

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “เสมือน”
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “VIRTUAL”



ภาควัต เพชรเพ็ง
PAKAWAT PHETPENG

ศิลปนิพนธ์นี้ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “เสมือน”
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “VIRTUAL”



ภาควัต เพชรเพ็ง
PAKAWAT PHETPENG

ศิลปนิพนธ์นี้ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

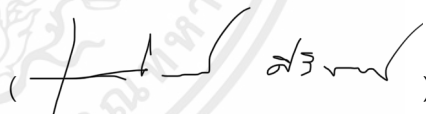
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “เสมือน”
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “VIRTUAL”
นักศึกษา นายภควัต เพชรเพ็ง
รหัสประจำตัว 62020364
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา การถ่ายภาพ
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2665
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

วันที่.....21.....เดือนพฤษภาคมพ.ศ.2566

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “เสมือน” FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “VIRTUAL”
นักศึกษา	นายภควัต เพชรเพ็ง
รหัสประจำตัว	62020364
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะ และการออกแบบ
ปีการศึกษา	2665
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเกี่ยวกับความ “เสมือน” โดย 3 สิ่งเสมือนที่จะนำมาใช้ในงานนี้ก็คือ เสื้อผ้าสีมงคลสีต่างๆ ที่เสมือนการความมั่นใจในการกระทำต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสีสันที่ใส่ ต่อมาคือ Virtual Influencer บุคคลเสมือนจริงบนโลกโซเชียลที่ทำการกิจกรรมต่างๆบนโซเชียลได้ไม่เหมือนกับคนทั่วไป และภาพถ่ายเสมือนจริง ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างภาพถ่ายจริงกับวัตถุ 3 มิติ นำมาใช้ในผลงานชุดนี้ โดยมีจุดประสงค์ที่อยากให้ผู้ชมที่ได้มองภาพชุดนี้เกิดความสงสัยว่าภาพที่เห็นเป็น ภาพจริงหรือถูกสร้างขึ้นมากันแน่

ในผลงานชุดนี้จะสร้างชุดภาพถ่ายแฟชั่น ขนาด 16 x 20 นิ้ว จำนวน 16 โดยมีตัวแบบเป็น Virtual Influencer ที่เป็นบุคคลเสมือนจริงใส่ชุดแฟชั่นสีมงคลในสไตล์ Monochromatic โดยจะนำหลักมูลเรื่องสีมงคลที่บุคคลในยุคปัจจุบันนิยมใช้เพื่อสร้างสิริมงคลให้กับตัวเองใช้สี 8 สี คือ ดำ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง และ ชมพู สีละ 2 ภาพ ในชุด ฉาก และองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เสมือนอยู่ในโลกของสีนั้นๆ

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้ไม่อาจจะสำเร็จได้หากปราศจากความช่วยเหลือ ด้านคำแนะนำ และความช่วยเหลือ จากบุคคลหลายท่าน ทั้งในด้านแนวความคิด และการให้คำปรึกษา ทำให้สามารถปรับและแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆในผลงานได้อย่างดียิ่ง โดยข้าพเจ้าขอขอบคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ขอขอบคุณอาจารย์เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำในด้านเสื้อผ้าที่ควรนำมาใช้ในผลงานชุดนี้ และคำแนะนำในด้านต่างๆ ของตัวภาพที่สามารถนำมาปรับแก้ไขจนสามารถพัฒนาไปได้ดีกว่าที่คาดการณ์ไว้ในตอนต้นอย่างมาก

ขอขอบคุณอาจารย์วิรุณันท์ ชิตเดชะ ที่ให้คำแนะนำในด้าน Virtual Influencer และบุคคลที่ทำงานเกี่ยวกับ Virtual Influencer ทำให้สามารถไปสืบค้นข้อมูลและได้แนวทางได้การพัฒนาตัวงานต่อไปได้

ขอขอบคุณอาจารย์พิทักษ์ หนั้นชัยบุตร ที่ให้คำแนะนำในด้าน Concept และองค์ประกอบของภาพที่สามารถนำไปปรับใช้ต่อทำให้ตัวงานมี Concept ที่ชัดเจน และองค์ประกอบต่างๆ ดีขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ในภาควิชาทุกท่านที่เคยสั่งสอนข้าพเจ้าในวิชาที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพตลอดมาจนถึงในปัจจุบัน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพความสามารถของข้าพเจ้าได้อย่างมาก

ขอขอบคุณนางสาวชาลิณี เพ็ชรไทย และนางสาวชนิกานต์ แสนสุวรรณ ที่มาเป็นนางแบบสำหรับในส่วนตัวของ Virtual Influencer จนทำให้เกิดผลงานชุดนี้

ขอขอบคุณ Youtube ช่อง Graphic Income และช่อง Veyeig ที่ได้ทำวิดีโอการสอนใช้โปรแกรมสร้างวัตถุ 3 มิติ อย่างโปรแกรม Blender มาใช้ในการสร้าง Chormetype Graphic และการสร้างภาพถ่ายเสมือนจริงจนทำให้เกิดผลงานชุดออกมานี้ได้

ขอขอบคุณค่าย What The Duck ที่มีบัตร์คอนเสิร์ตให้กับข้าพเจ้าอยู่เสมอทำให้ข้าพเจ้าสามารถลดความเครียดจากการทำงานชุดนี้ลงได้

ขอขอบคุณนางสาวมนชนก บุญมาเลิศ ที่คอยให้คำปรึกษา และรับในทุกเรื่องอีกทั้งยังคอยให้กำลังใจและความเป็นห่วงมาโดยตลอด

ขอขอบคุณบุคคลอื่นๆ ที่อาจจะไม่ได้กล่าวมา ณ ที่นี้ ที่คอยช่วยเหลือไม่ว่าจะมากหรือน้อย แต่ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 แนวความคิด	1
1.4 แรงบันดาลใจ	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ประโยชน์ที่ทางว่าจะได้รับ	2
1.7 เทคนิคและรายละเอียด	2
1.8 ปัญหาที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.9 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	3
1.10 งบประมาณ	3
1.11 ตารางการทำงาน	3
บทที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน	4
2.1 การมูเตลูด้วยสี	4
2.2 Virtual Influencer	5
2.3 การสร้าง Metahuman	6
2.4 Monochromatic Style	8
2.5 การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ	9
บทที่ 3 วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	15
3.1 การเตรียมงานก่อนถ่ายภาพ	15
3.2 การจัดแสง	31
3.3 การสร้างส่วนหัวของ Virtual Influencer	32
3.4 การสร้าง Background	36
3.5 การตกแต่งภาพ	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
3.6 การจัดตำแหน่งภาพ	68
บทที่ 4 ผลงานจริง	69
บทที่ 5 บทสรุป	85
5.1 สรุปการทำงาน	85
5.2 ปัญหาในการทำงาน	85
5.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำงาน	86
5.4 ข้อเสนอแนะ	86
บรรณานุกรม	89
ประวัติผู้เขียน	90



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพของ Rozy Virtual Influencer จากประเทศเกาหลี	4
ภาพที่ 2 ภาพของ Kati Virtual Influencer จากประเทศไทย	5
ภาพที่ 3 ภาพการปรับแต่งใบหน้า Metahuman	6
ภาพที่ 4 ภาพการปรับแต่งผิวโดยโปรแกรม Blender	7
ภาพที่ 5 ภาพที่ได้จากการ Render	7
ภาพที่ 6 - 9 ภาพของ Monochromatic Style	8
ภาพที่ 10 ภาพของ Pascal Schonlau	9
ภาพที่ 11 - 16 ภาพผลงานของ Pascal Schonlau	10
ภาพที่ 17 ภาพของ Tim Walker	11
ภาพที่ 18 - 23 ภาพผลงานของ Tim Walker	12
ภาพที่ 24 ภาพของ Karen Jerzyk	13
ภาพที่ 25 - 30 ภาพผลงานของ Karen Jerzyk	14
ภาพที่ 31 Sketch รูปที่ 1	15
ภาพที่ 32 Sketch รูปที่ 2	16
ภาพที่ 33 Sketch รูปที่ 3	17
ภาพที่ 34 Sketch รูปที่ 4	18
ภาพที่ 35 Sketch รูปที่ 5	19
ภาพที่ 36 Sketch รูปที่ 6	20
ภาพที่ 37 Sketch รูปที่ 7	21
ภาพที่ 38 Sketch รูปที่ 8	22
ภาพที่ 39 Sketch รูปที่ 9	23
ภาพที่ 40 Sketch รูปที่ 10	24
ภาพที่ 41 Sketch รูปที่ 11	25
ภาพที่ 42 Sketch รูปที่ 12	26
ภาพที่ 43 Sketch รูปที่ 13	27
ภาพที่ 44 Sketch รูปที่ 14	28
ภาพที่ 45 Sketch รูปที่ 15	29
ภาพที่ 46 Sketch รูปที่ 16	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 47 ภาพการทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0	31
ภาพที่ 48 ภาพการทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0	31
ภาพที่ 49 ภาพการใช้ Pose Mode สำหรับการจัดทำทาง	32
ภาพที่ 50 ภาพการสร้าง Virtual Influencer แบบ Solid	32
ภาพที่ 51 ภาพการปรับส่วนหัวของ Virtual Influencer ในมุมมองต่างๆ	33
ภาพที่ 52 ภาพการปรับส่วนหัวของ Virtual Influencer ในมุมมองต่างๆ	33
ภาพที่ 53 ภาพการใส่ Texture สำหรับผิวหนัง	34
ภาพที่ 54 ภาพการใส่ Texture สำหรับเส้นผม	34
ภาพที่ 55 ภาพส่วนหัวของ Virtual Influencer แบบสมบูรณ์	35
ภาพที่ 56 ภาพส่วนหัวของ Virtual Influencer แบบสมบูรณ์	35
ภาพที่ 57 ภาพพื้นหลังแบบที่ 1 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	36
ภาพที่ 58 ภาพพื้นหลังแบบที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์	37
ภาพที่ 59 ภาพพื้นหลังแบบที่ 2 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	38
ภาพที่ 60 ภาพพื้นหลังแบบที่ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์	39
ภาพที่ 61 ภาพพื้นหลังแบบที่ 3 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	40
ภาพที่ 62 ภาพพื้นหลังแบบที่ 3 ที่เสร็จสมบูรณ์	41
ภาพที่ 63 ภาพพื้นหลังแบบที่ 4 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	42
ภาพที่ 64 ภาพพื้นหลังแบบที่ 4 ที่เสร็จสมบูรณ์	43
ภาพที่ 65 ภาพพื้นหลังแบบที่ 5 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	44
ภาพที่ 66 ภาพพื้นหลังแบบที่ 5 ที่เสร็จสมบูรณ์	45
ภาพที่ 67 ภาพพื้นหลังแบบที่ 6 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	46
ภาพที่ 68 ภาพพื้นหลังแบบที่ 6 ที่เสร็จสมบูรณ์	47
ภาพที่ 69 ภาพพื้นหลังแบบที่ 7 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	48
ภาพที่ 70 ภาพพื้นหลังแบบที่ 7 ที่เสร็จสมบูรณ์	49
ภาพที่ 71 ภาพพื้นหลังแบบที่ 8 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	50
ภาพที่ 72 ภาพพื้นหลังแบบที่ 8 ที่เสร็จสมบูรณ์	51
ภาพที่ 73 ภาพพื้นหลังแบบที่ 9 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	52
ภาพที่ 74 ภาพพื้นหลังแบบที่ 9 ที่เสร็จสมบูรณ์	53

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 75 ภาพพื้นหลังแบบที่ 10 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	54
ภาพที่ 76 ภาพพื้นหลังแบบที่ 10 ที่เสร็จสมบูรณ์	55
ภาพที่ 77 ภาพพื้นหลังแบบที่ 11 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	56
ภาพที่ 78 ภาพพื้นหลังแบบที่ 11 ที่เสร็จสมบูรณ์	57
ภาพที่ 79 ภาพพื้นหลังแบบที่ 12 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	58
ภาพที่ 80 ภาพพื้นหลังแบบที่ 12 ที่เสร็จสมบูรณ์	59
ภาพที่ 81 ภาพพื้นหลังแบบที่ 13 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	60
ภาพที่ 82 ภาพพื้นหลังแบบที่ 13 ที่เสร็จสมบูรณ์	61
ภาพที่ 83 ภาพพื้นหลังแบบที่ 14 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	62
ภาพที่ 84 ภาพพื้นหลังแบบที่ 14 ที่เสร็จสมบูรณ์	63
ภาพที่ 85 ภาพพื้นหลังแบบที่ 15 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	64
ภาพที่ 86 ภาพพื้นหลังแบบที่ 15 ที่เสร็จสมบูรณ์	65
ภาพที่ 87 ภาพพื้นหลังแบบที่ 16 ในโหมด Material Preview ก่อน Render	66
ภาพที่ 88 ภาพพื้นหลังแบบที่ 16 ที่เสร็จสมบูรณ์	67
ภาพที่ 89 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 1	68
ภาพที่ 90 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 2	68
ภาพที่ 91 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 3	69
ภาพที่ 92 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 4	69
ภาพที่ 93 ภาพการจัดเรียงภาพทั้งหมด	70
ภาพที่ 94 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 1	71
ภาพที่ 95 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 2	72
ภาพที่ 96 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 3	73
ภาพที่ 97 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 4	74
ภาพที่ 98 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 5	75
ภาพที่ 99 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 6	76
ภาพที่ 100 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 7	77
ภาพที่ 101 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 8	78
ภาพที่ 102 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 9	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 103 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 10	80
ภาพที่ 104 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 11	81
ภาพที่ 105 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 12	82
ภาพที่ 106 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 13	83
ภาพที่ 107 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 14	84
ภาพที่ 108 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 15	84
ภาพที่ 109 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 16	86



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการมูเตลูเป็นที่นิยมอย่างมากในคนไทยซึ่งการมูเตลูแม้จะพิสูจน์ผลลัพธ์ไม่ได้ 100% แต่ก็เหมือนเป็นการช่วยเพิ่มความมั่นใจให้ผู้คน การมูเตลูที่จะใช้ในผลงานชุดนี้จะใช้เรื่องสีมงคลสีมงคล ไม่ว่าจะเป็สีเสื้อหรือสีห้องมงคลเป็นหลักแล้วนำเรื่องอื่นที่เป็นที่นิยมมาเป็นองค์ประกอบเสริม เช่น โหราศาสตร์ วัตถุมงคล และ ตัวเลขมงคล

ในผลงานชุดนี้จะสร้างชุดภาพถ่ายแฟชั่น 16 ภาพที่ใช้นำมาผสมผสานกับ Virtual Influencer ที่เป็นบุคคลเสมือนจริงใส่ชุดแฟชั่นสีมงคลในสไตล์ Monochromatic โดยจะนำหลักมูเตลูเรื่องสีมงคลที่บุคคลในยุคปัจจุบันนิยมใช้เพื่อสร้างสิริมงคลให้กับตัวเองใช้สี 8 สี คือ ดำ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง และ ชมพู สีละ 2 ภาพ ในชุด ฉาก และองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เสมือนอยู่ในโลกของสีนั้นๆ

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างภาพถ่ายแฟชั่นที่ใช้ Virtual Influencer รูปแบบครึ่งมนุษย์ครึ่ง CGI
2. เพื่อสื่อสารกับผู้ชมในเรื่องไม่ว่าใครก็เป็นนายแบบหรือนางแบบได้

1.3 แนวความคิด

Virtual Influencer ทำให้บุคคลทั่วไปที่ขาดความมั่นใจในตัวเองกล้าที่จะเป็นนายแบบหรือนางแบบ

1.4 แรงบันดาลใจ

ในปัจจุบันมีผู้คนมากมายที่ชื่นชอบในการเป็นนายแบบหรือนางแบบสำหรับการถ่ายภาพแต่ยังขาดความมั่นใจในตัวเองในหลายๆ ด้าน ซึ่ง Virtual Influencer นั้นทำให้ผู้คนรู้สึกมั่นใจมากขึ้นได้เนื่องด้วยการนำภาพไปใช้นั้นจะไม่ได้ใช้ใบหน้าจริงๆ ของคนในภาพแต่จะสร้างใบหน้าขึ้นมาใหม่ซึ่งอาจมีเค้าโครงมาจากบุคคลเดิมหรือไม่ก็ได้

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างใบหน้า Virtual Influencer
3. ร่างภาพ
4. สร้าง Background เบื้องต้น
5. ถ่ายภาพให้ได้ตามแผนที่วางไว้
6. แก้ไขฉากให้สมบูรณ์
7. รีทัชภาพ
8. อัปเดตภาพเพื่อนำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

พัฒนาศักยภาพในการใช้ภาพถ่ายเพื่อผสมผสานกับภาพพื้นหลังที่สร้างขึ้นมา

1.7 ขอบเขตการสร้างสรรค์

กล้อง Canon EOS R / เลนส์ 24 – 105 mm / แฟลช หรือ ไฟสตูดิโอ / Photobook เล่ม
ภาพขนาด 16x20 จำนวน 16 ภาพ (ภาพสี)

