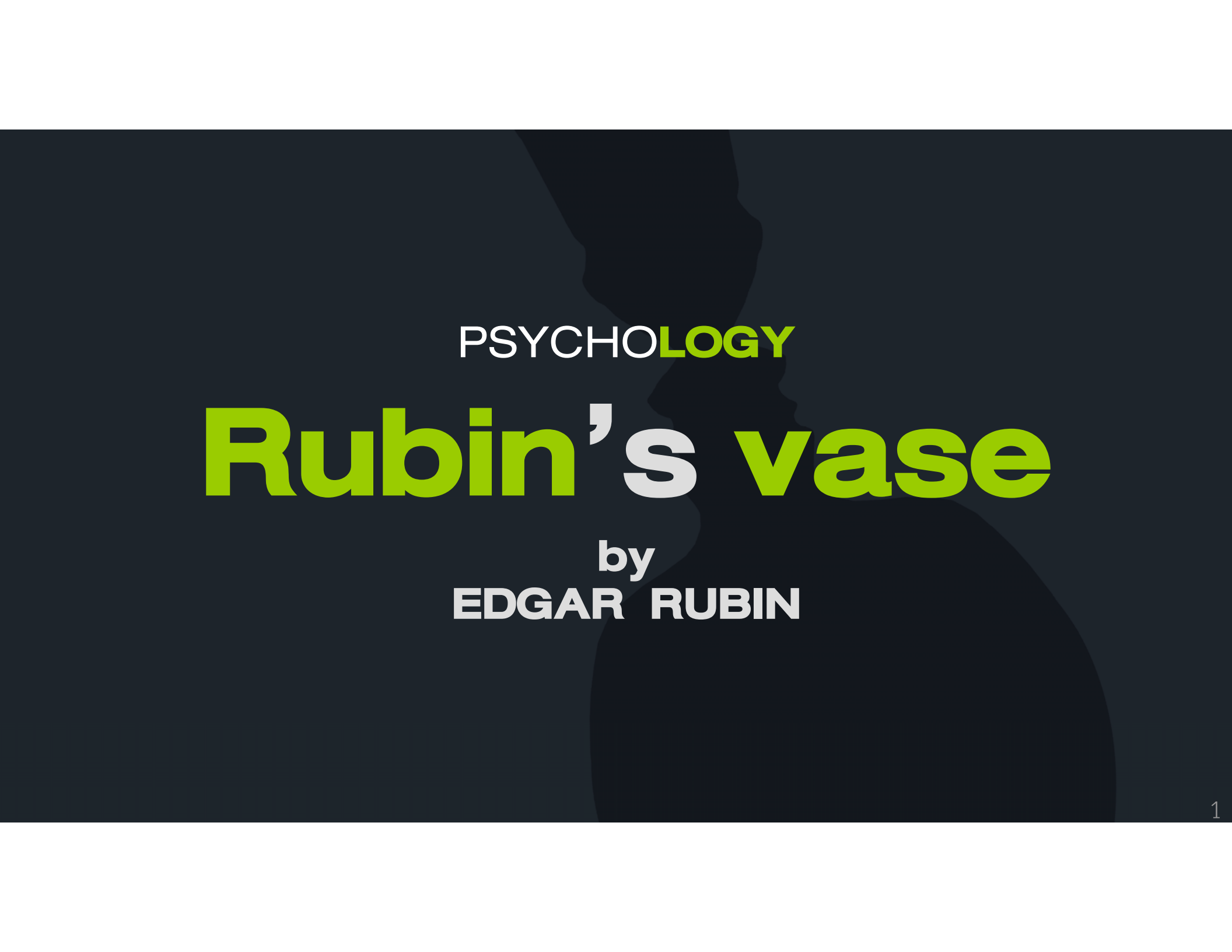




PSYCHOLOGY

Rubin's vase

by
EDGAR RUBIN

สมอง

เล่น

กล

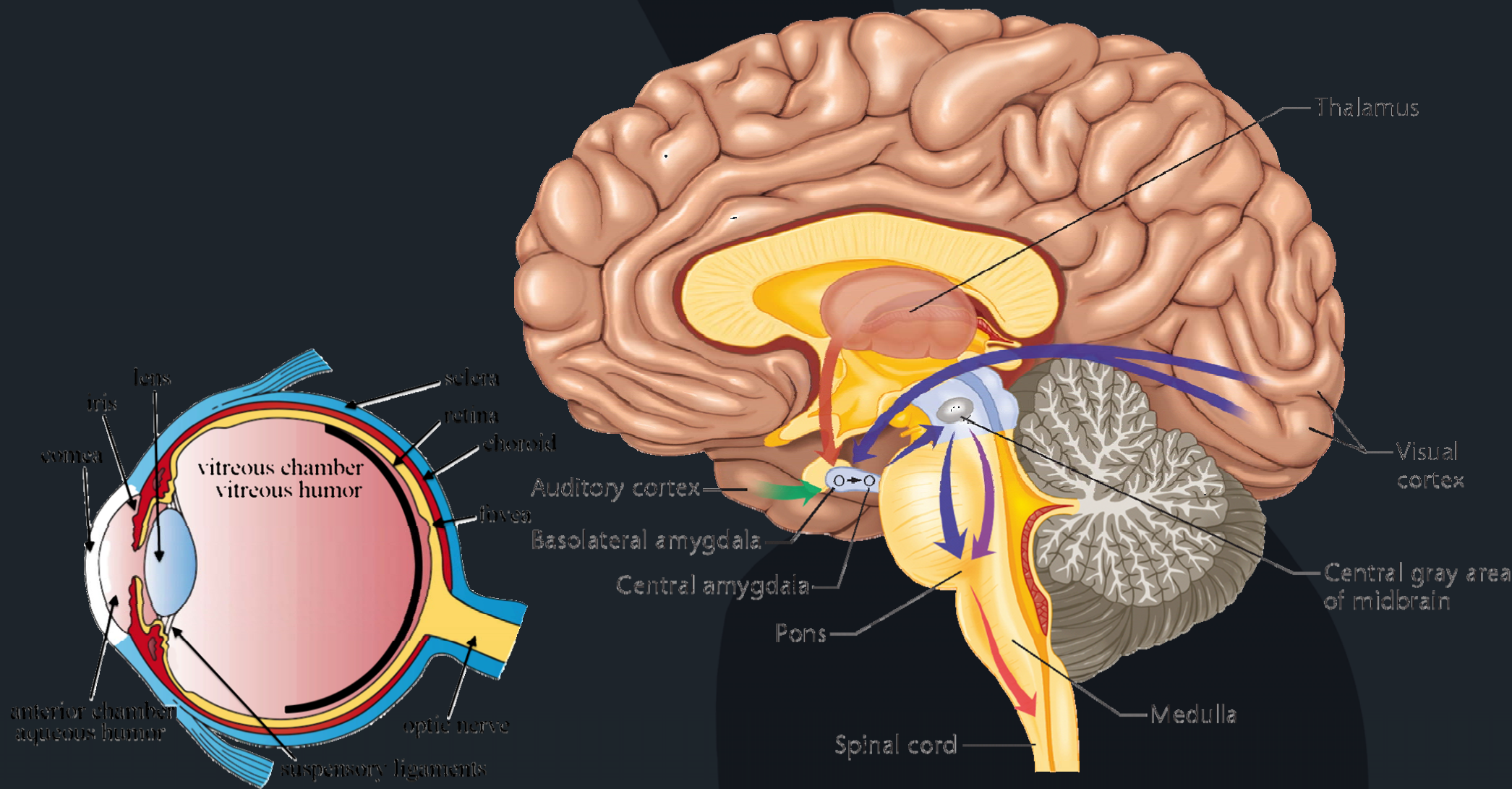
ตลอดเวลา

ตลอดเวลา

ตลอดเวลา

เวลา

ตลอดเวลา



สับสนกว่า ไม่เท่าตาเห็น

เรามักเชื่อว่า ...
การรับรู้ ของเรา
สามารถแยกแยะ
สิ่งลวงตา กับ
ความเป็นจริง

สมอง ทำหน้าที่ ปรับเปลี่ยน
และ บิดเบือน ทุกสิ่งที่เรา เห็น



ภาพงูเลื้อยวน ภาพลวงตา

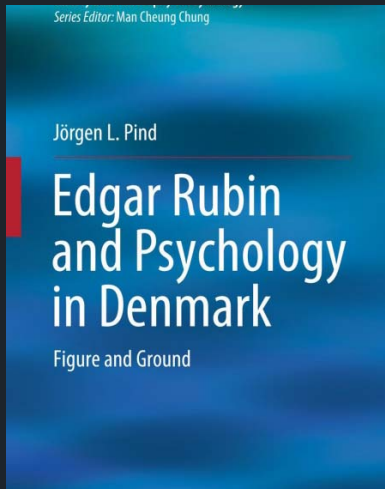
การเคลื่อนไหวของดวงตา ในระดับเล็ก
มากๆ เรียกว่า **microsaccade** ภาพลวง
ตานี้ เกิดจากการเรียงสี สลับกัน จน
กลายเป็นภาพ ที่มีความแตกต่างกัน
ระหว่าง **มืด - สว่าง** ส่งผลให้ ดวงตาต้อง
เคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ เพื่อปรับให้
ภาพที่มองเห็น มีความคมชัดตลอดเวลา
แต่เมื่อ**แสงที่สะท้อนจากภาพ** มาตกกระทบบน
จอประสาทตา ก็มีการเปลี่ยนตำแหน่ง
อยู่ตลอดเวลาไปด้วย จน**ทำให้สมองถูก**
หลอก ว่ามี ความเคลื่อนไหว เกิดขึ้น
ต่อมา เมื่อดวงตาของผู้เข้าร่วมกลับมา
เคลื่อนไหวอย่างปกติ ภาพลวงตา ที่
เกิดขึ้นก็หายไป



พื้นผิว ซึ่งกินบริเวณในภาพ
น้อยกว่า จะถูกจัดให้เป็น
ภาพวัตถุ (foreground)
ซึ่งอยู่ด้านหน้า ในขณะที่
พื้นผิว ซึ่งกินบริเวณ มากกว่า
ก็จะกลายเป็น ภาพพื้นหลัง
(background)

แต่เมื่อพื้นผิวของทั้งสองส่วน
มีขนาด **เท่ากัน** สมองของเรา จะ**เลอะสับสน**



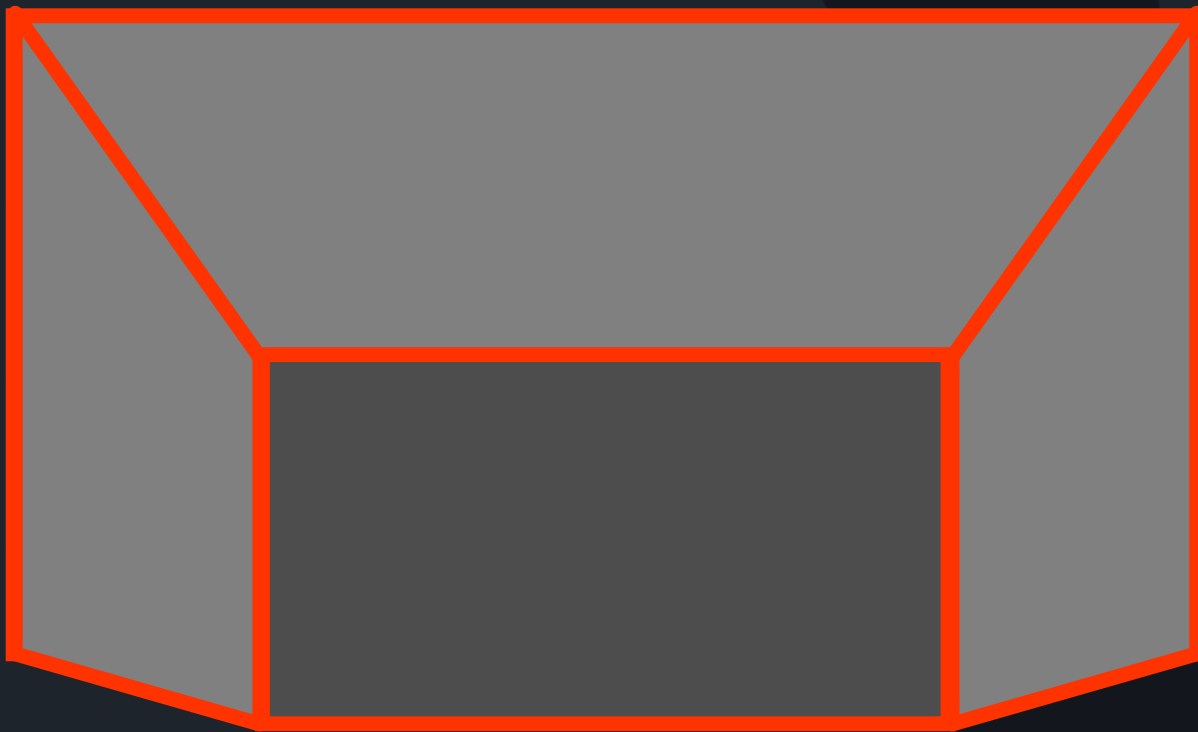


Edgar Rubin (1915). :

