

วัฒนธรรมสังคมข่าวสาร



นาย ธาริน เจนจบเขตต์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในห้องสมุดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต


ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารฉบับนี้

ปีการศึกษา 2542  
เลขที่.....  
เลขทะเบียน..... 38115  
วัน, เดือน, ปี 2 1 พ.ย. 2543

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คนบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกพงษ์ จุลเสณีย์)

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์  
  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ)

 กรรมการ ..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราขุน) (รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีทยานิตย์)

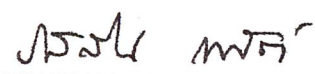
 กรรมการ ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสณี)

 กรรมการ ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริตา จันผิงเพชร) (อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)


 กรรมการ ..... กรรมการ  
(อาจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์) (อาจารย์กัญจนา ต่ำโสภี)

 กรรมการ ..... กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา) (อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

 กรรมการ ..... กรรมการ  
(อาจารย์ยุพา มหามาตกร) (อาจารย์อนุพงษ์ ศาชาชีวะ)

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รสนัน กาสต์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก ใช้งาน และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	วัฒนธรรมของสังคมชาวसार
ชื่อ	นาย ชาริน เจนจบเขตต์
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
ปีการศึกษา	2542
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วุฒิกร คงคา

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสารมีความรวดเร็ว สามารถรับรู้ข้อมูลของทั่วโลกได้ฉับไว ด้วยความเจริญทางเทคโนโลยี การก้าวให้ทันสากลจึงต้องรับรู้สิ่งเหล่านี้ วัฒนธรรมเป็นสิ่งหนึ่ง ที่เข้ามาตามการสื่อสารส่งผลให้วัฒนธรรมไทยมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่น เช่น ในเรื่องของการแต่งกายตามสากลนิยม มีการใช้สีสันทันให้เกิดความสะดุดตา การบริโภคอาหารอย่างชาวตะวันตก รูปแบบร้านค้าต้องปรับปรุงให้มีความทันสมัยสวยงาม เป็นที่แปลกตาต่อผู้พบเห็น อันเป็นจุดบั่นดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชุด วัฒนธรรมของสังคมชาวसार ด้วยการนำเทคนิคของคอมพิวเตอร์ที่แสดงถึงความเจริญทางเทคโนโลยีมา ประกอบกับงานจิตรกรรม โดยการใช้ข้อมูลจากสถานที่จริงด้วยการบันทึกภาพและปรับแต่งในคอมพิวเตอร์ มีการพัฒนาการสร้างสรรค์จากขั้นตอนของแบบร่าง จนถึงผลงานจริง จำนวน 4 ชิ้น คำนึงถึงแนวความคิดและองค์ประกอบศิลป์ควบคู่กันไป เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ที่สุด แต่ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน การจัดระบบแนวความคิด การกำหนดตารางงานเพื่อติดต่อประสานงานกับผู้อื่น ซึ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อการพัฒนาการทำงานในอนาคตอย่างดียิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ด้วยความเคารพอย่างสูงในความรัก อบรม  
สั่งสอน ตลอดจนส่งเสริมการศึกษา ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อครู – อาจารย์ทุกท่าน  
ที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดจนทัศนคติที่ถูกต้องและดีงาม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

เอกสารประกอบผลงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการศิลปนิพนธ์ หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2542 ในหัวข้อ “ วัฒนธรรมของสังคมข่าวสาร “ ในภาคเอกสารประกอบผลงานแสดงข้อมูล แนวความคิด เนื้อหา การปฏิบัติงานและการแก้ปัญหาในงานสร้างสรรค์ผลงาน

โครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้รับความบันดาลใจจากสภาพแวดล้อม สังคม และความเป็นอยู่จากประสบการณ์จริงที่เป็นปัจจุบันในขณะนี้ แสดงทัศนะและความคิดต่อสภาพแวดล้อมประกอบด้วยปัญหาและข้อมูลเบื้องต้นในการทำงานคอมพิวเตอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1	
บทนำ	1
ความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา	2
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตของโครงการ	2
- ขอบเขตของเนื้อหา สารระ	2
- ขอบเขตของรูปแบบ	2
- ขอบเขตของชนิดงาน	2
- ขอบเขตของเทคนิค จำนวน	2
บทที่ 2	
ความมั่นคงใจ และแนวความคิดสร้างสรรค์	3
- ที่มาแห่งความมั่นคงใจ	3
- แนวความคิด	4
บทที่ 3	
การดำเนินงาน	5
- ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล	5
- การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์	5
- การสร้างภาพร่าง	7
- เทคนิค ( วิธีการ ) สร้างสรรค์	11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการพัฒนาผลงาน	12
- วิเคราะห์ทัศนธาตุ	12
- การพัฒนาผลงาน	13-21

