




คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

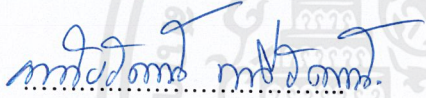
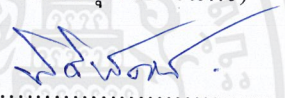
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

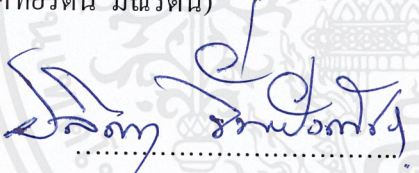
**คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์**

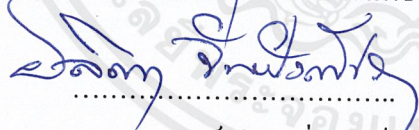
  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร กงคา)

 กรรมการ  กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน) (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

 กรรมการ  กรรมการ  
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว) (อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

 กรรมการ  กรรมการ  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์) (อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

 กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อริตา จันผิงเพชร)

 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์อริตา จันผิงเพชร)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ความประทับใจในโลกเสมือนจริง Impression In Virtual World
ชื่อ	นาย ปรรัชญ์ อังคุณานุวัตติ
รหัสนักศึกษา	54020469
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ อติดา จันทังเพ็ชร

## บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง ความประทับใจในโลกเสมือนจริง (Impression In Virtual World) ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ เรื่องราวอีกมุมหนึ่ง ในโลกเสมือนจริง โลกของเกมส์ โลกอีกมุมหนึ่ง ที่ถูกสร้างขึ้นที่ไม่ได้มาจากโลกของความเป็นจริง การถูกจำลอง ความงามในอีกมุมมองที่นอกเหนือจากความสนุกสนาน ที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปสัมผัสกับโลกเสมือนจริง ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นว่า โลกเสมือนจริง (เกมส์) ก็ไม่ได้เป็นสิ่งเลวร้ายเสมอไป ถ้าเราเลือกที่จะมองมันในมุมมองที่ดี โดยผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีการค้นหาต้นแบบจากทั้งเกมส์ออนไลน์ และเกมส์ประเภทต่างๆ ที่เกิดขึ้น ถูกสร้างขึ้นในโลกเสมือนจริง แล้วนำมาปรับแต่งย่อ ขยายในรูปแบบ Bit

โดยตัวงานใช้วิธีการค้นหาต้นแบบที่มาจากโลกเสมือนจริง (เกมส์) การพูดถึงรายละเอียด Pixel ที่เกิดขึ้นจากจอคอมพิวเตอร์และใช้วิธีปรับต้นแบบให้มีลักษณะ Bit โดยการ ย่อ ขยายภาพ รวมถึงการใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ช่วยในการปรับแต่งต้นแบบ แล้วนำมาสร้างผลงานจิตรกรรมสี่อะคริลิกบนผ้าใบจำนวน 4 ชิ้น

จากการวิเคราะห์ผลงานโดยรวมศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ผลงานโดยรวม และตัวงานดูมีความน่าสนใจ จาก จุด สี น้ำหนัก ช่อง Pixel ที่เกิดขึ้นบนงาน ทำให้ตัวงานดูมีความน่าสนใจในวิธีการที่นำภาพต้นแบบมาจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ และสื่อให้เห็นว่า สื่อทางเกมส์ออนไลน์ก็สามารถนำมาทำเป็นผลงานศิลปะได้เช่นกัน ผลงานชุดนี้แปลงค่าจากสื่อออนไลน์มาเป็นผลงานจิตรกรรม ได้ผ่านการแก้ปัญหา และการพัฒนาผลงานจนสำเร็จเป็นที่น่าพึงพอใจ และเป็นการแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์เฉพาะตนในอนาคต

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จเป็นไปได้อย่างดี ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์อลิตา จันฝิ่งเพ็ชร ที่ให้ความช่วยเหลือข้าพเจ้า ให้คำชี้แนะแนวทางและช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีและประโยชน์ต่างๆอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครุอาจารย์ที่ปรึกษาที่เคารพทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีที่มีประโยชน์ให้แก่ข้าพเจ้า

ปรีชญ์ อังคุณานูวัตติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 วิธีการศึกษา	3
1.5 แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 2 อิทธิพลในการสร้างสรรค์	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากเกมส์	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	7
2.3 สรุปีทธิพลที่ได้รับ	12
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13
3.2 กระบวนการสร้างงาน	24
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	26
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	26
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	31
บทที่ 5 บทสรุป	35
บรรณานุกรม	36
ภาพผลงานศิลปะ	37
ประวัติผู้เขียน	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและตัดอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

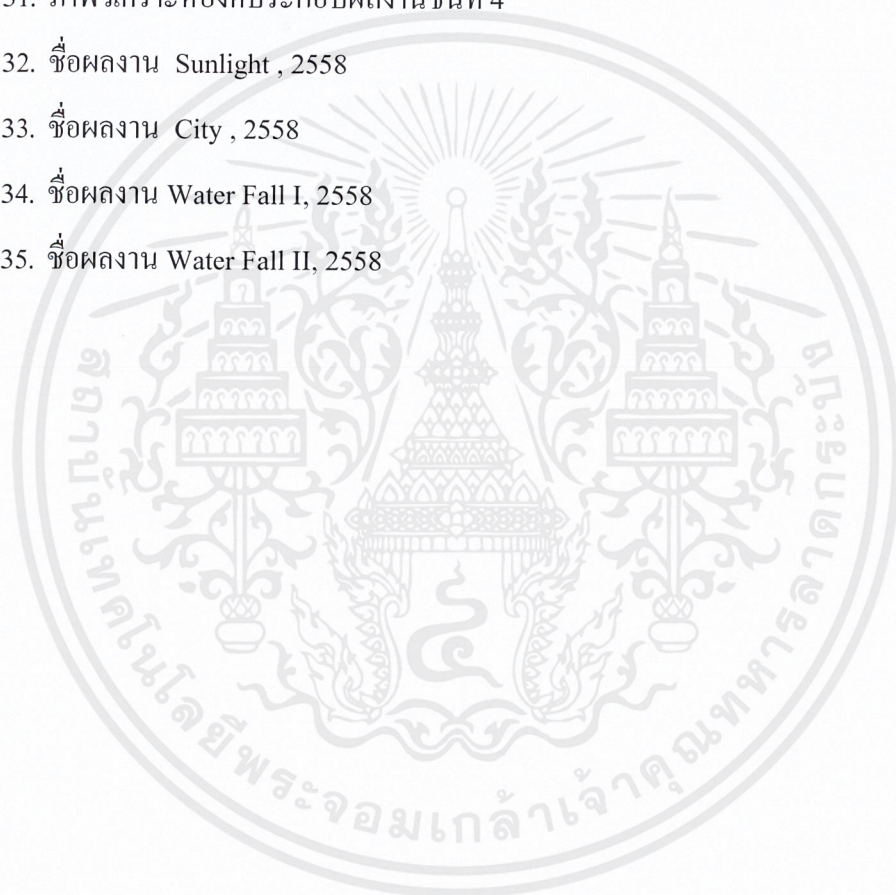
## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพจากเกมส์ออนไลน์ ชื่อ 9YIN	5
2. ภาพจากเกมส์ ชื่อ TRINE 2	6
3. ภาพจากเกมส์ ชื่อ Prototype 2	6
4. ภาพจากเกมส์ ชื่อ Battlefield 3	6
5. ภาพจากเกมส์ ชื่อ Assassin creed Unity	7
6. ศิลปิน Dan Hays	7
7. ชื่อผลงาน Overgrown Path (ศิลปิน Dan Hays)	8
8. ชื่อผลงาน Clearing (ศิลปิน Dan Hays)	8
9. ผลงานในชุด Screen as Landscape (ศิลปิน Dan Hays)	9
10. ชื่อผลงาน "Colorado Snow Effect 3" (ศิลปิน Dan Hays)	9
11. ศิลปิน Chuck Close	10
12. ชื่อผลงาน Zhang Huan II (ศิลปิน Chuck Close)	11
13. ชื่อผลงาน President Bill Clinton (ศิลปิน Chuck Close)	11
14. ชื่อผลงาน Self-Portrait (ศิลปิน Chuck Close)	12
15. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1-2	13
16. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3-5	14
17. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6-8	15
18. ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 9-11	16
19. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1-2	17
20. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3-5	18
21. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 6-8	19
22. ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 9-10	20
23. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1-4	21
24. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5-8	22
25. ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 9-11	23
26. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1	24
27. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2-3	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
28. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 1	32
29. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 2	32
30. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 3	33
31. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 4	33
32. ชื่อผลงาน Sunlight , 2558	38
33. ชื่อผลงาน City , 2558	39
34. ชื่อผลงาน Water Fall I, 2558	40
35. ชื่อผลงาน Water Fall II, 2558	41



# บทที่ 1

## บทนำ

เกมส์ถือเป็นสิ่งบันเทิงสิ่งหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี เกมส์ในโลกของเทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งทรงเสน่ห์ที่เหล่าเยาวชนทั้งหลายใฝ่ฝันอยากจะได้สัมผัสสัมผัส และเมื่อได้พบเจอก็เกิดอาการลุ่มหลงขึ้นอย่างชนิดถอนตัวได้ยากยิ่งสำหรับเด็กหลายคน ความรุนแรง สิ่งยั่วยุต่าง ๆ ภายในเกมส์ มีผลกระทบให้เด็กก่อพฤติกรรมที่ไม่น่าเชื่อขึ้นมากมาย และรูปแบบของเกมส์ก็มีหลากหลายชนิด เช่น เกมส์แอคชั่น ( Action Game)เกมส์แนวผจญภัย(Adventure) เกมส์ที่มุ่งเน้นเนื้อหา เนื้อเรื่องภายในเกมส์ (Role Playing Game)เกมส์แก้ปริศนา (Puzzle) เกมส์จำลองชีวิตจริง (Simulation) เกมส์แนววางแผนการรบ (Strategy) เกมส์ต่อสู้ (Fighting) เกมส์เกี่ยวกับกีฬา (Sport) เกมส์ออนไลน์ (Online)

ในปัจจุบัน ผู้คนให้ความนิยม และให้ความสนใจในโลกเสมือนจริง(Virtual Reality)มาก โดยเฉพาะในหมู่เยาวชน ที่ชื่นชอบการเล่นเกมส์ ด้วยเหตุผลที่ว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้การสร้างภาพในเกมส์ มีความสมจริง ความสวยงาม และความแปลกใหม่ไปจากโลกแห่งความเป็นจริง บางสถานที่อาจไม่มีอยู่จริง บางสถานที่อาจแต่งเติมเสริมขึ้นมา ทำให้ดูมีความน่าสนใจที่อยากจะเข้าไปสัมผัส บรรยากาศ แสง สี เสียง ภายในนั้นมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกมส์แต่ละประเภท จะแบ่งแยกกันไป แล้วแต่ว่าใครจะชื่นชอบเนื้อหาภายในเกมส์ส่วนไหนบ้าง ดังนั้นเกมส์จึงเป็นส่วนหนึ่งของจินตนาการในโลกสมัยใหม่ ซึ่งไม่เพียงแต่สนุกสนานเร้าใจแล้ว วิธีการในเกมส์ยังสามารถต่อยอดไปสู่ความรู้ในวิทยาศาสตร์ถ่ายภาพ หรือความรู้อื่นๆ ได้ไม่สิ้นสุด

