

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ภาพถ่ายเชิงศิลป์ในแนวศิลปะแบบออปติคอล อีดูชั่น ชุด “มิติที่ลวงตา

OPTICAL ILLUSIONS PHOTOGRAPHY OF ART “DIMENSION OF ILLUSION”



นางสาว เกษแก้ว สุดาพร
MS. KESKAEW SUDAPORN

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 44893...
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา การถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์


ภาพถ่ายเชิงศิลป์ในแนวศิลปะแบบออฟติคอล อิลูชั่น ชุด “มิติที่ลวงตา”

OPTICAL ILLUSION PHOTOGRAPHY OF ART “DIMENSION OF ILLUSION”



นางสาวเกษแก้ว สุดาพร
MS. KESKAEW SUDAPORN

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่..... 12 ม.ค. 2565

(อาจารย์สุทธศักดิ์ ดิษฐ์ทรงจรรย์)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่..... 7 ม.ค. 2565

(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) ภาพถ่ายเชิงศิลป์ในแนวศิลปะแบบออฟติคอล อิลลูชั่น
“ มิติที่ลวงตา ”
(ภาษาอังกฤษ) OPTICAL ILLUSIONS PHOTOGRAPHY OF ART
“ DIMENSION OF ILLUSION ”

ชื่อ นางสาว เกษแก้ว สุดาพร
สาขา วิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุทธิศักดิ์ ดิษฐ์ทรงจรรย์
พ.ศ. 2544

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เริ่มตั้งแต่ต้องการถ่ายทอดแนวความคิด และมุมมองที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะแบบ OPTICAL ART ซึ่งเป็นผลงานที่มีผลต่อสายตาของผู้ที่ได้รับชมรวมไปถึงความคิดของผู้ชมที่มีต่อผลงานเข้ามามีส่วนร่วม

ในการถ่ายทอดผลงานชุดนี้ใช้วิธีการสร้างความบิดเบือน (DISTORTION) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการสร้างความลวงตาของศิลปะแบบ OPTICAL ILLUSION สร้างสรรค์ให้ภาพแต่ละภาพมีความแตกต่าง และน่าสนใจ ได้มีการผสมผสานหลักการสะท้อน (REFLECTION) ที่เกิดจากน้ำ พลาสติก และกระจก

ผลงานชิ้นนี้สามารถนำไปศึกษาและถ่ายทอดเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ได้อีกตามแนวความคิดของช่างภาพแต่ละคน

กิตติกรรมประกาศ

- ครอบครัวสุดาพร ของข้าพเจ้าสำหรับทุกอย่างที่สนับสนุนข้าพเจ้ามา
- ครูติ๊ก สำหรับคำปรึกษาต่างๆ ที่มอบให้มากมาย
- ครูชิงค์ สำหรับคำปรึกษาต่างๆ และชี้แนะให้ถูกทาง
- หม่วย ฉาย สำหรับศิลปินพันธ์ฉบับนี้
- เบนซ์ พี่อ้อย ที่ช่วยให้งานสมบูรณ์ขึ้น
- ชู๊ วา สำหรับข้อมูลดีๆ
- เพื่อนๆ ในกลุ่มทุกคน



สารบัญ

	บทคัดย่อ.....	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ข
	สารบัญ.....	ค
	สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทนำ		
	1.1 ที่มาของโครงการ.....	1
	1.2 วัตถุประสงค์.....	1
	1.3 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
	1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
บทที่	1. ข้อมูล	
	ศิลปะแบบ OPTICAL ART.....	3
	OPTICAL ILLUSION.....	4
	DISTORTION.....	4
	PERCEPTUAL EFFECTS.....	5
	NEGATIVE AFTERIMAGES.....	5
	BRIGHTNESS CONTRAST.....	6
	IRRADIATION.....	6
	LIGHTING DIRECTION.....	6
	PATTERN AND PERIODIC STRUCTURES.....	7
	MOIRE '.....	7
	CLOSEURE.....	8
	FIGURE GROUND.....	8
	INTERRUPTED SYSTEM.....	9
	REVESIBLE GEOMETRIC FIGURE.....	9
	ILLUSIONS OF SIZE AND DIRECTION.....	10
	DIFFUSION OF EDGE.....	11

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VISAL CONUNDRUNS AND THE NON-RATIONAL.....	11
PHOTOGRAPHY.....	12
2. ผลงานศิลปิน	
ผลงานของศิลปินในแนวศิลปะแบบ OPTICAL ILLUSION.....	14
RENE' MAGRITTE.....	14
M.C. ESCHER.....	15
ความฉงนในภาพ.....	16
MATTHEW ROLSTON.....	16
ผลงานเกี่ยวกับวิธีการสะท้อน.....	17
3. แนวความคิด	
แนวความคิด.....	19
การจัดแสง.....	19
อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	19
อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกภาพ.....	20
4. วิเคราะห์แบบร่าง.....	21
แนวทางการนำเสนอผลงานครั้งที่1.....	22
ปัญหาและการแก้ปัญหา.....	23
แนวทางการนำเสนอผลงานครั้งที่2 รูปที่1.....	24
แบบร่างครั้งที่2 รูปที่2-3.....	25
แบบร่างครั้งที่2 รูปที่4-5.....	26
แบบร่างครั้งที่2 รูปที่6-7.....	27
แบบร่างครั้งที่2 รูปที่8.....	28
5. ผลงานจริง	
ผลงานจริงภาพที่ 1.....	29
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 1.....	30
ผลงานจริงภาพที่ 2.....	31
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 2.....	32
ผลงานจริงภาพที่ 3.....	33
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 3.....	34

ผลงานจริงภาพที่ 4.....	35
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 4.....	36
ผลงานจริงภาพที่ 5.....	37
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 5.....	38
ผลงานจริงภาพที่ 6.....	39
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 6.....	40
ผลงานจริงภาพที่ 7.....	41
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 7.....	42
ผลงานจริงภาพที่ 8.....	43
LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 8.....	44
6. ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 ข้อสรุป.....	45
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	45
บรรณานุกรม.....	46
ประวัติผู้เขียน.....	47

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ภาพตัวอย่าง DISTORSION.....	4
2. ภาพตัวอย่าง BRIGHTNESS CONTRAST.....	6
3. ภาพตัวอย่าง IRRDIATION.....	6
4. ภาพตัวอย่าง LIGHTING DIRECTION.....	7
5. ภาพตัวอย่าง PATTERN AND PERIODIC STRUCTURES.....	7
6. ภาพตัวอย่าง MOIRE'.....	8
7. ภาพตัวอย่าง CLOSURE.....	8
8. ภาพตัวอย่าง FIGURE GROUND.....	9
9. ภาพตัวอย่าง INTERRUPTED SYSTEM.....	9
10. ภาพตัวอย่าง REVESIBLE GEOMETRIC FIGURE.....	10
11. ภาพตัวอย่าง ILLUSIONS OF SIZE AND DIRECTION.....	10
12. ภาพตัวอย่าง DIFFUSION OF EDGE.....	11
13. ภาพตัวอย่าง PHOTOGRAPHY.....	12
14.1 ภาพตัวอย่าง โฆษณา.....	12
14.2 ภาพตัวอย่าง โฆษณา.....	13
15. ภาพผลงานของ RENE' MAGRITTE ภาพที่ 1.....	14
16. ภาพผลงานของ RENE' MAGRITTE ภาพที่ 2.....	15
17. ภาพผลงานของ M.C. ESCHER ภาพที่ 1-2.....	15
18. ภาพผลงานของ M. C. ESCHER ภาพที่ 3.....	16
19. ภาพผลงานของ MATTHEW ROLSTON ภาพที่ 1.....	16
20. ภาพผลงานของ MATTHEW ROLSTON ภาพที่ 2.....	17
21. ภาพผลงานเกี่ยวกับวิธีการสะท้อน ภาพที่ 1.....	17
22. ภาพผลงานเกี่ยวกับวิธีการสะท้อน ภาพที่ 2.....	18
23. แบบร่างครั้งที่1 รูปที่1-2.....	21
24. แบบร่างครั้งที่1 รูปที่3-4.....	22
25. แบบร่างครั้งที่2 รูปที่1.....	24

26. แบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 2-3.....	25
27. แบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 4-5.....	26
28. แบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 6-7.....	27
29. แบบร่างครั้งที่ 2 รูปที่ 8.....	28
30. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 1.....	29
31. LIGHTING DIAGRAM 1.....	30
32. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 2.....	31
33. LIGHTING DIAGRAM 2.....	32
34. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 3.....	33
35. LIGHTING DIAGRAM 3.....	34
36. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 4.....	35
37. LIGHTING DIAGRAM 4.....	36
38. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 5.....	37
39. LIGHTING DIAGRAM 5.....	38
40. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 6.....	39
41. LIGHTING DIAGRAM 6.....	40
42. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 7.....	41
43. LIGHTING DIAGRAM 7.....	42
44. ภาพผลงานจริง ภาพที่ 8.....	43
45. LIGHTING DIAGRAM 8.....	44



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

โครงการภาพถ่ายเชิงศิลปะในแนวศิลปะแบบออปติคอล อิลูชันในหัวข้อ “ มิตินี่ลวงตา ”

ที่มาของโครงการ

ศึกษาแนวทางในการถ่ายทอดแนวความคิดที่ได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะแบบ OPTICAL ART (เรียกสั้นๆว่าOP ART) หลักสำคัญของศิลปะแขนงนี้จะมีอิทธิพลต่อปฏิกิริยาทางจิตกายภาพของผู้ชม ซึ่งผลงานจะมีผลต่อสายตาและความคิดของผู้ที่ได้รับชม ที่บางครั้งต้องให้ผู้ชมผลงานมีส่วนร่วมด้วย แต่จะหยิบยกขึ้นมาเพียงหนึ่งในวิธีการสร้างความลวงตาของศิลปะ OPTICAL ILLUSION

การสร้างความบิดเบือน (DISTORTION) เป็นวิธีการหนึ่งที่มีผลต่อการมองเห็น สามารถถูกสร้างขึ้นใหม่ได้อีก เพื่อที่จะได้เห็นถึงข้อเปรียบเทียบสำหรับบางคนที่มีมองเห็นในสภาพปกติ ความบิดเบือนที่ถูกสร้างขึ้นนี้จะใช้การมองผ่านตัวกลางที่ทำให้ภาพเกิดการบิดเบือนไปจากความเป็นจริง โดยนำมาผสมผสานกับหลักการสะท้อนจากกระจกเงา น้ำ และพลาสติก เพื่อสร้างให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ขึ้นแก่ภาพ

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการสร้างความบิดเบือน(DISTORTION) โดยการถ่ายภาพวัสดุตัวกลางในพื้นที่ผิวต่างๆ แล้วนำมาผสมผสานกับวิธีการสะท้อน (REFLECTION) มาถ่ายทอดเป็นงานถ่ายภาพ
2. ศึกษาวัสดุตัวกลางที่มีผลต่อการบิดเบือนในรูปแบบต่างๆ มากน้อยที่ต่างกัน เพื่อนำเสนอมุมมองของการสะท้อนจากสิ่งต่างๆ นั้น จากแก้ว น้ำ พลาสติก โดยเน้นการจัดแสง องค์ประกอบที่ทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
3. เพื่อพัฒนาแนวทางในการสร้างผลงาน และนำไปประยุกต์ใช้กับงานประเภทต่างๆของงานถ่ายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางบรรลุปเป้าหมาย

1. ศึกษาแนวทางการถ่ายภาพ โดยถ่ายผ่านวัสดุตัวกลาง ในหลายรูปแบบ เช่น แก้วน้ำ พลาสติก กระดาษ เพื่อสร้างให้ภาพมีความบิดเบือนและน่าสนใจ
2. นำวัสดุตัวกลางต่างๆ ที่คิดว่าถ่ายผ่านจะเกิดการบิดเบือนจากความเป็นจริงมาทดลองถ่าย
3. คิดแบบร่างอย่างคร่าวๆ
4. ทดลองถ่ายจากแบบร่าง
5. นำเสนอแบบร่างจริงที่ได้ผ่านการถ่ายทดลองแล้ว
6. นำสิ่งที่ได้มาแก้ไข และปรับปรุงให้มีความลงตัว และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
7. ผลงานสำเร็จ

ขอบเขตของโครงการ

ภาพถ่ายเชิงศิลป์ในแนวศิลปะแบบ ออปติคอล อิลูชัน ในหัวข้อ “ มิตที่ลวงตา ”
ภาพสีขนาด 8 X 10 นิ้ว จำนวน 8 รูป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะแบบOP ART

ที่จุดสูงสุดของความนิยมศิลปะแบบOPTICAL ART (เรียกสั้นๆว่าOP ART) มักจะถูกกล่าวถึงในฐานะทายาทของศิลปะแบบPOP ART ซึ่งPOP ART คือการตอบสนองอย่างมีเหตุผลในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตามสมัยนิยม ซึ่งก็มีสังขรณ์บางอย่างในแนวความคิดนี้ แต่ในทางทฤษฎีถือว่าแนวความคิดนี้ยังไม่ลึกซึ้งพอ เนื่องจากความเกี่ยวข้องหลายๆอย่างทำให้พัฒนาการของศิลปะแบบนี้ถูกคาดการณ์อีกครั้งว่าจะเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายยาวนานในแนวความคิดสมัยใหม่(MODERNISM) ซึ่งไม่ใช่การตอบสนองอย่างศิลปะแบบPOP ART อีกต่อไป แต่เป็นการโต้ตอบหรือตอบสนองที่สนทนาคือต่อสังคมซึ่งเป็นตัวสร้างพื้นฐานกิจกรรมต่างๆตลอดจนความสำเร็จต่อสาธารณชนของศิลปิน ในลัทธิPOP ART ทั้งหมด