1.8 เทคนิคและรายละเอียด

ถ่ายภาพแพชชั่นและน่านายแบบหรือนางแบบไปปรับแต่งเป็น Virtual Influencer ในส่วนพื้นหลังจะสร้างที่ผสมผสานระหว่างภาพถ่ายภาพ 2 มิติ และวัสดุ 3 มิติเพื่อมาประกอบให้เป็นฉาก ทำเป็นภาพ 2 เซต เซตละ 8 ภาพ

1.9 ปัญหาที่คาดว่าจะได้รับและวิธีการแก้ไข

- 1.การสร้างใบหน้า Virtual Influencer ไม่สามารถแสดงอารมณ์ของใบหน้าได้ / ใช้ท่าโพสที่ไม่ต้องแสดงสีหน้าของ Virtual Influencer
- 2.การวางรีทัชคนลงบนฉากอาจดูไม่เนียนเท่าที่ควร / ศึกษาวิธีการและฝึกฝนเพิ่มขึ้น

1.10 งบประมาณ

รายการ	ราคา (บาท)
ค่าเดินทางเพื่อถ่าย Material สำหรับฉากหลัง	10,000
ค่าชุด 8 ชุด (ตั้งงบประมาณชุดละไม่เกิน 2,000 บาท)	14,000
รวมค่าใช้จ่าย	24,000

1.11 ตารางการทำงาน

ระยะเวลา	สิ่งที่ทำ
24 มกราคม 2566	นำเสนอหัวข้อ
7-8 กุมภาพันธ์ 2566	นำเสนอข้อมูล
28 กุมภาพันธ์ 2566	Pre-production ครั้งที่ 1
21 มีนาคม 2566	นำเสนอไฟล์ภาพสมบูรณ์ส่วนแรก
28 มีนาคม 2566	Pre-production ครั้งที่ 2
25 เมษายน 2565	นำเสนอไฟล์ภาพสมบูรณ์ส่วนหลัง
2 พฤษภาคม 2565	จัดแสดงและตรวจผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 การมูเตลูด้วยสี

มีผลสำรวจได้ระบุไว้ว่า “คนไทยประมาณ 52 ล้านคนในปัจจุบันมีความเชื่อในเรื่องของโชคลาง” เกิดจากความตึงเครียดด้านเศรษฐกิจ และสังคม จึงทำให้การมีสิ่งที่ใช้เสมือนเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจสามารถสร้างความมั่นใจให้ผู้คนได้ โดย 5 ความเชื่อเรื่องโชคลางที่เป็นที่นิยมของคนไทยมากที่สุด มีดังนี้ 1. โหราศาสตร์ 2. พระเครื่องวัตถุมงคล 3. สีมงคล 4. ตัวเลขมงคล 5. สิ่งเร้นลับ โดยจากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นการใช้สีมงคลเป็นสิ่งที่สามารถเริ่มต้นจากตนเองได้มากที่สุด

การใช้สีมงคลในประเทศไทยมีที่มาจากการนุ่งห่มสีประจำวันต่างๆ เพื่อให้เกิดสิริมงคลแก่ตนเอง แนวคิดนี้ถูกปฏิบัติ และถูกส่งต่อมาตั้งแต่สมัยยุคกรุงศรีอยุธยาที่มักนิยมในหมู่ชนชั้นสูง หรือแม่ทัพที่ซึ่งหลังจากสมัยกรุงศรีอยุธยา ก็ยังมีการยึดถือกันในชนชั้นสูงจนถึงต้นรัตนโกสินทร์ ความเชื่อนี้ได้แพร่หลายสู่บุคคลทั่วไป ทำให้ความเชื่อเรื่องสีมงคลประจำวันอยู่ในความเชื่อคนไทยตั้งแต่นั้นมา แต่ก็มีบางช่วงที่ความนิยมเรื่องสีมงคลไม่ได้มีมากนัก จนในช่วงประมาณ 10 ปีที่ผ่านมาที่กระแสความนิยมเรื่องดังกล่าวกลับมาอีกครั้ง โดยสีและความหมายนั้นมีดังนี้ 1. สีดำ สีแห่งอำนาจบารมี ช่วยเสริมอำนาจบารมี 2. สีแดง สีแห่งพลังงาน ช่วยเสริมด้านการเงิน เกียรติยศชื่อเสียง พลังชีวิต 3. สีส้ม สีแห่งความกระตือรือร้น ช่วยเสริมด้านความคิดริเริ่ม การคิดสิ่งใหม่ๆ และความสดใส 4. สีเหลือง สีแห่งความสุข ช่วยเสริมด้านความก้าวหน้า โชคลาง และจิตใจ 5. สีเขียว สีแห่งสุขภาพ ช่วยเสริมด้านความปลอดภัย ช่วยฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ 6. สีน้ำเงินหรือสีฟ้า สีแห่งความสงบ ช่วยเสริมด้านสมาธิ ความอบอุ่น และการพัฒนาต่างๆ 7. สีม่วง สีแห่งความมั่งมี ช่วยเสริมความมั่งคั่ง และชื่อเสียงลาภยศ 8. สีชมพู สีแห่งความรักและความเมตตา เสริมความอ่อนโยน และ ความเมตตา

2.2 Virtual Influencer

Virtual Influencer คือ Influencer เสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นมาจาก Computer Graphics ซึ่งจะมีทั้งรูปแบบที่สร้างโดย Computer Graphics ทั้งหมด และการใช้มนุษย์จริงๆ มาผสมกับ Computer Graphics ในส่วนของใบหน้า จึงทำให้ Influencer เสมือนจริงแต่ละคนมีลักษณะที่คล้ายกับมนุษย์จริงๆ และสามารถทำสิ่งต่างๆ บน Social Media ได้ไม่ต่างจากมนุษย์จริงๆ ในปัจจุบันแบรนด์ต่างๆ ก็เริ่มใช้ Virtual Influencer ทำให้ปัจจุบันก็มี Virtual Influencer หลากหลายได้มากขึ้น



ภาพที่ 1 ภาพของ Rozy Virtual Influencer จากประเทศเกาหลี ภาพที่ 2 ภาพของ Kati Virtual Influencer จากประเทศไทย
ที่มา allkpop.com ที่มา vogue.co.th

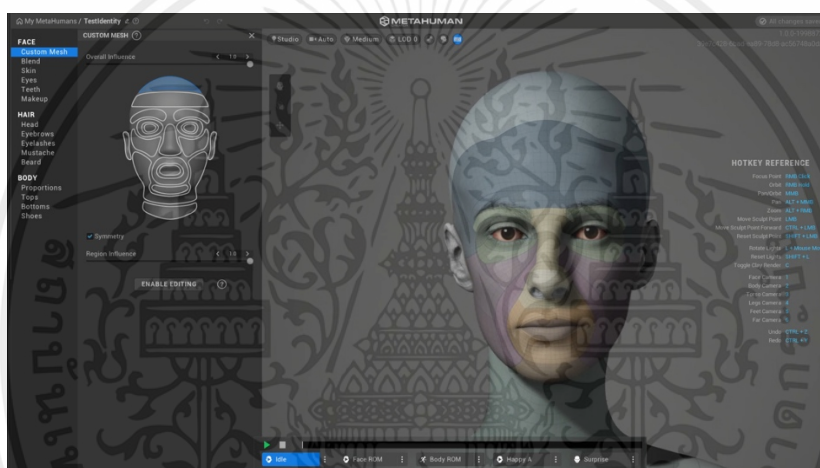
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การสร้าง Metahuman

Metahuman เป็น Platform ของ Epic Games ที่ช่วยให้บุคคลทั่วไปสามารถสร้างมนุษย์เสมือนจริงได้สะดวกขึ้น โดยมนุษย์เสมือนจริงมีความคล้ายกับมนุษย์มาก เนื่องจาก Metahuman มี Database ภาพถ่ายและงานสแกน 3 มิติ ของมนุษย์จำนวนมาก จึงนำมาสร้างเป็น Presets ที่หลากหลาย จึงสามารถนำโครงสร้างที่มีอยู่แล้วมาปรับตามได้มาที่ผู้สร้างต้องการ และสร้างเป็นมนุษย์เสมือนจริงขึ้นมา

โดยขั้นตอนการทำการสร้างมนุษย์เสมือนจริงในผลงานชุดมีขั้นตอนดังนี้

2.3.1 การสร้าง Metahuman นั้นสามารถเริ่มได้ในเว็บไซต์ metahuman.unrealengine.com โดยการใช้งานในผลงานชิ้นนี้จะปรับโมเดลในเว็บไซต์ปรับแต่งแค่เค้าโครงของส่วนของใบหน้า

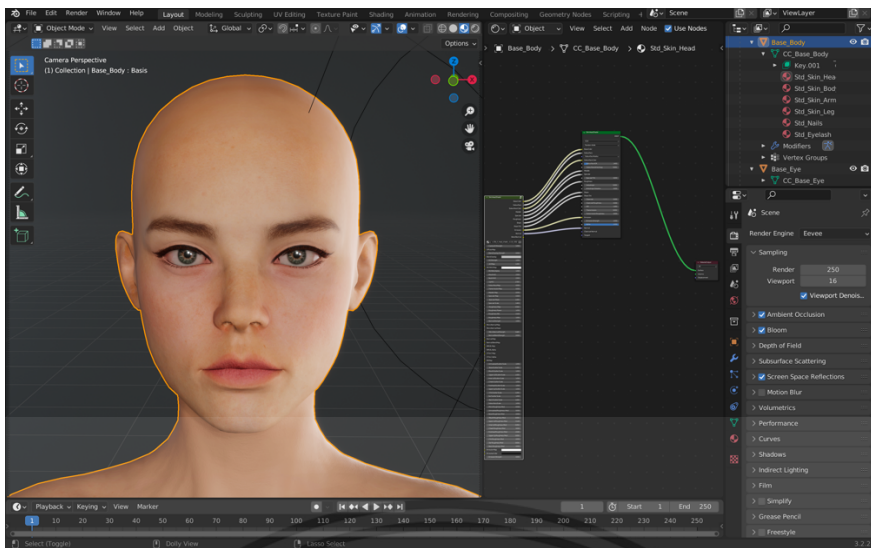


ภาพที่ 3 ภาพการปรับแต่งใบหน้า Metahuman ที่มา metahuman.unrealengine.com

2.3.2 หลังจากปรับแต่งเค้าโครงของส่วนของใบหน้าเสร็จแล้วสามารถ Export และดาวน์โหลดเพื่อนำไปปรับแต่งตัวในโปรแกรมสร้างวัตถุ 3 มิติอื่นเพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับตัวโมเดลได้มากขึ้น

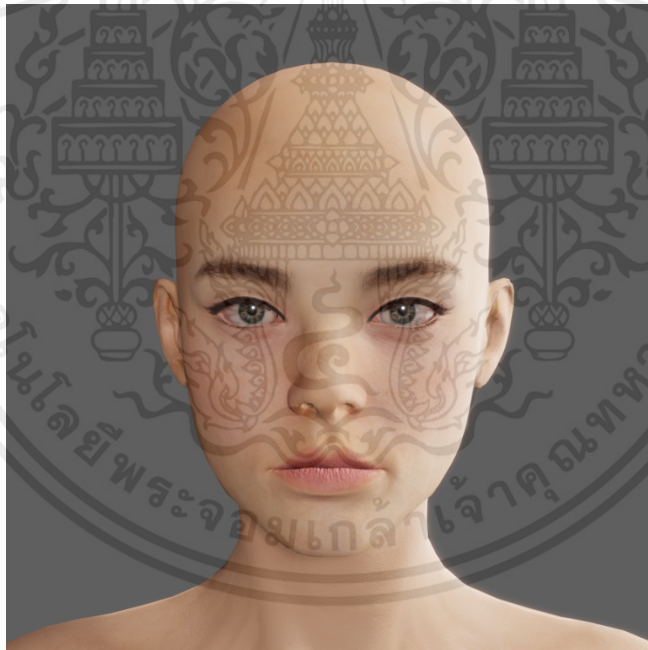
2.3.3 ใช้โปรแกรม Blender ในการทำส่วนประกอบภายนอกของโมเดล เช่น ผิวหนัง คิ้ว ดวงตา โดยการใส่ Material ที่เป็น Photo Texture ผสมกับการ Shader เพื่อให้ได้ สีและพื้นผิวตามที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 ภาพการปรับแต่งผิวโดยโปรแกรม Blender

2.2.4 จัดแสงและจัดวางตัวแหน่งกล้องในโปรแกรมเพื่อ Render ออกมาให้ได้ตามแสงและมุมที่ต้องการ



ภาพที่ 5 ภาพที่ได้จากการ Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 Monochromatic Style



ภาพที่ 6 ภาพของ Monochromatic Style ที่มา vogue.com

Monochromatic Style เป็นสไตล์แฟชั่นที่มีการใช้งานมาอย่างยาวนานและยังมีอิทธิพลต่อการแต่งตัวของผู้คนในปัจจุบัน โดย Monochromatic Style จะใช้เสื้อผ้าและเครื่องประดับที่มีคู่สีที่ใกล้เคียงกัน เป็นสีเดียวกันทั้งหมดหรืออาจเพิ่มหรือลดระดับความเข้มของสี



ภาพที่ 7 ที่มา instyle.com



ภาพที่ 8 ที่มา uptowngirl.com

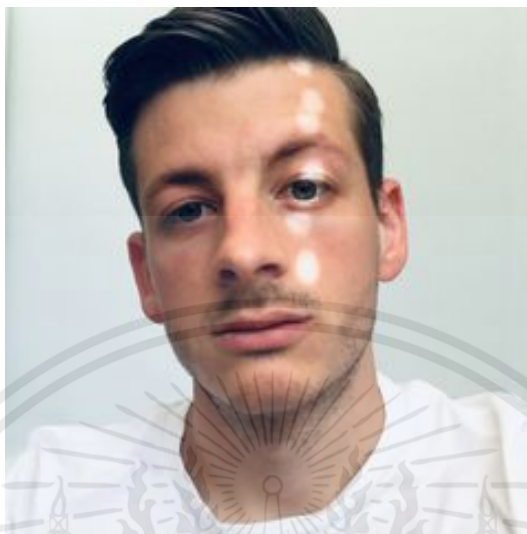


ภาพที่ 9 ที่มา glamour.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ

2.5.1 Pascal Schonlau

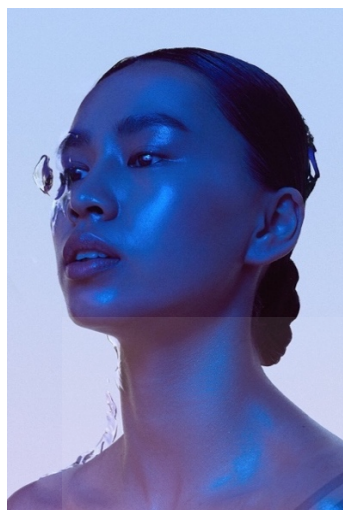


ภาพที่ 10 ภาพของ Pascal Schonlau ที่มา the-dots.com

Pascal Schonlau เป็นช่างภาพลูกครึ่งอังกฤษ – เยอรมัน ภาพถ่ายของเขาจะใช้การผสมผสานระหว่างภาพถ่ายกับการใช้วัตถุ 3 มิติ หรือ CGI โดยจะใช้ทั้งสิ่งที่เซตขึ้นมาขณะถ่ายและสิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อแต่งเติมสิ่งที่ต้องการซึ่งทำออกมาได้สมจริงอย่างมาก

ผลงานของ Pascal Schonlau จะมีการใช้วัตถุ 3 มิติ หรือ CGI มาผสมในภาพถ่ายซึ่งการทำงานในรูปแบบนี้การจัดแสงทั้งในตัวแบบและการจัดแสงสำหรับ Render วัตถุ 3 มิติ มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากการจัดความแรง และทิศทางของแสงมาไม่พอดีกันก็ทำให้ตัวภาพที่ออกมาดูไม่ไปในทิศทางเดียวกันทันที ซึ่งโดยเขาจะใช้โปรแกรม Blender สำหรับสร้างวัตถุ 3 มิติ แล้วนำมารีทัชในโปรแกรม Photoshop ต่อ

