

14
สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

เกมแห่งจินตนาการ
IMAGENATION GAMES

นาย ศักดิ์สิทธิ์ พรหมสุตร
Mr. SAKSIT PROMSUT

วท.
63221
2549

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 78171
วัน,เดือน,ปี 25 ก.พ. 2551

b. 1188๕๖๖๐
i.

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา จิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี)

.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)
.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราหุน)

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ)
.....กรรมการ (อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)
.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....กรรมการ
(อาจารย์ศรินดิษฐ์ ศิริจิเจริญ)

.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	เกมแห่งจินตนาการ
	IMAGENATION GAME
ชื่อ	นายศักดิ์สิทธิ์ พรหมสูตร
รหัสนักศึกษา	46020264
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์เรื่อง “เกมแห่งจินตนาการ” (IMAGENATION GAMES) เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการเล่นเกมประเภทการต่อสู้ของเหล่าสัตว์ประหลาดซึ่งมาจากจินตนาการของข้าพเจ้า โดยอาศัยรูปแบบของเกมประเภท FLASH GAME ที่เป็นเกมที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจ เพราะเป็นเกมที่มีสีสันสดใส รูปแบบการเล่นเข้าใจง่าย และสามารถเล่นจบเกมได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ข้าพเจ้าจึงได้นำข้อมูลเหล่านี้มานำเสนอผ่านผลงานศิลปะ ด้วยแนวความคิดในการใช้หลัก PERSPECTIVE และรูปสัตว์ประหลาดที่ข้าพเจ้าได้คิดรูปร่างขึ้นมาเอง มาจัดองค์ประกอบและวิเคราะห์ทัศนธาตุให้เหมาะสม เพื่อนำเสนองานจิตรกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการของตัวข้าพเจ้า ซึ่งมีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจัดอยู่ในศิลปะรูปแบบ GRAFFITI ART นำเสนอเป็นผลงานศิลปะจำนวน 4 ชิ้น ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก เพื่อสื่อให้เห็นถึงความคิดความฝันในวัยเด็กเกี่ยวกับการเล่นเกมของข้าพเจ้า ผ่านชิ้นงานที่เป็นเสมือนหน้าจอของฉากเกมในแต่ละด่านการต่อสู้ และเพื่อสะท้อนแนวความคิดของรูปแบบเกมที่มีอิทธิพลต่อเด็กในยุคปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอย่างยิ่งต่อ บิดาและมารดาที่ให้การอุปการะแก่ข้าพเจ้าในทุกๆด้าน ด้วยความรัก และความอบอุ่นเสมอมา ตลอดจนคุณอาจารย์ทุกท่านตั้งแต่อดีตเป็นต้นมาที่อบรมสั่งสอนให้วิชาความรู้ และคำแนะนำต่างๆอันเป็นประโยชน์ยิ่งต่อการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ศักดิ์สิทธิ์ พรมสุวรรณ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
ที่มา	4
อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	5
แนวความคิดสร้างสรรค์	21
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	22
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	23
กระบวนการสร้างงาน	31
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	32
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	33
การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ	36
บทที่ 5 บทสรุป	40
บรรณานุกรม	42
ผลงานศิลปะ	43
ประวัติผู้เขียน	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
1. ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	5
2. ผลงานของกลุ่มศิลปิน EBOY	19
3. ผลงานของศิลปิน อิริก โบรเฮอร์	20
4. แบบร่างชุดที่ 1	23
5. แบบร่างชุดที่ 2	25
6. แบบร่างชุดที่ 3	27
7. แบบร่างชุดที่ 4	29
8. รูปวิเคราะห์การสร้างสรรค์	33
9. รูปวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	36
10. ผลงานศิลปะ	43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

โลกของการเล่นเกมดูเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กๆ ในยุคปัจจุบันนี้อย่างขาดไม่ได้ ด้วยสีสันที่สดใส เนื้อหาและรูปแบบของเกมที่มีให้เลือกมากมายตามความต้องการและความชอบของแต่ละคน จากอดีตที่มีเพียงเครื่องเล่นในบ้าน แล้วพัฒนามาสู่ผู้เกมในร้านค้าจนถึงเกมออนไลน์ ในคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน เกมจึงเป็นสิ่งที่หนึ่งซึ่งดูจะมีอิทธิพลต่อจินตนาการและการพัฒนาทางด้านความคิด การสร้างสรรค์ รวมทั้งทางด้านอารมณ์ของเด็กๆ ไม่แพ้ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมอื่นๆเลย

สำหรับในเมืองไทยดูเหมือนว่าโลกของเกมจะมีความกว้างขวางเป็นอย่างมาก มีคนหลากหลายวัยให้ความสนใจและมีสื่อแพร่หลายเกี่ยวกับเกม แต่ดูเหมือนโลกของเกมจะมีอิทธิพลต่อวัยเด็กเป็นอย่างมาก เด็กในยุคปัจจุบันมักจะจดจ่ออยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้เป็นเวลาหลายๆ ชั่วโมง เพราะด้วยความตื่นเต้น ความที่อยากจะทำอะไรและอยากทำความรู้หรืออยากเห็นตามวัยของเด็กๆ ทำให้เกมเป็นที่นิยมมากขึ้น แล้วก็ยิ่งพัฒนาตัวเองตามความต้องการของตลาดเกม ไปพร้อมๆกับการพัฒนาของสังคม เริ่มมีการนำเอาสถานที่จริงในโลกของความจริงมาเป็นฉากการผจญภัยของเกม และนำบุคคลจริงๆที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ชื่นชอบมาจำลองเป็นตัวละครในเกม เพื่อเป็นการดึงดูดให้คนที่มีความนิยมชมชอบในตัวบุคคลนั้นๆ ได้เข้ามาเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น

สำหรับตัวข้าพเจ้านั้น การเล่นเกมถือเป็นการผ่อนคลายอย่างหนึ่ง ซึ่งข้าพเจ้าได้รู้จักกับเกมอิเล็กทรอนิกส์มาตั้งแต่เด็กๆ และชื่นชอบในวิธีการสร้างเรื่องราวของเกมที่ชวนให้ติดตามเพื่อที่จะเอาชนะเหล่าศัตรูและสัตว์ประหลาดรูปแบบต่างๆในเกมให้จงได้

ความสำคัญของโครงการ

เป็นที่ทราบกันดีว่าในสังคมยุคปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมในหลายๆประเทศมีความเติบโตเป็นอุตสาหกรรมอันดับต้นๆของโลก ดังจะเห็นได้จากความคลั่งไคล้ในการเล่นเกมนประเภทต่างๆของกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเกมออนไลน์ประเภท ซึ่งถือได้ว่ากลุ่มบริโภคเกิดการ “ติด” อย่างรุนแรง จนส่งผลให้เกิดความพยายามของนักพัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการผลักดันกระแสความคลั่งไคล้ในลักษณะเดียวกันให้เกิดขึ้นบนโลกการสื่อสารไร้สาย¹

ข้าพเจ้าก็เป็นบุคคลหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลของเกม จากชีวิตในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้าเอง ในตอนนั้นเครื่องเล่นวีดิโอเกมเป็นของที่ทำได้ยากและราคาแพง แต่ในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีได้สร้างเกมในรูปแบบต่างๆออกมามากมายทำให้มีราคาถูกและมีให้เลือกหลากหลายมากขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าได้เห็นเกมต่างๆที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ มีรูปแบบจินตนาการที่น่าสนใจ และดึงดูดให้ติดตาม จนทำให้ผู้ที่ได้ลองเล่นแล้วเกิดความอยากเล่นอีกไม่รู้จบ อยากที่จะเอาชนะอุปสรรคเหล่าศัตรูต่างๆที่ตัวเกมได้สร้างไว้ อยากที่จะเล่นให้ชนะจนถึงตอนจบ จากความรู้สึกของเด็กๆที่มีต่อเกมนี้เองทำให้ข้าพเจ้าเกิดคำถามขึ้นว่า เกมที่เล่นในปัจจุบันนี้มีอะไรที่ให้น่าติดตาม จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจ ข้าพเจ้าจึงได้นำเอารูปแบบเกมที่มีความตื่นเต้นสนุกสนาน มาจินตนาการเป็นงานจิตรกรรมในรูปแบบเฉพาะของตัวเอง ข้าพเจ้าเอง ได้มีการคิดรูปทรงใหม่ๆขึ้น เพิ่มความพิเศษให้กับตัวงานของข้าพเจ้า สิ่งต่างๆที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ไว้ในตัวงานเป็นการแสดงออกถึงความสนุกสนานของการเล่นเกม เพื่อสื่อให้ผู้ที่ได้ชมงานจิตรกรรมได้เข้าใจว่าเกมเป็นเพียงเครื่องเล่นที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอภาพจินตนาการที่อยู่ในเกมและเรื่องราวเกี่ยวกับเกมที่เด็กๆในปัจจุบันให้ความสนใจ
2. เพื่อนำเสนอเกมในจินตนาการของข้าพเจ้าที่แสดงถึงการเล่นเกมที่ให้ความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย
3. เพื่อนำเสนอการสร้างเกมรูปแบบใหม่ๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ ด้วยวิธีการทางจิตรกรรม

¹ WIRELESS LIFE จะคุยแค้นโทรมกับโลกสมรรถภูมิไร้สาย, นิตยสาร INTERNET MAGAZINE: หน้า 106, ฉบับที่ 87 เดือนตุลาคม 2003.
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบ 2 มิติ เป็นงานประเภทงานความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยเรื่องราวของเกมที่มาจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภท FLASH GAME และการคิดรูปแบบใหม่ของตัวข้าพเจ้าเอง
2. แนวทางการสร้างสรรค์งานออกมาในรูปแบบของศิลปะ GRAFFITI ART ด้วยการที่ใช้สีที่สดใสของเหล่าสัตว์ประหลาด และฉากหลังที่เป็นอาคารบ้านเรือนที่ได้จากการถ่ายภาพตามสถานที่จริงของกรุงเทพมหานคร
3. กรรมวิธีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคสีอะคริลิก และสีพลาสติก ปากกาเมจิก เทปขาว
4. จำนวนผลงานมีทั้งหมด 4 ชั้น ดังนี้ คือ
 - 4.1 ชั้นที่ 1 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร
 - 4.2 ชั้นที่ 2 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร
 - 4.3 ชั้นที่ 3 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร
 - 4.4 ชั้นที่ 4 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ที่มาแห่งความบันเทิงใจ

เกมที่เด็กๆชอบเล่นกันในยุคปัจจุบัน มีการสร้างรูปแบบใหม่ๆขึ้นมาตอบสนองความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของเด็กๆ สิ่งที่สร้างความแปลกตาในตัวเกมส่วนมากจะเป็นรูปทรงใหม่ๆ ตัวละครและศัตรูที่มีหน้าตาแปลกประหลาด มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละเกม ฉากที่เหนือจินตนาการ และสีสันที่ชวนให้เกิดความตื่นตา ซึ่งข้าพเจ้าชอบในความแปลกใหม่ของการคิดรูปทรงที่แปลกใหม่อยู่แล้ว จึงได้เริ่มศึกษาหาข้อมูลจากรูปแบบเกมต่างๆมาผสมผสานกัน สร้างความรู้สึกสนุกสนาน และสร้างรูปทรงแปลกใหม่เข้าไปในงาน ทำให้ในตัวงานดูมีความตื่นเต้นจากรูปทรงและสีสัน สิ่งสำคัญในงานคือ ความสนุกสนานจากการแสดงออกของจินตนาการ ที่ข้าพเจ้าได้มีต่อเกมว่า “เกมก็คือความสนุกที่ไร้ขอบเขตของจินตนาการ”