ศิลปะแบบOP ART เกิดมาจากลัทธิFUTURISMและ CONSTRUCTIVISM ศิลปะแบบOP ART รุ่งเรืองขึ้นพร้อมกับศิลปะแบบPOP ARTในทศวรรษที่60 แต่ศิลปะแบบOP ดึงดูดความสนใจสาธารณชนได้ช้ากว่าศิลปะแบบPOP ART จริงๆแล้วในระหว่าง กลางทศวรรษ ที่50 มีศิลปินหลายคนได้ทำการทดสอบชนิดนี้แล้ว โดยการเปลี่ยนทัศนคติใหม่ให้อยู่ในรูปศิลปะแบบABSTRACT เกือบจะในทันทีที่เริ่มการทดลองนี้ก็ได้รับความสนใจจากนักวิจารณ์ผู้เชี่ยวชาญและรอบรู้

ภาพลวงตา (ILLUSIONS)

เป็นภาพที่สามารถดึงดูดสายตาของผู้ชมให้มองลึกเข้าไปในระนาบภาพได้ ซึ่งเราสามารถสร้างความลึกในภาพได้นั้นก็เท่ากับเป็นการสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้น โดยสร้างสรรค์ได้จากทฤษฎีดังต่อไปนี้

การซ้อนกัน

เวลาเรามองสิ่งต่างๆใน โลก3มิติ เราจะมองเห็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามากที่สุดก่อนแล้วก็ถัดไป และถัดไปอีก ซึ่งสิ่งที่อยู่ข้างหน้าก็มักจะบดบังบางส่วนของสิ่งที่อยู่ข้างหลัง และก็จะเป็นอย่างนี้ไปตามลำดับ การซ้อนกันจึงทำให้เกิดความลึกในภาพ

ระยะ (PERSPECTIVE)

สิ่งของที่มีขนาดเดียวกันเมื่ออยู่ใกล้จะมองดูมีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่อยู่ไกลออกไป ระยะจึงเป็นส่วนที่สร้างระยะให้เกิดขึ้นในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่ง ถ้าเราขึ้นไปอยู่บนที่สูงแล้วมองลงมาจะเห็นว่าสิ่งของที่อยู่ใกล้จะอยู่ในระดับต่ำกว่า และ สิ่งของที่อยู่ไกลออกไปจะอยู่ในระดับที่สูงกว่า แต่ถ้ามองขึ้นไปดูก้อนเมฆบนท้องฟ้า (หรือมองใน มุมเสย) ก็จะเห็นว่าเมฆที่อยู่ใกล้จะสูงกว่าเมฆที่อยู่ไกล

สี (COLOUR)

เมื่อเรามองดูทิวทัศน์รอบตัวจะสังเกตเห็นว่าสีที่อยู่ไกลออกไปจะมีสีที่ซีดจางลง รายละเอียดก็ลด น้อยลงกว่าสีที่อยู่ใกล้ ซึ่งจะมีสีเข้มและรายละเอียดมากกว่า

แสงเงา (LIGHT AND SHADOW)

ส่วนที่สว่างในภาพมักจะอยู่สูงกว่าส่วนที่มีคหรือเงา ในเรื่องของแสงเงานี้ นอกเหนือจากทำให้ภาพ มีความลึกแล้วยังสามารถบอกทิศทางความเข้มของแสง และสร้างอารมณ์ได้มาก

ฟอร์เซอร์ทินนิ่ง (FORESHORTENING)

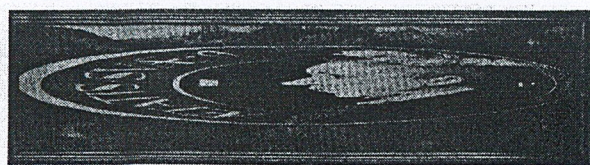
เป็นอีกลักษณะหนึ่งที่มีที่มาจากภาพถ่าย ภาพที่เกิดขึ้นคือผิดปกติและแปลกตา เช่น รูปคนที่ยื่นมือพุ่ง มาที่หน้าเลนส์ ผลที่ได้คือ มือจะมีขนาดใหญ่โตกว่าศีรษะมาก และส่วนที่เป็นแขนจะถูกมือปิดบังไว้ ทำให้ภาพนั้นดูผิดธรรมชาติ แต่ก็สร้างให้ภาพนั้นแปลกตา น่าสนใจมากขึ้น

นอกจากการสร้างความลึกที่สร้างความลวงตาให้เกิดขึ้นในภาพแล้ว ยังมีทฤษฎีต่อไปนี้ ที่ช่วยให้ภาพมีความลวงตามากยิ่งขึ้น

OPTICAL ILLUSIONS

DISTORTION

ความผิดเพี้ยน ของการมองเห็นสามารถถูกสร้างขึ้นใหม่ได้อีกเพื่อจะให้เห็นถึงข้อเปรียบเทียบ สำหรับบางคนที่มีมองเห็นในสภาพปกติความผิดเพี้ยนที่ถูกสร้างขึ้นมาจะส่งผลเป็นอย่างมากให้ สายตาเรามองเห็นสิ่งต่างๆเป็นภาพลวงตา การกระจายของขอบถูกสร้างขึ้นมาและไม่สามารถแก้ไข ภาพที่เกิดการซ้อนกันมากๆ จะก่อให้เกิดปัญหาในการเลือกจุดโฟกัส ตัวอย่างในการมองเห็นความ ผิดเพี้ยนเช่น การมองผ่านจากน้ำที่อยู่ใก้ว หรือการมองกระจกซึ่งบางครั้งจะส่งผลให้เห็นภาพที่ ผิดเพี้ยนไปบ้าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



PERCEPTUAL EFFECTS

ผลของความเข้าใจ จำนวนแบบพื้นฐานซึ่งเคยใช้ในศิลปะแบบใหม่ใช้ผลิตภาพเพื่อตอบสนองคนดู เป็นตัวช่วยให้ศิลปินเข้าใจรูปแบบสำหรับการออกแบบที่จะทำให้ง่ายในการทำงานศิลปะให้เสร็จ ผลของความเข้าใจบางอย่างธรรมดาที่ใช้นางานจิตรกรรม การถ่ายภาพ และการออกแบบ ถือเป็นกลุ่มเดียวกันในการใช้ประโยชน์ของวิธีการนี้ สามารถพิจารณาได้ 3 หมวดด้วยกัน วิธีการนี้จะขึ้นอยู่กับความตั้งใจและสิ่งที่ศิลปินคิดขึ้น

สำหรับการทำงานของศิลปิน จิตรกร และนักออกแบบเกี่ยวกับผลของความเข้าใจในเรื่องของสีดำ และสีขาว หน้าที่ในการมองเห็นสีขาวและสีดำ อาจเหมือนสีที่สมบูรณ์เพราะมันไปกระตุ้นเยื่อตาทำให้เกิดการล้า ตาจะเปลี่ยนไปมาจากรูปภาพที่ไม่เปลี่ยนแปลง กระบวนการในการปรับตัวนี้อาจผลิตความรู้สึที่ปกคลุมด้วยรูปภาพที่เปลี่ยนไป ความโอเนนของสีดำและขาวมีความสำคัญกับที่ตั้งของผลของความเข้าใจ

NEGRTIVE AFTERIMAGES

การปฏิเสธจินตภาพที่ยังหลงเหลืออยู่ เชื่อบุตาที่เหนื่อยเป็นเหตุผลหนึ่งสำหรับปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่จะปฏิเสธจินตภาพที่ยังเหลืออยู่ เหมือนคนมองดูหนังสืออย่างสม่ำเสมอ จะเกิดการตัดกันระหว่างสีดำกับสีขาว จุดสีเทาเล็กๆจะเริ่มปรากฏบนจุดตัดผ่านของความตรงกันข้าม ครั้งแรกที่ตั้งใจมองความตรงกันข้ามของสีขาวและสีดำพื้นที่สีขาวจะมีผลทำให้เกิดการปฏิเสธจินตภาพสีดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

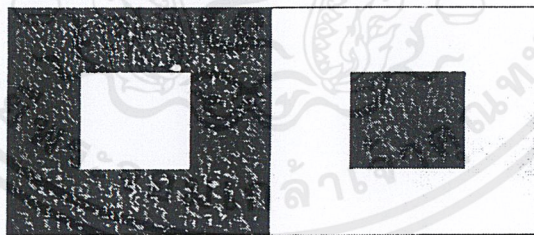
BRIGHTNESS CONTRAST

การตัดกันของความสว่างการแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างเงาและสีเทา ในเวลาของความ สัมพันธ์ของแสงสว่างที่มีพื้นที่ความสว่างและความมืดเหมือนมีการติดต่อกันของพื้นที่ของความ มืด พื้นที่เท่ากันให้ผลในความรู้สึกที่เท่ากัน เพราะมีการมองเห็นที่ต่อต้านของการตัดกันที่อ้างถึง พื้นที่ของความสว่างและความมืด



IRRADIATION

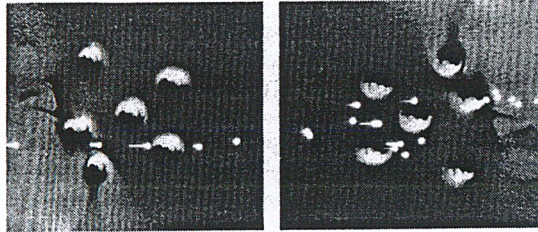
จุดที่ให้แสงสว่างในพื้นที่สีขาวจะเป็นรูปภาพแสดงในเยื่อตาที่แผ่ออก ผลของตัวรับของตาในทาง เล็กที่น้อยกว่า ภาพสีดำหรือสีเทาผลของการแผ่ออกนี้อาจจะเป็นภาพลวงตาซึ่งทำให้ขนาดของพื้นที่ ที่เท่ากันของสีดำและสีขาวปรากฏไม่เท่ากัน



LIGHTING DIRECTION

ทิศทางของแสง การเตรียมการปรับสภาวะของตาเพื่ออธิบายเงา3มิติ เป็นผลมาจากแหล่งกำเนิด ของแสง ถ้าทิศทางของแสงนี้ตรงกันข้าม รูปแบบของเงาก็จะอยู่ในตำแหน่งตรงกันข้าม และทำให้ ปรากฏรูปแบบนูน และโค้งอย่างทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



PATTERN AND PERIODIC STRUCTURES

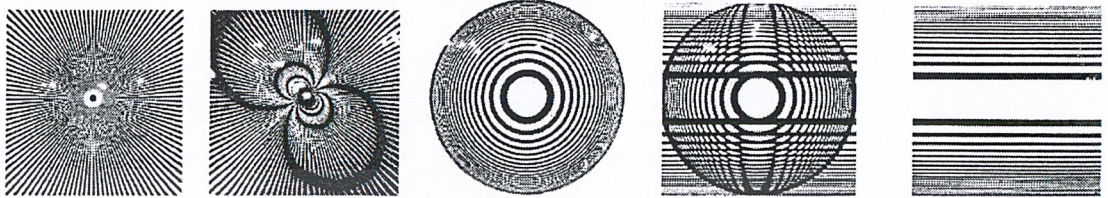
รูปแบบและองค์ประกอบ ผลของความเข้าใจสามารถพัฒนาภายในรูปแบบของเรขาคณิต รูปแบบหรือช่วงระยะเวลาขององค์ประกอบ อาจจะประกอบกันง่ายๆเหมือนกับรูปสามเหลี่ยม วงกลม ขี่ว หลามตัด หรือการทำตัวอักษร ถ้าเป็นหน่วยเดียวของรูปแบบที่เล็กพอหรือมองเห็นระยะทาง มัน อาจจะเป็นการรวมกันที่มีคุณค่าที่เดียว ในทางเดียวกันรูปถ่ายหนึ่งสื่อพิมพ์สี่เทาที่ถูกรังโดยรูปแบบสีดำและสีขาว



MOIRE'

MOIRE'เกิดจาก2รูปแบบเรขาคณิตหรือมากกว่านั้นที่คล้ายคลึงกัน ผลของรูปแบบMOIRE'ถูกนำมาวินิจฉัย ถ้ามีช่องว่างระหว่างหน่วยที่ซ้ำๆกัน ในแต่ละภาพก็เกือบจะมีความเท่ากัน และมุมที่ตัดกันระหว่างรูปแบบเล็กๆ 2รูปแบบการวินิจฉัยก็จะมีผลละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้นตามธรรมชาติ ในการรับรองของนักฟิสิกส์ ซึ่ง GERALD OSTER การสอนของเขาถูกจัดไว้อย่างสมบูรณ์และยังสามารถอธิบายพื้นฐานของMOIRE' บนจุดตัดกันของกฎเหล็ก ตาที่เห็นไม่สามารถที่จะตัดสินใจในการตัดกัน ได้ และเมื่อมีเส้นขนานมากมาย ตาก็จะไม่สามารถค้นหาที่ว่างระหว่างช่องได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CLOSURE

CLOSURE อธิบายแนวโน้มในการมองเห็นเพื่อเติมเต็มพื้นที่ว่างที่อาจจะยังคงอยู่ในรูปแบบที่ไม่สมบูรณ์ CLOSURE เป็นประสบการณ์ในช่วงขณะหนึ่ง เกิดขึ้นเมื่อกลุ่มของรูปทรงที่กระจายตัว ไม่รวมตัวกันเป็นกลุ่ม สามารถมองแล้วเข้าใจส่วนหนึ่งของรูปทรงใหญ่ได้ทันที หรือสามารถจดจำวัตถุนั้นได้ การรับรู้ภาพนั้นเกิดขึ้นรวดเร็วจนความหมายใหม่นั้นจะไม่สัมพันธ์กับการศึกษาเบื้องต้นเรื่องรูปทรง เหมือนกับการพัฒนาความชำนาญในการมองเห็นของผู้ชม สัญลักษณ์ภาพทีละน้อยทีละน้อยนำไปสู่ความต้องการ CLOSURE

