

The 5th National Conference in Knowledge and Digital Society

Knowledge and Digital Society 2020



การประชุมระดับชาติ
สังคมความรู้และดิจิทัล ครั้งที่ 5

11-12 มีนาคม 2563
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
กรุงเทพฯ



สารจากเจ้าภาพ

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 5 “สังคม ความรู้ และดิจิทัล”

(Knowledge & Digital Society 2020)



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมล จิราพงษ์

คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ในฐานะเจ้าภาพหลัก ได้ร่วมมือกับ 6 สถาบันอุดมศึกษาชั้นนำอัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี มหาวิทยาลัยพะเยา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และมหาวิทยาลัยบูรพา ในการจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ 2563 หัวข้อ “สังคม ความรู้ และดิจิทัล” ครั้งที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการและนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาได้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่องค์ความรู้ในด้านการจัดการความรู้วิศวกรรมซอฟต์แวร์ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลคอนเทนต์

ขอขอบคุณคณะกรรมการจัดงานทุกท่านที่ให้ความสำคัญและความร่วมมือในการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันผ่านการประชุมวิชาการในครั้งนี้โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานวิจัยและบทความวิชาการจากการประชุมวิชาการฯ จะสามารถนำไปพัฒนา ต่อยอดสู่ความร่วมมือทางวิชาการกับกลุ่มสถาบันการศึกษาและองค์กรต่างๆ ในระดับนานาชาติต่อไป

สารจากประธาน KDS 2020

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 5 “สังคม ความรู้ และดิจิทัล”

(Knowledge & Digital Society 2020)



รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีการเติบโตแบบก้าวกระโดด ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกบริบท ทุกองค์กรพยายามปรับเปลี่ยนและสร้างภูมิคุ้มกันในการรับมือกับคลื่นเทคโนโลยีลูกใหญ่นี้ เพื่อไม่ให้ถูกกลืนหายไปกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว และหันมาใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล

การประชุมวิชาการระดับชาติ สังคมความรู้และดิจิทัล The 5th National Conference in Knowledge & Digital Society หรือ KDS 2020 เป็นอีกหนึ่งขุมทรัพย์ความรู้ เพื่อให้ นักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ มีพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ระหว่างกัน ใน 5 ศาสตร์ ประกอบด้วย การจัดการความรู้, วิศวกรรมซอฟต์แวร์ และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์, ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ, ดิจิทัลคอนเทนต์ และ นวัตกรรมการสื่อสารและการหลอมรวมสื่อ

ในนามตัวแทนของผู้จัดงาน The 5th National Conference in Knowledge & Digital Society ผมขอขอบคุณทุกท่านที่ให้เกียรติเข้าร่วมแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความรู้ในครั้งนี้ รวมถึงมหาวิทยาลัยเครือข่ายที่ร่วมกัน จัดกิจกรรมครั้งนี้ขึ้นมา

การจัดการประชุมวิชาการระดับชาติครั้งนี้ถือเป็นการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ของทุกมหาวิทยาลัยเครือข่าย และก่อให้เกิดเวทีเผยแพร่ผลงานวิจัยในสาขาการจัดการความรู้, วิศวกรรมซอฟต์แวร์ และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์, ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ, ดิจิทัลคอนเทนต์ และ นวัตกรรมการสื่อสารและการหลอมรวมสื่อ ซึ่งจักมีส่วนช่วยสนับสนุนทั้งด้านการเรียนการสอน และการพัฒนาองค์ความรู้ให้กับสังคมและประเทศชาติ จึงนับว่าเป็นความร่วมมือระหว่างสถาบันทางการศึกษาที่ก่อให้เกิดประโยชน์หลากหลาย ไม่เฉพาะแต่คณาจารย์ นิสิต นักศึกษา นักวิชาการ ที่เข้าร่วมประชุม แต่ยังช่วยส่งต่อความรู้ให้แก่สังคมให้ช่วยขับเคลื่อนพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าต่อไป



กำหนดการ

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 5

“สังคมความรู้และดิจิทัล” KDS (Knowledge and Digital Society: 2020)

วันที่ 11-12 มีนาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพฯ

วันที่ 11 มีนาคม 2563

เวลา 13.00 น. – 14.00 น.

ลงทะเบียน

ทดสอบระบบการนำเสนอ ในระบบ Videos Conference
(โปรแกรม Zoom Cloud Meeting)

วันที่ 12 มีนาคม 2563

เวลา 09.00 น. – 09.30 น.

พิธีเปิดการประชุมวิชาการฯ

เวลา 09.30 น. – 10.45 น.

นำเสนอผลงาน

เวลา 10.45 น. – 11.00 น.

รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม

เวลา 11.00 น. – 12.30 น.

นำเสนอผลงาน

เวลา 12.00 น. – 13.00 น.

รับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 น. – 14.00 น.

นำเสนอผลงาน

เวลา 15.00 น.

การประกาศรางวัลบทความยอดเยี่ยม

** ตารางเวลาอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม **



รายชื่อที่ปรึกษาและคณะกรรมการการประชุมวิชาการระดับชาติ
หัวข้อ “สังคม ความรู้ และดิจิทัล” ครั้งที่ 5
วันที่ 11-12 มีนาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. ผศ.ดร.กมล จิราพงษ์ | คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| 2. ดร.พรเทพ ไรจนวล | คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา |
| 3. ดร.มูฮัมหมัด บิลแอสละ | คณบดีคณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| 4. ผศ.ดร.ปิติพงษ์ ยอดมงคล | คณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |

ประธาน KDS

- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 1. รศ.ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
|-------------------------------|------------------|

ประธานฝ่ายการเงิน

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. ผศ.ภาณุวัฒน์ สิทธิโชค | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
|--------------------------|--------------------|

ประธานฝ่ายประชาสัมพันธ์

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. ผศ.วรกร ไข่มวงค์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| 2. ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ | มหาวิทยาลัยบูรพา |

ประธานฝ่ายพิจารณาบทความ

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. ผศ.วิชัย โยธางศ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
|--------------------|--------------------|

เลขานุการ

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1. ผศ.ณัฐกมล ถุงสุวรรณ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
|------------------------|--------------------|

คณะกรรมการฝ่ายสถานที่

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. ดร.วิมลบุญ จีระผานุกร | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 2. ดร.อรุโณทัย พงษ์วาท | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |

คณะกรรมการพิจารณาบทความ

- | | | | |
|-------------------------------|--------------------|-----------------------------------|------------------|
| 1. ดร.ชาญ พิสิฐภูพันธ์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 10. ดร.รสา สุนทรายุทธ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. ผศ.เกรียงไกร กงกะนันท์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 11. รศ.ติวรรธน์ สมไทย | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. อาจารย์ณนนต์ คุณะนิตสาร | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 12. ผศ.ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 4. อาจารย์ชนินทร์ ฉายรัตน์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 13. ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 5. อาจารย์วีรภัทร สุธีรางกูม | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 14. ดร.ปภัทรนันท์ คุณพูนทรัพย์ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 6. อาจารย์เปรมวดี วินิจฉัยกุล | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | 15. ผศ.ดร.บรรยวีสต์ ประเสริฐวรชัย | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 7. ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ | มหาวิทยาลัยบูรพา | 16. ผศ.ดร.สาคร เมฆรักขานิช | มหาวิทยาลัยพะเยา |
| 8. ดร.ภูษา เรืองชีวิน | มหาวิทยาลัยบูรพา | 17. ผศ.ดร.ศกยภพ ประเวทจิตร | มหาวิทยาลัยพะเยา |
| 9. ผศ.ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา | มหาวิทยาลัยบูรพา | 18. ผศ.ดร.กฤติกา กันทวงศ์ | มหาวิทยาลัยพะเยา |

สารบัญ

หัวข้อที่ 1 การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

รหัส	ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
A-001	การกำหนดสมรรถนะสำหรับพนักงานมหาวิทยาลัยสายปฏิบัติการ วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ศิริพัศตร์ ถ่าอ้าย ปิยาภรณ์ ณ เชียงใหม่	11
A-004	ทัศนคติของพนักงานสายบริการ ในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ ตำแหน่งทางวิชาการ กรณีศึกษาสำนักงานคณะเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา	โกมลัญญา ตายะ มยุเรศ แสงสว่าง	19
A-006	ความคิดทางด้านจริยธรรมเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งของที่ใช้ในชีวิต ประจำวัน	ผู้ ฉนวนหล่อ	32
A-008	การวิเคราะห์รูปแบบวัฒนธรรมการตกแต่งลวดลายของเซรามิก ไทย - จีน	โอว หยางหลินซิน	39
A-009	ความงามแห่งใบโพธิ์วิเคราะห์ศิลปะสถาปัตยกรรมในงานจิตรกรรมฝา ผนัง กรณีศึกษาสถาปัตยกรรมพระบรมมหาราชวังไทย ในจิตรกรรม ฝาผนังเรื่อง “รามเกียรติ์”	ฉิน จวินฮุย	48
A-010	การวิเคราะห์เปรียบเทียบและการประยุกต์ใช้ภาพสิ่งโตในวัฒนธรรม จีนและไทย	วัง ตาน	59
A-011	การบูชาเทพเจ้าในงานแกะสลักของปราสาทศีขรภูมิ	หยาง ฟาน	69
A-012	ผลกระทบจากเครื่องปั้นดินเผาแต่จิวต่อประเทศไทยจากมุมมองใน ด้าน การโยกย้ายทางวัฒนธรรม	หยวน หาง	78
A-013	การศึกษาวิจัยเปรียบเทียบระหว่างเตาเผาของ Cizhou เตาเผาของ ภูมิภาคจังหวัดสุโขทัยและ เตาเผาของ Jingdezhen ประเทศจีนโดย สังเขป	จาง เซา	86
A-014	การศึกษาค่านิยมของแนวคิดการออกแบบ Super Normal: กรณี ศึกษา “ครกหิน” ไทย	ฉิน จ้าวกั้ว	95

รหัส	ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
A-017	การศึกษาการออกแบบภูมิทัศน์ของหมู่บ้านชาวประมงอ่างศิลา	ชิว เยว่	100
A-019	การวิเคราะห์ศิลปะสิ่งโตหินของจีน	โจว ฟาง	109
A-020	รูปแบบเครื่องแต่งกายรูปปั้นพระโพธิสัตว์วัดหลงซิงในชิงโจว ความคล้ายคลึง กันของรูปปั้นทางพุทธศาสนาของประเทศจีนและประเทศไทย	หวาง เฝิง	115
A-021	การเปรียบเทียบของวัฒนธรรมพุทธศาสนาที่มีผลต่อโครงสร้างการตกแต่งสถาปัตยกรรมสัตว์ในตำนานไทย – จีน	วัง มั่นลี่	125
A-022	การวิเคราะห์ประสบการณ์ของลูกค้า การบริการของบริษัทเดอะพีค แอดแวนเจอร์ทัวร์โดยใช้การจัดการความรู้ลูกค้า	ณัฐธินี บุญธรรม ธีราพร แซ่แห้ว	135

หัวข้อที่ 3 ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)

C-001	การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการบริหารงานภายในวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	ศุภจิตา สุริยจันทร์ ดร.ปฏิสนธิ์ ปาลี	142
C-002	การจำแนกคุณภาพเนื้อวัวด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิทัศน์บนสมาร์ทโฟน	ยศพล สิทธิยศ พงศัณริศร์ กามะพรหม สุรางคณา ระวังยศ ธนิกานต์ สันต์สวัสดิ์ สุวิษยะ รัตตะธรมย์	156
C-003	ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์บนสมาร์ตโฟน กรณีศึกษาร้านขายของออนไลน์ Souvenir UP มหาวิทยาลัยพะเยา	ดร.เกวรินทร์ จันทร์ดำ สิทธิเดช วชิราศรีศิริกุล ธนพร เรืองเดช	164
C-004	การพัฒนาเว็บไซต์สองภาษาเพื่อสำหรับแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา วัด 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา (ไทย/ฝรั่งเศส)	ดร.เกวรินทร์ จันทร์ดำ สิทธิเดช วชิราศรีศิริกุล จารุกัญญา จิตรวงค์นันท์	173
C-005	วีซีดี : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับจองตั๋วรถตู้โดยสารประจำทางในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้	อ้ออารีย์ ทังเหม ศรียา บิลแสละ ซั่มรี เจ๊ะอารน	182

รหัส	ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
C-006	การพัฒนาระบบวิเคราะห์ข้อมูลการตลาดและการจัดการธุรกิจหมวกกะปิเยาะห์	มะเขากี สุแวง ชมรี เจ๊ะอารน มูอำหมัดสูโอมิ ยานยา	191
C-007	โปรแกรมตรวจสอบและรายงานสถานะการทำงานของอุปกรณ์บนเครือข่าย	ธนพนธ์ ยังจารีก พงศกร ดุษฎี พรเทพ โรจนวสุ	205
C-008	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารข้อมูล สำหรับส่วนงานสาธารณสุขปภค กองอาคารสถานที่ มหาวิทยาลัยพะเยา	เดชदारง กันทะพงศ์ วิศรุต ดวงปิ่น ธนวัฒน์ แซ่เอี้ยบ สุรางคนา ระวังยศ กนกวรรณ เชียงเงิน	213
C-009	กรอบการออกแบบเกมเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการส่งเสริมการท่องเที่ยว	ชาญ พิสิฐพันธ์	224

หัวข้อที่ 4 ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)