ตัวอย่างภาพ



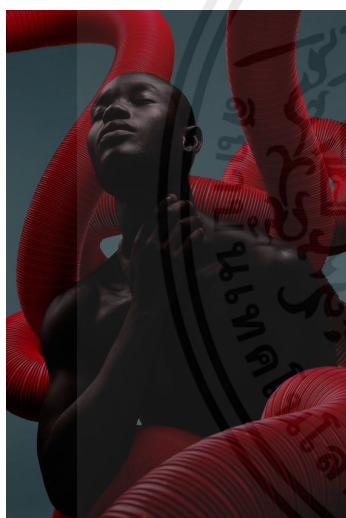
ภาพที่ 11 ที่มา pascalschonlau.com



ภาพที่ 12 ที่มา emeisdeubel.com



ภาพที่ 13 ที่มา emeisdeubel.com



ภาพที่ 14 ที่มา emeisdeubel.com



ภาพที่ 15 ที่มา behance.net



ภาพที่ 16 ที่มา behance.net

สิ่งที่นำมาใช้

ในผลงานชิ้นนี้จะนำเรื่องการจัดแสงสำหรับทั้งภาพถ่ายและวัตถุ 3 มิติ เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับตัว Virtual Influencer และส่วนประกอบอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 Tim Walker



ภาพที่ 17 ภาพของ Tim Walker ที่มา vogue.co.uk

Tim Walker เป็นช่างภาพชาวอังกฤษ เกิดในปี 1970 เขาเริ่มทำงานเป็นผู้ช่วยช่างภาพที่ลอนดอนในปี 1994 จากนั้นย้ายไปเป็นผู้ช่วยช่างภาพของ Richard Avedon ที่นิวยอร์ก เขาได้ถ่ายภาพแฟชั่นชุดแรกให้กับนิตยสาร Vogue ในปี 1995

ในผลงานของ Tim Walker นั้นมีการใช้จินตนาการเข้ามาเป็นส่วนร่วมในผลงาน ไม่ว่าจะเป็งานที่อยู่ในสตูดิโอหรืองานที่นอกสถานที่ ทำให้เกิดภาพที่แปลกใหม่และน่าสนใจในภาพ ให้ความรู้สึกตื่นตาตื่นใจและเพลิดเพลินไปกับทุกๆ ภาพไม่รู้สึกรำเปื้อ ทำให้ต้องคิดตามไปได้ว่าสิ่งต่างๆ ที่เพิ่มเติมมาในภาพนั้นมีความหมายใดบ้าง องค์ประกอบในงานของ Tim Walker ส่วนใหญ่จะมีการจัดวางตัวแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักอยู่ตรงกลางแล้วเสริมองค์ประกอบรอบที่รอบข้างโดยเว้นพื้นที่และระยะไว้เล็กน้อย การใช้แสงของ Tim Walker จะใช้แสงที่มีความนุ่ม และผสมแสงธรรมชาติไปตามสถานที่ที่ถ่าย

ตัวอย่างภาพ



ภาพที่ 18 ที่มา theguardian.com ภาพที่ 19 ที่มา loeildelaphotographie.com ภาพที่ 20 ที่มา theguardian.com



ภาพที่ 21 ที่มา dazeddigital.com ภาพที่ 22 ที่มา anneofcarversville.com ภาพที่ 23 ที่มา asubtlerevelry.com

สิ่งที่นำมาใช้

ในผลงานชิ้นนี้จะนำเรื่องการจัดองค์ประกอบที่ให้ตัวแบบอยู่ตรงกลางแล้วเสริมองค์ประกอบอื่นๆ ที่ต้องการจะสื่อสารเกี่ยวกับการมูเตลูไว้รอบข้าง เพื่อให้แบบที่ใสซุดสีต่างๆ เป็นตัวหลักของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.3 Karen Jerzyk



ภาพที่ 24 ภาพของ Karen Jerzyk ที่มา karenjerzykphoto.com

Karen Jerzyk เป็นช่างภาพหญิงชาวอเมริกัน เกิดเมื่อปี 1981 เธอเริ่มถ่ายภาพในปี 2009 ภาพของเธอเป็นภาพถ่ายในรูปแบบแฟนตาซี ซึ่งมีความคล้ายกับ Tim Walker แต่ภาพของเธอจะมีความเป็นภาพถ่ายเชิงศิลป์มากกว่าแฟชั่น

ในผลงานของ Karen Jerzyk ส่วนใหญ่จะใช้สถานที่ที่เป็นห้องที่เซตสิ่งต่างๆ ขึ้นมาเพื่อถ่ายไม่ว่าจะเป็นสีเส้นของฉากหรือสิ่งของในห้อง โดยส่วนมากงานของ Karen Jerzyk จะแฝงความหมายต่างๆ เอาไว้ องค์ประกอบในภาพจะมีการใช้สีและคู่สีเป็นหลักทำให้มีความน่าสนใจ โดยเฉพาะภาพที่ใช้ในสีเดียวกันหมด นั้นน่าดึงดูดจนต้องใช้เวลาในการมองและพิจารณาสิ่งต่างๆ ในภาพ ด้านการใช้แสงนั้นงานของ Karen Jerzyk จะใช้ไฟต่อเนื่องผสมกับแสงธรรมชาติเป็นหลัก

ตัวอย่างภาพ



ภาพที่ 25 ที่มา karenjerzykphoto.com



ภาพที่ 26 ที่มา 13forest.com



ภาพที่ 27 ที่มา 13forest.com



ภาพที่ 28 ที่มา photofocus.com



ภาพที่ 29 ที่มา karenjerzykphoto.com



ภาพที่ 30 ที่มา photofocus.com

สิ่งที่นำมาใช้

ในผลงานชิ้นนี้จะนำเรื่องการใช้สีสนของเสื้อผ้าและฉากหลังหรือสิ่งของอื่นๆ ที่เป็นสีโทนเดียวกันมาใช้ เพื่อให้เป็นเหมือนการอยู่ในโลกของสีนั้นๆ ตามหลักสีมงคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ภาพร่าง



ภาพที่ 31 Sketch รูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 Sketch รูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 Sketch รูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



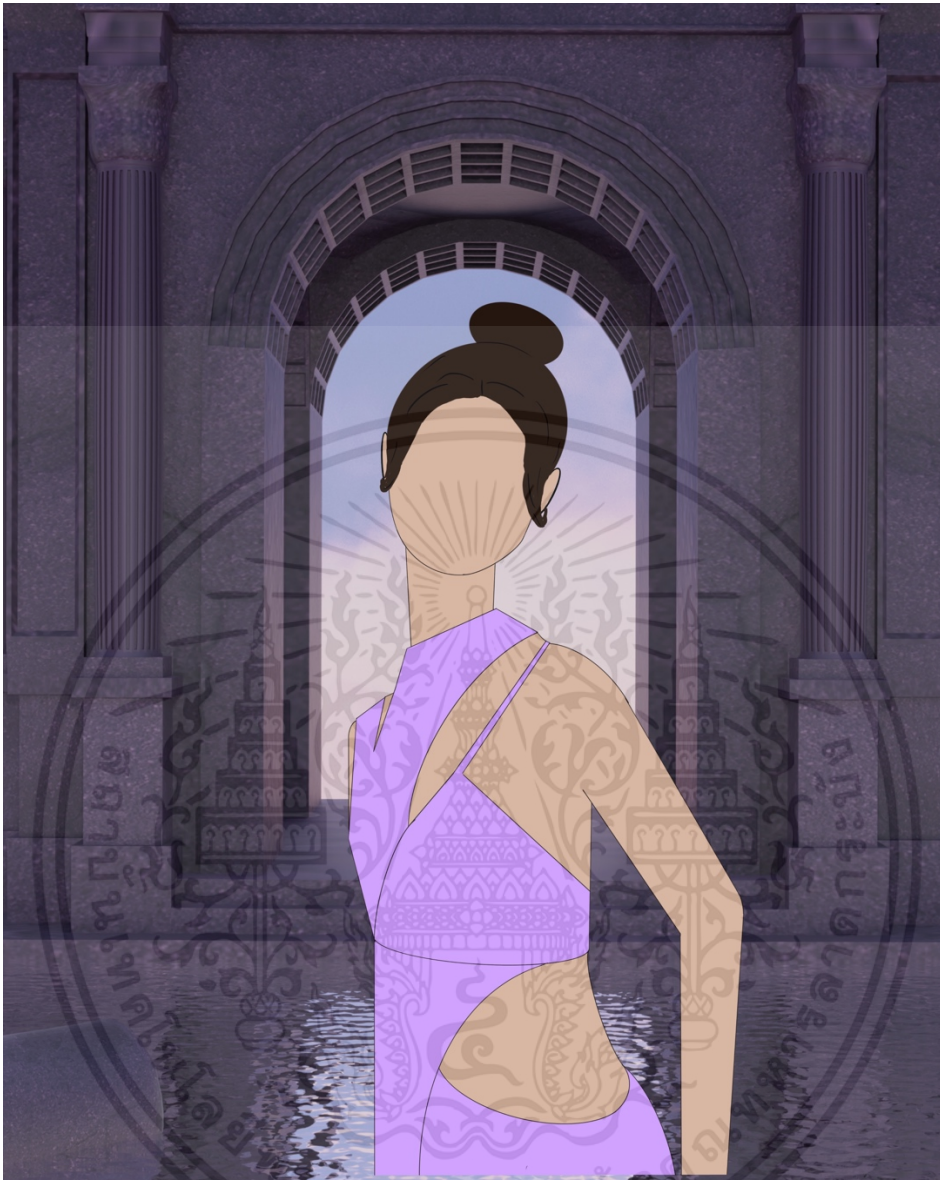
ภาพที่ 34 Sketch รูปที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 Sketch รูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 Sketch รูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



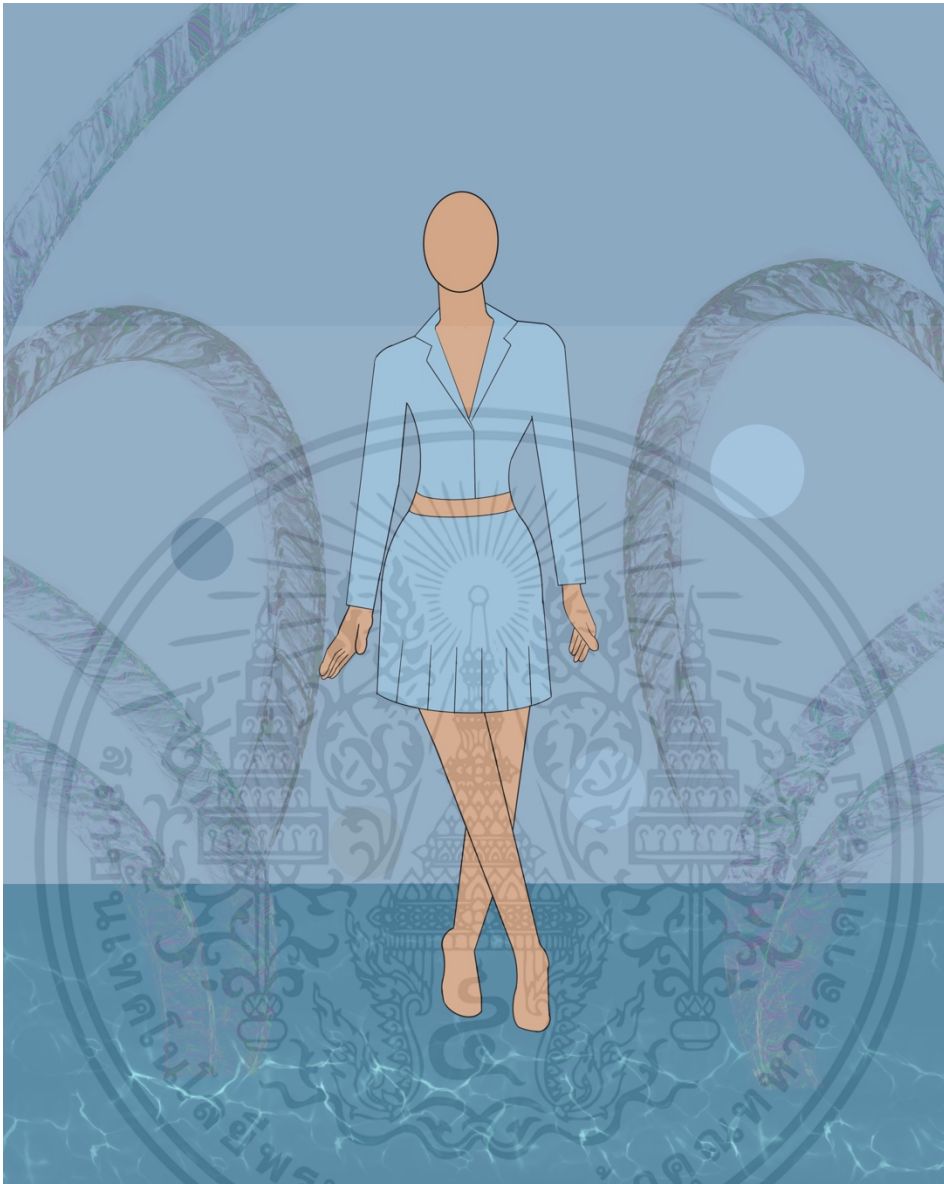
ภาพที่ 37 Sketch รูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



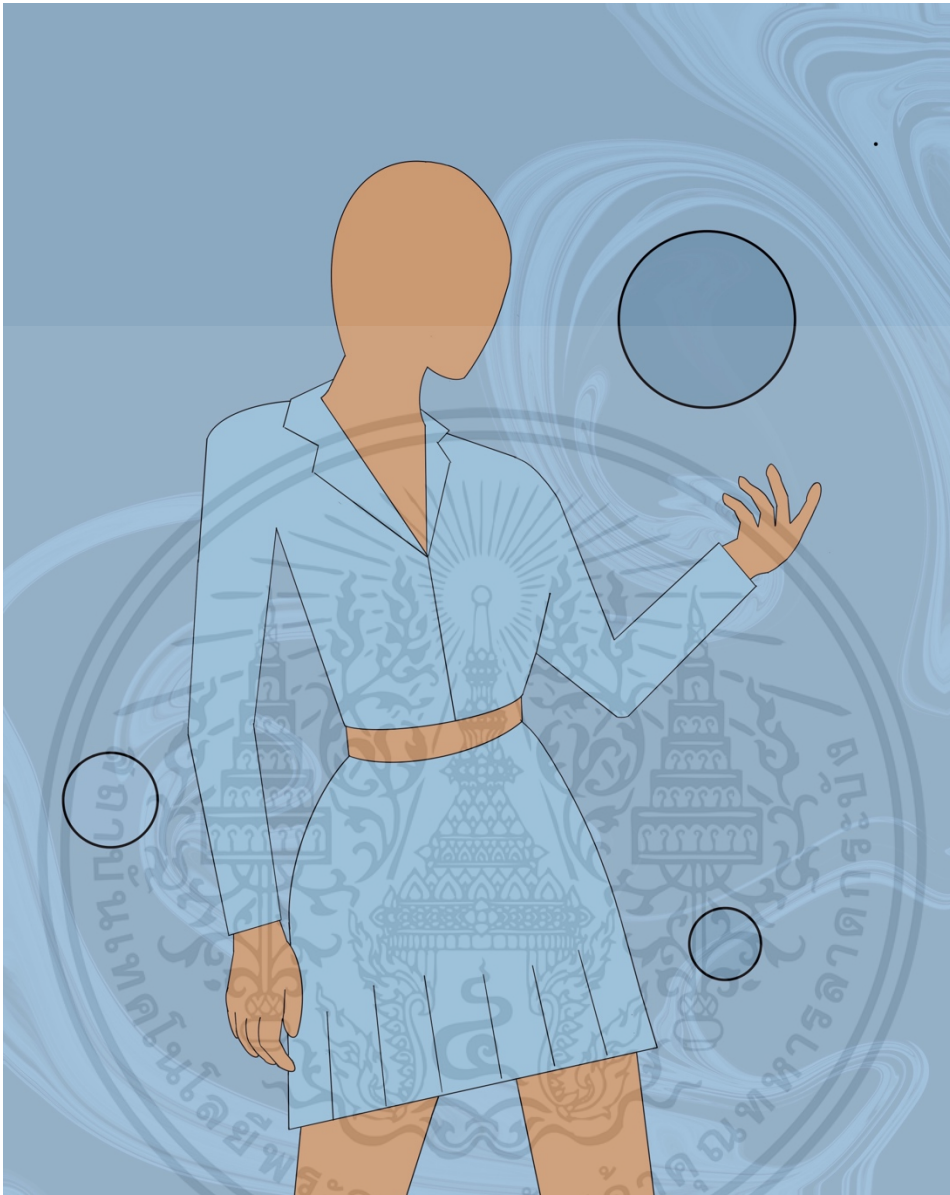
ภาพที่ 38 Sketch รูปที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



