

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการถ่ายภาพหุ่นนิ่งเพื่อสื่อความหมาย
Conceptual Still life



นาย ชันทวุฒิ รุธิรโก
Mr. Chantavout Rotirako

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 34472 .
วัน, เดือน, ปี... 11 พ.ย. 2542

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

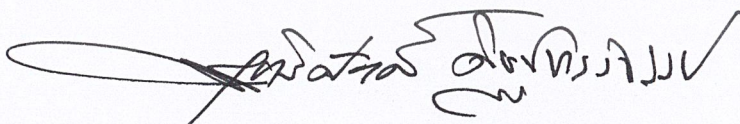
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

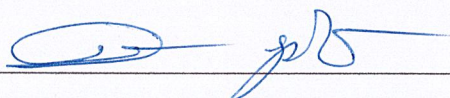
โครงการการถ่ายภาพหุ่นนิ่งเพื่อสื่อความหมาย
Conceptual Still Life





วันที่ 3/๗๑.๒๕๔๒

(อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.สุทธศักดิ์ ดิษฐทรงจรรย์)



วันที่ ๒๐/๗๒.๔๒

(หัวหน้าภาควิชาศิลปะ : อ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย)	โครงการภาพถ่ายหนึ่งเพื่อสื่อความหมาย
(ภาษาอังกฤษ)	Conceptual Still Life
ชื่อ	นาย ชันฑุฒิ รุธิรโก
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	อาจารย์ สุทธิศักดิ์ ดิษฐทองจรรย์
ระดับการศึกษา	ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชา ภาพถ่าย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ปีการศึกษา	เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
	2541

บทคัดย่อ

ภาพถ่ายหนึ่งเพื่อสื่อความหมายนั้น เป็นการเปิดแนวทางในการถ่ายภาพแนวใหม่ทางด้านเทคนิคและแนวความคิด ที่มีการใช้การเล่นคำหรือการทำให้สิ่งของมันเหมือนมีชีวิต โดยทำการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ โดยในการนำเสนอจะใช้การนำเสนอด้วยด้วยภาพถ่ายจำนวน 10ภาพ โดยเทคนิคการย้อมเจลลี่ ซึ่งแนวทางจะมีความใกล้เคียงกับการ paint flash แต่สามารถที่จะควบคุมได้ง่าย และสวยงามกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ

อ.สุทธิศักดิ์ ที่ให้แสงสว่างกับผม
อ.ประเสริฐ ที่เอื้อเฟื้ออุปการณ์แก่ผม
อ.กิตติ (ครูชิงค์) ที่ให้คำแนะนำที่ดีแก่ผม
อ.วิทยา ที่ให้คำแนะนำในเรื่องของแก๊งค์ที่ดี และหัวข้อ
อ.จิระพงษ์ ที่ให้คำแนะนำในหัวข้อ และคำแนะนำในการทำงานที่ดี
คุณ กิตติชัย ที่เอื้อเฟื้ออุปการณ์
คุณ สิทธิชัย ที่เป็นผู้ช่วยและ เอื้อเฟื้ออุปการณ์
คุณ อรดี ที่ให้คำแนะนำที่ดี
และ เธอบุคคลที่ช่วยเป็นกำลังใจให้ผมเสมอมา คุณเปรมหทัย
และ คณะกรรมการทุกๆท่าน ที่ให้ความเมตตา
ครอบครัวของข้าพเจ้า

นาย ฉันทวุฒิ รุธิรโก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โครงการศึกษาภาพถ่าย Conceptual Still Life โดยใช้เจลลีนั้นเกิดจากการที่ต้องการที่จะนำเสนอในสิ่งที่มีความแปลกใหม่โดยที่ เป็นสิ่งแปลกใหม่กับตัวของข้าพเจ้าเอง และคนอื่นๆที่ให้ความสนใจในเทคนิคนี้ ข้าพเจ้าจึงได้ทำการ ค้นคว้าและทดลองเทคนิคการใช้เจลลี และการ ตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์(Computer retouching) เพื่อที่จะนำเสนอภาพให้มีความน่าสนใจ และเพื่อที่จะเปิดหาแนวทางใหม่ๆ เพื่อที่จะใช้เป็นรูปแบบ ของตัวของตัวข้าพเจ้าเองและคนอื่นๆที่ให้ความสนใจในเทคนิคนี้

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เหมือนกับเป็นการทดลอง เพื่อที่จะสร้างงานที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ หรือสื่อสาร(Massage) บางอย่างออกมาโดยที่ผลที่ออกมาจะ ผิดจะถูก หรือจะเข้าใจใน Massage ที่เรานำเสนอหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณ ความชอบ ทักษะคติ ธรรมเนียม ข้าพเจ้าเพียงหวังว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้มีความสนใจในเทคนิคนี้ หรือเพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการใช้ศึกษาค้นคว้าจนสามารถนำไปเป็นรูปแบบเฉพาะตัวได้ หากพบสิ่งใดผิดพลาดก็ขออภัยไว้ที่นี้ด้วย

ฉันทวุฒิ รุทธิโก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	จ
บทนำ.....	ฉ
บทที่ 1 บททั่วไป	
-ความหมายของ การถ่ายภาพเพื่อสื่อความหมาย.....	1
-การจัดองค์ประกอบของภาพ.....	1
-การทำให้การถ่ายหนึ่ง หรือการถ่ายภาพมีความน่าสนใจ.....	2
-การนำไปใช้ของการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์.....	4
-สิ่งที่ควรทราบก่อนการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์.....	4
บทที่ 2 การควบคุมการทำงาน.....	7
-การควบคุมการในการย้อมเจลลีเพื่อให้ได้สีตามต้องการ.....	7
-เทคนิคในการย้อมเจลลี.....	8
บทที่ 3 ขั้นตอนในการทำงาน.....	9
-การแบ่งขั้นตอนการทำงาน.....	9
-ขั้นตอนการทำงานของข้าพเจ้า.....	10
-ขั้นตอนในการทำงานในแต่ละภาพ.....	11
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงาน.....	24
-แบบร่างกับการพัฒนาเป็นขั้นตอน.....	24
บทที่ 5 สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ.....	47
-สรุปปัญหาโดยรวม.....	47
-ข้อเสนอแนะ.....	48
บรรณานุกรม.....	49
ภาคผนวก.....	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีก้นำไปใช้

สารบัญภาพ

แบบร่างครั้งที่1และการพัฒนาแบบร่าง.....	25
แบบร่างในขั้นตอนสุดท้าย.....	36
ผลงานขั้นตอนสุดท้าย.....	42
ผังไฟ.....	51



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

โครงการศึกษาภาพถ่ายหุ่นนิ่งเพื่อสื่อความหมาย (Conceptual Still life)
เบื้องหลังความเป็นมา เป็นการพัฒนาการถ่ายภาพหุ่นนิ่งแนวใหม่ให้เป็นที่ยอมรับว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งในสาขาการถ่ายภาพ โดยเป็นการผสมในด้านเทคนิคที่ยังไม่มีชื่อเรียก และงานที่มี Concept ที่มีความแปลกใหม่ด้านความคิดเข้าด้วยกัน

คำจำกัดความของโครงการ ต้องการที่จะนำเสนอเพื่อที่จะสื่อ message บางอย่าง โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพ ด้วยเจลลีเพื่อให้งานนั้นมีความน่าสนใจ ด้วยสีส้มและแสงเงาที่แตกต่างจากธรรมชาติ โดยจะมีบางภาพมีการใช้ computer เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน เพื่อให้ให้งานนั้นๆสามารถสื่อสารภาพนั้นๆ ได้ใกล้เคียงกับจินตนาการมากที่สุด

ขอบเขตของโครงการ ภาพถ่าย Concept Still life จำนวน 10 ภาพ

เป้าหมายหลักของโครงการ เพื่อต้องการค้นหาแนวทางในการถ่ายภาพให้มีความแปลกใหม่เพื่อที่จะนำมาพัฒนามาเป็นรูปแบบของตัวเอง

แนวทางบรรลุเป้าหมาย คือต้องการนำเสนอมุมมองและเทคนิคที่แปลกใหม่ โดยมีการสื่อถึง message บางอย่าง

แหล่งข้อมูล ได้ข้อมูลมาจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและจาก อินเทอร์เน็ต ส่วนข้อมูลในด้านเทคนิคจาก อ. ประเสริฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 บททั่วไป

Conceptual Still Life คืออะไร?

Conceptual Still Life คือการนำเสนอการถ่ายภาพหุ่นนิ่งโดยมีการใช้กลวิธีต่างๆ เช่นแนวคิด เทคนิคหรือวิธีการที่มีความแปลกใหม่ เช่นการนำของใกล้ตัวนำมาจัดวางเป็นตัวเลขสิบ เป็นต้น หรือเป็นการที่นำเทคนิคชนิดต่างๆมาทดลองจนเกิดความแปลกใหม่ในตัวผลงาน และยังไม่สามารถที่จะเรียกชื่อหรือให้คำจำกัดความได้ หรือเป็น Concept ที่มีความแปลกใหม่ในความคิดและและวิธีการในการนำเสนอ โดยทั้งนี้เมื่อใช้คำว่า Conceptual Still Life แล้วขึ้นอยู่กับที่เราต้องให้นิยามกับคำนี้ว่าอะไร โดยที่ คำว่า Conceptual Still Life นั้นในความหมายของข้าพเจ้านั้นคือ การที่จะแสดงความหมายของ การสื่อสาร บางอย่างที่ต้องการจะเสนอออกมาโดยที่การสื่อสารนั้นๆจะมีการเล่าเรื่องราวในลักษณะของการเล่นคำ และการที่แสดงควมมีชีวิตชีวาของสิ่งของเหล่านั้นที่มีการเลียนแบบการกระทำของ มนุษย์โดยมีการใช้เทคนิคย้อมเจสสี และการ ตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยเสริมเพื่อที่จะได้สามารถที่จะสื่อถึงความหมายของภาพได้อย่างสมบูรณ์ตามจินตนาการมากที่สุด

การจัดองค์ประกอบของภาพ(Composition)

ภาพถ่ายที่ดีนั้นไม่ใช่เพียงแต่การนำเอาทฤษฎีของการถ่ายภาพมาสร้างงานเท่านั้น แต่ควรนำความรู้ในด้านอื่นๆมาประยุกต์ใช้ด้วยไม่ว่าจะเป็นความรู้ในด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ หรือด้านประยุกต์ศิลป์ ก็มีส่วนช่วยสร้างงานให้เกิดความน่าสนใจ และดูดีได้ การที่จะสร้างงานภาพถ่ายที่ดีนั้น ควรที่จะบอกเรื่องราวในรูปแบบของตัวเองให้มีความเข้าใจและสื่อความหมายกับกลุ่มเป้าหมายให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยการสร้างภาพให้มีความน่าสนใจ ซึ่งส่วนหนึ่งก็คือการจัดองค์ประกอบของภาพนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดวางสิ่งของ (Subject) ให้มีความน่าสนใจ

การจัดภาพให้ สิ่งของนั้นมีความน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญของงาน ควรทำให้มีความน่าสนใจโดยการแบ่งกระดาษออกเป็นสี่ส่วนเท่าๆกัน โดยแต่ละส่วนเป็นที่วางของสิ่งของนั้นๆ กล่าวคือสามารถนำไปจัดวางตรงมุมด้านซ้ายบน-ล่าง หรือมุมขวาบน-ล่างก็ได้แต่จะไม่นิยมจัดวางไว้ตรงกลางภาพ เพราะจะทำให้งานนั้นมีความน่าเบื่อ

ขนาดและรูปทรง(Shape and form)

ภายในงานนั้นควรมีรูปทรงที่มีความแตกต่างกันไปบ้าง ไม่ควรที่จะมีขนาดและรูปทรงขนาดเท่าๆกันภายในภาพ ยกตัวอย่างเช่นถ้าต้องการจะให้จุดเด่นของภาพนั้นมีขนาดใหญ่ ส่วนรองภายในภาพก็ควรมีขนาดเล็กแต่ต้องมีขนาดอื่นๆเชื่อมเพื่อป้องกันการกลมกลืนไปเป็นเอกภาพ

ลวดลาย(texture)

ลวดลายนั้นเป็นส่วนหนึ่งในการที่จะทำให้ภาพนั้นเกิดความน่าสนใจ การจัดองค์ประกอบของลวดลายนั้นมีหลักๆคือการจัดลวดลายเป็นจุดเด่นและให้ส่วนรองของภาพนั้นควรมีลายละเอียดเพียงเล็กน้อย หรืออาจจะเป็นในทางกลับกันคือจุดเด่นมีลวดลายเพียงเล็กน้อยแต่ ส่วนรองหรือส่วนประกอบอื่นๆภายในภาพควรมีที่เพิ่มรายละเอียดเข้าไป ในทั้งนี้ให้ดูความเหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญ

ความสมดุล(Balance)

ความสมดุลของภาพนั้นไม่ได้หมายความว่า การจัดภาพให้ สองภาพต้องเท่ากันแต่ อาจจะมีการทำให้สมดุลด้วย สี น้ำหนัก หรือความรู้สึกที่มีต่อวัตถุในภาพ

การที่จะทำให้การถ่าย หุ่นนิ่งหรือการถ่ายภาพนิ่งให้มีความน่าสนใจคือ

1. การเลือกมุมมองของภาพ การที่มองจากมุมมองที่เหมาะสมจะทำให้ภาพมีความน่าสนใจ เช่นมองจากด้านบนมาด้านล่างที่ดูแล้วรู้สึกกดดันต้อยต่ำและ มุมมองจากด้านล่างไปสู่ด้านบน ที่ดูแล้วจะให้ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่เป็นต้น โดยที่แต่ละมุมมองนั้นจะให้อารมณ์และเนื้อหาที่แตกต่างกันแม้ว่าจะเป็นรูปเดียวกันก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.การจัดแสง(Lighting) นั้น เป็นส่วนที่สำคัญมาก ไม่เฉพาะในการถ่ายภาพหุ่นนิ่ง หรือแม้แต่การถ่ายภาพประเภทอื่นๆการที่จัดแสงให้มีความ เหมาะสมกับงานการนั้นจะสามารถ สร้างอารมณ์ให้กับภาพ และเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้น เช่นการถ่ายผลิตภัณฑ์ ประเภทน้ำหอม เราควรจัดไฟให้ดูแล้วมีความอ่อนนุ่ม

3.ต้องมีจุดเด่นหรือมีเอกภาพ ไม่ควรให้ภาพมีสิ่งที่ซับซ้อน หรือมี สิ่งของ(Subject) หลายอย่างอย่างแข่งกันในภาพ เพราะจะทำให้ความคิดของผู้ดูกระจายออกไป สำหรับการที่จะ เน้นจุดเด่นนั้น มีหลักในการเน้นดังนี้คือ การใช้สีให้มีความเด่นเป็นพิเศษ หรือการใช้เส้นนำทาง สายตา การใช้ พื้นที่ ขนาดหรือสัดส่วนที่มีความแตกต่างกัน หรือการที่ทำให้จุดเด่นนั้นมีความ คมชัดเพียงจุดเดียว(selective focus)

4.ต้องมีการวางจุดสนใจภายในภาพให้มีความน่าสนใจ โดยอาศัยเส้นนำสายตา คือ การเรียงกันของวัตถุที่จะนำพาไปสู่จุดสนใจภายในภาพ และในแต่ละภาพควรที่จะมีความ สัมพันธ์ทางทิศทางของสายตาเพื่อที่ ทำให้เกิดความน่าสนใจและต่อเนื่อง ทำให้ภาพนั้นไม่เกิด ความน่าเบื่อ

5.การเลือกใช้ช่องว่างหรือช่องไฟ (space) ที่มีความเหมาะสมคือไม่ควร นำวัตถุนำมา จัดวางในภาพจนมากเกินไปควรมีการเลือกทั้งช่องว่างหรือช่องไฟ (space) ไว้ให้มีการพักทาง สายตา คือต้องมีการคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่นควรคำนึงถึงความ สมดุลภายในภาพ จังหวะและทิศทางของงาน

6.ต้องมีความสมดุลภายในภาพ คือการสร้างงานให้มี ทั้งขนาดภาพและสีมีความสม- ดุลกัน แต่ไม่ได้หมายความว่าต้องแบ่ง เป็นลักษณะของ การจัดแบบครึ่งๆเท่ากัน (Symmetry) ควรจัดในลักษณะของ การจัดแบบสองข้างไม่เท่ากัน(Asymmetry)การถ่วงกัน ด้วย สี น้ำหนักและ ขนาดและพื้นผิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์(Computer Retouching) มีความสามารถใช้ในด้านไหนได้บ้าง

1.การนำหลายๆ ภาพมาประกอบกันเป็นภาพใหม่(Composite Images) ตามจินตนาการ
สิ่งที่สำคัญที่สุดของการทำ Composite Image คือ

1.1 แหล่งกำเนิดแสง(Light Source) แสงที่มีมาจากไหน หรือ เป็นแสงประเภทไหน เช่น Light Source เป็นแสงอาทิตย์ ในเวลากลางวัน (แสงมีลักษณะเป็นแสงแข็ง) และ ภาพที่นำมาประกอบกันนั้น เป็นสภาพแสงเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน เพราะถ้าคนละสภาพแสง หรือแสงที่ต่างกันจะทำให้รู้สึกขัดตาแล้วเป็นไปไม่ได้

1.2 วันและเวลา(Time of day) เวลาที่เกิดขึ้นในภาพ ภาพที่นำมาประกอบกันนั้นควรดูแล้วเป็นเวลาเดียวกัน เช่นถ้า Background เป็นเวลากลางคืนรูปที่นำมาประกอบกันนั้นควรจัดแสง หรือถ่ายในเวลาใกล้เคียงกับตัวของ Background

1.3 ตำแหน่งและมุมมอง(Angle of view)เป็นส่วนที่สำคัญมากในการที่จะนำภาพมาประกอบกันนั้น ควรที่จะใช้ Lens ที่อยู่ในและ ตำแหน่งของกล้อง (มุม)ให้อยู่ในช่วงเดียว เช่นมีความสูงต่ำ ซ้ายขวาเหมือนกันเพราะ(ถ้าช่วง Lensที่มีความยาวโฟกัสต่างกันจะทำให้ภาพนั้นมีความรู้สึกที่ดูแล้วขัดตา