ถ้าเพ่งจุดสนใจที่พื้นสีแดง จะเห็น
= **แจกันสีแดง** บนพื้นหลังสีดำ และ
มองเห็นพื้นหลังสีดำ = **รูปหน้าคน**
บนพื้นหลังสีแดง



อธิบายว่า สมอง ตีความหมาย
แตกต่างกันไปจาก ความเป็นจริง
ที่เรามองเห็น



กล่องนำดวงน
ส่งผลต่อ**สมอง**

ขณะที่เรามอง ภาพกล่อง **ทัศนมิติแบบกลับทาง**
(reverse perspective) **สมองสับสน**

Marcus Raichle: นักประสาทวิทยา
ทุกๆ **วินาที** จอประสาทตา (**retina**)
จะรับข้อมูล ขนาด **1 GB**. แต่มีข้อมูล
เพียง 0.06% ที่จะเดินทางไปถึง
สมอง และข้อมูลจำนวนนี้ สมองจะ
ถูกคัดกรองออก **1/1,000,000**
ส่วน เท่านั้น ที่ถูกนำไปใช้ประโยชน์

การเดินทางของข้อมูล จาก ตา สู่
สมอง สมองอาจ**ตีความผิดพลาด**
เกิดกลไก **ภาพลวงตา** จนทำให้เรา
เชื่อ ผิดไปจากความจริง





การมองเห็น
"ปรับแต่ง"
ความเป็นจริง

ดวงตา จะปรับ ความแตกต่าง ระหว่าง แสง เงา โดยอัตโนมัติ
เพื่อให้มองเห็นภาพได้พอดี

ถ้ามีการปรับ ความมืด-สว่าง ไม่ถูกต้อง
สนามหญ้าตรงที่มีแสงแดดจ้า ก็จะดูแตกต่างกันมาก



ท้องฟ้ามีเมฆปกคลุม
สีเขียวของสนามหญ้า
ดูเขียวเป็นปกติ สม่่าเสมอ
สร้างความหมายของ
คำว่า "**สนามหญ้า**"



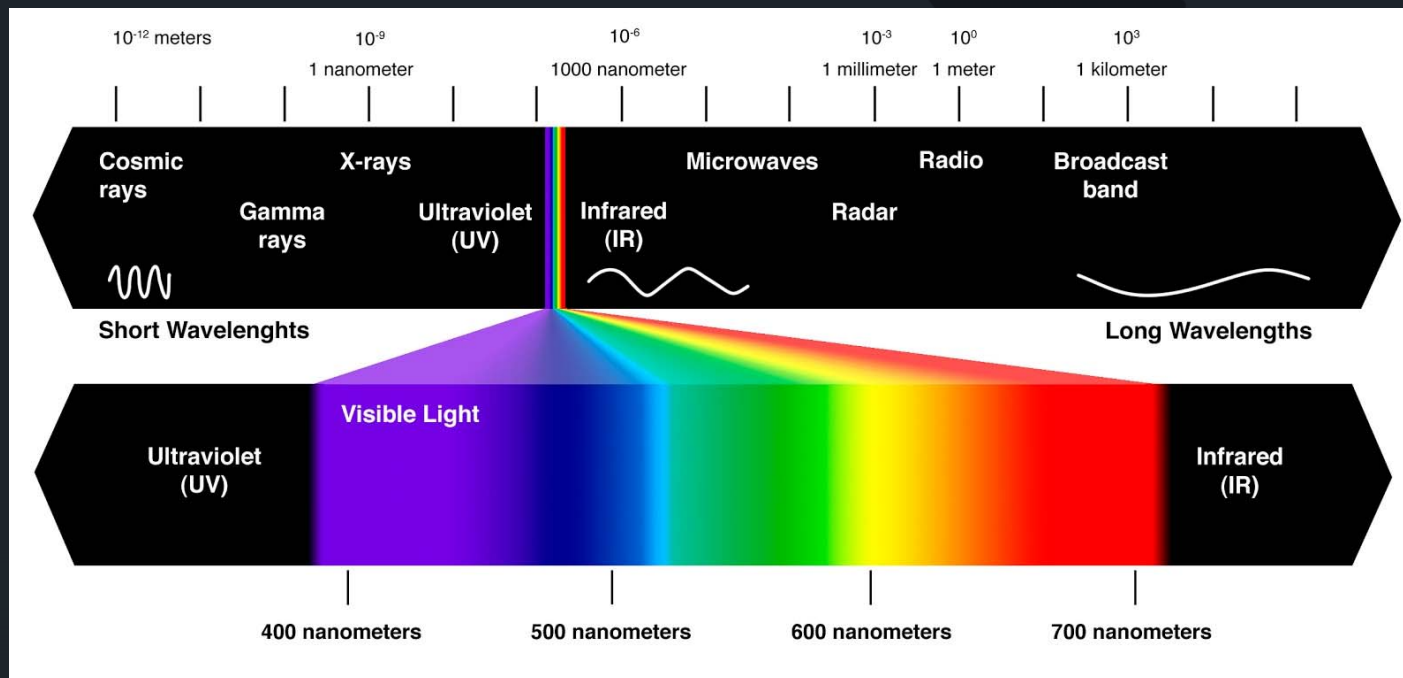
ท้องฟ้าโปร่งมีแดด
สีเขียวของสนามหญ้า
จะดูเขียวสว่างกว่าปกติ
ซึ่งเป็นภาพที่ ดวงตา
ยังไม่ได้ปรับแต่ง ขณะที่
บริเวณเงา จะดูมืดกว่า
ปกติ



ท้องฟ้าโปร่งมีแดด และมีการ
ปรับแต่งจากดวงตา ปรับความ
มืด-สว่าง ให้เหมือนกับวันที่
ท้องฟ้ามีเมฆคลุม โดยลดความ
สว่าง บริเวณที่ถูกแสงแดดลง
และเพิ่มความสว่าง บริเวณที่เป็น
เงา

การรับรู้ ที่มีขีดจำกัด

- มนุษย์ มีข้อจำกัด ในการรับข้อมูล ผ่านช่องทางสัมผัส ทั้ง 6 ด้าน (ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส จิตใจ)



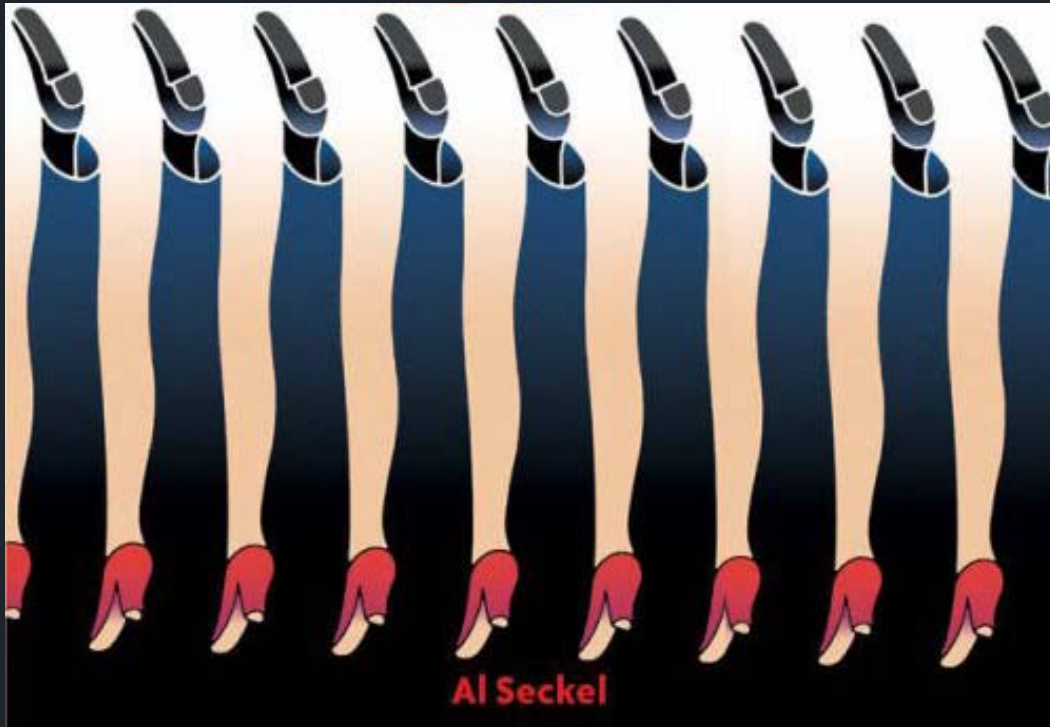






การรับรู้ ที่หลอกลวง

- มนุษย์ มีข้อจำกัด ในการรับข้อมูล ผ่านช่องทางสัมผัส ทั้ง 6 ด้าน (ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส จิตใจ)



การรับรู้ ที่หลอกลวง

- การมองเห็น หลอกลวงเราได้ การรับรู้ผ่านประสาทรับทางอื่นก็อาจบิดเบือนความจริง



การรับรู้ ที่หลอกลวง

- การได้ยิน - สมอง ช่วยเติมเต็มประโยค

การสนทนา ในห้องที่มีเสียงรบกวน
คำพูดบางคำ ฆาดหายไป หรือไม่ชัดเจน
สมอง จะทำหน้าที่ "คาดเดา"
ว่าสิ่งที่ฆาดหายไป คืออะไร และเติม
ส่วนที่ไม่สมบูรณ์ให้ ทำให้เราได้ยิน
ทุกอย่างครบถ้วน



การรับรู้ ที่หลอกลวง

- การได้กลิ่น - เราไม่รู้จักกลิ่นของเราเอง

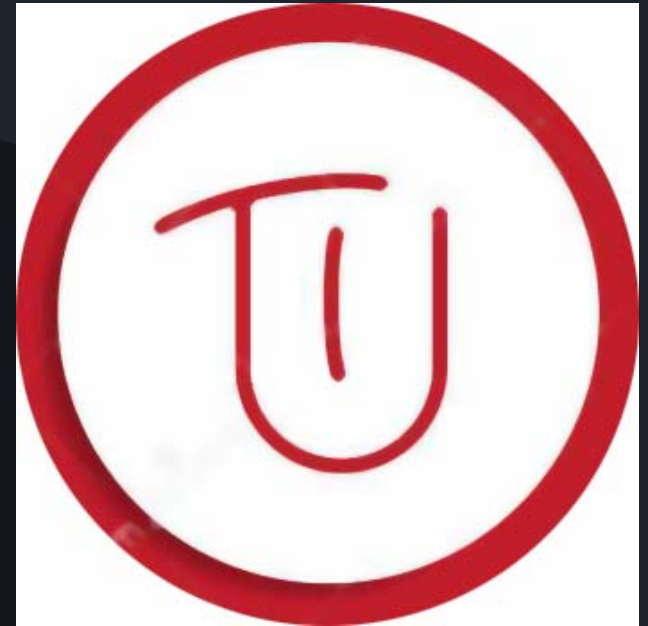
กลิ่นใหม่ จะกระตุ้นเซลล์รับกลิ่น ที่อยู่ในจมูก
หากกลิ่นนั้นยังอยู่ มันจะถูกทำให้เบาบาง
ทำให้สมองไม่รับรู้การมีกลิ่นเหล่านั้น ...
เราจึงไม่ได้กลิ่นตัวของตัวเอง



