

จิตรกรรมทิวทัศน์ภาพอุทยานประวัติศาสตร์เมือง
กำแพงเพชรในรูปแบบดิจิทัลเพ้นต์เพื่อเป็น
ภาพประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่าน

The Landscape Paintings of Kamphaeng
Phet Historical Park by Using Digital Painting
Technique as for Illustrations in Integrated
English Reading

จิรพงศ์ ยืนยง¹

Jirapong Yuenyong

สุธาสิณี ขุนทองนุ่น²

Sutasinee Khoonthongnoom

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างสรรคภาพจิตรกรรมทิวทัศน์ของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรในรูปแบบดิจิทัลเพ้นต์ จำนวน 10 ภาพ จากการสร้างสรรคโดยกลวิธี (Technique) ปรับแต่งค่าแปรง (Brush Setting) ในโปรแกรมวาดรูป และการกลุ่มของการจัดโครงสี (Color Scheme) เพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการ

¹อาจารย์, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กำแพงเพชร

²อาจารย์, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กำแพงเพชร

สอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการอ่าน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษา โปรแกรมศิลปศึกษา ที่เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกผสมหลายสื่อ จำนวน 20 คน ในปีการศึกษา 2564 โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจหา ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจใน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจเฉลี่ยทุก ๆ ด้านอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังนี้ ด้านความรู้หรือด้านวิชาการ (Knowledge) ด้านทักษะทางการ ปฏิบัติการ (Skill Technique) และความเข้าใจทางการอ่าน (Reading) ตามลำดับ ในการนี้สามารถวิเคราะห์สรุปผลสำเร็จทางคุณค่าทางสุนทรียภาพ เชิงสร้างสรรค์ของผลงานจิตรกรรม และขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ดังนี้ โดยมี พัฒนารูปแบบของมุมมองภาพ พัฒนาเนื้อหา จนไปสู่กระบวนการภาพแบบ ร่าง (Sketch) และพัฒนาเป็นผลงานจริงขึ้นตามลำดับ โดยมีคุณค่ารูปแบบ ภาพประกอบ (Illustration) การใช้เทคนิคดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง (Digital Painting Technique) และเทคนิคความงามในการเลือกจัดโครสี (Color Scheme Design) ต่อการออกแบบภาพวาด ผสมผสานกลมกลืนอย่างเป็นเอกภาพ รูปแบบเฉพาะตัว

คำสำคัญ: จิตรกรรม ดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง งานสร้างสรรค์ ภาพประกอบ การบูรณาการ การอ่าน

Abstract

The purpose of the research is to study the techniques of creating Kampheang Phet historical park landscape digital painting for 10 pieces. There are 3 methods that were applied with the art works. 1) Applying techniques 2) Brush setting 3) Color scheme. These techniques were used to create the paintings in order to integrate the illustration paintings in English reading teaching. The populations in this research are 20 Art Education program students. They enroll computer graphic course in academic year 2021. The questionnaires are applied for collect the data to find mean and

standard deviation. The results of the research revealed that the overall of participants' satisfaction is in high level. The satisfaction of knowledge, skill techniques and reading comprehension are also in high level by sorted them respectively. The value of the creatively aesthetic paintings and the procedures were analyzed to the conclusions. The contents, perspectives, and sketch process are developed and can be applied with the real work pieces. Moreover, the digital painting techniques and color scheme design techniques are used for illustration. These techniques affect to the unique and harmony of art illustration eventually.

