

# ภาพลักษณ์ของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21

Image of painting in 21st century



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562 - 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

**คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์**

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการ (รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาจรังษ นันทวัน)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิศิกร คงคา)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ (อาจารย์ฉัตรรัตน์ บัวลอย)

..... กรรมการ (รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการและเลขานุการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพลักษณ์ของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21

Image of painting in 21st century

ชื่อ นางสาวสมลวรรณ ศรีสูงเนิน

รหัสนักศึกษา 59020518

สาขาวิชา จิตรกรรม

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2562 – 2563

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์

### บทคัดย่อ

ภาพลักษณ์ของภาพจิตรกรรมได้มีการปรับเปลี่ยนมาในทุกยุคสมัยของศิลปะ ศิลปะได้รับอิทธิพลจากทัศนคติ, สังคม และสิ่งแวดล้อมที่มีต่อศิลปินในขณะนั้น จิตรกรรมถูกสร้างสรรค์โดยศิลปินโดยวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร, แสดงให้เห็นถึงความงามหรือสะท้อนสังคม ซึ่งในปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีได้มีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้การตอบสนองของการแก้ปัญหาแก่นมนุษย์ของเทคโนโลยี ทำให้ศิลปินได้หยิบเครื่องมือเทคโนโลยีมาเป็นตัวช่วยในการสร้างงานศิลปะ ช่วยร่นเวลา เพิ่มความแม่นยำ และเพิ่มความหลากหลายในการนำเสนอ

อีกทั้งได้มีการนำเครื่องมือเทคโนโลยีในการบันทึกภาพของจิตรกรรมให้เปลี่ยนไปเป็นข้อมูลภาพดิจิทัล ซึ่งข้อมูลภาพจิตรกรรมที่ถูกแปลงเป็นข้อมูลภาพดิจิทัลนั้นเป็นสิ่งที่เห็นได้โดยทั่วไป อีกทั้งสื่อศิลปะสมัยใหม่ได้ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์เป็นจำนวนมากและเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ทำให้เราไม่ได้ตระหนักถึงการเข้ามาของเทคโนโลยีที่

ข้าพเจ้าจึงนำเสนอรูปแบบลักษณะของจิตรกรรมที่ถูกเปลี่ยนแปลง โดยทำให้เกิดการรับรู้ใหม่เพื่อแสดงถึงการเข้ามาของเทคโนโลยีในการดำรงชีวิตของมนุษย์ และจิตรกรรม

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์หัวข้อ “ภาพลักษณ์ของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จากอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ท่านอื่น ๆ ในสาขาวิจิตรศิลป์ที่ข้าพเจ้าไม่ได้เอ่ยนาม ที่ให้คำชี้แนะถึงจุดบกพร่องในการทำงานและให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณบิดาและมารดาและกัลยาณมิตรของข้าพเจ้าที่ให้อำนาจใจและสนับสนุนทั้งในทางตรงในทางอ้อม ซึ่งต่างเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้ามีกำลังในการทำศิลปินพันธ์นี้จนสำเร็จลุล่วง

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปินพันธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้แก่บิดา-มารดา ซึ่งเป็นที่รัก และเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

นางสาวศมลวรรณ ศรีสูงเนิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.3 แนวคิดสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	4
บทที่ 2 ที่มาและแนวคิดสร้างสรรค์.....	5
2.1 ที่มา.....	5
2.2 อิทธิพลที่ได้จากจิตรกรรม.....	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะป๊อป อาร์ต.....	8
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากแอนดี วอร์ฮอล.....	9
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากเฮ็ด พาสซ์ค.....	12
2.5 อิทธิพลที่ได้จากสื่อศิลปะรูปแบบใหม่.....	14
2.7 อิทธิพลที่ได้จากสื่อศิลปะดิจิทัล.....	15
2.8 อิทธิพลที่ได้จากสี CMYK.....	16
2.9 อิทธิพลที่ได้จากสี RGB.....	17
บทที่ 3 วิธีการดำเนินสร้างสรรค์.....	18
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง.....	18
3.2 กระบวนการสร้างภาพร่าง.....	24
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	49
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	49
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ.....	57
บทที่ 5 บทสรุป.....	61
บรรณานุกรม.....	64
ภาพผลงานศิลปะ.....	71
ประวัติผู้เขียน.....	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.1	เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ KEITH HARING.....	5
ภาพที่ 2.1	ภาพถ่ายหน้าจอจากแอปพลิเคชัน Google Arts & Culture .....	6
ภาพที่ 2.3	MAJOR LAZER - JET BLUE JET (FEAT. LEFTSIDE, GTA, RAZZ & BIGGY) (OFFICIAL MUSIC VIDEO) .....	6
ภาพที่ 2.4	ปีแยร์-โอกุสต์ เรอเนอร์, Le Moulin de la Galette.....	7
ภาพที่ 2.5	เจมส์ โรเซนควิสต์, ภาพการคัดเลือกประธานาธิบดี (President Elect) .....	8
ภาพที่ 2.6	ANDY WARHOL, "MARILYN DIPTYCH," 1962. ....	9
ภาพที่ 2.7	แอนดี วอร์ฮอล ในการแสดงวาดรูปเด็บบี แฮร์รี่ ในการเปิดตัวคอมพิวเตอร์รุ่นอเมริกา 1000 ที่ ลินคอนเซ็นเตอร์.....	10
ภาพที่ 2.8	แอนดี วอร์ฮอล ในการแสดงวาดรูปเด็บบี แฮร์รี่ บนคอมพิวเตอร์รุ่นอเมริกา 1000.....	10
ภาพที่ 2.9	ANDY WARHOL, "ANDY2".....	11
ภาพที่ 2.10	ED PASCHKE, PINK LADY.....	12
ภาพที่ 2.11	ED PASCHKE, NERVOSA.....	13
ภาพที่ 2.12	NEWSKOOL ASCII SCREENSHOT WITH THE WORDS "CLOSED SOCIETY II" .....	14
ภาพที่ 2.13	JORDAN GRIMMER, ICE PASSAGE.....	15
ภาพที่ 2.14	การผสมของสี CMYK.....	16
ภาพที่ 2.15	การผสมของสี RGB.....	17
ภาพที่ 3.1	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1.....	18
ภาพที่ 3.2	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2.....	18
ภาพที่ 3.3	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3.....	19
ภาพที่ 3.4	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4.....	19
ภาพที่ 3.5	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5.....	19
ภาพที่ 3.6	ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6.....	19
ภาพที่ 3.7	ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1.....	22
ภาพที่ 3.8	ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ 3.9	ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3.....	22
ภาพที่ 3.10	ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4.....	22
ภาพที่ 3.11	กล้อง Canon eos 80d .....	24
ภาพที่ 3.12	Samsung NP300E4Z-S0CTH .....	24
ภาพที่ 3.13	INTUOS Art PT Medium - Mint Blue .....	24
ภาพที่ 3.14	EOS Utility.....	24
ภาพที่ 3.15	Photoshop CS6.....	24
ภาพที่ 3.16	เฟรมและผ้าใบ.....	25
ภาพที่ 3.17	เครื่องยิงบอร์ด.....	25
ภาพที่ 3.18	ลวดยิงบอร์ด.....	25
ภาพที่ 3.19	เกสโซ่.....	25
ภาพที่ 3.20	กระดาษทราย.....	25
ภาพที่ 3.21	สีอะคริลิค.....	26
ภาพที่ 3.22	LED Projector.....	26
ภาพที่ 3.23	USD HDML.....	26
ภาพที่ 3.24	สีน้ำมันลูฟ.....	26
ภาพที่ 3.25	พู่กันหัวแบน.....	27
ภาพที่ 3.26	พู่กันหัวกลม.....	27
ภาพที่ 3.27	พู่กันแบนปลายตัดเฉียง.....	27
ภาพที่ 3.28	พู่กันขนาดใหญ่.....	27
ภาพที่ 3.29	ถังสี.....	27
ภาพที่ 3.30	เทปกระดาษกาวนิได้.....	27
ภาพที่ 3.31	กรรไกร.....	27
ภาพที่ 3.32	ลิวิน หรือน้ำมันผสมสีแห้งเร็ว .....	28
ภาพที่ 3.33	น้ำยาล้างพู่กัน.....	28
ภาพที่ 3.34	ลิตซีทแห้งช้า.....	28
ภาพที่ 3.35	น้ำยาเคลือบชิ้นงานแบบเงา.....	28
ภาพที่ 3.36	โปรแกรม EOS Utility.....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ 3.37	สร้างพื้นที่ทำงาน.....	29
ภาพที่ 3.38	กำหนดขนาด.....	29
ภาพที่ 3.39	ชั้นที่ได้จากการสร้าง (Background) .....	29
ภาพที่ 3.40	new layer.....	29
ภาพที่ 3.41	ชั้นที่ได้จากการสร้าง (ชั้นที่ 1).....	29
ภาพที่ 3.42	เลือกรูป.....	30
ภาพที่ 3.43	ไฟล์ภาพที่เลือก.....	30
ภาพที่ 3.44	ชั้นพื้นหลังของไฟล์รูปที่เลือก.....	30
ภาพที่ 3.45	ลากชั้นพื้นหลังของภาพบุคคลรูปเข้าพื้นที่ทำงานชั้นที่ 1.....	30
ภาพที่ 3.46	ผลที่ได้จากการลากชั้นพื้นหลังของภาพบุคคลรูปเข้าพื้นที่ทำงานชั้นที่ 1.....	30
ภาพที่ 3.47	เครื่องมือหมุนมุมมอง.....	31
ภาพที่ 3.48	ผลที่ได้จากการใช้เครื่องมือหมุนมุมมอง.....	31
ภาพที่ 3.49	สร้างชั้นที่หนึ่ง คัดลอก (Layer 1 copy).....	31
ภาพที่ 3.50	เครื่องมือแสดมปี.....	31
ภาพที่ 3.51	เครื่องมือแสดมปี.....	32
ภาพที่ 3.52	ผลที่ได้จากการใช้เครื่องมือแสดมปี.....	32
ภาพที่ 3.53	กล่องเครื่องมือไม้กายสิทธิ์.....	32
ภาพที่ 3.54	ใช้เครื่องมือไม้กายสิทธิ์ (magic wand).....	32
ภาพที่ 3.55	กล่องเครื่องมือถึงสี่.....	32
ภาพที่ 3.56	ผลการใช้กล่องเครื่องมือถึงสี่.....	33
ภาพที่ 3.57	กล่องเครื่องมือเชือก (Lasso tool).....	33
ภาพที่ 3.58	สร้างพื้นที่ใบหน้า.....	33
ภาพที่ 3.59	เปลี่ยนคุณสมบัติของชั้นใบหน้าเป็นซ้อนทับ.....	33
ภาพที่ 3.60	ผลการเปลี่ยนคุณสมบัติของชั้นใบหน้าเป็นซ้อนทับ.....	34
ภาพที่ 3.61	กล่องเครื่องมือแปรง (Brush Tool) .....	34
ภาพที่ 3.62	แปรงหัวแข็ง.....	34
ภาพที่ 3.63	สร้างพื้นที่ปาก ดวงตาและเสื้อ.....	34
ภาพที่ 3.64	ผลการเปลี่ยนคุณสมบัติซ้อนทับ.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ 3.65	คลิกขวาที่ชั้นเงา.....	35
ภาพที่ 3.66	สร้างหน้ากากคลิป.....	35
ภาพที่ 3.67	เครื่องมือไล่ระดับสี.....	35
ภาพที่ 3.68	ผลการใช้เครื่องมือไล่ระดับสี.....	35
ภาพที่ 3.69	กล่องเครื่องมือวงกลม (Ellipse Tool) .....	36
ภาพที่ 3.70	ชั้นวงกลม.....	36
ภาพที่ 3.71	วงกลมที่มีคุณสมบัติซ้อนทับ.....	36
ภาพที่ 3.72	ชั้นที่ 1 คัดลอก 2.....	36
ภาพที่ 3.73	เลือกพื้นที่ที่ต้องการ.....	36
ภาพที่ 3.74	หน้ากากเวกเตอร์.....	37
ภาพที่ 3.75	ชั้นที่สร้างหน้ากากเวกเตอร์.....	37
ภาพที่ 3.76	ผลจากการสร้างหน้ากากเวกเตอร์.....	37
ภาพที่ 3.77	Color Balnce (Ctrl+B).....	37
ภาพที่ 3.78	ผลการเปลี่ยนสีโดย Color Balnce (Ctrl+B) .....	37
ภาพที่ 3.79	ผลจากการใช้กล่องเครื่องมือแปรสร้างพื้นที่.....	38
ภาพที่ 3.80	เครื่องมือไล่ระดับสี.....	38
ภาพที่ 3.81	ผลจากการใช้เครื่องมือไล่ระดับสี.....	38
ภาพที่ 3.82	ชั้นแสงพื้นหลังที่ได้เพิ่มหน้ากากเวกเตอร์.....	38
ภาพที่ 3.83	ใช้สีค้ำระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ.....	38
ภาพที่ 3.84	ชั้นแสงพื้นหลังที่ใช้แปรสีค้ำระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ.....	38
ภาพที่ 3.85	ผลของชั้นแสงพื้นหลังที่ใช้หน้ากากเวกเตอร์.....	39
ภาพที่ 3.86	สร้างพื้นที่บนรูปร่างมนุษย์.....	39
ภาพที่ 3.87	กล่องเครื่องมือยางลบ.....	39
ภาพที่ 3.88	พื้นที่หลังจากใช้กล่องเครื่องมือยางลบ.....	39
ภาพที่ 3.89	กล่องเครื่องมือแปรของฟุ้ง.....	39
ภาพที่ 3.90	สร้างพื้นที่รอบรูปร่างมนุษย์.....	40
ภาพที่ 3.91	สร้างจุ่มและแก้ม.....	40
ภาพที่ 3.92	เซฟรูป.....	40

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ 3.93	เลือกชนิดไฟล์.....	40
ภาพที่ 3.94	เลือกความละเอียด.....	41
ภาพที่ 3.95	ผ้าใบทาสีอะคริลิก ผสมแกลโซ่.....	41
ภาพที่ 3.96	คัดลอกจากโปรเจกเตอร์.....	41
ภาพที่ 3.97	ใช้สีไม้ลอกลายภาพร่างลงผ้าใบ.....	42
ภาพที่ 3.98	เขียนสีอะคริลิก.....	42
ภาพที่ 3.99	คัตติงได้ออก.....	42
ภาพที่ 3.100	คัตติงได้ออก.....	43
ภาพที่ 3.101	ลงสีกลางที่พื้นหลัง.....	43
ภาพที่ 3.102	เกลี่ยสีที่พื้นหลัง.....	43
ภาพที่ 3.103	ลงสีพื้นที่ครึ่งที่หนึ่ง.....	44
ภาพที่ 3.104	คัตติงได้ออกที่เพื่อกันพื้นที่.....	44
ภาพที่ 3.105	ลงสีพื้นหลังครั้งที่สอง.....	44
ภาพที่ 3.106	เกลี่ยสีพื้นหลัง.....	45
ภาพที่ 3.107	แกะนิตได้ออก.....	45
ภาพที่ 3.108	ลงสีสว่างลงพื้นหลัง.....	45
ภาพที่ 3.109	ใช้ฟู่กันแบนเกลี่ยพื้นหลัง.....	45
ภาพที่ 3.110	เกลี่ยให้เรียบ.....	46
ภาพที่ 3.111	เกลี่ยสีในพื้นที่สี่เหลี่ยม ครั้งที่ 2.....	46
ภาพที่ 3.112	ลงสีเหลืองสองรอบ.....	46
ภาพที่ 3.113	ลงสีอะคริลิกสีขาว.....	46
ภาพที่ 3.114	ลงสีใบหน้า ครั้งที่ 2.....	47
ภาพที่ 3.115	ลงสีปากครั้งที่สอง.....	47
ภาพที่ 3.116	ลงสีแก้ม.....	47
ภาพที่ 3.117	ลงสีแก้มอีกครั้ง.....	47
ภาพที่ 3.118	ใช้ฟู่กันแบนเกลี่ยให้เรียบ.....	48

# บทที่ 1

## บทนำ

ในประวัติศาสตร์ของจิตรกรรม (History of painting) ภาพลักษณ์ (Image) ของจิตรกรรม (Painting) มีการเปลี่ยนแปลงมาในทุกยุคทุกสมัย ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-historic Art) ยุคหลังประวัติศาสตร์ (Historic art) จนกระทั่งยุคศิลปะในปัจจุบัน

ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ภาพจิตรกรรมเป็นจิตรกรรมบนผนังถ้ำที่วาดขึ้นเพื่อบันทึกเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ในยุคอารยธรรมโบราณ อย่างเช่น อารยธรรมอียิปต์ (Egyptian civilization) มีจิตรกรรมบนฝาผนังสุสานและวิหารเพื่อแสดงถึงความเชื่อและศาสนา ในยุคอารยธรรมกรีก (Greece civilization) เป็นจิตรกรรมบนแจกัน เขียนภาพสงคราม การต่อสู้ ภาพอสุรกาย และในยุคอารยธรรมโรมัน (Rome civilization) จิตรกรรมเริ่มมีการใช้กายวิภาคของมนุษย์ และภาพทางสถาปัตยกรรม (Architecture) มีการใช้การแสดงต้นตึก และแสงเงา จนกระทั่งหลังจากยุคอารยธรรมโบราณ ศิลปินนิยมสร้างงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคสีน้ำมันลงบนพื้นผ้าใบ โดยใช้สีฝุ่นที่ผสมกับน้ำมันแห้ง (Drying oil) โดยเฉพาะในตอนต้นของยุโรปสมัยใหม่ ศิลปินใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดการภาพ เพื่อสร้างเรื่องราว หรือนำเสนอความงามที่สอดคล้องกับความงาม, ความเชื่อ, ศาสนา และสังคม จะเห็นได้ว่า แต่ละช่วงยุคของศิลปะ บริบททางสังคม, เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมในสมัยนั้น มักเข้าไปมีอิทธิพลต่อกระบวนการทางความคิดของศิลปิน

ในช่วงศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะร่วมสมัย หรือ ศิลปะหลังสมัยใหม่ ซึ่งเป็นศิลปะช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 อิทธิพลจากเทคโนโลยีเริ่มเข้ามาในศิลปะในรูปแบบของวัสดุจากเครื่องจักร

ศิลปะป๊อป ศิลปะป๊อปอาร์ตหรือ ศิลปะประชานิยม (Pop art) ซึ่งเป็นศิลปะในศตวรรษที่ 20 ศิลปินสร้างผลงานศิลปะ เพื่อกล่าวถึงการเข้ามาของอิทธิพลของอุตสาหกรรมที่มีต่อสังคม เป็นสิ่งใหม่และเป็นปัจจุบันในยุคนั้น

ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary art) เป็นศิลปะในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 หรือช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ศิลปินสร้างผลงานศิลปะ เพื่อกล่าวถึง โลกาภิวัตน์, การย้ายถิ่นฐาน, เทคโนโลยี, สังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย

## 1.1 ความสำคัญของโครงการ

โลกได้เข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ 21 (21st century) ซึ่งมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีมีส่วนในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์ถูกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อุปกรณ์หลายชนิดต้องพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศ ยกตัวอย่างเช่น คอมพิวเตอร์ (Computer), โทรศัพท์มือถือ (Mobile phone), อินเทอร์เน็ต (Internet), พีดีเอ หรือเครื่องช่วยงานส่วนบุคคลแบบดิจิทัล (Personal digital assistants : PDA), จีพีเอส หรือระบบกำหนดตำแหน่งบนโลก (Global Positioning System : GPS) และดาวเทียม (Satellite)

เทคโนโลยี หรือ เทคนิกวิทยา (Technology) เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในชีวิตประจำวัน เกิดขึ้นจากความคิด และการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาของมนุษย์ มีความสัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาเป็นระยะเวลานาน ถูกใช้ในการแก้ปัญหาพื้นฐานในการดำรงชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเพาะปลูก, ที่อยู่อาศัย, เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค ราวกับเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยที่ 5 และปัจจัยที่ 6 นอกเหนือจากปัจจัยสี่ ที่มีความหมายว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค โดยปัจจัยที่ 5 และปัจจัยที่ 6 ได้แก่ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีก่อเกิดผลกระทบต่อสังคมและในพื้นที่ที่มีเทคโนโลยีเข้าไปเกี่ยวข้องในหลายรูปแบบ

เมื่อพูดถึงการการเข้ามาของเทคโนโลยีที่มีบทบาทต่อศิลปะ ศิลปินได้นำเครื่องมือเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการต่าง ๆ ตั้งแต่กระบวนการรวบรวมข้อมูล, กระบวนการสร้างภาพร่าง, กระบวนการสร้างผลงาน, กระบวนการติดตั้งผลงาน อีกทั้งกระบวนการนำเสนอผลงาน โดยเครื่องมือเทคโนโลยีที่ศิลปินนำมาใช้มีความแตกต่างกันตามความถนัด และความชำนาญของศิลปิน แต่ถึงอย่างนั้นงานศิลปะก็แสดงถึงอัตลักษณ์ของศิลปินแต่ละคน

เครื่องมือเทคโนโลยีช่วยในการอำนวยความสะดวกในการทำงาน, ระยะเวลา, เพิ่มความแม่นยำ, สร้างเทคนิคใหม่ และเพื่อเก็บรักษา โดยมีเครื่องมือเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการสร้างศิลปะมีมาตั้งแต่อดีต ยกตัวอย่างเช่น กล้องทาบเงา หรือออบสคูรา (Camera Obscura) ในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเป็นเครื่องช่วยในการวาดภาพของจิตรกร และศิลปินต่อมากล้องทาบเงาได้พัฒนาเป็นกล้องฟิล์ม และกล้องดิจิทัลในปัจจุบัน อีกทั้งเครื่องมือเทคโนโลยีที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์เกิดขึ้นครั้งแรกในพุทธศักราช 2478 โดยนายแอลัน แมธิสัน ทัวริง (Alan Mathison Turing) เป็นนักคณิตศาสตร์, นักตรรกศาสตร์, นักรหัสวิทยาและวีรบุรุษสงครามชาวอังกฤษ และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นบิดาของวิทยาการคอมพิวเตอร์ การทำงานของคอมพิวเตอร์มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์ทางด้านคณิตศาสตร์, ด้านวิทยาศาสตร์, ด้านการแพทย์, ด้านทหาร และด้านศิลปะ ในด้านศิลปะได้ปรากฏแก่สายตาครั้งแรกในการเปิดตัวของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานนิทรรศการคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยคอมพิวเตอร์มีชุดคำสั่งของคอมพิวเตอร์ (software) สำหรับวาดรูป หรือซอฟต์แวร์การวาดภาพดิจิทัล (Digital painting)

เนื่องจากการพัฒนาของโปรแกรมซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์ถูกใช้ในสร้างงานศิลปะในด้าน วิจิตรศิลป์ (Fine arts) และประยุกต์ศิลป์ (Applied arts) มีตั้งแต่งานด้านทัศนศิลป์ (Visual arts), ดนตรี (music), ด้านศิลปะการแสดง (Performance art), ด้านสันทนาการ รวมถึงด้านนันทนาการ (Recreation) ในด้านการออกแบบ (The design) และกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่ต้องการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ, นิตยสาร, วารสาร, แผ่นป้าย, บรจุภัณฑ์, แผ่นพับ, แผ่นปลิว, โทรทัศน์, โฆษณา (Advertisement), ภาพยนตร์ (Movies), ฯลฯ อีกทั้งมีบทบาทในการผลิตหรือแสดงผลงานศิลปะ ศิลปะดังกล่าวอาจจะเป็นภาพเสียงภาพเคลื่อนไหว, วิดีโอ (Video), CD-ROM, DVD-ROM, วิดีโอเกมส์ (Video games), เว็บไซต์ (website), อัลกอริทึม (Algorithm), การแสดงละคร หรือการติดตั้งในแกลเลอรี

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงการดำเนินชีวิตในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีส่วนร่วมในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงจิตรกรรมในรูปแบบใหม่ที่เลียนแบบเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ของเทคโนโลยี
3. เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงการแสดงอัตลักษณ์ของบุคคลที่บิดเบือนโดยเทคโนโลยี
4. เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงให้เห็นถึงความงามของอัตลักษณ์ของบุคคลที่บิดเบือนโดยเทคโนโลยี
5. เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความสวยงามของเทคโนโลยี
6. เพื่อนำเสนอรูปแบบจิตรกรรมแบบใหม่

## 1.3 แนวคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้นำเสนอจิตรกรรม โดยมีการเลียนแบบผลกระทบ หรือเอฟเฟค (Effect) ที่เกิดจากกล้องมือจากโปรแกรมซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ จากภาพร่างที่นำภาพบุคคลครึ่งตัว (Portrait) มาแยกส่วนโดยสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่, ปรับเปลี่ยนด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป, เปลี่ยนสี, เขียนทับ และใช้เอฟเฟคเฉพาะของเครื่องมือเทคโนโลยีและมีการใช้สีที่สดใหม่สื่อถึงสีที่เกิดจากหน้าจออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. นำภาพถ่ายบุคคลเป็นต้นแบบ
2. การสร้างภาพร่าง โดยใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์
3. เลียนแบบเอฟเฟคของเครื่องมือเทคโนโลยี
4. ใช้คู่สี CMYK และ RGB
5. เทคนิคจิตรกรรม
6. จำนวนผลงานมี 2 ชั้น
  - 6.1 ขนาด 100x130 เซนติเมตร
  - 6.2 ขนาด 100x140 เซนติเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

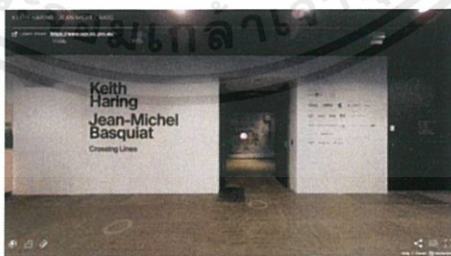
## บทที่ 2

# ที่มาและความคิดสร้างสรรค์

จิตรกรรมในปัจจุบันถูกจัดเก็บในรูปแบบตัวเลขฐานข้อมูล เช่นเดียวกับ วิดีโอ และเสียง โดยถูกบันทึกด้วยเครื่องมือเทคโนโลยี เช่น กล้องถ่ายรูป, เครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) หรือเครื่องมือเทคโนโลยีอื่น ๆ เพื่อในการจัดเก็บ และเก็บรักษา โปรแกรมต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกต่อการปรับแต่ง หรือแก้ไขทั้งการเปลี่ยนรูปทรง รูปร่าง เปลี่ยนสี ตัดต่อ วาดทับในข้อมูลภาพโดยมีวัตถุประสงค์ใดประสงค์หนึ่ง

### 2.1 ที่มา

มนุษย์ต้องปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยี ทำให้ชีวิตประจำวันได้เกี่ยวข้องกับเครื่องมือ และสื่อเทคโนโลยีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากในปัจจุบันความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร ทำให้การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทำได้อย่างรวดเร็ว ศิลปินเชื่อมต่อถึงสังคมศิลปินทั่วโลก ศิลปะได้ถูกพัฒนาและนำเสนอเรื่องราวที่คล้ายกัน ศิลปะสมัยใหม่มักกล่าวถึงเทคโนโลยี อุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและการพัฒนาในด้านต่าง ๆ และมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในยุคการติดต่อไร้พรมแดนนั้น เราสามารถรับชมงานศิลปะที่มีชื่อเสียงทางออนไลน์ หรือการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้โดยทั่วไป



ภาพที่ 2. 2 เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ keith haring

ภาพถ่ายหน้าจอจากเว็บไซต์ <https://my.matterport.com/show/?m=ZP4BFgVLQDd>

(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเข้ามาของเทคโนโลยีทำให้ศิลปะมีการนำเสนอที่น่าสนใจยิ่งขึ้น ในด้านของงานจิตรกรรมเราสามารถเห็นภาพจิตรกรรมทั้งงานจิตรกรรมในยุคก่อนประวัติศาสตร์ งานจิตรกรรมในยุคอารยธรรมโลกโบราณ งานจิตรกรรมในยุคศิลปะสมัยต่าง ๆ ที่ถูกนักประวัติศาสตร์ศิลป์จำแนกไว้ และงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล



ภาพที่ 2.3 ภาพถ่ายหน้าจอจากแอปพลิเคชัน Google Arts & Culture  
(ภาพจากผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์, 2563)

เทคโนโลยีไม่ใช่แค่การเปลี่ยนรูปลักษณะของภาพจิตรกรรมโดยเครื่องมือเทคโนโลยีเท่านั้น มนุษย์ได้รับสื่อศิลปะที่แตกต่างจากศิลปะดั้งเดิม (จิตรกรรมและประติมากรรม) ทั้งในรูปแบบสื่อพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เนื่องจากการพัฒนาของโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย



ภาพที่ 2.4 Major Lazer - Jet Blue Jet (feat. Leftside, GTA, Razz & Biggy)  
(Official Music Video)

[Online]. Available: <https://youtu.be/Wha1sKumYQ4>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 อิทธิพลที่ได้จากจิตรกรรม

จิตรกรรม (Painting) คือภาพที่ศิลปินแต่ละบุคคลสร้างขึ้นด้วยประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และความชำนาญโดยใช้สีต่าง ๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงเจตนาในการสร้างสรรค์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2520:134)

จิตรกรรม เป็นการกระทำของการทาสี (Paint) ,เม็ดสี (Pigment), สี (Color) หรือสื่อกลางอื่น ๆ (Medium) บนพื้นผิวของแข็ง (Solid surface) โดยเครื่องมือพื้นฐานที่มักใช้คือแปรง (Brush), แต่อุปกรณ์อื่น ๆ อย่างเช่น มีด, ฟองน้ำและแปรงแอร์บรัช (Airbrushes) ก็สามารถใช้ได้ งานที่สำเร็จจะเรียกว่า จิตรกรรม

จิตรกรรมเป็นรูปแบบสิ่งสำคัญของทัศนศิลป์ (Visual Arts) โดยการนำองค์ประกอบต่าง ๆ (Elements) เช่น การวาดภาพ (Drawing) ,ท่าทาง (Gesture) เช่น ในท่าทางในภาพวาด, องค์ประกอบ (Composition), การบรรยาย (Narration) เช่น ในศิลปะการเล่าเรื่อง, นามธรรม (Abstraction) เช่น ในศิลปะนามธรรม, ภาพเขียนสามารถเป็นธรรมชาติ (Naturalistic) และเป็นตัวแทน (Representational) เช่น ในภาพเขียนสิ่งไม่มีชีวิตหรือภาพภูมิทัศน์, การถ่ายภาพ (Photographic), นามธรรม (Abstract), การบรรยาย (Narrative), สัญลักษณ์ (Symbolistic) เช่น ในลัทธิสัญลักษณ์นิยม, อารมณ์ (Emotive) เช่น ในลัทธิแสดงพลังอารมณ์, หรือการเมือง (political) เช่น ในการชุมนุม



ภาพที่ 2. 5 ปีแยร์-โอกุสต์ เรอแนร์, "Le Moulin de la Galette", 1876,  
สีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 131 ซม. × 175 ซม.