การรับรู้ ที่หลอกลวง

- การลิ้มรส - กลิ่นแร่เก่า รสชาติเหมือนของใหม่

การรับรู้รส เกี่ยวข้องกับ การสัมผัส ...
ทดลองให้ผู้เข้าร่วม ถือแคปซูลกลิ่นแร่ใหม่
ไว้ในมือ ระหว่างชิม กลิ่นแร่เก่า ... ผลคือ
รสชาติของ กลิ่นแร่เก่า ก็เปลี่ยนเป็นใหม่ทันที

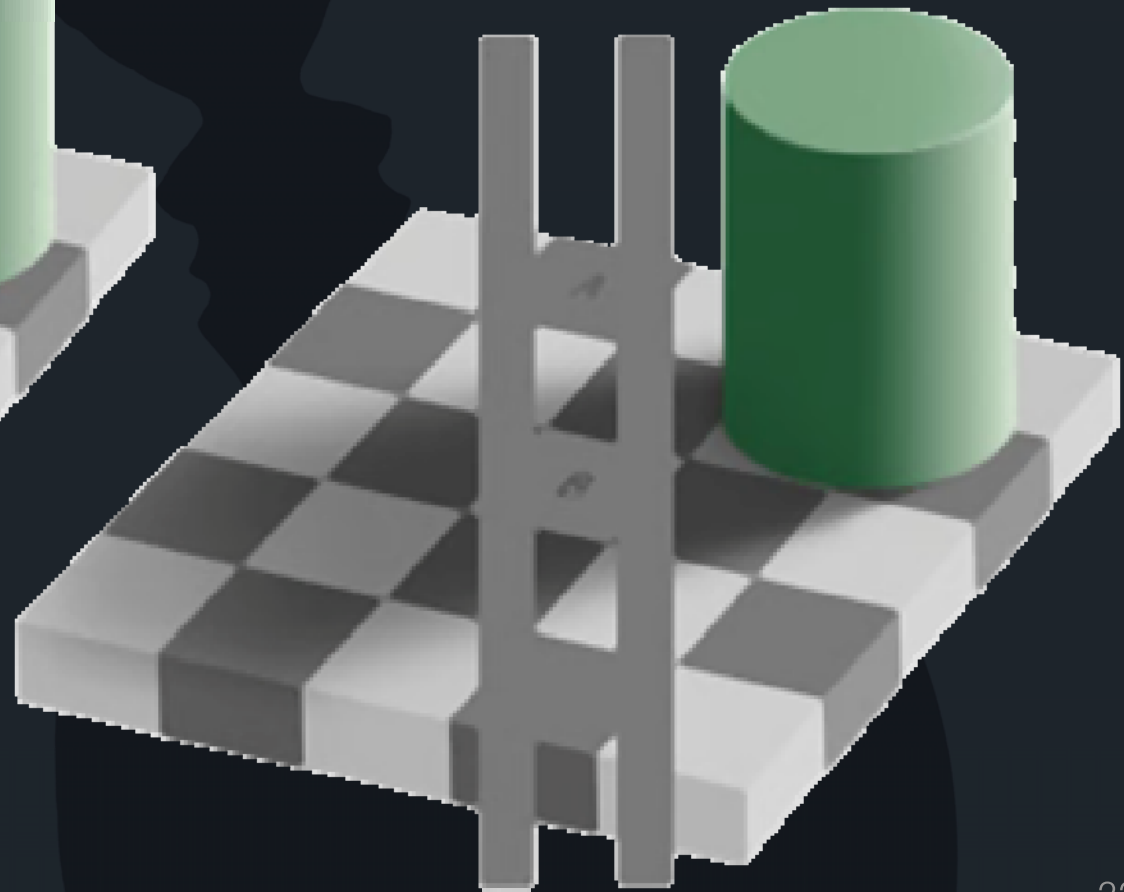
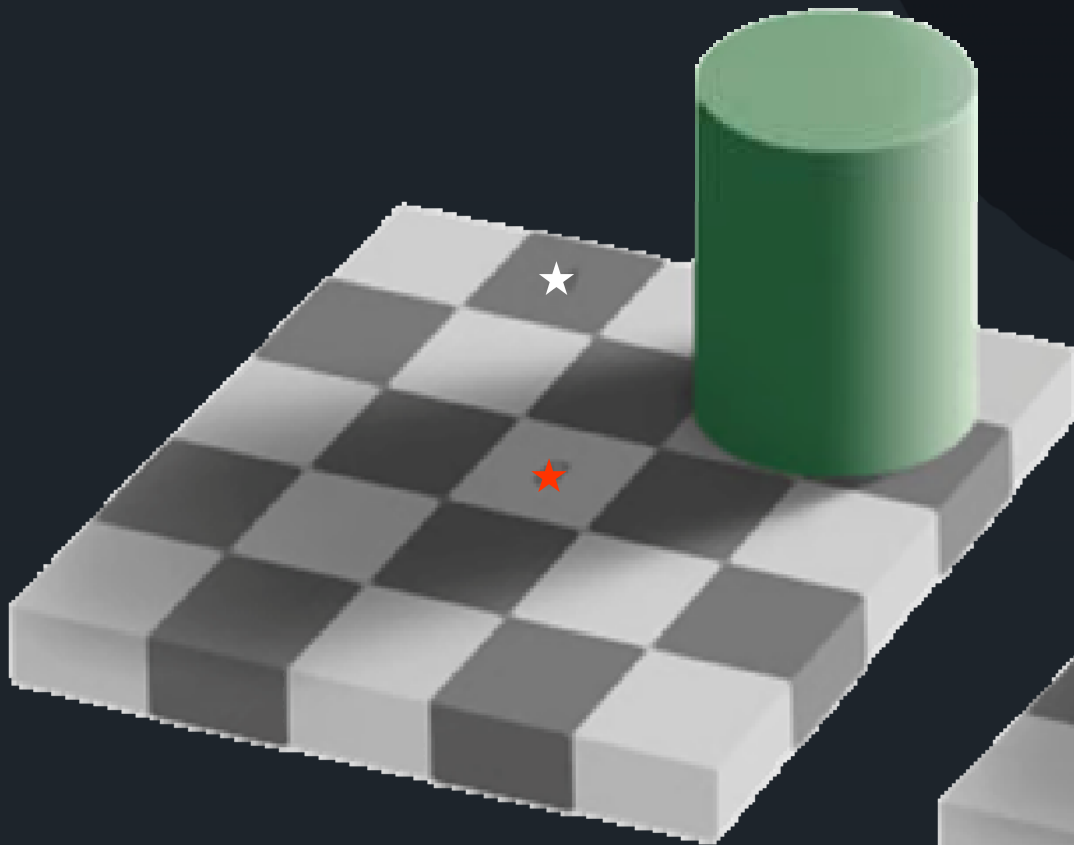


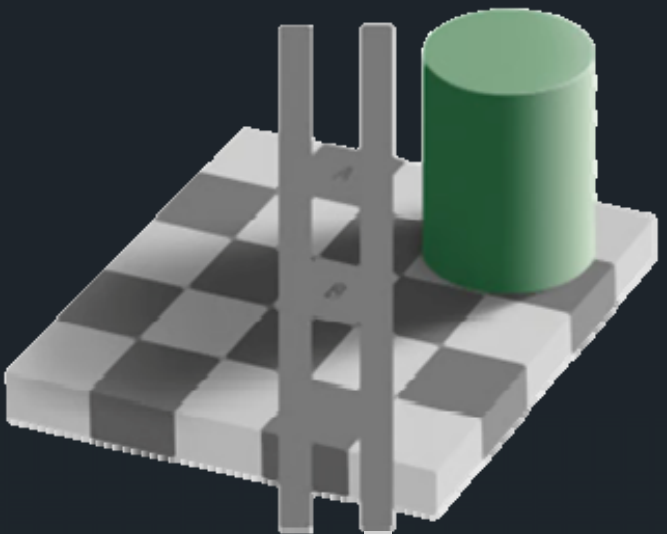
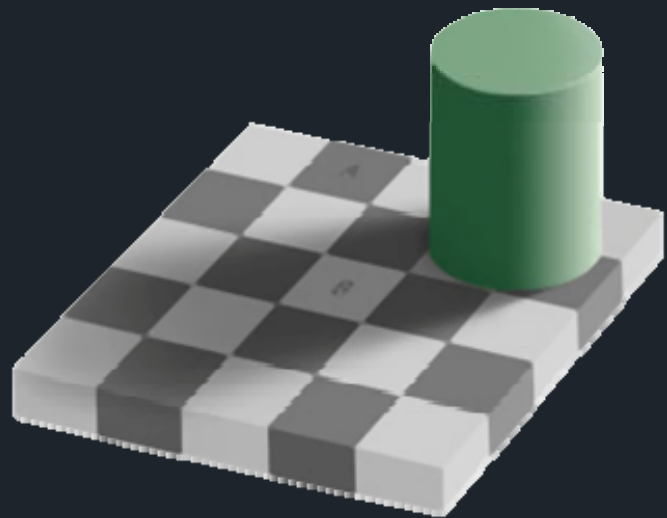
การรับรู้ ที่หลอกลวง

- การสัมผัส - จมูกของเรา ไม่อยู่บนใบหน้า
นักวิทยาศาสตร์ สามารถทำให้คนรู้สึกว่
จมูกของพวกเขา ไม่ได้ติดอยู่กับลำตัว
โดยการให้ผู้เข้าร่วมทดลอง ลูบจมูก
ของคนอื่น ไปด้วย ในระหว่างที่มืออีกข้างหนึ่ง
จับจมูกของตนเอง.



บางครั้ง เราก็มองไม่เห็น
“ภาพลวงตา”





บางครั้ง เราก็มองไม่เห็น “ภาพลวงตา”

มนุษย์จดจำ ลักษณะของ ตารางหมากรุก
ทำให้เกิดการ **คาดเดา** ตามภาพว่า ช่องหนึ่ง
จะต้องมีสีดำ และอีกช่องต้องเป็น สีขาว
แต่ความจริงไม่ใช่ นี่คือภาพลวงตา