## บทที่ 5

บทสรุป	22-23
บรรณานุกรม	2
ประวัติผู้เขียน	25



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพผลงานภาพร่างชุดที่ 1	7
ภาพผลงานภาพร่างชุดที่ 2	8
ภาพผลงานภาพร่างชุดที่ 3	9
ภาพผลงานภาพร่างชุดที่ 4	10
ภาพผลงานชิ้นที่ 1	14
ภาพผลงานชิ้นที่ 2	16
ภาพผลงานชิ้นที่ 3	18
ภาพผลงานชิ้นที่ 4	20



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมยุคข่าวสาร ซึ่งมีการสื่อสารกันทั่วไปทำให้ผู้คนได้รับความเคลื่อนไหวของทุกมุมโลกในเวลาอันรวดเร็ว ซึ่งจะได้เห็นจากสื่อต่างๆ เช่น ระบบเครือข่ายสัญญาณทีวี, ระบบคอมพิวเตอร์สื่อสาร, Internet, ผลพวงสื่อต่างๆเหล่านี้ ทำให้ผู้คนได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนข่าวสาร ข้อมูล เหตุการณ์ต่างๆ และวัฒนธรรมในต่างสถานที่ได้มากยิ่งขึ้น สำหรับประเทศไทยเองก็ได้รับผลพวงของระบบสังคมใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คนไทยในปัจจุบันจึงต้องมีการปรับตัวรับสื่อต่างๆ จากทั่วทุกมุมโลกอยู่ตลอดเวลา ยังผลให้พฤติกรรมและทัศนคติ รวมไปถึงชีวิตของคนไทยเปลี่ยนแปลง และปรับตัวไปตามกระแสสังคมโลกมากยิ่งขึ้นไปกว่าเดิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ความสำคัญ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่เปิดเสรี จำเป็นต้องมีการติดต่อสื่อสารกับทุกๆประเทศ ดังนั้นสิ่ง  
ที่เข้ามาพร้อมกับการสื่อสารจึงแสดงถึงการพัฒนาตามสากลโลก วัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่ง  
ที่เข้ามาพร้อมกับการสื่อสารส่งผลให้วัฒนธรรมเดิม พฤติกรรม และแนวความคิดของคนไทย  
เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะวัยรุ่น จะเห็นได้จากการแต่งกาย ค่านิยมยี่ห้อ รูปแบบลักษณะที่  
เป็นสากลนิยม การเลือกบริโภคอาหารจากต่างชาติ การสื่อสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนิตยสาร  
ทั้งรูปแบบและเนื้อหาจะมีอิทธิพลความเป็นสากลอยู่ นอกจากนี้การสื่อสารในรูปแบบของ  
Internet ก็ได้เห็นที่นิยมของคนไทยมากขึ้นเรื่อยๆซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่คนไทยจะได้รับและ  
ศึกษาวัฒนธรรมของต่างชาติ ฯลฯ ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ให้ความรู้ และเทคโนโลยีอีกทั้งศิลปะ  
พัฒนาก้าวหน้าทันสมัย และจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้และพัฒนาตามสากลโลกขึ้นไป

## วัตถุประสงค์

- เพื่อบันทึกและสะท้อนถึงเรื่องราวในยุคสมัยของการสื่อสาร
- เพื่อแสดงผลด้านดีของเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวยประโยชน์แก่นมนุษย์
- เพื่อแสดงออกถึงศิลปกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีในปัจจุบัน
- ชี้ให้เห็นค่านิยม ทศนคติ และพฤติกรรมของคนไทยที่มีต่อวัฒนธรรมต่างชาติ

## ขอบเขตของโครงการ

- ขอบเขตของเนื้อหาหรือสาระ  
คือการได้รับเอาอิทธิพลทางวัฒนธรรมในสังคมยุคข่าวสาร
- ขอบเขตของรูปแบบ  
งานเหมือนจริงที่จัดวางและทับซ้อนกัน
- ขอบเขตของชนิดงาน  
สาขางานจิตรกรรมระนาบ 2 มิติ
- ขอบเขตของเทคนิค  
ใช้เทคนิค Computer และผสมงานจิตรกรรมจำนวน 4 ชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ความบันเทิงและแนวความคิดสร้างสรรค์

