

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการอบรมถ่ายภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพถ่ายแฟชั่น  
DIGITAL RETOUCHING TECHNIQUE FOR FASHION PHOTOGRAPHY



นายคีต คงสรรค์เสถียร

MR.KITA KONGSANSATIEN

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 44895  
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

.b.....  
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

265502

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพถ่ายภาพแฟชั่นตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์  
Retouching Fashion Photography

นายคิต คงสรรค์เสถียร  
Mr Kita Kongsansatien

ภาควิชาศิลปะคศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
การถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... 2020 เกียรติทิพย์..... วันที่ 18.5.25 45

(อาจารย์มงคล เกียรติกาญจนกุล)

หัวหน้าภาควิชา..... 4.5.25 45

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	เทคนิคการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับภาพถ่ายแฟชั่น Digital retouching technique for fashion photography
ชื่อ	นายคีต คงสรรค์เสถียร
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์มงคล เกียรติกาญจนกุล

### บทคัดย่อ

คอมพิวเตอร์กราฟฟิค เข้ามามีบทบาทในสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อช่วยลดความซับซ้อนและขั้นตอนบางขั้นตอนในการทำงาน ตลอดจนช่วยลดค่าใช้จ่ายและแรงงานฝีมือบางส่วนได้ ปัจจุบัน ในการถ่ายภาพแฟชั่น บางครั้งอาจเกิดปัญหาขึ้นในขั้นตอนการถ่าย เช่นการแต่งหน้าไม่ดี, จุดบกพร่องของตัวแบบ, อุปสรรคที่รบกวนภาพ เราสามารถใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาแก้ไขส่วนที่เราต้องการจะแก้ไข หรือปรับปรุงให้ดูดีขึ้นได้โดยง่าย

ในโครงการการถ่ายภาพครั้งนี้ข้าพเจ้ามีความตั้งใจจะใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโดยนำมาใช้ตกแต่งผิวของตัวแบบของภาพ เพื่อให้ภาพดูแปลกออกไปคล้ายกับเป็นภาพถ่ายที่ภาพวาดประกอบ

ภาพที่จะถ่ายออกมาควรเอื้อแก่การนำมาใช้ในขั้นตอนของการตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ด้วย ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกจัดแสงให้ภาพดูสว่าง เลือกใช้วัสดุประเภทมันวาวเข้ามาประกอบฉาก

การตกแต่งภาพข้าพเจ้าพยายามเกลี่ยผิวให้ดูเนียนที่สุด และเพิ่มความสว่าง, ประกายเข้าไปบางจุดเพื่อให้ภาพดูหลุดตา นอกจากนั้นยังปรับเปลี่ยนสีผิว ให้ดูไม่ใช่สีปกติด้วย

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ จะไม่สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยแรงงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว ข้าพเจ้าได้รับน้ำใจและความช่วยเหลือจากหลายบุคคล ทั้งในด้านของข้อมูล, คำปรึกษา, คำแนะนำ, โอกาส, ความช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นทรัพย์สิน, แรงงาน, เวลา ซึ่งข้าพเจ้ารู้สึกขอบคุณและซาบซึ้งในความช่วยเหลือเหล่านั้น

ขอขอบคุณ

อาจารย์กิติ อมรพัฒน์กุล

อาจารย์มงคล เกียรติกาญจนกุล

อาจารย์กิติชัย เกษมสานต์

คุณนาวิน คงสรรค์เสถียร

คุณอุดม คงสรรค์เสถียร

คุณธนธร ชูสุวรรณ

คุณเอกมด อรรถกมล

คุณเจนนี่ ปานโต

คุณณัฐกร รัตนภรณ์

นิตยสารแพรว

Angie Hesting

Ivan at red modelling

Pickus Group

Red Modelling

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ

### บทที่

#### 1. บทนำ

หัวข้อโครงการ.....	1
--------------------	---

#### 2. การตกแต่งภาพ

ความหมายของการตกแต่งภาพ.....	2
การตกแต่งภาพถ่ายแพจชั่นจากอดีตจนถึงปัจจุบัน.....	2
การตกแต่งภาพถ่ายแพจชั่น.....	2
คอมพิวเตอร์กับการตกแต่งภาพถ่าย.....	3
ตัวอย่างผลงานและภาพถ่ายแพจชั่นที่ตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์.....	4

#### 3. แนวความคิด

แนวความคิดของภาพ.....	7
ภาพถ่ายชุดที่ 1 : Little baby doll.....	7
ภาพถ่ายชุดที่ 2 : Bad boy.....	7
ภาพถ่ายชุดที่ 3 : Supergirl.....	8

#### 4. รายละเอียดและขั้นตอนการถ่ายภาพ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพถ่าย.....	9
ชนิดของกล้อง.....	9
ชนิดของฟิล์มที่ใช้.....	9
เทคนิคที่ใช้.....	9
ชนิดของแสงที่ใช้.....	9
อุปสรรคและปัญหาที่พบในการถ่ายทำ.....	10
ข้อเสนอแนะในการถ่ายภาพแพจชั่น.....	11

#### 5. รายละเอียดและขั้นตอนในการตกแต่งภาพ

อุปกรณ์.....	13
--------------	----

Software.....	13
Input.....	13
Output.....	13
กระบวนการ.....	13
ประเภทของเครื่องสแกน.....	13
Flatbed Scanner.....	13
การทำงานของเครื่อง Flatbed Scanner.....	14
Drum Scanner.....	14
การทำงานของเครื่อง Drum Scanner.....	15
รายละเอียดของงานที่ต้องดัดแปลง แยกตามชุดของงาน.....	17
แนะนำอุปกรณ์, หน้าที่, การใช้งานในโปรแกรม Photoshop.....	19
ขั้นตอนการดัดแปลงภาพ.....	22
6. รูปแบบของผลงาน	
ผลงานก่อนและหลังการดัดแปลง.....	32
ชุดที่ 1 : Little baby doll.....	32
ชุดที่ 2 : Bad boy.....	40
ชุดที่ 3 : Super girl.....	48
ประวัติผู้เขียน.....	56
บรรณานุกรม.....	57

## สารบัญภาพประกอบ

1. ตัวอย่างภาพประกอบผลงานภาพถ่ายของ Ian Abela.....	4
2. ตัวอย่างภาพประกอบลักษณะการจัดแสง.....	10
3. ตัวอย่างภาพประกอบความแตกต่างของเนื้องานระหว่าง Flatbed Scanner และ Drum Scanner.....	16
4. ตัวอย่างภาพประกอบ Toolbox ในโปรแกรม Photoshop.....	19
5. ตัวอย่างภาพประกอบอุปกรณ์ที่ใช้อยู่ใน Tool box.....	19
6. ตัวอย่างภาพประกอบ Navigator, Info, Option.....	20
7. ตัวอย่างภาพประกอบ Color, Swatches, Brushes.....	20
8. ตัวอย่างภาพประกอบ History, Actions.....	21
9. ตัวอย่างภาพประกอบ Layer, Chanel, Paths.....	21
10. ตัวอย่างภาพประกอบขั้นตอนการตกแต่งภาพ	
ชุดที่ 1 : Little baby girl.....	22
ชุดที่ 2 : Bad boy.....	26
ชุดที่ 3 : Super girl.....	30
11. ตัวอย่างภาพประกอบรูปแบบของผลงาน	
ชุดที่ 1 : Little baby girl.....	32
ชุดที่ 2 : Bad boy.....	40
ชุดที่ 3 : Super girl.....	48

## บทที่ 1

### บทนำ

#### หัวข้อโครงการ

#### ความเป็นมา

โดยส่วนตัว ข้าพเจ้ามีความชอบและสนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ผู้ปกครองของข้าพเจ้าได้สนับสนุนทางด้านการศึกษาในส่วนของคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ก้าวทันโลกและวิวัฒนาการใหม่ๆ จึงได้จับคอมพิวเตอร์พร้อมๆ กับศิลปะที่ข้าพเจ้าสนใจ ต่อมาข้าพเจ้าได้เข้ามาศึกษา ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในแผนกการถ่ายภาพ ได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพและกระบวนการการล้างอัดในห้องมืด ตลอดจนได้ลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพด้วยเทคนิคต่างๆ กอปรกับข้าพเจ้าเป็นคนชอบอ่านนิตยสารและคู่มือโฆษณา พบว่าในปัจจุบัน โฆษณาหลายชิ้น ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการทำให้ภาพถ่ายสมบูรณ์มากขึ้น จึงเห็นว่าควรจะนำเทคนิคภาพถ่ายและและเทคนิคคอมพิวเตอร์มารวมเข้าด้วยกัน

#### วัตถุประสงค์

วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ เป็นงานภาพถ่ายและงานตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ภาพถ่ายดูแปลกตาออกไป เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของเทคนิคขั้นตอนการถ่ายภาพ ที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในอนาคต

#### ขอบเขตการศึกษา

ภาพถ่ายขนาด 8 x 10 จำนวน 12 ภาพ

#### ขั้นตอนการทำงาน

เริ่มจากการร่างแบบงานคร่าวๆ ขึ้นมาก่อนว่าจะถ่ายภาพทั้งหมดกี่ทีละกี่ภาพ ควรมีภาพเต็มตัวหรือครึ่งตัวจำนวนเท่าไร แล้วจึงศึกษาจากนิตยสารต่างๆ เพื่ออ้างอิงเป็น reference ในหลายๆ ส่วน ทั้งในส่วน of รูปแบบ (Style), ท่าทางของแบบ (Posing), โทนสีของภาพ, เทคนิคกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนของการติดต่อแบบและของประกอบฉาก แล้วจึงเริ่มถ่ายทำ หลังการถ่ายทำและกระบวนการล้างภาพเสร็จสิ้นแล้ว ข้าพเจ้าจึงนำฟิล์มที่ได้ส่งไปสแกนด้วยเครื่อง Drum scanner เพื่อนำภาพเหล่านั้นมาตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่อไป

## บทที่ 2

### การตกแต่งภาพ

#### ความหมายของการตกแต่งภาพ

การตกแต่งภาพ (Photographic Retouching) คือ กระบวนการในการจุดสีลงบนฟิล์มเนกาทีฟ, ฟิล์มสไลด์ หรือบนภาพถ่าย จุดประสงค์หลักของการตกแต่งภาพคือเพื่อให้ภาพถ่ายสมบูรณ์ขึ้น

ถึงแม้ทุกวันนี้จะยังมีกลุ่มช่างภาพที่เคร่งครัดกับภาพถ่ายที่ไม่ผ่านการตกแต่ง แต่อีกจำนวนหนึ่งก็มีความสนใจในการตกแต่งภาพ ซึ่งช่างภาพสมัยใหม่หลายคนเลือกที่จะตกแต่งภาพโดยให้เหตุผลว่าการตกแต่งภาพจะกลายเป็นเรื่องปกติ เพราะสามารถที่จะช่วยเก็บรายละเอียดต่อจากการถ่ายภาพเป็นขั้นต่อไปได้ เช่น การกำจัดริ้วรอยบนใบหน้าได้

#### การตกแต่งภาพถ่ายแฟชั่นจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

การตกแต่งภาพถ่ายมีหลายรูปแบบด้วยกัน ตั้งแต่การตกแต่งที่ฟิล์ม เช่น ฟิล์มเนกาทีฟขาว-ดำ, ฟิล์มเนกาทีฟสี, ฟิล์มสไลด์สี หรือการตกแต่งที่ภาพ เช่น ภาพถ่ายสี, ภาพถ่ายขาวดำ การตกแต่งภาพมีเพื่อแก้ไขจุดบกพร่องที่ฟิล์มหรือที่รูปอัด ซึ่งก็มีหลากหลายวิธีด้วยกัน เช่น การใช้ใบมีดค่อยๆ ขูดที่ฟิล์มเพื่อให้เกิด Texture, การใช้หมึกสีค่อยๆ แด้มลงบนฟิล์มหรือเนืองาน เพื่อแก้สี หรือเพื่อกำจัดจุดบกพร่องบนภาพถ่าย ที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการขึ้นตอนการอัด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานฝีมือ ผู้ที่จะทำการตกแต่งต้องมีทักษะและความสามารถ ความพิถีพิถันเป็นอย่างดี ในปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้น ได้มีการนำคอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนร่วมกับการตกแต่งภาพ โดยการใช้งานร่วมกับโปรแกรมด้านรูปภาพ เช่น Adobe Photoshop การตกแต่งภาพจึงเพิ่มขอบข่ายมากขึ้น จากการแก้ไขจุดบกพร่องธรรมดา ก็อาจจะสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายไปได้อีกหลายแนวทาง เช่น การนำเอาภาพหลายๆ ภาพมารวมกันเหมือนภาพปะติด, การเพิ่ม Effect ต่างๆ ลงไปในภาพ, การปรับเปลี่ยนเนื้อผิวของตัวแบบ, การเปลี่ยนสีสันของแบบหรือภาพ ซึ่งเหล่านี้เราจะเรียกว่าการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (Digital Photographic Retouching) ทั้งสิ้น