ดวงตา จะปรับแต่ง **สี ความมืด สว่าง**
ตามสิ่งที่อยู่รอบๆ

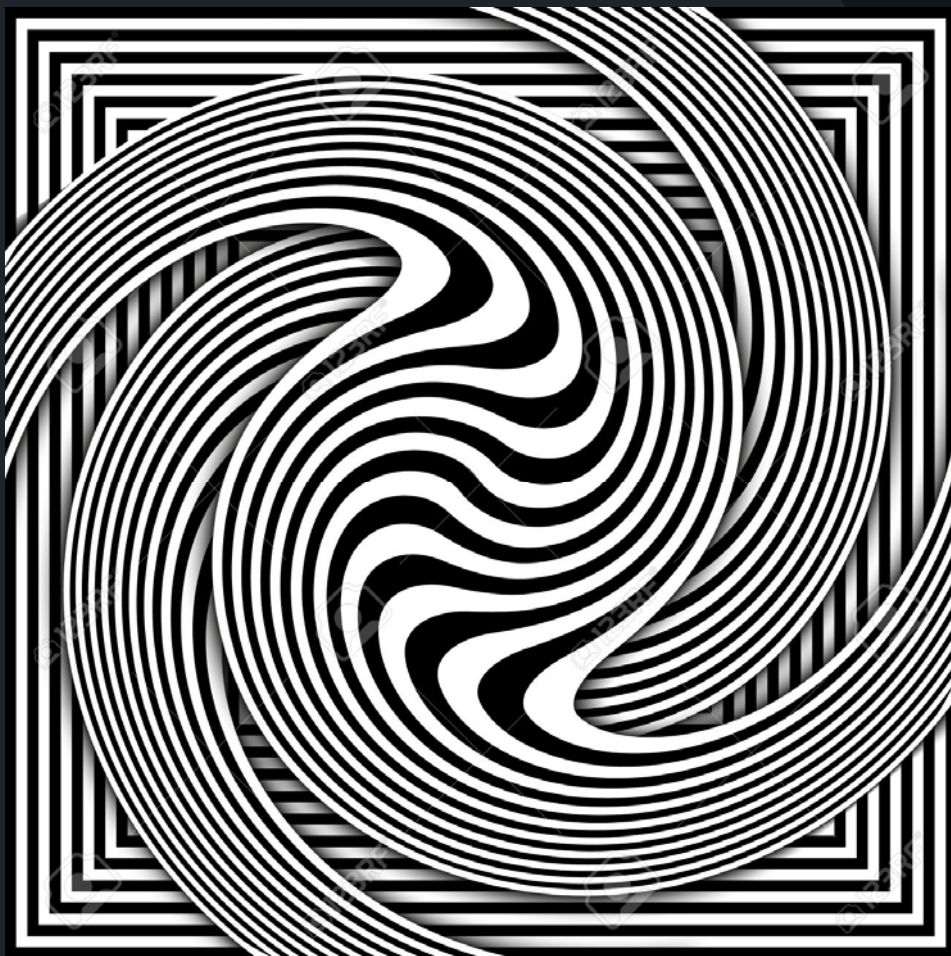
ช่องที่ดูว่า มีสีขาว และถูกล้อมด้วยช่องสีดำ
หลายช่อง จะถูกทำให้ดูเหมือนว่า สว่าง มากขึ้น

ช่องที่ดูว่า มีสีดำ และถูกล้อมด้วยช่องสีขาว
ก็จะถูกปรับให้มืดลง ความจริง ช่องทั้งสอง
มีสีเดียวกัน

7 ภาพลวงตา ... จาก ดวงตา จนถึง สมอง

สิ่งที่เราเห็น เกิดจาก การเดินทาง ของสิ่งที่เรารับรู้ผ่าน ดวงตา ถึง สมอง และกลายเป็น ความนึกคิด ในแต่ละจุด ที่ “**ข้อมูล**” ส่งไป จะถูกตีความ และ ประมวลผล ซึ่งอาจนำไปสู่ การตีความผิดๆ และสร้างภาพลวงตา

- 
- 1- ดวงตา
 - 2- จอประสาทตา
 - 3- เส้นประสาทตา
 - 4- สมองส่วนการมองเห็นขั้นต้น
 - 5- สมองส่วนการมองเห็นส่วนหน้า
 - 6- สมองกลีบขมับ
 - 7- สมองกลีบหน้า

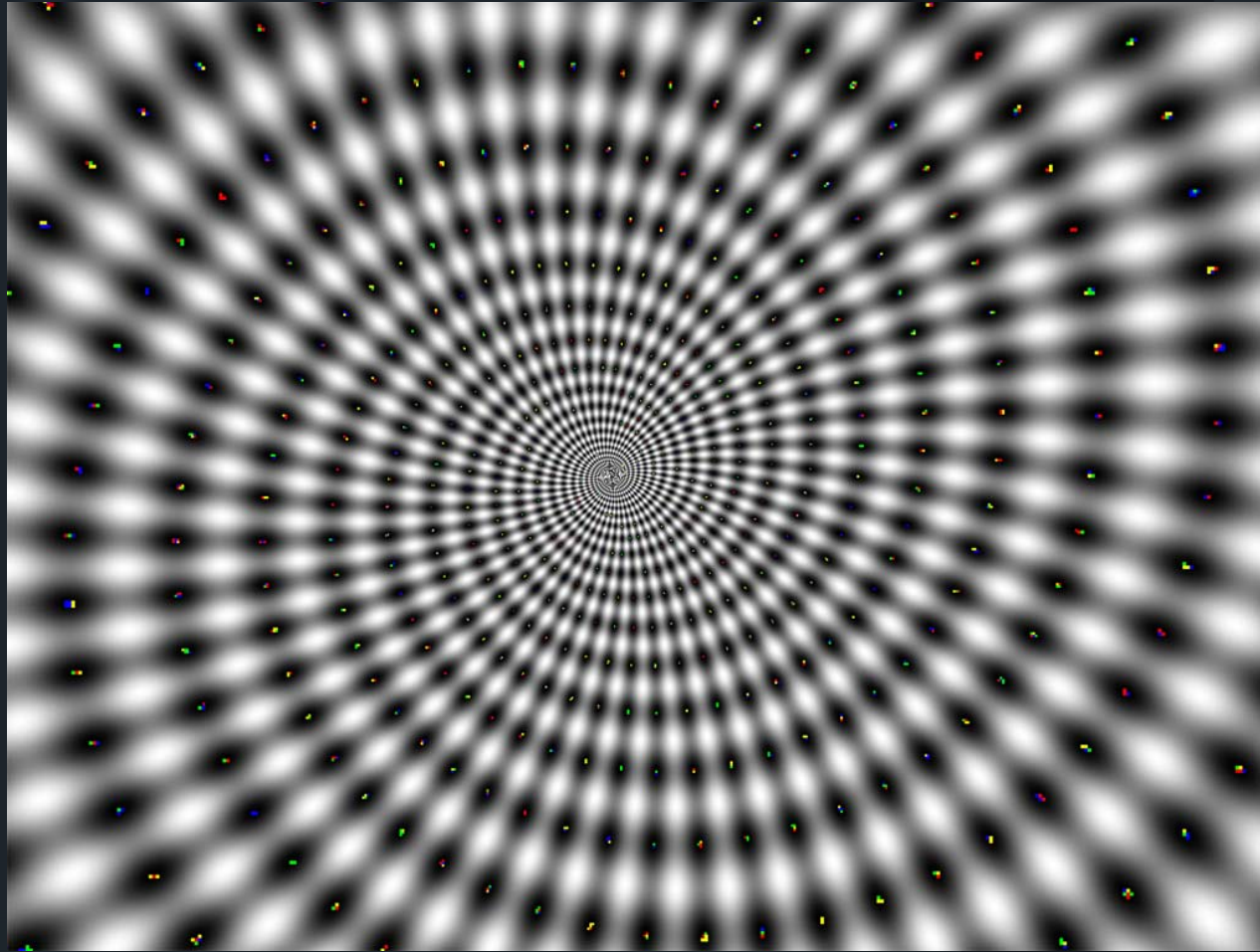


ดวงตา: การเคลื่อนไหว

ดวงตาเคลื่อนไหว อยู่เสมอ

ขณะเพ่งจุดสนใจบางอย่าง
ดวงตาจะเคลื่อนไหวเล็กๆ
ช่วยให้ภาพที่มองเห็น มีความคมชัด
อยู่เสมอ ทำให้เห็นภาพ เคลื่อนไหว
ที่ไม่มีอยู่จริง



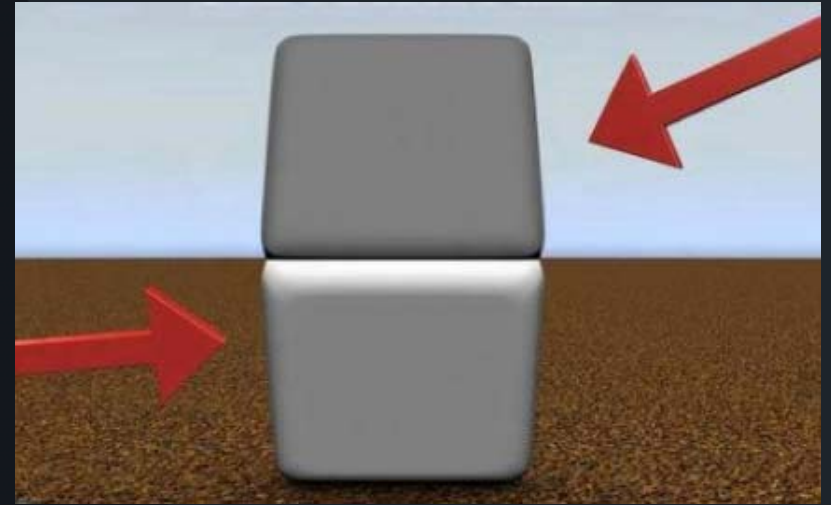


การเปลี่ยนแปลง **ระดับ**
มืด-สว่าง ที่เกิดจากการ
เคลื่อนไหวของดวงตา
ทำให้สมองของเราคิดว่า
ภาพวงกลมหมุนวนได้จริง



จอประสาทตา: ความมืด-สว่าง สีส้ม ถูกปรับแต่งที่นี่

ท่ามกลางแสงแดดจัด วัตถุสีเทา สามารถสะท้อนแสง ได้พอๆ กับวัตถุสีขาว ที่อยู่ในที่ร่ม สมมองจะสับสน ในการแยกแยะ สิ่งองวัตถุ ... เซลล์ที่ไวต่อแสง บนจอประสาทตา ไม่มีการปรับความเข้มของแสง โดยอ้างอิงกับ บริเวณที่อยู่รอบๆ แม้ความต่างของมืด-สว่าง จะถูกต้อง ... แต่กลไกการปรับความเข้มแสง ก็อาจหลอกเราได้เหมือนกัน





เส้นแนวตั้งทั้ง 2
เส้น สีเดียวกัน
เส้นที่ถูกล้อมด้วย
สีที่เข้มกว่า จะถูก
ปรับให้ดูสว่างขึ้น



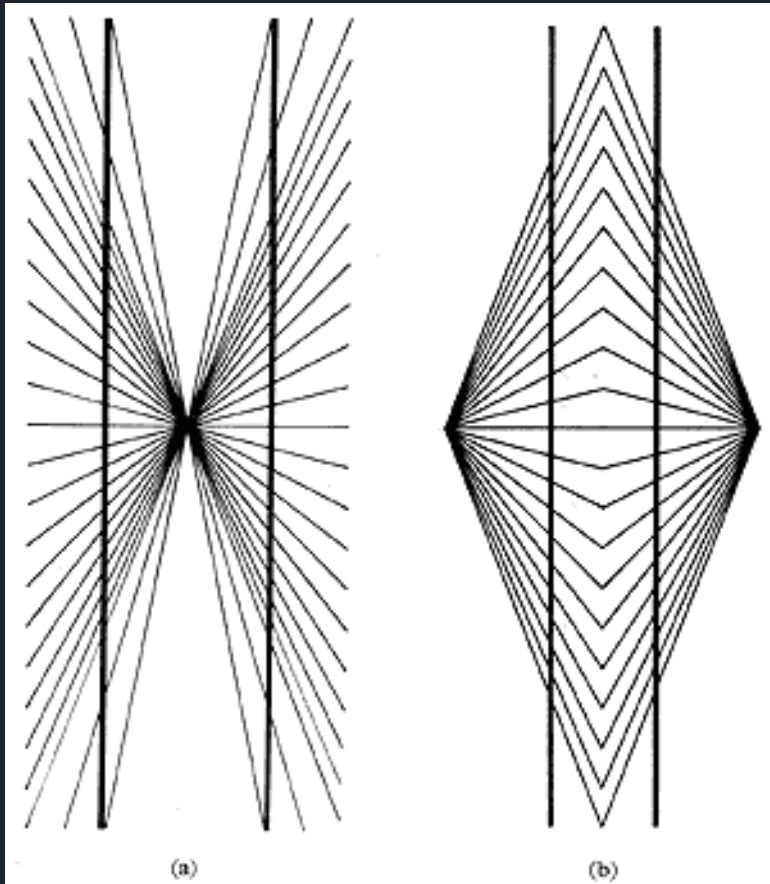
เส้นประสาท: จุดบอด

สมองช่วยเติมข้อมูลที่ขาดหายไป

เส้นประสาท (optic nerve) ทำหน้าที่ ส่งสัญญาณประสาท จากจอประสาทตา ไปยังส่วนการมองเห็นขั้นต้น ที่อยู่ด้านหลัง ของสมอง บริเวณที่เชื่อมต่อกับเรตินา จะไม่มีเซลล์รับแสง บริเวณนั้น จึงรับภาพไม่ได้ เรียกบริเวณนี้ว่า "จุดบอด" (blind spot) ... สมอง จึงช่วยทำหน้าที่ เติมเต็มข้อมูลที่ขาดหายไป เพื่อให้การมองเห็นดูสมบูรณ์



