

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “โศกนาฏกรรมโซเชียล”
FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “TRAGEDY OF SOCIAL MEDIA”



นายธนชิต บุรกีภัชชัย

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะการถ่ายภาพ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “โศกนาฏกรรมโซเชียล”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “TRAGEDY OF SOCIAL MEDIA”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 15 กค. 63

(อาจารย์วิรุจน์ ชิตเดชะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “โศกนาฏกรรมโซเชียล”
 FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “TRAGEDY OF SOCIAL
 MEDIA”

ชื่อ นายธนชิต บุรกีจฉาย
 รหัสประจำตัว 59020395
 สาขาวิชา การถ่ายภาพ
 ภาควิชา นิเทศศิลป์
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 ปีการศึกษา 2562
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วิรุณัท ชิตเคชะ

บทคัดย่อ

มนุษย์เรานั้นต้องมีการพูดคุย สังสรรค์ และการเข้าสังคมกันเป็นเรื่องปกติตามอุปนิสัย รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างต่อเนื่องและไม่สิ้นสุด จึงทำให้มีทั้งผลดีและผลเสียอย่างชัดเจน โดยรูปแบบของสิ่งที่ตัวข้าพเจ้านำมาเสนอนั้นคือ ผลเสียของรูปแบบที่คนส่วนใหญ่พบเห็นในปัจจุบันจากผลของการใช้สังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน สิ่งที่น่ามาเสนอนั้นเป็นการนำเสนอในรูปแบบภาพถ่ายเชิงศิลป์ที่นำเอาความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการกระทำที่เรียกว่า การทำร้ายกันบนพื้นที่ไซเบอร์ โดยสิ่งนี้เป็นสิ่งที่เคยสร้างผลกระทบต่อตัวข้าพเจ้าจึงทำให้เหตุการณ์ที่พบเห็นเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้จึงค่อนข้างมีอิทธิพลต่อตัวข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าอยากจะแสดงมุมมองความคิดให้คนรับชมได้เกิดการหยุดชมและติดตาม

ภายในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างภาพถ่ายเชิงศิลป์ การวิเคราะห์ศิลปินเพื่อข้อมูลที่เหมาะสมกับงานที่จะจัดทำขึ้น ข้อมูลของรูปแบบการกระทำบนพื้นที่ไซเบอร์ และการทำงานคอมพิวเตอร์ เป็นแนวทางในการสร้างงานสะท้อนสังคมที่ทำให้เกิดความน่าสนใจในหมู่คนมากขึ้นและทำให้เกิดกระบวนการคิดไตร่ตรอง รวมไปถึงยังเป็นส่วนช่วยในการรณรงค์ในอีกรูปแบบหนึ่ง

โดยโครงการศิลปนิพนธ์นี้ จะประกอบไปด้วย ภาพจำนวน 10 ภาพ ในขนาด 18”x27”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้จะไม่สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดี หากขาดความช่วยเหลือและความกรุณาจากทุกๆ ฝ่าย ทั้งการให้คำแนะนำ การชี้แนะ การสละเวลาเพื่อส่วนใหญ่เพื่อมาช่วยเหลือในการทำงาน การให้กำลังใจไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง ข้าพเจ้าขอกล่าวขอบพระคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาถ่ายภาพ และ คณะกรรมการทุกท่าน สำหรับคำแนะนำ คำติที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เห็นสามารถปรับปรุงแก้ไขงานได้ออกมาอย่างสมบูรณ์ การให้คำแนะนำรูปแบบต่างๆ

ขอขอบพระคุณอาจารย์วิรุณันท์ ชิตเดชะ สำหรับคำปรึกษา คำแนะนำ การติดตามงาน การควบคุมทิศทางการงานให้ยังคงอยู่ในแนวทางของแนวความคิด การตรวจสอบงานครั้งแล้วครั้งเล่า ศิลปินพจน์ครั้งนี้จะสำเร็จไม่ได้เลยหากขาดความกรุณาจากอาจารย์

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ ธนาตล บุรภิภาชัย ที่ช่วยเหลือตั้งแต่ด้านทุนทรัพย์ สถานที่ในการถ่ายภาพ และกำลังใจในการทำงานศิลปินพจน์ขึ้นนี้

ขอขอบพระคุณคุณแม่ จารุวรรณ บุรภิภาชัย ที่เป็นผู้ช่วยเหลือลำดับสอง การจัดหาข้าวของกอง และให้กำลังใจเข้าใจในสิ่งที่ทำ

ขอขอบพระคุณคุณเปรมกรม บุรภิภาชัย และเพื่อนๆ สำหรับการเป็นผู้รับฟังที่ดี การที่มาเป็นผู้ช่วยในการถ่าย และการให้กำลังใจจากอุปสรรคที่ตัวข้าพเจ้าได้พบเจอและช่วยให้ผ่านพ้นสิ่งเหล่านั้นไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	8
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	8
1.2 วัตถุประสงค์	8
1.3 แนวความคิด	8
1.4 แรงบันดาลใจ	8
1.5 รายละเอียดทางเทคนิค	8
1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	9
1.7 คุณค่าของผลงาน/ ประโยชน์ที่จะได้รับ	9
1.8 ปัญหาที่คาดว่าจะเกิด และวิธีแก้ไข	9
บทที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน	10
2.1. ข้อมูลของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์	12
2.2. การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ	23
2.3. สรุปและวิเคราะห์ผลงานของช่างภาพ	23
2.4. ข้อมูลเชิงเทคนิค	
บทที่ 3 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	24
3.1. ขั้นตอนการวางแผนทำงาน	24
3.2. การเตรียมงานก่อนสร้างผลงาน	24
3.3. ขั้นตอนการทำงาน	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 4 ผลงานจริง	39
บทที่ 5 บทสรุป	50
5.1. สรุปผลการทำงาน	50
5.2. ปัญหาในการทำงานและวิธีการแก้ปัญหา	50
5.3. ข้อเสนอแนะ	50
5.4. ประโยชน์ที่ได้รับ	50
บรรณานุกรม	51
ประวัติผู้วิจัย	52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ERIK JOHANSSON	12
2	Give me Time	13
3	Impact	13
4	Leap of Faith	14
5	Full Moon Service	14
6	Mimi N.	16
7	Hate Comment	17
8	Behind Your Back	17
9	Lust	18
10	Cyber judgement	18
11	BEN SHIRK	20
12	Till Death Do Us Part	21
13	World Photographic Cup	21
14	Orphan's Odyssey	22
15	Once Upon a Wild Dream	22
16	ทิศทางแสง รูปที่ 1	25
17	ทิศทางแสง รูปที่ 2	25
18	ทิศทางแสง รูปที่ 3	25
19	ทิศทางแสง รูปที่ 4	26
20	ทิศทางแสง รูปที่ 5	26
21	ทิศทางแสง รูปที่ 6	26
22	ทิศทางแสง รูปที่ 7	27
23	ทิศทางแสง รูปที่ 8	27
24	ทิศทางแสง รูปที่ 9	27
25	ทิศทางแสง รูปที่ 10	28
26	ภาพสเก็ตซ์ชิ้นงาน	28
27	ภาพเบื้องหลังการทำงาน	29
28	ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 1	30
29	ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 2	31
30	ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 3	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
31 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 1	31
32 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 2	32
33 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 3	32
34 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 4	33
35 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 5	33
36 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 6	34
37 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 7	35
38 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 8	35
39 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 9	36
40 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 10	36
41 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 11	37
42 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 12	37
43 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 13	38
44 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 14	38
45 การแอบอ้างตัวตน	39
46 การขโมยอัตลักษณ์	40
47 การใช้วจาหยาบคายผ่านโซเชียล หรือ โทรศัพท์มือถือ	41
48 การด่าทอ	42
49 การทำร้ายเป็นกลุ่ม	43
50 การทำร้ายเป็นกลุ่ม	44
51 การถ่ายภาพหลุด แล้วนำไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน	45
52 การนำเสนอข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่	46
53 การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง	47
54 การคุกคามทางเพศ	48
55 ภาพตัวอย่างการจัดแต่งงาน	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

จากการนำเรื่องราวของข่าวสารที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันที่กล่าวถึงความน่ากลัวของสังคมออนไลน์ที่สร้างปัญหาต่อบางบุคคล ในปัจจุบันนี้เราจะได้ยินข่าวที่สร้างความเศร้าสลดกับเหตุการณ์การเสียชีวิตของบุคคลที่ไม่ได้เกิดจากการมีความบาดหมางกัน หรือ ทะเลาะวิวาทกัน แต่เป็นการเสียชีวิตจากคนที่ไม่รู้จักกัน ทั้งสิ้น โดยผลกระทบดังกล่าวนี้เกิดจาก “สื่อออนไลน์”

1.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อตีแผ่ความเป็นจริงที่ส่งผลกระทบต่อตัวบุคคลที่โดนกระทำอย่างไร
- 2) เพื่อแสดงเสียงคำให้การกระทำผิดๆ เช่นนี้

1.3 แนวความคิด

สะท้อนภาพทางด้านความรุนแรงจากอิทธิพลของสิ่งใกล้ตัวของตัวเรา คือ โซเชียลมีเดีย โดยรูปแบบของงานจะแสดงจากประเด็นของรูปแบบทั้ง 5 รูปแบบของการ Cyberbullying

1.4 แรงบันดาลใจ

ได้รับแรงบันดาลใจจากตนเองที่เคยโดนอะไรแบบนี้แต่ผลลัพธ์อาจจะได้ร้ายแรงถึงขั้นโดนสังคมประณาม แต่เป็นสังคมเล็กๆ ในโรงเรียนผมตัวผ่านสิ่งเหล่านี้มาได้ เพราะเลือกที่จะไม่ใส่ใจและคอยพูดกับตัวเองเสมอว่าอะไรคือความเป็นจริง

1.5 รายละเอียดทางเทคนิค

- 1.5.1. การทำงานจะเป็นการนำเสนอรูปถ่ายที่ผสมการทำงานกับ photoshop
- 1.5.2. การถ่ายจะใช้การถ่ายในสตูดิโอ เนื่องจากตัวผมต้องการควบคุมทั้งแสงและบรรยากาศด้วยตนเอง
- 1.5.3. จะใช้สิ่งของมาทำสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อแสดงถึงเหตุการณ์ที่ต้องการจะสื่อขนาดภาพ 18*27 นิ้ว จำนวน 10 รูป โดยเป็นภาพเซตที่เล่าเนื้อหาทางด้านผลกระทบ Cyberbully

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.6.1. ทำการสัมภาษณ์บุคคลบางกลุ่มถึงความหมายของ Cyberbullying ในความคิดของคนกลุ่มนั้น แล้วนำมาปรับใช้ในภาพ
- 1.6.2. จัดการระบบขั้นตอน กระบวนการถ่ายไว้คร่าวๆเบื้องต้นก่อนไปถ่ายงาน
- 1.6.3. ควบคุมการถ่ายที่จะไม่ทำให้เกิดความซ้ำซากในงาน
- 1.6.4. ปรึกษาอาจารย์ทั้งรูปแบบของสเก็ทและรูปแบบแนวความคิด