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

จากการที่ข้าพเจ้าเป็นคนชอบเล่นเกม และให้ความสนใจในโลกเสมือนจริง โดยเฉพาะเกมส์ที่มีรูปแบบแนวผจญภัย (Fantasy) ช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าสามารถท่องเที่ยวไปในโลก แห่งนั้น มันทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึงความงาม ที่แตกต่างไปจากโลกของความเป็นจริง ด้วยทั้ง บรรยากาศแปลกใหม่ ภาพทิวทัศน์ ทั้งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ และถูกแต่งเติมขึ้นจากสถานที่จริง

เมื่อข้าพเจ้ามีความสนใจในภาพของเกมส์ และโลกเสมือนจริง ทำให้ข้าพเจ้าอยากถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกที่มีต่อโลกของเกมส์ รวมถึงผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมส์ทั้งที่ต้องการเข้าไปหาเพื่อน หาความสนุกสนาน จนบางทีลืมนึกถึงมุมมอง ภาพบรรยากาศที่ตัวเกมส์สร้างขึ้นเพื่อให้เห็นถึงความงามในอีกมุมหนึ่งของโลกเสมือนจริง แล้วสร้างผลงานผ่านทางผลงานศิลปกรรม ซึ่งใน

มุมมองของคนทั่วไป คำว่า “ เกมส์ ” ฟังดูแล้วอาจจะทำให้รู้สึกไม่ดี คิดต่าง ๆ นานาว่า เกมทำให้เด็กเสียคน ทำให้เสียอนาคต และทำให้รู้สึกต่อคำว่าเกมในแง่ลบ โดยเขาเหล่านั้นอาจจะมองข้ามมุมมองบางอย่างของเกมส์ออกไป เช่น การฝึกและได้เรียนรู้ระบบต่างๆ ทั้งภาษา ทั้งด้านความงาม อยู่ที่ว่าเราจะเลือกมองส่วนไหนของมัน

สำหรับมุมมองของข้าพเจ้าที่มีต่อเกมส์นั้น ข้าพเจ้าเลือกที่จะมองในมุมของภาพ และบรรยากาศ แสง สี ในสิ่งที่ตัวเกมส์สร้างขึ้นมา ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจ และอยากค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับโลกเสมือนจริง ซึ่งภาพที่ปรากฏทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจ และมีแรงบันดาลใจ ในการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในช่วงต้น รวมถึงความชอบใจ ความสนใจที่ข้าพเจ้ามีต่อโลกเสมือนจริง ข้าพเจ้าจึงได้เกิดแรงบันดาลใจ ที่จะนำเสนอเรื่องราวต่างๆ และมุมมองในด้านของความงามจากภาพบรรยากาศในโลกของเกมส์ ที่ข้าพเจ้าได้รับรู้ และได้สัมผัส ทำให้ข้าพเจ้ามีความสุข สนุกไปกับการทำงาน และทำให้เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะ จากความประทับใจในตัวของเกมส์ที่มีต่อโลกเสมือนจริง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อแสดงทัศนคติความงามส่วนตัวที่มีต่อเกมส์ ในโลกออนไลน์เข้าสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่โดยการค้นหาต้นแบบมีวิธีการจากการ Capture (ถ่ายภาพหน้าจอ) จากในเกมส์ ซึ่งไม่ใช่สถานที่จริง ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยผ่านลักษณะความเป็น Bit มาเป็นผลงานจิตรกรรม
3. เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์เฉพาะตน

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1) นำเสนอเรื่องราวที่ข้าพเจ้าประทับใจ ความรู้สึกที่มีต่อโลกเสมือนจริง โดยใช้เกมส์เป็นแรงบันดาลใจด้วยฉาก ความงามจากทิวทัศน์ บรรยากาศ แสงสี ในโลกของเกมส์ออนไลน์
- 1.3.2) เป็นผลงานจิตรกรรมบนผ้าใบ โดยสร้างภาพเลียนแบบภาพ Bit บนจอคอมพิวเตอร์
- 1.3.3) ผลงานจิตรกรรม ใช้เทคนิคสีอะคริลิก ( Acrylic ) บนผ้าใบ
- 1.3.4) จำนวนผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น ในภาคเรียนที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.4.1) ขนาด 120 x 180 เซนติเมตร

1.3.4.2) ขนาด 100 x 200 เซนติเมตร

1.3.4.3) ขนาด 100 x 200 เซนติเมตร

1.3.4.4) ขนาด 100 x 200 เซนติเมตร

## 1.4 วิธีการศึกษา

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากการที่ข้าพเจ้า ชอบเล่นเกมส์ ในโลกเสมือนจริง ทำให้รู้สึกสนใจและศึกษา ค้นหาพื้นที่ของเกมส์ใหม่ๆ ค้นหามุมมองใหม่ๆที่เกิดขึ้นด้วยตัวของข้าพเจ้าเอง โดยเฉพาะในสมัยนี้เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้การสร้างพื้นที่ภายในโลกเสมือนจริงมีมากขึ้น ทั้งความงาม ทั้งในด้านรายละเอียดต่างๆ แม้กระทั่งสิ่งรอบตัว จึงค้นหาต้นแบบจากเกมส์ในการทำงาน และนำเสนอเป็นเรื่องราวผ่านทางจิตรกรรม

## 1.5 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูล ส่วนใหญ่ ข้าพเจ้าได้ข้อมูลมาจากการลงสำรวจพื้นที่จริง จากเกมส์ออนไลน์ในรูปแบบ Open World ได้แก่ เกมส์ 9Yin Online (<http://www.9yin.in.th/>) จากค่ายเกมส์ Cubinet Thailand เกมส์ Prototype 2 ([http://prototype.wikia.com/wiki/Prototype\\_2](http://prototype.wikia.com/wiki/Prototype_2)) จากค่ายเกมส์ Activition ในพื้นที่ของเกม ศึกษา และค้นหามุมมอง แปลกใหม่ รวมถึงผู้คนที่ข้าพเจ้าเข้าไปสัมผัส ได้ร่วมเล่น ร่วมสนุก กับผู้เล่น และได้เก็บภาพ บรรยากาศ ที่ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม

## บทที่ 2

# อิทธิพลในการสร้างสรรค์

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากเกมส์

เรื่องราวและบรรยากาศในเกมส์ เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจ และซึมซับต่อความงามของพื้นที่ด้วยความสนใจดังกล่าว จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะศึกษาค้นหาพื้นที่แปลกใหม่ภายในเกมส์ ซึ่งเป็นเสมือน โลกเสมือนจริงมากขึ้น

โลกของเกมส์ เสมือนจริงนี้เอง จึงเป็นที่มาและแรงบันดาลใจ โดยข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพความงามของเรื่องราวและบรรยากาศ เป็นต้นแบบในการทำงาน การค้นหาภาพ มุมมอง แสง สี และสิ่งต่างๆที่ปรากฏภายในเกมส์ ความประทับใจของข้าพเจ้า ที่มีต่อโลกเสมือนจริง โดยการนำภาพต้นแบบมาปรับให้เป็นขนาดช่องสี่เหลี่ยม เหมือนรายละเอียดแรกสุดที่เกิดขึ้นมาในรูปแบบของ Bit จนมาถึงรายละเอียดที่ชัดเจนที่เห็นได้จากภาพในเกมส์ ซึ่งแต่ละภาพ มีขนาดแตกต่างกันออกไป

ข้าพเจ้าเกิดความคิดในการสร้างงานศิลปะ จากภาพของเกมส์นั้น มีสาเหตุมาจากคนทั่วไปส่วนใหญ่ จะมีมุมมองที่ว่า เกมส์มันไม่ดี มันเลวร้าย ทำให้เสียอนาคต มันก็มีส่วนจริงอยู่บ้าง ถ้าหากไม่แบ่งแยกเวลาให้เหมาะสม แต่ที่ข้าพเจ้าสนใจ และอยากนำเสนออีกมุมมองหนึ่งของเกมส์ คือ ภาพ บรรยากาศ ที่มาจากความประทับใจส่วนตัว ต่อตัวเกมส์ที่ข้าพเจ้าเล่น ซึ่งบางคนที่เข้ามาสัมผัสกับตัวเกมส์ อาจจะมีหลายสาเหตุ ส่วนใหญ่ เล่นเพื่อหาเพื่อน ทำความรู้จักกับผู้คนต่างๆ ความสนุกสนานที่ได้รับ การเข้าสังคมกับคนหมู่มาก หรือบางคนอาจจะเล่นเพราะภาพสวย กราฟิกเหนือจริง มีความแปลกใหม่แต่สำหรับข้าพเจ้า สนใจในมุมมอง สถานที่ สิ่งของที่ปรากฏออกมาภายในเกมส์ ทั้งทิวทัศน์ บ้าน ดอกไม้ แม่น้ำ ภูเขา สภาพอากาศ และอีกหลายๆอย่างมากมาย ข้าพเจ้าจึงอยากจะแสดงความงามในอีกมุมมองหนึ่ง ในความประทับใจของตัวข้าพเจ้าเองที่มีต่อโลกของเกมส์ ผ่านออกมาทางผลงานจิตรกรรม

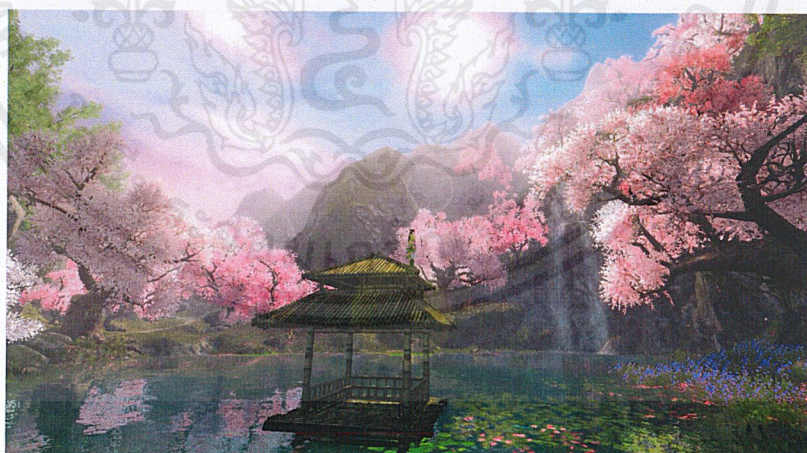
ตัวอย่างภาพบรรยากาศของตัวเกมส์ที่ข้าพเจ้าใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการค้นหา และเริ่มศึกษาในโลกเสมือนจริง



ภาพจากเกมออนไลน์ ชื่อ 9YIN



ภาพจากเกมออนไลน์ ชื่อ 9YIN



ภาพจากเกมออนไลน์ ชื่อ 9YIN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากเกมส์ ชื่อ TRINE 2



ภาพจากเกมส์ ชื่อ Prototype 2



ภาพจากเกมส์ ชื่อ Battlefield 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากเกมส์ ชื่อ Assassin creed Unity