D-001	“แสงสีฟ้า : ภัยร้ายไร้รูปร่าง” สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย	เสริมสิน ไพรินทร์	239
D-002	การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัลในนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัยนานาชาติ	วิรัชกร สุธีรางกูร	247
D-003	เวบ ไอ สลึป: เกมส์ผจญภัยปริศนา	พียครัน เฮะตือระ	260
D-004	แนวทางการออกแบบสินค้าจากการตุ้ยนาคาแรคเตอร์เพื่อขายผ่านทางออนไลน์	ผศ.วรารกร ใช้เทียมวงศ์	271
D-005	การออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิกศิลปะเด็ก	ปองโท รัตนวงศ์แซ	279
D-006	การออกแบบพื้นที่ปฏิสัมพันธ์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในสวนสาธารณะ	กฤษฎี ตุลวรรณนะ	286

หัวข้อที่ 5 นวัตกรรมสื่อสารและการหลอมรวมสื่อ (Innovation Communication and Media Convergence)

E-001	การจัดระบบการจัดเก็บป้ายโปรโมชันของแผนกส่งเสริมการตลาด บริษัท สรรพสินค้าเซ็นทรัล สาขาหาดใหญ่	สาเกีเราะ แยนนา เป็ญฮารุน สุนันนี ประดู่	300
-------	--	---	-----

การนำเสนอแบบโปสเตอร์
Poster Presentation

รหัส	ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
A-002	การศึกษาและเปรียบเทียบสมรรถนะของการบูรณาการการเรียนรู้ ร่วม การทำงาน (Work Integrated Learning : WIL) ของวิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	กชนิภา แก้วสุทธะ อัทธยา เข้มเพ็ชร ผศ. ดร.วรวิชญ์ จันทร์ฉาย	309
A-003	การศึกษาสถิติการได้งานทำในสถานประกอบการ ที่นักศึกษาปฏิบัติ สหกิจศึกษา ประจำปีการศึกษา 2561 วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	อัทธยา เข้มเพ็ชร กชนิภา แก้วสุทธะ จิราวิทย์ ญาณจินดา	310
A-005	การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มยอดการรับเข้า ของนักศึกษา หลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ) วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	โกศลัญญา ตายะ มยุเรศ แสงสว่าง	311
A-023	ระบบสนับสนุนการให้คำปรึกษา นักศึกษาในระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	สุมิตรา กันธะวงค์ อรรวรรณ ทองงาม	312
A-024	การศึกษาความแตกต่างของกระบวนการเบิกจ่ายเงินระหว่างวิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (CAMT) กับ ศูนย์นวัตกรรมและการ จัดการความรู้ (KIC) ผู้กระบวนการทำงานที่ดีขึ้น	สุมิตรา กันธะวงค์ ฉชกร ถาวรเกษมททัย อรรวรรณ ทองงาม	313
A-025	ระบบตรวจสอบสถานะช่องรับเอกสารด้วยตนเอง	ธนนท์ เหล็กชาย ทรงยศ จันทร์อินทร์ สมเพชร แก้วแจ่ม พานิตนันท์ มั่นกระโทก ยลลดา รินจ้อย	314
D-008	การออกแบบกราฟิกด้านอาหารสำหรับหนังสือ "UP TASTE : 50 Thailand's Signature Tastes by M.L. Parson Svasti"	กิตติยา ภูรอด	315
D-009	การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้นในการออกแบบเว็บไซต์ ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	นภนต์ คุณะนิตินสาร	316
D-010	การถ่ายทอดจินตภาพจากความทรงจำผ่านเทคโนโลยี AR	ปรารธนา จิรปสิทธิพันธ์	317
D-011	กระบวนการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัล ภายใต้หัวข้อ The Silence No.9	สุนทรี เฉลียวพงษ์	318

การสร้างสรรคศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัลร่วมสมัยจากแนวคิดวัฒนธรรมไทย The Creation of Contemporary Digital Printing Art Inspired by Thai Culture

วิรัชพร สุธีรางกูร

หัวหน้าสาขาวิชาการออกแบบกราฟิก คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัลร่วมสมัยจากแนวคิดวัฒนธรรมไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ความเป็นไทย และโครงสร้างในบริบทของศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัล ค้นหาคำการทำงานร่วมกันในรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์และดิจิทัลร่วมกัน และเพื่อเผยแพร่ผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลในระดับนานาชาติ ในกระบวนการพิมพ์ดิจิทัลนี้ มีขั้นตอนศึกษาจากการรวบรวมสิ่งดีใจเพื่อนำมาคิดวิเคราะห์ตีความหมายและถ่ายทอดออกมาจากสื่อและเทคนิคดิจิทัลนำเสนอด้วยรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัล องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ในโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator สร้างสรรค์เป็นผลงานภาพพิมพ์ในรูปแบบดิจิทัล จากการวิจัยสร้างสรรค์ด้วย “Graphic Design Chart” เพื่อวิเคราะห์หาเทคนิคระหว่างแนวความคิด รูปแบบ ผนวกกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังใช้หลักการทางศิลปะจากทฤษฎีของโคบายาชิเพื่อวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพของสี อารมณ์ ความรู้สึกในผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ตลอดจนการเผยแพร่ผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลทั้ง 3 ชุด จำนวนผลงาน 9 ชิ้นในการแสดงภาพพิมพ์ระดับนานาชาติ โดยผลการวิจัยพบว่า 1) การสื่อความหมายผ่านภาพบริบทต่างๆ ที่ปรากฏในสภาพแวดล้อมของเมืองในประเทศไทยโดยสื่อผ่านสถาปัตยกรรม 2) การสร้างสรรค์ผลงานจากวัตถุที่มีความเป็นไทยผ่านสัญลักษณ์ทางกราฟิกด้วยรูปทรงเหมือนจริง เช่น ภาพพัดโบราณ ภาพกราฟิกลวดลายไทย และ 3) การแสดงแนวคิดจากผู้วิจัยด้วยโครงสร้างต่างๆ จากรถและส่วนประกอบของโครงสร้าง เป็นเทคนิคการสร้างสรรคที่ผู้วิจัยปรารถนาให้มีการสื่อออกมามีมิติที่แปลกใหม่ ด้วยเหตุนี้แรงบันดาลใจจากภาพที่สื่อความหมายในรูปแบบดิจิทัลนี้ จึงปรากฏในผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชุดนี้

คำสำคัญ : ภาพพิมพ์ดิจิทัล, ภาพพิมพ์, ร่วมสมัย, นานาชาติ, วัฒนธรรมไทย, โคบายาชิ, กราฟิกดีไซน์

Abstract

The Digital Printmaking research presented at The International Contemporary Miniprint of Kazanlak aims to create a narrative about cultural landmarks, Thai heritage and the structure of digital printmaking. The author sets out to integrate the essences of both traditional and digital printmaking and to exhibit the resulting confluence at the international forums. The digital printmaking process involves the study of inspirational constituents then analyzes the essences and expresses via digital printmaking techniques. The author utilizes Adobe Photoshop© and Adobe Illustrator© to achieve the result. “Graphic Design Chart” was used to analyze and refine the concepts, styles and forms and then expressed via digitalization techniques. The author also adopted Kobayashi (1992)’s principles of arts to analyze the aesthetic aspects such as the colors, the emotions, and the passions in creative research works along with the author’s exhibition of three sets (nine pieces) digital printmaking artworks. This research discusses 1) The visual communication of Thai urban environment as expressed through architectural constructs 2) The realistic graphic symbols used in the creation of Thai-heritage inspired artifacts such as ancient hand fans and striped patterns and 3) The author’s discussion of concepts using artificial components from cars and other structures with the intention to create unique art styles. For this reason, three sets of digital printmaking-inspired art pieces are presented in this creative research.