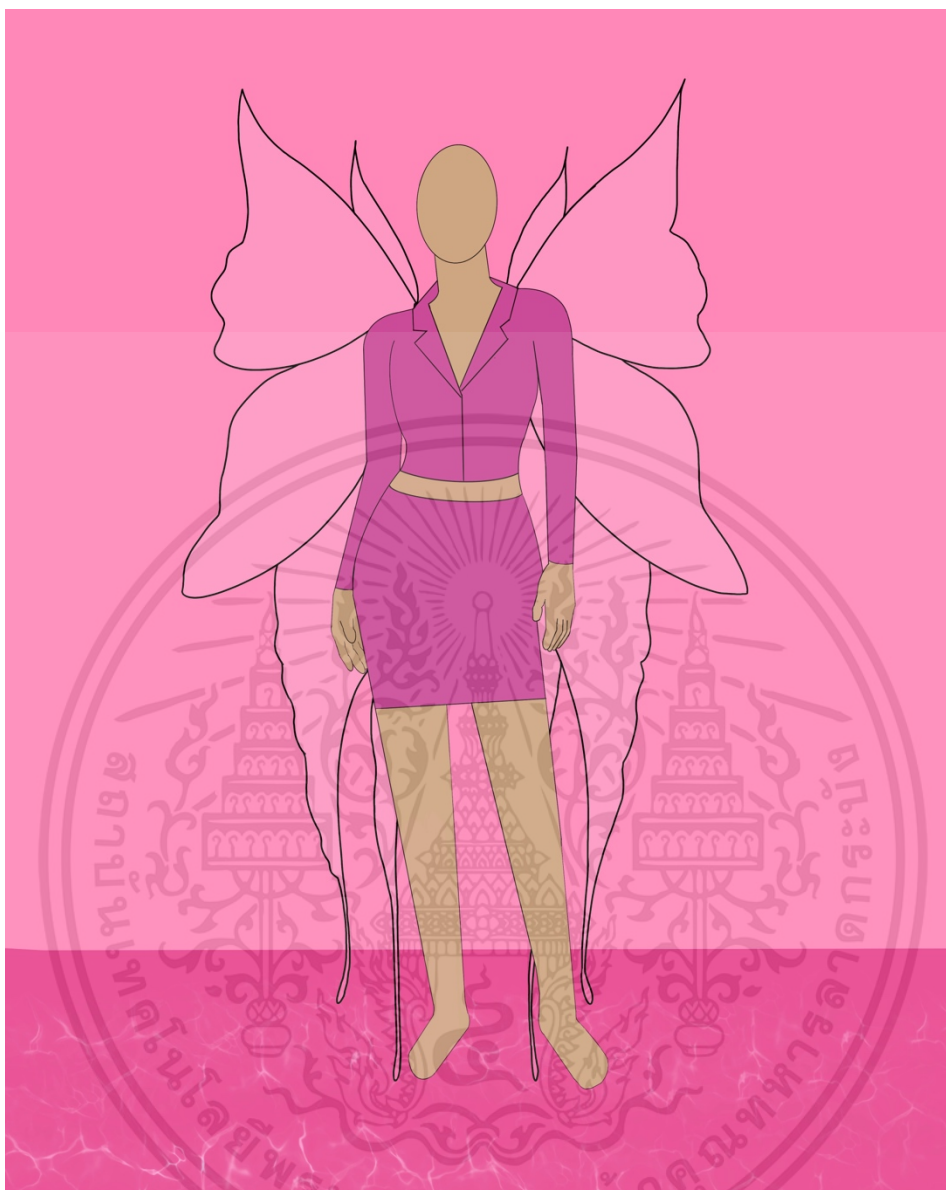
ภาพที่ 39 Sketch รูปที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



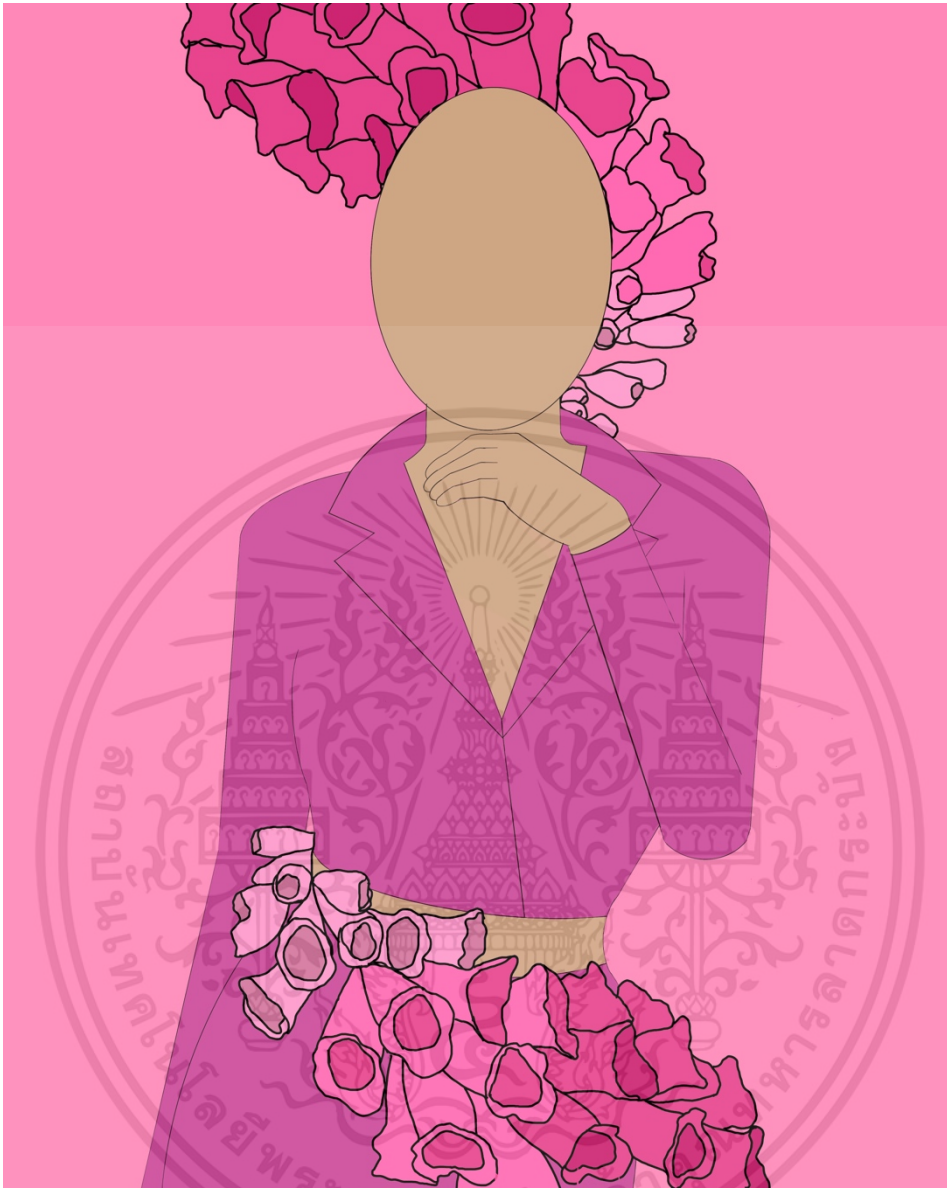
ภาพที่ 40 Sketch รูปที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 Sketch รูปที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 Sketch รูปที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



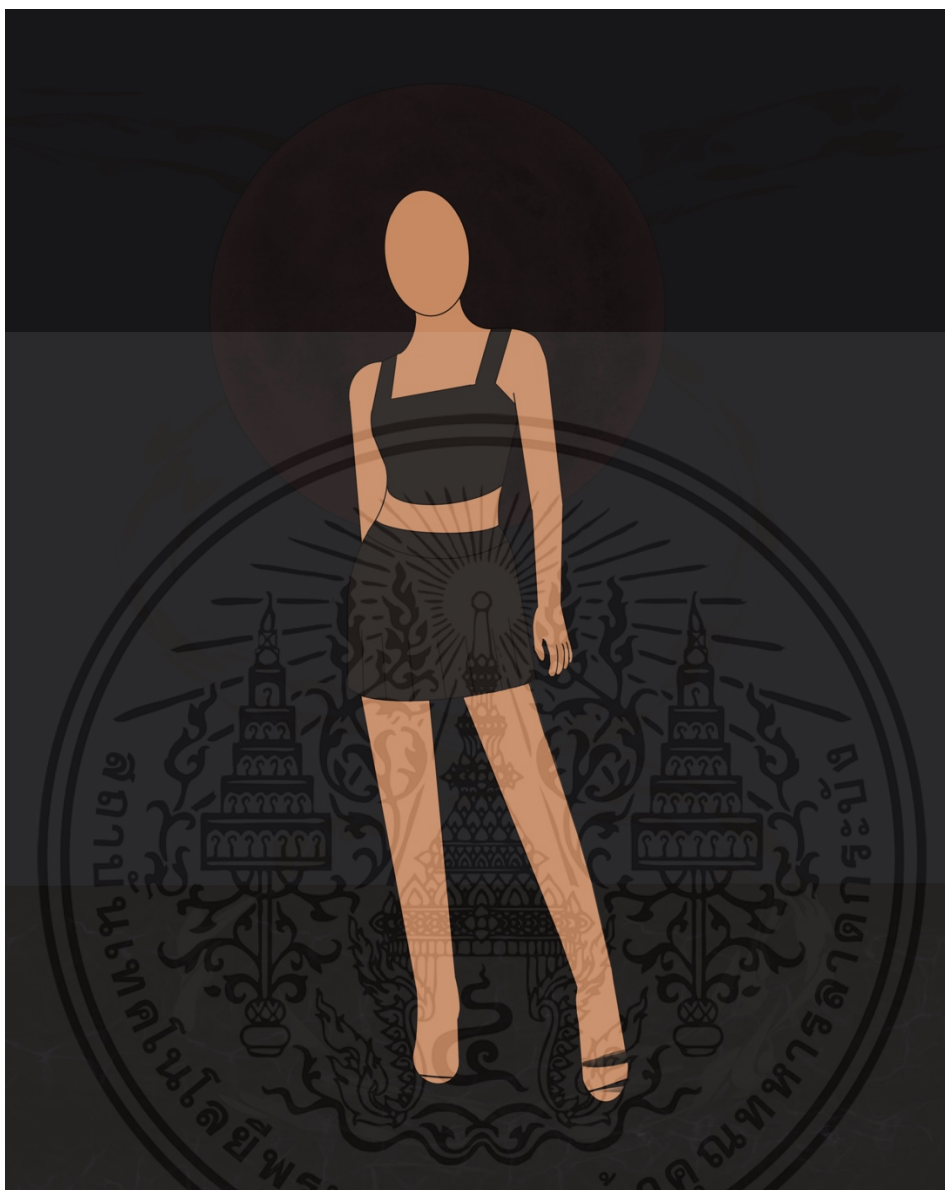
ภาพที่ 43 Sketch รูปที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



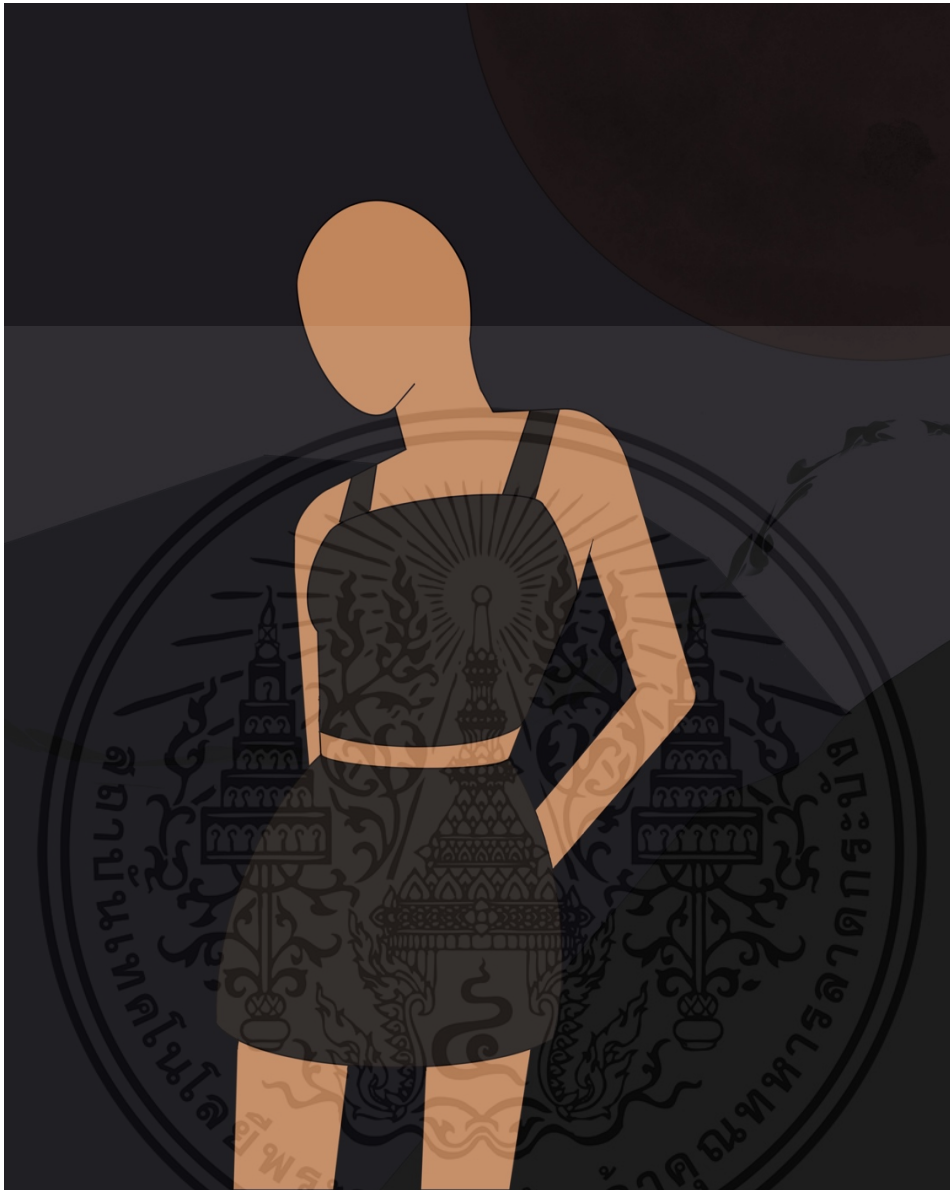
ภาพที่ 44 Sketch รูปที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 Sketch รูปที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

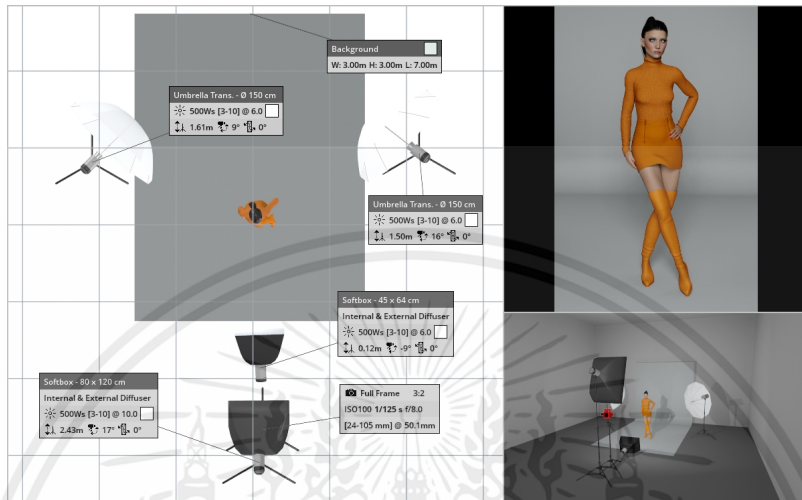


ภาพที่ 46 Sketch รูปที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

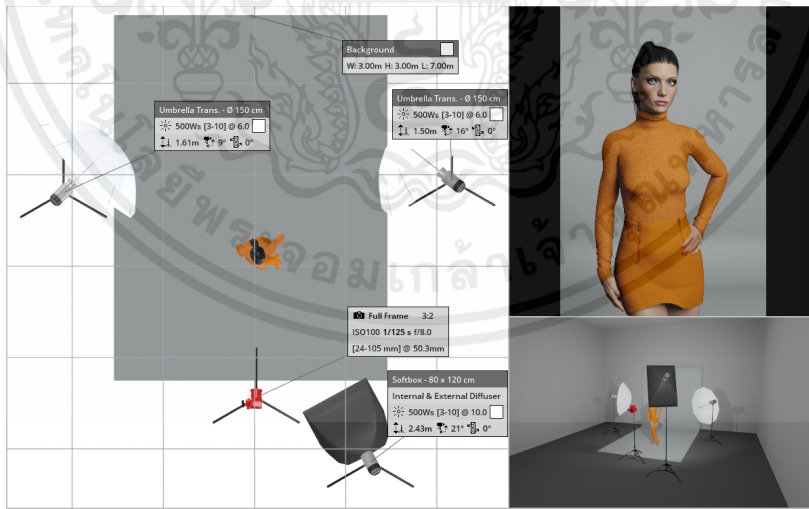
3.2 การจัดแสง

การทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0 สำหรับภาพแบบเต็มตัวจะใช้แสงที่นุ่มเป็นหลักเพื่อใช้ถ่ายต่อการรีทัช