#### - ที่มาแห่งความบันเทิง

การสื่อสารที่พัฒนาไปในปัจจุบัน ทำให้ผู้คนได้รับรู้ความเคลื่อนไหวและเหตุการณ์ในสังคมได้อย่างรวดเร็ว เช่น การมีระบบสัญญาณดาวเทียมช่วยให้การสื่อสารมีความคล่องตัวสูง, ระบบ Internet ทำให้คนไทยสามารถติดตามศึกษาและเรียนรู้สิ่งต่างๆจากทุกมุมโลกได้รวดเร็ว ช่วยให้บุคคลมีการพัฒนาทัศนคติที่กว้างขึ้น การติดต่อนี้ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งมีบทบาทกับคนไทยโดยเฉพาะวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เช่น การใช้บริเวณศูนย์การค้าเป็นที่พบปะกันในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม การบริโภคอาหาร Fast Food อย่างชาวตะวันตก ซึ่งเป็นที่นิยมเพราะมีความสะดวกอีกทั้งบริการ สุขอนามัยที่เป็นมาตรฐาน และแสดงถึงค่านิยมที่ทันสมัย นอกจากนี้อิทธิพลจากสื่อโทรทัศน์ รูปแบบรายการที่มีลักษณะสากล, เพลง, ภาพยนตร์, นิตยสาร ล้วนได้รับอิทธิพลจากตะวันตกซึ่งจะเห็นได้จากรายการเพลง ภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยม เช่น MTV ภาพยนตร์จาก Holly Wood เป็นต้น และสถานที่ที่ตอบรับกับสิ่งเหล่านี้ เช่น โรงภาพยนตร์ ห้างสรรพสินค้า หรือร้านค้าปลีกย่อยอื่นๆ ก็ต้องมีรูปแบบตามกระแสนิยมตามไปด้วย ส่งผลให้ความเป็นสากลและความเจริญเข้าสู่ประเทศ ทั้งความสะดวกสบาย การใช้ชีวิตความเป็นอยู่ที่เจริญและดีขึ้น ซึ่งหมายถึงการพัฒนาประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แนวความคิด

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการใช้ชีวิตแบบใหม่ของคนไทย ที่ปรับตัวให้มีความเป็นสากลโลก มากยิ่งขึ้น ตลอดจนสื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต โดยข้าพเจ้านำสื่อต่างๆ เหล่านั้น เช่น ป้ายโฆษณา , ป้ายแบนด์เนมของสินค้าอุปโภค , บริโภคต่างๆ ซึ่งมีแสง สี ที่สวยงาม ทันสมัย นำมาจัดวางผสมผสานกับรูปทรงของกลุ่มคน โดยใช้เทคโนโลยีการซ้อนภาพของ คอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการทางความรู้สึก ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการทางความรู้สึกของข้าพเจ้าที่จะแสดงออกในเรื่องของความเจริญ ได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การดำเนินงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า หลังจากที่ได้มีการวิเคราะห์ และแจกแจงแนวความคิดแล้ว การที่จะปฏิบัติงานนั้นจะต้องมีลำดับขั้นตอน แผนการในการที่จะดำเนินงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

- ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล
- การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์
- การสร้างภาพร่าง
- เทคนิค (วิธีการ) สร้างสรรค์

#### ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล

ข้อมูลของข้าพเจ้าแบ่งได้ดังนี้

ประสบการณ์จริง คือ การที่ข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนี้ ได้บริโภคเสพสิ่งต่างๆ ได้รับรู้ และใช้เทคโนโลยี สื่อต่างๆ ด้วยตนเอง

สื่อโฆษณา และ นิตยสารต่างๆ ทั้งเอกสารแจกฟรี และการประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ และทางโทรทัศน์ ฯลฯ

ภาพถ่ายจากสถานที่จริง ซึ่งข้าพเจ้าไปบันทึกภาพในมุมมองและความรู้สึกตามแนวความคิดของข้าพเจ้า

สื่ออื่นๆ เช่น โทรทัศน์, VDO, Internet ฯลฯ

#### การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์

เมื่อได้ต้นแบบของข้อมูลแล้ว ข้าพเจ้าจึงคัดเลือก และวางแผนงานโดยรวม โดยแยกเก็บข้อมูลไว้เป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ

1. ข้อมูลตัวจริง ได้แก่ ภาพถ่าย Magazine แผ่นโฆษณา ฯลฯ
2. ข้อมูลใน Computer ซึ่งข้าพเจ้าได้เก็บไว้และพร้อมที่จะสร้างภาพร่างด้วย Computer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การสร้างภาพร่าง

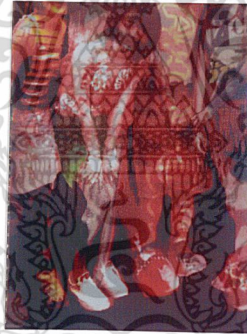
ข้าพเจ้าใช้ Computer ด้วย Program Adobe Photoshop นำเอาข้อมูลที่บันทึกไว้มาใช้ เปิดข้อมูลนำมาคัดลอกเอาเฉพาะส่วนที่ต้องการมาจัดวาง และทับซ้อนกันแบ่งเป็น Layer และในแต่ละ Layer ข้าพเจ้าได้ใส่ Filter เพิ่มเข้าไป ในผลงานจริงแต่ละชิ้นจะมีภาพร่างที่สร้างขึ้นมาคูณผล และจัดวางองค์ประกอบก่อน 2-3 ชิ้น จึงจะสร้างผลงานจริง และผลงานจริงที่สำเร็จจะไม่เหมือนในผลงานภาพร่าง เนื่องด้วยข้อมูลที่นำมาใช้สร้างภาพร่างเป็นคนละ File ที่แตกต่างกับผลงานจริง เพราะในการสร้างภาพร่างไม่จำเป็นต้องใช้ File ที่มีขนาดใหญ่มาก จะเป็นการสูญเสียเนื้อที่ว่างใน Computer



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานภาพร่าง

## ภาพร่างชุดที่ 1



ในชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการนำภาพของกลุ่มคนมาผสมผสานกับโลโก้ต่างๆ โดยให้ทับซ้อน ปรากฏบนกลุ่มคน ใช้พื้นหลังเป็นมิติลีกเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ในชุดนี้มีผลงานที่แตกต่างกัน โดยในรูปแบบที่เปลี่ยนไปมีการใช้ลักษณะของการซ้ำแต่ละเฟรมมาใช้ และในแต่ละเฟรมนั้นมีการซ้อนกันของสินค้ากับใบหน้าของคนแต่ชิ้นนี้ไม่ได้สร้างเป็นผลงานจริงเนื่องจากอีกชิ้นที่มีการทับซ้อนกันของกลุ่มคนและสินค้าต่างๆในชิ้นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับว่าดีเท่าไรไปเสียประเด็นด้านการค้า  
 เดียวมีความน่าสนใจกว่า  
 'ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้'

### ภาพร่างชุดที่ 3



ในชุดนี้เป็นการพัฒนาต่อจากชุดที่แล้ว ด้วยการเพิ่มรายละเอียดให้เกิดการลงตาของการทับซ้อนกันยิ่งขึ้น และเทคนิคของการประสานภาพมีความนุ่มนวลของรอยต่อมากขึ้นซึ่งเป็น

ประโยชน์อย่างมากต่อการสร้างผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 4



ในชุดนี้ข้าพเจ้าได้จัดวางให้เกิดองค์ประกอบของช่องว่างและรูปทรงให้สัมพันธ์กัน และลง  
 ตัวมากยิ่งขึ้น มีการลดค่าน้ำหนักสีลงเพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพขึ้น ซึ่งเทคนิคต่างๆก็ได้  
 ถูกนำไปใช้กับผลงานจริงเช่นกัน  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เทคนิค (วิธีการ) สร้างสรรค์

Computer แสดงผลด้วย Printer Ink – Jet ลงบนกระดาษ 170 ปอนด์ และงานจิตรกรรม สามารถแจกแจงรายละเอียดได้เป็น 3 ส่วน คือ

### 1. ส่วนของ Computer และการใช้ Program

Computer เป็นประเภท PC ใช้ Pentium III 550 MHz. Ram 128.0 MB แสดงผลของ Display โดย Asus V 3800 Series Delux ทำงานด้วย Program Adobe Photoshop เริ่มด้วยการนำข้อมูลที่บันทึกไว้มาจัดวางด้วยการ Copy และ Paste เกิดการทับซ้อนเป็นลักษณะของ Layer ตกแต่งภาพไม่ว่าจะเป็นความสว่าง ความสดของสี หน้าที่ของแต่ละภาพด้วย Edit / Adjust และการใช้ Filter ต่างๆ เมื่อผลงานสำเร็จจึงใช้คำสั่ง Flatten บันทึก และตั้งชื่อไว้

