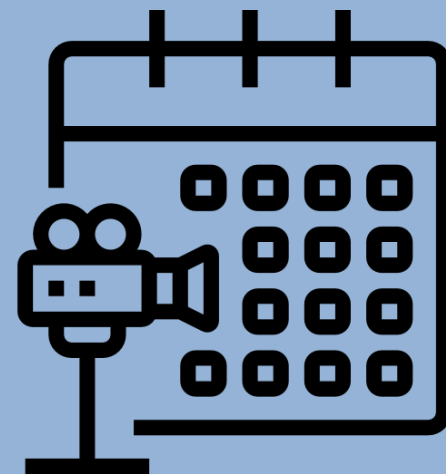


AIM3202

Icons made by almateteam



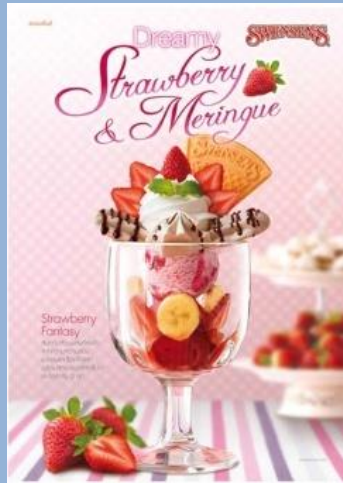
การผลิตงานโฆษณา Advertising Production

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกายกาวีล ศรีจินตา

การถ่ายภาพ

เพื่องาน

งานโฆษณา



กระบวนการ

ถ่ายภาพ

เพื่องาน

งานโฆษณา

1. การกำหนดแนวคิด (Concept)

2. การออกแบบระบบ (Layout)

Lay out

แบบร่าง ซึ่งออกแบบไว้คร่าว ๆ

เพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายภาพและทำโฆษณา

3. การจัดทำภาพอ้างอิง (Reference)

การทำ Reference

ตัวอย่างภาพของงานอื่น ๆ ที่ต้องการให้ดูเป็นตัวอย่าง

SAPPÉ M
Beuti Drink Brand



4. การเตรียมการถ่ายทำ (Pre-Production)

4. เตรียมการถ่ายทำ

สินค้า / อุปกรณ์ประกอบ / ฉาก / สตูดิโอ

5. การถ่ายภาพโฆษณา (Shooting)



ถ่ายภาพให้ได้มากที่สุด แล้วเลือกไฟล์ที่ดีที่สุด 5 ภาพ
เพื่อ Save ออกมาเป็น Hi Resolution
แล้วเตรียมนำไป Retouch เพื่อลงในแบบ Layout

WATCH

OMEGA
seamaster



PHOTO BY NATTPOL KOMOLTHON ALL RIGHTS RESERVED

CONTACT BOYFIRE007@HOTMAIL.COM

[HTTP://BOYFIRE007.MULTIPLY.COM](http://BOYFIRE007.MULTIPLY.COM)