#### การตกแต่งภาพถ่ายแฟชั่น

การตกแต่งภาพถ่าย ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายโดยเริ่มตั้งแต่ปี 1940 ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด เช่นภาพถ่ายของดารา, ใบปิดหนังสือ ซึ่งต้องการความประณีตและเน้นความสวยงามต่อมาได้แพร่หลายออกมาในอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ ต่อมา ไม่ว่าจะเป็นในงานโฆษณา, งานนิตยสาร รวมถึงงานภาพถ่ายแฟชั่นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์หลักในการตกแต่งภาพถ่ายแฟชันคือการลบข้อบกพร่อง และเพิ่ม, เติมเต็มในบางส่วนของภาพให้ดูสมบูรณ์มากขึ้น เช่น ภาพแฟชันที่เป็นภาพปกของนิตยสาร, ภาพแฟชันที่เป็นภาพประกอบโฆษณาที่ต้องการความสมบูรณ์ของภาพ, ภาพแฟชันที่มีจุดต้องแก้ไขเล็กๆ น้อยๆ หากเป็นแฟชันเซ็ทใน รวมไปถึงการทำให้ภาพถ่ายดูผิดจากปกติไปบ้าง เช่น การทำให้ภาพสีกลายเป็นภาพขาวดำในบางจุด, การสร้างสรรค์ฉากหลัง, การปรับเปลี่ยนสีของภาพ, การปรับเปลี่ยนรูปแบบของนายแบบหรือนางแบบ, การนำภาพหลายๆ ภาพมาตัดต่อเป็นภาพเดียวกัน

### คอมพิวเตอร์กับการตกแต่งภาพถ่าย

ในปัจจุบัน งานสร้างสรรค์ภาพประกอบโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงสุดที่กำลังเป็นที่นิยมมากที่สุด มีการผลิตโปรแกรมสำหรับงานศิลปะมากมาย ช่วยให้การงานดำเนินไปด้วยความรวดเร็ว และมีความสวยงาม ภาพคมชัด มีขอบข่ายการทำงานสูงและกว้างขวาง คอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างสมบูรณ์ตามความต้องการ

โปรแกรมตกแต่งภาพมีให้เลือกใช้มากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตโปรแกรม และ ความยากง่ายในการใช้งานของโปรแกรมนั้น เช่น นำไปใช้เพื่อทำเว็บ, นำไปใช้ตกแต่งภาพทั่วไป, นำไปใช้เพื่อตกแต่งภาพที่ต้องการความละเอียดสูง

โปรแกรมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายก็เช่น Adobe Photoshop, Macromedia Firework, Ulead Photo Impact, Adobe Photo Deluxe แต่โปรแกรมที่เป็นที่นิยมที่สุดคือ Adobe Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพและการตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานมัลติมีเดียที่นับวันกำลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง นอกจากนี้ ยังมีหลายบริษัทผลิต Filter และ Plug-in ขึ้นมาใช้ร่วมกับโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่ออำนวยความสะดวกในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานเหมือน Filter ในการถ่ายภาพทั่วไป หรือการทำให้เกิด Effect แปลกๆ ที่การถ่ายภาพทั่วไปไม่สามารถจะทำได้ และถึงแม้ว่า Photoshop จะเป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยากอย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานในโปรแกรม photoshop ได้อย่างรวดเร็ว เพราะสถาบันสอนคอมพิวเตอร์หลายแห่งได้เปิดสอน และมีหนังสือคู่มือการใช้โปรแกรม photoshop ดีพิมพ์โดยหลายสำนักพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างผลงานและภาพถ่ายแฟชั่นที่ตบแต่งด้วยคอมพิวเตอร์

Ian Abela

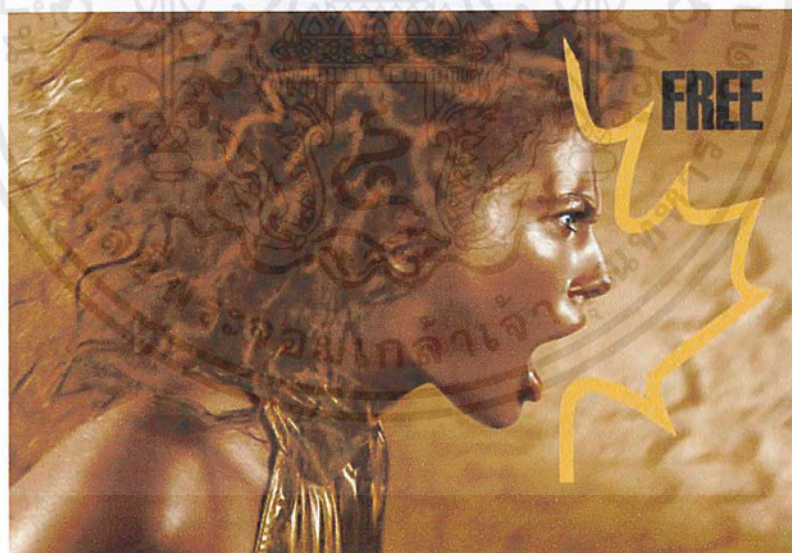
Ian Abela เป็นช่างภาพหนุ่มชาวเลบานอน เขาเริ่มงานเป็นช่างภาพโฆษณาในครั้งแรกที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส โดยมาก รูปถ่ายของ Ian จะเป็นภาพถ่ายธรรมชาติ และภาพถ่ายเชิงสวยงาม ในตอนนี้ Ian อายุ 23 ปี ภาพถ่ายส่วนใหญ่ของเขาเป็นภาพถ่ายแฟชั่นและเครื่องสำอางค์ โดยลูกค้าส่วนใหญ่ของเขามักจะเป็นห้องเสื้อและผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางค์ที่มีชื่อเสียง เช่น Biotherm, Bourjois, Guinot, Hermes, Issey Miyake, Lancome, Mary Cohr, Nina Ricci, Nuxe Phyto, Ungaro, Shiseido, Versace, Vichy - Weston



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ การค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนเวลาหรับการเซงานเพอการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตหนาไปเซประยชนดานการค้าไมวากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งหามีให้ดัดแปลงเนื้อหาและตองอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### แนวความคิด

#### แนวคิดของภาพ

ในโลกของการโฆษณาแม้จะมีการทำงานให้งานออกมาสมบูรณ์แบบ เช่น โฆษณาผลิตภัณฑ์ถนอมผิวจะต้องถ่ายออกมาแล้วทำให้ผิวพรรณของนางแบบดูเรียบเนียน ซึ่งกว่าที่ภาพจะออกมาได้สวยงามเช่นนั้น จะต้องมีการขั้นตอนหลายขั้นตอนด้วยกัน เช่น การแต่งหน้า การจัดไฟ รวมถึงการตกแต่งภาพซึ่งอาจจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายที่จะแก้ไขจุดที่การแต่งหน้าหรือการจัดไฟช่วยไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงอยากจะลองนำ Digital Retouching เข้ามาใช้กับตัวงานแฟชั่นดู โดยจะเน้นที่การตกแต่งผิวของนางแบบ ข้าพเจ้าจึงมีความคิดเพิ่มเติมที่จะทำให้งานดูมีความสมบูรณ์เกินจริงด้วยการแต่งภาพแต่งผิวให้ดูผิดเพี้ยนจากผิวเดิมไป จนภาพถ่ายจะดูเป็นกึ่งภาพวาดประกอบ (Illustrate Photography) ซึ่งจะทำให้ภาพถ่ายเหล่านี้เป็นภาพที่สะดุดตากว่าภาพถ่ายทั่วไป

ในการถ่ายภาพตามแนวความคิดนี้ ข้าพเจ้าได้แบ่งออกเป็น 3 ชุดตามลักษณะเนื้อหาของภาพดังนี้

#### ภาพถ่ายชุดที่ 1 "Little Baby Doll"

ในเซ็ทนี้นำเสนอเสื้อผ้าที่มีลวดลาย การ์ตูนเป็นเสื้อผ้าลายปัก และเครื่องประดับจาก Swarovski ดังนั้นทาง stylist จึงมีความคิดว่าให้นางแบบดูเหมือนเป็นตุ๊กตาดีกว่า การแต่งหน้าจึงแต่งอ่อนๆ ให้ดูเหมือนตุ๊กตา เนื้อผิว retouch ให้ดูมีแสงเงาที่ต่างออกไปจากเนื้อคนปกติ มี Highlight สีขาวในขณะที่แสงไม่ได้เป็นแสงแข็งเพื่อให้ภาพดูปลอมขึ้น ทรงผมก็เพื่อให้ดูเหมือนเป็นผมตุ๊กตา มีขนนกเข้ามาช่วยตกแต่งให้ภาพดูนุ่มขึ้น นำตุ๊กตามาประกอบฉากเพื่อให้ดูแตกต่างขึ้นระหว่างความเป็นตุ๊กตาของนางแบบกับความเป็นตุ๊กตาจริงๆ และแสงที่กระทบกับเครื่องเพชรก็ดู fake ขึ้นมาเป็นดวง ส่วนของนางแบบเลือกนางแบบที่ดูสุขภาพดี สีดวงตาสวย และดูมีความเป็นเด็ก

#### ภาพถ่ายชุดที่ 2 "Bad Boy"

ในเซ็ทนี้ เสื้อผ้าชุดหนึ่งเป็นส่วนใหญ่ และแว่นตา Prada เข้ามาประกอบ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จึงอยากให้ภาพออกมาผ่านทางแบบแสดงอารมณ์กวน ๆ หน้าตาเอาเรื่องเล็กน้อย โดยที่ผิวของตัวแบบ ทำให้ดูเหมือนเป็นมันเงาคายกับผิวของหุ่นหรืองานแอร์บริชเพื่อรับกับผิวของชุดหนัง และทำให้งานดูมีลูกเล่นมากขึ้น และยังนำของประกอบเช่นนาฬิกาเหล็กหรือมอเตอร์ไซด์เข้ามา เพื่อให้เหมือนกับภาพงานแอร์บริชสมัยหนึ่ง ที่ชอบวาดเกี่ยวกับของมันวาว

### ภาพถ่ายชุดที่ 3 "Super Girl"

ในเซ็ทนี้เสนอเสื้อผ้าในหลายสไตล์ แต่จะพ้องกันที่สีส้มคือ น้ำเงิน-แดง จึงนึกถึงตัวการ์ตูนของ มาเวลคอมมิคเรื่อง Super Woman จึงตั้งชื่อภาพถ่ายชุดนี้ว่า super girl โดยนำเสนอหญิงสาวที่มีความมั่นใจ ร่าเริง สดใส ดูมีพลัง โดยแสดงออกผ่านการ pose ทำ สำหรับ set นี้เน้นในเรื่องของความสวยงาม แต่งหน้าให้ดูธรรมชาติ โทนมีสีชมพูระยิบระยับหน้าบ้าง เพื่อให้เกิดจุดเด่น ผิวของนางแบบดูเป็นธรรมชาติ แต่เรียบเนียน

## บทที่ 4

### รายละเอียดและขั้นตอนการถ่ายภาพ

#### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพถ่าย

##### การถ่ายภาพ

เพื่อจะอิงกับจุดประสงค์ที่ต้องการจะให้ภาพนี้ดูเป็นงานกึ่งภาพประกอบ (Illustration) ที่ไม่ใช่ภาพถ่ายแท้ๆ จึงเริ่มจากการศึกษาตัวอย่างงานภาพถ่ายแฟชั่น ที่เมื่อดูแล้วเกิดความสงสัยว่าเป็นภาพถ่ายหรือไม่ เช่น งานภาพถ่ายเสื้อผ้าจากห้องเสื้อ Voyage Passion, โฆษณา Ragazze, หนังสือ The Face ฯลฯ แล้วนำมาเป็น Reference สำหรับงานของเรา ว่าควรจะทำอย่างไร, แต่งหน้าอย่างไร, อุปกรณ์ประกอบใดที่จะช่วยเสริมหรือเปลี่ยนอารมณ์ของภาพได้บ้าง จัดเป็นผัง แล้วทำการร่างแบบคร่าวๆ ว่าจะให้แบบโพสท่าอย่างไร หรืออาจจะเปิดนิตยสารแล้วตัด Posing ของแบบจากหนังสือมาใช้ประกอบในการถ่ายบ้าง

##### การตกแต่ง

ในส่วนของการตกแต่งภาพเป็นจุดสำคัญที่สุดหลังจากขั้นตอนของการถ่ายภาพแล้ว มีขั้นตอนคล้ายกับการถ่ายคือ นำภาพตัวอย่างมาใช้อิง โดยพยายามดูทั้งจากงานโฆษณา และเปิดหนังสือ Illustrate หรือหนังสือภาพงาน Air brush ดูบ้าง และศึกษาหนังสือเทคนิคคอมพิวเตอร์, หนังสือประเภท How to ที่สอนการใช้งานจากงานจริง นอกจากนี้ทดลองใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยลองใช้เครื่องมือและ Filter ต่างๆ ว่ามีความสามารถในการทำงานอย่างไรบ้าง