Keywords: Paintings, Digital paintings, Creative works, Illustrations, Integrated, Reading

บทนำ

การสร้างผลงานภาพจิตรกรรมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้น เท่าที่ทราบกันดีว่ายังคงนำเสนอและถ่ายทอดผลงานออกมาด้วยวัสดุของกระดาษ ผ้าใบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการเก็บรักษาได้ยากหากระยะเวลานาน อีกทั้งยังเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าเพราะถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพียงชิ้นเดียวหากจะสำเนา ก็ต้องนำไปเข้าขั้นตอนสมัยใหม่ด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งการถ่ายภาพ ตกแต่ง ปะติด ฯลฯ สร้างความยุ่งยากในการจัดการ ด้วยเหตุนี้เอง การใช้องค์ความรู้ในด้านจิตรกรรมสมัยใหม่จำเป็นต้องนำเทคโนโลยีจากคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้จึงจะทำให้เกิดความน่าสนใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานยิ่งขึ้น สามารถทำซ้ำ คัดลอกสำเนาและเก็บรักษาเอาไว้ในระบบฐานข้อมูลดิจิทัลหรือจะนำมาพิมพ์ออกมาสัมผัสจับต้อง ทั้งในปัจจุบันยังไม่มีผลงานวิชาการหรืองานวิจัยที่ถ่ายทอดเทคนิควิธีการทาง จิตรกรรมดิจิทัลเพื่่นดัง ในสาขาศิลปกรรมไม่มากเท่าที่ควร

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษางานจิตรกรรมดิจิทัลเพ้นติ้ง (Digital Painting) เป็นการประยุกต์ทักษะทางศิลปกรรมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ (จิตรัตน์ แซ่ตั้ง, 2552, หน้า 3 - 4) โดยการนำเรื่องราวของอุทยานประวัติศาสตร์เมืองกำแพงเพชรมาถ่ายทอดรูปแบบผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ เพื่อให้ผู้ดูผลงานมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์ของเมืองกำแพงเพชร โดยการใช้เครื่องมือไอแพด (Ipad) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสำหรับกราวาดภาพดิจิทัลเพ้นติ้งที่สะดวกรวดเร็ว ด้วยความที่เครื่องมือนี้มีอุปกรณ์ปากกาที่มีเซ็นเซอร์ที่ไวต่อการวาด การตอบสนองรองรับแรงกดของน้ำหนักมือศิลปินผู้ใช้งาน การวาดแบบผสมผสานเทคนิคใหม่ๆ ของแอปพลิเคชันที่มีลูกเล่นการเลียนแบบฝีแปรงในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่มากมายนั้น ทำให้การออกแบบผลงานจิตรกรรมทำได้อย่างสร้างสรรค์แปลกใหม่ ตอบสนองต่อแนวทางความคิดของผู้ศิลปิน

สำหรับด้านการบูรณาการนั้น ผู้วิจัยเห็นประโยชน์ของภาพจิตรกรรมทิวทัศน์ที่สามารถนำไปใช้เป็นภาพประกอบให้กับเนื้อหาเรื่องของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรในรูปแบบภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านจับใจความโดยเหตุผลของการใช้หนังสือภาพคือ หนังสือภาพถูกใช้อย่างกว้างขวาง สามารถทำให้ผู้คนเข้าใจและเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องได้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996) รูปภาพประกอบสามารถทำให้วรรณกรรมนั้นเป็นที่น่าสนใจเพราะมีรูปภาพและมีคำศัพท์ประกอบอยู่ด้วย ยิ่งไปกว่านั้นเพื่อเพิ่มพูนทักษะทางด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจนอกจากผู้อ่านต้องสังเกตคำศัพท์และเนื้อหาแล้ว ยังต้องคอยสังเกตรูปภาพเพื่อช่วยทำให้การอ่านเข้าใจยิ่งขึ้นอีกด้วย (L. R.E, Marsha, 2015) ดังนั้นการรวมภาพกับเนื้อหาเข้าด้วยกันนั้นสามารถทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลทั้งสองด้าน เมื่อผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาสำคัญระหว่างอ่านแล้วนั้นผู้อ่านก็จะเบี่ยงเบนความสนใจมายังภาพประกอบ ในทางกลับกันถ้าผู้อ่านสามารถเข้าใจรูปภาพประกอบได้ด้วยนั้น ยังสามารถทำให้ผู้อ่านพุ่งเป้ามายังคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเนื้อหา และสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความผ่านการเทียบรูปภาพผ่านคำศัพท์ได้ (V. Gyselinck, H. Tardieu, 1999, E.B. Bernhardt, 1999, A.N. Hibbing, J.L. Rankin-Erickson, 2003)