2.การซ่อมแซมภาพและการแก้ไขภาพ(Repairing Photo) การนำภาพที่เก่าแก่เพียงภาพเดียว (ไม่มี film) เช่นเมื่อภาพมีรอยขีดข่วน หรือรอยละเอียดยที่เลือนหายไป ความเข้มของสีที่ลดลงจะสามารถแก้ไขให้สมบูรณ์ได้นอกจากนี้ยังสามารถแก้ไขในส่วนที่มีความผิดปกติจากบางส่วนได้ ยกตัวอย่างเช่นมืดไปหรือ สว่างในบางส่วน

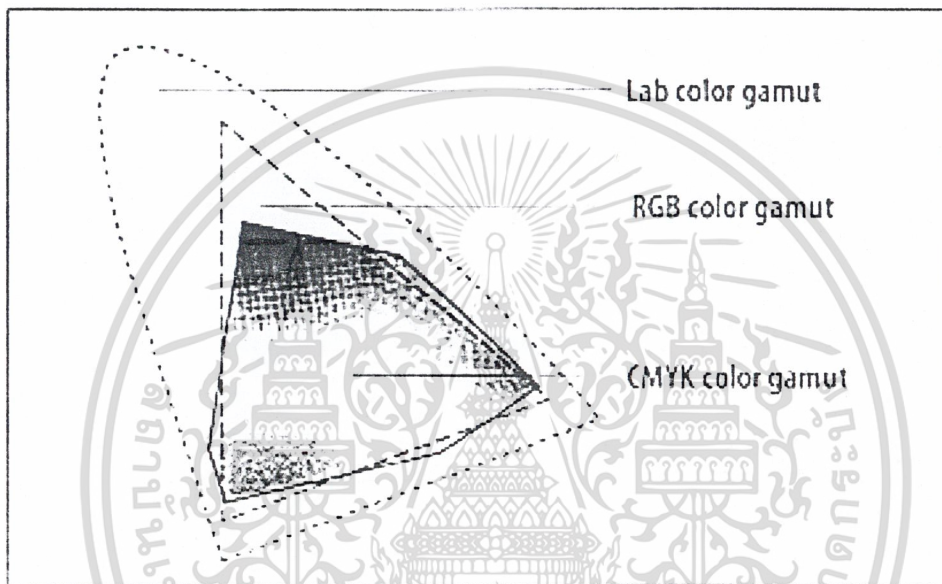
3.การแก้มุมมองและ ความบิดเบือนให้มีความถูกต้อง (Correcting for Lens Distortion) สามารถเพิ่มหรือแก้ การ distortion & perspective ของภาพได้ ยกตัวอย่างเช่นการแก้ไข รูปทางสถาปัตยกรรมให้มีความถูกต้อง หรือเพื่อที่จะใช้สร้างสรรค์ เพื่อให้ได้งานที่ออกมาเหมือนจินตนาการ

สิ่งที่ควรทราบก่อนการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์

สีแกมมา(Color Gamuts)

ในระบบของสีนั้น แบ่งเป็นระดับช่วงของสี ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นหรือนำมาพิมพ์ขึ้นได้ ในส่วนของสีที่มีช่วงกว้างที่สุดของสี คือ ถ้าแสงของสีที่มองเห็นได้ในธรรมชาติ ในสีเอกสาร นั้นประกอบไปด้วยสีซึ่งสามารถมองเห็นได้ด้วยตาของมนุษย์สีที่ ใช้ในโปรแกรม Adobe ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

photo shop นั้น Lab เป็นส่วนที่กว้างที่สุดในส่วนของสีทั้งหมดในRGB และCMYK Gamuts สี RGB Gamuts ประกอบด้วยสีที่สามารถมองเห็นได้บนจอ คอมพิวเตอร์ หรือบนจอโทรทัศน์ ในส่วนของสีบางสีนั้น ยกตัวอย่างเช่น สีบริสุทธิ์ ของสีฟ้า(CYAN) หรือสีบริสุทธิ์ของสีเหลือง (YELLOW) จะไม่สามารถแสดงสีให้เห็นได้อย่างถูกต้อง ถ้าเป็นสีที่ไม่สามารถพิมพ์ได้นั้น จะใช้คำว่า out-of gamut หมายถึงอยู่นอกระบบของสี CMYK gamut



แสงสีบนจอภาพ(Computer display)

แสงสีที่พวกเรานั้นเห็นบนจอภาพ เป็นแสงสีประเภทที่มนุษย์สามารถมองเห็นได้ (additive color หรือ RGB) คือเมื่อแสง 2สี รวมในระดับที่เท่ากัน จะเกิดแสงสีอีกประเภทหนึ่ง คือ เป็นสีที่มีไว้ใช้ในกระบวนการพิมพ์ (subtractive Color หรือ CMYK) จึงมักเกิดปัญหา ต่างๆขึ้นอยู่เสมอ เมื่อเราต้องการที่จะเทียบสีระหว่างสีบนหน้าจคอมพิวเตอร์และงานที่ทำการ OUT PUT ออกมา สาเหตุที่สีนั้นมีความแตกต่างกันเพราะ เหตุที่ว่ารากของสีนั้นมีความแตกต่างกัน ระหว่างสี additive color และ Subtractive Color

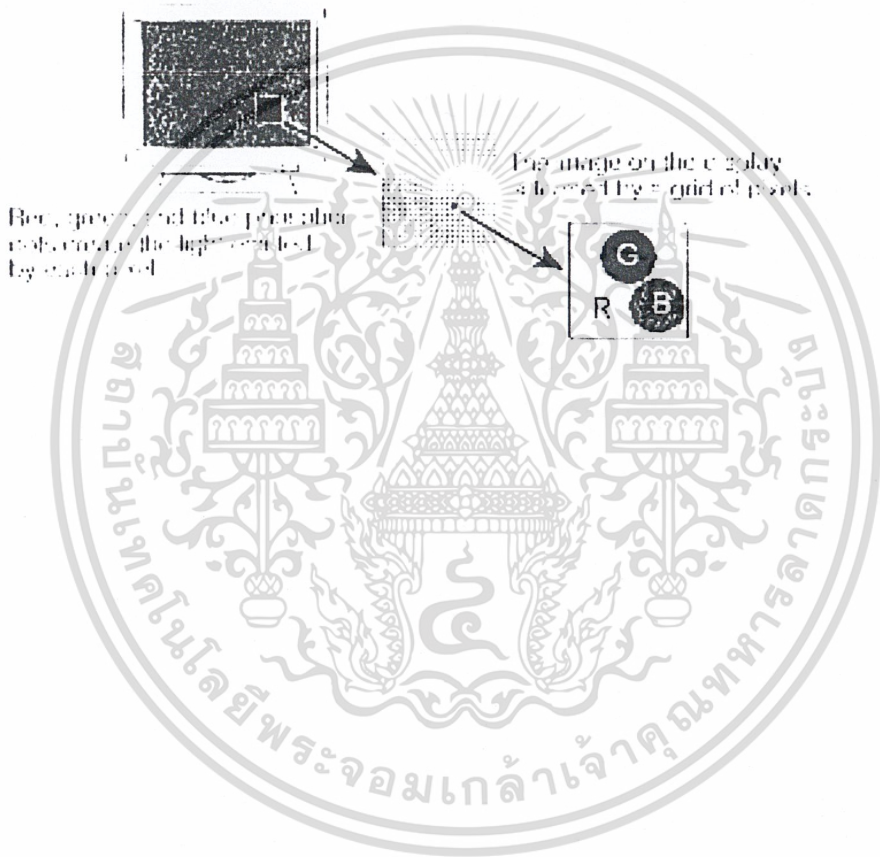
*การที่จะแก้ไขหรือทำให้สีนั้นมีความใกล้เคียงกับหน้าจอมากที่สุด มีข้อเสนอแนะดังนี้

คือ ใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe photo shop ชื่อ EYE DROP ดูสีที่ต้องการจะทราบ ว่า ถ้าสีนี้ OUT PUT ออกมาแล้วจะเกิดความเพี้ยนของสี แล้วนำไปดูที่ Color Picker ถ้ามีการขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องหมาย "!" ในบริเวณกรอบสี่เหลี่ยมแสดงว่าสีนั้นถ้าทำการ OUT PUT ออกมาแล้วสีนั้นจะเกิดความเพี้ยน

Computer display นั้นจะใช้ Microscopic Dot ที่เรียกว่า Phosphors สำหรับผสมสี additive color และสร้างสีอื่นๆขึ้น ส่วนภาพที่แสดงบนจอภาพนั้นเกิดจากตารางสีที่หยาบเล็ก เรียกว่า Pixel แต่ละ Pixel นั้นประกอบด้วยจุด 3 จุด คือ RGB



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การควบคุมการทำงาน

การควบคุมการย้อมเจลสีเพื่อให้ได้สีตามต้องการ

ในการที่เราจะให้ได้สีตามที่ต้องการนั้นไม่ใช่เรื่องยาก สามารถที่จะควบคุมได้ โดยต้องมีการทดลองหาค่าของสีอย่างคร่าวๆ เพื่อที่จะได้สามารถนำไปใช้ในการทำงานได้อย่างตั้งใจก่อนโดยขั้นตอนการทดลองคือ

1. จัดไฟแบบ 2 ข้างเท่ากัน (1:1) และนำเอาเจลสีที่ต้องการนำมาทดลองมาวางไว้หน้าไฟแฟลช โดยถ่ายที่ค่าปกติ (normal) และถ่ายชดเชยแสง under ,over อย่างละประมาณ 2-3 stops เมื่อได้ค่าข้างต้นออกมาแล้วเราสามารถที่จะเลือกโทนของสีได้

- วัตถุที่นำมาถ่ายนั้นควรเป็นพื้นผิวมันเพราะจะทำให้แสงสีขึ้นดีกว่าพื้นผิวด้าน แต่ไม่ควรใช้พื้นผิวที่มีความมันวาวมากเพราะจะเกิดแสง สะท้อน ที่ไม่สามารถหลบหรือหลบได้ยากมาก เกิดขึ้น
- ในการทดลองนั้นควร ทดลองค่า under ให้มีความละเอียดมากกว่าค่า over เพราะจากการทำงานมานั้นจะใช้ค่า สีของunder มากกว่าเพราะจะทำให้มีสีสันที่มีความสด

เทคนิคในการย้อมเจลสี สำหรับข้อแนะนำดังกล่าวนี้เกิดจากการทดลองและประสบการณ์จากการทำงาน

1. ในการวัดแสงนั้น ให้ทำการวัดแสงเจลสี แต่ในการถ่ายจริงนั้น มีข้อแนะนำว่าควรถ่ายให้ over ขึ้นอีกประมาณ 0.5-1 stop (ไม่รวมการชดเชย below compresses) หรือควรถ่ายชดเชยแสงในทาง under และ over อย่างละ 0.5-1 stop เลย เพราะถ้ามีการนำไป ล้างเพิ่มเวลา(push) หรือล้างลดเวลา(pull หรือ hold) เพราะจะทำให้สีเพี้ยนเกิดขึ้น ถ้านำไป ล้างเพิ่มเวลาจะติดสีแดงม่วงหรือออกชมพู(Magenta) สำหรับการ ล้างลดเวลา จะติดสีออกเขียวฟ้าๆ(Green) ดัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั้นภาพ ใดที่ออก ในโทนของ ชมพูแดงจึงไม่ควรที่จะนำไป ล้างลดเวลาแต่ในทางกลับกันควรที่จะเอาไป ล้างเพิ่มเวลาจะดีกว่า

2. สำหรับในการจัดไฟนั้นควรจัดให้ไฟแต่ละชุดมีความแตกต่างกันอย่างละ 1-1.5 stop เพื่อให้มีมิติ ของแสง ควรใช้ค่า Ratio ประมาณ 1:2 - 1:3
3. ในการผสมแสงสีกันนั้นใช้หลักการผสมแสงสีของ R G B ระวังการใช้แสงสีที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน เพราะแสงสีจะไม่ขึ้นในตัวของ Subject แต่จะขึ้นเฉพาะเงาเท่านั้นแต่ถ้ามีความจำเป็นหรือต้องการที่จะต้องใช้ ต้องทำการคัดแสงของไฟไม่ให้แสงคู่ตรงข้ามมาผสมกัน
4. ในการย้อมเจลสีนั้นควรใช้ไฟแฟลชตั้งแต่ 3 ดวงขึ้นไปเพื่อที่จะได้สามารถผสมแสงสีให้ได้ตามความต้องการ เพราะถ้าใช้ไฟน้อยกว่านั้นแสงสีจะออกมาไม่ชัดเจน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่3

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนในการทำงานนั้นจะแบ่งเป็น

1. ขั้นตอนเตรียมตัว ก่อนที่จะทำงาน (Pre production)
2. ขั้นตอนในการถ่าย หรือการทำงาน (Production)
3. ขั้นตอนการในทำงานครั้งสุดท้าย (Post production)

1. ขั้นตอนเตรียมตัวก่อนที่จะทำงาน(Pre production)

1.1 เริ่มจากการร่างแบบร่าง(sketch) ให้มีความลงตัวตามขั้นตอน แบบร่างที่ดีนั้นควรที่จะกำหนดรายละเอียดให้ ชัดเจนเช่นการวางของวัตถุภายในภาพ และการจัดแสงภายในภาพ หรือแม้กระทั่งเทคนิคที่จะนำมาใช้ควรที่จะกำหนดให้แน่นอนด้วยทั้งนี้การเตรียมตัวในแบบร่างที่ดีนั้นจะทำให้การหาของที่จะนำมาถ่ายได้อย่างครบครัน

1.2 ทำการหาของที่จะนำมาใช้เพื่อที่จะนำมาถ่ายให้มีความใกล้เคียงกับแบบร่างให้มากที่สุด ในกรณีที่ถ้าหา สิ่งที่เราต้องการไม่ได้ให้ใช้วิธีสร้างสิ่งนั้นขึ้นมาหรือ หาสิ่งของที่มีความใกล้เคียงมาดัดแปลงเพื่อให้ได้ตามความต้องการ

2. ขั้นตอนในการถ่าย(Production)

2.1 การที่จะทำงานในขั้นตอนนี้จะยากหรือง่ายขึ้นอยู่กับว่าเรานั้นเตรียมตัวในขั้นเตรียมตัวก่อนทำงาน(Pre production) นั้นดีแค่ไหน ในขั้นตอนนี้การถ่ายภาพที่ดีนั้นควรที่จะถ่ายให้ได้ตามแบบร่างมากที่สุด

2.2 ในขั้นตอนนี้เราไม่ควรที่จะทำปรับปรุง หรือแก้ไขดัดแปลงแบบร่างเพราะอย่างที่กล่าวจากข้างต้นแบบร่างเราควรที่จะมีความสมบูรณ์ ตั้งแต่ขั้นตอนแรกจะทำให้การทำงานเป็นไปอย่างสะดวก แต่ในบางครั้งในเวลาถ่ายภาพนั้นจะทำให้เห็นปัญหาได้ชัดเจนต้อง เปลี่ยนแปลงในส่วนของมุมมองให้มีความเหมาะสมขึ้นได้

3. ขั้นตอนการทำงานในครั้งสุดท้าย (Post Production)

3.1 บางครั้งในการถ่ายภาพนั้นยังขาดกระบวนการที่สมบูรณ์ จึงจำเป็นต้องมีการทำงานในขั้นตอนสุดท้าย เช่นการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ หรือในวิธีการอื่นๆ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับขั้นตอนในการทำงานของข้าพเจ้านั้น

หลังจากที่ได้แบบร่างที่ผ่านกระบวนการกลั่นกรองมาแล้ว จึงนำไปหาของที่มีความเหมือนหรือใกล้เคียง แต่จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ของข้าพเจ้านั้นไม่เคยพบเลยว่าหาของที่มีความเหมือนตามที่คิด หรือจินตนาการไว้ในแบบร่างเพราะฉะนั้นเราจึงควรที่จะหาของที่มีความใกล้เคียง หรือมีความเป็นไปได้ว่ามีความใกล้เคียงนำมาทำการดัดแปลงหรือสร้างสิ่งนั้นขึ้นมา แต่ในการทำงานของข้าพเจ้านั้นจะมีการเพิ่มขึ้นขั้นตอนของ Post production คือจะนำไปทำการเพิ่มเติมและแก้ไขให้เหมือนแบบร่างมากขึ้นด้วยการ ใช้การตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้เหมือนตามแบบร่างมากที่สุด

ขั้นตอนในการถ่ายของข้าพเจ้านั้นจะถ่ายให้มีความเหมือนตามแบบร่างมากที่สุด เพราะแบบร่างของข้าพเจ้าในแต่ละภาพนั้นจะทำการคิดไว้ทุกขั้นตอน ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าแบบร่างที่ดีนั้นมีความชัดเจนในทุกด้าน เพราะจะทำให้มีความง่ายในขั้นตอนการถ่ายภาพ ในแบบร่างของข้าพเจ้านั้นได้ทำการกำหนดสีแสงที่จะเกิดขึ้นภายในแบบร่างด้วย สำหรับในการถ่ายภาพของข้าพเจ้านั้น จะใช้แสงที่ผ่านการกรอง หรือแสงนุ่ม (diffuse) เช่นแสงจากดวงอาทิตย์ที่ส่องผ่านมาจากเมฆ มากกว่าการใช้แสงแข็งเป็นแสงที่มาจากแหล่งกำเนิดแสงโดยตรงไม่มีการกรอง (specular) เช่นแสงจากดวงอาทิตย์ในเวลากลางวันที่ไม่มีเมฆ เพราะวัตถุที่นำมาใช้ถ่ายภาพของข้าพเจ้านั้นส่วนมากจะมีพื้นผิวที่มัน สำหรับในส่วนของเทคนิคที่จะใช้สำหรับการถ่ายภาพนั้นต้องเลือกใช้ให้มีความเหมาะสม และมีเหตุผลโดย เทคนิคของข้าพเจ้านั้นคือเทคนิคการใช้เจลสีดังนั้นในแต่ละภาพของข้าพเจ้านั้นจะมีการเลือกหลักของทฤษฎีสีที่สามารถช่วยในการช่วยแสดงอารมณ์ภายในภาพสำหรับข้าพเจ้านั้นจะใช้สีในการช่วยแสดงอารมณ์ เช่นภาพรูปปลั๊กไฟ ที่ใช้สีชมพูเพื่อที่จะสื่อถึง ความรัก เป็นต้น