ชนิดของกล้อง

Mamiya medium format camera

ชนิดของฟิล์มที่ใช้

ฟิล์มสไลด์ 120 Format ยี่ห้อ Kodak E100VS Ektachrome

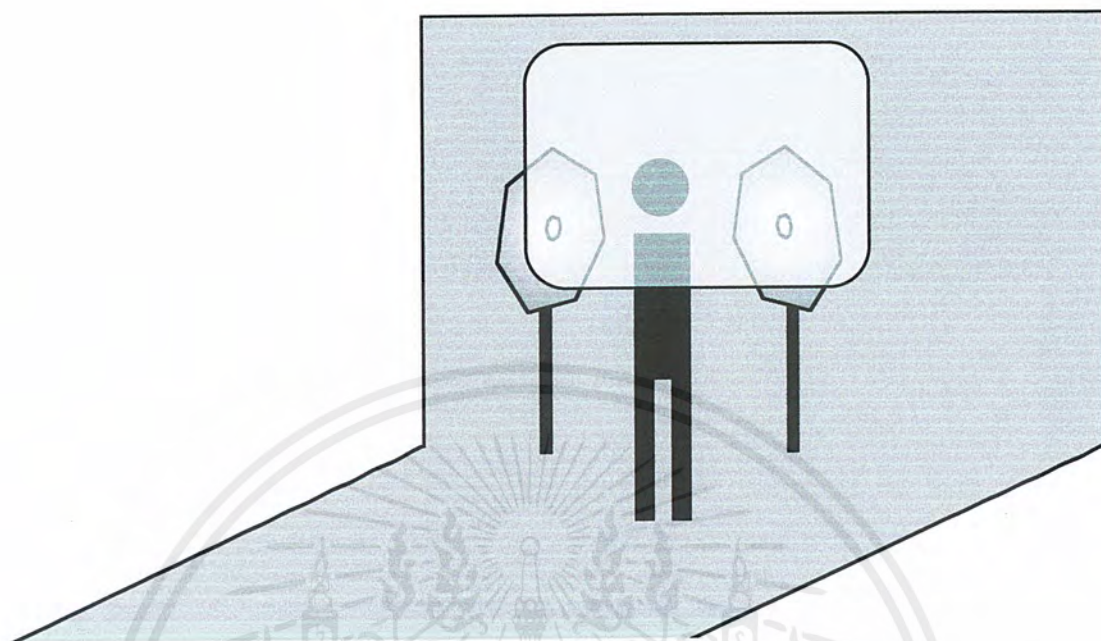
เทคนิคที่ใช้

ใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วย ในการเปลี่ยนเนื้อผิวและเนื้อเสื้อผ้า ให้ดูผิดแปลกจากที่ควรจะเป็น คือจะดูกึ่งเป็นผิวจริง และกึ่งเป็นภาพ illustration

ชนิดของแสงที่ใช้

จัดแสงถ่ายในสตูดิโอ ใช้ Softbox 1 ตัวอิงจากด้านหน้า โดยจัดไฟในลักษณะ Butterfly และใช้ไฟร่มส่องเข้าที่ด้านข้างซ้าย - ขวาของแบบและฉาก หลังอีกจำนวน 2 ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างภาพประกอบลักษณะการจัดแสง

### อุปสรรคและปัญหาที่พบในการถ่ายทำ

#### 1) เวลา

เนื่องจากการถ่ายภาพ set ที่ 1 Little Princess เป็นการถ่าย เพื่อนำภาพไปตีพิมพ์ทางนิตยสารจริง ดังนั้นจึงมีในบางจุด ที่เราไม่สามารถควบคุมได้ เช่น แบบของเสื้อผ้า, ชนิดของเนื้อผ้า หรือสไตล์การแต่งหน้า และไม่สามารถละเอียดกับงานได้มากนัก

#### 2) อุปกรณ์

เนื่องจากการที่มีเวลาจำกัด จึงควรที่จะมีอุปกรณ์เตรียมพร้อมหรือเพื่อเหลือเผื่อขาดไว้เสมอ

#### 3) นายแบบ, นางแบบ

บางครั้งอาจจะมีปัญหาเกี่ยวกับการนัดหมาย เช่น แบบป่วยกระทันหัน หรือติดธุระ จึงควรจะมีการนัดหมายที่แน่นอน

#### 4) เครื่องประดับหรือสิ่งของประกอบที่ตกแต่งให้กับแบบ

เครื่องประดับหรือสิ่งของประกอบที่ตกแต่งให้กับแบบ ควรจะมีหลายๆ ชิ้นไว้สำหรับเลือก เพื่อให้ได้ชิ้นที่ดีที่สุดที่เข้ากับชุดที่เราตั้งใจจะถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อเสนอแนะในการถ่ายภาพแฟชั่น

### 1) การเตรียมอุปกรณ์ถ่ายภาพ

ควรมีการเตรียมพร้อมในเรื่องของอุปกรณ์ให้ดี เพราะบางครั้ง ตัวแบบอาจจะมึนงานที่ต้องทำต่อจากงานเรา ดังนั้น จึงควรที่จะรักษาเวลาให้ดี ให้อยู่ภายในเวลาที่กำหนด

- ฟิล์มจึงควรมีหลายๆ ม้วน ถ่ายเก็บไว้หลายๆ ภาพ เพื่อจะได้นำภาพที่ดีที่สุดมาเลือก ไม่ต้องกลัวเปลืองฟิล์ม การให้แบบ pose ทำในลักษณะที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ โดยที่ไม่ freeze แบบไว้ จะทำให้ท่าทางหรือกลัมนั้นดูไม่เกร็งเกินไป

- เลนส์ ให้มีชนิดเลนส์ที่แตกต่างกัน เพราะบางทีอาจจะด้วยขนาดของสตูดิโอ หากมีขนาดเล็ก เลนส์เทเลโฟโต้ก็ไม่สามารถเก็บแบบได้เต็มตัว

- Holder สำหรับใส่ฟิล์ม หากเป็นกล้อง Medium Format หรือ Large Format ควรมี holder สำรองไว้อย่างน้อย 1 ตัว เนื่องจากระหว่างการถ่ายทำ ผู้ช่วยช่างภาพจะได้เปลี่ยนฟิล์มไว้ ซึ่งเมื่อเราถ่ายเสร็จก็สามารถจะเปลี่ยน holder แล้วถ่ายได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ทำให้เสียเวลา

### 2) การบันทึก

ควรมีการจดบันทึกหลัง Polaroid Test ทุกครั้ง ว่าถ่ายที่ f-stop และ shutter speed เท่าใด Lens ขนาดไหน ratio ความแตกต่างเท่าใด เพื่อหากมีการจัดเปลี่ยนไฟ จะได้วัดแสงและจัดไฟได้ง่ายขึ้น

### 3) การเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก

จัดเตรียมจัดหาอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบให้ดี หากเป็นสถานที่, รถ, เสื้อผ้า หรือของที่มีราคาสูง บางครั้งต้องทำเรื่องขออนุญาตจากทางมหาวิทยาลัยและควรมีการขอตั้งแต่นั้นๆ ไม่ควรจะหากระชั้นชิดกับการถ่าย เพราะหากเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือเกิดปัญหาฉุกเฉินขึ้นมาจะได้มีทางแก้ไขหรือจัดหาของทดแทนได้

### 4) การเลือกผู้ร่วมงาน

ควรมหาทีมงานที่มีฝีมือดี เช่น ช่างแต่งหน้าก็ควรที่จะมีความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะการถ่ายภาพบ้าง เช่น เมื่อมีการ brief งาน ช่างภาพเลือกที่จะใช้แสงจัดไฟให้ดู over ช่างภาพก็ควรที่จะแต่งหน้าสีเข้มขึ้น กว่าปกติเพื่อให้รายละเอียดของหน้าไม่หายไปกับแสงไฟ รู้จุดเด่นจุดด้อยของลักษณะใบหน้าของนาย-นางแบบเพื่อจะได้แก้ไขได้ถูกต้อง ในส่วนของผู้ช่วยก็ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความเข้าใจถึงความต้องการของช่างภาพได้ดี ว่าช่างภาพต้องการให้มีการจัดไฟแบบใด มีความคุ้นเคยกับช่างภาพและมีทักษะรู้งาน เพื่อให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพ

#### 5) เวลา

เวลาเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นการทำงานร่วมกับคนหมู่มาก และในการทำงานจริงเป็นการลงทุน มีรายจ่ายทุกด้าน เช่น ต้องจ้างช่างผม, ช่างแต่งหน้า, สถานที่, นาย-นางแบบ, ช่างภาพ ดังนั้นแต่ละฝ่ายจึงควรรักษาเวลาของตัวเองให้ดี เพื่อให้การทำงานอยู่ในขอบเขตของเวลาที่กำหนด เพราะหากเกิดการล่วงเวลาไป อาจทำให้ต้องเสียงานอื่น หรือเสียเงินเพิ่มค่าเช่าสถานที่และอุปกรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### รายละเอียดและขั้นตอนในการตบแต่งภาพ

อุปกรณ์	Apple iMac 400DV (ความเร็ว 400 Mhz. Macintosh G3)
Software	Adobe Photoshop 5.5
Input	Drum Scan รุ่น Tango ของ Heidelberg
Output	Digital Color Lab

#### กระบวนการ

หลังจากที่เราถ่ายภาพด้วยฟิล์ม Slide เรียบร้อยแล้ว และจะต้องนำฟิล์ม นั้นมาตบแต่งในคอมพิวเตอร์ ควรส่งฟิล์มนั้นไปแสกน ซึ่งในที่นี้ขอแนะนำ ให้แสกนด้วยเครื่อง Drum scan เนื่องจากจะให้คุณภาพที่ดีกว่า

#### ประเภทของเครื่องแสกน

แสกนเนอร์ในท้องตลาดทุกวันนี้ สามารถแบ่งเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

- 1) Flatbed Scanner
- 2) Sheetfeed Scanner
- 3) Drum Scanner
- 4) Microfilm Scanner
- 5) Slide Scanner
- 6) Digital Camera

แต่ในที่นี้จะขออธิบายเพียง Flatbed Scanner และ Drum Scanner เพราะ จะเป็น Input ที่ได้รับความนิยมสูง

#### - Flatbed Scanner

Scanner แบบ Flatbed แสกนแบบ CCD ซึ่งให้คุณภาพ ในการ Scan ที่ ดีที่สุด องค์ประกอบ ของ Scanner แบบ CCD จะประกอบไปด้วย ชิ้น ส่วนเล็กๆ หลายส่วน ประกอบเข้าด้วยกัน ตั้งแต่ แลบ CCD, กระจก สะท้อนแสง, หัวสแกน, แผ่นกระจก, หลอดไฟ, เลนส์, ฝาปิด, มอเตอร์ ฯลฯ ซึ่งชิ้นส่วนเหล่านี้ จะทำงานสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน อย่างไรก็ตาม ชิ้น ส่วนที่สำคัญที่สุด และถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของ Scanner แบบนี้นั้นคือ ตัว CCD สำหรับตัว CCD นั้น จะเป็นเทคโนโลยีที่ใช้ ในการจับภาพ โดยที่ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CCD จะประกอบไปด้วย Diode ไวแสงขนาดเล็กมากมาย ซึ่งตัว Diode นี้ จะทำการแปลง photons ( อนุภาคของแสง ) ให้กลายเป็น electron ดังนั้น เราจึงมักเรียก Diode ในส่วนของ CCD นี้ว่าเป็น Photosite โดยแต่ละ Photosite จะรับแสงที่มากดกระทบ และแปรค่าแสงเหล่านั้น ให้ อยู่ในรูปของดิจิตอล ในค่าของ 01

#### การทำงานของ Flatbed Scanner

1. เมื่อเราวางเอกสารที่จะ Scan คว่ำลงบนกระจกและปิดฝาแล้ว ตัว Scanner จะทำการวิเคราะห์ขอบเขตที่จะ Scan โดยอาศัย พื้นที่ฉากหลังของฝาปิด ซึ่งมักจะมีสีใดสีหนึ่ง ( ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสีขาว ) เป็นตัวช่วยในการ กำหนดพื้นที่ ของวัตถุที่จะ Scan
2. หลอดไฟที่อยู่ข้างล่างภายในตัว Scanner จะทำการส่องสว่าง เพื่อฉายแสงไปยังวัตถุที่จะ Scan โดยทั่วไปใน Scanner รุ่นใหม่ๆ จะใช้หลอดไฟ Cold Cathode Fluorescent หรือหลอด Xenon ( ซึ่งจะให้แสง ที่สว่างจ้ามากกว่า ) ในขณะที่เครื่องรุ่นเก่าๆ จะเป็นหลอด Fluorescentธรรมดา
3. กลไกทั้งหมดที่ถูกประกอบกันขึ้นมาเป็นหัว Scan จะเริ่มทำงาน ( ประกอบไปด้วย กระจกสะท้อนแสง, เลนส์, ฟิเตอร์ และตัว CCD ) โดยหัว Scan จะเคลื่อนที่ไปอย่างช้าๆ โดยอาศัย มอเตอร์เป็นตัวขับเคลื่อน จนกระทั่ง สิ้นสุดขอบเขต ของพื้นที่ Scan ( แต่เดิมนั้น จะต้องทำการ Scan ทั้งหมด 3 รอบ เพื่อแยกแม่สีแสงทั้ง 3 สี ขณะที่ปัจจุบันสามารถ Scan ผ่านเพียงรอบเดียวเท่านั้น )
4. ในระหว่างการ Scan แสงจะสะท้อนวัตถุที่ Scan ไปยังกระจก โดยส่วนใหญ่จะประกอบด้วยกระจกเงาทั้งหมด 3 ชั้น ซึ่งจะทำการรวมแสง และสะท้อนแสงไปมา จนกระทั่งผ่านมายังกระจกชั้นสุดท้าย ซึ่งจะสะท้อนแสง นั้นผ่านเลนส์ เพื่อไปตกกระทบกับตัว CCD ในขั้นตอนสุดท้าย เพื่อประมวลผล ค่าแสงเหล่านั้น ออกมาเป็นข้อมูลของภาพ ที่อยู่ในค่าดิจิตอล

