

**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

ภาพถ่ายแฟชั่น “ความรู้สึก”

FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “THE SENSIBILITY”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “ความรู้สึก”

FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “THE SENSIBILITY”



นายณท อรัณยณะนาค

Mr.NOD ARANYANARK

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์... น.น.น. ... วันที่ 18/4/50  
(อาจารย์มงคล เกียรติกาญจนกุล)

หัวหน้าภาควิชา... วันที่ ๕๖.๕.๕๐

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ภาพถ่ายแฟชั่นในชื่อเรื่อง “ความรู้สึก” FASHION PHOTOGRAPHY TITLE “THE SENSIBILITY”
ชื่อ	นายณท อรัณยะนาท
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ (สมทบ)
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ มงคล เกียรติกาญจนกุล

### บทคัดย่อ

งานถ่ายภาพชุดนี้เป็นงานถ่ายภาพประเภทแฟชั่น ที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนออารมณ์ความรู้สึก ผ่านทางการถ่ายภาพด้วยเทคนิค Light Painting เทคนิคดังกล่าวนี้เป็นเทคนิคที่ใช้การระบายแสงจากแหล่งแสง ไปยังวัตถุ หรือแบบ เพื่อให้เกิดมิติที่แปลกออกไป ซึ่งเป็นวิธีการถ่ายภาพที่ต้องอาศัยการฝึกซ้อมและการวางแผน ยิ่งโดยเฉพาะเมื่อใช้การถ่ายด้วยฟิล์ม จำเป็นที่จะต้องมีการผิดพลาดน้อยที่สุด เพราะจะทำให้เกิดความเสียเวลา ข้าพเจ้าจึงคิดว่า การใช้ Back Digital มาช่วยนั้น จะทำให้การทำ Light Painting ง่ายขึ้น จะมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร วิธีที่ทำให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดกับงาน หรือชนิดของงาน

ถ่ายภาพด้วยกล้อง Medium Format, Digital Back H20 16 Mega pixel อัปเดตขยายภาพขนาด 16 x 16 นิ้ว จำนวน 10 ภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ

คุณพ่อ คุณแม่ พี่อ้อม น้องนุช ที่สนับสนุนทั้งกำลังทรัพย์ และกำลังใจ

ครูค่าย อาจารย์ มงคล เกียรติกาญจนกุล อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์พงศ์ศักดิ์ ตั้งติวจา, อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล, อาจารย์พิทักษ์ หนันชัยบุตร, ครูอ้อย, อาจารย์  
กันต์ สุสังกรกาญจน์, อาจารย์ปราชญ์ กองทรัพย์โต และอาจารย์ทุกท่านที่คอยสั่งสอนทุกอย่าง  
พี่ป๋ม - พี่โต่ง สไตลิส

พี่ออฟ - Operator

น้องมารีญา และคุณแม่ - นางแบบ และคุณแม่ของนางแบบ

ต้น - นายแบบ

อิชยมสตูดิโอ ขอขอบคุณที่เปิดให้ใช้บริการทุกเมื่อ

จีป, คีค, พี่พิท, พี่พิงค์, พี่หนึ่ง, พี่ต่อ, พี่ตอย, ฮิโรชิ, ลูกหมู, อเล็กซ์, โอม, พี่เต้, พี่ต้อง, พี่บอย, พี่บ๊อบ  
พี่เพ็ญ, พี่ฝ้าย เพื่อนชาวเสรี ขอขอบคุณสำหรับ โอกาสในยามพักผ่อนกับสุขภาพที่ดี

ข้าวโพด, ตั๊กกระ, เหวย, มิ่ง, ฉัตร, เอิร์ธ, ไค้ก, เค้ก, แวน, โม(นัม), เบิร์ด, ภากร, แก่, นิ่ว, บวร, จุ้ย  
ชาวคณะเป็อป้องกันทุกคน ขอขอบคุณความสนุกสนานสำราญใจ ทุกข์ใด ไม่เคยมี

อ๊ีก, ไอ้ต, หมี่, ติ, กี่, แพร, ชู๊ย, กกล้วย, ญี่, เอก และทุกๆคนห้อง 6 ถึงจะไม่คอยสนับสนุน แต่ก็  
ช่วยเหลือตลอดมา

บ๊ิง, ทัก, สัน, เต้, วอ, ไข่, นุ่น, จิม, มิ่ง, ยอด, สลักใจ, ฐน, อัม (เทอร์โบ), อิด, เคย, นิ่ว, นัท, หวาน,  
ด้อม, พี่เป็ง, จ๊อบ, วิน เหล่าเพื่อนรัก ที่ทำให้ทุกวันสนุก สิ่งคิดจากใจ บิว, หงษ์, เปา, หนุ, แบต, บิ๊ก,  
เบล ขอขอบคุณบ้านแชมป์ทั้ง 1 และ 2 เดฟ (1) และเดฟ (2) ขอขอบคุณ จิกรมมัว, จีพระราม7, จีหีน, จี  
สุขา, จีทาก, จีสโร่ง ขอขอบคุณเพื่อนชาวศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ ไอ้ะ, อ้อม, เอก, พงษ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ช่างภาพ รูปแบบที่มีอิทธิพลต่องานชุดนี้.....	2
บทที่ 2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษา.....	4
2.1 Light Painting.....	4
2.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษา.....	4
บทที่ 3 การทดลอง.....	7
3.1 การทดลองหาค่า Noise.....	7
3.2 การทดลองหาค่า F-Stop.....	9
3.3 การทดลองใส่เจลลี่.....	9
3.4 ขั้นตอนวิธีการในการทำ.....	10
3.5 ตารางการทำงาน.....	22
3.6 ตัวอย่างเสื้อผ้า.....	23
3.7 นายแบบและนางแบบ.....	24
3.8 ตัวอย่างภาพร่าง.....	26
บทที่ 4 ทิศทางการพื้นที่ไฟ และภาพผลงานจริง.....	31
บทที่ 5 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....	61
บรรณานุกรม.....	62
ประวัติผู้เขียน.....	63

## สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพถ่าย Light Painting โดย Paolo Roversi.....	2
ภาพถ่าย Light Painting โดย Dean Chamberlian.....	2
Flashlight.....	4
Back Digital Phase One รุ่น H20.....	5
การทดลองหาค่า Noise.....	7
การทดลองหาค่า F-Stop.....	9
ตัวอย่างเจลลี.....	9
ขั้นตอนวิธีในการถ่าย.....	10
ตัวอย่างเสื้อผ้า.....	23
นางแบบและนายแบบ.....	24
ตัวอย่างภาพร่างการโพส.....	26
ทิศทางการพื้นที่ไฟ และภาพผลงานจริง.....	31

## บทที่ 1

### ความเป็นมา

เนื่องจากเทคนิค Light Painting เป็นเทคนิคที่ต้องอาศัยความชำนาญและการคาดเดา และเมื่อใช้กับการถ่ายภาพด้วยฟิล์มแล้วอาจจะทำให้เกิดความเสียเวลา เนื่องจากฟิล์มเป็นระบบที่ต้องนำไปทำการล้างก่อน และไม่สามารถจะ Test ด้วย Polaroid ก่อนได้ ข้าพเจ้าจึงคิดว่าการนำมาใช้กับการถ่ายภาพด้วยดิจิทัลที่เห็นภาพได้เลย น่าจะทำให้เกิดการควบคุมได้มากกว่า และยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้มากกว่า

### วัตถุประสงค์

ศึกษาทดลองการใช้เทคนิค Light Painting กับเบ็คดิจิทัล PhaseOne H20 เพื่อประสิทธิภาพสูงสุด และเทคนิคต่างๆ

### แนวทางการศึกษา

- ทดลองการหาค่าNoise
- ทดลองการหาค่าในการเปิดรูรับแสง
- ทดลองชนิดของไฟฉาย และเจลลี่ต่างๆ

### ขั้นตอนการทำงาน

- นำเสนอหัวข้อเพื่อให้พิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินการ
- นำเสนอข้อมูลอ้างอิง รายละเอียด ประเด็นการศึกษาเพื่อประกอบทำนิพนธ์
- นำเสนอความพร้อม ข้อมูล รายละเอียดต่างๆ ในการดำเนินการ
- ส่งผลความคืบหน้าของ โครงการ
- ส่งผลงานสมบูรณ์

### ขอบเขตการศึกษา

- Back Digital PhaseOne รุ่น H20 16 Mega pixel
- กล้อง Hasselblad

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผลงานจำนวน 10 ภาพ
- เจลลี่
- ไฟฉายทั้งสแตนด์ และฮาโลเจน

### ช่างภาพ รูปแบบ ที่มีอิทธิพลต่องานชุดนี้

Paolo Roversi

ช่างภาพแฟชั่นชาวอิตาลี ผู้มีจินตนาการอันกว้างไกลและชอบการทำสิ่งใหม่ๆ เครื่องหมายการค้าของ Paolo Roversi คือ การใช้กล้อง Polaroid ขนาด 8 x 10 นิ้ว

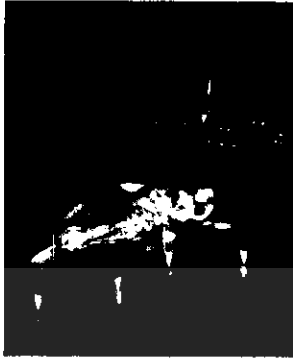


Dean Chamberlian

ช่างภาพผู้หาวิธีเทคนิค light painting มาสร้างความน่าสนใจ ผสมกับความมีจินตนาการและการสร้างมิติที่แปลกออกไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



---

[www.paoloroversi.com](http://www.paoloroversi.com)

[www.deanchamberlain.com](http://www.deanchamberlain.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

Light Painting เป็นเทคนิคที่ต้องอาศัยระยะเวลาในการถ่ายตั้งแต่ไม่กี่วินาทีถึงหลาย ชั่วโมง เป็นการเปิดชัตเตอร์ค้างไว้ แล้วระบายด้วยแหล่งแสงต่าง ในที่มีดสนิท ถ้าเกิดว่าใช้กับการถ่ายด้วยฟิล์มยิ่งใช้เวลานาน และยากต่อการควบคุมผลงานที่ออกมา เพราะการ Paint แต่ละภาพจะใช้เวลาพอสมควร และยังต้องนำไปล้างเพื่อดูสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจจะมี ความผิดพลาดขึ้นเล็กน้อย แต่ถ้าจะแก้ไข ก็ต้องถ่ายใหม่ทั้งหมด แต่ถ้าเกิดนำมาประยุกต์ใช้ กับดิจิทัลได้ จะสามารถเห็นผลได้เร็วกว่า แล้วก็แก้ไขในบางส่วนได้เลยหรือ จะแยกถ่ายที ละส่วนแล้วนำมารวมกันก็สามารถทำได้