### 2. การแสดงผลด้วย Printer Ink – Jet การนำ File ที่มีขนาดใหญ่ไปทำการ Print นั้นจำเป็นจะต้องมีอุปกรณ์ต่อพ่วงที่เรียกว่า Zip Drive หรือ PC 120 MB หรือ ใช้ Program WinZip ซึ่งสามารถบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กลง และบันทึกต่อเนื่องโดยใช้แผ่น Diskette จำนวนหลายแผ่น โดยการบันทึกข้อมูลรวมยอดไว้ในแผ่นแรกและแผ่นสุดท้าย จากนั้นจึงนำข้อมูลมาผสานกันโดยแผ่นที่เหลือ แต่ในวิธีการนี้จะยุ่งยากและไม่เป็นที่นิยมในงานโฆษณา ในการ Print ใช้เครื่อง Hewlette Packard ขนาดหน้ากว้าง 1.50 เมตร ชนิด Ink – Jet ลงบนกระดาษ 170 ปอนด์

### 3. นำผลงานที่ได้มาติดลงบนเฟรม เพื่อที่จะได้สะดวกในการระบาย ใช้สีอะครายลิก และสีน้ำมัน จี๊ด ระบายด้วยสีสดๆ เพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะและการพัฒนาผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จะมีองค์ประกอบแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

#### 1. เนื้อหา

แสดงเรื่องราว ความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม และการปรับตัวตามยุคสมัยของวัยรุ่นไทย

#### 2. รูปแบบงาน

เป็นงานที่ใช้ Computer Image แสดงรูปแบบเหมือนจริง และนำมาผ่านกระบวนการทาง Computer เพื่อสร้างสรรค์ตามทัศนธาตุประกอบด้วย

##### - รูปทรง

ข้าพเจ้าใช้รูปทรงของกลุ่มคนที่แสดงชีวิตความเป็นอยู่ในสังคม และใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรม รวมไปถึงป้ายโฆษณา ฯลฯ แทนวัฒนธรรมสมัยใหม่ นำมาทับซ้อนกัน

##### - สี

แสดงความสดใสจากแสงสีของป้ายร้านค้าต่างๆ และการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีสันๆ

##### - เส้น

เกิดจากการทับซ้อน เหลื่อมล้ำกันทำให้เกิดการลวงตา

##### - น้ำหนัก

เกิดจากการซ้อนกันของรูปทรงต่างๆ จนเกิดเป็นค่าน้ำหนัก

##### - ระยะเวลา

ในกลุ่มคนและกลุ่มของสถาปัตยกรรม มีเรื่องของระยะเวลาใกล้ ไกล ซึ่งแสดงบรรยากาศและความเป็นจริงของสถานที่นั้น