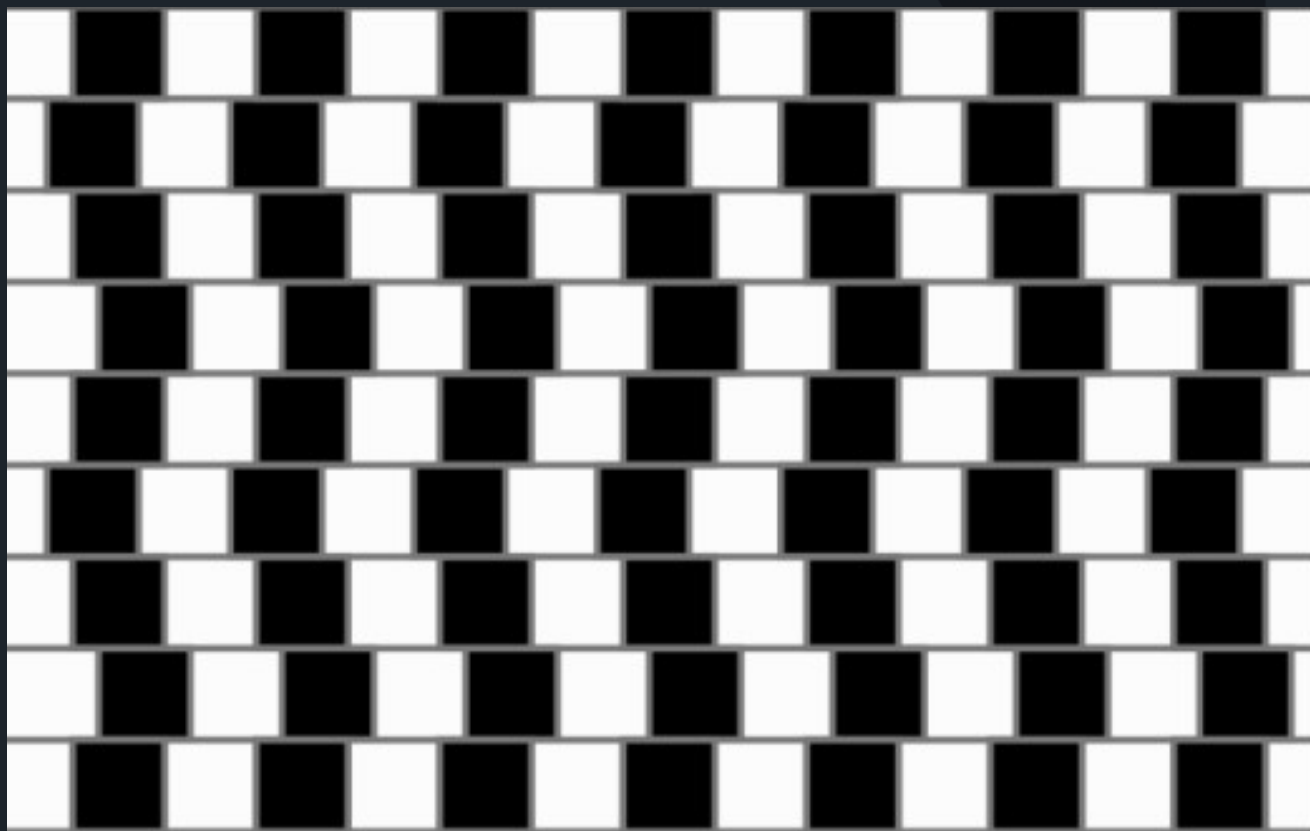
สมองส่วนการมองเห็นขั้นต้น: **รูปร่าง**
ภาพพื้นหลัง บิดเบือน ภาพวัตถุ



สมองส่วนนี้ สัญญาณประสาท จาก
จอประสาทตา จะถูกแปลงเป็นภาพ
อย่างหายาบบๆ ส่วนสำคัญของการ
มองเห็น จะถูกแยกแยะว่า อะไรคือ
วัตถุ (ที่เราสนใจ) และ อะไรคือภาพ
พื้นหลัง ...

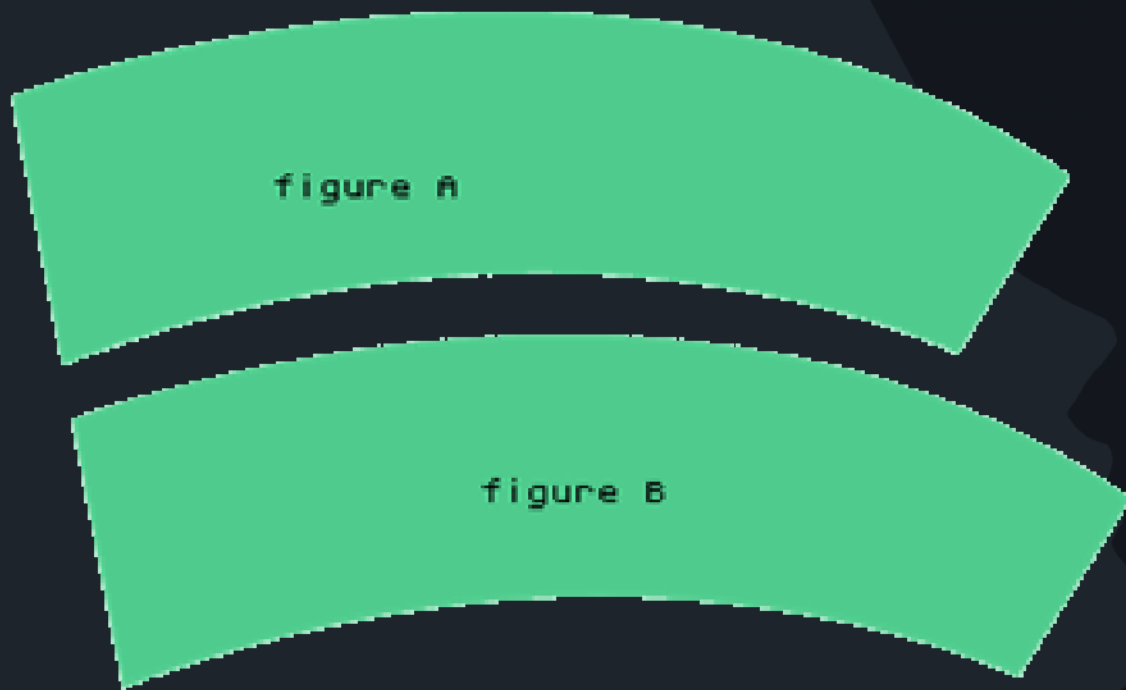
สมอง อาจสับสน
ตีความหมาย
ผิดพลาด
เพราะ
อิทธิพล
ของภาพ
พื้นหลัง





"รูปแบบ" ของพื้นหลัง
ทำให้ สมอง เชื่อว่า เส้นที่
อยู่ในแนวขวาง ไม่ได้เป็น
เส้นตรง





http://311a.com

ภาพทั้งสอง มีขนาดเท่ากัน ภาพบน ดูเหมือนจะ สั้นกว่า เพราะ ด้านสั้น ของสี่เหลี่ยมรูปบน อยู่ติดกับ ด้านยาว ของสี่เหลี่ยมรูปล่าง ... การเปรียบเทียบของสมอง ก่อให้เกิดภาพลวงตา

สมองส่วนการมองเห็นส่วนหน้า: รายละเอียด

เปรียบเทียบ ความสั้น-ยาว
บริเวณนี้ สมอง จะสนใจ
รายละเอียด ของสิ่งที่เรามองเห็น
ไม่ใช่แค่รูปร่างหรือขนาด แต่มีการ
เปรียบเทียบ ระยะสั้น-ยาว



สมองกลีบงมับ: ทักษณมิติ

ใช้ข้อมูล ช่วยสร้างภาพ 3 มิติ

ที่เรามองเห็นภาพเป็น 3 มิติ เกิดจาก

สมองกลีบงมับ (**temporal lobe**)

ใช้ข้อมูลเป็นข้อมูลเบื้องต้น

ในการตีความ คือ ปกติ จะเห็น

วัตถุซึ่งอยู่ไกล มีขนาดเล็กกว่า

วัตถุที่อยู่ใกล้ ...

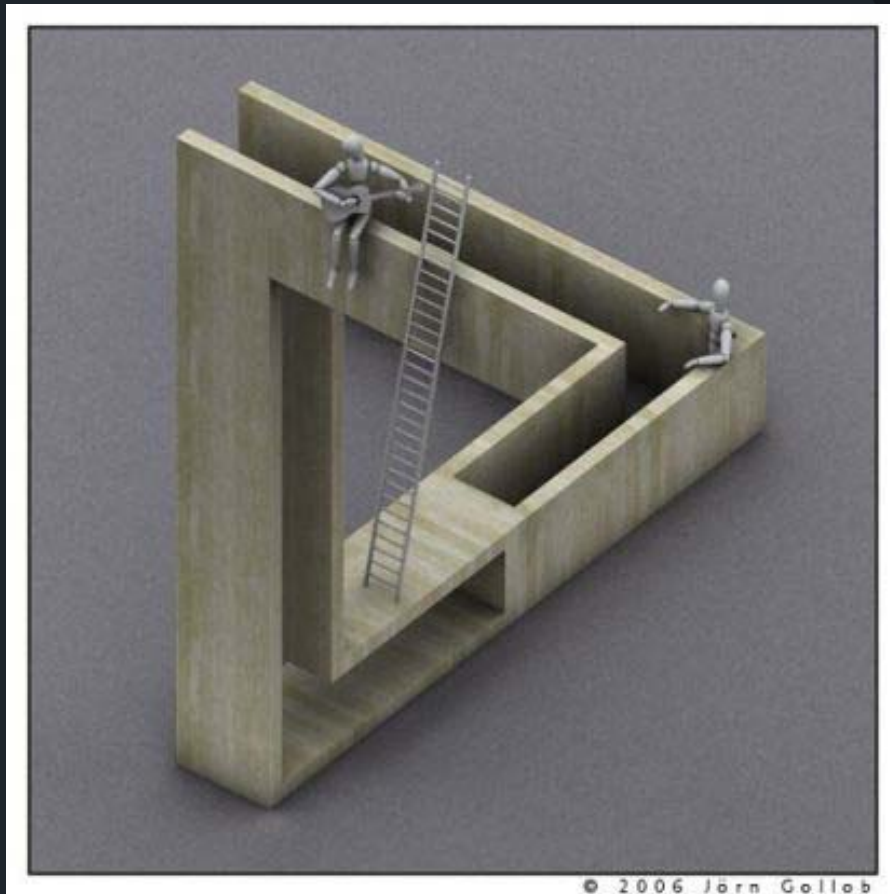
ในภาพ รถยนต์ซึ่งอยู่ไกล
มีขนาดใหญ่กว่า คั่นที่อยู่ใกล้
มันทำให้เรารู้สึกว่า
มันใหญ่กว่าปกติจริงๆ





รถยนต์ มีขนาดเท่ากัน
แต่คันสุดท้าย กลับดู
ใหญ่ที่สุด เพราะ**สมอง**
คิดว่า วัตถุที่ดูใหญ่
เมื่ออยู่ไกล ก็ควรจะ
ใหญ่กว่า ที่เรามองเห็น





