

85
สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

จิตรกรรมดิจิทัล

Digital Paint

นายสืบตระกูล สืบสารคาม
MR. SUEBTRAKUL SUEBSARAKHAM

ร.พ.
ศร 36
2549
เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 78168
วัน,เดือน,ปี 25 ก.พ. 2551

b. 11887862
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....*Chak*.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

นิพนธ์ เสงี่ยม
.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)

นิพนธ์.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

นิพนธ์.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์ธีระ กิตติเจริญวิวัฒน์)กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

กันตนา คำโสภา.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภา)กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

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

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

นิพนธ์.....กรรมการ (อาจารย์ศิรินิตย์ ศิริเจริญ)

นิพนธ์ เสงี่ยม.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา ชันฝิ่งเพชร)

นิพนธ์.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	จิตรกรรมดิจิทัล
	DIGITAL PAINT
ชื่อ	นายสืบตระกูล สืบสารคาม
	46020309
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด

บทคัดย่อ

จากสภาพสังคมเมืองในปัจจุบัน มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุ สิ่งปลูกสร้างที่ผุดขึ้นอย่างรวดเร็ว เพื่อสนองต่อการเพิ่มขึ้นของประชากรในเมือง เมื่อเกิดความหนาแน่นทั้งด้านประชากรและวัตถุ ประชาชนในเมืองจึงต้องปรับวิถีชีวิตให้สอดคล้องไปกับ ความเร่งรีบของเมือง แข่งขันกับเวลาที่ไม่มีหยุดนิ่ง เทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจึงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆกันไปเพื่อรองรับความต้องการของประชาชนในเมืองที่รีบเร่ง จึงมีเครื่องมืออย่างคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาช่วยลดทอนในบางขั้นตอนของการดำเนินชีวิต ให้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ในการติดต่อสื่อสาร การค้นคว้าหาข้อมูล การแสดงออกที่ไร้ขีดจำกัด ความบันเทิง ฯลฯ เพียงแต่ปลายนิ้วสัมผัส สิ่งเหล่านี้เองที่จะสร้างความสุขและความสะดวกสบายแทนที่ความน่าเบื่อและอึดอัด ประชากรในเมืองใหญ่ให้ดำรงชีวิตได้ง่ายยิ่งขึ้น

ข้าพเจ้าจึงใช้ความรวดเร็วของคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างงาน โดยนำภาพจากส่วนประกอบต่างๆของคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ภาพของกลุ่มอาคารสูง และ ผู้คนในเมือง โดยใช้โปรแกรมโฟโต้ชอปเป็นเครื่องมือในการจัดวางและจัดการส่วนต่างๆในงาน ได้จัดวางเพื่อให้เห็นถึงความทับซ้อนกัน การบิดตัวของรูปทรงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ใช้ สี สันที่ดูสดใสเพื่อความสนุกสนาน มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกด้วยความเคารพและความกตัญญูอย่างสูง ต่อบิดา มารดา ผู้ให้การอบรมเลี้ยงดู ให้ข้าพเจ้ามีสำนึกที่ดีต่อตนเองและต่อการดำรงชีวิตในสังคม ให้ความอบอุ่น ชักเยือกจิตใจในการอุปถัมภ์ ในเรื่องของการศึกษา การเรียนรู้เรื่อยมา ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่าน ผู้ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอขอบคุณศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิศร คงคา ผู้ซึ่งให้คำปรึกษาให้คำแนะนำ สร้างมุมมองทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ จนสามารถดำเนินงานศิลปนิพนธ์ ในครั้งนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวคิดสร้างสรรค์	3
ที่มาและแนวคิดสร้างสรรค์	3
อิทธิพลที่ได้รับ	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	15
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	15
กระบวนการสร้างสรรค์งาน	32
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	33
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	33
วิเคราะห์องค์ประกอบ	44
บทที่ 5 บทสรุป	47
บรรณานุกรม	48
ภาพผลงานศิลปะ	49
ประวัติผู้เขียน	54

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพอาคารที่หนาแน่นบ่งบอกถึงความเจริญในเมืองใหญ่	4
2.2 ภาพอุปกรณ์ติดต่อสื่อสารเชื่อมสัญญาณผ่านดาวเทียม	4
2.3 ภาพคลื่นและสัญญาณดิจิทัล	4
2.4 ภาพ Gilbert และ George	7
3.1 ภาพร่างชั้นที่ 1	15
3.2 ภาพร่างชั้นที่ 2	16
3.3 ภาพร่างชั้นที่ 3	16
3.4 ภาพร่างชั้นที่ 4	17
3.5 ภาพร่างชั้นที่ 5	17
3.6 ภาพร่างชั้นที่ 6	18
3.7 ภาพร่างชั้นที่ 7	18
3.8 ภาพร่างชั้นที่ 8	19
3.9 ภาพร่างชั้นที่ 9	19
3.10 ภาพร่างชั้นที่ 1	20
3.11 ภาพร่างชั้นที่ 2	21
3.12 ภาพร่างชั้นที่ 3	21
3.13 ภาพร่างชั้นที่ 4	22
3.14 ภาพร่างชั้นที่ 5	22
3.15 ภาพร่างชั้นที่ 6	23
3.16 ภาพร่างชั้นที่ 1	24
3.17 ภาพร่างชั้นที่ 2	25
3.18 ภาพร่างชั้นที่ 3	25
3.19 ภาพร่างชั้นที่ 4	26
3.20 ภาพร่างชั้นที่ 1	27
3.21 ภาพร่างชั้นที่ 2	28
3.22 ภาพร่างชั้นที่ 3	28
3.23 ภาพร่างชั้นที่ 4	29

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 1	32
4.2 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 3	33
4.3 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 4	33
4.4 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 4	34
4.5 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 1	35
4.6 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 1	35
4.7 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 3	36
4.8 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 1	37
4.9 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 2	37
4.10 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 3	38
4.11 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 4	38
4.12 ภาพเส้นจากผลงานชิ้นที่ 1	39
4.13 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 3	39
4.14 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 4	40
4.15 ภาพน้ำหนักจากผลงานชิ้นที่ 2	41
4.16 ภาพน้ำหนักจากผลงานชิ้นที่ 3	41
4.17 ภาพน้ำหนักจากผลงานชิ้นที่ 4	42
4.18 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 1	43
4.19 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

จากสภาพสังคมไทยในอดีต ที่มีความเป็นอยู่อย่างเรียบง่าย มีการใช้ชีวิตอยู่แบบอาศัษรรมชาติ ในการดำรงชีวิตมีสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตไม่มากนักขั้นตอนในการทำสิ่งต่างเป็น ไปอย่างเรื่อยๆ ไม่รีบร้อน ปัจจัยสำคัญในการอยู่อาศัยอย่างพอเพียง แต่ในสังคมไทยในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยี การคมนาคม การติดต่อสื่อสาร โลกไร้พรมแดน ทำให้การดำรงชีวิตรวดเร็ว และง่ายขึ้น แต่ในการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งนั้น ก็มีข้อบกพร่องในความเร็วเกินไปของมันเช่น ความแออัดที่เกิดขึ้นจากอาคารสูงมากมาย จนไม่สามารถ มองเห็นทัศนียภาพโดยปกติได้ มลภาวะที่เต็มไปด้วยในอากาศ จากรถยนต์ คลองเน่าเพราะขยะมูลฝอย และอีกมากมาย สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้สภาพความเป็นเมืองที่น่าอยู่ลดน้อยลง

ผู้คนมากมายที่ต้องดิ้นรนกับเมืองใหญ่อันเต็มไปด้วยความวุ่นวายนี้ นั่น ต่างก็หนีปัญหาเหล่านี้ไป ไม่ได้จึงต้องปรับตัวให้ได้และใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมันอย่างมีความสุข และเทคโนโลยีแห่งโลกยุคดิจิทัลนี้เองที่จะมาเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต มลภาวะต่างๆ ก็ถูกลบด้วยเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหวที่มีอยู่ได้ทั่วไปในทุกที่ รถติดเป็นเวลานานๆแต่ก็สามารถสื่อสารทางไกลได้รวดเร็วในทุกๆที่ ดังนั้นคนยุคใหม่ในโลกดิจิทัลนี้ก็ควรปรับตัวอยู่ร่วมกับมัน สนุกกับมันและก้าวไปพร้อมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของโครงการ

ชีวิตคนในเมืองนั้นขาดธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่ดี แต่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย เทคโนโลยีนี้แหละคือตัวรับสมดุลให้กับเมืองใหญ่ที่ดีที่สุด เพราะสามารถทำให้ เรามองข้ามความน่าเบื่อหน่ายในเมือง ไปสู่โลกแห่งเทคโนโลยี โลกดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีที่ไร้ขีดจำกัดในยุคนี้ เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัสเราก็สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้มากมายอย่างเหลือเชื่อ ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะเชิญแสดงออกผ่านงานศิลปะให้มองเห็นในแง่ที่ดีมีคุณค่าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในโลกแห่งดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อการแสดงออกถึงความทันสมัยของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่มีส่วนช่วยให้การดำเนินชีวิตของคนง่ายขึ้น
2. เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานและความสะดวกสบายที่คนยุคใหม่จะได้รับจากเทคโนโลยี
3. เพื่อให้เห็นถึงความสามารถในการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่ให้ความรู้สึกที่ดูแล้วเกิดมิติที่แตกต่างออกไป

ขอบเขตของโครงการ

1. ต้องการถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้ รูปทรง เส้น สี และน้ำหนัก การทับซ้อน ให้เกิดงานแบบสามมิติ
2. ใช้เทคนิคงานจิตรกรรม โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน พิมพ์ อิงค์เจ็ทลงบนผ้าใบและ พิวซีโปร่งใส แล้วนำมาวางซ้อนให้เกิดระยะเป็นชั้นๆ ลึกลงไป
3. จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น
 - 3.1 ขนาด (นอน) 185x 300 เซนติเมตร
 - 3.2 ขนาด (นอน) 120x 180 เซนติเมตร
 - 3.3 ขนาด (นอน) 120x 180 เซนติเมตร
 - 3.4 ขนาด (นอน) 120x180 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ปัจจุบันในเมืองใหญ่มีความก้าวหน้าทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ตามความต้องการของคนในเมืองที่มีมากขึ้นทุกวันจึงทำให้คนในเมืองใหญ่ต้องแข่งขันกับเวลาเพราะการจราจร ที่ติดขัด แข่งกับผู้คนรอบข้างที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ ต้องพบเจอกับปัญหามลภาวะทางอากาศ และมลภาวะทางเสียงจาก ปัญหาต่างๆเหล่านี้ ทำให้มนุษย์ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตทำให้มีความรวดเร็วฉับไวในการใช้ ขนาดที่เล็กลงเพื่อความสะดวกในการพกพา เครื่องข่ายระบบที่มีอยู่ทุกที่สามารถเชื่อมต่อได้โดยไร้สายเชื่อมต่อ โยง และซอฟต์แวร์ต่างๆที่มี มากมายหลายชนิดที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ในด้านต่างๆกันไปส่วนช่วยเหลือการดำเนินชีวิตของคนในเมืองให้ง่ายขึ้น ดังนั้นคนในเมืองจึงต้องปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยีที่ทันสมัย ข้าพเจ้าก็เป็นคนหนึ่งที่เคยโตและในเมืองใหญ่ ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงต่างๆอย่างเช่น ความหนาแน่นขึ้นของจำนวนประชากร การจราจรที่ติดขัดขึ้นในทุกวัน ศึกสูงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา แต่ก็มีเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ค่อยๆเข้ามามีส่วนช่วยเหลือการใช้ชีวิตของคนในเมืองใหญ่เพื่อชดเชยส่วนที่ขาดหายไป ความสะดวกสบายของเทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยย่อเวลาให้เรา ข้าพเจ้าเองก็ได้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อช่วยให้การใช้ชีวิตของข้าพเจ้านั้นง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร ที่สะดวกและรวดเร็ว การรับส่งข้อมูลที่ทั้งภาพนิ่ง เสียง หรือ ภาพเคลื่อนไหว ในเรื่องข้อมูลข่าวสารที่สามารถค้นคว้าได้จากทั่วทุกมุม โลกจาก คอมพิวเตอร์ที่บ้าน การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ทำได้อย่างอิสระ โดยใช้โปรแกรมต่างๆเป็นเครื่องมือและให้ผลลัพธ์ที่มหัศจรรย์ อย่างที่เทคนิคอื่นๆ ไม่สามารถทำได้ ไม่เพียงแต่ความสะดวกสบายที่ได้รับเท่านั้น แต่ข้าพเจ้ายังรู้สึกว่าได้รับเวลาที่เพิ่มมากขึ้นด้วย ด้วยการลดขั้นตอนในการทำสิ่งต่างๆที่กระชั้นฉับไวขึ้นมาก ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าจึงเห็นว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนี้เปรียบเหมือนกับเป็น โลกใหม่ซึ่ง เป็น โลกที่มีวิธีการคิดแบบ “ดิจิทัล” อยู่คู่ไปกับ โลกแห่งความจริง โดยทำหน้าที่ช่วยเหลือและคำจุลช่วยแก้ปัญหาต่างๆให้กับผู้ที่ต้องการ