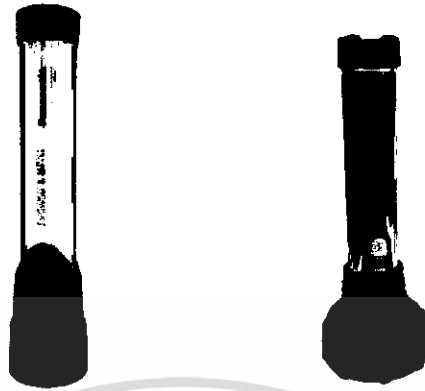
### อุปกรณ์ในการทดลอง

#### 1. ไฟฉาย

- ไฟชนิดหลอด Tungsten เป็นหลอดที่ให้แสงสีส้ม



- ไฟชนิดหลอดฮาโลเจน เป็นหลอดที่ให้แสงสีขาวอมเหลือง



## 2. เจลลี่

- เจลลี่มีลักษณะเป็นแผ่นเจลาตินบางๆ โปร่งใส มีสีต่างๆมากมาย ความเข้มของแต่ละสีขึ้นอยู่กับเบอร์ นำไปบังหน้าแหล่งแสงที่ต้องการ

## 3. Back Digital

- ในการศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาด้วย Back Digital Phase One รุ่น H20



- คุณสมบัติของ PhaseOne H20

Shutter supports exposure times from 16s - 1/20000s

ISO Ratings 50 / 100

Image Size 4080 x 4080

Image Format tiff-rgb / tiff-cmyk / jpeg / html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

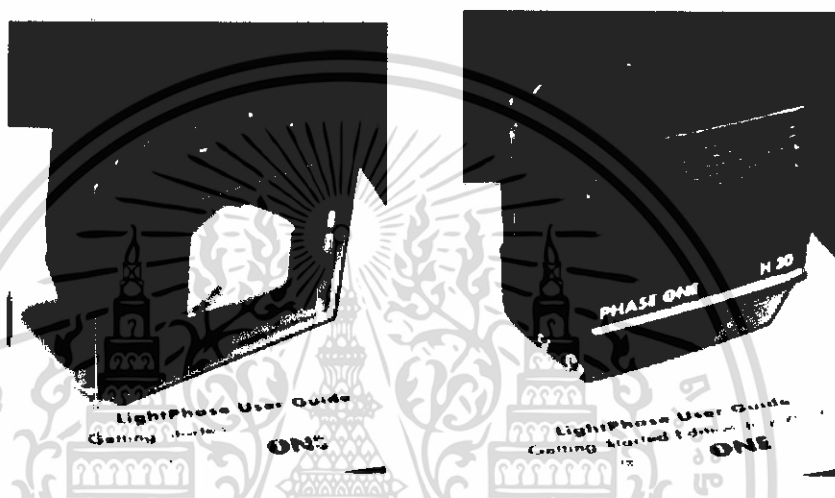
Connectivity IEEE 1394 cable to Mac / PC

Storage IEEE 1394 connection to PC / Mac

Platform Windows 98 / ME / 2000, Mac OS

Miscellaneous dedicated interfaces for Mamiya and Hasselblad cameras, adapters for other view cameras

Pixels / class 17.1M Pro digital back



- การติดตั้ง

Mount ของ H20 เหมาะสมกับ Hasselblad 555ELD, 501 CM, 503 CW, 553ELX และก็ยัง  
สามารถที่จะใช้กับ Mamiya RZ67 Pro II และกล้อง 4x5 โดยจะต้องอาศัย Adaptor H20 สามารถจะ  
ต่อเข้าคอมพิวเตอร์ได้ทั้ง Laptop และ Desktop โดยสาย Firewire ซึ่งเป็นสายที่ส่งข้อมูลได้เร็วมาก  
Back Digital H20 จะใช้คู่กับ The Phase One Image Capture

[http://www.dcvviews.com/\\_phaseone/lh20.htm](http://www.dcvviews.com/_phaseone/lh20.htm)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การทดลองหาค่า Noise

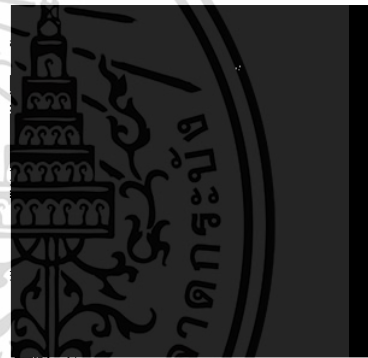
Noise จุดสีที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นในภาพถ่ายดิจิทัล มักเกิดขึ้นเด่นชัด เมื่อปรับความไวแสง ISO ให้สูงขึ้น หรือเมื่อถ่ายภาพด้วยความเร็วชัตเตอร์ต่ำ เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องหาค่าที่ถ่ายได้นานที่สุดที่จะไม่เกิด Noise ขึ้นอย่างชัดเจน

#### 1. การทดลองด้วยการเปลี่ยน Shutter speed

ค่าคงที่; ISO 50      F 8



8 วินาที



15 วินาที

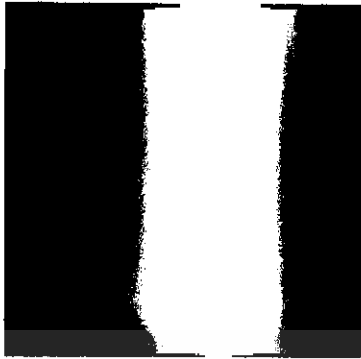


30 วินาที



60 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



120 วินาที

ในการถ่ายที่ 120 วินาทีนี้ จะพบ Noise ได้อย่างชัดเจน

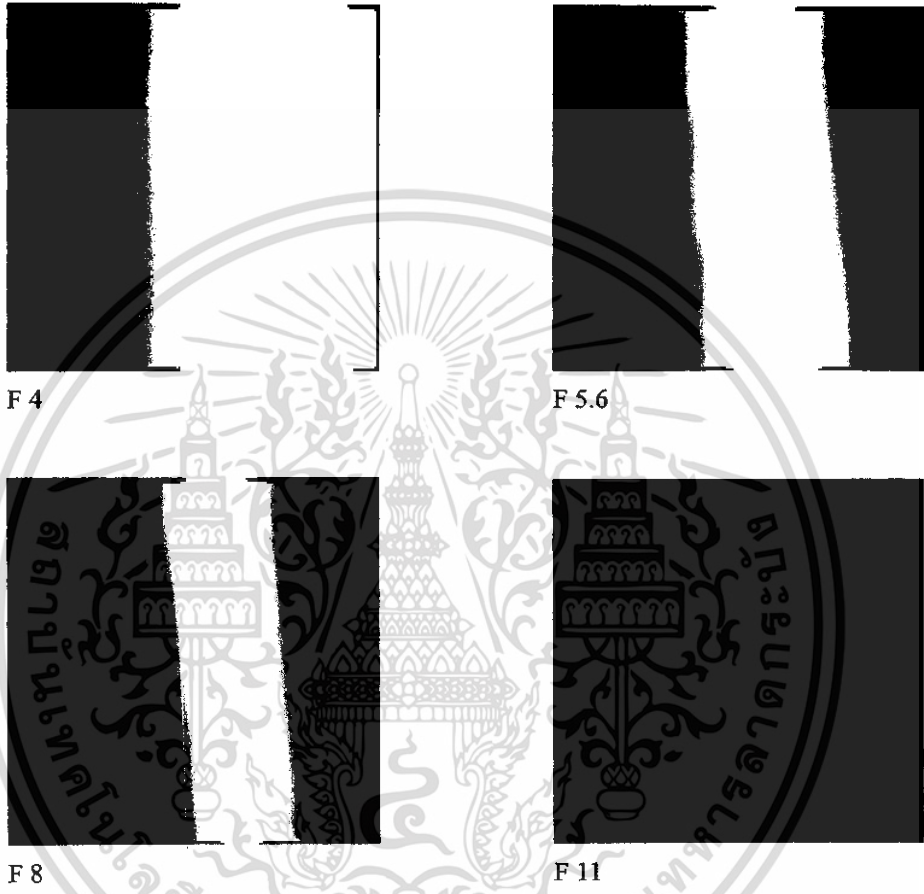


ภาพถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

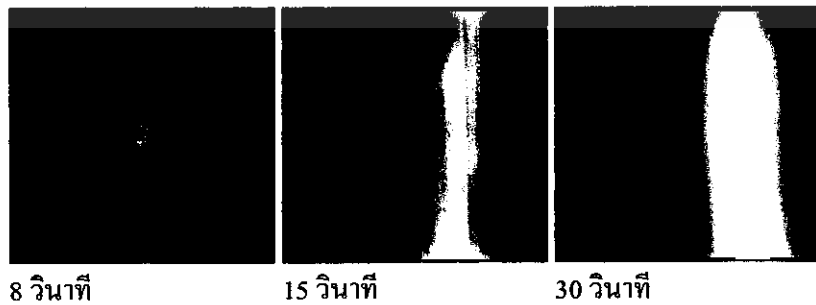
### การทดลองหาค่า F-Stop

เลือกใช้ Shutter Speed ที่ 60 วินาที ISO 50

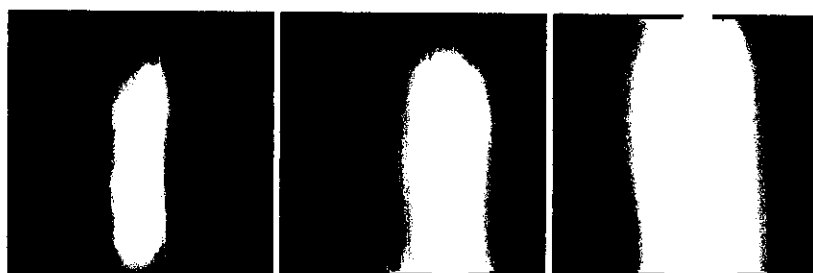


### ตัวอย่างของเบลลี

ISO 50 F 5.6



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



8 วินาที

15 วินาที

30 วินาที



8 วินาที

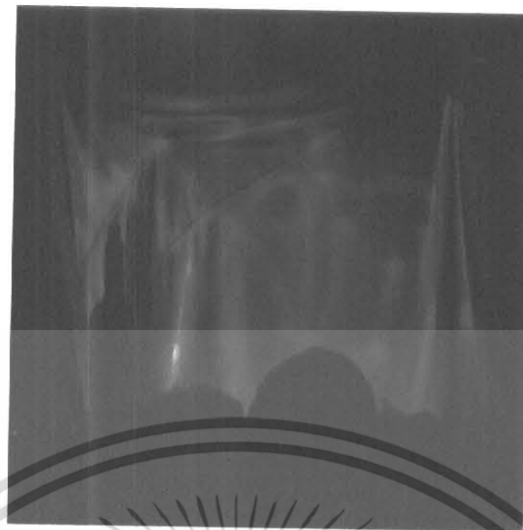
15 วินาที

30 วินาที

### ขั้นตอนวิธีในการทำ

ในขั้นตอนวิธีในการทำนั้น จะใช้ได้สองวิธีคือ การถ่ายแยกทีละ Shot กับการถ่ายครั้งเดียวตามเวลาที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ในการเลือกวิธีที่จะนำมาใช้ในการถ่าย ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จะถ่ายและความเหมาะสม