[Online]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bal\\_du\\_moulin\\_de\\_la\\_Galette](https://en.wikipedia.org/wiki/Bal_du_moulin_de_la_Galette)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะป๊อป อาร์ต

ศิลปะป๊อปอาร์ตแปลว่า ศิลปะที่เป็นที่นิยม เกิดขึ้นในพุทธศักราช 2493 ในประเทศสหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, ฝรั่งเศส, สเปน, ญี่ปุ่น, อิตาลี, เบลเยียม, เนเธอร์แลนด์ และรัสเซีย เป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการเปลี่ยนศูนย์กลางวัฒนธรรมจากยุโรปมาที่อเมริกา ซึ่งวัฒนธรรมของอเมริกาเกิดผลกระทบต่อคนทั่วโลกด้วยวงการภาพยนตร์ ซึ่งเกิดศิลปินดารา, แฟชั่น (Fashion), การโฆษณา และเพลงประกอบ

ศิลปะป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่มีแนวคิดล้อเลียน (Parody) ประชดประชัน (Irony) แสดงให้เห็นความวุ่นวายของสังคม และความนิยมที่มีขึ้นชั่วคราวและก็ดับไป อีกทั้งศิลปินมักนำเรื่องราวที่เห็นในชีวิตประจำวันเพื่อให้เห็นถึงช่วงเวลาหนึ่ง เป็นการสะท้อนเรื่องราวที่สังคมให้ความสนใจในปัจจุบัน การหยิบยกประเด็นขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปิน ซึ่งมีทั้งภาพโฆษณา, ศิลปินดารา, ภาพยนตร์, เครื่องจักร, อุตสาหกรรม และอื่น ๆ

ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) กล่าวว่า ศิลปะป๊อปอาร์ตเกี่ยวกับความนิยมสำหรับคนหนุ่มมาก, เป็นการแก้ปัญหาในระยะสั้น, ดื่มได้โดยง่าย, ราคาถูก, ผลิตเป็นจำนวนมาก, มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น, มีการแสดงความเลียบแหลม, เซ็กซี่, มีลูกเล่น, งดงาม และการเป็นธุรกิจขนาดใหญ่



ภาพที่ 2. 6 เจมส์ โรเซนควิสต์, ภาพการคัดเลือกประธานาธิบดี (President Elect)

[Online]. Available: <https://sites.google.com/site/popart20thcentury/home/working>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากแอนดี้ วอร์ฮอล

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) (1928-1987) ศิลปินป๊อปอาร์ต ศิลปะป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่เน้นความทันสมัย, ปัจจุบัน, เป็นที่นิยม และเทคนิคใหม่ ๆ ทำให้วอร์ฮอลมีผลงานศิลปะมาในทุกรูปแบบทั้งงานภาพประกอบ (Illustration), พาณิชยศิลป์, งานออกแบบ, งานศิลปะ (Art), ภาพถ่าย (Photo), ภาพยนตร์, ดนตรี (music), แฟชั่น และเป็นศิลปินกลุ่มแรกที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานศิลปะ

ลักษณะเฉพาะตัวของ วอร์ฮอล คือ การทำงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน (Silkscreen) เทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรม มักจะใช้ในโฆษณาขายสินค้า ได้แก่ ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลวดลายลงบนเสื้อยืด ในสมัยนั้นเทคนิคนี้ยังเป็นสิ่งใหม่

แอนดี้ วอร์ฮอล ใช้เทคนิคอุตสาหกรรมพิมพ์ภาพดารานักร้อง และคนดังระดับตลาดมหาชน เช่น มาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe), อลิซาเบธ เทเลอร์ (Dame Elizabeth Rosemond-Taylor) และเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Aaron Presley) จิตรกรรมระดับคลาสสิก เช่น ภาพโมนาลิซ่า (Mona Lisa)

กระบวนการพิมพ์ด้วยแบบอุตสาหกรรมมีจุดประสงค์ เพื่อการผลิตเป็นจำนวนมาก มีความเป็นแบบแผน ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนด้วยการทำซ้ำเป็นจำนวนมาก เมื่อผลงานถูกจัดมาอยู่รวมกันถึงแม้แต่ละภาพจะลีที่ดูคาดแตกต่างกันแต่ยากที่จะแยกและรับรู้ว่าผลงานชิ้นไหนผลิตขึ้นมาก่อน

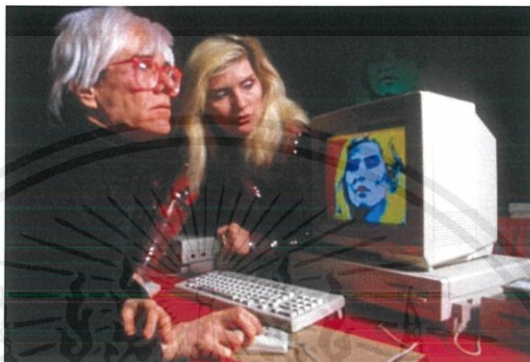


ภาพที่ 2. 7 Andy Warhol, "Marilyn Diptych," 1962. แผ่นอะคริลิก , หมึกพิมพ์สกรีน, และกราฟิ์บนผ้าลินิน สองแผง; การจัดวาง: 205.4 × 289.6 cm.

[Online]. Available: <https://whitney.org/Exhibitions/AndyWarhol>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะดิจิทัลของแอนด์ปีปรากฏครั้งแรกในการที่เขาได้เป็นผู้นำเสนอในโฆษณาเปิดตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลรุ่นเอมิกา 1000 (Amiga 1000) ที่ลินคอนเซ็นเตอร์ (Lincoln Center) เพื่อแสดงถึงความสามารถในการแสดงสีของรุ่นคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาจากรุ่นปกติที่แสดงได้แต่สีขาว, เทา และดำมาเป็นภาพสี โดยแอนด์ปีใช้โปรแกรม ProPaint เพื่อร่างนักร้องนำของวง บลอนด์เดย์ (Blondie) ซึ่งก็คือ เด็บบี้ แฮร์รี่ (Debbie Harry หรือ Deborah Ann Harry) โดยวาดผมสีบลอนด์ต่อหน้าสาธารณชน



ภาพที่ 2. 8 แอนด์ปี วอร์ฮอลในการแสดงวาดรูปเด็บบี้ แฮร์รี่ ในการเปิดตัวคอมพิวเตอร์รุ่นเอมิกา 1000 ที่ ลินคอนเซ็นเตอร์

[Online]. Available: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-steve-jobs-andy-warhol-computer-lesson>



ภาพที่ 2. 9 แอนด์ปี วอร์ฮอลในการแสดงวาดรูปเด็บบี้ แฮร์รี่ บนคอมพิวเตอร์รุ่นเอมิกา 1000  
[Online]. Available: <https://gajitz.com/andy-warhols-1985-amiga-computer-painting-demo/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากการเสียชีวิตของแอนดี้ในปีพุทธศักราช 2530 ศิลปิน โครีย์ อาร์คเจด (Cory Arcangel) ได้ค้นหาศิลปะดิจิทัลอื่น ๆ ของแอนดี้ และพบข้อมูลที่ถูกเก็บไว้สำหรับคอมพิวเตอร์ (Cache) ในแผ่นดิสก์แบบอ่อน หรือฟลอปปีดิสก์ (Floppy Disk) จำนวนเกือบสี่สิบแผ่นในพิพิธภัณฑ์ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol Museum's) พิพิธภัณฑ์ศิลปะคาร์เนกี (Carnegie museums) มารวมกับพิพิธภัณฑ์แอนดี้ วอร์ฮอล และชมรมคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยคาร์เนกีเมลลอน (Carnegie Mellon Universal) ต้องการกู้คืนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์รุ่นอเมริกาของวอลฮอล โดยมีภาพเพียงสี่สิบเอ็ดรูปถูกกู้คืน



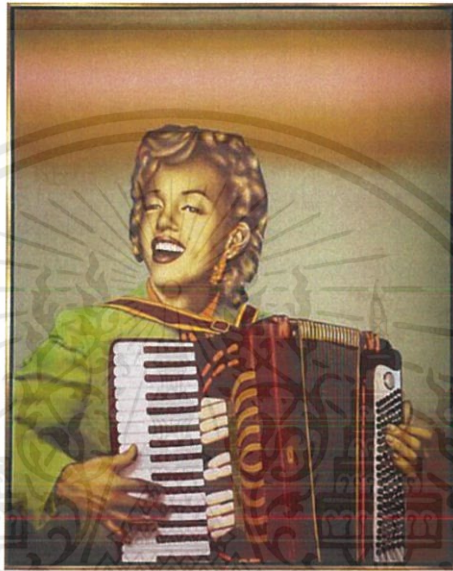
ภาพที่ 2. 10 Andy Warhol, "Andy2", 1985, ศิลปะดิจิทัล, คอมพิวเตอร์รุ่นอเมริกา, โปรแกรม ProPaint

[Online]. Available: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-steve-jobs-andy-warhol-computer-lesson>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากเอ็ด พาสช์ค

แอด พราค์ (Edward Francis Paschke) งานของเขาในช่วงแรกนำเสนอเกี่ยวกับสตรี, ความรุนแรง, สังคม และวัฒนธรรม ต่อมาในปีพุทธศักราช 2404 แอด พราค์ ได้มีความสนใจในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสเปกตรัมคลื่นโทรทัศน์ที่กะพริบ เขาสร้างผลงานจิตรกรรมจากการตัดปะภาพถ่ายบุคคลของดาราดาราภาพยนตร์ อย่าง มาริลิน มอนโร และ โกลเด็ต กอลแบร์ (Claudette Colbert) จากนิตยสาร และภาพยนตร์ที่เขาสะสม ก่อนนำมาขยายใหญ่บนเฟรมบ๊าไบสำหรับจิตรกรรม



ภาพที่ 2. 11 Ed Paschke, Pink Lady, 1970, สีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 64 3/4 x 51 1/4 นิ้ว  
(164.5 x 30.2cm)

[Online]. Available: <https://www.artsy.net/artwork/ed-paschke-pink-lady-1>

ในศิลปะป๊อปอาร์ตพราค์ได้แสดงค่านิยมที่แตกต่างจากศิลปินคนอื่น เขาแสดงถึงความมืดของสังคมอเมริกา ทั้งเรื่องเพศ, ความรุนแรง และเงิน จากการเขียนหญิงโสเภณีที่เต็มไปด้วยรอยสัก และฉากความรุนแรงในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความตาย, ทหาร และคนผิวสี การใช้หน้ากากของเขาแสดงผลในเชิงจิตวิทยาในการแสดงถึงฆาตกรรมริชาร์ด สเปค (Richard Speck) นักฆ่าฆาตกรผู้โด่งดังชาวชิคาโก ที่ได้ก่ออาชญากรรมที่น่าตกใจที่สุดครั้งหนึ่งในประวัติศาสตร์ของอเมริกาในปีพุทธศักราช 2506 (จอห์น เฮา, 1990)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในกระบวนการสร้างงานจิตรกรรมของแอด พรางค์ เขาใช้โปรเจกเตอร์ในการคัดลอกภาพตัดปะลงบนเฟรมผ้าใบ และใช้สีน้ำมันสีขาว และดำเพื่อทำจิตรกรรมใต้สี (Underpainting) โดยเริ่มจากทาสีคาลงบนผ้าใบทั้งผืน ใช้สีขาวเขียนทับ แล้วใช้สีทาบ้ำนในการเคลือบ ใช้สีฟ้าจากเม็ดสีอินทรี หรือพทาโลไซยาไนน์ (Phthalocyanine) เพื่อให้ได้สีเหมือนกับสีนีออน (Neon color) (สีสดใสที่ดูเหมือนจะเรืองแสงด้วยความเข้ม) โดยเป็นการสร้างควบคู่ไปกับการพัฒนาภาพขาวดำในภาพยนตร์ และโทรทัศน์เป็นภาพสี

แอด พรางค์มีการใช้สีที่สดใส (Brilliant Color) ภาพบุคคลมีรูปร่างที่แตกสลายเหมือนสิ่งรบกวนทางอิเล็กทรอนิกส์ มีคลื่นวูบวาบคล้ายที่พบในโทรทัศน์ และวิดีโอกระจัดกระจายเต็มผ้าใบ เป็นการแสดงถึงการมีอยู่ของมนุษย์ภายใต้การรบกวนของอิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้งแอด พรางค์มีการจัดร่างกายของมนุษย์ที่แปลกประหลาดเพื่อเป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคม องค์ประกอบของรูปร่างมนุษย์ถูกแยกอย่างชัดเจน โดยมีรูปร่างหน้าากแทนส่วนของใบหน้า มีเพียงส่วนปาก และดวงตาเป็นสิ่งเดียวที่บ่งบอกถึงความเป็นมนุษย์



ภาพที่ 2.12 Ed Paschke, อเมริกัน, Nervosa, 1980 สีน้ำมันบน ผืนผ้าใบ: 46 × 42 นิ้ว  
(116.8 × 106.7 ซม.); กรอบ: 46 ½ × 42 ½ นิ้ว (118.1 × 108 ซม.)

[Online]. Available: <https://mchicago.org/Collection/Items/1980/Ed-Paschke-Nervosa-1980>

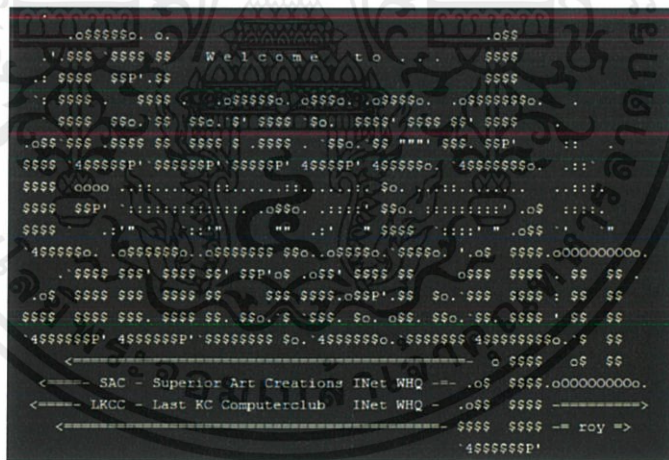
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6 อิทธิพลที่ได้จากสื่อศิลปะรูปแบบใหม่

ศิลปะรูปแบบใหม่ (New media art) หรือเรียกอีกอย่างได้ว่า "New Genres" หรือ "New Media" หมายถึงงานศิลปะที่สร้างโดยสื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างเช่น ศิลปะดิจิทัล (Digital art), คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ (Computer graphics), คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer animation), ทัศนศิลป์ (Virtual art), ศิลปะอินเทอร์เน็ต (Internet art), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive art), ซาวนด์ อาร์ต (Sound art), วิดีโอเกม, คอมพิวเตอร์หุ่นยนต์ (Computer robotics), การพิมพ์ 3 มิติ (3D printing), ศิลปะหุ่นยนต์ (Cyborg art) และศิลปะในเทคโนโลยีชีวภาพ (Art as biotechnology หรือ BioArt)

ศิลปะรูปแบบใหม่ มักจะเกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้สังเกตการณ์ หรือระหว่างผู้สังเกตการณ์กับงานศิลปะ ซึ่งตอบสนองต่อพวกเขา ศิลปะรูปแบบใหม่มีพื้นที่คล้ายคลึงกับศิลปะร่วมสมัย แต่ในทางเนื้อหาจะเน้นไปทางการปฏิบัติทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นพร้อมแพลตฟอร์มเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ และตั้งคำถามมุ่งเน้นในสื่อเทคโนโลยี

ศิลปะรูปแบบใหม่ มักมาจากการสื่อสาร โทรคมนาคม และดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์ การสื่อสารของงานศิลปะเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ ตั้งแต่แนวความคิดเพื่อทัศนศิลป์ จนถึงการดำเนินการในการติดตั้ง



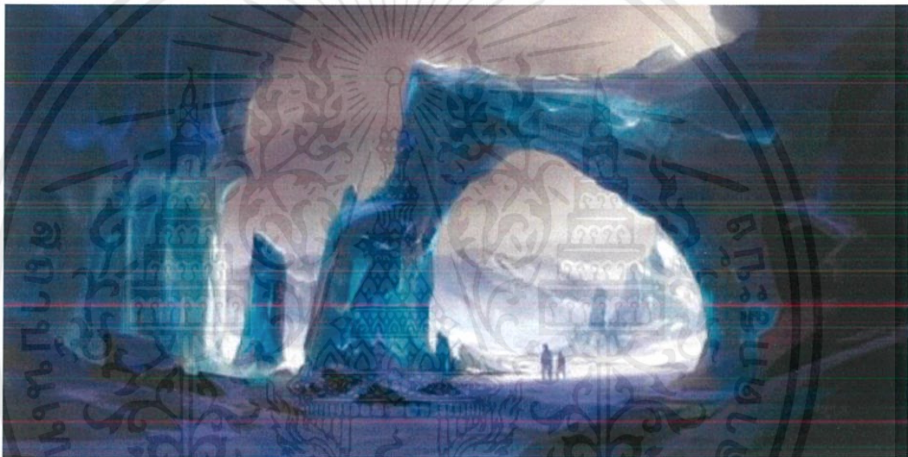
ภาพที่ 2. 13 Newskool ASCII Screenshot with the words "Closed Society II"

[Online]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7 อิทธิพลที่ได้จากสื่อศิลปะดิจิทัล

ศิลปะดิจิทัล หรือดิจิทัลอาร์ตส์ (Digital arts) คือภาพวาดที่ถูกสร้างแบบดิจิทัล หรือเทคนิคการสร้างศิลปะดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือในการสร้างศิลปะแบบดั้งเดิม อย่างเช่น สีอะคริลิก, สีน้ำมัน, สีน้ำ ลงในพื้นที่อย่างผ้าใบ, กระดาษ, โพลีเอสเตอร์ (Polyester) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องจักรในสำนักงาน (เครื่องพิมพ์) ทางเทคนิคหมายถึงคอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่ใช้พื้นที่ผ้าใบเสมือน และกล่องจิตรกรรมเสมือนจริงด้วย แปร่ง, สี และอุปกรณ์อื่น ๆ กล่องเสมือนมีเครื่องมือมากมายที่ไม่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์ ทำให้รูปลักษณ์และความรู้สึกของงานศิลปะดิจิทัลแตกต่างจากงานศิลปะที่ทำด้วยวิธีดั้งเดิม นอกจากนี้การวาดภาพดิจิทัลไม่ได้ 'สร้างจากคอมพิวเตอร์' เพราะคอมพิวเตอร์ไม่ได้สร้างภาพบนหน้าจอโดยอัตโนมัติ โดยใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ ในทางกลับกันศิลปินใช้เทคนิคการวาดภาพ เพื่อสร้างชิ้นงานเฉพาะบนคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2. 14 Jordan Grimmer, Ice Passage, การวาดภาพดิจิทัล, 2020