ภาพที่ 47 ภาพการทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0

การทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0 สำหรับภาพแบบครึ่งตัว จะจัดแสงแบบ Loop และใช้แสงนุ่มเป็นหลัก

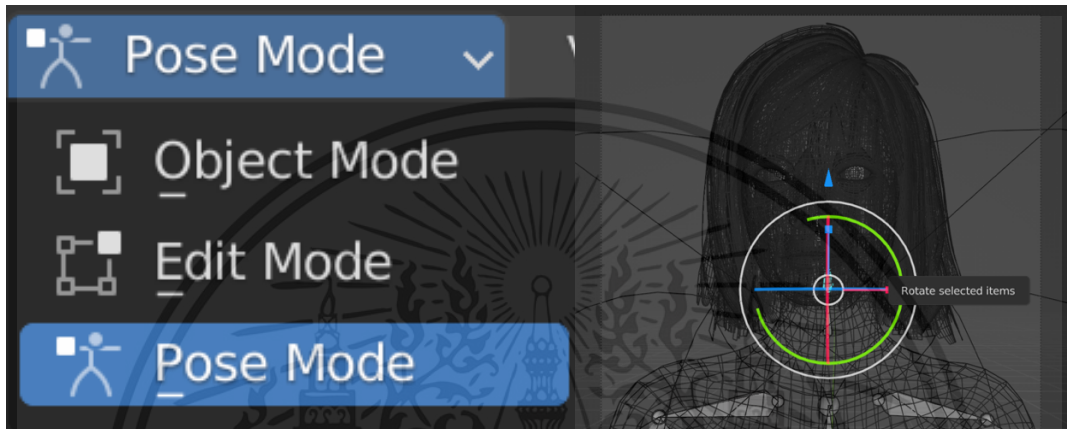


ภาพที่ 48 ภาพการทดลองการจัดแสงด้วยโปรแกรม Set.a.light 2.0

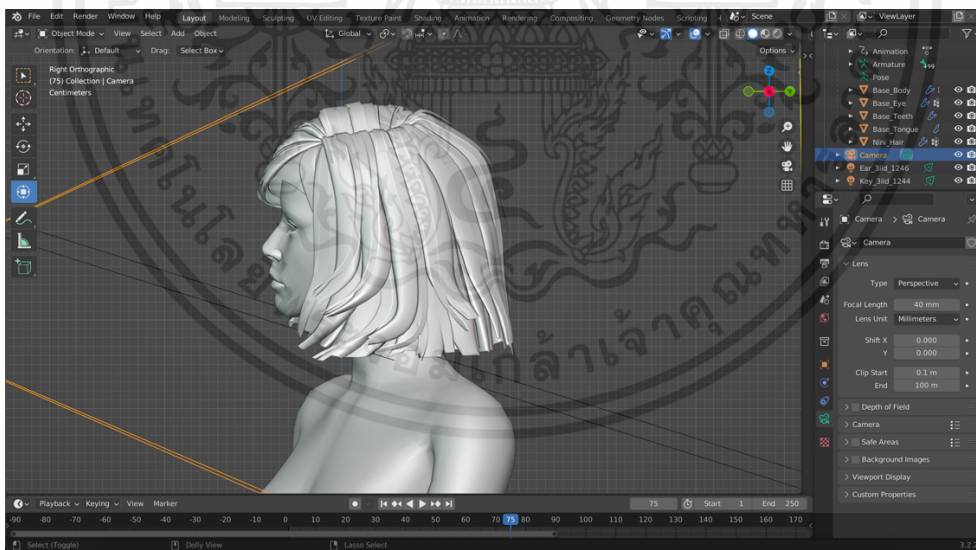
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การสร้างส่วนหัวของ Virtual Influencer

ใช้โปรแกรม Blender เพื่อสร้างส่วนหัว และใส่ Material แบบ Photo Texture และนำมา Shader เพื่อให้ได้ใบหน้าตามที่ต้องการ เมื่อได้ใบหน้าแล้วจึงนำมาใส่จุดขยับต่างๆ แล้วไปทำต่อในโหมด Pose Mode เพื่อให้สามารถปรับแต่งทิศทางใบหน้าและลำตัวของ Virtual Influencer ได้ตามที่ต้องการ

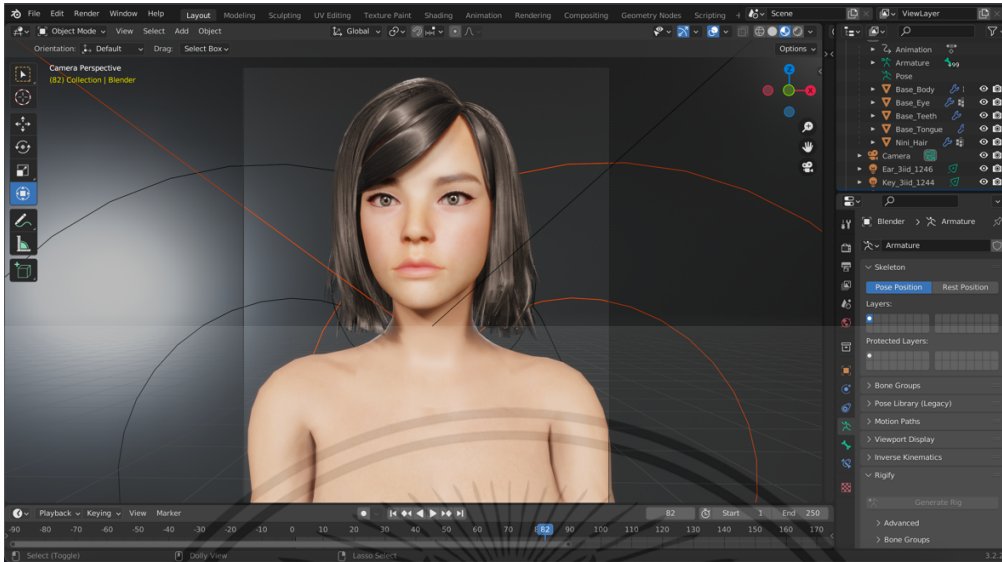


ภาพที่ 49 ภาพการใช้ Pose Mode สำหรับการจัดทำทาง

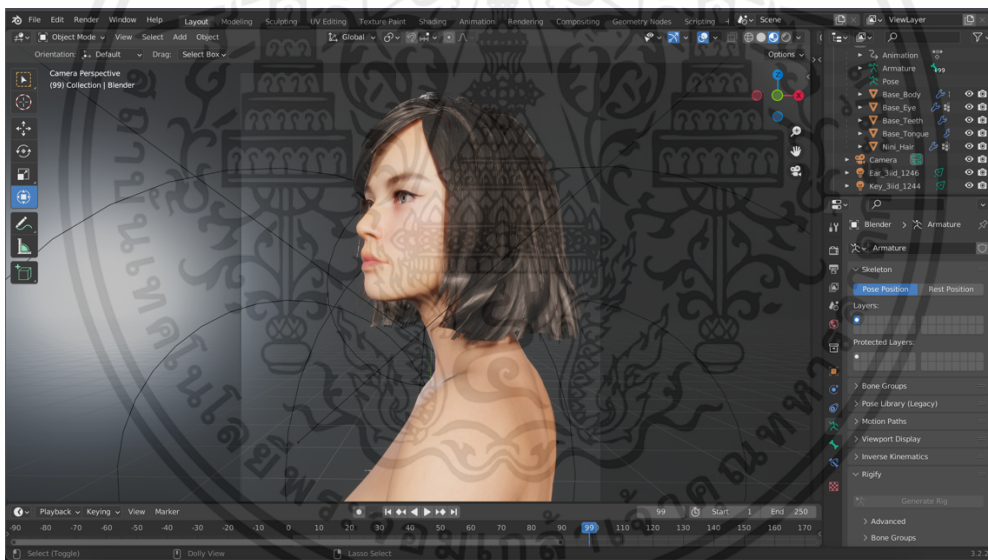


ภาพที่ 50 ภาพการสร้าง Virtual Influencer แบบ Solid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

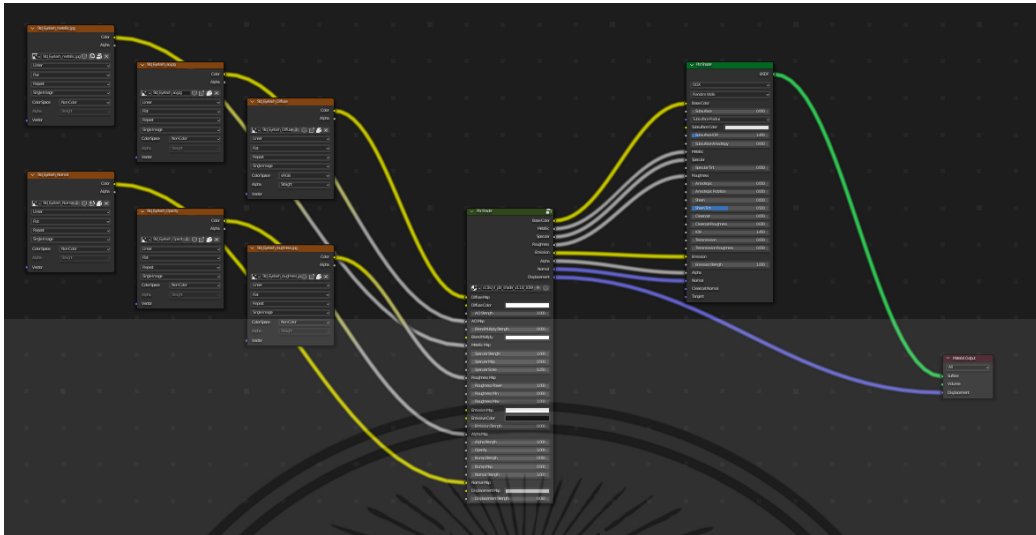


ภาพที่ 51 ภาพการปรับส่วนหัวของ Virtual Influencer ในมุมมองต่างๆ

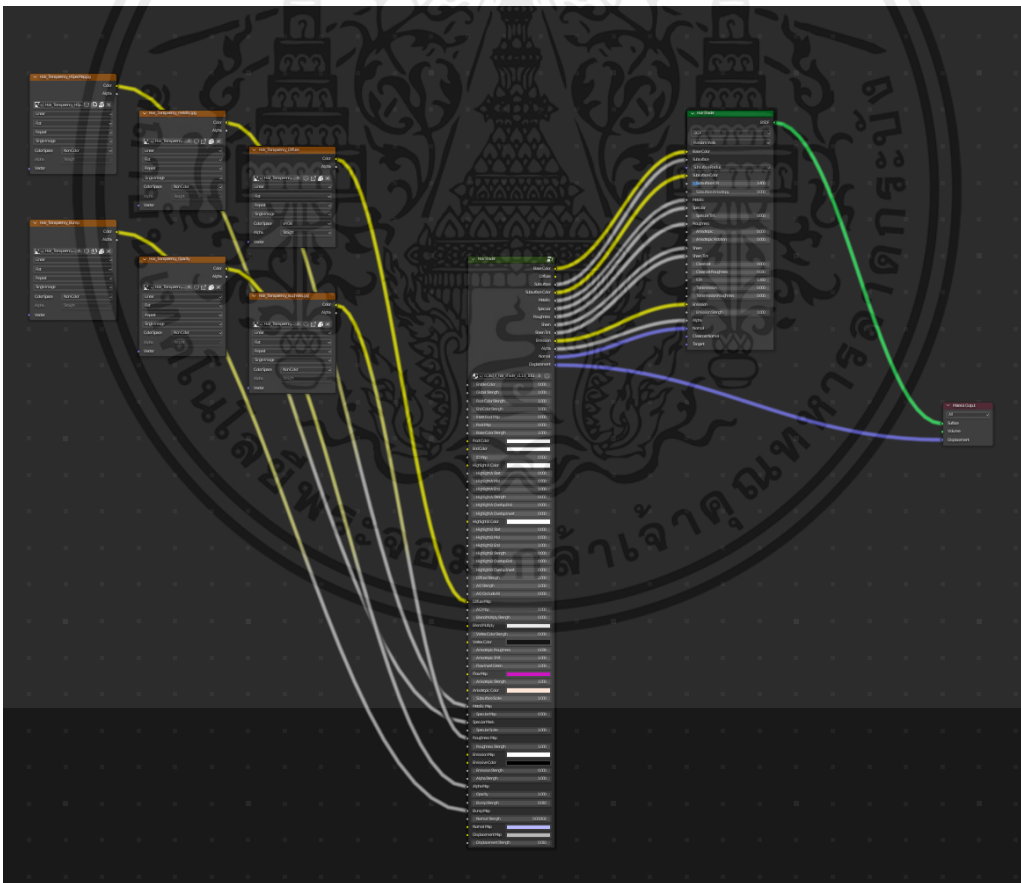


ภาพที่ 52 ภาพการปรับส่วนหัวของ Virtual Influencer ในมุมมองต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

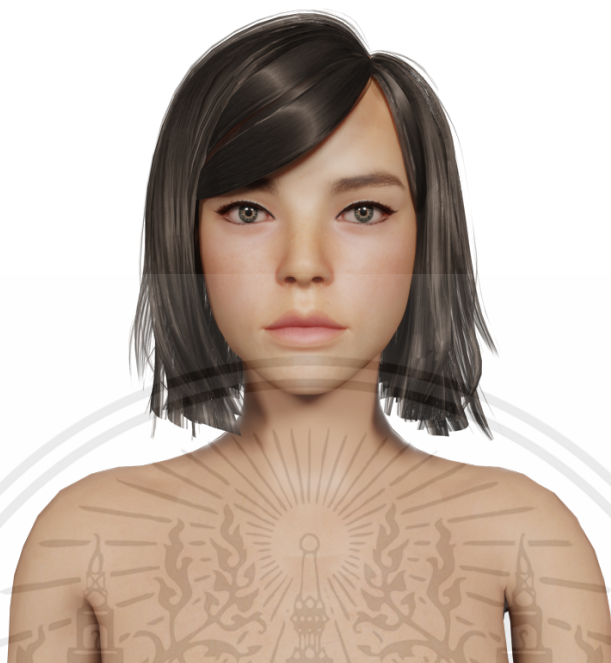


ภาพที่ 53 ภาพการใส่ Texture สำหรับผิวหนึ่ง



ภาพที่ 54 ภาพการใส่ Texture สำหรับเส้นผม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพส่วนหัวของ Virtual Influencer แบบสมบูรณ



ภาพที่ 56 ภาพส่วนหัวของ Virtual Influencer แบบสมบูรณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การสร้าง Background

โดยฉากต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในงานชุดนี้จะเป็นการนำวัตถุ 3 มิติ มาผสมกับภาพถ่าย ท้องฟ้าที่ถ่ายแล้วนำไปปรับสีตามสีที่ต้องการแล้วนำมาสร้างเป็นภาพ Background



ภาพที่ 57 ภาพพื้นหลังแบบที่ 1 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



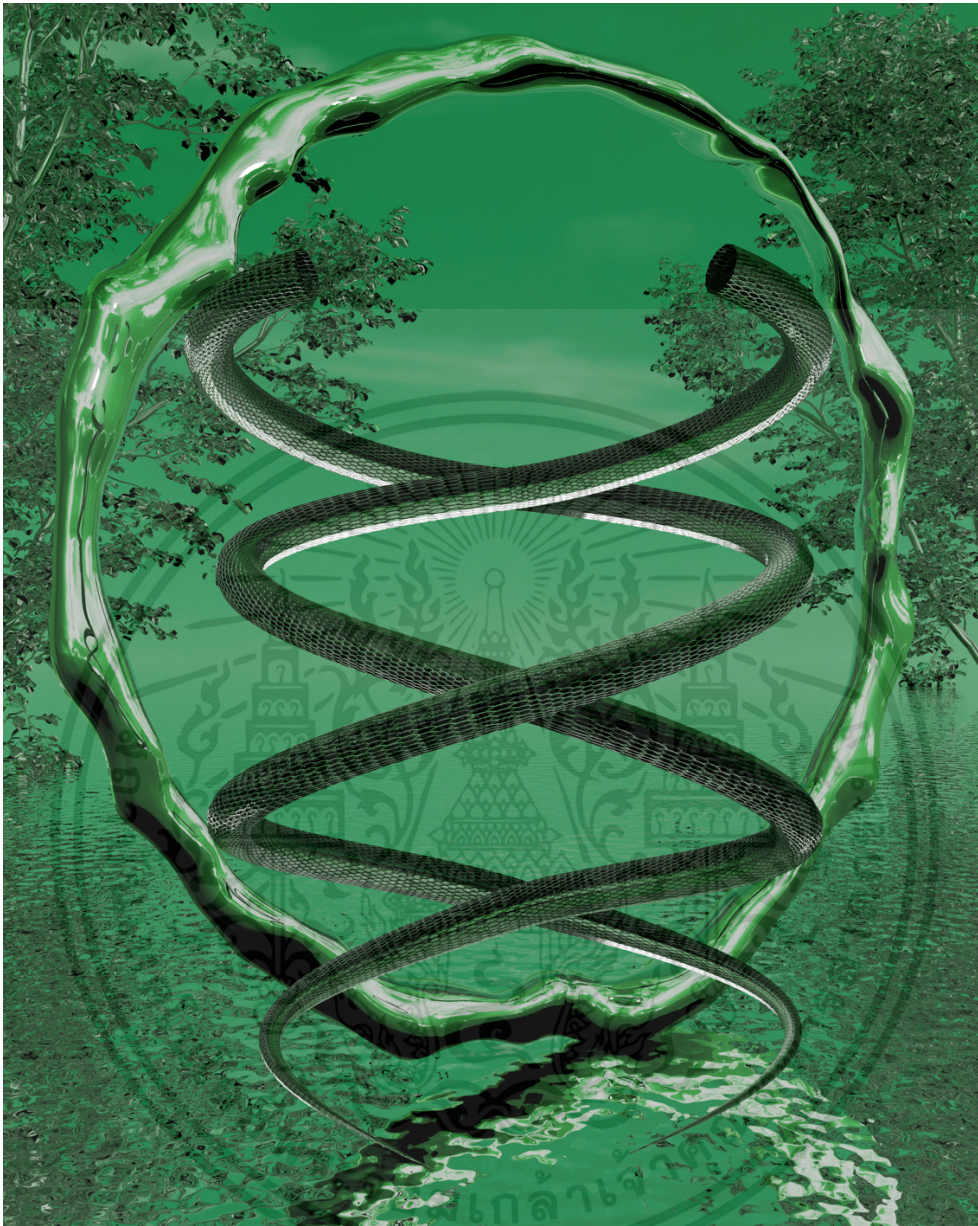
ภาพที่ 58 ภาพพื้นหลังแบบที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