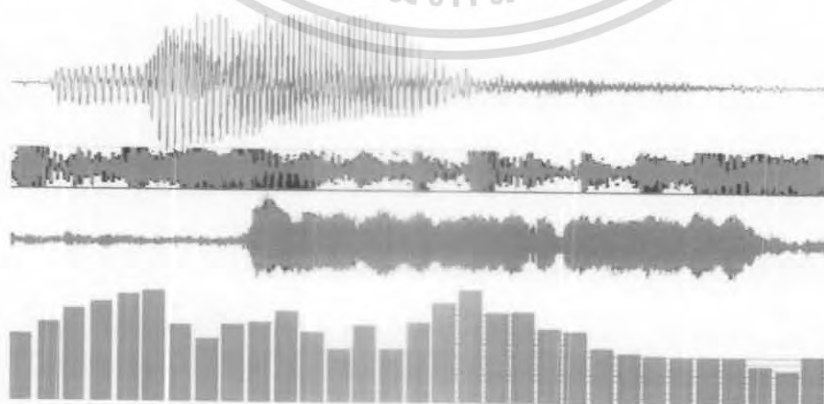
จากประโยชน์ที่เหลือนั้น ของโลกดิจิทัลนี้เองที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความประทับใจ และชื่นชม ในความสามารถของเทคโนโลยี ข้าพเจ้าคิดว่าโลกดิจิทัลนี้มีคุณค่าและมีพลังที่ยิ่งใหญ่เพียงแค่ ปลายนิ้วสัมผัส ก็สามารถสนองความต้องการในเรื่องต่างๆได้อย่างมากมาย และยิ่งนับวันเทคโนโลยีเหล่านี้จะเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันมากขึ้น คนทุกคนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ เพื่อการเข้าไปสู่โลกแห่งใหม่ใบนี้ ที่จะช่วยปรับสมดุลให้กับชีวิตที่รีบร้อนแข่งขันในเมืองใหญ่ได้อย่างดี



ภาพที่ 2.1 ภาพอาคารสูงที่หนาแน่นบ่งบอกถึงความเจริญในเมืองใหญ่



ภาพที่ 2.2 ภาพอุปกรณ์ติดต่อสื่อสารเชื่อมสัญญาณผ่านดาวเทียม



ภาพที่ 2.3 ภาพคลื่นและสัญญาณดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ประการที่หนึ่ง เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้สังคมเปลี่ยนจากสังคมอุตสาหกรรมมาเป็นสังคมสารสนเทศ

ประการที่สอง เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ระบบเศรษฐกิจเปลี่ยนจากระบบแห่งชาติไปเป็นเศรษฐกิจโลก ที่ทำให้ระบบเศรษฐกิจของโลกผูกพันกับทุกประเทศ ความเชื่อมโยงของเครือข่ายสารสนเทศทำให้เกิดสังคมโลกาภิวัตน์

ประการที่สาม เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้องค์กรมีลักษณะผูกพัน มีการบังคับบัญชาแบบแนวราบมากขึ้น หน่วยธุรกิจมีขนาดเล็กลง และเชื่อมโยงกันกับหน่วยธุรกิจอื่นเป็นเครือข่าย การดำเนินธุรกิจมีการแข่งขันกันในด้านความเร็ว โดยอาศัยการใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารโทรคมนาคมเป็นตัวสนับสนุน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว

ประการที่สี่ เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีแบบสุนทรียสัมผัส และสามารถตอบสนองตามความต้องการการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบใหม่ที่เลือกได้เอง

ประการที่ห้า เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดสภาพทางการทำงานแบบทุกสถานที่และทุกเวลา

ประการที่หก เทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการวางแผนการดำเนินการระยะยาวขึ้น อีกทั้งยังทำให้วิถีการตัดสินใจ หรือเลือกทางเลือกได้ละเอียดขึ้น

กล่าวโดยสรุปแล้ว เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทที่สำคัญในทุกวงการ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงโลกด้านความเป็นอยู่ สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา การแพทย์ เกษตรกรรม อุตสาหกรรม การเมือง ตลอดจนการวิจัยและการพัฒนาต่าง ๆ

แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศกับชีวิต

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในคริสต์ศตวรรษที่ 21 มีแนวโน้มที่จะพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ เช่น การเข้าใจภาษาสื่อสารของมนุษย์ โครงข่ายประสาทเทียม ระบบจำลอง ระบบเสมือนจริง โดยพยายามนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น ลดข้อผิดพลาดและป้องกันไม่ให้นำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องหรือผิดกฎหมาย

ในสังคมสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก คนในสังคมมีการปรับตัวเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง คนทุกระดับอายุ เกือบทุกอาชีพ มีความต้องการสารสนเทศอยู่ตลอดเวลาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั้งทางตรงและทางอ้อม เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาและเริ่มนำมาประยุกต์ใช้ไม่ว่าจะเป็น ระบบปัญญาประดิษฐ์ ยุบิวติคส์ การเรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการบริหารประเทศก็ยังคงมีการตั้งโครงการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ พวกเราที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมสารสนเทศจึงควรเตรียมความพร้อมในการปรับตัวเพื่อให้สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาหาความรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประกอบธุรกิจ การบริหารจัดการ การพักผ่อนและบันเทิง รวมทั้งการสร้างโอกาสใหม่ๆ ให้กับชีวิต
 ของตนเอง

ข้าพเจ้าจึงนำลักษณะดังกล่าวมาสร้างเป็นงาน โดยนำมาจัดองค์ประกอบใหม่ สร้างโลกที่เป็น
 โลกแห่งดิจิทัล มีแต่ความสุข สนุกสนาน รู้สึกน่าตื่นเต้น ดูเหมือนมีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง กับสีสันที่
 สดใส และอุดมการณ์ที่ทันสมัย กับรูปทรงของตึกสมัยใหม่ที่มีรูปร่างน่าสนใจตัดกับเส้นสายของแสงสีที่
 เป็นอิสระเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับ

Gilbert และ George



ภาพที่ 2.4 ภาพ Gilbert และ George

ศิลปินคู่ (Duo artists) ข้าพเจ้าได้รับ อิทธิพล จาก Gilbert และ George ข้าพเจ้านำรูปทรง สี และ ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งตัวข้าพเจ้า สนใจ และนำมาเป็นแนวทางสำคัญต่อผลงานของข้าพเจ้า อย่างมากในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

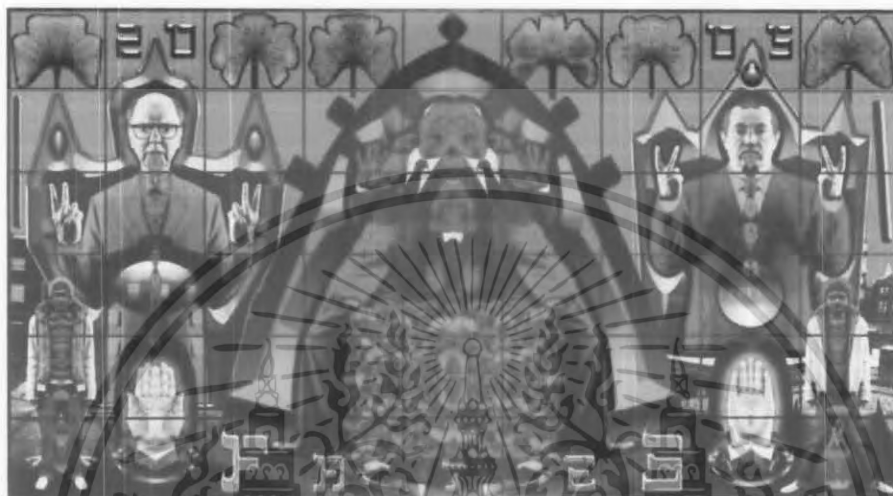
GilbertและGeorge

Gilbert Proesch เกิด เมื่อปี ค.ศ. 1943 ในประเทศอิตาลี เมือง San Martino

George Passmore เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1942 ที่เมือง Plymouth, Devon

Gilbert และ George เป็นศิลปินที่ทำงานใน ศตวรรษที่ 20 งานส่วนมากที่ลักษณะเป็นภาพถ่าย Screen Printing Gilbertและ George เชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างเปิดกว้างให้ได้เถียงกัน ในขอบข่ายของศิลปะ นับรวมถึงประเด็นต้องห้ามทั้งหลายประเด็น ที่ตั้งคำถามบริบททางสังคม เขามักจะเปิด โปงด้านที่ถูกปิด ของชีวิตและนำด้านมืดของชีวิตสู่แสงสว่าง เพื่อที่จะตรวจสอบมัน ภาพของเขาเน้นเนื้อหาหลากหลาย ตั้งแต่การดื่มสุรา คำหยาบคาย และอุจจาระ ภาพจำนวนมากปลดปล่อยบาดแผลทางจิตใจ ความกังวล และ มุ่งจะกระตุ้นเร้าอารมณ์ผู้ชม เขาอุทิศตัวเองและความเป็นส่วนตัวให้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เขามักจะสื่อ ความคิด และความรู้สึกผ่านการปรากฏตัวในรูปภาพ เขาทำให้ขอบเขตระหว่างงานศิลปะกับชีวิต และ ชีวิตกับงานศิลปะ, เลื่อนกลาง, เบลอ, ไม่ชัดเจน เขาอยากสร้างงานศิลปะสำหรับทุกคน เนื้อหาที่มุ่งเน้น คือ ความเป็นมนุษย์ ภาพของเขาจะเป็นภาพเดี่ยวๆ ในรูปแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือ จตุรัส ซึ่งประกอบขึ้นจาก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นสี่เหลี่ยมหลายๆแผ่นในรูปแบบตาราง เขาใช้รูปแบบดั้งเดิมนี้ทดลองความคิดและความรู้สึก ที่เขา
 แดกกิ่งก้านสาขาออกไป โคนเขานำคำหนึ่งถึงเรื่อง sex เชื้อชาติ ศาสนา หรือการเมือง งานศิลปะของเขา
 พยายามเข้าถึงคนทุกคนให้ได้ และไม่ใช่เป็นเพียงงานศิลปะที่อยู่ในวงแคบ และงานศิลปะของเขาเป็นงาน
 แห่งการสื่อสาร