ขั้นตอนในการทำงานขั้นสุดท้ายของข้าพเจ้านั้น หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ทำงานในขั้นตอนการถ่าย ต้องนำมา ทำการสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ด้วย ตรีมสแกน (Dram scan) INPUT เพื่อที่จะนำมาใช้ตกแต่งภาพเพื่อที่จะให้ได้ตามแบบร่าง ในกรณีที่สแกนด้วยจำนวนเมกะไบท์เท่าใดนั้น ขึ้นอยู่กับว่าเราจะ OUT PUTออกมาเป็นอะไร ถ้าเป็นการOUT PUT ออกมาเป็นฟิล์มขนาด120 ควรที่จะสแกนประมาณ 40-80 MB แต่ถ้าเป็นฟิล์ม 4x5 ต้องสแกนประมาณ100 MB ขึ้นไปแต่ไม่ขอแนะนำให้มีการ OUT PUT ออกมาเป็นฟิล์ม เพราะค่าใช้จ่ายสูงมาก(การที่จะ OUT PUT ออกมาเป็นฟิล์มขนาด 4x5 ใบละ1000-1500บาท) แต่ขอแนะนำให้ใช้วิธีการพิมพ์ออกมาเป็น DYE SUB(เครื่องพิมพ์ภาพที่จะทำให้ภาพที่พิมพ์ออกมาเหมือนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพถ่าย) ราคาของการพิมพ์ออกมานั้นประมาณ300-400บาท(สำหรับA4)สำหรับข้าพเจ้านั้น จะสแกน 25 เมกะ-ไบท์ (MB) เพราะเพียงพอแล้วกับการพิมพ์ ขนาดA4

ขั้นตอนในการทำงานในแต่ละภาพ

1. ภาพนาฬิกาปลุก Conceptของภาพนี้คือเป็นการที่จะสื่อหรือนำเสนอ ในลักษณะในทางตรงกันข้ามกับความจริง โดยที่ในความเป็นจริงนั้นนาฬิกาปลุกต้องเดินหรือทำงานอยู่ตลอดเวลา แต่ในเวลานี้หรือภาพนี้ตัวนาฬิกาปลุกกลับหลับเสียเองขั้นตอนในการทำงานนั้นจะเริ่มจากแบบร่างโดยเริ่มจากแบบร่างขั้นที่1 จนพัฒนามาเป็นแบบร่างในขั้นสุดท้าย

ขั้นตอนในการหาแบบที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพของงานนี้ คือต้องหานาฬิกาปลุกให้ได้ตามรูปทรงตามแบบร่าง หรือมีความใกล้เคียงมากที่สุด และต้องหาหมวกที่จะนำมาใส่บนหัวของนาฬิกาปลุกเพื่อให้ดูแล้วเป็นหมวกสำหรับใส่นอน โดยที่หมวกสำหรับนาฬิกา นั้นนำมาจากตุ๊กตาโดยทั้งนี้ในงานนี้มีปัญหาคือต้องทำการหาของที่จะนำมาใช้ในการถ่ายถึง 2 ครั้ง โดยในครั้งแรกหลังจากได้นาฬิกามาแล้ว ต้องทำการนำมันไปเทียบหาขนาดของหมวกเพื่อให้ได้ ขนาดของหมวกที่มีความเหมาะสมกับตัวมัน และต้องทำการหาสายผ้าปูที่นอนและผ้าห่ม ให้มีความเหมาะสมกับนาฬิกาเรือนนี้

ขั้นตอนในการถ่ายนั้นในการทำงานนั้นจะเริ่มจากการที่จะใช้เทคนิค การpaint flash ก่อนแต่จากการทำงานรู้สึกว่เทคนิคนี้ไม่เหมาะสม จึงได้ทำการใช้เทคนิคย้อมด้วยเจลลี่ เหมือนกับงานอื่นๆในขั้นในการถ่ายนั้น หลังจากที่ได้จัดแบบให้ได้มีความเหมือนกับแบบร่าง โดยในการถ่ายนั้นจะใช้ไฟแฟลช 3ดวง โดยในแต่ละดวงนั้นมีสีที่แตกต่างกันดังนี้โดยสีแดง จากกระดาษแก้ว สีน้ำเงิน 80C เขียวจากกระดาษแก้ว โดยจะใช้ไฟหลักเป็นแสงสีน้ำเงิน และไฟเสริมจะเป็นไฟสีแดงและเขียวโดยความเข้มของแสงนั้นต้องลดหลั่นกันตามลำดับสำหรับรูปนี้จะถ่ายที่ 16วินาที ชัตเตอร์ T f 22

ปัญหาในการถ่ายคือการที่เกิดแสงสะท้อนในส่วนขอบสีเงินของหน้าปัดนาฬิกาที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เพราะถ้าทำการชยับไฟจากในตำแหน่งดังกล่าวแล้วแสงสีจะเปลี่ยนไปและไม่เหมือนดังแบบร่าง ดังนั้นควรที่จะหลีกเลี่ยงการนำวัตถุที่มีพื้นผิวมันวาว มาใช้กับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า เทคนิคนี้ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในงานนี้คือลบรอยแสงสะท้อนในบาง ส่วนออกแล้วทำการลบตัวอักษรหรือเครื่องหมายออก และเพิ่มความสดของสีขึ้นเพียงเล็กน้อย เพราะในการถ่ายภาพในลักษณะของ Concept นั้นไม่ควรที่จะมีตัวหนังสือ หรือสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับในงานอยู่ในภาพ

ปัญหาในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในภาพนี้คือ แบบที่นำมาใช้ในการถ่ายนั้น เป็นของเก่าดังนั้นจึงเสียเวลาในการทำแก้ไขในส่วนของสนิมพอสสมควร

2.ปลั๊กไฟ Concept ของงานนี้เป็นการแสดงถึงควมมีชีวิต ของสิ่งของโดยที่สิ่งของนั้นจะมีการ ทำพฤติกรรม เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ และมีการใช้การเล่นคำ(ปลั๊กตัวเมียตัวผู้) เข้ามา โดยใช้ลักษณะเดียวกับงานนาฬิกาปลุก สำหรับในส่วนของแบบร่างนั้นจะเริ่มจากแบบร่างขั้นที่หนึ่งจน ขั้นตอนสุดท้ายจะต่างกับแบบร่างขั้นที่หนึ่งอย่างชัดเจน

ขั้นตอนการหาของที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพนั้นสำหรับในงานนี้ ไม่ ค่อยมีความยุ่งยากในการหาของเพียงแค่การหาปลั๊ก3ตา เท่านั้นหลังจากได้ปลั๊กตัวเมียมาแล้วจึงนำมาพ่นสีเงินด้าน เพื่อที่จะได้สามารถรับแสงสะท้อนจากเจลลี่ได้ดีกว่าสีเดิมของมันซึ่งเป็นสีขาวสำหรับ ฉากหลังเราใช้เพียงกระดาษ สีเงา และนำตัวปลั๊กไปติดเท่านั้น สำหรับปัญหาในการหาของ นั้นไม่มีปัญหา

ปัญหาในการพ่นสีเงิน ซึ่งต้องใช้สีเงินที่มีความสะท้อนแสงปานกลาง จึงทำให้ต้องทำการพ่นสีถึง 5 ครั้งจึงจะได้ปลั๊กตัวเมียอันที่ มีความเหมาะสมที่สุด สำหรับการที่จะรู้ว่าใช้ได้หรือไม่นั้น ข้าพเจ้าจะใช้วิธีส่องกับไฟ ถ้าขึ้นเป็นดวงไฟแสดงว่ามีความมันวาวเกินไป แต่ถ้าส่องแล้วหามุมที่ทำให้เกิด High light ได้แสดงพอใช้ได้

ขั้นตอนในการถ่ายนั้น ในการถ่ายภาพนี้จะถ่ายในลักษณะที่ปกติ ไม่มีการบิดเบี้ยวหรือทำให้มันเปลี่ยนรูปทรงแต่อย่างใด ถ้าเป็นไปได้ในการถ่ายภาพเพื่อที่จะนำไปใช้สำหรับการตกแต่งภาพนั้นควรที่จะถ่ายในลักษณะที่ตรงๆและให้ชัดทั้งหมดแล้วจึงค่อยนำมาเปลี่ยนแปลงทางรูปทรงหรือเพิ่มเติมส่วนใดก็ตาม เพื่อความสะดวกในการที่จะนำไปตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์ ในการจัดไฟของภาพนี้จะจัดในลักษณะใกล้เคียงการถ่ายภาพก็อปปี คือการจัดไฟ 2ข้างในลักษณะ 45° และมีไฟตรงกลางอีก 1ดวงเพื่อที่จะทำการเน้นเฉพาะ ตรงปลั๊กไฟ ในภาพนี้จะใช้เจลลี่ แดง น้ำเงิน เหลือง โดยไฟตรงกลางจะเป็นสีเหลืองแต่จะอ่อนมาก สำหรับภาพนี้จะถ่ายที่ 10วินาที f 11 ชัตเตอร์ T

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาคือการที่ขาดไฟแฟลชกำลังสูง จึงทำให้แสงสีเหลืองปรากฏออกมามาก เพราะไฟแฟลชตรงกลางต้องใส่ Snood เพื่อที่จะบีบแสงให้เน้นเฉพาะ ตรงกลางจึงทำให้ทำให้แสงอ่อนลงจนเหลือไม่ถึง f 8 แม้จะเปิดเต็มกำลังก็ตาม หรือ จะใช้วิธีการ Double ของแสงก็ตาม

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพจะใช้คำสั่ง Distortion จากคำสั่ง Edit และ Transform (adobe photoshop 5 คำสั่ง transform จะอยู่ในส่วนนี้) โดยจะใช้วิธีการเลือกในเฉพาะส่วน แต่ในการทำมีปัญหาเพราะภาพต้นฉบับนั้นไม่ได้ถ่ายตรงๆ จึงทำให้มีความลำบากมากในการตกแต่งภาพ เพราะต้องคอยระวังไม่ให้ดูหลอกลตา

3. โบลิ่ง & ฟิน Concept นี้จะแสดงถึงควมมีชีวิตของสิ่งของ โดยตามปกติความรู้สึกที่คุ้นเคยนั้นโบลิ่งต้องเป็นคนชนตัวฟิน ให้กระเด็นตกหรือตกลงไป แต่ถ้าสิ่ง 2 อย่างนี้มีชีวิตขึ้นมาในความคิดและจินตนาการของข้าพเจ้านั้นน่าจะออกมาในรูปแบบนี้ และทำการเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวโบลิ่งให้แทนลูกกระเบิด สำหรับขั้นตอนในแบบร่างนั้นจะ ยึดถือในแบบร่างขั้นที่สอง แต่จะใช้วิธีในการเปลี่ยนมุมมองจน เป็นที่พอใจและลงตัว สำหรับแบบร่างในขั้นแรกนั้นจะเป็นลูกโบลิ่งแตกแทนที่จะชนฟินให้กระเด็นไป

ขั้นตอนในการหาของและการเตรียมตัวเพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพนั้น จะเริ่มจากการหาแบบที่จะนำมาใช้เพื่อการถ่ายภาพนั้นคือตัว ฟิน และลูกโบลิ่ง ซึ่งตัวฟิน นั้นนำมาจาก ของเล่นและนำมาพ่นสี โดยที่ใช้เหตุผลเดียวกับข้างต้นคือเพื่อที่จะทำให้รับแสงสีได้ดีขึ้น ในส่วนของตัวโบลิ่งนั้น เกิดจากลูกบอลยางนำมาพ่นสีดำ เพราะจากการทดลองมาจะเห็นได้ชัดเจนว่าสีดำนั้นจะดูดซับแสงสีจากเจลลี่ ได้ดีที่สุด และนำของทั้ง 2 อย่างหลังจากพ่นสีเสร็จแล้วมาใส่หน้าตาเพื่อที่จะแสดงอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น สำหรับหน้าตาของทั้ง 2 อย่างข้างต้นนั้นทำจากการตัดสติ๊กเกอร์

ขั้นตอนในการถ่ายนั้นจะจัดแสงให้มาจากด้านข้าง เพื่อที่จะสร้างแสงด้านข้างให้กับตัวของโบลิ่งเพื่อที่จะเพิ่มมิติให้กับตัวของมัน โดยจะมีการใช้ไฟทั้งสแตนด์เสริมด้านหน้าเพื่อที่จะใช้ในการ ลบเงาเพื่อทำให้ด้านหน้าของตัวโบลิ่งนั้นสว่างขึ้น สำหรับภาพนี้จะถ่ายที่ f 11 50 วินาที ชัตเตอร์ T

ปัญหาในการถ่ายของภาพนี้คือเรื่องไฟแฟลช สำหรับในภาพนี้ในตอนถ่ายนั้นจะมีไฟแฟลชอยู่เพียง 2 ดวงไฟสำหรับไฟที่ใช้ทำเป็นไฟเสริมนั้นเป็นไฟทั้งสแตนด์ 100 W จึงทำให้ต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียเวลาในการเก็บแสงธรรมชาตินานมาก และต้องถ่ายชดเชยแสงเป็นจำนวนมากสำหรับภาพนี้

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพนี้คือ ใช้สร้างเคลื่อนไหว (movement) ในส่วนของตัวโบลิ่งและพิน และมีการตกแต่งสีทำให้สีมีความสดเพิ่มขึ้น โดยใช้คำสั่ง Image/adjust/selective color แล้วจึงค่อยไปปรับความสดโดยรวมอีกครั้ง Hue/Saturation เพื่อทำการปรับค่าสีโดยรวม ในการทำให้เกิดความเคลื่อนไหวนั้นจะใช้วิธีการ copy เป็น new layer และทำการสั่งให้ค่าของ optical ลงและ ใช้คำสั่งใน Filter/blur/motion blur แต่ควรที่จะเพิ่มเติมโดยการเลือกเฉพาะขอบของตัวพินและ ใส่คำสั่ง motion blur เพื่อที่จะเชื่อมรอยต่อของ ความเคลื่อนไหวให้มีความแนบเนียน

ปัญหาในการทำงานในขั้นตอนการตกแต่งภาพคือตั้งใจจะทำให้ตัวของลูกโบลิ่งนั้นมีการเหมือนพุ่งเข้ามาแต่เพราะในส่วนของฉากหลังเรียบและไม่มีลวดลายจึงทำให้การที่จะทำให้ การดึงภาพโบลิ่งใกล้เข้ามานั้นมีปัญหาคือมองเห็นได้ยาก ว่าลูกโบลิ่งนั้นกำลังพุ่งเข้ามา

4. กรรไกรกับกระดาษ Concept จะเป็นลักษณะของการ นำสิ่งที่คุ้นเคยประกอบกับความ คิดในแง่ มุมของตัวของตัวเอง โดยจะเป็นการล้อเลียนการเป่ายิงจูป โดยในการเป่ายิงจูป การชู้ 2 นิ้วคือการแทนสัญลักษณ์ของกรรไกร ฉะนั้นจึงล้อเลียนการเป่ายิงจูป โดยใช้ นิ้วตัด กระดาษแทนกรรไกรในส่วนของแบบร่างนั้นเกิดจากแบบร่างครั้งที่ 1 มีการพัฒนาในมุมมอง และการจัดองค์ประกอบในบางส่วนเท่านั้น

ขั้นตอนในการหาอุปกรณ์เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ในการหาอุปกรณ์ นั้นไม่ ค่อยที่จะมีความยุ่งยากเพราะ เพียงแค่การหากรรไกรสีเงิน และทำการสร้างมือขึ้นขึ้นมา โดยใน การทำมือขึ้นมานั้น หากงูมือมาแล้ว นำกระดาษหรือ ทายาสีเข้าไปในงูมือ และนำ กระดาษม้วนตาม แบบร่าง กระดาษที่นำมาใช้ในการถ่ายภาพนั้นควรที่จะมีความหนา ประมาณ 1-2 มิลลิเมตร เพื่อที่ว่าจะได้ทำให้เกิด High light

ปัญหาคือการที่ไม่สามารถทำงูมือให้ได้ดังใจ ทำให้ในการถ่ายภาพนี้ต้องถูก Crop ทิ้งในบางส่วนจึงทำให้มีความผิดพลาดจาก แบบร่างเล็กน้อย

ขั้นตอนในการถ่ายภาพนั้น การนำไฟ แฟลช 3 ดวงมาจาก 3 ทิศทางโดยที่ไฟที่มาจากด้านขวาเฉียงบนเป็นไฟหลัก สำหรับสีที่ใช้ในงานนี้จะใช้ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง โดย จะให้แสงสีน้ำเงินเป็นไฟหลัก และ สีแดงและ สีเหลืองนั้นเป็นไฟ เสริมโดยที่ความเข้มของแสง นั้นลดหลั่นกันตามลำดับ การจัดไฟในรูปนี้ ต้องยกไฟให้สูงและกดลงมาเพื่อที่จะต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

High Light ในบริเวณของขอบกระดาษ และก่อนการถ่ายนั้นจะนำ ฟิลเตอร์ Soft แบบอ่อนๆ มาติดไว้หน้าเลนส์ เพราะต้องการให้ได้แสงที่ฟุ้ง ในบริเวณ ของHigh lightของขอบกระดาษ ชัดเจน สำหรับภาพนี้จะถ่ายที่ 15วินาที f 22 *การจะทำให้มีแสงฟุ้งในส่วนของHigh light ของภาพนี้คือต้องใช้ ฟิลเตอร์soft (ในส่วนตัวข้าพเจ้าคิดว่าของ Nikon นั้นดีที่สุด) และควรที่จะถ่ายภาพให้มี Over ประมาณ 2/3 stops และควรใช้ f.stop ไม่เกิน f 11

ปัญหาในการถ่ายของภาพนี้คือการที่ แสงของ High light นั้นไม่ฟุ้งเหมือนดังที่เห็นในภาพเพราะการใช้ Depth of field มากเกินไปจึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดดังกล่าวขึ้น และขาดไฟอีก1หัวมาเป็นไฟเสริมอ่อนๆสำหรับไฟบนที่จะลบเงาในบางส่วนของของกระดาษ

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพนี้คือ การเพิ่มเติมในบางส่วน และแก้ข้อผิดพลาดในบางส่วนของภาพ ในการถ่ายนั้นต้องใช้ไฟเพิ่มอีก 1ดวงแต่ไม่มีอุปกรณ์ โดยการเลือกในส่วนที่มีดีของกระดาษ แล้วจึงใช้ Image/ adjust / level และเพิ่มในส่วนของHigh light มากขึ้นโดยใช้ คำสั่งSelect / color rangeและเลือกในส่วนที่เป็น High light จะเกิดเป็นตัวselection จากนั้นจึงสั่ง Feather ประมาณ 10 แล้วทำการกด clear จะทำให้ในส่วนของ High Light นั้นเพิ่มขึ้น

ปัญหาในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ของงานนี้ คือ การที่จะเลือก(color range) ในส่วนของขอบกระดาษที่ จะมีส่วนอื่นติดมาด้วยให้ เราลบ selection ในส่วนที่ไม่ต้องการด้วยการกด Alt ค้างไว้ แล้วจึงนำ lasso (อยู่ในตารางเครื่องมือด้านซ้ายของโปรแกรม adobe photo shop)มาลบในส่วนที่ไม่ต้องการออก จึงทำให้ในภาพเสียเวลาในการทำงานพอสมควร

5.แผ่น ZIP DRIVE concept เป็นการแสดงถึงความหมายของคำว่า แผ่น ZIP DRIVE โดยเป้าหมายคือการทำสื่อให้ ทุกคนได้รู้จักว่าสิ่งนี้คืออะไร โดยแผ่น ZIP DRIVEคือแผ่นที่สามารถเก็บข้อมูลได้เป็น 100 เท่าของแผ่นปกติและถ้าผู้ที่มีความสนใจจะทำงาน ในลักษณะเดียว หรือแนวเดียวกับข้าพเจ้านั้นจำเป็นจะต้องรู้จักสิ่งนี้ โดยในภาพนี้จะเป็นการแสดงถึงว่า แผ่น ZIP DRIVE 2แผ่นในที่นี้เปรียบเหมือนแผ่นดิสก์ธรรมดาของเป็นภูเขา แบบร่างนั้นเกิดจากแบบร่างขั้นที่1 อย่างคร่าวๆ โดยในส่วนของการฉายละเอียดนั้น จะดูความเหมาะสมในขั้นตอนการถ่ายอีกทีหนึ่ง

ขั้นตอนในการอุปกรณ์เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพ สำหรับในส่วนของงานนี้ต้องการแผ่นดิสก์ให้ได้ตามจำนวนที่มีความเหมาะสม คือประมาณ 60-80แผ่น โดยที่แผ่นดิสก์พวกนี้จำเป็นต้องพยายามหาที่ไม่มีรอยขีดเขียนบน Label ของมันเพราะดังที่ได้กล่าวไว้ในกรณีที่ถ่ายเอกสารเป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำมาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพในลักษณะ แนวconcept ถ้าตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับภาพไม่ควรที่มีอยู่

ปัญหาคือการหาแผ่นดิสในจำนวนมากจึงทำให้เกิดความหลีกเลี่ยงในการที่จะมีตัวอักษรนั้นไม่ได้แต่จะสามารถนำไปแก้ไขในขั้นตอนการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนในการถ่ายภาพจะใช้ไฟแฟลช 3ดวง โดยมาจากในทิศทางต่างกัน โดยจะมีไฟหลักมาจากด้านบนจะใช้แสงสีแดงและมีไฟเสริมมาจากด้านข้าง 2 โดยด้านจะใช้แสงสีน้ำเงินและเหลืองโดยใช้ความเข้มของแสงที่ลดหลั่น กันตามลำดับในภาพนี้จะต้องทำให้แสงได้ F 5.6 เพื่อที่จะต้องการรักษาความชัดลึกของภาพเพราะต้องการให้มีความชัด เฉพาะแผ่น ZIP DRIVEเท่านั้น การที่จะควบคุมแสงให้ลดลงนั้นต้องมีการใช้แผ่นกรองแสงมาบังไว้หน้าไฟแฟลช แผ่นกรองแสงที่ข้าพเจ้านำมาใช้นั้นจะใช้กระดาษไขเขียนแบบ (ลดความเข้มของแสงได้ประมาณ 0.5 –1stop) และฟิวเจอร์บอร์ดแบบใส (ลดความเข้มของแสงประมาณ 1.5-2 stop) สำหรับภาพนี้ถ่ายที่ 1/500 sec f 5.6 1/2

ปัญหาในการถ่ายภาพ การควบคุมความชัดลึกของภาพเพราะภาพนี้ควรจะใช้ F3.5-4 แต่ประสบปัญหาในเรื่องของอุปกรณ์จึงไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ และการกรองไฟในแต่ละดวงนั้นเป็นไปอย่างยากลำบากเพราะการติดของชั้นกรองแสงหนามากจึงต้องทำการหมั่นปิดไฟนำบ่อยๆ มิฉะนั้นอาจจะทำให้ร้อนจนเป็นสาเหตุให้หลอดไฟนำและไฟแฟลชเกิดความเสียหายได้ทำให้เสียเวลาในการถ่ายและภาพนี้จะถ่ายในที่สว่างจึงทำให้ ไม่สามารถมองเห็นแสงสีได้ แต่ข้าพเจ้าใช้วิธีการเทสไฟลารอยด์และอาศัยความชำนาญ โดยจากประสบการณ์ที่ถ่ายโดยใช้เทคนิคย้อมเจลสีนี้ควรที่จะถ่ายในสถานที่ที่มีความมืดสนิท(มืดเหมือนการถ่ายPaint flash)หรือห้องที่ค่อนข้างมีความมืดเพราะจะทำให้เห็นแสงสีได้ง่าย

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพนี้คือจะลบในส่วนของตัวอักษรในบางส่วนที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับ concept ในภาพและมีการเพิ่มความสดของสีขึ้น

ปัญหาในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ของงานนี้ คือ ตัวอักษรหรือลวดลายไม่สามารถลบออกได้หมดเพราะมีเป็นจำนวนมาก โดยจะเหลือในส่วนโลโก้ของแผ่นดิสก์ไว้ ไม่สามารถที่จะทำให้ด้านหลังมีความเบลอมากกว่านี้อาจเป็น เพราะข้าพเจ้าความสามารถไม่ถึง

6. ไขดาว concept จะเป็นการเล่นคำของคำว่าไขดาวโดยที่ถ้าทุกคนนั้นไม่เคยได้ยินชื่อหรือไม่รู้จักว่าไขดาวนั้นคือชื่อเรียกของอาหารประเภทหนึ่ง แต่ถ้าวันหนึ่งเราได้ยินชื่อของ "ไขดาว" เราอาจจะนึกไปถึงว่าไขดาวนั้นคือสิ่งที่มาจากดวงดาวหรือฟากฟ้า ในลักษณะของแบบร่างนั้นจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยึดถือตามแบบร่างครั้งแรกโดยมีการปรับเปลี่ยนในการจัดองค์ประกอบ ตำแหน่ง และมุมมอง ในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเหมาะสมจนนำไปสู่แบบร่างในขั้นตอนสุดท้าย

ขั้นตอนในการอุปกรณ์เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพ สำหรับในส่วนของงานนี้จัดเป็นภาพที่ยากมากในการหาของ เพราะต้องทำงานเองทั้งหมด โดยขั้นตอนในการสร้างรังไข่นั้น จะสร้างโดยการหาฐานจากตระกร้าสานรูปทรงกลมแล้วนำหญ้าแห้งมาขุดในลักษณะโค้งแล้ว จึงนำไปจัดวางบนตระกร้าจนเต็ม สำหรับหญ้าที่จะนำมาใช้ทำนั้นควรที่จะใช้หญ้าแห้ง แต่ไม่ควรแห้งจนเกินไปจนถึงขั้นกรอบเพราะจะทำให้ชุดได้รูปทรงที่ไม่สวยงาม ในส่วนของไข่นั้นต้องนำมาทำการระบายสีให้เป็นรูปของดวงดาว แต่ก่อนที่จะนำมาทำการระบายสีนั้นควรที่จะต้มเสียก่อน

ปัญหาในครั้งแรกนั้นจะต้องนำฟางข้าวมาทำเป็นรังไขแต่ไม่สามารถที่จะหาฟางข้าว ได้ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเปลี่ยน มาใช้หญ้าแห้งแทน และในการระบายสีลงบนไข่นั้นเป็นไป ด้วยความยากลำบากมากเพราะต้องระบายให้มีความเรียบมากมิฉะนั้นถ้าทำการ ฟัน clear แล้วจะทำให้เห็นความไม่เรียบร้อยในการทำงาน (ที่ไม่ใช้สีฟันเพราะหาสีฟันตามต้องการไม่ได้)

ขั้นตอนในการถ่าย นั้นในภาพนี้ต้องใช้ไฟแฟลชเป็นจำนวน 3ดวงโดยการจัดแสงนั้น จะมีความใกล้เคียงกับงานของ ZIP DRIVE แต่จะเพิ่มในส่วนของ snood ขึ้นมาเพื่อที่จะเน้น เฉพาะในส่วนของไขดาว สำหรับในภาพนี้จะใช้เจลสี 3สีคือ แดง น้ำเงิน เหลือง โดยกำหนดให้ ไฟจากsnood นั้นเป็นไฟหลัก(สีเหลือง)โดยใช้วิธีการปิดไฟเสริมของ สีน้ำเงิน สีแดง และทำการ Double แสงไฟ(หลักการDoubleไฟนั้นจะใช้สูตร 2^N) ไฟในเฉพาะส่วนของตรงไขดาวโดยการใช้ สีเหลืองมานั้นในส่วนของตรงกลางนั้นเพื่อที่จะทำการลดความเด่น หรือความเข้มและทำการ break ของแสงสีน้ำเงิน และสีน้ำเงินบนไข เพื่อความกลมกลืนในรังไข และต้องถ่ายไขเดี่ยวๆอีก หนึ่งใบเพื่อที่จะนำมาใช้ในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ และที่สำคัญที่สุดในการที่จะถ่าย ไขใบนี้ห้ามทำการขยับ หรือเลื่อนตำแหน่งของกล้องเด็ดขาด

ปัญหาในการถ่ายภาพรองงานนี้คือไฟหลักมีความอ่อนกว่าไฟเสริมมากคือประมาณ 3stops ดังนั้นจึงต้องทำการ Double ไฟเพื่อที่จะให้มีค่าแสงมากกว่าไฟเสริมแต่ประสบปัญหา คือไม่สามารถที่มีความเข้มเกินกว่าไฟเสริมของ2ดวงได้ โดยใช้หลักการคำนวณจากข้างต้นคือ เราต้อง Double แสงให้เกิน 8ครั้ง (ห่างกัน 3stop $N=3 \ 2 \times 2 \times 2 = 8$) ดังนั้นจึงต้องถ่ายเกิน 8ครั้ง เพื่อที่จะให้สีเหลืองมากลบไฟเสริมของ2ดวงข้างต้นได้ ข้าพเจ้า Double แสงประมาณ20ครั้งแต่ ก็เห็นผลต่างน้อยมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพนี้คือ จะมีขั้นตอนที่ยุ่งยากซับซ้อนมากโดยที่ในส่วนของภาพนี้จะป็นงานที่ใช้เวลา1วันเต็มๆในการทำงานชิ้นนี้ โดยการจะต้องตัดและ copy ในส่วนของด้านหน้ารังไข่ให้ป็นส่วนในการที่จะตัดป็นส่วนนั้นขอแนะนำให้ใช้ quick mark ในการเลือกในแต่ละส่วน และใช้เครื่องมือต่างในการเลือกป็นส่วน เช่นการใช้ air brush magic wand(ในการเลือกนั้นให้วิธีcopy layer เพื่อที่จะได้ไม่มีปัญหาเรื่องตำแหน่งไม่ตรง)เพราะในส่วนของรูปนี้จำเป็นต้องใช้การ selection ที่ละเอียดมากแต่หลังจากได้ป็นส่วนแล้วจึงรวมป็นชั้นเดียวกัน นั้นต้องใช้คำสั่งของ Layer /Merge Layer เพื่อที่จะเชื่อมในส่วนของระยะหน้าของรังไข่ให้ป็น layer เดียวกันเพื่อที่จะทำการสร้างความเรืองแสงภายในไข่ได้อย่างเหมาะสม ในการสร้างความเรืองแสงนี้จะใช้ในลักษณะเดียวกับ งานของกรรไกรกับกระดาษแต่ในภาพนี้ต้องทำการ กั้นตัวของไข่ออกมาป็น new layer เพื่อที่จะไม่ให้แสงไปรบกวนตัวของไข่แล้วใช้วิธีการ selection/inverse เพื่อที่จะทำให้ตัวของไข่นั้นมีความเรืองแสง หลังจากนั้นจึงแต่งในส่วนของรายละเอียด คือการลบในส่วนของสกอตเทปที่ติดอยู่ในดาว และเพิ่มความสดของสีให้เพิ่มขึ้น และการนำอีกภาพหนึ่งนำมาประกอบกันในภาพและสร้างความเคลื่อนไหวโดยให้ดูเหมือนว่ามันกำลังพุ่งลงมาหรือหล่นลงมา

ปัญหาในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ของงานนี้ คือ ใช้เวลาในการทำงานนานเกินไป และในบางส่วนของภาพที่ทำการออกมาได้ไม่ดีเท่าที่ควร ในการทำให้เรืองแสงนั้นป็นจุดที่เสียเวลามากที่สุดเพราะต้องทำการแยกออกป็นส่วนๆ จึงทำในการทำงานขนาดของ File จะใหญ่มากจึงจำเป็นต้องใช้หน่วยความจำสูงจึงป็นผลให้เครื่องมี ปัญหาขัดข้องบ่อย

7.แม่กุกญแจกับลูกกุกญแจ concept คือการที่จะต้องการที่จะสื่อถึงการเล่นคำว่าแม่กุกญแจกับลูกกุกญแจ และแสดงให้เห็นถึงความมีชีวิต ของสิ่งของโดยเลียนแบบการกระทำของมนุษย์ โดยจะนำไปเปรียบเทียบกับ ความสัมพันธ์ของแม่กุกญแจ กับลูกกุกญแจที่ยังป็นลูกหรือ ทารกในส่วน ของแบบร่างของงานนี้ในแบบร่างขั้นที่แรก จนพัฒนาามาจนถึงขั้นตอนสุดท้ายนั้นมีความเปลี่ยนแปลงต่างกันมาก

ขั้นตอนในการหาอุปกรณ์เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพ สำหรับในส่วนองงานนี้ ภาพกุกญแจที่เหมือนตามแบบร่างนั้นไม่สามารถที่จะหาได้จึงจำเป็นต้องหาให้ใกล้เคียง จึงเลือกชื่อแม่กุกญแจมาประมาณ 6 ลูกเพื่อนำมาเลือก แต่ก็ไม่สามารถนำมาใช้ได้ จนกระทั่งได้แม่กุกญแจเก่าๆมาลูกหนึ่งจึงทำการขัดและพ่นสีชมพู เพื่อใช้แสดงถึงความเป็นผู้ใหญ่ และทำการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่น clear ทับ เพื่อที่จะได้รับแสงได้ดีขึ้น สำหรับตัวของลูกกัญแจนั้น ใช้การประดิษฐ์ผ้าเป็นสามเหลี่ยมขึ้นมาทาบไปมา 2 รอบแบบผ้าอ้อมเด็กทารก

ปัญหาในการหาอุปกรณ์ การหาแม่กัญแจที่มีความถูกใจนั้นหาไม่ได้ เพราะไม่ทราบแหล่งขายของ จึงจำเป็นต้องเลือกของเก่ามาถ่ายซึ่งสภาพไม่ค่อยดีนัก เนื่องจากสนิมเยอะมากจนไม่สามารถขัดออกหมดได้

ขั้นตอนในการถ่ายภาพ ในการถ่ายภาพนั้นต้องการให้สีของเงาจากตัวแม่กัญแจออกมา 3 สี โดยในภาพนี้จะใช้ไฟทั้งหมด 4 ดวง คือไฟแฟลช 3 ดวง และไฟทังสเตน 100 w อีก 1 ดวง (ใช้เป็นไฟเสริมหน้ากัญแจ เพื่อลบเงาและรายละเอียดในระยะหน้าของตัวแม่กัญแจ) บางส่วนการจัดไฟนั้นไฟแฟลชทั้ง 3 ดวงควรจะมาจากด้านหลังเพื่อให้เกิดเงา 3 สี โดยการจัดไฟนั้นไม่จำเป็นต้องยกไฟสูงมาก แต่จำเป็นต้องนำมาให้ใกล้ตัวแม่กัญแจ เพื่อจะทำให้เงานั้นมีความยาว จึงส่งผลให้ภาพนี้ต้องใช้ความชัดลึกที่สูงมากไม่อย่างจะกรองแสงมากเกินไป เพราะในส่วนของภาพนี้ต้องการความคมชัดสูงอยู่แล้ว (ต้องการความชัดลึกมาก) ในการขยับไฟเพื่อหาเงาของภาพนี้ต้องขยับทีละดวง (ให้ปิดไฟนำแต่ละดวงจึงค่อยทำการจัด) จะถ่ายที่ 20 วินาที f 45

ปัญหาในการถ่ายภาพ จะทำการตัดเงาให้เหมือนในแบบร่างนั้นค่อนข้างยาก สำหรับในงานชิ้นนี้เสียเวลาในการถ่ายพอสมควร เนื่องจากตำแหน่งเงาไม่สามารถทำได้เหมือนแบบร่าง 100% จะได้เพียงบางส่วนเท่านั้น ที่ต้องตัดแปลง เพราะเนื่องจากตัวกัญแจและเงาไม่ใกล้เคียงกับแบบร่าง

ขั้นตอนการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ มีความใกล้เคียงในส่วนของแบบร่างอยู่แล้ว ยกเว้นในส่วนของเงาเพียงแค่ทำการเปลี่ยนสีและเพิ่มน้ำหนักในส่วนแม่กัญแจ และลดรายละเอียดหรือรอยยับในบางส่วนของผ้าอ้อม

ปัญหาการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ การตกแต่งความเรียบร้อยในรอยยับของผ้าอ้อมนั้น ตรงด้านข้างจะยับชัดเจนมากจึงทำการลบออกบางส่วนที่เห็นว่าเหมาะสม โดยจะเหลือรอยยับไว้เพียงบางส่วน ไม่สามารถทำเงาให้เหมือนตามแบบร่างได้เพราะความสามารถไม่พอ

8. นี้อุต concept จะเป็นการล้อเลียนการกระทำบางอย่างของมนุษย์ หรือสัญลักษณ์บางอย่างที่เป็นที่รู้จักในกลุ่มหรือสังคม โดยเป็นการแสดงถึงเหมือน 2 อย่างนี้มีความรักต่อกัน โดยเป็นการแสดงถึงการมีชีวิตชีวาของสิ่งของด้วย ส่วนขั้นตอนในการร่างแบบร่างนั้นยังยืนยันในแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่างครั้งแรก แต่จะเปลี่ยนมุมมองการจัดวางตามความเหมาะสมจนเป็นแบบร่างในขั้นตอนสุดท้าย