[Online]. Available: <https://www.artstation.com/artwork/oOVnrL>

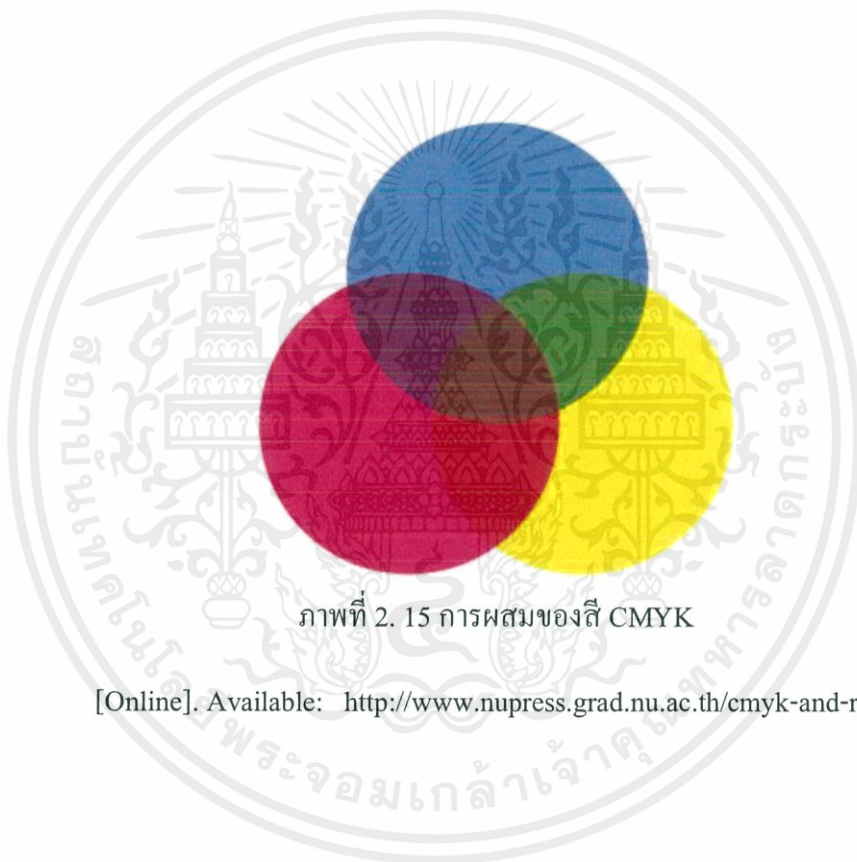
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.8 อิทธิพลที่ได้จากสี CMYK

CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้า) Magenta (แดงอมม่วง) Yellow (เหลือง) Key (สีดำ)

ระบบสี CMYK เป็นสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์เหมาะสำหรับงานพิมพ์ เช่น หนังสือ โปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวเนล

การพิมพ์เกิดจากโดยการนำสีทั้ง 4 สี ผสมกันภาพต้นฉบับที่ต้องการ ระบบการพิมพ์ 4 สี เป็นระบบที่นิยมใช้กันมากโดยทั่วไปทั้งงานโปสเตอร์, แผ่นพับ หรืองานไวเนล แต่งานหนังสือ บางครั้งก็จะพิมพ์ 4 สี แต่ปกหนังสือเนื้อในนั้น จะพิมพ์เพียงแค่สีดำ หรือ พิมพ์ 2 สีเป็นอีก 1 สีที่ ผสมระหว่าง K+กับอีก 1 สี (CMY)



ภาพที่ 2. 15 การผสมของสี CMYK

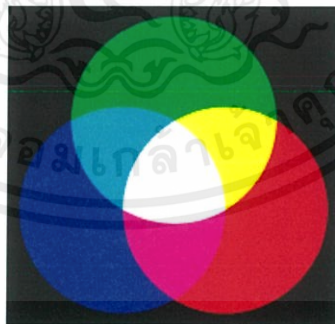
[Online]. Available: <http://www.nupress.grad.nu.ac.th/cmyk-and-rgb/>

## 2.9 อิทธิพลที่ได้จากสี RGB

RGB ย่อมาจาก Red (แดง), Green (เขียว) และ Blue (น้ำเงิน) มาจากสีของแสง การใช้สัดส่วนของสี 3 สี คือสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงินต่างกันไป จะทำให้เกิดสีต่าง ๆ การกำหนดค่าสี RGB ในส่วนของ RGB การเลือกสีต่าง ๆ นั้น สามารถเลือกได้ถึง 2<sup>8</sup> – 16 ล้านสี

ระบบสี RGB ถูกใช้อย่างแพร่หลายในหน้าจอแสดงผลของอิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรทัศน์และกล้องวิดีโอ, สแกนเนอร์ภาพ และกล้องดิจิทัล อุปกรณ์ส่งออก RGB ทั่วไปเป็นโทรทัศน์ของเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างเช่น หลอดรังสีแคโทด (CRT ย่อมาจาก Cathode-ray tube) เป็นหลอดสุญญากาศพิเศษที่ภาพสามารถสร้าง เมื่อลำแสงอิเล็กตรอนชนกับผิว Phosphorescent, แอลซีดี (LCD หรือ Liquid Crystal Display) เป็นอุปกรณ์จอภาพแบบแบนบาง สร้างขึ้นจากพิกเซลสี หรือพิกเซลโมโนโครมจำนวนมาก, จอภาพพลาสมา (Plasma display panel หรือ PDP) เป็นจอภาพที่ประกอบขึ้นจากแผ่นแก้วสองชุดวางชิดกัน มีการเรืองแสงขึ้นเองเหมือนการทำงานของหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์, ไดโอด (OLED หรือ Organic LED ย่อมาจาก organic light-emitting diode) ใช้เพื่อสร้างการแสดงผลดิจิทัลในอุปกรณ์ เช่นหน้าจอโทรทัศน์จอคอมพิวเตอร์ระบบพกพา เช่น สมาร์ทโฟน, เกมคอนโซลมือถือและพีดีเอ, จอแสดงผลจุดควอนตัม (quantum dots) เป็นสารเรืองแสงที่มีอนุภาคขนาดเล็กมาก ๆ มีเส้นผ่าศูนย์กลางเพียง 2-10 นาโนเมตร โดยโครงสร้างของสารนี้จะเป็นจุด ๆ, ฯลฯ) คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือจอแสดงผลวิดีโอโปรเจกเตอร์, LED และหน้าจอขนาดใหญ่ เช่น จัมโบ้ตรอน (Jumbotron)

ซึ่งงานที่เหมาะสมกับโหมดสี RGB คืองานที่ใช้แสดงผลบนหน้าจอ เช่น เว็บไซต์ สื่อโฆษณาแบบออนไลน์ หรืออีเมลล์ทางการตลาด



ภาพที่ 2. 16 การผสมของสี RGB

[Online]. Available:

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%AA%E0%B8%B5\\_RGB](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%AA%E0%B8%B5_RGB)

0%B8%AA%E0%B8%B5\_RGB

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างภาพได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างรูปแบบภาพร่าง โดยนำเอาภาพถ่ายบุคคลมาแยกส่วน, คัดแปลง และสร้างใหม่ด้วยเครื่องโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงถึงยุคสมัยในปัจจุบัน

#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.119 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.120 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

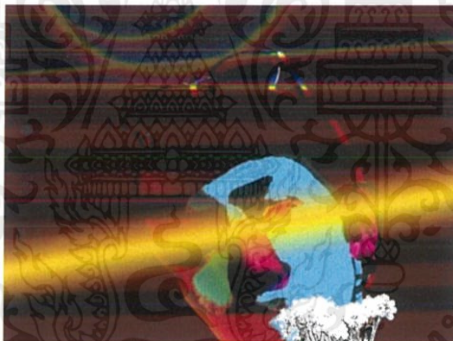
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.121 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.122 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.123 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.124 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพบุคคลครึ่งตัวโดยมีการจัดการ โดยเครื่องมือจาก โปรแกรมซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ โดยมีการแบ่งพื้นที่, สร้างพื้นที่ใหม่, เปลี่ยนสีภาพถ่าย และการซ้อนทับของพื้นที่เป็นชั้น ๆ ทำให้พื้นที่อื่นสว่างหรือเข้มขึ้น โดยมีการทดลองทั้งการจับคู่สี การประกอบสร้างรูปร่างมนุษย์, สร้างพื้นที่ว่าง มีการใช้กล่องเครื่องมือที่แตกต่างกับในแต่ละภาพร่าง และใช้สีที่สดใส

ภาพร่างที่ 1 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่ไม่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า, มือ และเสื้อผ้า โดยมีการเว้นพื้นที่ผม และนาฬิกา มีการใช้คู่สีชมพู, เหลือง และส้ม โดยสื่อถึงความเป็นผู้หญิงและความอ่อนวัย รูปภาพในพื้นที่ของใบหน้าและเสื้อผ้ามีการปรับความสว่าง และเปลี่ยนสีกลางและสีเงา ใช้เครื่องมือสำเร็จของ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างพื้นที่ส่วนเงา และสีกลางของแว่นตา สร้างพื้นที่สีที่เด่นชัดของแว่นตา แก้ม และปาก ซ้อนทับด้วยรูปภาพพื้น และเหล็กตัดพื้นที่ เพิ่มความสว่างและเปลี่ยนสี มีขอบฟุ้งสีเข้มที่หลังพื้นที่รูปร่างมนุษย์ เพิ่มสติ๊กเกอร์สำเร็จรูปจุก และหมวดแนวทับพื้นที่จุก

ภาพร่างที่ 2 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่ไม่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า มือ และผม โดยรูปร่างของมนุษย์ถูกสร้างด้วยลายเส้นสีขาว พื้นผิวของมือ และผมเป็นส่วนเดียวกับพื้นหลังใช้สีขาวฟุ้ง และสีเข้มในการสร้างมิติ แทนดวงตาข้างหนึ่งด้วยการวาดเส้นและใช้ สติ๊กเกอร์รูปดาวแทนดวงตาข้างขวา สติ๊กเกอร์รูปหัวใจแทนปาก เพิ่มสติ๊กเกอร์โบว์กระต่ายที่บนศรีษะ และสติ๊กเกอร์รูปดาวเพิ่มบริเวณพื้นหลังเพื่อเพิ่มมิติ ด้านหลังของสติ๊กเกอร์มีแสงสีเข้มขอบฟุ้งสีม่วงเข้มรอบ ๆ

ภาพร่างที่ 3 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่ไม่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า และผมโดยเว้นเครื่องแต่งกาย พื้นหลังเป็นสีเข้ม พื้นที่ใบหน้าสว่างจากพื้นหลัง และมีการเพิ่มชั้นสีเพิ่มมิติที่หน้าผากและจุก ดวงตา และปากเปลี่ยนสี พื้นที่ผมใช้โปรแกรมแบ่งพื้นที่ส่วนแสงและเงา

ภาพร่างที่ 4 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่พื้นผิวมนุษย์ ผม เครื่องแต่งกาย และกล่องถ่ายรูป โดยพื้นผิวของมนุษย์ถูกแยกแสงและเงาโดยโปรแกรมสำเร็จรูปก่อนเพิ่มสีและสร้างพื้นที่สีใหม่ เพิ่มมิติให้พื้นผิวมนุษย์ด้วยสี และกล่องเครื่องมือแปรทที่ แก้ม หัวไหล่ ปลายนิ้ว ข้อนิ้ว และเล็บ ดวงตาเป็นพื้นที่สีที่มีการซ้อนทับในส่วนเงาและแสงของใบหน้า เสื้อผ้าเป็นการนำรูปภาพมาปรับเปลี่ยนสี เพิ่มชั้นสี และสร้างพื้นที่เงาโดยเครื่องมือ พื้นที่ผม และแว่นเป็นพื้นที่สีเดียวกัน มีพื้นที่แสงที่ถูกสร้างด้วยเครื่องมือที่อยู่ด้านบนขวา และเพิ่มสีที่ทางซ้าย พื้นที่กล่องและสายสะพายเป็นพื้นที่สีเรียบๆ และมีเส้นรอบนอกของรูปร่างมนุษย์

ภาพร่างที่ 5 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างสมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า ผม เครื่องแต่งกาย และดอกไม้ ส่วนเงาของใบหน้าใช้สีเข้มทับบนพื้นที่สีของใบหน้า พื้นที่ผมและแว่น

เป็นพื้นที่เดียวกัน รูปภาพจุมกและใบหูเปลี่ยนสี ดอกไม้ถูกตัดทอนแสงเงา จากเครื่องมือช้อนทับ พื้นที่ของมนุษย์ และมีแสงสีเหลืองพุ่งผาดผ่านดวงตา

ภาพร่างที่ 6 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ผม ใบหน้า และเครื่องแต่งกาย พื้นที่ผมแบ่งเป็นสองส่วนคือพื้นที่สีและพื้นที่ที่ใช้โปรแกรมตัดแปลง และเปลี่ยนสี พื้นที่ใบหน้าประกอบด้วยพื้นที่สี พื้นผิวของมนุษย์ที่ถูกเปลี่ยนสี พื้นที่ช้อนทับของสียลายเส้นที่เขียนดวงตา เรขาคณิตและเส้นจากกล่องเครื่องมือที่จุมก และปาก เสือเป็นพื้นที่สีสีเข้มมีแสงพุ่งสีขาวเงินทับ สายกระเป่าเป็นพื้นที่สีไล่สีจากเข้มไปอ่อน

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างที่ 4 ในการทำงาน เพราะมีรูปร่างบุคคลที่ชัดเจน มีสีต้นที่สดใส มีการช้อนทับของพื้นที่ทำให้ภาพมีมิติ และใช้องค์ประกอบในการสร้างรูปร่างมนุษย์ และพื้นผิวที่หลากหลาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.125 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.126 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.127 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.128 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพครึ่งตัวบุคคล โดยใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ในการแบ่งพื้นที่, เปลี่ยนสี, สร้างพื้นที่ใหม่ และเขียนทับภาพถ่ายบุคคล มีบางส่วนที่คงภาพถ่าย แต่นำมาเปลี่ยนสีหรือตัดแปลง โดยเครื่องมือสำเร็จรูป แล้วนำมาประกอบเป็นรูปร่างมนุษย์ มีการใช้กล่องเครื่องมือที่หลากหลาย และมีการจัดการพื้นที่หลังที่แตกต่างกันในแต่ละภาพร่าง และมีสีที่สดใ

ภาพร่างที่ 1 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่พื้นผิวของมนุษย์, ผม และเสื้อ พื้นหลังสีเข้มมีสีสว่างที่มีขอบฟุ้งที่ด้านบนเพื่อสร้างมิติ รูปร่างมนุษย์แบ่งพื้นที่สีโดยมีพื้นที่ใบหน้า, ผม และเสื้อ ดวงตา และพื้นผิวของผมที่มีสีขาวถูกสร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป พื้นที่บริเวณปากเป็นภาพถ่ายที่ถูกเปลี่ยนสี และซ้อนทับกับพื้นที่ใบหน้า รูปทรงใบหน้า และผมถูกซ้อนทับด้วยรูปทรงเรขาคณิต รูปร่างมนุษย์ซ้อนทับพื้นที่สีที่ถูกสร้างเหนือพื้นหลัง

ภาพร่างที่ 2 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างไม่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้าเป็นรูปทรงอิสระ พื้นหลังเป็นพื้นที่เรียบมีแสงสว่างมาจากทางด้านขวา บริเวณใบหน้ามีการซ้อนทับของรูปทรง, เส้น, และแสง พื้นที่ผม เป็นรูปภาพที่ถูกเปลี่ยนสี และตัดแปลงโดยโปรแกรมสำเร็จรูป

ภาพร่างที่ 3 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า ผม หัวไหล่และมือ พื้นหลังมีการปรับด้วยเครื่องมือเพื่อสร้างส่วนของเงา พื้นที่ใบหน้าและผมตัดแปลงโดยโปรแกรมสำเร็จรูปผสมส่วนที่เป็นพื้นผิวของรูปถ่ายที่ถูกเปลี่ยนสี

ภาพร่างที่ 4 รูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างที่สมบูรณ์ โดยมีการประกอบสร้างพื้นที่ใบหน้า, ผม และมือ พื้นหลัง และรูปร่างคนถูกตัดแปลงโดยโปรแกรมผสมกับพื้นผิวจริงที่ถูกปรับเปลี่ยนสี และเจือสีพื้นหลัง