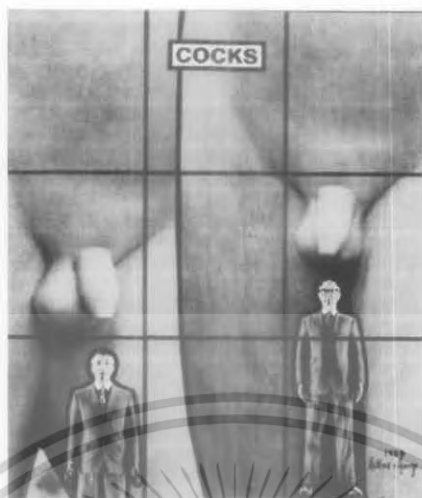


Gilbert & George

Posmoderno

290 x 168 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Gilbert & George

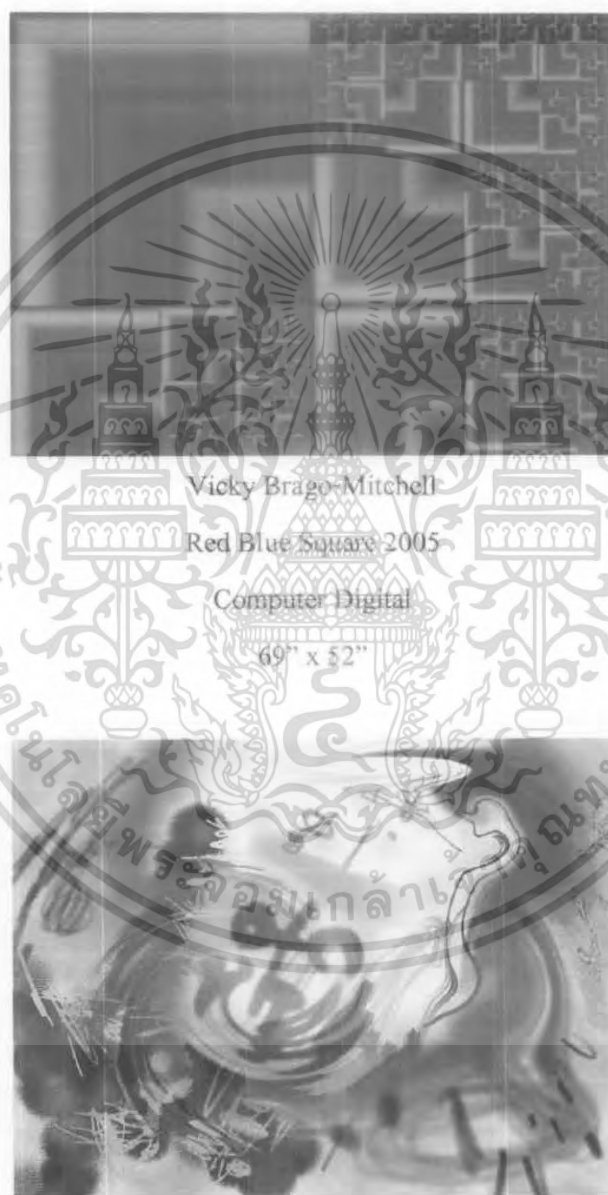
Fair Play 1991

253 x 355 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ในการสร้างงาน ซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ดูแตกต่างจากเทคนิคอื่นๆ ด้วยเส้นรูปทรงที่ดูคมชัดจากการคำนวณของระบบดิจิทัล สีเส้นที่ดูทันสมัยซึ่งเกิดจากการประมวลผลของสีในงานสิ่งพิมพ์ที่เอกลักษณ์เฉพาะทางของเทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ซึ่งให้ความรู้สึกที่แตกต่างไปจากการใช้สีจากหลอดและการใช้พู่กัน



Vicky Brago-Mitchell

Red Blue Square 2005

Computer Digital

69" x 52"

Kelly Billette

Latex 2005

Digital

20" x 24"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ERY BURNS

"Sea Leaf"

Digital

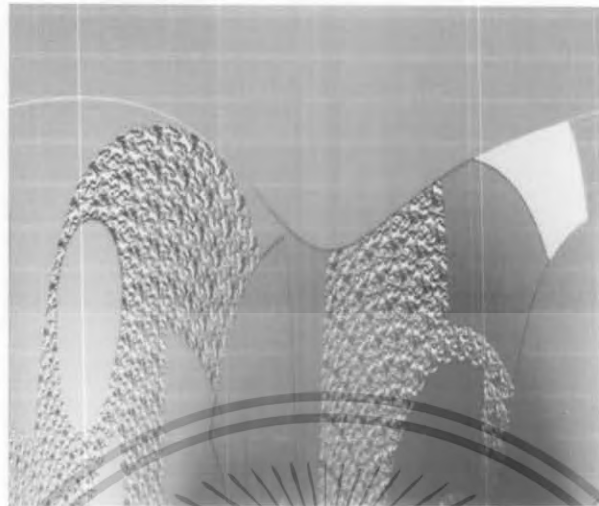


Ery Burns

"Dolphinscape"

Digital

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Lindy Bradley

Shades of Red and Blue One 2005

Digital

11" x 8.5"



COPYRIGHT 2005 RACHEL K. COX | HTTP://WWW.ORPHICART.COM

Rachel K.Cox

Sagittarius-The Archer 2002

Digital

500 x 629 pixels

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Lindy Bradley

Magnolia 2006

Digital

11" x 8.5"



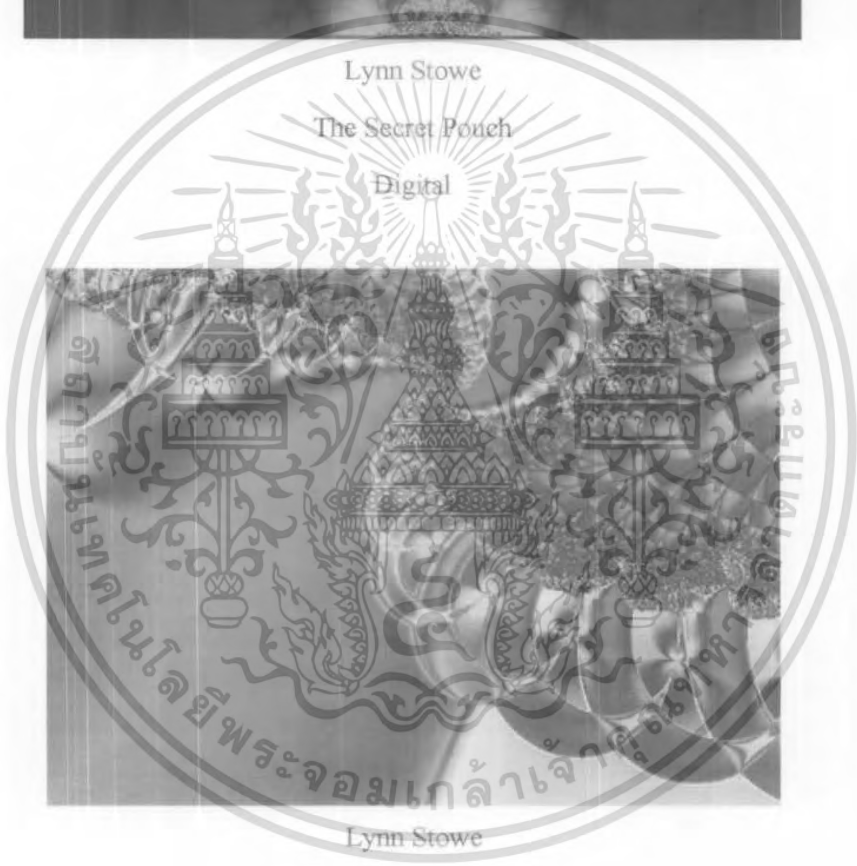
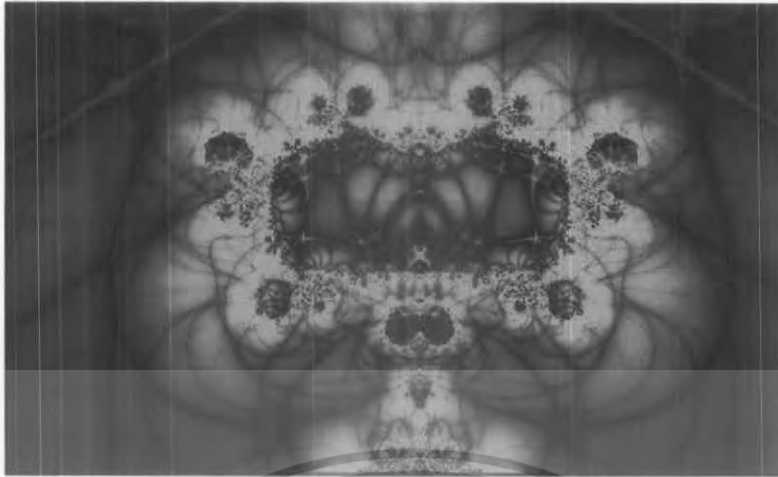
Rachel K.Cox

Dance of the Serpant 2005

Digital / Drawing

500 x 629 pixels

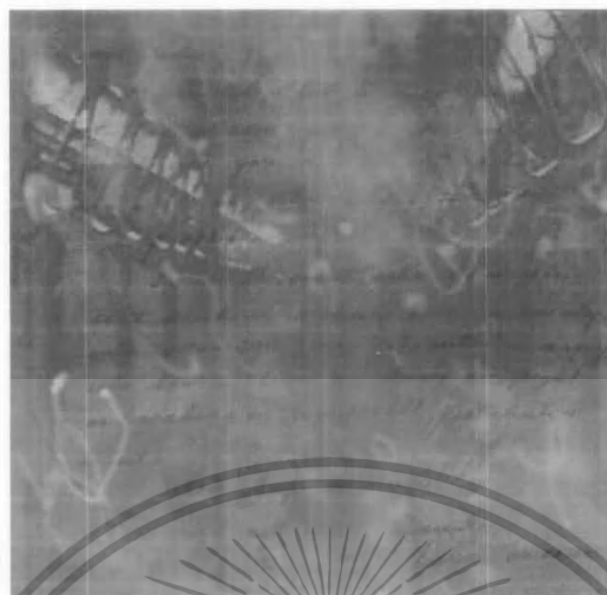
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Sunny Hill Slide

Digital

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Andrew Wysotski's
The Letter 1998
Computer Art



Andrew Wysotski's
On The Phone 1996
Computer Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าจึงนำลักษณะของสิ่งของต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต และคอมพิวเตอร์ และภาพของกลุ่มอาคารสูงในเมืองใหญ่ ภาพของผู้คนยุคใหม่ที่มีผมกระทบในแง่ดีกับเทคโนโลยีเหล่านี้ และภาพจากส่วนต่างๆของมุมเมืองที่ไปพบเจอแล้วเก็บภาพ มาสร้างเป็นงาน โดยนำมาจัดองค์ประกอบใหม่ สร้างโลกที่เป็นโลกแห่งดิจิทัล มีแต่ความสุข สนุกสนาน รู้สึกน่าตื่นเต้น ดูเหมือนมีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง กับสีสันที่สดใส และดูฉลาดเฉลียวทันสมัย กับรูปทรงของตึกสมัยใหม่ที่มีรูปร่างน่าสนใจตัดกับเส้นสายของแสงสีที่เป็นอิสระเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1 มี 9 ชิ้น



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



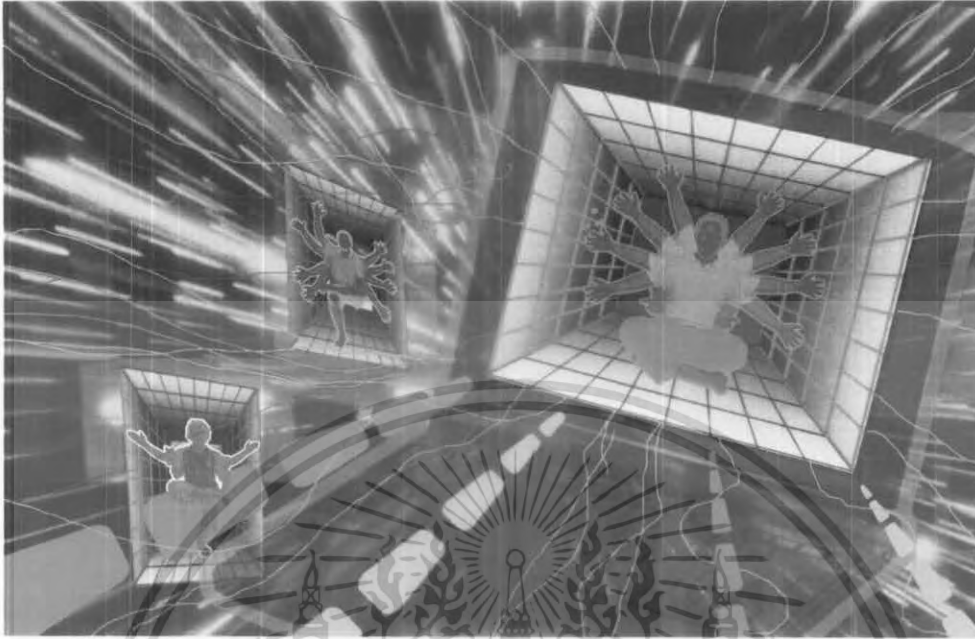
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างจีนที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างจีนที่ 3

78168

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

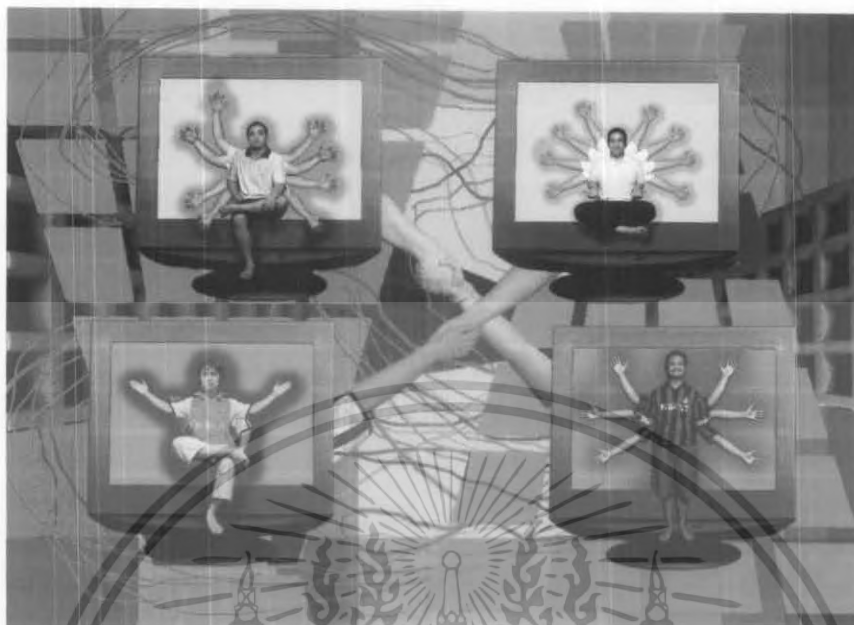


ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชั้นที่ 6



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชั้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชิ้นที่ 8



