

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “ชีวิตและความตาย”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “IN LIFE AND DEATH”



นายณพัชร คุษาชีวะ

2/6/2548
๑๑/๒๕๔๗
๑๒.๒๕

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... **71460**
วัน,เดือน,ปี..... **- 9 พ.ค. 2550**

b..... 11741896
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “ชีวิตและความตาย”

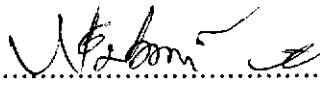
FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “IN LIFE AND DEATH”



นายณพวัชร คุชาจีวะ
Mr.NOPAWACH GAJAJIVA

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... กิตติ อมรพัฒน์กุล วันที่ 30 ส.ค. 2549
(อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่ 30 ส.ค. 49
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “ชีวิตและความตาย” FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “IN LIFE AND DEATH”
ชื่อนักศึกษา	นายณพัชร คุษาชีวะ
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล
ปีการศึกษา	2548

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอภาพถ่ายเชิงศิลป์ เรื่อง “ชีวิตและความตาย” โดยมีแนวความคิดมาจากมุมมองและวิถีชีวิตของกลุ่มคนซึ่งเรียกตัวเองว่า “ก๊อทธิค” (Gothic) ซึ่งตระหนักถึงด้านมืดของชีวิตและความตายซึ่งอยู่รอบๆ ตัวเรายู่เสมอ เพื่อตอบสนองแนวความคิดดังกล่าว ข้าพเจ้าได้พยายามค้นหารายละเอียดซึ่งเกี่ยวข้องกับกลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่า Gothic เหล่านี้ และนำมุมมองของพวกเขามาขยายความให้เป็นภาพถ่ายในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นภาพถ่ายที่สามารถโยงไปถึงมุมมองของชนกลุ่มนี้ได้ เพื่อให้เป็นไปตามจุดประสงค์ข้าพเจ้าได้ศึกษาและเลือกใช้สัญลักษณ์ที่นิยมในกลุ่มนี้ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลที่คนทุกๆ ไปสามารถจะเข้าใจได้ โดยถ่ายทอดสัญลักษณ์ดังกล่าวด้วยการซ้อนภาพถ่ายหลายๆ ภาพ โดยกรรมวิธีทางดิจิทัล (Digital Manipulating) ซึ่งวิธีการนี้สามารถถ่ายทอดถึงจินตนาการและอารมณ์ได้กว้างขวางกว่าการสื่อด้วยภาพถ่ายแบบปกติ

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ประสบความสำเร็จได้เนื่องจากการศึกษา และความร่วมมือช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน รวมไปถึงผู้ให้คำปรึกษาแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ดังนี้

ขอขอบคุณ

คุณพ่อ, คุณแม่ และครอบครัว คชาชีวะ ที่ให้ความสนับสนุนทุกอย่างก้าวของชีวิตข้าพเจ้าตลอดมา

อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล ที่ให้คำปรึกษาในทุกๆเรื่อง

อาจารย์ที่ตรวจวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา

ตนกพรรณ สุนทรระกูล ที่คอยแนะนำเสมอรวมไปถึงการเป็นแบบ

ชนัทธา สายศิลา ที่ให้ความร่วมมือในการเป็นแบบ

เพื่อนๆ สาขาการถ่ายภาพทุกๆ คนที่คอยช่วยเหลือ

IQ LAB สำหรับ UV-Print สวยๆ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค-ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
- ความเป็นมาของโครงการ.....	1
- วัตถุประสงค์.....	1
- แนวความคิด.....	1
- แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
- แหล่งข้อมูล.....	2
- ขั้นตอนการทำงาน.....	2
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
- ขอบเขตของโครงการ.....	3
บทที่ 2 ความเป็นมาและแนวคิดของกลุ่มอิทธิยุคใหม่ (Modern Gothic).....	4
- ประวัติ Gothic โบราณจนถึงปัจจุบัน.....	4
- แนวคิดของ Modern Goth.....	5
- สัญลักษณ์และสิ่งของกลุ่ม Modern Goth นิยม.....	6
- ผลงานและการตีความหมายของงานศิลปะแนว Modern Goth.....	7
บทที่ 3 สันตะความหมายในเชิงจิตวิทยา.....	12
- การเลือกใช้สีกับงาน.....	12
- สีและวงล้อสี.....	12
- สีและการผสม.....	13
- จิตวิทยาแห่งสี.....	14
- สีและการสื่อความหมาย.....	15
บทที่ 4 โปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP.....	17
- Adobe Photoshop.....	17
- ความสามารถของ Photoshop.....	17
- ภาพที่สามารถนำมาใช้งานและชนิดของไฟล์.....	18
- ฟอรัมเมตที่สำคัญ.....	18
- องค์ประกอบที่มีผลกับไฟล์ภาพ.....	20

ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การประมวลผลของคอมพิวเตอร์.....	21
- โมเดลการมองเห็นสีทั่วไป.....	21
- โมเดลการมองเห็นสีใน โปรแกรม Photoshop.....	22
- การเปลี่ยน โหมดสีของภาพ.....	24
- ตรวจสอบคุณภาพสีบนจอก่อนสั่งพิมพ์.....	24
- ข้อจำกัดในการเปลี่ยน โหมด.....	24
- ความหมายของ Layer.....	24
- Layer Blending Mode.....	25
- ผลของ Blending Mode.....	25
บทที่ 5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	28
- อารมณ์และรูปแบบของภาพ.....	28
- ส่วนประกอบของภาพ.....	30
- วิธีสร้างภาพ.....	60
บทที่ 6 ผลสำเร็จ.....	67
บทที่ 8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	74
บรรณานุกรม.....	75
ประวัติผู้เขียน.....	76

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

การถ่ายภาพในครั้งนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสนใจที่มีต่อศิลปินเพลงแนว Gothic Metal ที่มีชื่อว่า La Crimosa จึงทำให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะศึกษากลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่า Gothic และหลังจากที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับพวกเขา นั่นคือจุดเริ่มต้นที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจเป็นอย่างยิ่งถึงมุมมองและแนวคิดของชนกลุ่มนี้ วิธีที่พวกเขาตระหนกอยู่เสมอถึงความตายและการเห็นค่าในหนึ่งชีวิตที่ได้รับมา ซึ่งจากจุดนี้เองทำให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อข้อความเหล่านี้ออกมาเป็นภาพถ่ายภาพที่จะสามารถสื่อได้ถึงด้านมืดของชีวิตและความตาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดที่ข้าพเจ้ามีต่อกลุ่มก๊อทริค
2. เพื่อศึกษาเทคนิคกระบวนการ PHOTOSHOP
3. เพื่อศึกษาปัญหาและวิธีการในการถ่ายภาพ
4. เพื่อศึกษาถึงเทคนิคต่างๆที่เป็นตัวเสริมในการถ่ายภาพ

แนวความคิด

ต้องการนำเสนอภาพถ่ายที่แสดงอารมณ์ และความรู้สึกที่หดหู่ตามรูปแบบแนวคิดของ Gothic โดยภาพทั้งหมดจะถูกควบคุมโทนสีโดยรวมไปในทางที่ทำให้เกิดความรู้สึกหม่นหมองและสีที่สามารถสื่อให้รู้สึกถึงความหดหู่และกดดัน เพื่อขยายความในสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อในแต่ละภาพ โดยเทคนิคการปรับแต่งสี และการตกแต่งภาพ (Photo Manipulating) ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นส่วนใหญ่

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
 - รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆเพื่ออ้างอิงในการทำงาน
 - กำหนดแนวทางของงานโดยรวมเพื่อที่จะให้ผลที่ออกมาเป็นไปในทางเดียวกัน
2. วิเคราะห์ข้อมูล
 - วิเคราะห์เรื่องราวที่จะนำมาใช้ร่วมกับเทคนิค
 - วิเคราะห์เทคนิคที่นำมาใช้ว่าสามารถให้ความรู้สึกที่เหมาะสมกับโครงการอย่างไร
 - วิเคราะห์อารมณ์ที่จะให้ภาพถ่ายทอดออกมา
 - วิเคราะห์โทนสีภาพในแต่ละชุด ให้สัมพันธ์กับอารมณ์ของภาพ
3. สรุปขอบเขตของโครงการและลักษณะของงาน โดยรวม
4. ตรวจสอบแบบร่าง ปรับปรุงข้อบกพร่องของโครงการ

แหล่งข้อมูล

1. ภาพถ่ายประเภทต่างๆ ที่ใช้เทคนิคพิเศษเพื่อให้ได้ภาพที่แปลกตา
2. ข้อมูลจาก internet และหนังสือในหัวข้อที่เกี่ยวกับ Gothic

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวความคิดความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดของ Gothic
3. นำเสนอผลงานบางส่วน
4. นำเสนอผลงานทั้งหมดพร้อมทั้งข้อเขียนในส่วนของแต่ละส่วน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่า Gothic และแนวคิดของคนกลุ่มนี้
2. สามารถนำความรู้เกี่ยวกับกรรมวิธีและเทคนิคต่างๆ ไปใช้ในงานชิ้นต่อไป
3. สามารถรับรู้ปัญหาในการดำเนินการ แนวทางในการแก้ปัญหา รวมถึงวิธีการ ขั้นตอนเพื่อให้โครงการบรรลุเป้าหมายได้อย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ภาพถ่ายที่ถ่ายทอดแนวความคิดของกลุ่มคนที่เรียกว่าโมเดิร์นก็อทิก (Modern Gothic) โดยกล้องดิจิทัลความละเอียดสูง ทำการ Print ภาพลงบนผ้าใบด้วยระบบ UV-Print ขนาดของภาพ 17x17 นิ้ว จำนวน 7 ภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ความเป็นมาและแนวคิดของกลุ่มกอธิคยุคใหม่ (Modern Gothic)

ประวัติ Gothic โบราณจนถึงปัจจุบัน

Goth ในสมัยโบราณนั้นเป็นชนเผ่าเยอรมันตะวันออกหรือรู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งก็คือ ผู้ทำลายล้างแห่งยุคคลาสสิก (เผ่าอื่นๆ อย่างเช่น Visigoths, Ostrogoths, Angles, Saxons, Franks, Vandals, Burgundians, และ Thuringians ก็มีส่วนในการรุกรานดินแดนโรมันเช่นกัน) วัฒนธรรม Gothic จะสามารถรวบรวมได้ดีที่สุดจากการศึกษาประชากรชาว Scandinavian และ Icelandic ตั้งแต่ ค.ศ. 800 ลงไป

ชาว Gothic โบราณนั้นเป็นกลุ่มคนที่หาเลี้ยงชีพด้วยการล่าสัตว์และปศุสัตว์ พวกเขามีศาสนา ก่อนที่ศาสนาคริสต์จะแพร่หลาย รวมไปถึงภาษาพูด เขียน การเมือง ศิลปะ และดนตรีที่เป็นของตนเอง สิ่งที่น่าสนใจมาก ๆ ก็คือ พระคัมภีร์ไบเบิลถูกแปลเป็นภาษา Gothic ก่อนที่จะถูกแปลเป็นภาษาละตินด้วยซ้ำ

ถึงแม้ชาว Gothic ในยุคนั้นจะถูกกล่าวหาเป็นพวกป่าเถื่อน แต่แนวความคิดอิสระทางการเมืองหลายๆ อย่างของพวกเขาในทุกๆ วันนี้ได้แตกสาขาโดยตรงจากแนวคิดของพวก Gothic และวัฒนธรรมแนวความคิดเหล่านี้ได้แก่ ระบอบประชาธิปไตย การสอบสวนโดยคณะลูกขุน แนวคิดเรื่องการเป็นบุคคลที่บริสุทธิ์จนกระทั่งการตัดสินและรวมไปถึงเรื่องของสิทธิสตรี

ศิลปะ สถาปัตยกรรม หรือแม้กระทั่งดนตรีที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงยุคกลาง ในยุโรปตอนกลาง และตะวันตกนั้นถือเป็นแบบฉบับของ Gothic ซึ่งถูกพัฒนามาจากศิลปะของโรมันในช่วง ค.ศ. 1200 ถึง ค.ศ.1600

คำว่า Gothic Art / Architecture นั้นถูกตั้งขึ้นมาโดยนักเขียนชาวอิตาเลียนในยุคเรอเนซองคนหนึ่งที่รู้สึกว่างานสถาปัตยกรรมในยุคนั้นน่าเกลียด ซึ่งสิ่งที่สวยงามอย่างแท้จริงสำหรับเขาก็คืองานสถาปัตยกรรมในแบบโรมันคลาสสิกก่อนยุค 500 ก่อนคริสตกาล ซึ่งถูกทำลายโดยชาว Goth นั่นเอง แต่คำว่า Gothic ซึ่งในขณะเดียวกับที่ใช้ เป็นคำนิยามของคนป่าเถื่อน ยังเป็นคำที่ใช้เรียกจุดสูงสุดจุดหนึ่งในวัฒนธรรมยุโรปอีกด้วย ความหมายของมันสามารถที่จะสื่อถึงมนตร์ขลังของศาสนาได้ดีพอๆ กับสิ่งที่คำมีคในจิตสำนึกของมนุษย์ไปพร้อมๆ กัน แต่อย่างไรก็ตาม คำว่า Gothic ยังสงวนไว้ถึงมุมมอง

ด้านลบ จนกระทั่งยุค 1800 ซึ่งการตระหนักถึงคุณค่าสถาปัตยกรรม Gothic ได้ถือกำเนิดขึ้น มุมมองจึงเปลี่ยนไปเป็นทางด้านบวก

เหล่านักวิชาการส่วนใหญ่ต่างทราบกันดีว่า ศิลปะ Gothic นั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับ Gothic โบราณแต่อย่างใด ในช่วงตอนปลายของยุค 1800 จนถึงตอนต้นของยุค 1900 นักเขียนหลายๆ ท่านได้หันมาสนใจในการเขียนนิยายซึ่งเน้นไปในเรื่องราวของความเร้นลับ คำมืด วิจารณ์ ซึ่งก็คือแนวทางหนึ่งของ Gothic ซึ่งต่อมาในศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์และดนตรีมากมายก็ถูกชักจูงไปสู่รูปแบบศิลปะที่กล่าวถึงด้านมืดของจิตใจคนเหล่านี้

แนวคิดของ Modern Goth

Gothic ที่ข้าพเจ้านำมาเป็นประเด็นหลักในการทำงานนั้น ถูกเรียกกันว่า Modern Goth ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากกระแสทางดนตรีประเภท Punk Rock ในปี 1970 ตอนต้น จากวง Bauhaus ที่เป็นเหมือนแกนหลักในการสร้างกลุ่มคนกลุ่มนี้ขึ้นในยุคนี้