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 ในการทำงานเพราะมีการใช้รูปทรงเรขาคณิต มีการใช้คุณสมบัติของพื้นที่ที่ซ้อนทับรูปร่างของมนุษย์ ทำให้ภาพมีมิติ และมีการใช้สีแปรจากกล่องเครื่องมือที่หลากหลาย

## 3.2 กระบวนการสร้างภาพร่าง

### 3.2.1 วัสดุอุปกรณ์ในการทำภาพร่าง



ภาพที่ 3.129 กล้อง Canon eos 80d (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



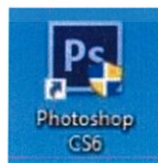
ภาพที่ 3.130 Samsung NP300E4Z-S0CTH (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.131 INTUOS Art PT Medium - Mint Blue (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



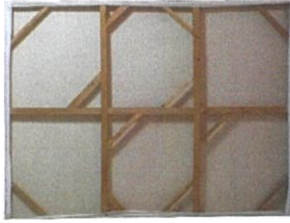
ภาพที่ 3.132 EOS Utility (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.133 Photoshop CS6 (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 วัสดุอุปกรณ์ในการเตรียมผ้าใบ



ภาพที่ 3.134 เฟรมและผ้าใบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 135 เครื่องยิงบอร์ด (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 136 ลวดยิงบอร์ด (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.137 เกสโซ่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



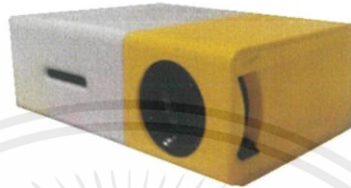
ภาพที่ 3. 138 กระดาษทราย (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.139 สีอะคริลิก (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

### 3.2.3 อุปกรณ์คัดลอกภาพร่าง



ภาพที่ 3.140 LED Projector (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.141 USD HDML (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.142 สีไม้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

### 3.2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานจิตรกรรม



ภาพที่ 3.143 สีน้ำมันทูล์ฟ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.144 พู่กันหัวแบน (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.145 พู่กันหัวกลม (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.146 พู่กันแบนปลายตัดเฉียง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.147 พู่กันขนาดใหญ่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 148 ถังสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 149 เทปกระดาษกาวนิโต้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 150 กรรไกร (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 151 ลิกวีน หรือน้ำมันผสมสีแห้งเร็ว (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 152 น้ำยาล้างพู่กัน (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3.153 ลิทซีทแห้งช้า (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

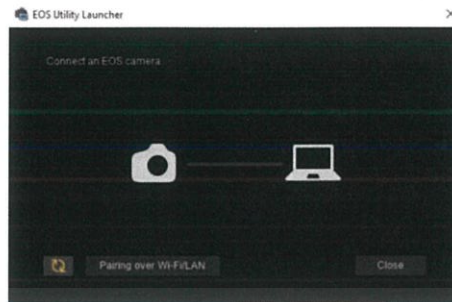


ภาพที่ 3. 154 น้ำยาเคลือบชิ้นงานแบบเงา (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

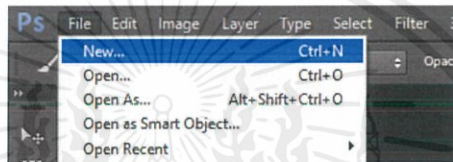
### 3.2.5 ขั้นตอนการทำภาพร่าง

1. ถ่ายภาพบุคคลครึ่งตัว โดยกล้องดิจิทัล Canon eos 80d
2. นำรูปเข้าคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรม EOS Utility



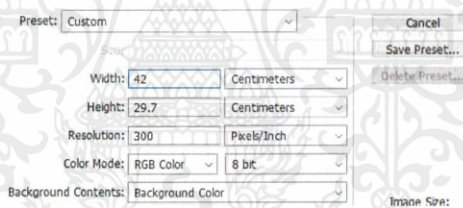
ภาพที่ 3.155 โปรแกรม EOS Utility (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

3. สร้างพื้นที่ทำงาน (File>New) (Ctrl+N)

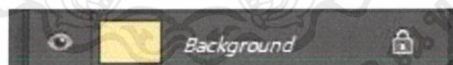


ภาพที่ 3.156 สร้างพื้นที่ทำงาน (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

4. กำหนดขนาด



ภาพที่ 3. 157 กำหนดขนาด (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

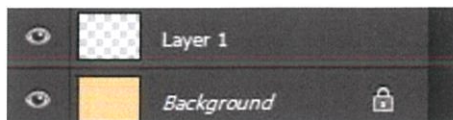


ภาพที่ 3. 158 ชั้นที่ได้จากการสร้าง (Background) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

5. สร้างชั้นใหม่ (new layer) เพื่อทำชั้นสำหรับภาพบุคคล



ภาพที่ 3. 159 new layer (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



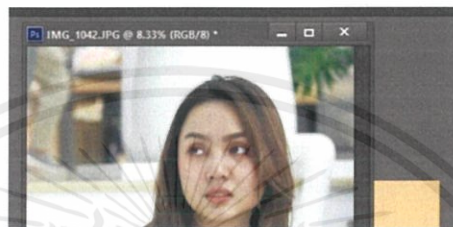
ภาพที่ 3. 160 ชั้นที่ได้จากการสร้าง (ชั้นที่ 1) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เลือกรูปนำเข้าโปรแกรม Photoshop CS6 (File>Open>Pictuer) (Ctrl+O)
7. เลือกภาพที่จะทำภาพร่าง (เปิด)



ภาพที่ 3. 161 เลือกรูป (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 162 ไฟล์ภาพที่เลือก (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

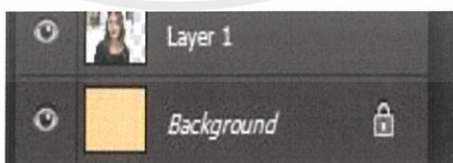


ภาพที่ 3. 163 ชั้นพื้นหลังของไฟล์รูปที่เลือก (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

8. ลากชั้นพื้นหลังของภาพบุคคลรูปแล้วปล่อยลงที่พื้นที่ทำงานชั้นที่ 1



ภาพที่ 3. 164 ลากชั้นพื้นหลังของภาพบุคคลรูปเข้าพื้นที่ทำงานชั้นที่ 1  
(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 165 ผลที่ได้จากการลากชั้นพื้นหลังของภาพบุคคลรูปเข้าพื้นที่ทำงานชั้นที่ 1  
(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. หมุนภาพโดยก่่องเครื่องมือหมุนมุมมอง (Rotate view Tool) (R)



ภาพที่ 3. 166 เครื่องมือหมุนมุมมอง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



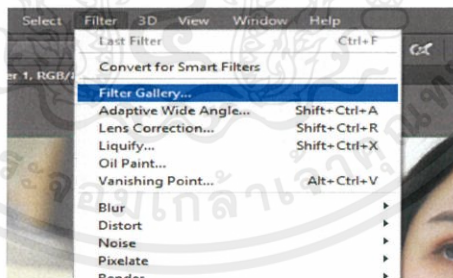
ภาพที่ 3. 167 ผลที่ได้จากการใช้เครื่องมือหมุนมุมมอง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

10. สร้างชั้นที่หนึ่ง คัดลอก (Layer 1 copy)



ภาพที่ 3. 168 สร้างชั้นที่หนึ่ง คัดลอก (Layer 1 copy) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

11. เลือกชั้นที่หนึ่งคัดลอกมาแบ่งพื้นที่แสงเงาโดยใช้เครื่องมือแสตมป์ (Stamp)  
(Filter>Fillter Gallery>Stamp)



ภาพที่ 3. 169 เครื่องมือแสตมป์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

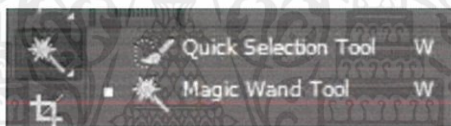


ภาพที่ 3. 170 เครื่องมือแสดมบี้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 171 ผลที่ได้จากการใช้เครื่องมือแสดมบี้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

## 12. สร้างชั้นพื้นหลัง โดยเลือกเครื่องมือไม้กายสิทธิ์ (magic wand) (W)

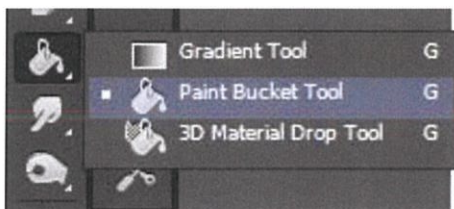


ภาพที่ 3. 172 ก่ล่องเครื่องมือไม้กายสิทธิ์



ภาพที่ 3. 173 ใช้เครื่องมือไม้กายสิทธิ์ (magic wand) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

## 13. เพิ่มชั้นใหม่ และใช้ก่ล่องเครื่องมืออ้งสี (Gradient Tool) (G)



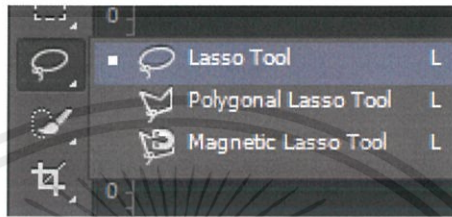
ภาพที่ 3. 174 ก่ล่องเครื่องมืออ้งสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 175 ผลการใช้กล่องเครื่องมือถึงสี่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

14. สร้างพื้นที่ใบหน้า ด้วยกล่องเครื่องมือเชือก (Lasso tool) (L)



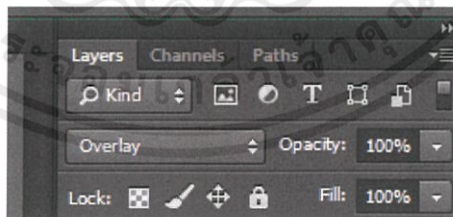
ภาพที่ 3. 176 กล่องเครื่องมือเชือก (Lasso tool) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

15. สร้างชั้นใหม่ ใช้กล่องเครื่องมือถึงสี่ (Gradient Tool) (G)



ภาพที่ 3. 177 สร้างพื้นที่ใบหน้า (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

16. เลือกพื้นที่ใบหน้า เปลี่ยนคุณสมบัติของชั้น ใบหน้าเป็นซ้อนทับ (overlay)



ภาพที่ 3. 178 เปลี่ยนคุณสมบัติของชั้น ใบหน้าเป็นซ้อนทับ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 179 ผลการเปลี่ยนคุณสมบัติของชั้นใบหน้าเป็นซ้อนทับ

(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

17. สร้างชั้นใหม่ ใช้กล่องเครื่องมือแปรง (Brush Tool) เลือกแปรงหัวแข็งเพื่อสร้างพื้นที่ปาก, ดวงตาและเสื้อ



ภาพที่ 3. 180 กล่องเครื่องมือแปรง (Brush Tool) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



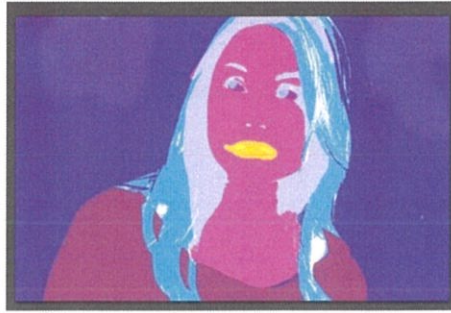
ภาพที่ 3. 181 แปรงหัวแข็ง



ภาพที่ 3. 182 สร้างพื้นที่ปาก ดวงตาและเสื้อ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

18. เลือกชั้นดวงตา และปากเปลี่ยนคุณสมบัติซ้อนทับ



ภาพที่ 3. 183 ผลการเปลี่ยนคุณสมบัติซ้อนทับ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

19. เพิ่มมิติให้แก่เสื้อ โดยสร้างชั้นเงาขึ้นเหนือชั้นเสื้อ

20. คลิกขวาที่ชั้นเงา แล้วสร้างหน้ากากคลิป (Create Clipping Mask)

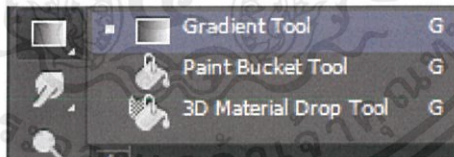


ภาพที่ 3. 184 คลิกขวาที่ชั้นเงา (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 185 สร้างหน้ากากคลิป (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

21. เลือกสีจากพื้นหลังใช้เครื่องมือไล่ระดับสี (Gradient Tool) ตกเครื่องมือจากล่างขึ้นบน



ภาพที่ 3. 186 เครื่องมือไล่ระดับสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

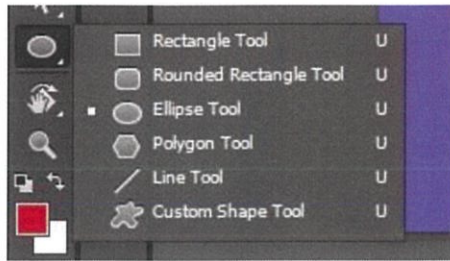


ภาพที่ 3. 187 เครื่องมือไล่ระดับสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 188 ผลการใช้เครื่องมือไล่ระดับสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

22. ใช้สร้างมิติที่ชั้นใบหน้า โดยสร้างชั้นเหนือชั้นใบหน้า สร้างหน้ากากคัลลิป และใช้กล่องเครื่องมือวงกลม (Ellipse Tool)



ภาพที่ 3. 189 กล่องเครื่องมือวงกลม (Ellipse Tool) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

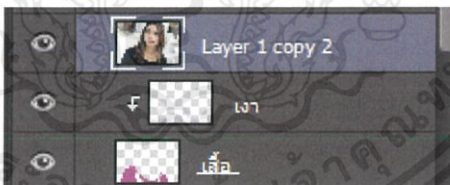


ภาพที่ 3. 190 ชั้นวงกลม (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 191 วงกลมที่มีคุณสมบัติซ้อนทับ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

23. สร้างพื้นที่ผิวมนุษย์โดยสร้างชั้นที่ 1 คัดลอก 2 ชั้นเหนือชั้นเสื้อ



ภาพที่ 3. 192 ชั้นที่ 1 คัดลอก 2 (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

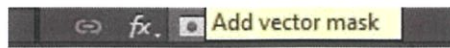
24. ใช้เครื่องมือโซ่เลือกพื้นที่ที่ต้องการ



ภาพที่ 3. 193 เลือกพื้นที่ที่ต้องการ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25. เพิ่มหน้ากากเวกเตอร์ (Add Vector mask)



ภาพที่ 3. 194 หน้ากากเวกเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

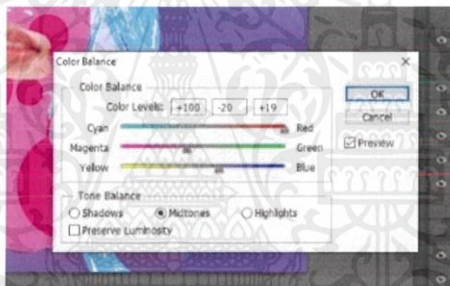


ภาพที่ 3. 195 ชั้นที่สร้างหน้ากากเวกเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 196 ผลจากการสร้างหน้ากากเวกเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

26. เปลี่ยนสีโดย Hue/Saturation (Ctrl+U) (Brightness/Contast) หรือ Color Balnce (Ctrl+B)



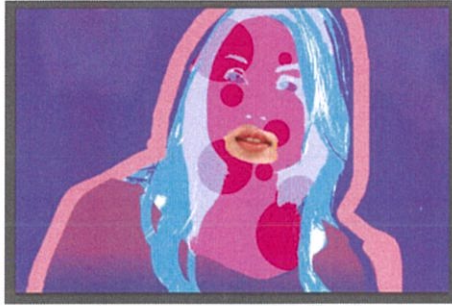
ภาพที่ 3. 197 Color Balnce (Ctrl+B) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 198 ผลการเปลี่ยนสีโดย Color Balnce (Ctrl+B) (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

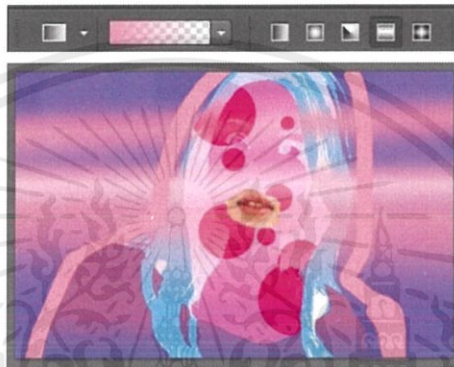
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

27. สร้างมิติที่พื้นหลัง โดยใช้กล่องเครื่องมือแปรงสร้างพื้นที่



ภาพที่ 3. 199 ผลจากการใช้กล่องเครื่องมือแปรงสร้างพื้นที่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

28. เพิ่มพื้นที่ให้พื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือไล่ระดับสี