Keywords : Digital Prints, Graphic Arts, Contemporary, International, Thai Culture, Kobayashi, Graphic Design

1. บทนำ

ความสำคัญของการใฝ่รู้ของมนุษย์ในเรื่องศิลปะนับวันจะเติบโตขึ้นจนเข้าสู่ยุคดิจิทัล และให้ประโยชน์แก่มนุษย์ตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่ แม้ว่ามนุษย์จะได้เปรียบความรู้ทางด้านศิลปะซึ่งให้ประโยชน์ทางด้านจิตใจแก่มนุษย์อย่างมากมายจะนับเป็นปัจจัยที่ 5 ก็ต่อเมื่อมนุษย์ได้ปัจจัย 4 พร้อมแล้ว แต่ก็ยังมีปัจจัยที่ 6 ตามมา เช่น อุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับมนุษย์ มีหลายคนได้ตระหนักดีว่า หากรวมปัจจัยทั้ง 6 เข้าด้วยกัน มนุษย์จะใฝ่รู้ทั้งเรื่องี่สร้างประโยชน์ให้ทั้งทางกายและทางด้านจิตใจให้แก่ตนเองเป็นอย่างมาก ชีวิตของมนุษย์ผู้นั้นก็จะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

มนุษย์รู้ เข้าใจศิลปะ และวิวัฒนาการตามที่กล่าวข้างต้น ทำให้มนุษย์ได้ประโยชน์ทางจิตจากศิลปะได้เต็มที่ เช่นเดียวกันขณะที่ใฝ่รู้ในเรื่องทฤษฎีของความงามหรือที่เรียกว่าสุนทรียศาสตร์ตามที่คุ้นหู ได้เปรียบบุคคลกลุ่มแรกที่ว่า สามารถบริโภครสสุนทรียจากผลงานที่ผู้อื่นได้สร้างสรรค์เอาไว้ เช่น ทศนะของเพลโต (Plato) ซึ่งเป็นนักปรัชญากรีก ยุคคลาสสิก ผู้คิดทฤษฎีที่ว่าศิลปะคือการเลียนแบบโลกธรรมชาติ (Art as Representation) หรือ ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of Representation) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าแก่นแท้ของศิลปะ คือ การลอกเลียนแบบ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ส่วนประโยชน์ทางจิตอีกด้านหนึ่งของมนุษย์ดิจิทัลที่ต้องใช้เครื่องมือทางดิจิทัล ซึ่งหมายถึงทักษะความสามารถในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและเครื่องมือสื่อสารได้อย่างเกิดประโยชน์ รวมไปถึงการควบคุม จัดการเพื่อให้เกิดสมดุลของการใช้ประโยชน์ระหว่างโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง

ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ที่มีประโยชน์ทางจิตย่อมมีวิวัฒนาการจากศิลปะภาพพิมพ์ในรูปแบบดั้งเดิมผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลทำให้เกิดเป็นผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์แนวใหม่ในยุคดิจิทัลนี้ ทำให้การทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัลนี้เกิดเป็นภาพพิมพ์ในบริบทที่แตกต่างออกไปจากเดิมและนำผลงานสร้างสรรค์นี้เผยแพร่สู่สาธารณชนเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ประโยชน์จากการผสมผสานในรูปแบบภาพพิมพ์ดิจิทัล

วัตถุประสงค์

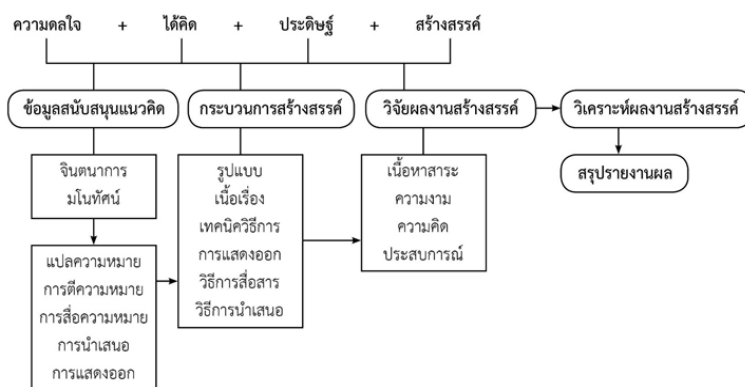
1. เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ความเป็นไทย และโครงสร้างในบริบทของศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัล
2. เพื่อค้นหาการทำงานร่วมกันในรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์และดิจิทัลร่วมกัน
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ดิจิทัลในนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย

สมมติฐาน

1. ผลงานภาพพิมพ์แบบดั้งเดิมสามารถประยุกต์เข้ากับรูปแบบทางดิจิทัลเพื่อให้เกิดภาพพิมพ์รูปแบบใหม่ได้

กรอบแนวคิดสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์
2. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
3. วิจัยผลงานสร้างสรรค์
4. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
5. สรุปรายงานผลการดำเนินงานสร้างสรรค์



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์

2. การดำเนินการวิจัย

2.1 รวบรวมข้อมูล

2.1.1 กำหนดกรอบแนวคิดด้านการวิจัยและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานและขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

2.1.2 สืบหาภาพข้อมูลผลงานทางภาพพิมพ์ดิจิทัล (Graphic Art digital) และข้อมูลที่เป็นเรื่องของสถานที่สำคัญ ความเป็นไทย และบริบทต่างๆ ของภาพพิมพ์ดิจิทัล

2.1.3 วิเคราะห์ลักษณะภาพข้อมูลและภาพผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลที่มีรูปแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับความคิดและจินตนาการของผู้วิจัย เพื่อนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการสร้างภาพแบบร่าง (Sketch) ทาง 2 มิติ ให้มีเนื้อหาแนวคิดสะท้อน และสัมพันธ์กับภาพความคิดของผู้สร้างสรรค์

2.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางภาพพิมพ์และเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

2.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล พัฒนาแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ โดยการสร้างรูปแบบและรูปทรงที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสร้างสรรค์เป็นแบบดิจิทัล (2 มิติ)

2.2.3 พัฒนาแบบร่างผลงาน (2 มิติ) ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลจริง

2.2.4 สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลจากแบบร่างดิจิทัล 2 มิติ ที่ได้จากการพัฒนาแบบร่างที่ สอดคล้องกับเนื้อหาการสร้างสรรค์