ชาวGoth ไม่ได้เป็นกลุ่มคนที่มีความรู้สึกซึมเศร้ามากกว่าประชากร โลกทุกๆ ไป เพราะในความเป็นจริงแล้วข้าพเจ้าคิดว่า มนุษย์ทุกคนสามารถเกิดอาการซึมเศร้าและเสียใจได้เหมือนกันเพียงแต่ต่างรูปแบบกันเท่านั้น ซึ่งในสังคมทุกๆ ไปนั้นมักจะเห็นว่าเรื่องพวกนี้เป็นเรื่องที่จะต้องเก็บไว้กับตัวเองหรือรักยามัน แต่สิ่งที่กลุ่มคนชาว Gothic แตกต่างออกไปจากคนทุกๆ ไปก็คือ การยอมรับในความโศกเศร้าและเจ็บปวดของชีวิต ซึ่งอารมณ์เศร้านี้ก็น่าจะเป็นสิ่งที่สามารถแสดงความเป็น Goth ได้ดีที่สุดในกลุ่ม Punk มักจะแสดงออกถึงการกบฏ กลุ่ม Industrial แสดงออกถึงความโกรธและดูดนเป็นต้น) เป็นไปได้ ที่กลุ่ม Goth อาจจะเป็นกลุ่มคนที่ดูโศกเศร้าที่สุด แต่ก็เป็นไปได้อีกเช่นกันว่านั่นอาจจะเป็นเพียงแค่มุมมองของพวกเราที่ตัดสินจากสิ่งที่พวกเขาแสดงออก

นอกจากความโศกเศร้าแล้ว สิ่งที่ชาว Goth ทั้งหลายตระหนักคือเรื่องของความตาย ซึ่งตรงข้ามกับสังคมในยุคปัจจุบัน ที่ผู้คนจะถูกแบ่งแยกออกจากความตายมากขึ้น คนส่วนใหญ่บนโลกไม่ได้หาและนำอาหารของตัวเอง รวมไปถึงเรื่องของการแพทย์ซึ่งเข้ามามีส่วนสำคัญในการช่วยเหลือคนให้มีอายุยืนยาวมากขึ้น คนส่วนใหญ่จึงมักรู้สึกว่าความตายเป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่ใกล้ตัว และบางครั้งทำให้ลืมไปว่าเพียงแค่การได้หายใจอยู่บนโลกนี้ก็已经是สิ่งที่มีค่าแล้ว กล่าวก็คือ ชาว Goth เป็นกลุ่มคนที่ยอมรับว่าความตายอยู่รายล้อมเรา และเชื่อในการมีอยู่ของด้านมืดแห่งชีวิต แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า ชาว Goth จะให้ความสำคัญเพียงแต่ความตาย แต่พวกเขายังให้ความสำคัญถึงแสงสว่างพอกๆกับความมืด

และการมีชีวิตอยู่พอกับความตาย มันคือการยอมรับความไม่แน่นอนของชีวิต ซึ่งทำให้พวกเขาพยายามที่จะใช้มันให้มีค่าที่สุดในทุกๆวัน

สัญลักษณ์และสิ่งทีกลุ่ม Modern Goth นิยม

ข้าพเจ้าได้ทำการค้นคว้าหาตัวอย่างสิ่งทีชาว Gothic ชื่นชอบมาบางส่วน เนื่องจากข้าพเจ้าคิดว่าการทำงานนี้จะสามารถช่วยให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดในการสร้างภาพมากขึ้น

- ศิลปะแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานเพลง งานถ่ายภาพ ภาพวาด งานเขียน
- ปรัชญา และประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ
- H.R.Giger ศิลปินแนว Biomechanic
- Salvador Dali ศิลปินแนว Surreal
- แมว
- เทียน
- นางฟ้า
- ปีกจากกอกอยส์
- ไยแมงมุม
- หัวกะโหลกและโครงกระดูก
- สุสาน
- โรงศพ
- สัญลักษณ์ อียิปต์ คริสต์ และ Pagan
- การแต่งหน้า
- เสื้อผ้าสีดำ
- การข้อมผมสีดำ
- เครื่องเงิน
- เสื้อวงดนตรีต่างๆ
- การสัก
- การเจาะส่วนต่างๆของร่างกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพยนตร์อย่างเช่น Interview with the Vampire, Dracula และรวมไปถึงหนังที่ได้ชื่อว่าเป็น Gothic ที่สุด ซึ่งมีชื่อว่า The Cabinet of Doctor Caligari.

- หนังสือของ Anne rice ชุด The Vampire Chronicles ซึ่งประกอบด้วย Interview with the Vampire, Vampire Lestat, Queen of the Damned, The tale of the body thief.

- บทเพลงในสไตล์ Goth ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 หมวดหมู่คือ

1. Original Goth ประกอบด้วยวงเช่น Bauhaus, Christian Death, Southern Death Cult (SDC), Joy Division, Sisters of mercy, Siouxsie and the Banshees
2. Miscellaneous Goth ประกอบด้วยวงเช่น The fields of the Nephilim, The Mission, Sex gang children.
3. Mellow Goth ประกอบด้วยวงเช่น Dead can dance, Xmal Deutschland, Danielle Dax.
4. Metal/Industrial Goth ซึ่งประกอบด้วยวง Creaming Jesus, James Rays gangwar.
5. Experimental/Folky/Occult Goth ซึ่งประกอบด้วยวง Current 93, Death in June, Sol Invictus
6. New Goth ซึ่งประกอบด้วยวง Nosferatu, Rosetta Stone, Shadow Project, Clan of Xymox เป็นต้น

ผลงานและการตีความหมายของงานศิลปะแนว Modern Goth

ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ข้าพเจ้าคิดว่าการศึกษาผลงานของศิลปินที่ทำงานในรูปแบบ โมเดิร์นก็อท (Modern Goth) จะเป็นการช่วยให้การทำงานของข้าพเจ้าเป็นไปตามที่วางแผนไว้และประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้ง่ายขึ้น

ภาพของศิลปินแนว โมเดิร์นก็อทนั้นมักจะเป็นภาพที่ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยสัญลักษณ์เหล่านั้นก็มักจะเป็นสัญลักษณ์ที่ชาวก็อทริคนิยมและชื่นชอบอยู่แล้ว

ศิลปินที่ข้าพเจ้าชื่นชอบและให้ความสำคัญในการทำงานครั้งนี้เป็นพิเศษ ใช้นามแฝงว่า N05feratu ซึ่งเป็นศิลปินชาว Mexican ที่สรรค์สร้างผลงานในรูปแบบ Dark Art ได้อย่างน่าสนใจ

ข้าพเจ้าได้นำภาพผลงานของศิลปินผู้นี้มาให้ดูเป็นตัวอย่างดังนี้

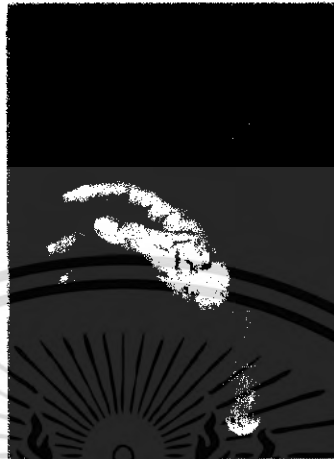


ภาพนี้มีชื่อว่า The Big Emptiness ซึ่งนำ texture มาใช้ได้อย่างน่าสนใจโดยมีการเว้นพื้นที่เพื่อไม่ให้ภาพดูหนักเกินไปได้อย่างลงตัว



ภาพนี้มีชื่อว่า How to Grow in a Box ซึ่งใช้กล้องในการเป็นสัญลักษณ์แทนความลับแลบใจในโลกที่เขาอาศัยอยู่ การจัดรูปแบบในภาพนี้ดูน่าสนใจเป็นอย่างมากด้วยการจัดองค์ประกอบอย่างง่าย แต่ดูลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพนี้มีชื่อว่า Not the Right Way ซึ่งศิลปินต้องการที่จะสื่อถึงช่วงเวลาครั้งหนึ่งที่เขาเคยโพล่งและพยายามคิดที่จะจบชีวิต โดยใช้มือเป็นสัญลักษณ์แทนตัวตนของเขา



ภาพนี้มีชื่อว่า Cautivo ซึ่งใช้เทคนิคการซ้อนภาพ ได้อย่างแนบมส โดยมี texture และ detail ที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพนี้มีชื่อว่า In Silence ซึ่งเป็นภาพที่มีขั้นตอนการทำที่ไม่ซับซ้อน แต่ศิลปินสามารถสื่ออารมณ์และทำให้งานดูน่าสนใจได้



ภาพนี้เป็นภาพของศิลปินที่ใช้นามแฝงว่า Frankenkitty เป็นศิลปินผู้หญิงจาก America โดยศิลปินใช้สัญลักษณ์มาสื่อได้อย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพนี้มีชื่อว่า Coffin เป็นภาพที่จัดองค์ประกอบได้เป็นอย่างมาก และใช้สัญลักษณ์สื่อออกมาได้อย่างน่าสนใจ

จากภาพของศิลปินต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าและศึกษามา ทำให้ง่ายขึ้นในการทำงานของข้าพเจ้า โดยข้าพเจ้าสังเกตได้ว่าภาพส่วนใหญ่นั้นมักจะมีการนำ texture และรีวิรอยต่างๆ เข้ามาซ้อนเพื่อทำให้ภาพดูน่าสนใจมากขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำกรรมวิธีนี้มาประยุกต์ใช้ในงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

สีและความหมายในเชิงจิตวิทยา

การเลือกใช้สีกับงาน

งานทุกๆ งานล้วนแต่มีจุดประสงค์ที่จะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมาย และมีความรู้สึก รวมไปถึงงานชิ้นนั้นด้วย ดังนั้นการเลือกใช้สีที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกต่างๆ ให้เหมาะกับงานนั้นจึงมีความสำคัญอย่างมาก

จากความคิดขั้นต้น ที่ได้นำเสนอถึงเรื่องแนวคิดของ Gothic นั้น จะเห็นได้ว่าข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อถึงความหมองหม่นให้ได้มากที่สุด ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะใช้สีเข้ามาช่วยในการสื่อสารทางอารมณ์ให้ตรงกับที่ต้องการมากขึ้น ในงานนี้ข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องสี และความหมายของสีในเชิงจิตวิทยา

สีและวงล้อสี

ในวงล้อของสีนั้น สามารถที่จะแบ่งออกเป็นสามหมวดหมู่ ดังนี้

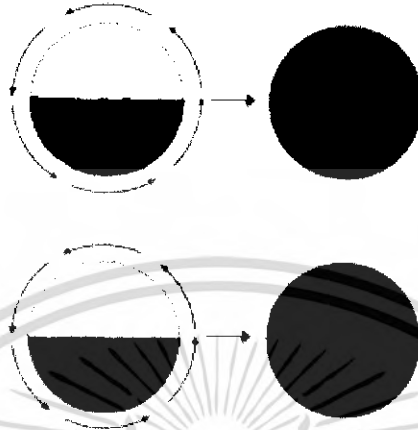
- สีขั้นที่ 1 (Primary Color) หรือแม่สี ได้แก่สีเหลือง สีแดง และสีน้ำเงิน
- สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) เป็นสีที่ได้จากสีแต่ละสีในข้อ 1 มาผสมกัน ได้แก่ สีส้ม สีเขียว และ สีม่วง
- สีขั้นที่ 3 (Tertiary Color) เป็นสีที่ได้จากการผสมสีขั้นที่ 1 และ 2 ได้แก่ แดง-ส้ม แดง-ม่วง เหลือง-เขียว เหลือง-ส้ม น้ำเงิน-เขียว และน้ำเงิน-ม่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีและการผสม

แม่สีต่างๆที่ได้ใช้เป็นหลักและทฤษฎีสากล ซึ่งไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างอื่นได้ เพราะความเป็นไปของธรรมชาติบังคับ แบ่งออกเป็นประเภท ตามลักษณะ ประโยชน์ และงานที่จะปฏิบัติ มีดังต่อไปนี้คือ

- แม่สีของช่างเขียน แม่สีของช่างเขียนใช้ได้ทั่วไป ไม่เฉพาะแต่ช่างเขียนเท่านั้น งานศิลปะอื่นๆ เช่น การเขียนภาพที่เกี่ยวกับการค้า ได้แก่ ภาพโฆษณา ภาพประกอบ
การผสมสี ผสมด้วยเนื้อสีเป็นแม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำสีหนึ่งไปใช้กับอีกสีหนึ่ง สิ่งที่ยังเกิดขึ้นย่อมเปลี่ยนเป็นอีกสีหนึ่ง และถ้าผสมสีที่เกิดขึ้นต่อไปอีก ก็จะได้สีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ
- แม่สีของนักวิทยาศาสตร์ เป็นเรื่องของสี ความร้อน และ แสง ซึ่งมีทฤษฎีโดยเฉพาะ
การผสมสี เป็นการผสมสีโดยใช้แสงผสมต่อกัน ซึ่งในแสงสว่างนั้นมีสีที่ยังเกิดขึ้น 7 สีคือสีรุ้ง ด้วยเหตุดังกล่าว สีที่ได้ออกมาจึงเป็นสีที่คล้ายของจริงที่สุด สามารถนำไปใช้ได้ในการแสดงละคร หรือการถ่ายภาพ เป็นต้น
- แม่สีของนักจิตวิทยา เป็นสีที่เกี่ยวกับความรู้สึกของสี และเป็นอิทธิพลของสีที่โน้มน้าวอารมณ์ให้ตามไปได้ เช่น เร้าใจ สงบ และเศร้า
การผสมสี สีประเภทนี้เกี่ยวกับการเห็นด้วยสายตาแล้วทำให้เกิดความรู้สึก โดยการทดลองนำสีระบายในวงกลมคนละครึ่งซีกแล้วหมุน จะบังเกิดอีกสีหนึ่ง และใช้ 4 สีระบายเท่าๆกัน แล้วหมุน จะบังเกิดเป็นสีเทา สังเกตได้ว่า สี 2 สี เวลาหมุนไปอิทธิพลของสีเปลี่ยนความรู้สึกเป็นอย่างหนึ่ง และถ้า 4 สี อิทธิพลของสีและสายตาจะบังคับจิตใจให้เกิดความรู้สึกอีกอย่างหนึ่งได้



ภาพตัวอย่างการผสมสีของนักจิตวิทยา

จิตวิทยาแห่งสี

สีต่างๆที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ย่อมมีอิทธิพลอันแรงกล้าต่อจิตใจของมนุษย์ทุกคน ดังนั้นการระบายสีใดๆ ย่อมมีสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความมุ่งหมายอยู่ในตัว

ความรู้สึกรวมของสีและการแสดงออก¹

สีแบ่งออกเป็น 2 วรรณะคือ วรรณะสีอุ่น (Warm tone) และ วรรณะสีเย็น (Cool tone) ซึ่งแบ่งตามคุณลักษณะของสี

สีวรรณะอุ่น คือ สี	แดง (Red)	เหลือง (Yellow)
	ส้ม (Orange)	ม่วง (Violet)
	น้ำตาล (Brown)	แดงเลือดนก (Crimson)