#### - Drum scanner

ดรัมสแกนเป็นเครื่องสแกนที่ให้คุณภาพการสแกนที่ดีที่สุดเท่าที่มีการสร้างกันมา เครื่องสแกนแบบ Drum ต่างจากแบบ Flatbed คือ Drum ใช้ท่ออคริลิกใสเป็นสื่อกลางสำหรับติดตั้งภาพหรือฟิล์มที่จะใช้สแกน ดังนั้น สิ่งที่จะใช้กับ Drum ได้ต้องเป็นวัสดุที่งอได้ ในขณะที่ Flatbed ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระจกแผ่นแบนเป็นสื่อกลาง สิ่งที่จะนำมาสแกนจะวาง ในแนวราบ ดังนั้นคุณจึงสามารถใช้ Flatbed สแกนวัตถุที่แข็งได้

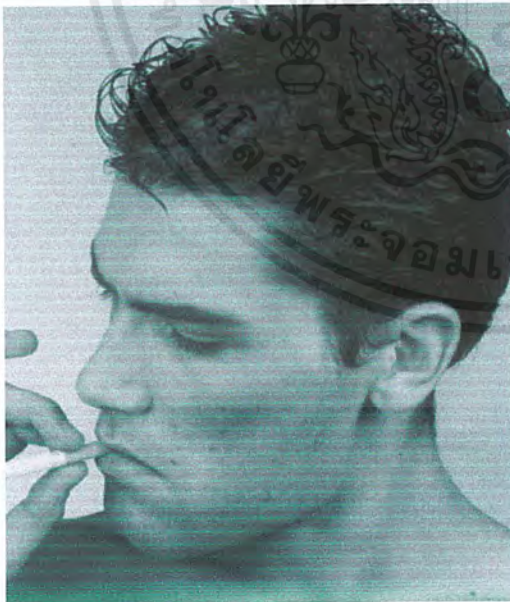
#### การทำงานของ Drum scanner

ระบบสแกนของดรัมนั้น กรณีใช้ฟิล์มจะเริ่มด้วยหลอดไฟ Xenon หรือ Tungsten-Halogen ซึ่งอยู่ข้างในหลอดดรัม จะฉายแสงไปที่หลอด ผ่านฟิล์มไปกระทบกับกระจก สะท้อนแสงที่อยู่ด้านนอก ตัวหลอดดรัมจะหมุนเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งสแกนในแนวตั้ง ในขณะที่ก้านหลอดไฟกับก้านกระจกจะเคลื่อนที่พร้อมกันไปในแนวราบ แสงจากกระจกสะท้อนจะส่งไปยังกระจกกรองแสงสามแผ่น ทั้งสามแผ่นนี้จะยอม ให้แสงส่องทะลุตัวเองไปบ้างเพื่อแบ่งแสงให้กระจกอีกสองบานที่เหลือ ทั้งนี้ก็เพื่อให้แสงจากแหล่งเดียวแยกออกเป็นสามส่วน เพื่อแต่ละส่วนจะถูกส่งผ่านฟิลเตอร์สีเขียว, น้ำเงิน, แดง ซึ่งอยู่คั่นหน้า PMT (Photo Multiplier Tube) sensors สามอัน ซึ่งตัว PMT แต่ละอันก็จะได้รับแสงที่เหลือจากฟิลเตอร์แต่ละตัว แล้วก็แปรความเข้มของแสงที่ได้ออกเป็นสัญญาณไฟฟ้า จากนั้นก็เข้าสู่ D/A Converter เพื่อเปลี่ยนให้เป็นสัญญาณดิจิทัลที่คอมพิวเตอร์รู้เรื่อง ส่วนกรณีสแกนรูปถ่าย ไม่ใช่ฟิล์มที่ส่องทะลุได้ เครื่องสแกนจะรับสัญญาณแสงที่สะท้อนกลับมาจากวัตถุกลับทางกระจกรับแสงอีกส่วนหนึ่งของตัวส่องไฟนั้นแหละ จากนั้นก็ไปตาม Process เดียวกัน Flatbed นั้น จะส่องไฟผ่านวัตถุทั้งแถวในแนวนอน แสงที่ได้ก็จะถูกส่งต่อไปยังเลนส์โดย กระจกสะท้อนแสง แล้วจากเลนส์ก็จะถูกส่งเข้ากระทบ CCD Sensors ซึ่งวางเป็นแถวยาว 3 แถว สำหรับ แสงสีแดง, เขียว, น้ำเงิน ซึ่งแต่ละแถวจะไวต่อแสงสีแดง, เขียว, และน้ำเงิน ตามลำดับ ไม่ต้องมีฟิลเตอร์ช่วยแยกจากโครงสร้างจะเห็นได้ว่า Drum จะสแกนทีละ Pixel ในขณะที่ Flatbed จะสแกนทีละแถว ซึ่งนี่เป็นที่มาของความแตกต่างทางคุณภาพที่ได้ ซึ่งไม่เกี่ยวกับ Stepping Motor แต่อย่างใด เพราะ PowerLook 3000 ก็ใช้ Stepping Motor แบบเกลียวตัวหนอนเหมือนกัน แต่เป็น Flatbed ความต่างของคุณภาพก็คือ เนื่องจาก Flatbed ใช้ CCD เป็นแถว ดังนั้น CCD แต่ละตัวในแถวเดียวกันจะต้องมีความไวต่อแสงเท่ากัน ไม่อย่างนั้น ภาพที่ได้จะไม่สม่ำเสมอ จะเป็น Noise เป็นแถบๆ ตามการวิ่งของหัวสแกน ที่นี้มันเป็นไปไม่ได้ที่จะทำให้ CCD ทุกตัวมีความไวเท่ากัน สแกนเนอร์ Flatbed ที่ดี ๆ จึงมีต้นทุนที่แพงจากการคัดเกรด CCD ให้ใกล้เคียงที่สุด เท่าที่จะ

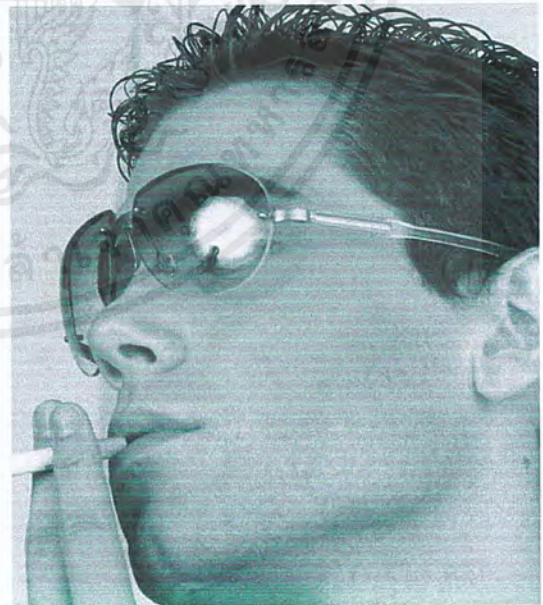
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำได้ ในขณะที่ดรัมจะสแกนทีละ Pixel ดังนั้นจึงไม่ต้องห่วงว่าความไวของมันจะเท่ากับตัวอื่นหรือเปล่า ดรัมจึงมีเส้น Noise ในเงามืดที่ต่ำกว่า Flatbed มาก ถ้าอยากเห็น Noise ในเงามืดของ Flatbed ก็ลองปรับคอนทราสต์รูปให้จัดๆ ใน Photoshop ดู ที่นี้ก็มาเรื่องความคมชัด CCD นี้ถ้าได้รับแสงมากมันจะร้อน แล้วถ้าตัวไหนร้อนจัด (ซึ่งหมายถึงสีขาว) มันจะทำให้ตัวข้างๆ ร้อนไปด้วย ซึ่งหมายความว่า ความจริงแล้ว ตัวข้างๆ อาจได้แสงสีเทาๆ ได้ แต่ความร้อนจากตัวข้างๆ ทำให้มันรายงานสีเป็นขาวตามไปด้วย นี่ทำให้เกิดการขยายตัวในจุดสว่าง คือ จุดสว่างเบลอนั่นเอง ในกรณีนี้ Drum ได้เปรียบจากโครงสร้างอีกตามเคย เพราะมันสแกนทีละ Pixel Pixel หนึ่งจบก็ต่ออีก Pixel หนึ่ง ไม่มีการส่งต่อความพรมัว Drum ก็เลยชัดกว่า แต่ข้อเสียของ Drum ก็คือ แพง เพราะโครงสร้างส่วนเคลื่อนไหวยิ่งมีมากกว่า และต้องมีความถูกต้องมากและสแกนได้ช้ากว่า Flatbed เพราะสแกนได้ทีละ Pixel แล้วยังต้องใช้น้ำมันหรือของเหลว เป็นตัวกลางระหว่างฟิล์มกับอคริลิกเพื่อไม่ให้เกิดวงแหวน Newton ขณะที่ Flatbed สามารถใช้เฟรมสไลด์เป็นตัวยกฟิล์มให้ห่างจากกระจกได้

ตัวอย่างภาพประกอบความแตกต่างของเนื้องานระหว่าง Flatbed scanner และ Drum Scanner



แสดกนจาก Flatbed scanner



แสดกนจาก Drum scanner

จะเห็นว่าความสามารถในการเก็บรายละเอียดต่างกันมาก ภาพซ้ายซึ่งเป็นภาพที่แสดกนจาก Flatbed บริเวณผมและเคราไม่มีความคมชัด แล้วช่วง

น้าหนักของสีก็เก็บได้ไม่ละเอียดเท่าภาพทางขวาซึ่งเป็นภาพจากเครื่อง Drum แเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายละเอียดของงานที่ต้องดบแต่ง แยกตามชุดของงาน

ชุดที่ 1 : Little Baby Girl

เป็นงานที่ใช้ถ่ายเพื่อประกอบการตีพิมพ์จริง เพราะฉะนั้นงานจึงต้องดูปรกติ โดยตัวงาน ต้องการให้นางแบบดูคล้ายๆ กับเป็นตุ๊กตา ดังนั้นผิวจึงควรดูเหมือนเป็นหุ่นยาง ในส่วนของนางแบบของงานใน concept นี้ เป็นคนมีลูกได้ตา ตัวค่อนข้างเล็กและอวบเล็กน้อย แต่เมื่อถ่ายออกมา บางภาพทำให้ดูอ้วนไป จึงจะต้องแก้ไขส่วนต่างๆ ดังนี้

- ลบจุดได้ตาและร่องแก้มออก
- ยืดขาให้สูงขึ้นหรือบีบตัวให้ดูผอม
- ในบางภาพอาจมีการตัดส่วนของแขน, ขา หรือเอวออกไปบ้าง เพื่อให้รูปร่างดูเพรียวขึ้น
- ทำพื้นฉากให้สะอาด
- ทำผิวให้ดูแปลกไป โดยการเพิ่ม Highlight ที่ดูหลอกตา ไม่เป็นธรรมชาติ ทั้งในส่วนของผิวนางแบบและเสื้อผ้า
- ทำการ Dodge และ Burn เฉพาะจุด เพื่อให้ภาพดูไม่เหมือนกับเป็นภาพที่ถ่ายด้วยการวัดแสงปกติ
- เพิ่มรายละเอียดของลูกเล่น เช่น แสงที่สะท้อนออกมาจากเครื่องประดับ

ชุดที่ 2 : Bad Boy

ต้องการให้ตัวแบบดูเหมือนเป็นภาพจากงาน air-brush ผิวจึงควรจะดูเนียน และ Highlight ควรจะชัดเจน จุดที่ต้องดบแต่งคือ

- ลบจุดบกพร่องของใบหน้า คือ รอยสิวและจุดได้ตา
- ลบรายละเอียดของผิวที่ไม่ต้องการออกไป เช่น ขนแขน
- อาจมีการเพิ่ม Highlight ให้ดูแปลกไป เช่น ในบริเวณที่แสงตกกระทบกับผิว, ชุดหนัง หรือตัวถังมอเตอร์ไซด์
- ปรับสี โดยการลดสีผิวให้ดูเป็นสีน้ำตาลเหมือนสีหุ่น
- ลบฉาก เนื่องจากมีปัญหาในการยืมอุปกรณ์ ทำให้ไม่สามารถนำฉากขาวมาถ่ายได้ จึงใช้กระดาษมาปะติด แล้วมาลบรอยต่อที่หลัง