1.7 คุณค่าของผลงาน/ ประโยชน์ที่จะได้รับ

เป็นการสะท้อนความรุนแรงของสังคมที่เข้าถึงกันง่ายจนเกินไป จนเกิดความวุ่นวายที่ไม่สามารถลดปัญหาลงได้ เพื่อเป็นการสร้างจิตสำนึกของคนให้ครุ่นคิดก่อนกระทำการสิ่งใด

1.8 ปัญหาที่คาดว่าจะเกิด และวิธีแก้ไข

- 1.8.1. ไม่สามารถจัดองค์ประกอบของตัวแบบและฉากได้อย่างลงตัว ควรมีการปรับแก้และรับคำปรึกษาจากทางอาจารย์เรื่องรูปแบบของภาพสเก็ท
- 1.8.2. สัญลักษณ์ หรือ สิ่งของที่นำมาเป็นสื่อการแทนความหมาย ควรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1. ข้อมูลของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

2.1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันรูปแบบเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยังไม่มีที่สิ้นสุด สิ่งที่เราใช้ในปัจจุบันทั้ง โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตนั้นได้เข้ามาเป็นช่องทางใหม่ในการติดต่อสื่อสารรวมไปถึงการแทรกซึมไปทุกมิติของรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบัน โดยรูปแบบของสิ่งที่เป็นแนวทางของปัญหาที่พบนั้นคือ โทรศัพท์มือถือในรูปแบบของสมาร์ทโฟนที่มีรูปแบบและหน้าที่ที่หลากหลายในเครื่องเดียวกัน โดยมีช่องทางในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การแชท หรือการสร้างเครือข่ายทางสังคมในหลากหลายขนาด ด้วยความเพียบพร้อมดังกล่าวของสมาร์ทโฟน จึงตอบสนองความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นและเด็กยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี ด้วยการที่โทรศัพท์มือถือนั้นกลับกลายเป็นเครื่องมือให้กับกลุ่มวัยรุ่นได้สร้างและแสดงอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างเปิดเผย การพัฒนาความสัมพันธ์ทางเพศ ตลอดจนการนำไปใช้ในเชิงการทำร้ายกันเป็นจำนวนมากยิ่งขึ้น

2.1.2. รูปแบบความหลากหลายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

- 1) การใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ
 - การด่าทอ / พุดจาใส่เสียดกัน
 - การมีสายโทรศัพท์นิรนามโทรมาว่ากล่าวด้วยวาจาหยาบคายเพื่อความสะใจ
- 2) การคุกคามทางเพศออนไลน์
 - การพุดจาคุกคามเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือ เว็บแคม
 - การส่งรูปภาพ หรือ วิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยผู้รับไม่ต้องการ
- 3) การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น
 - การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น
 - การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือ กระทำการประสังค์ร้าย
 - การสวมรอยในเครือข่ายสังคมของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) การแบล็คเมลล์

- การนำเสนอข้อมูลส่วนตัว หรือ ข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นที่เป็นความลับของผู้อื่นทั้งในรูปของข้อความ ภาพ หรือ วิดีโอไปเผยแพร่
- การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเสียหาย
- การถ่ายรูปเพื่อนแบบหลุด แล้วนำไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน
- การติดต่อภาพรวมไปถึงการใส่ข้อความเพื่อให้เกิดความเสียหาย

5) การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ

- การโฆษณาหลอกลวงให้หลงเชื่อ
- การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ
- การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่าง ๆ
- หลอกลวงให้มีการนัดเจอกันเพื่อกระทำการใดๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

6) การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ

- การโจมตีเพื่อนในห้อง หรือ การพูดถึงนักการเมืองที่ตนเองไม่พอใจ

2.1.3. สาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

1) ความเป็นนิรนามของบุคคลในพื้นที่ไซเบอร์

- สิ่งนี้ทำให้เยาวชนส่วนมากมีความกล้าในการรังแกผู้คนมากยิ่งขึ้น เพราะรูปแบบของไซเบอร์ค่อนข้างจะมีความเป็นนิรนามคนส่วนใหญ่จึงไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนของตนเองในการกระทำในแง่ลบการทำร้ายผู้อื่น

2) พื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึก

- เป็นการระบายความรู้สึกลงบนพื้นที่ที่ตนเองไม่สามารถทำได้ในโลกของความเป็นจริง

3) ความง่ายและความสะดวกในการทำร้าย หรือ รังแก

- a. เป็นความรู้สึกนึกคิดที่แสดงถึงความสะดวกและเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการกระทำที่เป็นการเหยียดหยามผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย

4) การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากการรังแกกันบนพื้นที่จริง

- a. มุมมองนี้เกิดจากการมีปัญหาจากพื้นที่จริง แล้วนำมาต่อยอดความรุนแรงในอีกช่องทางหนึ่งเพิ่ม เหตุผลอาจจะเกิดจากความหมั่นไส้ส่วนบุคคลเป็นต้น (การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์, 2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ

2.2.1. ERIK JOHANSSON : Surrealist Photography



รูปที่ 1 ERIK JOHANSSON

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.erikjo.com/> (2020)

เอริก โจฮานส์สัน เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1985 นอกเมืองเล็กๆที่ชื่อ Götene ในตอนกลางของสวีเดนในกรุงปราก สาธารณรัฐเช็ก เขาเติบโตที่ฟาร์มกับพ่อแม่และน้องสาวสองคน เขาเริ่มวาดรูปครั้งแรกเนื่องจากยายของเขาเป็นจิตรกร ต่อมาเอริกก็มีความสนใจในคอมพิวเตอร์และชอบหนีไปยังโลกอื่นในเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเอริกอายุครบ 15 ปี เขาได้รับกล้องดิจิทัลตัวแรกในชีวิต ซึ่งนั่นเป็นสิ่งที่ทำให้เขาได้เข้าไปในโลกใบใหม่ เมื่อคุ้นเคยกับการวาดรูปทำให้เขารู้สึกค่อนข้างแปลกที่จะทำหลังจากถ่ายภาพ มันไม่ได้เป็นกระบวนการสร้างบางอย่างในแบบเดียวกัน การมีความสนใจในคอมพิวเตอร์ทำให้เป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติในการเริ่มเล่นกับภาพถ่ายและสร้างสิ่งที่ไม่สามารถจับภาพด้วยกล้อง มันเป็นวิธีที่ดีในกาเรียนรู้การเรียนรู้โดยการลอง

ในปี 2005 เขาย้ายไปที่โกเธนเบิร์กเพื่อศึกษาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่ Chalmers University of Technology ในช่วงเวลาที่กำลังศึกษาอยู่เขาก็เริ่มสนใจที่จะรีทัชอีกครั้ง หลังจากเขาเผยแพร่รูปภาพทางออนไลน์เขาเริ่มได้รับคำขอเกี่ยวกับงานมอบหมายจากตัวแทนโฆษณาท้องถิ่นบางแห่ง เขาเริ่มเป็นฟรีแลนซ์ควบคู่กับการศึกษาในขณะที่ยังทำงานในโครงการส่วนบุคคล ต่อมาเขาเรียนจบปริญญาโทด้านการออกแบบการโต้ตอบก่อนเข้าสู่เส้นทางการถ่ายภาพ ก่อนย้ายไปที่ Norrköping ทางตะวันออกของสวีเดนเพื่อเริ่มทำงานเต็มเวลาในฐานะฟรีแลนซ์ ในช่วงต้นปี 2012 เขาย้ายไปเบอร์ลินประเทศเยอรมนี ได้รับงานมอบหมายวาดภาพสมจริงบนกำแพง ก่อนจะย้ายไปเรื่อยๆ รอบยุโรปตอนเหนือเพื่อถ่ายรูปและหาแรงบันดาลใจ จนปัจจุบันเขาทำงานเป็นช่างภาพอย่างเต็มตัว (Erick Johansson, 2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงาน



รูปที่ 2 Give me Time

ที่มาของรูป : www.erikjo.com (2019)

รูปที่ 3 Impact

ที่มาของรูป : www.erikjo.com (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4 Leap of Faith
ที่มาของรูป : www.erikjo.com (2018)



รูปที่ 5 Full Moon Service
ที่มาของรูป : www.erikjo.com (2017)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

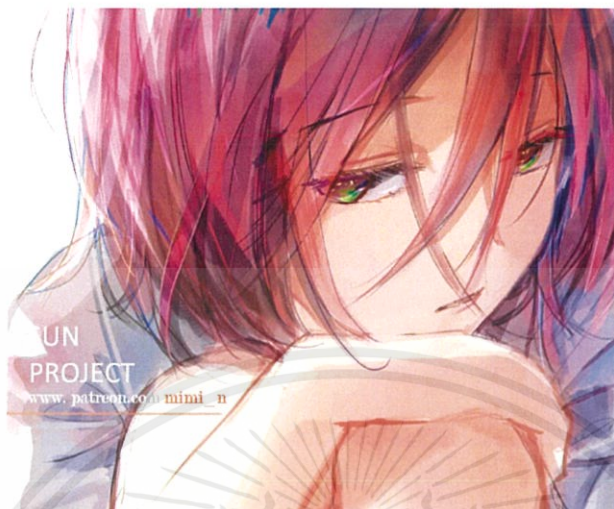
วิเคราะห์ลักษณะผลงานของช่างภาพ

เอริก โจฮานส์สัน สร้างผลงานเชิง surrealist และผสมผสานภาพถ่ายที่แตกต่างกันออกไป เขาเริ่มสร้างสรรค์ผลงานจากการคิดอย่างที่เขาได้กล่าวไว้ “มันมักจะเริ่มต้นด้วยร่างหรือความคิด ไม่ว่าจะฉันจะออกไปข้างนอกและถ่ายรูปแล้วก็คิดขึ้นมา โดยปกติแล้วจะเป็นความคิดที่เรียบง่ายซึ่งเป็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ไม่คาดคิดทั้งสองอย่างและวิธีที่ฉันสามารถทำให้การเปลี่ยนภาพดูดีขึ้นและฉันสามารถทำงานร่วมกันได้”

แม้จะเป็นภาพที่เหนือความเป็นจริงแต่ผลงานของเขาก็สามารถทำให้คนเชื่อว่ามันเป็นจริงได้จากองค์ประกอบต่างๆ อย่างภายในภาพ ผลงานต้องการให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของฉากด้วย และเน้นหลักด้านการทำโพสต์โปรดักชัน เพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาสมบูรณ์แบบมากที่สุดสำหรับปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้

แสงและมุมมองเป็นส่วนสำคัญเมื่อรวมภาพในแบบที่เป็นจริงและหากบางส่วนไม่สามารถถ่ายภาพในสถานที่จริงได้ ต้องสร้างฉากที่คล้ายกันขึ้นในสภาพแวดล้อมที่มีการควบคุมทิศทาง โดย เอริก มีความเข้าใจทั้งการถ่ายภาพและการถ่ายทำให้ทุกอย่างมารวมกันอย่างราบรื่น ซึ่งนอกจากตัวภาพผลงานจะมีความเป็น surreal แล้ว แต่ละผลงานก็แอบแฝงซึ่งความหมายให้ผู้ชมได้คิดตามอีกด้วย

2.2.2. MIMI N. : นักวาดภาพประกอบ



รูปที่ 6 Mimi N.