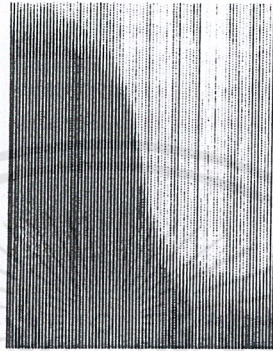


FIGURE-GROUND

FIGURE-GROUND คือ การอ้างถึงความสามารถในการแยกวัตถุออกจากสิ่งแวดล้อมทั่วไป ปัจจัยมากมายเช่น ขนาด , รูปร่าง , VALUE และ CLOSURE จะกำหนดส่วนของข้อมูลอื่นที่จะมองเห็นเป็นจุดเด่น โดยทั่วไปแล้วมีรูปร่างหรือคุณภาพของวัตถุ และดูเหมือนจะอยู่ข้างหน้าพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดจุดเด่นบางอันอาจมีวิธีการที่ไม่แน่นอน การสะดุดตาของภาพจะสำเร็จเมื่อตาไม่สามารถเลือกระหว่างรูปร่างบวกหรือลบ และนำไปสู่การเลื่อนจากพื้นที่หนึ่งไปสู่พื้นที่หนึ่งซ้ำๆ ซากๆ



INTERRUPTED SYSTEM

รูปแบบและระบบการแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ เช่น CHECKERBOARD , ภาพแสดง และขั้นตอนสามารถดัดแปลงไปสู่การผลิตที่หลากหลายของการลงตาของระยะ การขยายตัวอย่างเป็นระเบียบหรือการลดลงของส่วนของพื้นที่ของPATTERNที่เลือกไว้สามารถสร้างความหมายของการขยายตัวของพื้นที่

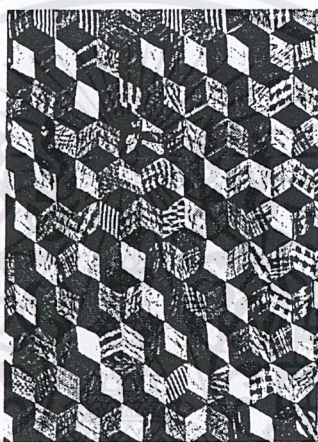


REVERSIBLE GEOMETRIC FIGURE

รูปทรงเลขาคณิตที่แน่นอนได้สร้างภาพหรือรูปแบบของการกระตุ้นที่ก่อให้เกิดความหมายของพื้นที่ 3 มิติบนพื้นผิว 2 มิติ นั้นไม่แน่นอนถ้าความสามารถในการมองเห็นภาพลวงตานี้คือเอาในภาพ

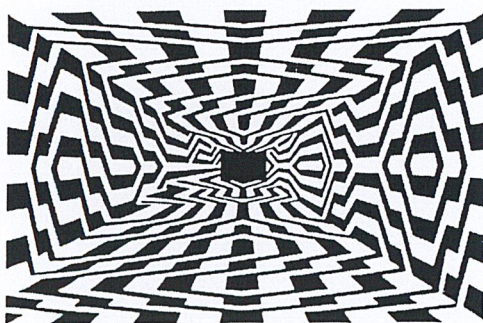
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือคือสิ่งที่เป็นเงื่อนไขของการมองเห็น การบรรจบกันของเส้น กลุ่มของเส้นลาดเอียงเส้นขนาน การซ้อนทับกันของแนวราบและที่ตั้งในพื้นที่การมองเห็นในจำนวนภาพ เทคนิคที่ศิลปินใช้เพื่อแสดงมิติที่ 3 PERSPECTIVEตามระยะยาวและภาพวาด ISOMETRIC คือระบบที่รวมกลไกนี้เอาไว้ เมื่อรูปทรงเรขาคณิต มี 2กลุ่มที่มีความขัดแย้งกันของระยะ รูปควรจะมีแนวโน้มที่จะกลับตำแหน่งในพื้นที่ว่างตามความสนใจของเราจะเปลี่ยนจากด้านของการบอกรับไปสู่สิ่งอื่น



ILLUSIONS OF SIZE AND DIRECTION

การลวงตาด้วยขนาดและทิศทาง การเรียน และอุปนิสัยของการสังเกตและกระบวนการทางสรีระวิทยาของการรับรู้จะมีส่วนที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการวิเคราะห์สัดส่วนในรูปร่างของขนาดและทิศทางได้ การเกิดภาพลวงตาเกิดจากความแตกต่างระหว่างปัจจัยของการวัดและลักษณะที่ปรากฏขึ้นมาซึ่งอาจจะเริ่มจากเส้นเพียงไม่กี่เส้นจนถึงการวางทับซ้อนกันจนเกิดลวดลายที่ซับซ้อน ทิศทางที่แรงของเส้นจะมีอิทธิพลทำให้รูปทรงเรขาคณิตเปลี่ยนไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DIFFUSION OF EDGE

การกระจายของเส้นขอบถือเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่เกิดจากเลนส์ภายในดวงตา มีการโฟกัสภาพบนเรตินาเพียงบางส่วนและเมื่อบางส่วนของภาพถูกทำให้เบลอหรือถูกขยายออกมาจะส่งผลให้สายตาเรามองเห็นภาพนั้นพร่ามัว



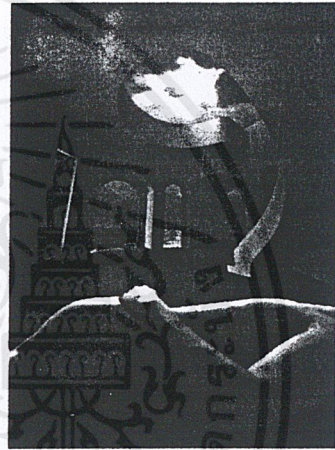
VISUAL CONUNDRUNS AND THE NON-RATIONAL

ปริศนาลักษณะกับความไม่มีเหตุผล จัดอยู่ในหัวข้อพิเศษของศาสตร์ว่าด้วยเรื่องการมองเห็นซึ่งมันไม่จัดอยู่ในพวกของการหยั่งรู้ในด้านของนามธรรม “ปริศนา” แต่โดยเดิมนั้นเป็นข้อจรรยาสังสัยหรือคำถามที่มีความน่าสงสัยบนพื้นฐานของความน่าเชื่อถือสรรพสิ่งที่แตกต่างกัน ตัวแทนในงานศิลปะนั้นพอที่จะบรรยายได้ว่า วัตถุในความหมายโดยทั่วไปนั้นจะประกอบไปด้วยการมองเห็นตามหลักตรรกศาสตร์ รูปทรงที่แสดงอยู่อาจเป็นการหลอกลวงในการสรรสร้างแตกต่างที่เป็นที่มาของการประมวลการมองเห็น ภาพลักษณะที่ออกมาจะทำให้เกิดความคลาดเคลื่อน โดยเจตนาเป็นความต่อเนื่องของภาพนั้นๆ เพราะว่าเราเตรียมที่จะรับกับการนำเสนอของวัตถุที่เรามักจะทำให้มันดูยุ่งเหยิงอยู่แล้ว โดยการนำเอาสิ่งที่คุณไม่มีเหตุผลเข้ามาประกอบ ภาพลักษณะที่มีความแตกต่างกันนั้นก็เป็นการยากที่จะสามารถทำความเข้าใจกับมันได้ในทันที การตีความหมายในคนหนึ่งอาจแตกต่างกับอีกคนหนึ่ง จะมีเพียงหนึ่งเดียวที่สามารถพิสูจน์(เป็นตัวแทนของการตีความหมายทั้งหมด) ได้ในช่วงของเวลานั้นๆ ความหลากหลายระหว่างความหมายตามตัวอักษรสามารถที่จะอธิบายได้ว่า มันเป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณารูปทรงเรขาคณิตที่พลิกไปมาได้ตามที่เชื่อมกันมาอยู่เดิม ปริศนาลักษณะจึงตกเป็นสิ่งที่เรานำมาศึกษาในเรื่องของศาสตร์การมองเห็น

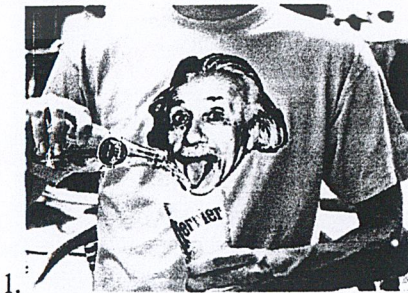
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PHOTOGRAPHY

ภาพถ่าย กฎของการมองเห็นในภาพถ่ายต้องเกิดจากความเข้าใจในการสื่อสารของช่างภาพ ผลที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากความสนใจของช่างภาพหรือการแสดงความหมายบางอย่างที่เค้าเลือกแสดงออกมาเป็นภาพให้เห็นถึงความคิด ภาพลวงตาบ่อยครั้งก็ถูกสร้างขึ้นมาเพียงชั่วขณะใดขณะหนึ่ง เพื่อจะสร้างเป็นเทคนิคพิเศษนั้นๆ ภาพลวงตาที่เกิดขึ้นจากการมองเห็น เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หรืออาจจะได้จากห้องทดลอง

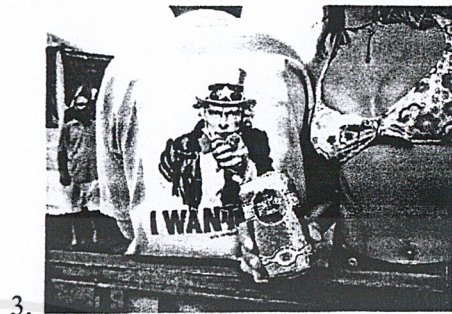


ในปัจจุบันได้มีการแพร่หลายเข้าไปสู่วงการโฆษณา โดยการนำวิธีในกระบวนการลวงตาไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบโฆษณาเพื่อสร้างภาพให้สินค้ามีความน่าสนใจ น่าค้นหา ดึงดูดไม่ซ้ำซาก และยังได้รับความสนใจอย่างมากในวงการสื่อ อีกหลายด้าน แต่ก็ต้องอาศัยแนวความคิดของนักออกแบบมาผสมผสานให้มีความลงตัวระหว่างตัวสินค้าด้วย ดังเช่นตัวอย่างต่อไปนี้



1.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 และ 2 เป็นการนำเอาเรื่องของภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ มาเล่นเพื่อสื่อเรื่องราวให้กับตัวสินค้า ภาพที่ 3 จากแนวความคิดหลักของตัวสินค้าที่ต้องการเน้นความแตกต่างระหว่างชายกับหญิง จึงนำเอาเรื่องของขนาดที่แตกต่างกันมาเล่น

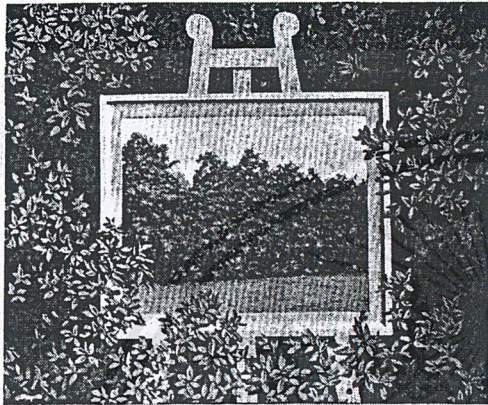
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

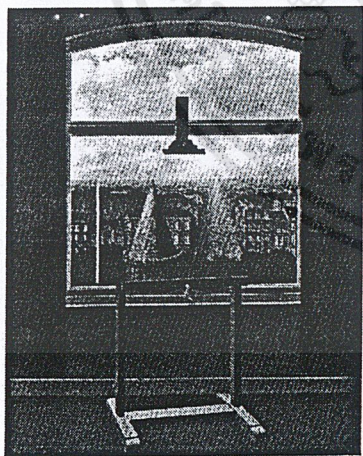
ผลงานของศิลปิน ในแนวศิลปะแบบ OPTICAL ILLUSION

RENE' MAGRITTE



LA CASCADE

ภาพเขียนของRENE' MAGRITTE ได้สำรวจเข้าไปในเรื่องของปริศนาลักษณะและความไม่เข้ากันต่างๆ กรอบที่ซ้อนกันอยู่ในกรอบของ “LA CASCADE” ทำให้เราต้องผิดหวังต่อความคาดหมายของเรา ในเรื่องของภาพเขียนที่วางอยู่บนขาตั้งนั้นจะดูเป็นธรรมชาติน้อยกว่าสรรพสิ่งที่อยู่รอบๆมัน



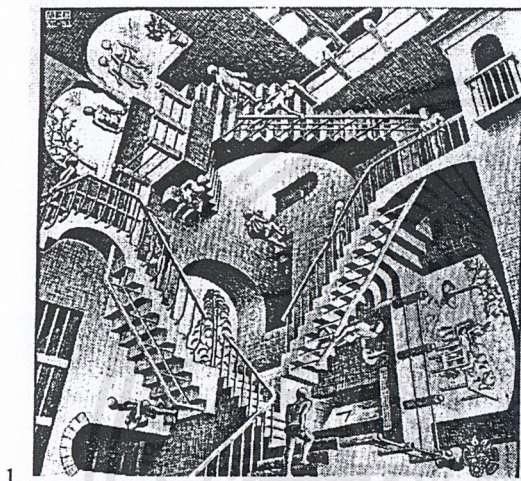
LES PROMENADESD EUCLIDE

ภาพที่อยู่ภายในเป็นส่วนหนึ่งของฉากหน้า แต่มันก็ยังสามารถตีความได้ว่าเป็นหน้าต่างที่สามารถมองเห็นทะลุไปยังป่าในระยะเวลาไกลได้ หลังจากหอคอยและถนนอันว่างเปล่าใน “LES PROMENADESD EUCLIDE” ถ่ายทอดถึงประสบการณ์ที่แปรเปลี่ยนได้ โดยที่รูปกรวยโคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