ถ้าใช้ **flash** หัวกล้องยิงตรง ใส่นาฬิกา

ผลออกมาคือ ภาพจะเห็นในรายละเอียด แต่ขาดมิติ ดูแบน

แสงแบบนี้เรียกว่า แสง **board light** คือแสงที่ยิงเข้าทางข้างหน้าของวัตถุ



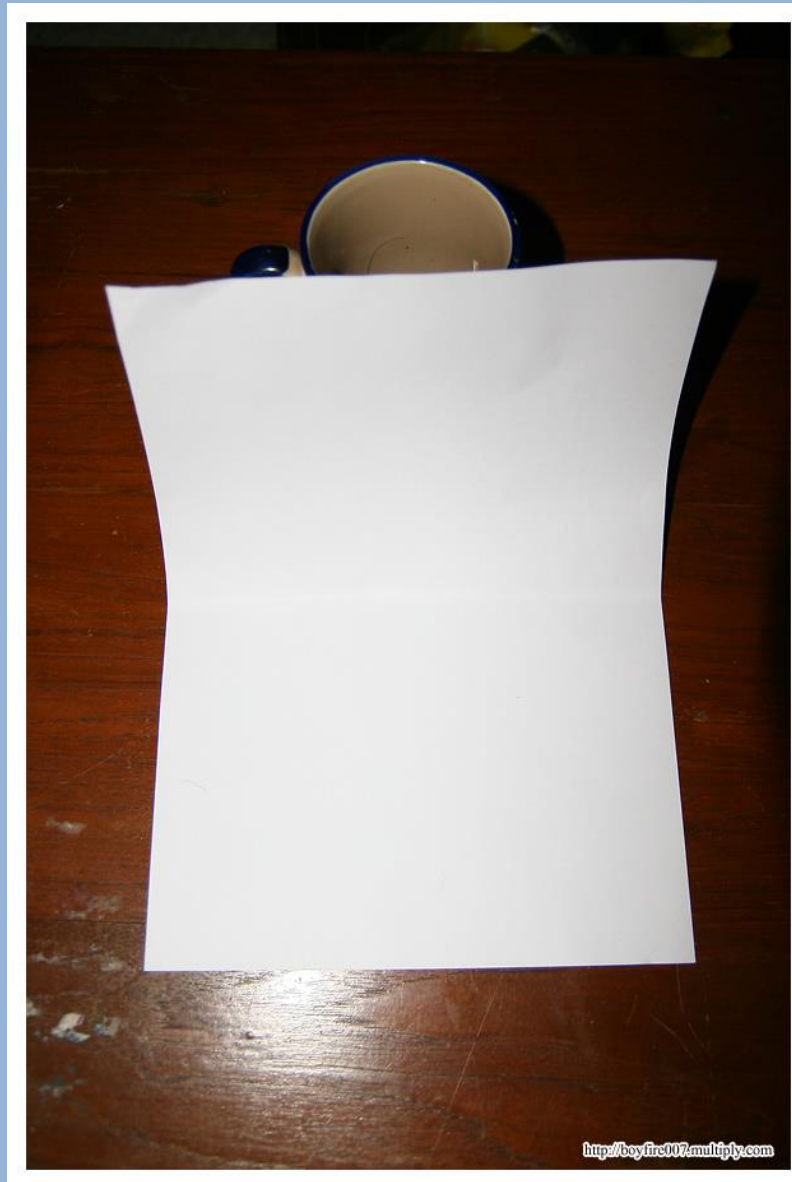
แหล่งกำเนิดแสง หน้าที่ก็คือ ให้แสงแก่เราในการถ่ายภาพ
ไม่สำคัญที่ราคา ซึ่งแสงบางอย่างฟรี อย่างเช่นแสงจากธรรมชาติ
แต่ตัวแปรเยอะ ซึ่งมีข้อจำกัดในเรื่องของทิศทางของแสง
และเรื่องของ เงาสะท้อนที่จะถ่ายกับวัตถุที่มีเงาสะท้อน