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.futarinokizuna.com/about-contact-me> (2020)

นักวาดภาพประกอบชาวอินโดนีเซียคนนี้สร้างงานศิลปะที่บางคนอาจคิดว่าเป็นสิ่งรบกวน แต่เป็นที่รู้จักกันในชื่อ “โครงการอาทิตย” งานศิลปะชุดนี้ใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์เพื่อดึงดูดความสนใจกับปัญหาสังคม ไม่ว่าจะเป็นความกดดันที่พ่อแม่ให้ลูกประสบความสำเร็จในโรงเรียน หรือ สื่อสังคมออนไลน์ต้องการให้คนอื่นกลั่นแกล้งและใช้ความรุนแรงอย่างไร

โครงการเริ่มขึ้นครั้งแรกในกลางปี 2560 ด้วยแนวคิดของการสร้างบางสิ่งที่ “ก่อตั้งจำลองและกำกับโดยเอเจนซีนิรนาม” เอเจนซีที่แท้จริงคือตัวละครสร้างขึ้นจากตัวละครดั้งเดิมของ Mimi N. Sunny, โมเดล , Utomo ผู้ร่วมก่อตั้งและผู้อำนวยการและ Natalia ผู้ร่วมก่อตั้งและสไตลิสต์ ตัวอักษรตัวแรกของชื่อเหล่านี้ประกอบขึ้นเป็นอาทิตยใน โครงการอาทิตย

"เอเจนซี" นี้เปิดตัวผลงานชิ้นแรกในเดือนกันยายน 2560 รวบรวมการ์ตูนสั้นเรื่อง Existence มันมีสองชั้น; หนึ่งจัดการกับมิตรภาพและปัญหาความไว้วางใจอื่นๆ ที่มีวิกฤตเอกลักษณ์และการฆ่าตัวตาย เมื่อได้รับการปล่อยตัวโครงการได้รับการตอบรับที่ดีมากและจากที่นั่นเธอตัดสินใจที่จะกระโดดและโพสต์บ่อยขึ้นภายใต้แบนเนอร์โครงการอาทิตย (MIMI N., 2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงาน



รูปที่ 7 Hate Comment

ที่มาของรูปภาพ : : <https://www.futarinokizuna.com> (2018)



รูปที่ 8 Behind Your Back

ที่มาของรูปภาพ : : <https://www.futarinokizuna.com> (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 9 Lust

ที่มาของรูปภาพ :: <https://www.futarinokizuna.com> (2018)



รูปที่ 10 Cyber judgement

ที่มาของรูปภาพ :: <https://www.futarinokizuna.com> (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ลักษณะผลงานของช่างภาพ

Mimi N. เป็นศิลปินที่สร้างงานศิลปะชุด โดยใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์เพื่อดึงดูดความสนใจ รวมไปถึงการเล่นกับประเด็นของปัญหาสังคม รูปแบบการเล่าเรื่องของศิลปินจะเป็นการเล่าเรื่องแบบเรียบง่ายและเลือกการใส่สัญลักษณ์ที่ให้ความรู้สึกถึงสิ่งที่ตัวศิลปินอยากจะบอกเล่าได้อย่างเข้าใจง่าย ไม่ใช้การเล่นสัญลักษณ์ในเชิงลึกลับเกินไป

การใช้สีในงานของศิลปินก็ทำให้งานมีความน่าสนใจ โดยควบคุมอยู่ด้วยกันไม่มีการแย่งความโดดเด่นกัน แต่เป็นส่วนช่วยให้งานหน้ามีความโดดเด่นมาก ศิลปินมีใช้สีโทนร้อนและโทนเย็นได้อย่างเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3. BEN SHIRK : Composite Photographer



รูปที่ 11 BEN SHIRK

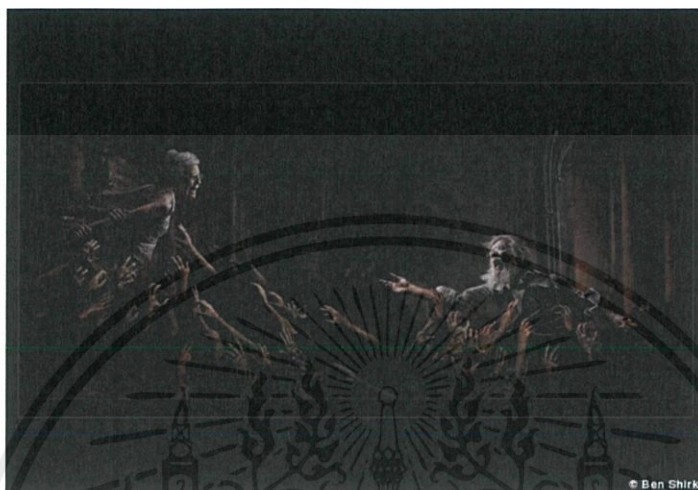
ที่มาของรูปภาพ : <https://www.ppa.com/> (2018)

Ben Shirk เป็นศิลปินที่ก้าวเข้าสู่โลกแห่งการถ่ายภาพและตกหลุมรักการถ่ายภาพ สิ่งที่เขาชื่นชอบคือ การจับภาพร่างมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เขาหลงใหลเสมอ เมื่อสมัยเขาเป็นเด็กเขาวาดสิ่งที่เขาฝันถึง Ben Shirk ใช้เวลาหลายปีในการวาดผู้คนรอบตัวเขารวมไปถึงการพยายามจับภาพเหตุการณ์และเขียนลงบนกระดาษเสมอ การศึกษาความแตกต่างระหว่างวิธีการที่แขนง หรือ ผมหยิกของใครบางคนทีร่วงลงมาบนจมูกของพวกเขา เขามีความหลงใหลในการเปลี่ยนแปลง เพราะเมื่อมีสิ่งหนึ่งเปลี่ยนก็จะมีบางสิ่งไปด้วย

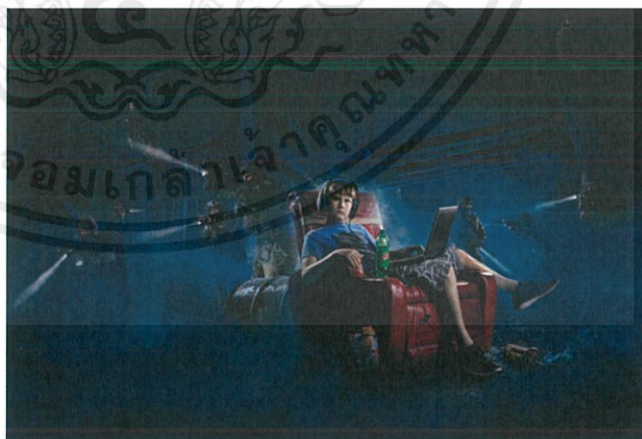
Ben Shirk ได้ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ของเขาด้วยการผสมผสานภาพถ่ายและศิลปะดิจิทัลเข้าด้วยกัน เขาหวังว่าจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับลูกค้าของเขาทุกคนและความสนใจของพวกเขา โดย มีการบอกเล่าเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์ของพวกเขาผ่านงานศิลปะแนวสร้างสรรค์ (Ben Shirk, 2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงาน



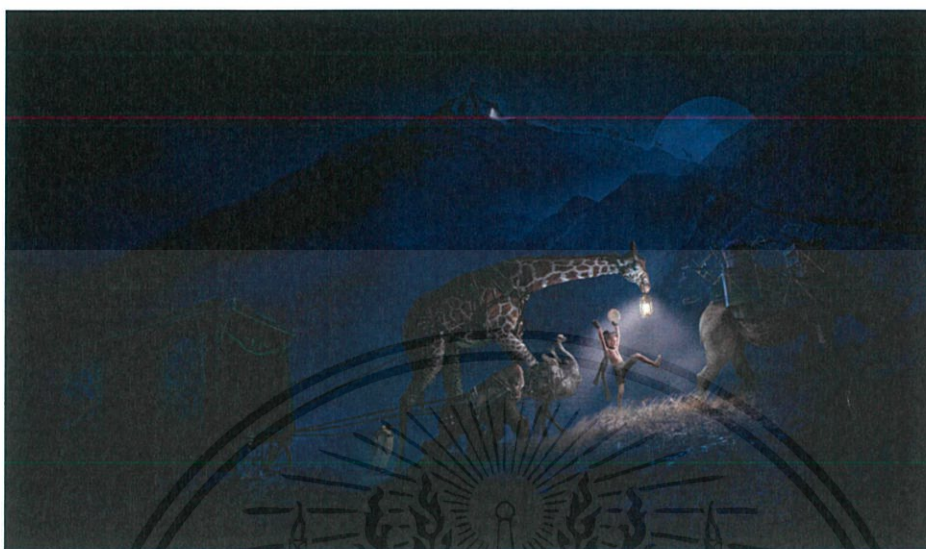
รูปที่ 12 Till Death Do Us Part

ที่มาของรูปภาพ : <https://shirkphotography.com> (2018)

รูปที่ 13 World Photographic Cup

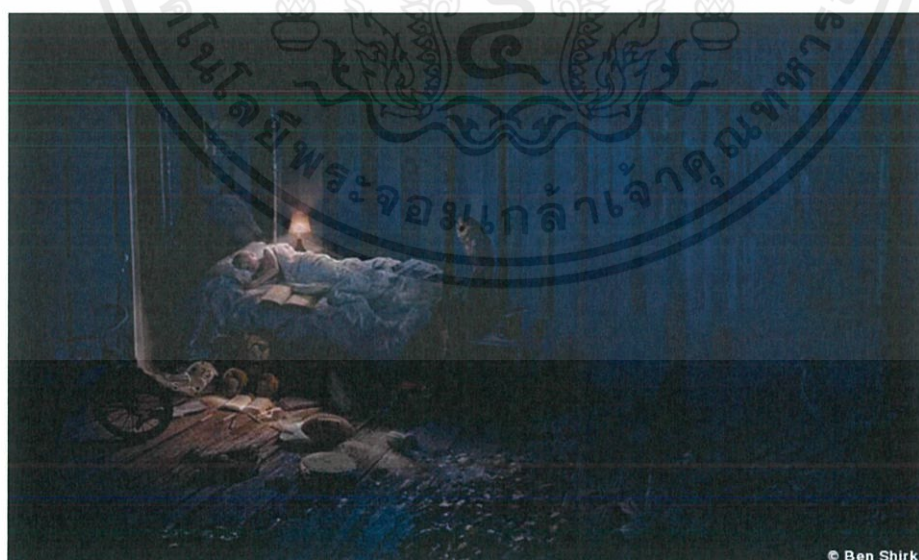
ที่มาของรูปภาพ : <http://www.worldphotographiccup.org/> (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 14 Orphan's Odyssey

ที่มาของรูปภาพ : <https://www.rangefinderonline.com/> (2017)



รูปที่ 15 Once Upon a Wild Dream

ที่มาของรูปภาพ : <https://ppmag.com/> (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ลักษณะผลงานของช่างภาพ

Ben Shirk มีรูปแบบงานที่มีความคล้ายคลึงกับ Erick ในเชิงของเทคนิคการทำงาน Composite photography แต่ก็มีสิ่งที่แตกต่างกัน ในส่วนนั้นก็คือ รูปแบบของผลงาน รวมไปถึง Mood & Tone ที่ตรงข้ามกับ Erick

