

ภาพถ่ายเชิงศิลป์หัวข้อ “ ความฝัน ”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED DREAM



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพถ่ายเชิงศิลป์หัวข้อ “ ความฝัน ”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED DREAM



นายศศิศ เจริญงาม

Mr. SASIS CHAROENNGAM

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ..... *กิตติ อมรพัฒนกุล* ..... วันที่ 7 ธ.ค. 2551.....

(อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล)

หัวหน้าภาควิชา ..... *รักใหม่* ..... วันที่ 7 ธ.ค. 51.....

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพเชิงศิลป์หัวข้อ “ ความฝัน ”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED DREAM

ชื่อ

นายศศิศ เจริญงาม

สาขาวิชา

การถ่ายภาพ

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2550

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล

#### บทคัดย่อ

ในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้ทำการศึกษาแนวความคิดและการทำงานของศิลปินสองท่านได้แก่ Marc Chagall และ Maggie Taylor ซึ่งเป็นศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับความฝัน จินตนาการ และประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินเองเพื่อนำมาซึ่งรูปแบบและการประยุกต์ใช้เข้ากับผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ในหัวข้อ “ ความฝัน ” ( Dream ) แนวความคิดของผลงานชุดนี้ คือ การถ่ายทอดความฝันและจินตนาการของเด็ก ซึ่งข้าพเจ้าเข้าไปทำความรู้จักกับพวกเขาโดยวิธีการต่างๆ ทั้งพูดคุยให้เด็กๆ เขียนเรียงความหรือวาดรูปเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาฝันเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลในการทำงาน

เนื่องจากจินตนาการที่รวบรวมได้ล้วนอยู่เหนือความเป็นจริง ผลงานชุดนี้จึงถูกถ่ายทอดออกมาด้วยวิธีการประกอบภาพจากหลายๆ ภาพรวมกันเป็นภาพเดียว โดยใช้กระบวนการสร้างภาพดิจิทัลมาใช้ในการทำงานเพื่อให้ได้ภาพตามที่ต้องการ ซึ่งศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้บอกถึงขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการสร้างภาพดิจิทัล ตั้งแต่การรวบรวมข้อมูลเพื่อร่างแบบร่าง การถ่ายวัตถุเพื่อนำไปใช้ในงาน และขั้นตอนการประกอบภาพว่ามีวิธีการอย่างไรบ้างในการสร้างภาพภาพหนึ่งจนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการจัดการสีและการพิมพ์เพื่อให้ได้คุณภาพการพิมพ์ตามที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

### ขอขอบคุณ

- เด็กๆ ทุกคนที่มีความฝันและจินตนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งน้องๆ ที่มูลนิธิเด็ก โรงเรียนสอนคนตาบอด และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
- อาจารย์รวมพร นิลโหม ที่มีส่วนช่วยเหลือในการรวบรวมข้อมูล อาจารย์กิติ อมรพัฒนกุล สุธยอดอาจารย์ที่ปรึกษาของผม อาจารย์นันทฎาภรณ์ นาคทรพรพ ที่ช่วยเหลือจนผมเรียนจบ และอาจารย์ทุกๆ ท่านที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับความช่วยเหลือในหลายๆ ด้าน และอาจารย์สมชาย สุริยาสถาพร สำหรับความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้โปรแกรม Photoshop
- คุณสมเพชร เข็ยมณีทวีสิน สำหรับคุณภาพการพิมพ์งานที่ดีเยี่ยม ผมไม่เคยคิดเลยว่าจะไปพิมพ์งานวันเดียวแล้วได้เลย แลพิมพ์ทดสอบให้อีกด้วย ขอขอบคุณมากๆ ครับ
- น้องมาวิน น้องวอร์ม น้องวาว น้องพิงกี้ น้องพิงกัน และน้องท็อป ที่ช่วยเป็นแบบในแต่ละภาพ ผাগขอขอบคุณคุณแม่ น้องๆ ด้วยนะครับ
- เซน และครอบครัว สำหรับของเล่นต่อไม้สวยๆ ขอให้ Santa Factory ประสบความสำเร็จในการทำธุรกิจและในทุกๆ เรื่อง ขอขอบคุณมากครับ
- พี่เจี๊ยบ พี่สมบัติ พี่ศรีนคร สำหรับการขับรถพาไปไหนต่อไหน แล้วเมื่อไรผมจะขับเป็นบ้างเนี่ย
- เพื่อนๆ กลุ่ม ABAC ทริปเมืองปายสนุกมาก รวมทั้งพี่แพท เส ป็อบ สำหรับความทรงจำดีๆ ที่ Roach reef resort ครูปูและชาวคณะเอื้ออาทรทัวร์สำหรับทริปเพชรบุรี อีบ อู๊บ พี่อาร์ม พี่เอ้ พี่นัทและทุกท่านที่ไปเที่ยวสุราษฎร์ธานีด้วยกันในช่วงปีใหม่ ดูจากรายการการเดินทางแล้วผมยังไม่แน่ใจเลยว่าทำศิลปินพันธ์ุกันได้อย่างไร แต่ทุกการเดินทางระหว่างทำศิลปินพันธ์ุสนุกมากครับ
- คุณพ่อ คุณแม่ และทุกๆ คนในครอบครัว สำหรับการสนับสนุนที่ดีเยี่ยมตลอดมา
- พระเป็นเจ้าสำหรับความรู้สึที่ดีๆ ที่เกิดขึ้นกับทุกคำขอบคุณข้างบนนี้ ขอขอบคุณจริงๆ ครับ

ศศิศ เจริญงาม

มีนาคม 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
- แรงบันดาลใจ	1
- แนวความคิด	1
- วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
- ขั้นตอนในการทำงาน	2
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
- ขอบเขตการทำงาน	2
- แหล่งข้อมูล	2
บทที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปิน	4
- มาร์ค ซากาลล์ ( Marc Chagall, 1887-1985 )	4
- แนวความคิดและรูปแบบการทำงานของ มาร์ค ซากาลล์	6
- ตัวอย่างผลงานของ มาร์ค ซากาลล์	8
- แมกกี เทเลอร์ ( Maggie Taylor, 1961 )	11
- แนวความคิดและรูปแบบการทำงานของ แมกกี เทเลอร์	12
- ตัวอย่างผลงานของ แมกกี เทเลอร์	14
- บทวิเคราะห์และการนำข้อมูลมาใช้งาน	16
บทที่ 3 การรวบรวมข้อมูล และแบบร่างของงาน	18
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	24
- การถ่ายภาพเพื่อนำไปใช้ในการประกอบภาพ	24
- การพัฒนาผลงานหลังจากการประกอบภาพ	26
- การประกอบภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	27
บทที่ 5 ผลงานจริง	47
- ภาพนักผจญภัย	47
- ภาพนักดนตรีผู้รักอิสระ	4 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


- ภาพประชากรในเมืองของเล่น	49
- ภาพเจ้าหญิงดอกไม้	49
- ภาพจิตรกรวิเศษ	50
- ภาพผู้ควบคุมกาลเวลา	51
บทที่ 6 ชื่อสรุปและข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม	54
ประวัติผู้เขียน	55



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

### รูปที่

1. ภาพถ่าย Marc Chagall ในปี 1941	4
2. ภาพวาด The Promenade, 1917	5
3. ภาพวาด Paris through the window , 1913	8
4. ภาพวาด I and the Village, 1911	9
5. ภาพวาด The Birthday, 1915	10
6. ภาพถ่าย Maggie Taylor	11
7. ภาพ The Scientist	13
8. ภาพ Birthday Girl	14
9. ภาพ Boy Who Love Water	14
10. ภาพ Surrounded	15
11. ภาพ Turning, 2001	15
12. ภาพเด็กๆ ที่มูลนิธิเด็กที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปทำความรู้จักและพูดคุยด้วย	20
13. ภาพร่างรูปนักผจญภัย	21
14. ภาพร่างนักดนตรีผู้รักอิสระ	21
15. ภาพร่างประชากรเมืองของเล่น	22
16. ภาพร่างเจ้าหญิงดอกไม้	22
17. ภาพร่างจิตรกรวิเศษ	23
18. ภาพร่างผู้ควบคุมกาลเวลา	23
19. แสดงการเก็บข้อมูลแบบ Raw และคำสั่งปรับแต่งค่าต่างๆ	25
20. ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงานจริงที่ทำในตอนแรกกับผลงานจริงหลังจากพัฒนาแล้ว	26
21. แสดงแถบคำสั่งสำหรับการตั้งค่า	27
22. แสดงกล่องคำสั่ง Preferences > Performance	28
23. แสดงกล่องคำสั่ง Preferences > Units & Rulers	28
24. ภาพแสดงแถบคำสั่งของเครื่องมือ 	29
25. ภาพเปรียบเทียบสเกลของไม้บรรทัดในหน่วยมาตราวัดเป็นนิ้ว	29
26. รูปแสดงขั้นตอนการ Selection พื้นหญ้า และนำมาจัดเรียงเป็นภาพใหม่	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

### รูปที่

27. ภาพแสดงส่วนปรับแต่งของคำสั่ง Levels	31
28. ภาพแสดงการทำ Layer Mask	31
29. ภาพจากหลังหลังจากการปรับแต่งค่า Level ที่ทึบหนาและลงสีด้วยการผสมเลเยอร์แล้ว	32
30. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 1 และ 2	33
31. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 3 และ 4	34
32. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 5	34
33. แสดงภาพกล่องคำสั่ง Refine Edge	35
34. แสดงภาพเมื่อทำการสร้าง Selection เรียบร้อยแล้ว	36
35. แสดงภาพของวัตถุที่ทำการ Selection และนำมาวางไว้ในภาพที่ต้องการ	36
36. ภาพแสดงคำสั่ง Transform	37
37. ภาพแสดงผลหลังจากการคัดรูปทรงหอคอยและปรับค่า Levels จนได้ภาพที่ดำสนิทแล้ว	38
38. รูปภาพแสดงกล่องคำสั่ง Gaussian Blur	38
39. รูปภาพแสดงการเปรียบเทียบความคมชัดของเงา	39
40. รูปภาพแสดงส่วนเงาหอคอยที่ปรับแต่งเสร็จเรียบร้อยแล้ว	39
41. ภาพแสดงผลงานเมื่อจัดวางวัตถุต่างๆ ลงไปในภาพแล้ว	40
42. ภาพแสดงผลงานหลังจากเปลี่ยนสีเสื้อผ้าและลวดลายที่เด็กสวมใส่เสร็จแล้ว	41
43. ภาพแสดงกล่องคำสั่ง Motion Blur	42
44. เปรียบเทียบระหว่างภาพก่อนใส่ Motion Blur และหลังใส่	42
45. ภาพแสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว	43
46. ภาพแสดงกล่องคำสั่ง Convert to Profile	44
47. ภาพแสดงผลเปรียบเทียบของสีก่อนและหลังทำการ Convert to Profile	45
48. ภาพแสดง การเลือกคำสั่ง View > Gamut Warning	45
49. ภาพแสดงการเตือนของคำสั่ง Gamut Warning	46
50. แสดงกล่องคำสั่งในการปรับค่าสำหรับการ Proof งาน	46
51. แสดงผลงานจริง ภาพนักผจญภัย	47
52. แสดงผลงานจริง ภาพนักดนตรีผู้รักอิสระ	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

### รูปที่

53. แสดงผลงานจริง ภาพประชากรในเมืองของเล่น	49
54. แสดงผลงานจริง ภาพเจ้าหญิงดอกไม้	49
55. แสดงผลงานจริง ภาพจิตรกรวิเศษ	50
56. แสดงผลงานจริง ภาพผู้ควบคุมเวลา	51



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### แรงบันดาลใจ

จากการที่ข้าพเจ้าได้อ่านหนังสือ “เรื่องส่วนตัว” (The Private Me) ของจิมมี ลีเยว (Jimmy Liao) นักเขียนภาพประกอบชาวไต้หวัน ในหนังสือได้บอกเล่าถึงชีวิตของผู้คนต่างๆ ผ่านใบกรอกประวัติย่อๆ พร้อมภาพของบุคคลเหล่านั้น ซึ่งเนื้อหาภายในภาพมีความสัมพันธ์กับประวัติที่กรอกลงไป ใบประวัติ ข้าพเจ้าจึงเกิดความคิดที่จะทำงานในลักษณะดังกล่าว โดยทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจินตนาการของเด็กในกลุ่มต่างๆ ทั้งเด็กทั่วไป เด็กที่ด้อยโอกาสในสังคม และเด็กพิการ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กด้อยโอกาสและเด็กพิการนั้นแม้พวกเขาจะไม่มีความสามารถพร้อมในสังคม แต่ข้าพเจ้าเชื่อว่าพวกเขามีความฝันและจินตนาการเต็มเปี่ยมไม่แพ้เด็กปกติทั่วไป และข้าพเจ้าพร้อมที่จะจินตนาการร่วมไปกับพวกเขาเพื่อนำไปสู่ผลงานทางภาพถ่ายของข้าพเจ้าในหัวข้อ “ความฝัน”

### แนวความคิด

ภาพถ่ายที่สะท้อนให้เห็นถึงความฝันและจินตนาการของเด็กๆ โดยอาศัยข้อมูลจากการเข้าไปใกล้ซิดและพูดคุยกับเด็กๆ ร่วมกับจินตนาการส่วนตัว

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาถึงการนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับความฝัน จินตนาการ และประสบการณ์ส่วนตัว ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกศึกษาจากผลงาน แนวความคิดจากศิลปินสองท่านได้แก่ Marc Chagall และ Maggie Taylor
2. เพื่อศึกษาถึงกระบวนการทำงานในการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมเทคนิคในการตกแต่งภาพ และขั้นตอนการทำงานอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบเป็นภาพใหม่ตามจินตนาการและแผนที่วางไว้ การจัดการสีและการพิมพ์ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขั้นตอนในการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวความคิดและความเป็นไปได้ในการทำงาน
2. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ Marc Chagall และ Maggie Taylor
3. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจินตนาการของเด็กๆ ตามสถานที่ต่างๆ ที่วางแผนไว้
4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้ในการทำงาน และกำหนดแบบร่าง และกำหนดวัตถุที่จะใช้ถ่ายจากแบบร่าง
5. เสนอแบบร่างเพื่อพิจารณา พร้อมผลงานที่ทดลองทำบางส่วน
6. จัดเตรียมวัตถุที่จะใช้ถ่าย สำหรับผลงานจริง
7. ทำการถ่ายภาพวัตถุที่จัดเตรียมมา และนำประกอบกันในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามแบบร่างที่วาดไว้ เมื่อเสร็จแล้วนำภาพที่ได้ไปพิมพ์
8. นำเสนอผลงานทั้งหมด พร้อมทั้งข้อเขียนในส่วนของเอกสาร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพดิจิทัล การถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ในงานดิจิทัล และการประยุกต์ใช้เทคนิคต่างๆ ในการตกแต่งภาพดิจิทัล เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานตามที่ตนเองต้องการ
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติ แนวความคิดและการทำงานของ Marc Chagall และ Maggie Taylor
3. สามารถรับรู้ถึงปัญหาต่างๆ ในการดำเนินการทำงาน แนวทางแก้ไขปัญหารวมถึงวิธีการ และขั้นตอนเพื่อให้โครงการนี้บรรลุเป้าหมายได้ด้วยดี

### ขอบเขตในการทำงาน

ภาพถ่ายสีขนาด 15 x 15 นิ้ว จำนวน 6 รูป

### แหล่งข้อมูล

1. หนังสือ Adobe Photoshop Master Class : Maggie Taylor's Landscape of Dream
2. หนังสือ Photoshop for Photographers โดย นายเกียรติพงษ์ บุญจิตร
3. หนังสือ Photoshop Creative Retouching โดย นายเกียรติพงษ์ บุญจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ปริญญานิพนธ์ของนักศึกษาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “ กรณีศึกษา ผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์และ สภาพแวดล้อมของ เฟอ์นันด์ เลเจอร์ และ มาร์ค ซากาลล์ ” โดย สมพร ชูบสุวรรณ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปิน

ในการถ่ายภาพเชิงศิลปะหัวข้อ “ ความฝัน ” ซึ่งมีแนวความคิดที่จะถ่ายทอดเรื่องราวความฝันและจินตนาการของเด็กๆ ที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำความรู้จักและพูดคุยกับพวกเขาพร้อมกับจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้า ออกมาเป็นผลงานทางภาพถ่าย ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้เลือกศึกษาประวัติแนวความคิดและรูปแบบการทำงานจากศิลปินที่ทำงานใกล้เคียงกับแนวความคิดของข้าพเจ้า ดังนี้

#### 2.1.1 มาร์ค ซากาลล์ ( Marc Chagall, 1887-1985 )

ซากาลล์ เป็นศิลปินชาวรัสเซีย เชื้อสายยิว เกิดที่เมืองไวเทบสค์ ( Vitebsk ) ทางแถบตะวันตกของประเทศรัสเซีย ใกล้บริเวณพรมแดนของประเทศโปแลนด์ ครอบครัวของเขามีฐานะค่อนข้างยากจนและเป็นครอบครัวใหญ่ นอกจากนี้พี่น้องของเขาแล้ว ซากาลล์ยังมีลูกที่โปรดปราน การสกี ไวโอลินเป็นชีวิตจิตใจ และมีปู่ซึ่งมีพฤติกรรมแปลกๆ บุคคลทั้งสองนี้มักปรากฏอยู่ในภาพเขียนยุคแรกๆ ของเขาเสมอ ครอบครัวของซากาลล์เป็นผู้ที่เคร่งศาสนา มีชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ชีวิตในวัยเด็กของซากาลล์จึงเปี่ยมไปด้วยความสุขในครอบครัวใหญ่ที่รายล้อมไปด้วยสัตว์เลี้ยง อีกทั้งธรรมเนียมแบบชนบทและคำสั่งสอนในศาสนายิวเป็นสองสิ่งสำคัญสำหรับแรงบันดาลใจในการเขียนภาพของเขา

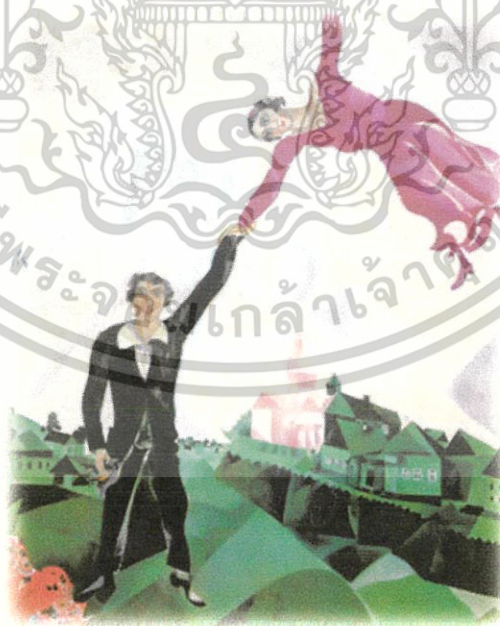


#### 1. ภาพถ่าย Marc Chagall ในปี 1941 ถ่ายโดย Carl Van Vechten

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นศิลปินในตัวของเขาได้เริ่มปรากฏเมื่อสมัยที่เขายังเยาว์วัย แทนที่เขาจะหมดหวังเพราะอุปสรรคของความยากจนและหันไปประกอบอาชีพพ่อค้าขายเนื้ออย่างบิดา เขากลับใช้ความพยายามและในที่สุดก็ได้รับผลสำเร็จในการหว่านล้อมบิดามารดาในการส่งเสริมเขาให้เป็นศิลปิน ในระยะแรกเขาได้ฝึกฝนเขียนภาพในแนวเหมือนจริงอยู่ระยะหนึ่ง ต่อมาภายหลังเขาได้มีโอกาสชมการแสดงผลกรรมของศิลปินชาวฝรั่งเศสที่นำไปแสดงที่เมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก จึงเกิดความประทับใจในผลงานของโกแอง ( Gauguin ) และผลงานของศิลปินกลุ่มโฟวิสต์ ( Fauvist ) ที่นิยมใช้สีสดใสในการแสดงออกเป็นอย่างมาก ถึงขนาดนำอิทธิพลของศิลปินเหล่านั้นมาใช้ในการเขียนภาพของตน