ภาพที่ 3. 200 เครื่องมือไล่ระดับสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

ภาพที่ 3. 201 ผลจากการใช้เครื่องมือไล่ระดับสี (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

29. เพิ่มหน้ากากเวกเตอร์ (Add Vector mask)



ภาพที่ 3. 202 ชั้นแสงพื้นหลังที่ได้เพิ่มหน้ากากเวกเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

30. เลือกพื้นที่หน้ากากแล้วใช้เครื่องมือแปรงระบายสีดำในส่วนที่ไม่ต้องการ



ภาพที่ 3. 203 ใช้สีดำระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 204 ชั้นแสงพื้นหลังที่ใช้แปรงสีดำระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ

(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 205 ผลของชั้นแสงพื้นหลังที่ใช้หน้ากากเวกเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

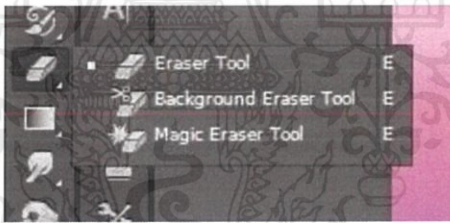
31. สร้างชั้นใหม่ด้านบน

32. ใช้กล่องเครื่องมือแปรงเพิ่มสีสว่างบนรูปร่างมนุษย์



ภาพที่ 3. 206 สร้างพื้นที่บนรูปร่างมนุษย์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

33. ใช้เครื่องมือยางลบตกแต่งขอบของพื้นที่



ภาพที่ 3. 207 กล่องเครื่องมือยางลบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



ภาพที่ 3. 208 พื้นที่หลังจากใช้กล่องเครื่องมือยางลบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

34. แด้มสีเหลืองในพื้นที่หลัง โดยใช้แปรงของฟุ้ง



ภาพที่ 3. 209 กล่องเครื่องมือแปรงของฟุ้ง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)



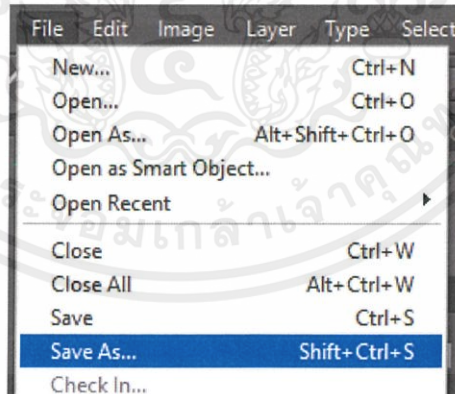
ภาพที่ 3. 210 สร้างพื้นที่รอบรูปร่างมนุษย์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

35. สร้างพื้นที่ที่แก้มและจมูกและแววตา โดยใช้แปรงขอบฟุ้งและแข็ง



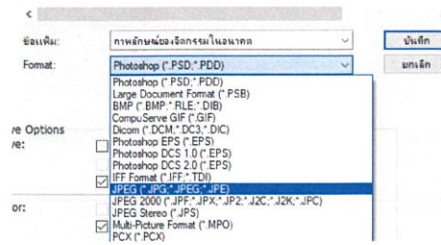
ภาพที่ 3. 211 สร้างจมูกและแก้ม (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

36. เซฟรูปเลือกไฟล์ JPEG (File>Save As>JPEG)



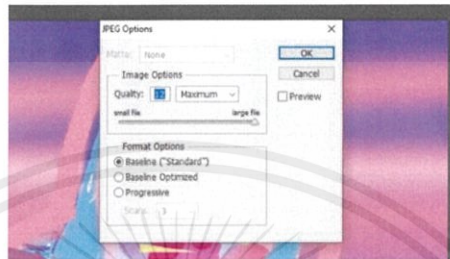
ภาพที่ 3. 212 เซฟรูป (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 213 เลือกชนิดไฟล์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

### 37. เลือกความละเอียดของรูป



ภาพที่ 3. 214 เลือกความละเอียด (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

#### 3.2.6 ขั้นตอนการสร้างจิตรกรรม

1. จี้งเฟรม
2. เตรียมพื้นผิวเฟรมทาแกลสโซ่ผสมน้ำ 50 ต่อ 50
3. ใช้กระดาษทรายขัด
4. ผสมแกลสโซ่กับสีอะคริลิก ทาบาง ๆ หนึ่งรอบ



ภาพที่ 3. 215 ผ้าใบทาสีอะคริลิก ผสมแกลสโซ่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

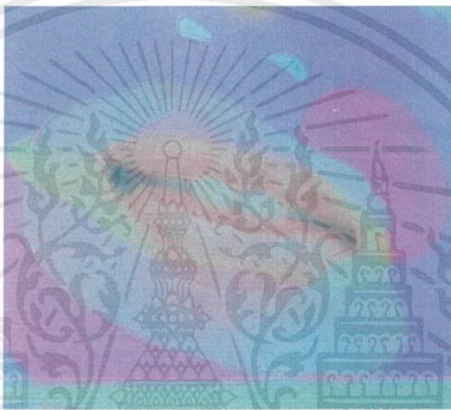
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. คัดลอกภาพร่างลงผ้าใบ โดยใช้โปรเจคเตอร์



ภาพที่ 3. 216 คัดลอกจากโปรเจคเตอร์ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

6. ใช้สีไม้เขียนตามรูปร่าง และรูปร่างรอบนอก



ภาพที่ 3. 217 ใช้สีไม้ลอกลายภาพร่างลงผ้าใบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

7. ใช้สีอะคริลิกเขียนพื้นที่แสง และรูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 3. 218 เขียนสีอะคริลิก (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ลงพื้นหลัง โดยปะเทปกระดาษกาวนิตโต้ เพื่อกันพื้นที่ทำงาน



ภาพที่ 3. 219 ตินิตโต้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

9. ทาสีครึ่งที่หนึ่ง โดยใช้เนื้อสีน้ำมันกับลิตซ์ทแห่งเร็ว 50 ต่อ 50

10. ตึงนิตโต้ที่ปะพื้นหลังขณะสีเปียก



ภาพที่ 3. 220 ตึงนิตโต้ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

11. ใช้ฟู่กันแบนเบอร์เล็กลงสีกลาง



ภาพที่ 3. 221 ลงสีกลางที่พื้นหลัง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. ใช้พู่กันแห้งเกลี่ยพื้นหลัง โดยปัดซ้าย-ขวา
13. เพิ่มสีสว่าง
14. ใช้พู่กันแห้งเกลี่ยสี โดยปัดซ้าย-ขวา



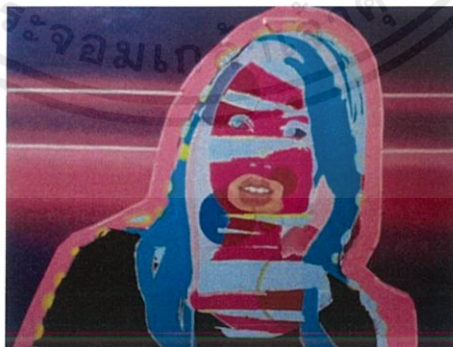
ภาพที่ 3. 222 เกลี่ยสีที่พื้นหลัง(ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

15. กั้นนิไตในพื้นที่ที่ต้องการ
16. ผสมเนื้อสีลิตซีทแห้งเร็วในอัตราส่วน 50 ต่อ 50 ลงในพื้นที่แต่ละส่วน โดยเว้นพื้นที่สีเหลืองไว้



ภาพที่ 3. 223 ลงสีพื้นที่ครั้งที่หนึ่ง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

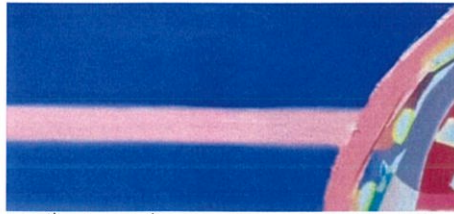
17. ลงสีพื้นหลังครั้งที่สอง โดยกั้นนิไตที่พื้นที่



ภาพที่ 3. 224 ตัดนิไตเพื่อกั้นพื้นที่ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

18. ลงสีพื้นหลังอีกครั้ง โดยใช้เนื้อสีกับลิตซีทแห้งซ้ำในอัตราส่วน 50 ต่อ 50 ลงทับนิตโต้



ภาพที่ 3. 225 ลงสีพื้นหลังครั้งที่สอง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

19. ใช้พู่กันแบนขนาดใหญ่ลงสีกลาง และแต้มสีสว่างลงบนปลายด้านหนึ่ง ลงสีขณะเปียก เกลีสีด้วยการปัดซ้าย-ขวา โดยใช้นิตโต้เป็นเส้นกึ่งกลาง



ภาพที่ 3. 226 เกลีสีพื้นหลัง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

20. แกะนิตโต้ออกขณะสีเปียก



ภาพที่ 3. 227 แกะนิตโต้ออก (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

21. ใช้พู่กันแบนขนาดเล็กลงเนื้อสีสว่างในบริเวณที่เคยถูกปิดด้วยนิตโต้



ภาพที่ 3. 228 ลงสีสว่างลงพื้นหลัง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22. ใช้พู่กันแบนแห้งขนาดกลางเกลี่ยซ้าย-ขวา



ภาพที่ 3. 229 ใช้พู่กันแบนเกลี่ยพื้นหลัง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

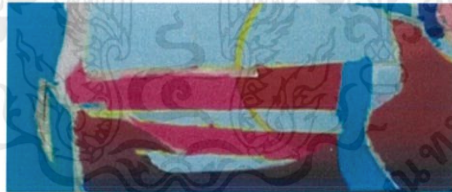
23. ใช้พู่กันแบนขนาดใหญ่เพิ่มสีเข้ม



ภาพที่ 3. 230 เกลี่ยให้เรียบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

24. เกลี่ยต้นแต่สีเข้มจนสีสว่าง

25. กั้นนิตโต้ที่พื้นที่เสื้อลงสี และเกลี่ยสี



ภาพที่ 3. 231 เกลี่ยสีในพื้นที่เสื้อ ครั้งที่ 2 (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

26. กั้นนิตโต้เพื่อลงพื้นที่สีเหลืองสองครั้ง



ภาพที่ 3. 232 ลงสีเหลืองสองรอบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

27. ใช้แปรงหัวกลมขนาดเล็กลงสีขาวลงบนพื้นที่พ่นด้วยสีอะคริลิก



ภาพที่ 3. 233 ลงสีอะคริลิกสีขาว (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

28. ลงพื้นที่ผิวเรียบครั้งที่สอง โดยผสมสีที่ทึบจำนวนน้อย



ภาพที่ 3. 234 ลงสีใบหน้า ครั้งที่ 2 (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

29. ลงสีที่พื้นที่ปากครั้งที่สอง โดยผสมเนื้อสีกับลวดวิน



ภาพที่ 3. 235 ลงสีปากครั้งที่สอง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

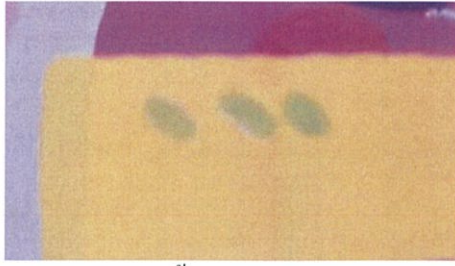
30. เก็บรายละเอียด

31. ลงสีแก้ม นำเนื้อสีผสมลวดวินลงสีบางๆ



ภาพที่ 3. 236 ลงสีแก้ม (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 237 ลงสีแก้มอีกครั้ง (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

### 32. ลงสีจมูก



ภาพที่ 3. 238 ใช้พู่กันแบนเกลี่ยให้เรียบ (ภาพจากผู้จัดทำศิลปนิพนธ์, 2563)

### 33. ใช้พู่กันกลมขนาดเล็กเก็บรายละเอียด

### 34. เคลือบงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิเคราะห์สร้างสรรค์

งานจิตรกรรมได้มีการเลียนแบบถึงเอกลักษณ์ของกล่องเครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งการใช้เครื่องมือในการประกอบสร้างรูปร่างที่มีเอฟเฟคที่เป็นเอกลักษณ์, เครื่องมือที่มีความแม่นยำ, สีที่สดใส, การผสมกันของสี, พื้นผิว และเครื่องมือสำเร็จรูปที่แสดงความเป็นพิกเซลจากจุดบนหน้าจอแสดงผลของคอมพิวเตอร์ โคนนำเสนองานภาพพรีดเทจ เป็นการเล่าเรื่องราวของบุคคลแสดงถึงอัตลักษณ์ และเครื่องแต่งกาย โดยนำเสนอในรูปแบบแนวนอน ซึ่งเป็นการเล่าถึงพื้นหลังที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ และมีการสร้างมิติ โดยมีองค์ประกอบศิลป์ที่หลากหลาย

### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปร่างมนุษย์ถูกประกอบสร้างด้วยองค์ประกอบที่หลากหลาย แต่พื้นที่ได้เลียนแบบเอฟเฟคเฉพาะของกล่องเครื่องมือของโปรแกรมซอฟต์แวร์ และเครื่องมือสำเร็จรูปจากคอมพิวเตอร์

#### ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



รูปทรงมนุษย์

แทนความหมาย ความเป็นมนุษย์, หญิงสาว, วัยรุ่น และเงินเนอเรชั่น



รูปทรงตา

แทนความหมาย อวัยวะดวงตา, ความเป็นมนุษย์ และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างโดยเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



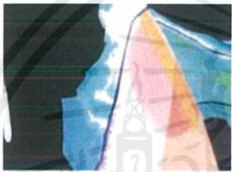
### รูปทรงแก้ว

แทนความหมาย บริเวณที่มีเลือดฝาด, ความเป็นมนุษย์, ความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และ ซ่อนทับ โดยเทคโนโลยี



### รูปทรงปาก

แทนความหมาย อวัยวะปาก, ความเป็นมนุษย์ และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และ ซ่อนทับ โดยเทคโนโลยี



### รูปทรงหัวไหล่

แทนความหมาย อวัยวะหัวไหล่, ความเป็นมนุษย์และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และซ่อนทับโดยเทคโนโลยี



### รูปทรงมือ และแขน

แทนความหมาย อวัยวะมือ, ความเป็นมนุษย์ และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และ ซ่อนทับ โดยเทคโนโลยี



### รูปทรงเล็บ แทนรูปร่างรูปทรงด้วยพื้นที่สี

แทนความหมาย เล็บมือ, ความเป็นมนุษย์และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และ ซ่อนทับ โดยเทคโนโลยี



### รูปทรงผม

แทนความหมาย เส้นผม, ความเป็นมนุษย์ และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้าง และ ซ่อนทับ โดยเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงกล้องดิจิทัล ถูกคัดแปลงเป็น  
แทนความหมาย เครื่องแต่งกาย และเรื่องราว  
ของบุคคล



รูปทรงเสื้อ  
แทนความหมาย เครื่องแต่งกาย และเรื่องราว  
ของบุคคล



รูปทรงแว่น  
แทนความหมาย เครื่องแต่งกาย และเรื่องราว  
ของบุคคล

## ผลงานที่ 2 รูปทรง (Forms)



รูปทรงมนุษย์  
แทนความหมายของความเป็นมนุษย์, หญิงสาว,  
วัยรุ่น, เจนเนอเรชั่น และความเป็นมนุษย์ที่ถูก  
ประกอบสร้างโดยเทคโนโลยี



รูปทรงผม  
แทนความหมาย เส้นผม, ความเป็นมนุษย์ และ  
ความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างโดย  
เทคโนโลยี



รูปทรงบริเวณดวงตา  
แทนความหมาย ดวงตา, ความเป็นมนุษย์ และ  
ความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างโดย  
เทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงแก้ว

แทนความหมาย บริเวณที่มีเลือดฝาด, ความเป็นมนุษย์ และความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างโดยเทคโนโลยี



รูปทรงจมูก

แทนความหมาย เอกลักษณะของบุคคลสร้างโดยเครื่องมือเทคโนโลยี



รูปทรงเรขาคณิต

แทนความหมาย ความไม่เป็นธรรมชาติ และการถูกซ่อนทับด้วยเทคโนโลยี



รูปทรงปาก

ความหมาย เอกลักษณะของบุคคล และการถูกซ่อนทับด้วยเทคโนโลยี

### ผลงานที่ 1 ลักษณะผิว (Textures)



พื้นผิวเรียบ

แทนความหมาย การสร้างจากกล่องเครื่องมือโปรแกรมคอมพิวเตอร์



พื้นผิวขรุขระ

แทนความหมาย การสร้างจากกล่องเครื่องมือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเอฟเฟคของเครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์



### พื้นผิวขรุขระ

แทนความหมาย การสร้างจากกล่องเครื่องมือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเอฟเฟคของ เครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์