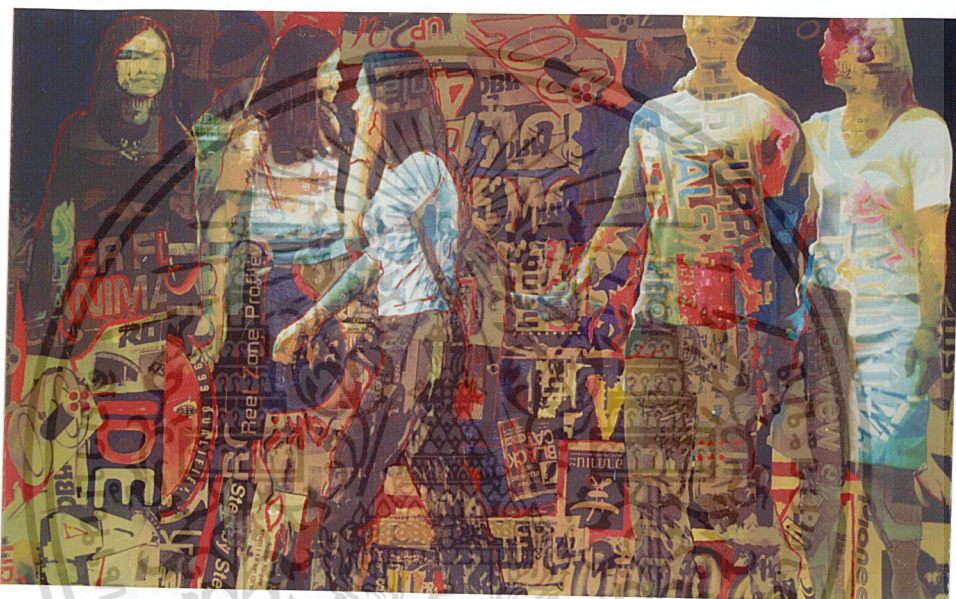
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานสร้างสรรค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ภาพผลงานชิ้นที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนแนวความคิด โดยการสร้างพื้นหลังให้เกิดเป็นรูป ลักษณ์ทางวัฒนธรรมใหม่ ด้วยการแทนค่าสัญลักษณ์ออกมาในรูปของแบนด์เนม หรือ ลักษณะของโลโก้สินค้า ที่คุ้นเคยและพบเห็นในสังคมสมัยใหม่ โดยนำมาทับซ้อนกันกับ ภาพของกลุ่มคนโดยเทคนิค Computer สามารถทำให้กลุ่มคนมีความโปร่งใสจนเห็นพื้น สัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงความหมายถึงวัฒนธรรมใหม่ได้มีบทบาทเข้ามาเป็นส่วน หนึ่งของการใช้ชีวิตสมัยใหม่ ภาพโดยรวมจะเป็นสีแดงเกิดจากการใช้ Filter มีการแยกน้ำ หนักของพื้นหลังให้ลึก และเข้มกว่ารูปทรงกลุ่มคน ปัญหาของผลงานชิ้นนี้คือขาดสีสันซึ่ง ไม่ส่งเสริมแนวความคิด และการจัดวางองค์ประกอบของโลโก้ยังไม่น่าสนใจ ผลงานชิ้นนี้ เป็นชิ้นเดียวที่พิมพ์ลงกระดาษ 120 ปอนด์ ในขณะที่ระบายสีจึงทำให้เกิดการยับ โป่ง พองได้ง่าย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานชิ้นที่ 2

ชิ้นนี้ได้มีการนำเอาสถานที่เข้ามาใช้ในตัวงานด้วยเพื่อบ่งบอกถึงยุคสมัยปัจจุบัน และยังได้ใช้ภาพจากนิตยสารมาเป็นส่วนประกอบในงาน เช่น ภาพของหญิงสาวด้านขวาสุดนำมาจากนิตยสารที่เป็นที่นิยม และให้มีขนาดใหญ่เพราะสามารถบ่งบอกถึงแฟชั่นของยุคนี้ได้ดี สีสันทันในผลงานชิ้นนี้มีความสดใสมากขึ้น องค์ประกอบการจัดวางมีการผสมผสานและทับซ้อนกันยิ่งขึ้น ป้ายร้านค้าต่างๆและการแต่งกายทำให้สีในผลงานชิ้นนี้ดูสดใสขึ้น มีการพัฒนาจากผลงานชิ้นที่ 1 ปัญหาของผลงานชิ้นนี้อยู่ที่ รอยต่อของภาพยังมีความคมชัด ไม่นุ่มนวล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพผลงานชิ้นที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

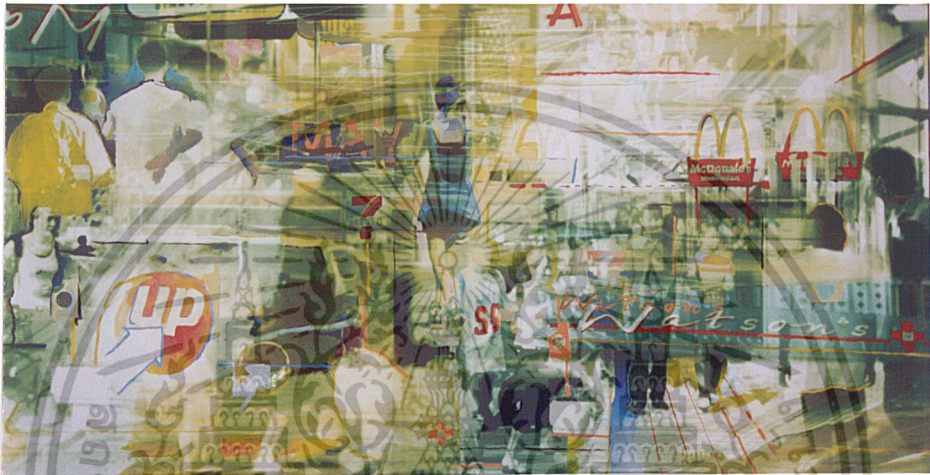
### ภาพผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 3 ยังคงไว้ซึ่งรูปร่างคน สถานที่ ร้านค้าต่างๆ แต่เน้นชัดในเรื่องของชื่อร้านที่มีอิทธิพลอย่างจริงจัง รู้จักอย่างกว้างขวาง เช่น 7 ELEVEN, Mcdonald's, Pizza Hut ฯลฯ ในรูปทรงของกลุ่มคนมีความเปลี่ยนแปลงคือใช้ Spong tool ลดค่าของสีลง และมุ่งเน้นไปที่สีของร้านค้าต่างๆแทน จะเห็นโลโก้ของ 7 ELEVEN พาดผ่านกลางภาพ ผลงานชิ้นนี้มีความนุ่มนวลของรอยต่อระหว่างภาพมากขึ้น ปัญหาของชิ้นนี้คือความสดใสของสีขาดหายไป ซึ่งน้อยกว่าชิ้นที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### ภาพผลงานชิ้นที่ 4