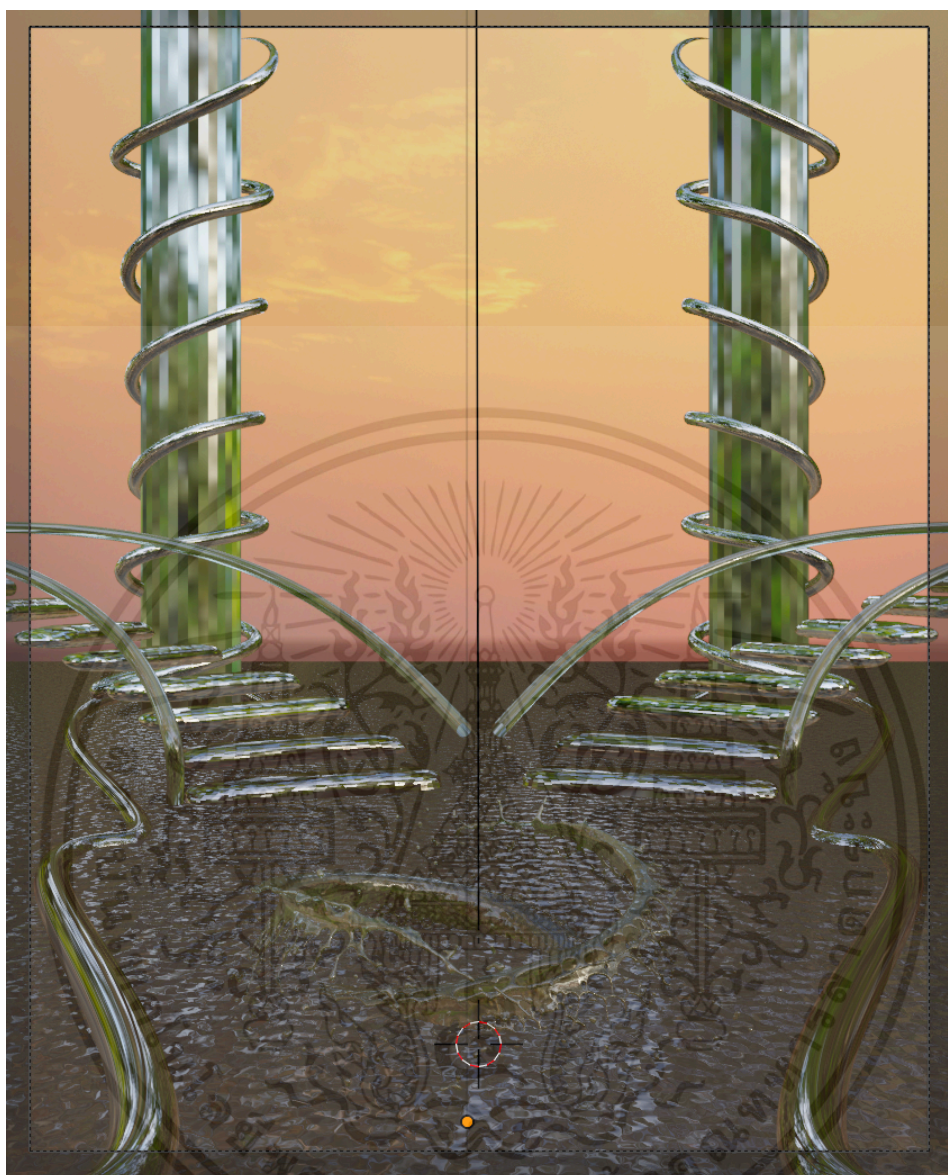
ภาพที่ 59 ภาพพื้นหลังแบบที่ 2 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



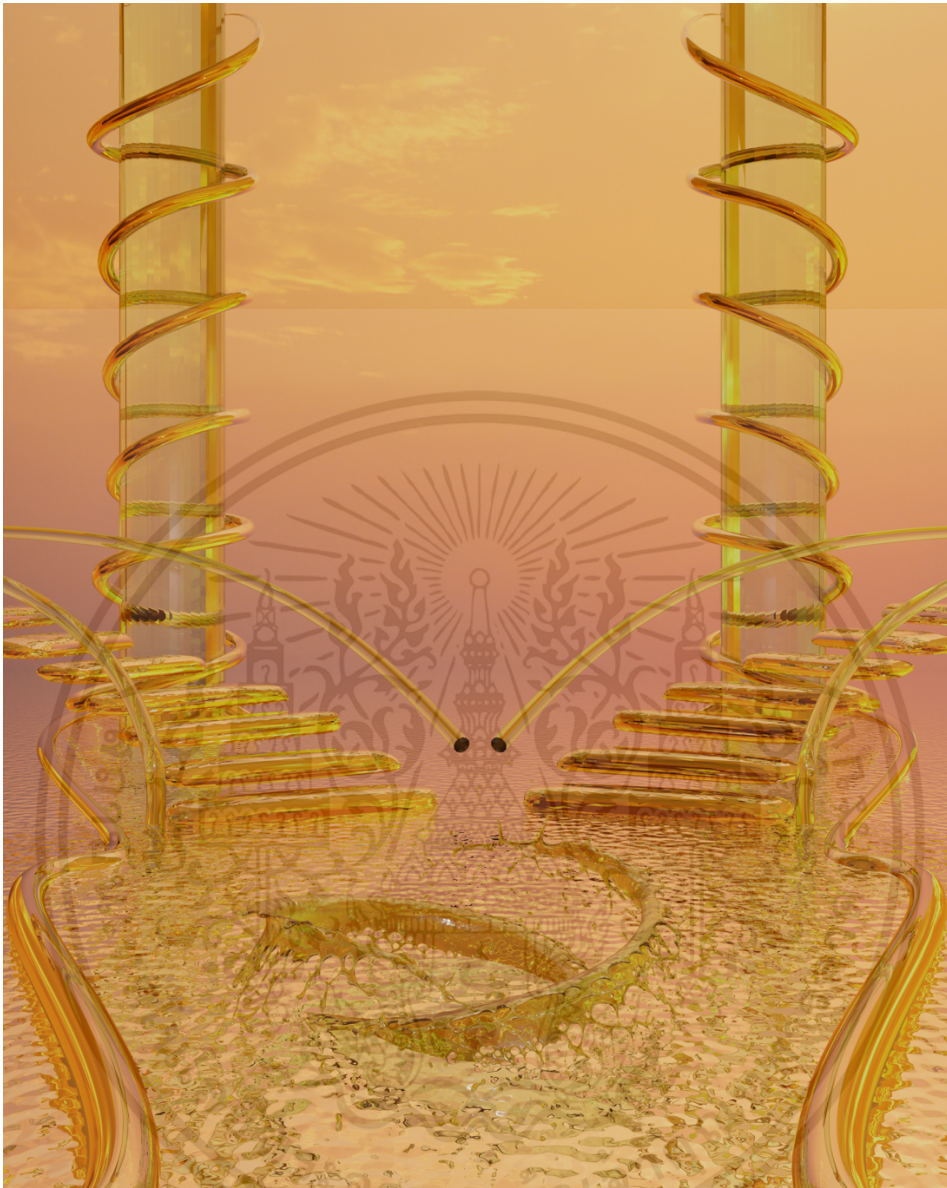
ภาพที่ 60 ภาพพื้นหลังแบบที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



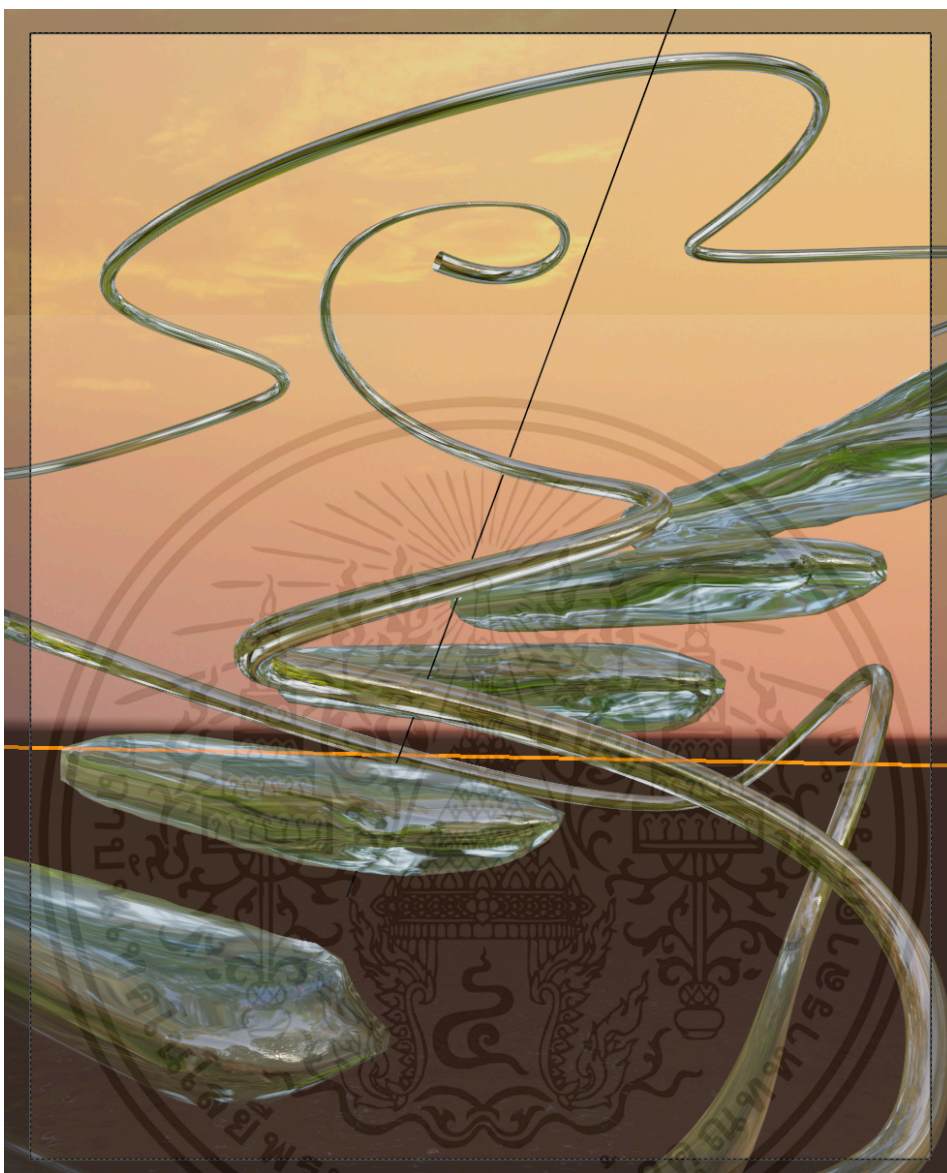
ภาพที่ 61 ภาพพื้นหลังแบบที่ 3 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62 ภาพพื้นหลังแบบที่ 3 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



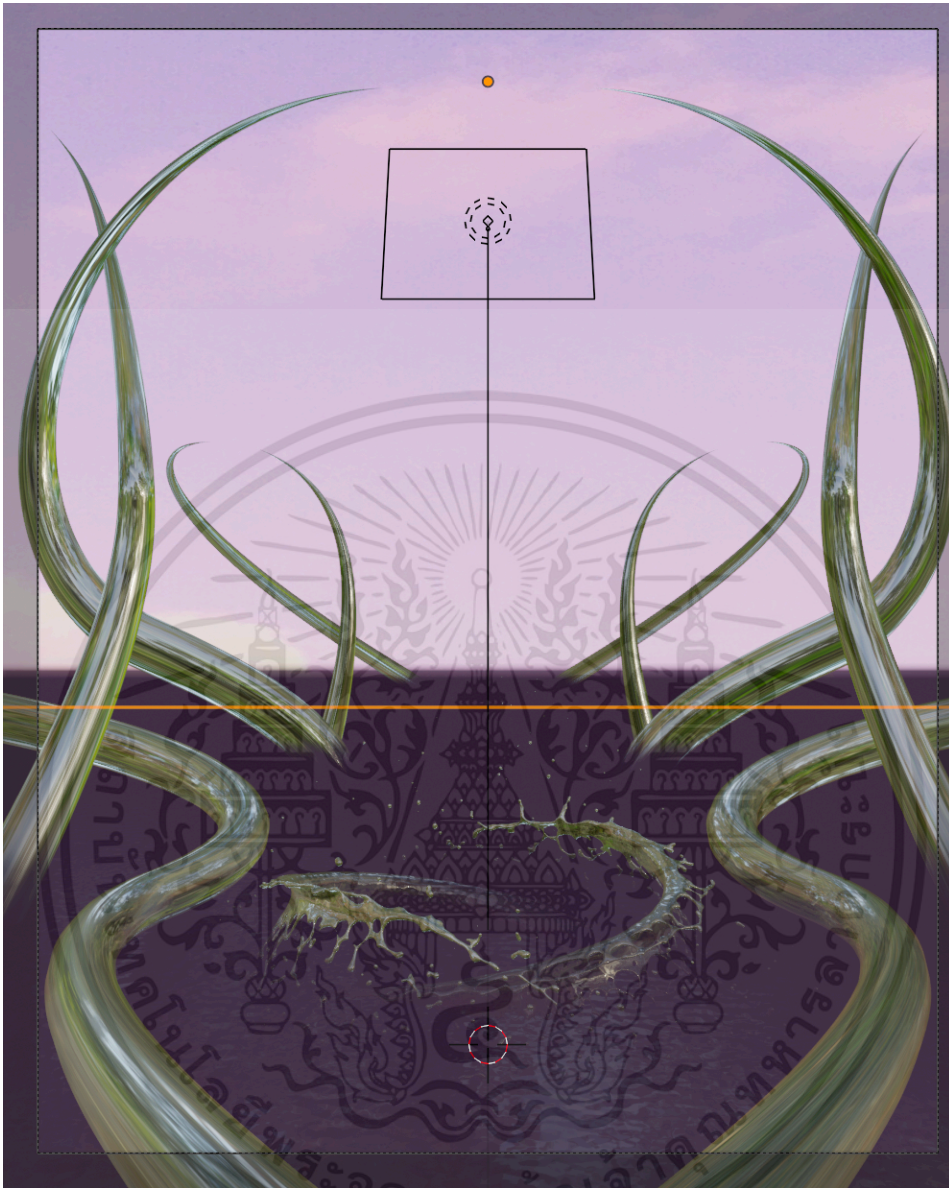
ภาพที่ 63 ภาพพื้นหลังแบบที่ 4 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 64 ภาพพื้นหลังแบบที่ 4 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