จากภาพบรรยากาศข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มหลงใหล ความงามที่มาจาก โลกเสมือนจริง มากยิ่งขึ้น เป็นสาเหตุให้ข้าพเจ้า สนใจในการค้นหาต้นแบบ ค้นหามุมมอง ศึกษาพื้นที่ต่างๆภายใน เกมส์ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และแสดงออกมาทางด้านผลงานจิตรกรรม

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

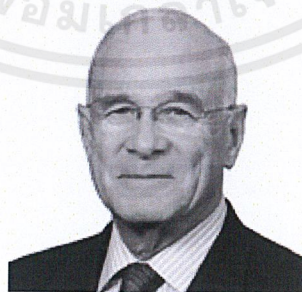
### 2.2.1 ศิลปิน Dan Hays

ข้าพเจ้า ได้รับอิทธิพล และสนใจในรูปแบบผลงาน จากศิลปินชื่อ Dan Hays จากศิลปะชุด ที่ใช้ภาพต้นแบบนำมาผสม ตัดต่อ และเบลอ จนเกิดเป็นรูปภาพใหม่ที่มีความน่าสนใจ

ศิลปิน Dan Hays

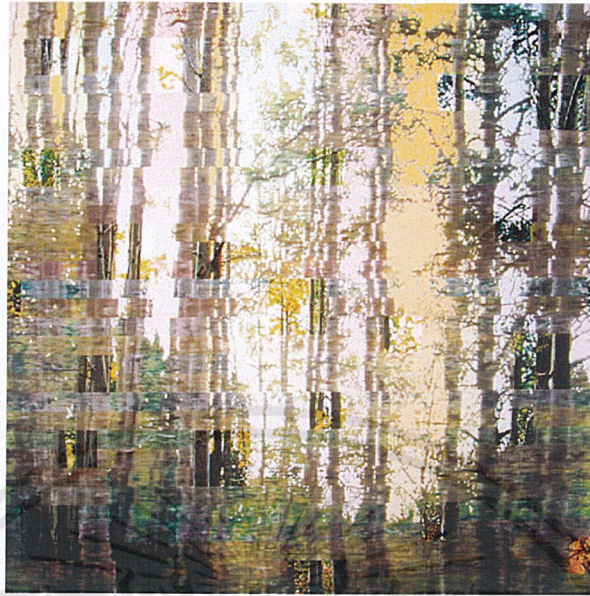
ผลงานชุด Forest Series,1999-2000

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงานจากศิลปิน Dan Hays ที่น่าสนใจ



ชื่อผลงาน Overgrown Path

2000, oil on canvas, 200 x 200cm

( <http://danhays.org/overgrownpath.html> )

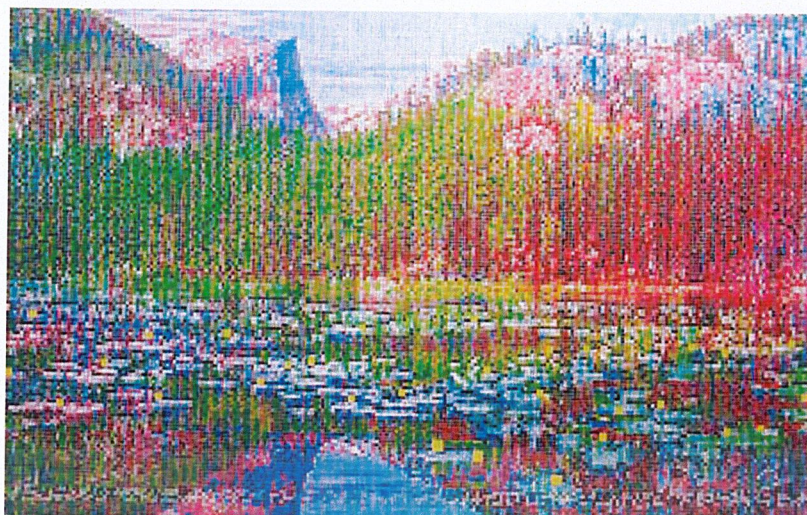


ชื่อผลงาน Clearing

1999, oil on canvas, 108 x 298cm

( <http://danhays.org/clearing.html> )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานในชุด Screen as Landscape

Dan Hays

Exhibition 7 - 17 December 2011

Exhibition (<http://www.stanleypickergallery.org/programme/dan-hays/>)



ชื่อผลงาน "Colorado Snow Effect 3"

Dan Hays' "Colorado Snow Effect 3", oil on canvas

(<https://dianapainter.wordpress.com/>)

จากผลงานดังกล่าวของศิลปิน Dan Hays การใช้ภาพที่มีค่าความละเอียดต่ำของภูมิทัศน์ที่รวบรวมได้จากอินเทอร์เน็ตเป็นจุดเริ่มต้นของ Dan Hays การสร้างภาพวาดที่ตั้งคำถามกับเทคโนโลยีที่มีความละเอียดสูง

ภาพวาดของ Dan Hays นำเสนอภาพความขัดแย้งกันในภาพ ระหว่างพิกเซล (Pixel) และจังหวะของฝีแปรง (brushstroke)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

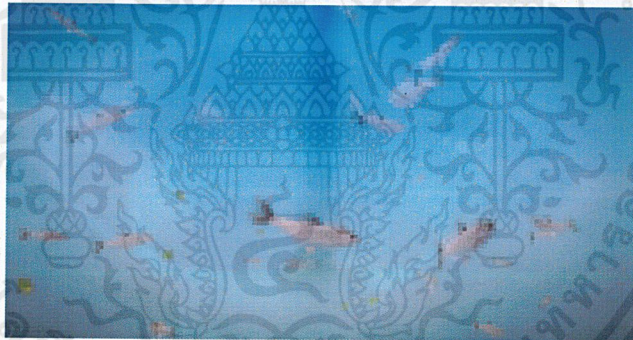
## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

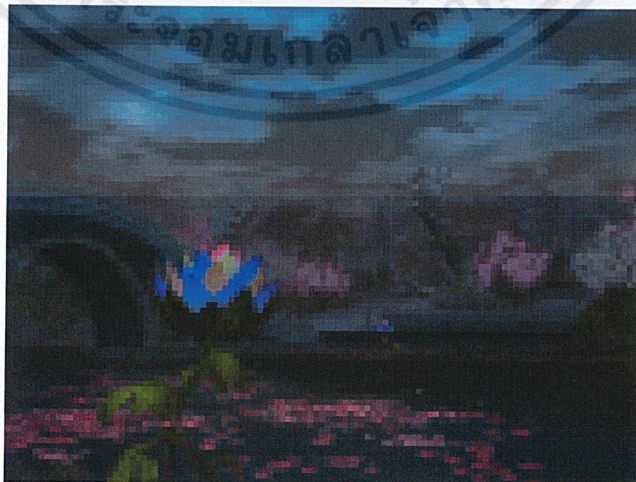
ข้าพเจ้ามีแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพของเกมส์ องค์กรประกอบบางส่วนของเรื่องราว สถานที่ และสิ่งมีชีวิต ต่างๆภายในเกมส์ รวมถึงอีกมุมมองอีกมุมหนึ่งที่ตัวเกมนั้นนั้นแสดงออกมาให้เห็นที่เป็น บรรยากาศ แสง สี ธรรมชาติ ซึ่งถูกสร้างขึ้นมาจากโลกเสมือนจริง(Virtual Reality) แต่ถูกสร้าง เสริมเติมแต่ง มากกว่าความเป็นจริง นำมาเป็นต้นแบบและจัดวางขึ้นใหม่ โดยผสมเรื่องราวจากเกมส์ต่างๆและถ่ายทอดอารมณ์ผ่านทางผลงานจิตรกรรม 2มิติบนผ้าใบด้วยรูปแบบของภาพ Bit โดยมีการพัฒนาขั้นตอนดังนี้

#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

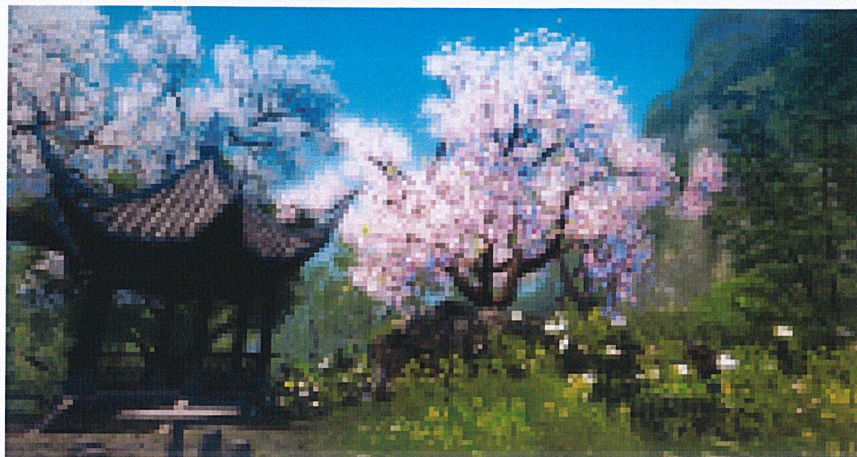


ภาพร่างชิ้นที่ 1

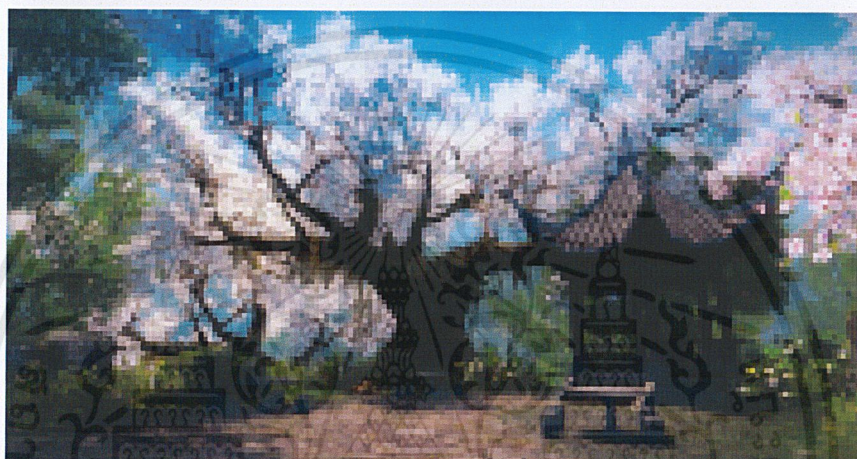


ภาพร่างชิ้นที่ 2

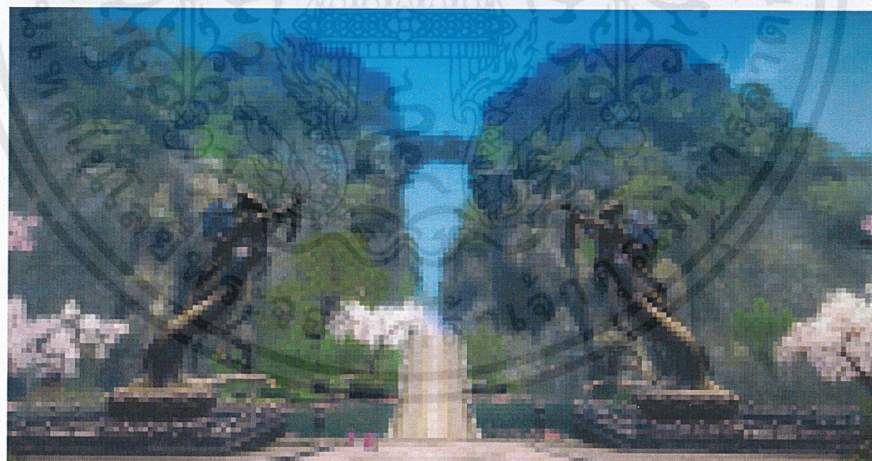
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 6