การจัดหาอุปกรณ์ เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพของงานนี้ต้องทำการหาชนิดที่มีความสวยงาม โดยพยายามไม่ให้มีรอยตำหนิหรือหามุมมองที่ไม่มีตำหนิมา แล้วจึงทำการล้างน้ำมันที่เคลือบตัวน็อดที่อยู่ออก แล้วจึงพ่นสีเงินในส่วนของเกลียวก็ทำเช่นเดียวกับตัวน็อดคือทำการเลือกหามุมที่มีตำหนิน้อยที่สุดแล้วหามุมมองที่สวยงามเพียงมุมเดียว หรือถ้าได้ 2 มุมขึ้นไปจะดีมากเพราะทำให้ไม่มีปัญหาในการถ่ายภาพ

ปัญหาในการหาของนั้น โดยมากจะเป็นพวกรายละเอียดในการหาของ โดยมีปัญหาต้องใช้เพียงมุมเดียว เพราะพวกน็อดที่หามาไม่มีรอยบินและรอยตำหนินั้นหายากมาก จึงต้องทำให้หามุมมองเพียงมุมเดียว หรือ 2 มุมที่จะมาใช้ในการถ่ายภาพ และปัญหาอีกอย่างหนึ่งคือขนาดของมันนั้นยังเล็กเกินไปเป็นผลทำให้ต้องมีการเพิ่ม Perspective ภายในภาพด้วยการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนในการถ่ายภาพ ในงานนี้การที่จะให้ผลหรือมุมมองเป็นแบบนี้จำเป็นต้องใช้ Lens wide angle ในการจัดไฟของงานนี้นั้นจะใช้สี 3 สีคือ สีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียว โดยไฟหลักนั้นมาจากสีแดงและสีน้ำเงิน แล้วใช้ไฟเสริมเป็นสีเขียว ในการจัดไฟนั้นจัดไฟมาจาก 3 ทิศทางโดยยึดหลักเงาในแบบร่าง และต้องทำการตัดไฟในแต่ละดวงเพื่อทำการไล่น้ำหนักของฉากหลัง ในการตัดไฟนี้ทำโดยนำกระดาษสีดำมาตัดไฟไว้ที่หัวไฟแฟลชพยายามหามุมมองที่ทำให้เห็นเป็นวงโค้งโดยให้ไล่แสงจากมืดไปสว่าง โดยส่วนสว่างอยู่ที่จุดเด่น คือตัวของน็อด (ในการตัดไฟควรที่จะตัดทีละดวง)

ปัญหาในการถ่ายภาพของงานนี้คือ การทำงานในการจัดไฟนั้นเป็นไปได้อย่างยากลำบากเพราะขาดผู้ช่วยจึงทำให้ทำงานได้ไม่เต็มที่ประกอบกับไม่มีความชำนาญในการใช้ Len Wide angle (90mm) จึงทำให้ทำงานได้ล่าช้า

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ในงานนี้จะเพิ่มเติมแต่ในบางส่วนของ Perspective ที่หัวของน็อดเท่านั้น แต่จะทำการเพิ่มในส่วนของการตัดไฟเพื่อที่จะทำให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในการเพิ่ม Perspective นั้นจะเกิดรอยขาดขึ้นจะขอแนะนำวิธีการทำ Selection และทำการ Copy ในส่วนใกล้เคียงมาทับจะทำให้เนียนกว่าการใช้ Rubble Stamp เพราะโอกาสเสียจะสูงและเสียเวลาด้วย

ปัญหาคือไปเสียเวลากับการใช้ Rubble Stamp สูงมากจึงทำให้คิดวิธีดังกล่าวขึ้นมา (คือวิธี copy จากการ selection) ได้ แต่ว่า Rubble Stamp ต้องใช้ในการแต่งขั้นสุดท้ายอยู่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรรมการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับการแต่งชั้นสุดท้ายนั้นไม่เพียงแต่รูปนี้แต่ในทุกๆรูปคือให้ปิดไฟในห้องให้หมดเหลือแต่เพียงไฟในหน้าจอ แล้วจึงตรวจสอบความเรียบร้อยโดยละเอียดในแต่ละภาพ

9.เมาส์(mouse) concept จะเป็นลักษณะของการเล่นมุขในการเล่นคำ ในศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งมันไปพ้องรูปกับคำว่า mouseที่แปลว่าหนูในภาษาอังกฤษซึ่งหนูก็ต้องกลัวแมว สำหรับในส่วนของแบบร่างนั้น จะยึดในแบบร่างขั้นแรก เพราะหลังจากการทำกรเปลี่ยนแปลงในมุมมองในแบบร่างหลังนั้นไม่ชัดเจนเท่าเท่ากับแบบร่างในครั้งแรก ดังนั้นในบางครั้ง ความคิดแรก หรือแบบร่างในครั้งแรกนั้นจะดีที่สุด

การจัดหาอุปกรณ์ เพื่อที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพของงานนี้ต้องทำการ หาเมาส์ที่มีรูปทรงที่ป้อมๆหน่อย แต่ว่าในการหา เมาส์ที่มีรูปทรงเดียวกันกับแบบร่างนั้น ไม่สามารถหาในแบบที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับแบบร่างได้ จึงจำเป็นต้องพยายามหาที่คิดว่ามีความใกล้เคียงที่สุดนำมาตกแต่ง ในส่วนของสายไฟ และในส่วนของของวงโค้งนั้น จะทำจากดินน้ำมัน โดยจะมีการใช้ ฝาชีเป็นฐานของวงโค้งโดยในครั้งแรกนั้นจะใช้ดิน ภูเขา แต่มีปัญหาในเรื่องของราคาแพงมาก ดังนั้นจึงเปลี่ยนมาใช้ดินเหนียวแต่ไม่ประสบความสำเร็จโดยท้ายที่สุดจึงใช้ ดินน้ำมันที่เป็นทางเลือกสุดท้ายเพราะจะมีปัญหาคือ ทำให้เกิดความเรียบยาก และในส่วนของเงาของแมวด้านหลังนั้นนำมาจากหนังสือสำหรับเด็กโดยการนำเฉพาะในส่วนของ รูปร่าง(shape)มันมา

ปัญหาในการหาอุปกรณ์ของภาพนี้คือการที่ หาเมาส์ ให้เหมือนตามแบบร่างไม่ได้ และในขั้นตอนในการสร้างวงโค้งนั้นประสบปัญหาในการที่ต้องทำใหม่ถึง 3 ครั้งทั้งนี้เพราะเนื่องจากขาดประสบการณ์ และจากหลังนั้นเป็นจากเก่าโดยมีรอยยับและความสกปรกเยอะมาก จนส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาในการถ่ายภาพ

ขั้นตอนในการถ่ายภาพ จะใช้ไฟ 6ดวงโดยที่ จะแบ่งเป็นชุดหน้า 3ดวง โดยใช้เจลสี น้ำเงิน เหลือง เขียว โดยให้ไฟสีน้ำเงินเป็นไฟหลัก และอีก 2สีที่เหลือนั้นเป็นไฟเสริมโดยมีความเข้มของแสงลดหลั่นกันตามลำดับ และในส่วนของไฟชุดหลังเป็นไฟเสริมนั้น จะประกอบไปด้วยไฟทั้งสแตน 2ดวง (100W) และไฟแฟลชSB-26 ของNikon ตามลำดับ ในการที่จะถ่ายภาพนี้ต้องทำการถ่ายเป็น2ชุดโดยหลังจากถ่ายในครั้งแรก แล้วต้องทำการปิดไฟหน้าทั้งหมดเพื่อที่จะถ่ายในส่วนของไฟชุดหลัง เท่านั้นในการถ่ายนั้น รูปนี้ จะถ่ายที่ 1นาที่30วินาที ที่ f11 ชัตเตอร์ T

ปัญหาในการถ่ายภาพของงานนี้คือ การที่ทำให้เงาด้านหลังมีสีเข้มมากไม่ได้เพราะว่าขาดแคลนอุปกรณ์ ในภาพนี้ด้านหลังควรจะใช้ไฟแฟลชกำลังสูงซัก 2 ดวงเพื่อที่จะให้เงานั้นเข้มขึ้นมา แต่ไม่สามารถทำให้ไฟหลังนั้นมีความแรงกว่าหรือเพียงแค่ว่าไฟหน้าได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษ เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ สำหรับในภาพนี้นั้นควรนำเอาตัวอักษรที่ไม่เกี่ยวกับ Concept ออก ตรง Maxwell บนส่วนบนของตัวเม้าท์ และทำตาม movement ในตัวของเม้าท์เพื่อให้ดูเหมือนกำลังวิ่ง และในส่วนของวงโค้งนั้นต้องทำการลดรอยหยาบๆบนวงโค้งและ ต้องมีการเคลื่อนไหวตามเม้าท์ด้วยเพื่อความสมจริง ในส่วนของฉากหลังนั้นต้องทำการตกแต่งรอยยับด้วย แล้วจึงทำการเพิ่มความเข้มให้กับเงาด้านหลัง โดยทำการเลือก Selection เป็นส่วนไป ส่วนที่ต้องการจะเพิ่มหรือตกแต่ง แต่อย่าลืมทำเป็น Layer Copy ก่อนเพราะถ้าผิดพลาดขึ้นมาจะได้ไม่ต้องเสียเวลาในการ Revert ทั้งภาพ และจะทำการเพิ่มในส่วนของความสดของสีด้วย

ปัญหาในการตกแต่งภาพ การลบในส่วนของคำว่า Maxell นั้นค่อนข้างลำบากเพราะมันเป็นโหนดสีที่ไล่กัน จึงใช้เวลาเวลานานพอสมควร และการเก็บรอยหยาบตามวงโค้งของดินน้ำมันนั้นทำได้ลำบากเพราะมีเป็นจำนวนมาก

10. การประกอบสินรูปหมู่ concept จะเป็นการให้ความรู้สึกที่คุ้นเคย ในสิ่งของนั้น โดยให้ความรู้สึกและความมีชีวิตลงไปจะเป็นลักษณะงานเดียวกับโบว์ลิ่งกับพิน โดยจะเป็นการเล่าเรื่องที่เจ้ากระปุกหมูกำลังถูกทุบเพื่อที่จะเอาเงินโดยไปจนมุมและก้อนกำลังจะพุ่งไปหา สำหรับแบบร่างจะเปลี่ยนในมุมมองและองค์ประกอบของก้อนเป็นส่วนใหญ่ แต่กระปุกหมูนั้นเมื่อได้ลองเปลี่ยนมุมมองหรือองค์ประกอบเมื่อรู้สึกที่ไม่เหมาะสมเพราะการจัดมุมมองนี้ต้องทำให้รู้สึกว่ายืดต่ำและกดดัน

ขั้นตอนในการหาอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ในการถ่ายภาพนั้น สำหรับงานนี้หาได้สมบูรณ์ตามแบบร่างทุกประการ จึงทำให้ไม่ต้องทำอะไรเพิ่มเติมในส่วนของการที่จะใช้ในการถ่ายภาพ ในการสร้างฉากหลังนั้นนำฉากของกระดาษแข็ง 3 แผ่นมาตั้งกันและยึดด้วยกาวกับตะปูให้แข็งแรงปัญหาคือการทำให้ก้อนนั้นอยู่ในตำแหน่งที่ต้องการนั้น ต้องใช้ความพยายามสูงมากตั้งแต่การที่จะกำหนด ตำแหน่ง และทำให้อยู่กับที่ โดยระหว่างถ่ายนั้นหัวของก้อนจะค่อยๆลดต่ำลงเรื่อยๆ เพราะฉะนั้นข้าพเจ้าจึงจัดตั้งก้อนเป็นขั้นตอนสุดท้าย

ขั้นตอนในการถ่ายภาพนั้นจะใช้ไฟ 3 ดวง คือ แดง + เหลือง น้ำเงิน เขียว+ เหลือง เพื่อความไม่ซ้ำซากในแสงสี โดยตำแหน่งของไฟนั้นจะใช้ไฟแฟลช 2 ด้านในทิศทางที่แตกต่างกัน และไฟบนที่ติด soft box เพื่อที่จะทำให้แสงนุ่ม แต่ในการถ่ายนั้นต้องระวังแสงสะท้อนที่จะเกิดขึ้นบนตัวของกระปุกหมูซึ่ง มีพื้นผิวที่ค่อนข้างจะมันวาวการที่จะจัดไฟหรือ คัดไฟ ในการที่จะใช้เทคนิคนี้ต้องคอยระวังในส่วนอง ตำแหน่งของแสงสีดังนั้น จึงควรที่จะจัดแสงสีให้ได้ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต้องการก่อน แล้วจึงทำการตัดไฟเพื่อที่จะหลบเลี่ยงแสงสะท้อน ซึ่งต้องระวังมิให้แสงสีของเงาบน ตัวของกระจุกหมึกเกิดความเปลี่ยนแปลง สำหรับในงานนี้ลักษณะในการทำงานจะเหมือนกับงานถ่ายของเมฆที่ โดยที่ในส่วนของงานนี้ได้ทำการเรียนรู้เพิ่มเติมในส่วนของเทคนิคนี้คือการที่นำเจลสีมาติดในลักษณะที่มีการเหลื่อมกันจะทำให้เจลสีของ 2 แผ่นนั้นมีการไล่สี ที่มีความสวยงามมากขึ้น

ปัญหาในการถ่ายภาพของงานนี้คือ ต้องคอยระวัง ในตำแหน่งของค้อนซึ่งจะเลื่อนลงมาอยู่เสมอจึงจำเป็นต้องทำให้ครบทุกชั้นตอนก่อนที่จะทำการจัดวางตำแหน่งของค้อน ในการทำงานจึงต้องทำอย่างรวดเร็ว และเป็นสาเหตุให้ในส่วนของค้อนนั้นเกิดความไม่เรียบร้อย

ขั้นตอนในการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ คือต้องทำการเพิ่มความเคลื่อนไหว ของตัวหมึกและตัวค้อนซึ่งวิธีการที่จะเหมือนกับในทุกรูปที่ผ่านมา แต่จะเพิ่มเติมในส่วน ของเงาที่ความเคลื่อนไหวเป็น สีโดยในขั้นตอนการทำนั้นจะเหมือนเดิม แต่เพิ่ม Image/adjust/color balance ในการปรับสีเท่านั้นนอกจากนี้ จะทำการเพิ่มความสดของสีและทำการลบแสงสะท้อนบางส่วนออกจากตัวของกระจุกหมึก

ปัญหาในการทำงาน มีปัญหาน้อยมาก ในงานนี้จะมีปัญหาเพียงขั้นตอนในการทำงานในการเก็บรายละเอียดในบางส่วนเท่านั้น

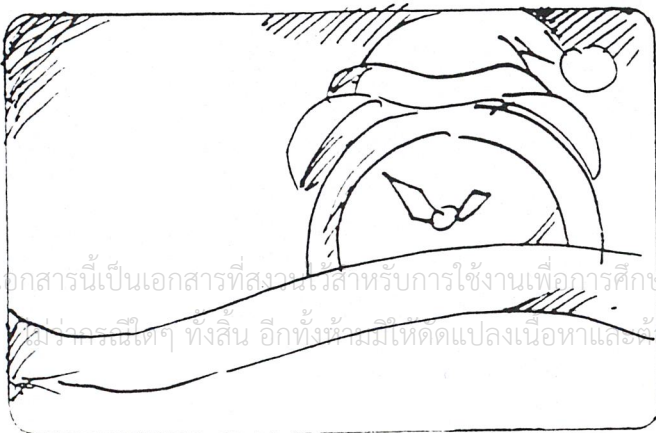
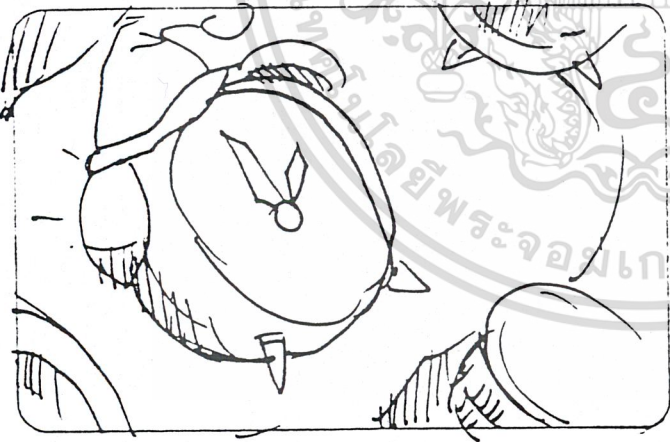
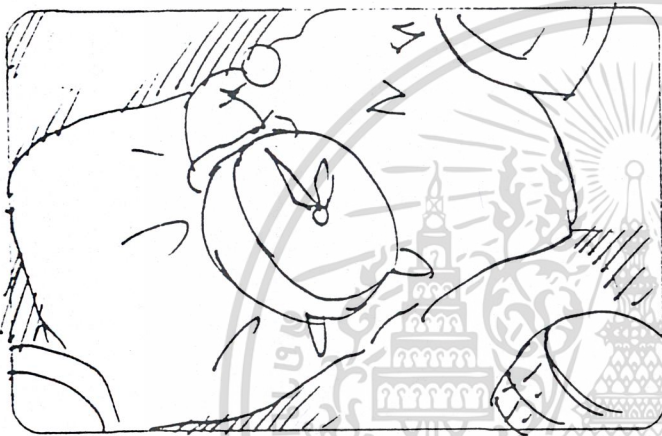
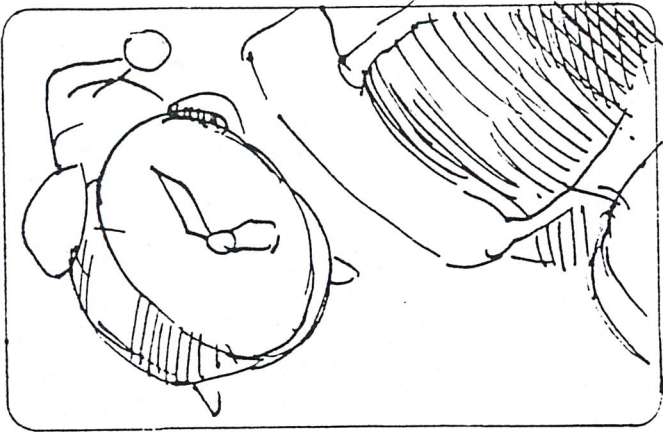
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
การสร้างสรรผลงาน