- แยกถ่ายทีละ Shot สามารถทำซ้ำได้หลายครั้ง เพราะจะไม่มี การเคลื่อนไหวของแบบ ในการถ่ายหุ่นนิ่ง สามารถที่จะถ่ายทีละส่วนได้ และนำมาปรับ ตกแต่ง ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ในภายหลัง ในการนำเทคนิคนี้มาถ่ายกับหุ่นนิ่ง จะสามารถควบคุมได้ง่ายกว่าการถ่ายแบบที่เคลื่อนไหวได้ ในขั้นตอนการทำสิ่ง

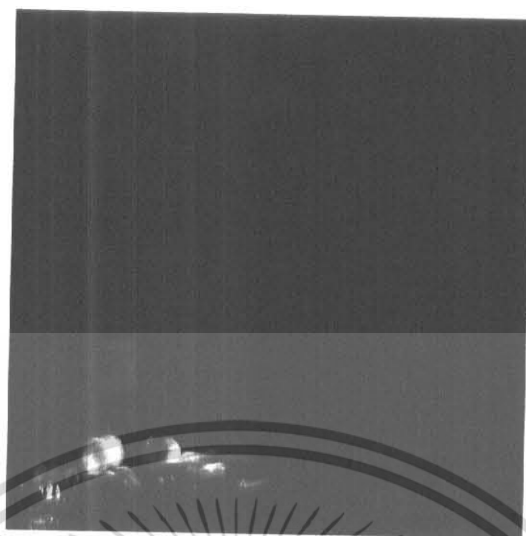


ถ่ายฉาก

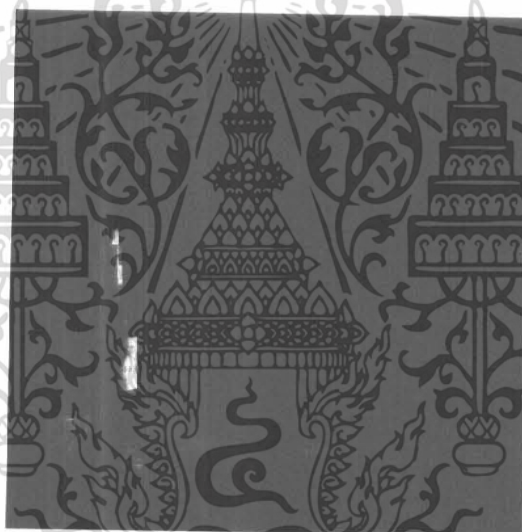


ถ่ายวัตถุ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

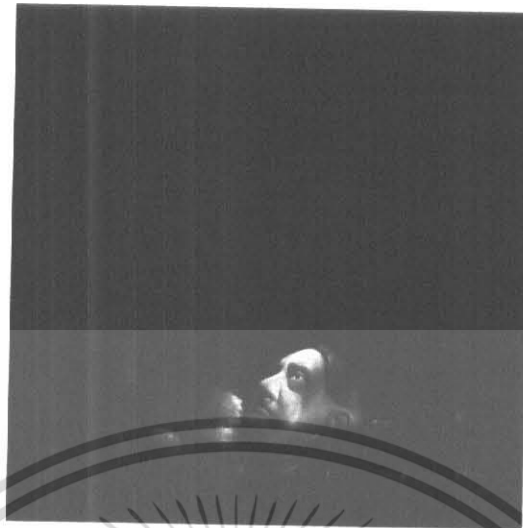


ถ่ายวัตถุ 2



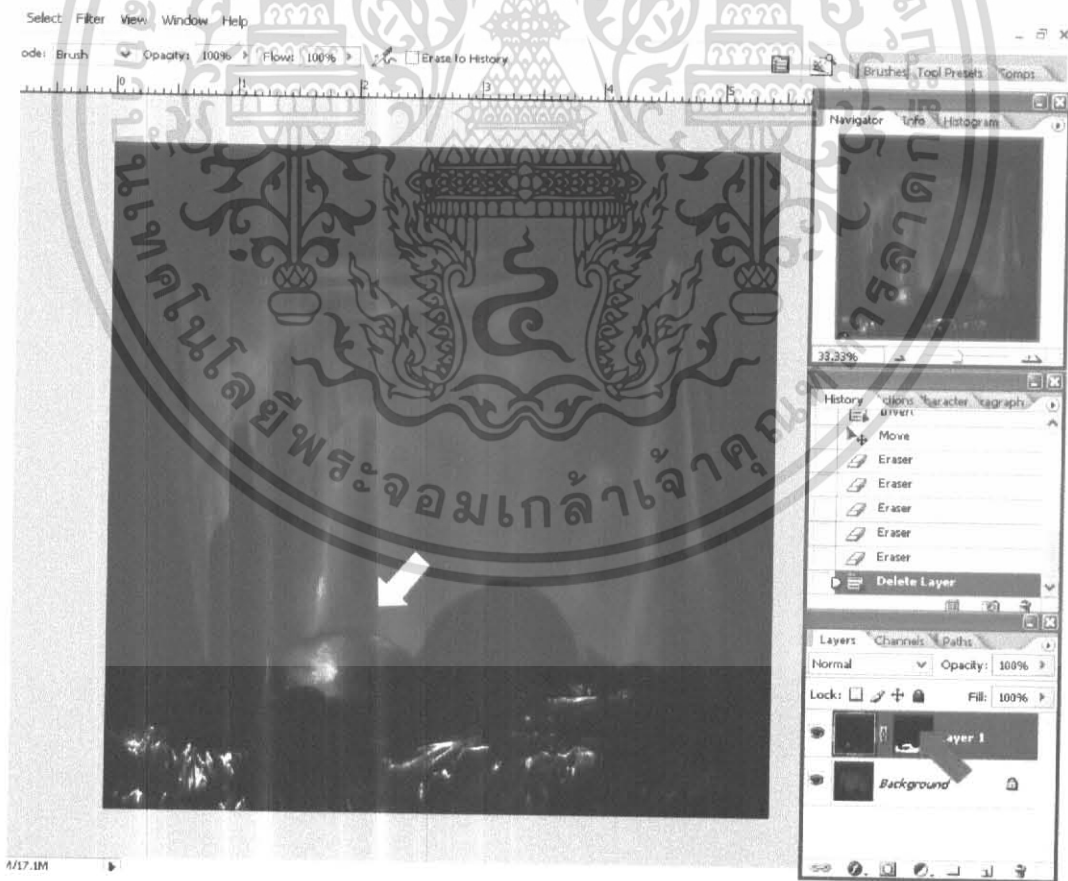
ถ่ายวัตถุ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ถ่ายวัตถุ 4

จากนั้นก็นำมาทำการรวมเลเยอร์เข้าด้วยกันใน Photoshop



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพจะมีอยู่สอง Layer คือ Background Layer และ Layer 1 (ถ่ายวัตถุ 1 ในลูกศรสีขาว) จากนั้นก็สร้าง Mask (ลูกศรสีแดง) เพื่อเลือกเฉพาะส่วนที่ต้องการ ในที่นี้คือ วัตถุ 1 และส่วนที่เป็นผ้าคลุมสีเงิน และทำอย่างนี้กับทุก Layer ที่ถ่ายมาทั้ง ภาพวัตถุ 2, 3, 4 ดังภาพต่อไปนี้

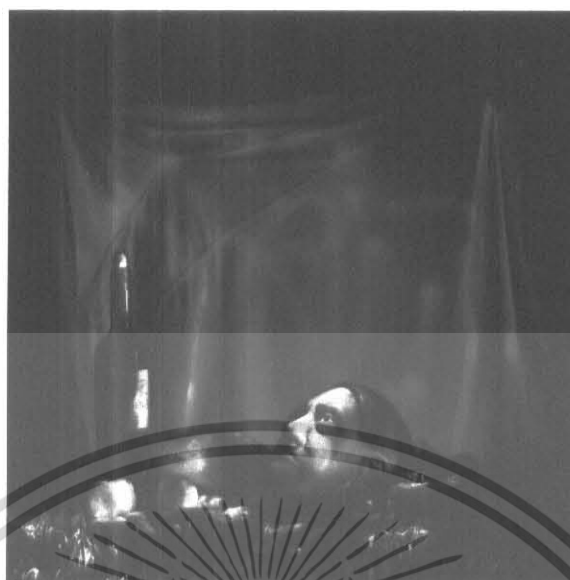


Background + 1+ 2



Background + 1+ 2 +3

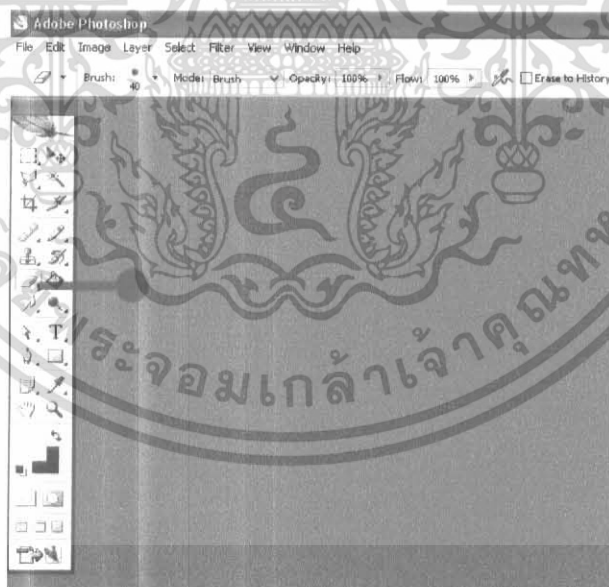
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Background + 1+ 2 +3 +4

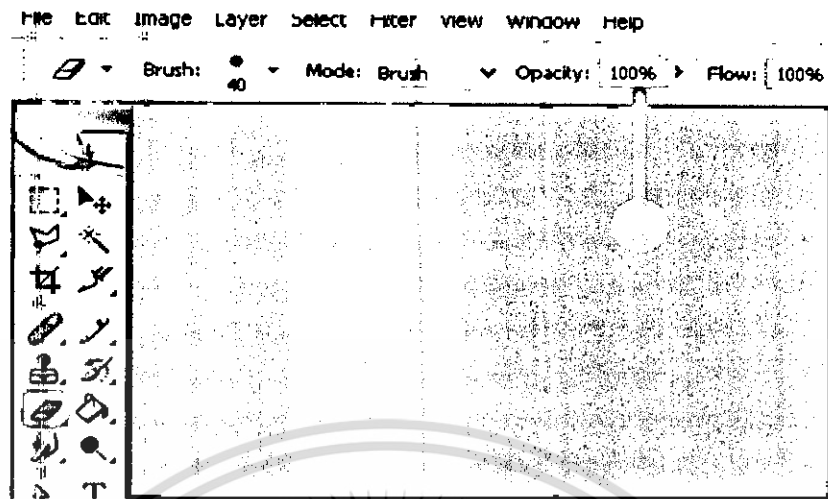
ในส่วนของการ Selection ตรงส่วนที่ต้องการ สามารถใช้ได้ทั้งยางลบ และปากกาใน Tool ขึ้นอยู่กับความต้องการและความเหมาะสม