เป็นการแสดงออกในความรู้สึกที่เกี่ยวกับ แสงสว่าง แสงแดด ความเจริญงอกงาม ความสุข ความร่าเริง ตื่นเต้น เร้าใจ ความร้อน

¹ Jim Ames. *Color Theory Made Easy a New Approach to Color Theory and How to Apply It to Mixing Paints*. London: Watson-Guption Publications, 1996. หน้า 76

สีวรรณะเย็น คือ สี	คราม (Blue)	เทา (Grey)
	เขียว (Green)	ฟ้า (Cobalt Blue)
	เหลือง (Yellow)	ดำ (Black)

เป็นการแสดงออกในความรู้สึกทางความสุข ทางจิตใจ ความเจ็บ ความเยือกเย็น ความสงบ ความสง่า
หรูหรา

สีและการสื่อความหมาย²

สีที่นิยมเลือกนำมาใช้เป็นสีหลักในชิ้นงาน จะเป็นตัวช่วยสื่อถึงความหมายเพื่อบรรลุตาม
จุดประสงค์ของภาพ และเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสรุปเป็นแนวทางได้ดังนี้

- สีแดง เป็นสีของไฟ และเลือด พลังงาน และสงคราม อันตราย ความแข็งแรง พละกำลัง ความ
ปรารถนา และความรัก
- สีแดงอ่อน เป็นความสนุกสนาน ความอ่อนไหว ความช่วยเหลือทางเพศ ความปรารถนาและความรัก
- สีชมพู สื่อถึงความเป็นผู้หญิง ความรัก มิตรภาพ และความละเอียดอ่อน
- สีแดงเข้ม คือความโกรธ บ้าคลั่ง ความมุ่งมั่น ความกล้าหาญ ผู้นำ ความใคร่ ความกระฉับกระเฉง
และความมุ่งมั่น
- สีนํ้าตาล สื่อถึงการขวนคิด ความเสถียรภาพ ความสุภาพ และความแข็งแกร่ง
- สีนํ้าตาลแดง ความหมายทางบวกสื่อถึงฤดูเก็บเกี่ยว การเกิดผลสำเร็จ เก้าแก่ โบราณ
- สีส้ม เกิดจากสีแดงที่คือพลังและสีเหลืองที่คือความสุข สีส้มจึงหมายถึงความสนุก สดใส แสงแดด
ความร้อนแรง กระทิงหรือวัน
- สีส้มเข้ม หมายถึงการโกหก หลอกลวง กลอุบาย ไม่น่าไว้วางใจ
- สีส้มแดง หมายถึงความปรารถนา การช่วยเหลือทางเพศ ความเพลิดเพลิน คู่มืออำนาจ ก้าวร้าว และแสดง
ถึงความกระหาย
- สีเหลือง เป็นสีของแสงอาทิตย์ สื่อถึงความสนุกสนาน ความสุข ความฉลาด ความยินดี ชัยชนะ
มั่นคง ปอดกภัย พลัง และ ความกระปรี้กระเปร่า

²

Jim Ames. *Color Theory Made Easy a New Approach to Color Theory and How to Apply It to Mixing Paints*. London: Watson-Guptill Publications,

1996. หน้า 83

- สีเหลืองหม่น สื่อถึงความเสื่อมสลาย ความเจ็บป่วย ความอิจฉา ขี้หึง และหวงแหน
- สีเหลืองอ่อน สื่อถึงสติปัญญา ความสดใหม่ ความทะลึ่ง และร่าเริง
- สีเขียว เป็นสีของธรรมชาติ ความเจริญเติบโต ความสามัคคี ความอุดมสมบูรณ์ การเริ่มต้น และความหวัง
- สีเขียวเข้ม สื่อถึงเงิน ความทะเยอทะยาน ความโลภ และความอิจฉา
- สีเขียวเหลือง สื่อถึงความเจ็บป่วย ความขี้ลาด ความอิจฉาและริษยา
- สีเขียวผลมะกอก สื่อถึงสันติภาพ และความสงบสุข
- สีน้ำเงิน เป็นสีของฟ้าและทะเล ใช้สื่อถึงความลึก ความมั่นคง ความเสถียรภาพ ความเชื่อใจ ความจงรักภักดี ความฉลาด และความศรัทธา
- สีน้ำเงินอ่อน สื่อถึงความสงบ ร่มรื่น เยือกเย็น เห็นอกเห็นใจ และความอ่อนนุ่ม
- สีน้ำเงินเข้ม สื่อถึงความรู้ ความมั่นคง ความเป็นผู้ใหญ่ และความเอาจริงเอาจัง
- สีม่วง สื่อถึงอำนาจ ความเป็นผู้ดี ชั้นสูง หูหრა ความสง่า และความทะเยอทะยาน
- สีม่วงอ่อน หมายถึงความคิดถึง
- สีม่วงเข้ม สื่อถึงความมืดหม่น ความโศกเศร้า และการหักล้าง
- สีขาว สื่อถึงความสว่าง ความดี และไร้เดียงสา
- สีดำ สื่อถึงความชั่วร้าย ความตาย การสูญเสีย ความลึกลับ การมีแบบแผน และคู่มือรยาท

ถึงแม้ว่าสีจะมีอิทธิพลทางด้านจิตวิทยา แต่เรื่องนี้ ในแต่ละคนก็จะมีความรู้สึกไม่เหมือนกัน เพราะเนื่องจากเหตุต่างๆกัน เช่น คนที่เคยมีประสบการณ์เรื่องไฟไหม้มาแล้วจนฝังอยู่ในจิตใจ สีแดงจะให้ความรู้สึกในด้านลบ กับอีกคนที่มีความนิยมในสีที่ระลึกได้เมื่อยังเด็ก ว่าเป็นสีที่นำความพอใจ ได้รับความรักใคร่และอะไรต่างๆ สีแดงก็จะให้ความรู้สึกทางด้านบวก เป็นต้น จึงเห็นได้ว่าทุกคน ย่อมมีความโน้มเอียงในการชอบสีบางสีต่างกันไป นอกจากนี้เรื่องของ context ก็มีผลต่อความหมายของสีอีกเช่นกัน

บทที่ 4

โปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE PHOTOSHOP

Photoshop หรือชื่อเต็มว่า Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างและปรับแต่งภาพที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ซึ่งโปรแกรมนี้ได้มีการพัฒนา จนกลายเป็น Photoshop CS2 ซึ่งข้าพเจ้าใช้ในการทำงานครั้งนี้

หลักการง่ายๆ ของ Photoshop ก็คือทำให้เราสามารถสร้างสรรค์ภาพจากพื้นที่เปล่าๆ ดังเช่น จิตรกรและศิลปิน โดย Photoshop จะมีทั้งฟังก์ชัน ยางลบ และอุปกรณ์วาดและตกแต่งภาพอีกมากมาย ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดจะถูกทำลงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ส่วนการทำงานที่โดดเด่นอีกรูปแบบของ Photoshop ก็คือการตกแต่งภาพจากต้นฉบับให้เป็นไปตามที่ต้องการ โดยสามารถปรับเปลี่ยนภาพให้เป็นไปตามจินตนาการของผู้ใช้ได้

ความสามารถของ PHOTOSHOP

ความสามารถของ Photoshop นั้นจะเน้นการตกแต่งภาพกราฟฟิกต่างๆ ให้งดงามและแปลกตาไปกว่าเดิม นอกจากนี้แล้วโปรแกรมยังสามารถที่จะใช้ในการแก้ไขจุดบกพร่องในภาพได้อีกด้วย ทำให้ Photoshop ถูกนำไปใช้ในงานในหลายๆด้าน เช่น

- งานตกแต่งภาพถ่าย การตกแต่งรูปถ่ายที่มีจุดบกพร่อง ไม่ว่าจะเป็นการแต่งภาพที่เก่าและมีริ้วรอยให้ดูใหม่ หรือทำการแก้ไขรูปถ่ายที่มีด ไป,สว่างไป หรือมีสีที่ไม่สมจริงให้ดูดีมากขึ้น
- งานสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ , นิตยสาร หรือโฆษณา เรียกได้ว่าเกือบทุกงานที่มีการใช้รูปภาพสามารถใช้ Photoshop รังสรรค์ ภาพให้เป็นไปตามที่วางแผนได้
- งานบน INTERNET ใช้เพื่อตกแต่ง website ไม่ว่าจะเป็น ฉากหลัง ปุ่มต่างๆ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนจนถึงภาพประกอบ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างแบบหน้าเว็บทั้งหมดโดยใช้ Photoshop อีกด้วย
- งานออกแบบทางกราฟฟิก ใช้ Photoshop ช่วยในการสร้างภาพต่างๆ การออกแบบปกนิตยสาร หนังสือ และผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

ภาพที่สามารถนำมาใช้งานและชนิดของไฟล์

ก่อนที่จะเข้าไปถึงขั้นตอนการตกแต่งภาพ เราควรที่จะจัดเตรียมภาพที่จะนำมาใช้งาน ก่อนโดยเริ่มจากการตรวจดูภาพร่างที่ได้ร่างไว้ ว่าต้องการภาพอย่างไรเพื่อจะนำมาประกอบเป็นภาพที่ต้องการ รวมถึงรูปแบบและขนาดของไฟล์ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป ส่วนต่างๆที่ประกอบเป็นภาพของ ซ้ำภาพเจ้านั้นมีแหล่งที่มาจากการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล SLR, คุณภาพสูงและการสแกนภาพด้วย สแกนเนอร์

ในระบบปฏิบัติการ Windows นั้นจะมีรูปแบบในการเก็บไฟล์ในลักษณะต่างๆ เพื่อประโยชน์ ในการใช้งานที่แตกต่างกัน ซึ่งเราเรียกว่า Format การกำหนดฟอร์แมตนั้นจะใช้ตัวอักษรย่อ 3 ตัวหรือ ใช้สกุลไฟล์เป็นตัวกำหนด เช่น .doc หมายถึง ไฟล์งานเอกสาร, .tiff หมายถึง ไฟล์รูปภาพ

ฟอร์แมตที่สำคัญ

- **Photoshop (.PSD)** เป็นไฟล์พื้นฐานของ โปรแกรม Photoshop ที่เก็บคุณลักษณะที่ใช้ใน Photoshop เช่น เลเยอร์, ลี, เอฟเฟกต์ ฯลฯ เพื่อการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขภาพ แต่จะมีข้อเสียคือใช้ กับโปรแกรม Photoshop ได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น
- **BMP (.BMP)** เป็นไฟล์มาตรฐานของระบบปฏิบัติการ Windows
- **Camera RAW (.TIF)** คือไฟล์ภาพที่ได้จากการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล
- **Cineon (.CIN)** ถูกพัฒนาโดยบริษัท โซนี่ จะใช้ในงานภาพยนตร์ดิจิทัลฟิล์ม
- **CompuServe GIF (.GIF)** เป็นไฟล์ภาพที่ถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการแสดงภาพบน เว็บบrowser ในลักษณะของภาพที่โปร่งใส และภาพเคลื่อนไหว
- **Photoshop EPS (.EPS)** เป็นไฟล์ที่สามารถบรรจุข้อมูลเป็นได้ทั้งแบบเวกเตอร์และบิตแมพ ทำให้ ไฟล์ EPS สามารถใช้งานข้ามโปรแกรมได้
- **Photoshop DCS 1.0 & 2.0** เป็นไฟล์ในมาตรฐานเดียวกับ EPS โดยจะทำหน้าที่ช่วยบรรทัดคำสี เป็นโหมด CMYK แยกไว้ต่างหาก และสามารถที่จะแปลงไฟล์ไปทำงานในรูปแบบของ Channel ได้ นอกจากนี้ยังสามารถสั่งพิมพ์งานออกจากเครื่องพิมพ์ แบบ PostScript ได้อีกด้วย
- **EPS TIFF or EPS PICT Preview** เป็นไฟล์รูปแบบหนึ่งที่ช่วยแสดงภาพตัวอย่างให้กับภาพที่ไม่ รองรับ โปรแกรม Photoshop เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพตัวอย่างจากไฟล์นี้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **Filmstrip** เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้โหมดสี RGB หรือไฟล์ภาพที่ถูกสร้างโดยโปรแกรม Adobe Premiere ซึ่งเราสามารถนำไฟล์นี้มาใช้กับโปรแกรม Photoshop ได้
- **JPEG (.JPG)** เป็นอีกไฟล์ที่ถูกบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กแล้วจึงเก็บบรรทัดไว้และเนื่องจากเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก จึงนิยมมากในการใช้งานทางด้านเว็บ
- **Large Document Format (.PSB)** คือไฟล์ Photoshop ที่มีขนาดใหญ่เกิน 2GB เพราะมีความละเอียดกว่า 30,000 พิกเซล ประกอบด้วยเอฟเฟกต์ และเลเยอร์จำนวนมาก
- **Generic PDF (.PDF)** เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรมอื่นที่ไม่ใช่ Photoshop ซึ่งอาจจะเป็นโปรแกรม Acrobat หรือ Illustrator เมื่อทำการเปิดไฟล์นี้ขึ้นมาจะได้ภาพที่เป็นไฟล์ Raster หรือ Bitmap
- **PCX** เป็นไฟล์ที่ใช้เป็นมาตรฐานบนเครื่อง PC ทั่วไป โดยจะสนับสนุนงานที่อยู่ในโหมด RGB, Indexed, Greyscale และ Bitmap แต่จะไม่สนับสนุนกับการทำงานกับ Alpha Channel
- **Photoshop PDF (.PDF)** เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างและเซฟจากโปรแกรม Photoshop
- **Acrobat TouchUp Image (.PDF)** เป็นไฟล์ที่สามารถทำการแก้ไขได้เมื่อถูกเปิดทำงานโดยโปรแกรม Adobe Acrobat
- **Photo CD** เป็นไฟล์ภาพที่จัดจำหน่ายอยู่ในรูปแบบ CD โดยบริษัท โซนี่
- **Photoshop RAW (.RAW)** เป็นไฟล์ภาพที่มีความยืดหยุ่นสูง สามารถทำงานข้ามโปรแกรมทั้ง PC และ Macintosh
- **PICT File (.PCT)** เป็นไฟล์ที่ใช้กับงานพิมพ์บนเครื่อง MAC เท่านั้น เนื่องจากมีขนาดใหญ่เกินความสามารถของเครื่อง PC
- **Pixar (.PXR)** เป็นไฟล์ที่ถูกออกแบบมาให้ทำงาน โดยการแลกเปลี่ยนไฟล์กับคอมพิวเตอร์แบบ Pixar ที่ใช้ในการทำงานกราฟิกระดับสูง เช่นการสร้างภาพ 3D และภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังสนับสนุนกับภาพในโหมด RGB และ Greyscale ที่ประกอบด้วย Alpha Channel เพียงตัวเดียวเท่านั้น
- **PNG (.PNG)** เป็นไฟล์ภาพที่ถูกบีบอัดให้เล็กโดยเสียรายละเอียดของภาพน้อยมาก นิยมใช้ในเว็บเพจ ทั้งภาพทั่วไป , ภาพโปร่งใส และภาพเคลื่อนไหว
- **Scitex CT (.SCT)** ใช้กับคอมพิวเตอร์ระบบ Scitex ซึ่งใช้ทำงานกราฟิกขั้นสูง สนับสนุนในการทำงานภาพในโหมดสี CMYK, RGB และ Greyscale แต่ไม่สนับสนุน Alpha Channel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Targa (.TGA) เป็นไฟล์ภาพที่เกิดจากระบบ Trurvision ที่สนับสนุนโปรแกรมบน DOS
- TIFF (.TIF) เป็นไฟล์ที่สามารถนำไปใช้ได้กับคอมพิวเตอร์ทั้งระบบ PC และ MAC ส่วนใหญ่มักใช้ในงานเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ เนื่องจากไฟล์มีคุณภาพและความคมชัดสูง