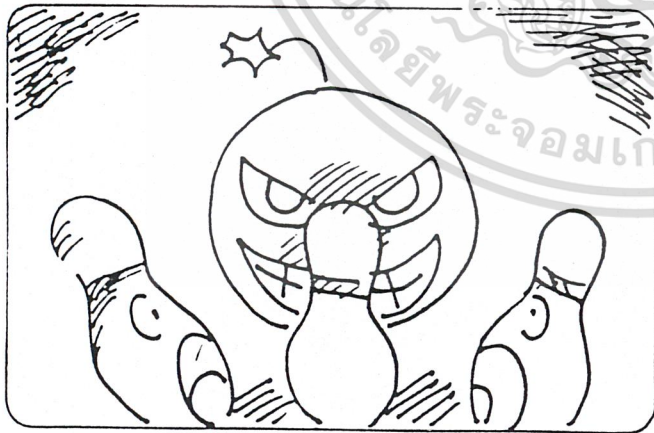
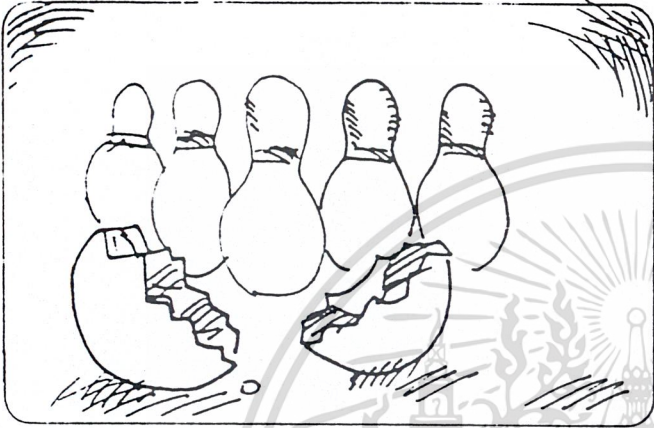


แบบร่างในขั้นตอนที่ 1 และการพัฒนาแบบร่าง

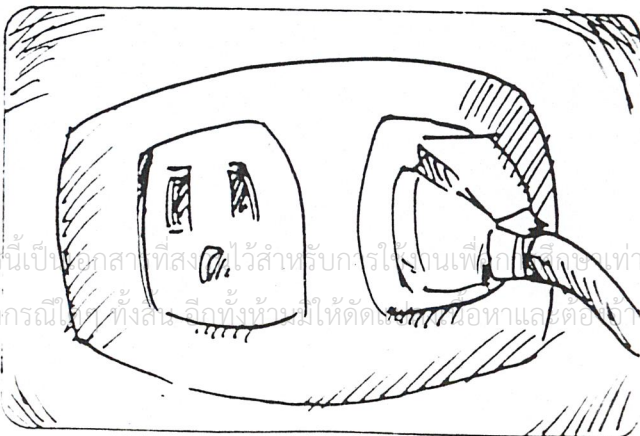
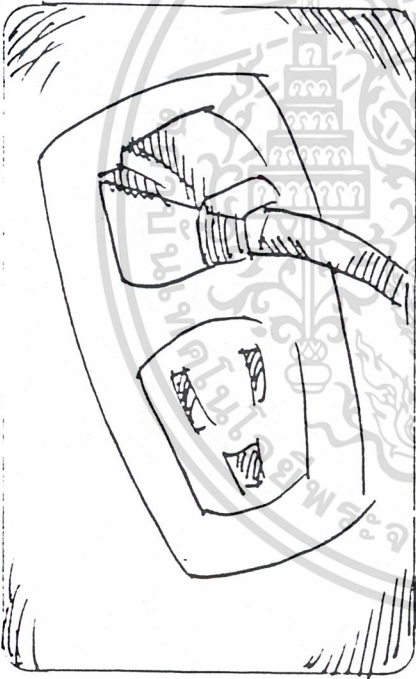
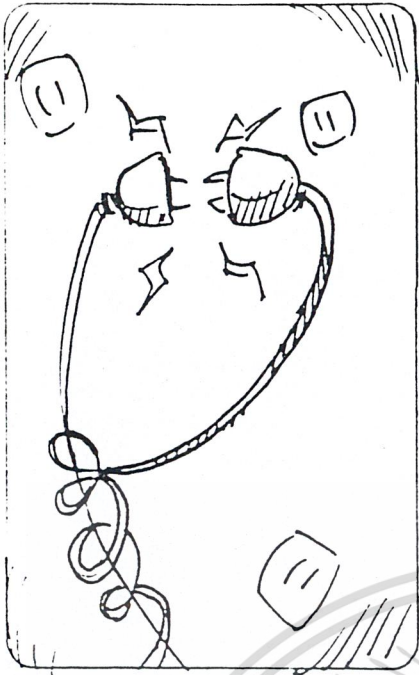
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



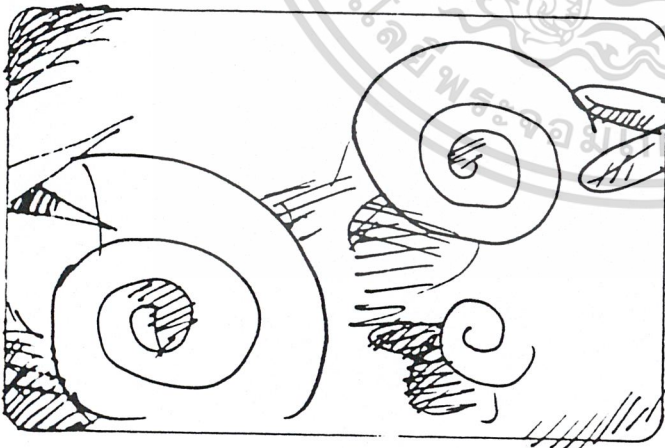
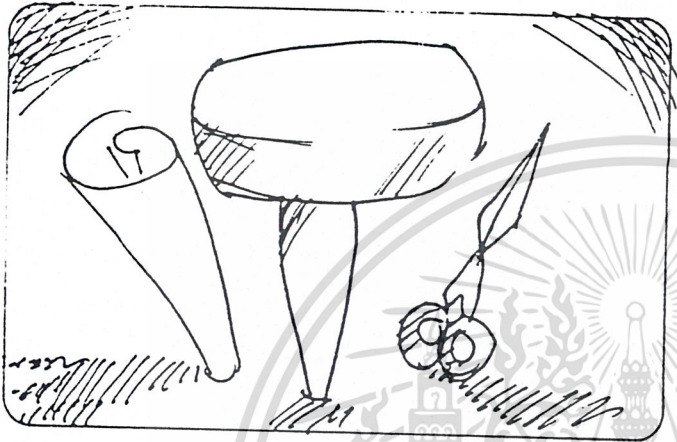
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
หรือการพาณิชย์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



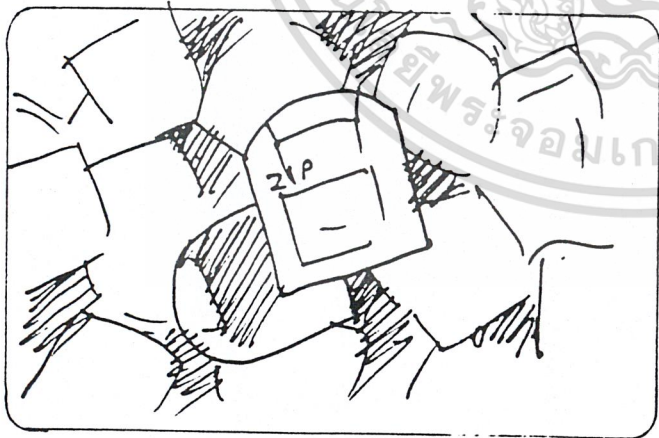
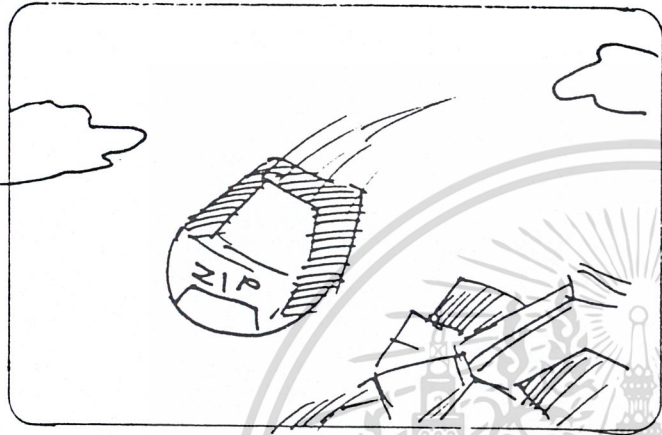
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



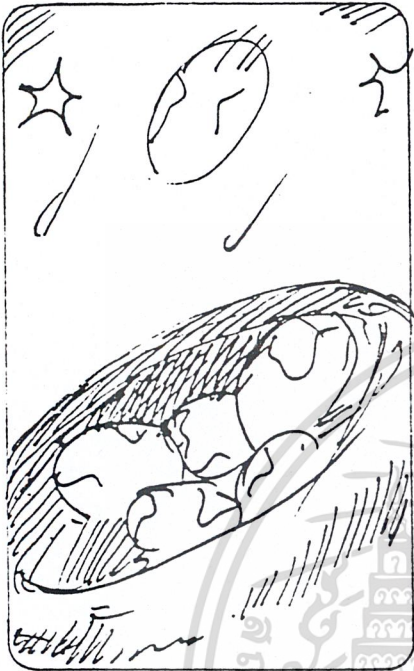
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อเป็นศึกษายเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ลือทั้นนามให้ตัดและนอหาและตอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



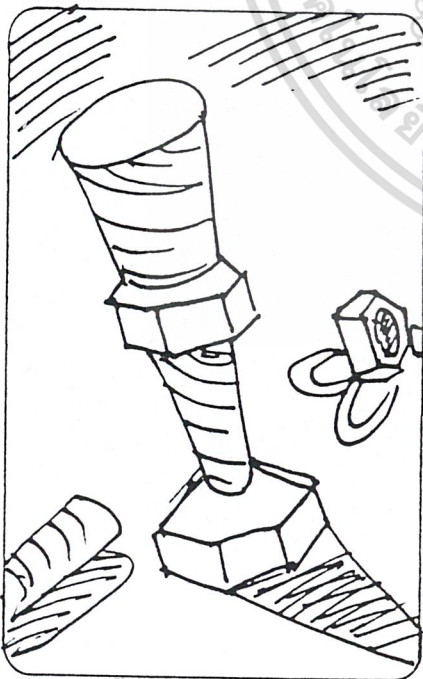
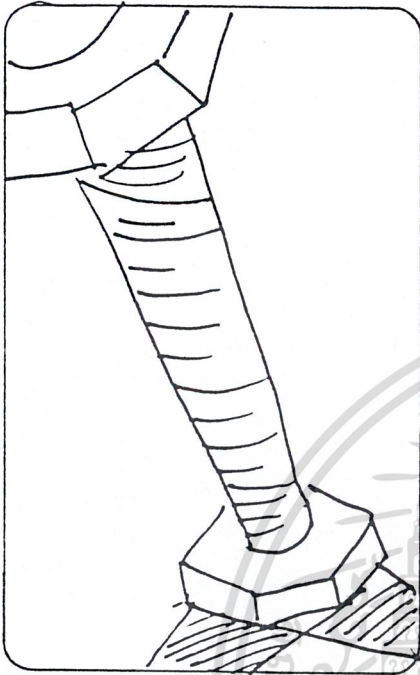
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



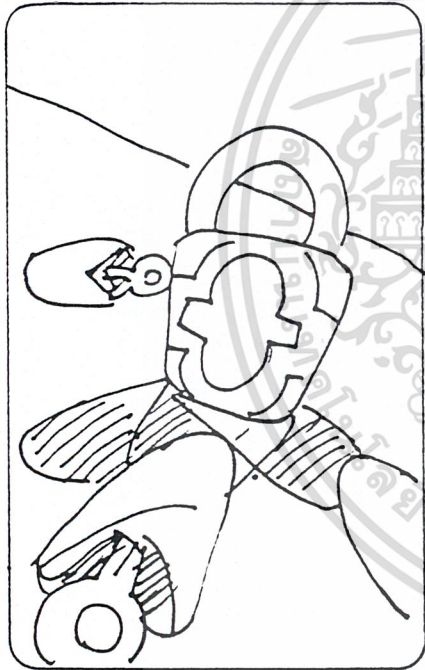
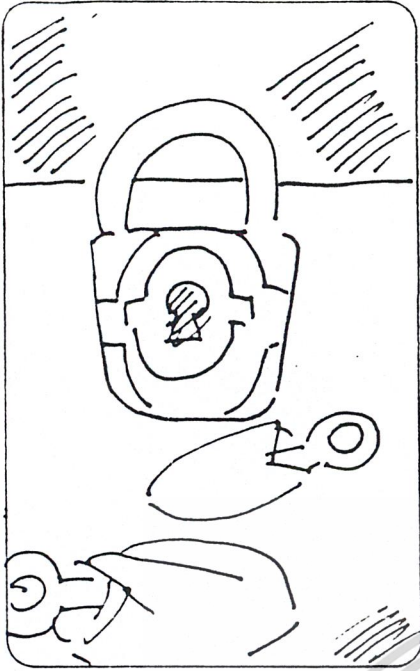
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



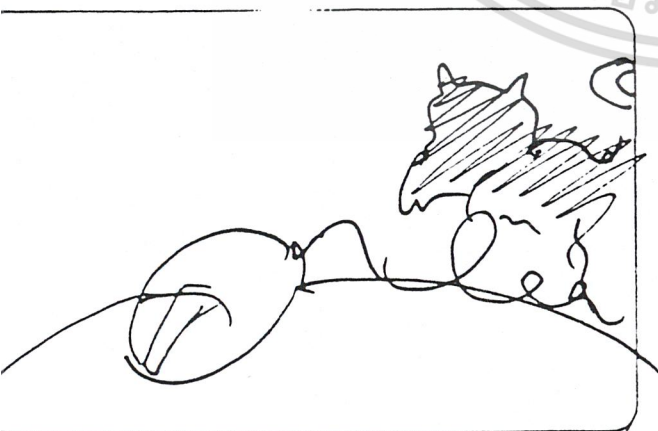
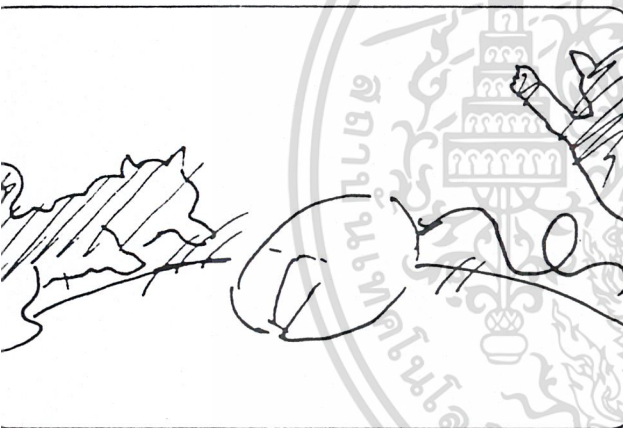
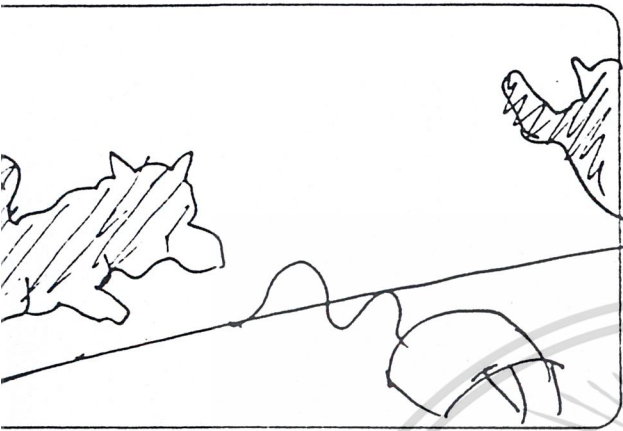
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



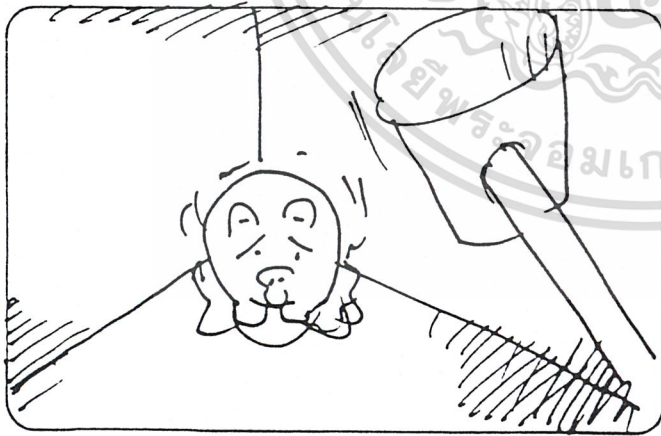
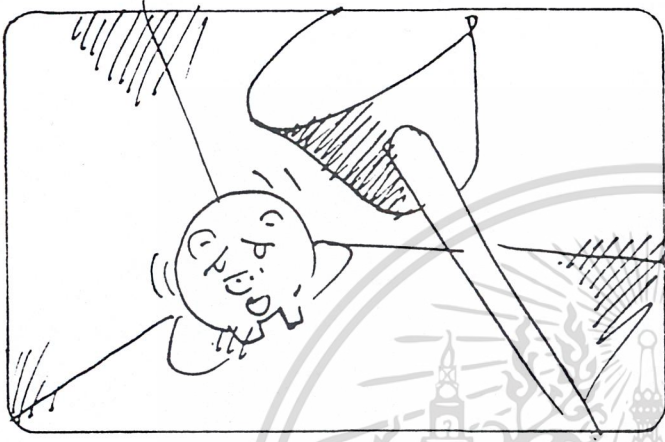
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