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชิ้นที่ 9

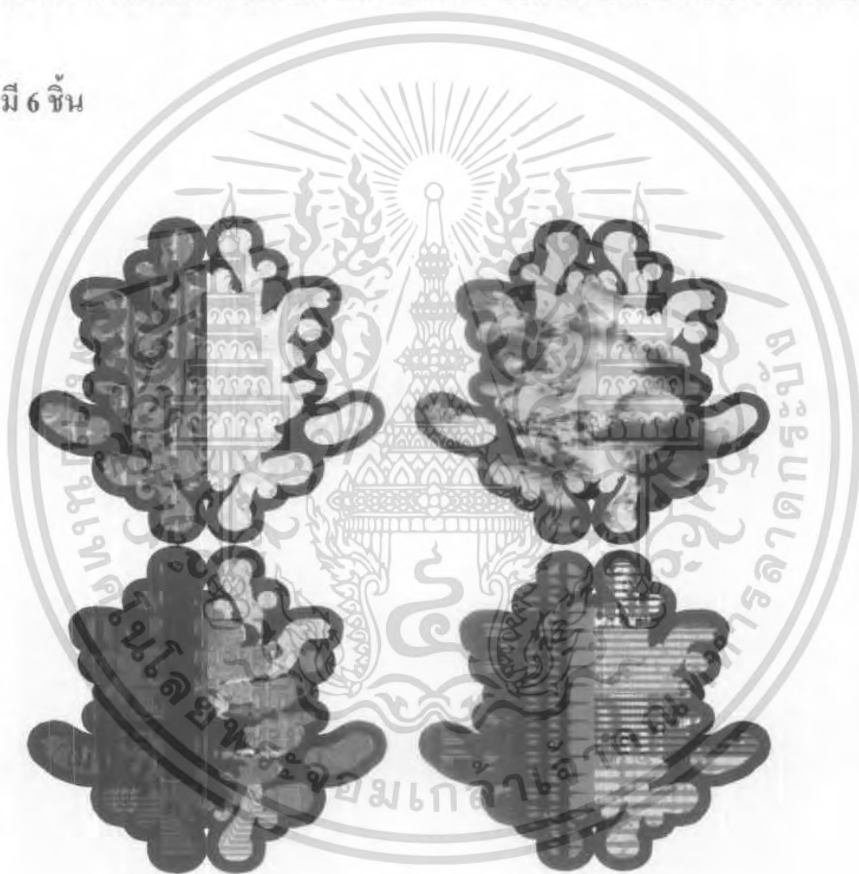
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้นำเสนอให้เห็นถึงวัยรุ่นและคนยุคใหม่ที่มีความรู้สึกสนุกสนานกับโลกแห่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ ที่ให้พลังและอำนาจที่เหนือจริง ข้าพเจ้าได้ทำภาพของคนให้มีจำนวนแขนให้มีมากกว่าที่มีอยู่จริง เพราะแสดงถึงพลังแห่งโลกดิจิทัลที่สามารถทำให้คนที่ใช้มีความสามารถในด้านต่างๆเพิ่มขึ้น รวมถึงสีสันที่สดใสของ โลกดิจิทัลแลดูสนุกสนาน

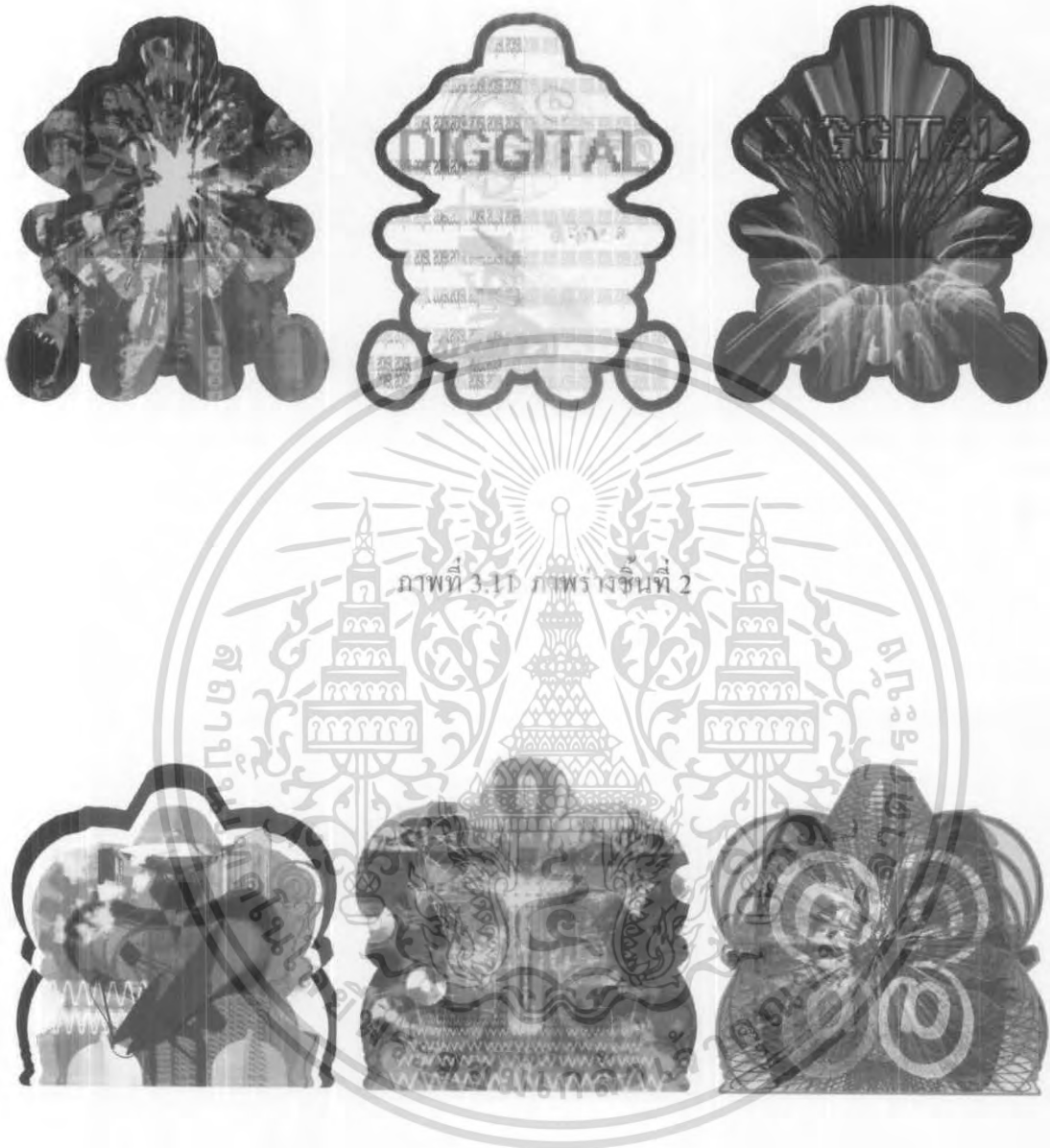
ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 8 ไปขยายในผลงานจริงเพราะ ภาพร่างชิ้นที่ 8 ได้ใช้ตัวข้าพเจ้าเป็นผู้แสดงออกถึงพลังแห่งโลกดิจิทัล และข้าพเจ้าได้สวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสฉูดฉาดเพื่อเข้ากับโลกดิจิทัลที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น มือที่มีมากปิดไปมาแสดงถึงการเคลื่อนไหวและอิสระแห่งโลกดิจิทัล

ภาพร่างชุดที่ 2 มี 6 ชิ้น



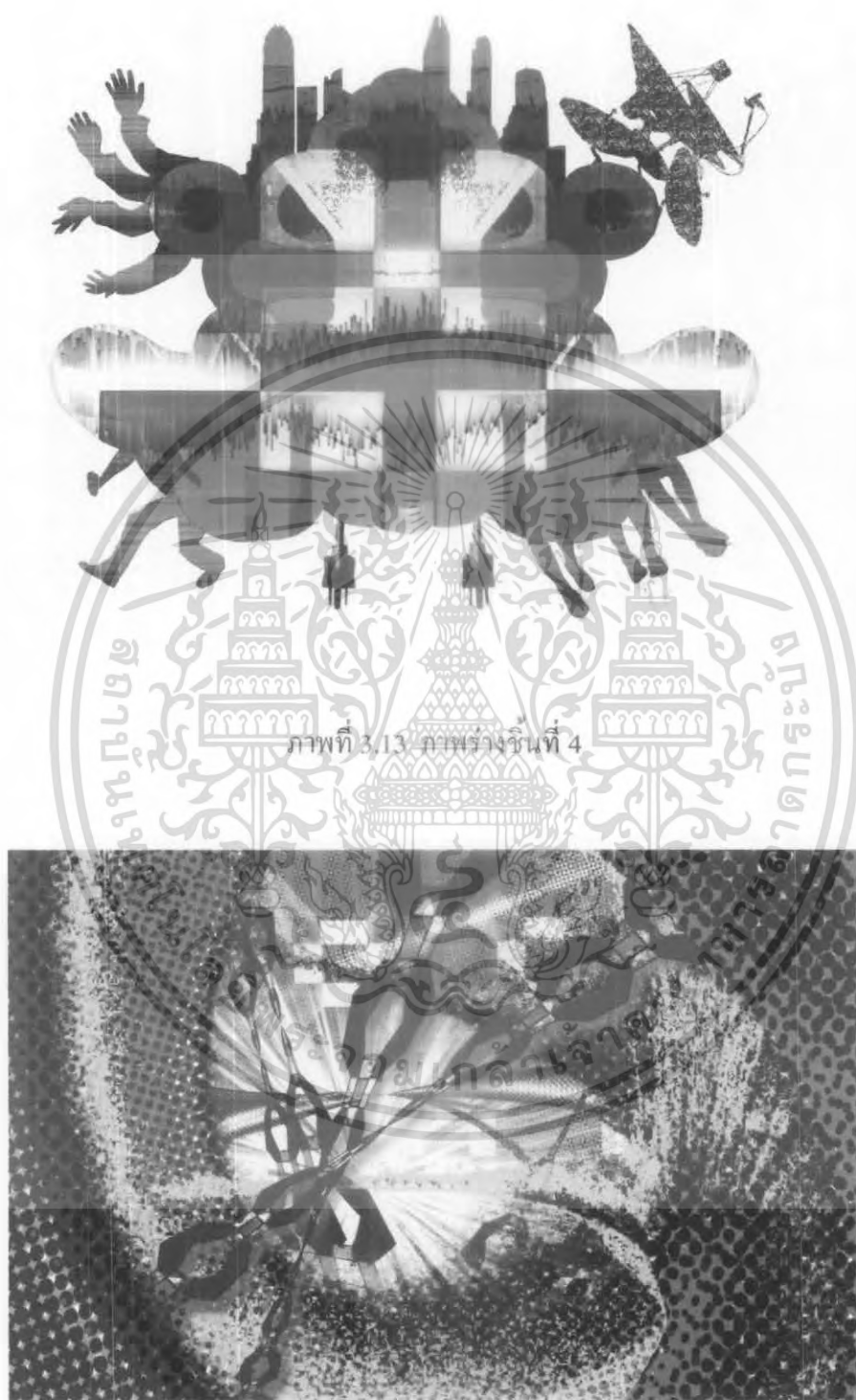
ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชิ้นที่ 3