องค์ประกอบที่มีผลกับไฟล์ภาพ

- ขนาดความกว้างและยาว หากภาพมีความกว้างและยาวมาก ขนาดของไฟล์ก็จะใหญ่มาก ดังนั้นควรกำหนดให้ขนาดของภาพมีขนาดตามที่ต้องการใช้งานจริง เพื่อช่วยลดขนาดไฟล์และสะดวกในการทำงาน
- ความละเอียด (Resolution) ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้น เกิดจากจุดสี่เหลี่ยมขนาดเล็กของสีที่เรียกว่า พิกเซล (Pixel) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดของภาพ ถ้าความละเอียดของภาพมาก ขนาดไฟล์ภาพก็จะมากตามไปด้วย ภาพที่มีคุณภาพสูงจำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการประมวลผลที่รวดเร็ว หากคอมพิวเตอร์มีการประมวลผลช้านั้น จะเป็นการลำบากมากในการทำงาน ดังนั้นควรกำหนด Resolution ให้ตรงกับงานที่ต้องการ
 - ภาพที่นำเสนอบนเว็บเพจและ ปริ้นเตอร์ ควรใช้ 72 DPI (Dots per inch)
 - ภาพที่พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์เลเซอร์ และงานหนังสือพิมพ์ ควรใช้ 150-200 DPI
 - สิ่งพิมพ์ต่างๆ ควรใช้ 300 DPI
- โหมดสีของภาพ จะมีผลต่อขนาดของไฟล์ โดยสามารถเลืองจากโหมดที่จะทำได้ไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุดไปหามากได้ดังนี้
 - Bitmap
 - Greyscale
 - RGB
 - CMYK
 - Lab color

การประมวลผลของคอมพิวเตอร์

ภาพที่จัดเก็บในคอมพิวเตอร์นั้น มีวิธีการประมวลผลภาพ 2 แบบแตกต่างกันไปตามแต่ละโปรแกรม ดังนี้ คือ

- การประมวลผลแบบ **Vector** เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าจะมีการเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพ ภาพจะไม่มี การเสียรูปทรงในเชิงเรขาคณิต โปรแกรมที่ประมวลผลภาพแบบ Vector ได้แก่ Illustrator และ CorelDraw เป็นต้น
- การเก็บและแสดงผลแบบ **Bitmap** เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Raster Image ซึ่ง Bitmap จะทำการเก็บข้อมูลเป็นค่า 0 และ 1 แต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง ซึ่งเหมาะกับภาพที่มีลักษณะแบบภาพถ่าย โปรแกรมที่ใช้การประมวลผลแบบ Bitmap ได้แก่ Photoshop และ PhotoPaint เป็นต้น

โมเดลการมองเห็นสีทั่วไป

โดยทั่วไปแล้วสีต่างๆ ในธรรมชาติและสีที่ถูกสร้างขึ้นนั้น จะมีรูปแบบการมองเห็นสีที่แตกต่างกัน ซึ่งรูปแบบการมองเห็นสีนี้เรียกว่า โมเดล (Model) ดังนั้นจึงทำให้มี โมเดลหลากหลายแบบ ดังนี้

- โมเดลแบบ **HSB** ตามหลักการมองเห็นสีของสายตามนุษย์ เป็นลักษณะพื้นฐานในการเห็นสีของมนุษย์ โดยโมเดล HSB จะประกอบด้วยสามลักษณะคือ
 1. **Hue** เป็นสีของวัตถุที่สะท้อนเข้ามายังสายตา ทำให้สามารถมองเห็นวัตถุต่างๆ เป็นสี ซึ่งแต่ละสี จะแตกต่างกันตามความยาวของคลื่นแสงที่มากระทบวัตถุและสะท้อนกลับมาที่ตา
 2. **Saturation** คือสัดส่วนของสีเทาที่มีอยู่ในสีนั้น โดยวัดค่าสีเทาในสีหลักเป็นเปอร์เซ็นต์ คือ จาก 0% (มีสีเทาผสมอยู่มาก) จนถึง 100% (สีเทาไม่มีเลยหรือเรียกว่า Full Saturation คือสีมีความอิ่มตัวเต็มที่) โดยค่า Saturation นี้จะบ่งบอกถึงระดับความเข้มข้นของสี
 3. **Brightness** เป็นส่วนของความสว่างและความมืดของสี ซึ่งถูกกำหนดค่าเป็นเปอร์เซ็นต์ จาก 0% (สีดำ) ถึง 100% (สีขาว) คือยิ่งมีเปอร์เซ็นต์มากก็จะทำให้สีนั้นสว่างขึ้น

- โมเดล RGB ตามหลักการแสดงสีของเครื่องคอมพิวเตอร์ เกิดจากการรวมกันของสเปกตรัมของแสงสีแดง (R) , เขียว (G), และน้ำเงิน (B) ในสัดส่วนความเข้มข้นที่แตกต่างกัน โดยจุดที่แสงทั้งสามสีรวมกันจะเกิดเป็นสีขาว นิยมเรียกการผสมแบบนี้ว่า Additive แสงสี RGB มักจะถูกใช้ในการส่องแสงทั้งบนจอโทรทัศน์ และจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งสร้างจากสารที่ให้กำเนิดแสงสีแดงกล่าว ทำให้สีดูสว่างกว่าความเป็นจริง
- โมเดล CMYK ตามหลักการแสดงสีของเครื่องพิมพ์ มีแหล่งกำเนิดสีอยู่ที่การซึมซับ (Absorb) ของหมึกพิมพ์บนกระดาษ โดยมีสีพื้นฐานคือ สีฟ้า (Cyan), สีบานเย็น (Magenta) และเหลือง (Yellow) โดยเรียกการผสมสีทั้ง 3 สีข้างต้นว่า Subtractive color แต่สีแบบ CMYK ก็ไม่สามารถที่จะผสมรวมกันให้ได้สีบางสี ตามทฤษฎีแล้ว C, M และ Y ก็ควรที่จะสร้างภาพที่สมบูรณ์ได้ แต่ในทางปฏิบัติ Pigment ของสีพิมพ์จะมีปัญหาในช่วงเงามืดของภาพ จึงใส่สีดำ (K) เข้ามาช่วย ฉะนั้นเมื่อรวมทั้ง 4 สีนี้แล้วการพิมพ์จึงจะครอบคลุมครบทุกสี
- โมเดล Lab ตามมาตรฐานของ CIE คือค่าสีที่กำหนดขึ้น โดย CIE (Commission International Exclarirage) ให้เป็นมาตรฐานของการวัดสีทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกสีใน RGB และ CMYK และใช้ได้กับสีที่เกิดจากอุปกรณ์ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นจอคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ เครื่องสแกน ฯลฯ ส่วนประกอบของ Lab ได้แก่
 - L หมายถึงค่าความสว่าง (Luminance)
 - a หมายถึงส่วนประกอบที่แสดงการไล่สีจากสีเขียวไปสีแดง
 - b หมายถึงส่วนประกอบที่แสดงการไล่สีจากสีน้ำเงิน ไปสีเหลือง

โมเดลการมองเห็นสีในโปรแกรม Photoshop

จากการมองเห็นสีทั่วไปมาเป็นการมองเห็นสีใน Photoshop ที่เรียกว่า โหมด (Mode) ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1: โหมดที่มีการอ้างอิงตามโมเดล

- โหมด RGB ใช้หลักการของโมเดล RGB โดยมีการกำหนดค่าความเข้มข้นของสีที่มาผสมกันในแต่ละพิกเซล เป็นค่าตั้งแต่ 0-255 (ในกรณี 8-bit) ตัวอย่างเช่นสี Bright Red เกิดจาก R ที่ 255 และ G ที่ 0 และ B ที่ 0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพที่เกิดจากโหมด RGB จะเป็นการซ้อนสีหลัก 3 ชั้น และสามารถมองทะลุผ่าน 3 สีนี้จนกลายเป็นภาพ ซึ่งชั้นของสีนี้เรียกว่า Channel โดยปกติสีทั่วไปในการแสดงผลจะมีถึง 16.7 ล้านสี
- โหมด CMYK ใช้หลักการของโมเดล CMYK โดยมีการกำหนดค่าสีจากเปอร์เซ็นต์ความเข้มข้นของสีแต่ละสีที่มาผสมกัน เช่นสี Bright Red เกิดจาก C=2%, M=93%, Y=90% และ K=0%(หรือสีขาวนั่นเอง)
- โหมด Lab ใช้หลักการของโมเดล Lab ในการผสมสี โดยโปรแกรมจะยึดโหมดนี้เป็นเหมือนตัวกลางในการแปลงสีจากโหมดหนึ่งไปอีกโหมดหนึ่ง เนื่องจากหลักการของ Lab นี้เป็นมาตรฐานที่ไม่ขึ้นอยู่กับโมเดลใดๆ จึงใช้เป็นตัวกลางนั่นเอง

กลุ่มที่ 2: โหมดที่ถูกกำหนดขึ้นพิเศษหรือเรียกว่าโหมด Specialized

- โหมด Bitmap ประกอบด้วยค่าสีเพียงสองสี คือขาวและดำ ใช้พื้นที่ในการเก็บข้อมูลเพียง 1 บิต งานที่เหมาะสมสำหรับ Bitmap คืองานประเภทลายเส้นต่างๆเช่นเครื่องหมายและโลโก้
- โหมด Greyscale ประกอบด้วยสีทั้งหมด 256 สี โดยไล่จากสีขาว- สีเทาไปเรื่อยๆจนถึงดำ ใช้พื้นที่ 8 บิต
- โหมด Duotone เป็น โหมดที่เกิดจากการใช้สีบางสีมาผสมกันให้เกิดเป็นภาพ เรามักจะเห็นในสิ่งพิมพ์ที่ต้องการใช้ภาพ 2 สีเป็นต้น
- โหมด Indexed color ถึงแม้บางภาพจะมีสีได้ถึง 16.7 ล้านสี แต่ส่วนใหญ่มักจะใช้ไม่ถึง ในกรณีที่ต้องการลดขนาดไฟล์ภาพก็สามารถใช้โหมดนี้ ซึ่งจะทอนสีให้เหลือใกล้เคียงกับที่ต้องใช้ โดยไม่มีผลกับคุณภาพของภาพ
- โหมด Multichannel เป็น โหมดสีที่ถูกแสดงด้วย Channel ตั้งแต่ 2 Channel ขึ้นไป เป็นโหมดสีที่มีประโยชน์มากกับการพิมพ์ โดยเฉพาะการพิมพ์สีพิเศษ

กลุ่มที่ 3: โหมด Blending กับการควบคุมค่าของพิกเซลในพาเลต Layer

- เป็นโหมดพิเศษที่ใช้เฉพาะในพาเลต Layer เพื่อเป็นตัวกำหนดว่าพิกเซลแต่ละพิกเซลจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร เมื่อมีการปรับเปลี่ยนให้แสดงผลในโหมด Blending ต่างๆ

การเปลี่ยนโหมดสีของภาพ

โดยมากแล้วภาพที่ถูกจัดเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์มักจะเป็นโหมด RGB ซึ่งเป็นโหมดสีที่คุ้นเคย และเป็นโหมดสีที่ใช้ในการแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์ แต่ก่อนที่จะบันทึกภาพเพื่อส่งให้โรงพิมพ์ ซึ่งใช้เครื่องอัดขยายที่เป็นระบบ CMYK ก็ควรที่จะต้องเปลี่ยนโหมดสีของภาพเพื่อคู่สีให้ตรงกับการแยกสีในงานพิมพ์

ตรวจสอบคุณภาพสีบนจอภาพก่อนสั่งพิมพ์

ตามที่กล่าวไว้แล้วว่าการพิมพ์งานใน Photoshop สิ่งที่ต้องระมัดระวังก็คือเรื่องของสี โดยเฉพาะสีที่ออกมาระหว่างสีบนหน้าจอซึ่งเป็น RGB และสีบนภาพ Print ซึ่งเป็น CMYK การเปรียบเทียบค่าสีที่จะพิมพ์ออกมาเป็นภาพในโหมด CMYK จากจอคอมพิวเตอร์ เราสามารถทำได้โดยการเลือกคำสั่ง View>Proof Setup>Working CMYK ที่แถบเมนู

ข้อจำกัดในการเปลี่ยนโหมดสีที่ไม่สามารถทำได้

- จาก RGB ไม่สามารถเปลี่ยนเป็น Indexed Color หรือ Multichannel Mode
- จาก CMYK ไม่สามารถเปลี่ยนเป็น Multichannel Mode
- จาก Lab ไม่สามารถเปลี่ยนเป็น Multichannel, Greyscale, Bitmap Mode
- จาก Duotone ไม่สามารถเปลี่ยนเป็น Bitmap, Greyscale, Multichannel Mode
- จาก Bitmap ไม่สามารถเปลี่ยนเป็น Greyscale และ โหมดอื่นๆ

ความหมายของ Layer

Layer คือการซ้อนภาพเหมือนกับการนำแผ่นใสที่มีภาพซ้อนทับกันเป็นชั้นๆ ซึ่งบริเวณของแผ่นใสที่ไม่มีรูปก็จะสามารถมองเห็นทะลุถึงแผ่นใสข้างล่างได้ การใช้ Layer จะช่วยให้เราจัดวางงานได้ง่าย และเนื่องจากแต่ละ Layer ทำงานเป็นอิสระต่อกัน มีคุณสมบัติต่างๆของตัวเอง จึงทำให้การแก้ไขที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการทำงานในแต่ละ Layer ไม่ส่งผลกระทบต่อ Layer อื่นๆ

ในการใช้งาน Layer นั้น จะมี พาเล็ต ที่ช่วยควบคุม Layer ทั้งหมด โดยจะจัดเรียงขึ้นจาก Layer ที่อยู่บนสุดจนไปถึงล่างสุด แต่ละ Layer จะมีชื่อของตัวเองอยู่ สามารถเลื่อนขึ้นลงเพื่อดู Layer ต่างๆได้ และโดยปกติแล้ว พาเล็ต จะถูกใช้ในการสร้าง แสดง ย้ายตำแหน่ง คัดลอก และการทำงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับ Layer ทั้งหมด