2.3 วิเคราะห์ผลงาน

2.3.1 วิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลที่ได้จากการวิจัย

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

2.4.1 ส่งผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในระดับนานาชาติ

2.4.2 นำเสนอผลงานทั้ง 3 ชุดต่อผู้เชี่ยวชาญ

2.4.3 สรุปและรายงานผลการวิจัยสร้างสรรค์

3. ผลการศึกษา

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้เป็นการวิจัยทดลอง (experimental research) เป็นการวิจัยโดยทดลองปฏิบัติโดยตรง ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการหรือกลวิธีในการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะต่างๆ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545: 158) โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็นการวิจัยคือ

1. การวิจัยศึกษาธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เป็นการค้นหาคำว่าความเข้าใจจากธรรมชาติ ทั้งในความรู้เชิงปรากฏการณ์ และความรู้ในเชิงวิทยาศาสตร์

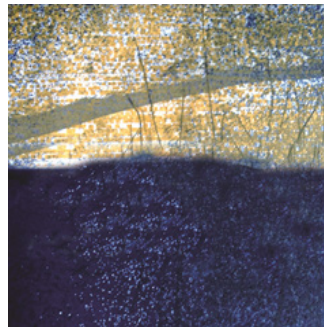
2. การวิจัยจากประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นการนำความรู้ความเข้าใจจากยุคสมัยลัทธิทางศิลปะที่ผ่านมา นำมาผลักดันการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้วิจัย

3. การวิจัยขยายแนวคิดของตนเอง เป็นการวิจัยที่ขยายแนวคิดจากจุดยืนของตนเอง ผลักดันให้ลักษณะเฉพาะตน พัฒนากว้างไกลออกไป

จากผลการศึกษาวิจัยผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชุดในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนารูปแบบผลงานผ่านกระบวนการทางเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ที่สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวต่างๆ จากทฤษฎีการแบ่งกลุ่มวิจัยในข้างต้นนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัล โดยในชุดที่ 1 มีที่มาจากสภาพแวดล้อมและบริบทสังคมในปัจจุบัน ซึ่งเป็นบริบทที่มีคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ในปัจจุบันประเทศไทยยังเล็งเห็นความสำคัญของพระมหากษัตริย์ ศาสนาและความเป็นอยู่ ยิ่งโลกพัฒนาไปเท่าใดก็ยิ่งเกิดปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นเท่านั้นและหากมนุษย์เราเกิดความต้องการทางวัตถุมากขึ้น ไม่รู้จักพอในสังคมแห่งยุคโลกาภิวัตน์นี้ จากสาเหตุเหล่านี้เองทำให้มนุษย์เกิดความไม่เท่าเทียมกันทั้งทางจิตใจและทางวัตถุ ผลงานชุดนี้จึงต้องการแสดงบริบทต่างๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อต่อยอดให้ได้ตระหนักเห็นในคุณค่าทางสถาปัตยกรรมของไทยให้ทรงคุณค่าอยู่ตลอดไป โดยผลงานสร้างสรรค์ในชุดที่ 2 นี้มีกระบวนการทำงานจากการรวบรวมข้อมูลภาพถ่ายซึ่งมีที่มาจากบริบทของประเทศไทยในเขตกรุงเทพมหานคร



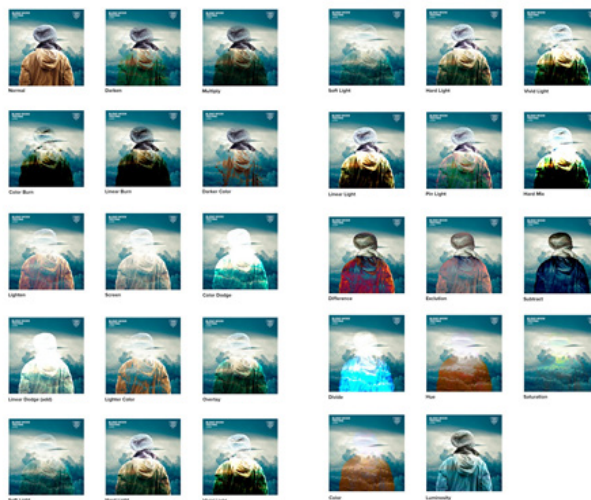
รูปที่ 2-4 สถาปัตยกรรมจากบริษัทในประเทศไทย



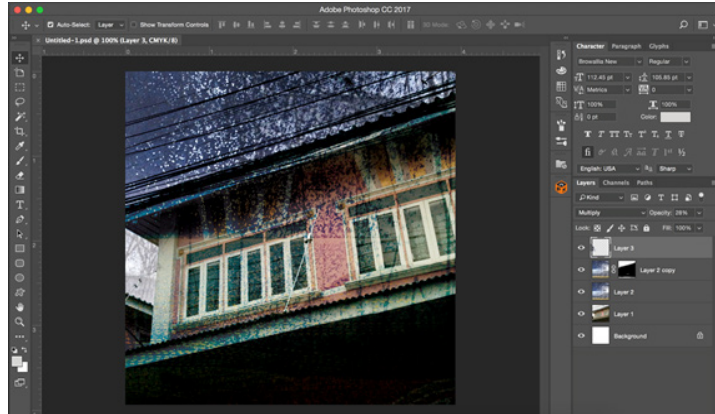
รูปที่ 5-7 พื้นผิวต่างๆ ที่ได้จากเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ



รูปที่ 8-10 เทคนิคการทำภาพเป็นลายเส้นด้วยคอมพิวเตอร์

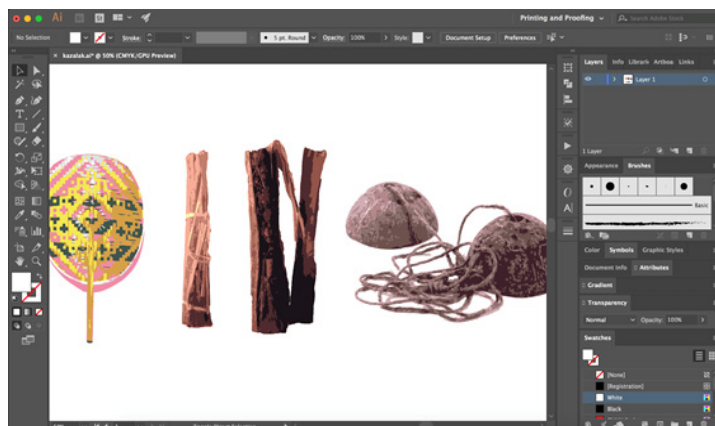


รูปที่ 11 เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ blending photos จากคำสั่ง blend ในโปรแกรม Adobe Photoshop