ชุดที่ 3 : Super Girl

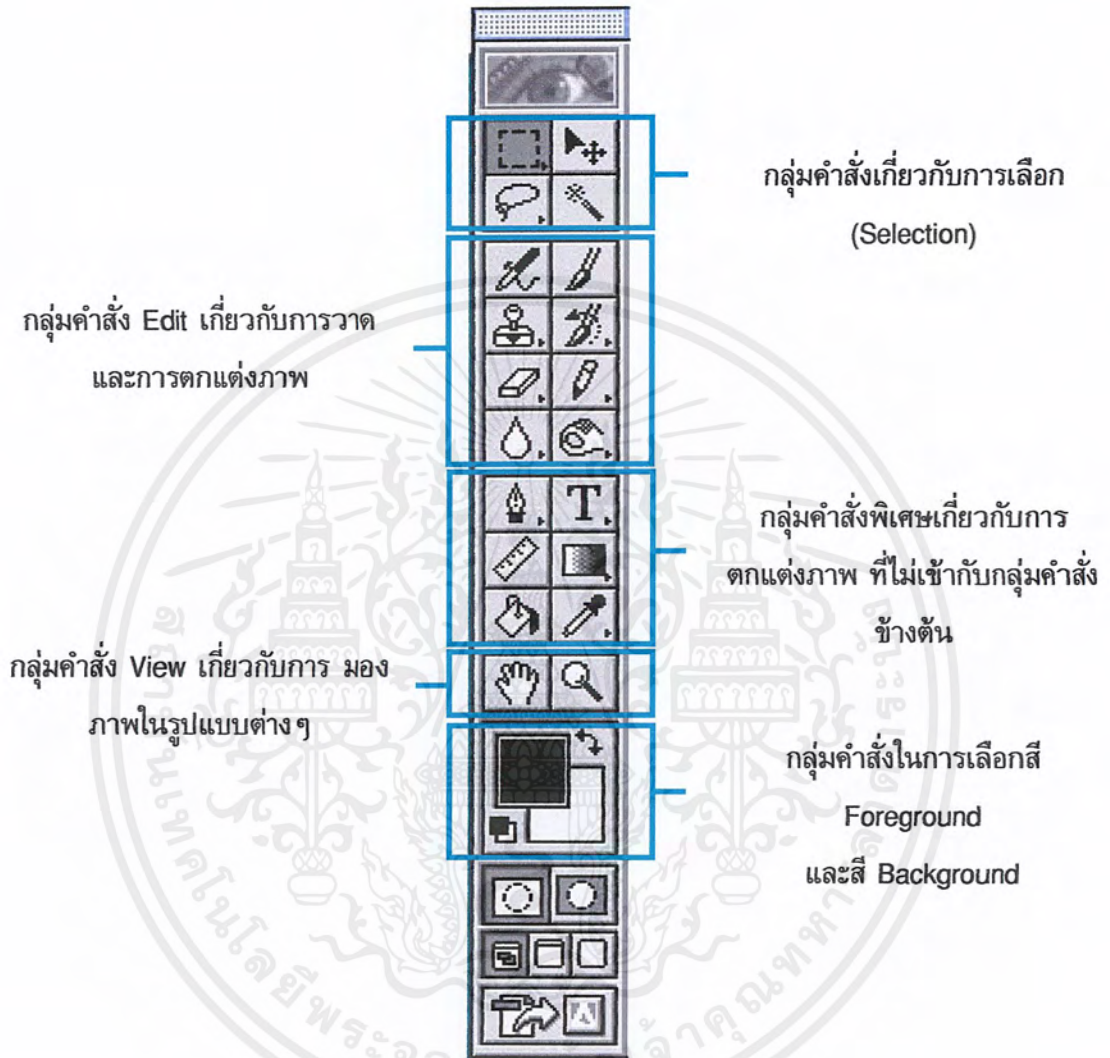
สำหรับชุดนี้ ต้องการให้เหมือนเป็นภาพถ่ายปกติ แต่ผิวจะดูเนียนเรียบ ดูคล้ายกับเป็นงานโฆษณาครีမ်ทาผิว จุดที่ต้องแก้ไขคือ

- ลบสิวและริ้วรอยที่มีบนใบหน้า
- ลบไ้ตาและเงาที่พาดบริเวณใต้จมูกออกบ้าง
- ทำผิวให้ดูเนียนสวย
- ปรับเปลี่ยนสีเสื้อผ้าในบางจุด
- ลบจากหลัง และพื้นที่เปื้อนและดูสกปรก









เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้







## แนะนำอุปกรณ์, หน้าที่, การใช้งานในโปรแกรม Photoshop



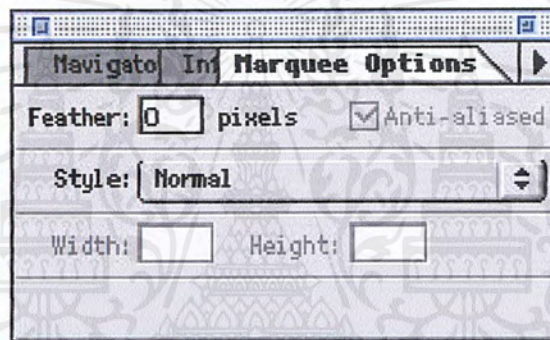
### อุปกรณ์ที่ใช้อยู่ใน Tool Box

-  1) Maquee Tool : ใช้สำหรับสร้างการเลือกเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า และสี่เหลี่ยมจัตุรัส
-  2) Move : สำหรับเคลื่อนย้ายส่วนที่เลือกไว้
-  3) Airbush : สำหรับพ่นสี ไล่โทน
-  4) Paintbush : สำหรับระบายสี ทำงานคล้ายพู่กัน
-  5) Rubber Stamp : ใช้สำหรับแสตมป์ภาพจากจุดหนึ่ง เพื่อมาวางยังอีกจุดหนึ่ง
-  6) Rubber : ทำงานเหมือนยางลบ

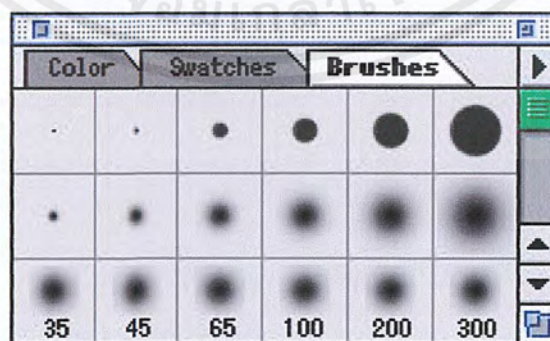
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-  7) Blur : ทำให้ภาพเบลอขึ้น
-  8) Burn : ทำให้ภาพมืดลง, เข้มขึ้น
-  9) Dodge : ทำให้ภาพสว่างขึ้น
-  10) Pen : สำหรับสร้างเส้นหรือสร้างเส้นเลือกแบบแบบละเอียด
-  11) Paint bucket : สำหรับเทสีลงในเนื้อที่ว่างหรือค่อนข้างกว้าง
-  12) Eyedropper : เป็นเครื่องมือสำหรับวัดสี

ส่วนอื่นๆ ที่ควรระวัง

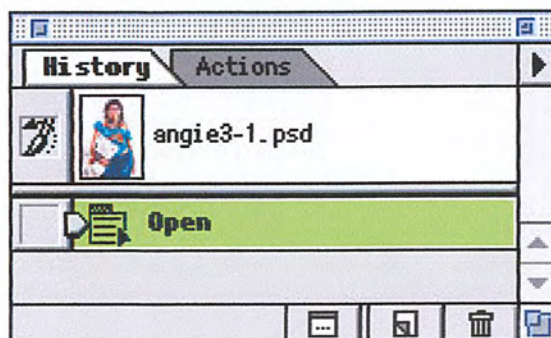


- Navigator : สำหรับปรับระยะและขนาดของภาพในการมองผ่านจอคอมพิวเตอร์
- Info : จะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับค่าของสี และแนวเส้นแกน x และ y
- Option : ขณะที่เราเลือกอุปกรณ์ใดๆ อยู่ ณ option จะเปลี่ยนไป เพื่อให้เราปรับปรุงแก้ไขค่าต่างๆ ได้



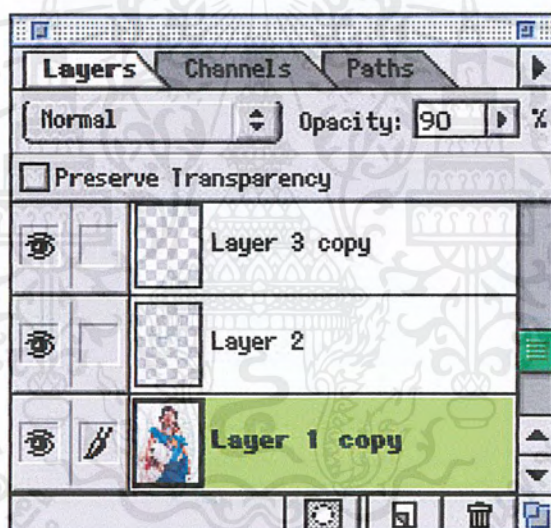
- Color : สำหรับเลือกสี โดยการผสมค่าสีเอง
- Swatches : เป็นแพเลท (Palette) สีที่ผสมแล้ว ให้เราเลือกใช้ได้เลย
- Brushes : กำหนดขนาดของหัวแปรงหรือหัวพู่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



History : สำหรับแก้ไขการทำงานในอดีตย้อนไปได้หลายขั้น

Actions : เป็นคำสั่งสคริปพิเศษ สำหรับใช้ให้เครื่องทำงานคำสั่งที่ใช้เป็นประจำ โดยอัตโนมัติ



Layer : เป็นเลเยอร์ที่แบ่งการทำงานของภาพได้เป็นหลายๆ ส่วน หลายๆ ชั้น ช่วยให้การทำงานสะดวกขึ้น

Channels : ทำหน้าที่เก็บข้อมูลสีของภาพ

Paths : เป็นการเก็บรายละเอียดในการวาดหรือลากเส้นโดยใช้เครื่องมือ pen 


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการตกแต่งภาพ

### Set 1 : Little Baby Doll

#### 1) ลบถุงใต้ตาและร่องแก้มในทุกภาพ




- ใช้เครื่องมือ  ไป copy แถวบริเวณเนื้อใกล้ๆ ถุงใต้ตา และบริเวณร่องแก้ม แล้วค่อยๆ ตบ เนื้อสีให้ความเข้มของเงาที่พาดจางลงไป แต่บริเวณร่องแก้มไม่ควรเอาออกหมด ควรแค่ทำให้เงาอ่อนลงเท่านั้น

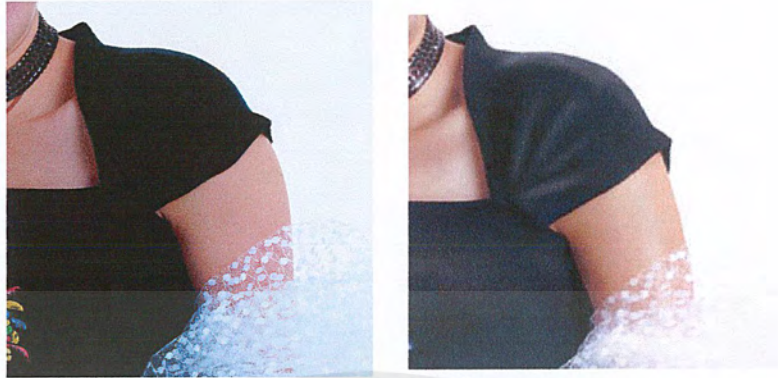
#### 2) แก้ไขจุดบกพร่องเฉพาะภาพ





#### 2.1 ยืดขาให้ยาวขึ้น

- ใช้  แล้วเลือกเฉพาะส่วนขา
- ใช้คำสั่ง Free Transform ในเมนู Edit แล้วยืดขาลงมา อย่าให้มากนัก จะทำให้ดูสูงขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้




## 2.2 ทำแขนให้พอมลง

- ใช้เครื่องมือ  วาดเส้นให้ใดเป็นรูปแขนที่พอมลงกว่าเดิม
- เปิด layer ใหม่ แล้วค่อยๆ ใช้เครื่องมือ  ลบเอาส่วนเกินทิ้งไป

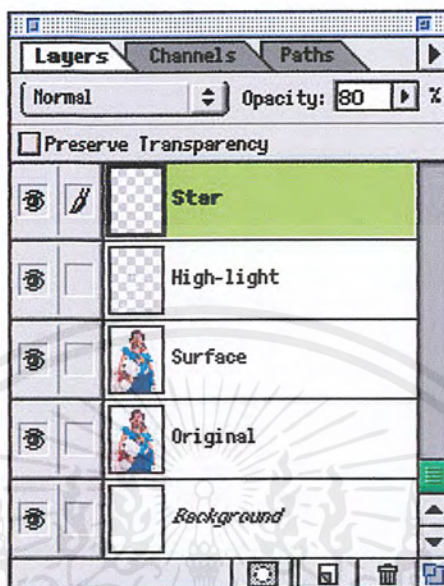





## 2.3 ทำขาให้เรียวขึ้น

- ใช้  ลากเส้นของขา ทำให้ดูเล็กลง แล้วค่อยๆ ลงน้ำหนักสีขาวของฉากหลังลงไป แล้วบีบภาพให้พอมลงซักรุนิด จะทำให้ดูพอมขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) เทคนิคการปรับเปลี่ยนเนื้อผิวและผิวเสื้อผ้า