ในปัจจุบันนี้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่เด็กๆให้ความสนใจค่อนข้างมาก เมื่อเทียบกับของเล่นชนิดอื่นๆ เนื่องจากการพัฒนาของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกมมีสีสันที่ตื่นตา ภาพที่ตื่นใจ รวมทั้งเสียงประกอบการสู้รบ ซึ่งถูกใจเด็กๆที่มีนิสัยชอบการทำลายการเอาชนะ และมีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัว

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมในปัจจุบัน จะเป็นแบบการวางแผนสู้รบ การแบ่งพรรคแบ่งฝ่ายกันเพื่อทำการต่อสู้ในฉากที่เป็นสนามสู้รบหลากหลายรูปแบบ เช่น ป่า ภูเขา ย่านใจกลางเมืองหรือชุมชน หรือในอวกาศ เหล่านี้ล้วนมีสีสันที่สดใส และมีรายละเอียดที่เหมือนกับในโลกของจริงที่เป็นเป็นอยู่ ทำให้เด็กๆที่ได้ลองเล่นเกมดูแล้วรู้สึกเหมือนกับตัวเองได้เข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการนั้นจริงๆ

การพบเพื่อนใหม่ในเกมก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กๆอยากที่จะเล่นเกมทุกวัน เพราะจะได้พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในเกมกับผู้ที่มิประสบการณ์มากกว่าตนเอง

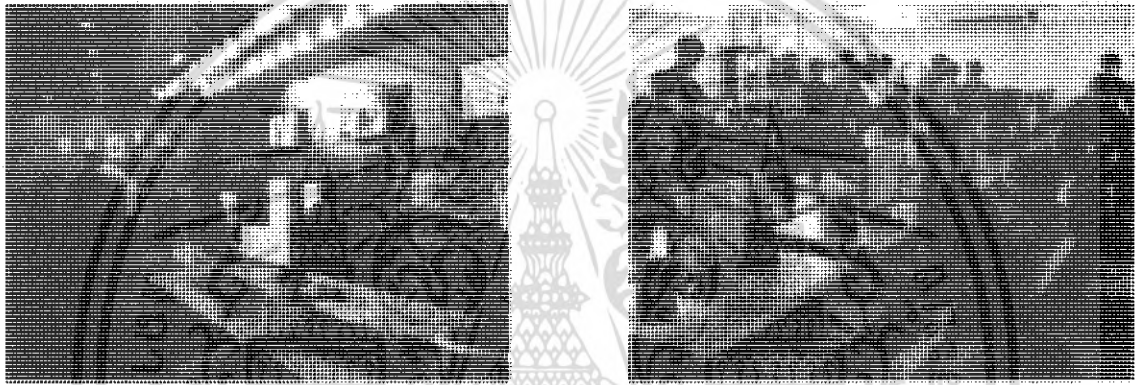
กลยุทธ์ในการนำเสนอของเกมคอมพิวเตอร์เหล่านี้จึงทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานทุกครั้งที่ได้เล่นเกม ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะนำเสนอความรู้สึกสนุกสนานเหล่านั้นลงไปในตัวงาน

อิทธิพลที่ได้รับ

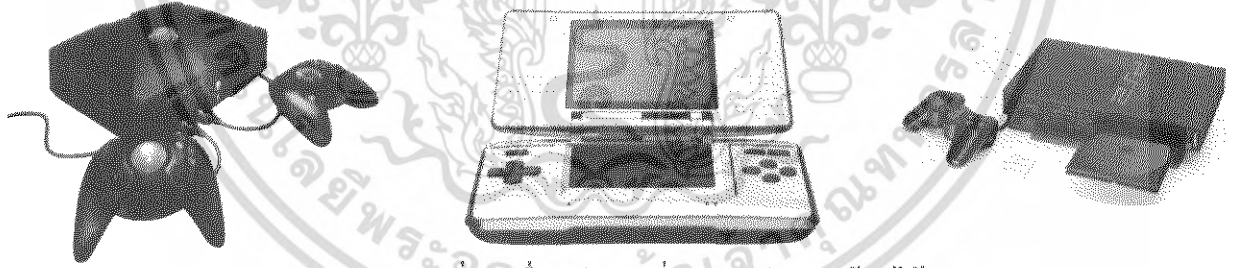
อิทธิพลที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม

ข้าพเจ้าได้ศึกษารูปแบบของเกมจากสื่อในแขนงต่างๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น ตู้เกมที่ตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้า ร้านเกมออนไลน์ เครื่องเล่นเกมตามบ้าน และแบบพกพา รวมทั้งนิตยสารแนะนำเกมทั้งรายสัปดาห์และรายเดือนที่วางขายตามท้องตลาดทั่วไป

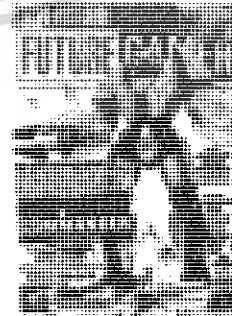
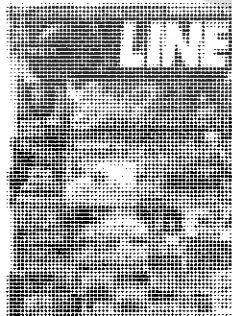
รูปภาพประกอบจากสื่อต่างๆ



รูปที่ 1 ร้านเกม



รูปที่ 2 เครื่องเล่นเกมที่สามารถเล่นตามบ้านได้



รูปที่ 3 นิตยสารแนะนำเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข่าวสารที่แสดงถึงอิทธิพลของเกม

กองทัพอังกฤษรับสมัครเขียนเกมไปขับเฮลิคอปเตอร์



รูปที่ 4 ภาพเฮลิคอปเตอร์รุ่น AH 64 Apache

แนวคิดวิดีโอเกมฝึกสงครามที่เคยอยู่แต่ในหนังสือการ์ตูนทำท่าว่าจะกลายเป็นจริงขึ้นมาแล้ว เมื่อ สพ.แทบลอยด์ "ซันเดย์มิเรอร์" ได้รายงานว่ากองทัพอังกฤษกำลังประกาศรับสมัครเด็กวัยรุ่นที่มีความสามารถด้านวิดีโอเกมเพื่อไปฝึกเป็นนักบิน

โครงการดังกล่าวเกิดมาจากแนวคิดที่ว่า การขับเฮลิคอปเตอร์จำเป็นต้องใช้การทำงานประสานกันของมือและตาเป็นอย่างดี ซึ่งเป็นสิ่งที่คล้ายกับการเล่นวิดีโอเกม โดยเจ้าหน้าที่กองทัพได้บอกกับ สพ.ว่า "ทักษะการขับอากาศยาน คือการดูดซับข้อมูลจำนวนมากจากหลายๆ แหล่งพร้อมกัน โดยไม่สับสน ซึ่งเด็กวัยรุ่นที่ติดเพลย์สเตชัน, เอ็กซ์บอกซ์ และ เกมบอย ก็มีทักษะพวกนี้ติดตัวอยู่แล้ว"³

ผลวิจัย เกมแอ็คชันทำให้ตาไวขึ้น 20 เปอร์เซ็นต์



รูปที่ 5 ภาพจาก Liberal International 2004

³ บทความใน หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ ฉบับวันที่ 9 มกราคม 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิจัยนี้เป็นกรณีสนับสนุนให้คำว่าเกมมีความหมายในด้านจิตจากผลวิจัยของThe University of Rochester ระบุว่าเกมแอ็คชันมีส่วนทำให้ผู้เล่นมีสายตาที่สอดคล้องได้ไวขึ้น20 เปอร์เซนต์

ศาสตราจารย์ Daphne Bavelier หัวหน้าฝ่ายวิจัยข้างต้นจาก The University of Rochester ได้ทำการสำรวจเรื่องเกมเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านสายตาของผู้เล่นการทดลองแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเล่นเกมผู้ตึงแอ็คชัน "อินเรียล ทัวร์นาเมนท์"(ไม่ได้ระบุว่าภาคไหน) ส่วนอีกกลุ่มเล่นเกมจิกซอ "เดคริต" โดยทั้ง 2 กลุ่มจะเล่นเกมทุกวันวันละ 1 ชั่วโมง แล้วให้มาทดสอบความสามารถทางด้านสายตา

การทดสอบความสามารถทางด้านสายตาทำโดยให้ทั้ง2กลุ่มตัวอย่างมองที่หน้าจอกอมพิวเตอร์ และบอกว่ามีสัญลักษณ์อะไรแสดงขึ้นมาบนหน้าจอ ซึ่งหน้าจอนั้นจะเต็มไปด้วยสัญลักษณ์มากมายรอบกวนสายตา ...ซึ่งผลก็ออกมาว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมอินเรียล ทัวร์นาเมนท์สามารถบอกสัญลักษณ์ต่างๆ ได้แม่นยำและรวดเร็วกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเดคริต

ศาสตราจารย์ Daphne Bavelier มุ่งหวังให้ผลวิจัยนี้เป็นความหวังของผู้ที่คิดว่าเมื่ออายุมากขึ้น จะไม่สามารถพัฒนาขีดความสามารถทางด้านสายตาได้พร้อมทั้งระบุว่าเกมมีส่วนช่วยพัฒนาสายตาได้จากการที่ผู้เล่นมีส่วนร่วม โดยตรงกับเกมซึ่งจะพัฒนาสายตาได้คือการดูภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์⁴

⁴

บทความใน หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ ฉบับวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2550
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆมาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

เกมแอ็กชัน (Action Game)

เกมแอ็กชัน เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัยอย่างเช่น เกมมาริโอ้ ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอ็กชันที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆเข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลยเช่น

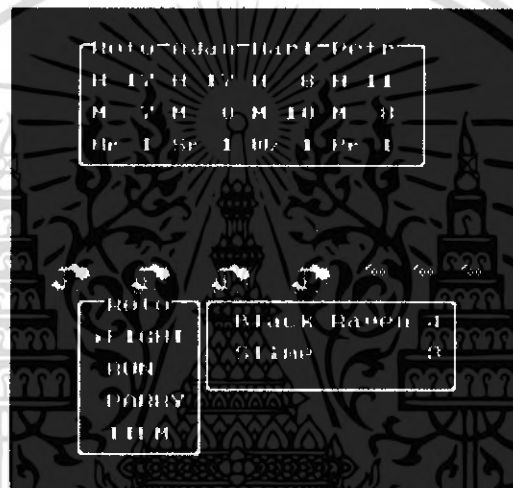
- First Person Shooter เป็นเกมแอ็กชันที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอ็กชันซึ่งๆหน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะ เป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง
- Third Person Shooter เป็นเกมแอ็กชันลักษณะคล้ายๆกับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้ มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาค้นถึงหรือปริศนาประเภท กระโดดข้าม
- Platformer เป็นเกมแอ็กชันพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้ามฝั่งจากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ 2 มิติซะส่วนใหญ่
- Stealth-based game คือเกมแอ็กชันที่ไม่เน้นการบุกคะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้หรือการหลบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการเคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะ ไม่แข็งแกร่งเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธยุโรปกรณ์มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ตีเกมหลายๆเกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game ไปเสริมในเกมก็มี