ในงานของ Ben Shirk จะมีความมืดมน มี Contrast ที่ค่อนข้างหนัก รวมไปถึงการแสดงจุดเด่นในงานของเขาที่จะใช้รูปแบบของฉายแสงไปที่แบบ หรือสิ่งที่เป็นจุดเด่นในงานของเขาอย่างชัดเจน และครอบบรรยากาศรอบตัวแบบให้มีความกลมกลืนกัน แต่ไม่ลบรายละเอียดให้หายไป

2.3. สรุปและวิเคราะห์ผลงานของช่างภาพ

จากข้อมูลของการวิเคราะห์รูปแบบของศิลปินที่ได้ทำการค้นคว้านั้นจะมีความคล้ายคลึงและความโดดเด่นที่แตกต่างกัน โดยรูปแบบของงานช่างภาพนั้นเป็นงานเชิง Fine art มีความใกล้เคียงกันในเชิงของเทคนิค จึงเลือก Erick Johansson มาเป็นตัวอย่างเป็นแนวทางของรูปแบบงานที่เป็นความ Surreal โดยมีแนวทางของลักษณะสัญลักษณ์ที่มีความน่าสนใจและค่อนข้างเข้าถึงผู้คนได้ง่ายนั้นจะเป็นงานของ Mimi N. ที่มาเป็นต้นแบบแนวความคิดของภาพต้นฉบับก่อนจนเป็นงานชิ้นจริง

ในส่วนของ Ben Shirk นั้นจะเป็นลักษณะของโทนงานที่มีความลึกลับและน่าค้นหาทำให้ชิ้นงานมีจุดโดดเด่นที่เห็นได้อย่างชัดเจนและไม่ทิ้งรายละเอียดอื่นๆ ให้หายไป

2.4. ข้อมูลเชิงเทคนิค

2.4.1. การถ่ายภาพคอมโพสิต (Composite Photography) เป็นการผสมผสานระหว่างสองภาพขึ้นไปเพื่อสร้างภาพสุดท้าย

คอมโพสิต คือ การรวมภาพถ่ายสองภาพ (หรือมากกว่า) เพื่อสร้างภาพสุดท้ายที่ค่อนข้างน่าเชื่อถือ สิ่งนี้มีความซับซ้อนน้อยลงอย่างมากเนื่องจากการถ่ายภาพดิจิทัล การแก้ไขแบบดิจิทัลและชุดคุณสมบัติและเครื่องมือที่มีอยู่ในซอฟต์แวร์และแอปที่ทันสมัย

คาถาถ่ายภาพนี้ไม่ได้เริ่มต้นด้วยการกำเนิดของ Photoshop - อันที่จริงมันค่อนข้างตรงกันข้าม ก่อนที่การถ่ายภาพดิจิทัลจะกระพริบตาในสายตาของ Steven Sasson การถ่ายภาพคอมโพสิตนั้นได้รับการฝึกฝนมาแล้วในช่วงปี 1880 เมื่อ Sir Francis Galton คิดค้นเทคนิคที่จะถ่ายภาพซ้อนบนแผ่นภาพถ่ายเดียวกัน

ในปี 2560 แทนที่จะใช้การเปิดรับแสงหลายครั้งบนแผ่นฟิล์มเดียวกันโดยทั่วไปช่างภาพและนักออกแบบมักจะถ่ายภาพแยกจากกันและผสมผสานให้เข้ากันโดยใช้ Layer mask และ เบลอ / การผ่านกระบวนการ Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1. ขั้นตอนการวางแผนทำงาน

ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเรื่องแนวทางการแก้ปัญหาหลังจากเหตุการณ์ Covid-19 รวมไปถึงการแก้ไขสเก็ตและปรับเนื้อหาที่ให้ลงตัวจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของงาน

การทำงานเริ่มจากการปรับแก้สเก็ตให้มีความเข้าใจง่ายขึ้นและมีการติดต่อกับอาจารย์ที่ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา

เมื่อสเก็ตมีความลงตัวก็เริ่มจัดเตรียมหาอุปกรณ์ในการถ่ายทำ จัดหาสถานที่ จัดเตรียมสถานที่ และการจัดหาแบบนัดหมายตามช่วงเวลาการถ่ายทำที่ได้วางไว้ โดยช่วงเวลาที่กำหนดจะมีการแบ่งช่วงเวลาให้มีความเหมาะสมกับการถ่ายและจัดสรรเวลาสำหรับกระบวนการการรีทัชที่ค่อนข้างใช้เวลาในระดับหนึ่ง เนื่องจากการทำงานในเชิงนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดของชิ้นงานเป็นสิ่งสำคัญ

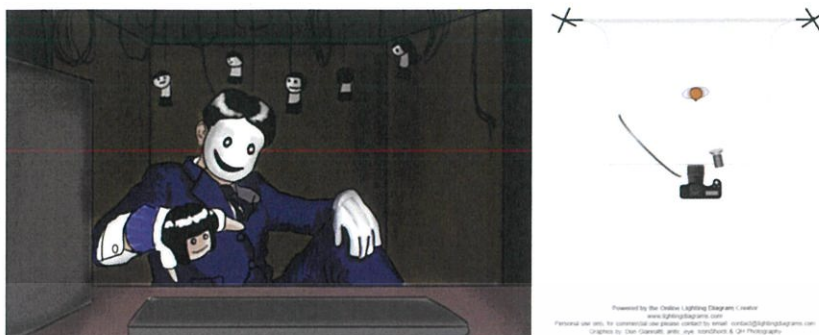
3.2. การเตรียมงานก่อนสร้างผลงาน

3.2.2. สิ่งของที่จะนำมาถ่าย

- คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
- หน้ากากที่เป็นสัญลักษณ์ของผู้กระทำ
- ชุดสูท
- กระจกแบบตั้ง
- สายไฟ
- โทรศัพท์มือถือ
- เชือก
- กระจดาช
- ชั้นเก็บเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

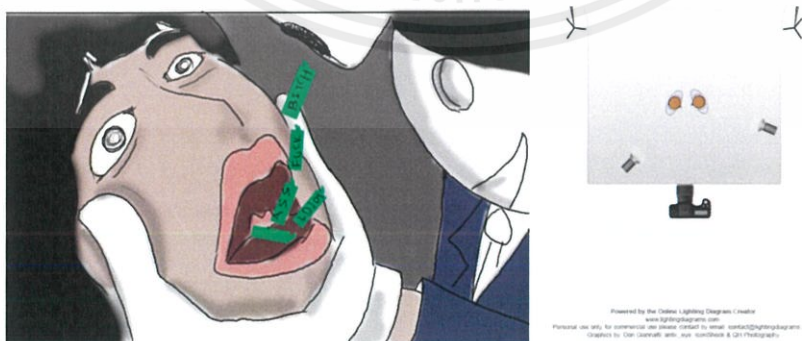
3.2.3. Lighting diagram



รูปที่ 16 ทิศทางแสง รูปที่ 1



รูปที่ 17 ทิศทางแสง รูปที่ 2

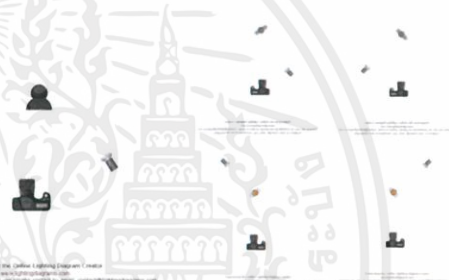
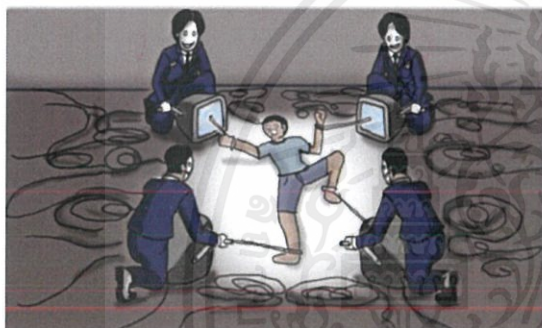


รูปที่ 18 ทิศทางแสง รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 19 ทิศทางแสง รูปที่ 4



รูปที่ 20 ทิศทางแสง รูปที่ 5



รูปที่ 21 ทิศทางแสง รูปที่ 6

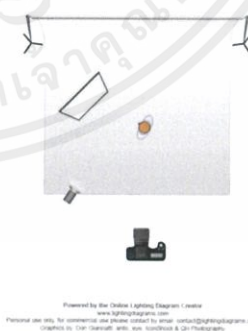
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 22 ทิศทางแสง รูปที่ 7

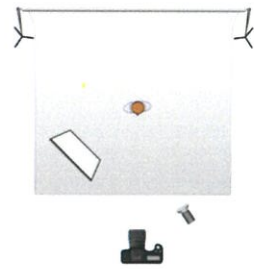
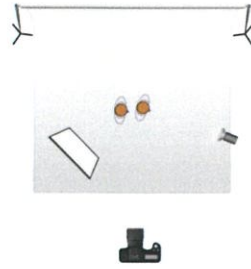
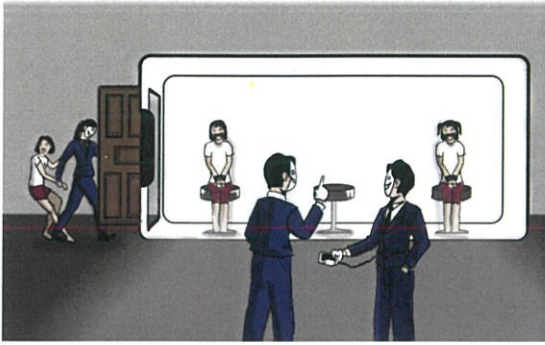