ชิ้นนี้มีความกลมกลืนของแต่ละรูปทรงมากขึ้น สีที่ใช้โดยรวมเป็นการผสมกันระหว่างสี  
 สันที่สดใสของเสื้อผ้าและป้ายร้านค้า ชิ้นนี้ได้เข้าไปบันทึกจาก Center Point จะเห็น  
 ลักษณะของวัยรุ่นที่มาชุมนุมกัน ร้านค้าต่างๆที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ นำหนักโดยรวม  
 ของภาพเข้าพาดต้องการให้กระจายทั่วไป เช่นเดียวกับรายละเอียดต่างๆ มีการใช้ Spong  
 tool เช่นชิ้นที่ 3 ทำให้สีโดยรวมมีความสดอยู่ที่ป้ายซึ่งส่วนอื่นๆจะเป็นสีเขียวเทา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

#### สรุปแนวความคิด

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในเรื่องของความเจริญ ทันสมัย ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนสัมผัส รับรู้ได้จากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นสากล ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการอุปโภค บริโภค สื่อโฆษณา นิตยสารต่างๆ สื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ โดยเฉพาะป้ายสินค้า และป้ายแบนเนอร์แบบต่างๆ รูปลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่พบเห็น มีสีสันสวยงาม รูปแบบทันสมัย ซึ่งล้วนได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศทั้งสิ้น ดังนั้นการใช้คอมพิวเตอร์มาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึงเป็นการแสดงออกที่เหมาะสม และยังได้ใช้การพิมพ์เช่นเดียวกับการพิมพ์โฆษณา ยิ่งทำให้ตรงกับแนวความคิดมากขึ้น แต่จากปัญหาของเทคนิคการใช้สีเขื่อน้ำค้างจะได้ชี้แจงต่อไปเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผลงานไม่แสดงออกอย่างชัดเจนให้ตรงกับแนวความคิดได้ถึงที่สุด

#### การพัฒนาผลงานตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้าย

ผลงานขั้นแรกเป็นขั้นที่แตกต่างจากขั้นอื่นมากที่สุด องค์ประกอบยังไม่ได้ถูกจัดวางมากนัก เป็นแค่กลุ่มคน และข้าพเจ้าได้เรียนรู้ปัญหาจากการใช้ Filter ต่างๆ ซึ่งได้ทดลองเรียนรู้ขั้นที่ 2, 3 และ 4 ได้มีการพัฒนาในเรื่องของการทับซ้อน องค์ประกอบ และมีการเพิ่มสีให้สดใสขึ้น มีการจัดวางและเลือกตำแหน่งป้ายร้านค้าต่างๆ และผู้คนที่ได้ใช้ภาพถ่ายจริงจาก Siam Center ส่วนในเรื่องของเทคนิคการใช้ Computer จากตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้ายที่เห็นได้คือ ภาพมีความกลมกลืนนุ่มนวลมากขึ้น และมีความเข้าใจในเทคนิคมากขึ้น ปัญหาใหญ่คือผลงานชุดนี้พิมพ์ลงบนกระดาษ ถึงแม้ว่าจะมีความหนาาก็ยังไม่เหมาะกับการระบายสีเพิ่ม และสีที่ใช้พิมพ์เป็นสีเขื่อน้ำธรรมคาไม่สามารถทนแสงแดดได้ ผลงานจึงมีสีที่ซีดลงอย่างเห็นได้ชัดเพียงระยะเวลาไม่นาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปผลการทำงานทั้งหมด