การผสมผสานกันอย่างกลมกลืนของศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมและภาษาศาสตร์นั้น อาจจะกล่าวได้ว่า เป็นการสร้างสรรค์แนวทางให้มืองค์ความรู้ที่หลากหลาย อันสอดคล้องกับการบูรณาการ (Integration) ด้วยการจัดสรรทรัพยากรทางความรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของผู้วิจัยตามเนื้อหาที่ออกแบบเอาไว้ จะเห็นได้ว่า ผลงานศิลปะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อศาสตร์สาขาความรู้ต่าง ๆ ได้มากมายและเป็นประโยชน์ ความสำคัญนี้เองที่ทำให้การทำงานร่วมกันของแต่ละองค์ประกอบภายในระบบการจัดการผลการดำเนินการมีความเชื่อมโยงกันเป็นหนึ่งเดียวอย่างสมบูรณ์ออกมาเป็นงานภาพประกอบสำหรับการอ่าน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญเพื่อเป็นการพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์รูปแบบดิจิทัลพื้นตั้งกับการใช้เครื่องมือไอแพดที่มีต้องงานวิจัยผลงานงานสร้างสรรค์ในแวดวงศิลปกรรมและยังเป็นการบูรณาการผสมผสานนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบร่วมกับสาขาภาษาศาสตร์ ให้ประโยชน์แก่นักศึกษาได้รับความรู้อีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมทิวทัศน์ของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรในรูปแบบดิจิทัลพื้นตั้ง
2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกลวิธีเทคนิคการวาดภาพดิจิทัลพื้นตั้ง จากการปรับแต่งแปรและการจัดโครงสร้าง
3. เพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการอ่าน

ขอบเขตของการวิจัย

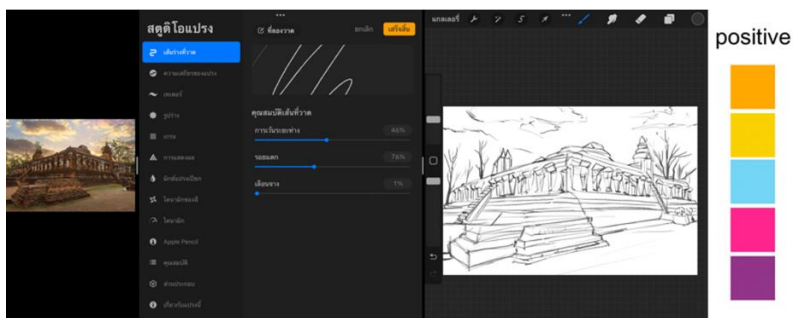
ผลงานที่นำมาวิเคราะห์และบูรณาการในชุดนี้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรรูปแบบดิจิทัลพื้นตั้งจำนวน 10 ภาพ โดยการสร้างสรรค์เทคนิคการปรับแต่งแปรในโปรแกรมวาดภาพ การจัดชุดโครงสร้างในแต่ละชิ้นงานที่ความแตกต่างแต่ให้มีความงานเป็น

เอกภาพ และยังนำไปเป็นภาพประกอบบูรณาการจัดการสอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการอ่าน

กระบวนการวิจัย หรือ วิธีดำเนินการวิจัย

กระบวนการวิจัยนี้แบ่งเป็น 2 กลุ่มได้แก่ แบบการวิเคราะห์รูปแบบ กลวิธี เทคนิคสร้างสรรค์ผลงาน และการประเมินข้อมูลจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