### พื้นผิวเส้น

แทนความหมาย พื้นผิวของลายผ้า, เครื่องแต่ง กายและอัตลักษณ์ของบุคคล

## ผลงานที่ 2 ลักษณะผิว (Textures)



### พื้นผิวเรียบ

แทนความหมาย การสร้างจากเครื่องมือ คอมพิวเตอร์



### พื้นผิวขอบฟุ้ง

แทนความหมาย การสร้างจากเครื่องมือ คอมพิวเตอร์ และเอฟเฟคของเครื่องมือของ โปรแกรมคอมพิวเตอร์



### พื้นผิวของมนุษย์

แทนความหมาย ผิวของมนุษย์ และการถูก ปรับเปลี่ยนโดยเครื่องมือเทคโนโลยี



### พื้นผิวขรุขระ

แทนความหมาย การสร้างจากเครื่องมือ คอมพิวเตอร์, เอฟเฟคของเครื่องมือของ โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการถูกปรับเปลี่ยน โดยเครื่องมือเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานที่ 1 สี (Color)



สีเขียวปนน้ำเงิน (Cyan) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมายของเทคโนโลยี, สื่อสิ่งพิมพ์ และสีจากหน้าจออิเล็กทรอนิกส์



สีเขียวสด (Green) จากสี RGB ซึ่งเป็นสีของแสง

แทนความหมาย สีที่เกิดจากการตัดแปลงของโปรแกรมคอมพิวเตอร์



สีม่วงแดงเข้ม (Magenta) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



สีเหลือง (Yellow) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



สีแดง (Red) จากสี RGB ซึ่งเป็นสีของแสง

แทนความหมาย สีของเลือด

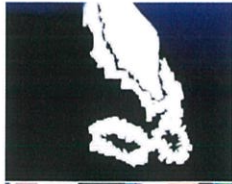
แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



สีม่วงเข้ม

แทนความหมาย แสงเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สีขาว

แทนความหมาย แสงสว่าง



สีส้มอมเหลือง

แทนความหมาย สีผิวมนุษย์



สีเขียว ( Green ) จากสี RGB ซึ่งเป็นสีของแสง

แทนความหมาย สีของเครื่องแต่งกาย

### ผลงานที่ 2 สี (Color)



สีม่วงแดงเข้ม (Magenta) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



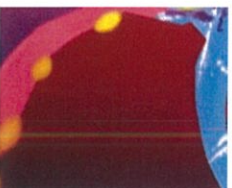
สีเขียวปนน้ำเงิน (Cyan) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



สีเหลือง (Yellow) จากสี CMYK ซึ่งเป็นสีสำหรับการพิมพ์

แทนความหมาย เทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์



สีแดง (Red) จากสี RGB ซึ่งเป็นสีของแสง

แทนความหมาย สีของแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สีส้ม จากจากสี RGB ซึ่งเป็นสีของแสง  
แทนความหมาย สีของผิวมนุษย์

### ผลงานที่ 1 น้าหนัก (Volume)



น้าหนักเข้มที่พื้นหลัง และรูปทรงผม



น้าหนักกลางที่รูปทรงคน และเครื่องแต่งกาย



น้าหนักสว่างจากแสงทางด้านขวาที่รูปทรงผม  
และรูปทรงผิวมนุษย์

### ผลงานที่ 2 น้าหนัก (Volume)



น้าหนักเข้มที่พื้นหลัง และรูปทรงเสื้อ



น้าหนักกลางที่รูปทรงมนุษย์ และพื้นหลัง



น้าหนักสว่างที่รูปทรงมนุษย์ และบริเวณ  
ระหว่างรูปทรงมนุษย์กับพื้นหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

จัดวางสัดส่วนให้ประธานของภาพอยู่กึ่งกลางของรูป มีการครอบเป็นภาพบุคคลครึ่งตัว



ภาพผลงานชิ้นที่ 1

### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

ภาพคุมโทนด้วยสีโทนเย็นซึ่งก็คือสีฟ้าอมเขียว, สีเขียวแก่, สีเขียวสด และสีกลางซึ่งก็คือสีม่วงเข้ม และเหลือง

### 2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายขององค์ประกอบที่ถูกประกอบด้วยจุด, เส้น, รูปร่าง และรูปทรง โดยมีขนาดที่หลากหลายทั้งเล็ก และใหญ่ มีสีที่มีน้ำหนักที่หลากหลายทั้งสีมีน้ำหนักเข้ม, สีน้ำหนักอ่อน, สีที่ความความสดน้อย และสีที่มีความสดมาก อีกทั้งผิวซึ่งมีพื้นผิวเรียบ, พื้นผิวขรุขระ และพื้นผิวของผ้า

### 3. ความสมดุล (Balance)

สมดุลทั้งสองข้างไม่เท่ากัน ตำแหน่งรูปร่างมนุษย์เอียงมาทางด้านซ้ายทำให้มีพื้นที่ว่างในพื้นที่ด้านขวา

### 4. สัดส่วน (Proportion)

100:170 หรือ 5:8.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5. ความเป็นเด่น (Dominance)

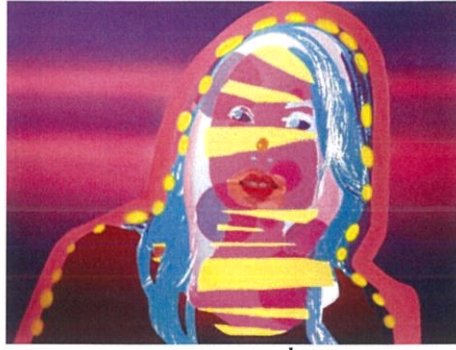
มีจุดเด่นที่ดวงตา และรูปร่างมนุษย์ที่ถูกขยาย ถูกครอบตัด โดยเอียงไปทางซ้ายของภาพ

### 6. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวนามธรรมของพื้นหลังที่มีการไล่สีจากบนลงล่างส่งต่อตามพื้นที่สีในรูปทรงผมมาที่จุดเด่นของใบหน้าซึ่งก็คือดวงข้างขวา ต่อด้วยเส้นสมมุติจากบนขวามาซ้ายล่างจากการเอียงของแว่นตามาที่นิ้วชี้ข้างขวา ลงไปทางล่างขวาตามแนวแขน และเอียงมาทางซ้ายตามแนวโค้งของพื้นผิวสว่างมาที่นิ้วทางด้านซ้ายมือ ก่อนที่จะขึ้นไปตามสายสะพายกลิ้งแล้วกลับมาที่ดวงตาอีกครั้ง

### 7. การกำจัด (Economy)

มีการกำจัดพื้นผิวของเสื้อที่มีรายละเอียดมากให้ลดน้อยลง และเส้นที่เขียนรอบรูปทรง มีการเลือกเขียนเฉพาะเส้นรอบนอกเพื่อให้รูปทรงดูได้ง่ายขึ้นเท่านั้น



ผลงานที่ 2

### 1. กลมกลืน (Harmony)

ภาพทั้งภาพมีการคุมโทนร้อนก็คือสีม่วงอมแดง, สีชมพู, สีส้มเงินอมม่วง และส้ม มีรูปทรงมนุษย์เป็นองค์ประกอบเดี่ยวอยู่เกือบกึ่งกลางภาพ และมีประกอบศิลปะอยู่บนรูปทรงมนุษย์

### 2. หลากหลาย (Varity)

มีความหลากหลายขององค์ประกอบที่ถูกประกอบด้วยจุด เส้น รูปว่าง รูปทรง โดยมีขนาดที่หลากหลายทั้งเล็ก และใหญ่ สีมืดน้ำหนักเข้ม, สีมืดน้ำหนักอ่อน และสีที่มีความสด อีกทั้งผิวซึ่งมีพื้นผิวเรียบ และพื้นผิวขรุขระ

### 3. ความสมดุล (Balance)

ภาพมีความสมดุลเท่ากัน โดยภาพบุคคลอยู่กึ่งกลาง และเอียงไปทางขวาโดยสายตาของบุคคลนำทิศทางของภาพไปทางซ้าย ภาพพื้นหลังมีพื้นที่ว่างทั้งซ้าย และขวา

### 4. สัดส่วน (Proportion)

100:180 หรือ 5:9

### 5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ภาพบุคคลที่อยู่กึ่งกลางของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. การเคลื่อนไหว (Proportion)

มีการเคลื่อนไหวจากเส้นนามธรรมเป็นรูปตัวยูจากของศีรษะทางด้านขวา ลงมาทางคอ ที่อยู่ทางซ้ายก่อนที่จะลงไปทางล่างขวา

## 7. การกำจัด (Dominance)

มีการกำจัดแสงสว่างที่พื้นหลัง เนื่องจากต้องการไม่ทำให้พื้นหลังเด่น หรือสว่าง เท่ากับรูปบุคคลที่อยู่ด้านบน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

ศิลปนิพนธ์ในชุด “ภาพลักษณ์ของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21” ของข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากในกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมแบบดั้งเดิมของข้าพเจ้า มีการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีมาเป็นตัวช่วยราวกับเป็นเครื่องมือในการสร้างจิตรกรรมแบบดั้งเดิม อีกทั้งในชีวิตประจำวัน ความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารทำให้มนุษย์รับสื่อข่าวสารและเชื่อมต่อกันได้ง่ายดาย ด้วยการใช้เครื่องมือสื่อสารเพียงเครื่องเดียว สื่อต่าง ๆ เหล่านั้น ได้มีศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง และมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาในการสร้าง รูปภาพที่สื่อได้นำเสนอนั้นมีการแก้ไข, ตัดต่อ, เปลี่ยนสีอีกทั้งยังปรับเปลี่ยนรูปร่างของมนุษย์ เนื่องจากการที่เราได้รับสื่อที่ถูกดัดแปลงนั้นเป็นประจำ ทำให้เราไม่ได้ตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์ของมนุษย์ และภาพจิตรกรรมที่ถูกกระทำโดยเทคโนโลยี กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนการดำเนินชีวิตของมนุษย์ปัจจุบันจนเราแทบไม่ทันสังเกตเห็น

ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าจึงนำเสนอรูปลักษณ์ของจิตรกรรม ที่เปลี่ยนไปจากอิทธิพลของเทคโนโลยี โดยนำเสนอความงาม และบอกเล่าถึงเรื่องราวของบุคคล ซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์และเจเนอเรชัน รูปร่างของมนุษย์ถูกแยกส่วน และถูกประกอบสร้างเป็นอวัยวะต่าง ๆ ที่แปลกประหลาด มีพื้นที่หรืออวัยวะบางส่วนที่คงรูปร่างของมนุษย์เอาไว้ โดยพื้นที่นั้นได้ถูกปรับเปลี่ยนซ้อนทับหรือเขียนทับ อันเป็นเอกลักษณ์ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข้าพเจ้าได้เลียนแบบเอฟเฟกเฉพาะของกล้องเครื่องมือ ความแม่นยำ การซ้อนทับของพื้นที่ ความโปร่งใส และสีที่ออกมาจากหน้าจออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้เครื่องมือจิตรกรรมอย่างเช่นพู่กัน และสีน้ำมันในการสร้างสรรค์ เมื่อมองดูภาพรวมที่เสร็จสมบูรณ์แล้วแล้ว รูปร่างมนุษย์กลับดูแปลกตา ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของชีวิตประจำวันในปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีมาเกี่ยวข้อง และได้เห็นถึงความงามของจิตรกรรมในรูปแบบใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

เนื่องกระบวนการสร้างผลงานงานศิลปะของจิตรกรรมกับศิลปะดิจิทัลนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ข้าพเจ้าจึงต้องวางแผนในการสร้างงานจิตรกรรมอย่างรอบคอบ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

1. การคัดลอกภาพร่างภาพโดยใช้โปรเจคเตอร์ ภาพร่างรูปร่างของมนุษย์ที่เกิดจากการประกอบด้วยองค์ประกอบขนาดเล็กต่าง ๆ จนเป็นเป็นอวัยวะของมนุษย์ บางพื้นที่ถูกตัด และถูกซ้อนทับ ในการคัดลอกส่วนเล็ก ๆ ทำให้ใช้เวลานานในการคัดลอก ทำให้เกิดการผิดพลาด ไม่แม่นยำ ทำให้การลงสีในอวัยวะ และรูปร่างของมนุษย์บิดเบี้ยว ไม่แสดงถึงการทับซ้อน หรือองค์ความเป็นรูปร่างของของมนุษย์เอาไว้

วิธีแก้ไข คัดลอกภาพร่าง โดยเขียนเส้นรอบนอกของพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ หรือพื้นที่ที่ต้องการความแม่นยำ ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอวัยวะ แล้วค่อยเขียนรายละเอียดเล็ก ๆ

2. มีภาพตัวอย่างจำนวนมากทั้งภาพตัวอย่างที่ถูกปรับด้วยเครื่องปริ้นสี, ภาพตัวอย่างที่ในหน้าจอโน้ตบุ๊ก และหน้าจอโทรศัพท์ โดยภาพตัวอย่างทั้งหมดมีสีที่ไม่เหมือนกันความแตกต่างของความสามารถในการแสดงสี อีกทั้งในการมองภาพตัวอย่างจากหน้าจออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละครั้ง ภาพต้นแบบมีความสว่างไม่เท่ากัน ทำให้เกิดความสับสนในการเลือกสีสีในการทำงานจิตรกรรม

วิธีแก้ไข เลือกดูภาพต้นแบบจากที่เดียวแห่งเดียวโดยเลือกภาพตัวอย่างจากโน้ตบุ๊กที่มีแสงสีฟ้าจากหน้าจอ ซึ่งตรงกับหัวข้อศิลปะ และกำหนดแสงสว่างจากหน้าจออยู่ที่ 20 เปอร์เซนต์ทุกครั้ง

3. กาวนิโด้ที่กั้นพื้นที่แปะ โคนความร้อน ทำให้เมื่อลอกออกมามีกาวเหนียวติดพื้นที่สี เมื่อลงสีทับกาว ทำให้กาวนั้นดูคล้ำ

วิธีแก้ไข นำผ้าชุบน้ำสะอาดผสมผงซักฟอกมาเช็ดคราบกาวออกเบา ๆ ประมาณสองรอบก่อนที่จะลงสีทับในครั้งต่อไป

4. การเกลี่ยสีด้วยมือทำให้ส่วนที่ต้องการความเนียนไม่ตรงตามที่ต้องการ

วิธีแก้ไข กั้นพื้นที่ทำงานด้วยนิโด้ โดยกั้นพื้นที่ทำงานจากพื้นที่ทำงานจากขนาดใหญ่เป็นพื้นที่ย่อยสองถึงสามพื้นที่ เกลี่ยสีด้วยแปรงแห้ง และถอยออกมาดูงานจากระยะไกลบ่อย ๆ

5. การเกลี่ยสีเนื่องจากผสมสีได้ไม่แม่นยำ หรือสีน้ำมันผสมกันมีสีออกมาไม่เหมือนสีต้นแบบที่สร้างจากโปรแกรมซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์

วิธีแก้ไข ลงสีกลางก่อนแล้วค่อยเพิ่มสีสว่าง และสีเข้ม รองนสีแห้ง ถ้ายังไม่ได้สีที่ต้องการให้ลงสีทับอีกครั้ง โดยใช้เทคนิคเคลือบสี โดยผสมสีน้ำมันกับลิกวีทบริเวณที่ต้องการแก้ไข ก่อนใช้ฟู่กันแบนแห้งขนาดใหญ่เกลี่ยสีให้ทั่วบริเวณ

6. สีนํ้ามันที่ต้องใช้ลงสีในครั้งแรกจำเป็นต้องผสมสีขาว เพื่อเพิ่มความทึบแสงทำให้สีที่ได้  
ไม่มีความสดอย่างที่ต้องการ

วิธีแก้ไข ลงสีทับครั้งที่สอง โดยลดปริมาณสีขาวลง ทำให้สีมีความสดและสว่าง และใช้สี  
นํ้ามันที่มีความสว่างผสม เช่น Lemon yellow, Light Green, ฯลฯ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

artsy. (n.d.). *Pink Lady*. Retrieved มิถุนายน 6, 2563, from artsy:

<https://www.artsy.net/artwork/ed-paschke-pink-lady-1>

Barreto, M. (2016, กันยายน 30). *Andy Warhol paints Debbie Harry on an Amiga*. Retrieved

from youtube: <https://youtu.be/ISvbsZEM1Ww>

Cain, A. (2018, มกราคม 8). *When Steve Jobs Gave Andy Warhol a Computer Lesson*.