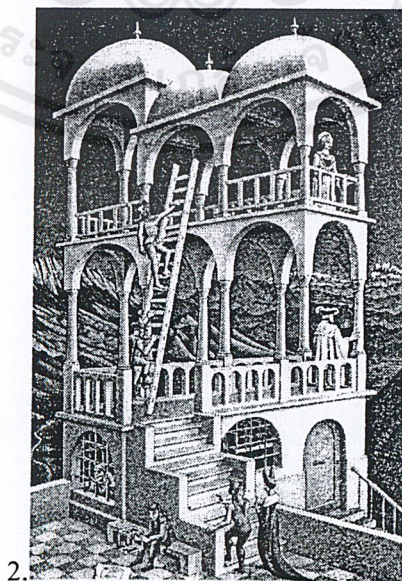
ที่บนนั้นสามารถที่จะเป็นระนาบแบนในทัศนียภาพ (ภาพ 3 มิติ) ผู้ที่มองจะถูกทำให้เชื่อในความจริงในภาพวาดว่าเขานั้นกำลังพยายามที่จะพิสูจน์ถึงความบังเอิญที่ไม่น่าจะเป็นไปได้

M.C. ESCHER

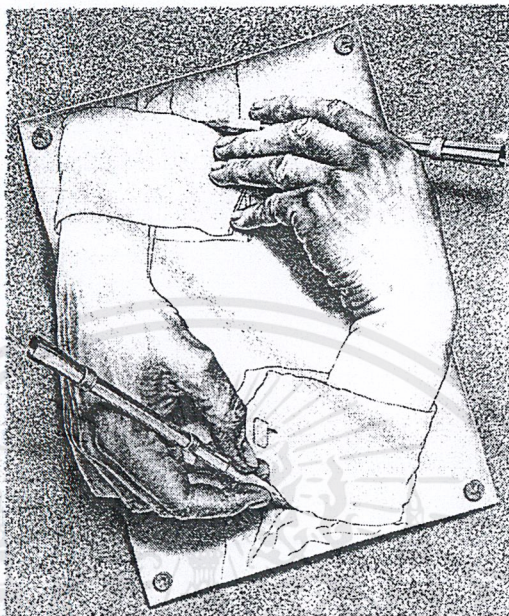


RELATIVITY

รูปทรงทางนามธรรมและความคิดเป็นประเด็นที่จะเข้าใจถึงภาพลักษณ์ที่ดีที่สุดในภาพ "RELATIVITY" และชิ้นส่วนของเฟอร์นิเจอร์ได้ถูกใช้เป็นตัวที่จะสร้างสามสิ่งที่เป็นอิสระกันอยู่ในโลกที่แตกต่างกัน หนึ่งในองค์ของทัศนียภาพได้ได้อยู่ภายในของบ้านที่มีอยู่สาม โลกพร้อมกับแรงดึงดูดของมันแต่ละตัว ระนาบทางราบสำหรับผู้อยู่อาศัยหนึ่งนั้นจะเป็นระนาบทางตั้งสำหรับอีกคนหนึ่งได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.

ความฉงนในภาพ (GRAPHIC AMBIGUITY)

นอกเหนือจากภาพลวงตาแล้วในการสร้างสรรค์งานสามารถสร้างความฉงนขึ้นได้ ฉงนในความเป็นไปได้ของรูปภาพ ซึ่งตามความเป็นจริงแล้วเป็นไปได้ ภาพฉงนจึงสร้างความลวงตาให้เกิดมากยิ่งขึ้น

MATTHEW ROLSTON



1. LONG NECK

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2. AS FIRE

MATTHEW เป็นศิลปินที่มีการนำวิธีการสร้างความบิดเบือน (DISTORSION) มาสร้างผลงานให้มีความน่าสนใจและดูแปลกใหม่

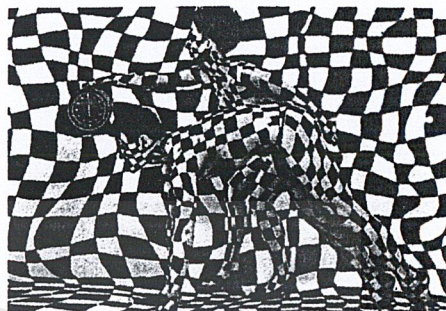
ผลงานเกี่ยวกับวิธีการสะท้อน (REFLECTION)



ภาพนี้มีการนำวิธีการสร้างความบิดเบือนให้เกิดขึ้นแก่ SUBJECT และผสมกับวิธีการสะท้อนกับกระจกเพื่อสร้างให้ภาพเกิดมิติที่ลวงตาเกิดขึ้นกับผู้ที่ได้รับชมให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

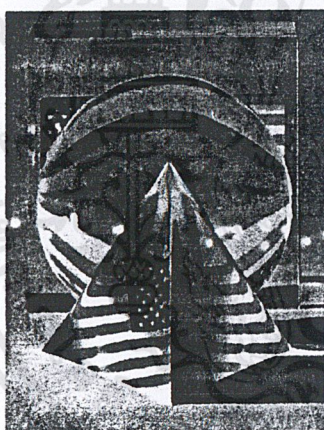


1



2

เป็นวิธีการสะท้อนจากกระจกเพื่อสร้างให้เกิด PATTERN ใหม่ที่ดูแปลกตาและน่าสนใจ
ไปจาก SUBJECT เดิม



1



2

หนึ่งในวัสดุตัวกลางที่นำมาใช้เพื่อให้เกิดการสะท้อนของ SUBJECT ที่อยู่ด้านหลัง เพื่อ
สร้างมุมมองที่แปลกใหม่และการบิดเบือนที่แปลกไปจากรูปทรงเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

การถ่ายภาพโดยผ่านวัสดุตัวกลางที่ส่งผลให้วัตถุนั้นเกิดการบิดเบือน (DISTORSION) เมื่อการรับรู้ของผู้ที่ได้รับชมถูกนำมาเปรียบเทียบกับ การมองเห็นในสภาพปกติกับการมองผ่านตัวกลาง ผลของสายตาก็จะทำให้ภาพที่เห็นมีความบิดเบือนไปจากสภาพความเป็นจริง การสร้างความบิดเบือนก็ถือเป็นหนึ่งที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพลวงตา โดย SUBJECT หลักจะเกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของมนุษย์ และวัตถุนั้นจะมีความบิดเบือนไปในรูปแบบใดๆ ได้มากน้อยเพียงใดนั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับวัสดุที่จะมาเป็นตัวกลาง นอกจากนั้น ข้าพเจ้าได้นำวิธีการสะท้อน (REFLECTION) โดยหยิบยกเรื่องของเส้นสาย ลวดลาย (PATTERN) มาช่วยผสมผสานให้ภาพมีความบิดเบือนต่อสายตาของผู้ที่ชมภาพจากที่เป็นอยู่ เพื่อให้ได้ผลมากยิ่งขึ้น

การจัดแสง

แสงที่ใช้ในการถ่ายจะเน้นให้ภาพมีมิติที่น่าสนใจโดยแบ่งการใช้ออกเป็น

1. แสงนุ่ม และแสงแข็ง (DIFFUSE AND SPFCULAR)
2. แสงที่ได้จากการผสมผสานของเจดสี
3. แสงนุ่ม และเจดสี
4. แสงแข็ง และเจดสี

อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

1. แก้วใสในรูปทรงต่างๆ
 - 1.1 แก้วรูปทรงกลม
 - 1.2 แก้วไวน์
 - 1.3 แก้วรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
2. บล็อกแก้วในลวดลายต่างๆ ที่ทำให้การสะท้อนเกิดความบิดเบือนในลักษณะที่แตกต่างกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กระจก
 - 3.1 กระจกขนาด 4 X 11 นิ้ว
 - 3.2 กระจกรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
4. พลาสติกรูปหน้า
5. กระจกยาสติกเกอร์
6. แผ่นอะคริลิกใสลวดลายต่างๆ
7. หุ่นไม้
8. หุ่นมือ
9. หุ่นพลาสติก
10. แผ่นอะลูมิเนียมที่เป็นรูป
11. ลูกโป่ง

อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกภาพ

1. กล้อง MAMIYA, RB 67
2. เลนส์ 127 mm.
3. ELECTRONIC FLASH
4. POLAROID FP100 C
5. เครื่องวัดแสง
6. สายลั่นชัตเตอร์
7. แผ่น REFLECTOR
8. ฟิล์มสไลด์ V 100S

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



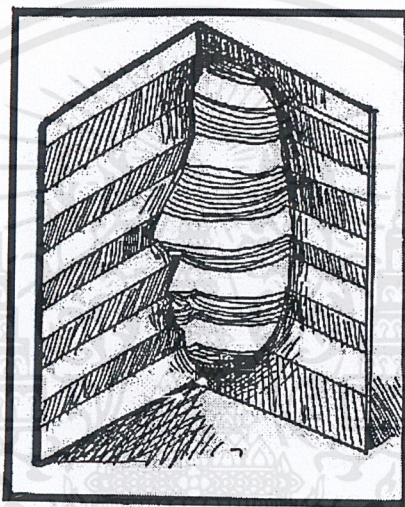
บทที่ 4
วิเคราะห์แบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

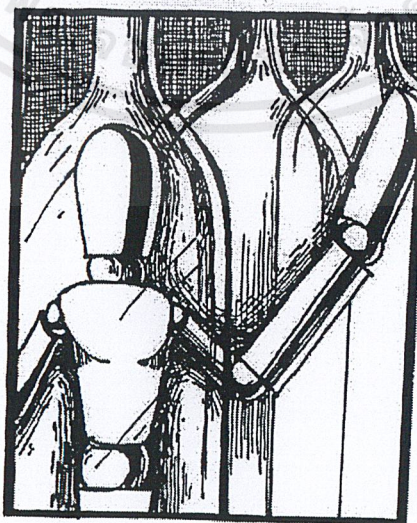
วิเคราะห์แบบร่าง

แนวทางการนำเสนอผลงาน ครั้งที่ 1

แนวความคิดหลักที่ต้องการนำเสนอคือสร้างภาพให้มีความแปลกตาโดยใช้วิธีการ
 ลวงตา โดยมุ่งเน้นที่วิธีการลวงตาในแต่ละวิธีและการจัดองค์ประกอบ,การจัดแสง เพื่อให้ภาพมี
 ความแปลกใหม่และน่าสนใจให้เกิดแก่ตัววัตถุ

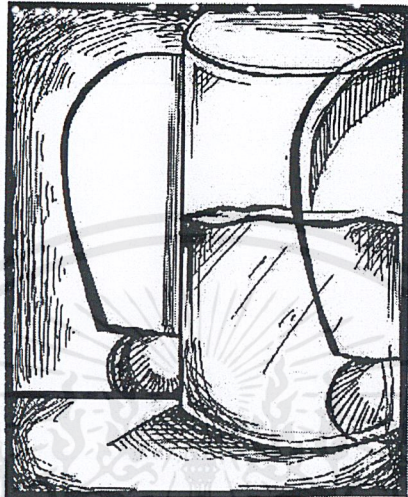


1. การใช้ลวดลายเส้นสายมาเป็นตัวสร้างรูปทรง โดยใช้การสะท้อนของกระจกมาเป็นตัวช่วยให้เกิดมุมมองที่แปลกไปจากความเป็นจริง



2. การนำหลักการมองผ่านของใสแล้วทำให้เกิดมิติของขนาดที่แตกต่างกันมาสร้างระยะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3. นำหลักการสะท้อนของน้ำมาสร้างให้รูปทรงของวัตถุมีความบิดเบือน



4. นำการสะท้อนของกระจกในขนาดที่ต่างกัน โดยใช้หลักองค์ประกอบมาจัดวางเพื่อให้ภาพมีมุมที่แปลกใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาและการแก้ปัญหาจากแบบร่าง ครั้งที่ 1

ปัญหา

1. ลักษณะของงานยังดูกระจายจนเกินไป อาจเกิดจากการใช้วิธีการต่างๆทำให้รูปแบบต่างกันไป
2. งานยังไม่มีเอกลักษณ์ที่พอจะสร้างความโดดเด่นเฉพาะตัว
3. รูปแบบการนำเสนอยังไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

การแก้ปัญหา

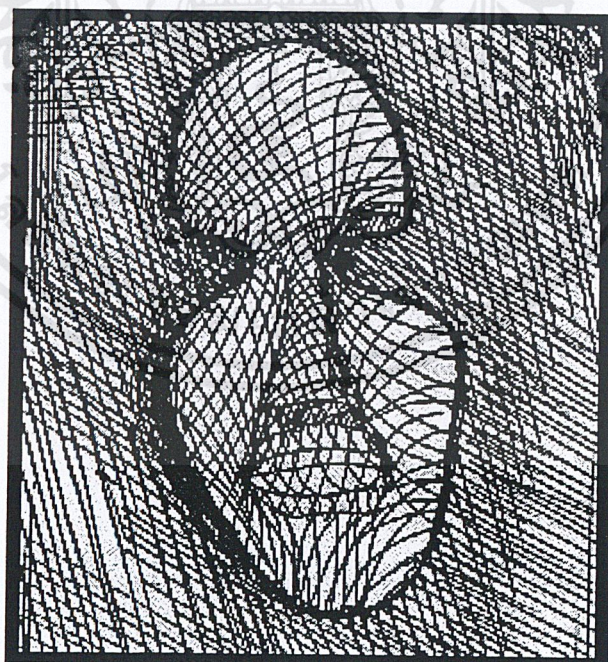
1. ควรเลือกรูปแบบการนำเสนอไปในแนวทางที่แน่นอนเจาะจงเพื่อให้งานออกมาเป็นชุดเดียวกัน
2. หาแนวทางในการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ เพื่อให้วัตถุประสงค์แปลกตามากยิ่งขึ้น
3. ควรศึกษางานในแนวทางนี้เพิ่มเพื่อนำมาพัฒนาในตัวผลงานต่อไป
4. ควรเลือกตัววัตถุที่มีความลงตัวกับวิธีการนำเสนอ เพื่อให้ผลงานประสบความสำเร็จมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการนำเสนอผลงาน ครั้งที่ 2