Layer Blending Mode

เป็นการปรับสีภาพที่ซ้อนกันอยู่ให้ผสมสีใหม่ออกมาดูน่าสนใจ ก่อนจะทำความเข้าใจใน Blending Mode ต่างๆ มีคำศัพท์ 3 คำที่ควรทำความเข้าใจ คือ

1. **Base Color** เป็นสีของรูปที่เป็น Background Layer หรือสีเดิม
2. **Blend Color** เป็นสีของภาพหรือสีที่นำมาเติมเป็น Layer ที่ซ้อนทับ Background Layer
3. **Result Color** เป็นสีของภาพทั้งหมดที่ได้ เกิดจากการซ้อนทับสีของ Base Color และ Blend Color

ผลของ Blending Mode นั้นสามารถสร้างออกมาได้ 23 ประเภทดังนี้

1. **Normal** เป็นโหมดพื้นฐานที่ใช้งานทั่วไปจะเป็นภาพที่มีจำนวนสีน้อยเช่น ในโหมด Bitmap หรือภาพที่มีจำนวนสีมาก เช่นในโหมด Index Color
2. **Dissolve** ผลจะเกิดจากการสุ่มเลือกพิกเซลบางพิกเซล ทั้ง Base Color และ Blend Color มาแสดงเท่านั้น ซึ่งจะเห็นผลชัดเจนเมื่อกำหนดค่า Opacity ให้ต่ำ ซึ่งถ้าค่า Opacity = 100% อาจทำให้เห็นเพียงความฟุ้งเป็นจุดเล็กๆบริเวณขอบภาพเท่านั้น
3. **Darken** จะเปรียบเทียบพิกเซลของสี Base Color และ Blend Color ถ้าสีไหนมีความมืดมากกว่า Result Color จะ ได้เป็นสีนั้น
4. **Multiply** ถ้าสีของ Base Color เป็นสีดำ Result Color ก็จะเป็นสีดำ ถ้า Base Color เป็นสีขาว Result Color จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงช่วงสีระหว่างดำ/ขาว การเปลี่ยนแปลงมากน้อยเป็นไปตามความหนาแน่นของสี เป็นเหมือนการระบายสีน้ำอ่อนๆลงบนภาพ
5. **Color Burn** เป็นการเพิ่มความมืดให้กับ Base Color และส่งผลให้ Blend Color มืดลงตาม ในขณะที่ Blend Color บริเวณที่ประกอบด้วยสีขาวจะไม่เกิดผลขึ้น
6. **Linear Burn** เพิ่มความมืดให้กับ Base Color จะส่งผลให้สีของ Blend Color มืดลงตาม ภาพโดยรวมจึงดูมืดลง
7. **Lighten** จะเปรียบเทียบแต่ละพิกเซลของ Base Color และ Blend Color ซึ่งถ้าสีไหนมีความสว่างมากกว่ากัน Result Color ก็จะเป็นสีนั้น
8. **Screen** เป็นเหมือนการนำ Slide สีเป็นสีขาวผสมกับ Blend Color เช่นถ้า Blend Color เป็นสีน้ำเงิน ก็จะจางลง ทำให้ความเข้มของสีดำน้อยลง

9. **Color Dodge** การเพิ่มความสว่างให้กับ Base Color จะส่งผลให้สีของ Blend Color สว่างขึ้นตาม ในขณะที่บริเวณของ Blend Color ที่ประกอบด้วยสีดำจะไม่เกิดผล
10. **Linear Dodge** เพิ่มความสว่างและมีดให้กับ Base Color ซึ่งจะส่งผลให้สีของ Blend Color สว่างขึ้น และมีดลง
11. **Overlay** สีของ Base Color จะไม่เปลี่ยนแปลงจะถูกสะท้อนด้วยค่าความสว่างที่เกิดจากสีของ Blend Color
12. **Soft Light** ความเข้มและสว่างของ Result Color ขึ้นอยู่กับสีของ Blend Color ให้ผลคล้ายกับ การส่อง SpotLight ลงบนภาพ
13. **Hard Light** ถ้าสีของ Blend Color มีความสว่างมากกว่าสีเทา 50% Result Color ที่ได้จะดูสว่างขึ้น ถ้า Blend Color มีความมืดมากกว่าสีเทา 50% Result Color ที่ได้จะมีความมืดมากขึ้น
14. **Vivid Light** เป็นการลดและเพิ่มค่า Contrast ของภาพ โดยขึ้นอยู่กับ Blend Color ซึ่งถ้าสว่างกว่าเทา 50% Result Color ที่ได้จะถูกทำให้สว่างขึ้น โดยลด Contrast ของภาพ และถ้ามืดกว่าสีเทา 50% Result Color ที่ได้จะถูกทำให้มืดลง โดยเพิ่มค่า Contrast ของภาพ
15. **Linear Light** เป็นการลดและเพิ่มค่าความสว่างของภาพ โดยขึ้นอยู่กับ Blend Color และค่าสีเทา
16. **Pin Light** เป็นการแทนสีของภาพ โดยขึ้นอยู่กับ Blend Color และค่าสีเทา ซึ่งจะถูแทนด้วยสีของ Base Color ต่างกันไปในแต่ละกรณี
17. **Hard Mix** เป็นการผสมสีที่ถูกเพิ่มขึ้นมา ซึ่งทำให้ Result Color ที่ได้มีสีที่จัดกว่าความจริงในส่วนมืด แต่ส่วนสว่างจะไม่มีเปลี่ยนแปลง
18. **Difference** เป็นการแสดงค่าสีผลต่างของค่า Brightness ที่เกิดจาก Base Color และ Blend Color สีไหนมีค่า Brightness มากกว่า Result Color ก็จะเบนไปทางสีนั้น
19. **Exclusion** ผลที่ได้คล้ายกับ Difference แต่มี Contrast น้อยกว่า
20. **Hue** Result Color ที่ได้จากค่าของ Luminance และ Saturation ของ Base Color และค่า Hue ของสี Blend Color (โหมด Lab)
21. **Saturation** Result Color ที่ได้จากค่าของ Luminance และ Hue ของ Base Color และค่า Saturation ของสี Blend Color (โหมด Lab)
22. **Color** Result Color ที่ได้จากค่าของ Luminance ของ Base Color และค่า Hue และ Saturation ของสี Blend Color (โหมด Lab)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

23. Luminosity Result Clor ที่ได้จากค่าของ Hue และ Saturation ของ Base Color และค่า Luminance ของสี Blend Color (โหมด Lab)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

อารมณ์และรูปแบบของภาพ

ภาพที่ 1 : **Blind Observer** เป็นภาพที่ต้องการจะสื่อถึงการที่ความตายนั้นเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถมองเห็นและล่วงรู้ได้ว่ามันจะมาถึงเราเมื่อไร ไม่ว่าจะพยายามยังไงเราก็สามารถทำได้ดีที่สุดเพียงแต่คาดเดาเพราะจุดจบนั้นเป็นสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์

ภาพที่ 2 : **Silent Scream** ในภาพนี้ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อถึงความเจ็บปวดซึ่งหลายๆครั้งไม่สามารถที่จะพูดออกมาได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาซึ่งแรงกดดันและความเครียดที่สามารถโยนไปสู่การทำร้ายตัวเองเพื่อตอบสนองแรงขับเหล่านั้น

ภาพที่ 3 : **Until Death Do Us Part** เป็นภาพที่จับประเด็นเกี่ยวกับความรักและความตายซึ่งเปรียบเสมือนสิ่งที่ตรงข้ามกันมาอยู่ร่วมกัน โดยต้องการที่จะสื่อว่าแม้ความตายเป็นสิ่งที่ถูกคามสิ่งมีชีวิตทั้งหมดได้ตลอดเวลา แต่ความตายนั้นไม่สามารถที่จะทำลายสิ่งเดียวที่ดูเหมือนจะมีอำนาจไม่ต่างกับมันนั่นก็คือ ความรัก

ภาพที่ 4 : **Life of a Butterfly** เป็นภาพที่ข้าพเจ้าพยายามจะสื่อถึงความเปราะบางของชีวิตและความคิดที่ว่าชีวิตช่างสั้นนัก ดังเช่นผีเสื้อที่เดิมใช้ชีวิตเป็นเพียงหนอนอยู่เป็นเวลานาน และต่อมาก็เปลี่ยนเป็นดักแด้ ขั้นตอนทั้งหมดกินเวลาเป็นปี แต่เมื่อผีเสื้อฟักตัวออกมาจากดักแด้แล้วมันจะมีชีวิตอยู่ได้เต็มที่เพียงไม่กี่วันเท่านั้น นั่นคือถ้ามัน โชคดีไม่พบกับสภาพอากาศที่เลวร้าย และนักล่าต่างๆ ที่ห้องจะจับมันกินเป็นอาหาร

ภาพที่ 5 : **Circle of Life** ในภาพนี้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อถึงวงจรของชีวิต แม้ว่าการตายของชีวิตหนึ่งจะมีค่าเท่ากับการสิ้นลง แต่ในขณะที่เดียวกันในหลายๆครั้ง ความตายก็ยังสามารที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของหลายๆชีวิต วนเวียนเป็นวัฏจักรเช่นนี้ตลอดไป

ภาพที่ 6 : **The End of a New Beginning** เป็นภาพที่ต้องการแสดงถึงแนวคิดที่ว่าความตายนั้นไม่เลือกและไม่สนใจว่าเราจะเป็นใคร แก่หรือเด็กก็สามารถพบกับความตายได้ทั้งสิ้น ในภาพเป็นตุ๊กตาที่ถูกไฟไหม้ สื่อถึงเด็กและจุดจบของการเริ่มต้น

ภาพที่ 7 : **Roses are Red...For a Little While** ในสังคมปัจจุบันผู้คนมักมองสิ่งต่างๆ แต่เพียงภายนอก ต้องการครอบครองเพียงแต่สิ่งที่สวยงาม โดยที่ไม่คำนึงถึงปัจจัยอื่น ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว สรรพสิ่งล้วนมีช่วงเวลาของมัน กุหลาบที่ครั้งหนึ่งเคยเบ่งบานและสวยงามแต่เมื่อผ่านพ้นเวลาไปก็เฉกเช่นเดียวกับทุกๆ สรรพสิ่ง คือการพบกับจุดจบ และความตาย แห่งเหี่ยว ไปในที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนประกอบของภาพ

ก่อนที่จะเริ่มทำงานใน Photoshop นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการร่างภาพที่ต้องการขึ้นมาคร่าวๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำงาน เมื่อทำการร่างภาพเสร็จแล้วก็จะสามารถที่จะทราบได้ว่าต้องการอะไรในภาพนั้นๆบ้างแล้วจึงทำการถ่ายภาพ และ สแกนภาพตามที่วางแผนไว้ ในกรณีของข้าพเจ้ามีดังนี้

ภาพที่ 1 : Blind Observer

- ภาพส่วนวัตถุ



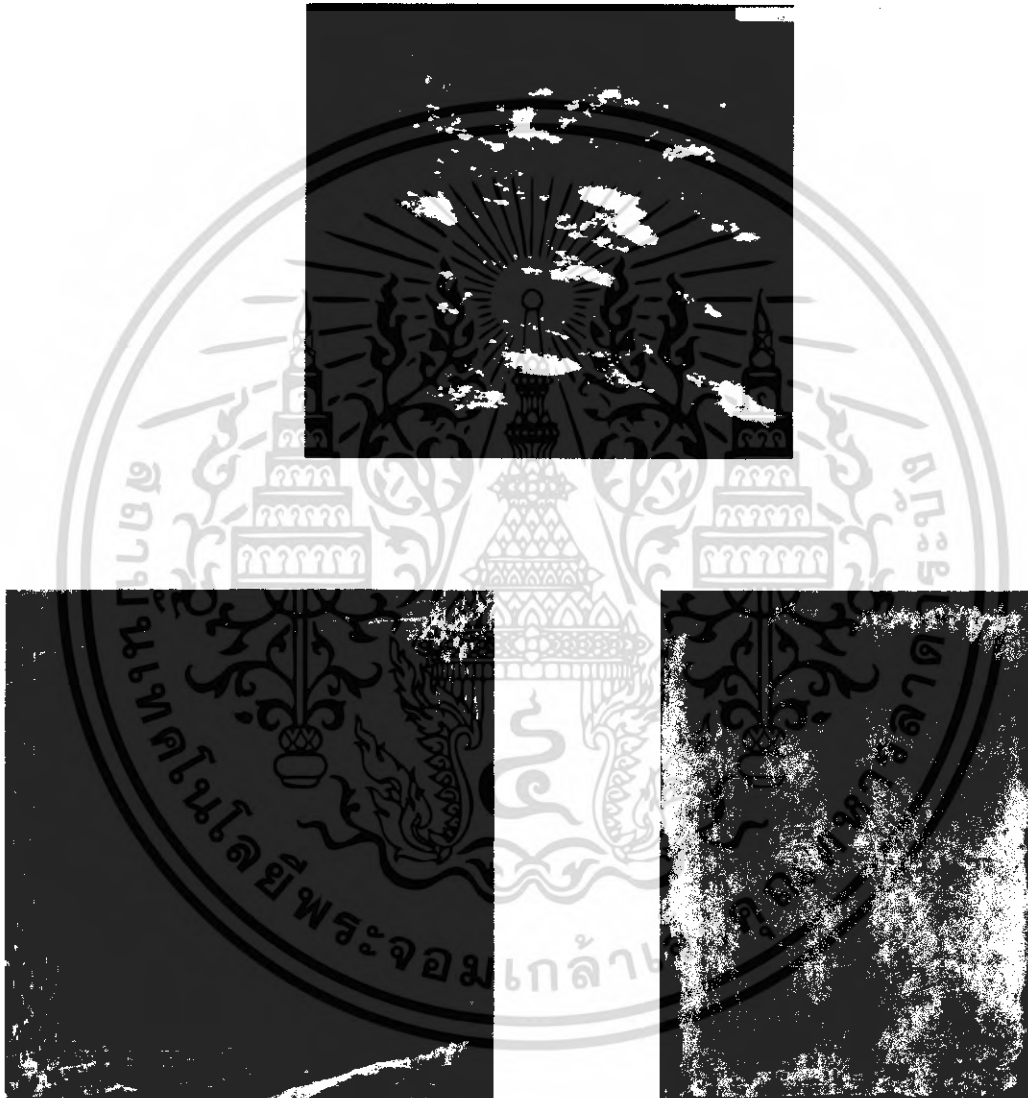
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพฉากหลังและ Textures



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพ วีรรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