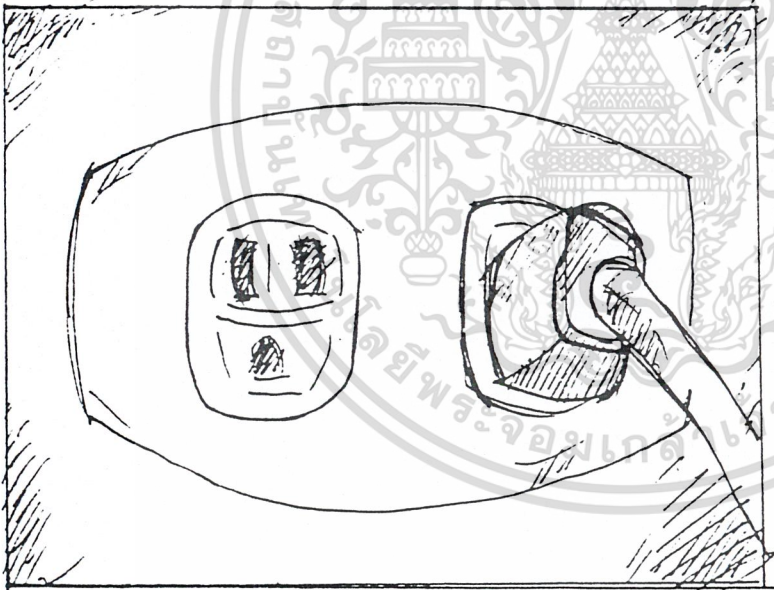
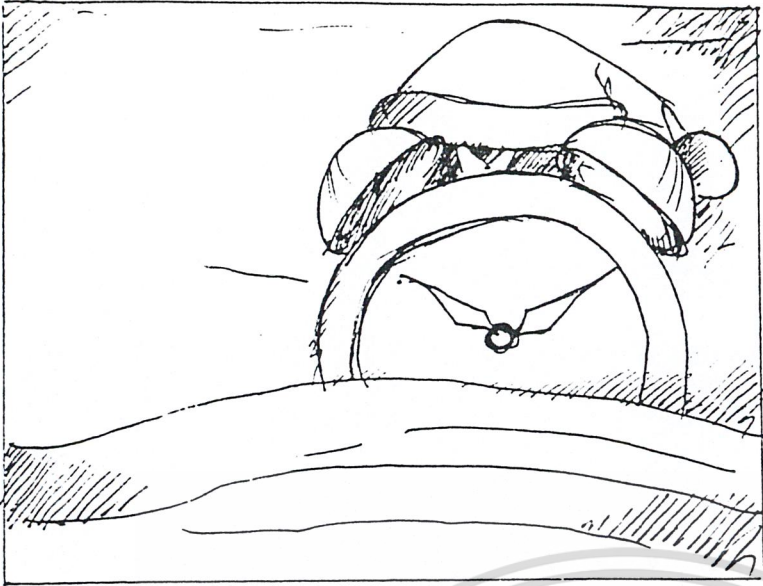


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

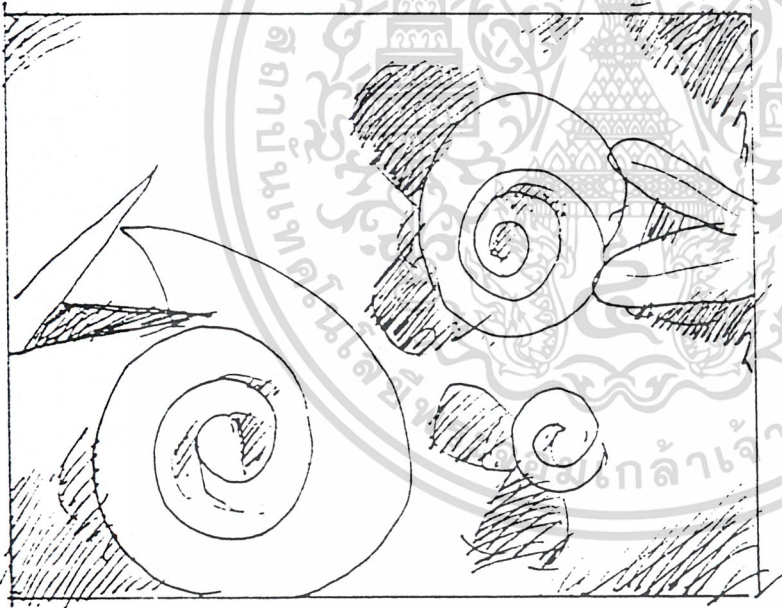
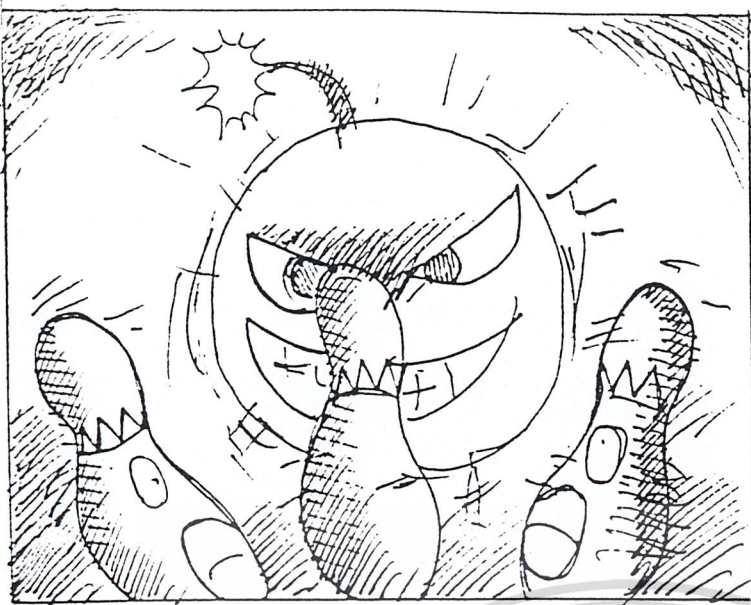


แบบร่างในขั้นตอนสุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

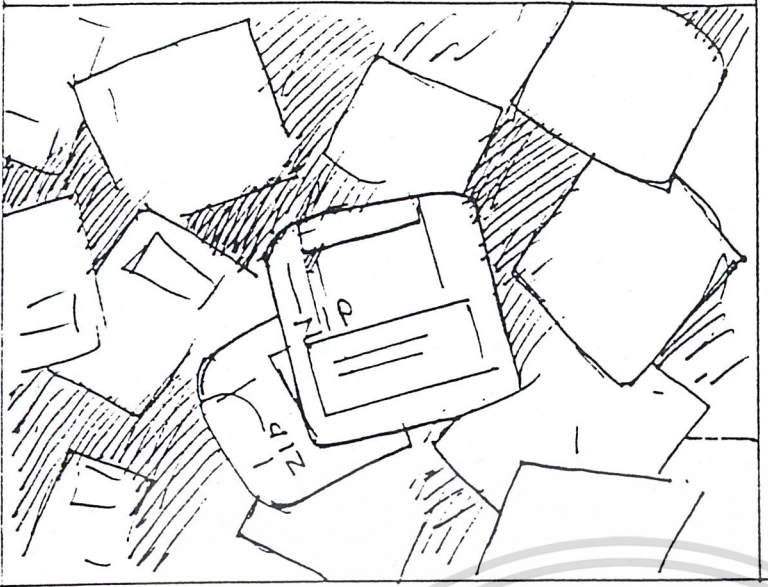


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

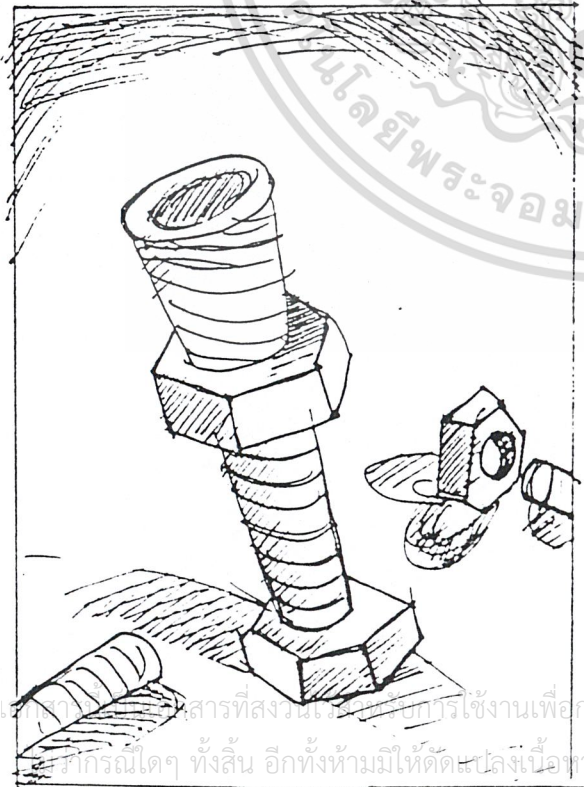
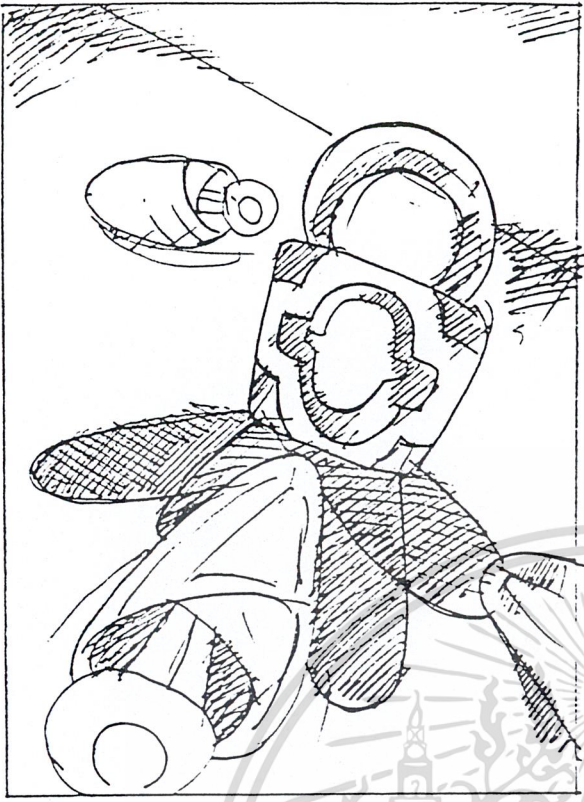


๒

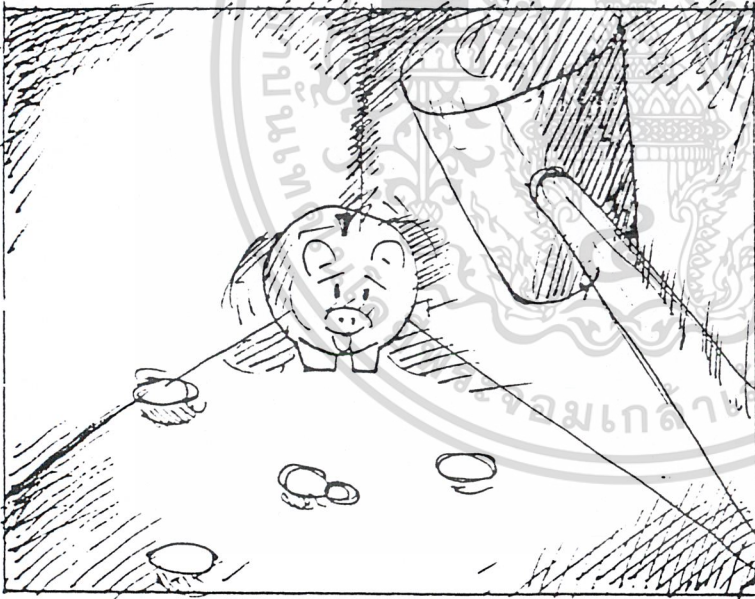
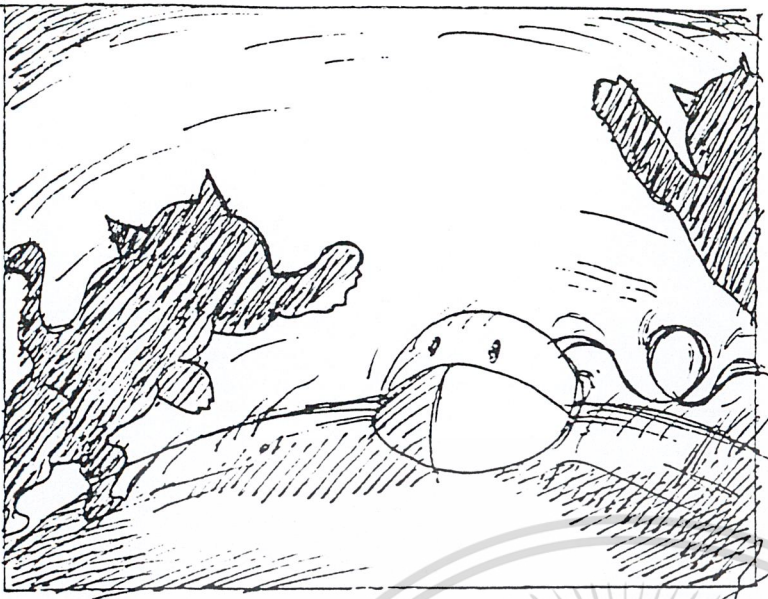
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



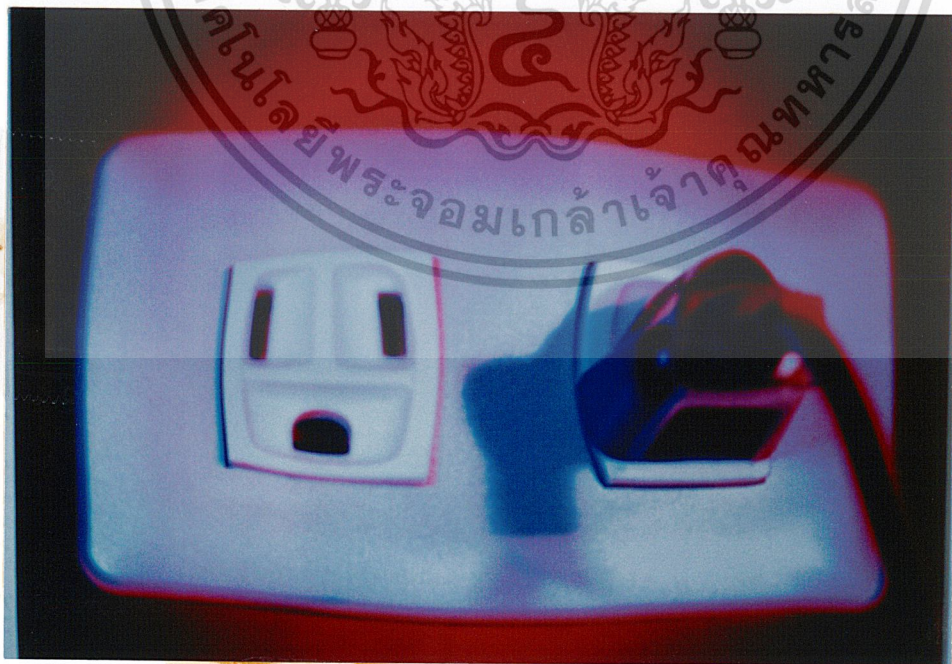
เอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
หรือกิจกรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



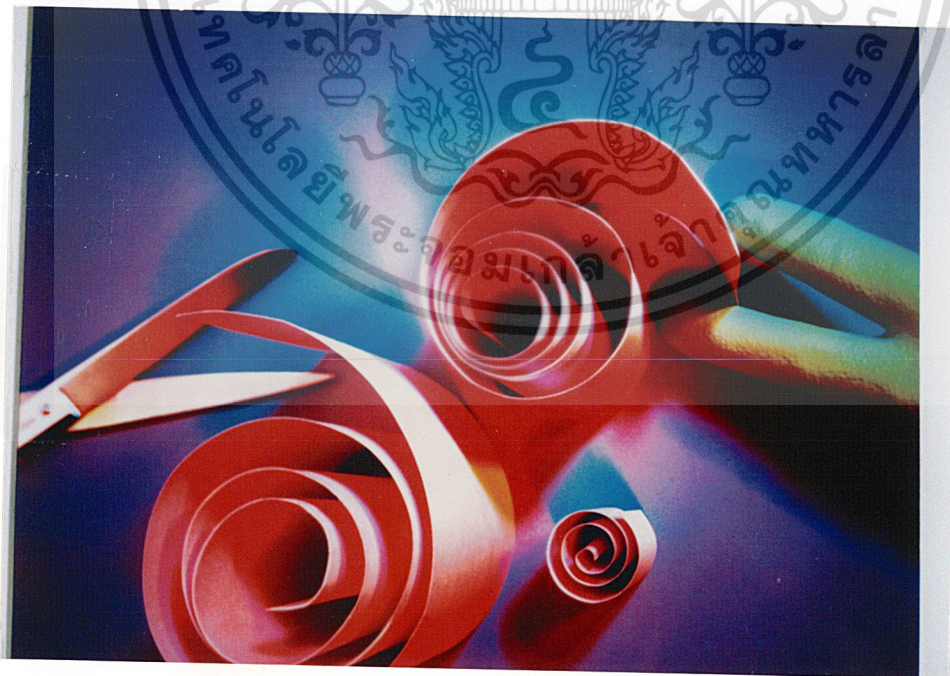
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



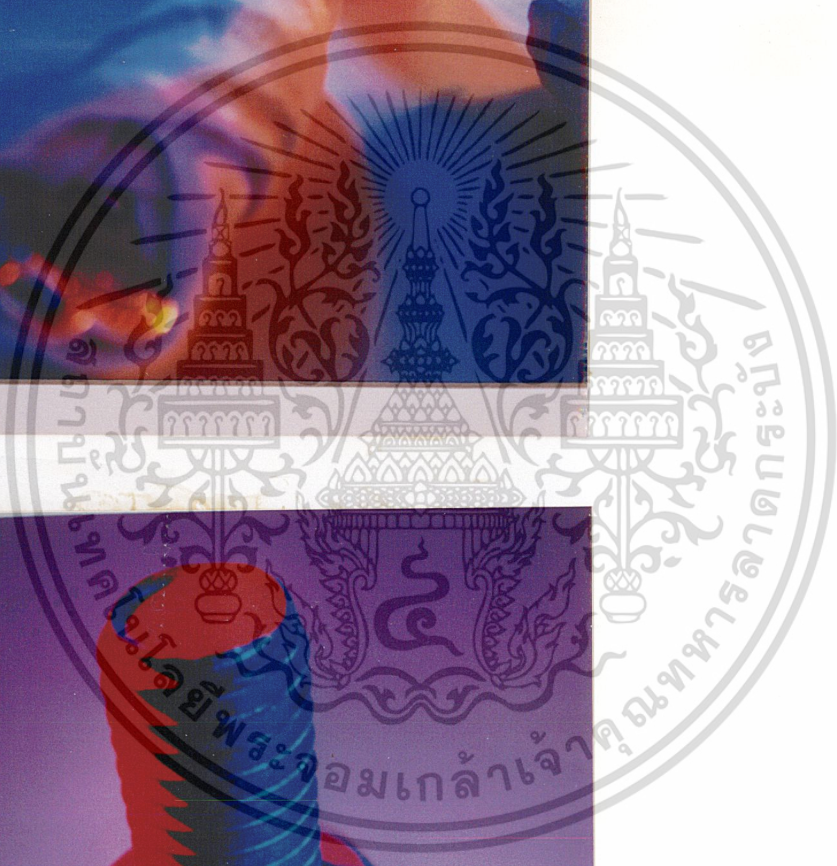
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสาร

นั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีข้อสงสัยหรือหาแหล่งขอข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อฝ่ายงานคลังสิ่ง
เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปปัญหาการทำงานโดยรวม

1. ไม่สามารถที่จะทำการหาสิ่งที่จะนำมาใช้ในการถ่ายได้ ต้องทำการสร้างขึ้นเอง ดังนั้นจึงทำให้เกิดการเสียเวลาในบางภาพสูง
2. ไม่สามารถให้คำนิยามหรือคำจำกัดความให้กับเทคนิคดังกล่าวได้ เพราะไม่มีใครให้คำจำกัดความกับเทคนิคนี้ ซึ่งเกิดความลำบากในการเรียกชื่อเทคนิค
3. ขาดแคลนอุปกรณ์เป็นอย่างมากโดยเฉพาะไฟแฟลช เทคนิคนี้การจะทำงานให้ออกมาสวยงามนั้น ยิ่งใช้ไฟแฟลชมาก เท่าไรความสวยงามของภาพจะยิ่งเพิ่มมากขึ้น และ Len ก็เป็นปัญหาอีกอย่างหนึ่ง คือ บางภาพต้องใช้ Lens wide angle ซึ่งต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเช่าค่อนข้างสูง
4. เจลลี่ที่ใช้ในการทำงานนั้นมีไม่เพียงพอ เพราะเจลลี่ที่ใช้ในการทำงานของข้าพเจ้านั้นจะมีเพียงสีเขียว น้ำเงิน ส้ม แดง ชมพู และเหลือง โดยถ้ามีเจลลี่เพียงพอจะสามารถทำงานได้มีคุณภาพและสวยงามกว่านี้ได้
5. ขั้นตอนในการที่จะนำไปตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์นั้นมีปัญหาเยอะมากจะขอสรุปดังนี้ เริ่มตั้งแต่การทำให้สีของหน้าจอกับของ Lab ตรงหรือใกล้เคียงกัน แต่ถ้าเป็นเครื่องระบบเดียวกันจะไม่มีปัญหา แต่เครื่องของข้าพเจ้านั้นเป็น PC ส่วนทาง Lab เป็น Mac เพราะฉะนั้นการจะทำให้สีของงานนั้นเหมือนกันนั้นเป็นไปได้ (ข้าพเจ้าจึงใช้การเทียบดูระหว่างหน้าจอกับทาง Lab ว่าใกล้เคียงกันเพียงไร เช่นถ้าจะไป OUT PUT งานต้องทำให้ติดสีแดง หรือสีชมพู ออกม่วง เพราะสีของหน้าจอที่ Lab นั้นจะมีความเพี้ยนไปทางนี้) นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องราคาที่ยค่อนข้างสูงมากประมาณ 10,000 บาทขึ้นไปถ้าจะทำงานในการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในการ OUT PUT ด้วยการพิมพ์ด้วย Dye Sub สีจะมีความเพี้ยนโดยเฉพาะสีน้ำเงิน และสีฟ้า จะเห็นไม่ชัดเจน แต่ถ้าใช้วิธีการ OUT PUT ออกมาเป็นฟิล์มนั้นต้องระวังในส่วนมืด(shadow)เพราะจะมีปัญหาในเรื่องรายละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะในการเลือกหัวข้อวิทยานิพนธ์ และการทำงาน

1. ควรที่จะเลือกในหัวข้อที่ตนเองนั้นมีความถนัด และมีความเหมาะสมกับตนเอง
2. ควรที่ค้นคว้าในสิ่งใหม่ๆให้กับตนเอง โดยอย่าพยายามปิดกั้นความคิดของตนเอง ควรที่จะยอมรับในสิ่งใหม่ๆ
3. พยายามศึกษาเทคนิคและ วิธีการใหม่ๆอยู่เสมอเพื่อประโยชน์ของตนเอง
4. ควรที่จะมีความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง เพื่อให้งานนั้นเสร็จสิ้นตามระยะเวลา
5. ควรที่จะวางแผนในการทำงานอย่างรอบคอบ ควรที่จะเตรียมทางออกเพื่อ ที่ว่าในกรณีที่เกิดความผิดพลาด
6. ควรที่จะสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้ เพราะในการทำงานนั้นคงไม่สามารถหลีกเลี่ยงปัญหาเฉพาะหน้าแน่นอน
7. ต้องรู้จักในการติดต่อ บุคคลที่สามารถช่วยเหลือเราเช่นในเรื่องของอุปกรณ์ เพื่ออำนวยความสะดวก เพราะในบางครั้งเราไม่สามารถที่จะทำอะไรได้ด้วยตัวเองคนเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

รังสรรค์ ศิริชู .เรียนรู้เทคนิค และศิลปะการถ่ายภาพ : โรงพิมพ์บางกอกสาส์น พิมพ์ครั้งที่2
พ.ศ. 2534.

Kate Binder Photoshop4 complete USA Hayden Book Print in USA

วิรุณ ตั้งเจริญ ทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์ พิมพ์
ครั้งที่1. พ.ศ. 2535



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

Below compresses	การที่ต้องชดเชยแสงเมื่อยืดความยาวของ below ในช่วงความยาวช่วงหนึ่งโดยในแต่ละช่วงของเลนส์นั้นจะต่างกัน
Double แสง	การที่ต้องการแสงมากขึ้นแต่ว่าแหล่งกำเนิดแสงนั้น ให้แสงไม่เพียงพอตามที่ต้องการ จะเพิ่มค่าความเข้มของแสงด้วยการถ่ายซ้อนโดยใช้ $x=2^n$ โดย n นั้นจะเป็นช่วงความห่างของ F.stop ที่ต้องการ และ x คือจำนวนการถ่ายซ้อน
High light	คือแสง หรือจุดที่มีความสว่างมากที่สุดภายในภาพ
Lim light	แสงที่มาจากทางด้านข้าง
Main light	คือไฟหลัก
Pull film	ในบางกรณีจะเรียก ว่าการ Hold คือการลดเวลาล้างของ Film เพื่อให้รูปนั้นมีดลงแต่มีข้อเสียคือจะทำให้ติดสีเขียว
Push film	คือการเพิ่มเวลาล้างของ film เพื่อจะให้ภาพนั้นสว่างขึ้นมีข้อเสียคือในการ push จะทำให้ติดในโทนของสี magenta
Ratio	เป็นหน่วยวัดค่าความต่างของแสง
Reflect	คือแสงสะท้อนที่เกิดบนวัตถุพื้นผิวมันวาว
Snood	เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมแสง เพื่อให้ได้แสงที่สามารถใช้ในการเน้นในแต่ละจุด
Soft box	เป็นอุปกรณ์กรองแสงชนิดหนึ่ง เพื่อให้แสงนุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DIAGRAM KEY



ไฟแฟลช



ไฟทังสเตน



4x5 camera



gobo



แผ่นกรองแสง(diffuser)



Reflector



เจดีย์

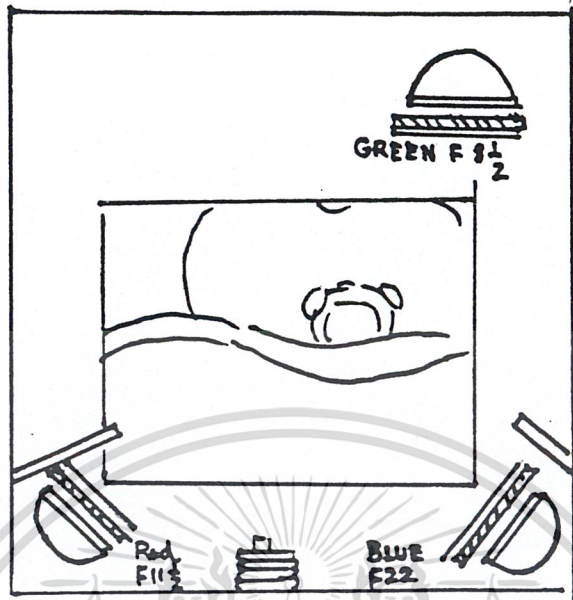


snood

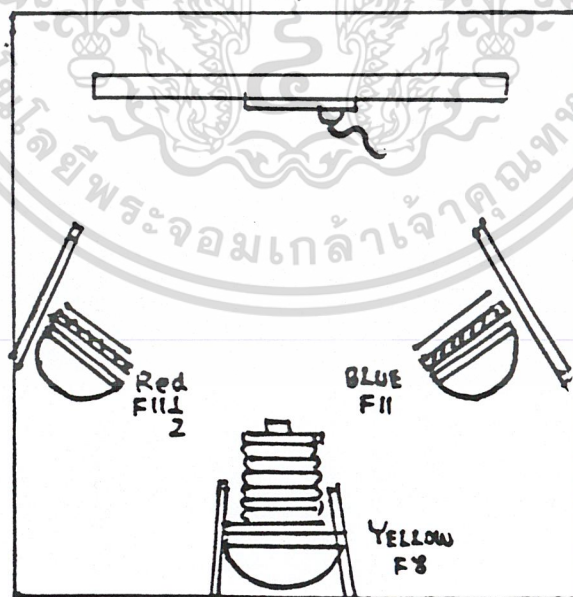


soft box

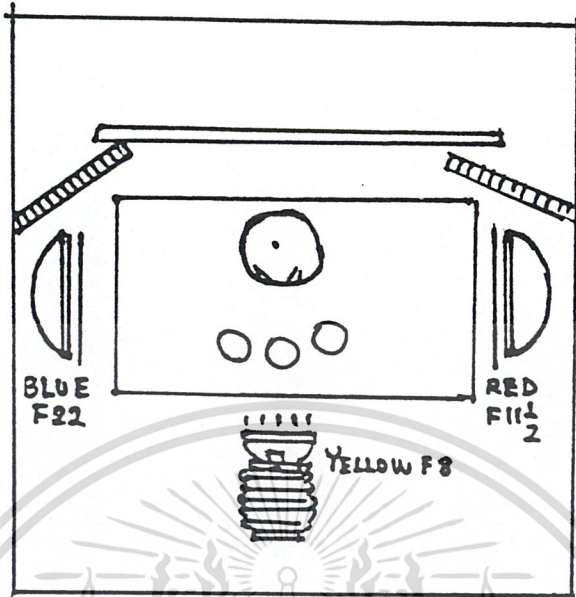
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



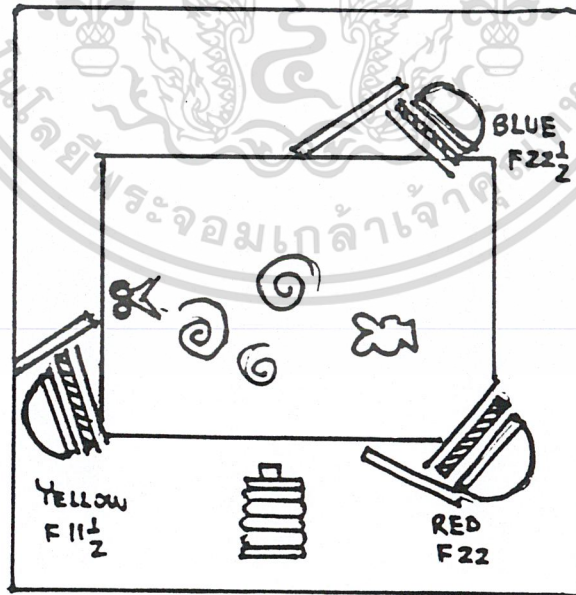
งานที่ 1 นาฬิกาปลุก



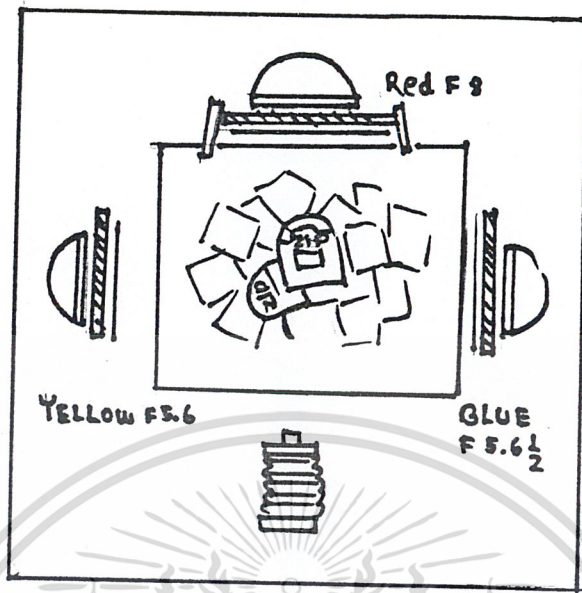
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
งานที่ 2 ปลุกตัวผู้ตัวเมีย
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



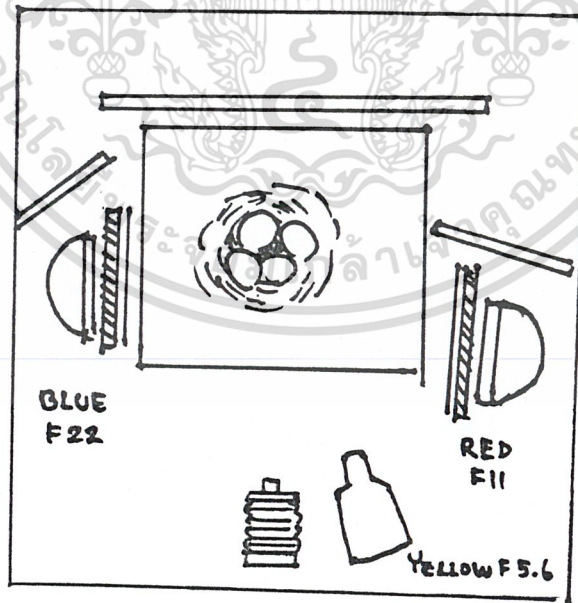
งานที่ 3 โบลิ่งกับพิน



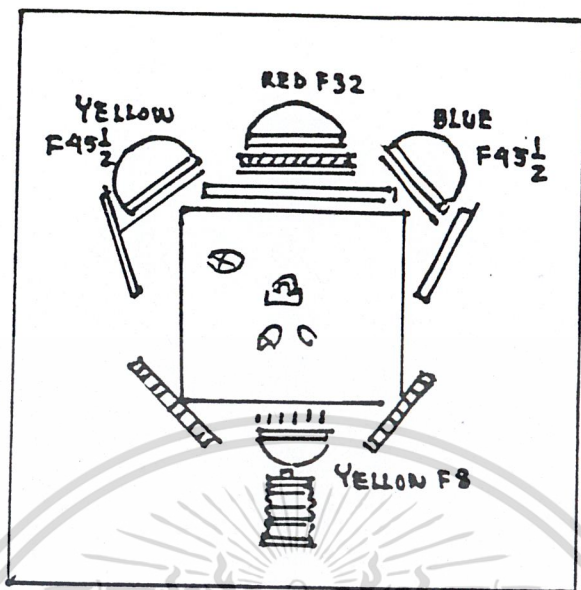
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานที่ 4 ทั่วประเทศเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



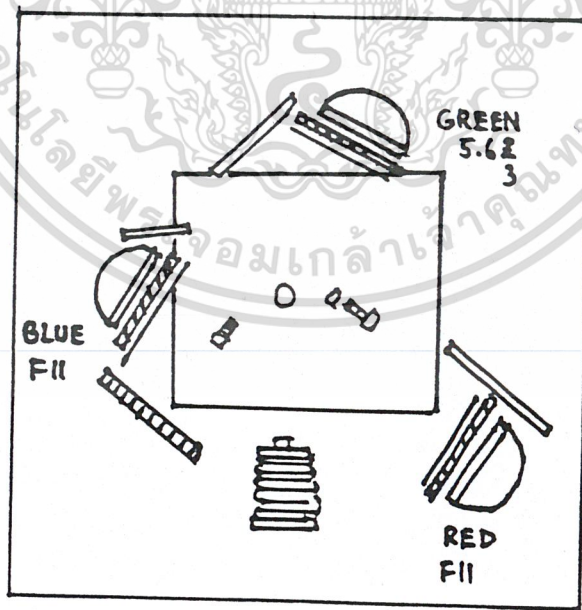
งานที่ 5 Zip drive



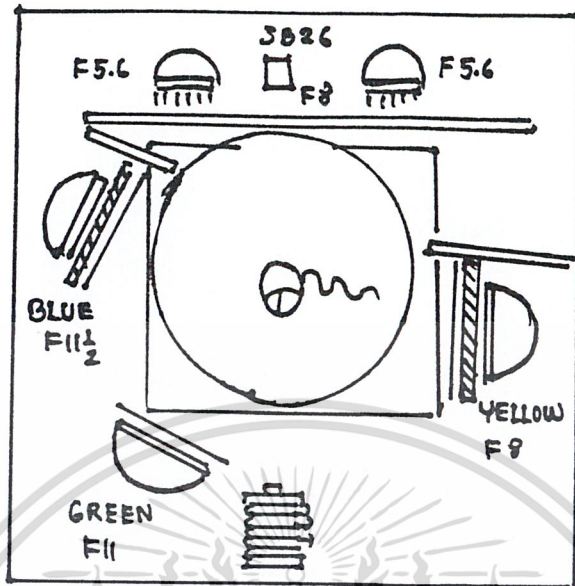
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานที่ 6 ไซดาร์ศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



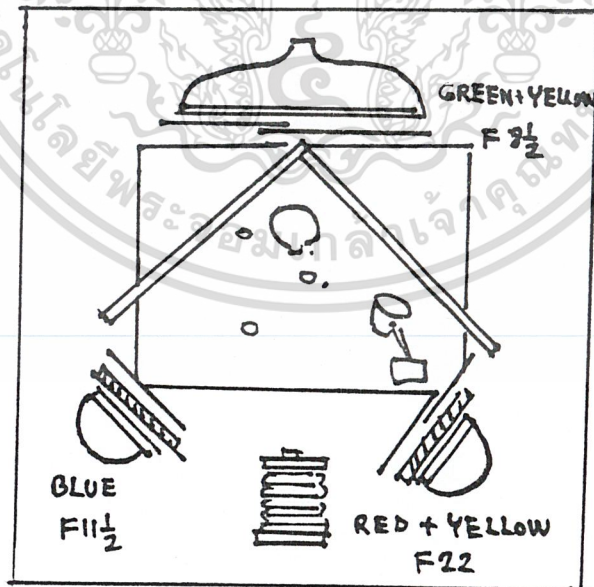
งานที่ 7 แม่กฤต และลูกกฤต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่ 6 นี้อธิบายเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



งานที่ 9 เมาส์



งานที่ 10 กระจุกอมดินรูปหมู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้