- Duplicate เลเยอร์ที่เป็นเลเยอร์ต้นฉบับขึ้นมา 1 ชั้น
- ใช้  เกลี่ยผิวของเลเยอร์ Surface ให้เนียนขึ้น
- เปิดอีก 1 layer เพื่อเพิ่มในส่วนของ Highlight สีขาวขึ้นมา
- ในส่วนของ layer surface เราสามารถจะใช้อุปกรณ์  (dodge) และ  (burn) เพื่อให้หน้าดูมีน้ำหนักแตกต่างมากยิ่งขึ้น



Original layer


Surface layer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


- จากนั้น นำทั้ง 2 layer มารวมกัน โดยใช้คำสั่ง transparency เพื่อให้ layer ด้านบนที่ทับอยู่ จางลงไป ในที่นี้ผมตั้งไว้ที่ 90 %
- เก็บรายละเอียด โดยการเพิ่มเงาสีขาวเข้าไปในบริเวณที่สว่าง และ burn ในจุดที่เป็นสีเข้ม
- ใส่ประกายเข้าไป

#### 4) ทำพื้นให้สะอาด



- เช่นเดียวกับการลบจุดได้ตา คือใช้เครื่องมือ  แสดคมปีส่วนบริเวณ พื้นหลังที่มีสีขาวเล็กขนาดของ brush ให้พอเหมาะ แล้วจึงค่อยๆ เกลี่ยสีให้ดูสะอาดขึ้น

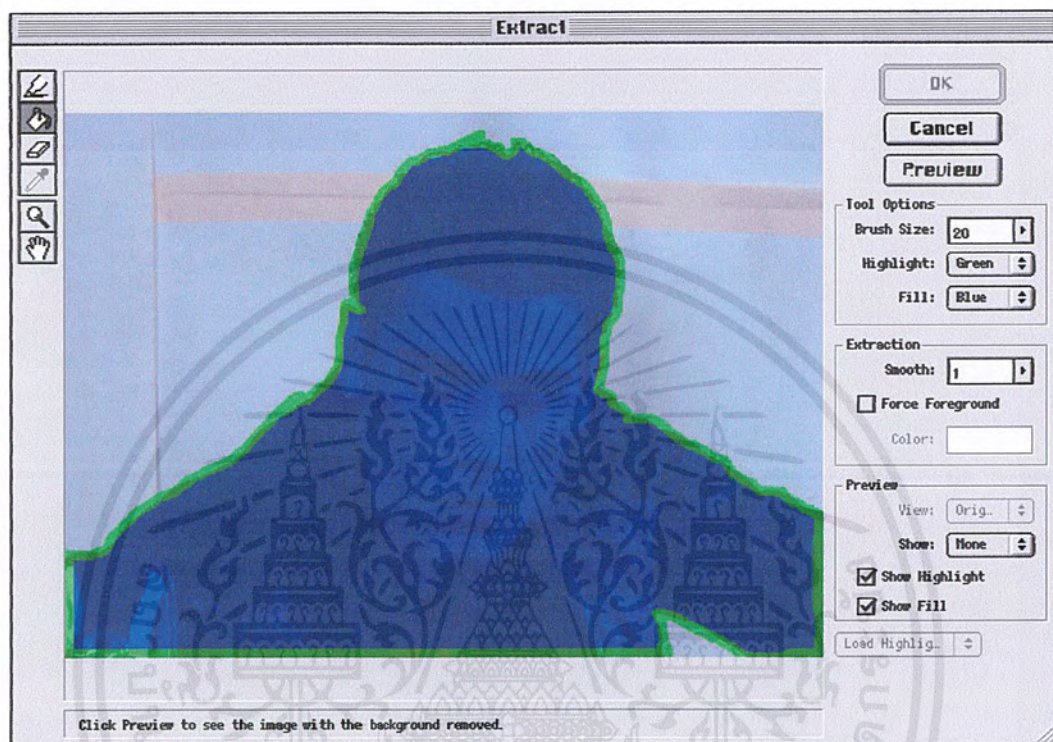
#### 5) ตอฉาก

- ใช้เครื่องมือ  คัดลอกส่วนสีขาว แล้วนำมาระบายพื้นหลังที่หายไป ให้พอดีเฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Set 2 : Bad Boy

## 1) ตัดฉากหลังให้กลายเป็นฉากขาว




- ข้าพเจ้าเลือกใช้ Extract ซึ่งจะเป็นการแยกแบบและฉากออกจากกัน โดยที่รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น เส้นผม, เส้นขนยังคงอยู่ โดยการเข้าไปที่ Menu Image > Extract แล้วเลือก

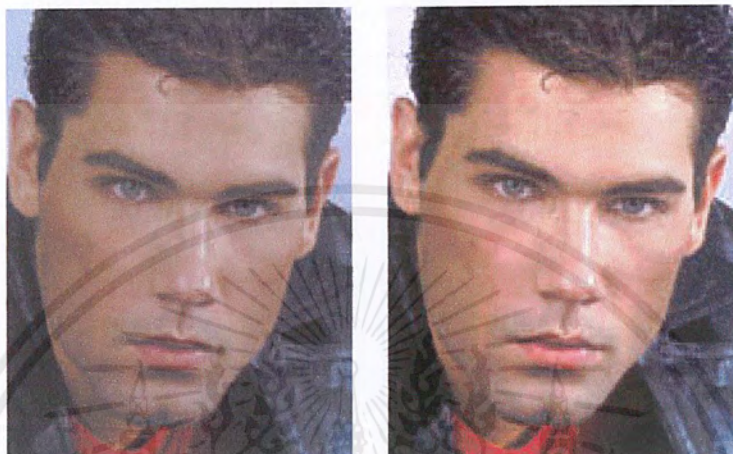
## 2) ลบรอยแผลเป็น, สิว, และถุงใต้ตา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

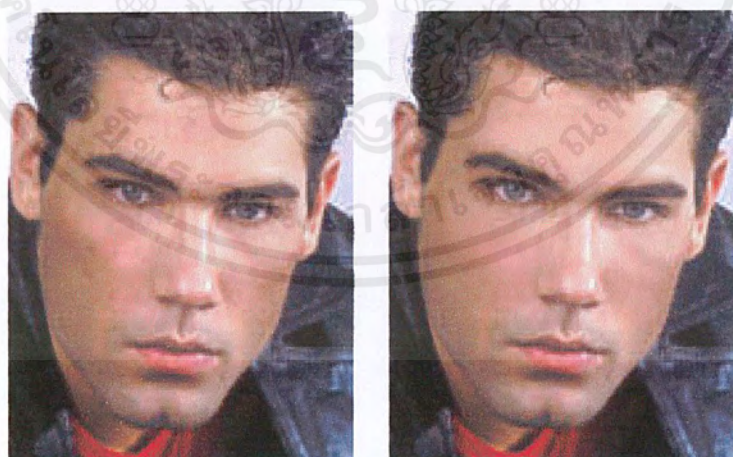
- โดยการใช้เครื่องมือ  copy เนื้อบริเวณใกล้กับบริเวณที่ต้องการจะแก้ไข เช่น รอยสิ่ว, เงาที่พาด, ถุงใต้ตา แล้วค่อยๆ ตบออกให้ดูบางลง


### 3) ปรับ Contract ของภาพ



- โดยการเข้าไปที่ Menu Image > Adjust > Levels, Curves หรือ Contrast & Brightness เพื่อปรับความภาพสว่างให้เพิ่มขึ้นและปรับ Contrast ให้เหมาะสม

### 4) ทำเนื้อผิวให้เนียน

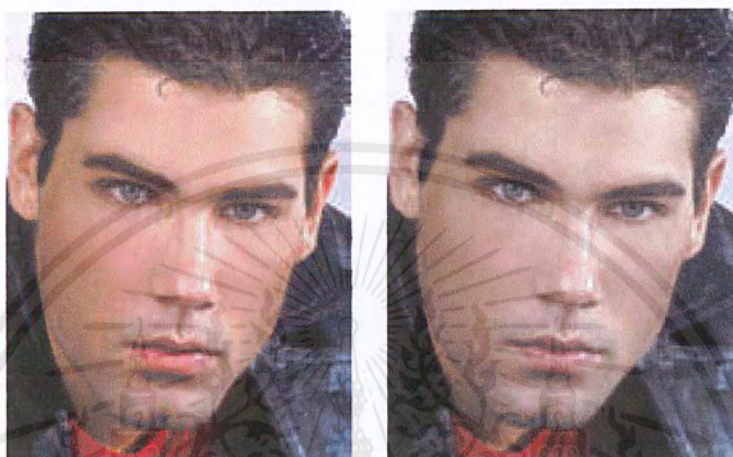


- คล้ายๆ กับขั้นตอนการลบริ้วรอย โดยการใช้เครื่องมือ  เคาะเนื้อผิวข้างๆ แล้วเลือก Opacity ให้จางประมาณ 20% เพื่อให้สภาพแสง, แวดล้อมของใบหน้าเดิมคงอยู่ แล้วค่อยๆ ตบ, เกลี่ยไปเรื่อยๆ ให้ผิวเนียนจนดูคล้ายๆ หุ่น ในขั้นตอนนี้อาจจะแนะนำให้เลือก duplicate layer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

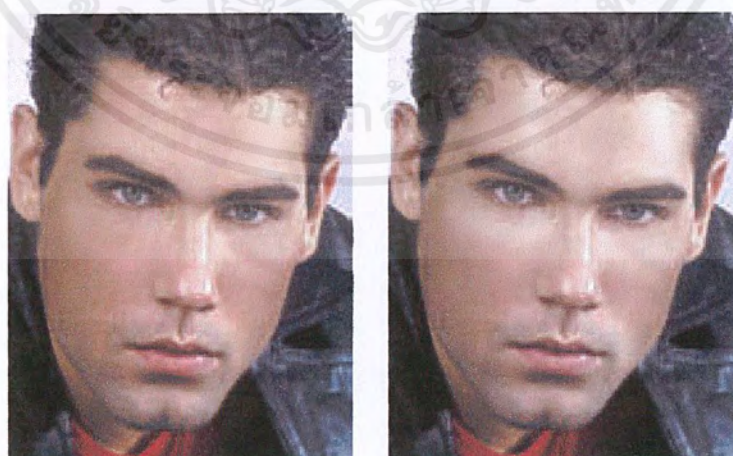
ของผิวจริงมาก่อนที่จะตกแต่ง เพื่อหากเกิดข้อผิดพลาด ยังสามารถจะมี layer ที่ปรับปรุงแก้ไขได้ และ layer เก่ายังสามารถใช้เป็น guide line ในเรื่องของแสง, สี, ทิศทางของแสง, จุดตกกระทบของแสงได้


#### 4) ปรับแต่งสี



- ข้าพเจ้าเลือกใช้สี drop ลงจากเดิม โดยการเข้าไปที่ Menu Image > Adjust > Hue & Saturation แล้วเลือกปรับ Saturation ให้ลดลง สีผิวจะซีดลง ทำให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ แล้วเลือก Hue ปรับให้ผิวออกไปในโทนสีน้ำตาลอีกนิดหน่อย

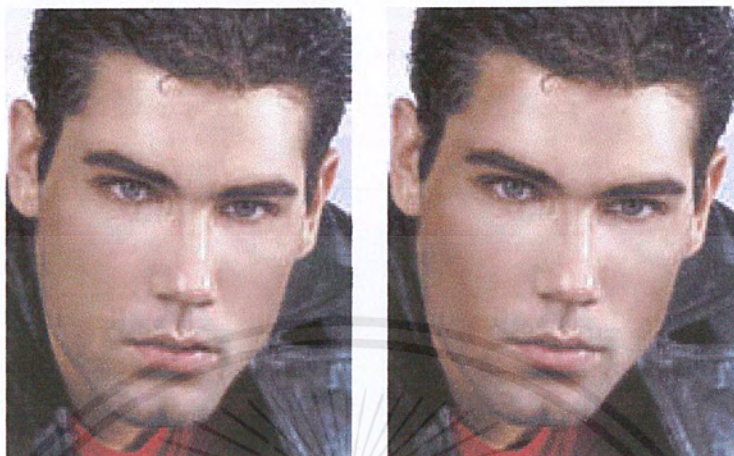
#### 5) เพิ่ม Hight Light สีขาวขึ้น



- โดยการเปิด Layer ขึ้นมาอีก 1 layer สำหรับพ่นสีขาวโดยเฉพาะ เลือกเครื่องมือ  เพื่อพ่นสีขาวเพิ่มลงไปบริเวณส่วนที่ต้องการ เช่น เสื้อหนัง, ตัวถังรถมอเตอร์ไซด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6) ทำการ dodge หรือ burn




- ทำการ dodge หรือ burn ในบางบริเวณ เพื่อให้ภาพดูสมบุรณ์มากขึ้น เช่น dodge ส่วนของเนื้อบริเวณที่อยากจะให้ดูนูนหรือลอยให้มากขึ้น, dodge บริเวณตัวถังรถมอเตอร์ไซด์บางส่วน burn บริเวณที่เป็นเงาให้เข้มขึ้น

## Set 3 : Super Girl


## 1) ลบริ้วรอยบนใบหน้า



- โดยการใช้เครื่องมือ  copy เนื้อบริเวณใกล้กับบริเวณที่ต้องการจะแก้ไข เช่น รอยสิ่ว, เกาที่พาด, ฤงใต้ตา แล้วค่อยๆ ดบออกให้ดูบางลง