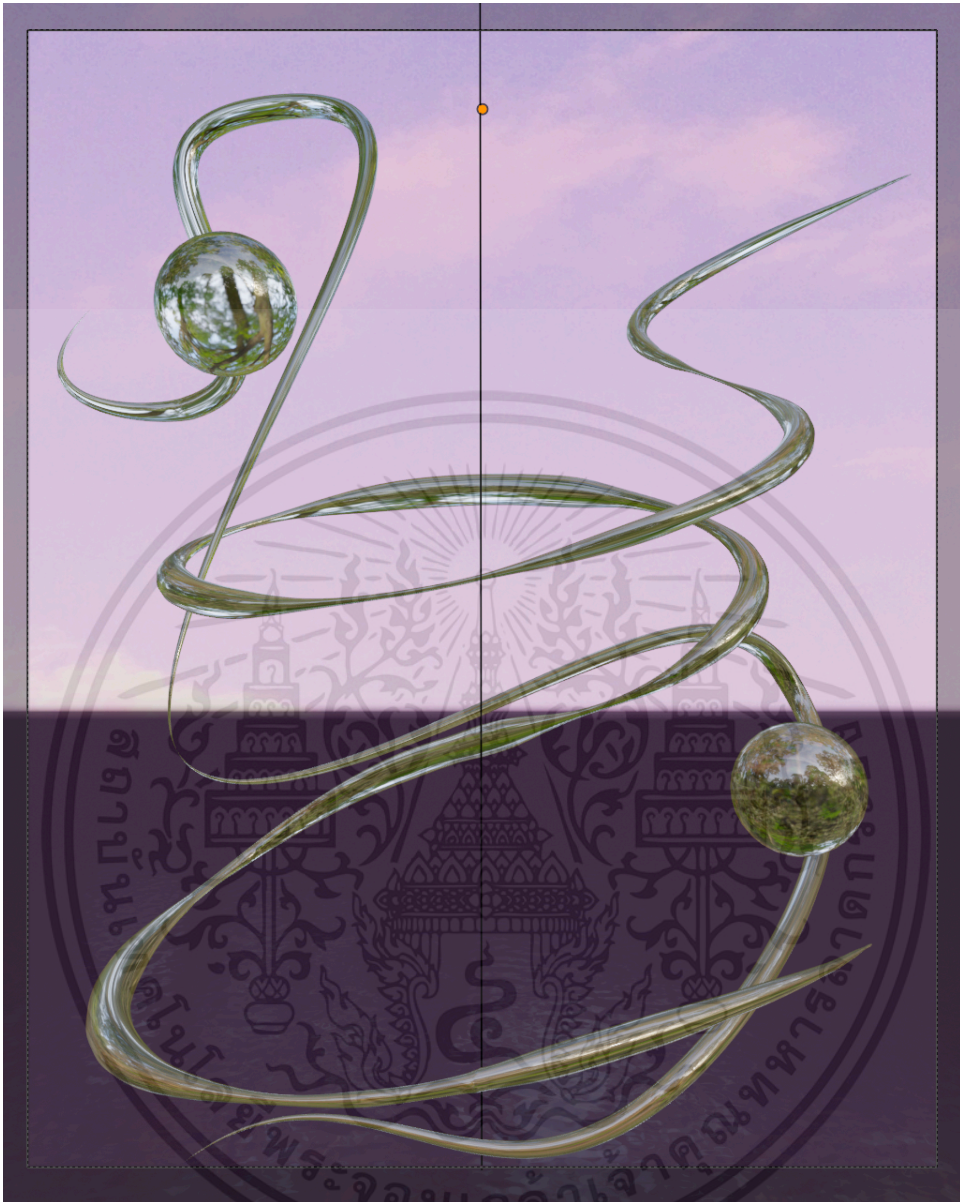
ภาพที่ 65 ภาพพื้นหลังแบบที่ 5 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 66 ภาพพื้นหลังแบบที่ 5 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 67 ภาพพื้นหลังแบบที่ 6 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 68 ภาพพื้นหลังแบบที่ 6 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 69 ภาพพื้นหลังแบบที่ 7 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 70 ภาพพื้นหลังแบบที่ 7 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



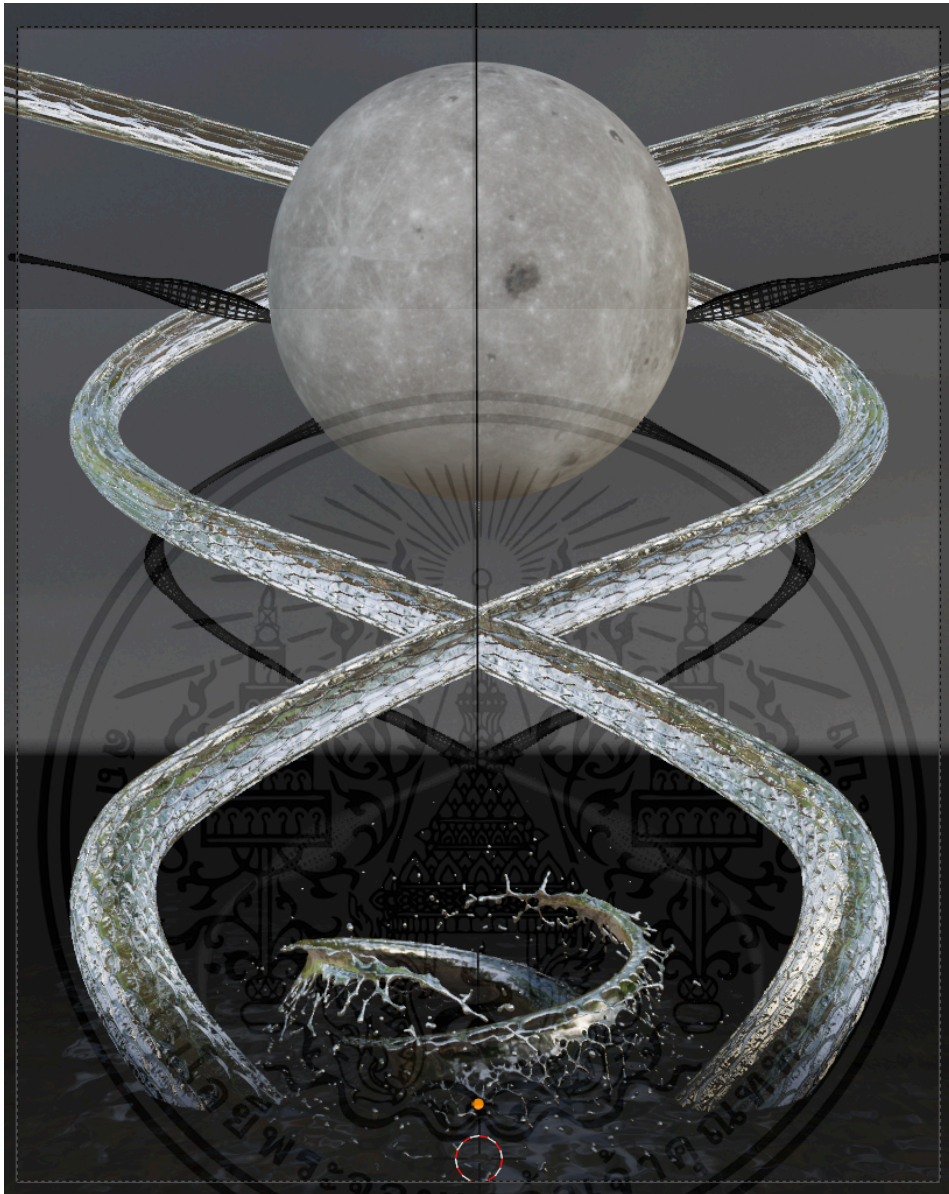
ภาพที่ 71 ภาพพื้นหลังแบบที่ 8 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 72 ภาพพื้นหลังแบบที่ 8 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 73 ภาพพื้นหลังแบบที่ 9 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 74 ภาพพื้นหลังแบบที่ 9 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 75 ภาพพื้นหลังแบบที่ 10 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 76 ภาพพื้นหลังแบบที่ 10 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



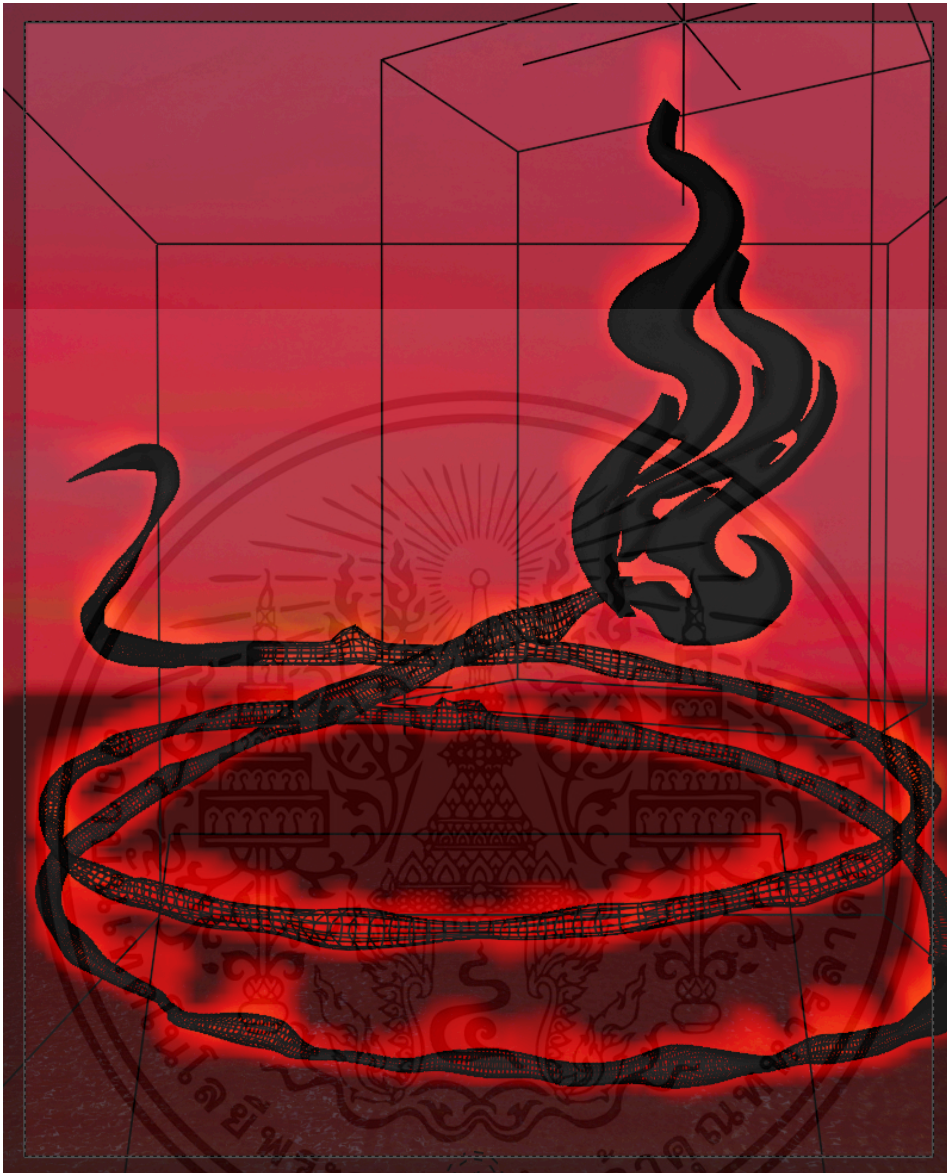
ภาพที่ 77 ภาพพื้นหลังแบบที่ 11 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 78 ภาพพื้นหลังแบบที่ 11 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 79 ภาพพื้นหลังแบบที่ 12 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 80 ภาพพื้นหลังแบบที่ 13 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



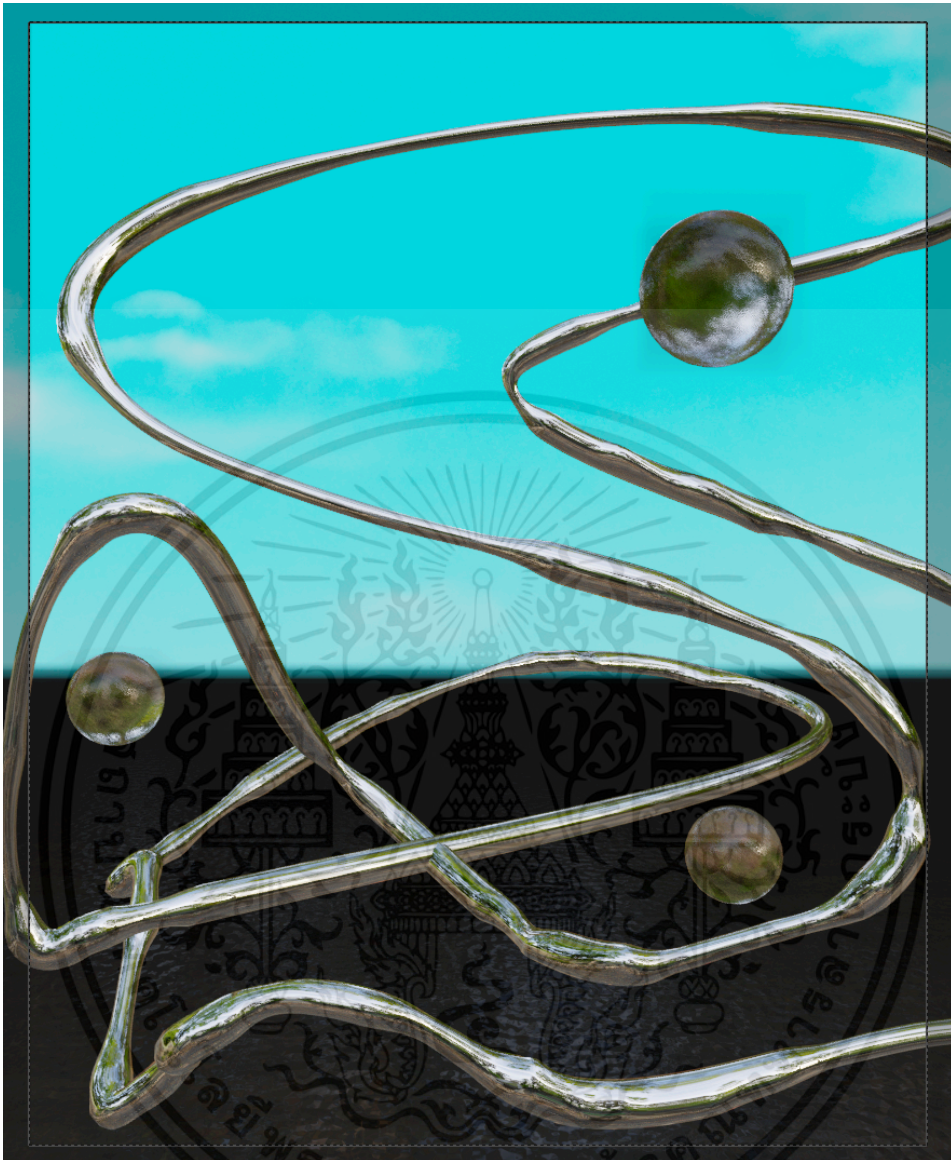
ภาพที่ 81 ภาพพื้นหลังแบบที่ 13 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 82 ภาพพื้นหลังแบบที่ 13 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 83 ภาพพื้นหลังแบบที่ 14 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 84 ภาพพื้นหลังแบบที่ 15 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 85 ภาพพื้นหลังแบบที่ 15 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 86 ภาพพื้นหลังแบบที่ 15 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 87 ภาพพื้นหลังแบบที่ 16 ในโหมด Material Preview ก่อน Render

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

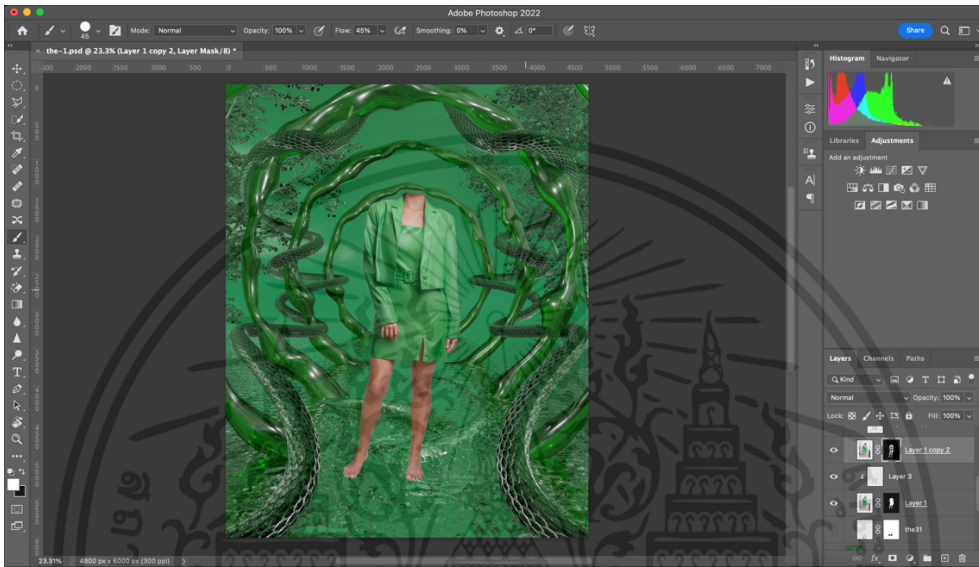


ภาพที่ 88 ภาพพื้นหลังแบบที่ 16 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