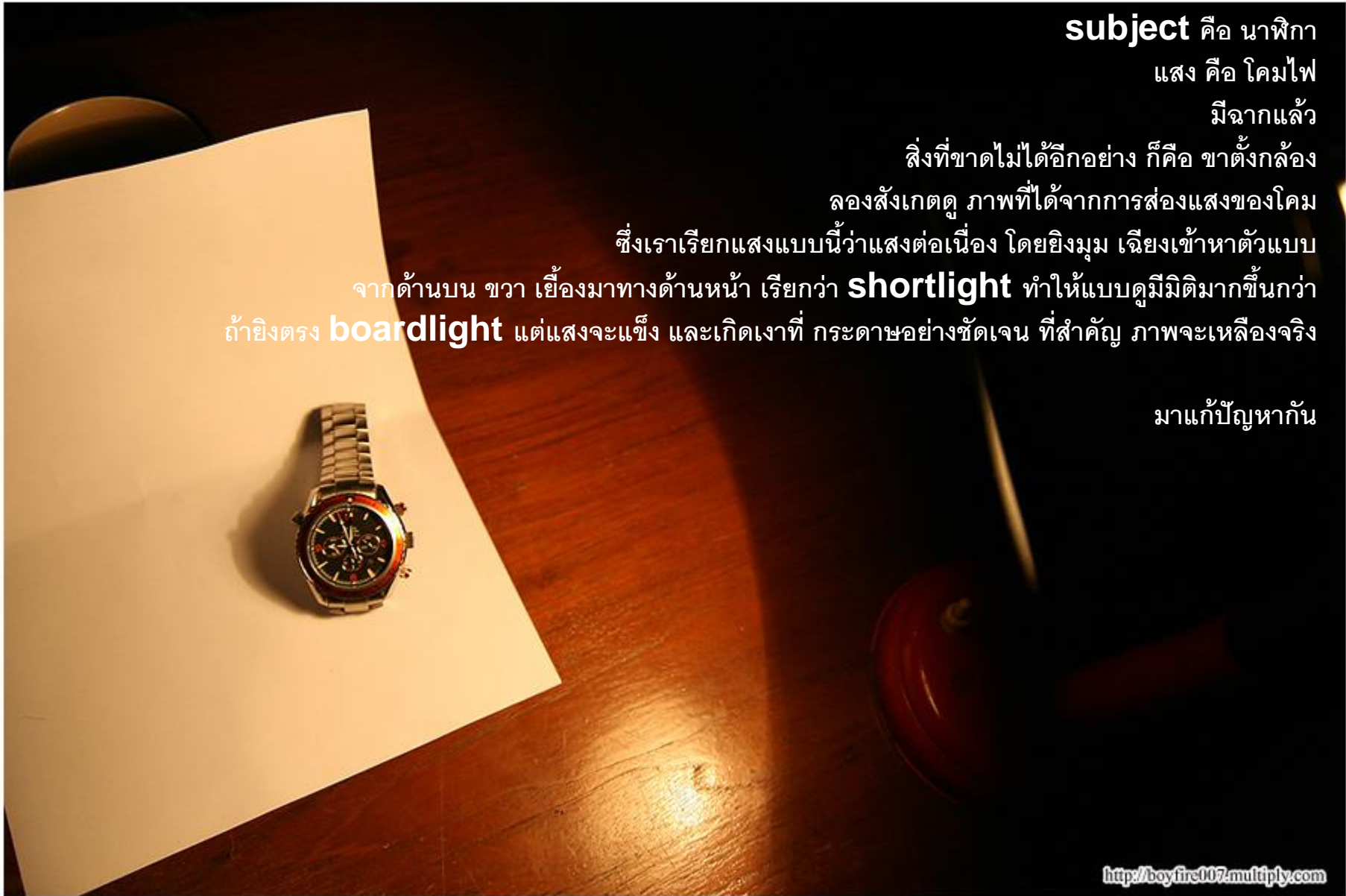
จึงเป็นที่มาว่า ทำไม ต้องมีสตูดิโอ ซึ่งควบคุมและจัดแสง ได้ง่าย แต่
ราคาค่อนข้างสูง แต่ถ้าเป็นวัตถุขนาดเล็ก ก็จะมี เต็นท์ ถ่ายสินค้า ซึ่ง
ก็มีราคาสูงเช่นกัน

ดังนั้น จึงจะต้องมีอุปกรณ์ที่บังคับแสงทิศทางของแสง
ซึ่งอาจจะใช้ โคมไฟเก่า



อุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถหาได้ง่าย และใกล้ตัว





subject คือ นาฬิกา

แสง คือ โคมไฟ

มีจากแล้ว

สิ่งที่ขาดไม่ได้อีกอย่าง ก็คือ ขาตั้งกล้อง

ลองสังเกตดู ภาพที่ได้จากการส่องแสงของโคม

ซึ่งเราเรียกแสงแบบนี้ว่าแสงต่อเนื่อง โดยยิงมุม เฉียงเข้าหาตัวแบบ

จากด้านบน ขวา เยื้องมาทางด้านหน้า เรียกว่า **shortlight** ทำให้แบบดูมีมิติมากขึ้นกว่า

ถ้ายิงตรง **boardlight** แต่แสงจะแข็ง และเกิดเงาที่ กระจาดอย่างชัดเจน ที่สำคัญ ภาพจะเหลือจริง