ต่อมาในปี ค.ศ. 1910 ซากาลล์ได้เดินทางไปยังกรุงปารีสเป็นครั้งแรก เขาใช้ชีวิตในกรุงปารีสในช่วงแรกเป็นระยะเวลา 4 ปี ภาพที่มีชื่อเสียงของเขาที่ถูกเขียนในระยะนี้ได้แก่ I and the Village, 1911 และ Paris through the Window, 1913 ขณะเดียวกันในช่วงเวลาดังกล่าวยังเป็นช่วงเวลาที่ศิลปะลัทธิคิวบิสม์ ( Cubism ) กำลังรุ่งโรจน์ อิทธิพลของศิลปะดังกล่าวเริ่มปรากฏให้เห็นได้ในงานของเขาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้รูปทรงแบบเรขาคณิต เขาทำงานในแนวของคิวบิสม์อยู่ระยะหนึ่ง ต่อมาอีกไม่นานเขาก็เริ่มเบื่อหน่ายและมีความเห็นว่ารูปทรงแบบเรขาคณิตนั้นดูค่อนข้างแข็งเกินไป เขาต้องการแสวงหารูปทรงซึ่งให้ความเป็นอิสระมากขึ้น



2. ภาพวาด The Promenade, 1917 เป็นภาพของตัวซากาลล์เองกับภรรยา ภายหลังจากแต่งงาน ภาพวาดของเขามักแสดงถึงความรัก ความสุข สมหวัง จนกระทั่งเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เรื่องราวเนื้อหาในผลงานของซากาลล์ที่ปรากฏอยู่เสมอ นั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตของเขาตั้งแต่สมัยยังเป็นเด็ก เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับชาวนา หมอ สอนศาสนา คนกวาดถนน งานศพ พิธีวิวาห์ ผู้คนที่เขารู้จัก ญาติสนิทมิตรสหายรวมทั้งเวลา ภรรยาผู้เป็นที่รักยิ่งของเขา นอกจากนี้ยังมีภาพของสัตว์เลี้ยง สิ่งของเครื่องใช้และสถานที่ต่างๆ เช่น ไวเทบสก์ ปารีส

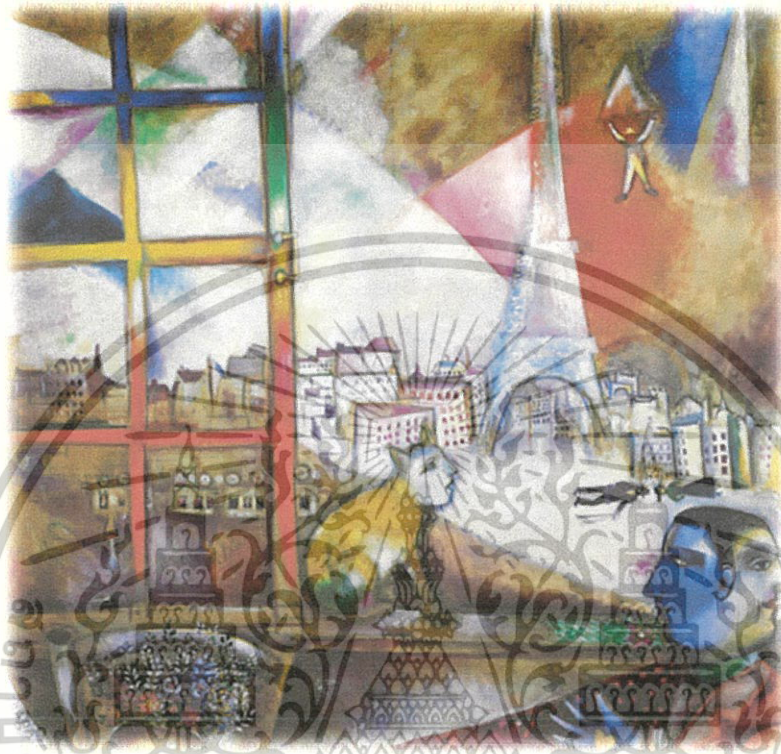
ส่วนรูปแบบในงานศิลปะของซากาลล์มีแนวตรงกันข้ามกับรูปแบบในแนวเหมือนจริง รูปทรงที่ใช้เน้นมีลักษณะคล้ายกับรูปทรงแห่งความฝัน เป็นรูปทรงที่ไร้ซึ่งน้ำหนัก ล่องลอยอยู่ในอากาศ บนท้องฟ้า บนหลังคา รูปร่างของคนหรือบ้านเรือน บ้างก็อยู่ในลักษณะกลับหัวลง พอจะดูมีน้ำหนักและปริมาตรอยู่บ้าง

บ่อยครั้งเราจะพบว่ารูปทรงต่างๆ ในผลงานของซากาลล์จะแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง คนในภาพจะมีศีรษะแตกเปลี่ยนกัน ตำแหน่งของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายคน ไม่อยู่ในที่ที่ควรจะเป็นไปตามความจริง รูปทรงของคนและสัตว์ปะปนคละเคล้ากันไป เช่น ปลาที่มีมือ มีดวงตาราวกับคน บ่อยครั้งที่ซากาลล์เขียนภาพสัตว์ที่มีรูปร่างหน้าหรือศีรษะด้านข้าง แต่ดวงตาก็ปรากฏเป็นด้านตรง ในภาพคนมีศีรษะเป็นม้าหรือคน หรือในทำนองกลับกันลำตัวอาจเป็นสัตว์ และมีศีรษะเป็นคน หรือภาพขาของเครื่องใช้ติดปีกลอยอยู่บนท้องฟ้า

รูปทรงดังกล่าวของซากาลล์ เป็นสิ่งที่อยู่เหนือขอบเขตของความเป็นจริงและเหตุผล เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นจากความคิดของเขา ซากาลล์สร้างรูปทรงในลักษณะที่ไม่มีใครคาดคิดมาก่อน อีกทั้งยังเป็นการผสมผสานสิ่งต่างๆ ในงานของเขาในลักษณะที่แปลกประหลาดเสียดงงาม ความจริงที่ปรากฏอยู่ในภาพของเขามักเป็นเรื่องของกาลเวลาทั้งในอดีตและอนาคต ซากาลล์ไม่นิยมการใช้เส้นเดินกำหนดทิศทางในภาพ เขาไม่ใช้น้ำหนักของสีสร้างบรรยากาศ และไม่แสดงขนาดหรือความแตกต่างของรูปทรงเพื่อเน้นระยะหรือมิติ การจัดองค์ประกอบของเขากระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพแต่ก็มีคุณสมบัติบางอย่างที่ทำให้ผู้ดูไม่รู้สึกรบกวน สุดท้ายในด้านการใช้สีนั้นซากาลล์ใช้สีที่สดใส ร้อนแรง แสดงให้เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกภายในอย่างเห็นได้ชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.3 ตัวอย่างผลงานของ มาร์ค ซากาลล์



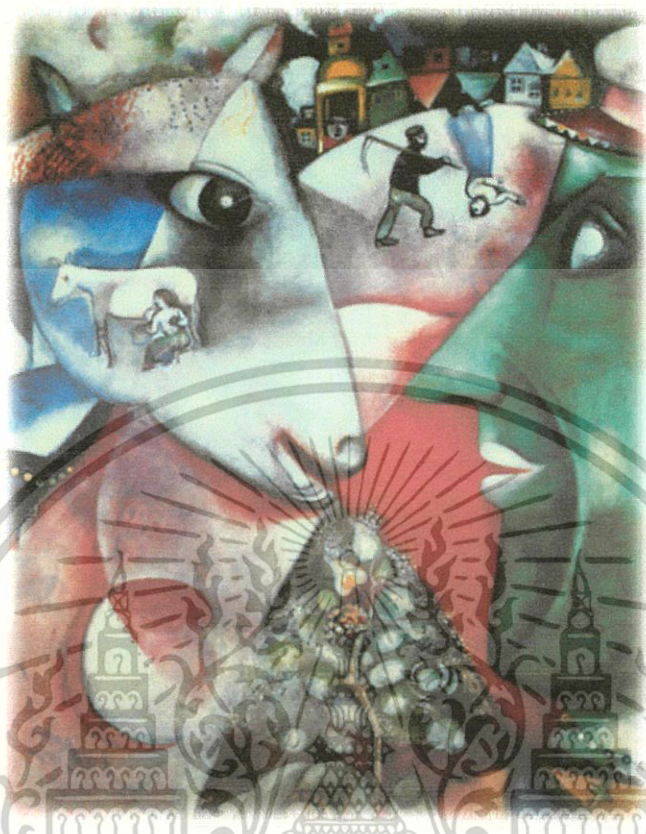
3. ภาพวาด Paris through the window , 1913

- **Paris through the window , 1913**

ผลงานที่นำเสนอถึงความประทับใจในแง่มุมต่างๆ ของกรุงปารีส ซึ่งซากาลล์มีความคิดว่า ปารีสนั้นเปรียบเสมือน “เมืองไวยเทบสค์เมืองที่สอง” ของตน ในภาพนี้ซากาลล์ได้นำเสนอในรูปแบบของหอไอเฟล รวมทั้งสร้างความแปลกและการจัดให้สิ่งตรงข้ามมาอยู่ด้วยกัน ซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของซากาลล์ เช่น การสร้างภาพรถไฟหัวกลับ ภาพนักโคจรบนหอไอเฟล การจัดวางภาพคนสองคนยืนตะแคงโดยไม่คำนึงถึงแรงโน้มถ่วง เป็นต้น

ในด้านการใช้สีเป็นภาพที่ใช้สีคู่ตัดกัน โดยไม่มีคู่สีใดโดดเด่นกว่ากัน ทั้งคู่สีแดงกับสีเขียว สีนํ้าเงินกับส้ม สีม่วงกับสีเหลือง ต่างมีปริมาณที่ใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ยังใช้สีขาวในบริเวณที่เป็นแสงส่อง สีนํ้าตาลทั้งส่วนบริเวณพื้นฟ้าและดิน สีดำในบริเวณเงามืด ซึ่งเมื่อมองสีในภาพนี้แล้วจะเห็นเป็นกลุ่มสีมากกว่าที่จะเห็นสีใดสีหนึ่งโดดเด่นออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. ภาพวาด I and the Village, 1911

- **I and the Village, 1911**

ผลงานที่นำเสนอถึงเรื่องราวที่บ้านเกิดของชากาล์เอง ซึ่งจุดเด่นในภาพคือวัวสีขาวภายในไบหน้าวัวมีภาพผู้หญิงคนหนึ่งกำลังรีดนมอยู่ วัวหันหน้ามาเผชิญกับชวานาซึ่งมีหน้าสีเขียวหันด้านข้างทั้งคนและสัตว์ต่างจ้องมองกันอย่างเป็นมิตร ซึ่งในวันพักของชากาล์เองได้เขียนถึงแม่วัวตัวนี้ว่ามีความผูกพันใกล้ชิดกับสมาชิกในครอบครัวเป็นอย่างมาก สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ แม่วัวในภาพมิได้แสดงถึงความเป็นสัตว์แต่กลับมีความหมายถึงความเป็นแม่ ความเป็นสตรีเพศและยังเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายถึงผู้เป็นที่รัก ส่วนชวดอกไม้ที่ชวานาถืออยู่นั้นแสดงให้เห็นถึงความรักของชวานาต่อวัวของเขา ในพื้นหลังของภาพจะเห็นเป็นวิวทิวทัศน์ของหมู่บ้านและโบสถ์ชาวรัสเซียที่มีลักษณะคล้าย โคมและบ้านเรือนที่มีลักษณะหัวกลับ

ในภาพมีการใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างสีเขียวกับแดง แล้วค่อยๆ ไล่ไปหาสีอ่อนที่นุ่มนวลกว่า และยังใช้สีชวานาช่วยแต่งแต้มให้เกิดการตัดกันดูไม่เบื่อกตา ระหว่างกลางของไบหน้าวัวและชวานามีรูปวงกลมมาเป็นตัวเชื่อมแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างชวานากับวัวของเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5. ภาพวาด The Birthday, 1915

- **The Birthday, 1915**

ผลงานที่นำเสนอถึงความรักของชากาลล์ที่มีต่อเบลลาภรรยาของเขา ในภาพแสดงถึงความทรงจำของศิลปินก่อนวันแต่งงาน ในวันนั้นเองเป็นวันคล้ายวันเกิดของชากาลล์คือ 7 กรกฎาคม 1915 เขาเลี้ยงที่จะบอกว่ามีงานวันเกิดของเขาในวันนี้ จะอย่างไรก็ตามเบลลาเพิ่งรู้และไม่ทราบว่า จะทำอะไร หล่อนจึงรวบรวมดอกไม้แถวชานเมืองรวมเป็นช่อ และสวมชุดกระโปรงที่คิดว่าดีที่สุดมาหาชากาลล์ด้วยความรู้สึกเต็มเปี่ยมมากมายดุจดังดอกไม้บาน

หลายครั้งชากาลล์ต้องการสื่อถึงความรู้สึกปลื้มปีติเหลือเกิน เขาจึงมักเขียนภาพความรักที่สำคัญเกินกว่าจะอธิบายได้ ด้วยการวาดให้ตัวเขากำลังลอยตัวด้วยความปลื้มปีติจนลืมตัว แล้วค่อยๆ เอื้อมคอมาจุมพิตรรยาของเขา ในมือของเบลลาภรรยาของเขากำลังประคองช่อดอกไม้แสดงถึงเหตุการณ์จริงในวันนั้น รวมทั้งข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ภายในห้องเป็นสิ่งที่มืออยู่ในเหตุการณ์จริง แต่เขานำเสนอในรูปแบบมุมมองที่ไม่เหมือนจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.1 ประวัติ แมกกี เทเลอร์ ( Maggie Taylor, 1961 )

เทเลอร์ เป็นศิลปินชาวอเมริกันเกิดที่เมืองเคลฟแลนด์ รัฐโอไฮโอ ( Cleveland , Ohio ) ในปี 1961 ครอบครัวของเทเลอร์เป็นครอบครัวที่ยึดถือในขนบธรรมเนียมประเพณีอย่างเคร่งครัด เจมส์พ่อของเธอทำงานเป็นนายหน้าค้าหลักทรัพย์ร่วมกับมารดาของเธอซารา ในวัยเด็กเทเลอร์มักชอบเก็บตัวอยู่คนเดียวเงียบๆ ภายในห้อง อ่านหนังสือหรือดูรายการทีวีที่เธอชื่นชอบ และจินตนาการเพื่อฝันถึงตัวละคร เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในหนังสือและโทรทัศน์ สิ่งเหล่านี้ได้เป็นแรงบันดาลใจส่วนหนึ่งในการทำงานของเธอ



6. ภาพถ่าย Maggie Taylor

ต่อมาในปี 1979 เทเลอร์ได้เข้าเรียนทางด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยเยล ( Yale University ) ที่นี้เธอได้ค้นพบตัวเองว่าเธอรักและชอบที่จะทำงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการถ่ายรูป เธอจึงตัดสินใจเรียนต่อในด้านนี้ที่มหาวิทยาลัยเดิม ในปี 1980 ซึ่งที่นี้เธอได้เรียนรู้เกี่ยวกับการถ่ายภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพสารคดี โดยมีศิลปินที่ชื่นชอบอย่าง Walker Evans , Lee Friedlander เป็นต้น แต่ที่มหาวิทยาลัยเยลยังคงยึดถือการถ่ายภาพแบบธรรมเนียมปฏิบัติจึงทำให้ลักษณะงานไม่ค่อยหลากหลายเท่าไรนักกล่าวคือ ประการแรกห้ามถ่ายภาพโดยการจัดแสดง จัดฉาก และประการที่สองให้ถ่ายภาพขาว-ดำเพียงเท่านั้น โดยผู้ที่สนใจเรียนระดับปริญญาตรีจะไม่สามารถอนุญาตให้ทำงานเกี่ยวกับภาพสี ในระยะนี้เทเลอร์มีความสนใจถ่ายภาพเกี่ยวกับวิถีชีวิตชนบท ภาพวิวทิวทัศน์ที่แสดงถึงผู้คนในสวนและบ้านของพวกเขา จนเมื่อจบการศึกษาที่มหาวิทยาลัยเยล ( Yale

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

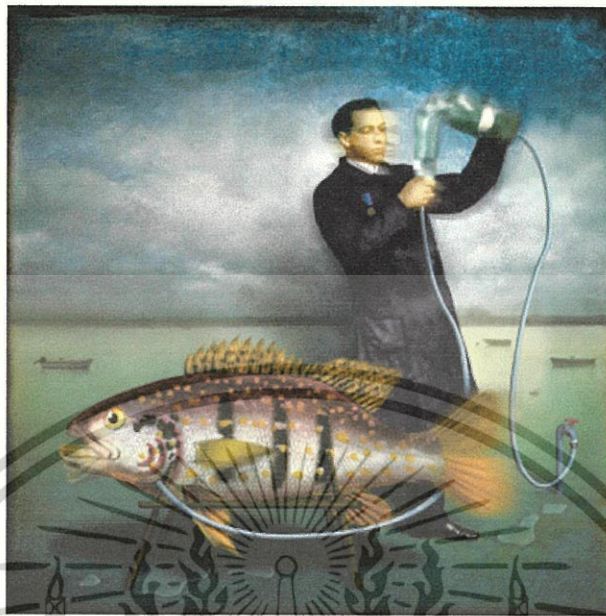
University ) ในปี 1980 เทเลอร์ได้ทำงานเป็นพนักงานเรียบเรียงบทความหนังสือพิมพ์และเป็นผู้ช่วยผู้ปรึกษาที่ Norton Gallery และในที่สุดเธอได้ตัดสินใจเรียนต่อปริญญาโทด้านศิลปะที่มหาวิทยาลัยแห่งฟลอริดา (University of Florida) ที่นั่นเธอได้พบกับ Jerry Uelsman ซึ่งขณะนั้นผลงานของเขากำลังเป็นที่กล่าวถึงอย่างกว้างขวางในแง่ของการสร้างสรรค์ภาพขึ้นมาใหม่ด้วยวิธีการอัดภาพซ้อน (Montage) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของเทเลอร์ในเวลาต่อมา

ในปี 1996 เทเลอร์เริ่มทำงานโดยใช้เทคโนโลยีทางดิจิทัล เธอใช้เครื่องสแกน (Scanner) แทนกล้องถ่ายรูปธรรมดา นำวัตถุต่างๆ มาสแกนลงไปเป็นรูปภาพต่างๆ และนำมาสร้างสรรค์ใหม่เป็นภาพภาพเดียวด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์คล้ายกับวิธีการ Montage จนต่อมาเมื่อเทคโนโลยีทางการถ่ายภาพพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ กล้องดิจิทัลเริ่มมีบทบาทสำคัญในการถ่ายภาพ เทเลอร์ได้ใช้ทั้งกล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ และโปรแกรมตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์ในการทำงาน และเธอก็ทำงานในลักษณะดังกล่าวมาเรื่อยๆ จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในปัจจุบัน

### 2.2.2 แนวความคิดและรูปแบบการทำงานของ แมกกี เทเลอร์

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานเทเลอร์นั้นคือการรวบรวมภาพดิจิทัลโดยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้กล้องดิจิทัล เครื่องสแกน และนำภาพที่ได้จากอุปกรณ์เหล่านี้มาประกอบเป็นภาพใหม่ที่มีความกลมกลืนกัน และสมบูรณ์ตามจินตนาการของเธอด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์

สำหรับรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ภายในผลงานของเทเลอร์นั้น คือการแสดงออกถึงความเหนือจริง จินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy) ดังที่เราจะเห็นได้จากผลงานต่างๆ ของเธอไม่ว่าจะเป็น รูปสัตว์ที่มีร่างกายสวมใส่เสื้อผ้าเหมือนคน รูปคนที่มีหัวเป็นสัตว์ มีปีกงอกออกมาจากกลางหลัง รูปห้องที่มีผนังเป็นหน้าคน หรือรูปเด็กที่ส่วนหัวถูกเปิดออกภายในเป็นช่อดอกไม้ หรือก้อนเมฆลอยล่อง นอกจากนี้ยังมีการสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวภายในภาพซึ่งทำให้ภาพดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นด้วยการใส่ความสั่นไหว ความมัว หรือใช้การซ้อนกันของรูปภาพด้วย