- Action Adventure Game เป็นลักษณะเกมแอ็กชันที่มีการผจญภัยปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยังแตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือไม่ก็ตาย

เกมเล่นตามบทละคร (Role-Playing Game)



รูปที่ 6 ภาพหน้าจอระหว่างฉากการต่อสู้ในเกมคร่าก่อนแควสต์ภาค 3

เกมเล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ, อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหัวหรือหาง แต่จะให้ผู้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆคือ

- Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่นับที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจีบนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

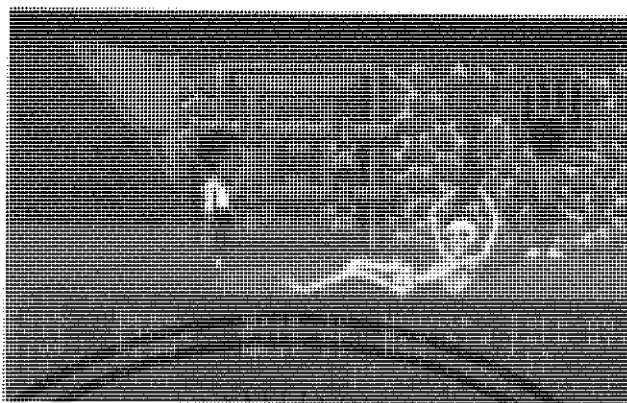
ประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ

- Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวทั้งหลาย เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันออกซะส่วนใหญ่

นอกจากนั้นเกมอาร์พีจีทั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น

- Action RPG คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ็กชันลงไป ซึ่งโดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผสมของแอ็กชัน ไม่ใช่เกมแอ็กชันที่ผสมอาร์พีจี เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะ
- Simulation RPG คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิทในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถติดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทั่วๆไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า Tactical Role-playing Game
- MMORPG คือเกมประเภทอาร์พีจีที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก

เกมผจญภัย (Adventure Game)



รูปที่ 7 ภาพจากเกม Maniac Mansion

เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษาหลายๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีกรตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆ ดังนี้

- Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่น พิมพ์ Talk เมื่อต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง
- Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทนี้ผู้เล่นมักจะต้องกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดคลิกปิดติหรือสิ่งของภายในเกม
- Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียด เช่น การเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมปริศนา(Puzzle Game)

เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเททริสออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัชเชิลแบบใหม่ๆออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเททริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมพัชเชิลใหม่ๆอย่าง Polarium, Puzzle Bubble, Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

เกมการจำลอง (Simulation Game)

เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆอาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติขึ้นก็ได้ เกมแนวนี้แยกย่อยๆได้อีกคือ

- Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆมากอย่างสมจริงที่สุด เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงยังสามารถให้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆได้ นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ก็ได้
- Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบคิวเคิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จัดพนักงาน) จนไปถึงระดับลีก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม
- Situation simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวอยู่ในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Tokimeki ที่ให้ผู้เล่นจีบสาวให้สำเร็จก่อนจบการศึกษา เกม Derby Station ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า
- Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง (หรือครอบครัวหนึ่ง) แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Pet simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆเหมือนสัตว์จริงๆ แต่อยู่ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนที่ยากจะเลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริงๆเช่นเลี้ยงปลา เลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกม Slime Shiyo ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูล Tamagotch เป็นต้น
- Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือซื้อตัวผู้เล่น เกมประเภทนี้จะขายชื่อนักกีฬามากกว่า กล่าวคือผู้เล่นต้องเป็นคนที่ถูกกีฬานั้นๆอย่างชำนาญจนถึงรู้จักชื่อนักกีฬาและทีมจึงจะเล่นเกมนี้ได้สนุก

เกมวางแผนการรบ (Strategy Game)

เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆเข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์เอื้อต่อการควบคุมเกม และยังมีมักจะจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่จับความสโลว์เวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารบุกกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากรและสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

- ประเภทตอบสนองแบบทันที (real time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด
- ประเภทที่ละรอบ (turn base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก

เกมกีฬา (Sport Game)

เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆเกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก โดยส่วนมากเกมกีฬา มักจะออกแบบมาให้ผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆมากกว่า เกมกีฬาแบ่งออกได้เป็น

- กีฬาแบบให้คะแนน (score sport)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กีฬาแบบแข่งขันความเร็ว (racing sport)

เช่น โปรกี้อฟ บรลือโลก กระจโคดโกลมหาโหด FIFA06

เกมอาเขต (Arcade Game)

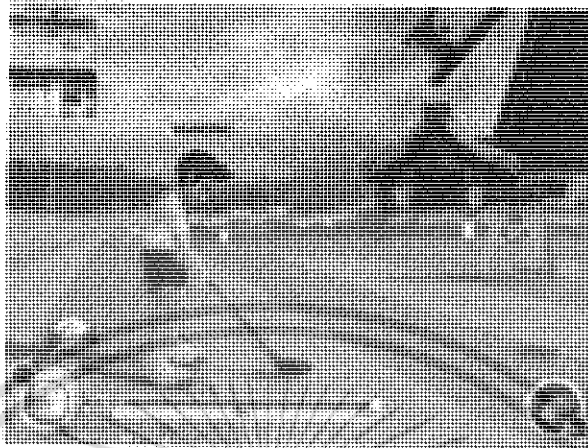
เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้ มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นจุดค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนอื่นๆเคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆหาทางทำลายสถิติ

- Action Arcade คือเกมอาเขตแบบเน้นแอ็กชัน ซึ่งมีทั้งต่อสู้แบบต่อๆกัน จนถึงต่อสู้แบบเคลื่อนที่
- Shooting Arcade คือเกมอาเขตประเภทยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง
- Gun Arcade คือเกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน เกมจะออกแนวๆ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง

เกมต่อสู้ (Fighting Game)

เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดปุ่มต่างๆออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป เกมต่อสู้จริงๆแล้วกำเนิดมาจากเกมตู้ และเกมต่อสู้ที่สามารถให้ผู้เล่นสองคนสู้กันเองได้เป็นเกมแรกคือ Street Fighters

เกมออนไลน์ (Online Game)



รูปที่ 8 ตัวอย่างเกมออนไลน์ "ปิงย่า"

เกมออนไลน์ (Online Game) คือเกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ หรือ MMORPG สร้างสังคมออนไลน์ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ผ่านในเกม ระบบเกมเป็น 2-3 มิติ ผู้เล่นสามารถเห็นรายละเอียดของตัวละคร และสิ่งแวดล้อมได้ทุกมุมมอง สร้างความสมจริงให้กับเกม เสมือนกับ ได้ดูภาพยนตร์ Animation นอกเหนือจากนี้มุมมองในเกมยังสามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างมีอิสระ ทำให้ผู้เล่นสามารถมองได้รอบทิศทาง และเห็นรายละเอียดในฉากต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นฉากการต่อสู้ หรือฉากการผจญภัย พร้อมทั้ง Effects ต่างๆ ภายในเกม ได้อย่างครบถ้วนสร้างความสนุกสนานเร้าใจในการเล่น

เกมออนไลน์ เกมแรกในประเทศไทยคือเกม King of king

เกมแฟลช (Flash game)



รูปที่ 9 ตัวอย่างเกม Alien clash

เป็นเกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่ถูกเรียกชื่อตามโปรแกรมที่ใช้สร้างเกม คือ Macromedia flash และต้องใช้โปรแกรม Macromedia flash player เป็นโปรแกรมอ่านเกมจึงจะสามารถเล่นเกมได้ Flash game สามารถเล่นให้จบเกมได้ภายในระยะเวลาอันสั้น คือประมาณ 3-5 นาที ต่อด่าน และเวลารวมแต่ละเกมก็ประมาณ 15-20 นาที ทำให้ผู้เล่นไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและไม่อยากจนเกินไป

รูปแบบของเกมจะเป็นงาน graphic ที่มีลายเส้นง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ใช้สีที่สด การดำเนินเรื่องเป็นเหมือนให้ผู้เล่นเป็นตัวเอกของเกม แล้วต่อสู้ให้ผ่านไปตามด่าน

ในปัจจุบัน Flash game สามารถเล่นผ่านทางอินเทอร์เน็ตและมีให้เลือกหลากหลายประเภท เช่น เกมกีฬา เกมผจญภัย เกมต่อสู้กับสัตว์ประหลาด เป็นต้น

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ศิลปะกราฟฟิตี้ (Graffiti)

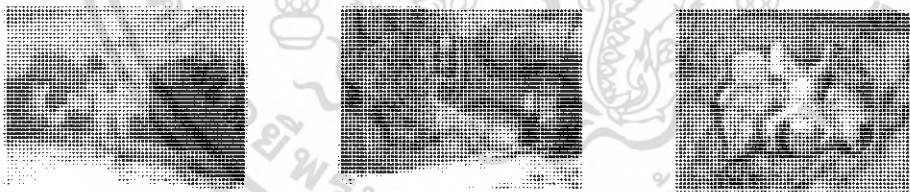
Graffiti มีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียนในช่วงปี ค.ศ. 1966-1971 มีความหมายคือ ลวดลายหรือตัวอักษรที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของพวกแก๊งค์ต่างๆ ในเวลานั้น อีกไม่กี่ปีให้หลังสี่สັນลวดลายดังกล่าวได้พัฒนาจนกลายเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งถึงแม้จะเป็นศิลปะแต่ในสายตาคนจำนวนมากกราฟฟิตี้ก็ยังคงเป็น "ศิลปะนอกคอก" หรือ "ศิลปะใต้ดิน" ของกลุ่มมือบอน และยังไม่มีการบันทึกที่แน่ชัดว่ามีการเริ่มต้นมาจากแหล่งใด แต่จากคำบอกเล่าของเหล่ากราฟฟิตี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