ปัญหาของการทำงานของข้าพเจ้าแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน และปัญหาของการเชื่อมต่อแต่ละขั้นตอนก็ยุ่งยากพอสมควร ดังจะชี้แจงคือ

1. ปัญหาช่วงการจัดหาข้อมูล การที่ข้าพเจ้าได้ไปบันทึกภาพเพื่อใช้เป็นข้อมูล เกิดปัญหาของมุมมองในการบันทึก บางคนไม่ยอมให้บันทึกภาพ หรือแสดงกริยาไม่เป็นปกติธรรมดา เช่น ยกมือปิด หรือเดินเลี้ยวไปทางอื่น ข้าพเจ้าแก้ปัญหาด้วยการบันทึกภาพด้วยมุมมองกว้างๆ และจึงนำมาคัดลอกอีกครั้งใน Computer และการที่จะนำข้อมูลทำการแก้ไขใน Computer นั้น จะต้องมีการบันทึกด้วยความละเอียดสูง ข้าพเจ้าได้ปรึกษากับร้าน Print ว่าขนาดของความละเอียดจะต้องมีค่าประมาณ 400 – 600 DPI
2. ปัญหาช่วงการปฏิบัติงานใน Computer เนื่องจาก File ของภาพมีขนาดใหญ่การปฏิบัติงานจึงช้า และเกิดปัญหา error ต่างๆ ปัญหาการใช้ Program มีเพียงเล็กน้อย และการบันทึก File งานเพื่อไป Print นั้น ข้าพเจ้าขอแนะนำให้ติดต่อกับทางร้านก่อนว่า Computer ทางร้านเป็นระบบอะไร และต้องการ File งานเป็นอย่างไร เพื่อการติดต่อประสานงานจะได้มีความคล่องตัวสูงขึ้น เช่น ในกรณีของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าบันทึกด้วยโปรแกรม Win Zip ใช้ Dissskette รวมทั้งหมด 11 แผ่น แต่เมื่อไปที่ร้านปรากฏว่าไม่สามารถที่จะเปิด File ได้ เนื่องจากไม่มีโปรแกรมนี้ ข้าพเจ้าจึงต้องแปลง File และบันทึกลงในแผ่น Zip 100 MB เพราะทางร้านมี Drive ตัวนี้จึงเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่จะติดต่อกับทางร้านก่อน
3. ปัญหาช่วงการแสดงผลด้วย Printer ในขั้นตอนนี้ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นหน้าที่ของทางร้าน แต่จะอธิบายไว้คร่าวๆ คือ หลังจากการเปิดข้อมูลได้เป็นที่เรียบร้อยแล้วจะต้องมีการย้ายข้อมูลจากเครื่อง Computer ให้กับ Printer และ Printer จะทำการ Printing นั้น มีการ error ได้ง่าย เพราะการโอนย้ายจะใช้เวลาประมาณ 20 – 30 นาที และ Printing ประมาณ 30 นาทีขึ้นไปแล้วแต่ความยาวของชิ้นงาน ซึ่งเป็นระยะเวลานาน ดังนั้นข้าพเจ้าคิดว่าควรที่จะให้ทางร้านได้รับความสะดวกจากตัวงานของข้าพเจ้าด้วยการบันทึกลงในรูปแบบที่ทางร้านกำหนดมา และทำงานให้สมบูรณ์ทั้งเรื่องของสี ขนาดความละเอียด ขนาดงาน ไม่ต้องการแก้ไขกันอีก หรือถ้ามีก็เพียงเล็กน้อยจะเป็นการสะดวกด้วยกันทั้ง 2 ฝ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ชะลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลป์. ไทยวัฒนาพานิชย์

Dojocity coporation. Katch Magazine.

Adobe Photoshop. Adobe Photoshop V 5.5 Help.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ชาริน เจนจบเขตต์

เกิด 25 ธันวาคม 2519

ที่อยู่ 31 หมู่ 14 ต. คลองนารายณ์ อ. เมือง จ. จันทบุรี 22000

### ประวัติการศึกษา

- อนุบาลปรัชญา
- โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์
- วิทยาลัยอาชีวศึกษา ชลบุรี
- วิทยาลัยช่างศิลป์
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

- ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษา ชลบุรี
- ร่วมแสดงผลงานนักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์
- ร่วมแสดง Body Art ในงานลาดกระบังนิทัศน์

### เกียรติประวัติ

- ได้รับรางวัลที่ 3 ผลงานนักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ ประเภท จิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้