## 2) แต่งผิวให้เนียน



- คล้ายๆ กับขั้นตอนการลบริ้วรอย โดยการใช้เครื่องมือ  เคาะ เนื้อผิวข้างๆ แล้วเลือ Opacity ให้จางประมาณ 15% เพื่อให้สภาพแสง, แวดล้อมของใบหน้าเดิมคงอยู่ แล้วค่อยๆ ดบ, เกลี่ยไปเรื่อยๆ ให้ผิวนเนียนจนเกือบจะเรียบไปทั้งหน้า ในขั้นตอนนี้อาจจะแนะนำให้เลือก duplicate layer ของผิวจริงมาก่อนที่จะดกแต่ง เพื่อหากเกิดข้อผิดพลาด ยังสามารถจะมี layer ที่ปรับปรุงแก้ไขได้ และ layer เก่ายังสามารถใช้เป็น guide line ในเรื่องของแสง, สี, ทิศทางของแสง, จุดตกกระทบของแสงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) ปรับ Contrast ของภาพ



- โดยการเข้าไปที่ Menu Image > Adjust > Levels, Curves หรือ Contrast & Brightness ในจุดนี้ เพิ่มความสว่างขึ้นแล้วปรับ Contrast อีกเล็กน้อย

### 4) ปรับแต่งสี



- จับเมาส์เลือกใช้สี drop ลงจากเดิม โดยการเข้าไปที่ Menu Image > Adjust > Hue & Saturation แล้วเลือกปรับ Saturation ให้ลดลงนิดหน่อย ทำให้สี drop ลง

### 5) ทำการ dodge หรือ burn

- ทำการ dodge หรือ burn ในบางบริเวณ เพื่อให้ภาพดูสมบูรณ์มากขึ้น เช่น dodge เงาสะท้อนของเส้นผมของนางแบบขึ้นมา, dodge สีนัยน์ตา ให้ดูสว่างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6  
รูปแบบของผลงาน

*Set 1 : Little Baby Doll*

ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการคบแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

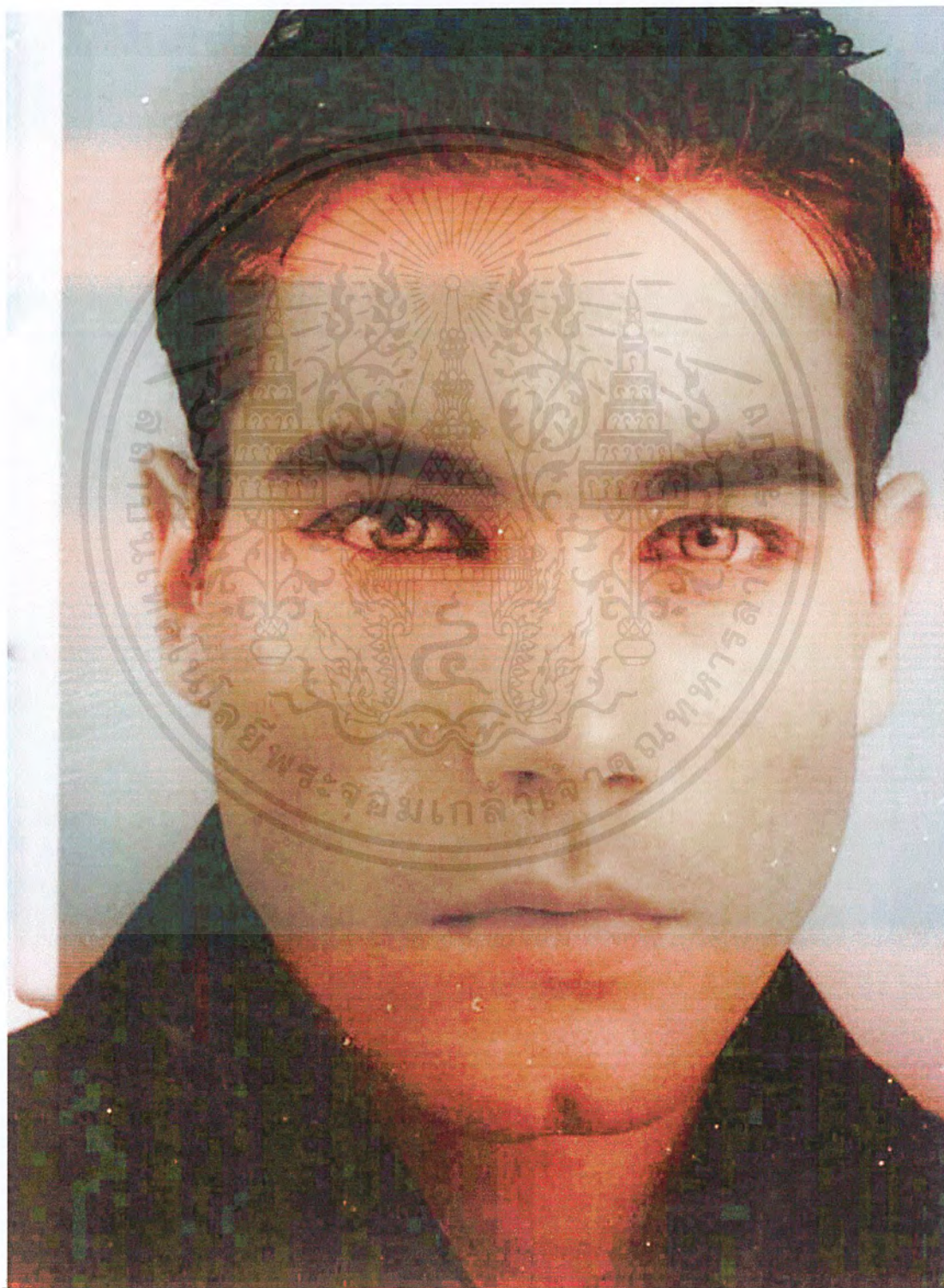
## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

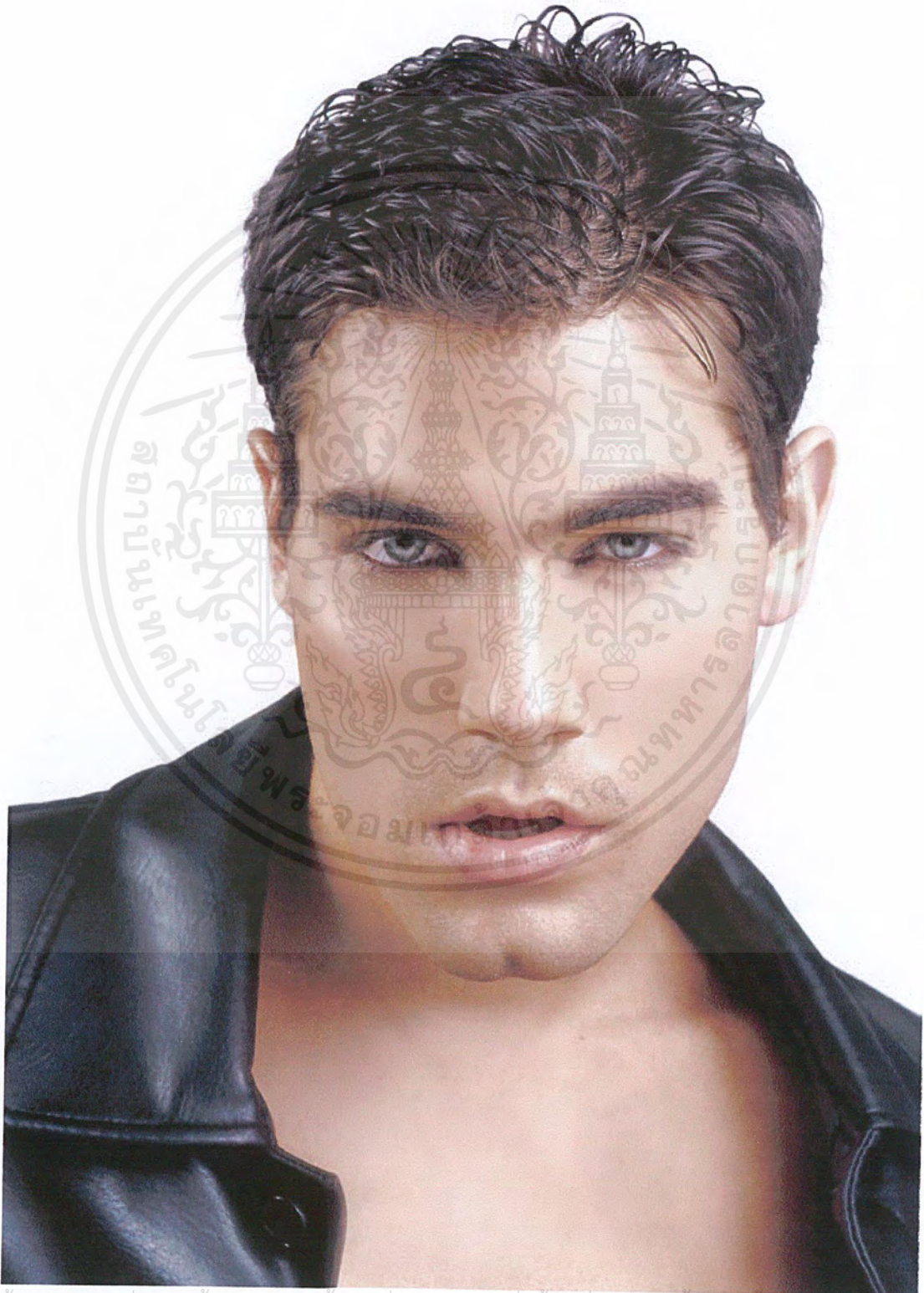
*Set 2 : Bad Boy*

ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



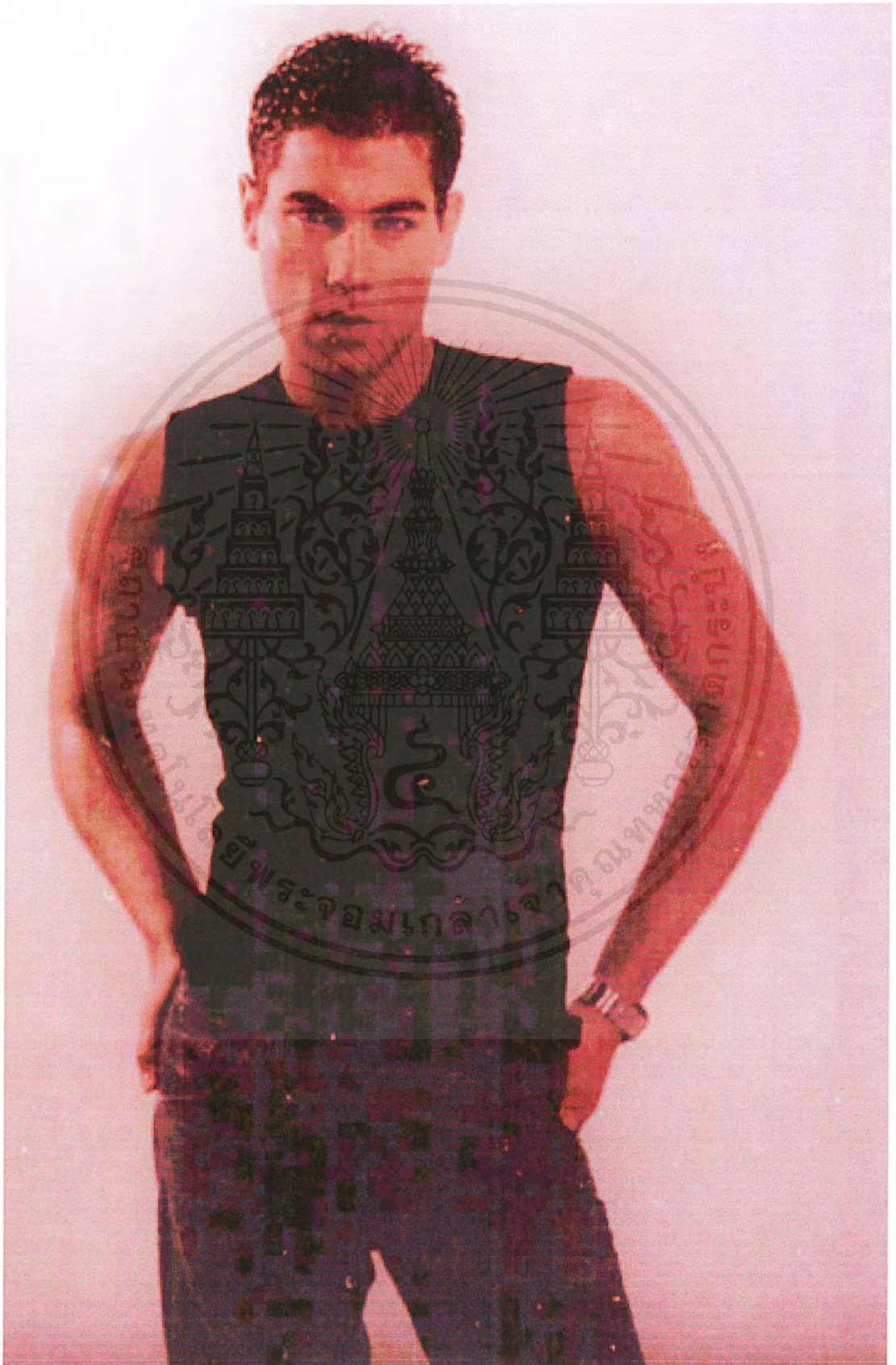
เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