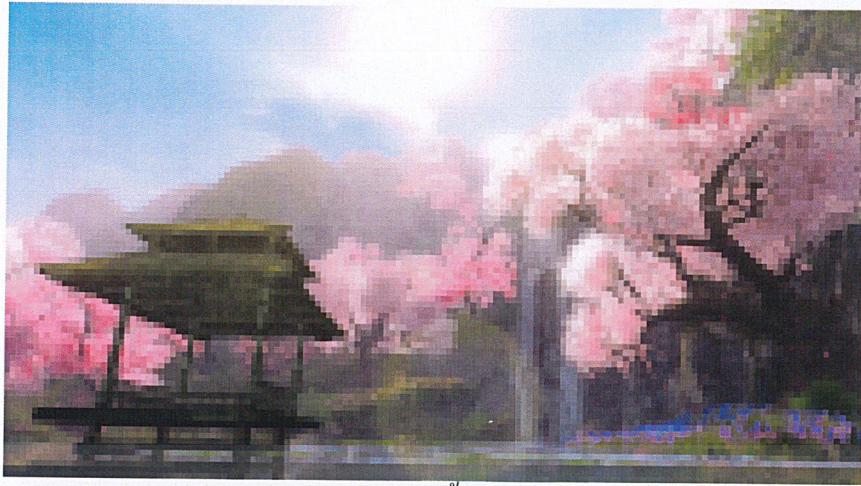


ภาพร่างชิ้นที่ 7



ภาพร่างชิ้นที่ 8

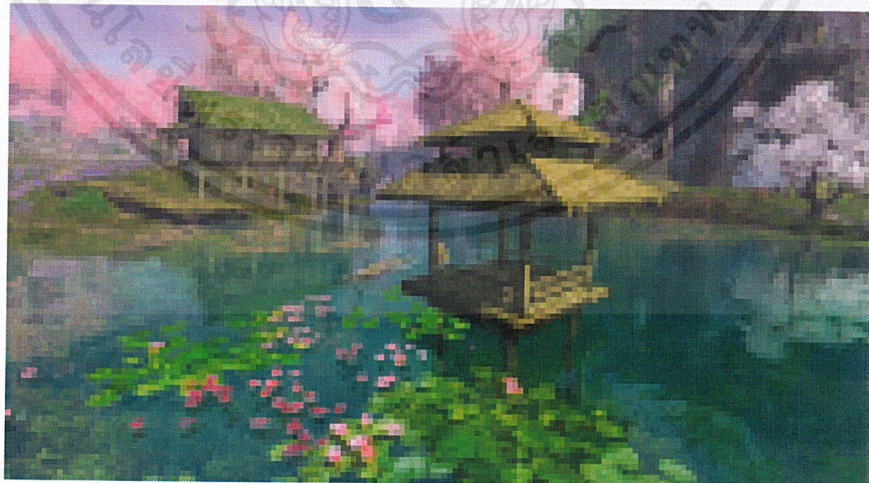
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 9



ภาพร่างชิ้นที่ 10



ภาพร่างชิ้นที่ 11

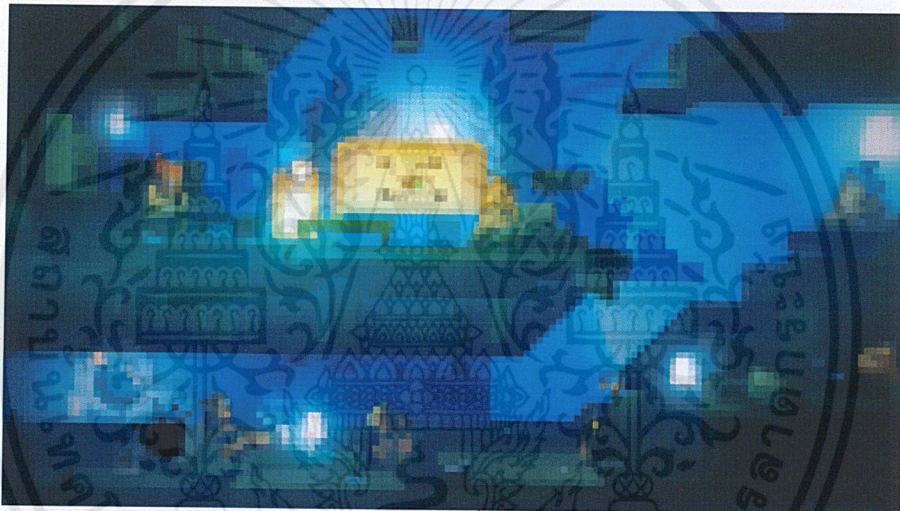
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่างชุดที่ 1

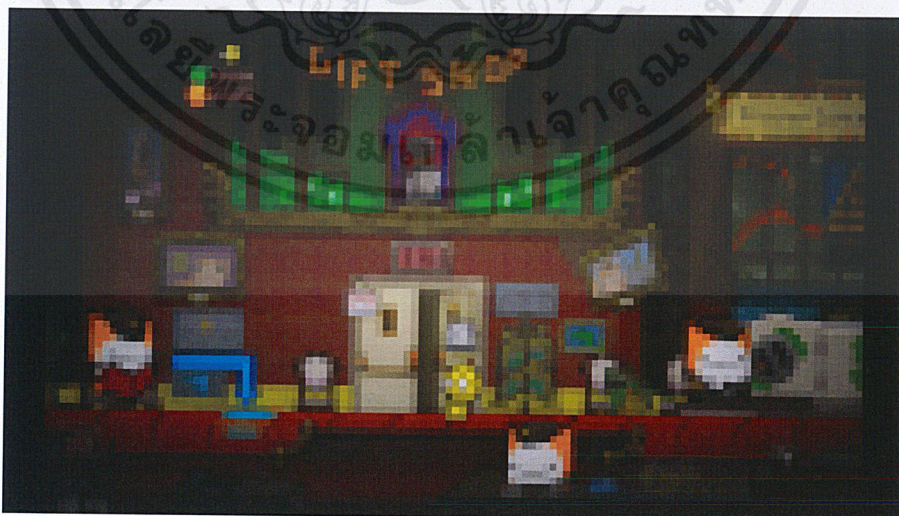
ภาพร่างในชุดนี้จะเป็นแนวลักษณะทิวทัศน์ (Landscape) ภายในเกมสยองออนไลน์ชื่อ 9Yin ที่มีดอกไม้สีส้มสวยงาม รวมถึงสถานที่ต่างๆที่ตัวเกมส์ได้สร้างขึ้น จากภาพร่างที่ 1 มีลักษณะ เรียบง่าย เกินไป และ ภาพร่างชิ้นที่ 2 มีบรรยากาศที่มีคืบ จึงไม่ได้นำไปทำเป็นงานจริง

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 7 ไปทำงานจริง เพราะ ภาพร่างชิ้นนี้มีลักษณะองค์ประกอบที่ลงตัว กว่าชิ้นอื่น รวมถึง ภาพบรรยากาศของต้นแบบ แสงที่ส่องผ่านจากตัวต้นไม้ที่มีสีส้มสดใส สีส้มพูน ทำให้ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นนี้มาทำเป็นผลงานจริง

### ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4

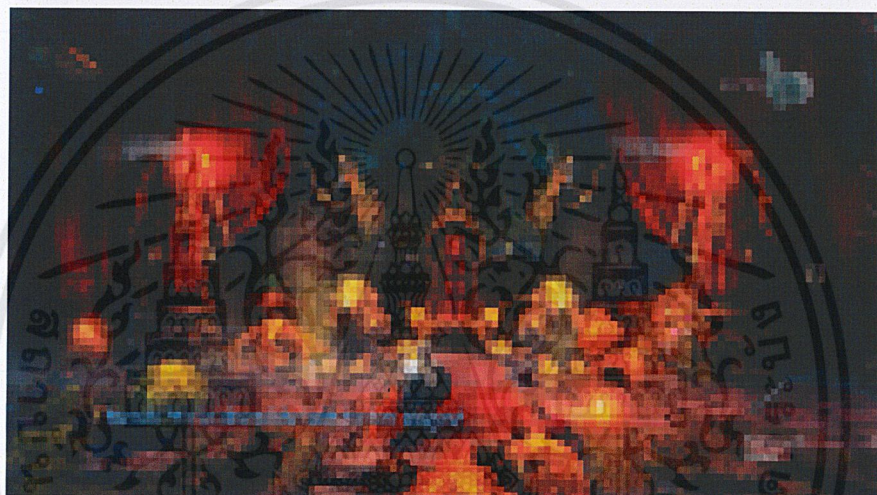


ภาพร่างชิ้นที่ 5

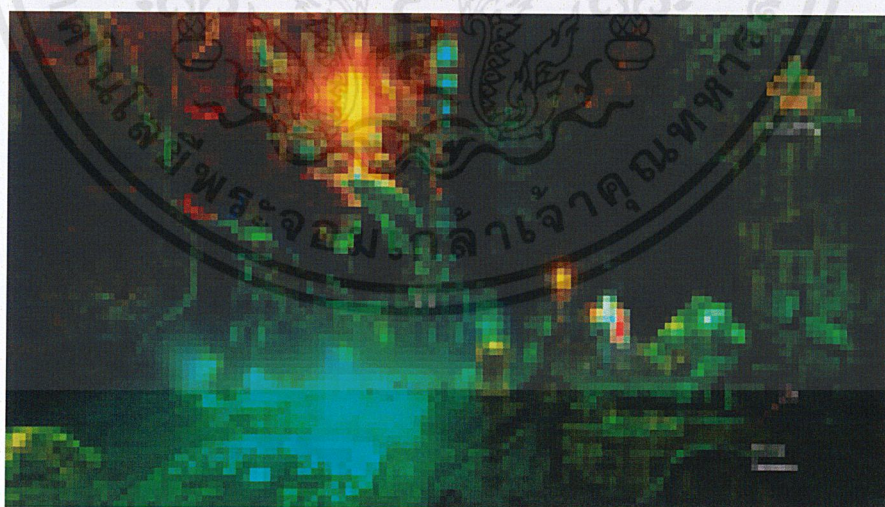
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 6