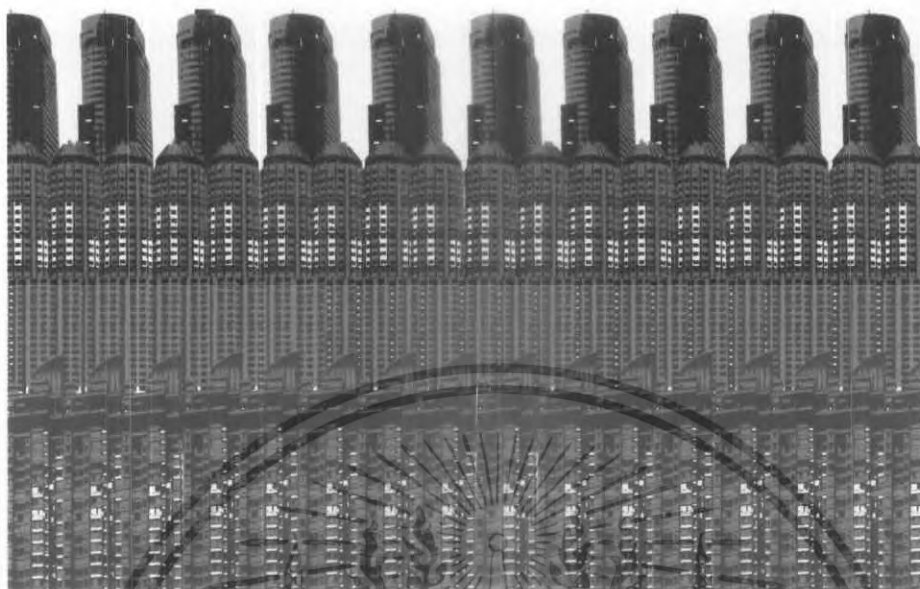
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างจีนที่ 6

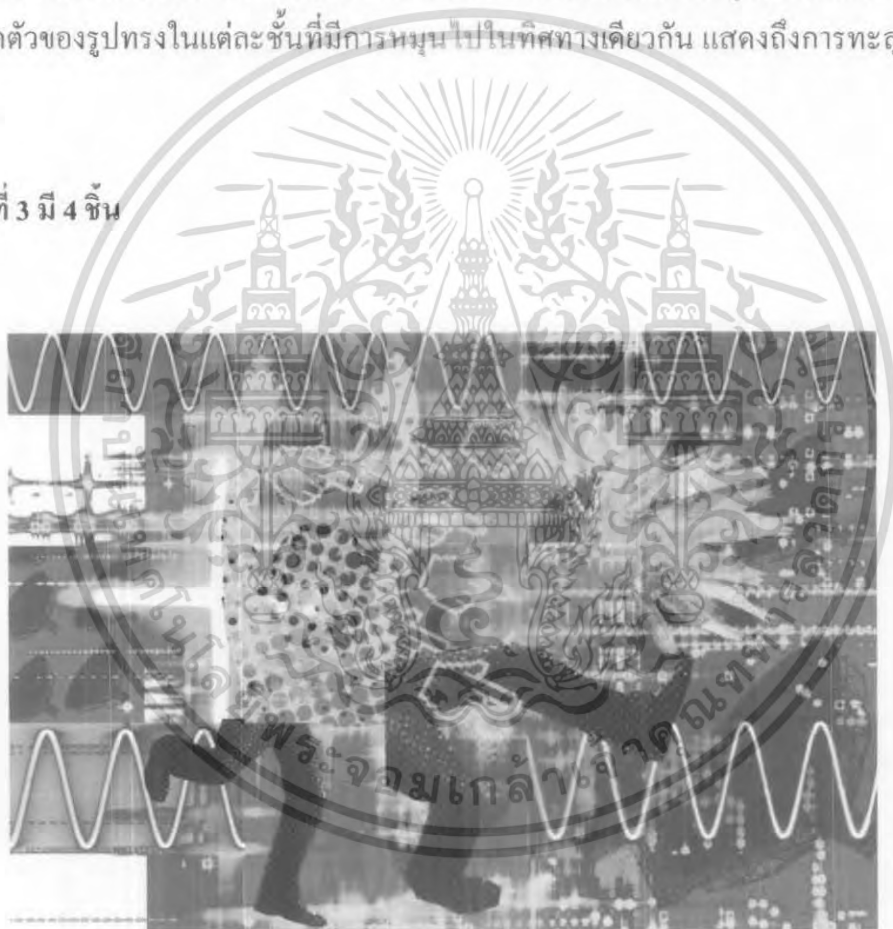
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 มีทั้งหมด 6 ชั้น ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากชุดที่ 1 ซึ่งแสดงออกให้เห็นถึงความซับซ้อน ที่เหนือชั้นในโลกดิจิทัล แสดงการบิดตัวของรูปทรง ที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบงานจากภาพร่างชุดแรก โดยเลือกใช้วัสดุโปร่งใสในการพิมพ์แล้วแบ่งภาพเป็น 4 ชั้น ซึ่งในแต่ละชั้นจะประกอบกันเป็นภาพเดียวกัน จัดวางโดยซ้อนกันให้เกิดระยะและความโปร่งใสของวัสดุที่ใช้ทำให้เกิดการทับซ้อน

ภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 มาสร้างเป็นงานจริงเพราะมีความลงตัวทางด้านของเนื้อหาและองค์ประกอบศิลป์ มีการแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนกันของรูปทรงและสีได้เป็นอย่างดี โดยมีการบิดตัวของรูปทรงในแต่ละชั้นที่มีการหมุนไปในทิศทางเดียวกัน แสดงถึงการทะลุมิติเข้าไปในโลกดิจิทัล

ภาพร่างชุดที่ 3 มี 4 ชั้น

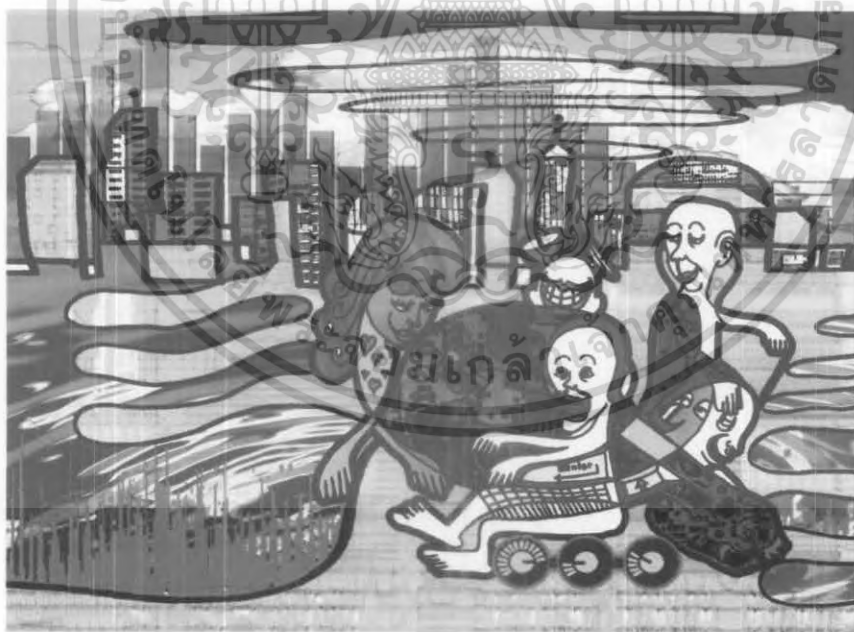


ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

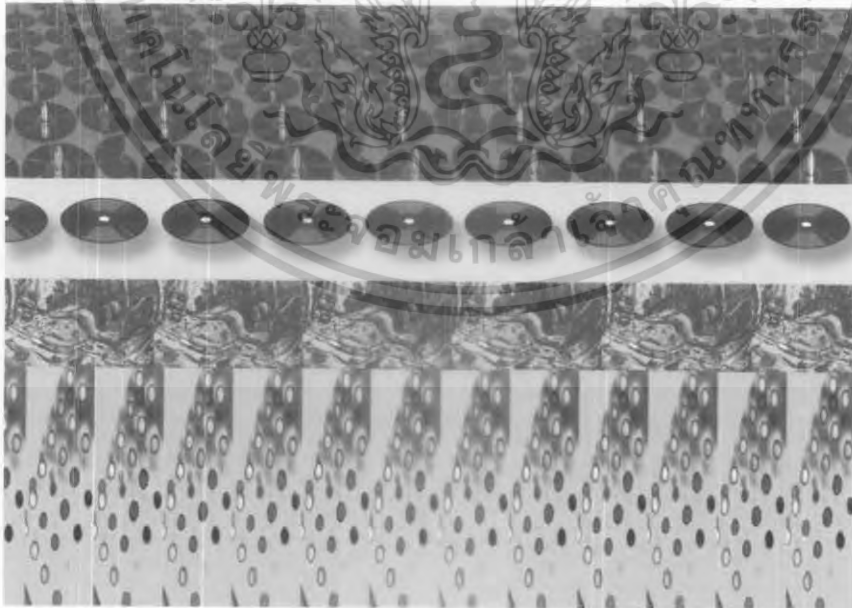
ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างในชุดนี้มีทั้งหมด 4 ชิ้น โดยทั้ง 4 ชิ้นนี้มีการพัฒนามาจากภาพร่างชุดที่ 2 และมีการแสดงออกในการจัดวางของสีเส้นที่ทับซ้อนกันซึ่งเกิดสีและรูปทรงใหม่ โดยรวมจะเห็นรูปทรงต่างๆ ที่มีสีสันสดใสกระจายโดยทั่ว ทั้งเล็กและใหญ่เพื่อความรู้สึกที่ไม่หยุดนิ่งและการเคลื่อนไหว และความสนุกสนานในโลกดิจิทัล

โดยภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 4 มีลักษณะการกระจายของจุดที่ได้จากการแยกและขยายเม็ดสี ที่มีขนาดใหญ่ เล็กต่างกัน ให้มีการกระจายโดยทั่วของภาพแสดงถึงเครือข่ายระบบของโลกดิจิทัลที่มีอยู่ทุกหนแห่ง ใช้รูปทรงของคนมาจัดการใหม่ โดยใช้การแยกเม็ดสีเข้ามาช่วย เพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนเป็นคนในโลกดิจิทัล และด้วยท่าทางที่มีความเคลื่อนไหว การจัดวางส่วนของอวัยวะที่ผิดไปจากของจริง แสดงออกถึงความสนุกสนานที่ไม่มีขีดจำกัด

ภาพร่างชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 มาสร้างเป็นงานจริง โดยภาพร่างชิ้นนี้มีความพิเศษกว่าชิ้นอื่น ที่มีการแยกระยะที่ซับซ้อนกันอย่างสัมพันธ์กัน ได้อย่างชัดเจน มีลักษณะการใช้เส้นที่มีความเป็นอิสระเพื่อความรู้สึกที่เคลื่อนไหว การซ้อนกันของสีที่จะเกิดสีใหม่เมื่อมีการทับซ้อนกัน ประกอบด้วยระยะที่วางห่างกัน ทำให้ชิ้นงานเกิดเป็นมิติขึ้นมา