1. แบบการวิเคราะห์รูปแบบ กลวิธี เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน มีขั้นตอนในการดำเนินการตามลำดับในการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมภาพทิวทัศน์อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรรูปแบบดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง ได้แก่ การสำรวจข้อมูลพื้นที่ ภาพถ่าย กำหนดมุมมองของทิวทัศน์ การกำหนดกลุ่มโครงสร้าง การปรับแต่งแสงในโปรแกรมเพื่อปฏิบัติผลงาน และนำขั้นตอนดังกล่าวมาทำการวิเคราะห์ผลงานในเชิงกลวิธีการ หาคุณค่าความงามของศิลปะจากการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพ 1 ตัวอย่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จากภาพถ่าย การปรับแต่งค่า แปรงที่ใช้ การร่างภาพ ไปจนถึงการเลือกกลุ่มโครงสร้างที่ใช้ระบายสีในผลงาน

2. แบบการประเมินข้อมูลจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้แก่ การนำภาพวาดดิจิทัลเพ้นต์ติ้งมาถ่ายทอดกลวิธี เทคนิควิธีการ การนำมาบูรณาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการอ่าน และรวบรวมข้อมูลจากประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล

ประชากร และ กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยในครั้งนี้เป็น นักศึกษาโปรแกรมวิชา ศิลปศึกษา ที่เรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกงานผสมหลายสื่อ จำนวน 20 คน

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. อุปกรณ์วาดภาพดิจิทัลแท็บเล็ตไอแพด (Ipad) และปากกา (Apple Pencil)
2. กล้องถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
3. แบบประเมินความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สืบหาข้อมูลเบื้องต้นลงพื้นที่ถ่ายภาพอุทยานประวัติศาสตร์ เมืองกำแพงเพชร หลากหลายมุมมองประกอบเป็นภาพต้นแบบสำหรับสร้างสรรค์ ผลงานจำนวน 10 ภาพ
3. ศึกษากลวิธีในการตั้งค่าแปรในการวาดภาพในโปรแกรม ดิจิทัลแท็บเล็ต และการวางประเภทในการจัดโครงสร้าง
4. การวิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจจากแบบประเมิน ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการบูรณาการและวิเคราะห์กลวิธีจากผลงาน สร้างสรรค์มาเรียบเรียงในเชิงพรรณนาวิเคราะห์นำเสนอ

การวิเคราะห์ข้อมูล และ สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. วิเคราะห์ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของกลวิธีการ สร้างสรรค์ชิ้นงานการวาดจิตรกรรมทิวทัศน์แบบดิจิทัลแท็บเล็ต การตั้งค่าการใช้งานแปรที่ใช้ในการวาดและการกำหนดกลุ่มการจัดโครงสร้างในลักษณะเชิงพรรณนาทางสุนทรียภาพควบคู่กับวิชาการ

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคำตอบแต่ละข้อ โดยใช้ฐานการคำนวณจากจำนวนผู้ตอบจริงในแต่ละข้อ โดยแปลความหมายค่าเฉลี่ยคะแนนของคำตอบ มีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล ผลวิจัยปรากฏว่านักศึกษาพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบบูรณาการในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟฟิก สื่อมสกับการอ่านภาษาอังกฤษในระดับมาก ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.38) และความพึงพอใจเฉลี่ยในทุก ๆ ด้านอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังนี้ ด้านความรู้ทางวิชาการ (Knowledge) ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.23) ด้านทักษะทางการปฏิบัติการ (Technical Skills) ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.26) และทักษะทางการอ่าน (Reading) ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.12)

ด้านความรู้ทางวิชาการคือ นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากในทุกข้อคำถาม ส่วนของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักศึกษาพึงพอใจด้านวัตถุประสงค์ของการเรียน ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.84) รองลงมาคือด้านกิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียน และการสร้างชิ้นงานของนักศึกษา ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.73) ด้านเนื้อหา รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.76) และรองลงมา คือ ด้านความรู้จากวิชานี้สามารถนำไปประกอบเป็นอาชีพได้ ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.71)

ด้านทักษะการปฏิบัติการ ผู้เข้าร่วมการทดลองมีความพึงพอใจต่อทักษะการปฏิบัติในระดับปานกลางและมาก เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่พึง