ภาพร่างชิ้นที่ 7

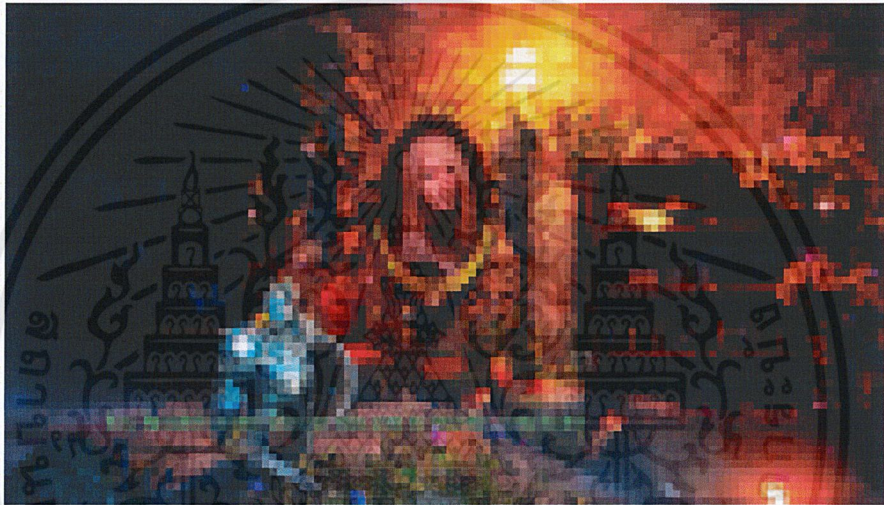


ภาพร่างชิ้นที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 9



ภาพร่างชิ้นที่ 10

## ภาพร่างชุดที่ 2

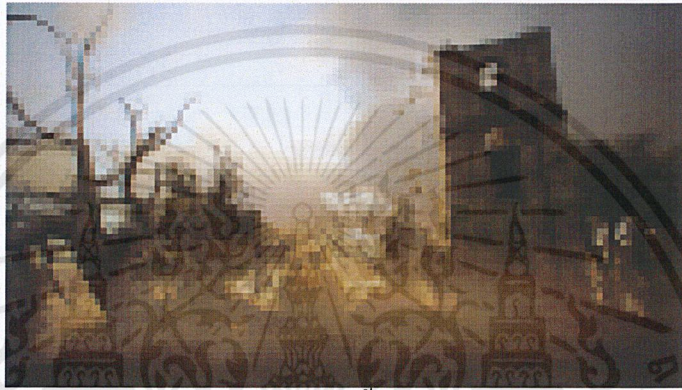
ภาพร่างในชุดนี้ เกมส์ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้เป็นตัวแบบนั้น เป็นเกมส์ที่มาจาก Steam (บริการ Digital Distribution หรือการขายซอฟต์แวร์เกมส์ในรูปแบบของดิจิทัล) ชื่อเกมส์ Pid,Puzzle Box,Trine2 และ Prototype2 จะมีลักษณะ เน้นสีสันของตัวเกมส์ที่ชัดเจน ภาพร่างบางภาพมีลักษณะมืดทึบจนเกินไป อย่างเช่นภาพร่างชิ้นที่ 6 ถึงภาพร่างชิ้นที่ 10 และ ภาพร่างชิ้นที่ 3 และชิ้นที่ 4 มีองค์ประกอบที่ไม่ชัดเจน

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 5 ไปทำเป็นงานจริง เพราะ ภาพร่างชิ้นนี้ มีองค์ประกอบที่เป็นมุมมองของบุคคลที่เล่นเกมส์ เหมือนได้เข้าไปสัมผัส บรรยากาศ ทั้งตัวสถานที่ ภาพที่ตัวละครกำลังบินอยู่ ทำให้ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นนี้มาทำเป็นผลงานจริง

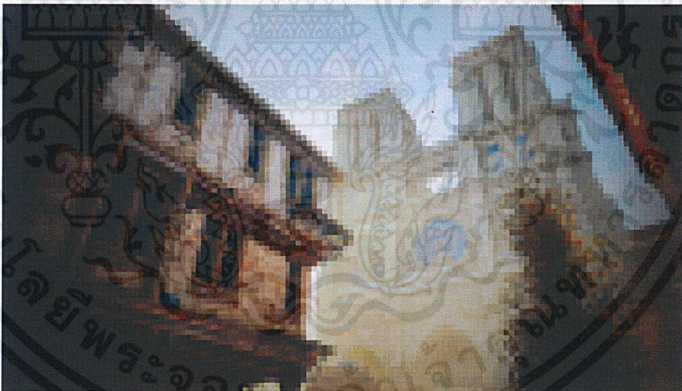
ภาพร่างชุดที่ 3



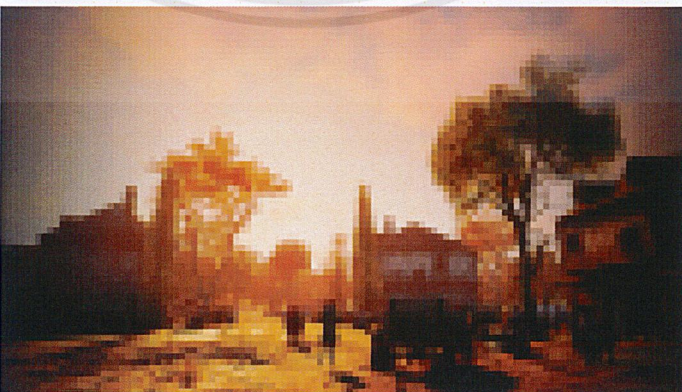
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

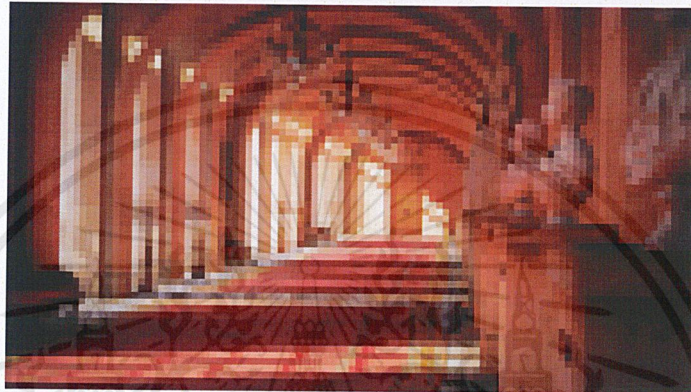


ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 5



ภาพร่างชั้นที่ 6



ภาพร่างชั้นที่ 7



ภาพร่างชั้นที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างจีนที่ 9



ภาพร่างจีนที่ 10



ภาพร่างจีนที่ 11

### ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดนี้ที่ 3 นี้ จะเป็นแนวลักษณะของสถานที่ภายในเกมส์ ได้แก่ เกมส์ Assassin Creed Unity, Battle Field 3 และ เกมส์ออนไลน์ 9Yin ที่คล้ายกับสถานที่จริง จากภาพร่างในจีนที่ 1 จนถึงภาพร่างจีนที่ 9จะมีลักษณะคล้ายกับสถานที่จริงในโลกของความจริงมากจนเกินไป จนทำให้ภาพลักษณะที่ดูเป็นโลกเสมือนจริงนั้นหายไป จึงไม่เหมาะที่จะนำมาทำเป็นงานจริง

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างจีนที่ 10 มาขยายต้นแบบให้กว้างมากขึ้น ซึ่งในภาพร่างจีนที่ 10 นี้ มีความเป็นโลกเสมือนจริงมากกว่า ภาพร่างจีนอื่นๆ ทั้งสีสันของใบไม้ ต้นไม้ รวมถึงบรรยากาศในตัวภาพที่มีลักษณะ สดใส ดูเป็น โลกของเกมส์มากกว่าภาพจีนอื่น จึงได้นำภาพจีนนี้มาทำเป็นงานจริง

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

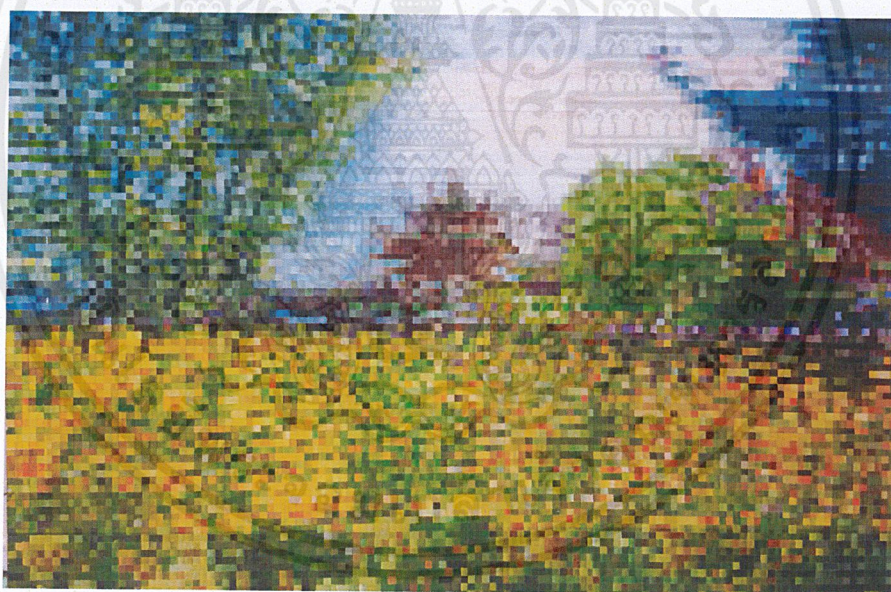
ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 7 จากเกมส์ 9Yin ในชุดที่ 1 , ภาพร่างชั้นที่ 5 จากเกมส์ Prototype2 ในชุดที่ 2 และภาพร่างชั้นที่ 10 จากเกมส์ 9Yin ในชุดที่ 3 โดยใช้วิธีปรับแต่งภาพให้มีลักษณะความเป็น Bit มากขึ้น จากโปรแกรม Picasa Photo Viewer (เป็นโปรแกรมแก้ไข ตัดต่อภาพถ่ายที่นำมา จากต้นแบบ) และนำมาขยายเป็นผลงานจิตรกรรม และใช้วิธีการใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ

ชั้นที่ 1 ขนาด 120 x 180 เซนติเมตร

ชั้นที่ 2,3 ขนาด 100 x 200 เซนติเมตร

โดยมีการร่างภาพต้นแบบด้วยการตีตารางให้มีลักษณะเป็นช่องสี่เหลี่ยม (Bit) แล้วใช้เทป กาว (Nittotape) แปะตามช่องเว้นช่อง โดยทำในลักษณะนี้ จนกว่าจะลงสีครบทุกช่อง ซึ่งในขณะ ลงสี ทำให้การทำงานดูสะอาด และเรียบร้อยมากขึ้น

### 3.3 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



ต้นแบบจากเกมส์ออนไลน์ 9Yin

ผลงานก่อนศิลปวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 ผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกเกมส์ที่มีมุมมอง ภาพวิว ทิวทัศน์ และสีสันที่สดใส ภาพมุกกว้าง โดยใช้ทุ่ง ดอกไม้ สีเหลืองเป็นระยะหน้าเพื่อสร้างความ โดดเด่นในรูปภาพ จากการมองภาพระยะไกลและมิติของตัวงานให้มีความน่าสนใจมากขึ้น



ต้นแบบจากเกมส้ออนไลน์ 9Yin

ผลงานก่อนศิลปวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกเกมส์ที่มีลักษณะสีสันทันที่จัดจ้านในเรื่อง แสง สี เพื่อสื่อให้เห็นถึงสีสัน ที่ถูกสร้างขึ้นจากเกมส์ ผ่านจอคอมพิวเตอร์รวมถึงการลงสี ไล่สีให้ดูมีระยะมากขึ้น เมื่่อมองภาพจากระยะไกล