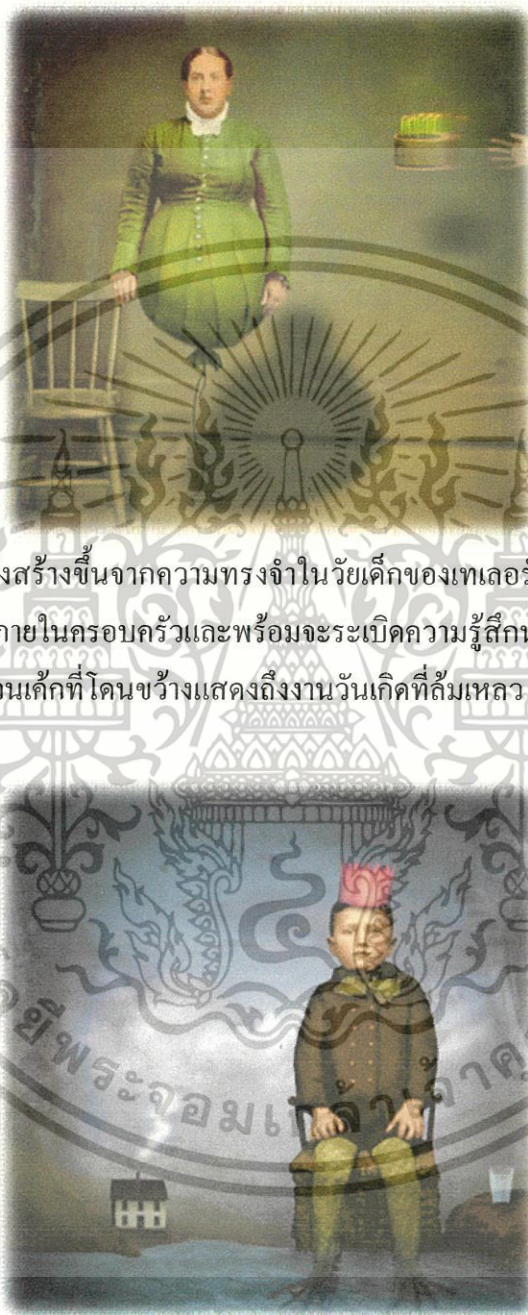
7. ภาพ The Scientist แสดงถึงเทคนิคการสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวภายในภาพของเทเลอร์ สังกัดได้จากส่วนที่เป็นปากของปลา ที่นำภาพปากของปลาที่โปร่งแสงมาซ้อนลงไปในการสร้างความรู้สึกให้เหมือนกับว่าปลากำลังขยับปาก หรือตัวคนเองก็มีการใส่ความไหว ความเบลอลงไปภายในรูปให้ความรู้สึกที่ไม่หยุดนิ่งและมีการเคลื่อนไหว

นอกจากนี้ภาพถ่ายของเทเลอร์ยังให้ความรู้สึกถึงกาลเวลาที่เลยผ่านไป การรำลึกถึงอดีต ซึ่งในหลายๆ รูปของเธอมักใส่รอยขีดข่วนลงไปภายในภาพ หรือการนำภาพถ่ายบุคคลที่พิมพ์ในยุคเก่ามาสแกนและลงสีใหม่ในคอมพิวเตอร์ ประกอบกับการใช้สีที่แม้จะดูสดใสแต่ก็ให้ความรู้สึกหม่นๆ คล้ายกับบรรยากาศในวันฝนตก ซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในภาพถ่ายของเธอ

ในด้านเรื่องราวและแนวความคิดนั้นผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพถ่ายที่บอกเล่าถึงประสบการณ์ส่วนตัวของเธอ ความทรงจำและความฝัน ดังที่เธอกล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์กับ Paul Karabinis ว่า “ฉันมีความเชื่อที่จะสร้างผลงานจากประสบการณ์ส่วนตัว ความทรงจำและความฝัน” อาทิเช่นภาพ Birthday Girl เป็นภาพเหตุการณ์ในวัยเด็กที่ครอบครัวของเธอทะเลาะกันในงานวันเกิด สุดท้ายแล้วเด็กวันเกิดก็มีได้ถูกนำมาจัดเลี้ยงอย่างที่ควรจะเป็น หรือเป็นภาพที่แสดงถึงความรู้สึกต่างๆ ของเด็กๆ เช่นการกลัวความมืด ความรู้สึกที่หลุดลอย การคาดหวัง หรือความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องกับสิ่งของที่รัก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 ตัวอย่างผลงานของ แมกกี เทเลอร์



8. ภาพ Birthday Girl ซึ่งสร้างขึ้นจากความทรงจำในวัยเด็กของเทเลอร์ แสดงถึงความรู้สึกยึดติดจากเหตุการณ์ทะเลาะกันภายในครอบครัวและพร้อมจะระเบิดความรู้สึกนั้นออกมาคล้ายกับลูโป่งที่บอบบาง แตกได้ง่าย ส่วนเด็กที่โคนข้างแสดงถึงงานวันเกิดที่ล้มเหลว

9. ภาพ Boy Who Love Water ซึ่งสร้างขึ้นโดยแทนความรู้สึกของเด็กที่ได้ไปทะเลครั้งแรกและเมื่อลงเล่นน้ำก็ไม่อยากขึ้นมาบนบก อยากเล่น อยากสนุกต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งแสดงออกมาในลักษณะแฟนตาซีโดยให้ของเด็กกลายเป็นซากบซึ่งเป็นสัตว์ที่ชื่นชอบความชุ่มชื้น ชอบอาศัยอยู่ใกล้แหล่งน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



10. ภาพ Surrounded เป็นภาพที่มีแรงบันดาลใจจากความฝันซึ่งเทเลอร์ฝันว่าเธออยู่ในห้องแคบๆ และถูกรุมล้อมด้วยหนูที่มีฟันแหลมคมและตัวใหญ่ จนเธอไม่สามารถเดินร่าภายในห้องนั้นได้ แต่เธอนำมาปรับเปลี่ยนเป็นภาพที่มีลักษณะดังกล่าวซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับความฝัน โดยให้ผู้หญิงเดินร่าอยู่ในทุ่งกว้างและมีหนูตัวเล็กๆ น่ารักรายล้อมอยู่



11. ภาพ Turning, 2001 เป็นภาพที่แสดงถึงความอยากมีอิสระเสรี โดยในภาพใช้ผู้หญิงที่สวมตามความนิยมในสมัยก่อนอย่างรัดแน่น คล้ายกับคนเราที่ต้องอยู่ในกรอบของธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ตลอดเวลาแต่ใจหนึ่งก็อยากมีอิสระเสรี ซึ่งแสดงออกในรูปของปีกผีเสื้อที่งอกขึ้นมาจากกลางหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 บทวิเคราะห์และการนำข้อมูลมาใช้ในงาน

จากข้อมูลของศิลปินที่ข้าพเจ้าเลือกมาศึกษาทั้งในส่วนของ มาร์ค ซากาลล์ และแมกกี เทเลอร์ นั้นทั้งสองต่างทำงานที่เกี่ยวข้องกับความฝัน จินตนาการ และเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต โดยซากาลล์นั้นมักเขียนภาพที่เกี่ยวกับประสบการณ์ของเขาในแต่ละช่วงชีวิตเช่น ประสบการณ์ในวัยเด็ก งานเฉลิมฉลอง การเลี้ยงสัตว์ ทำสวนเมื่อเขาแต่งงานกับภรรยาเขาก็มักเขียนภาพเกี่ยวกับความรักระหว่างสามีและภรรยาต่อมาในช่วงสงครามเขาก็มักเขียนภาพที่สะท้อนถึงความโหดร้ายจากสงคราม ส่วนแมกกีเธอมักสร้างภาพจากประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเด็กซึ่งมักเป็นเรื่องของความรู้สึกต่างๆ ของเธอในช่วงเวลานั้น เช่น ความกลัวความมืด ความสุข การเจริญเติบโต ต่างจากซากาลล์ที่เขียนภาพเล่าถึงความทรงจำส่วนตัวอย่างชัดเจน แต่บางครั้งแมกกีก็สร้างภาพที่เล่าถึงความทรงจำส่วนตัวอย่างชัดเจน เช่น เมื่อเธอฝันถึงเหตุการณ์ที่น่าสนใจเธอมักจะจดในสมุดบันทึกของตนเองและนำมาสร้างเป็นผลงาน ซึ่งศิลปินทั้งสองนี้ต่างมีแรงบันดาลใจมาจากจินตนาการ ความฝัน และประสบการณ์ในชีวิต เช่นเดียวกับงานของข้าพเจ้าที่ใช้จินตนาการ ความฝัน และประสบการณ์ของเด็กๆ มาสร้างเป็นผลงาน

ในส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ในงาน แมกกีและซากาลล์มีจุดร่วมกันด้านเอกลักษณ์ในเรื่องของการสร้างภาพที่เหนือจริง ตรงข้ามกับความเป็นจริง เช่น คนเล่นไวโอลินบนหลังคา สัตว์ที่มีรูปร่างเป็นคน คนที่มีใบหน้าเป็นสัตว์ กระจกหรือสิ่งของที่ล่องลอยบนท้องฟ้าจำนวนมากมาย คนลอยได้ คนมีหัวเป็นต้นไม้ ซึ่งการสร้างภาพที่มีลักษณะตรงข้ามความเป็นจริงนั้น ได้ถูกนำมาใช้ในงานบางส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เช่น บ้านกลับหัว คนลอยได้ หรือกระจกโน้ตที่ล่องลอยอยู่บนท้องฟ้า เป็นต้น

เอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่ง ได้แก่ เรื่องของการใช้สี ซากาลล์จะมีการใช้สีสันทึบสดใส เขามักวาดภาพโดยใช้สีเพียงไม่กี่สี แต่ให้ความรู้สึกที่สดใสด้วยการใช้สีคู่ตรงข้ามภายในภาพและเชื่อมสีคู่ตรงข้ามเข้าด้วยกันเช่นในภาพ I and The village นั้นซากาลล์ใช้สีแดงและเขียวซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกันเป็นสีหลักภายในภาพและค้นสีคู่ตรงข้ามนั้นเข้าด้วยกันด้วยสีขาว ส่วนแมกกีนั้นแม้จะมีการใช้สีสันทึบหลากหลายแต่กลับดูหม่นหม่นคล้ายกับวัตถุที่มีสีสันทึบแต่อยู่ในช่วงเวลาที่ฝนตกหรือท้องฟ้ามีดครึ้ม ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการที่เธอใช้ภาพพิมพ์ในสมัยก่อนมาสแกนและลงสีภายในคอมพิวเตอร์ หรือเทคนิคการปรับสีอื่นๆ ภายในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้ภาพของแมกกีมีความรู้สึกถึงความทรงจำในอดีต การระลึกถึงความหลัง และเด่นชัดขึ้นเมื่อนำร่องรอยขีดข่วนมาทับซ้อนในผลงานของเธอ ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกใช้การใช้สีสันทึบสดใสของซากาลล์มาเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอย่างในการสร้างผลงาน ทั้งนี้งานของข้าพเจ้าอ้างอิงถึงความฝันและจินตนาการของเด็กๆ จึงควรมีสีสันที่สดใส

นอกจากนี้ในงานของแมกกีนั้น จะมีลักษณะเหมือนกับการสร้างตัวละครขึ้นมาในภาพของเธอ กำหนดลักษณะท่าทางและบุคลิกของตัวละครและสร้างฉากที่มีความสัมพันธ์กับตัวละครนั้นๆ ซึ่งข้าพเจ้านำลักษณะการทำงานของเธอมาใช้ในการทำงานของข้าพเจ้าด้วย โดยเมื่อข้าพเจ้าทำการรวบรวมข้อมูลความฝันของเด็กๆ มาแล้วข้าพเจ้าก็จะสร้างตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัวและกำหนดฉากหลังและวัตถุที่ปรากฏภายในรูปว่าควรเป็นอย่างไรถึงจะมีความสัมพันธ์กับตัวละครที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นและมันสามารถบอกเล่าเรื่องราวความฝันของเด็กๆ ได้อย่างไร

สุดท้ายข้าพเจ้าสามารถสรุปข้อมูลที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในผลงานเป็นข้อๆ ได้ดังนี้

1. การสร้างภาพที่มีลักษณะเหนือจริง ล่องลอยไปตามจินตนาการ ให้ความรู้สึกถึงความมหัศจรรย์ ตามรูปแบบของซากาลล์และแมกกี
2. การใช้สีสันที่สดใส ตามรูปแบบงานของซากาลล์
3. การสร้างภาพโดยสร้างตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัว และกำหนดให้ฉากหลังและวัตถุอื่นๆ มีความสัมพันธ์กับตัวละครและบอกเล่าเหตุการณ์ตามจินตนาการได้ซึ่งเป็นรูปแบบการทำงานของแมกกี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การรวบรวมข้อมูล และแบบร่างของงาน

ในการสร้างสรรค์งานผลภาพถ่ายเชิงศิลปะชุดนี้ ข้าพเจ้าได้อาศัยการรวบรวมข้อมูลจากการได้เข้าไปใกล้ชิดและพูดคุยกับเด็กๆ และนำความคิดฝันที่พวกเขาบอกเล่า ร่วมกับจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้าและสร้างออกมาเป็นผลงานทางภาพถ่าย โดยไปรวบรวมข้อมูลจากสถานที่ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนระดับอนุบาล มูลนิธิเด็ก จ.นครปฐม
2. นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสอนคนตาบอด จ.กรุงเทพฯ
3. นักเรียนระดับมัธยมต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า จ.กรุงเทพฯ

ทั้งนี้ในการรวบรวมข้อมูลข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการที่ต่างกันออกไปตามความเหมาะสม เช่นเข้าไปพูดคุย ไปเล่น อ่านหนังสือให้ฟัง หรือสอนวาดรูปกับกลุ่มเด็กๆ อนุบาลที่มูลนิธิเด็ก หรือเด็กๆ ประถมที่โรงเรียนสอนคนตาบอด โดยอัดเทปสัมภาษณ์ไว้บ้าง หรือจดบันทึกไว้บ้าง ตามแต่โอกาสจะอำนวย ส่วนเด็กๆ ในระดับมัธยมซึ่งพูดคุยกันค่อนข้างรู้เรื่องแล้ว ข้าพเจ้าใช้วิธีการให้เด็กๆ เขียนเรียงความเล่าเรื่องเกี่ยวกับความฝันและจินตนาการของตนในขณะนั้นเนื่องจากสามารถเก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมากกว่าการเข้าไปพูดคุยทีละคนแบบกลุ่มเด็กตาบอดหรือเด็กๆ อนุบาล

ซึ่งจากข้อมูลที่ได้จะมีความหลากหลายทางความคิด ความอ่าน ตั้งแต่วัย 3 - 14 ปี ส่วนตัวเด็กๆ เองก็มาจากกลุ่มสังคมที่หลากหลาย อย่างเด็กๆ จากมูลนิธิเด็กเองมาจากครอบครัวที่ไม่พร้อมที่จะดูแลลูกด้วยตนเอง บางคนถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง ไม่ได้ได้รับความอบอุ่นอย่างที่ควร หรือเด็กพิการทางสายตาจะมีความอยากรู้อยากเห็นมากเป็นพิเศษ เวลาข้าพเจ้าหยิบจับอะไรก็มักจะถามอยู่เสมอว่า “ พี่ๆ นั่นคืออะไร นี่คืออะไร ” ในขณะที่เด็กที่เริ่มโตแล้วอย่างเด็กมัธยมบางคนมักจะเขียนความฝันเกี่ยวกับสายอาชีพที่จะทำ การเรียนต่อในอนาคต แต่ก็ยังมีบางคนที่ยังสนุกนึกและสนุกฝันอยู่บ้างสามารถเขียนเรื่องราวความฝันได้อย่างน่าสนใจ แต่ไม่ว่าจะเป็นเด็กกลุ่มไหนก็ตามทุกคนต่างก็มีความฝันและจินตนาการที่สวยงามเหมือนกัน ไปเสียหมด อาทิเช่น อยากเป็นแม่หมด อยากแปลงร่างเป็นสัตว์ได้ อยากเป็นนักผจญภัย อยากเป็นเจ้าเมืองได้สมุทร อยากเป็นเจ้าหญิง เจ้าชาย อยากมีของวิเศษที่ทำให้สมความปรารถนา ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งจากข้อมูลที่เขียนมาในย่อหน้าที่แล้ว นั้นเป็นเหตุผลสำคัญที่ข้าพเจ้าเลือกรวบรวมข้อมูล  
 เด็กๆ จากสถานที่ที่ต่างกันออกไป ตามที่ข้าพเจ้าแจ้งให้ทราบแล้วในตอนแรกเพื่อต้องการรวบรวม  
 ข้อมูลจากกลุ่มเด็กๆ ที่หลากหลายทั้งในด้านพัฒนาการ ความพร้อมทางด้านร่างกายและสังคมที่  
 พวกเขาพึงมี ซึ่งแม้จะแตกต่างกันแต่เมื่อเราพูดถึงความฝันและจินตนาการแล้วเด็กๆ ทุกคนไม่ว่าจะ  
 อยู่ในวัยใดก็ตามหากยังไม่คิดที่จะหมดฝัน พวกเขามีความฝันและจินตนาการที่คล้ายคลึงกัน

ดังนั้นจากข้อมูลดังกล่าวอาจสรุปเป็นข้อความสำคัญได้ดังนี้

1. ความฝันและจินตนาการของเด็กไม่ว่าจะเป็นกลุ่มใด มีความพร้อมทางร่างกายหรือสังคม  
 เท่ากันหรือไม่พวกเขามีความคิดฝันและจินตนาการสูงเหมือนกัน
2. ความฝันของเด็กๆ มักได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูน หรือกิจกรรมที่ตนเองสนใจ เช่น  
 อยากรับเป็นแม่คนเหมือนในหนังสือการ์ตูน หรืออยากรับเป็นเจ้าของตามหนังสือนิทานที่อ่าน  
 หรือถ้าเด็กคนไหนมีความสนใจอะไรเป็นพิเศษก็มักคิดฝันเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเป็นอยู่ เช่น  
 เด็กชายวิฑูว์มีความสามารถในการเล่นเปียโน เวลาเขียนเรียงความเกี่ยวกับความฝันและ  
 จินตนาการก็มักมีเรื่องของดนตรี การเล่นเปียโนเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นต้น
3. เด็กบางคนเมื่อ โตขึ้นแล้ว ความคิดส่วนที่เป็นความฝันและจินตนาการจะลดน้อยลง อาจ  
 เป็นเพราะเหตุการณ์ที่ตนดำรงอยู่ในขณะนั้น หรือสภาพแวดล้อม ยกตัวอย่าง จากการที่  
 ข้าพเจ้าไปเก็บข้อมูลเด็กๆ ในระดับมัธยมศึกษาแม้ข้าพเจ้าจะให้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับความ  
 ฝันและจินตนาการ เด็กๆ บางคนกลับเขียนเล่าถึงหน้าที่การสอบในระดับชั้น ม.ปลาย ที่  
 กำลังจะเกิดขึ้นบางคนก็ไม่เขียนอะไรเลย ซึ่งเด็กๆ กลุ่มนี้ดูขาดความคิดฝันและจินตนาการ  
 ในความคิดของข้าพเจ้า
4. ความฝันที่มีแม้จะหลากหลาย แต่ก็สามารถสรุปเป็นกลุ่มความฝันได้คร่าวๆ เช่น กลุ่มที่  
 เกี่ยวกับการเดินทาง การผจญภัย กลุ่มที่เกี่ยวกับตัวละครในนิทานหรือการ์ตูน และกลุ่มที่  
 เล่าเรื่องจากประสบการณ์ส่วนตัว หรือสิ่งที่พวกเขาสนใจ ซึ่งข้าพเจ้าได้รวบรวมความฝัน  
 เป็นกลุ่มๆ ดังกล่าวและนำมาสร้างเป็นผลงานจำนวน 6 รูป



12. ภาพเด็กๆ ที่มูลนิธิเด็กที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปทำความรู้จักและพูดคุยด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุดท้ายข้าพเจ้าก็นำความฝันต่างๆ เหล่านี้มาขบคิดออกมาเป็นรูปถ่ายและเลือกความฝันที่ตัวข้าพเจ้าเองคิดว่าสามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด พร้อมร่างแบบเป็นจำนวน 6 รูปดังนี้