พอใจความสามารถและนำความรู้และประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในชิ้นงานศิลปะได้ ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 0.61) ผู้สอนได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาปฏิบัติตามเนื้อหาในชั้นเรียน ($\bar{X} = 3.72$, S.D. = 0.78) รองลงมาคือผู้สอนได้ให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติในชั้นเรียน ($\bar{X} = 3.64$, S.D. = 0.74) และรองลงมาคือ นักศึกษาการความคิดสร้างสรรค์จากเนื้อหาและสามารถลงมือปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.81)

ด้านความเข้าใจด้านการอ่าน นักศึกษามีความพึงพอใจในด้านการอ่านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาตามหัวข้อดังนี้ ด้านของความสามารถของนักศึกษาในการอ่านเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษได้ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.60) นักศึกษาสามารถเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษจากรูปภาพประกอบได้ ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.69) และรองลงมาด้านนักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากภาพประกอบได้ ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.55) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องจิตรกรรมทิวทัศน์ภาพอุทยานประวัติศาสตร์เมืองกำแพงเพชรในรูปแบบดิจิทัลเพ้นต์เพื่อเป็นภาพประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับการอ่าน ผู้วิจัยค้นพบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายโดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ในเรื่องของคุณค่าทางสุนทรียะทางงานสร้างสรรค์ ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ประยุกต์ศิลป์ชุดนี้ ผู้วิจัยได้บรรลุวัตถุประสงค์ในการพบกลวิธีการทางการวาดจิตรกรรมดิจิทัลเพ้นต์ โดยครบถ้วนในเรื่องของการตั้งค่าแปรงของระบบในโปรแกรมของโอเพด ได้แก่ แปรงแบบ Pencil Create ที่สามารถกำหนดค่าความหนาของเนื้อเส้นได้, แปรงแบบระบาย Painting Spectra ที่มีลักษณะคล้ายการปาดสีของพู่กันสีโปสเตอร์แต่มีคุณสมบัติการเจือจางตามขอบแปรงด้วย และการนำชุดโครสสีแบบ Congruent Color ที่มีโครสสีจำนวน 8 โครสสี ได้แก่ calm, exciting, positive, negative, serious, playful, trust และ disturbing มาใช้ประกอบการระบายสีดิจิทัลเพ้นต์ของผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์อุทยานประวัติศาสตร์ จำนวน 10 ชิ้นงาน (โดยนำเสนอตัวอย่างผลงานในบทความ

จำนวน 3 ภาพตามข้อกำหนดของเนื้อหาบทความ) โดยเลือกภาพอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรบริเวณวัดพระแก้วและวัดช้างรอบเป็นภาพหลักของผลงาน โดยลักษณะของผลงานจะมีรูปแบบของความเป็นงานจิตรกรรมลัทธิศิลปะประทับใจ (อิมเพรสชันนิซึม) การประยุกต์ทัศนียภาพเชิงเส้นของภาพถ่ายมาประกอบกับการวาด อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังคงไว้ซึ่งงานภาพประกอบทางการออกแบบในเชิงศิลปะประยุกต์ ทำให้ผลงานมีความสดใสและมีคุณลักษณะใหม่ทางกระบวนการคิดสร้างสรรค์อันเนื่องมาจากการบูรณาการทางศิลปะต่างประเภทสาขามาประสานเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดองค์ความรู้ในการสอนแก่รายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกงานผสมหลายสื่อ ทางด้านดิจิทัลพื้นตั้ง และยังเป็นกลวิธีที่ดีในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีให้หลายหลายสร้างผลงานแปลกใหม่มากขึ้นต่อผู้เรียน