มาแก้ปัญหากัน

การตั้ง **white balance** เลือก ทั้งสแตน
หรือไมก็ **custom whitebalance**
กับภาพถ่ายกระดาษขาวเปล่าเปล่า ภายใต้แสงหลอดไฟ
แต่แสงก็ยังแข็ง และเงาตกทอดลงบนตัวกระดาษ ก็ยังคงอยู่ดี



แสงนุ่ม เกิดจาก

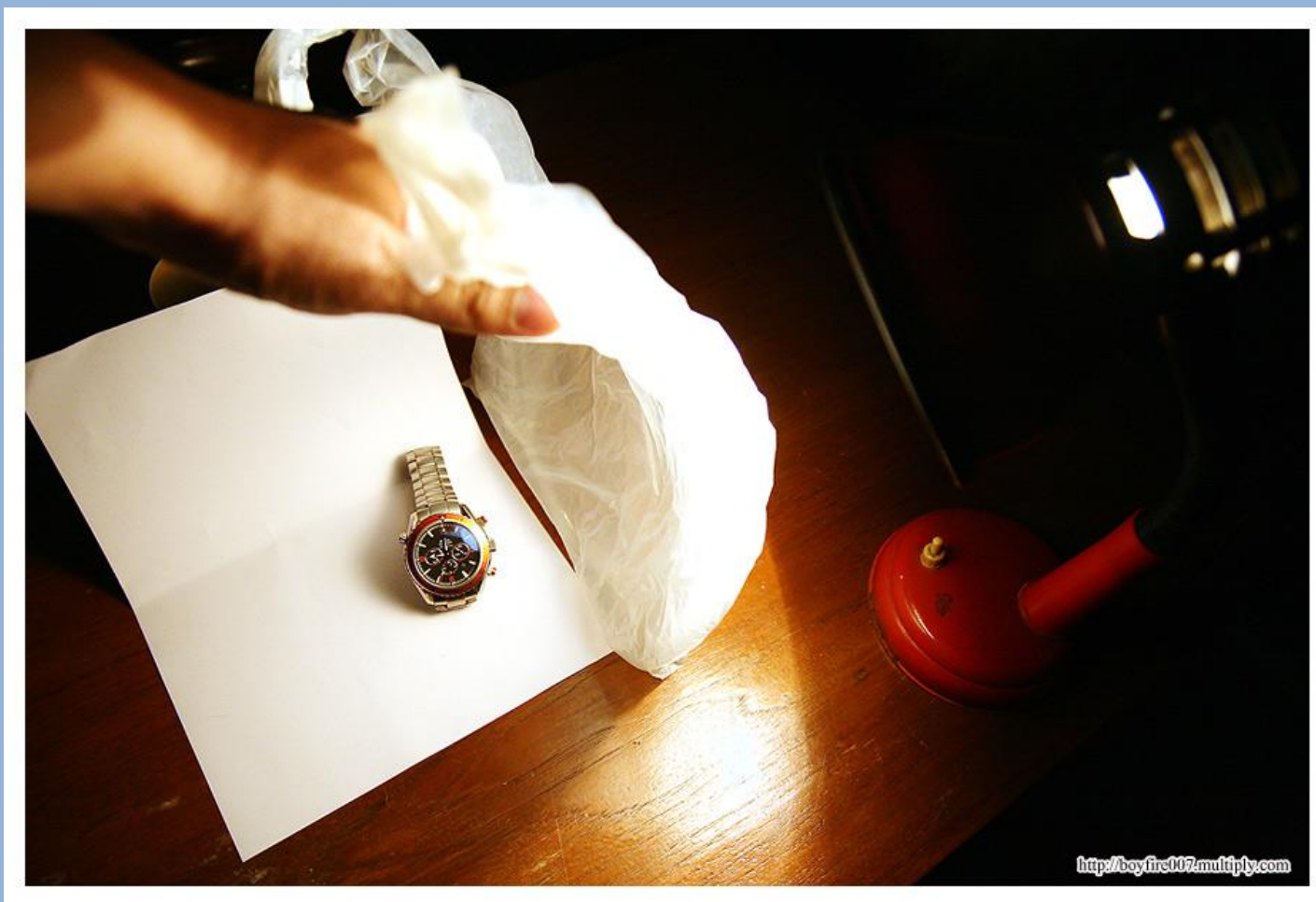
1. แหล่งกำเนิดแสง มีขนาดใหญ่ เมื่อเทียบกับวัตถุที่จะถ่าย ยกตัวอย่าง **softbox studio** ที่มีขนาดใหญ่กว่าตัวแบบ นั้น ลำแสง จะพุ่ง และแผ่กระจาย เป็นมุมกว้าง ทำให้แสงที่ได้นุ่มนวล