มุ่งเน้นการสร้างความลวงตาให้เกิดแก่ภาพ โดยเลือกนำวิธีการสร้างความบิดเบือน (DISTORTION) ให้เกิดแก่ตัววัตถุ ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการสร้างความลวงตา คือการถ่ายผ่านวัตถุโปร่งใสที่มีลักษณะพื้นผิวที่ต่างกัน โดยนำลักษณะงานที่ได้จากแบบร่างครั้งที่ 1 มาประยุกต์ใช้ เช่น การใช้กระจกทำให้เกิดการสะท้อน, การใช้วัสดุมาสร้างรูปทรง

แบบร่างครั้งที่ 2



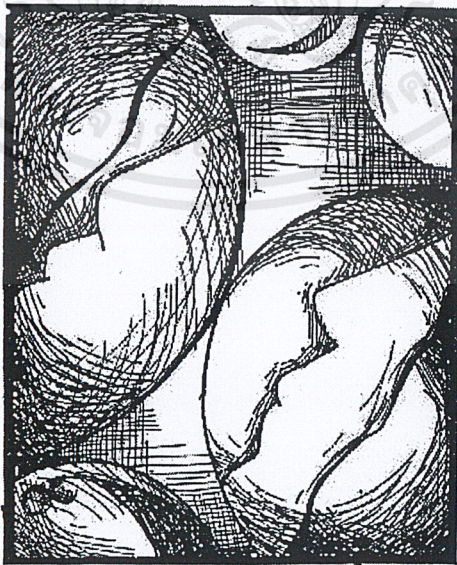
รูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2



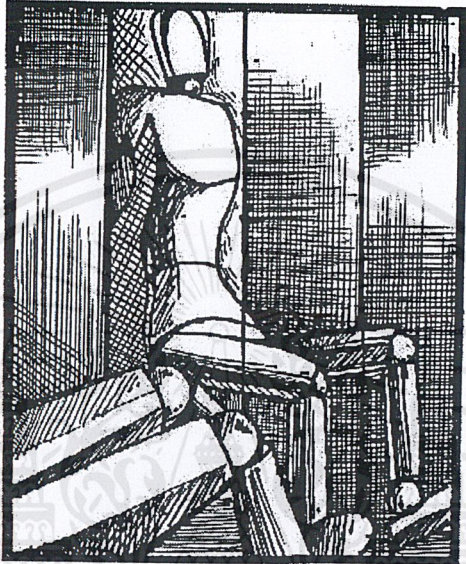
รูปที่ 2



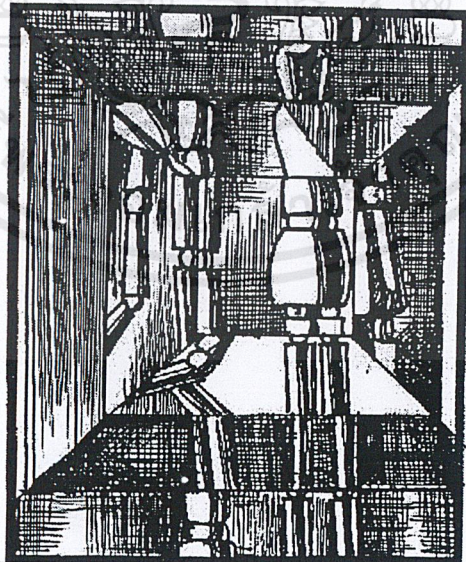
รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2



รูปที่ 4



รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2



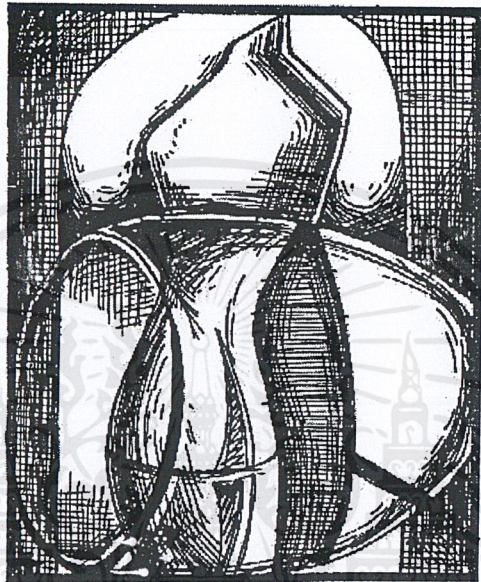
รูปที่ 6



รูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2



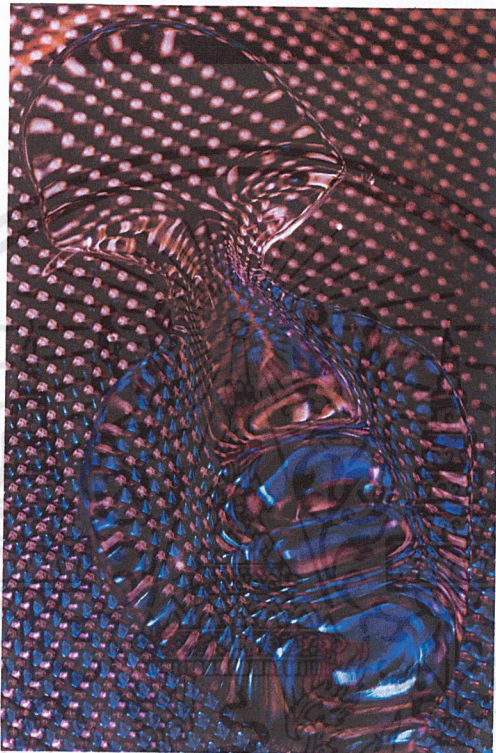
รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

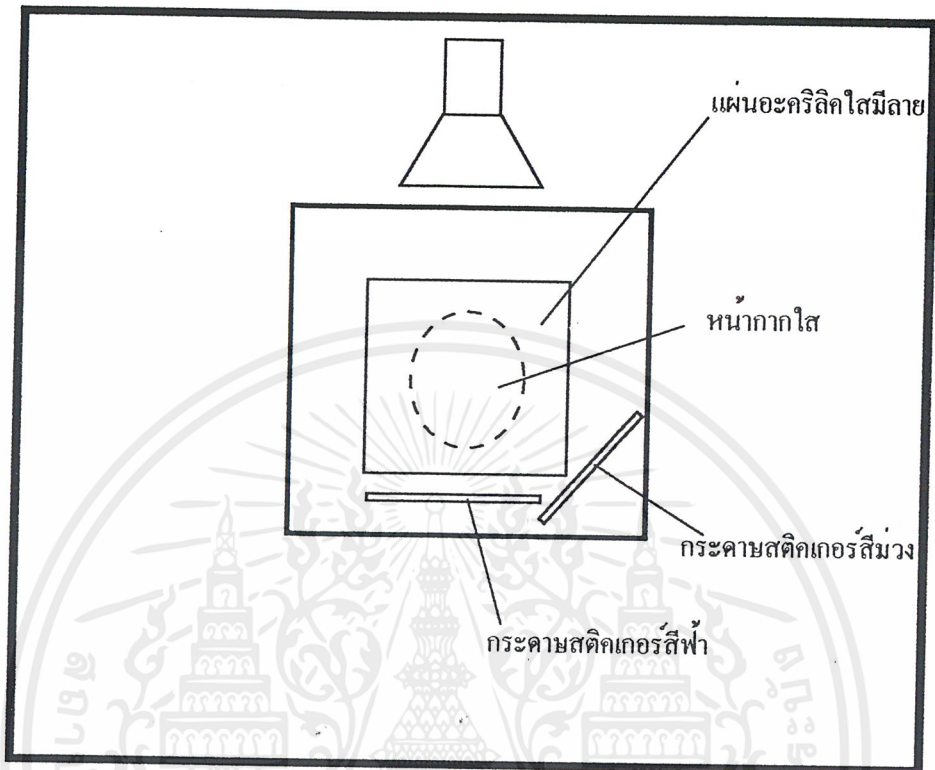
ผลงานจริงภาพที่ 1



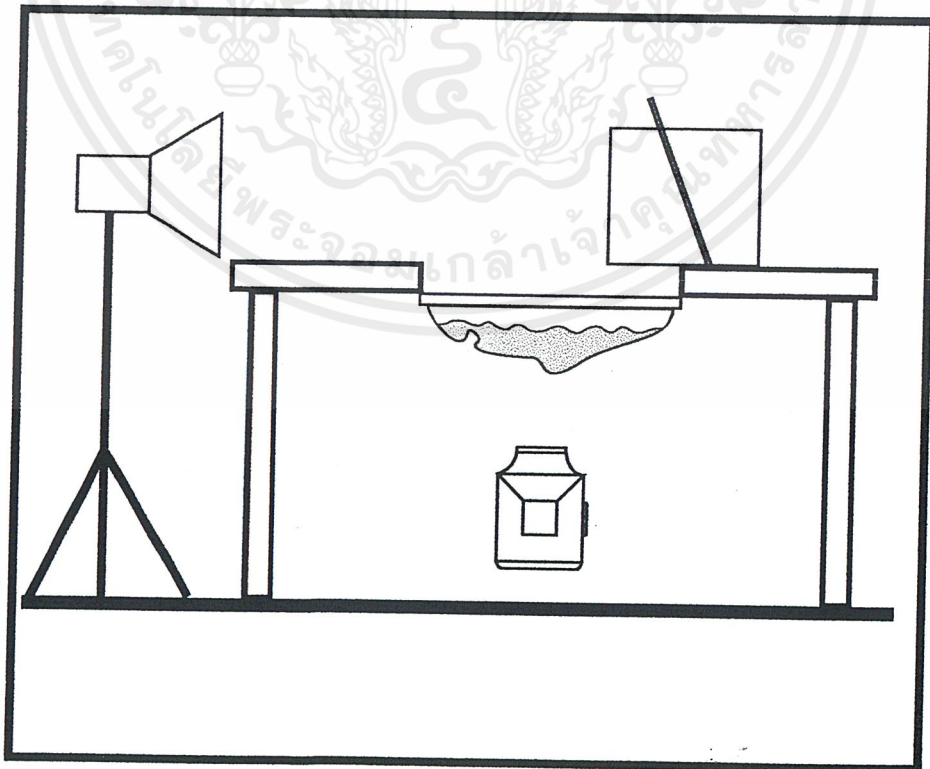
- CAMERA** MAMIYA RB 67
- LENS** 127 mm.
- FILM** KODAK E100 S (120)
- EXPOSURE** F 11 @ 1/60
- LIGHTING** ELECTRONIC FLASH 1 ตัว
- PROP & SET** กระจกสติกเกอร์สีม่วง และสีฟ้า, แผ่นอะคริลิกใส, หน้ากาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 1



PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

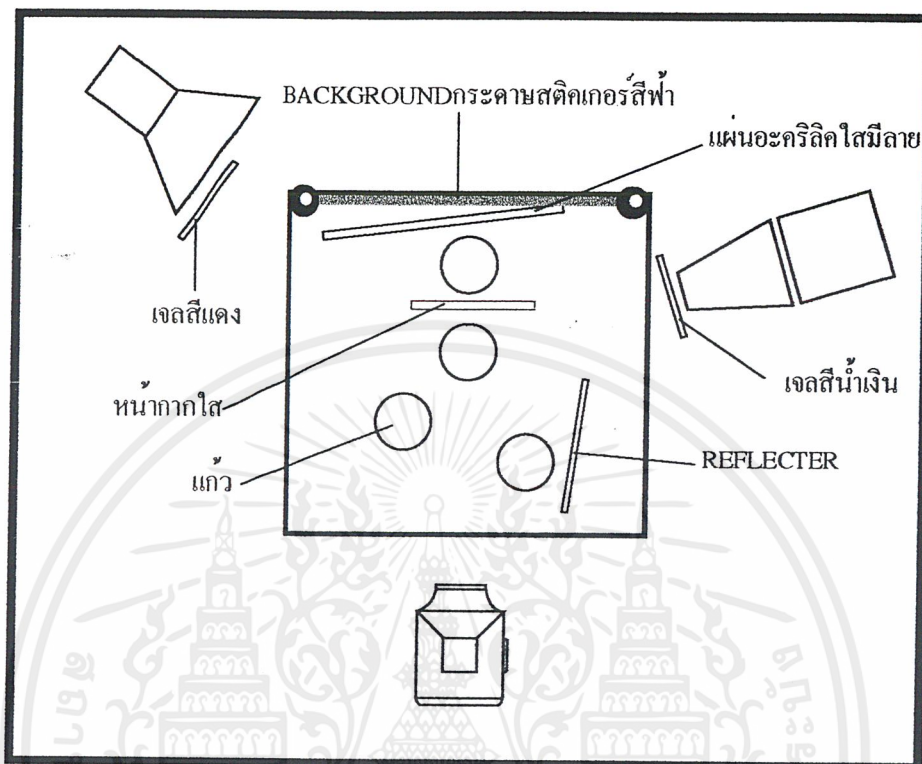
ผลงานจริงภาพที่ 2



- CAMERA** MAMIYA RB 67
- LENS** 127 mm
- FILM** KODAK E 100 S (120)
- EXPOSURE** F 11 @1/60
- LIGHTING** ELECTRONIC FLASH 2 ตัว, เจลสีน้ำเงินและสีแดง
- PROP & SET** แก้วไวน์ 4 ใบ, แผ่นอะคริลิกใส, หน้ากาก, กระดาษสติ๊กเกอร์สีฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 2