รูปที่ 23 ทิศทางแสง รูปที่ 8



รูปที่ 24 ทิศทางแสง รูปที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

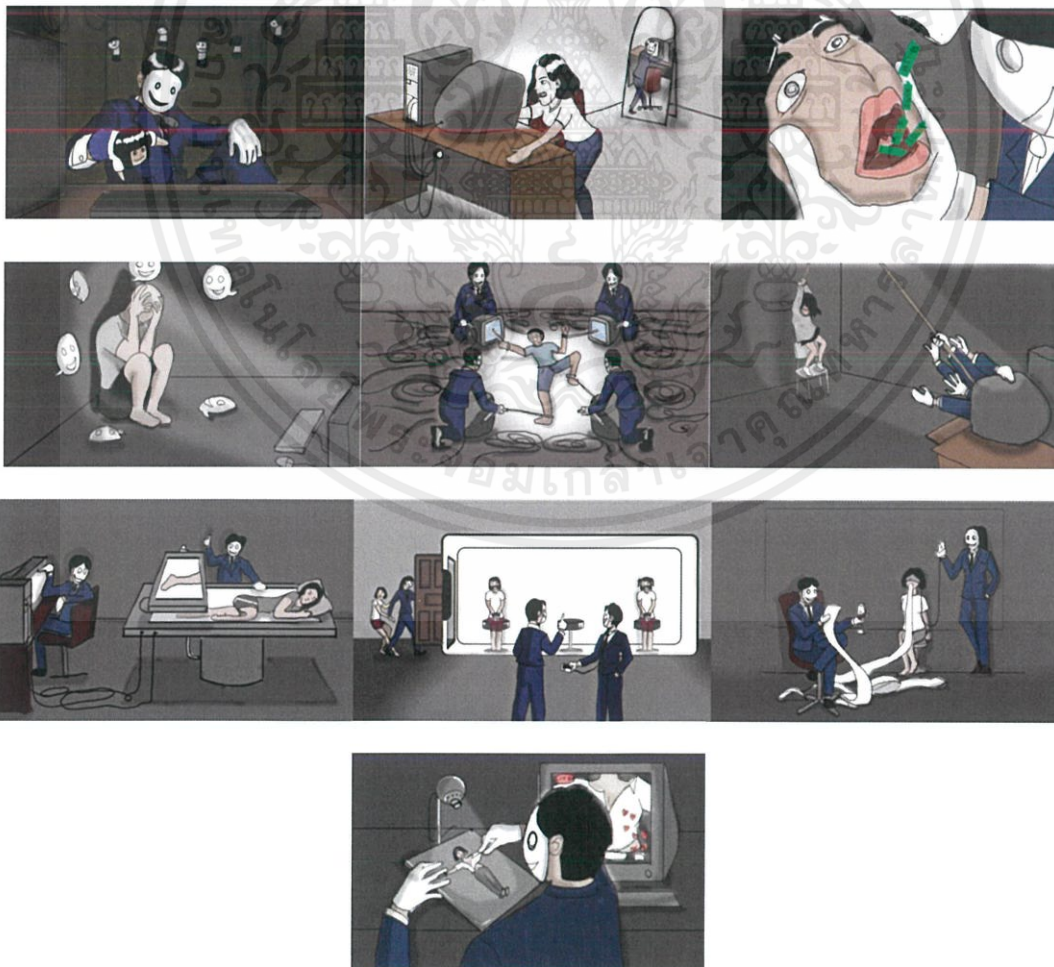


Powered by the Online Lighting Diagram creator
www.lightingdiagram.com
Personal use only. For commercial use please contact for email: contact@lightingdiagram.com
Graphics by: Dan Giamelli, art, eye, scottbruce & GIP Photography

Powered by the Online Lighting Diagram creator
www.lightingdiagram.com
Personal use only. For commercial use please contact for email: contact@lightingdiagram.com
Graphics by: Dan Giamelli, art, eye, scottbruce & GIP Photography

รูปที่ 25 ทิศทางแสง รูปที่ 10

3.2.4. Sketch



รูปที่ 26 ภาพสเก็ตซ์งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3. ขั้นตอนการทำงาน

กระบวนการในการทำงานจะมีการแบ่งออกเป็น 2 หลักๆ

- การถ่ายแบบกับฉาก เพื่อนำรูปภาพที่ถ่ายเสร็จมาผ่านกระบวนการรีทัช
 - แบ่งการถ่ายครั้งแรก เป็นการถ่ายที่มีแบบผู้ถูกกระทำที่เป็นผู้ชายกับผู้กระทำ
 - ครั้งที่ 2 เป็นการถ่ายที่มีแบบผู้ถูกกระทำที่เป็นผู้หญิงกับผู้ถูกกระทำ
- นำภาพที่ถ่ายเสร็จทั้งหมดจากกระบวนการแรกมาทำการรีทัช เพื่อทำภาพในเชิงคอมโพสิต

3.3.1. ขั้นตอนกระบวนการถ่าย

ขั้นที่ 1 ทำการถ่ายแบบและแยกสัดส่วนที่จะนำไปผ่านกระบวนการทำคอมโพสิต



รูปที่ 27 ภาพเบื้องหลังการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 28 ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 1

ชั้นที่ 2 ทำการถ่ายส่วนของพื้นหลังที่มีการจัดเตรียมหลังจากถ่ายแบบในขั้นต้นเสร็จสิ้น



รูปที่ 29 ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 3 ถ่ายฉากหลังที่จะนำมาใช้ในภาพ



รูปที่ 30 ภาพถ่ายต้นฉบับ รูปที่ 3

3.3.2. ขั้นตอนการรีทัชหลังจากปฏิบัติขั้นตอนในช่วงแรกเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นที่ 1 นำรูปในส่วนแรกมาทำการเข้า Photoshop เพื่อนำมา Path ตัวแบบออกจากฉากหลังและทำการเก็บความเรียบร้อยของหน้ากาักผู้กระทำ



รูปที่ 31 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 1

นำภาพสายไฟที่ผ่านการ Path เสร็จแล้วมาจัดตามความเหมาะสม เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 32 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 2

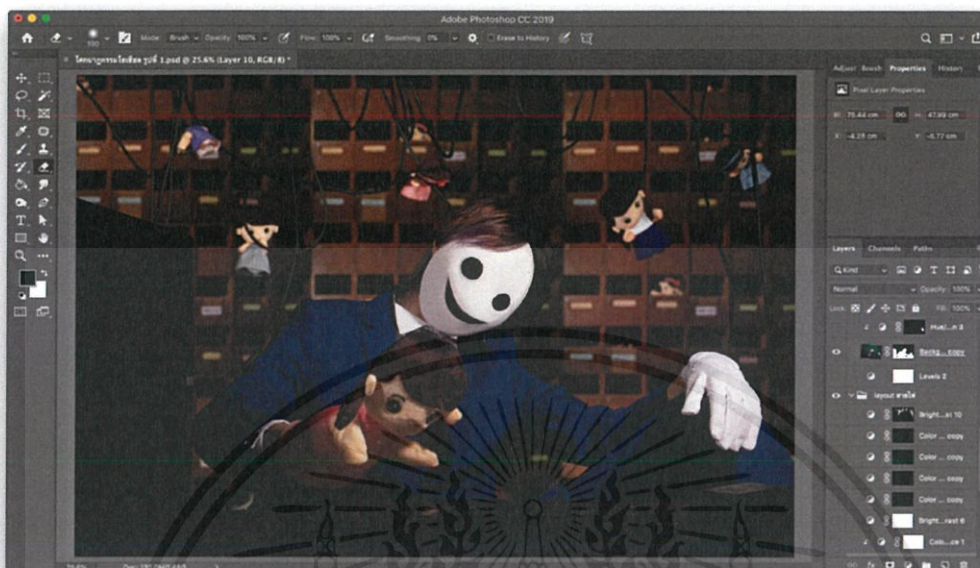
- นำฉากหลังมาปรับเพื่อให้มีความเหมาะสมและพอดีกับสัดส่วนห้องที่ต้องการ



รูปที่ 33 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เปิดเช็คดูภาพรวมของ Layer ที่ได้มีการ path ไว้ขึ้นมาและแก้ไขเรื่องซัดลิกของภาพที่ควรจะเป็น



รูปที่ 34 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 4

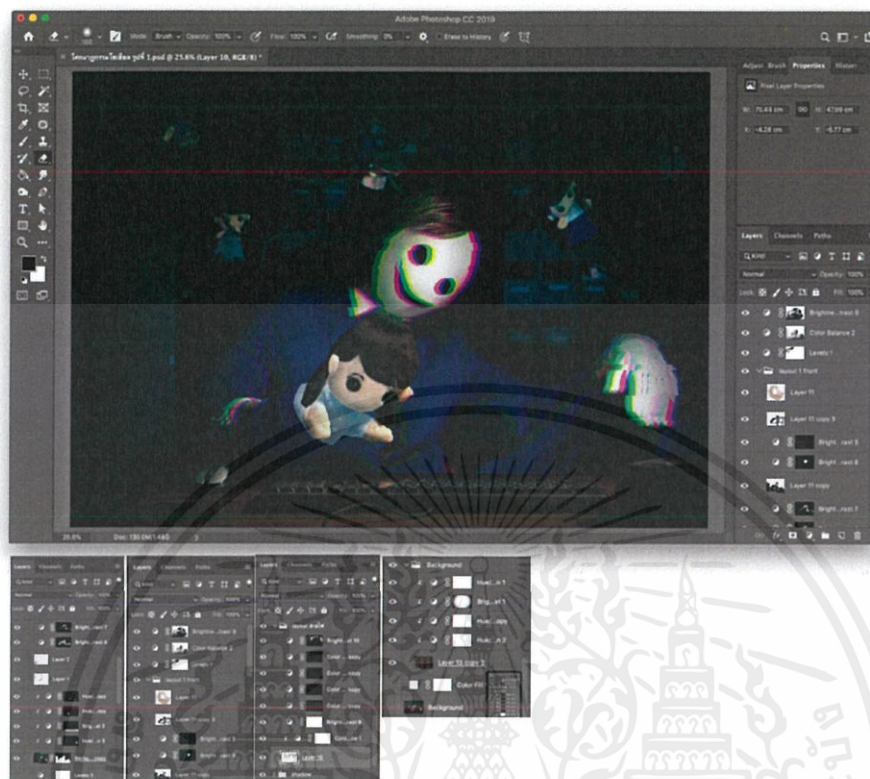
- สร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละครด้วยการสร้าง Glitch Effect



รูปที่ 35 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ทำการปรับแก้แสงเงาและทำโทน

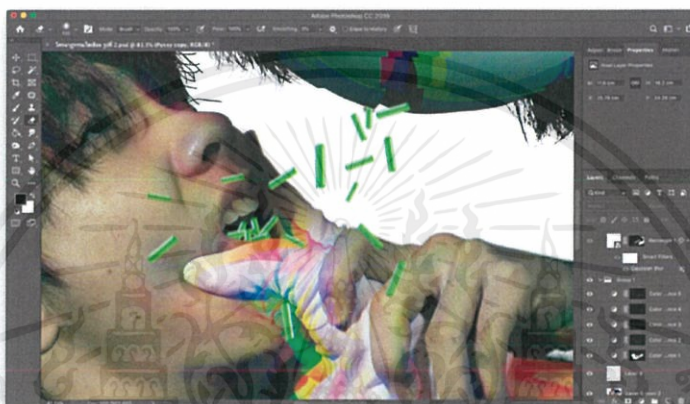


รูปที่ 36 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

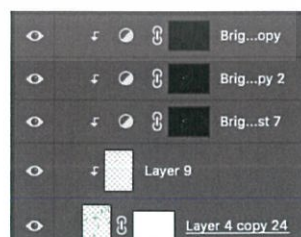
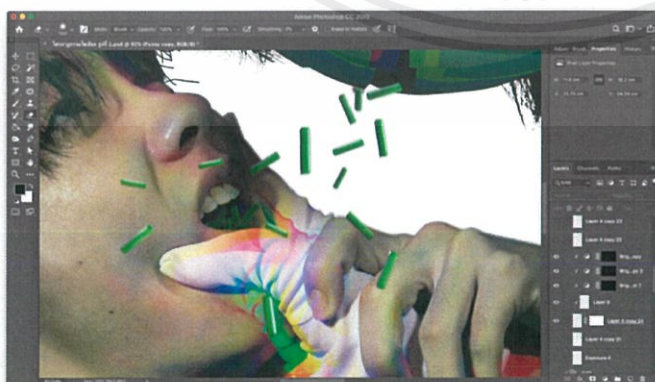
ขั้นตอนในข้างต้นเป็นกระบวนการทำงานที่เป็นรูปแบบการทำหลักๆ ในการทำของทุกรูป ซึ่งในบางภาพมีการเก็บรายละเอียดที่นอกเหนือจากการทำข้างต้นมีดังนี้