ประเด็นที่ 2 ในเรื่องเป็นภาพประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและความพึงพอใจของผู้เรียน เมื่อพิจารณาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกสื่อผสมมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษได้อยู่ในระดับมาก หลังจากที่มีการเรียนการสอนแล้วสามารถเข้าใจความหมายของภาษาอังกฤษโดยอาศัยภาพประกอบ ซึ่งทำให้นักศึกษาเข้าใจบริบทของเนื้อหาได้มากขึ้น และรวมไปถึงสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่บ่งบอกในรูปภาพประกอบได้ในระดับมากด้วย และผู้วิจัยเห็นว่าควรเพิ่มภาพประกอบในรายวิชาอื่น ๆ รวมด้วยก็จะเป็นผลดี เนื่องจาก ประโยชน์ของการใช้ภาพประกอบสามารถเพิ่มกลยุทธ์ในการอ่านกับผู้เรียนที่มีความสามารถด้านอ่านทั้งอ่อนและเก่งให้ดีขึ้นได้ โดยภาพประกอบสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถถอดความจากรูปภาพนั้นๆ ได้และสามารถรับสารและเรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น Grundvig V. (2012)

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งต่อไปจะต้องมีการกำหนดกรอบเนื้อหาหรือแนวคิดที่มีความทันสมัยและร่วมสมัยมากยิ่งขึ้นเพื่อให้ผลงานสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระปราศจากการใช้รูปร่างรูปทรงที่ตายตัวดังจะเห็นได้จากงานวิจัยชิ้นนี้ จะเห็นว่าผลงานยังใช้รูปทรงที่เกิดจากอุทยานประวัติศาสตร์มาเป็นต้นแบบการทำงาน

2. ควรมีการเพิ่มทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษโดยจะต้องมีการใช้เนื้อหาที่มากขึ้น คำศัพท์ใหม่ ๆ หรือสามารถนำไปประกอบร่วมกับรายวิชาต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ส่งเสริมให้การบูรณาการทั้งการเรียนการสอนและการใช้ภาษาในด้านการอ่านที่เพิ่มพูนต่อผู้เรียนหรือผู้รับข้อมูลได้มากยิ่งขึ้น

บทสรุป

การวิจัยผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการใช้องค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคการวาดดิจิทัลเพ้นต์ตั้งรูปแบบภาพทิวทัศน์อุทยานประวัติศาสตร์เมืองกำแพงเพชร กลวิธีโดย การปรับแต่งแปลงวาดในโปรแกรมของไอแพดโดยใช้รูปแบบแปรง 2 แบบ คือ 1)แบบ pro create สำหรับการร่าง 2)แบบ Spectra สำหรับการระบาย และ การใช้ชุดโครงสร้างแบบ Congruent Color ที่มีโครงสร้างจำนวน 8 โครงสร้าง กำหนดบรรยายภาพมุมมองแต่ละภาพของแหล่งท่องเที่ยวเมืองโบราณมรดกโลกให้มีความแปลกตา มาเป็นแนวทางให้ความรู้แก่ผู้เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกผสมหลายสื่อ ในการสร้างผลงานดิจิทัลเพ้นต์ของตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับ สุริยะ ฉายะเจริญ (2562, หน้า 153) ได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์วาดเส้น จิตรกรรมและจิตรกรรมดิจิทัล ชุด "วัดเซนโซจิ 2018" โดยการใช้แรงบันดาลใจและแนวคิดเดียวผ่านเทคนิคการสร้างผลงานทางทัศนศิลป์ที่ใช้เทคนิค 4 ประเภท ซึ่งแสดงออกความหมายของผลงานที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์อันเกิดจากการบูรณาการระหว่างวิถีทางวัฒนธรรมทางจิตวิญญาณบริบทของพื้นที่ท่องเที่ยวในโลกสมัยใหม่ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพ้นต์ตั้งในการสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับการวาดภาพทิวทัศน์อุทยานประวัติศาสตร์เมืองกำแพงเพชรนั้น ได้ใช้หลักการของสีสันใน