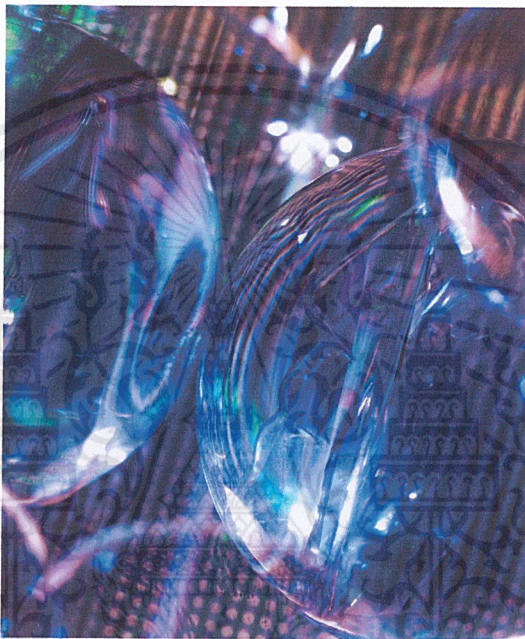
PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

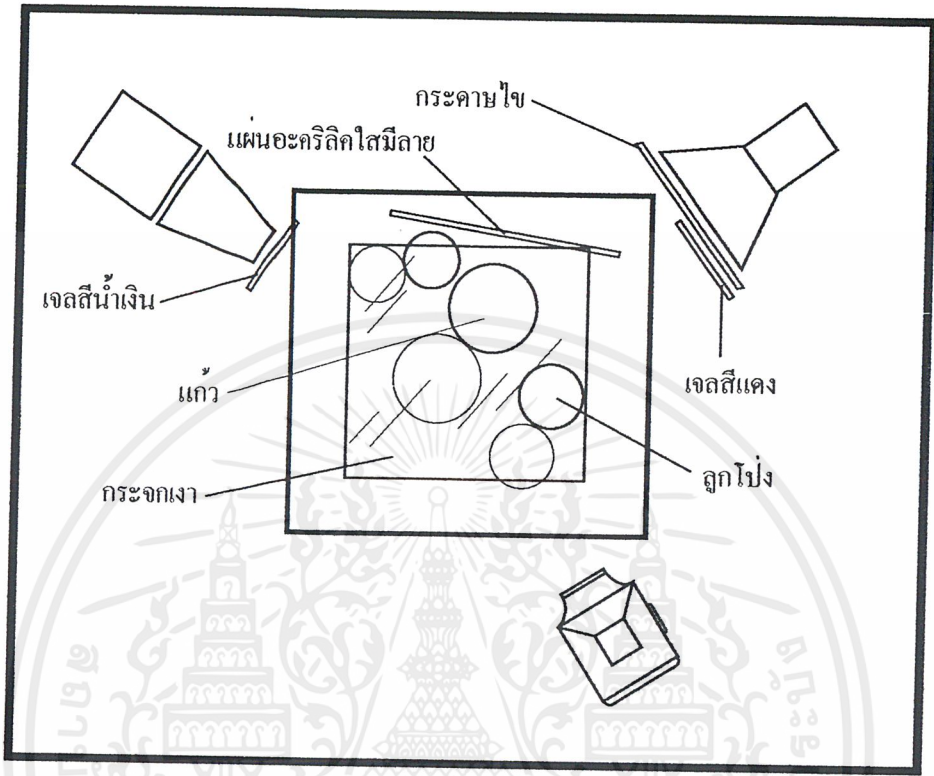
ผลงานจริงภาพที่ 3



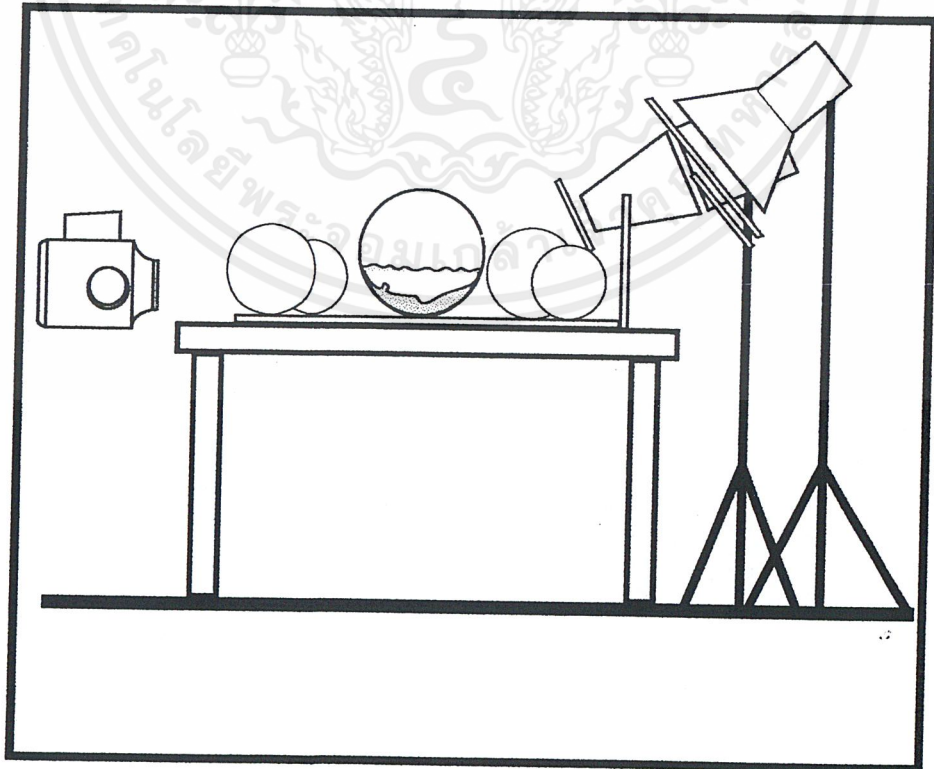
CAMERA	MAMIYA RB 67
LENS	127 mm.
FILM	KODAK E100 S (120)
EXPOSURE	F 8 2/3 @ 1/60
LIGHTING	ELECTRONIC FLASH 2 ตัว & SPOT, เจลสีน้ำเงิน
PROP & SET	กระจกรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า, แก้วรูปทรงกลม, ลูกโป่ง, หน้ากาก, แผ่นอะคริลิกใสมีลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 3



PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

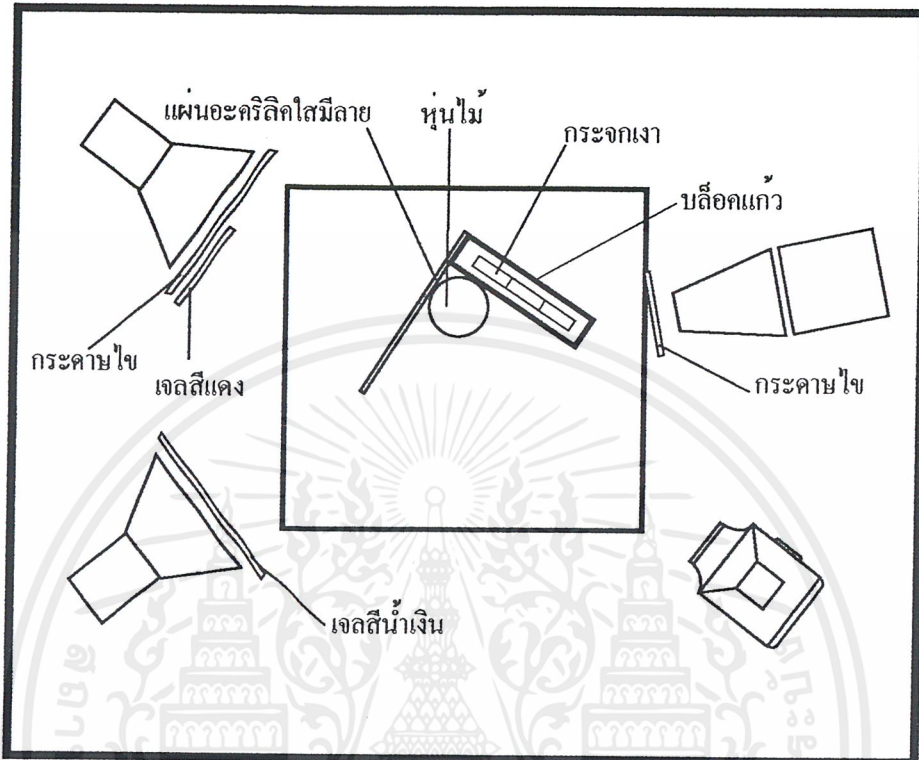
ผลงานจริงภาพที่ 4



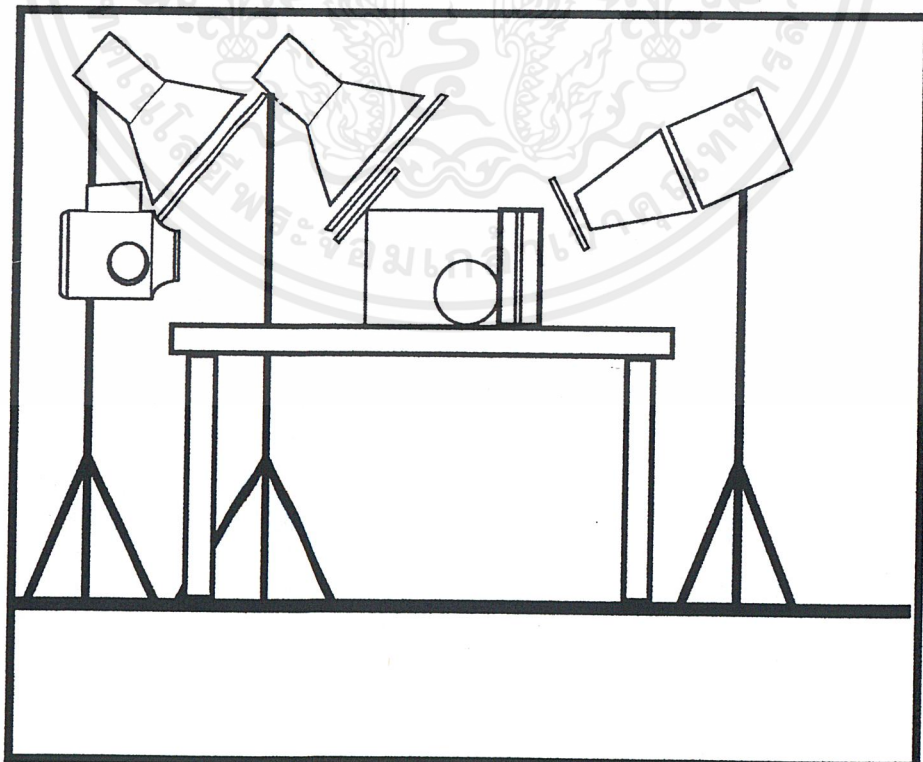
- CAMERA** MAMIYA RB 67
- LENS** 127 mm.
- FILM** KODAK E 100 S (120)
- EXPOSURE** F 11 @ 1/60
- LIGHTING** ELECTRONIC FLASH 3 ตัว & SPOT, เจลสีน้ำเงินและสีแดง
- PROP & SET** บล๊อคแก้ว, กระจกขนาด 4 X 6 นิ้ว, ตุ๊กตาไม้, แผ่นอะคริลิกใสมีลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 4



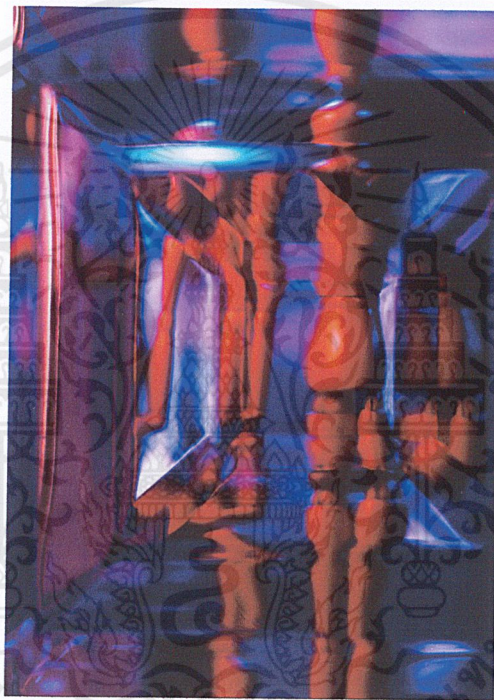
PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