ยางลบ (Eraser)

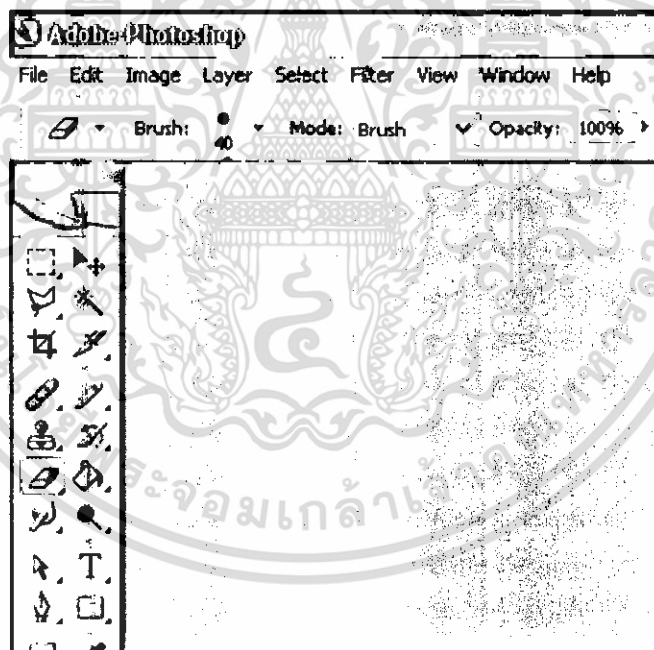


เป็นเครื่องมือที่จะคอยลบ Mask จากเลเยอร์ด้านบนออก ให้เหลือแต่ในส่วนที่ต้องการ เครื่องมือนี้สามารถปรับค่าความเข้ม - จาง ได้จาก 0 - 100%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การปรับค่า Opacity ยิ่งปรับให้ค่าน้อยน้ำหนักจะยิ่งจางลง เราจึงสามารถค่อยๆ เกือบได้ตามที่  
ต้องการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้ Brush ด้วย



Brush จะมีอยู่หลายลักษณะ หลายขนาด วิศวกรใช้ตามความเหมาะสม อีกเครื่องมือที่ใช้คือ  
ปากกา (Pen)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

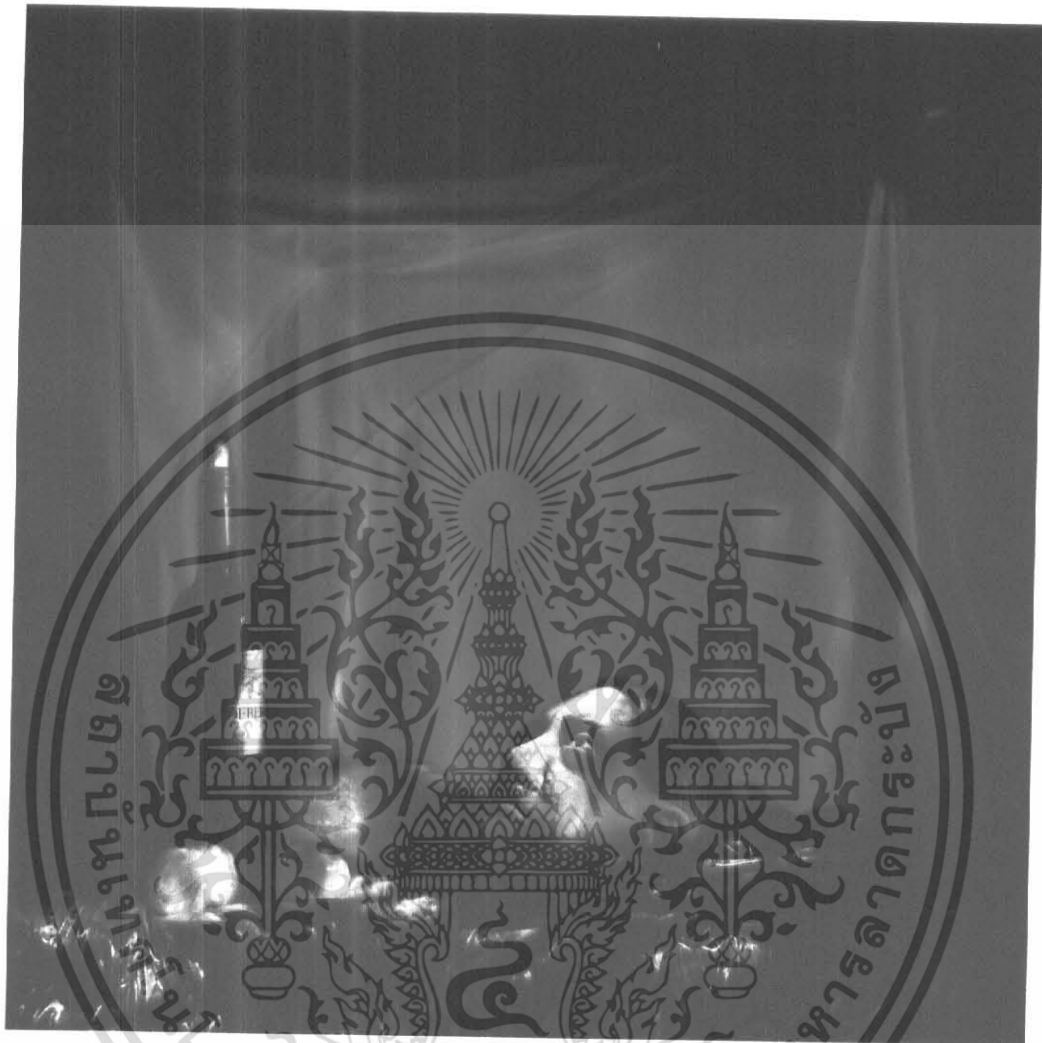
## ค่านักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง



ปากกา เป็นเครื่องมือที่ใช้ Selection ให้เกิดความคม ไม่เหมือนกับ ยางลบที่จะต้องอาศัยการใช้มือลาก แต่ปากกาจะไม่สามารถเกลี่ยได้เนียนกว่ายางลบ ปากกาจึงมักจะถูกใช้ในส่วนที่มีความคมชัดของ ขอบภาพ และแยกออกอย่างชัดเจน ซึ่งในเทคนิค Digital Light Painting มักจะใช้ผสมกันกับ Brush เพราะเทคนิคนี้ จะเห็นความเคลื่อนไหวของแสงและเงาต่อเนื่องกันอยู่ตลอดเวลา ถ้าคมเกินไป ในบางครั้งอาจจะทำให้ดูสอแยกกันไปได้ ฉะนั้นข้าพเจ้าแนะนำว่า ให้ควรใช้คู่กันไปเช่น การตัดภาพบางส่วนออกมาโดยใช้ปากกา แล้วนำมาเกลี่ยบนบริเวณขอบบางส่วน หรือการลบออกในบางส่วนจาก Mask

78248

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพเสร็จสมบูรณ์มาจากการที่เลือกบางส่วนของหลายๆ เลเยอร์มารวมกันเป็นภาพเดียว คือการถ่ายภาพหุ่นนิ่งด้วยเทคนิค Digital Light Painting แบบถ่ายทีละ Shot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พื้นที่ไปตามปกติตามเวลาที่กำหนด พื้นที่ฉากหลังด้วยไฟฉาย กับสีที่เลือกไว้ โดยที่ให้แบบยื่นในท่าที่ต้องการต่างๆ

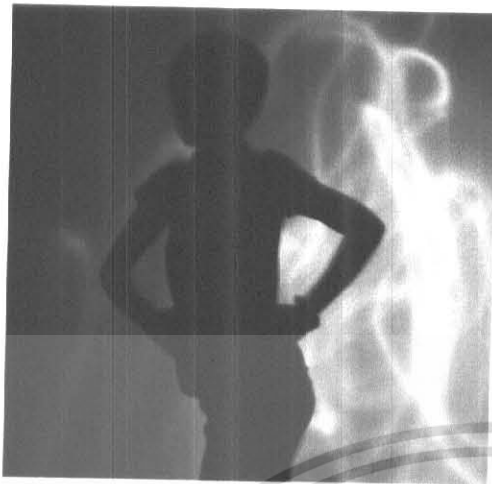


F 5.6 1.15 วินาที ISO 50 เจดีย์ฉากหลังสีเขียว กับเขี้ยวอมฟ้า

ความเคลื่อนไหวของมนุษย์ทำให้เกิดเงา เนื่องจากเมื่อพื้นที่ฉากหลังการ ตัวแบบจะเป็นส่วนที่ไม่โดนแสง ภาพที่ได้ออกมาจะคล้ายภาพย้อนแสง แต่เนื่องจากการใช้วิธีนี้ต้องทำในเวลาที่ย่ำกั๊ด และค่อนข้างน้อย บางครั้งจึงต้องอาศัยโปรแกรม Photoshop มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน นั่นคือวิธีดังที่จะกล่าวต่อไป

- ถ่ายแยกทีละ Shot ในวิธีนี้จะสามารถยืดเวลาออกไปได้อย่างไม่มีจำกัด และสามารถกลับมาแก้ไข ในส่วนต่างๆ ได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shot 1



Shot 2

จากนั้นก็นำมารวมกันด้วยโปรแกรม Photoshop



ส่วนข้างในเส้นสีฟ้า คือส่วนของเลเยอร์ที่สอง ที่ถูกลบออกใน Mask แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ด้วยวิธีการนี้จะทำให้สามารถควบคุมในบางส่วน และสามารถใช้เวลาได้อย่างไม่มีจำกัด แต่เนื่องจากการถ่ายสอง Shot จำเป็นต้องให้เบบยีนให้หนึ่งที่สุด เพราะการที่จะถ่าย Shot ต่อไปได้นั้น ต้องรอให้ตัว Back Digital ทำการ Process ให้เสร็จเสียก่อน วิธีนี้จึงยากต่อการควบคุมแบบที่ไม่สามารถอยู่นิ่งได้

จากการทดลองทั้งหมดทำให้ทราบว่า การถ่ายภาพด้วยเทคนิค Light Painting โดย Back Digital H20 มีข้อดีอย่างไร ข้อเสียอย่างไร มีวิธีแก้ไขอย่างไร ซึ่งจะนำไปประยุกต์ใช้กับการถ่ายภาพชนิดอื่นๆ ได้อีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตารางการทำงาน

- วันที่ 21 มกราคม

ถ่ายจริงครั้งที่ 1

11.00	จัดเตรียมฉาก สถานที่, ทดลองถ่ายจริง, ตั้งค่า Profile สีของ Back Digital
12.00	แต่งหน้านางแบบ
13.00 - 15.00	Shot 1 - 4
15.30 - 18.00	Shot 5 - 6