แนวทางอิมเพรสชันนิซึม ซึ่งเป็นสีสันทันที่ผู้ชมสามารถรับรู้รูปแบบผลงานจากการจัดรูปแบบโครงสร้างสีให้มีความหลากหลายทางอารมณ์บรรยากาศที่แสดงออกไปในแต่ละผลงานของภาพจิตรกรรมนั้น และยังแทรกเส้นทัศนียภาพทำให้ผลงานมีความลึกมากขึ้น ผลงานจึงมีลักษณะทิศทางในงานศิลปะและการออกแบบ สอดคล้องกับ ศุภพงศ์ ยืนยง (2554) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง จิตรกรรมภาพทิวทัศน์ตามแนวลัทธิเอกซ์เพรสชันนิซึม ผลการศึกษาพบว่า การถ่ายทอดรูปแบบภาพทิวทัศน์จากธรรมชาติด้วยการลดตัดทอนรายละเอียดให้เหลือลักษณะเด่นที่ต้องการ การสร้างสรรค์ผลงานช่วงอารมณ์เวลาของสีที่กำหนด การใช้สีสดใสเข้มขึ้นและตัดกันเน้นบรรยากาศและสีตามอารมณ์ความรู้สึก พลังอารมณ์นั้น ไม่ใช่การเขียนภาพแบบเหมือนจริง

จากผลงานดิจิทัลอาร์ตในงานวิจัยนี้สามารถเป็นผลงานที่นำไปประกอบในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านได้ จะเห็นได้ว่าผลงานชิ้นนี้นอกจากมีความสุนทรีย์ทางศิลปะแล้วก็สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับสาขาวิชาอื่น ๆ ได้ เป็นงานประยุกต์ศิลป์อันก่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอย งานศิลปกรรมนั้นเป็นสิ่งที่มีความสวยงามมีส่วนช่วยให้ศาสตร์สาขาต่าง ๆ มีความโดดเด่นได้ ภาพประกอบสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและทำให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อเนื้อเรื่องมากขึ้น เนื่องจากมีรูปภาพประกอบจึงทำให้จดจำคำศัพท์และเข้าใจได้ดี ยังสามารถทำให้ทักษะการอ่านของผู้เรียนดีขึ้นจากการสังเกตภาพประกอบอีกด้วย (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996) ทั้งยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนที่ไม่เข้าใจคำศัพท์นั้นๆ สังเกตรูปภาพประกอบ เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ภาพประกอบจึงสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจข้อความหรือคำศัพท์ผ่านรูปภาพได้ (V. Gyselinck, H. Tardieu, 1999, E.B. Bernhardt, 1999, A.N. Hibbing, J.L. Rankin-Erickson, 2003)

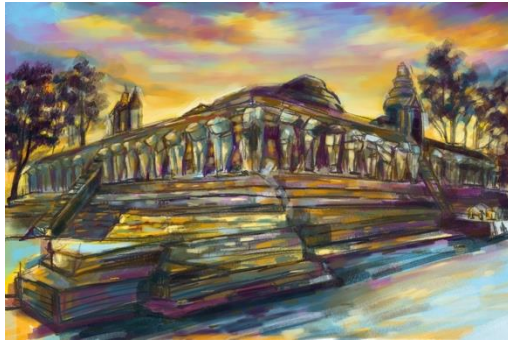
ตัวอย่าง ภาพผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์รูปแบบดิจิทัลเพ้นต์ติ้งอุทยาน
ประวัติศาสตร์เมืองกำแพงเพชรและงานภาพประกอบการอ่านภาษาอังกฤษ



ภาพ 2 ชื่อภาพพระสามพี่น้อง วัดพระแก้ว : ดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง จัดโครงสร้างแบบ
Serious และ Playful ขนาด 1280 x 720 พิกเซล (300 dpi)



ภาพ 3 ชื่อภาพ มุมมองพระสามพี่น้อง วัดพระแก้ว : ดิจิทัลเพ้นต์ติ้ง จัดโครงสร้างแบบ
trust ขนาด 1280 x 720 พิกเซล (300 dpi)