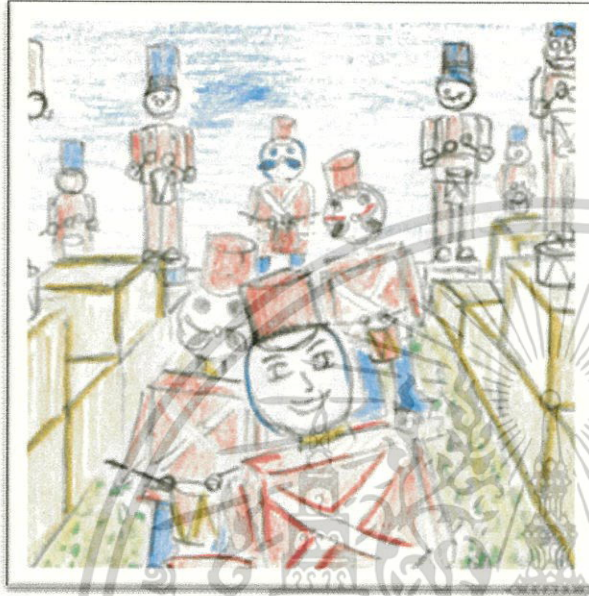


- 13. ภาพร่างรูปนักผจญภัย  
เป็นภาพที่แสดงถึงความฝันของเด็กๆ ที่รักการผจญภัย ที่ได้ไปค้นพบสถานที่แปลกใหม่ที่ตนเองไม่เคยพบเห็นมาก่อน ในรูปเอาหอคอยของเล่นเป็นฉาก ตั้งอยู่ท่ามกลาง บ้านขี้เล่น ส่วนตัวเด็กกำลังฝ่ากอหญ้า ถือแผ่นที่อยู่ในมือ เหมือนเพิ่งค้นพบเมืองแห่งจินตนาการที่เขาใฝ่ฝัน



- 14. ภาพร่างนักดนตรีผู้รักอิสระ  
เป็นภาพที่แสดงถึงนักดนตรีผู้รักอิสระ ในรูปนี้ต้องการให้เกิดความรู้สึก ล่องลอย มีอิสระ เสรี จึงกำหนดให้เด็กกำลังนั่งเล่นไวโอลินและลอยตัวขึ้นจากพื้น มีสิ่งของลอยอยู่ข้างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- 15. ภาพร่างประชากรเมือง  
ของเล่น

เป็นภาพของเด็กที่เข้าไปใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานในเมืองของเล่น จนที่สุดตัวเองก็กลมกลืนและกลายเป็นประชากรคนหนึ่งในเมืองของเล่นนี้ด้วย ในรูปใช้ตุ๊กตาของเล่นและตัดเอาส่วนหน้าของเด็กมาใส่ในของเล่นที่ต้องการ



- 16. ภาพร่างเจ้าหญิงดอกไม้  
เป็นภาพของเจ้าหญิงดอกไม้ที่มีความสุขท่ามกลางดอกไม้สวยงามนานาชนิด ในรูปเป็นเด็กยืนอยู่ในดอกไม้ที่กำลังเบ่งบาน ท่ามกลางดอกไม้หลากชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- 17. ภาพร่างจิตรกรวิเศษ  
เป็นภาพของจิตรกรวิเศษที่วาดอะไร  
แล้วของที่วาดก็จะออกมาโลดแล่น  
ในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ในรูปใช้  
ท้องฟ้าเป็นฉากหลัง ในขณะที่เดียวกัน  
มีหน้าต่างและกรอบรูปที่ติดอยู่บน  
ผนังหลอกสายตาค้นไปมา ตรงภาพที่  
เด็กวาดมีของเล่นกำลังหลุดออกมา  
ขณะเดียวกันตามพื้นก็เป็นของชิ้น  
เดียวกับภาพวาดที่ติดอยู่ผนังแสดงถึง  
ของเล่นที่หลุดออกมาจากภาพแล้ว



- 18. ภาพร่างผู้ควบคุมกาลเวลา  
เป็นภาพของผู้ควบคุมกาลเวลาที่  
สามารถควบคุมกาลเวลาให้หยุดนิ่ง  
ตามใจปรารถนา และสามารถรู้สึกถึง  
เหตุการณ์ ความทรงจำที่มีความสุขของ  
ตนเองได้ ในภาพใช้นาฬิกาทรายภายใน  
ไม่มีทรายอยู่เป็นสื่อถึงกาลเวลาที่หยุด  
นิ่งไม่มีการไหลของเวลาเกิดขึ้น  
ประกอบกับรูปถ่ายในอดีตของเด็กที่  
ถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

ในการถ่ายภาพวัตถุต่างๆ และนำมาประกอบกันเป็นภาพตามจินตนาการของเด็กๆ ที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสใกล้ชิดและพูดคุยด้วยนั้น หลังจากผ่านขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลและกระบวนการคิดออกมาเป็นแบบร่างแล้ว สิ่งที่ต้องทำในขั้นตอนต่อมาก็คือการกำหนดวัตถุต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในงาน



ยกตัวอย่างในภาพแบบร่างภาพนักผจญภัยจากรูปทางด้านซ้าย จะเห็นได้ว่าสิ่งที่เราต้องถ่ายนั้นมีอะไรบ้าง ไม่ว่าจะเป็นพื้นหญ้า ท้องฟ้า ใบหญ้า หอคอยของเล่น ชุดตัวต่อ บ้าน และสุดท้ายคือภาพของเด็กที่กำลังถือแผนที่อยู่ เมื่อเรากำหนดสิ่งที่เราต้องการถ่ายได้แล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการทำงานนั้นคือการถ่ายภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบภาพในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนการตกแต่งภาพ และสุดท้ายคือขั้นตอนการพิมพ์ภาพออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์

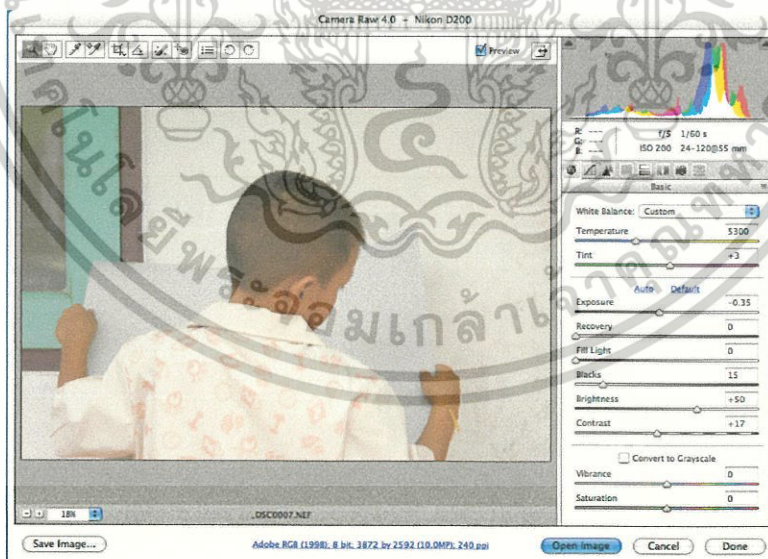
#### 4.1 การถ่ายภาพเพื่อนำไปใช้ในการประกอบภาพ

ในการถ่ายภาพนั้นข้าพเจ้าได้เลือกถ่ายภาพวัตถุบนฉากหลังสีเทา ซึ่งการถ่ายภาพวัตถุนั้นเราต้องคำนึงถึงแสงสะท้อนของตัวฉากที่จะกระทบเข้าสู่ตัววัตถุด้วย เช่น ถ้าภาพรวมในงานของเราเป็นภาพโทนมืด และเราเลือกถ่ายวัตถุนั้นสีขาว ก็จะทำให้มีแสงสะท้อนสีขาวเข้าไปที่ตัววัตถุทำให้เมื่อนำมาภาพมาประกอบกันแล้วจะดูไม่สมจริง ดังนั้นจากแบบร่างของข้าพเจ้าในรูปนักผจญภัยนั้นมีฉากหลังเป็นท้องฟ้าสีฟ้า และทุ่งหญ้าสีเขียว ซึ่งโทนความสว่างของสีทั้งสีฟ้าและเขียวไม่ได้มืดและสว่างจ้า การใช้สีเทาซึ่งเป็นค่ากลางระหว่างสีขาวกับดำเป็นฉากหลังจึงมีความเหมาะสมมากที่สุดในการทำงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากการถ่ายภาพวัตถุบนฉากหลังสีเทาแล้ว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือสภาพและทิศทางของแสงในภาพ ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกใช้แสงแบบ Diffuse ในการถ่ายภาพวัตถุสำหรับประกอบภาพนักผจญภัย เพราะว่าการใช้แสงแบบ Specular นั้นจะทำให้เกิดแสงเงาชัดเจนบนตัววัตถุ และเห็นทิศทางแสงที่มาโดยชัดเจน ซึ่งจะทำให้การทำงานยากและใช้เวลานานขึ้น เพราะเวลาถ่ายภาพวัตถุแต่ละชิ้น เราต้องคำนึงถึงแสงเงาที่เกิดขึ้นบนวัตถุ รวมทั้งทิศทางแสงภายในภาพด้วยเพราะหากผิดพลาดแล้วจะทำให้ภาพภาพนั้นดูไม่สมจริงทันที

ต่อมาเป็นเรื่องของการจัดเก็บข้อมูลบนกล้องดิจิทัล ข้าพเจ้าเลือกเก็บข้อมูลของภาพที่ถ่ายในรูปแบบของไฟล์ Raw ซึ่งมีข้อแตกต่างกับไฟล์ Jpeg กล่าวคือเมื่อเราถ่ายภาพกดชัตเตอร์เพื่อปล่อยให้แสงผ่านเข้าสู่เซนเซอร์ แสงเหล่านั้นจะถูกปรับค่าต่างๆ ตามที่กล้องกำหนดเอาไว้ไม่ว่าจะเป็นค่า White Balance การชดเชยแสง และการปรับแต่งค่าอื่นๆ ซึ่งส่งผลโดยตรงกับภาพที่ได้และยังผ่านกระบวนการบีบอัดให้ภาพมีขนาดเล็กลงจนได้ไฟล์แบบ Jpeg ซึ่งทำให้ข้อมูลบางส่วนหายไป แต่สำหรับการถ่ายภาพแบบ Raw ผลลัพธ์ที่ได้จะไม่ถูกปรับแต่งและมีการบีบอัดไฟล์ ทำให้ข้อมูลสีของภาพยังอยู่ครบถ้วนและสามารถนำภาพที่ถ่ายมาปรับค่า ตกแต่งในภายหลังได้ดีกว่าการเก็บข้อมูลแบบ Jpeg

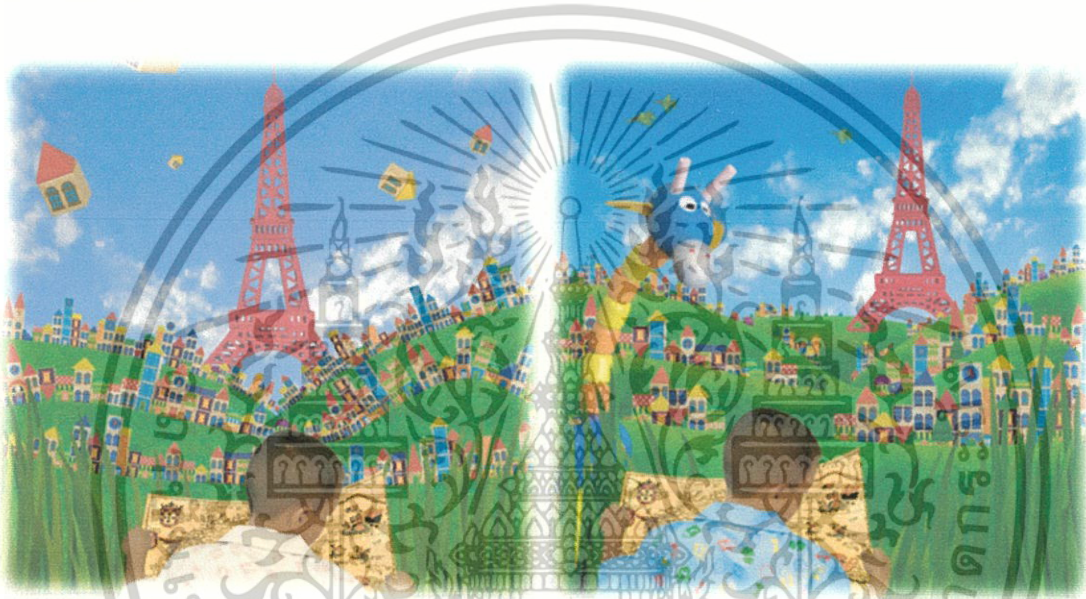


19. แสดงการเก็บข้อมูลแบบ Raw เราสามารถปรับค่า ตกแต่ง ด้วยโปรแกรม Cameras Raw ซึ่งเป็น Plug in ที่มาพร้อมกับโปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งจะมีคำสั่งในการปรับค่าต่างๆ ของรูป ดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2 การพัฒนาผลงานหลังจากการประกอบภาพ

ก่อนที่ข้าพเจ้าจะเขียนถึงขั้นตอนการประกอบภาพด้วยคอมพิวเตอร์นั้น ข้าพเจ้าขอแนะนำเสนอหัวข้อการพัฒนาแบบร่างก่อน ซึ่งการพัฒนาแบบร่างจะเกิดขึ้นเมื่อข้าพเจ้าประกอบภาพในคอมพิวเตอร์เสร็จแล้ว โดยการทดลองเลื่อนตำแหน่งวัตถุต่างๆ ภายในภาพ เมื่อข้าพเจ้าพึงพอใจกับภาพรวมที่ได้ก็จะตกแต่งและเก็บรายละเอียดต่างๆ ภายในภาพจนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งผลงานทุกภาพมีการปรับเปลี่ยนจากแบบร่าง แต่ในที่นี้ขอยกตัวอย่างเพียงภาพเดียวดังรูป



20. ภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงานจริงที่ทำในตอนแรกกับผลงานจริงหลังจากพัฒนาแล้ว

จากภาพเปรียบเทียบระหว่างผลงานจริงที่ทำในตอนแรกกับผลงานจริงหลังจากพัฒนาแล้ว จะเห็นได้ว่าภาพในตอนแรกนั้นมีการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรกล่าวคือมีความเท่ากันทั้งด้านซ้ายและขวาทำให้ภาพที่ออกมาดูค่อนข้างแข็ง จึงได้ทำการเลื่อนตัวเด็กไปทางซ้ายเล็กน้อย ขณะเดียวกันหอคอยที่อยู่ตรงกลางก็ถูกเลื่อน ไปยังด้านขวาและถูกปรับขนาดให้เล็กลง ต่อมาข้าพเจ้าได้ปรับพื้นที่ส่วนเนินหญ้าให้มีมากขึ้นแทนอัตราส่วนระหว่างเนินหญ้ากับท้องฟ้าในภาพเดิมซึ่งแทบจะเท่ากัน และยังมีการใส่น้ำหนักให้กับส่วนที่เป็นเนินหญ้าทำให้ภาพที่ได้ดูมีชีวิตมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ทำการปรับเปลี่ยนสีเสื้อผ้าเด็กให้มีความกลมกลืนกับฉากมากขึ้น โดยให้สีเสื้อล้อกันกับสีของท้องฟ้าและบ้านตามเนินหญ้าในขณะที่การเลื่อนวัตถุต่างๆ ในตอนแรกก็ช่วยทำให้ องค์ประกอบภาพโดยรวมดูไม่แข็งจนเกินไป

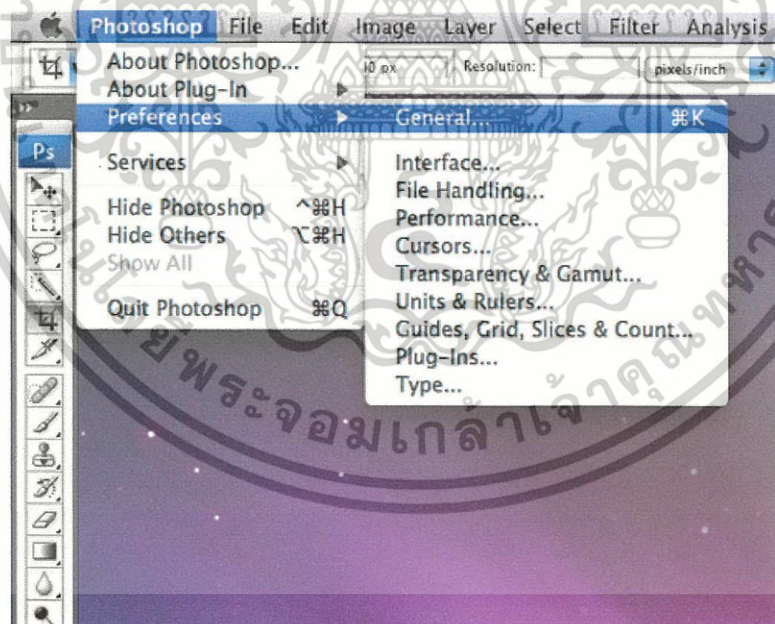
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.3 การประกอบภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ในการประกอบภาพเมื่อเราถ่ายภาพวัตถุที่ต้องการนำมาใช้เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปในการประกอบภาพก็คือการสร้างฉากหลัง เพราะจะทำให้เราสามารถกำหนดได้ว่าวัตถุอื่นๆ ที่เราถ่ายมานั้นควรถูกวางอยู่ในตำแหน่งใดของภาพ ซึ่งในการทำงานข้าพเจ้าจะเริ่มสร้างส่วนที่เป็นฉากหลังของภาพก่อน ได้แก่ ส่วนที่เป็นท้องฟ้าและเนินหญ้า แต่ก่อนที่จะเริ่มทำงานนั้นข้าพเจ้าได้ทำการปรับแต่งค่าต่างๆ ภายในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับการทำงานของข้าพเจ้า อาทิเช่น การเพิ่มค่าการใช้หน่วยความจำของโปรแกรมให้มากขึ้นเพื่อให้โปรแกรมทำงานได้เร็วขึ้น ซึ่งมีรายละเอียดในการปรับแต่งดังนี้

- การปรับแต่งค่าต่างๆ ภายในโปรแกรม Adobe Photoshop

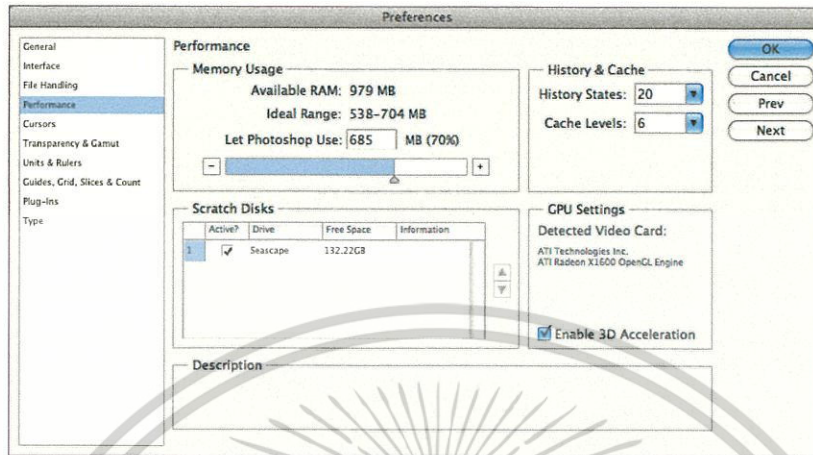
ก่อนการทำงานด้วยโปรแกรม Photoshop หลายๆ คนมักมองข้ามการปรับแต่งค่าต่างๆ ภายในโปรแกรม ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วการปรับค่าดังกล่าวมีส่วนช่วยในการทำงานเป็นอย่างมาก ซึ่งข้าพเจ้าจะเขียนถึงเพียงส่วนที่ข้าพเจ้าใช้ปรับแต่งในการทำงานเพียงเท่านั้น



21. แสดงแถบคำสั่งสำหรับการตั้งค่า เราสามารถเข้าไปปรับแต่งค่าต่างๆ ในโปรแกรมโดยเลือกที่ Menu bar > Photoshop > Preferences > General ดังรูปที่แสดงอยู่ทางด้านบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