- การวาดแสงเงาให้ Subject ดูมีความสมจริงไม่โดดออกจากรูปที่ถ่ายมามากจนเกินไป โดยมีการนำ Text Messages ที่ได้ทำการเตรียมมานั้นมาจัดวางรวมกับตัวภาพตามความเหมาะสม



รูปที่ 37 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 7

- เติม Brightness เชื่อมกับ Layer Text Message ปรับความสว่างกับมิติที่ต้องการ จากนั้นทำการ Invert Brightness และใช้อุปกรณ์ Brush ในการระบายให้จุด Brightness ที่ถูก Invert ไปนั้นปรากฏขึ้นบนจุดที่เราต้องการ



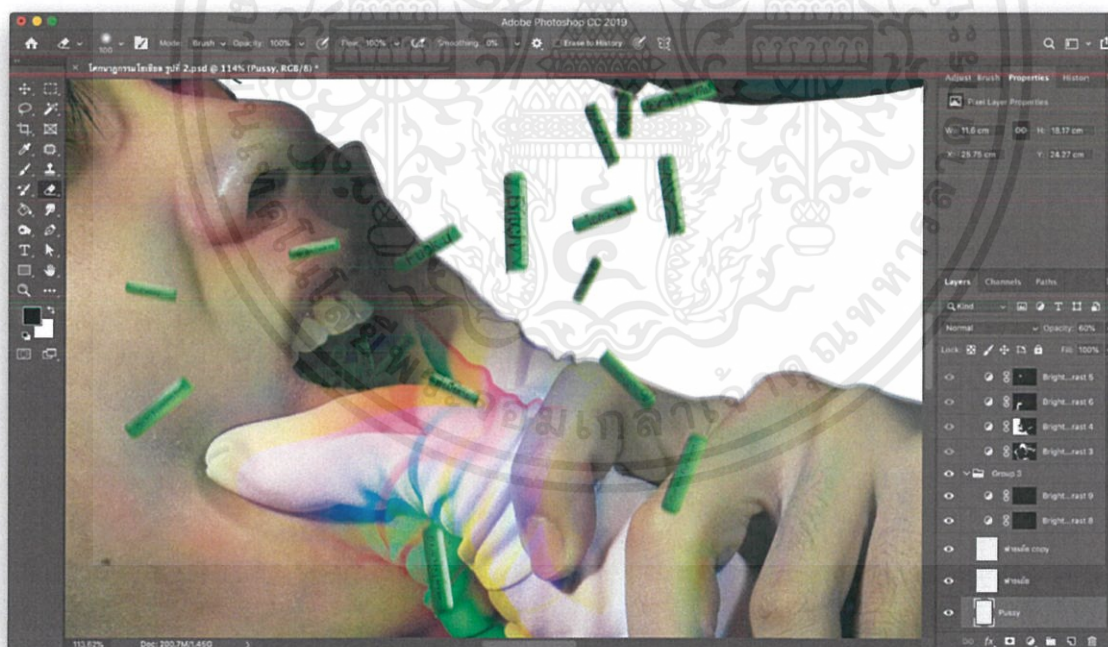
รูปที่ 38 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จากนั้นก็ใส่ Text ให้ตรงกับ Text Message ที่จัดวางเอาไว้และใช้วิธีการปรับแก้ความสว่างกับมืดของ Text ที่นำมาวางให้เหมือนกับขั้นตอนก่อนหน้า



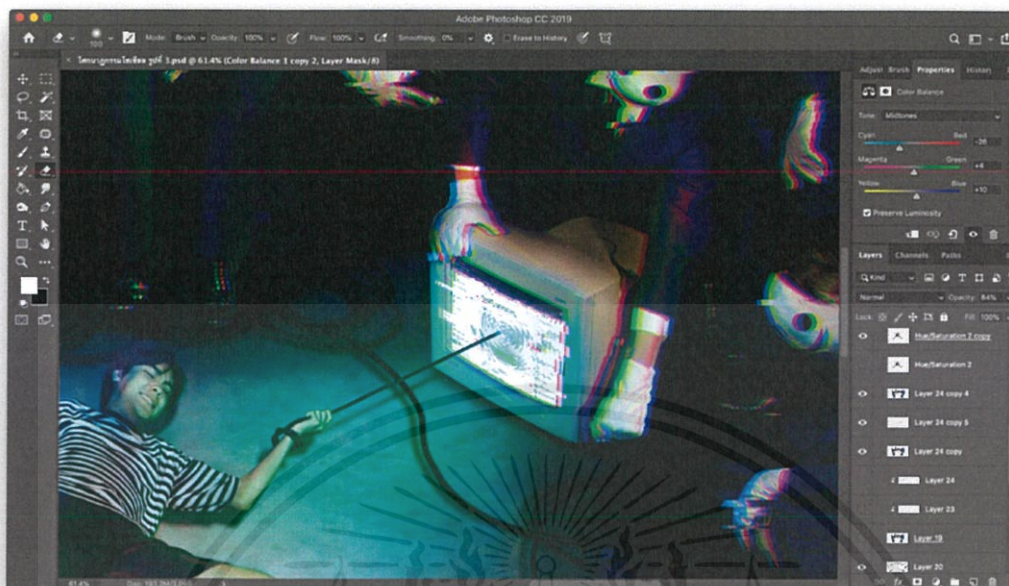
รูปที่ 39 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 9



รูปที่ 40 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 10

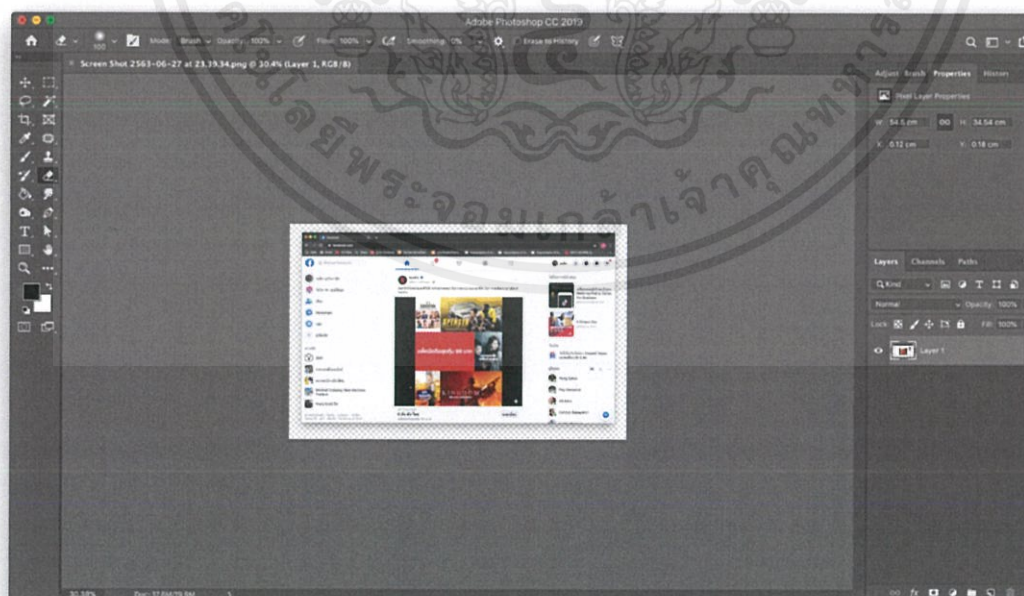
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การทำจอกคอมให้เกิดมิติทำให้มีความรู้สึกว่าบางอย่างสามารถทะลุผ่านหน้าจอออกมาได้



รูปที่ 41 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 11

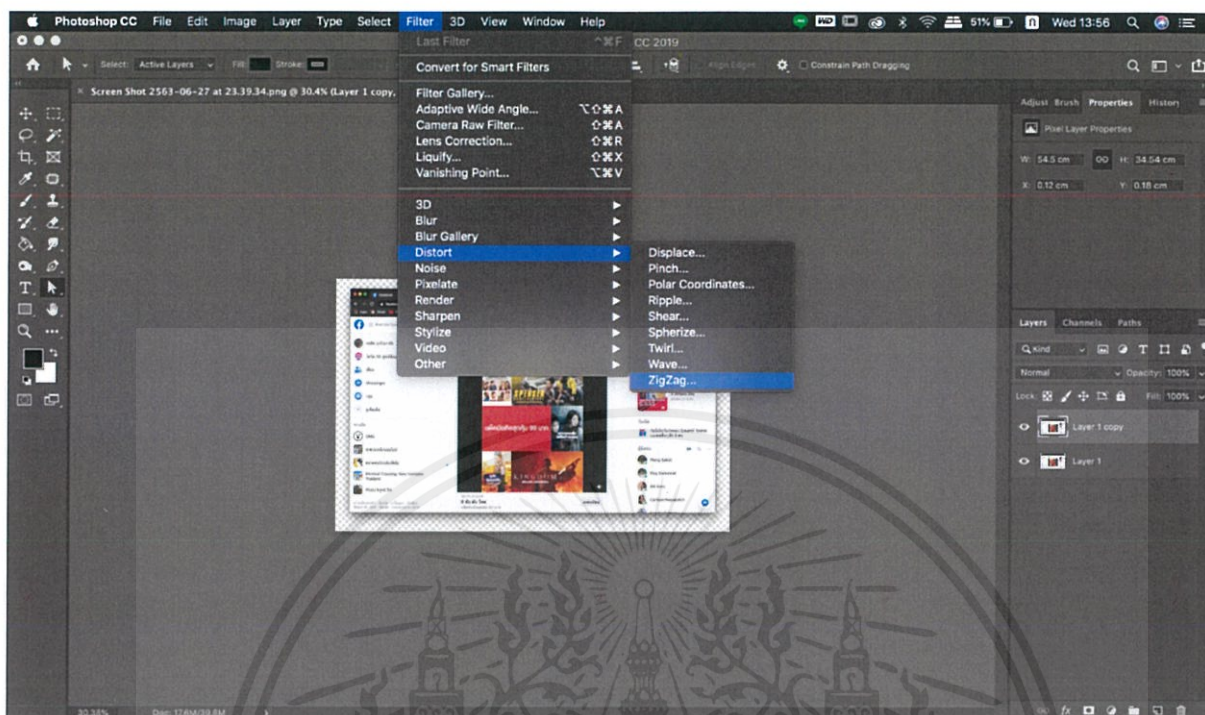
- การที่จะทำอย่างนี้ได้เราต้องเริ่มจากการนำภาพ Desktop มาเข้า Photoshop



รูปที่ 42 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 12

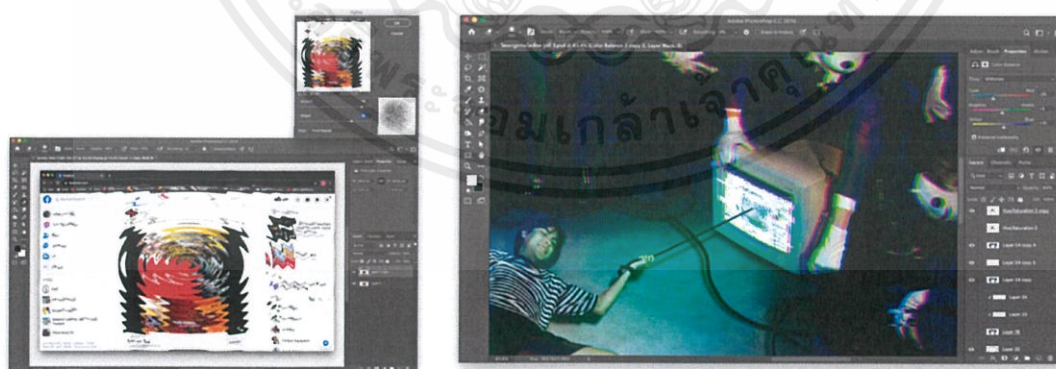
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Copy Layer เพิ่ม หลังจากนั้นไปที่ Filter แล้วไปที่ Distort และเลือก Zigzag