ภาพ 4 ชื่อภาพ วัดช้างรอบ : ดิจิทัลเพ้นติ้ง จัดโครงสร้างแบบ positive ขนาด 1280 x 720 พิกเซล (300 dpi)



ภาพ 5 งานภาพประกอบสำหรับการอ่านภาษาอังกฤษ

บรรณานุกรม

- โกสุม สายใจ. (2540). เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตรกรรมพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท..
- ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. (2552). **Comic & CG Painting (คัมภีร์วาดการ์ตูนและลงสีด้วย Photoshop)**. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น จำกัด.
- ประดับ มณีแสง. (2552). **DIGITAL PAINTING 2 + DVD วาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ: ประดับ มณีแสง- ดวงกลมสมัย.
- ปาพจน์ หนูนักดี. (2553). **Graphic Design Principles**. นนทบุรี: ไอโอดีซีฯ.
- ไพโรจน์ พงศ์เลิศนัดดา. (2554). การศึกษาและพัฒนารูปแบบฉากแอนิเมชันแบบพื้นตั้งจากแนวคิดของ ดีแลนโคล กรณีกีฬาภาพยนตร์ส่งเสริมความงดงามของโบราณสถานอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. ปริญญา นิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภพงศ์ ยืนยง. (2554). **จิตรกรรมภาพทัศนียภาพตามแนววิถีเอกซ์เพรสชันนิสม์**. สักทอง: วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ [Online Serial], 17(2). Available :http://research.kpru.ac.th/Journal_HSS/images/TGT/2554/pats2/2.pdf[2558, กรกฎาคม 3].
- สุริยะ ฉายาเจริญ. (2556). ผลงานดิจิทัลอาร์ตจากงานวิจัยกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์จากการสันนิษฐานรูปลักษณ์โบราณสถาน. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 12(13), 43-47.
- สุริยะ ฉายาเจริญ. (2562). การสร้างสรรค์วาดเส้น จิตรกรรมและจิตรกรรมดิจิทัล ชุด "วัดเขนโงะจิ 2018". วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 18(24), 153-159.
- A.N. Hibbing, J.L. Rankin-Erickson. (2003). **A picture is worth a thousand words: Using visual images to improve comprehension for middle school struggling readers, The reading teacher**, 56 (8),758.

- CHAVARRO J.L.R. (2012). **EFFECTS OF USING PICTURE STORYBOOKS IN READING COMPREHENSION**. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional. P. 66.
- Chun Pan. Y, Ching Pan. Yi. (2009). **The effects of pictures on the reading comprehension of low-proficiency Taiwanese English foreign language college students: An action research study**. VNU Journal of Science. Foreign Languages 25, pp.186-198.
- E.B. Bernhardt. (1991). **Reading development in a second language**. New Jersey: Ablex.
- Nodelman, P. (1996). **The pleasure of children's literature** (2nd ed.). NY: Longman.
- Grundvig V. (2012). **Can picture books in the English classroom lead to increased reading comprehension?** Retrieved December 2017, from <https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/147998/Grundvig2.pdf?sequence=2>
- L. R.E, Marsha. (2015). **EFFECTIVE TEACHING STRATEGIES FOR IMPROVING READING COMPREHENSION IN K-3 STUDENTS**. Retrieved December 2017, from <http://s3.amazonaws.com/ecommerce-prod.mheducation.com/unitas/school/explore/literacy-for-life/white-paper-ocr-effective-strategies-for-improving-reading-comprehension.pdf>
- Luo Y. and Lin Y. (2017). **Effects of Illustration Types on the English Reading Performance of Senior High School Students with Different Cognitive Styles**. English Language Teaching, Vol. 10, No. 9.

- Tomlinson, CM., & Lynch-Brown, C. (1996). **Essentials in children's literature (2nd ed.)**. Boston: Allyn & Bacon.
- V. Gyselinck, H. Tardieu. (1999). **The role of illustrations in text comprehension: what, when for whom, and why?** In H.Van Oostendorp & S.R. Goldman (Eds.). The construction of mental representations during reading (pp. 195-218), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.