ภาพร่างชุดที่ 4 มี 4 ชิ้น

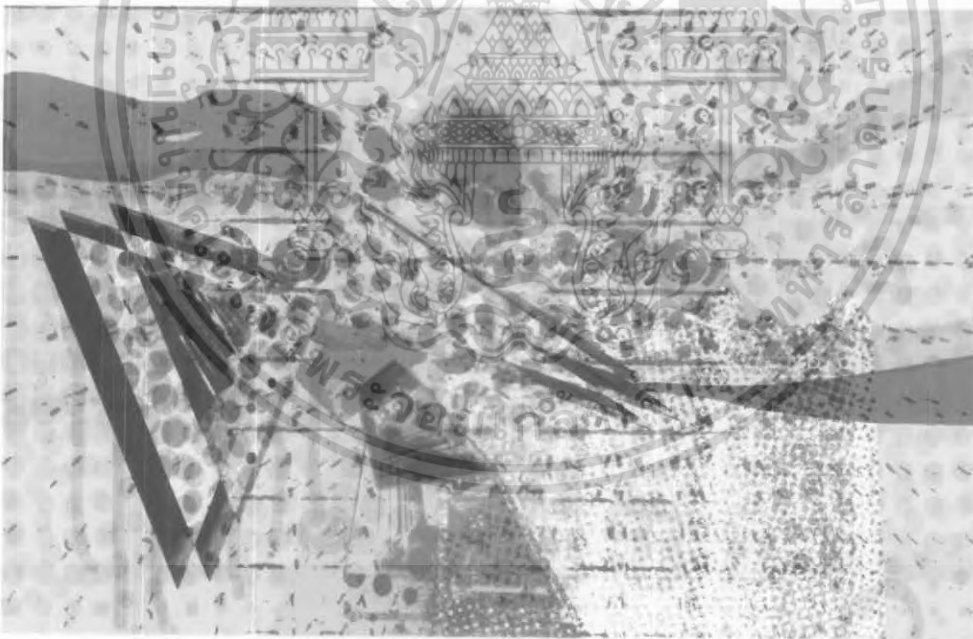


ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

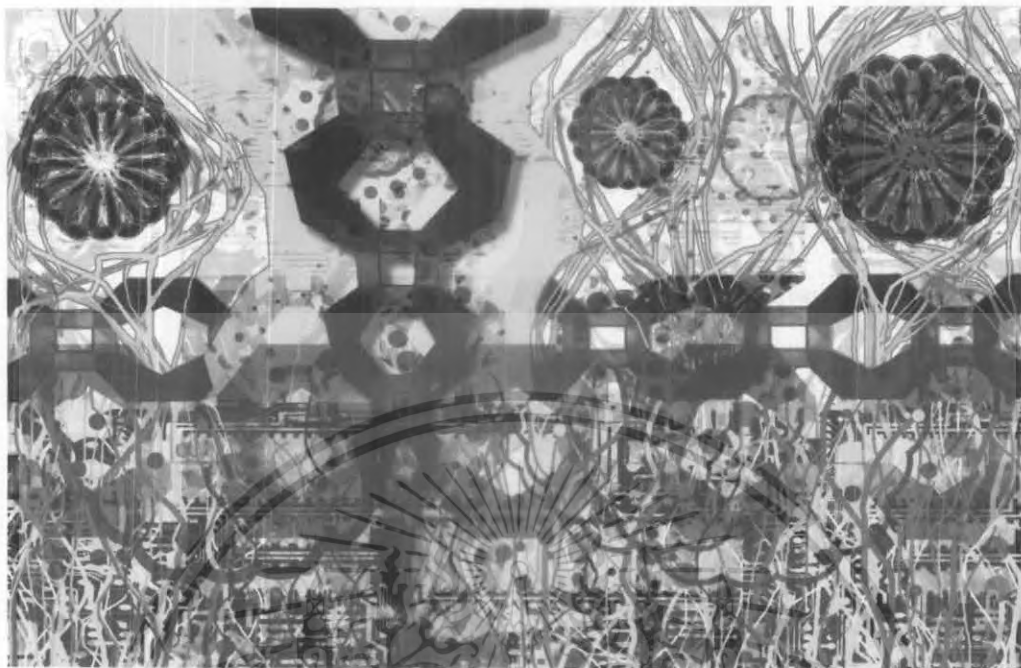


ภาพที่ 3.21 ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.22 ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างขั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างในชุดนี้มีทั้งหมด 4 ชิ้น โดยทั้ง 4 ชิ้นนี้มีการพัฒนามาจากภาพร่างชุดที่ 3 คือ แสดงออกถึงรูปทรงที่มีความล้ำสมัย และมีการใช้เส้นที่มีความเป็นอิสระเพิ่มมากขึ้น เพื่อแสดงถึงเครือข่ายที่อิสระในโลกดิจิทัลและ ลดความแข็งของรูปทรงเหลี่ยม การทับซ้อนของสีที่มากขึ้นซึ่งแสดงให้เห็นถึงความล้ำสมัยของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์

โดยทุกชิ้นแสดงให้เห็นถึงรูปทรงที่ซ้ำกันจำนวนมาก และความเคลื่อนไหวของรูปทรงที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

ภาพร่างชุดที่ 4 นี้ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 มาสร้างเป็นงานจริงเพราะภาพร่างชิ้นที่ 4 นี้มีความพิเศษตรงการรวมตัวกันของรูปทรงที่คู่กันสมัยกับเส้นสายที่เป็นอิสระ ได้อย่างครบถ้วนและชัดเจน และสีที่ทับซ้อนกันในแต่ละระยะ ได้อย่างลงตัว แสดงถึงความล้ำสมัยของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างสรรค์การทับซ้อนของเส้น สี และรูปทรงต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ บ่งบอกถึงความดีที่มีประโยชน์เหลือเกินของเทคโนโลยีนี้



กระบวนการสร้างสรรค์งาน

ในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้านั้นต้องใช้ความรู้ในการใช้โปรแกรม PhotoShop และต้องใช้ความคิดเรื่อง โครงสร้างบวกกับจินตนาการเฉพาะตัว นำไปผสมผสานกับความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นงานจิตรกรรม โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือแล้วพิมพ์ลงบนวัสดุต่าง ๆ กัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ชีวิตคนในเมืองนั้นขาดธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่ดี แต่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย ข้าพเจ้าคิดว่าเทคโนโลยีนี้แหละคือตัวปรับสมดุลให้กับเมืองใหญ่ที่ดีที่สุด เพราะสามารถทำให้เรามองข้ามความน่าเบื่อหน่ายในเมือง ไปสู่โลกแห่งเทคโนโลยี โลกดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีที่ไร้ขีดจำกัดในยุคนี้ เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัส เราก็สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้มากมายอย่างเหลือเชื่อ ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะเชิดชูแสดงออกผ่านงานศิลปะให้มองเห็นในแง่ที่ดีมีคุณค่าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในโลกแห่งดิจิทัล

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพ ที่จะนำมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นรูปทรง เพื่อการสื่อสารความหมาย ตามแนวคิดหรือแนวเรื่อง

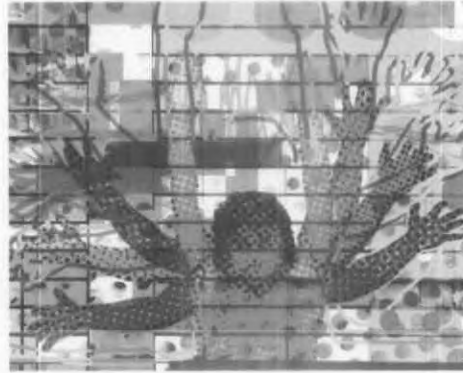
รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.1 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 1

ก. รูปคน มีการแสดงออกทางใบหน้าและแววตา ให้ความรู้สึกถึงความสุขสนุกสนานจำนวนแขนที่เคลื่อนไหวไปมาและมีจำนวนมากเกินจริงเพื่อรู้สึกถึงความมีอิสรภาพทางพลังงานของโลกดิจิทัล จึงทำให้รู้สึกถึงความมีพลังในการทำสิ่งต่างๆ ที่เพิ่มมากขึ้นที่คนยุคใหม่จะได้รับจากโลกแห่งเทคโนโลยีดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 3

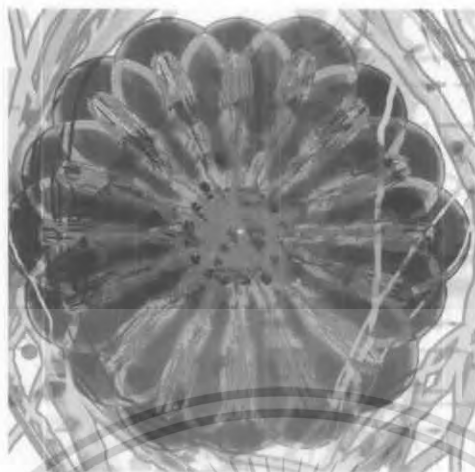
ข. รูปทรงคนวัยรุ่นยุคใหม่ในลักษณะท่าทางเหยียดแขนหรือชูแขนขึ้น โบกไปมา แสดงออกถึงอิสรเสรีในโลกดิจิทัล



ภาพที่ 4.3 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 4

ค. รูปทรงแทนค่าเครื่องมือต่างๆ ในโลกดิจิทัลที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นให้ดูมีความแข็งแรงและรูปทรงที่ดูทันสมัย แล้วนำมาบิด ยืด เพื่อลดความแข็งของรูปทรงและทำให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ภาพรูปทรงจากผลงานชิ้นที่ 4

ง. รูปทรงของดอกไม้ไฟแห่งโลกดิจิทัลที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น ที่แสดงให้เห็นถึงแสงสีและรูปทรงที่ทับซ้อนกัน ให้ความรู้สึกเหมือนหมุนอยู่ ใช้ดอกไม้ไฟเพื่อแทนความเฉลิมฉลอง เพื่อให้คู่สนุกรสงานและความสุขในโลกดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 4.5 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 1

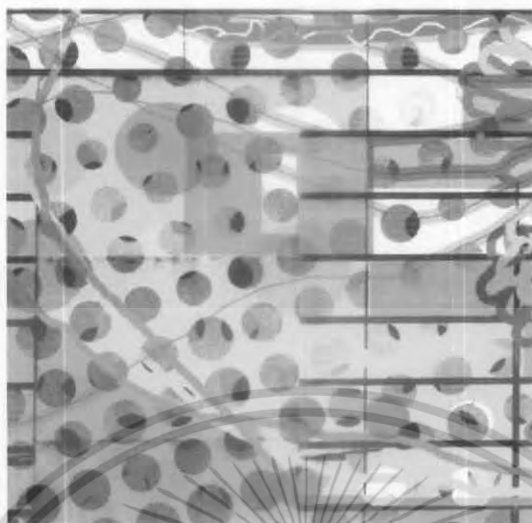
ก. พื้นผิวของท้องฟ้าในโลกดิจิทัลที่มีสีสันที่สดใส เหมือนจริง กับผิวของก้อนเมฆที่ให้ความรู้สึกอ่อนนุ่ม คุณวอลตา แต่มีแสงโดยรอบบ่งบอกถึงความสว่างสดใส



ภาพที่ 4.6 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 1

ข. นำส่วนของแผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์มาใช้เป็นพื้นผิวของอาคารบ้านเรือน และตึกสูง เพื่อแสดงถึงความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีในทุกหนแห่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

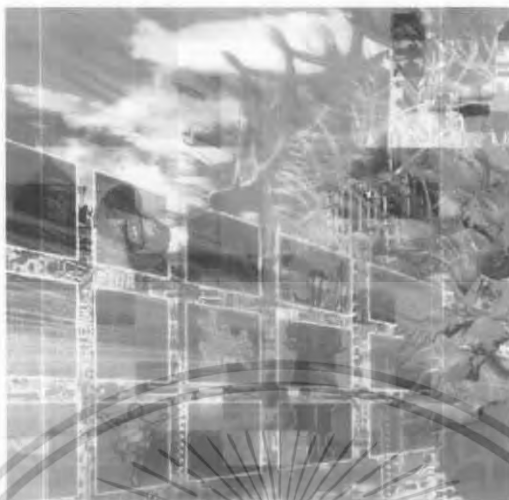


ภาพที่ 4.7 ภาพพื้นผิวจากผลงานชิ้นที่ 3

ค. ข้าพเจ้าสร้างพื้นผิวในบรรยากาศของโลกดิจิทัล โดยใช้รูปทรงวงกลมขนาดเล็กและใหญ่ปะปนกันในลวดลาย อยู่ในบรรยากาศของโลกดิจิทัล แทนแสงของดวงไฟในเมืองใหญ่ในเวลากลางคืน แสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าของเมืองและ บรรยากาศของความสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (Color)



ภาพที่ 4.8 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 1

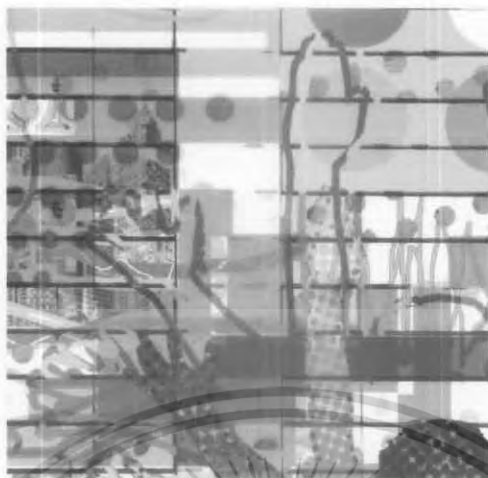
ก. ใช้สีวรรณะร้อน เช่น แดง แสด เหลือง เป็นสีของบรรยากาศของโลกดิจิทัลในภาพนี้เพื่อแสดงถึงความสว่างไสวและร้อนแรง ในพลังความงามารของเทคโนโลยีแห่งโลกดิจิทัล โดยใช้สีวรรณะเย็นเช่นสีน้ำเงิน ฟ้าม่วง และ เขียว กระจายโดยทั่วภาพเพื่อไม่ให้ดูแรงเกินไป