ต้นแบบจากเกมส้ออนไลน์ 9Yin

ผลงานก่อนศิลปวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ผลงานชิ้นนี้เป็นการเลือกต้นแบบจากมุมมองบนพื้นผิวน้ำ การเขียน ดอกไม้ ดอกบัวบนน้ำ และการไล่สีระยะ เข้มอ่อนความลึกของน้ำให้ดูมีความใส ลึกมากขึ้น

สรุปผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ เป็นการคัดเลือกต้นแบบจากเกมส์บนคอมพิวเตอร์ แล้วนำมาปรับให้มีลักษณะ Bit ด้วยวิธีการนี้ เป็นวิธีการที่มีความน่าสนใจ และทำให้ข้าพเจ้านำมาพัฒนาเป็นผลงานในชุดวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง ความประทับใจในโลกเสมือนจริง ชุดนี้ เป็นการเขียนภาพ วิว ทิวทัศน์ บรรยากาศต่างๆที่มีต้นแบบมาจากภาพในเกมส์โดยมีการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ รูปแบบ Bit โดยการย่อภาพ ขยายออกให้ภาพแตกไม่ชัดเจน แล้วนำภาพมาปรับแต่งให้เป็นลักษณะ Bit ด้วยโปรแกรม Picasa Photo Viewer (เป็น โปรแกรมแต่งภาพโดยเฉพาะ)

#### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึง ภาพ บรรยากาศ แสง สี ที่เกิดขึ้นมาจากตัว เกมส์ ในโลกออนไลน์ ที่ถูกสร้างขึ้นมากกว่าความเป็นจริง ที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปสัมผัส รับรู้ และ ประทับใจกับสิ่งที่เห็น จึงได้ค้นหา ภาพ และมุมต่างๆที่น่าสนใจ นำมาเป็นต้นแบบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม

##### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวของผลงานชุดนี้ เป็นภาพ บรรยากาศ แสง สี ที่มาจากเกมส์ที่ข้าพเจ้าได้เข้าไป สัมผัส ได้รับรู้ถึงความงามอีกด้านหนึ่ง ที่มาจากตัวเกมส์ เพื่อสื่อให้เห็นว่าตัวเกมส์มีความน่าสนใจ ในอีกด้านหนึ่ง ที่นอกเหนือจากความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

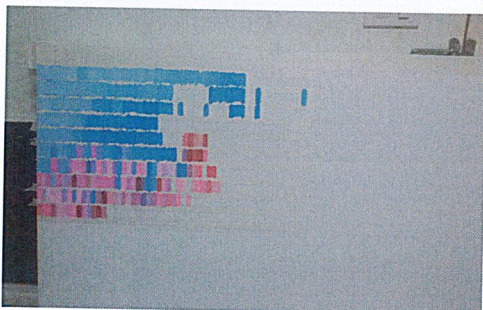
##### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

การพูดถึงภาพ วิว ทิวทัศน์ ที่ตัวเกมส์สร้างขึ้นมา โดยการเสริม เติมแต่งขึ้นมามากกว่าความ เป็นจริง การสมมุติสถานที่ บรรยากาศ สิ่งรอบตัวขึ้นมา

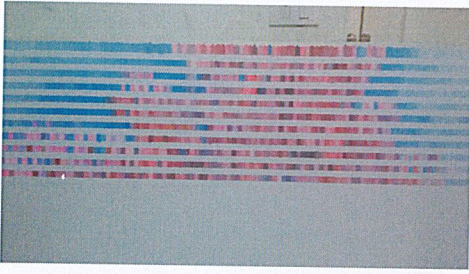
##### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกมาในรูปแบบ Bit (ช่องสี่เหลี่ยม) การเขียนภาพใน ลักษณะ Bit ที่พูดถึงการลดทอนย่อ ขยาย รายละเอียดของภาพต้นแบบที่ได้ค้นหาจากในเกมส์ นำมาปรับแต่งให้มีลักษณะ Bit โดยผ่านจอคอมพิวเตอร์

#### ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



- ก. พื้นผิวในตัวผลงาน ใช้ Nito tape กำหนดความเรียบในตัวผลงาน ทำ ให้ผลงานมีความสะอาด เรียบร้อย



- ข. พื้นผิวของสีในแต่ละช่อง ทำให้เป็นจุดเด่นในการมองผลงานจากระยะไกล

### ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Color)



- ก. สีมีบทบาทในงานของข้าพเจ้า เพราะสีเป็นสิ่งที่ปะทะกับสายตามากที่สุด และสียังเป็นตัวสร้างบรรยากาศของตัวงานได้อย่างดี

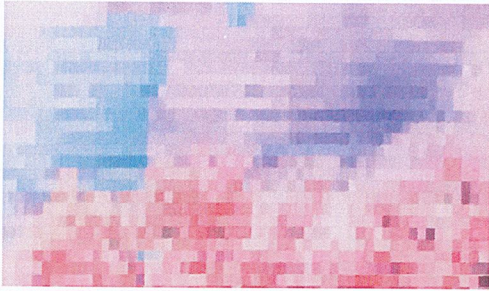


- ข. สีที่ใช้ส่วนมากจะเป็นสีโทนจัดๆ ตามกราฟฟิกในตัวของเกมส์ให้ใกล้เคียงมากที่สุด



- ค. มีการสร้างค่าน้ำหนัก จากความเข้ม ความสว่างของสี และให้ตัวผลงานเกิดความสมบูรณ์ขึ้น

## ผลงานชิ้นที่ 1 น้ําน้ํก (Volume)

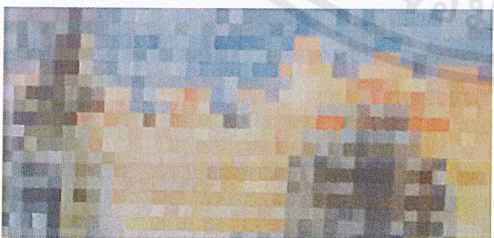


- ก. น้ําน้ํกในผลงาน เป็นตัวเน้นให้เกิดมิติ ทำน้ําน้ํกที่เป็นเงา สีที่มีค่าน้ําน้ํกอ่อน ทำน้ําน้ํกที่เป็นแสง และสร้างบรรยากาศ ให้เกิดขึ้นกับผลงาน

## ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Color)



- ก. สีเส้นในผลงานชิ้นนี้จะออกแนว หม่นๆ เนื่องจากเป็นเกมส์ที่จำลองสถานที่จริง มีสีเส้นบรรยากาศฝุ่น และควันบางๆ



- ข. สีเส้นจะแบ่งได้ชัดเจน จากท้องฟ้าของ ตัวภาพ



ค. และ สีเส้นที่เกิดจากตัวอาคาร สถานที่

### ผลงานชิ้นที่ 2 น้้าหนัก (Volume)



ก. น้้าหนักในภาพนี้ จึเน้นจุดเด่นที่  
โครงสร้างอาคาร

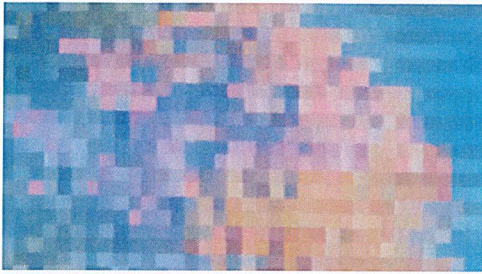


ข. และเน้นน้ำหนักเข้มไปที่ตัวละครที่เป็น  
จุดเด่นของภาพ

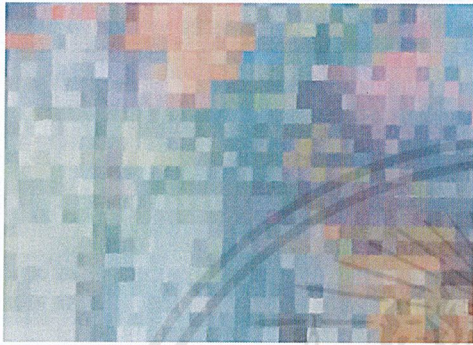
### ผลงานชิ้นที่ 3 สี (Color)



ก. สีเส้นในผลงานชิ้นนี้ จะออกแนวสดใส  
จัดจ้านมากกว่าชิ้นที่ 2 เนื่องจากเป็น  
ภาพที่มาจากเกมส์แนว Fantasy (เพื่อ  
ฝัน)



ข. มีการแบ่งโทนสีของตัวภูเขาและ  
ท้องฟ้าชัดเจน

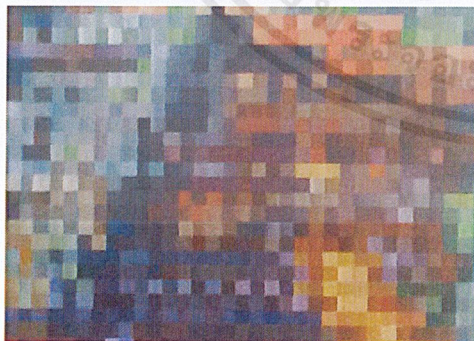


ค. ภาพชิ้นนี้มีสีโทนขาว อยู่ในงาน  
เนื่องจากเป็นลักษณะของน้ำตก

### ผลงานชิ้นที่ 3 น้้าหนัก (Volume)

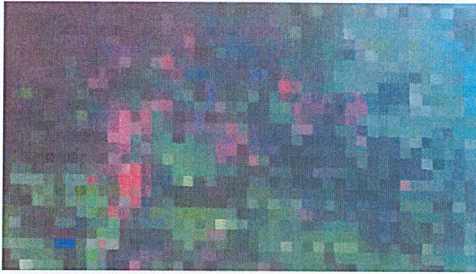


ก. ในภาพชิ้นที่ 3 น้้าหนักในงานจะ  
ค่อนข้างเบาบาง เนื่องจากเป็นภาพ  
บรรยากาศ เบลอๆ ยามเช้า รวมถึง  
แสงแดดอ่อน



ข. จะเน้นน้ำหนักบางจุด เช่นตัวอาคาร  
สถานที่บางจุด เพื่อให้เกิดมิติ

### ผลงานชิ้นที่ 4 สี (Color)



ก. สีที่ใช้ในผลงานชิ้นที่ 4 จะมีลักษณะมืดทึบ สดใสบ้าง เล็กน้อย ตามสีของดอกไม้



ข. สีจะออกโทนแนวเดียวกัน ตามภาพต้นแบบที่เป็นต้นไม้



ค. จุดเด่นของตัวงานจะอยู่ที่ บ้าน และน้ำตกที่อยู่กลางภาพ

### ผลงานชิ้นที่ 4 น้ำหนัก (Volume)



ก. น้ำหนักในตัวงานชิ้นนี้จะค่อนข้างเข้ม และมีค เนื่องจากเป็นภาพที่ เงากระทบกับ ดอกไม้ และต้นไม้โดยส่วนมาก