แสงนุ่ม เกิดจาก

2.แหล่งกำเนิดแสงอยู่ใกล้กับวัตถุ ยกตัวอย่างถ้าในสตูดิโอ อยากให้แสงนุ่มขึ้น นอกจากจะใช้ **softbox** ที่ใหญ่กว่าตัวแบบเยอะๆ แล้ว ก็ต้องขยับเข้ามาใกล้ตัวแบบมากขึ้นครับ ยิ่งใกล้ยิ่งนุ่ม ต้องหาตัวกระจายแสงที่ทำให้นุ่มมาอยู่ใกล้แบบ เช่น ผ้าใบ สีขาวขุ่น ขนาดใหญ่

ซึ่งอาจ ใช้ถุงพลาสติก ทำให้แสงนุ่มขึ้นโดยทำให้แสง ฟุ้งกระจาย ทำให้ขยายแหล่งกำเนิดแสงจากคอมไฟ ให้ใหญ่ขึ้น เท่าขนาดของถุง ซึ่งเมื่อเทียบกับ นาฬิกาแล้ว ใหญ่กว่ามาก ซึ่งเมื่อขยับถุงเข้ามาใกล้กับ นาฬิกาให้มากที่สุด โดยที่ ไม่นับ เฟรม ที่จะถ่าย



คุณภาพ สามารถใช้ **f** (รูรับแสง)แคบๆ และใช้ **iso** ที่ต่ำ

มาเปรียบเทียบระหว่าง สองภาพนี้ภาพที่ใช้ กระจกพลาสติก กับภาพที่ไม่ได้ใช้



<http://boyfire007.multiply.com>



<http://boyfire007.multiply.com>

เปรียบเทียบระหว่าง

ใช้ **flash** หัวกล้องถ่าย กับ การจัดไฟคอมถ่าย แล้วใช้วัสดุสีขาวขุ่นบัง



แบบฝึกหัด

นักศึกษาจะได้รับการมอบหมายผลิตภัณฑ์สินค้าจริงที่มีอยู่ในตลาด มาทำการกำหนดแนวคิดในการผลิตงานโฆษณาไปแล้วนั้น ในครั้งนี้

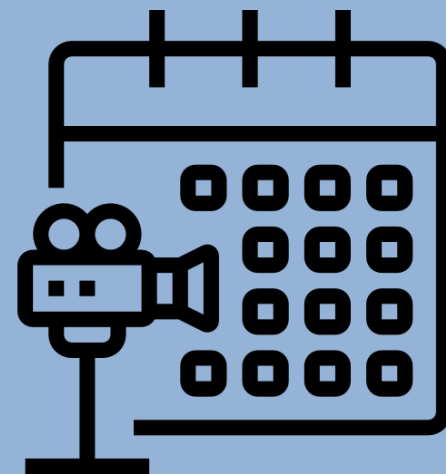
นักศึกษาต้องทำการกำหนดแนวทางเพื่อเตรียมการถ่ายภาพโฆษณา

1. การกำหนดแนวคิด (Concept)
2. การออกแบบร่าง (Layout)
3. การจัดทำภาพอ้างอิง (Reference)
4. การเตรียมการถ่ายทำ (Pre-Production)

เมื่อนำเสนอจนผ่านในชั้นเรียน และเตรียมการปฏิบัติถ่ายภาพโฆษณาในสัปดาห์ถัดไป

AIM3202

Icons made by almateteam



การผลิตงานโฆษณา Advertising Production

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกายกาวีล ศรีจินตา