- วันที่ 22 – 24 มกราคม

ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

- วันที่ 7 กุมภาพันธ์

ถ่ายจริงครั้งที่ 2

21.00	จัดเตรียมฉาก สถานที่, ทดลองถ่ายจริง, ตั้งค่า Profile สีของ Back Digital
22.00 - 24.00	Shot 1 – 4

- วันที่ 8 กุมภาพันธ์

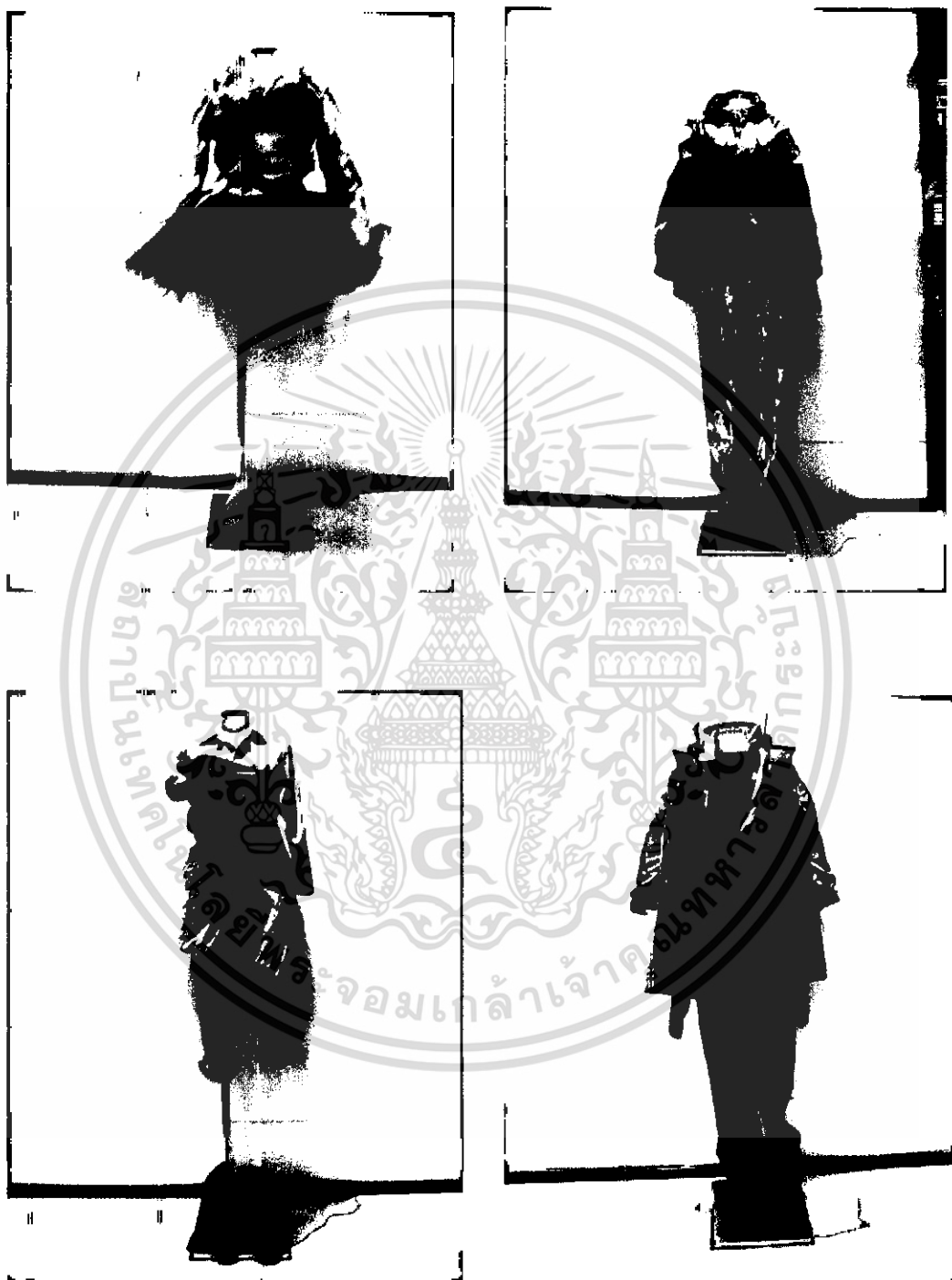
ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop รูปทั้งหมด

- วันที่ 9 กุมภาพันธ์

อัปเดตขยายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างเสื้อผ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นางแบบ