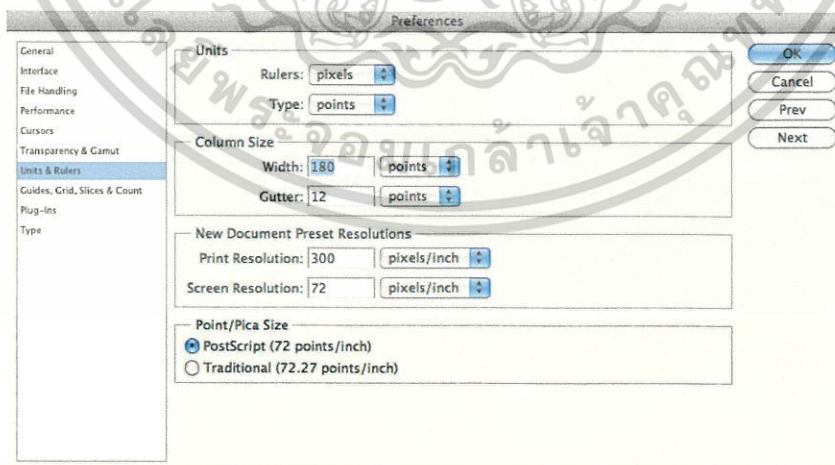
## ■ Performance



### 22. แสดงกล่องคำสั่ง Preferences > Performance


- **Memory Usage** เป็นการปรับค่าการใช้หน่วยความจำภายในเครื่อง โดยปกติโปรแกรมจะตั้งค่าไว้ที่ 70% แต่เราอาจปรับให้สูงขึ้นกว่านั้นก็ได้หากเรามีหน่วยความจำที่สูงพอ เมื่อปรับค่าตรงนี้ให้สูงขึ้น โปรแกรมก็จะทำงานเร็วขึ้น
- **Scratch Disks** เป็นการปรับค่าเพื่อใช้พื้นที่ในฮาร์ดดิสก์สำหรับการประมวลผลหากเรามีจำนวนฮาร์ดดิสก์มากกว่าสองตัว เพราะโปรแกรมจะใช้พื้นที่แค่ในฮาร์ดดิสก์ที่เราติดตั้งโปรแกรมลงไปเท่านั้น หากเพิ่มจำนวนฮาร์ดดิสก์เข้าไปก็จะมีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์สำหรับการประมวลผลเพิ่มขึ้น ทำให้โปรแกรมทำงานเร็วขึ้น

## ■ Units & Rulers



### 23. แสดงกล่องคำสั่ง Preferences > Units & Rulers

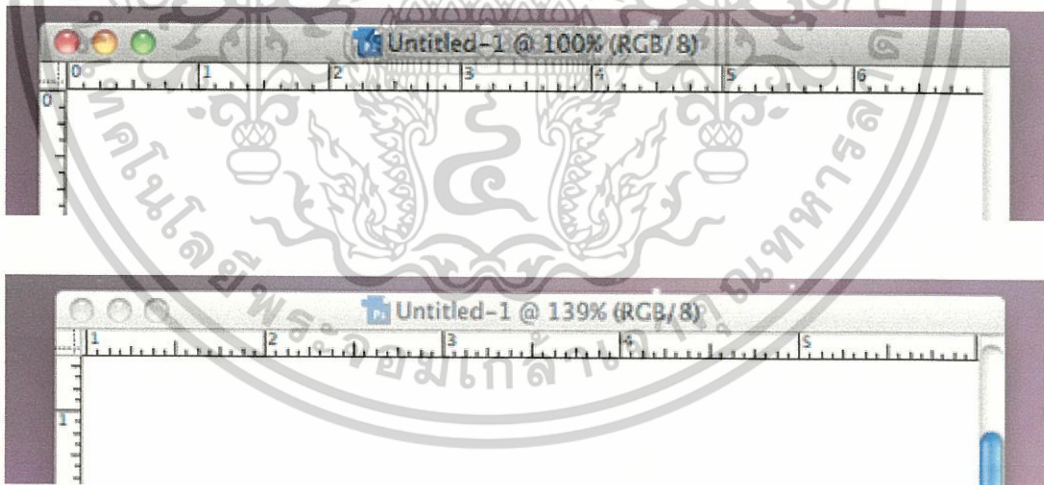
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **New Document Preset Resolutions Scratch Disks** ส่วนที่สำคัญในจอนี้คือการปรับค่า Screen Resolution โดยปกติโปรแกรมมักตั้งค่าที่ประมาณ 72 pixels / inch แต่ในปัจจุบันคุณภาพหน้าจอมีความละเอียดสูงกว่านั้นซึ่งเราควรปรับค่าตรงนี้ให้ตรงกับความละเอียดของหน้าจอเรา ซึ่งเราสามารถเช็คได้โดยเลือกเครื่องมือ  และเลือกคำสั่ง Print size ดังรูป



#### 24. ภาพแสดงแถบคำสั่งของเครื่องมือ

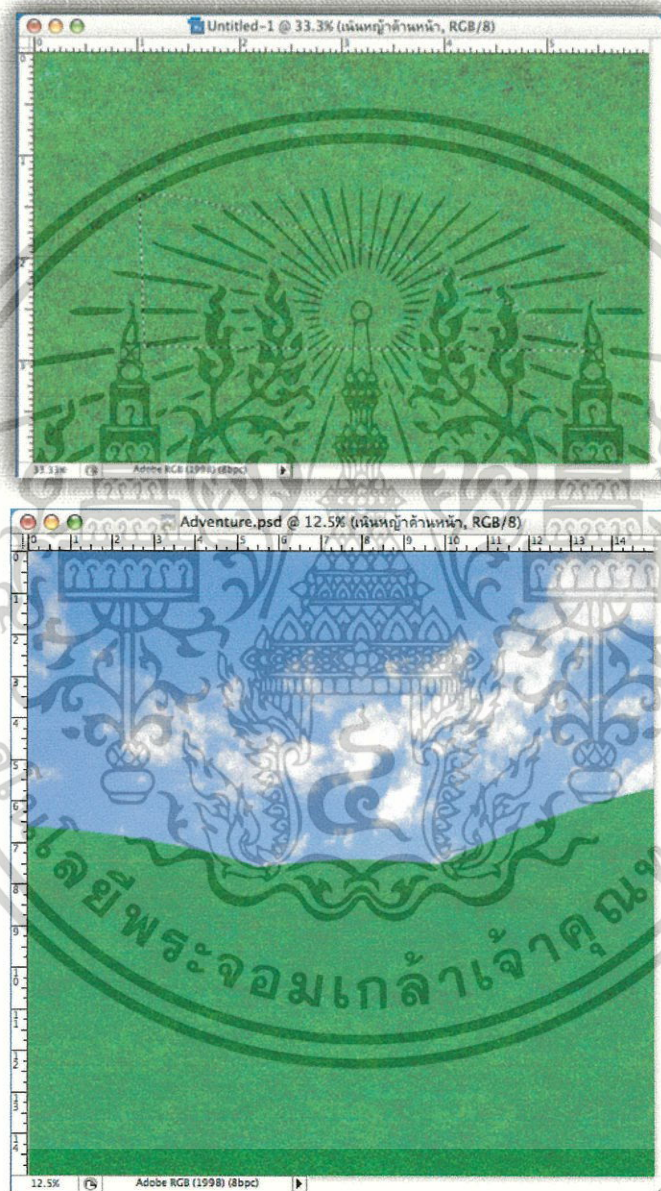
สังเกตที่แถบไม้บรรทัดที่ปรากฏในจอลองเอาไม้บรรทัดจริงๆ วัดดูจะเห็นว่าค่าสเกลในหน้าจอกับไม้บรรทัดไม่ตรงกันทั้งที่มีหน่วยวัดเดียวกัน ให้เราเพิ่มค่า Screen Resolution ไปเรื่อยๆ จนกว่าค่าสเกลในหน้าจอกับไม้บรรทัดนี้ตรงกัน การปรับค่าตรงนี้มีประโยชน์มากเพราะทำให้เรามองเห็นขนาดที่แท้จริงเมื่อเรานำไปพิมพ์ออกมาเป็นรูปภาพ เราจึงสามารถตรวจดูรายละเอียดต่างๆ ภายในภาพได้ถูกต้องแม่นยำยิ่งขึ้น



25. ภาพเปรียบเทียบสเกลของไม้บรรทัดในหน่วยมาตราวัดเป็นนิ้ว ก่อนการเพิ่มค่า Screen Resolution ( ภาพบน ) และหลัง ( ภาพล่าง ) จะสังเกตได้ว่าสเกลมีขนาดกว้างขึ้นจากเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

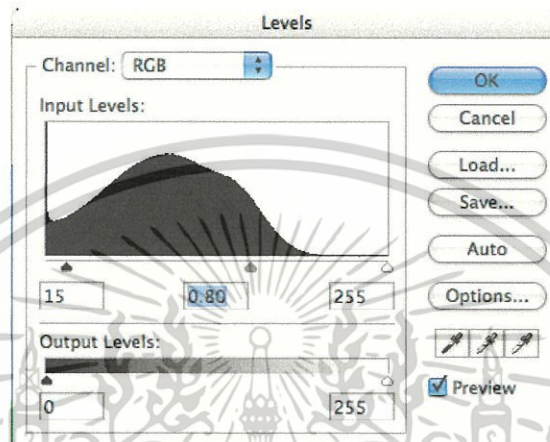
หลังจากปรับแต่งค่าต่างๆ ภายในโปรแกรม Photoshop แล้วให้เริ่มสร้างฉากหลังโดยการเลือกรูปท้องฟ้า นำมาวางไว้ในส่วนบนของภาพ หลังจากนั้นทำการสร้างเนินหญ้าโดยเปิดรูปพื้นหญ้า สร้าง Selection เป็นรูปทรงที่ต้องการและนำมาประกอบกันจนได้เป็นภาพฉากหลัง ดังรูป



26. รูปแสดงขั้นตอนการ Selection พื้นหญ้าในภาพบน หลังจากนั้นจึงทำการ Copy และนำมาจัดเรียงในภาพใหม่จนได้ภาพฉากหลังเหมือนกับรูปด้านล่าง

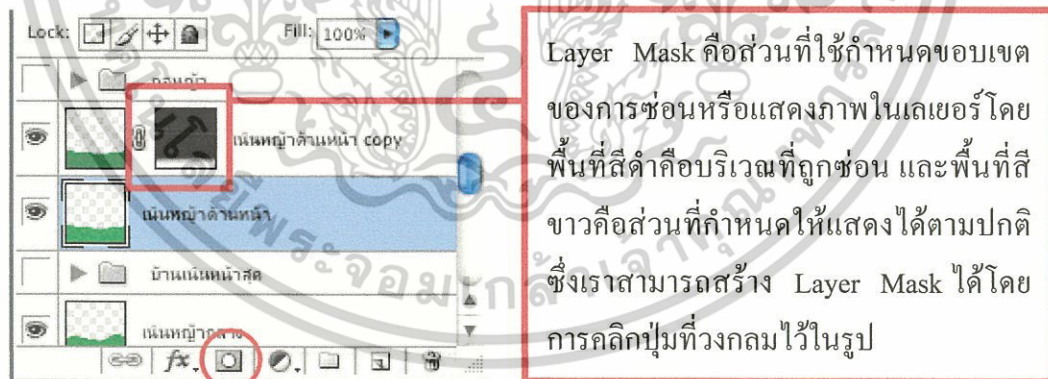
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อจัดวางวัตถุต่างๆ จนได้ภาพฉากหลังเรียบร้อยแล้ว จะเห็นได้ว่าทุ่งหญ้าที่สร้างขึ้นยังดูขาดน้ำหนักและมีมิติภายในภาพ ข้าพเจ้าจึง Copy พื้นหญ้าในแต่ละส่วนขึ้นมาอีกหนึ่งเลเยอร์ และใช้คำสั่ง Image > Adjustment > Levels เพื่อปรับค่าน้ำหนักของทุ่งหญ้าภายในรูป



27. ภาพแสดงส่วนปรับแต่งของคำสั่ง Levels

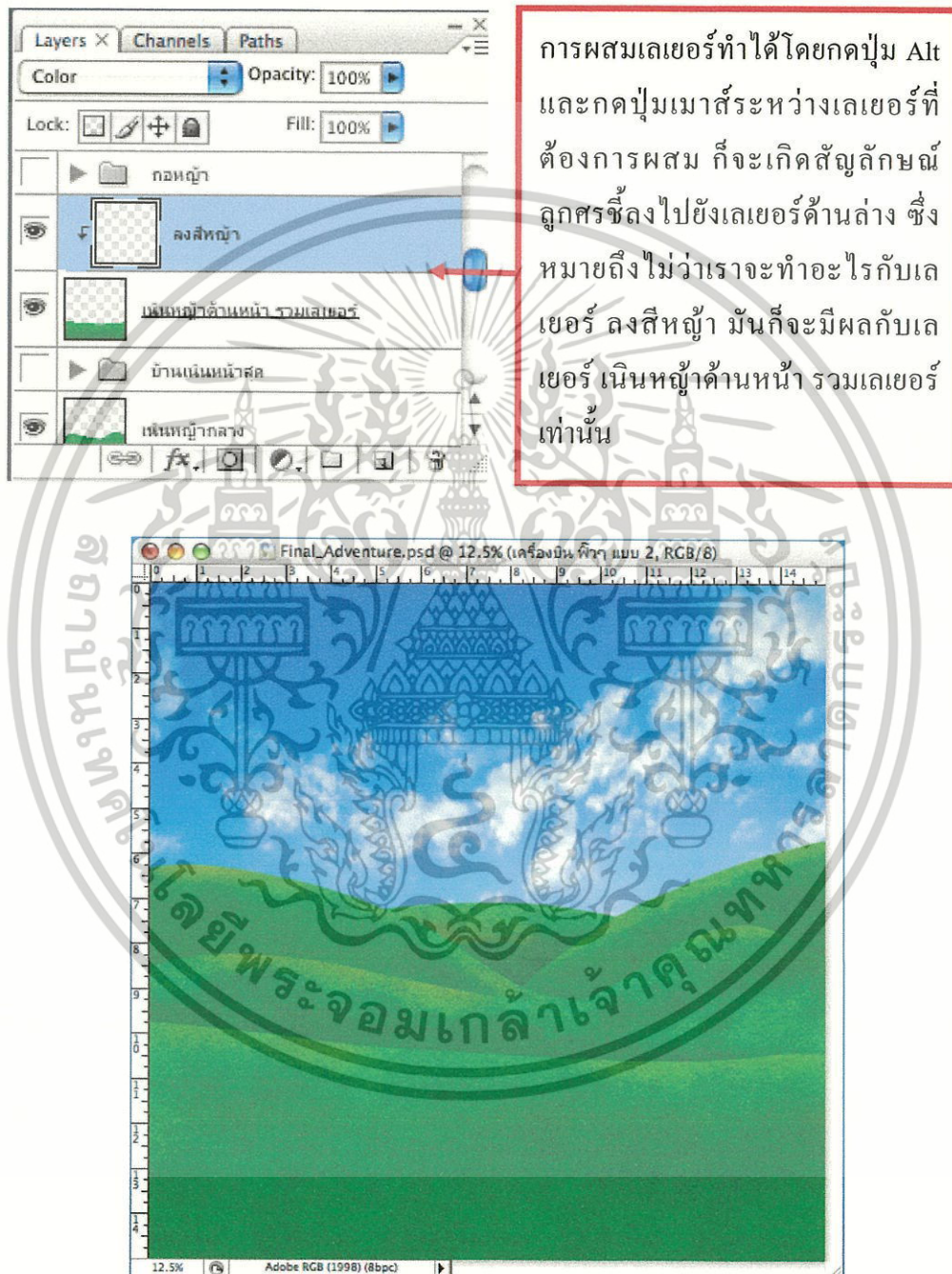
หลังจากนั้นสร้าง Layer Mask ให้กับเลเยอร์นี้และใช้คำสั่ง Gradient ในการไล่น้ำหนักของทุ่งหญ้าให้มีน้ำหนักจากสีเขียวเข้ม ไปหาสีเขียวอ่อน



28. ภาพแสดงการทำ Layer Mask

ขั้นตอนต่อมาข้าพเจ้าได้สร้างเลเยอร์ขึ้นมาอีกหนึ่งเลเยอร์โดยวางไว้ในตำแหน่งที่เหนือกว่าเลเยอร์ที่เป็นทุ่งหญ้า เปลี่ยน Blending Mode ของเลเยอร์นั้นให้เป็น Color และเลื่อนเมาส์ไปยังเส้นตำแหน่งระหว่างสองเลเยอร์นี้ กดปุ่ม Alt จะสังเกตเห็นสัญลักษณ์รูปคลิกเมาส์ตกลงจะเห็นว่าเลเยอร์ที่สร้างขึ้นจะมีสัญลักษณ์ลูกศรชี้ลงไปยังเลเยอร์ทุ่งหญ้าที่อยู่ทางด้านล่าง หลังจากนั้นใช้ Brush ระบายสีเหลืองลงไปบนเลเยอร์ที่สร้างขึ้น ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวเราเรียกว่า “การเอกสาร” เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผสมเลเยอร์” ซึ่งการตกแต่งอะไรก็ได้แล้วแต่ในเลเยอร์ที่อยู่ข้างบนจะมีผลกับเลเยอร์ที่อยู่ด้านล่างเพียงเลเยอร์เดียวเท่านั้น



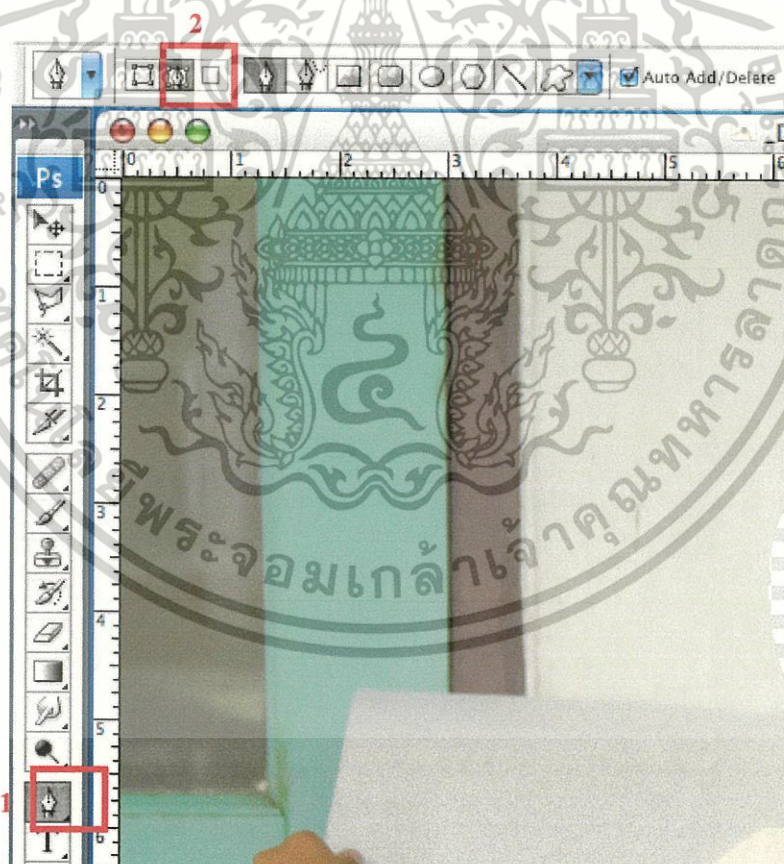
29. ภาพจากหลังหลังจากการปรับแต่งค่า Level ที่ทุ่งหญ้าและลงสีด้วยการผสมเลเยอร์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เทคนิคการสร้าง Selection

การสร้าง Selection ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการตัดต่อภาพ ซึ่งวิธีการสร้าง Selection นั้นมีอยู่หลายวิธี แต่สำหรับวิธีการที่ข้าพเจ้าใช้มากที่สุดในการทำงานได้แก่การสร้าง Selection ด้วย  Pen tool เนื่องจากวิธีการดังกล่าว มีความเหมาะสมกับรูปทรงที่ไม่ชัดเจน หรือมีสีที่หลากหลายจนยากที่จะใช้  Quick Selection Tool ,  Magic Wand Tool ได้ ซึ่งการใช้  Pen tool ก็ช่วยให้เราสร้าง Selection ได้ง่ายขึ้นเพราะสามารถกำหนดทิศทางของ Selection ได้ตามเส้นพาท ( Path ) ที่สร้างขึ้น ซึ่งมีวิธีการทำดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ ( Pen tool ) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างเส้นพาท ( Path )
2. คลิกปุ่ม เพื่อให้พาท ( Path ) ที่สร้างขึ้นปรากฏเฉพาะเส้นเท่านั้น

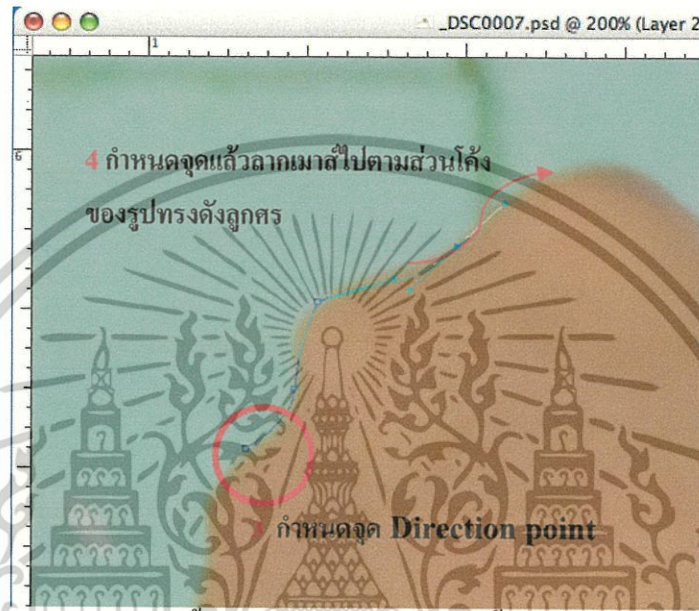


30. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 1 และ 2

3. คลิกเมาส์เพื่อกำหนดจุด ( Direction point ) เริ่มต้นของเส้นพาท ( Path )