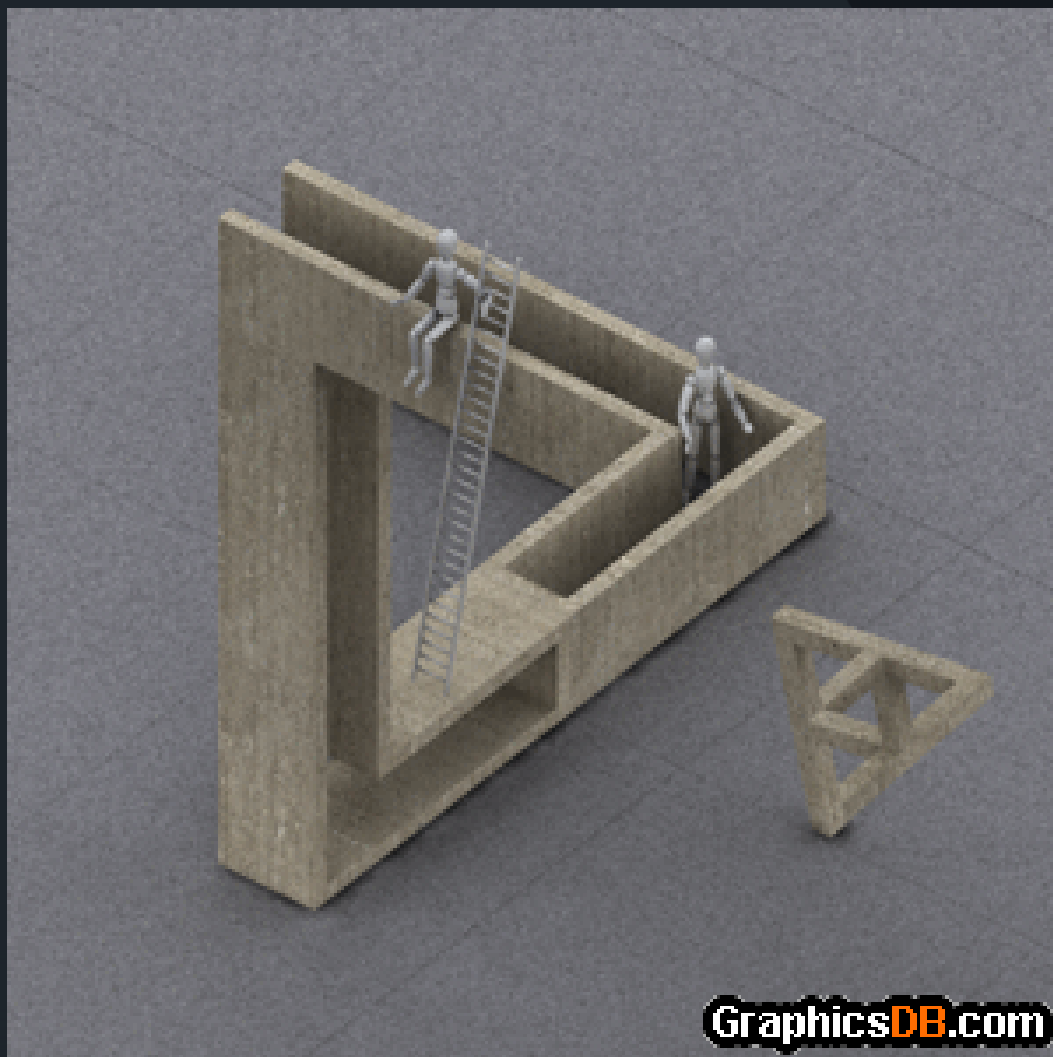
© 2006 Jörn Gollub

สมองกลีบหน้า (frontal lobe): **ตรรกะ**
 สมองยอมรับ สิ่งที่คุณไม่น่าจะเป็นไปได้ ... เมื่อ
 สมองสร้างภาพ จากสิ่งที่เห็น ก็จะ**วิเคราะห์**
ว่า มันสมเหตุสมผลหรือไม่ ... แม้ว่า ภาพที่
 เห็นจะเป็นไปไม่ได้ แต่อาจดูสมเหตุสมผล ก็
 อาจหลอกสมอง ให้อยอมรับใน ความเป็นไป
 ไม่ได้นั้น



www.pennedesign.com





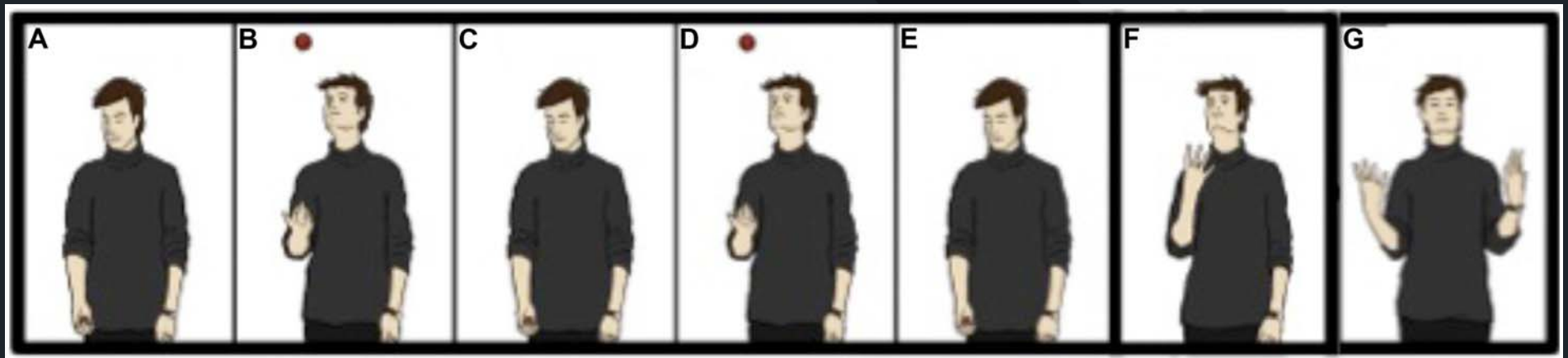
โครงสร้างในภาพ ย่อมเป็นไปได้
ไม่ได้ ในโลกของความเป็นจริง
แต่สมองถูกหลอกให้ยอมรับ
ว่าเป็นไปได้





ลูกบอลล่องหน เมื่อเราเพลอ มองอย่างอื่น
มายากล เล่นกับ **ความคาดหวัง** ของคน
ผู้ชมมักไม่ทันสังเกต เพราะมีความเคยชินว่า
เหตุการณ์นี้ จะต้องเกิดต่อจาก เหตุการณ์นั้น
พวกเขา สูญเสียการจดจ่อ ... นี่คือ มายากล

ลูกบอลล่องหน เมื่อนักมายากล โยนลูกบอลไปในอากาศ แล้วรับ ทำ 2 - 3 ครั้ง ก่อนจะ “โยน” ลูกบอล อีกครั้ง ด้วย ท่าทาง สายตา การเคลื่อนไหว แบบก่อนหน้านี้ ... แต่ครั้งที่ 4 เมื่อเขาจะไม่โยนลูกบอล เหมือนครั้งก่อน แต่ผู้ชม อาศัย ความเคยชิน คิดไปเองว่า เห็นลูกบอล ถูกโยนออกไป และมัน ก็หายไปจริงๆ

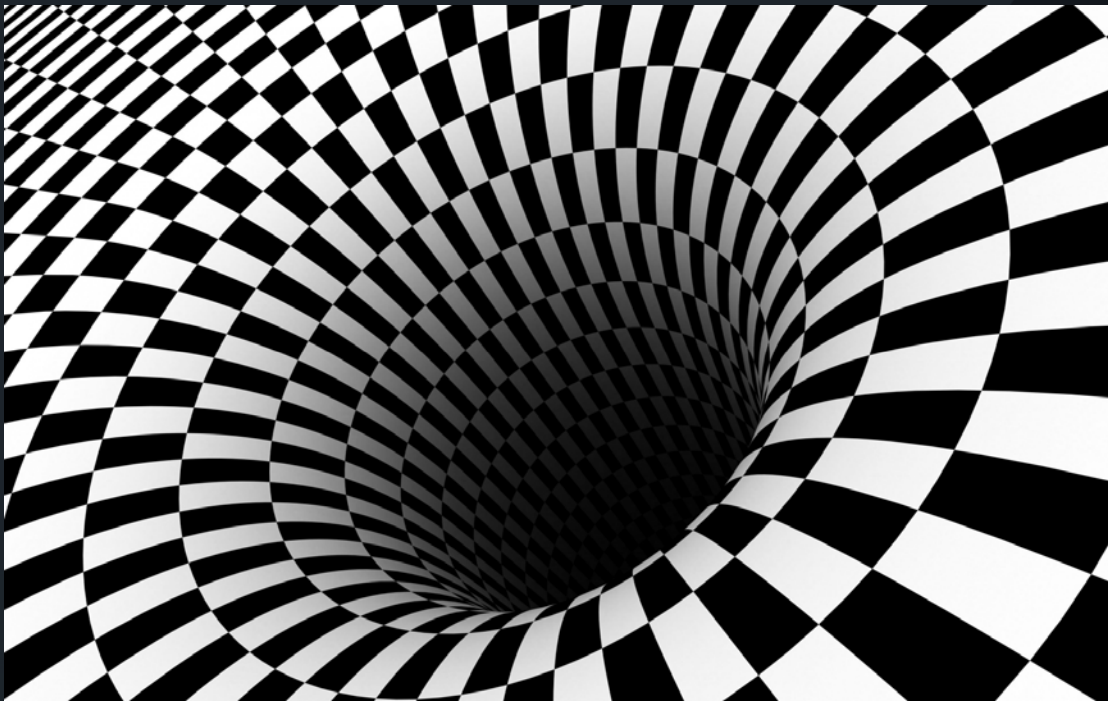


ท ด ส อ บ

สมอง เล่น กล

1- เพลอไพลใจลอย – เมื่อไม่ทันสังเกต ความเปลี่ยนแปลง

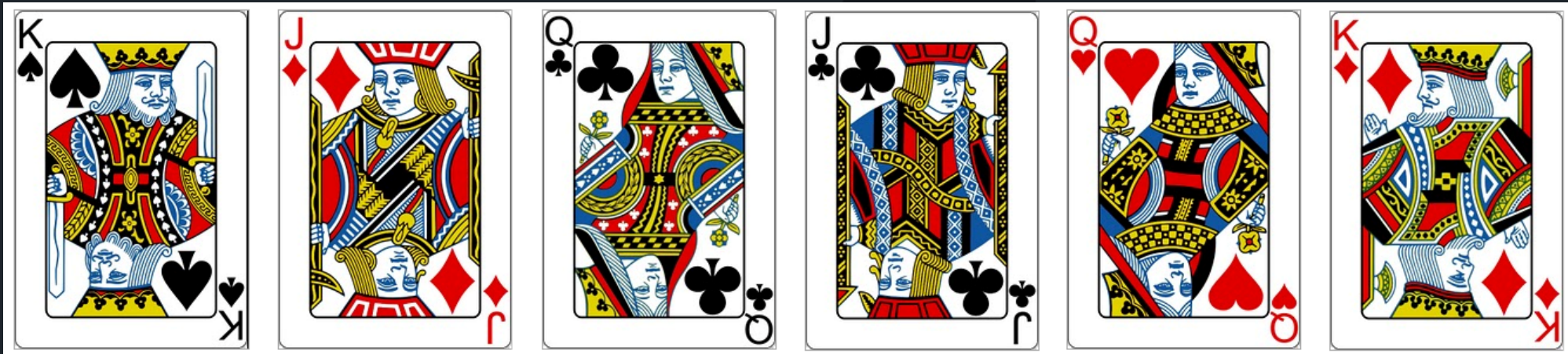
เวลาที่เราคิดว่า เราเห็นทุกอย่าง ... ในความเป็นจริง มีข้อมูลเพียงส่วนน้อย ที่เดินทางไปถึงสมอง ... เรามักจะพลาดบางอย่าง ที่ปรากฏขึ้นต่อหน้า เพียง เพราะ ไปสนใจอย่างอื่น เพียงชั่วครู่