Mariya Lynn Ehren



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นายแบบ

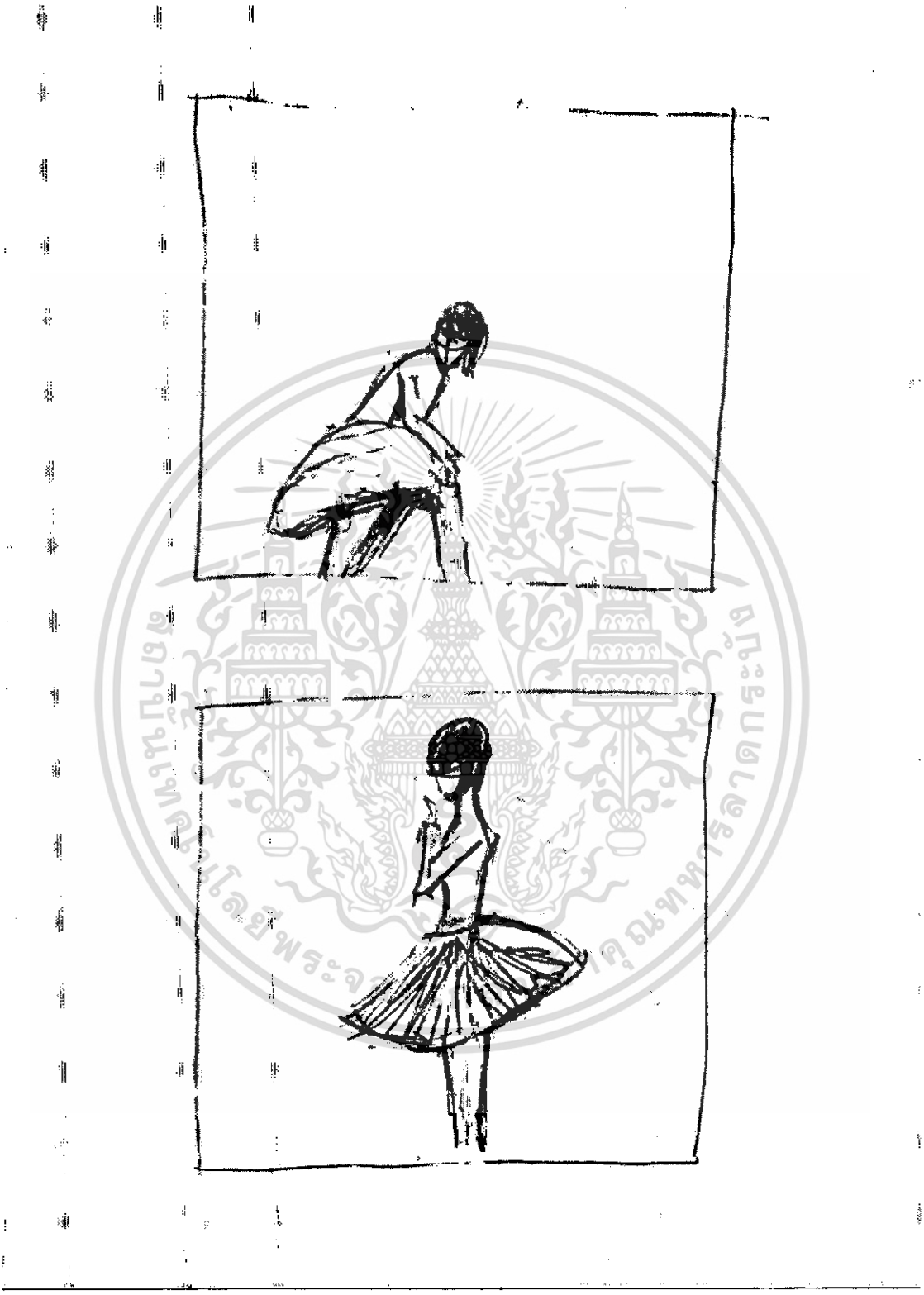
รุ่งสิทธิ์ ทองนำ



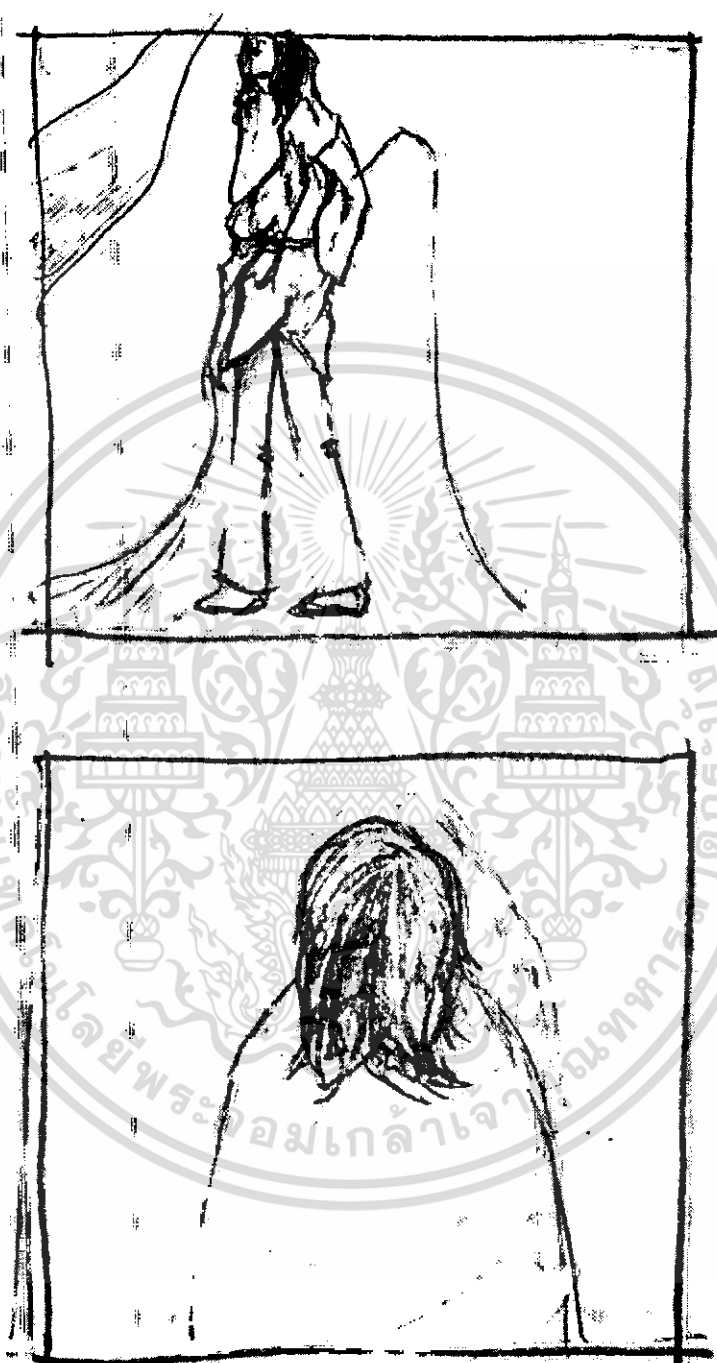
## ตัวอย่างภาพร่างการโพส



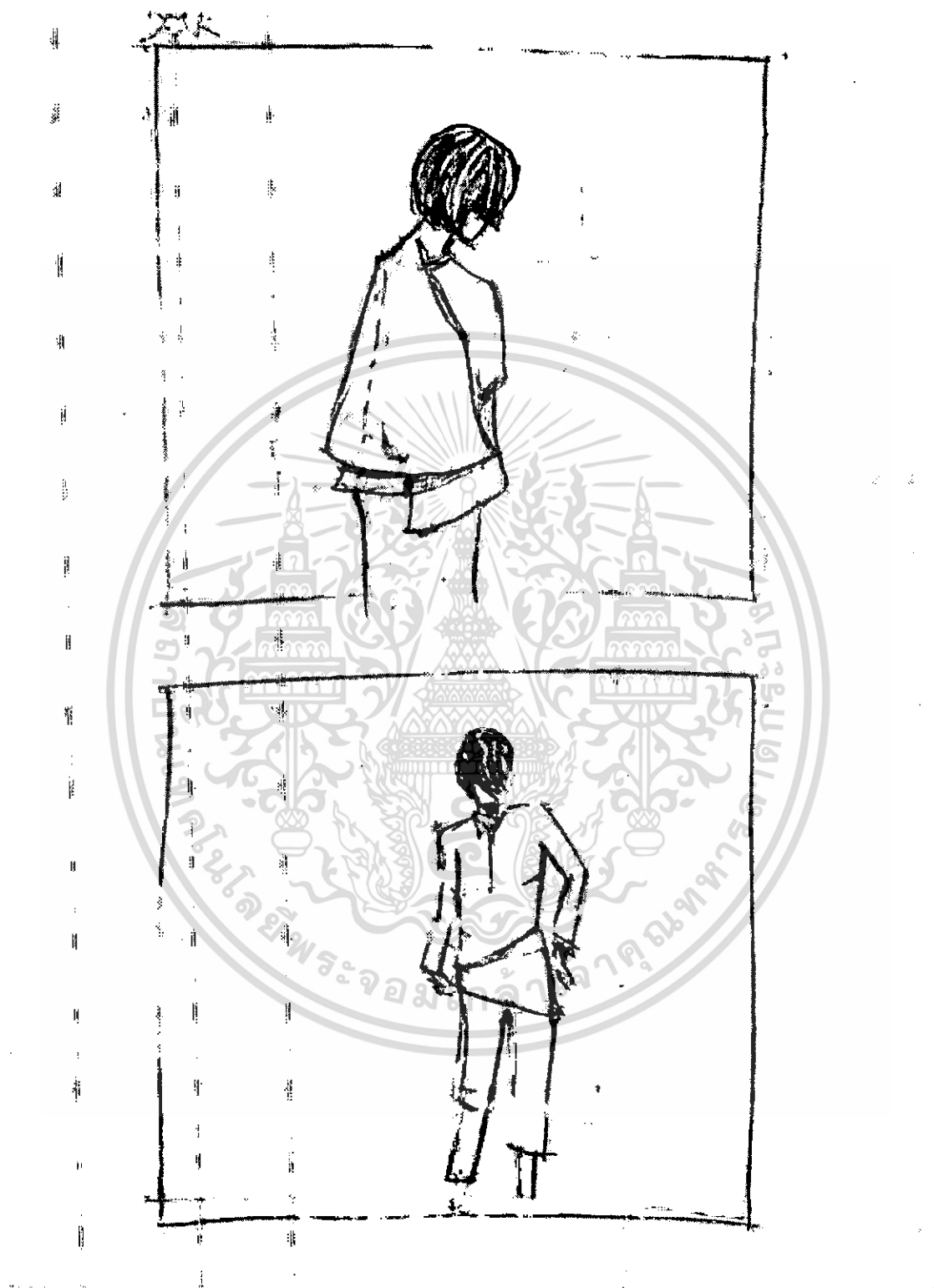
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



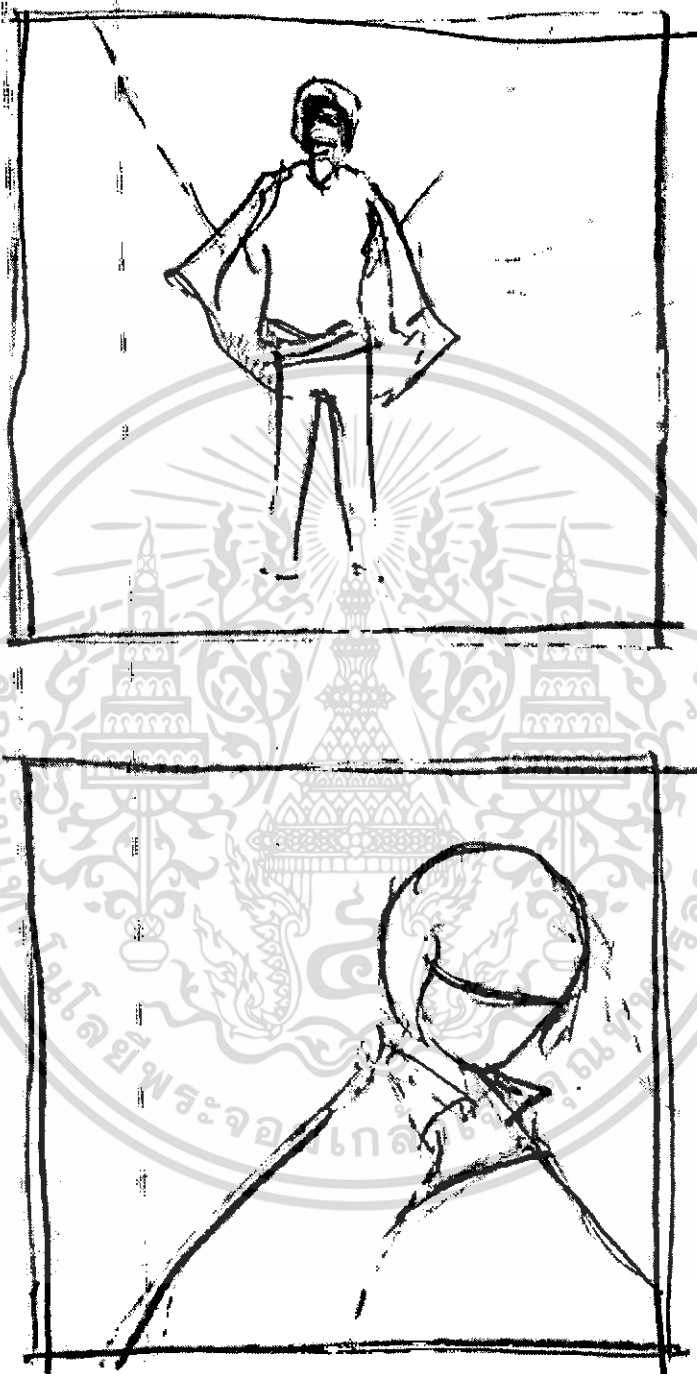
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

## ตัวอย่างผลงานงานจริงที่ยังไม่ได้ Retouch



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ฉาก 30 วินาที

แบบ 30 วินาที

เจล Minus Green

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. 20 วินาที

2. 10 วินาที

แบบ ใช้ไฟฉายหันเข้าหาแบบ ห่างจากแบบประมาณ 1.5 ฟุต  
ฉาก ด้านขวาบริเวณที่เป็นเส้น (บริเวณข้างขวาของแบบ) ไฟฉายห่างจากฉากประมาณ 1 ฟุต และหันหน้าไฟฉายเข้าหาฉากค่อนข้างมาก ส่วนที่เหลือเปิดหน้าไฟฉายและห่างออกมาประมาณ 2-4 ฟุต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ฉาก 30 วินาที

แบบ 35 วินาที

เจด Green 1

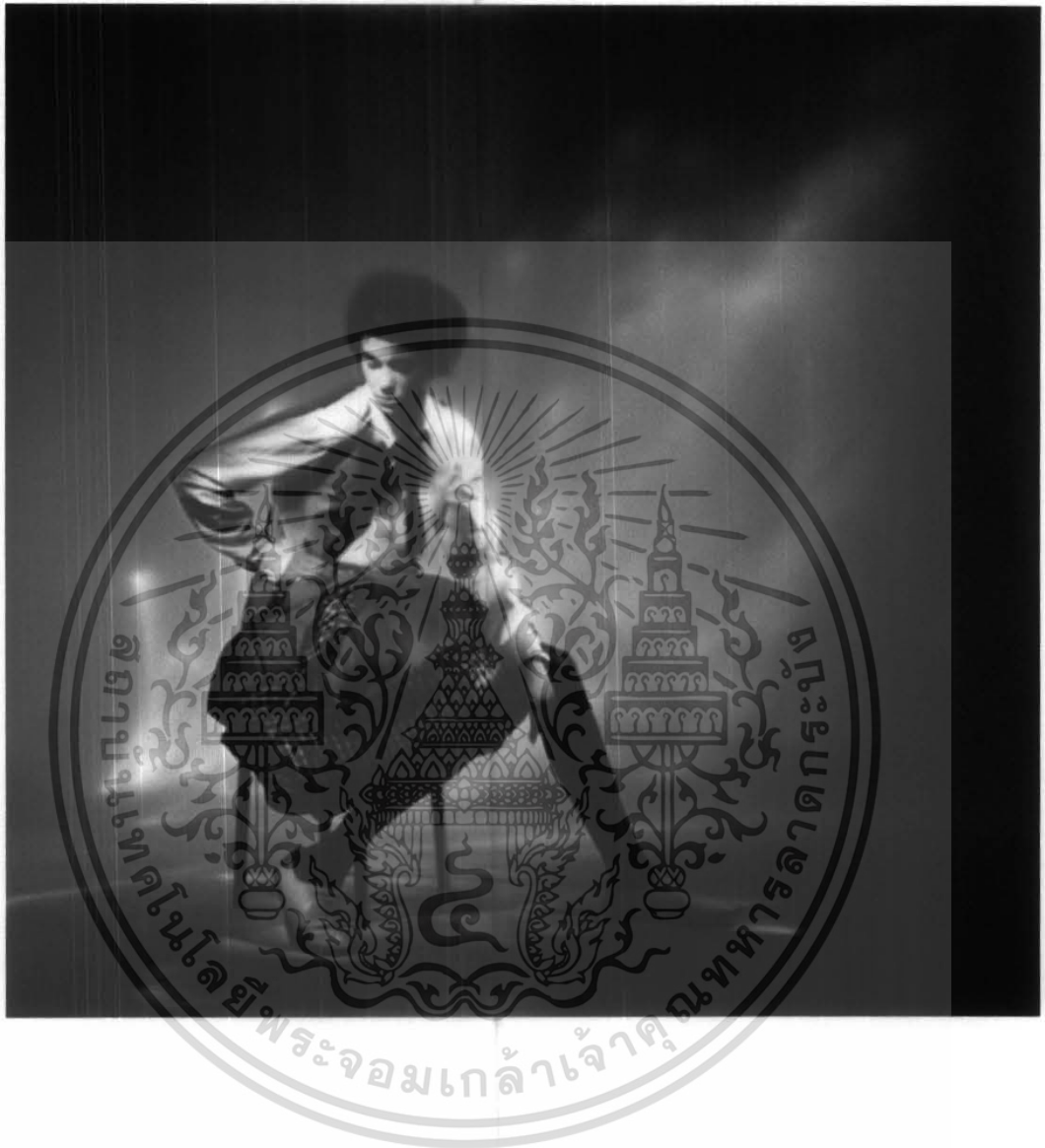
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. 20 วินาที เน้นบริเวณบ่า กับหน้า และ Fill ในช่วงตัวบางส่วน
2. 15 วินาที พื้นที่เปิดรายละเอียด ในส่วนของชุดที่ และเปิดรายละเอียดตัวบางส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ฉาก 25 วินาที