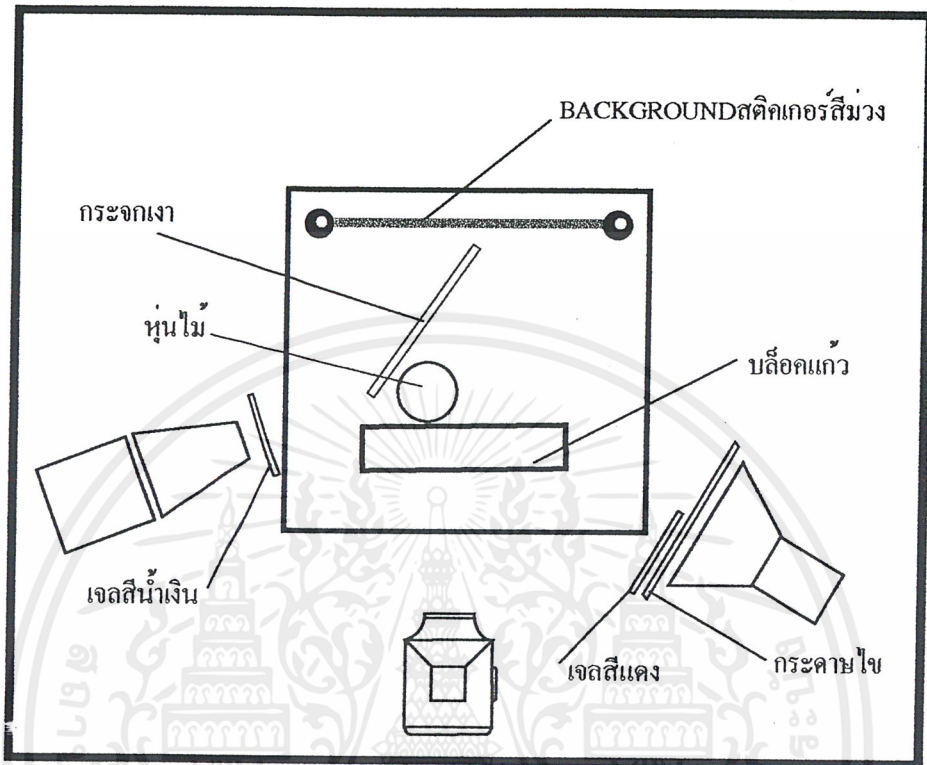
ผลงานจริงภาพที่ 5



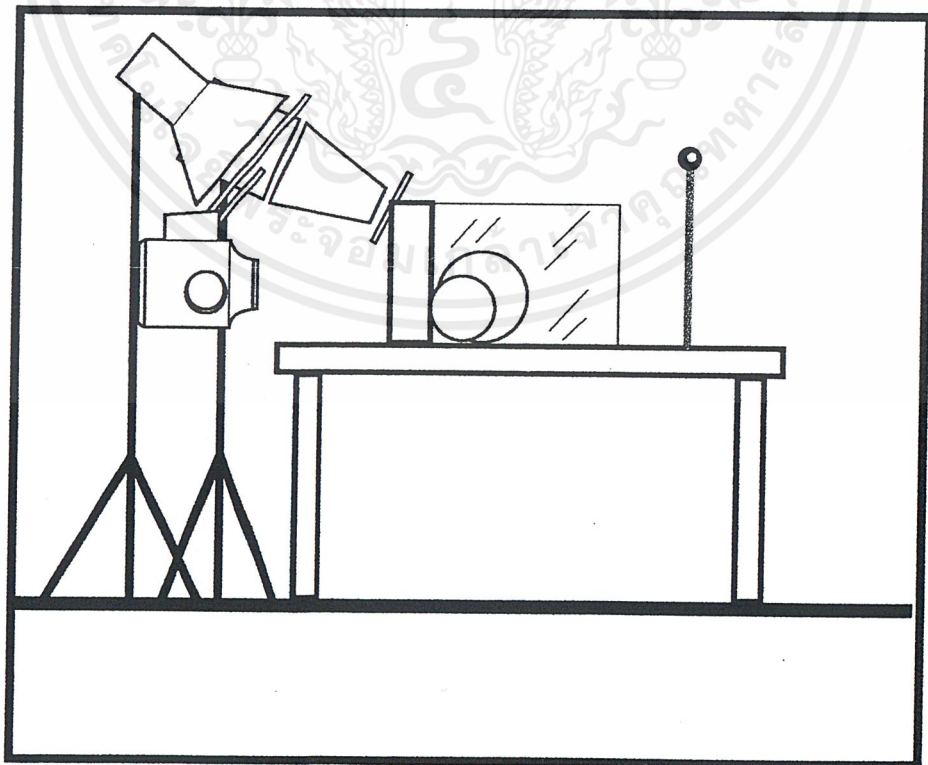
CAMERA	MAMIYA RB 67
LENS	127 mm.
FILM	KODAK E 100 S (120)
EXPOSURE	F 8 1/2 @1/60
LIGHTING	ELECTRONIC FLASH 2 ตัว & SPOT, เจลสีน้ำเงินและสีแดง
PROP & SET	บล็อกแก้วใสมีลาย, กระจกเงารูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า, หุ่นไม้, กระจกยาสติกเกอร์สีม่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 5



PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานจริงภาพที่ 6



CAMERA MAMIYA RB 67

LENS 127 mm.

FILM KODAK E 100 S (120)

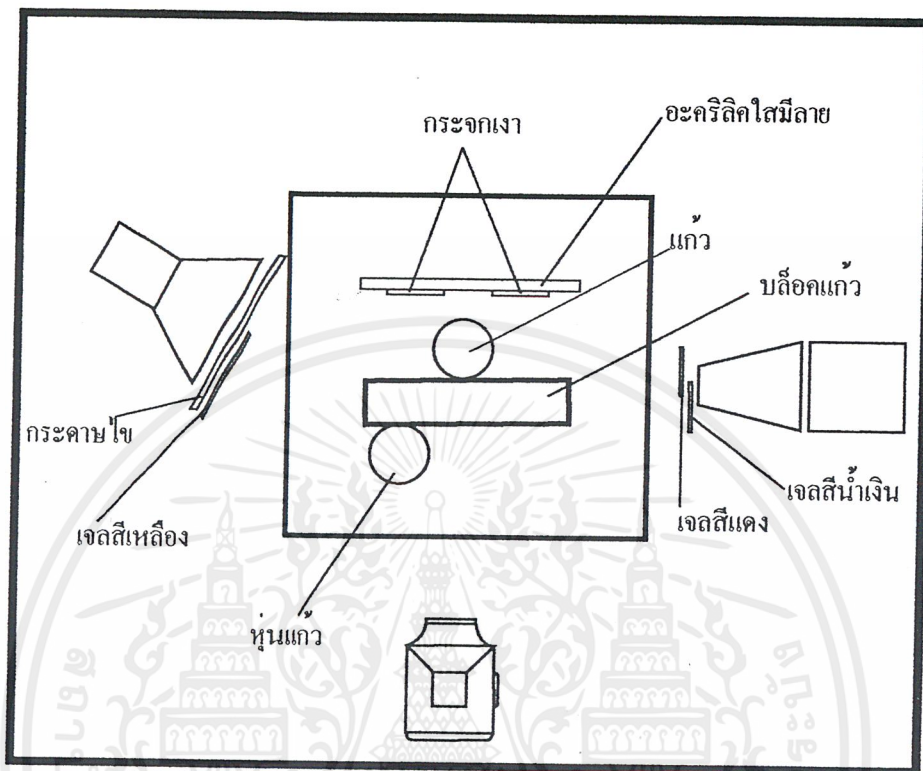
EXPOSURE F 8 @1/60

LIGHTING ELECTRONIC FLASH 2 ตัว & SPOT, เจลสีเหลือง, สีน้ำเงิน, และสีแดง

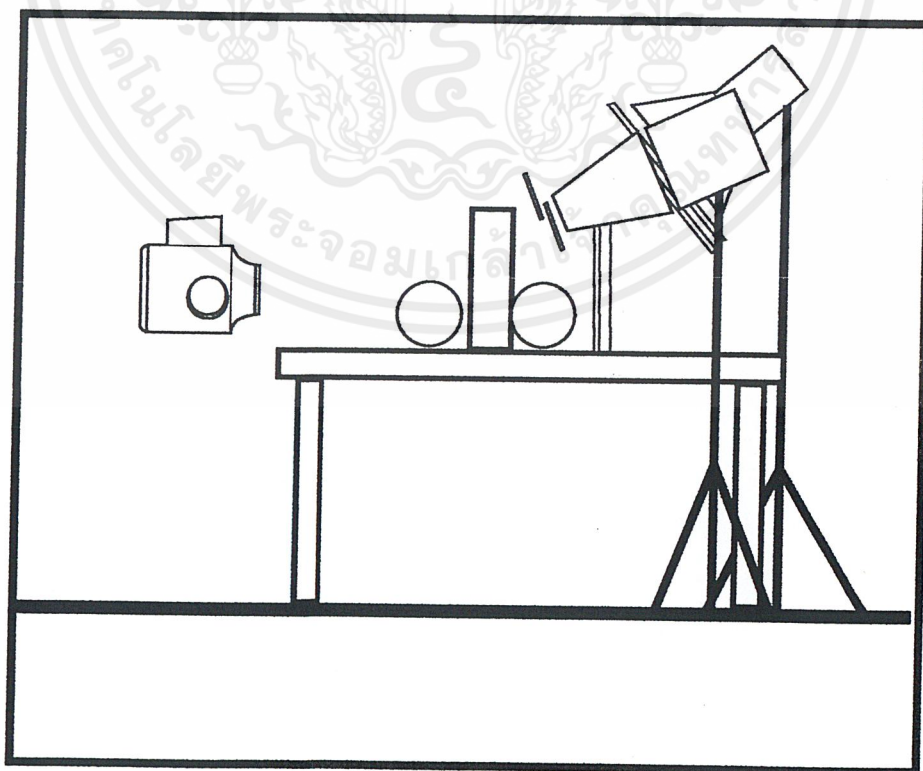
PROP & SET หุ่นแก้ว 2 ตัว, บล็อกแก้วมีลาย, อะคริลิกใสมีลาย, กระจกสีน้ำเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 6



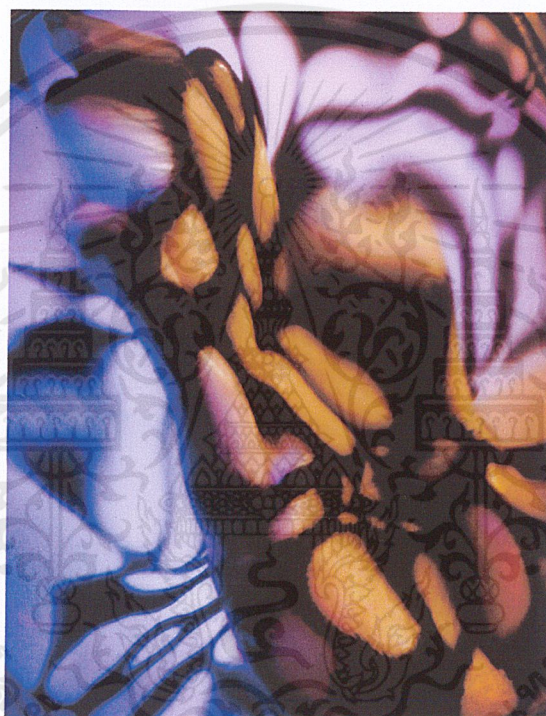
PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานจริงภาพที่ 7



CAMERA MAMIYA RB 67

LENS 127 mm.

FILM KODAK E 100 S (120)