น่าจะมีจุดเริ่มต้นเมื่อปลายปี 60 ที่ฟิลาเดเฟียและเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา และได้ขยายออกมาถึง นิวยอร์กในปี 1971 หนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ได้ตีพิมพ์บทความที่เขียนถึงศิลปินกราฟฟิตี้เป็นครั้งแรกโดยพูดถึง "TAKI 183" นิกเนมของผู้ชายนิวยอร์กที่มีชื่อจริงว่าเดมิทริอูส และ 183 คือหมายเลขของถนนที่เขาอาศัยอยู่ ความที่มีอาชีพเป็นพนักงานส่งเอกสาร ทำให้ต้องสัญจรไปตามท้องถนนและรถไฟใต้ดินทำให้เขานึกสนุกพ่นสีไปตามกำแพง ไปตามเส้นทางที่เขาไปกราฟฟิตี้ได้แพร่ระบาดขึ้นเรื่อยๆจากที่บรูคลิน นิวยอร์ก กราฟฟิตี้ไคเด็บโตอย่างรวดเร็ว สร้างความตื่นตัวจนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยๆจากชื่อย่อเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มในช่วงแรก รูปแบบกราฟฟิตี้ได้กลายเป็นรูปภาพที่สร้างขึ้นอย่างวิจิตรบรรจงจนอาจพูดได้ว่ากราฟฟิตี้คือ "ศิลปะร่วมสมัยประเภทหนึ่งซึ่งได้ตีพิมพ์ในบทความชื่อ "The Graffiti hit Parade" ซึ่งตีพิมพ์ใน New York Magazine ปี1973 เขียน โดยริชาร์ด โกลด์สไตน์ ต่อมาเมื่อฮิวโก้ มาร์ตินเซน นักสังคมวิทยาจาก จิตต์คอลเลจ เห็นความสำคัญของงานศิลปะประเภทนี้เขาจึงก่อตั้งกลุ่มศิลปินกราฟฟิตี้(UGA.United Graffiti Artist)ขึ้น โดยรวบงานกราฟฟิตี้นามาแสดงในอาร์ตแกลลอรี่ที่มีชื่อว่า The Razor Gallery

ในช่วงปลายปี 1979-1980 ศิลปินกราฟฟิตี้ 2 คน คือ ลี ดิวโนนส์ และ เคลาดิโอ บรูนี นายหน้าค้ารูปชื่อดังของยุโรป ทำให้แกลลอรี่ชื่อดังอย่าง Stephen Eins' Fashion Moda และ Patti's Fun Gallery รับศิลปะกราฟฟิตี้เข้าแสดง พวกเขา มองว่านี่คือการเปลี่ยนแปลงครั้งหนึ่งของโลกศิลปะ จากศิลปะแหกคอกที่ต้องใช้ชีวิตหลบๆซ่อนๆ ได้กลายเป็นที่ยอมรับอย่างเต็มตัวและยังสามารถสะท้อนภาพสังคมได้อีกทางหนึ่ง



รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างงานกราฟฟิตี้ในต่างประเทศ

ประเภทของกราฟฟิตี้

- "Tag" คือการเซ็นลายเซ็นหรือนามแฝงของแต่ละคน โดยสเปรย์กระป๋อง หรือ ปากกา ส่วนมากใช้สีเดียว
- "Throw-ups" คือการเขียนเร็วๆด้วยสีพื้นฐาน จำนวนน้อยสี แสดงให้เห็นเส้นสายที่รวดเร็ว เป็นการเขียนตัวอักษรน้อยตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 78171
 ไม่วารณใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- "Fill-in" หรือ "Piecce" คือ "Throw-ups" ที่ซับซ้อนขึ้น
- "Block" หรือ "Bubble" การเขียน Tag ที่ลุ่มมีมิติมากขึ้น ใช้สีประมาณ 3 สี หรือมากกว่านั้น
- "Wildstyle" หรือ "Wickedstyle" เป็นสไตล์ที่ซับซ้อนขึ้น มีการเกาะเกี่ยวกันของตัวหนังสือ ลักษณะการเขียนประเภทนี้จะอ่านค่อนข้างยาก
- "Blockbuster" คือ "Fill-in" ที่เขียนที่ตั้งใจเขียนทั้งผนัง
- "Character" คือการพ่นเป็นรูปคน หรือ คาแร็กเตอร์ต่างๆ

กราฟฟิตี้ในประเทศไทย

กราฟฟิตี้ในประเทศไทยมีให้เห็นเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะกรุงเทพมหานคร ซึ่งจะพบเห็นตามอาคาร หรือกำแพงที่ถูกทิ้งร้าง รวมถึงกำแพง และอาคารที่ยังมีผู้อยู่อาศัยด้วย ส่วนใหญ่กราฟฟิตี้ในประเทศไทยยังเป็นการแสดงออกทางศิลปะเท่านั้น ยังไม่มีการเสียดสีหรือล้อเลียนเรื่องราวต่างๆ ในสังคมมากนัก

กลุ่มศิลปิน EBOY

E-boy เป็นศิลปินกลุ่มที่เป็นผู้ชาย 4 คน ชาวเบอร์ลิน 3 คน และอีกหนึ่งในนิวยอร์ก เป็นกลุ่มศิลปินที่ทำงานศิลปะประเภท Pixel art



eBoy

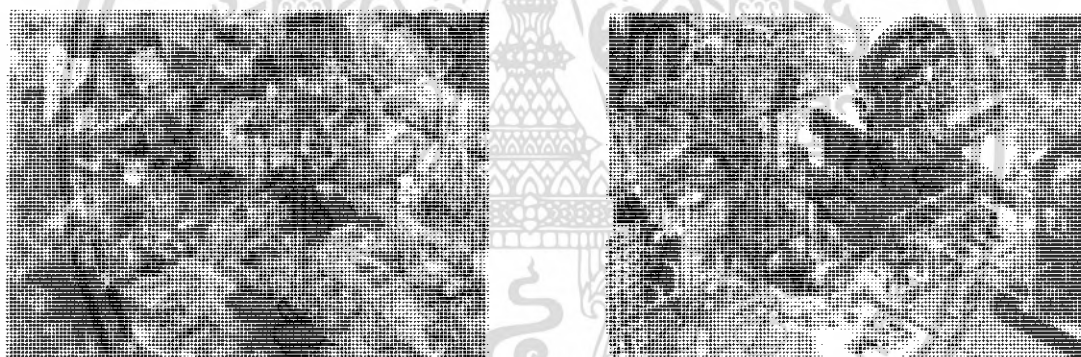
รูปที่ 11 ภาพกลุ่มศิลปิน E boy

จากการเริ่มต้นในปี 1998 จนถึงปัจจุบันงานของพวกเขาปรากฏอยู่ทั่วไปทั้งหนังสือ นิตยสาร สิ่งพิมพ์สาธารณะ ไปสเดอร์ เว็บไซต์และอื่นๆอีกหลายที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานของ Eboy คล้ายกับฉากในวิดีโอเกม แต่ไม่ได้ดึงรายละเอียดมาจากเกม โดยทั้งหมด เพราะในเบอร์ลินนั้นวิดีโอเกมไม่เป็นที่นิยมนัก จะมีเพียงที่นิวยอร์กที่ยังเป็นที่รู้จักในสมัยนั้น งานของพวกเขาจึงสร้างสรรค์งานจากความนิยมในวัฒนธรรมในล้านอื่นที่เป็นกระแสในช่วงนั้น หรือตามโฆษณาในโทรทัศน์ และเลโก้ งานของพวกเขาเริ่มจากสิ่งง่ายๆ เช่น หน้าคน สัตว์ และสัตว์ป่าในท่าทางดูร้ายอยู่ในฉากที่เป็นเมืองใหญ่ที่แสดงเป็น ไอโซเมตริก

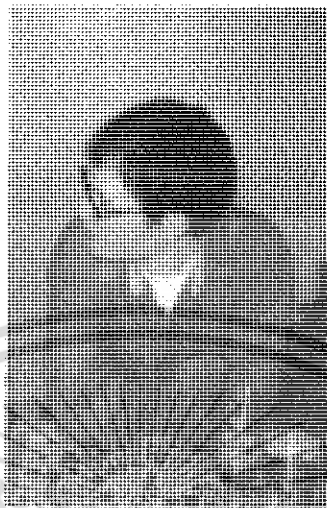
ความน่าสนใจของงานอยู่ที่รายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่ซับซ้อนที่พวกเขาใส่ลงไปในงาน ทำให้งานไม่น่าเบื่อและการใช้สีที่สดใสหลายร้อยสี งานของพวกเขาแม้ดึงดูดใจความสนใจในวิดีโอเกมที่เล่นกันในสมัยเด็กๆ แต่ตกยุคไปแล้วในสมัยนี้ เช่น เกมเดจาวู (Dejavoo) มาสร้างสรรค์โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตและหลักการ ไอโซเมตริก เหมือนเมืองในเกม THE SIMS CITY แต่เป็นเมืองที่พวกเขาได้คิดขึ้นเอง การนำเนื้อหาที่เป็นที่สนใจจากเกมและความสดใสของสีที่ไม่จำกัด และดึงเอาความเป็นจริงของลักษณะคน, สัตว์ และสิ่งก่อสร้างต่างๆมาสร้างเอกลักษณ์เฉพาะให้เป็นงานของEBOY เอง



รูปที่ 12 ภาพผลงานของศิลปินกลุ่มEBOY

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

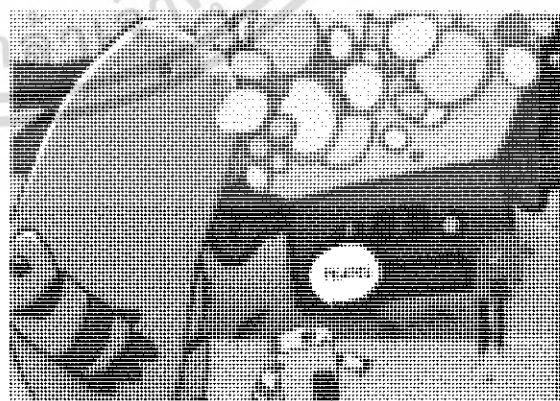
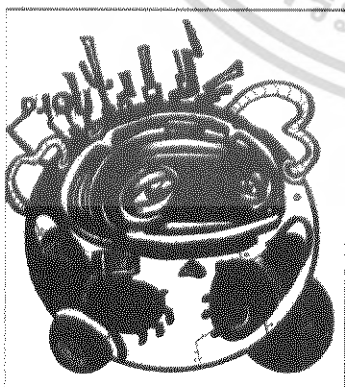
อีริก โบรเออร์ (ERIC BROERS) : PHONITICONTROL



รูปที่ 13 อีริก โบรเออร์

อีริก โบรเออร์ เป็นชาวสหรัฐอเมริกา เขาทำงานเป็น graphic designer , นักวาดภาพประกอบและนักประดิษฐ์ โมเดลในซีกาโก้ งานของเขาเป็นประเภทสิ่งพิมพ์โฆษณาตราสัญลักษณ์และเวบไซด์ และงานของสะสมซึ่งเป็น โมเดลหุ่นยนต์ระบายสีอะคริลิค งานของเขาได้แสดงในหลายๆที่ในสหรัฐอเมริกาจนถึง โอซาก้าในญี่ปุ่น

งาน graffiti ของเขาเป็นอีกงานที่น่าสนใจ เป็นการสร้างสรรค์งานจากหุ่นยนต์เด็กเล่นและสัตว์ประหลาดในแบบอวกาศที่เขาได้พัฒนาจนเป็นงานที่มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง



รูปที่ 14 ภาพผลงานของอีริก โบรเออร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนองานจิตรกรรมที่แสดงถึงภาพจินตนาการที่อยู่ในเกม เรื่องราวเกี่ยวกับเกมที่เด็กๆ ในปัจจุบันให้ความสนใจ ในเกมต่างๆ ได้แทรกเรื่องราว และสีสันที่มีความตื่นเต้น คึงดูใจเด็กๆ ที่ได้เล่น ได้สัมผัส การเล่นเกมเสมือนกับได้นำพาผู้เล่นเข้าไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งที่มีการแข่งขัน การต่อสู้ การวางแผน ใช้ชั้นเชิงเทคนิคต่างๆ ด้วยนิสัยขี้สงสัยอยากเห็นของเล็กๆ ทำให้เกมเหมือนเป็นชีวิตอีกสังคมหนึ่งที่อยู่กับความเพ้อฝันในโลกที่ไม่มีอยู่จริง เด็กๆ เป็นวัยที่ชอบคิด ชอบฝันชอบค้นหาจึงทำให้ชอบที่จะทำอะไรตามที่ตัวเองคิดฝันไว้ ข้าพเจ้าจึงอยากนำเสนอรูปแบบตัวงานที่เป็นงานจิตรกรรมประเภทศิลปะ GRAFFITI ที่เป็นเรื่องราวของเกม ในแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวข้าพเจ้าเอง โดยมีภาพของอาคารและตึกสูงเป็นพื้นหลังของรูปซึ่งเปรียบได้กับฉากการต่อสู้ในด้านต่างๆ และมีสัตว์ประหลาดหลายๆขนาด เป็นเหมือนศัตรูในการต่อสู้ในลักษณะแตกต่างกันไป



บทที่ 3

วิธีการดำเนินสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์งาน ข้าพเจ้าได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆที่สอดคล้องกับแนวความคิดสร้างสรรค์กับผลงานศิลปะในชุด “เกมแห่งจินตนาการ” นี้ จากการศึกษารูปแบบเกมที่มีอยู่ปัจจุบันที่เด็กๆและวัยรุ่นให้ความสนใจ ทั้งประเภท FLASH GAME , เกมออนไลน์, PLAY STATION และเกมในรูปแบบอื่นๆข้าพเจ้าได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างของแต่ละเกมที่มีทั้งรูปทรง รูปร่างใหม่ๆ ตัวละครที่มีหน้าตาแปลกประหลาด และศึกษาสีสันทันที่ใช้ในเกม รวมทั้งฉากที่ทำให้ตื่นตาตื่นใจ

ข้าพเจ้ายังได้ศึกษาการคิดภาพพื้นหลังที่จะใช้เป็นฉากการต่อสู้ โดยการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในกรุงเทพมหานคร เช่น ห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน, อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ, อาคารสูง บริเวณสีลม, อาคารใบหยก 2 เป็นต้น แล้วนำมาจัดองค์ประกอบต่างๆใหม่ ผ่านทางทัศนธาตุ โดยลดทอนรายละเอียดลงบางส่วน เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และตรงตามแนวความคิดของข้าพเจ้ามากที่สุด จากนั้นจึงนำแบบร่างที่สมบูรณ์เข้าสู่การขยายภาพจริงสู่กระบวนการทางจิตรกรรม

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1

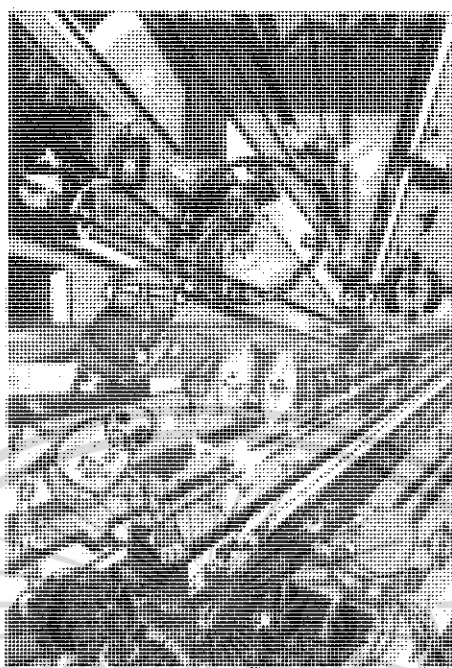


ภาพร่างชิ้นที่ 1

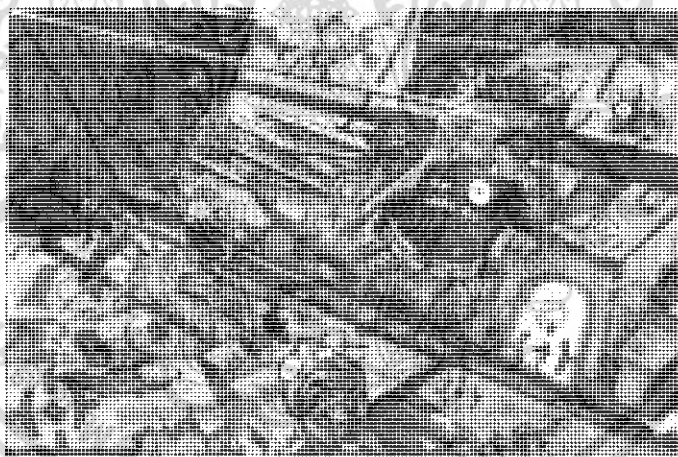


ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพร่างชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

ในภาพร่างชุดที่ 1 นี้ เป็นการนำเสนอภาพร่างให้ออกมาตรงกับแนวทางตามที่ข้าพเจ้าได้กำหนดไว้ในเบื้องต้น เป็นเรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการให้เห็นถึงภาพการต่อสู้กันระหว่างตัวละครประหลาดละผู้เล่นซึ่งในงานของข้าพเจ้าผู้เล่นเกมก็คือผู้ชมงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้กำหนดองค์ประกอบให้เหมือนกับหน้าจอเกม ที่ตอบได้กับผู้เล่นโดยตรง

ภาพร่างชั้นที่ 3 ได้ถูกนำมาขยายเป็นผลงานจริงและได้จัดองค์ประกอบของรูปทรงเรขาคณิตให้ดูคล้องกันกับเส้นสายตาในหลัก Perspective

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



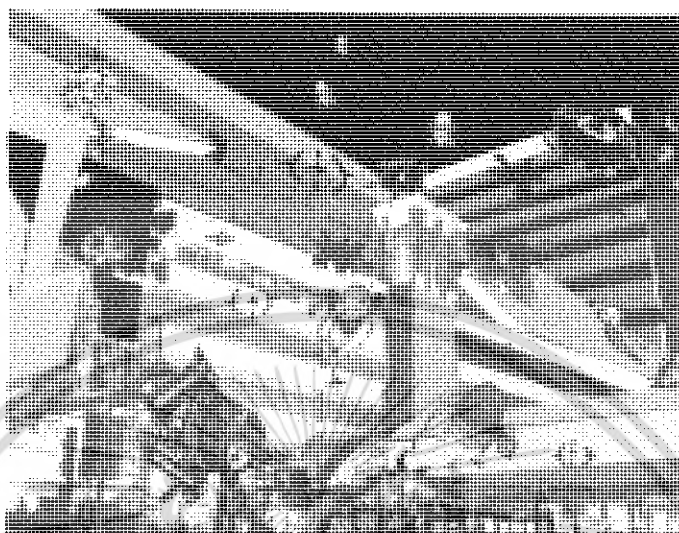
ภาพร่างขั้นที่ 3

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดที่ 2 ได้แก้ปัญหามาจากชุดแรกในเรื่องขององค์ประกอบที่เป็นรูปทรงของเรขาคณิตในหลัก Perspective เป็นรูปทรงของตึกสูงที่มีการแบ่งช่องหน้าต่างและชั้นของตึกให้เกิดระยะในมุมมองตามหลัก Perspective ที่จะเห็นได้จากภาพร่างขั้นที่ 2 และ 3

ภาพร่างขั้นที่ 3 ได้ถูกขยายเป็นผลงานจริง เพราะรูปร่างของตัวสัตว์ประเภทได้แสดงอารมณ์ความรู้สึก ได้ชัดเจน รวมถึงการจัดองค์ประกอบของภาพที่เป็นรูปทรงของอาคารสูงๆ ให้พุ่งขึ้นไปข้างบนเป็นแบบ Perspective รวมถึงการใช้จังหวะของสีที่ลงตัวและแตกต่างไปจากภาพร่างขั้นที่ 1 และ 2

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขั้นที่ 3

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 3

ในภาพร่างชุดนี้ได้ใช้โปรแกรม Photoshop ช่วยในการทำแบบร่าง เพราะการกำหนดสีในคอมพิวเตอร์ทำได้ง่ายกว่าการทำด้วยมือ และสามารถแก้ไขได้ทันที และเปลี่ยนรูปแบบ Perspective ให้ภาพเป็นแนวนอน มีความซับซ้อนของระนาบมากขึ้น

ภาพร่างขั้นที่ 2 ได้นำมาขยายเป็นผลงานจริง และเพิ่มรายละเอียด, เนื้อหาและเรื่องราวให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยการใช้สถานที่ที่มีอยู่จริงในกรุงเทพฯ คือบริเวณสะพานลอยเชื่อมรถไฟฟ้าของอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิเป็นฉากหลังและบรรยากาศในตอนกลางคืน

ภาพร่างชุดที่ 4

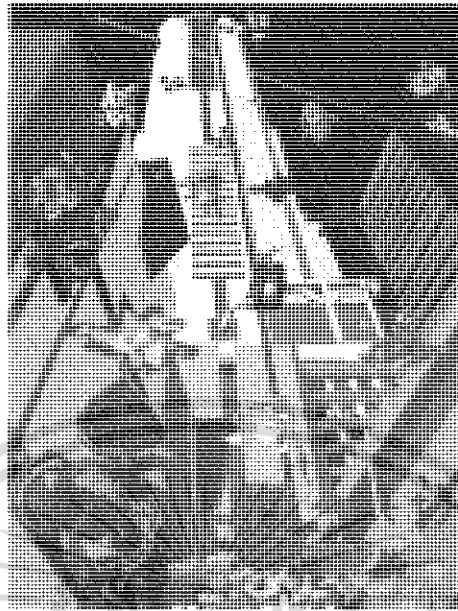


ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างขั้นที่ 3

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 4

ในภาพร่างชุดที่ 4 นี้ ก็ยังใช้โปรแกรม Photoshop ช่วยในการทำแบบร่าง ในภาพร่างชุดนี้ ได้พัฒนาและแก้ไขปัญหาจากภาพร่างชุดก่อนๆ โดยเน้นการแสดงออกของอารมณ์การแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครที่หลากหลายให้มีความชัดเจนและน่าสนใจมากขึ้น และได้นำข้อมูลดิบจากการถ่ายรูปในมุมมองของสถานที่ที่เป็นเอกลักษณ์ของกรุงเทพฯ มาสร้างเป็นบรรยากาศสนามต่อสู้ในเกมด้วย

ภาพร่างขั้นที่ 3 ได้ถูกขยายเป็นงานจริงโดยขั้นที่ 3 มีการจัดองค์ประกอบของฉากหลังที่มีความน่าสนใจกว่าขั้นอื่นๆ การแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครที่หลากหลายมีความชัดเจน รวมถึงเส้นสีขององค์ประกอบโดยรวมสามารถเข้ากันได้ดี