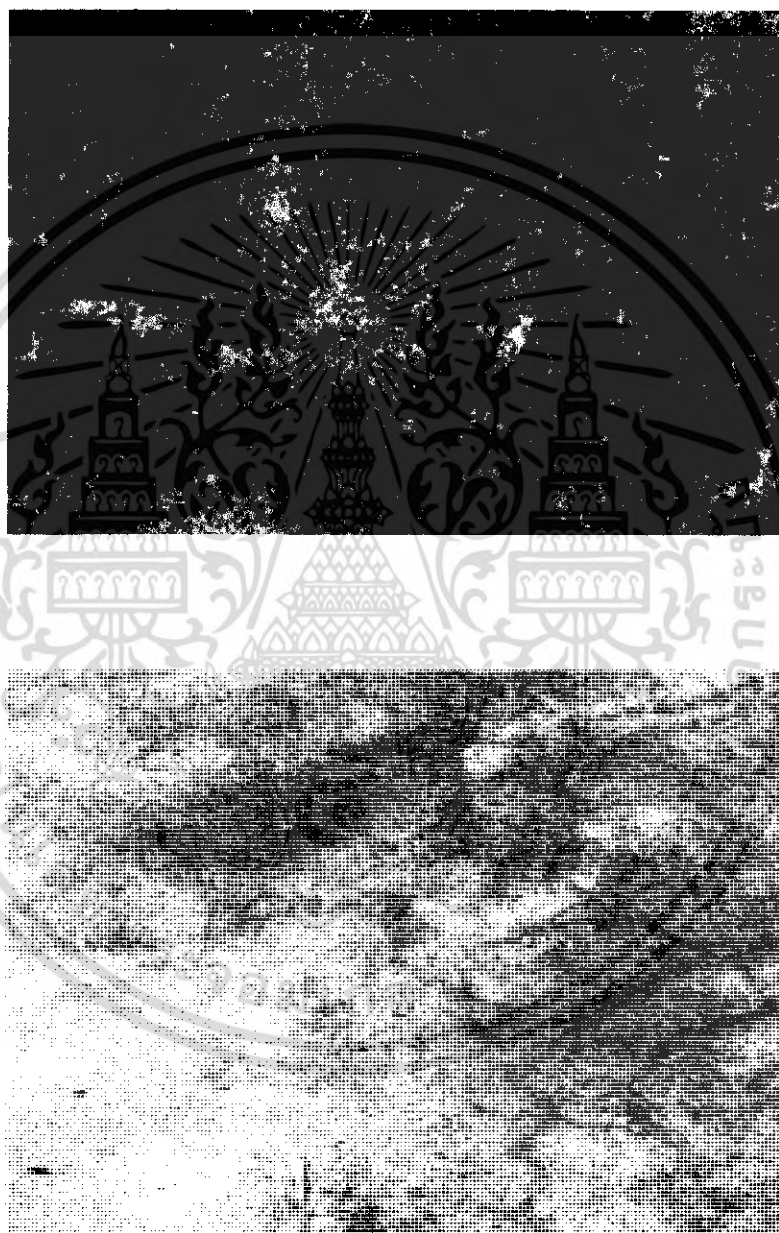
ภาพที่ 2: Circle of Life

-ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพฉากหลังและ Texture

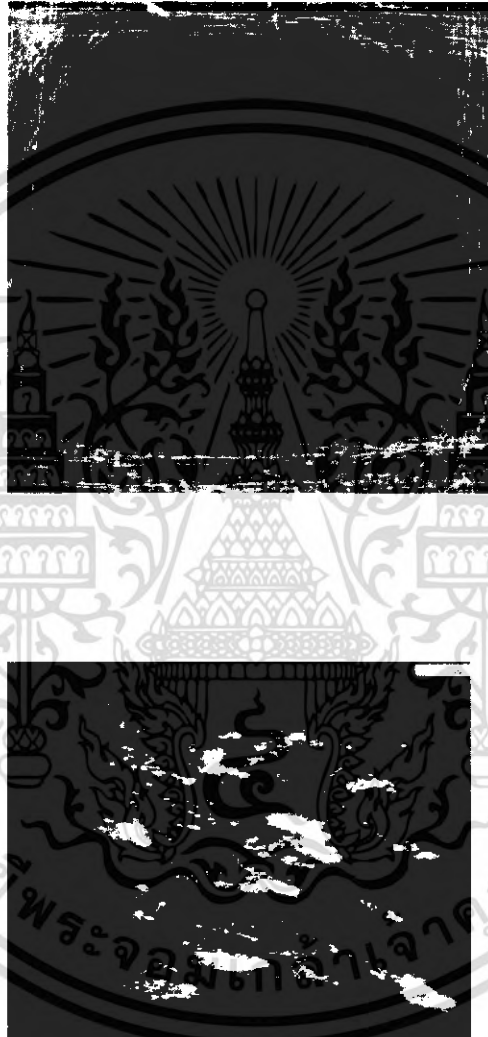


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพรีวรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

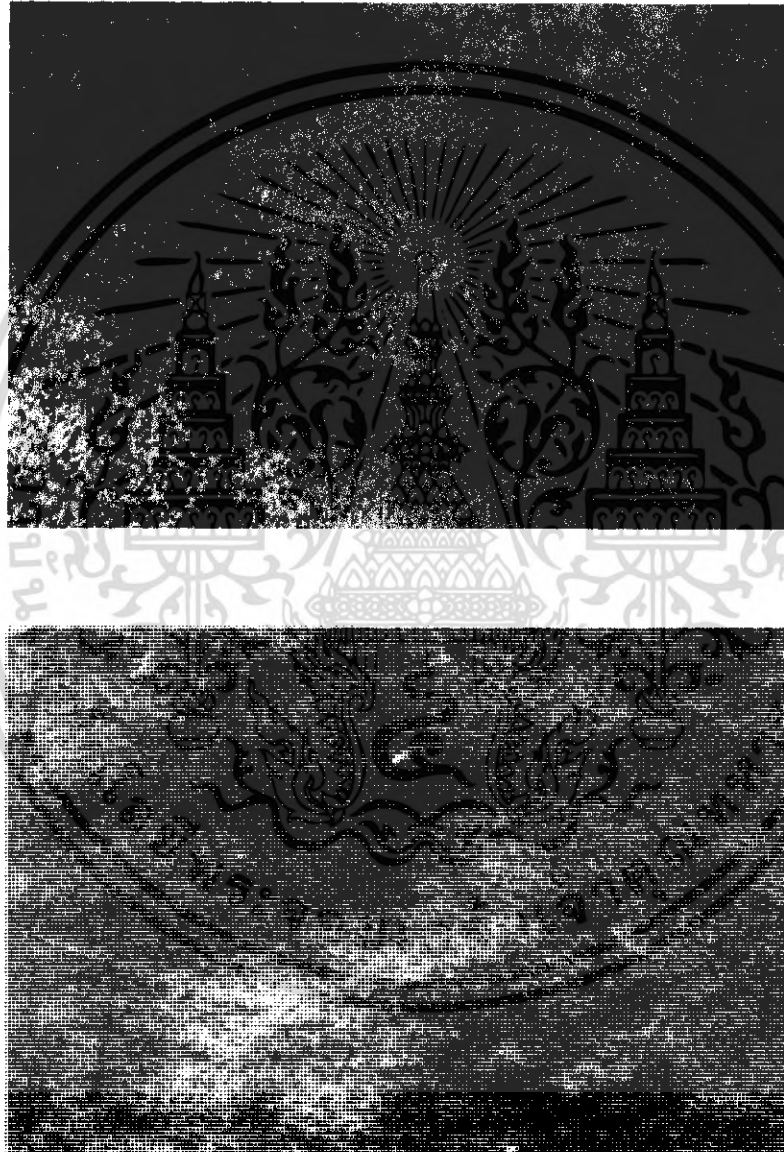
ภาพที่ 3: Life of a Butterfly

-ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพฉากหลังและ Texture



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพรีวรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4: Roses are Red...For a Little While

-ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพฉากหลังและ Texture



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ภาพวีรรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5: Silent Scream

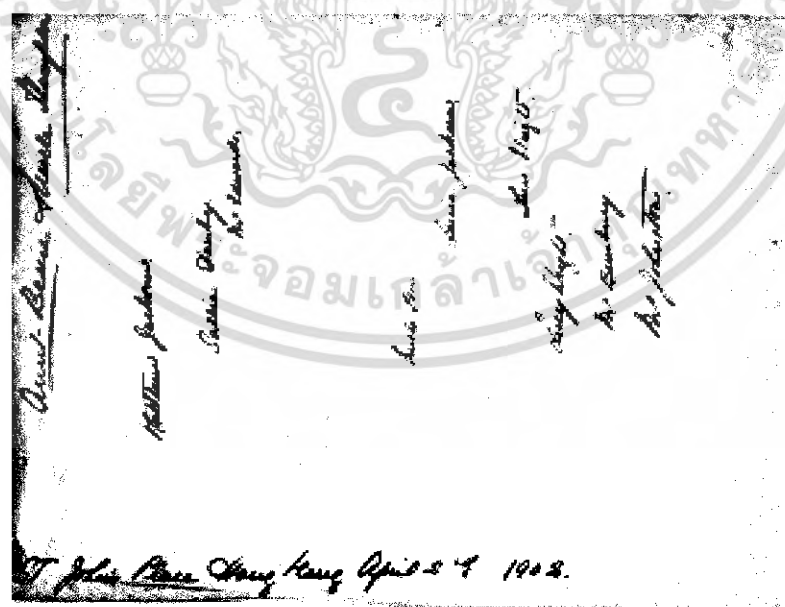
-ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Reported this upon the 7th pm
 of the 4th mo. 1892
 She had just gone in to a room
 where there was a fine place
 near by the window & bed
 She was found as she had
 set on the bed & fell back as
 any other death that mortal
 decline, with her clothes on
 & neck much injured the
 lightning struck down the chimney
 & went thro the floor where her
 feet was here being a window
 & with supporting a stone pipe
 it is supposed she must be killed
 instantaneously she being
 35 years & 21 days old.
 The thunder was very sudden
 & awful the room was found
 & signed of the adjoining room of
 the same as to be the cause.

(Faint, mostly illegible handwritten text, possibly a continuation of the report or a separate note.)

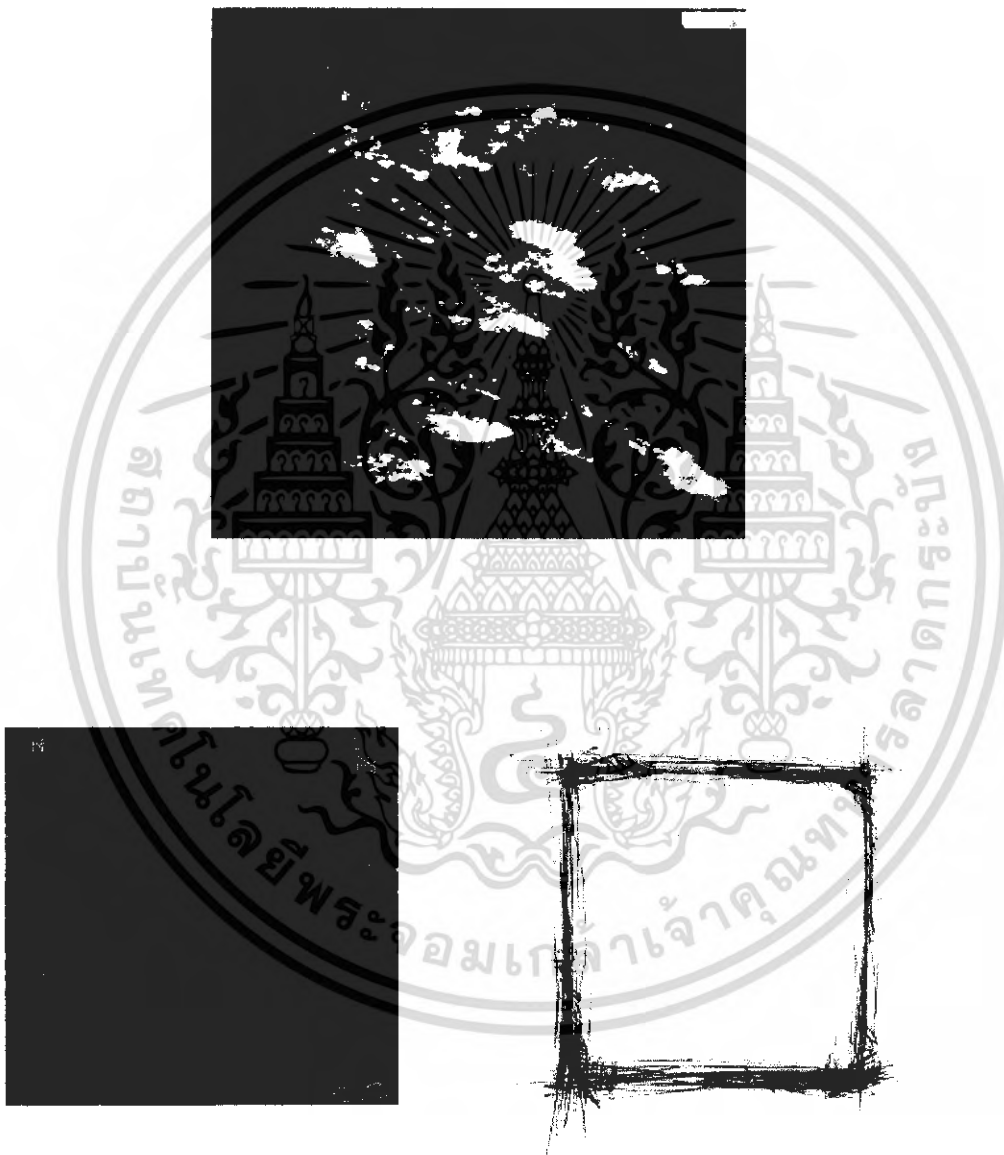


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพวีรรอยต่างๆ



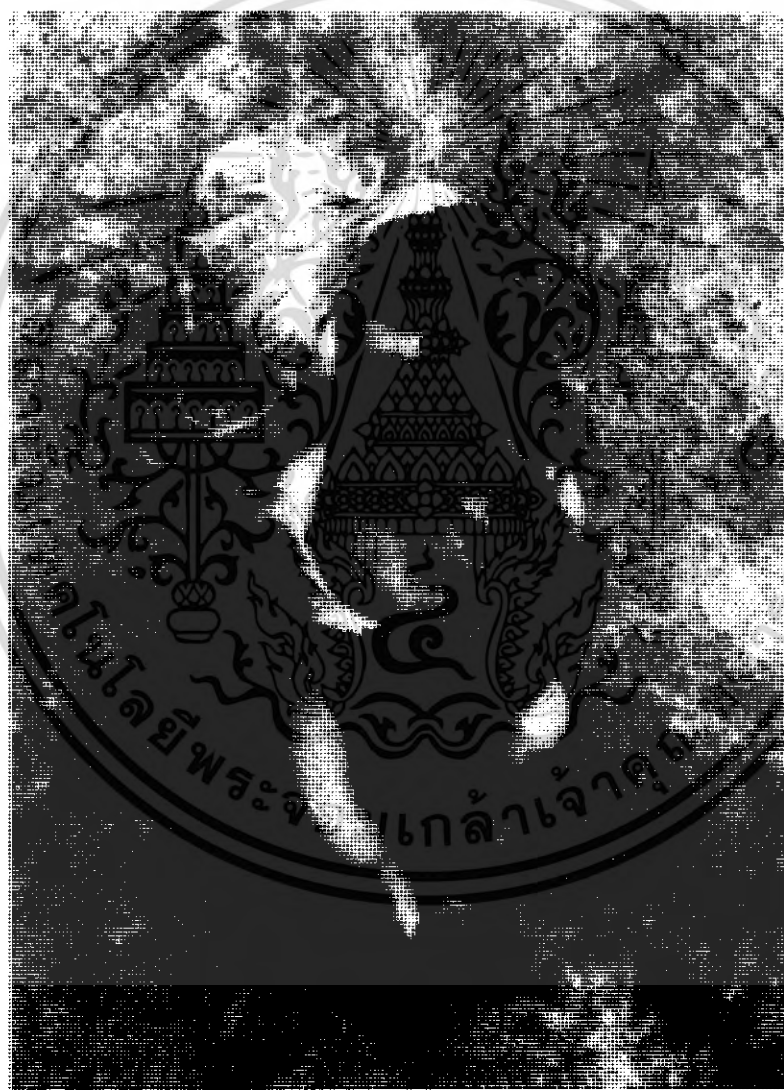
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6: The End of a New Beginning

- ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพจากหลังและรีวรอย

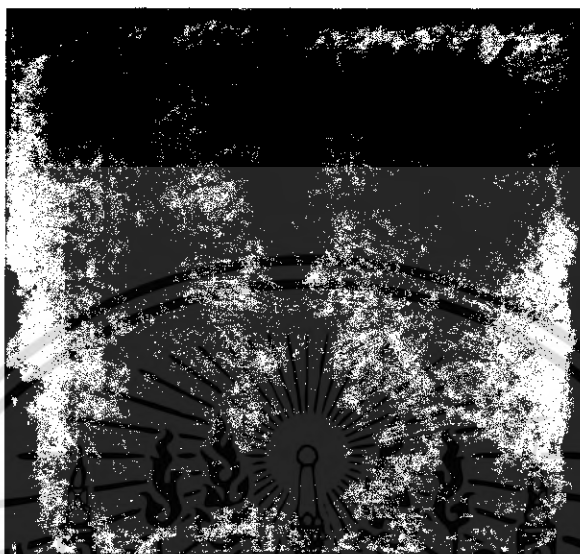


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพวีรรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7: Until Death do Us Part

- ภาพส่วนวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพจากหลังและ Texture



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพรีวรอยต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

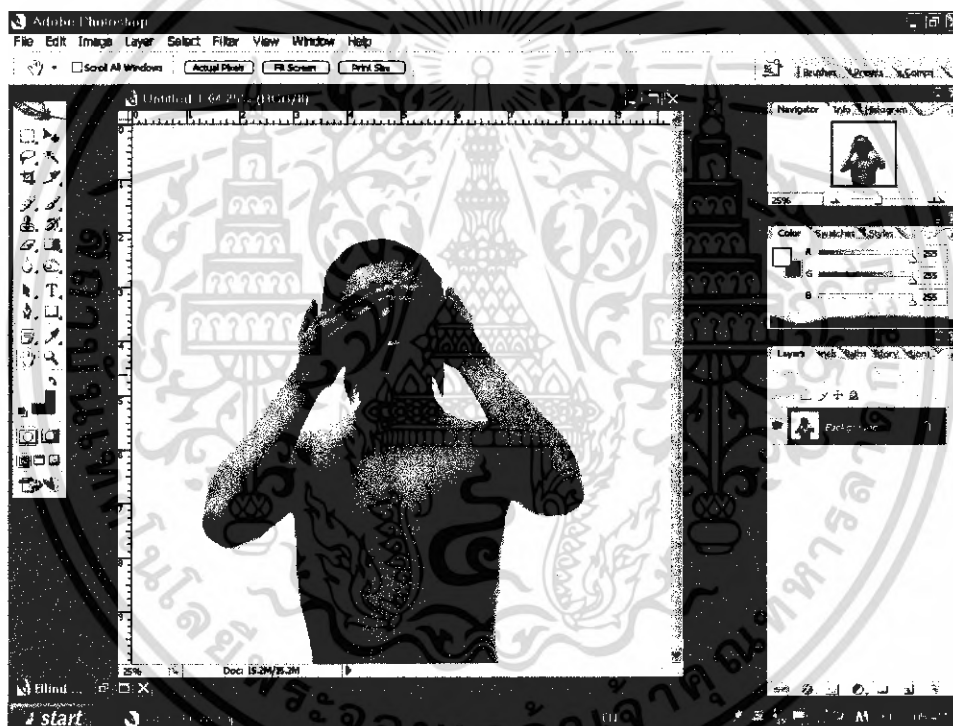


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีสร้างภาพ

เมื่อได้ไฟล์ภาพตามที่ต้องการแล้วจึงสามารถที่จะเริ่มทำงานได้ ตัวอย่างขั้นตอนในงานของข้าพเจ้ามีดังนี้

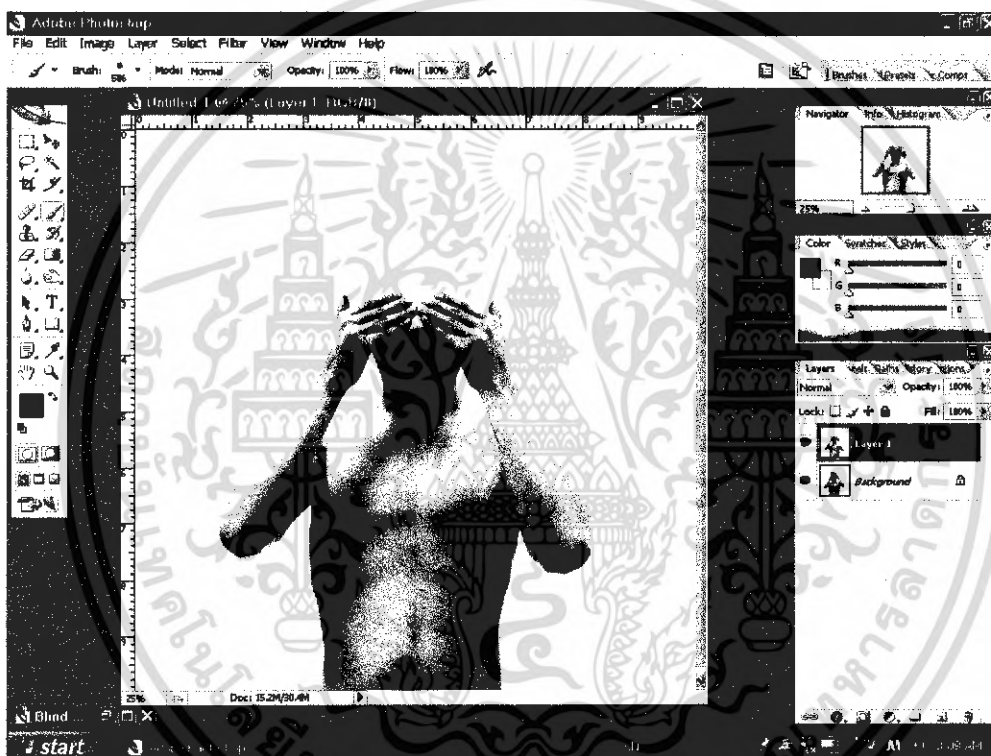
1. เปิดไฟล์ภาพส่วนวัตถุหรือแบบ และทำการ Retouch ให้เป็นไปตามที่ต้องการ เช่น



- ในภาพนี้ข้าพเจ้าต้องการที่จะทำการลบส่วนหัวด้านบนของแบบออก ข้าพเจ้าเลือกการทำงานเป็น Layer เพื่อการแก้ไขได้ตลอด ซึ่งเหมือนกับการนำแผ่นใสที่มีภาพต่าง ๆ มาซ้อนทับกัน ซึ่งบริเวณของแผ่นใสที่ไม่มีรูปก็จะสามารถมองเห็นถึงแผ่นใสข้างล่างได้ และเมื่อนำแผ่นใสทั้งหมดมารวมกันก็จะเกิดภาพที่สมบูรณ์ และเนื่องจากทุก Layer นั้นจะเป็นอิสระต่อกัน มีคุณสมบัติต่างๆเป็นของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

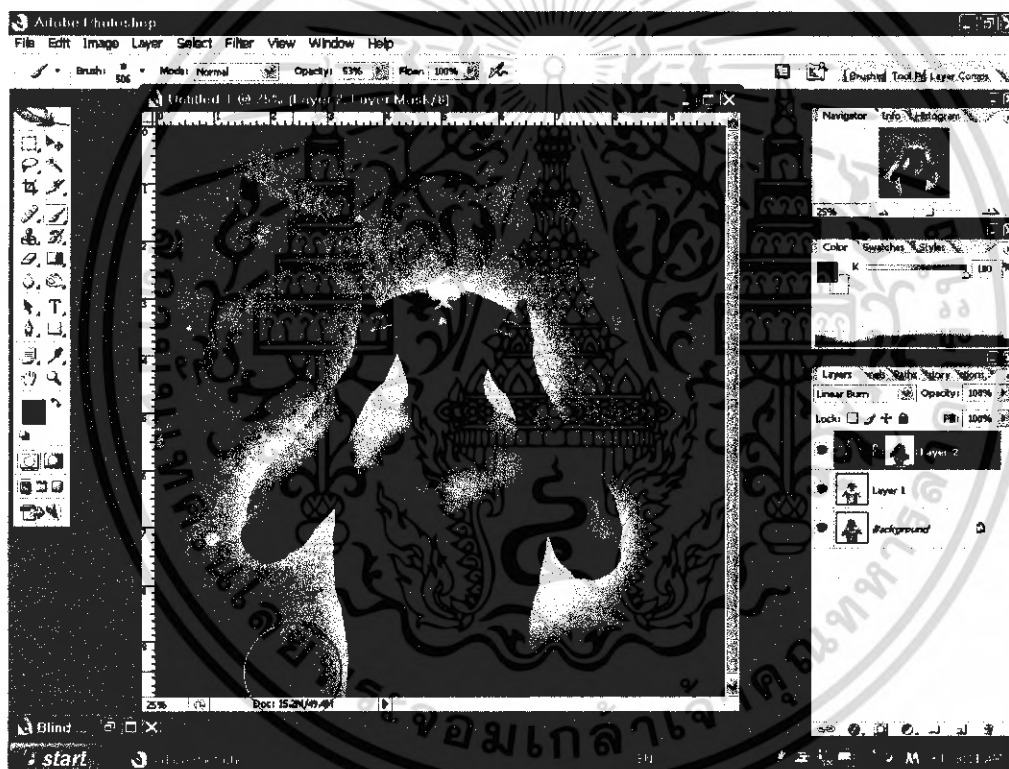
จึงทำให้การแก้ไขที่ทำการเปลี่ยนแปลงในแต่ละ layer นั้น ไม่ส่งผลต่อ Layer อื่นๆ โดยใช้ฟ้าฟ้าใช้เครื่องมือ Clone Stamp Tool ซึ่งเป็นเครื่องมือในการทำสำเนาภาพ โดยใช้บางส่วนของภาพที่เลือกไว้มาสร้างเป็นภาพที่เหมือนกันในพื้นที่ใหม่ และ Healing Brush Tool ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการลบรอยตำหนิต่างๆ โดยดึงสีจากบริเวณรอบข้างมาระบายแทนที่



-จะเห็นได้ว่าฟ้าฟ้าใช้ทำการเปลี่ยนแปลงภาพจากต้นฉบับค่อนข้างหลายจุด ไม่ว่าจะเป็นการลบหัวท่อนบน การลบผม การลบฟัน และการปรับแต่งสีของต้นฉบับ และทำการขยับภาพให้ตรงกับที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

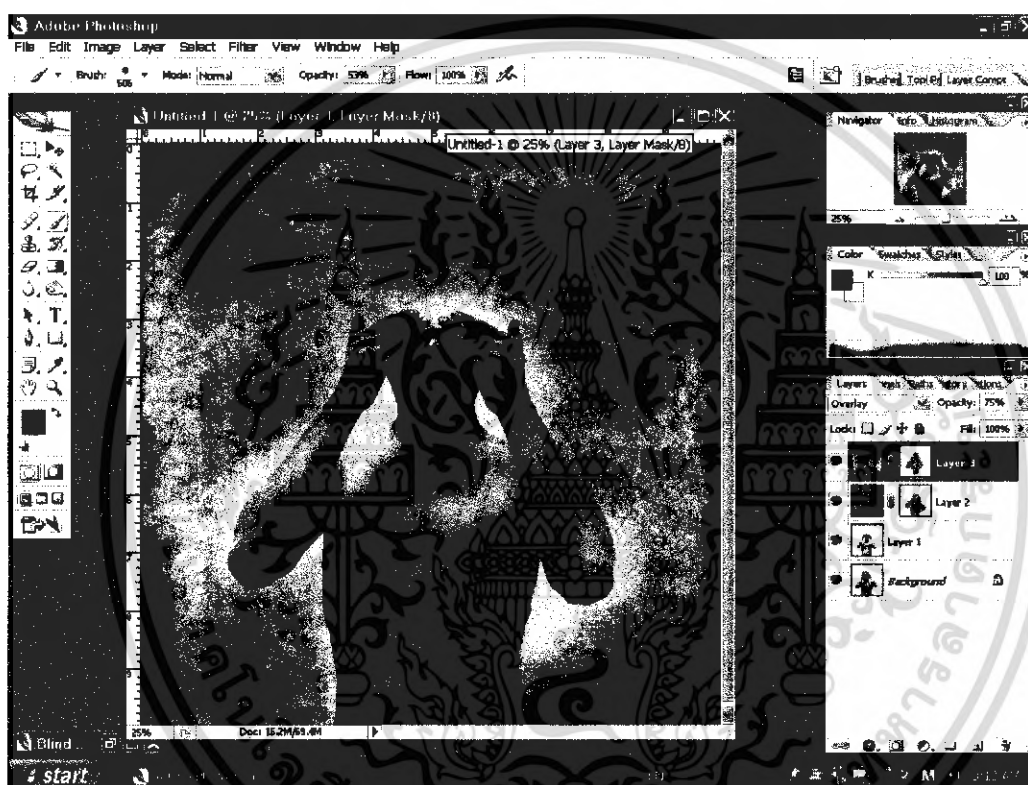
2. ข้าพเจ้าทำการเลือกฉากหลังจากไฟล์ที่ทำการถ่าย Stock ไว้ แล้วจึงนำมาวางบนภาพ โดยทำการปรับเปลี่ยน Blending Mode ซึ่งเป็นการปรับสีภาพที่มีการซ้อนทับกันอยู่ให้ผสมสีใหม่ ออกมาให้ดูน่าสนใจ โดยในกรณีนี้ ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้ Linear Burn ในขั้นตอนนี้ และทำการ Mask เพื่อควบคุมความโปร่งใสของ Layer นี้ด้วย