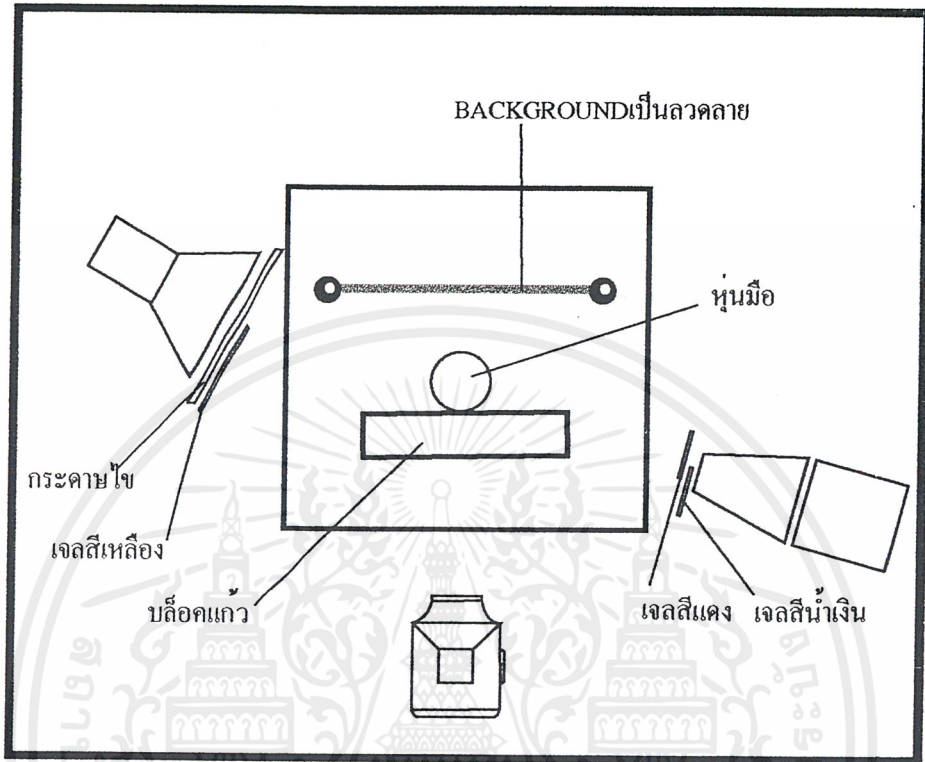
EXPOSURE F 8 @1/60

LINGHTING ELECTRONIC FLASH 2 ตัว, เจลสีเหลือง, สีแดง, สีน้ำเงิน

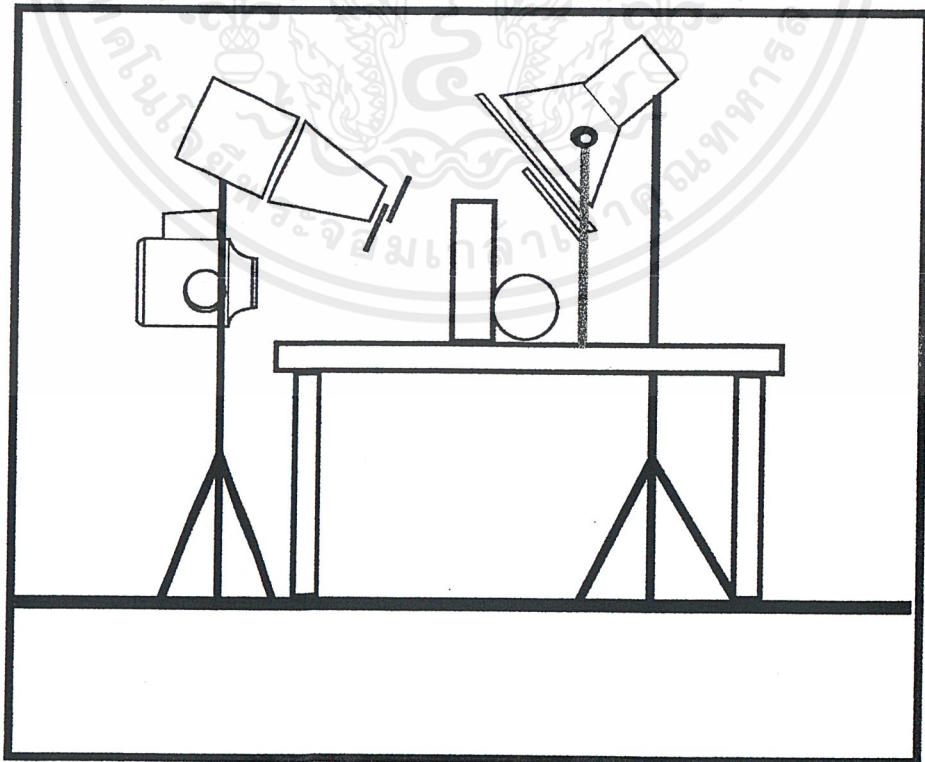
PROP & SET หุ่นมือ, บล๊อคแก้วใส, BACKGROUND มีลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 7



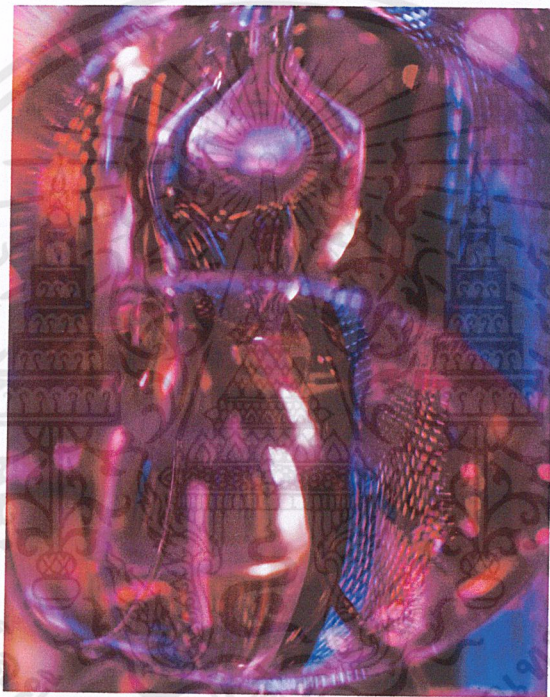
PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานจริงภาพที่ 8



CAMERA MAMIYA RB 67

LENS 127 mm.

FILM KODAK E 100 S (120)

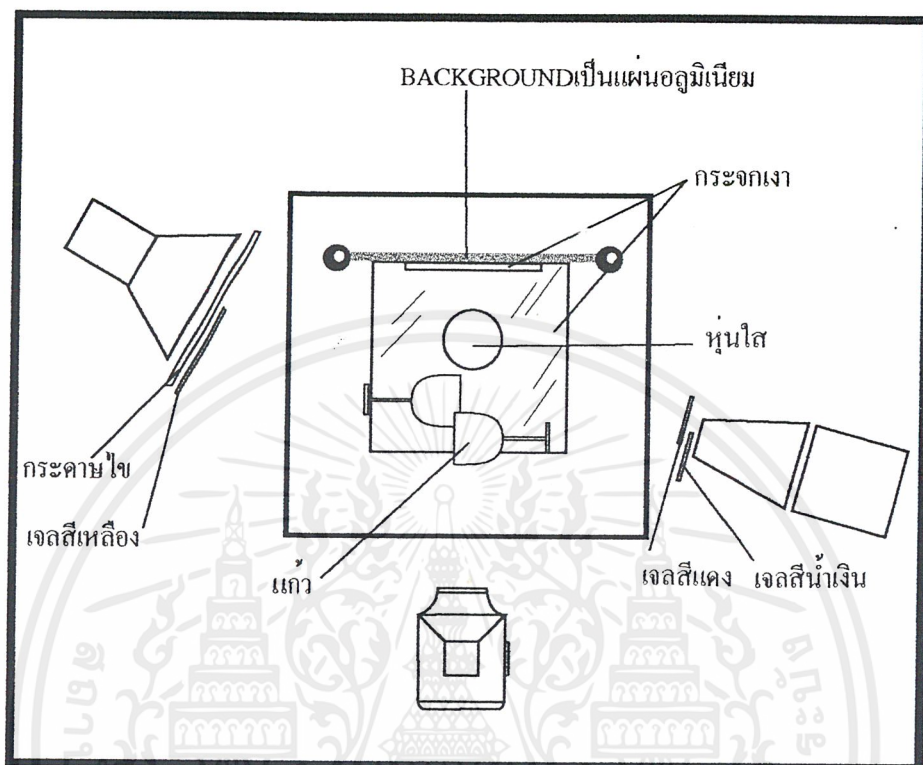
EXPOSURE F 5.6 $1/2$ @ 1/60

LIGHTING ELECTRONIC FLASH 2 ตัว & SPOT, เจลสีเหลือง, สีแดง, สีน้ำเงิน

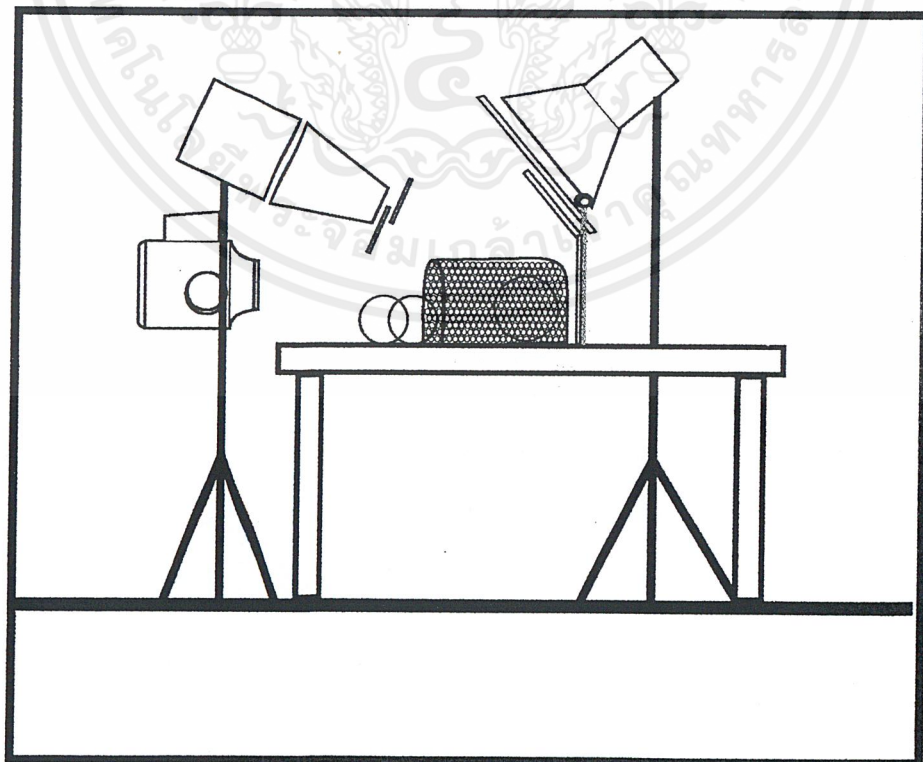
PROP & SET หุ่นแก้ว, กระจกขนาด 4 X 11 นิ้ว, แผ่นอะลูมิเนียม, กระจกยาสติกเกอร์สีน้ำเงิน, แก้ว
ไวน์ 2 ใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIGHTING DIAGRAM ภาพที่ 8



PLAN



SIDE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

1. ภาพถ่ายเชิงศิลปะเป็นงานที่แสดงออกถึงแนวความคิดของช่างภาพที่ต้องการสื่อออกมา ซึ่งบางครั้งต้องอาศัยความเข้าใจเป็นส่วนประกอบทำความเข้าใจกับผลงาน
2. การถ่ายในสตูดิโอถือเป็นเรื่องง่ายต่อการควบคุมแสง เราสามารถเลือกจัดแสงได้ตามความต้องการ และสะดวกต่อการเคลื่อนย้าย
3. ผลงานมีการนำแก้ว กระจกเข้ามาเป็นส่วนหลักในการสร้างภาพซึ่งยากต่อการจัดแสง จำเป็นต้องหามุมที่หลบการสะท้อนให้มากที่สุด

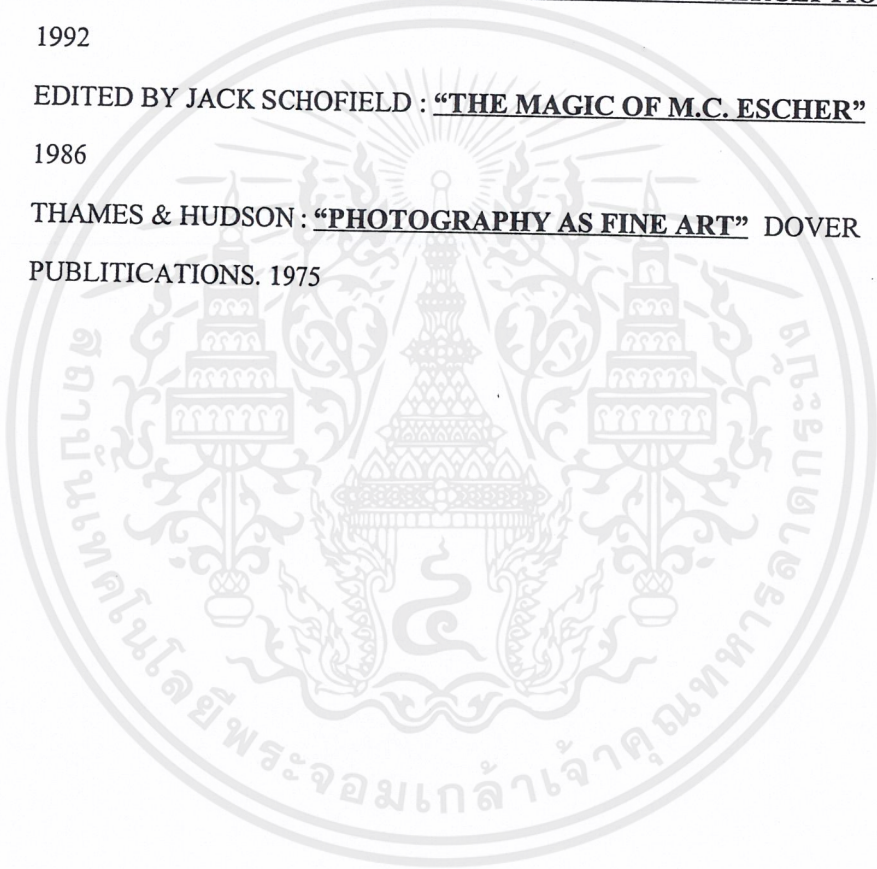
ข้อเสนอแนะ

1. ผลงานชิ้นนี้ส่วนใหญ่จะทดลองเกี่ยวกับการมองผ่านแก้วเป็นหลัก ซึ่งต้องอาศัยการทดลองทำในหลายรูปแบบเป็นส่วนช่วยในการเรียนรู้ของการทำงานอย่างหนึ่ง
2. ภาพที่ได้ออกเป็นนามธรรมให้ความรู้สึกที่น่าสนใจมากกว่ารูปธรรม ซึ่งงานประเภทนี้จะไม่จำกัดในเรื่องของแนวความคิด เราสามารถถ่ายทอดมาจากแนวความคิดเราได้โดยตรง
3. การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็นการเรียนรู้ที่คืออย่างหนึ่งในการทำงานไปในแนวทางที่เราสนใจ ในบางครั้งถึงแม้เราจะวางโครงการไว้อย่างลงตัวแล้วเวลาทำจริงอาจจะไม่สามารถทำไปในแนวทางที่เราตั้งใจไว้
4. การเรียนรู้คือประสบการณ์ที่ดี นำสิ่งเหล่านี้มาแก้ไขและพัฒนางานชิ้นต่อไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- RONAL G. CARRAHER JACQUELINE B. THURSTON : “OPTICAL ILLUSIONS AND THE VISUAL ART” LITTON EDUCATIONAL PUBLISHING. INC 1966
- CAROLYN M.BLOOMER : “PRINCIPLES OF VISUAL PERCEPTION” . USA 1992
- EDITED BY JACK SCHOFIELD : “THE MAGIC OF M.C. ESCHER” LONDON. 1986
- THAMES & HUDSON : “PHOTOGRAPHY AS FINE ART” DOVER PUBLICATIONS. 1975



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