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากผลงานภาพร่างในชุดต่างๆ ได้รับการคัดเลือกให้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง โดยวิธีการทางงานจิตรกรรม

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของข้าพเจ้า มีวิธีการสร้างสรรค์ดังนี้

1. เตรียมเฟรมผ้าใบ เคลือบผิวผ้าด้วยสีพลาสติกผสมกาว (Latex) เป็นการเคลือบผิวชั้นบนของผ้าใบ
2. นำเอาภาพร่างในส่วนที่เป็นสิ่งก่อสร้าง ทาง Perspective มาขยายโดยวิธีการใช้เครื่องขยายภาพ (Over head) ฉายภาพลงพื้นผ้าใบ โดยใช้ดินสอสีร่างภาพโดยมีการแก้ไขหรือปรับปรุงเส้นบางส่วนให้สมบูรณ์
3. ใช้เทปกาวยึดเส้นร่างขององค์ประกอบภาพพื้นหลัง เพื่อกันในระหว่างการลงสีไม่ให้เลื่อมล้ำเข้าหากัน และทำให้เกิดเส้นที่มีความคมชัดมากยิ่งขึ้น
4. ลงสีในส่วนที่เป็นพื้นหลังที่ใช้เทปกาวยึดไว้ให้เสร็จก่อน
5. ร่างภาพในส่วนที่เป็นตัวสัตว์ประเภทที่เป็นจุดเด่นของภาพและองค์ประกอบรองในรูปทรงของสัตว์ประเภทที่รองลงมา
6. ลงสีในส่วนที่เป็นสัตว์ประเภท ,เป่ายิง,ระเบิด ให้ครบตามที่ร่างไว้
7. ใช้ปากกาเมจิกตัดเส้นของตัวสัตว์ประเภทและองค์ประกอบ โดยรวมทั้งหมดให้เกิดน้ำหนัก
8. ตกแต่งรายละเอียดในส่วนต่างๆที่เหลือนผลงานเกิดความรู้สึกรวมตามที่กำหนด

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ถ้าพิจารณาความหมายของศิลปะที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงามก็จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่งกับส่วนที่เป็นการแสดงออก อันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วน เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง(FORM)หรือองค์ประกอบทางรูปทรง และเรียกส่วนหลังว่าเนื้อหา(CONCEPT)องค์ประกอบทางนามธรรม ดังนี้ องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะก็คือรูปทรงและเนื้อหา²

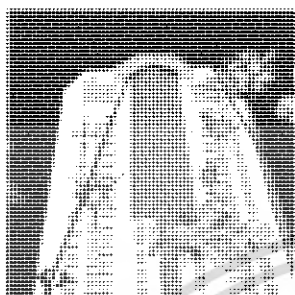
การสร้างสรรค์งานอาจจะทำได้ด้วยการใช้สิ่งแวดล้อมทางสังคมและธรรมชาติเป็นสื่อ ด้วยการเลือกสรรเพิ่มเติม หรือแปรสภาพรูปทรงนั้นๆให้เป็นรูปทรงที่แสดงความหมาย ซึ่งได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือจินตนาการของผู้สร้างงาน หรืออาจจะทำได้ด้วยรูปทรงที่สร้างขึ้นเอง จากการประสานกันของเส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะผิว เพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก หรือความงามของรูปทรงเองโดยไม่ต้องให้รู้ว่ารูปทรงนั้นเป็นตัวแทนของสิ่งใด สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้มีความแตกต่างแต่ละบุคคล

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรงต่างๆ เพื่อแสดงออกถึงจินตนาการของข้าพเจ้า โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ ในเรื่องการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ รวมไปถึงการใช้ทัศนธาตุต่างๆ เช่น รูปทรง สี เส้น น้ำหนัก พื้นที่ว่าง ความกลมกลืน ความหลากหลาย ฯลฯ

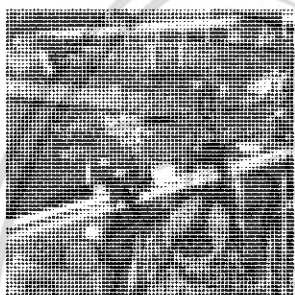
² องค์ประกอบของศิลปะ ข้อหน้าที่ 1, หน้า 18; หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ อ. ชุตติ นันทมอ

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

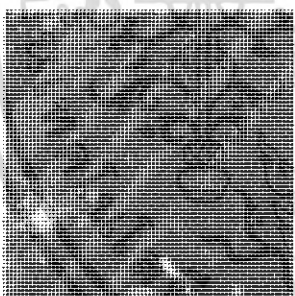
รูปทรง (FORM)



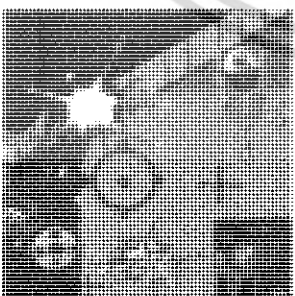
ก. รูปทรงของอาคารที่เป็นฉากหลังใช้รูปทรงเรขาคณิตและลดทอนรายละเอียดของตึกลงให้เหลือเป็นระนาบเรียบๆ



ข. รูปทรงของระเบิดและเลือดแตกกระจาย เป็นรูปทรงอิสระ



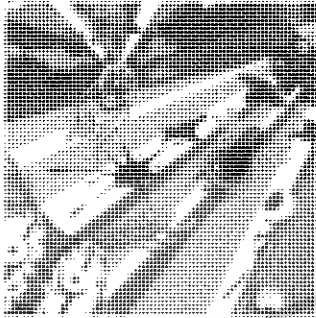
ค. รูปทรงของเป้ายิง เป็นวงกลมมีขนาดใหญ่อเล็กแตกต่างกันไป



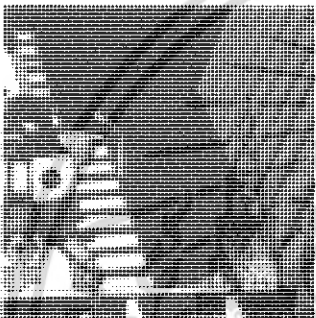
ง. รูปทรงของสัตว์ประหลาด ที่แสดงอารมณ์ต่างๆ มีขนาดใหญ่อเล็กกระจายกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้น (LINE)



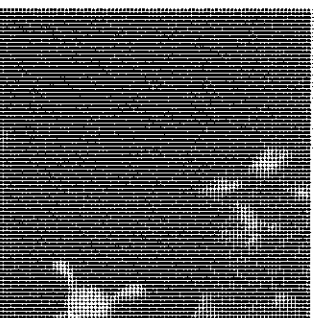
ก. เส้นลำแสงของการเคลื่อนไหวของตัวสัตว์
ประหลาด เป็นแนวของ Perspective



ข. เส้นการขึงต่อสู้กัน เป็นลำแสงหลากหลายสี
เป็นการนำสายตาสู่การเคลื่อนไหวของภาพ



ก. สีของสัตว์ประหลาดและอาคารที่มีสีสดใส
ตัดกับสีของบรรยากาศที่มีความเข้มและมีด



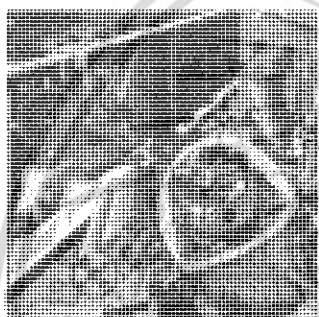
ข. สีของบรรยากาศ เป็นสีม่วงเข้ม เพื่อให้เกิด
การตัดกันของสีของสัตว์ประหลาด ช่วยให้สี
สดเด่นขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะผิว (TEXTURE)

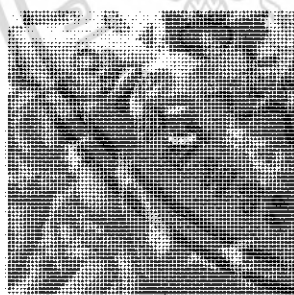


ก. ในส่วนของระเบิดใช้ที่แปรงแต่้มเป็นจุดๆให้ดูเหมือนเกิดการกระจายจากการระเบิด

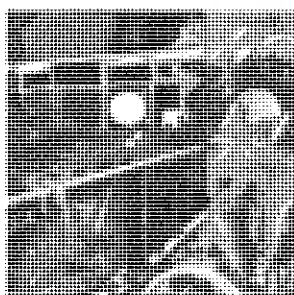


ข. ในงานมีลักษณะเป็นการเกลี่ยให้เรียบเนียน (SMOOTH) และเน้นให้เห็นรูปทรงของสัตว์ประหลาด

น้ำหนัก (TONE)



ก. น้ำหนักของสัตว์ประหลาดมีทิศทางแสงและเงา และน้ำหนักที่แสดงอารมณ์ของใบหน้าของสัตว์ประหลาด

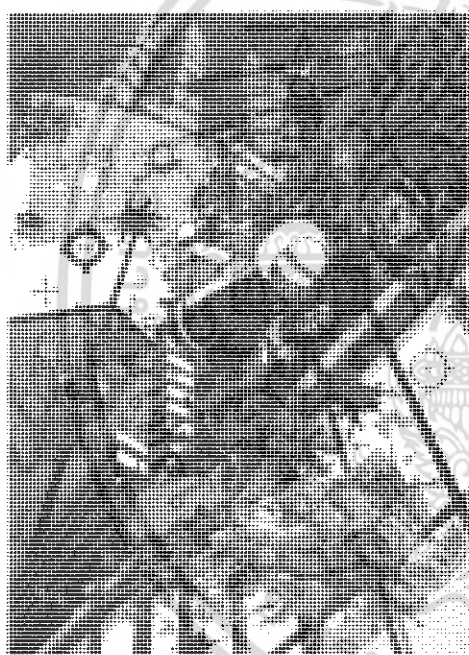


ข. น้ำหนักของฉากการต่อสู้ที่เป็นสิ่งก่อสร้างและอาคารที่มีมิติของรูปทรง

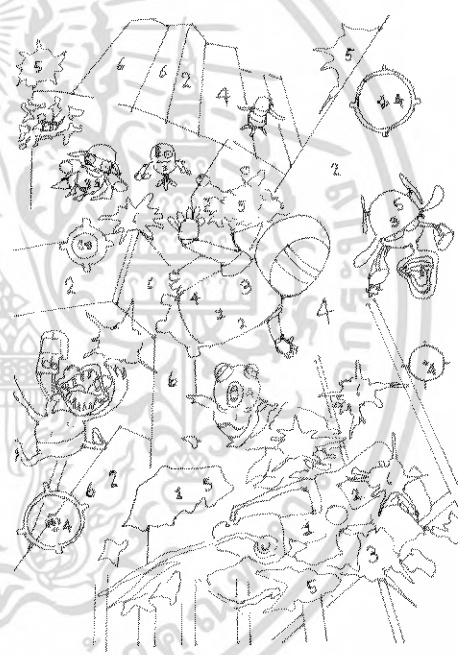
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพ

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็น หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่งกับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลเกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ เราเรียกองค์ประกอบส่วนนั้นว่า รูปทรง (FORM) การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพ เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างของงาน (STRUCTURE) ว่าให้ผลไปในทางใด เป็นการดูงานรวมทั้งหมดนั้นว่ามีความสัมพันธ์อย่างไร มีลักษณะเด่นหรือสำคัญอย่างไร



ภาพผลงานชิ้นที่ 2



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความเป็นเด่น (DOMINANCE)

ความเป็นเด่นอยู่ที่รูปทรงของสัตว์ประเภทและวัตถุที่เป็นยานพาหนะที่แตกกระจายอยู่กลางภาพซึ่งมีขนาดใหญ่ เป็นประธานของภาพทำให้เกิดการแบ่งระยะใกล้-ไกลของสัตว์ ประเภท และวัตถุที่เป็นสิ่งก่อสร้างในมุมมองของ Perspective

2. ความสมดุล (BALANCE)

มีความสมดุลกันด้วยการจัดวางรูปทรงของอาคารเป็นแบบอสมมาตร(Asymmetry) ให้เกิดความเคลื่อนไหวโดยการวางรูปทรงที่เป็นสัตว์ประเภทและวัตถุที่แตกกระจายมีลักษณะร่วงลงมาจากอาคาร ช่วยเน้นให้ตึกสูงมากและทั้งสองข้างคู่เท่ากัน

3. สัดส่วน (PROPORTION)

ขนาดของรูปทรงต่างๆในงานได้มีการกำหนดให้เกิดตามสำคัญมากน้อยด้วยขนาดที่ลดหลั่นกัน ไปเป็นสัดส่วนที่เหมาะสม ตั้งแต่วัตถุที่แตกกระจายซึ่งเป็นยานพาหนะของสัตว์ประเภท รวมถึงตัวสัตว์ประเภทที่มีขนาดแตกต่างกันออกไป และรูปทรงอื่นๆที่สนับสนุนกระจายอยู่ในที่ต่างๆทั่วทั้งภาพ

4. ความหลากหลาย (VARIETY)

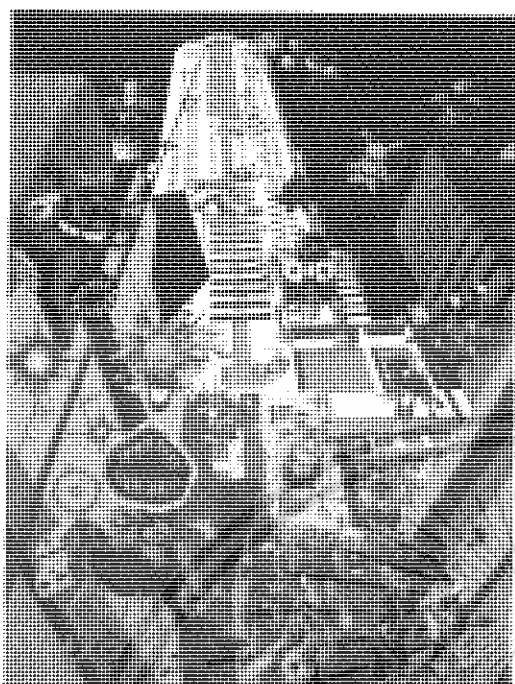
มีความหลากหลายของการใช้รูปทรงของอาคารที่มีขนาดแตกต่างกัน ทับซ้อนกัน มีขนาดของรูปทรงที่เป็นเป้ายิงซึ่งมีขนาดแตกต่างกัน รวมถึงอิริยาบถของสัตว์ประเภทที่มีความแตกต่างกันไปด้วย

5. การเคลื่อนไหว (MOVEMENT)

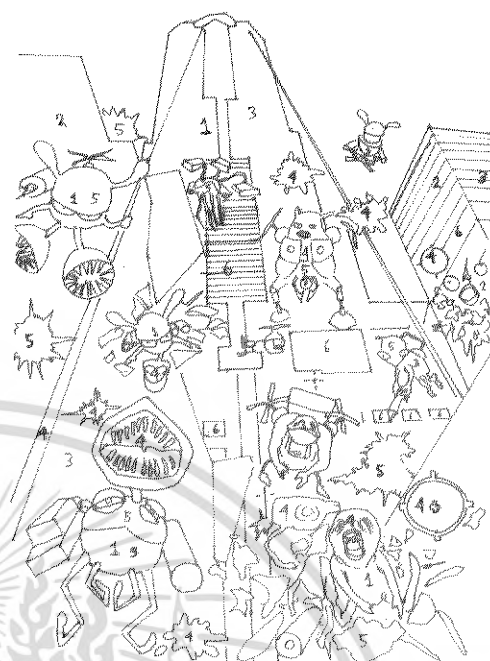
การเคลื่อนไหวในงานอยู่ที่รูปทรงของสัตว์ประเภทที่มีอารมณ์ความรู้สึกหลากหลาย เช่น โกรธ โมโห แสดงความเจ็บปวด และยังมีกิริยาท่าทางการต่อสู้ตอบโต้ ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น

6. ความกลมกลืน (HARMONY)

โดยการจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปทรงของอาคารที่เป็นสีเหลี่ยมของฉาก วางเป็นจังหวะใหญ่-เล็ก ละครกัน และการแตกกระจายของระเบิดที่มีชิ้นส่วนแตกกระจายไปทั่วทั้งภาพ



ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4

1. ความเป็นเด่น (DOMINANCE)

ความเป็นเด่นคือขนาดของรูปทรงอาคารที่มีขนาดใหญ่และสูง โดยมีเส้น Perspective ที่นำสายตาไปสู่ด้านบน รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของตัวสัตว์ประหลาดที่มีขนาดเล็ก-ใหญ่ ไล่ทอดกันไปตามมุมมองของหลัก Perspective

2. ความสมดุล (BALANCE)

ความสมดุลของงานชิ้นนี้ คือ การวางรูปทรงขนาดของอาคารให้มีน้ำหนักถ่วงที่เท่ากันทั้งสองด้าน ทำให้เกิดความรู้สึกสมดุลในการมองเห็น

3. สัดส่วน (PROPORTION)

ได้มีการใช้สัดส่วนของอาคารที่เป็นแบบ Perspective ที่แตกต่างกันในแนวตั้ง และได้กำหนดสัดส่วนของสัตว์ประหลาดที่มีบทบาทแตกต่างกันออกไป รวมถึงการแตกกระจายของวัตถุที่เป็นระเบิดในแต่ละจุดมีขนาดแตกต่างกันเป็นตัวเชื่อม

4. ความหลากหลาย (VARIETY)

ความหลากหลายเกิดจากอิริยาบถที่แตกต่างกันของสัตว์ประหลาด แสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก โกรธ, เจ็บปวด และมีความหลากหลายของรูปทรง มีทั้งเส้นตรงที่นำสายตาแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Perspective รูปทรงของเป้ายิงที่มีทั้งเส้นตรงและเส้นที่เป็นวงกลม รวมถึงการแตกกระจายของระเบิด และวัตถุต่างๆที่มีขนาดแตกต่างกันออกไป

5. การเคลื่อนไหว (MOVEMENT)

ความเคลื่อนไหวในงานอยู่ที่มุมมองที่เป็น Perspective ทำให้สัตว์ประหลาดเคลื่อนไหวลงมาจากด้านบนที่เป็นคิกสูงมาสู่ด้านล่าง รวมทั้งท่าทางการเคลื่อนไหวและหน้าตาของสัตว์ประหลาด และรูปทรงที่แตกกระจายตามจุดต่างๆ

6. ความกลมกลืน (HARMONY)

ใช้รูปทรงของอาคารในแนวตั้ง และใช้จังหวะการแบ่งช่องหน้าต่างของอาคารทำให้เกิดการซ้ำกันของรูปทรง รวมถึงการกระจายของเป้ายิงและระเบิดให้มีขนาดเล็กใหญ่ปะปนกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

จากการวิเคราะห์ผลงานทั้ง 4 ชิ้นที่นำเสนอแง่มุมหนึ่งของความสนุกสนานของเด็กๆ ในยุคปัจจุบัน ที่เด็กๆหันมาให้ความสนใจกับเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีฉากที่ตื่นตา มีรูปแบบการดำเนินเกมที่แปลกใหม่ชวนให้ติดตาม การนำเสนอของข้าพเจ้าจึงอยากสื่อให้ผู้ที่ได้ชมงานรู้สึกถึงความสนุกสนานของการเล่นเกมของเด็กๆ ในยุคปัจจุบันนี้ และแสดงให้เห็นว่าการเกมนั้นมีด้านดี ที่ผู้ที่เลือกเล่นเกมเป็นวิธีการผ่อนคลายก็เพราะสนุก ทำหาย และสร้างทักษะได้ มากกว่าที่จะมองว่าการเล่นเกมต้องเป็นสาเหตุหนึ่งในการเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากเกมของเด็กๆ

การทำงานในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้พบเทคนิควิธีการสร้างสรรคงานแบบใหม่ ที่มีความชัดเจนมากขึ้น รวมถึงการใช้สีที่เหมาะสมกับงานที่ต้องการสื่อให้เหมือนเกมในจอคอมพิวเตอร์

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาในการสร้างสรรคงานคือ เทคนิคทางจิตรกรรมในผลงานทั้ง 4 ชิ้นในการทำงานชิ้นที่ 1 การจัดวางองค์ประกอบในส่วนของพื้นหลังที่จะเป็นฉากการต่อสู้ยังไม่สามารถแสดงถึงความ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเกมที่มาจกจินตนาการของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้ใช้สีรองพื้นเป็นสี พลาสติกคุณภาพปานกลาง เกิดผลให้ทำงานได้ล่าช้า เนื่องจากรองพื้นที่ลงไปไม่เรียบเนียนและมี ลักษณะดุคสีที่เกิดจากการระบายสีทับลงไป จึงต้องเขียนทับหลายครั้ง เป็นอุปสรรคในการ สร้างสรรคงาน

ปัญหาที่เกิดในชิ้นที่ 3 นั้นเป็นเรื่องของการใช้สีในการรองพื้นในส่วนที่เป็นพื้นหลังและ ส่วนบรรยากาศของภาพ และในส่วนของฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้างทั้งตึก สะพานลอย และรถไฟฟ้า ข้าพเจ้าได้ใช้สีพลาสติกในการสร้างสรรค ซึ่ง ไม่ได้ผลพอใจเท่าที่ควร เพราะเวลาสีพลาสติกแห้ง แล้วจะมีลักษณะเนื้อสีด้านไม่มีความมันวาวอย่างที่ต้องการเหมือนอย่างสีที่อยู่ในจอเกม คอมพิวเตอร์

ในงานชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าได้มีการแก้ไขปรับปรุง โดยการเลือกใช้สีอะคริลิกชนิดเงามา สร้างสรรค ตั้งแต่การรองพื้น และการลงสีในส่วนที่เป็นบรรยากาศ และชิ้นงานทั้งหมด นอกจากนี้ ในการสร้างสรรคผลงานยังแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน แล้วพัฒนาผลงานเข้าสู่ความสมบูรณ์ ในงานชิ้นสุดท้าย จากนั้นจึงได้นำผลงานเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ธาตุทางทัศนศิลป์และ วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพในเชิงวิชาการเพื่อให้เห็นอย่างเด่นชัดต่อกระบวนการ สร้างสรรคงานอย่างเป็นระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าหวังว่างานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาค้นคว้าในแนวทางเดียวกัน และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาทางด้านศิลปะตามความสมควร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ชลูด นิ่มเสมอ. 2531. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

“WIRELESS LIFE”. **INTERNET MAGAZINE**. 2003. เล่มที่ 87 . ตุลาคม : หน้า 106

“ONLINE FOCUS”. **WEEKLY ONLINE**. 2006. เล่มที่ 6 . ธันวาคม : หน้า 27

“ONLINE UPDATE”. **WEEKLY ONLINE**. 2007. เล่มที่ 9 . มีนาคม : หน้า 62

นิตยสาร Online-staion. 2006. [online].