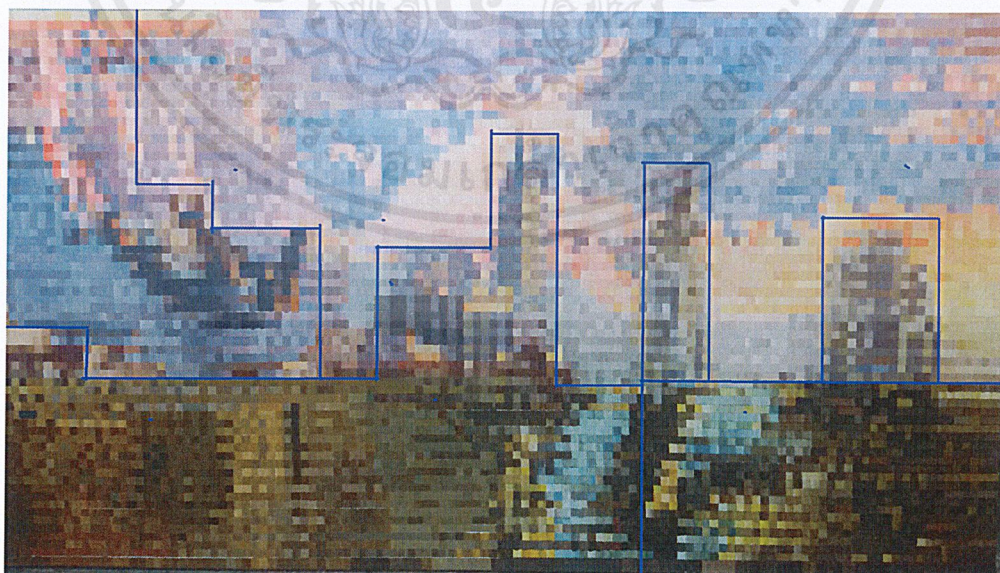
ข. รวมถึงน้ำหนักที่ แสงส่องผ่านเข้ามาเล็กน้อย ทำให้เกิดบรรยากาศแสงอ่อนๆ

## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ของตัวศิลปิน ซึ่งจะถ่ายทอดการ แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และวิธีการจัดการ วิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพ(ในที่นี้ ข้าพเจ้าใช้วิธีการเลือกมุมมองจากต้นแบบมาปรับแต่งในตัวเอง) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ใน ศิลปวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1



ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 3



ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

จากผลงานชิ้นที่ 1-4 มีการซ้ำกันด้วยช่องสีเหลือง Bit ในตัวงาน และมีแบบแผนด้วยโครงสร้างของช่องสีเหลือง ที่มีขนาดเท่ากันทั้งภาพ รวมถึงการมีจังหวะ ที่อยู่ในตัวงาน ทั้งสี ที่มีค่าน้ำหนัก เข้ม อ่อน ทำให้ตัวงานดูมีความกลมกลืนมากขึ้น

### 4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

จากผลงานมีความขัดแย้งกันในเรื่องของสีคู่ตรงข้าม สีที่ตัดกัน แต่ทำให้ตัวงานเกิดความสวยงาม ด้วยการมองจากระยะไกล รวมถึงรายละเอียด ที่อยู่ในตัวงานด้วยสีที่ลงไปยังช่องสีเหลือง ที่แตกต่างกัน ทำให้ตัวงานดูมีความละเอียดมากขึ้น

### 4.3.3 ความสมดุล (Balance)

จากตัวผลงานมีความสมดุลในด้าน Approximate Symmetrical Balance (สมดุลใกล้เคียงกัน) เป็นลักษณะที่มีความสมดุลในด้านสี ความเข้ม อ่อน ของน้ำหนักที่อยู่ในตัวงาน ทั้งแสงเงา ที่เกิดจากจุดสีเหลืองทำให้งานมีความละเอียด และมีมิติ

### 4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

จากผลงานชิ้นที่ 1 จะเห็นได้ชัดว่า สัดส่วนในตัวงานชัดเจน อย่างเช่น ต้นไม้ บ้าน ที่มีลักษณะช่องสีเหลืองรวมตัวกันชัดเจน

ผลงานชิ้นที่ 2 มีสัดส่วนที่ชัดเจนทั้งตัวอาคาร สถานที่ และตัวละครที่อยู่ในภาพ

ผลงานชิ้นที่ 3-4 เป็นการแสดงสัดส่วนของต้นไม้ น้ำตก การรวมตัวกันของจุดสีเหลือง จนออกมาเป็นรายละเอียดดังกล่าว

### 4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในตัวงาน มีการเน้นจุดเด่นอยู่ในผลงานด้วยการลงน้ำหนัก แสง สี ให้มีลักษณะเด่นกว่ารายละเอียดรอบข้าง อย่างเช่น งานชิ้นที่ 1 มีตัวต้นไม้ และตัวบ้านเป็นจุดเด่น ชิ้นที่ 2 จะมีจุดเด่นอยู่ที่ตัวละคร และชิ้นที่ 3 กับ 4 มีจุดเด่นอยู่ที่ตัวน้ำตกกลางภาพ ทำให้ตัวงานมีความน่าสนใจมากขึ้น

### 4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในตัวงานมีวิธีการลงแบบ Pixel Bit ทำให้มีความเคลื่อนไหวต่อสายจา และประสาทสัมผัสที่ได้ดูงาน และสีแต่ละช่อง มีส่วนช่วยให้ผลงานดูมีความเคลื่อนไหวด้วยน้ำหนักของตัวสีมากขึ้น

## บทที่ 5

### บทสรุป

จากผลงานศิลปะนิพนธ์ในเรื่อง ความประทับใจในโลกเสมือนจริง (Impression In Virtual World) ข้าพเจ้านำเสนอ ศิลปกรรม ที่มีรูปแบบ ในลักษณะ Bit การนำภาพต้นแบบ มาทำการ ย่อขยาย ลด ให้เกิดภาพแตก เกิดภาพ Bit โดยใช้โปรแกรม Picasa (โปรแกรมตกแต่งภาพ) และตัวต้นแบบมีการค้นหาจากโลกเสมือนจริง (เกมส์) หลากๆเกมส์รวมกัน และคัดเลือก มุมมอง ภาพที่มีองค์ประกอบสมบูรณ์ ที่สุดมาทำเป็นงานจริง ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า สื่อเกมส์ออนไลน์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปกรรมได้ และเพื่อแสดงทัศนคติความงามส่วนตัวที่ข้าพเจ้ามีต่อเกมส์ที่ข้าพเจ้าเล่น และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะแปลกใหม่ โดยการคัดเลือก (Capture) ภาพหน้าจอจากคอมพิวเตอร์ บรรยากาศ แสง สี สถานที่ต่างๆที่เกิดขึ้นจากเกมส์ ความเป็นเกมส์ โลกเสมือนจริง สิ่งที่แตกต่างกันในโลกในความเป็นจริง ทั้งบรรยากาศแปลกใหม่ ภาพวิวทิวทัศน์ที่ไม่มีอยู่จริง แต่ถูกสร้าง หรือจำลองขึ้นมา ทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจในภาพ มุมมองของเกมส์ และโลกเสมือนจริง และอยากถ่ายทอด อารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อโลกเสมือนจริงรวมถึงได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมส์ต่างๆ ที่มีภาพ วิว ทิวทัศน์ บรรยากาศที่ดูน่าสนใจและนำภาพบรรยากาศเหล่านั้น มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม โดยผ่านต้นแบบจากจอคอมพิวเตอร์

โดยตัวผลงานที่ออกมานั้น มีลักษณะ Bit, Pixel (ช่องสี่เหลี่ยม) การลงสีให้ใกล้เคียงกับ สีที่เกิดจากจอคอมพิวเตอร์ ทำให้ผลงานดูน่าสนใจ ดูโดดเด่น ด้วยการจุดสีที่รวมตัวกัน และการมองภาพจากระยะไกล ทำให้ตัวงานดูมีมิติมากขึ้น และให้ตัวงานดูมีความหลากหลายทางสีสันมากขึ้น และเพื่อถ่ายทอด ความรู้สึก อารมณ์ ที่ข้าพเจ้ามีต่อโลกเสมือนจริง

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

จาก ปัญหาที่ข้าพเจ้าพบเจอ ในการร่างภาพต้นแบบใช้ระยะเวลาค่อนข้างนานพอสมควร เนื่องจากต้องสร้างตาราง ให้มีขนาดเท่ากันพอดี ตัวผลงานจะได้ไม่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม รวมถึงสีที่ใช้ในผลงาน ซึ่งต้องคอยผสมสีเรื่อยๆ เนื่องจากลงทีละช่อง ทำให้การทำงานดูล่าช้า แต่มีความแม่นยำกว่า ลงสีโดยรวมๆ เพราะผลงานดังกล่าวเป็นรูปแบบ Bit ทำให้ต้องผสมสีให้ตรงตามภาพต้นแบบมากที่สุด

## บรรณานุกรม

Dan Hays ,Fine Art PhD Thesis Centre for Useless SplendourContemporary Art

Research Centre Kingston University , 2008-2012

<http://danhays.org/coloradothumbs.html>

<http://danhays.org/overgrownpath.html>

<http://danhays.org/clearing.html>

บทความจาก Stanleypicker Gallery Exhibition 7 - 17 December 2011

(<http://www.stanleypickergallery.org/programme/dan-hays/>)

<https://dianainter.wordpress.com/>

Chuck Close บทความจาก The Telegraph

<http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/9724849/Chuck-Close-gets-up-close-and-personal.html>