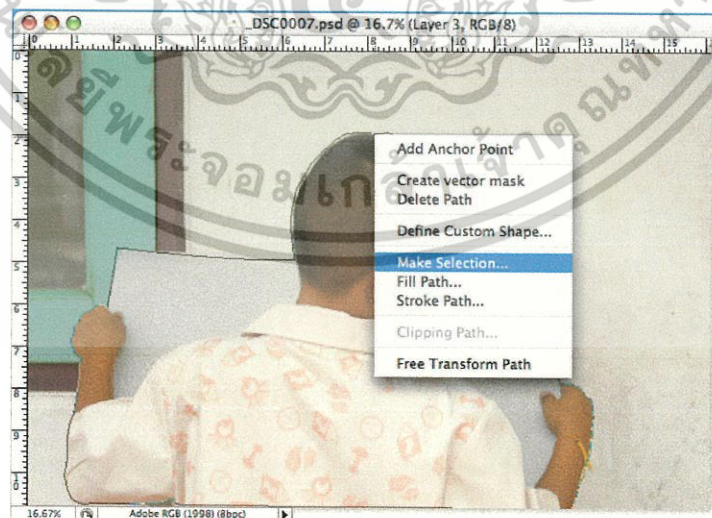
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. คลิกแล้วลากเมาส์ไปตามส่วนเว้าโค้งของรูปทรง และหยุดเพื่อสร้างจุด Direction point และแทรกเมาส์ไปตามส่วนโค้งของรูปทรงต่อไป ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนมาบรรจบกับจุด Direction point แรกที่สร้างไว้



31. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 3 และ 4

5. คลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Make Selection เพื่อแปลงเส้นพาท (Path) ที่วาดไว้ให้กลายเป็น Selection

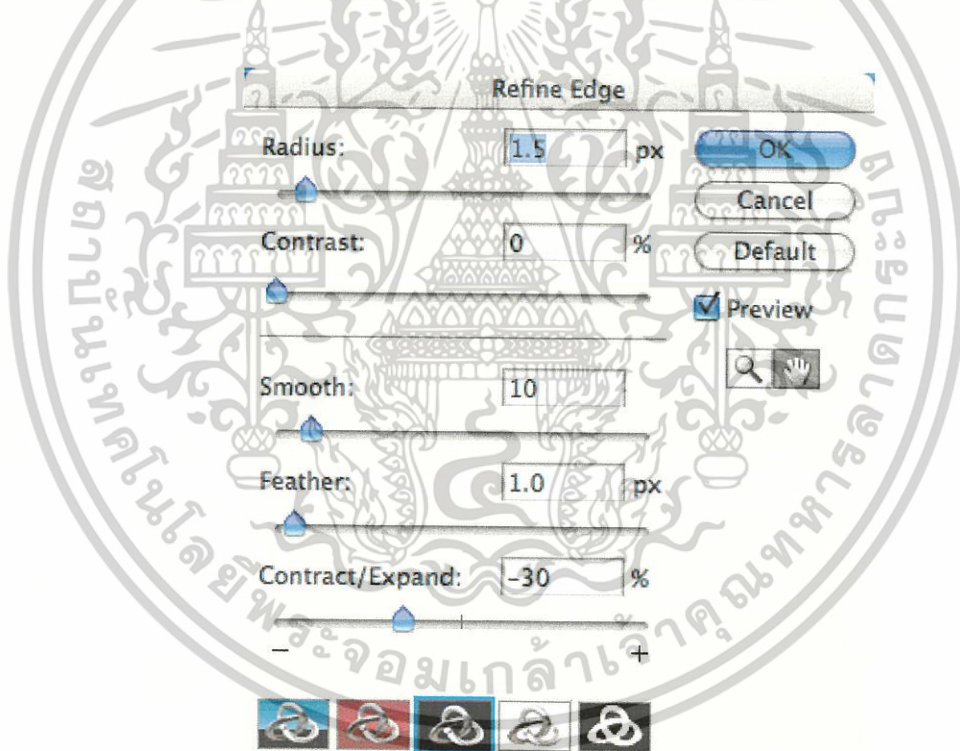


32. ภาพแสดงขั้นตอนสร้าง Selection ในขั้นตอนที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ใส่ค่า Feather Radius เพื่อกำหนดความฟุ้งของ Selection ได้ตามต้องการ แต่ถ้าต้องการเส้นขอบที่ดูคมชัดก็ให้กำหนดค่าเป็น 0 pixel ในกรณีของข้าพเจ้าตั้งค่า Feather ให้แต่ละวัตถุที่ทำกร Selection ประมาณ 3 - 5 pixel นอกจากนี้ในบางครั้งข้าพเจ้าได้ใช้คำสั่ง Refine Edge ช่วยในการปรับแต่งค่าต่างๆ ของ selection ซึ่งมีคำสั่งต่างๆ ที่สำคัญดังนี้

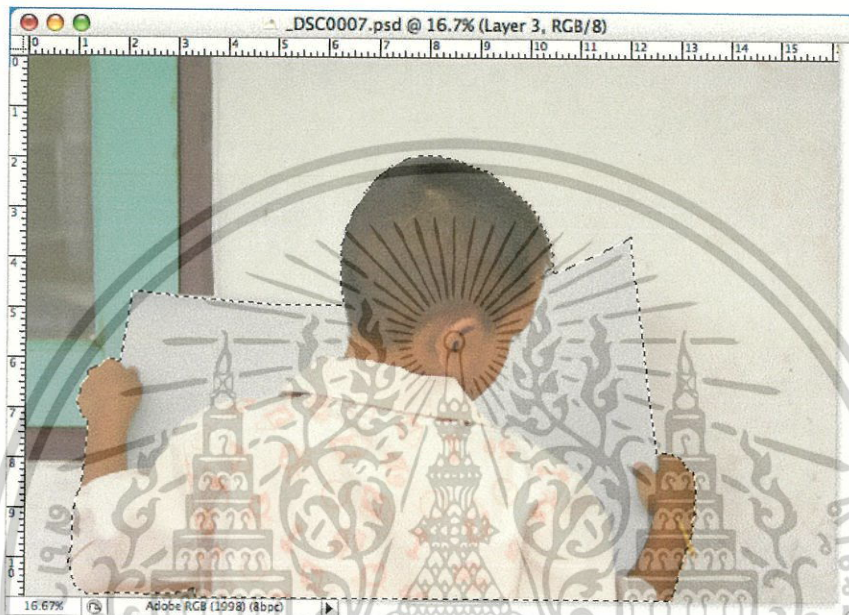
- Radius ใช้สำหรับปรับระยะของเส้นขอบให้ดูนุ่มนวลหรือคมชัด
- Contrast ใช้สำหรับปรับเส้นขอบให้มีความคมชัดมากขึ้น
- Smooth ใช้สำหรับปรับเส้นขอบที่หยابให้ดูเนียนเรียบขึ้น
- Feather ใช้ปรับเพื่อเพิ่มความนุ่มนวลของเส้นขอบให้มากขึ้น
- Contract/Expand ใช้ปรับเพิ่มหรือลดขอบเขตของ Selection ที่สร้างไว้



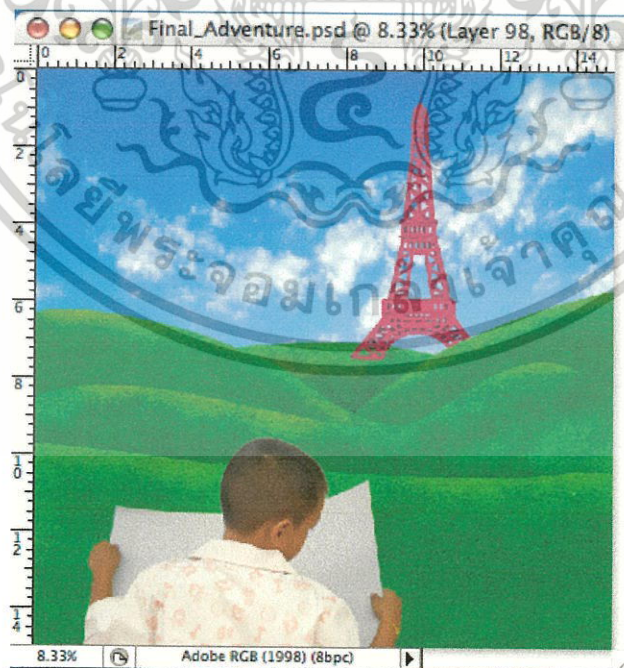
33. แสดงภาพกล่องคำสั่ง Refine Edge ซึ่งมีส่วนช่วยในการปรับแต่ง Selection เป็นอย่างมากและทำให้ภาพที่ทำกร Selection มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ลักษณะของ Selection ที่เกิดขึ้นจะเห็นได้ว่ามีขอบเขตตามเส้นพาท ( Path ) ที่วาดไว้ ทำการ Copy และนำไปวางไว้ในภาพที่ต้องการ



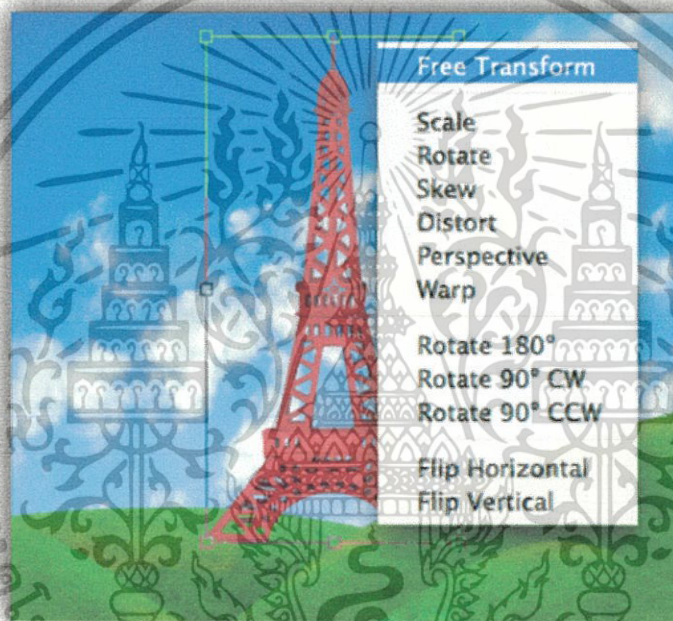
34. แสดงภาพเมื่อทำการสร้าง Selection เรียบร้อยแล้วเลือกคำสั่ง Edit > Copy



35. แสดงภาพของวัตถุที่ทำการ Selection และนำมาวางไว้ในภาพที่ต้องการด้วยคำสั่ง Edit > Paste

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

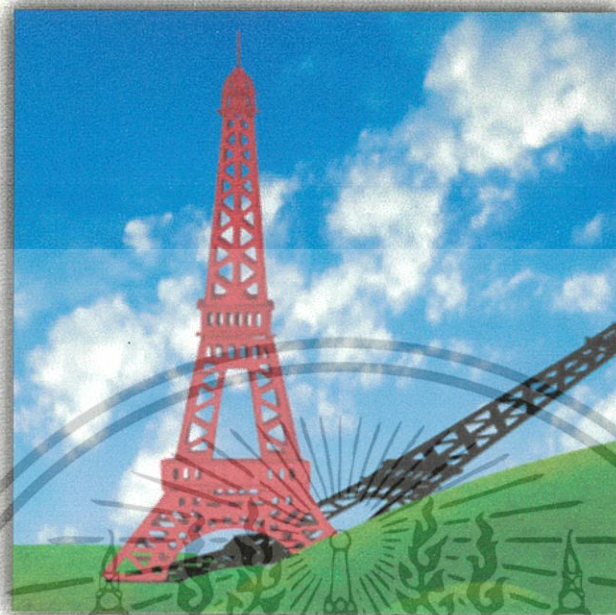
เมื่อสร้างฉากหลังเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการนำวัตถุต่างๆ ที่ถ่ายรูปรุมาประกอบเข้าด้วยกันเป็นภาพ ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกวัตถุที่เป็นจุดเด่นและจุดรองภายในภาพนั้นคือ หอคอยและตัวเด็กที่ถือแผ่นที่ หลังจากนั้นเราจะทำการสร้างเงาให้กับหอคอยภายในภาพโดยทำการ Copy layer ของหอคอยขึ้นมา หลังจากนั้นเลือกคำสั่ง Edit > Transform ซึ่งประกอบไปด้วยคำสั่งหลายรูปแบบ เช่น Warp , Perspective , Free Transform เป็นต้น เพื่อดัดรูปทรงของหอคอยให้มีลักษณะเหมือนเงาที่ตกทอดไปทางด้านหลังของวัตถุ



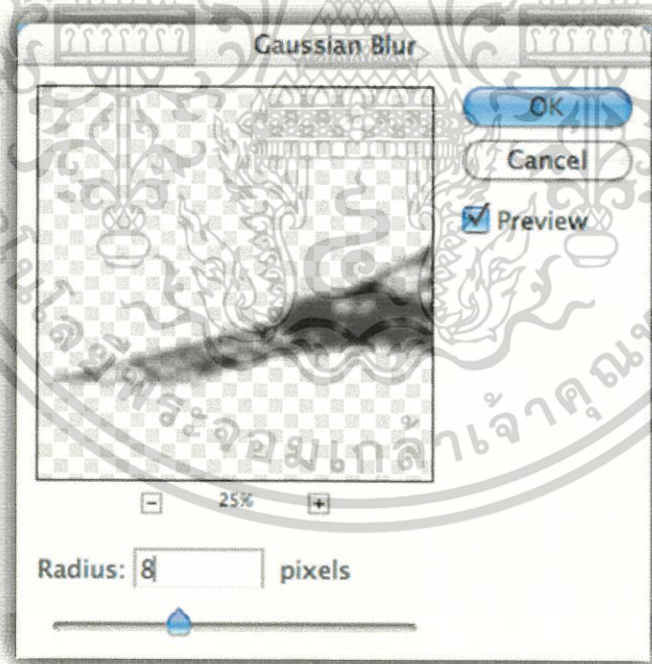
36. ภาพแสดงคำสั่ง Transform ซึ่งเราอาจเลือกใช้คำสั่ง โดยการเลือกไปยังเลเยอร์ที่ต้องการและกดปุ่มคำสั่ง + T แล้วคลิกเมาส์ทางด้านขวาก็จะปรากฏกลุ่มคำสั่งต่างๆ ดังรูป

หลังจากนั้นเลือกคำสั่ง Image > Adjustment > Level เพื่อปรับให้รูปดังกล่าวมีสีดำโดยทำการ เลื่อนค่า Output Level ปรับมาทางซ้ายจนได้สีดำสนิท ซึ่งจะได้เงาที่มีความทึบแสงและขอบที่มีความคมมากเกินไป ให้เราใช้คำสั่ง Filter > Blur > Gaussian Blur เพื่อทำให้ขอบเงาในภาพนั้นดูนุ่ม หลังจากนั้นทำการเปลี่ยน Blending mode ของเลเยอร์ส่วนที่เป็นเงาเป็นแบบ Multiply และทำการลดค่า Opacity ของเลเยอร์ส่วนที่เป็นเงาจนได้ค่าความโปร่งแสงที่เหมาะสม สุดท้ายเพื่อให้เงาที่ได้ดูสมจริงยิ่งขึ้นข้าพเจ้าได้สร้าง Layer Mask ลงบนเลเยอร์ที่เป็นรูปเงาและใช้คำสั่ง Gradient ไล่สีน้ำหนกของเงาให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

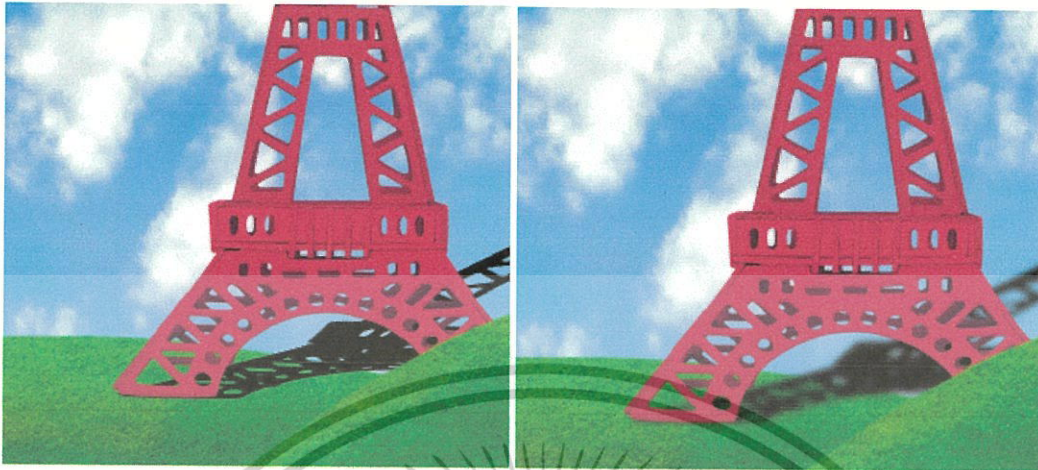


37. ภาพแสดงผลหลังจากการคัดรูปทรงหอคอยและปรับค่า Levels จนได้ภาพที่ดำสนิทแล้ว

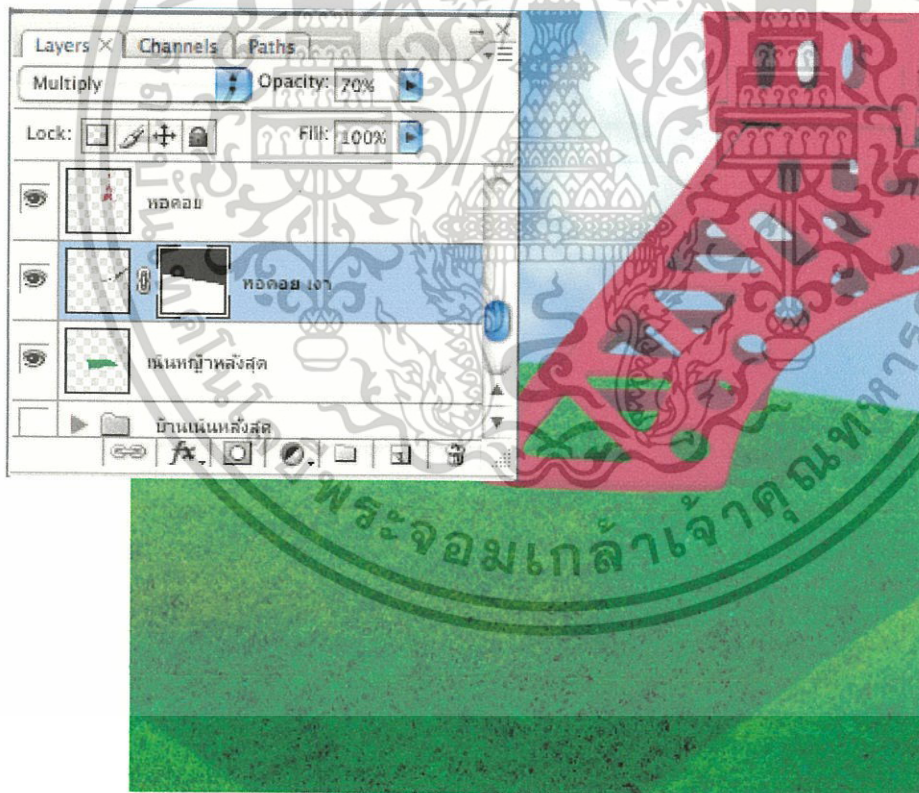


38. รูปภาพแสดงกล่องคำสั่ง Gaussian Blur ซึ่งปรับค่าคมชัดโดยใส่ค่าตัวเลขลงไป Radius