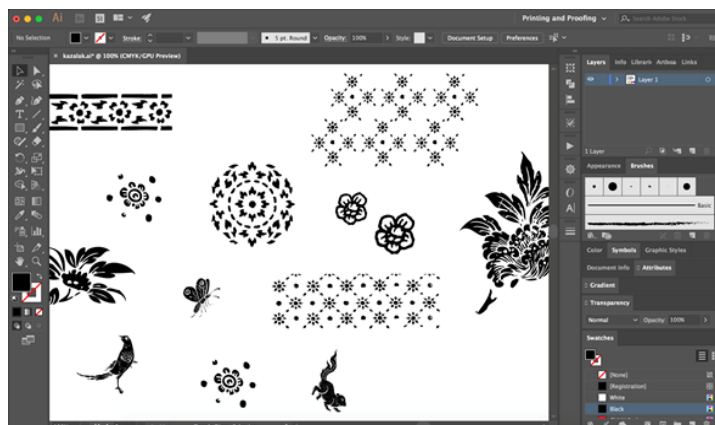


รูปที่ 12 สร้างสรรค์ผลงานวิจัยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop

ผลงานวิจัยในชุดที่ 2 มีที่มาจากประวัติศาสตร์ไทย สภาพแวดล้อมของความเป็นไทย สิ่งของต่างๆ ที่พบเห็นจากสังคมชุมชน ที่มีความเป็นไทยดั้งเดิม การเลือกนำวัสดุหรือวัตถุที่มีความเป็นไทยเพื่อกระตุ้นเตือนคนในสังคมไทยให้เห็นคุณค่ารากเหง้าของวัฒนธรรมไทยให้ฟื้นคืนชีพกลับมาดังเดิม กลับมาสร้างมูลค่าให้กับชุมชนด้วยแนวคิดวิธีการต่างๆ ผ่านเรื่องและรูปทรงของวัตถุเหล่านี้ โดยผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ด้วยแนวคิดการผสมผสานระหว่างเก่าและใหม่ เก่าจากของที่มีในสมัยก่อน ของโบราณของไทย และใหม่จากเทคนิคกระบวนการด้วยโปรแกรมในการแปลงภาพถ่ายให้เป็นภาพเวกเตอร์ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ตลอดไปโดยถ่ายถอดผ่านผลงานวิจัยสร้างสรรค์



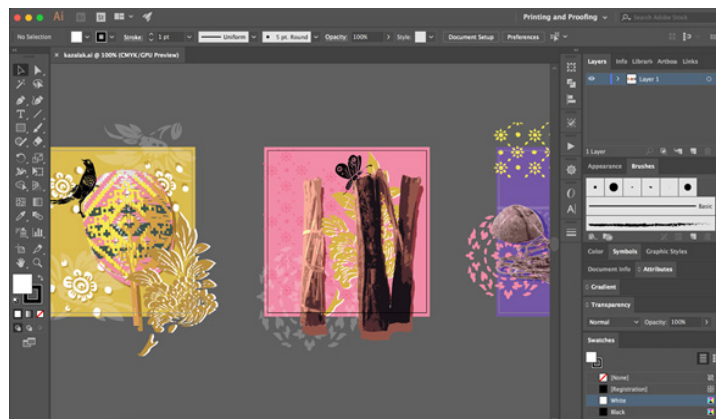
รูปที่ 13 วัตถุสิ่งของต่างๆ จากความเป็นไทยดั้งเดิมนำมาแปลงเป็นภาพเวกเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator



รูปที่ 14 ลวดลายไทยต่างๆ จากโบสถ์ วัด หรือตู้พระธรรม

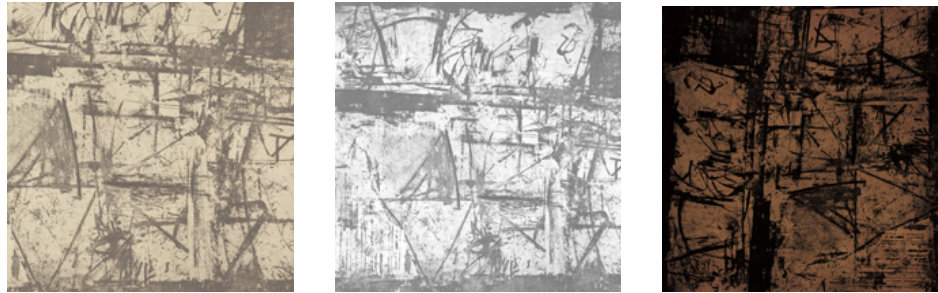


รูปที่ 15 แร้งบันดาลใจจากสีไทยโทน

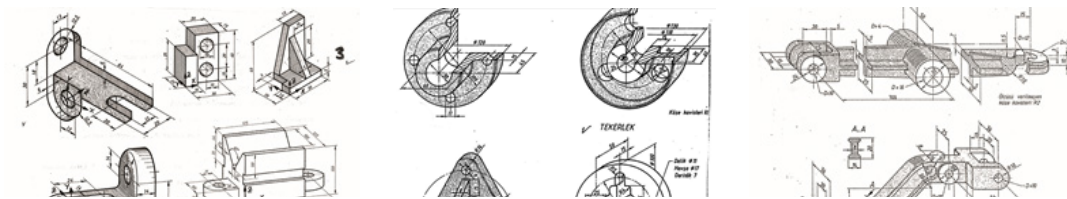


รูปที่ 16 สร้างสรรค์ผลงานวิจัยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ผ่านโปรแกรม Adobe Illustrator

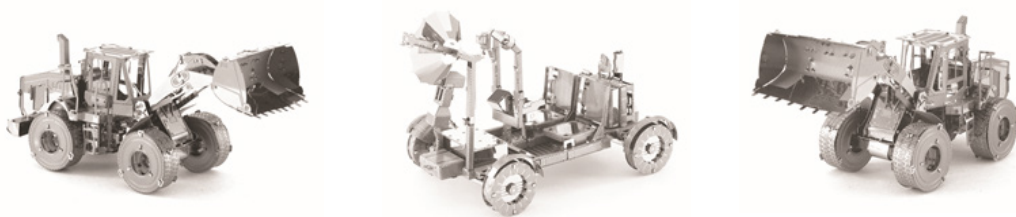
ผลงานวิจัยในชุดที่ 3 มีที่มาจากแรงบันดาลใจส่วนตัวของผู้วิจัยโดยการทดลองนำส่วนประกอบจากโครงสร้างของเครื่องจักรกลและโมเดลจำลองรถประกอบกับภาพเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาจากลัทธิทางศิลปะช่วงหนึ่งคือ ลัทธิเค้าโครง (Constructivism) ซึ่งเป็นปรัชญาทั่วไปที่นำมาใช้ในสาขาวิชาต่างๆ ที่มีคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม จากการทดลองผลงานสร้างสรรค์ในชุดที่ 3 นี้มีกระบวนการรวบรวมโครงสร้างต่างๆ มาวิจัยสร้างสรรค์