Available : <http://www.online-staion.net>

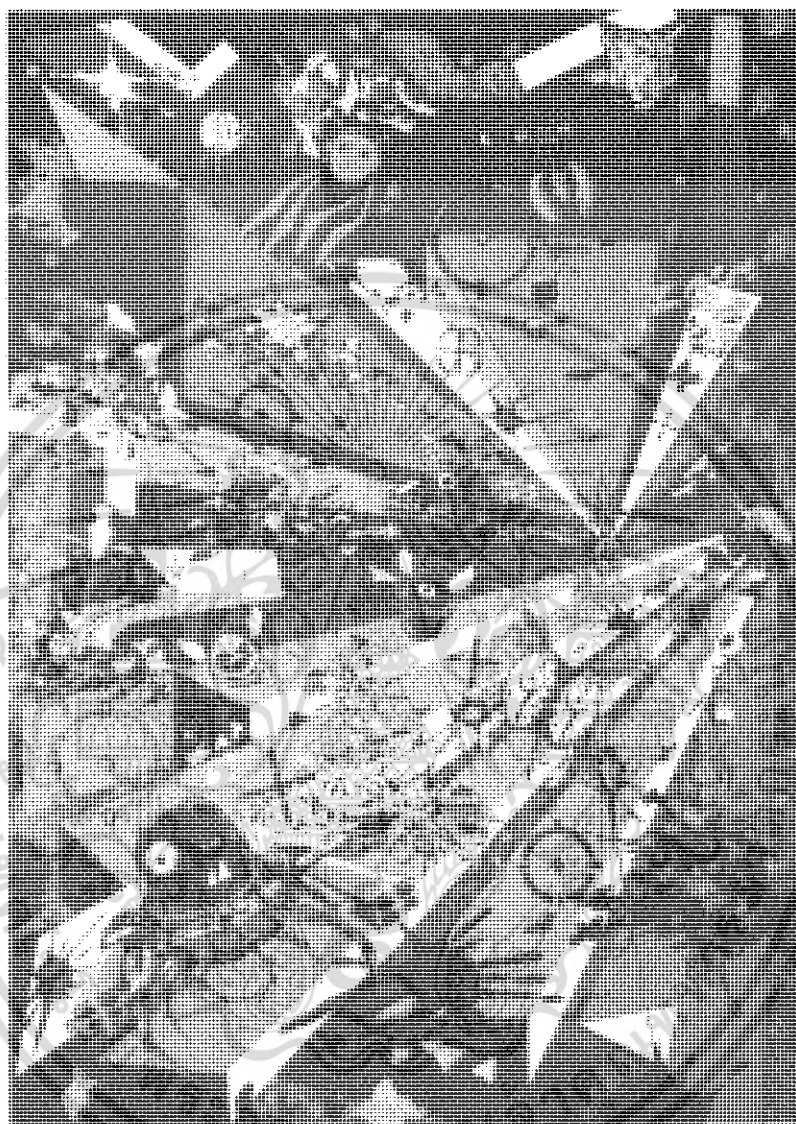
นิตยสาร Weekly online. 2006. [online].

Available : <http://www.weeklyonline.in.th>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



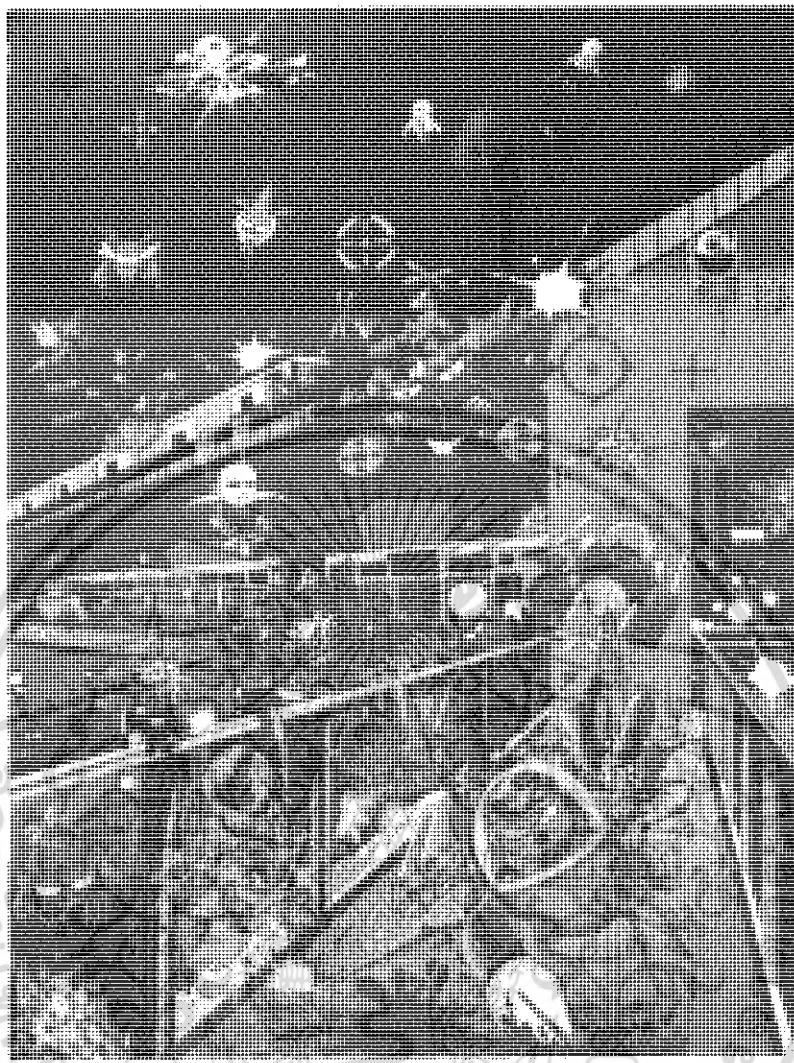
ชื่องาน	เกมแห่งจินตนาการ 1
เทคนิค	ศิลปะคลิสิก
ขนาด	140 x 180 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



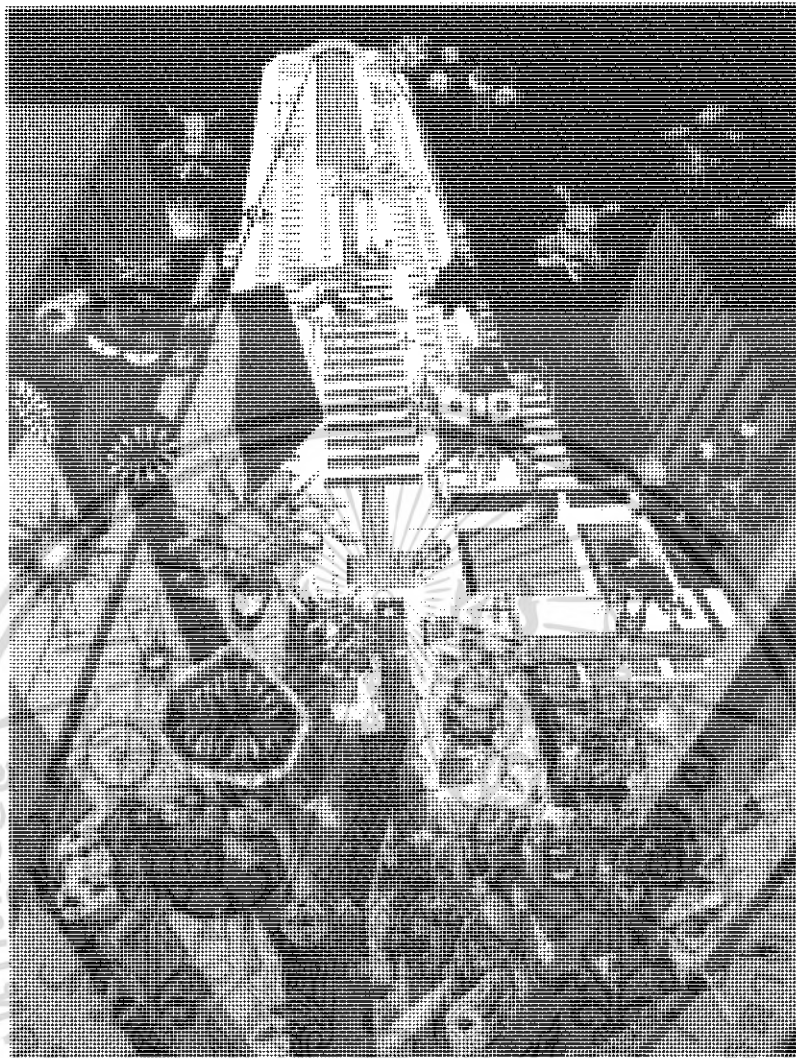
ชื่องาน	เกมแห่งจินตนาการ 2
เทคนิค	สีอะคริลิก
ขนาด	140 x 180 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน	เกมแห่งจินตนาการ 3
เทคนิค	สีอะคริลิก
ขนาด	140 x 180 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน เกมแห่งจินตนาการ 4
 เทคนิค สีอะคิลริต
 ขนาด 150 x 210 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ศักดิ์สิทธิ์ พรหมบุตร

เกิด 12 เมษายน 2527

ที่อยู่ 24/2 ซอยปรีดีพนมยงค์ 2 ถนนสุขุมวิท 71 แขวงพระโขนงเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

การศึกษา

- โรงเรียนวัดธาตุทอง(เรียนเขียวสะอาด)
- โรงเรียน มัธยมวัดธาตุทอง
- วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- นิตรรศการนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ ประจำปีการศึกษา 2545
- นิตรรศการศิลปะ ชีคอน สแควร์ ปี พ.ศ. 2547
- นิตรรศการศิลปะ ชีคอน สแควร์ ปี พ.ศ. 2548

เกียรติประวัติ

- รางวัลชนะเลิศการประกวดวาดภาพเหมือนนักคณิตศาสตร์ โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง ปีการศึกษา 2542
- รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 กลุ่ม โรงเรียนมัธยมศึกษาส่วนกลาง กลุ่ม 4 การประกวดสร้างภาพโดยใช้รูปทรงเรขาคณิต ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2542
- รางวัลรองชนะเลิศ การประกวดประติมากรรมปูนต้ำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยช่างศิลป์ พ.ศ. 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้