ภาพที่ 4.9 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 2

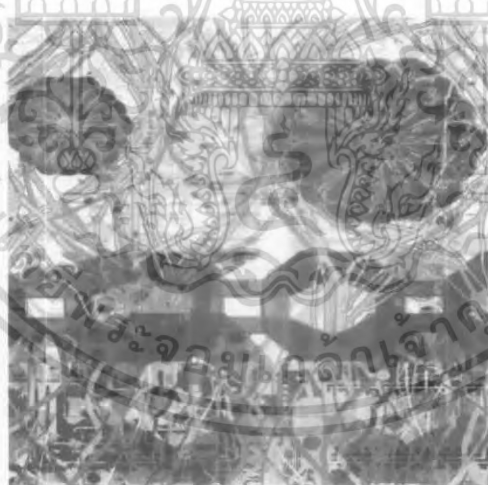
ข. สีในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ใช้สีม่วงเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ โดยซ้อนทับกับสีต่างๆ ให้ความรู้สึกน่าสนใจและน่าสงสัย ในบรรยากาศที่ดูมืด แต่ก็ใช้สีวรรณะร้อนที่ดูสดใสมาตัดเช่น สีเหลือง และสีแดงสด ให้ความรู้สึกน่าสนใจและดูสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 3

ค. ใช้สีวรรณะร้อนและเย็นตัดกันในระยะที่ต่างกันเมื่อมอง โนมุมมองที่ทับซ้อนกันทำให้เกิดการผสมกันของสีเป็นสีใหม่ในมุมมองต่างๆ ทำให้เกิดความน่าสนใจ



ภาพที่ 4.11 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 4

ง. ใช้สีวรรณะร้อนและเย็น มาผสมผสานกันให้เกิด บรรยากาศของ โลกดิจิทัลที่ให้ความรู้สึก คึกคัก สนุกสนาน และ ความมีชีวิตชีวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้น (Line)



ภาพที่ 4.12 ภาพเส้นจากผลงานชิ้นที่ 1

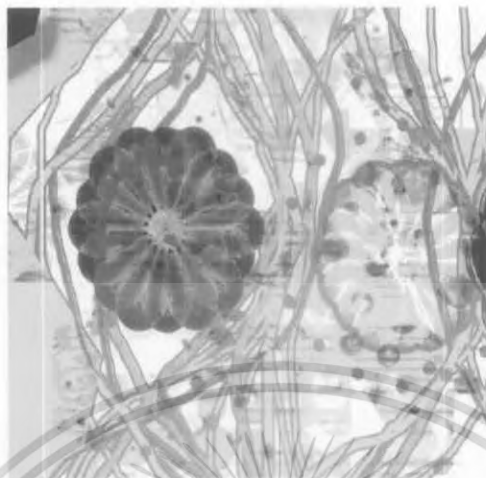
ก. ใช้เส้นที่มีลักษณะเป็นปลวไฟที่พุ่งกระจายออกรอบทิศทาง เหมือนการระเบิดออกของพลังงานในโลกดิจิทัล เพื่อให้ความรู้ลึกถึงพลัง ความสามารถของโลกดิจิทัล



ภาพที่ 4.13 ภาพสีจากผลงานชิ้นที่ 3

ข. ใช้เส้นรอบนอกของรูปทรงมนุษย์และเส้นรอบนอกของแขนที่โบกไปมา เป็นส่วนช่วยให้เกิดความเคลื่อนไหว และสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

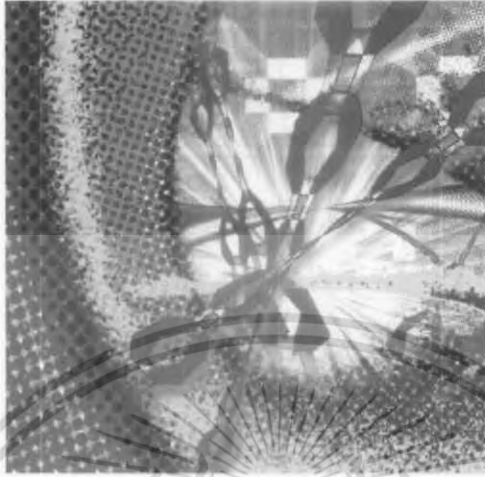


ภาพที่ 4.14 ภาพสัณฐานวิทยาชั้นที่ 4

ง. ใช้เส้นที่มีความอิสระและเป็นกลุ่มก้อน แทนโครงสร้างของเครือข่ายของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ที่มีอยู่ทั่วไปทุกแห่งเพื่อลดอำนาจความหวาดกลัวให้กับมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก (Value)



ภาพที่ 4.15 ภาพน้ำหนักจากผลงานชิ้นที่ 2

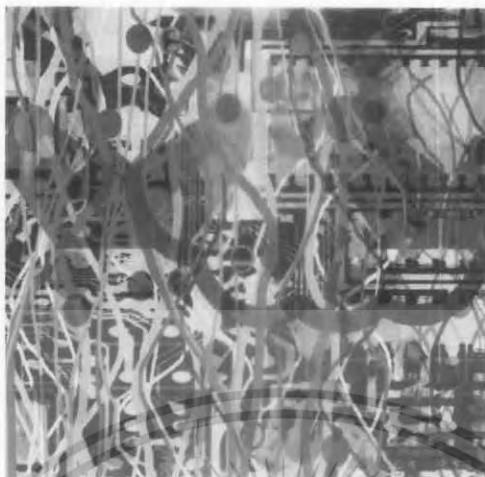
ก. ข้าพเจ้าได้แบ่งงานออกเป็น 4 ระยะ และในแต่ละระยะนั้นข้าพเจ้าได้ให้น้ำหนักของสีที่เข้มข้นในระยะที่อยู่ด้านหน้า เพื่อให้เห็นถึงความมีระยะห่างและมีคิของภาพ เพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.16 ภาพน้ำหนักจากผลงานชิ้นที่ 3

ข. สีแต่ละสีที่อยู่ในรูปทรงต่างๆ ในชั้นที่ต่างกัน เมื่อมีการทับซ้อนกันแล้วจะเกิดน้ำหนักเข้มขึ้นตรงตำแหน่งนั้น เพื่อให้มีความเป็นระยะและความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



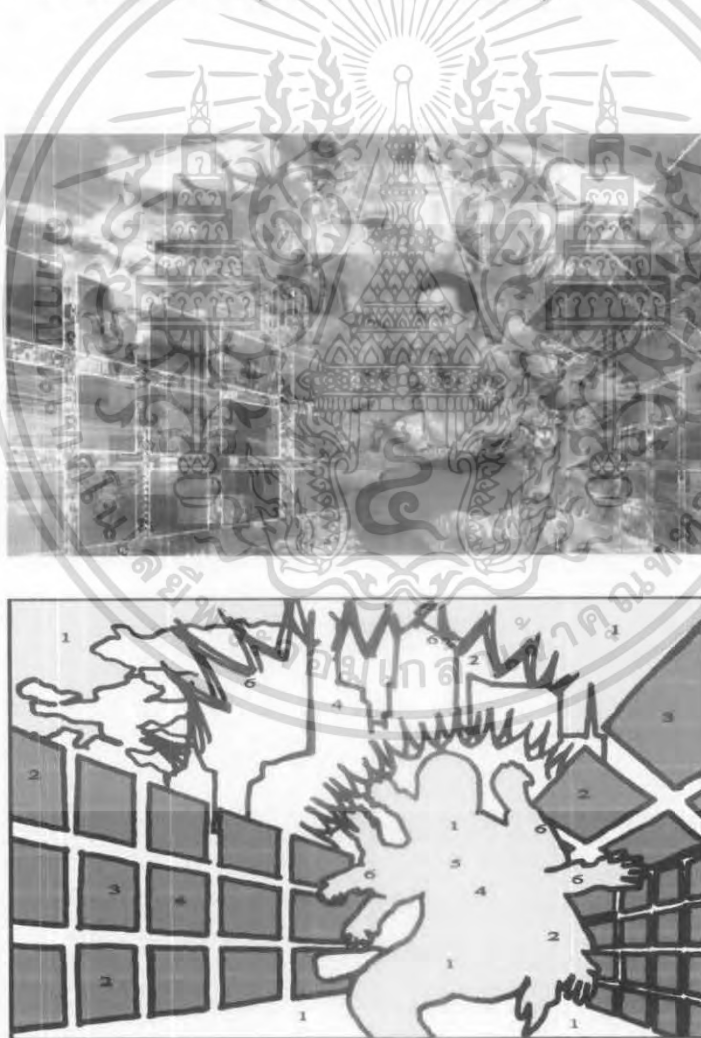
ภาพที่ 4.17 ภาพน้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 4

ค. ใช้น้ำหนักเข้มของพื้นหลังเป็นตัวลึกระยะของเส้นสีที่มีความสดใสในระยะที่อยู่หน้า เพื่อความมีมิติ และแสดงถึงความหลากหลายที่อยู่ร่วมกันในโลกแห่งเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

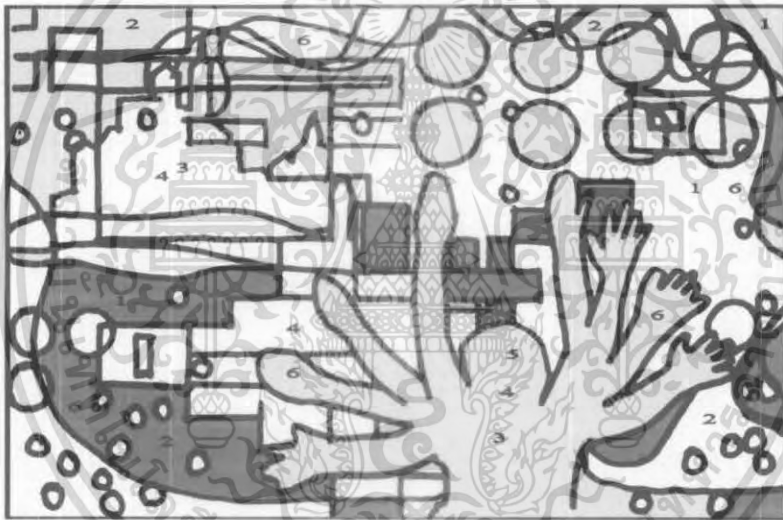
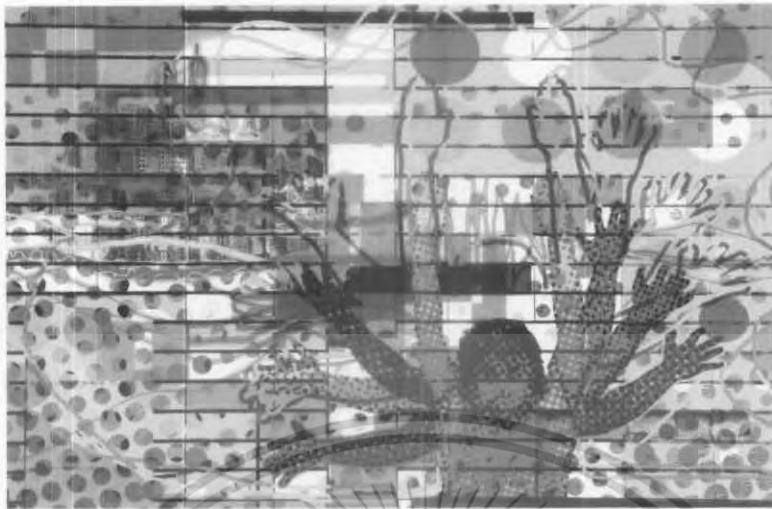
วิเคราะห์องค์ประกอบ

การสร้างผลงานศิลปะเป็นการถ่ายทอดการแสดงออกซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความงาม ซึ่งผลงานที่สร้างขึ้นประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้ รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ นอกจากเนื้อหาในรูปทรงที่สร้างองค์ประกอบที่เกิดขึ้น ส่วนที่เป็น โครงสร้างทางวัตถุของรูปทรงก็สำคัญเช่นกัน ได้แก่วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปทรง และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น องค์ประกอบที่เป็นนามธรรมหรือ โครงสร้างทางจิตใจ คือเนื้อหา แนวความคิดของเรื่องที่จะนำมาเสนอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์เป็นงานในชุด โครงงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้



ภาพที่ 4.18 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 ภาพการวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2

1. ความกลมกลืน (Harmony)

การจัดวางรูปทรง คน สิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และ รูปทรงอเล็กโทรมิกที่ซ้ำพเข้าสร้างชั้น ให้ดูลอย อยู่กระจัดกระจาย เพื่อให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวาใน โลกคิจิตอล รูปทรงของสิ่งต่างๆครอบคลุมไปด้วย บรรยากาศของสี โทนเดียวในน้ำหนัที่ชัดเจน ผลงานทั้ง 4 ชิ้นนี้มี รูปทรงและพื้นผิว จึงเป็นตัวสร้างความกลมกลืนในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานอยู่ที่รูปทรงต่างๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม และเส้น ที่มีขนาดเล็ก ใหญ่ อยู่ปะปนกันโดยทั่ว การทับซ้อนกันของรูปทรงที่ต่างกัน สีที่ต่างกันทำให้เกิดรูปทรงและสีใหม่ ในมุมมอง การใช้น้ำหนักที่เข้มที่ตัดกันอย่างเห็นได้ชัดทำให้งานเกิดความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

3. ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดของสัดส่วนของรูปทรงถูกแบ่งตามระยะ ใกล้ไกลอีกทั้งการวางตำแหน่งของสี โทนต่างในสัดส่วนที่เท่าๆกัน ใช้การกระจายของเส้นรัศมีเป็นส่วนช่วยในการทำให้เกิดความสมดุลในงานชุดนี้

4. ความสัดส่วน (Proportion)

ขนาดของสัดส่วนทั้งรูปคน สถานที่ และ สิ่งของต่างๆ มีขนาดที่ไม่สมจริง เพื่อความดูแปลกใหม่ และสนุกสนานหลุดจากโลกแห่งความจริง แต่มีการคำนึงถึงการแบ่งระยะของภาพ โดยในระยะที่อยู่หลังสุดจะมีสัดส่วนที่เล็กกว่าเพื่อเกิดความมีมิติ

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้อยู่ที่ รูปของประธานของภาพที่อยู่ในระยะหน้าที่มีความเด่นชัดกว่ารูปทรงอื่นๆ ส่วนสีที่สดไสของสิ่งต่างๆ เป็นตัวรองลงมา รวมถึงสิ่งของและทรรศนะธาตุที่สื่อให้เห็นถึงแนวความคิดในผลงาน โดยในผลงาน ชั้นที่1และ2มีการจัดวางองค์ประกอบเป็นลักษณะ Perspective ดังนั้นในผลงานจึงมีระยะหน้า กลาง หลัง ข้าพเจ้าใช้รูปทรงในระยะหน้าที่มีขนาดชัดเจนกว่ารูปอื่นๆ และให้มาสัมพันธ์กับสีของบรรยากาศโดยรอบ เพื่อแสดงถึงความเป็นเด่นในผลงาน

6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานสิ่งที่ข้าพเจ้าเน้นมากที่สุดคือการเคลื่อนไหวของรูปทรงคน และสิ่งของต่างๆ โดยใช้การซ้ำของภาพ ลักษณะท่าทางที่แตกต่างกันแต่สัมพันธ์กันดูแล้วให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและต่อเนื่อง ข้าพเจ้าใช้เส้นที่มีขนาดต่างกันไปในรูปแบบที่เป็นอิสระให้อยู่โดยรอบของรูปทรงต่างๆเพื่อช่วยสร้างให้ดูเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น และในผลงานชุดนี้ในชั้นที่ 2 , 3 และ 4 มีการแบ่งออกเป็น 4ชั้น4ระยะในแต่ละระยะมีการจัดวางองค์ประกอบที่สอดคล้องกันซึ่งเมื่อเกิดการทับซ้อนกันก็จะเกิดความแตกต่าง ความเหลื่อมกันของเส้นและสี และเมื่อเคลื่อนไหวในขณะที่มองภาพนั้นก็ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหวตามไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้านี้ได้มีการดำเนินการต่างๆอย่างเป็นลำดับขั้นต่อนับตั้งแต่ได้รับแรงบันดาลใจจากคุณประโยชน์อันเหลือล้นของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ ที่เป็นส่วนช่วยเหลือและคำจูงการใช้ชีวิตของผู้คนในเมืองใหญ่จนเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิต ข้าพเจ้าจึงได้จับจุดในความสำคัญและคุณประโยชน์ของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะซึ่งแสดงออกถึงมุมมองในแง่ดี โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างงาน เกิดการแก้ไข พัฒนาอย่างต่อเนื่อง และมีระบบ นับตั้งแต่ผลงานชิ้นแรก จนถึงสุดท้าย จนเกิดความสมบูรณ์ ประสพผลที่น่าพึงพอใจ และสามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ในลำดับต่อไปในอนาคต

ปัญหาและข้อเสนอแนะ ในการทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีไฟล์งานขนาดใหญ่จำเป็นต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วสูงประมวลผล และต้องมีโปรแกรมในการจัดการกับข้อมูลภาพที่มีความทันสมัยมากๆเพื่อที่จะสามารถประมวลผลภาพจำนวนมากให้เลือกใช้ได้โดยง่าย การทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิกนั้นควรมีฮาร์ดดิสต์อิสระ ไร้นอกเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความจุมากๆเพื่อเก็บข้อมูลภาพโดยจะไม่ไปกวนระบบประมวลผลและสิ้นเปลืองความจุของเครื่อง ก่อนการจัดส่งพิมพ์ควรมีการทดลองสีของเครื่องพิมพ์นั้นๆก่อนเพราะว่ามีโอกาสที่จะเกิดความผิดเพี้ยนของสีในอัตราที่สูง จะได้ปรับสีและแสงจากงานให้พอดีกับเครื่องพิมพ์ได้ ควรศึกษาวัสดุที่จะนำมาพิมพ์ให้ดีก่อนเพราะว่าในแต่ละวัสดุนั้นมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป การเลือกภาพที่จะมาใช้ในงานควรเลือกภาพที่มีขนาดใหญ่เพื่อป้องกันการแตกเกล็นของภาพได้

บรรณานุกรม

ชลุด นิมเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์, 2539

<http://dusithost.dusit.ac.th/~librarian/it107/C1.html>

<http://www.geocities.com/internet2001th/internet.htm>

<http://www.artnet.com/artwork/424632883/gilbert--george--the-singing-sculpture.html>

<http://www.art.net/studios/visual/stowe.html>

<http://www.artpromote.com/artist/digital.shtml>

<http://www.more-fun.com/fine-art/info.htm>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อภาพ

สนุกกับโลกดิจิตอล 1
Enjoy with Digital's world 1

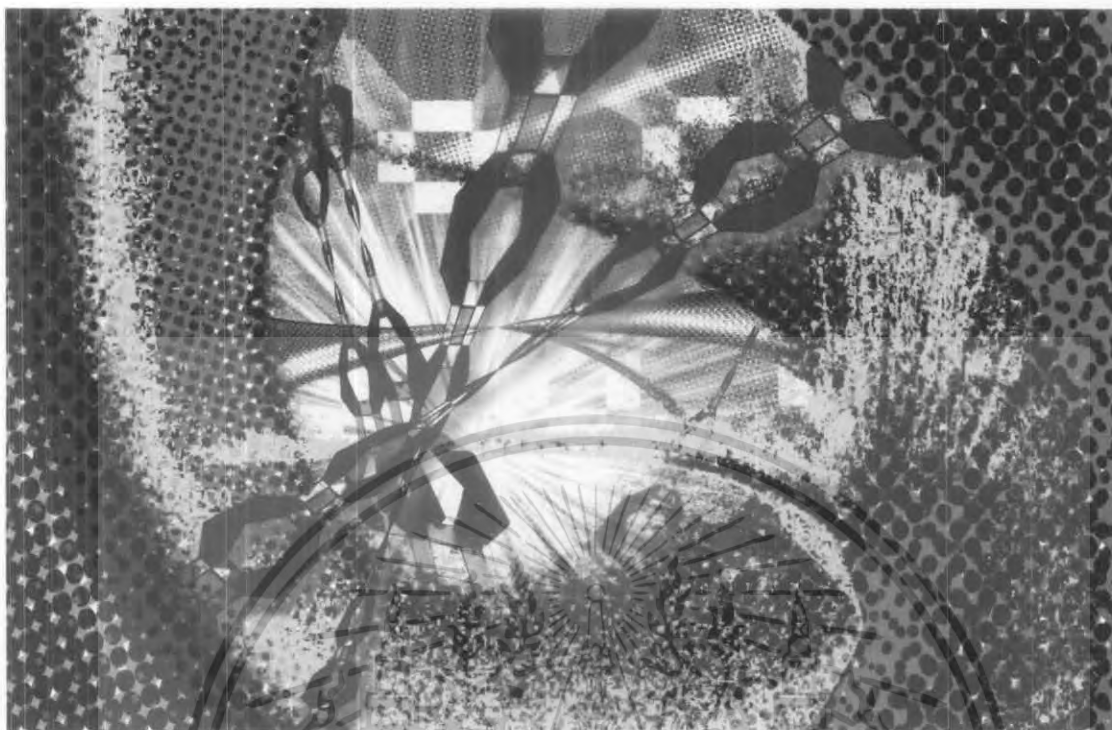
ขนาด

185 x 300 เซนติเมตร

เทคนิค

Inkjet on sticker paper

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อภาพ

สนุกกับโลกดิจิตอล 2

Enjoy with Digital's world 2

ขนาด

120 x 180 เซนติเมตร

เทคนิค

Inkjet on Clear film

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

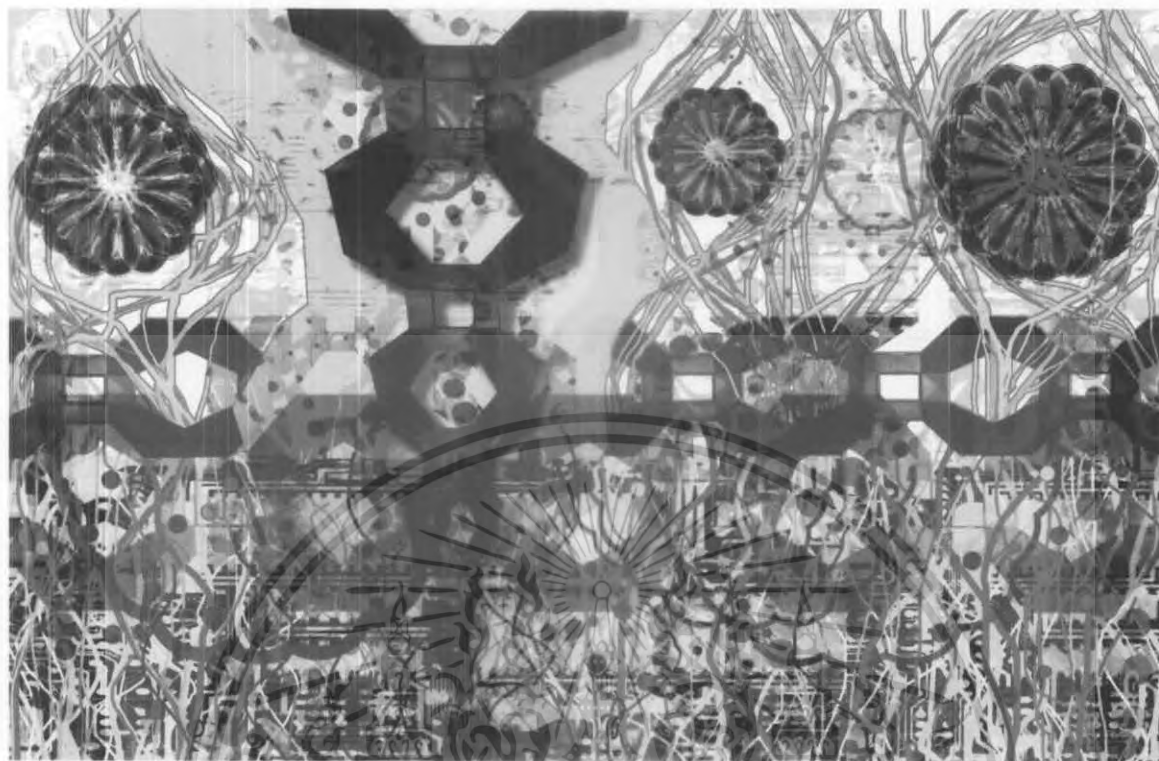


ชื่อภาพ สนุกกับโลกดิจิทัล 3
 Enjoy with Digital's world 3

ขนาด 120 x 180 เซนติเมตร

เทคนิค Inkjet on Clear film

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อภาพ

สนุกกับโลกดิจิตอล 4
Enjoy with Digital's world 4

ขนาด

120 x 180 เซนติเมตร

เทคนิค

Inkjet on Clear film

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

นาย สืบตระกูล สืบสารคาม

MR. SUEBTRAKUL SUEBSARAKHAM

เกิด : 22 มิถุนายน 2526

ที่อยู่ : 18/19 หมู่ที่ 9 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

โทร 0-2939-4888

การศึกษา

- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฝ่ายอนุบาล)
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฝ่ายประถม)
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฝ่ายมัธยม)
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้