รูปที่ 43 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 13

- ปรับรูปแบบ Zigzag เป็นแบบวงกลมแล้วปรับตามต้องการแล้วนำภาพส่วนนี้ไปปรับให้เข้ากับรูปของหน้าจอ

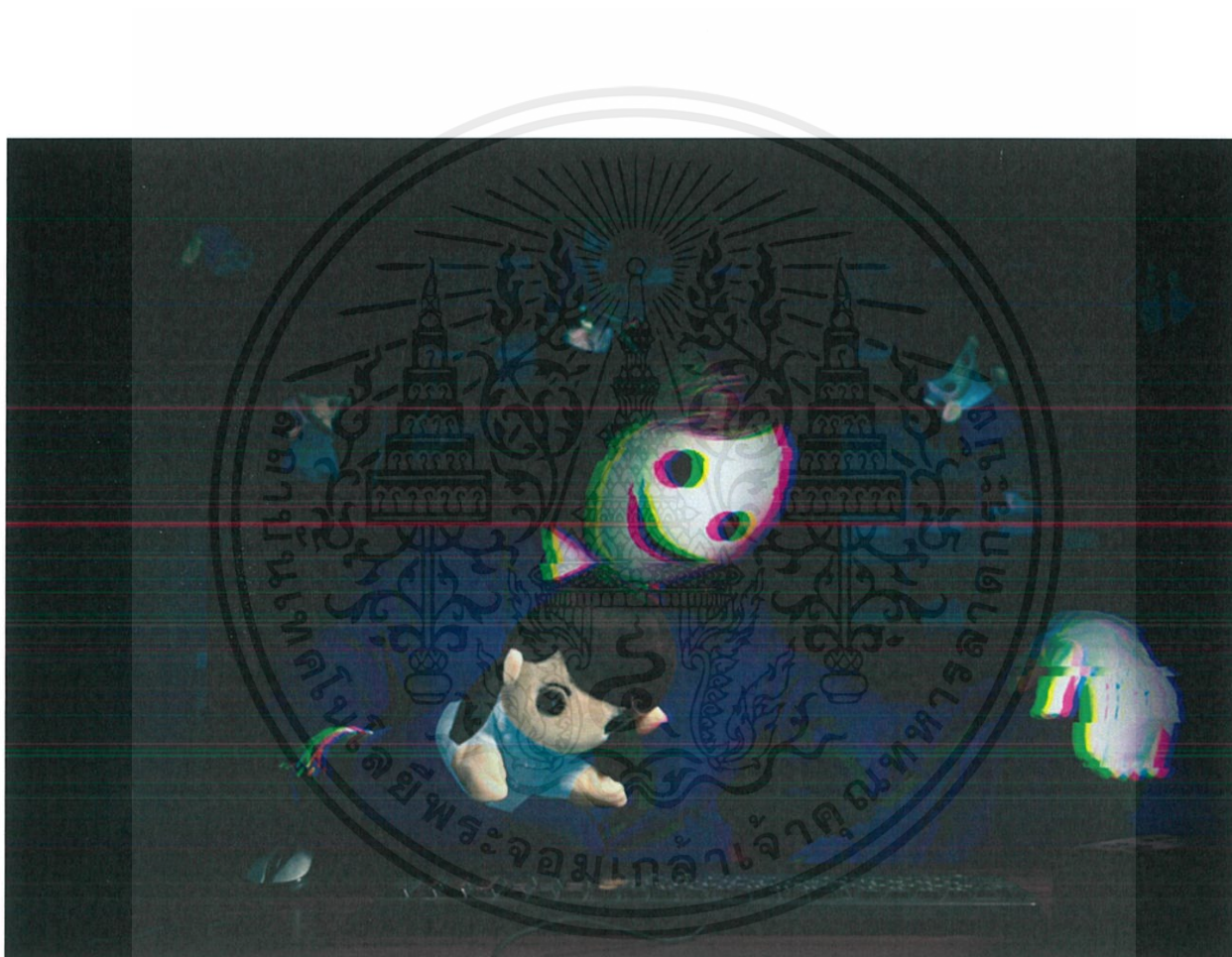


รูปที่ 44 ขั้นตอนการทำงานบน Photoshop รูปที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลงานจริง



ภาพที่ 45 การแอบอ้างตัวตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 การขโมยอัตลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 การใช้วาจาหยาบคายผ่านโซเชียล หรือ โทรศัพท์มือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



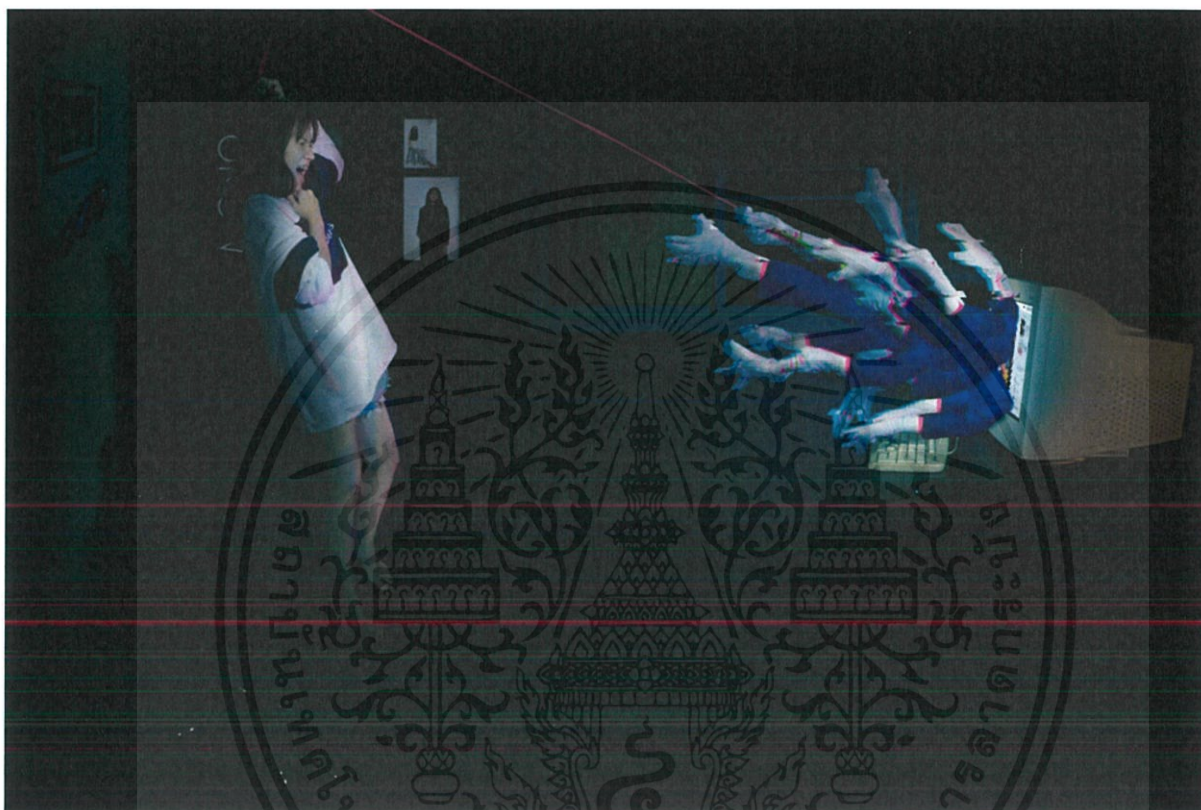
ภาพที่ 48 การด่าทอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



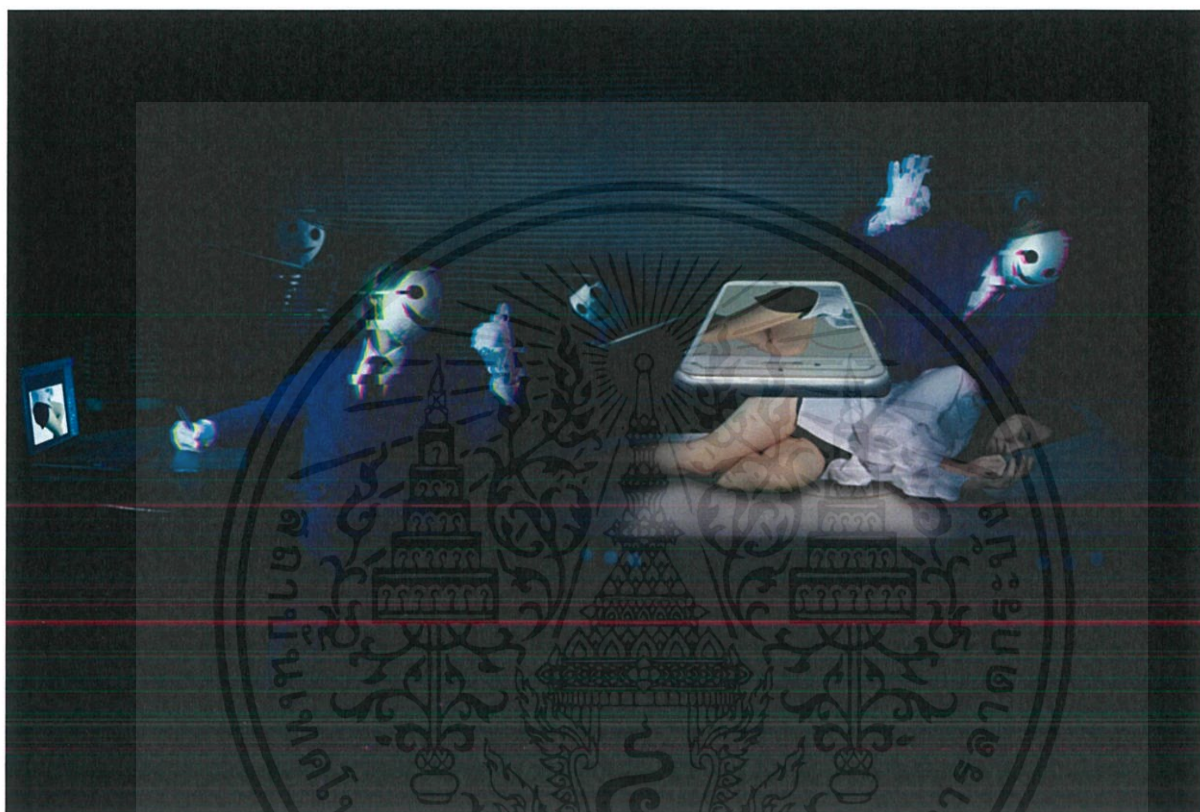
ภาพที่ 49 การทำร้ายเป็นกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



