้อ → Logline 3 แบบ → Story Spine → 3 องค์ มีจุดหักเหและจุดพีค
- Beat sheet + กราฟอาร์มผ่านเกณฑ์ 6 ข้อ · เลือก Hook 3 วินาทีและภาพจบ
- ร่าง Story Bible: ตัวละคร · โลกและกฎ · สถานที่ · โทน · สิ่งที่ไม่เปลี่ยน



WORKSHOP

02

11:45–12:30

45 นาที

Workshop 2

สร้าง Director Skill ด้วย Agent

ผลลัพธ์

Director Skill v1 ของทีม (4 ไฟล์อ้างอิงที่ปรับแล้ว)

- Skill ใน Codex = SKILL.md + ไฟล์อ้างอิง · ทั้งทีมได้มาตรฐานเดียวกัน
- อ่านต้นแบบ 4 ไฟล์: คลังศัพท์กล้อง · Shot list · Style Bible · กฎการตั้งค่า
- ปรับเป็นของทีม: ช็อตที่ใช้บ่อย · กฎ ComfyUI และ API · ใส่ Beat sheet ของเรา
- ทดสอบ: แปลงประโยคเป็นภาษากล้อง 2 แบบ แล้วดูว่า Agent อ่านไฟล์ไหน



12:30–13:30

พักรับประทานอาหารกลางวัน



ภาคบ่าย ผลิต ตรวจ ช่อม และส่งต่อ

WORKSHOP

03

13:30–14:15

45 นาที

Workshop 3

เตรียม Material และความต่อเนื่อง 3 ชั้น

ผลลัพธ์

Material ชุดล็อก + ทะเบียนภาพอ้างอิง (refs/registry.md)

- ความต่อเนื่อง 3 ชั้น ตัวละคร · โลก · ลุค ล็อกด้วยภาพอ้างอิงก่อนเจน
- Prompt ภาพอ้างอิง: Character sheet · ฉากมุมหลักและมุมกลับ · Style frame
- เจนด้วย ComfyUI หรือ API ของทีม แล้วลงทะเบียนรหัส char_ loc_ prop_ key_
- ตัวละครเดิม เปลี่ยนสินค้าหรือฉาก: วางแผนเปลี่ยนทีละอย่าง



WORKSHOP

04

14:15–15:00

45 นาที

Workshop 4

Prompt คุณภาพ: Shot list → Shot Card → Keyframe

ผลลัพธ์

Shot list + Shot Card ครบทุกช็อต + keyframe ช็อต ★ ที่ผ่าน

- กฎ prompt 9 ข้อ เช่น Anchor Block คำต่อคำ · CONSTANTS · ระบุจำนวนคน
- Shot list จาก Beat sheet: ภาษาภาพตามองค์ · ไม่ซ้ำขนาดภาพ · เลือกช็อต ★
- Shot Card ภาพนิ่งและวิดีโอ → keyframe ช็อต ★ · วิดีโอคุมแค่การเคลื่อนไหว
- ตรวจก่อนยิง 6 ข้อ: หน้าทีในองค์ ภาพอ้างอิง ทิศบนจอ ค่าที่ตั้ง ราคาประมาณ



15:00–15:15

พักรับประทานอาหารกลางวัน

WORKSHOP

05

15:15–15:55

40 นาที

Workshop 5

ต่อ Skill เข้ากับ ComfyUI และ API ของทีม แล้วเจนเป็นชุด

ผลลัพธ์

คลิปชุดแรกตาม Shot list + สคริปต์ส่งงาน + log การเจน

- ผู้สอนสาธิต: Shot Card → Skill → ZenityX MCP → คลิปตามรหัสช็อต + log
- เลือกเครื่องมือรายช็อต: ComfyUI = ช็อตทดสอบ ชื่อยาว บรรยายฉาก · API ของทีม = ช็อต ★ ช็อตหลายตัวละคร ช็อตที่ตัวละครพูดไทย
- ต่อ ComfyUI: Agent เขียน comfy-run.py ทดสอบ 1 ช็อต แล้วเจนเป็นชุด
- ส่งช็อต ★ ผ่าน API ของทีม: คีย์อยู่ใน .env · บอกราคาประมาณแล้วรอยืนยัน



WORKSHOP

06

15:55–16:40

45 นาที

Workshop 6

ตรวจคุณภาพและช่อมชิ้นเสีย

ผลลัพธ์

ช็อตที่ช่อมแล้ว + ตารางอาการเสียของทีม

- ตรวจ 8 ข้อแบบผู้ดูแลความต่อเนื่อง: ดึงเฟรมกลางด้วย ffmpeg เทียบ Shot Card
- อาการ → สาเหตุ → วิธีแก้: หน้าเปลี่ยน · ฉากเปลี่ยนผ้ง · คนเกิน · ข่ายขาวสลับ
- ช่อมจากถูกไปแพง: ตัด → แก้ keyframe → แก้เฉพาะจุด → ยิงใหม่ → เชื่อมรอยต่อ
- ช่อมเคสสด ช็อต 4 ของ "ฟู" ทีละตัวแปร แล้วบันทึกเวอร์ชัน S04-v002
- เก็บตารางอาการลง Skill director หมวด "บทเรียนของทีม"



WORKSHOP

07

16:40–17:00

20 นาที

Workshop 7

Post-production และสรุปเนื้อหา

ผลลัพธ์

edl + พจนานุกรมคำอ่าน + Director Skill v2

- เสียงตามองค์: บรรยายฉาก → ไตรระดับ → เจ็บหรือผ่อนคลาย
- พจนานุกรมคำอ่านเสียงพากย์ไทย: ชื่อแบรนด์ · ตัวเลข · คำอังกฤษ
- edl ลำดับคลิปและจุดตัด ส่งต่อ FFmpeg / ViralMint ของทีม
- Director Skill v2 + วิธีใช้ 5 บรรทัด ให้คนในทีมที่ไม่ได้มาเรียนใช้ตามได้



ผลลัพธ์หลังเรียน · ผลงาน 8 ชิ้น

- Director Skill ของทีม (4 ไฟล์อ้างอิง) — v2 หลังจบวัน
- AGENTS.md กติกาการผลิตของทีม
- Logline + Beat sheet 3 องค์ + กราฟอาร์ม
- Story Bible + ทะเบียนภาพอ้างอิง
- Shot list + Shot Card ครบทุกช็อต
- สคริปต์ส่งงาน ComfyUI / API + log การเจน
- คลิปชุดแรก และช็อตที่ช่อมแล้ว
- ตารางอาการเสีย → วิธีซ่อมของทีม + edl + พจนานุกรมคำอ่าน



สิ่งที่ควรเตรียม

- Codex เข้าระบบด้วยบัญชี ChatGPT แล้ว
- ComfyUI บนเครื่องตัวเอง + workflow ที่ใช้จริงแบบ export API
- คีย์ API ของทีม ใส่ในไฟล์ .env ของโปรเจกต์
- คลิปจริง 3–5 คลิป (รวมคลิปที่มีฉากเสีย) + บริฟหรือบท + ข้อมูลสินค้า 2–3 รายการ
- เช็คความพร้อม D-3 ใน Codex แล้วส่งผลให้ผู้สอน · เครื่องไม่ผ่านจับคู่กับเครื่องที่ผ่าน

+ ZenityX ส่ง Starter Pack ล่วงหน้า: cinematic-project + ต้นแบบ Director Skill + เคสฟู