คำถาม

เลือกไพ่ และ จดจำไว้

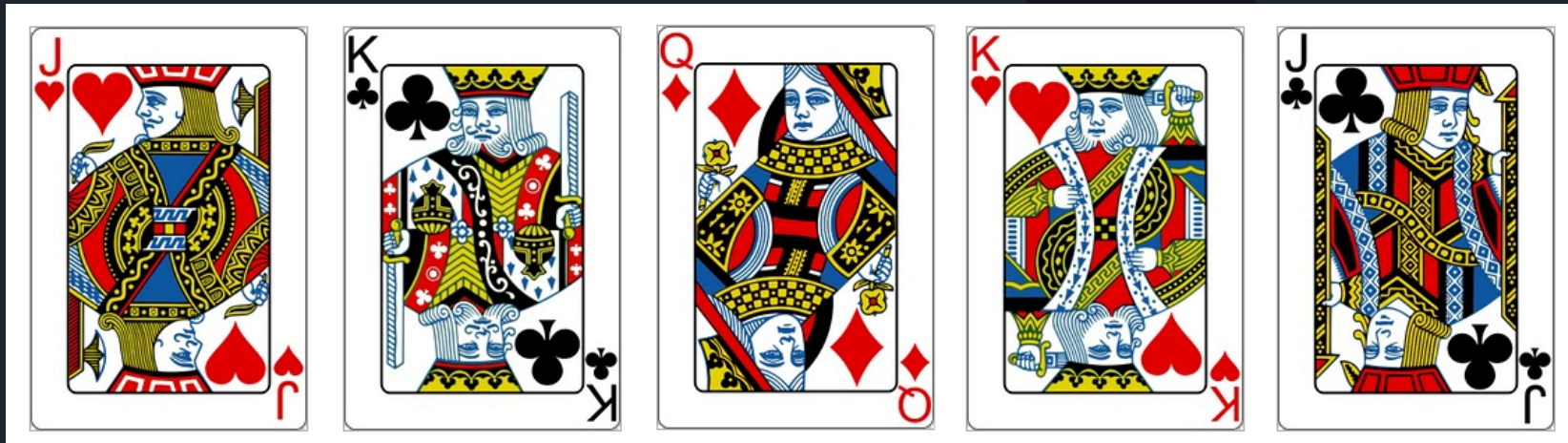
จำไพ่ 6 ใบ แต่ละใบ ว่ามีอะไรบ้าง แล้วเลือกมาใบหนึ่ง จดจำรายละเอียดไว้
ด้วย ... คิดถึงไพ่ที่เลือกไว้ แล้วดูไพ่อีกชุด ใบหน้าถัดไป ...



คำถาม

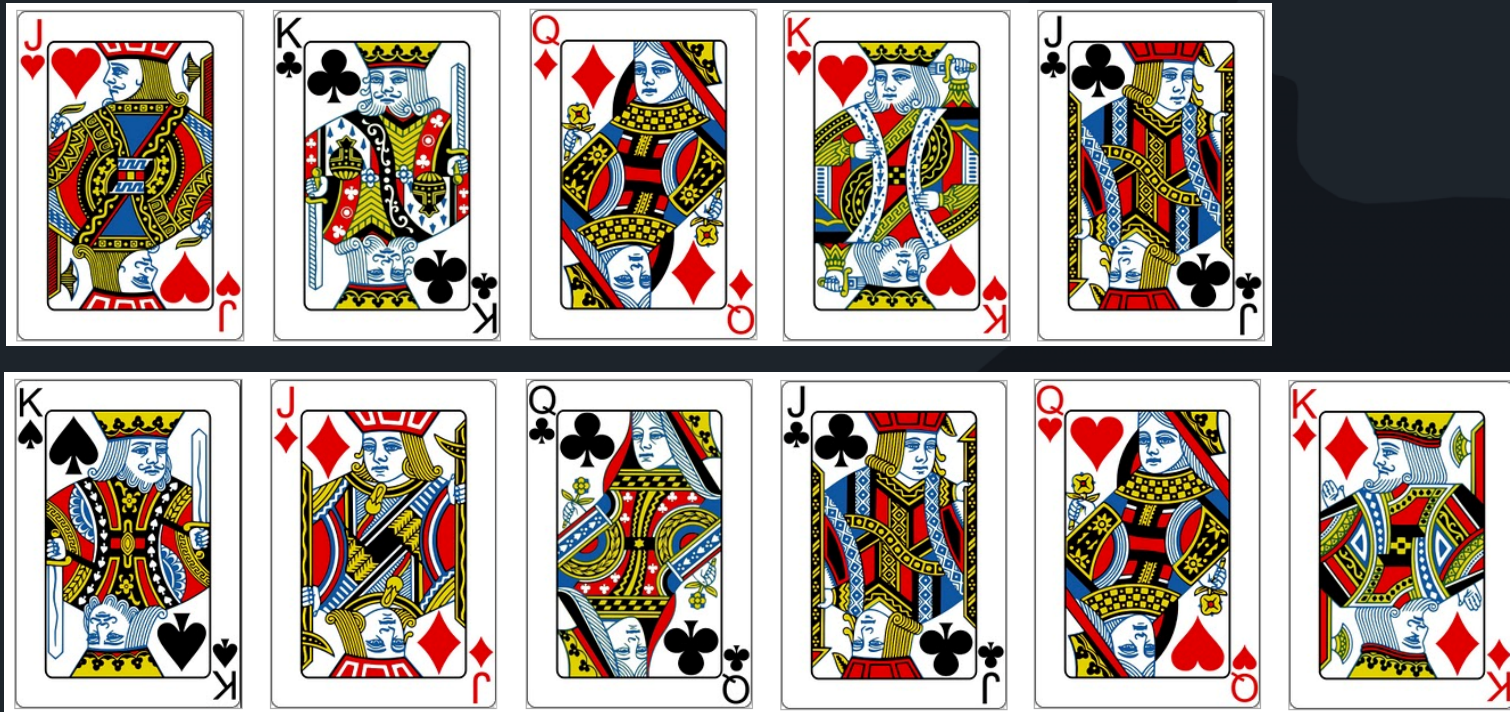
เลือกไพ่ และ จดจำไว้

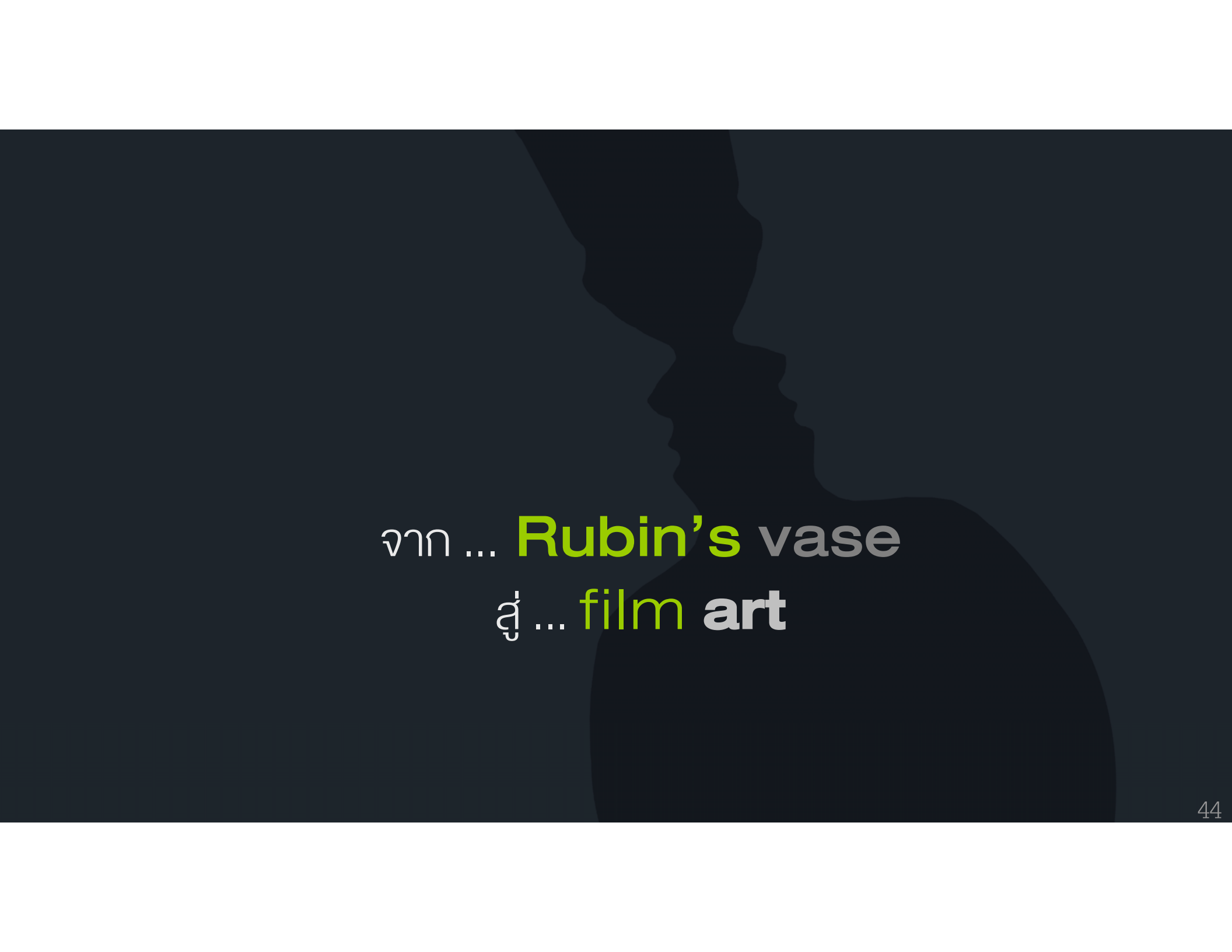
มีไพ่เหลือแค่ 5 ใบ ... ไพ่ใบไหนของคุณ ที่เลือกไว้ และมัน หายไปหรือเปล่า?
พิจารณาใบที่เหลือให้ดี!!



คำตอบ – สมอง ลดทอน ความซับซ้อน ของภาพ

ตอนที่คุณเห็นไพ่ทั้ง 6 ใบ สมอง จะตัดทอน ความซับซ้อนของภาพ จนจำได้แค่
เพียงที่มีสีต่างกัน คำอธิบายนี้ ตรงกับไพ่ 5 ใบ ทุกประการ คนส่วนใหญ่ จึงคิดว่า
มีแค่ไพ่ที่พวกเขาเลือก “หายไป” ... ความจริง ไพ่ทั้ง 6 ใบ ไม่อยู่ในไพ่ ทั้ง 5 ใบนี้เลย



A dark silhouette of a couple in profile, facing each other and kissing. The background is a dark, solid color.