แบบ 40 วินาที

เจล Blue + Minus Green

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พื้นที่จากตำแหน่งเดิม คือหันไฟฉายเข้าหาแนวจากมุมสูง ภาพนี้ต้องใช้เวลาในการพื้นที่กระโปรงมาก เพราะในส่วนของสีดำจำเป็นต้องพื้นที่ซ้ำๆ หรือนานๆ เพื่อให้เห็นรายละเอียด จากในภาพนี้ จะเห็นที่แค่เฉพาะกระโปรงส่วนหลังของนางแบบ เพื่อให้เห็นความทับซ้อนกันอย่างบางๆ ของกระโปรง

ฉากหลังในบริเวณที่เป็นเส้นๆ (ส่วนด้านขวา) มาจากการที่นำไฟฉายเข้าใกล้กับฉาก คือประมาณ 1 ฟุต และด้านซ้ายที่มีลักษณะกระจายๆ เกิดจากการทำให้เจดสียับ ที่ต้องการทำให้มีลักษณะดังกล่าวเพื่อต้องการจะสื่อถึงลักษณะของตัวกระโปรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ภาพแรก ถ่ายเฉพาะตัวแบบ 46 วินาที

ภาพสอง ถ่ายเฉพาะฉาก 47 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เจด Straw



ไฟฉายอยู่ในลักษณะเป็นมุมสูง เกือบจะหันเข้าหาแบบตรงๆ ในการถ่ายตัวแบบค่อนข้างนาน เพราะว่าการเก็บรายละเอียดของ ส่วนที่มีลักษณะมันวาว และส่วนของเครื่องประดับบนศรีษะ

ฉากหลังถ่ายโดยข้าพเจ้ายืนอยู่บนเก้าอี้ เพื่อให้สามารถเฟรมที่ได้ใกล้เคียงบริเวณที่เป็นเส้นๆ ซึ่งอยู่ในระดับสูง และต้องปิดไฟฉาย เพื่อที่จะย้ายเฟรมที่บริเวณด้านหลังนางแบบ จึงทำให้ใช้เวลานาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter แบบ 48 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. ไฟฉายถ่ายในระดับเดียวกับตัวแบบ แต่ใช้การหักข้อมือในการเลื่อนแสง
2. เปิดรายละเอียดบางส่วน ไม่ให้จมจนเกินไป เพราะภาพนี้ต้องการให้ฉากหลังเป็นสีดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

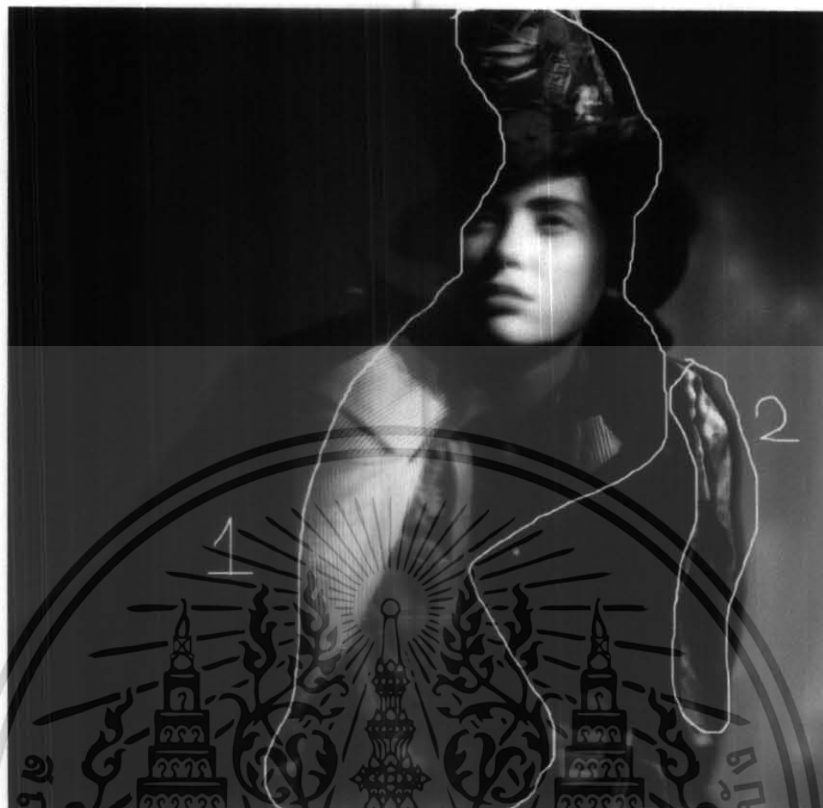
ISO 50

Shutter ฉาก 27 วินาที

แบบ 36 วินาที

เจลล Cyan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. ไฟฉายอยู่มุมสูง ให้การจัดแสงอยู่ในลักษณะ Loop ต้องทดสอบลักษณะของเงาบนใบหน้า ก่อนที่จะถ่ายจริงเพื่อที่จะได้ Loop ตามต้องการ
2. พื้นทีแสงขอบ ค่อนข้างสว่างเพื่อให้ตัดกับขอบเงาของคนจากการพื้นที่ฉากหลัง

ฉากในภาพนี้ต้องทำกระยะเป็นองค์ เพื่อให้ล้อเลียนกับบริเวณช่วงที่เป็นเงาคำทางด้านซ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ภาพแรก ถ่ายเฉพาะตัวแบบ 51 วินาที

ภาพสอง ถ่ายเฉพาะฉาก และเสื้อผ้าบางส่วน 47 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจด Straw



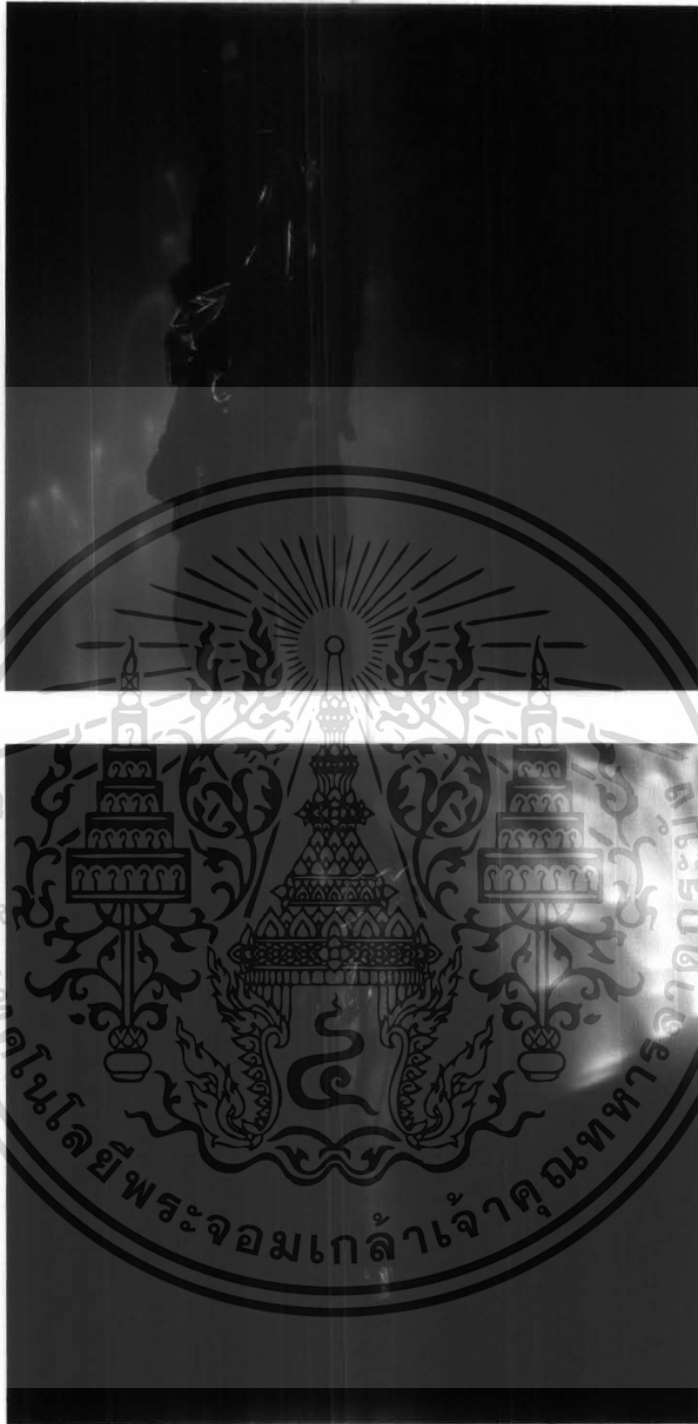
ในบริเวณสี่เหลี่ยมคือส่วนของภาพที่ถ่ายครั้งแรก ใช้ไฟฉายเพ้นท์จากมุมเดียว เน้นในส่วนของ รอยยับ เพื่อให้เกิด Contrast ที่ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shutter ภาพแรก ถ่ายฉากที่ 35 วินาที      แบบ 30 วินาที  
 ภาพสอง ถ่ายฉากที่ 30 วินาที      แบบ 27 วินาที

เจด Green + Yellow

เจด None



นำแค่บางส่วนของภาพที่สองมาใส่ ในบริเวณสีขาว เป็นการพื้นที่ด้วยไฟฉายในระยะใกล้ฉาก และค่อยๆ ห่างขึ้นเรื่อยๆ จะเห็นตรงส่วนที่สว่างๆ นานหน่อย เป็นการสร้างน้ำหนักของแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter จาก 30 วินาที