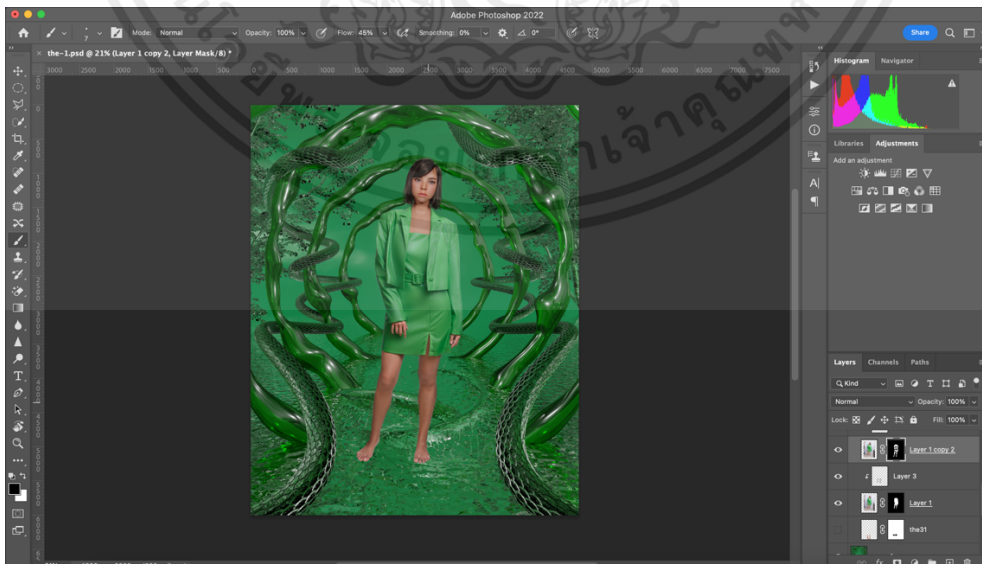
3.5 การตกแต่งภาพ

1. นำภาพถ่ายตัวแบบมาไดคัทลงบนฉากแล้วนำไป Retouch ส่วนใบหน้าออกเพื่อให้
ง่ายต่อการ นำส่วนหัวของ Virtual Influencer ที่สร้างขึ้นมาใส่



ภาพที่ 89 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 1

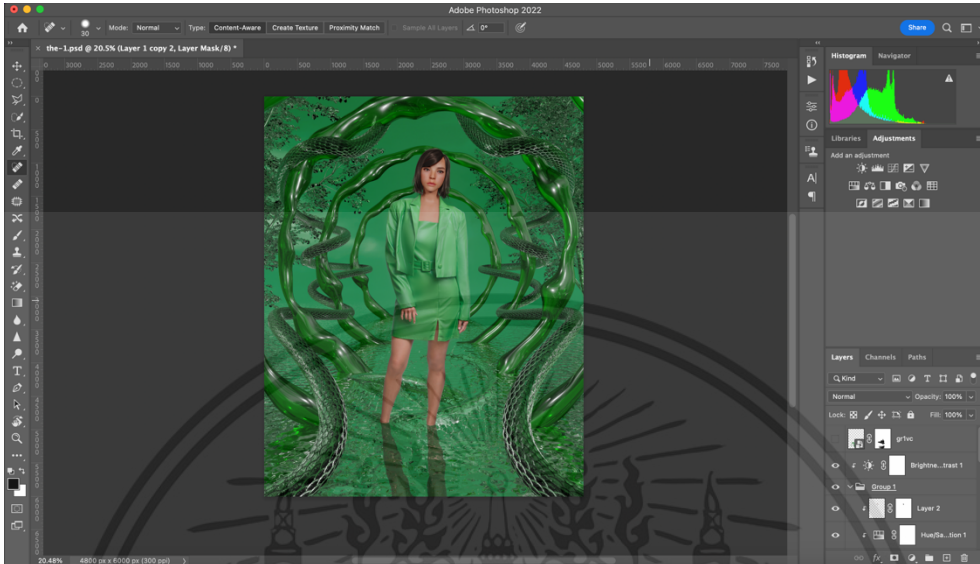
2. นำส่วนหัวของ Virtual Influencer ที่สร้างขึ้นมา Retouch ในเข้ากับตัวแบบ



ภาพที่ 90 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 2

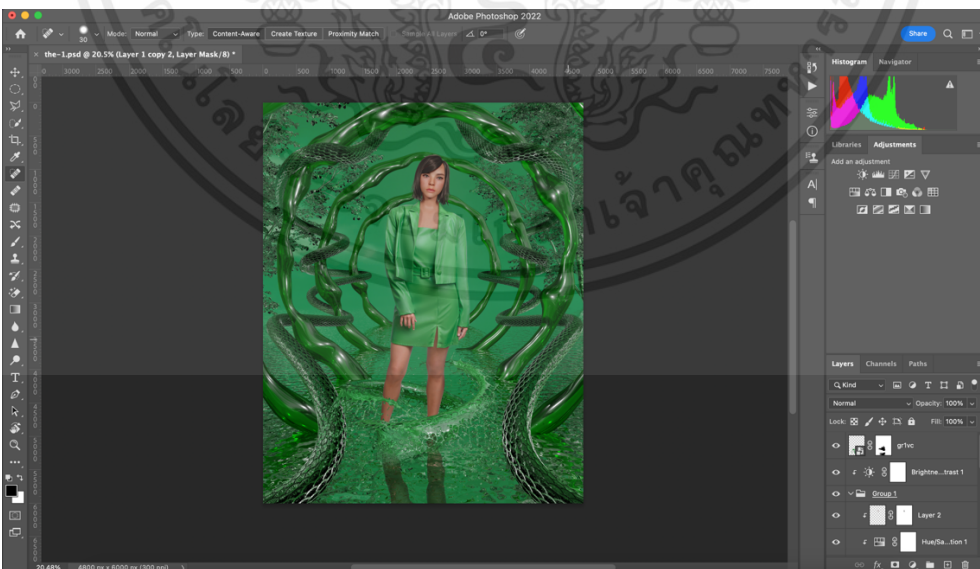
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Retouch ส่วนเท้าออกและเพิ่มเงาสะท้อนเพื่อให้ยืนอยู่ในน้ำ



ภาพที่ 91 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 3

4. นำน้ำวนที่สร้างขึ้นมาเพิ่ม Retouch ลงไปเพิ่มเพื่อให้ส่วนขาดูแบบเนียนกับฉากขึ้น

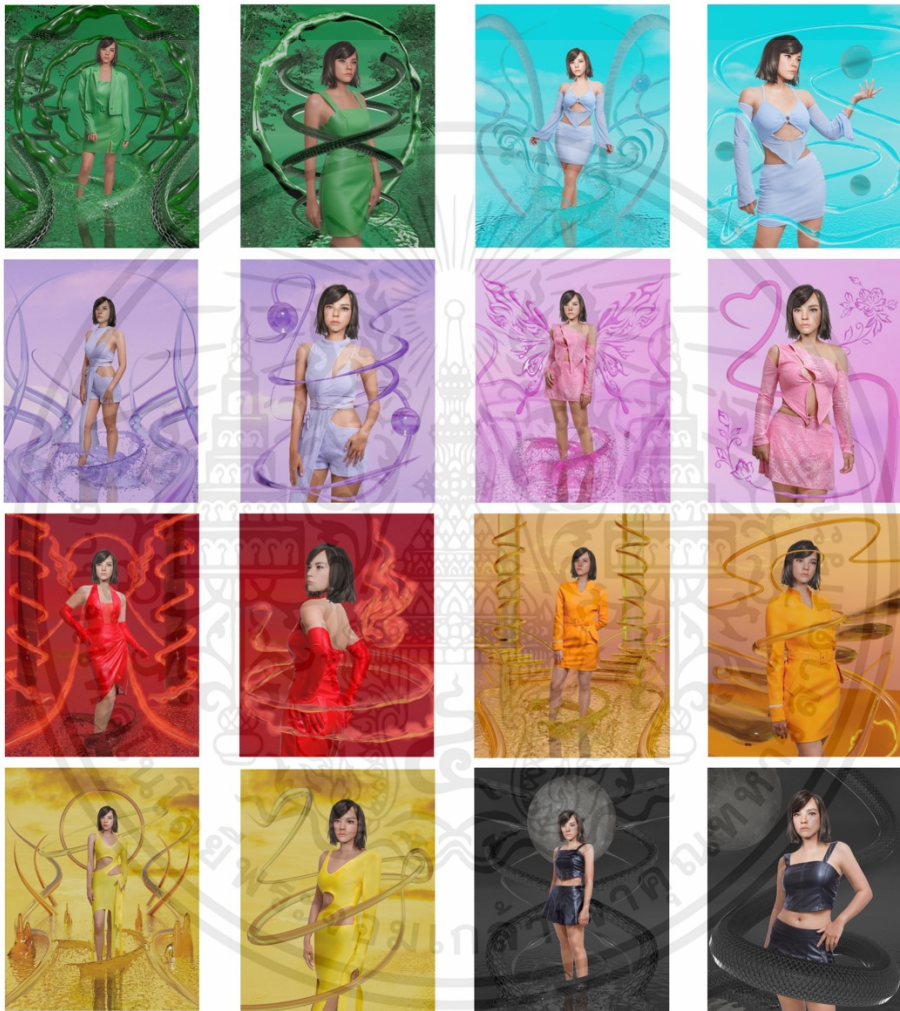


ภาพที่ 92 ภาพการ Retouch ขั้นตอนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 การจัดตำแหน่งภาพ

โดยการจัดวางจะใช้การจัดวางสีที่ใกล้เคียงกันเป็นหลัก เพื่อให้มองโดยรวมแล้วไม่ขัดกัน มากจนเกินไปเนื่องด้วยตัวผลงานชิ้นนี้มีการใช้สีที่หลากหลาย



ภาพที่ 93 ภาพการจัดเรียงภาพทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลงานจริง



ภาพที่ 94 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 95 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 96 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 97 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 98 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 99 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 100 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 101 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 102 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 103 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 104 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 105 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 106 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 107 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 108 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 109 ภาพผลงานจริง ภาพที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 สรุปการทำงาน

ตัวงานออกมาได้ดีกว่าที่คาดการณ์ไว้ โดยเฉพาะภาพที่พิมพ์ออกมาทำให้ชุดภาพดูดีกว่าตอนที่ดูเป็นไฟล์ภาพมากๆ ซึ่งจากภาพชุดที่ 1 ในการนำเสนอครั้งแรกที่ตัวฉากหลังใช้วัตถุต่างๆที่สร้างขึ้นมาให้คล้ายกับสิ่งที่มีอยู่มากที่สุด แต่องค์ประกอบอื่นๆ ในภาพและการจัดวางตัว Virtual Influencer นั้นยังคงไม่สมจริงเท่าที่ควร จึงมีการปรับแก้ไขตัวฉากหลังให้มีความเหมือนจริงมากขึ้น ด้วยการใช้อัตรา 3 มิติ แบบ Chormetype ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุดภาพถ่ายโปรโมทเพลงของศิลปิน K-pop วง AESPA ที่มีจะใช้ภาพถ่ายมาผสมผสานกับวัตถุ 3 มิติ ที่สร้างขึ้นมาในฉากหลังทำให้นำมาปรับใช้กับตัวงานได้อย่างดีในภาพชุดที่ 2 แล้วจึงนำมาปรับแก้ไขกับภาพในชุดที่ 1 ด้วย จนทำให้ตัวผลงานชุดนี้ออกมาได้ดีกว่าที่คาดการณ์ไว้ในตอนต้น และพึงพอใจอย่างมาก

5.2 ปัญหาในการทำงาน

5.2.1 การเลือกใช้ทำโพสในภาพอาจจะยังไม่สอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อมากนัก

5.2.2 การรีทัชตัวแบบในภาพทำออกมาได้ยังไม่สมบูรณ์แบบมากนักจนทำให้ภาพดูไม่เป็นความจริง ทั้งภาพทั้งที่ต้องการให้ผู้ชมสงสัยว่าสิ่งไหนคือภาพถ่าย และสิ่งไหนคือสิ่งที่สร้างขึ้นมา

5.2.3 การ Render ฉากใช้เวลาานาน และไม่สามารถทำขั้นตอนอื่นควบคู่กันไปได้เพราะอาจจะทำให้อุปกรณ์เกิดปัญหา

5.2.4 เวลาการทำงานกับแผนงานที่ต้องการทำอาจไม่เหมาะสมกันทำให้ต้องตัดบางสิ่งที่ต้องการนำเสนอในภาพออกไปเพื่อให้ทันเวลา

5.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำงาน

5.3.1 ได้ฝึกฝนเทคนิคใหม่ๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานในอนาคต

5.3.2 สามารถพัฒนาต่อยอดจากผลงานที่ทำมาเป็นเอกลักษณ์ของงานตนเองต่อไปได้เนื่องจากงานในรูปแบบนี้ยังมีไม่มากนักในประเทศ

5.3.3 สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดได้ และปรับเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม

5.4 ข้อเสนอแนะ

ในผลงานชุดนี้ได้ใช้การวางแผนและเวลาอย่างมากในการทำองค์ประกอบต่างๆ โดยกระบวนการในการทำงานต่างๆ จะถูกทำด้วยตัวคนเดียวทั้งหมด ยกเว้นขั้นตอนการถ่ายภาพแฟชั่นเซ็ทของตัวแบบที่จะนำมาเป็นส่วนประกอบของ Virtual Influencer ที่จะมีนางแบบ ผู้ติดตามของนางแบบ และตัวข้าพเจ้า ซึ่งเป็นกองถ่ายแฟชั่นที่เล็กมากเมื่อเทียบกับกองแฟชั่นปกติ ข้อดีคือทำงานได้คล่องแคล่ว และรวดเร็ว แต่ต้องแลกมาด้วยมุมมองในการถ่ายที่อาจจะแคบลงเพราะไม่ได้มีผู้ช่วยคอยเสนอแนะ

อย่างไรก็ตามการทำงานนี้ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่ดีในการทำงานและนำไปปรับใช้ในอนาคตได้ โดยในการทำงานครั้งนี้การได้รับคำแนะนำต่างๆ จากอาจารย์สามารถทำให้สามารถปรับปรุงตัวงานให้พัฒนาไปได้มากกว่าสิ่งที่คาดการณ์ไว้ในตอนต้นอย่างมาก และมีโอกาสในการนำไปใช้ต่อยอดในอนาคต

บรรณานุกรม

ข้อมูล

Workpoint today (2566) จะมูเตลูต้องมูให้สุดกับสีห้องนำโชคประจำวันเกิด เข้าถึงได้จาก
<https://workpointtoday.com/จะมูเตลูต้องมูให้สุด>

Vouge Thailand (2566) สายแฟชั่นเตลู...ถอดรหัสแนวคิดเรื่องตารางสีมงคล เข้าถึงได้จาก
<https://www.vogue.co.th/fashion/article/luckycolor>.

Vouge Thailand (2565) ทำความรู้จักสาว Virtual Influencer ทั้ง 6 สัญชาติ เข้าถึงได้จาก
<https://vogue.co.th/beauty/virtual-influencer>

Createxhouseh (2565) รู้จัก Virtual Influencer คนดังที่โลดแล่นบนโลกเสมือนจริง เข้าถึงได้จาก
<https://www.createxhouse.com/รู้จัก-virtual-influencer>

Vouge Thailand (2562) Monochromatic เข้าถึงได้จาก
<https://www.vogue.co.th/fashion/article/monochromatic-style>

ข้อมูลช่างภาพ

Pascal Schonlau (2565) About Pascal เข้าถึงได้จาก
<https://www.pascalschonlau.com>

Tim Walker (2565) BIOGHAPHY เข้าถึงได้จาก
<https://www.timwalkerphotography.com>

Wikipedia (2566) Tim Walker เข้าถึงได้จาก
https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Walker

Artnet (2566) Karen Jerzyk Bioghaphy เข้าถึงได้จาก
<https://www.artnet.com/artists/karen-jerzyk/biography>

Karen Jerzyk (2566) About เข้าถึงได้จาก
<https://karenjerzykphoto.zenfolio.com>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายภควัต เพชรเพ็ง
วัน/เดือน/ปีเกิด	11 มิถุนายน พ.ศ. 2544
ที่อยู่	9/44 ถนนเสรีไทย แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ 10240
E-mail	immatxmz@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2555	สำเร็จการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา จากโรงเรียนโสมาภา (นวมินทร์)
พ.ศ.2561	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ๒
พ.ศ.2562	เข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน

พ.ศ.2566	Bazaar Thesis Exhibition ณ ชุมชนเลื่อนฤทธิ์
----------	---

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้