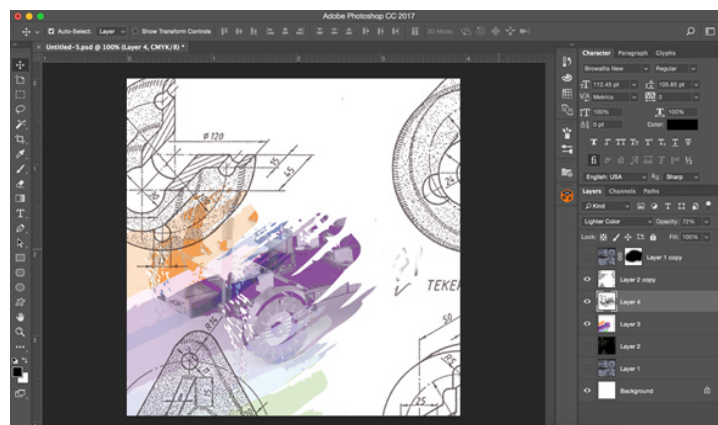
รูปที่ 17-19 พื้นผิวต่างๆ ที่ได้จากเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ



รูปที่ 20-22 ภาพลายเส้นโครงสร้างจากเครื่องจักรกล



รูปที่ 23-25 ภาพโมเดลจำลองรถประเภทต่างๆ



รูปที่ 26 สร้างสรรค์ผลงานวิจัยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ชุดที่ 1 มีทั้งหมด 3 รูป



1



3



2

Уирафат Сутеранкул / Weeraphat Suteerangkul
Тайланд / Thailand

- 1 Nakon Sawan Road / 2016
N/A / 10x10 (19x19) / 65/100
- 2 Tuk Tuk / 2016
N/A / 10x10 (19x19) / 19/100
- 3 Wat Pra Keaw / 2016
N/A / 10x10 (19x19) / 29/100

รูปที่ 27 หมายเลข 1 ชื่อภาพ ถนนนครสวรรค์ (Nakon Sawan Road) ปี ค.ศ. 2016

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

รูปที่ 28 หมายเลข 2 ชื่อภาพ รถตุ๊กตุ๊ก (Tuk Tuk) ปี ค.ศ. 2016

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

รูปที่ 29 หมายเลข 3 ชื่อภาพ วัดพระแก้ว (Wat Pra Keaw) ปี ค.ศ. 2016

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 มีทั้งหมด 3 รูป



1



3



2

Weeraphat Suteerangkul / Вирафат Сутирангул
Thailand / Тайланд

- 1 Thai Style1 / 2018
Digital print / 10x10 (19x19) / 1/32
- 2 Thai Style2 / 2018
Digital print / 10x10 (19x19) / 1/11
- 3 Thai Style3 / 2018
Digital print / 10x10 (19x19) / 1/26

รูปที่ 30 หมายเลข 1 ชื่อภาพ ไทยสไตล์#1 (Thai style#1) ปี ค.ศ. 2018

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

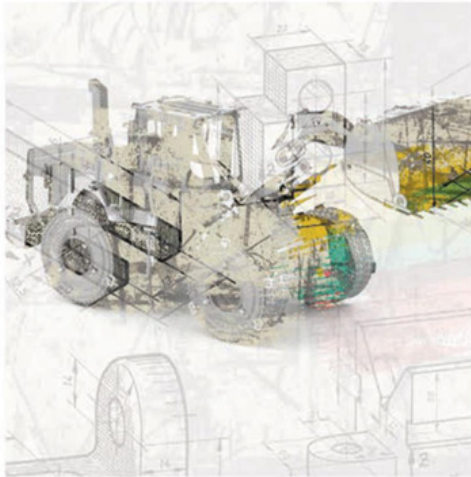
รูปที่ 31 หมายเลข 2 ชื่อภาพ ไทยสไตล์#2 (Thai style#2) ปี ค.ศ. 2018

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

รูปที่ 32 หมายเลข 3 ชื่อภาพ ไทยสไตล์#3 (Thai style#3) ปี ค.ศ. 2018

ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 มีทั้งหมด 3 รูป



1



3



2

**Weeraphat Suteerangkul / В. Сутеранкул
Thailand / Тайланд**

- 1 Structure #1 (2018)
Etching and Digital Print / 10x10 (18x18) / 1/12
- 2 Structure #2 (2018)
Etching and Digital Print / 10x10 (18x18) / 1/5
- 3 Structure #3 (2018)
Etching and Digital Print / 10x10 (18x18) / 1/21

รูปที่ 33 หมายเลข 1 ชื่อภาพ โครงสร้าง#1 (Structure#1) ปี ค.ศ. 2018
ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

รูปที่ 34 หมายเลข 2 ชื่อภาพ โครงสร้าง#2 (Structure#2) ปี ค.ศ. 2018
ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

รูปที่ 35 หมายเลข 3 ชื่อภาพ โครงสร้าง#3 (Structure#3) ปี ค.ศ. 2018
ขนาด 10 x 10 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล

4. อภิปรายผล

จากแรงบันดาลใจของผู้วิจัยสู่กระบวนการสร้างสรรค์ การรวบรวมกรอบทฤษฎีและแนวความคิดรวบยอด ได้แก่ ทฤษฎี IMAGE SCALE ของคาบายาชิ (KOBAYASHI) และเทคนิคทางคอมพิวเตอร์นำมาผสมผสานสู่ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ดิจิทัล ผ่านสื่อดิจิทัล จากผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 9 ชิ้น 3 ชุดสู่การวิเคราะห์รูปแบบผลงาน ทฤษฎี และเทคนิคกระบวนการสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์	รูปแบบ	โปรแกรม	เทคนิคทางคอมพิวเตอร์	ทฤษฎีของคาบายาชิ
	เหมือนจริง	Photoshop	1. Multiply 100% 2. Layer mask 3. Color Burn	NATURAL (ดูเป็นธรรมชาติ) MYSTERIOUS (ลึกลับ น่าค้นหา) CULTURED (มีวัฒนธรรม)
	เหมือนจริง	Photoshop	1. Multiply 77% 2. Multiply 100% 3. Multiply 100%	NATURAL (ดูเป็นธรรมชาติ) MYSTERIOUS (ลึกลับ น่าค้นหา) CULTURED (มีวัฒนธรรม)
	เหมือนจริง	Photoshop	1. Multiply 100% 2. Multiply 100% 3. Multiply 100%	NATURAL (ดูเป็นธรรมชาติ) MYSTERIOUS (ลึกลับ น่าค้นหา) CULTURED (มีวัฒนธรรม)
	กึ่งนามธรรม	Illustrator	1. Image Trace 2. Opacity 3. C16 M22 Y82 K0	CULTURED (มีวัฒนธรรม) ELABORATE (ประณีต บรรจง) DOMESTIC (พื้นถิ่น)
	กึ่งนามธรรม	Illustrator	1. Image Trace 2. Opacity 3. C1 M57 Y13 K0	CULTURED (มีวัฒนธรรม) ELABORATE (ประณีต บรรจง) DOMESTIC (พื้นถิ่น)
	กึ่งนามธรรม	Illustrator	1. Image Trace 2. Opacity 3. C63 M75 Y0 K0	CULTURED (มีวัฒนธรรม) ELABORATE (ประณีต บรรจง) DOMESTIC (ดูเป็นพื้นถิ่น)
	กึ่งนามธรรม	Photoshop	1. Lighter Color 2. Multiply 100% 3. Difference	COMPLEX (ซับซ้อน) STONGE (แข็งแแกร่ง) METALLIC (ดูเป็นโลหะ มันวาว)
	กึ่งนามธรรม	Photoshop	1. Linear Dodge 2. Linear Burn 3. Exclusion	COMPLEX (ซับซ้อน) STONGE (แข็งแแกร่ง) METALLIC (ดูเป็นโลหะ มันวาว)
	กึ่งนามธรรม	Photoshop	1. Lighter Color 2. Multiply 100% 3. Overlay	COMPLEX (ซับซ้อน) STONGE (แข็งแแกร่ง) METALLIC (ดูเป็นโลหะ มันวาว)

5. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวความคิดสร้างสรรค์และเทคนิคการสร้างสรรคแบบดิจิทัลโดยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ของผลงานทั้ง 3 ชุด โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์คือ โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator โดยสามารถรายงานผลเป็น 2 ประเด็น คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์และด้านผลสัมฤทธิ์ผ่านรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ดิจิทัลทางทัศนศิลป์ได้ดังนี้

ตามแนวคิดของผู้วิจัยสร้างสรรค์นั้นได้มุ่งสนใจไปที่ขบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับสภาพความเป็นจริงของการใช้ชีวิตในสังคมจนส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมความรู้สึกภายในจิตใจออกมาจนนำไปสู่การแสดงออกทางเทคนิคคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมต่างๆ ออกมาตามจิตใจของความเป็นมนุษย์และส่งผลไปสู่รูปแบบภายนอกที่เปลี่ยนไปตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์จากสิ่งที่มนุษย์ได้แสดงให้เห็นพฤติกรรมความเป็นอยู่การบริโภควัตถุ และโครงสร้างของจิตอย่างมากมายจนนำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ที่มีผลสะท้อนทางอารมณ์ของสังคม อันมีผลกระทบต่อมนุษย์ให้กระตุ้นจิตใจความเป็นมนุษย์ การดำรงชีวิตและกลายเป็นตัวชี้วัดเพิ่มคุณค่าชีวิตทางสังคมของความเป็นมนุษย์เราในปัจจุบัน

การสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ รูปแบบของผลงานจึงอยู่ที่การนำเสนอจินตนาการและแนวคิดทั้ง 3 ชุดของผู้วิจัยสร้างสรรค์เองทั้งหมด ทั้งที่เกิดจากทั้งทางตรงและทางอ้อมอันมีผลกระทบต่อความรู้สึก โดยผ่านทางศิลปะดิจิทัลที่ได้ทำการทดลองและจากผลการทดลองวิจัยที่ได้ออกมาจากการสร้างสรรค์นี้ จึงถูกตีความและนำเสนอออกมาในลักษณะที่มีการผสมผสานระหว่างจินตนาการทางรูปทรงและเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ที่หลากหลายจากวัสดุ สถาปัตยกรรม และสิ่งของโบราณ ภาพถ่ายที่เห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น ตึกเก่า วัดพระแก้ว ของเล่นโบราณ ชีโต้ หรือแม้แต่พัดในสมัยก่อน วัสดุที่ทำจากธรรมชาติต่างๆ ที่ยังคงหลงเหลือจากการบริโภควัตถุนิยม ฯลฯ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งวัสดุสิ่งของเหล่านี้ถือว่าเป็นส่วนสำคัญต่อแรงบันดาลใจของผู้วิจัยสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก ซึ่งคิดว่าเป็นสาเหตุของมนุษย์แต่ละคนที่กำลังได้ใช้ชีวิตและจากสิ่งเหล่านี้เอง ผลงานจึงถูกนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงในบริบทของไทยเป็นหลัก โดยวัตถุประสงค์เพื่อจะได้ระบายอารมณ์ผ่านความรู้สึกและการรับรู้ออกมาได้ตรงกับความคิด โดยผลงานได้ถ่ายทอดผ่านเทคนิคทางคอมพิวเตอร์สมัยใหม่มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยเทคนิคทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์หลากหลายชนิดด้วยกัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะเกิดแรงบันดาลใจไปกับบริบทนั้นๆ โดยบริบทเหล่านี้สามารถบอกความหมายและสนองตอบต่อความคิดเรื่องราวของมนุษย์ได้ด้วยตนเอง และสามารถตอบโจทย์ในการวิจัยสร้างสรรค์ในทั้ง 3 ชุดนี้ได้ตรงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ ในรูปแบบลักษณะของผลงานภาพพิมพ์ดิจิทัล โดยเป็นลักษณะผลงานรูปแบบเหมือนจริง (Realistic) และรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) จากการแสดงออกด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ดังกล่าว จึงดูมีความหมายในทางศิลปะภาพพิมพ์รูปแบบใหม่ คือการทดลองสร้างภาพพิมพ์แบบดิจิทัลซึ่งยังไม่แพร่หลายมากนัก



รูปที่ 36 ผลงานชุดที่ 1 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์นานาชาติ Kazanluk ประเทศบัลแกเรีย ปี พ.ศ. 2560



รูปที่ 37 ผลงานชุดที่ 2 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์นานาชาติ Kazanluk ประเทศบัลแกเรีย ปี พ.ศ. 2561



รูปที่ 38 ผลงานชุดที่ 3 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์นานาชาติ Kazanluk ประเทศบัลแกเรีย ปี พ.ศ. 2562

ดังนั้นการสร้างสรรค์วิจัยผลงานทั้ง 3 ชุดนี้จึงน่าจะบรรลุเป้าหมายตรงตามความต้องการมากที่สุดในการสร้างสรรค์และทางเทคนิควิธีการต่างๆ ของผลการทดลอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นต่อผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างมากที่จะนำแนวคิดและรูปทรงต่างๆ มาใช้เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น เพื่อค้นหาความเป็นตัวตนผ่านการวิจัยสร้างสรรค์รูปแบบดิจิทัลใหม่ๆ นี้อีกด้วยในอนาคต

6. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จากคำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ จากอาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำบทความวิจัย อีกทั้งยังช่วยการดำเนินงานต่างๆ ขอขอบคุณ ผศ.ภาณุวัฒน์ สิทธิโชค สำหรับคำแนะนำในการทำบทความวิจัย และพี่น้องทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำบทความวิจัยเรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาวิจัย ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา

7. เอกสารอ้างอิง

ชลุด นิมเสมอ. (2561). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นท์ติ้ง.

ปรีชา เกาทอง. (2562). การเขียนเนื้อหาสาระทางวิชาการจากการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ. เอกสารประกอบ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). ทศนศิลป์วิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อ็อนดีไอคิว.

วีรภัทร สุธีรางกูร. (2560). เอกสารประกอบการสอน SDM118 คอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม

David Dabner. (2017). *Graphic Design School : A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media*. London, United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.

Shigenobu Kobayashi. (1991). *Image Color Scale*. Kosdansha International. Tokyo.

Knowledge and
Digital
Society 2020



<https://kds2020.camt.cmu.ac.th/>