แบบ 30 วินาที

เจต None

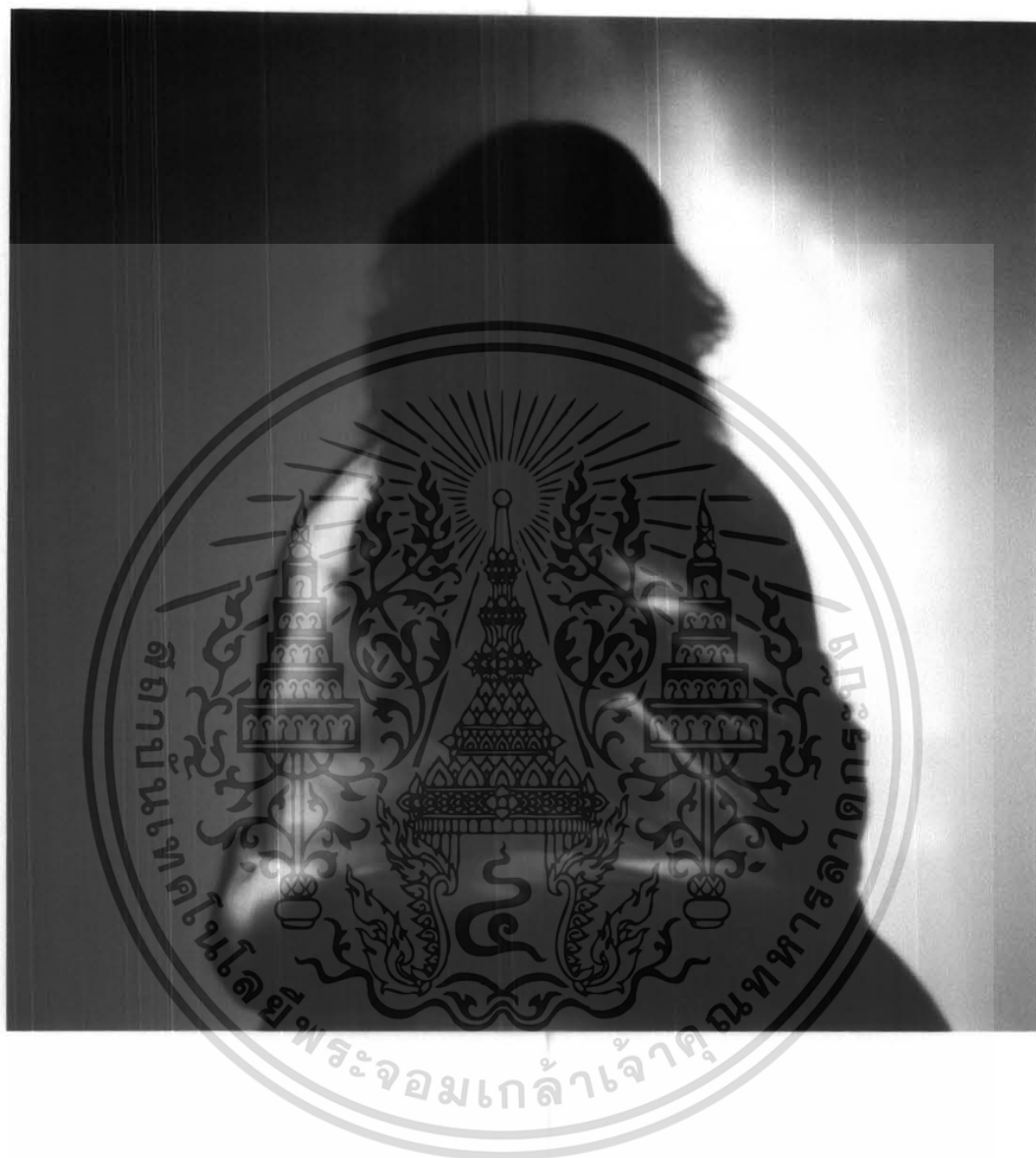
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. เห็นที่ด้วยไฟฉายหลอด ทั้งสเทท ด้วยมุมสูง และกดลงมา
2. เห็นที่ด้วยหลอดไฟฮาโลเจนในระดับเดียวกับแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ข้อมูลการถ่าย

F 5.6

ISO 50

Shutter ภาพแรก ถ่ายฉากที่ 20 วินาที      แบบ 40 วินาที

ภาพสอง ถ่ายฉากที่ 30 วินาที      แบบ 28 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจดีย์ Green 3

เจดีย์ Cyan



1. เป็นการเพ้นท์เน้นส่วนของเสื้อผ้า มุมจากด้านบน
2. เพ้นท์ที่ฉากด้วยเจดีย์ Cyan และให้ขยับผ้า และเพ้นท์ฉากหลังอีกที เพื่อทำให้เกิดเอฟเฟคที่คล้ายกับผ้าโปร่งแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานจริงที่ผ่านการ Retouch แล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

[http://www.dviews.com/\\_phaseone/lh20.htm](http://www.dviews.com/_phaseone/lh20.htm)

<http://www.paoloroversi.com>

<http://www.deanchamberlain.com>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

นาย ณท อรัณยะนาถ

เกิด 2 กรกฎาคม 2527

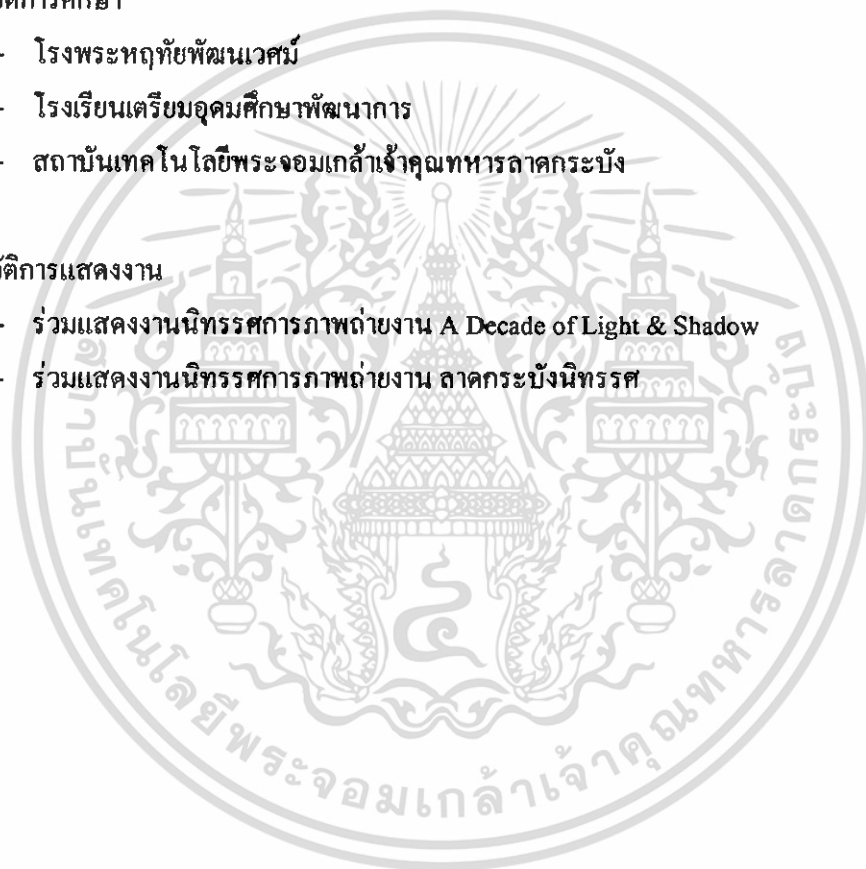
ที่อยู่ 99/173 ซ. 13 ถนนรามคำแหง 118 เขตสะพานสูง แขวงสะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10260

### ประวัติการศึกษา

- โรงเรียนพระหฤทัยพัฒนเวศม์
- โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

- ร่วมแสดงงานนิทรรศการภาพถ่ายงาน A Decade of Light & Shadow
- ร่วมแสดงงานนิทรรศการภาพถ่ายงาน ลาดกระบังนิทรรศ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปแล้วการใช้เทคนิค Light Painting ด้วย Digital โดยพื้นฐานไม่แตกต่างจากการใช้ฟิล์มมากนัก ยังคงเป็นเทคนิคที่ไม่สามารถกำหนดควบคุมได้ ต้องอาศัยทักษะและความชำนาญในการ แต่จากการทดลองในครั้งนี้ได้เห็นว่า วิธีการและความสามารถในการ Process นั้นค่อนข้างต่างกันอย่างใด และสามารถทำให้เกิดงาน ได้อย่างไร เพราะฉะนั้น การถ่ายภาพด้วยเทคนิค Light Painting ด้วย Digital ยังคงสามารถถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเทคนิคนี้ได้อยู่ และยัง สามารถที่จะควบคุม หรือแก้ไขในบางส่วนซึ่งฟิล์มไม่สามารถทำได้ ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในศาสตร์การถ่ายภาพได้มากขึ้นทั้ง Fashion, Still Life, Landscape, Fine Arts แต่ในปัจจุบันการถ่ายภาพด้วยระบบ Digital ยัง ไม่พัฒนาถึงที่สุด เช่นในเรื่องของ Noise การรับภาพที่ไม่นาน แต่ข้าพเจ้าเชื่อว่าในอนาคตการถ่ายภาพด้วยระบบ Digital จะสามารถรองรับเทคนิคนี้มากขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

- จำเป็นต้องมีห้องที่มีคสณิท ไม่ให้มีแสงรบกวน จึงจำเป็นต้องระมัดระวังมากเป็นพิเศษ ในขณะที่ถ่าย ควรเก็บของให้เป็นที่เป็นที่ มีพื้นที่โล่งในการเดิน และวางแผนในการพื้นที่ไฟทุกครั้งก่อนจะปิดไฟ
- เทคนิคนี้ต้องอาศัยระยะเวลาเปิดหน้ากล้องนาน จึงจำเป็นที่จะต้องมีการติดตั้งกล้องที่มีความมั่นคง และสายลั่นชัตเตอร์
- ควรทดสอบหาค่าที่สามารถใช้งานได้จริงกับกล้อง Digital หรือ Back Digital ตัวที่ใช้ทำงาน เพราะความสามารถของแต่ละตัวต่างกัน
- วางแผนก่อนการทำงานให้เป็นระบบ เพราะในเช่า Back Digital ต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องมีเวลาในการถ่ายให้พอ เพราะการใช้เทคนิคนี้ใช้เวลาานในแต่ละภาพ
- ควรแต่งกายด้วยชุดดำหรือสีเข้ม เพื่อลดการสะท้อน
- ควรเช็คพลังงานแบตเตอรี่ของไฟฉายบ่อยๆ หรือ ไม่ก็ควรแบตเตอรี่สำรองมีถ่านสำรองไว้หลายๆ
- ควรทดสอบการถ่ายก่อนการถ่ายจริง เพื่อความแน่ใจและไม่เสียเวลา
- เช็คค่าสี แสง ก่อนการถ่ายจริงทุกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้