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



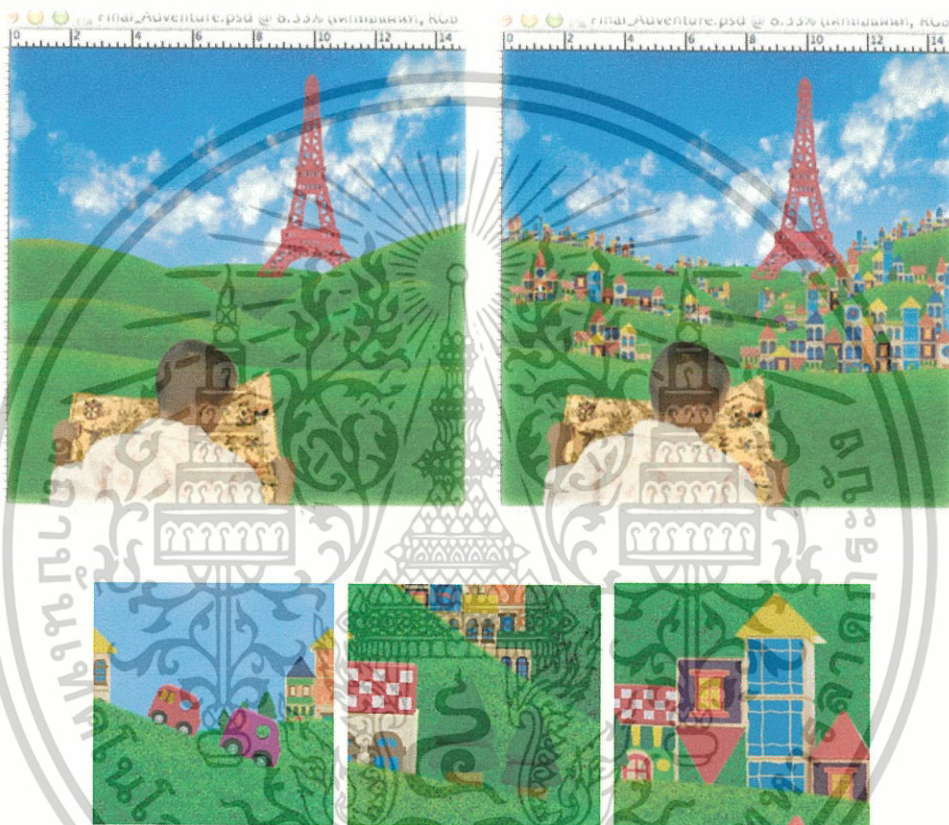
39. รูปภาพแสดงการเปรียบเทียบความคมชัดของเงาก่อน ( ภาพทางซ้าย ) และหลัง ( ภาพทางขวา ) ของเงาที่ปรับแต่งด้วยคำสั่ง Gaussian Blur



40. รูปภาพแสดงส่วนเงาหอคอยที่ปรับแต่งเสร็จเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาเด็กถือแผนที่เข้ามาไว้ในภาพด้วยการ Selection จากรูปเด็กแล้วนำมาวางในรูปที่เราสร้างขึ้น สร้างเส้นพาธ ( Path ) บริเวณส่วนที่เป็นแผนที่สร้าง Selection เพื่อนำภาพแผนที่มาใส่ในส่วนดังกล่าว หลังจากนั้นจึงเริ่มวางวัตถุอื่นๆ ลงไปในภาพได้แก่บ้าน รถยนต์ ต้นไม้ ที่อยู่ตามเนินเขาจนสำเร็จดังรูป

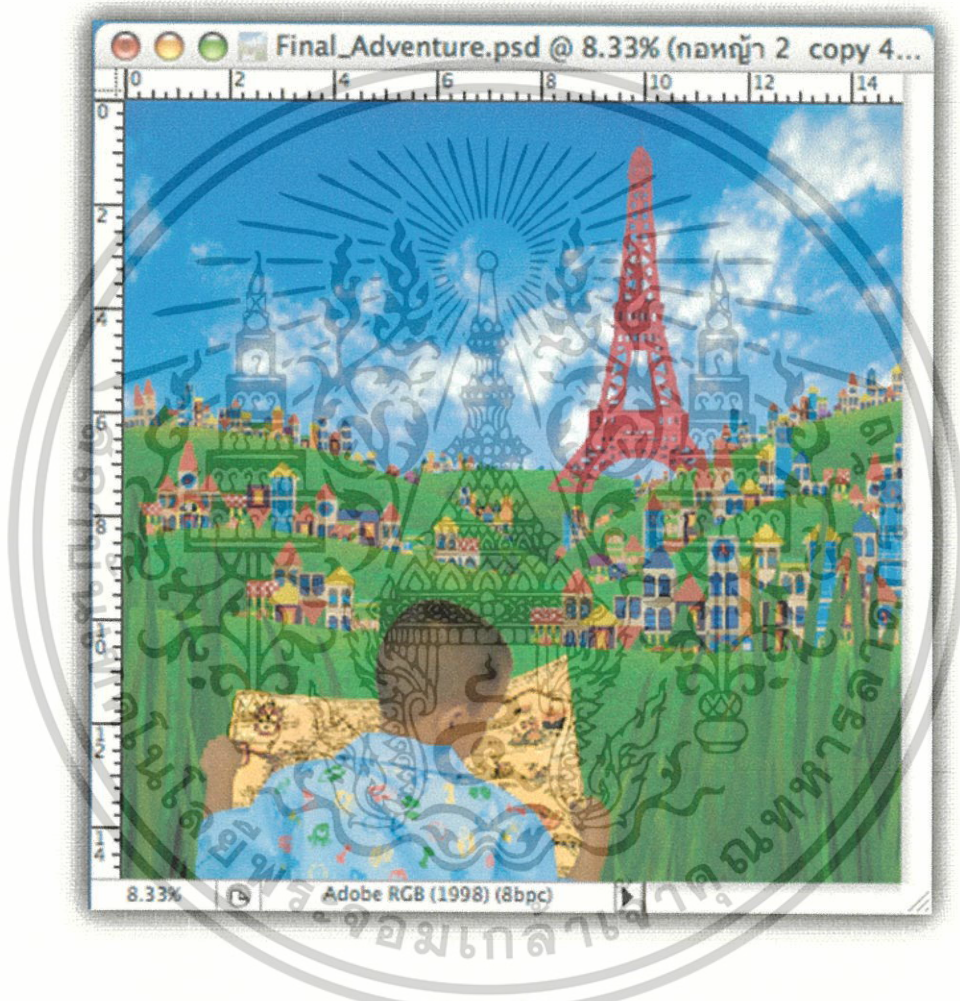


41. ภาพแสดงผลงานเมื่อจัดวางวัตถุต่างๆ ลงไปในภาพแล้วไม่ว่าจะเป็นตัวเด็กถือแผนที่ บ้าน รถยนต์ ต้นไม้ นอกจากนี้ยังมีการใส่รายละเอียด เช่นบ้านกลับหัว ตามรูปแบบของศิลปินที่นำมาอ้างอิงอย่าง Marc Chagall ที่ชอบวาดสิ่งของให้มีลักษณะตรงข้ามกับความเป็นจริง เช่นคนมีสองหน้า รถไฟกลับหัว สัตว์ที่เห็นหน้าด้านข้างแต่มีดวงตามองตรง บ้านกลับหัวก็เป็นส่วนหนึ่งในงานของ Chagall เช่นกัน

หลังจากนั้นเริ่มสร้างฉากหน้าที่เป็นกอหญ้าสูง โดยการเปิดรูปใบหญ้าที่ถ่ายมาใช้คำสั่ง Image > Adjustment > Hue / Saturation ในการปรับสีใบหญ้าร่วมกับคำสั่ง Edit > Transform ทำการตัดรูปทรงใบหญ้าให้ได้ตามแบบที่ต้องการและนำมาเรียงกันจนสำเร็จดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนต่อไปจะเห็นได้ว่าตัวเด็กที่ถือแผนที่ที่มีสีในโทนสีน้ำตาล ทั้งตัวแผนที่ เสื้อผ้าที่เด็กใส่ และสีผิวของเด็กเอง ข้าพเจ้าจึงทำการเปลี่ยนสีเสื้อและลวดลายบนเสื้อโดยการสร้างพาท ( Path ) และตัวลวดลาย หลังจากนั้นเปลี่ยนเส้นพาท ( Path ) เป็น Selection และเปลี่ยนสีเสื้อและลวดลายบนเสื้อด้วยคำสั่ง Image > Adjustment > Hue / Saturation

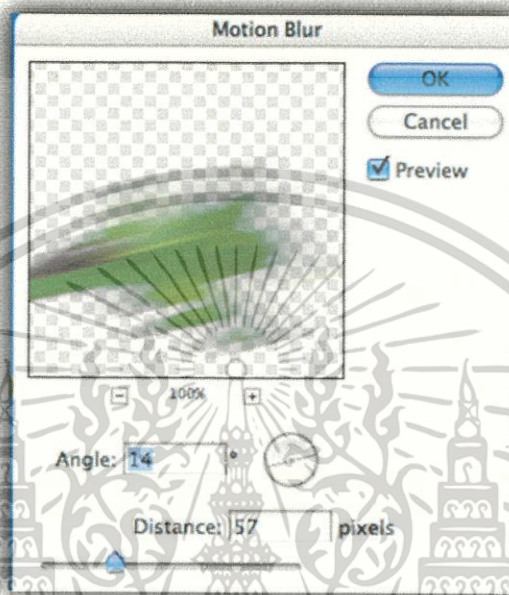


42. ภาพแสดงผลงานหลังจากเปลี่ยนสีเสื้อผ้าและลวดลายที่เด็กสวมใส่เสร็จแล้ว

ต่อมาข้าพเจ้าได้เพิ่มชิราฟและเครื่องบินเข้าไปในภาพ และได้สร้างความรู้สึกที่ดูเหมือนกับว่าเครื่องบินและชิราฟนั้นกำลังเคลื่อนไหวอยู่ โดยทำการ Copy เลเยอร์เครื่องบินขึ้นมา 2 เลเยอร์ และใช้คำสั่ง Filter > Blur > Motion Blur ทำการลดค่า Opacity ลงให้ได้ความโปร่งแสงที่เหมาะสมและนำเลเยอร์ดังกล่าวไว้ได้ตำแหน่งเลเยอร์ที่เป็นรูปเครื่องบินจริงๆ ส่วนอีกเลเยอร์หนึ่งไว้เหนือตำแหน่งเลเยอร์ที่เป็นรูปเครื่องบินจริงๆ และใช้ยางลบ ลบภาพออกในบางส่วนก็จะได้รูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องบินที่ดูเหมือนกำลังเคลื่อนไหวอยู่ ซึ่งสำหรับยี่ราฟเราก็ทำแบบเดียวกัน จนได้ภาพสำเร็จออกมาดังรูป



43. ภาพแสดงกล่องคำสั่ง Motion Blur ในการสร้างซึ่งกำหนดทิศทางในแนวที่เครื่องบินวิ่งอยู่โดยเลื่อนตำแหน่งบริเวณปุ่มวงกลมในกล่องคำสั่ง และกำหนดค่า Distance เพื่อกำหนดค่าความเบลอ

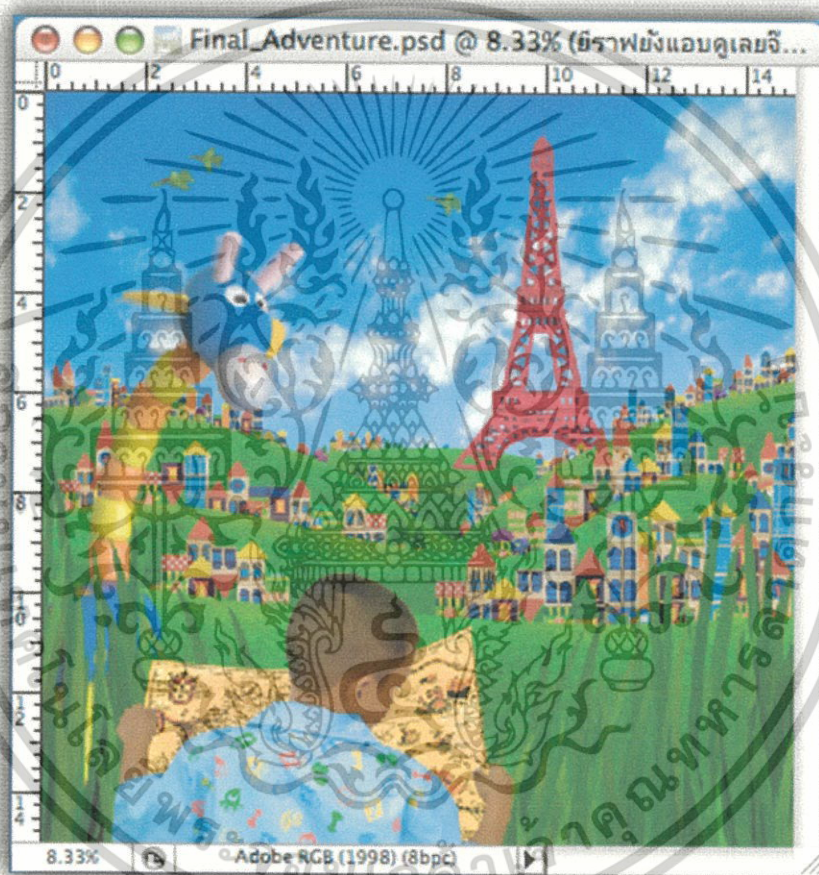


44. เปรียบเทียบระหว่างภาพก่อนใส่ Motion Blur ทางภาพซ้ายและหลังใส่แล้วในภาพขวา

สุดท้ายทำการเก็บรายละเอียดภายในภาพเรื่องของความคมชัดของเส้นขอบวัตถุ ความเบลอ

โดยการสร้าง Layer mask ให้กับกลุ่มวัตถุที่เป็นตัวบ้านและใช้คำสั่ง Filter > Blur > Gaussian Blur เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนที่เป็น Layer mask เพื่อให้ขอบภาพของวัตถุไม่ดูคมจนเกินไป โดยคํานึงว่าวัตถุที่อยู่ในตำแหน่งใกล้เคียงกันเส้นขอบของวัตถุควรมีความคมชัดใกล้เคียงกัน วัตถุที่อยู่หลังออกไปเส้นขอบวัตถุจะไม่คมชัดเท่ากับวัตถุที่อยู่ข้างหน้า นอกจากนี้อาจใช้คำสั่ง Filter > Blur > Motion Blur ที่ตัววัตถุในแต่ละเลเยอร์ โดยคํานึงว่าวัตถุที่อยู่ข้างหน้าจะมีความคมชัดกว่าวัตถุที่อยู่ข้างหลังซึ่งต้องเบลอลงออกไปจนได้เป็นภาพที่เสร็จสมบูรณ์



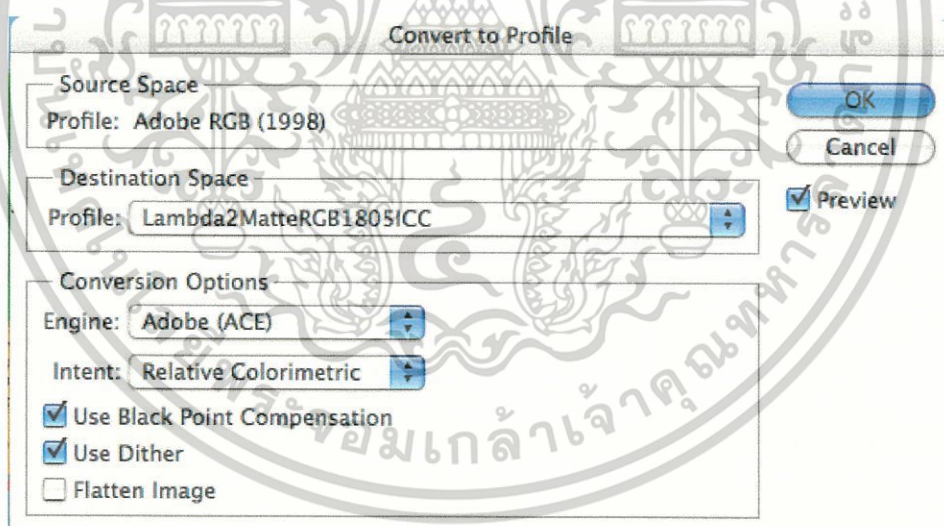
45. ภาพแสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การแปลงโพรไฟล์สีให้ภาพด้วยคำสั่ง **Convert to Profile**

เมื่อเราได้ภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนสุดท้ายนั่นคือการจัดการเรื่องสีเพื่อให้สามารถพิมพ์ภาพได้ดังที่ต้องการ ซึ่งเราต้องทำการ Calibrate หน้าจอของเราให้มีค่ามาตรฐานเสียก่อน จากนั้นในขั้นตอนต่อมาให้ทำการ Convert to Profile เพื่อทำการแปลงโพรไฟล์สีไปเป็นโพรไฟล์ของเครื่องพิมพ์ ที่ใช้ซึ่งจะทำให้งานที่พิมพ์ออกมามีสีสันทันที่ถูกต้องมากขึ้น โดยมีขั้นตอนและวิธีการดังนี้

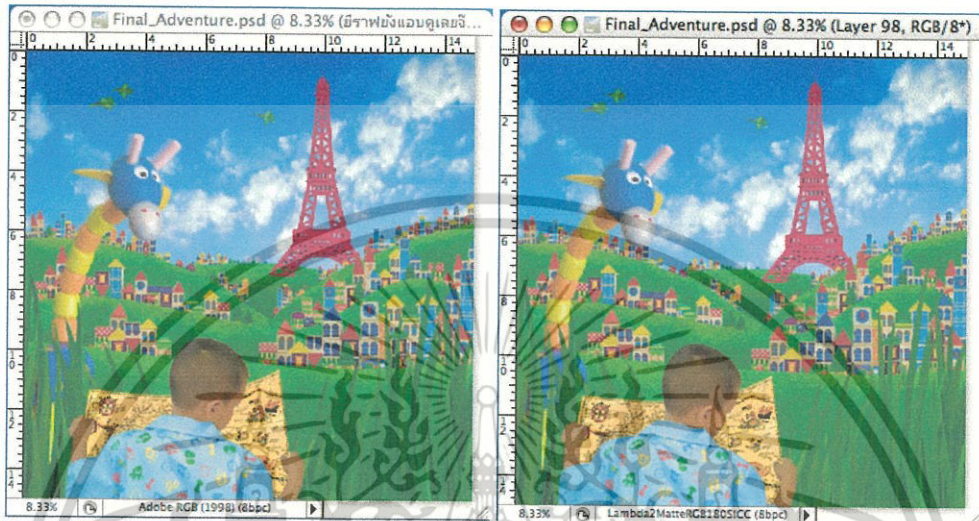
1. เปิดภาพที่ต้องการแปลงโพรไฟล์สีขึ้นมา
2. เลือกคำสั่ง Edit > Convert to Profile
3. เลือกโพรไฟล์สีใหม่ที่ต้องการ โดยข้าพเจ้าเลือกเป็นโพรไฟล์ที่ได้รับมาจากร้านอัดรูปคือโพรไฟล์ Lambda2MatteRGB1805ICC ซึ่งเป็นค่าโพรไฟล์เดียวกับร้านล้างอัดรูปที่ข้าพเจ้าไปพิมพ์งาน ต่อมาเลือกคำสั่งรูปแบบการเปลี่ยนแปลงค่าสีเป็น Relative Colorimetric ซึ่งมีรูปแบบการทำงานคือตัดค่าสีที่ไม่สามารถพิมพ์ได้ออกไปและทำการบีบอัดสีในช่วงที่พิมพ์ได้มาอยู่ในช่วงความกว้างสีของโพรไฟล์ที่เราเลือกไป คลิกปุ่ม Ok



46. ภาพแสดงกล่องคำสั่ง Convert to Profile ซึ่งก่อนพิมพ์งานหากเรามีโพรไฟล์ของเครื่องพิมพ์ที่จะพิมพ์ภาพการ Convert to Profile จะช่วยให้ภาพที่พิมพ์ออกมามีสีสันทันใกล้เคียงกับสีที่ปรากฏให้เห็นบนหน้าจอ แต่ทั้งนี้หน้าจอที่ใช้ต้องได้รับการ Calibrate หน้าจอให้มีค่ามาตรฐานสำหรับการแสดงผลเสียก่อน ซึ่งเราอาจใช้อุปกรณ์หรือโปรแกรมช่วย Calibrate หน้าจอที่มีอยู่ในเครื่องก็ได้

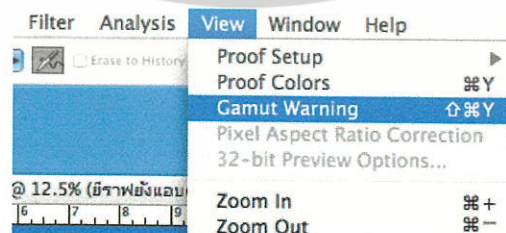
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จะได้ภาพที่มีสีสั่นใกล้เคียงกับต้นฉบับ นอกจากนี้ให้สังเกตว่ามีสีใดถูกเปลี่ยนแปลงไปบ้างซึ่งสามารถนำมาปรับแต่งได้ในภายหลัง