บทความจาก Pace Gallery,1977

<http://www.pacegallery.com/artists/80/chuck-close>

ข้อมูลสื่อเกมออนไลน์

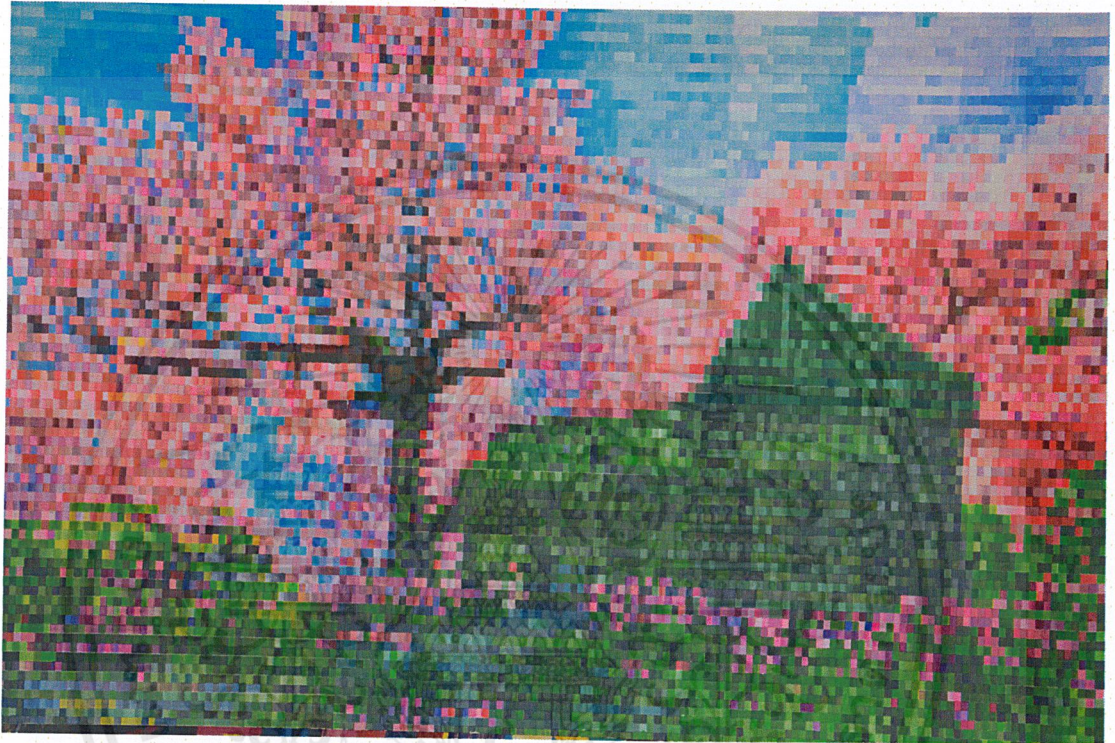
<http://www.9yin.in.th/>

<http://store.steampowered.com/?l=thai>



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

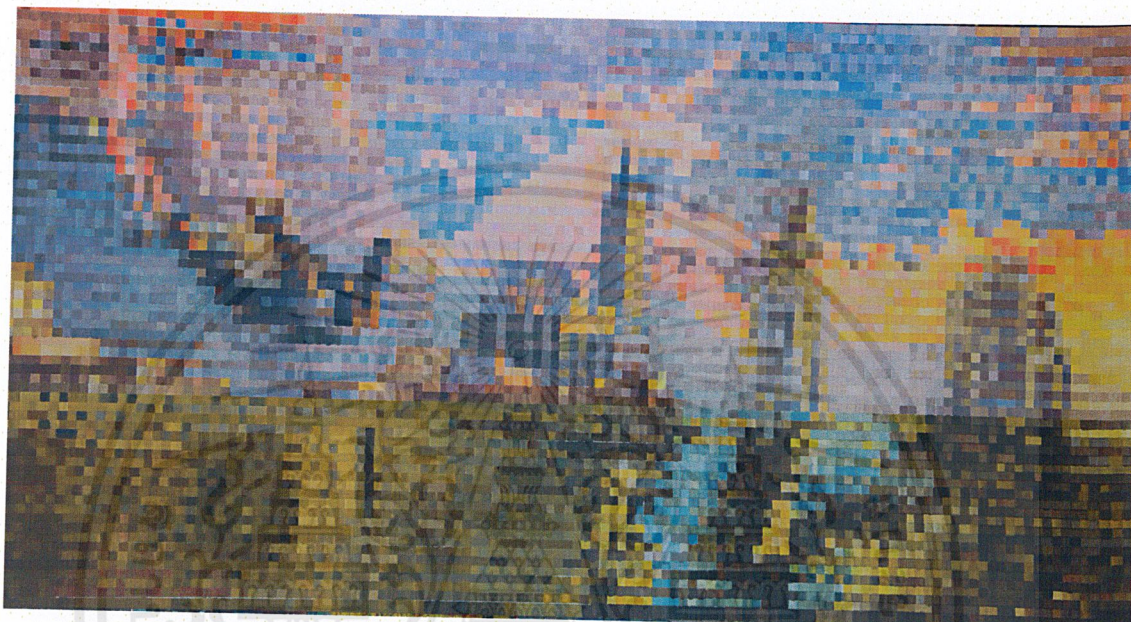


**ชื่อผลงาน Sunlight , 2558**

**เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ**

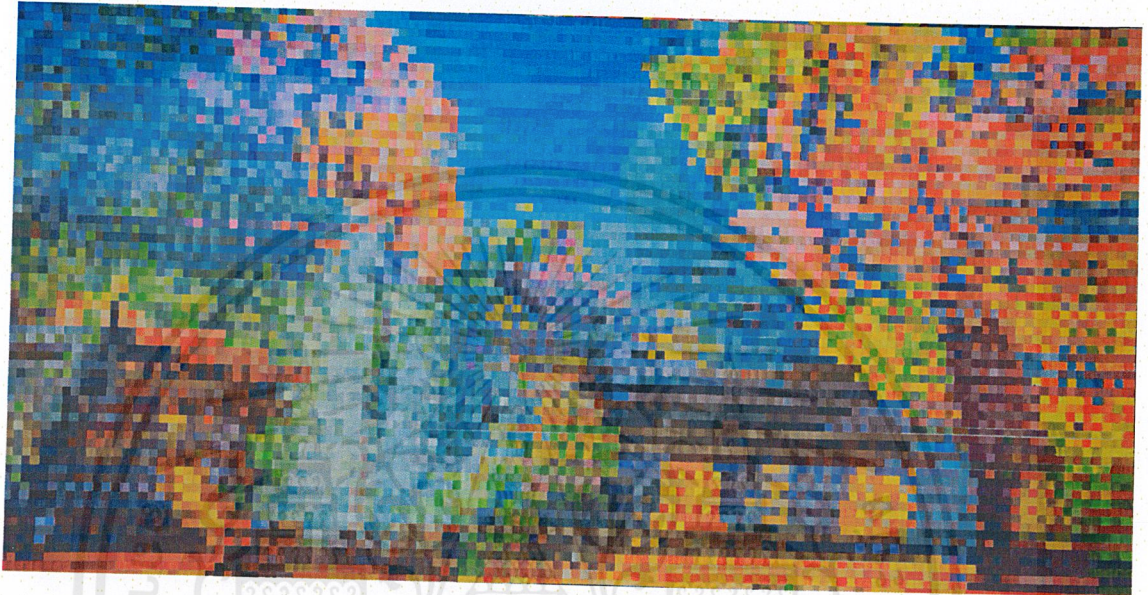
**ขนาด 120x180 ซม.**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน City , 2558  
เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
ขนาด 100x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

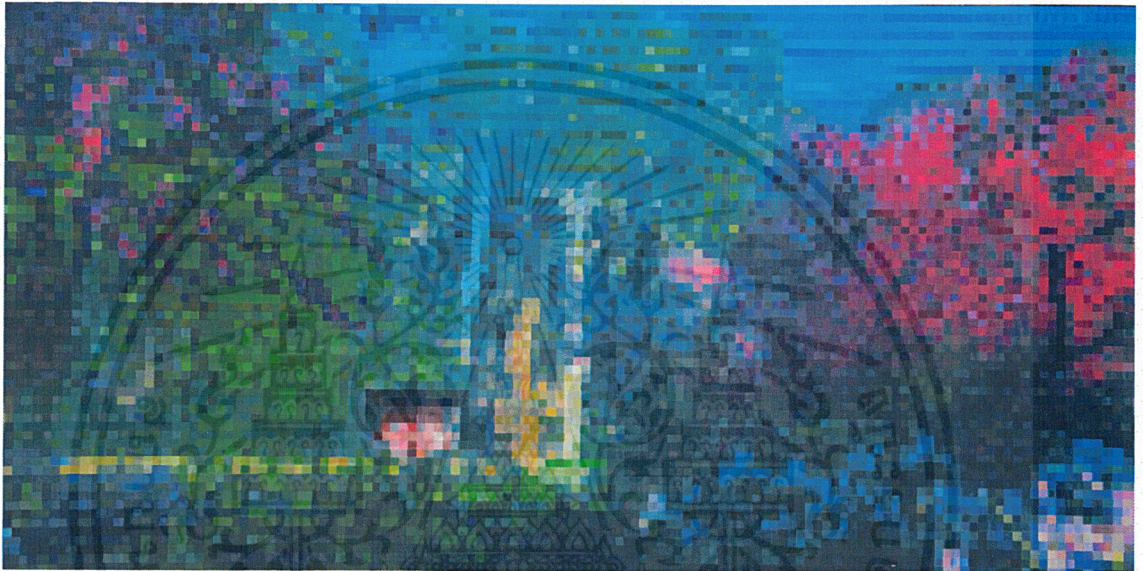


ชื่อผลงาน Water Fall I, 2558

เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ

ขนาด 100x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ชื่อผลงาน Water Fall II, 2558**

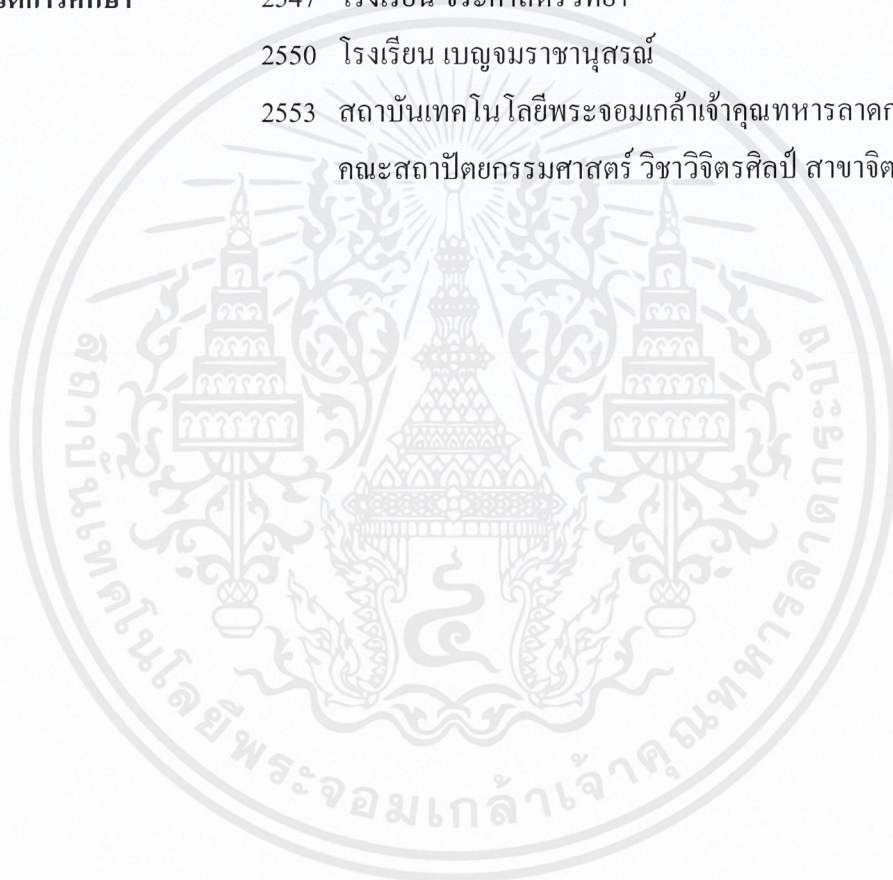
**เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ**

**ขนาด 100x200 ซม.**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย ปรัชญ์ อังคณานูวัตติ
วัน เดือน ปีเกิด	28 กันยายน 2536
ที่อยู่	112/95 ซ.เรวัติ 8 ต.ตลาดขวัญ ถ.ติวานนท์ อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000 โทร.(บ้าน) 02-9514173 , โทร(มือถือ) 080-6129408
ประวัติการศึกษา	2547 โรงเรียน จิระศาสตร์วิทยา 2550 โรงเรียน เบญจมราชานุสรณ์ 2553 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ วิชาวิจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้