Retrieved พฤศจิกายน 10, 2563, from Visual Culture:

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-steve-jobs-andy-warhol-computer-lesson>

Grimmer, J. (2563). *Ice Passage: Environment Digital Painting Process*. Retrieved มิถุนายน

6, 2563, from artstation: <https://www.artstation.com/artwork/oOVnrL>

knees, b. (n.d.). *ประวัติศาสตร์ศิลป์*. Retrieved เมษายน 19, 2563, from WordPress.com.:

<https://homegame9.wordpress.com/ประวัติศาสตร์ศิลป์/>

Lazer, M. (2556, ตุลาคม 28). *Major Lazer - Jet Blue Jet (feat. Leftside, GTA, Razz & Biggy)*

(Official Music Video). Retrieved เมษายน 19, 2563, from youtube:

<https://youtu.be/Wha1sKumYQ4>

learningenglish. (2014, มิถุนายน 20). *A New Look at Andy Warhol's Lost Computer Art*.

Retrieved เมษายน 5, 2563, from learningenglish:

[https://learningenglish.voanews.com/a/look-andy-warhols-lost-computer-](https://learningenglish.voanews.com/a/look-andy-warhols-lost-computer-art/1938815.html)

[art/1938815.html](https://learningenglish.voanews.com/a/look-andy-warhols-lost-computer-art/1938815.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



simplicable. (2562, พฤศจิกายน 22). *39 Types of neon colour*. Retrieved พฤษภาคม 12,

2563, from simplicable.: <https://simplicable.com/new/neon-colors>

Talanta. (2558, on data). *Phthalocyanine*. Retrieved พฤษภาคม 12, 2563, from sciencedirect:

<https://www.sciencedirect.com/topics/chemistry/phthalocyanine>

*When Steve Jobs Gave Andy Warhol a Computer Lesson*. (2561, มกราคม 8). Retrieved

พฤษภาคม 10, 2563, from Visual Culture: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-steve-jobs-andy-warhol-computer-lesson>

Whitney Museum of American. (2563). *Andy Warhol—From A to B and Back Again*. Retrieved

พฤษภาคม 2563, 10, from Whitney Museum of American Art:

<https://whitney.org/Exhibitions/AndyWarhol>

Wikipedia. (2556, มีนาคม 10). *ศิลปะสมัยใหม่*. Retrieved เมษายน 15, 2563, from

Wikipedia:

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88>

Wikipedia. (2557, มิถุนายน 4). *ระบบสี RGB*. Retrieved มิถุนายน 6, 2563, from

Wikipedia:

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%AA%E0%B8%B5\\_RGB](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%AA%E0%B8%B5_RGB)

wikipedia. (2558, มีนาคม 7). *ประวัติศาสตร์ศิลป์วิทยา*. Retrieved เมษายน 19, 2563,

from wikipedia: <https://th.wikipedia.org/wiki/ประวัติศาสตร์ศิลป์วิทยา>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Wikipedia. (2562, ธันวาคม 29). *Bal du moulin de la Galette*. Retrieved มิถุนายน 6, 2563, from Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bal\\_du\\_moulin\\_de\\_la\\_Galette](https://en.wikipedia.org/wiki/Bal_du_moulin_de_la_Galette)

Wikipedia. (2562, กุมภาพันธ์ 15). *พีดีเอ*. Retrieved มิถุนายน 8, 2563, from Wikipedia: <https://th.wikipedia.org/wiki/พีดีเอ>

Wikipedia. (2562, มีนาคม 8). *ศิลปะประชานิยม*. Retrieved มิถุนายน 7, 2563, from Wikipedia: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%A1>

Wikipedia. (2562, พฤศจิกายน 22). *ศิลปะร่วมสมัย*. Retrieved เมษายน 15, 2563, from Wikipedia: [https://kmitlthailand-my.sharepoint.com/personal/59020518\\_kmitl\\_ac\\_th/\\_layouts/OneNote.aspx?id=%02Fpersonal%02F59020518\\_kmitl\\_ac\\_th%02FDocuments%02Fsamolwan%020%40%20KMITLE&wd=target%028%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99.one%027C8469F498-DB45-4547-AD69-140CCDD6647B%02F%E0](https://kmitlthailand-my.sharepoint.com/personal/59020518_kmitl_ac_th/_layouts/OneNote.aspx?id=%02Fpersonal%02F59020518_kmitl_ac_th%02FDocuments%02Fsamolwan%020%40%20KMITLE&wd=target%028%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99.one%027C8469F498-DB45-4547-AD69-140CCDD6647B%02F%E0)

wikipedia. (2562, มีนาคม 10). *แอนตี้ วอร์ฮอล*. Retrieved พฤษภาคม 10, 2563, from วิกิพีเดีย: [https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%B5\\_%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%AE%E0%B8%AD%E0%B8%A5](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%B5_%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%AE%E0%B8%AD%E0%B8%A5)

Wikipedia. (2563, พฤษภาคม 7). *Computer art*. Retrieved มิถุนายน 10, 2563, from Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

wikipedia. (2563, พฤษภาคม 10). *Debbie Harry*. Retrieved from wikipedia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Debbie\\_Harry](https://en.wikipedia.org/wiki/Debbie_Harry)

Wikipedia. (2563, มิถุนายน 6). *History of painting*. Retrieved มิถุนายน 10, 2563, from

Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_painting](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_painting)

Wikipedia. (2563, เมษายน 13). *LCD television*. Retrieved มิถุนายน 6, 2563, from

Wikipedia.

Wikipedia. (2563, พฤษภาคม 24 ). *New media art*. Retrieved มิถุนายน 7, 2563, from

Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art)

Wikipedia. (2563, มิถุนายน 7). *OLED*. Retrieved มิถุนายน 7, 2563, from Wikipedia.

wikipedia. (2563, พฤษภาคม 5). *Painting*. Retrieved พฤษภาคม 10, 2563, from wikipedia:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Painting>

Wikipedia. (2563, มิถุนายน 7). *Plasma display*. Retrieved มิถุนายน 7, 2563, from

Wikipedia.

Wikipedia. (2563, พฤษภาคม 14 May 2020). *Pop art*. Retrieved มิถุนายน 8, 2563, from

Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Pop\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Pop_art)

Wikipedia. (2563, พฤษภาคม 27). *RGB color model*. Retrieved มิถุนายน 7, 2563, from

Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/RGB\\_color\\_model](https://en.wikipedia.org/wiki/RGB_color_model)

Wikipedia. (2563, กุมภาพันธ์ 25). *เทคโนโลยี*. Retrieved เมษายน 19, 2563, from

Wikipedia:

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9>

[%82%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Wikipedia. (2563, กุมภาพันธ์ 11). *ระบบกำหนดตำแหน่งบนโลก*. Retrieved  
 มิถุนายน 8, 2563, from Wikipedia: [https://th.wikipedia.org/wiki/ระบบกำหนด  
 ตำแหน่งบนโลก](https://th.wikipedia.org/wiki/ระบบกำหนดตำแหน่งบนโลก)

Wikipedia. (2563, มิถุนายน 9 มิถุนายน 2563). *แอลัน ทัวริง*. Retrieved มิถุนายน 10,  
 2563, from Wikipedia:  
[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%99\\_%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%A3  
 %E0%B8%B4%E0%B8%87](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%99_%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%87)

คมชัดลึก. (2561, กันยายน 3). *จิตรกรรมไทยจะมีทิศทางเป็นอย่างไร?? ในยุค  
 ดิจิทัล*. Retrieved เมษายน 15, 2563, from คมชัดลึก:  
<https://www.komchadluek.net/news/knowledge/342063>

จำปาแสน, ช. (2563, เมษายน 15). *"จิตรกรรมกับความเปลี่ยนแปลง"*. Retrieved  
 กรกฎาคม 7, 2557, from facebook: [https://www.facebook.com/notes/chawat-  
 chumpasan/จิตรกรรมกับความเปลี่ยนแปลง/  
 780185295345511/?cquick=jsc\\_c\\_d&cquick\\_token=AQ6A-Rs6UoiQ44G-  
 &ctarget=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com](https://www.facebook.com/notes/chawat-chumpasan/จิตรกรรมกับความเปลี่ยนแปลง/780185295345511/?cquick=jsc_c_d&cquick_token=AQ6A-Rs6UoiQ44G-&ctarget=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com)

บิสไอเดีย. (2553, ธันวาคม 12). *ปัจจัยที่ 5 และ 6 ของมนุษย์ยุคใหม่*. Retrieved  
 เมษายน 25, 2563, from เรื่องเล่า ประสบการณ์กับทีมงาน บิสไอเดีย:  
[marketing.bizidea.co.th/2010/12/ปัจจัย-ที่-5-และ-6-ของมนุษย์/](http://marketing.bizidea.co.th/2010/12/ปัจจัย-ที่-5-และ-6-ของมนุษย์/)

ภู่งามดี, ส. (2556, มีนาคม). *ดิจิทัลอาร์ตส์เพื่อสังคม DIGITAL ARTS FOR SOCIETY*.  
 Retrieved เมษายน 15, 2563, from Digital Arts: <http://digitalartssdm.blogspot.com/>

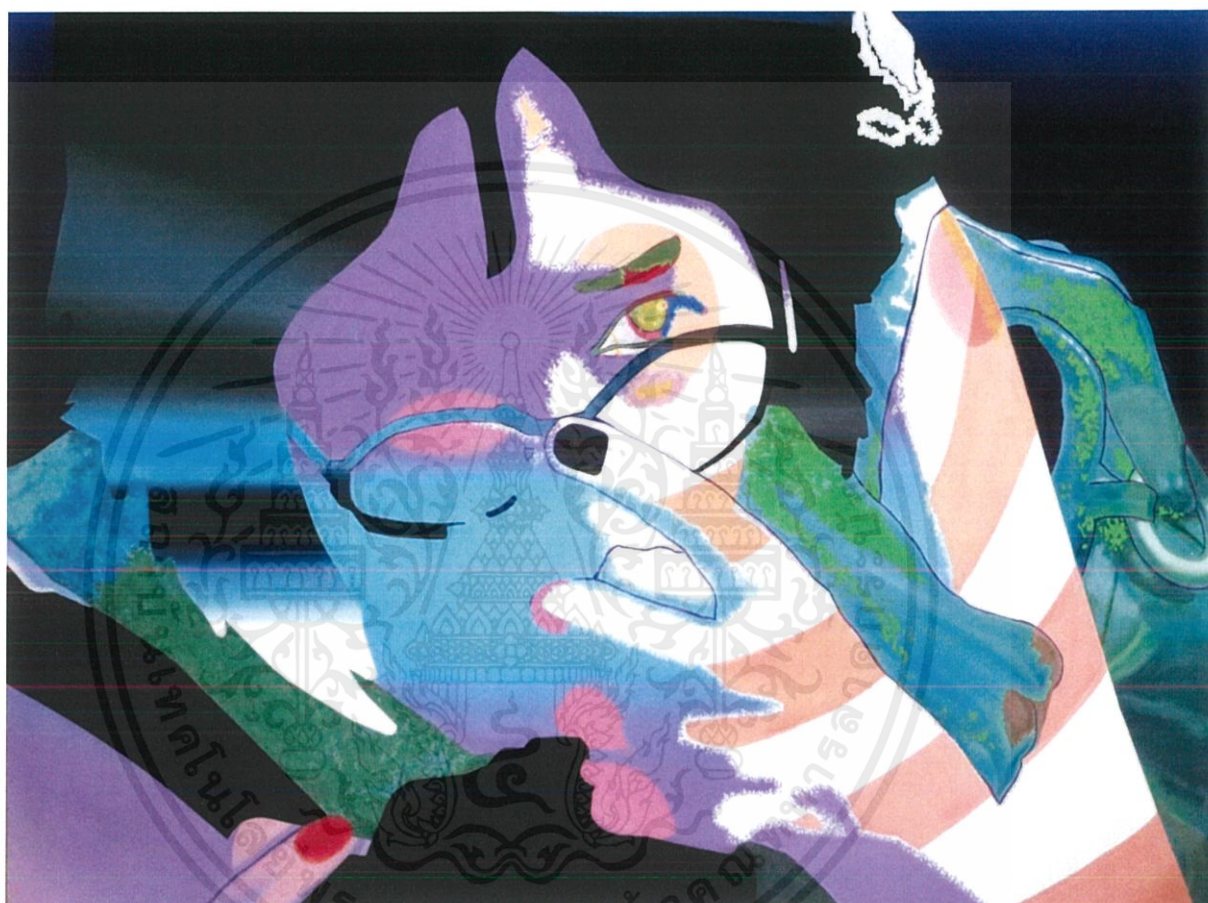
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ

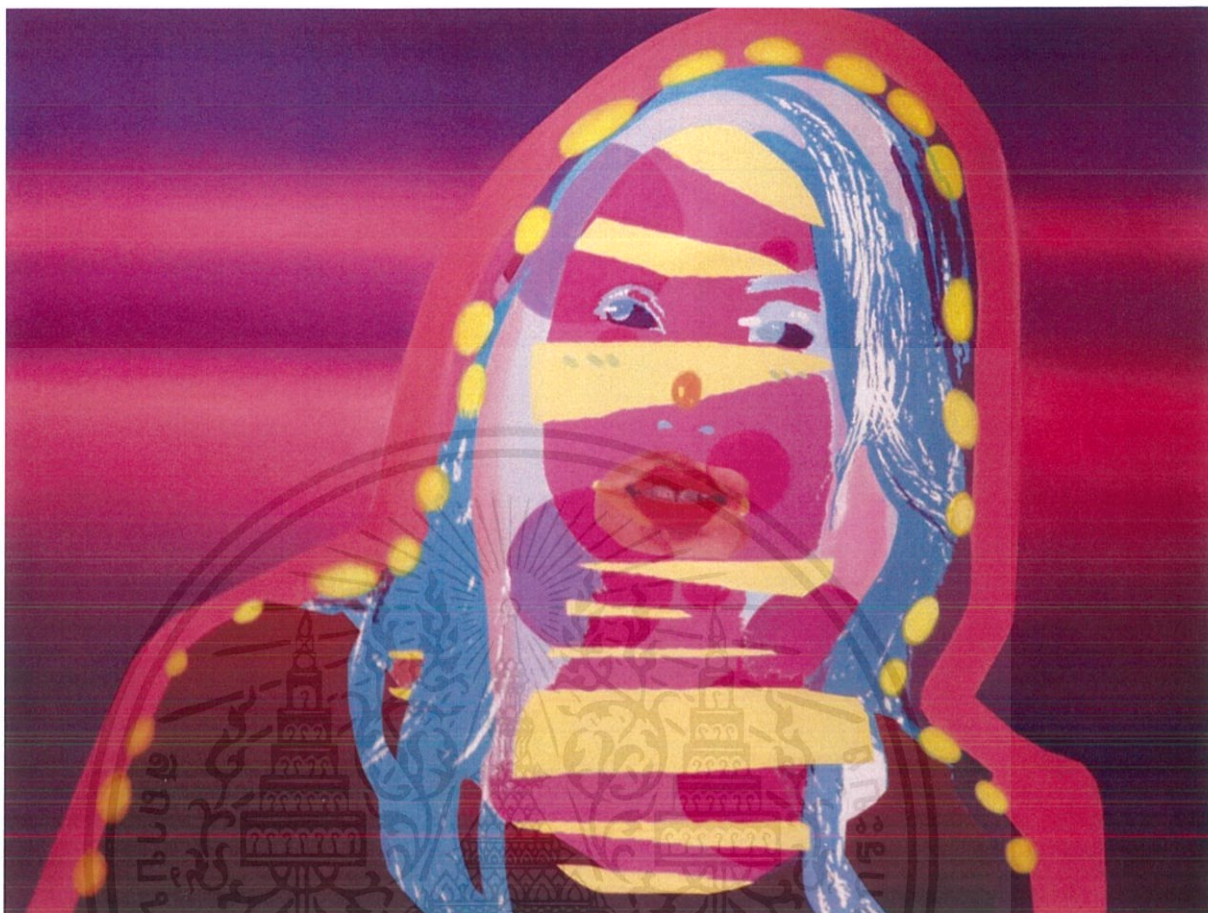


ชื่อผลงาน ภาพลักษณะของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21 I, 2563

เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 100 x 130 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**ชื่อผลงาน ภาพลักษณะของจิตรกรรมในศตวรรษที่ 21 II, 2563**

**เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ**

**ขนาด 100 x 140 ซม.**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสมถาวรณ ศรีสูงเนิน
วัน เดือน ปีเกิด	6 เมษายน 2541
ที่อยู่	253/635 ม.พูนสินธานี 3 ถ.เคหะร่มเกล้า 64 แขวง คลองสองต้นนุ่น เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานครฯ รหัสไปรษณีย์ 10520
ประวัติการศึกษา	2552 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จาก โรงเรียนอรรชกาสาธิต 2558 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จาก โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า 2559 เข้ารับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้