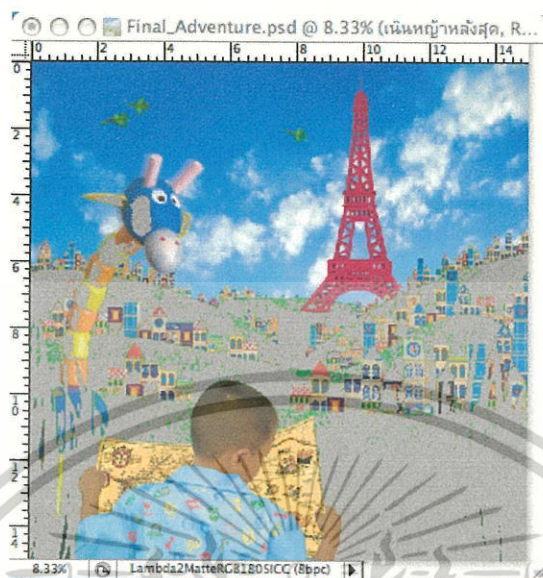
47. ภาพแสดงผลเปรียบเทียบของสีก่อน ( ภาพซ้าย ) และหลัง ( ภาพขวา ) ทำการ Convert to Profile ซึ่งข้าพเจ้าสังเกตเห็นว่าความเข้มของสีเขียวที่เป็นกอหล้าด้านหน้าของภาพมีความเข้มของสีลดลง ซึ่งเราสามารถแก้ไขสีที่เปลี่ยนไปในภายหลังได้ด้วยคำสั่ง Image > Adjustment > Levels หรือ Image > Adjustment > Hue / Saturation ก็ได้

5. นอกจากนี้ยังสามารถใช้คำสั่ง View > Gamut Warning เพื่อตรวจสอบช่วงสีที่เครื่องพิมพ์ไม่สามารถพิมพ์ได้อีกด้วย ซึ่งเราอาจปรับแต่งเพิ่มเติมได้อีกเล็กน้อยเพื่อให้ได้สีที่ถูกต้องตามที่ต้องการมากที่สุด หลังจากนั้นนำไปพิมพ์ทดสอบและทำการพิมพ์ผลงานจริงเมื่อการทดสอบให้ผลที่น่าพึงพอใจ

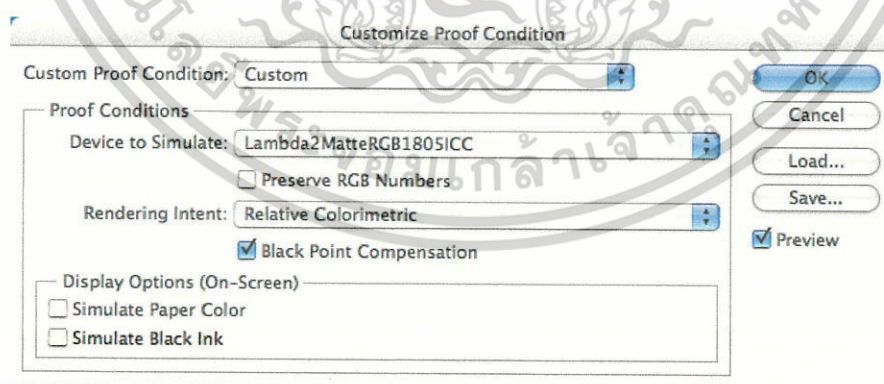


48. ภาพแสดง การเลือกคำสั่ง View > Gamut Warning

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



49. ภาพแสดงการเตือนของคำสั่ง Gamut Warning หากสีใดที่เครื่องพิมพ์ที่เราตั้งโปรไฟล์สีไว้ไม่สามารถพิมพ์ได้จะถูกระบายสีด้วยสีเทาเป็นการเตือนว่าสีบริเวณมีช่วงความกว้างของสีมากกว่าช่วงความกว้างสีของเครื่องพิมพ์ที่กำหนด ซึ่งจากรูปในกรณีที่เกิดขึ้นเป็นบริเวณกว้างหลังจาก Convert to Profile แล้ว อาจเป็นเพราะเราลืมปรับแต่งค่าสำหรับการ Proof งานซึ่งสามารถปรับแต่งได้โดยใช้คำสั่ง View > Proof setup จะปรากฏกล่องคำสั่งดังรูป ให้เลือกโปรไฟล์สีของเครื่องพิมพ์ที่เราต้องการใช้พิมพ์ให้ถูกต้อง และลองตรวจสอบด้วยคำสั่ง Gamut Warning อีกครั้งจะพบว่าไม่มีการแจ้งเตือนปรากฏให้เห็นเนื่องจากเราทำการ Convert to Profile แล้ว



50. แสดงกล่องคำสั่งในการปรับค่าสำหรับการ Proof งานซึ่งในส่วนของ Device to Simulate ต้องเลือกค่าโปรไฟล์สีที่เราใช้ในการพิมพ์งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

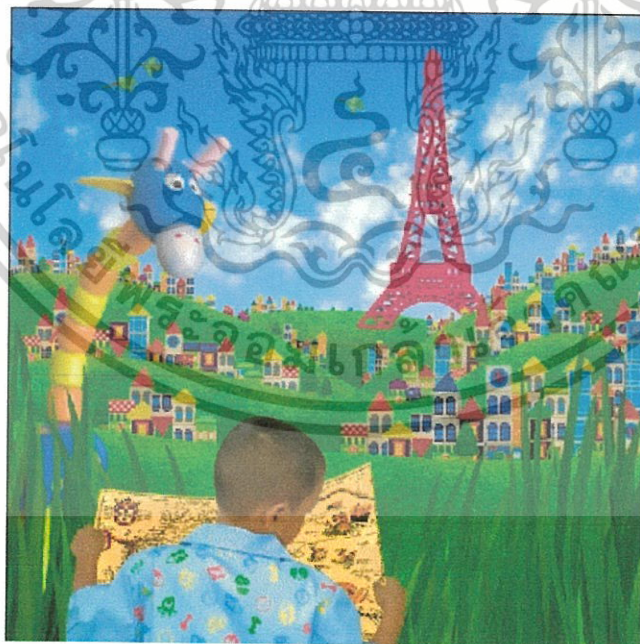
## บทที่ 5

### ผลงานจริง

จากขั้นตอนการทำงานต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้ทำตั้งแต่การรวบรวมข้อมูล การนำข้อมูลที่ได้มาคิดและเขียนขึ้นมาเป็นแบบร่างของงาน การกำหนดวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายภาพ การถ่ายภาพและการนำภาพที่ถ่ายมาตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นเมื่อตรวจเช็ครายละเอียดต่างๆ แล้วจึงทำการพิมพ์ภาพออกมาในขนาด 15 x 15 นิ้ว จำนวน 6 รูปเป็นผลงานจริง ดังต่อไปนี้

#### 1. ภาพนักผจญภัย

เป็นภาพที่แสดงถึงความฝันของเด็กๆ ที่รักการผจญภัย ซึ่งได้ไปค้นพบสถานที่แปลกใหม่ที่ตนเองไม่เคยพบเห็นมาก่อน โดยใช้เด็กกำลังถือแผนที่แสดงถึงการค้นหา การผจญภัย ฉากด้านหลังเป็นท้องฟ้าและทุ่งหญ้าที่มีบ้านเรียงรายไปตามเนินเขา และหอคอยสูงใหญ่ ช่างๆ ตัวเด็กมีอิริยาพขของเล่นกำลังแอบมองเด็กที่ถือแผนที่อยู่

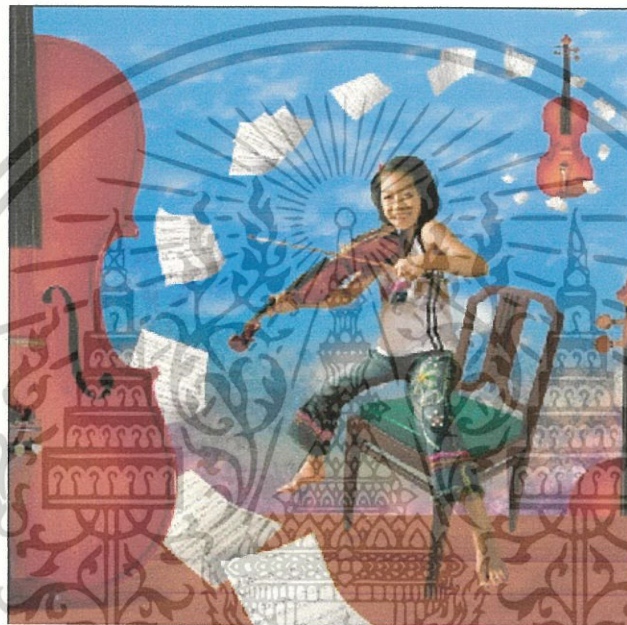


51. แสดงผลงานจริง ภาพนักผจญภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ภาพนักดนตรีผู้รักอิสระ

เป็นภาพที่แสดงถึงนักดนตรีผู้รักอิสระ โดยกำหนดให้เด็กลอยตัวขึ้นจากพื้น จากเก้าอี้ แสดงถึงความรู้สึกล่องลอยและอิสระเสรี จากเป็นพื้นที่ที่มีไวโอลินขนาดใหญ่วางอยู่ด้านข้าง และยังมีกระดาษโน้ตจำนวนมากมาล่องลอยอยู่บนท้องฟ้า

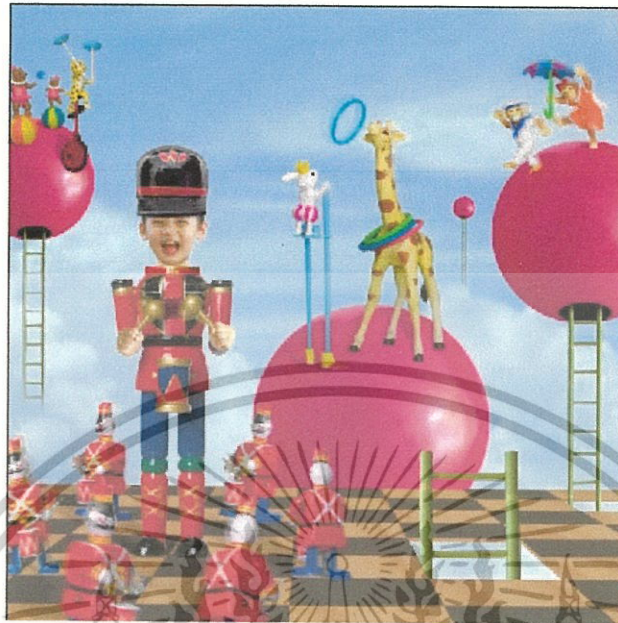


52. แสดงผลงานจริง ภาพนักดนตรีผู้รักอิสระ

## 3. ภาพประชากรในเมืองของเล่น

เป็นภาพของเด็กที่เข้าไปใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานในเมืองของเล่น จนที่สุดตัวเองก็กลมกลืน และกลายเป็นประชากรคนหนึ่งในเมืองของเล่นนี้ด้วย ในรูปใช้ตุ๊กตาของเล่นและตัดเอาส่วนหน้า และมือของเด็กมาใส่ในตัวตุ๊กตา ส่วนจากนั้นทำเป็นกระดานหมากรุกกลอยฟ้า ด้านหลังเป็นลูกบอลสีส้มสดใส โดยในบอลแต่ละลูกก็จะมีสัตว์ชนิดต่างๆ ออกมาแสดงการละเล่นที่ตนเองถนัด จากรูปผลงานจริงจะเห็นได้ว่าภาพนี้มีการพัฒนาจากแบบร่างเยอะมาก เพราะจากแบบร่างเมื่อทดลองประกอบแล้วภาพที่ได้ดูไม่สมจริงและไม่มีความหมาย เพราะการสร้างภาพให้เกิดมิติพุ่งเข้าไปในภาพตามแบบร่างนั้นทำได้ยาก จึงได้ทำการปรับปรุงให้มีการสร้างภาพที่ง่ายขึ้นจนออกมาเป็นผลงานจริง ดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



53. แสดงผลงานจริง ภาพประชากรในเมืองของเล่น

#### 54. ภาพเจ้าหญิงดอกไม้

เป็นภาพของเจ้าหญิงดอกไม้ที่มีความสุขท่ามกลางดอกไม้สวยงามนานาชนิด ในรูปเป็นเด็กยืนอยู่ในดอกไม้ที่กำลังเบ่งบาน จากเป็นดอกไม้ไม่นานาชนิด และสายรุ้งบนท้องฟ้าสีชมพู

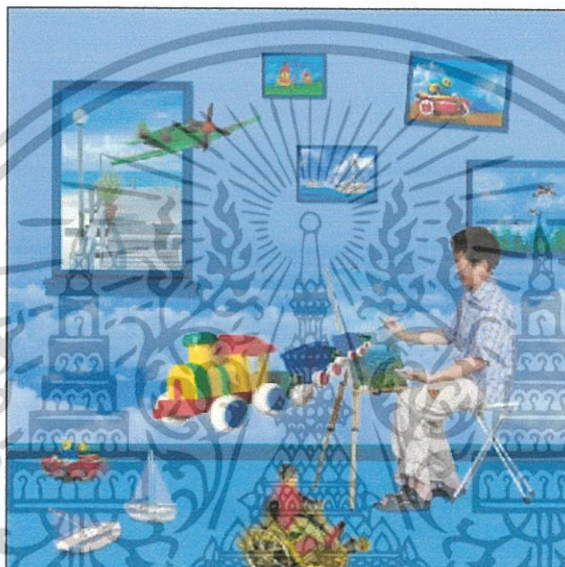


54. แสดงผลงานจริง ภาพเจ้าหญิงดอกไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 55. จิตรกรวิเศษ

เป็นภาพของจิตรกรวิเศษที่วาดอะไรแล้วของที่วาดก็จะออกมาโลดแล่นในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ในรูปใช้ท้องฟ้าเป็นฉากหลัง ในขณะที่เดียวกันมีหน้าต่างและกรอบรูปที่ติดอยู่บนผนัง หลอกสายตาคันไปมา ตรงภาพที่เด็กวาดมีของเล่นกำลังหลุดออกมา ขณะเดียวกันตามพื้นก็เป็นของขึ้นเดียวกับภาพวาดที่ติดอยู่บนผนังแสดงถึงของเล่นที่หลุดออกมาจากภาพแล้ว



55. แสดงผลงานจริง ภาพจิตรกรวิเศษ

### 56. ภาพผู้ควบคุมกาลเวลา

เป็นภาพของผู้ควบคุมกาลเวลาที่สามารถควบคุมกาลเวลาให้หยุดนิ่งตามใจปรารถนา และสามารถรำลึกถึงเหตุการณ์ ความทรงจำที่มีความสุขของตนเองได้

ในภาพใช้นาฬิกาทรายภายในไม่มีทรายอยู่เป็นสื่อถึงกาลเวลาที่หยุดนิ่งไม่มีการไหลของเวลาเกิดขึ้น ทรายในนาฬิกาได้กลายเป็นควันพวยพุ่งออกมาจากนาฬิกาซึ่งได้รวมตัวกันเป็นภาพแห่งความสุข ความทรงจำที่ต้องการหยุดช่วงเวลาไว้ ประกอบกับรูปถ่ายในอดีตแสดงถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ตนเองเคยมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



56. แสดงผลงานจริง ภาพผู้ควบคุมเวลา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ทำศิลปนิพนธ์หัวข้อ “ ความฝัน ” โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการตกแต่งภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ก็ได้ผลสรุปว่าการทำงานในลักษณะนี้ สิ่งที่สำคัญที่สุดนั้นคือกระบวนการคิดในการนำข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับและประมวลผลทางความคิดออกมาเป็นแบบร่าง เพราะเมื่อเรากำหนดแบบร่างได้แล้ว เราก็จะสามารถกำหนดวัตถุที่จะถ่าย เทคนิคที่จะใช้ในการถ่าย รวมถึงเทคนิคในการตกแต่งภาพ และเริ่มสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ทันที ซึ่งในขั้นตอนการตกแต่งภาพนั้นต้องอาศัยการทดลองทำเพื่อหารูปแบบการตกแต่งภาพที่เหมาะสมกับงานมากที่สุด หรือมุมมองของวัตถุที่จะถ่ายว่าเมื่อนำมาประกอบเป็นภาพจริงแล้วดูสมจริงหรือไม่อย่างไร ถ้าไม่ก็ต้องทำการถ่ายใหม่ในมุมมองที่ต่างออกไปจากเดิม

ในด้านการตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บข้อมูลเป็นเรื่องที่สำคัญมาก บางครั้งข้าพเจ้าทำงานโดยใช้การทับซ้อนกันหลายๆ เลเยอร์เมื่อรวมเลเยอร์แล้ว ไม่ได้เก็บเลเยอร์ส่วนที่นำไปรวมไว้เวลาจะแก้ไขอะไรก็ต้องสร้าง Selection ใหม่ทำให้เสียเวลาในการทำงานเป็นอย่างมาก ดังนั้นในการทำงานที่มีการประกอบกันหลายเลเยอร์นั้น เราอาจเก็บข้อมูลไว้หลายๆ แบบ เช่น ในรูปที่ทำหนึ่งรูปอาจมีการเก็บข้อมูลของภาพที่รวมเลเยอร์บางส่วนแล้ว กับภาพที่ไม่มีการรวมเลเยอร์เลยแยกเป็นสองไฟล์ เพราะว่าเมื่อเราสร้างภาพโดยประกอบไปด้วยเลเยอร์จำนวนมาก ก็จะทำให้คอมพิวเตอร์ใช้หน่วยความจำมาก ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ของเราทำงานช้าลงกว่าปกติ ดังนั้นการรวมเลเยอร์เข้าด้วยกันก็มีส่วนช่วยในการทำงานของเราเช่นกัน แต่เราต้องมั่นใจว่าเมื่อรวมเลเยอร์แล้วเราจะไม่กลับมาแก้ไขอีก ถ้าไม่แน่ใจอาจจะเก็บข้อมูลแยกเป็นสองไฟล์ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นก็ได้

ต่อมาเป็นเรื่องของการจัดการสีและการพิมพ์ ซึ่งหากมีระบบจัดการที่ดีก็จะช่วยให้เวลาพิมพ์งานจริงไม่มีปัญหาและประหยัดเวลาในการทำงานมากยิ่งขึ้น เช่น ในการทำงานของข้าพเจ้าซึ่งได้ไปขอโปรไฟล์สีของเครื่องพิมพ์จากทางร้านที่ข้าพเจ้าจะนำรูปไปอัดมา Convert to Profile พบว่าเมื่อทำการพิมพ์ทดสอบที่ร้านก็ได้สีที่ใกล้เคียงกับสีที่ปรากฏบนหน้าจอมาก จึงสามารถทำการพิมพ์จริงได้เลยไม่ต้องพิมพ์ทดสอบหรือนำไฟล์ภาพมาแก้ไขเสียหลายรอบ ซึ่งทำให้ประหยัดทั้งเวลาและงบประมาณในการทำงานเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุดท้ายข้าพเจ้ารู้สึกมีความภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง ที่สามารถทำศิลปนิพนธ์ในเรื่องที่ต้องการสำเร็จ การทำงานในลักษณะดังกล่าวเปรียบเสมือนการทำงานในลักษณะการทดลอง เนื่องจากเทคนิคการตกแต่งภาพนั้น ไม่ได้มีสอนในหลักสูตร ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาจากหนังสือและสอบถามผู้ที่มีความรู้ ทั้งนี้ต้องขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่าน หนังสือทุกเล่มที่ได้อ่าน ที่มีส่วนช่วยให้การทำงานของข้าพเจ้าในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

Amy Standen. Adobe Photoshop Master Class : Maggie Taylor's Landscape of Dream. Berkeley : Peachpit, 2548

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. Photoshop for Photographers. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2550

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. Photoshop Creative Retouching. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2550

สมพร ชุบสุวรรณ. จิตรกรรมสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์และสภาพแวดล้อมของ เฟอร์นันด์ เลเจอร์ และ มาร์ค ซากาลล์, ปรินซ์นิพนธ์ ( ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ ), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

นายศศิศ เจริญงาม เกิดเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ.2528 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาที่โรงเรียนอุดมวิทยา จ.ราชบุรี ระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า และสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาการถ่ายภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้