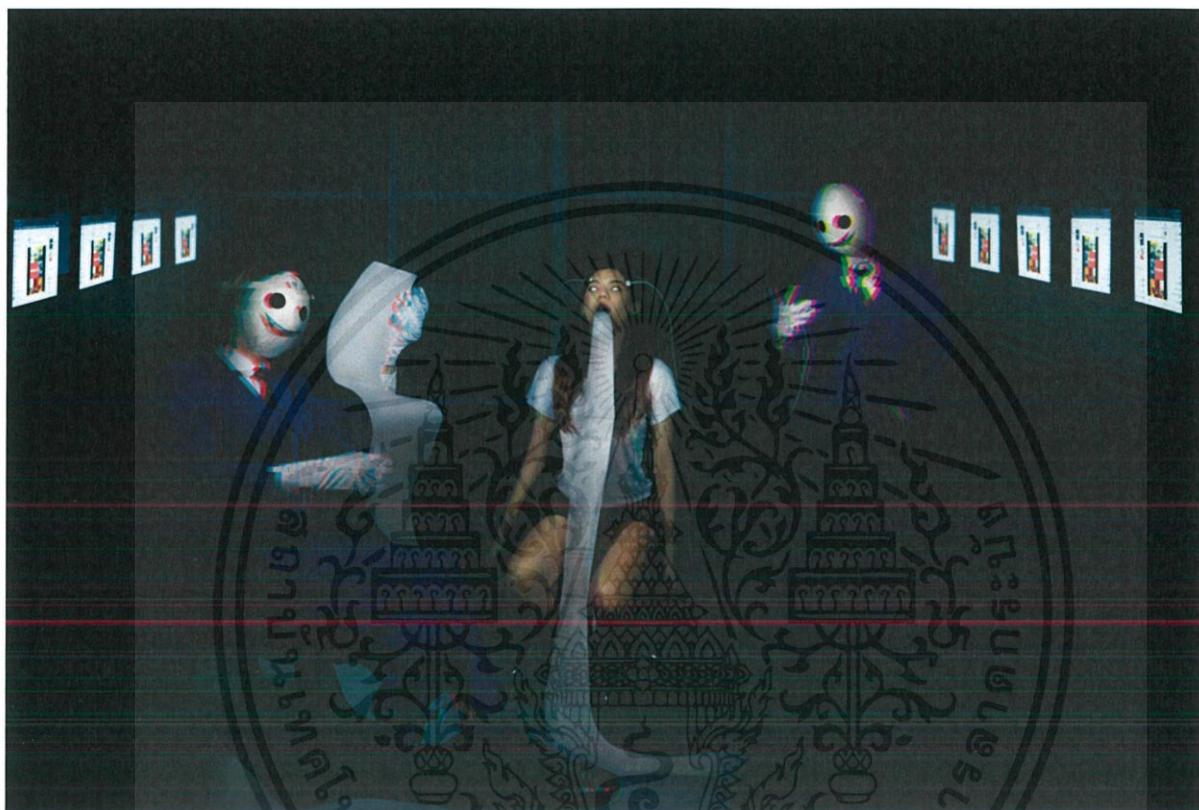
ภาพที่ 50 การทำร้ายเป็นกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



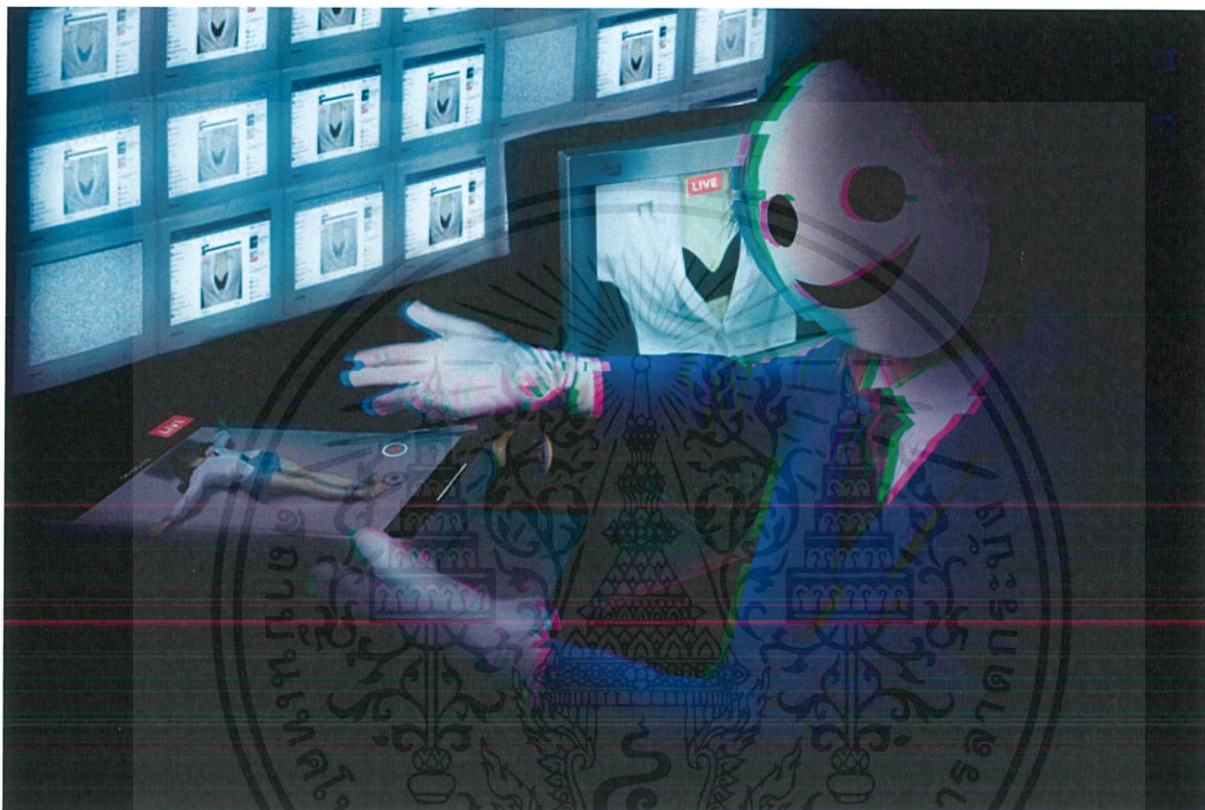
ภาพที่ 51 การถ่ายภาพหลุด แล้วนำไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 52 การนำเสนอข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 53 การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง

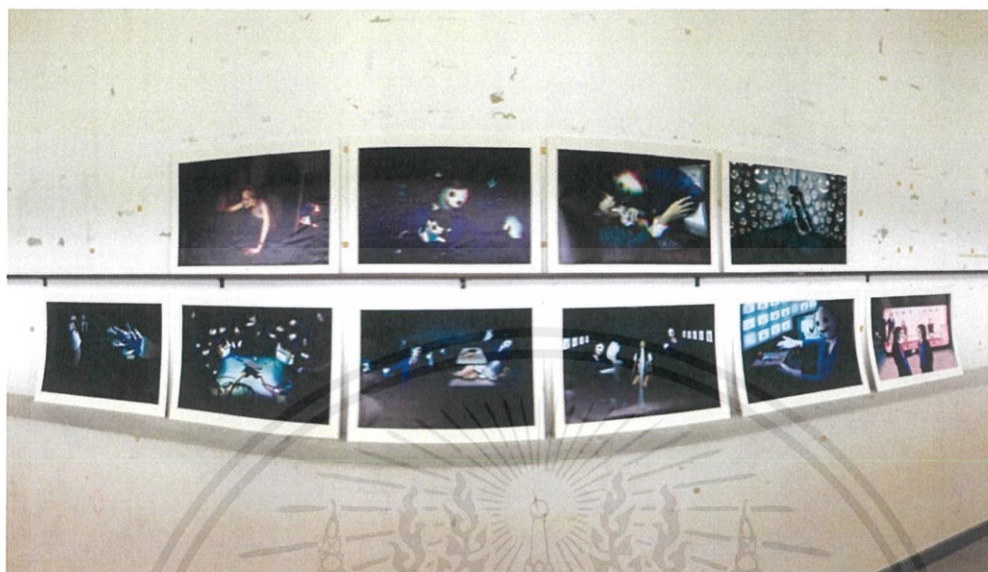
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 54 การคุกคามทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 55 ภาพตัวอย่างการจัดแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

5.1. สรุปผลการทำงาน

เป็นผลงานที่ทำออกมาแล้วรู้สึกพึงพอใจ ตรงตามความต้องการของตนเอง ทำให้ได้เห็นว่าตนเองสามารถนำความรู้จากช่วงเรียนและช่วงที่มีการฝึกงานออกมาใช้ได้ ถึงตัวงานอาจจะไม่ได้เรียบเนียนมากนัก แต่โดยภาพรวมก็ระยะเวลาที่ได้ใช้ไปนั้น ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่เหนื่อยแต่คุ้มค่า

5.2. ปัญหาในการทำงานและวิธีการแก้ปัญหา

ปัญหาที่พบในการทำงานของข้าพเจ้านั้นส่วนใหญ่ คือ

- สภาพพื้นที่ที่ใช้ถ่ายงานที่มีความสูงที่ไม่ค่อยเพียงพอ
- มีการเปลี่ยนแปลงกะทันหันในช่วงก่อนวันถ่าย
- การศึกษาเชิงลึกที่ไม่มากพอ

5.3. ข้อเสนอแนะ

การทำงานที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์นั้น เป็นเทคนิคที่ต้องถ่ายของหลายๆ อย่างแยกกัน แล้วนำสิ่งเหล่านี้มาสร้างภาพชิ้นงานชิ้นหนึ่ง สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ เรื่องของทิศทางแสงที่ควรจะมีทิศทางเดียวกันและมีความต่อเนื่อง ถึงจะสามารถจะปรับแก้ในโปรแกรมได้ แต่ถ้ามีการจัดการตั้งแต่กระบวนการแรกๆ แล้วนั้นการทำงานในช่วงถัดมาก็จะมีความสะดวกและง่ายมากยิ่งขึ้น

5.4. ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำงานโครงการศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้า มีดังนี้

- การรู้จักการบริหารเวลาและให้เหมาะสมกับช่วงที่มีการคุมเวลา หรือ เคอร์ฟิว

- การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าจากการดัดแปลงอุปกรณ์ เพื่อให้เหมาะกับการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

รูปแบบของการทำร้ายกันบนพื้นที่ไซเบอร์ (2014)

เข้าถึงได้จาก : <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>

Erik Johansson Biography (2020)

เข้าถึงได้จาก : <https://www.erikjo.com/>

Mimi N. Biography (2018)

เข้าถึงได้จาก : <http://www.themagicrain.com>

BEN SHIRK (2018)

เข้าถึงได้จาก : <https://www.ppa.com/>

ข้อมูลการถ่ายภาพคอมโพสิต (Composite Photography) (2018)

เข้าถึงได้จาก : <https://www.pagecloud.com/blog/composite-photography>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายธนชิต บุรกีจภายัย
วัน/เดือน/ปีเกิด	18 ตุลาคม พ.ศ. 2540
ที่อยู่	75/405 ถนนร่มเกล้า ซอย 1 หมู่บ้านปรีชาร่มเกล้า แขวงแสนแสบ เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510
E-mail	Maxtew124@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2552	สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จากโรงเรียนสาธิตวิเทศร่มเกล้า จังหวัดกรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2559	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2559	เข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้