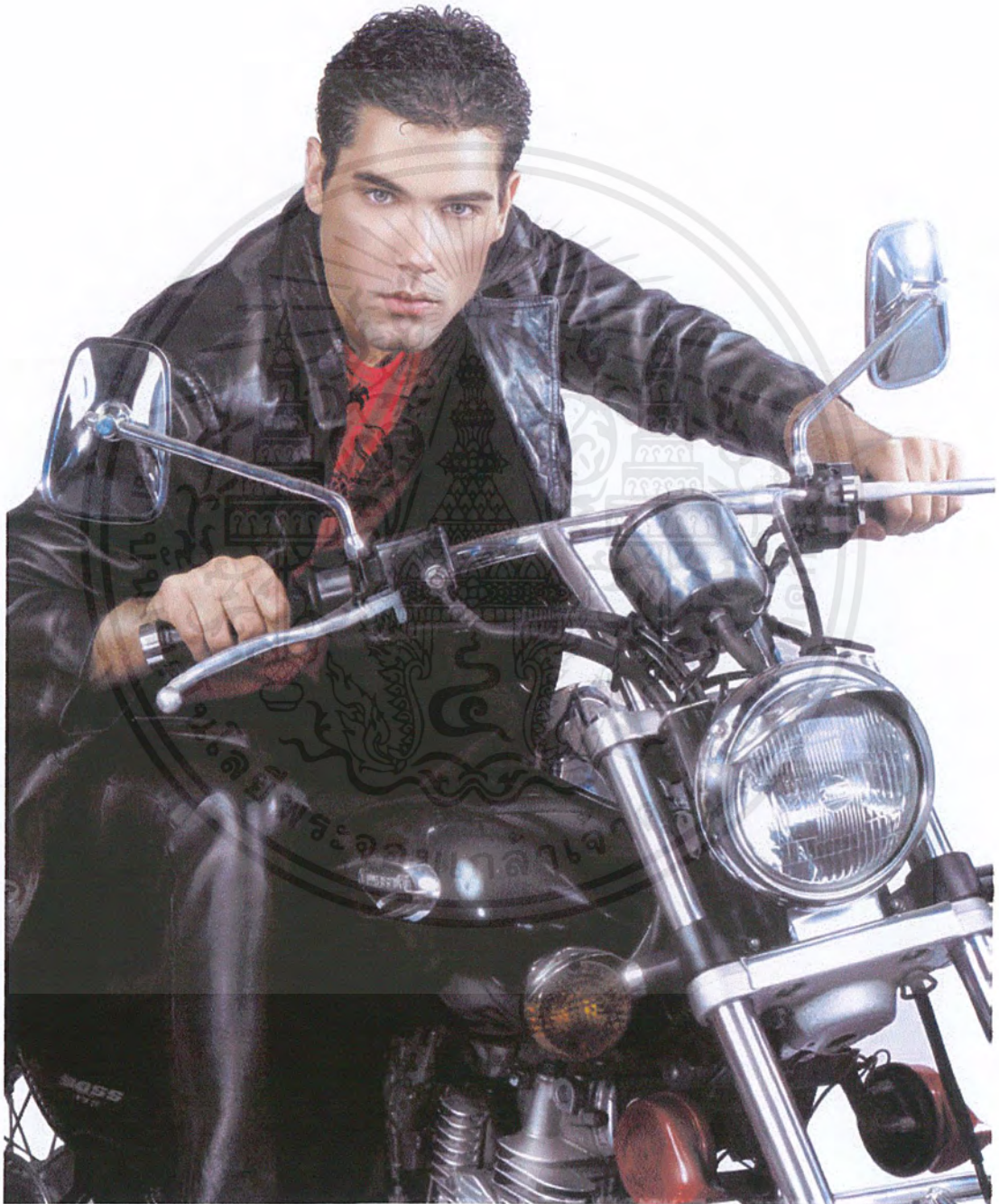
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



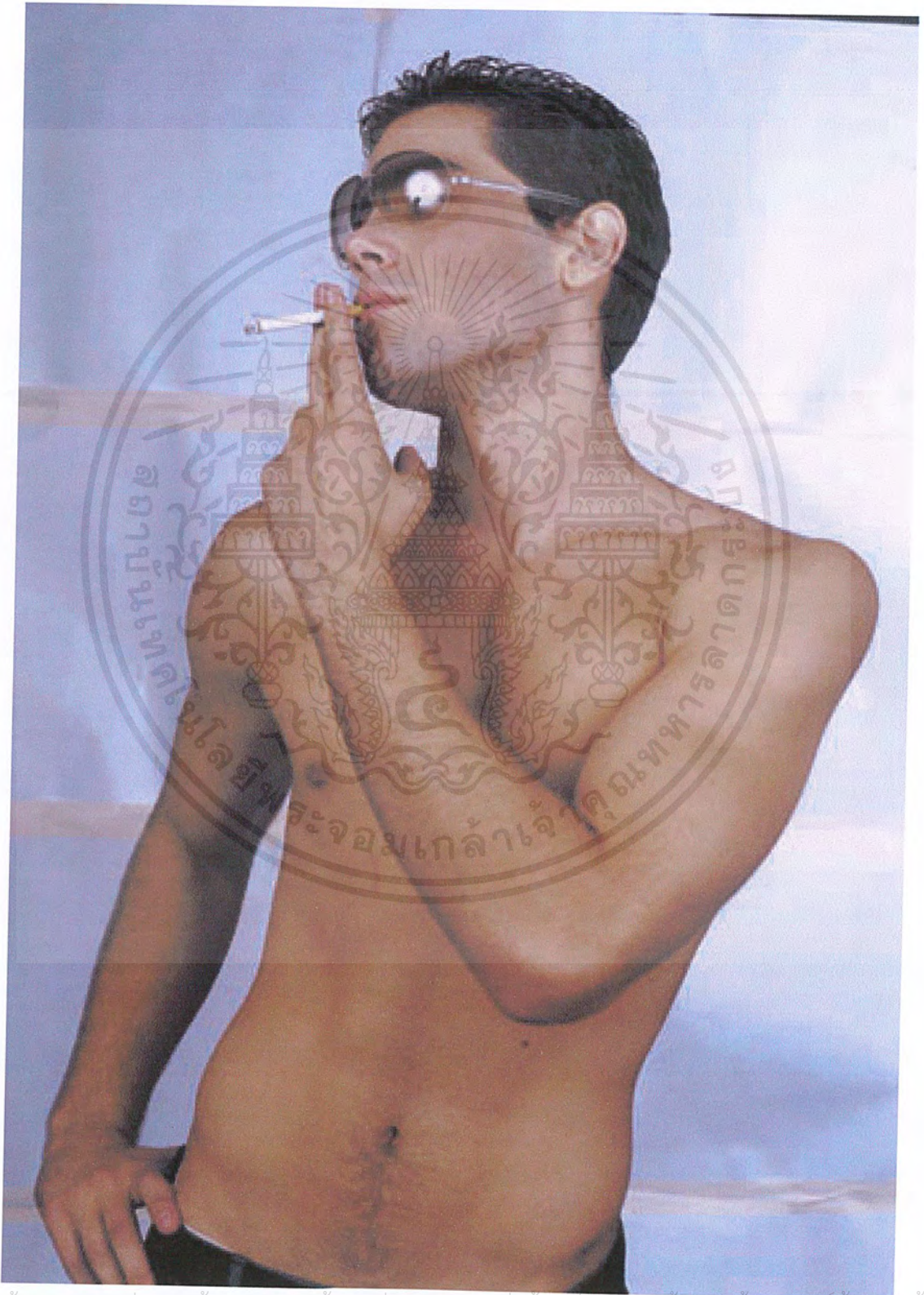
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการดบแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

*Set 3 : Super Girl*

ภาพก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



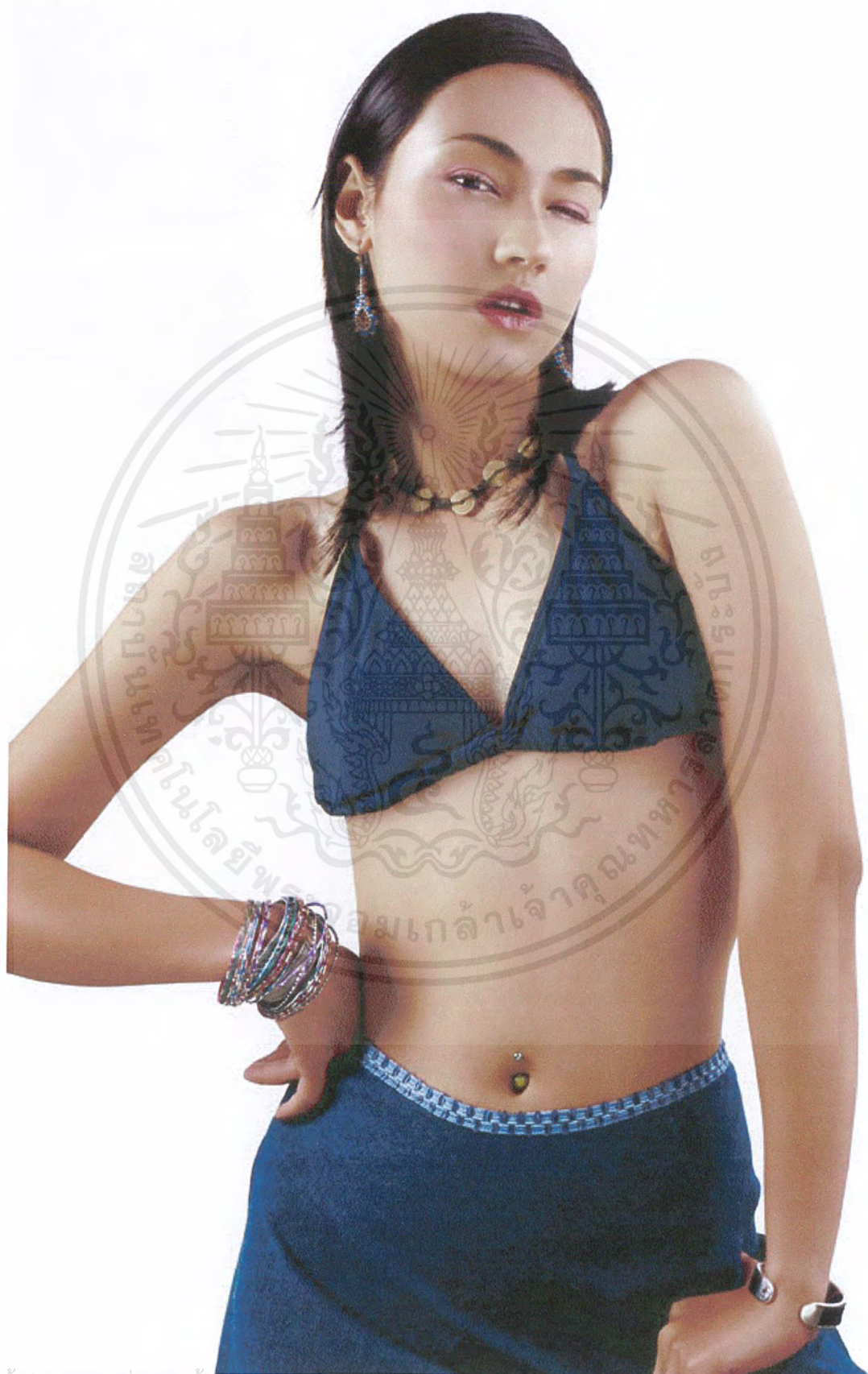
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพก่อนการดัดแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ การค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ การค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพต้นฉบับก่อนการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพหลังการตกแต่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ประวัติผู้เขียน

คีต คงสรรค์เสถียร เกิดเมื่อวันศุกร์ที่ 18 เมษายน พ.ศ. 2523 เป็นลูกคนโตในจำนวนพี่น้อง 3 คน การศึกษาในช่วงตั้งแต่อนุบาลศึกษาที่โรงเรียนอนุบาลฝั่งน้อย ต่อมาศึกษาระดับประถมศึกษาที่โรงเรียนประชานิเวศน์จนจบชั้นประถม 6 แล้วจึงเข้าเรียนต่อชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ที่โรงเรียนหอวัง จากนั้นสอบเข้าศึกษาต่อ ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาเนเทศศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ จนสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

1. Leslie Stroebel and Richard Zakia, **Encyclopedia of Photography**, Focal Press, London : 1993
2. ประชา พฤกษ์ประเสริฐ, **คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Adobe Photoshop**, ชัคเชส มีเดีย จำกัด, กรุงเทพฯ : 1999
3. **Image Creation**, <http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial/technical/technicalB-03.html>
4. **How scanners work**, <http://www.cfriends.com/scanhow.html>
5. **Photoshop a look back**, [http://www.storyphoto.com/multimedia/multimedia\\_photoshop2.html](http://www.storyphoto.com/multimedia/multimedia_photoshop2.html)
6. **Scanners Guide**, <http://it.lemononline.com/scoops/sc188/scanner-guide2.asp>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้