-จะเห็นได้ว่าในขณะที่ภาพฉากหลังที่เคยเป็นสีขาวได้กลายเป็นพื้นฉากหลังที่มีลวดลาย แต่ส่วนที่ทำการ Mask ไว้ก็มีความโปร่งใสและเห็นเนื้อภาพของ Layer แบบได้มากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

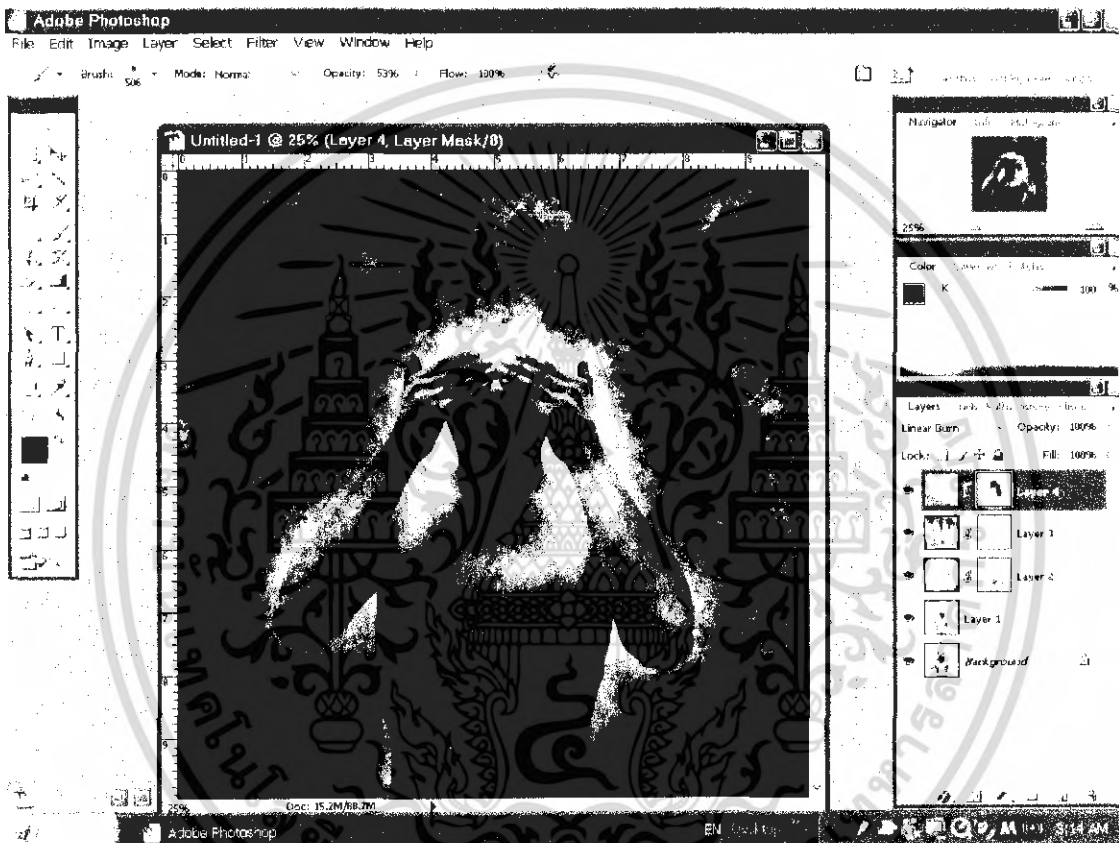
3. ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าได้ทำการเพิ่มเติม Texture ให้กับภาพเพื่อความน่าสนใจมากขึ้น โดยใช้วิธีการเดียวกันกับขั้นตอนที่ 2 คือการปรับ Blending Mode โดยภาพนี้ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้โหมด Overlay



- เนื่องจากข้าพเจ้าทำการปรับ Opacity ของ Layer นี้ เป็น 75% จึงทำให้เกิดความโปร่งใสมากขึ้น โดยส่วนที่ข้าพเจ้าต้องการความโปร่งใสมากกว่าเดิม ข้าพเจ้าใช้วิธีการ Mask เข้ามาช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

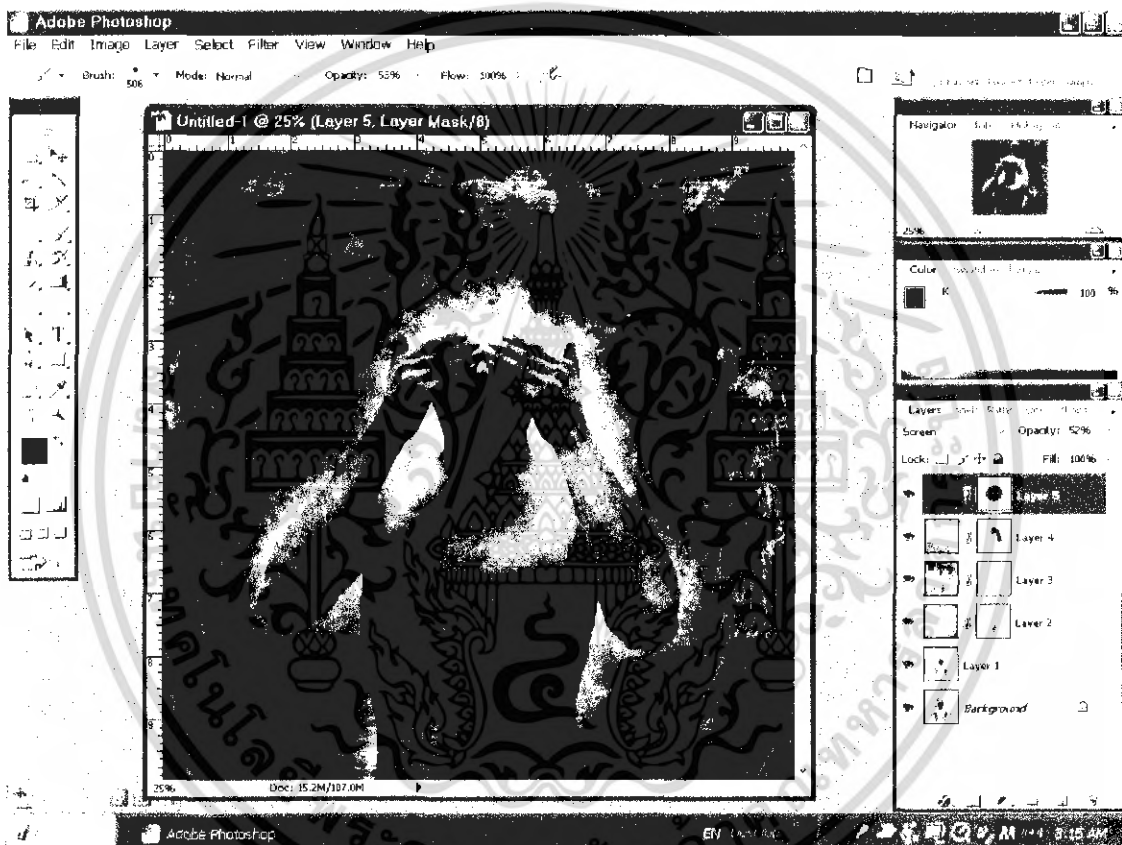
4. ในขั้นตอนนี้อีกเช่นกัน ข้าพเจ้าได้ทำการเพิ่มเติมจากหลังและ Texture เพื่อช่วยให้ภาพดูน่าสนใจมากขึ้น



-โดยอีกเช่นกัน ข้าพเจ้าเลือกใช้การปรับ Blending Mode และ Mask เพื่อทำให้ภาพเป็นไปตามที่ข้าพเจ้าต้องการ โดยในภาพนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้โหมด Linear Burn

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้ทำการเพิ่มเติมรอยขีดข่วนให้กับภาพด้วยภาพที่ข้าพเจ้าทำการสแกนไว้โดยใช้การปรับเปลี่ยน Blending Mode การใช้ Mask และการปรับ Opacity เช่นเดิม



- ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้โหมด Screen และทำการปรับ Opacity ให้เหลือ 52% เพื่อไม่ให้ Layer นี้ดูเด่นเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ในขั้นตอนสุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าทำการเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆและปรับเปลี่ยนสีและความสว่างจนได้
ในรูปถ่ายที่ข้าพเจ้าต้องการ ภาพที่เสร็จสมบูรณ์เป็นเช่นนี้



- ในภาพอื่นๆข้าพเจ้าใช้วิธีที่ใกล้เคียงกันใน Photoshop ในการแต่งภาพ โดยมีความแตกต่างกันที่ รายละเอียด ส่วนประกอบ และวิธีการเลือกใช้ Blending Mode

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6
ผลงานสำเร็จ

1. Blind Observer



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Roses are Red ... For a Little White



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Circle of Life



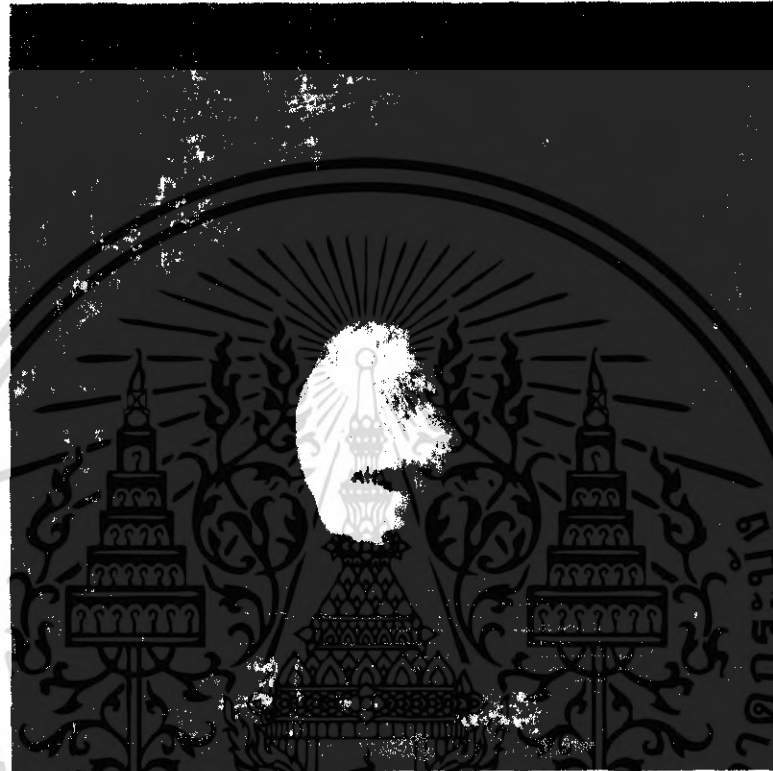
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Life of a Butterfly



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Silent Scream



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. The End of a New Beginning



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Until Death do Us Part



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากแนวความคิดเบื้องต้นในการทำงาน ได้ผ่านขั้นตอนต่างๆ และพบอุปสรรคปัญหา จนกระทั่งได้ผลงานสำเร็จ มีบทสรุปและข้อเสนอแนะดังนี้

ปัญหาหลักของการทำงานในครั้งนี้ก็คือการพิมพ์ภาพซึ่งข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้การพิมพ์แบบระบบ UV-Print ซึ่งใช้ระบบการพิมพ์เป็นการพิมพ์สีแบบ CMYK ซึ่งข้าพเจ้าจึงต้องเปลี่ยน โหมดสีของภาพทำให้ลำบากในการควบคุมสีเนื่องจาก CMYK เป็นโหมดสีที่มีขอบเขตของสี (Color Gamut) แคบกว่า RGB จึงทำให้ยากต่อการที่จะทำให้สีเป็นไปตามความตั้งใจเดิม ปัญหาอีกประการก็คือความยุ่งยากของสีหน้าจอกอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันของทางโรงพิมพ์และเครื่องที่ข้าพเจ้าใช้ทำงาน จึงทำให้จำเป็นที่จะต้องทำการทดสอบพิมพ์งานหลายครั้งจนได้สีที่ตรงกับที่ข้าพเจ้าต้องการ

แต่อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่ได้นั้นก็ตรงตามที่ข้าพเจ้าได้วางแผนไว้ตั้งแต่ต้นถึงแม้ว่าจะต้องพบกับปัญหาในเรื่องการพิมพ์แต่ข้าพเจ้าก็สามารถแก้ไขจนบรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด

โดยการทำงานในครั้งนี้ได้ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจและสามารถใช้งาน โปรแกรม Photoshop ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าจะเป็นโปรแกรมที่สำคัญในการทำงานของข้าพเจ้าในอนาคตได้ดียิ่งขึ้นมากๆ และยังรวมไปถึงความรู้ที่ได้จากเรื่องสี และ ทฤษฎีของสีซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ ได้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายณพัชร ราชชีวะ
 วัน เดือน ปีเกิด 19 เมษายน พ.ศ. 2527
 ที่อยู่ 182/1 ม.6 ซ. กู้เกียรติ 1 พหลโยธิน สายไหม สายไหม
 กรุงเทพฯ 10220
 ประวัติการศึกษา จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียน มัธยมสาธิต สถาบันราชภัฏ
 พระนครเมื่อปี พ.ศ. 2545 และได้สมัครสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อใน
 ระดับปริญญาตรี ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ
 จบการศึกษาในปี พ.ศ. 2549



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Heather, Peter. **The Goths**. New York: Blackwell, 1996.
- Mick Mercer. **Hex Files The Goth Bible**. New York: Overlook TP, 1997.
- Paul Hodgkinson. **Goth Identity, Style and Subculture**. New York: Berg Publishers, 2002.
- Nancy Kilpatrick. **The goth Bible a Compendium for the Darkly Inclined**. New York: St. Martin's Griffin, 2004.
- Corvis Nocturnum. **Embracing the Darkness Understanding Dark Subcultures**. London: Dark Moon Press, 2005.
- Nordgren I. **The Well Spring of the Goths About the Gothic peoples in the Nordic Country and on the Continent**. London: Dark Moon Press, 2004.
- Adobe Creative. **Adobe Photoshop CS2 Classroom in a Book**. New York: Adobe Press, 2005.
- Peter Bauer. **Photoshop CS2 For Dummies**. New York: For Dummies, 2005.
- Jim Ames. **Color Theory Made Easy a New Approach to Color Theory and How to Apply It to Mixing Paints**. London: Watson-Guptill Publications, 1996.
- Defining Goths Origins of Modern Gothic Culture**, [Internet]. สืบค้นได้จาก: <http://blood-dance.net/goth/origins.html>. 5 มีนาคม พ.ศ. 2549
- Fine Arts Photography**, [Internet]. สืบค้นได้จาก: <http://www.dayvidlemmon.com/fineart/>. 19 มกราคม พ.ศ. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้