จาก ... **Rubin's vase**
สู่ ... **film art**

สิ่งที่เรียกว่า “ภาพลวงตา” “ภาพหลอน” “ภาพมายา 3D”



ภาพลวงตา ... เกิดจาก
ดวงตา หลอก สมอง ให้ยอมรับ
สิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้

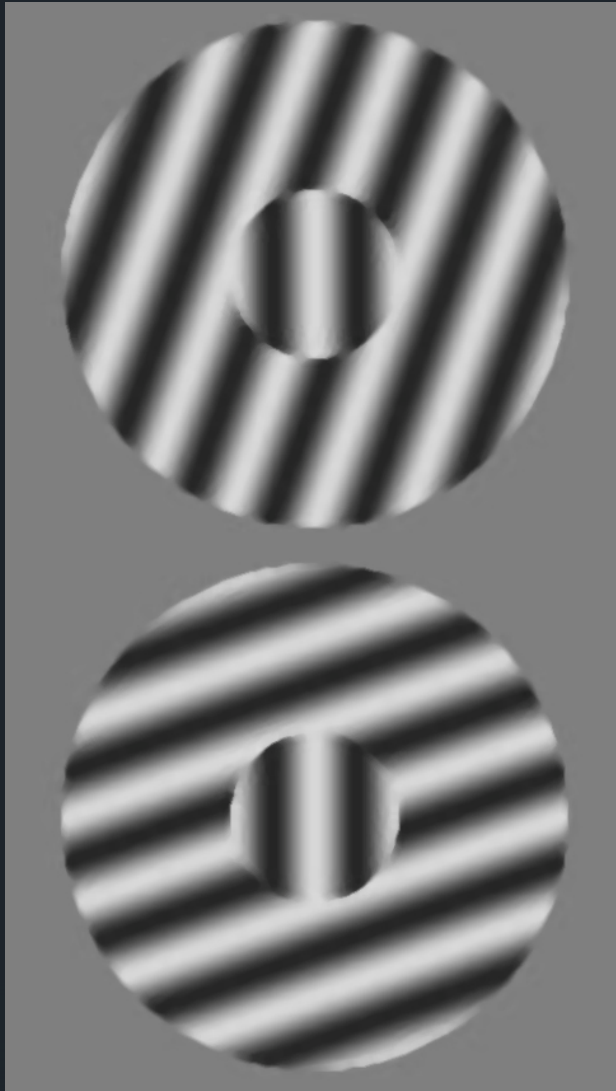
ภาพหลอน ... เกิดจาก
จิต (ความคิด) หลอก วิญญาณ (ความรู้)
ให้เชื่อ ในความรู้สึกที่ผิดตรรกะ หรือ
ที่ไม่สามารถหาเหตุผลพิสูจน์ได้

ภาพมายา 3D ... เกิดจาก
แสง-สี หลอก ดวงตา ให้เห็นภาพ ใน
ตำแหน่ง ที่ผิดไปจากความจริง

สิ่งที่เรียกว่า “ภาพลวงตา” “ภาพหลอน” “ภาพมายา 3D”



www.manuelseixas.com

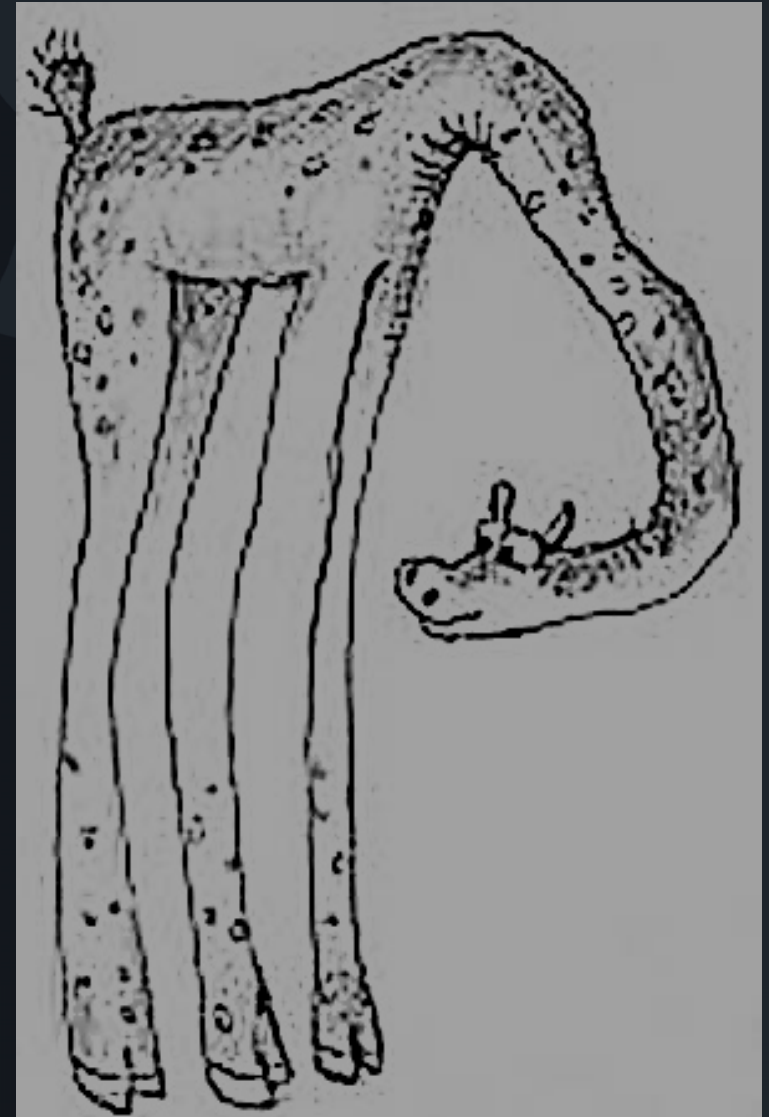


ภาพพื้นหลัง ส่งผลต่อ ภาพที่อยู่ด้านหน้า

ในวงกลมรูปบน เส้นแนวตั้งสองเส้น
ที่อยู่ด้านหน้า ดูเหมือนจะเอียง
เล็กน้อย ในทิศตรงกันข้ามกับ แนว
เส้นเอียง ที่เป็นภาพพื้นหลัง ... ส่วน
ในวงกลมรูปล่าง เส้นแนวตั้ง ทั้งสอง
ดูคล้ายจะเอนไปในทางเดียวกัน กับ
แนวเส้นเอียง ที่เป็นภาพพื้นหลัง ...
ในความเป็นจริง เส้นทั้งสอง ตั้งตรง
ทั้งคู่



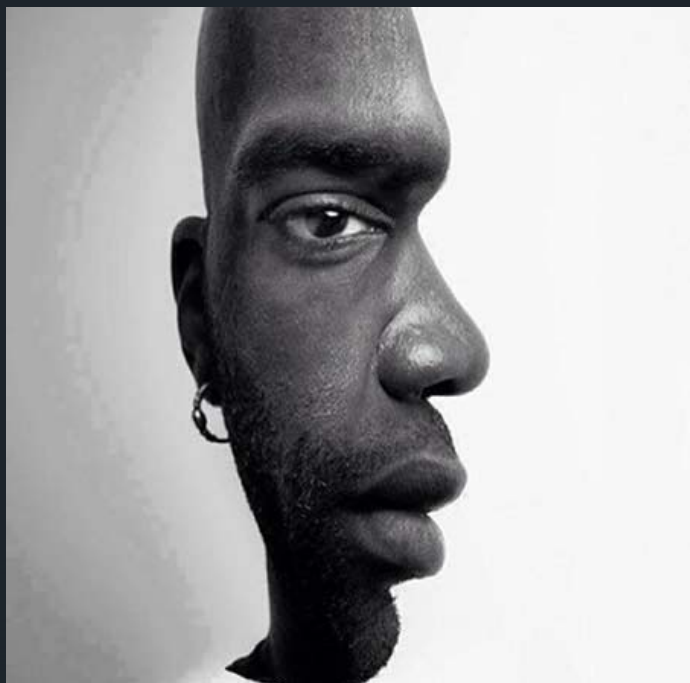
นักวิทยาศาสตร์ พบว่า ภาพลวงตา
บางอย่าง ทำให้**สมอง** **สับสน** และ เห็น
ภาพวัตถุ ที่แตกต่าง ไปจากความเป็น
จริง เพราะ อิทธิพลของ **พื้นหลัง**



ข้อสรุปเรื่อง “**ภาพ**” กับ “**ฉากหลัง**” นำไปสู่ การออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์

ภาพ = **character** |

ฉากหลัง = **misce-en-scene**



Post by Tanveer768: www.itdunya.com

การสร้าง ออกแบบ ฉาก เหตุการณ์
ในภาพยนตร์ จะส่งผลต่อ บุคลิกภาพ
ภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ
ให้แก่ ตัวละคร

เช่น **เอก** เป็นคน**ซื่อตรง** แต่อยู่ในสังคม
ตลบตะแลง ส่งผลต่อ ความรู้สึก นึกคิด
ของคนดู เชื่อว่า เอก **เป็นคนไม่ซื่อตรง** ...
นี่คือ การสร้างภาวะความขัดแย้ง
ให้แก่ ตัวละคร



actor – background



background มีอิทธิพล ต่อ actor

















พลัง ของ **ภาพยนตร์** คือ พลังของ “**ภาพ**” + “**เสียง**” + “**สมจริง**”
นำไปสู่ แนวคิด การออกแบบ สื่อประเภทอื่น ... ได้อย่างไร?

tv – video clip

radio – sound clip

print

event

internet

...

BRAINSTROMING



แบ่งกลุ่ม 5

- 1 – tv – video clip
- 2 – radio – sound clip
- 3 – print
- 4 – event
- 5 – internet

BRAINSTROMING

วิเคราะห์ :

เรื่องราว (story) ภาพ (picture) เสียง (sound)
ความสมจริง (Aesthetics | realistic)

จะใส่อะไรลงไปได้
บ้าง ในเรื่องราว
ภาพ เสียง เพื่อให้
สื่อ มีพลังได้
สมจริง เท่ากับ
หรือใกล้เคียง
ภาพยนตร์

แนวคิด การนำพลัง ๖ องค์ **ภาพยนตร์** มาออกแบบ สื่ออื่นๆ

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสวยงาม Aesthetics
TV & Video Clip				
Radio & Sound Clip				
Print Ad. Pr.				
Events. in-out show Exhibition Road show				
internet				



1	2	3
4	5	6
7	8	9

พลัง ของ ภาพยนตร์ film – dfilm

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสุนทรีย์ Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D 4D

แนวคิด การนำพลัง ขอบ **ภาพยนตร์** มาออกแบบ สื่อ **TV** -

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสมจริง Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D
ทำได้แค่ไหน	50 - 100 %	75 - 90 %	50 - 90 %	50 %
ปัจจัยความสมจริง = กุณ - เวลา - ศักยภาพคน - คุณภาพอุปกรณ์ - อุปกรณ์รับภาพ - สิ่งแวดล้อม				

แนวคิด การนำพลัง ขอบ **ภาพยนตร์** มาออกแบบ สื่อ **Radio** -

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสุนจริง Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D
ทำได้แค่ไหน	75 - 90 %	5 - 10 %	50 - 90 %	25 %
จุดแข็งของสื่อเสียง คือ ผู้รับ รับได้ตลอดเวลา ขณะที่ยังทำกิจกรรมอื่นได้ ... ?				

แนวคิด การนำพลัง ๖ องค์ ภาพยนตร์ มาออกแบบ สื่อ สิ่งพิมพ์

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสมจริง Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D
ทำได้แค่ไหน	50 - 75 %	25 - 50 %	0 %	25 - 50 %
เรื่องราว = เนื้อหา สารที่ต้องการสื่อสาร ตัวละคร = Header, subhead, text, picture ฉาก = background pic., graphics ความสมจริง = การวางตำแหน่ง text, picture, graphic ให้เป็นเรื่องราว				

แนวคิด การนำพลัง ขอบ **ภาพยนตร์** มาออกแบบ สื่อ **event**

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสมจริง Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D
ทำได้แค่ไหน	50 - 100 %	50 - 100 %	50 - 100 %	50 - 100 %
เรื่องราว = เนื้อหา สารที่ต้องการสื่อสาร ตัวละคร = วงจริง, วงสมมุติ ฉาก = in-out show, road show, exhibition ความสมจริง = การนำเสนอ อุปกรณ์				

แนวคิด การนำพลัง ขอบ **ภาพยนตร์** มาออกแบบ สื่อ **internet**

Media type	เรื่องราว story	ภาพ picture	เสียง sound	ความสมจริง Aesthetics
Film & digital film	-reality fiction -character need antagonist -confrontation climax resolution -POV. storyteller -dimension of spatial temporal -scene sequence length	-size ratio color -POV. camera -action transition -mise-en-scene -dimension of graphic rhythm spatial temporal	-source of sound diegetic non-diegetic -sound lab: musical SFX voice dialogue -perspective: rhythm spatial temporal -channel dim.	-plot -location -special effect sound picture -emotion of genre -motion picture 2D 3D
ทำได้แค่ไหน	50 - 100 %	75 - 90 %	50 - 90 %	50 %
	เรื่องราว = เนื้อหา สารที่ต้องการสื่อสาร ภาพ = นิ่ง, เคลื่อนไหว เสียง = 2D ความสมจริง = สภาพแวดล้อม, อุปกรณ์รับ			

A dark silhouette of a person's head and neck is centered against a dark blue background. The word "end" is written vertically in a bright yellow-green, bold, sans-serif font, positioned within the neck area of the silhouette.

end