

04

>>

การศึกษาสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล เพื่อการออกแบบ และพัฒนาลวดลาย ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

The Digital Sketch Study to Design and Develop Patterns of Decorative Product

¹ Correspondanceauthor ; dr.aranswu@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การศึกษาสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ และพัฒนาลวดลายผลิตภัณฑ์ตกแต่ง เป็นโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบเครื่องมือสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลและกระบวนการสเก็ตช์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม จากนั้นสร้างสรรค์ภาพสเก็ตช์ใช้ในการประดับตกแต่ง และต่อยอดลายภาพสเก็ตช์ดิจิทัลสู่การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ในการประดับตกแต่ง

กระบวนการวิจัย เริ่มจากการศึกษาเครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการสเก็ตช์ดิจิทัล วิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีการสเก็ตช์ภาพในรูปแบบดั้งเดิมและสื่อใหม่ ได้ผลงานสเก็ตช์เพื่อการตกแต่ง จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบ สร้างสรรค จัดองค์ประกอบ ให้เกิดความสวยงาม เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สำหรับการตกแต่ง และทดลองตกแต่งในพื้นที่พักอาศัย

ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งได้ 3 ส่วน 1. ได้ผลการเปรียบเทียบวิธีสเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัล และการสเก็ตช์ภาพบนกระดาษรูปแบบเดิม 2. ผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ภาพตกแต่งขนาด A3, A4 จากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การทดลองฝึกฝน การพกพาเพื่อใช้ประกอบการเดินทาง ภาพสเก็ตช์จากประเทศไทย ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศเบลเยียม ประเทศรัสเซีย 3. ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แนวคิดผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง ได้แนวคิดกรอบรูปตั้งโต๊ะจากแนวคิดจานตั้งโชว์ตกแต่ง และแนวคิดจานตกแต่งไว้อาตั้งโชว์จากกระดาษพับ สุดท้ายทดลองนำภาพตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

คำสำคัญ: สเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล การออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

Abstract

The digital sketch study to design and develop patterns of decorative product is a creative research project. Aims to study the comparison of digital image sketching methods and sketching images through a paper in the original format then create works of art for decoration and extend the pattern of digital sketches to create lifestyle products for decoration.

The research process begins with study of tools and applications that help with digital sketching, comparative analysis the methods of traditional and new media sketching to get sketch results for decorating. Then researcher was design, creative and composition to the beautiful decorative product and try to decorate in the living area.

The results from this study can be divided into 3 parts: 1. The comparison data of digital sketching methods and sketching on original paper 2. The creativity of work can be extended to the creative industry such a decorative pictures in A3, A4 size from the creation of various methods, including training portability for traveling and getting decorative pictures set of Thailand, France, England, Italy, Belgium, and Russia 3. In the part of decorative product design, can be assembled into concept of ceramic products, decorative picture frames and the idea of decorative plates without a stand made of folded paper.

Finally experimenting with decorative pictures to decorated in a real residential area

Keywords : Digital sketch, Design, Decorative product

บทนำ

ทักษะสเก็ตซ์ภาพเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับศิลปินและนักออกแบบเป็นอย่างดี เป็นองค์ความรู้ที่สำคัญหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอนทางศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ การสเก็ตซ์ภาพเป็นทักษะที่สำคัญเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ

ทุกหลักสูตรล้วนมีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเชี่ยวชาญในทักษะสเก็ตช์ หรือการวาดภาพเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นสื่อหลักสำหรับการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพ (Visual communication) การใช้มือเป็นยังเป็นการกระตุ้นให้สมองสามารถทำงานได้ดีขึ้น มีคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญด้านสมองที่ว่ามือเป็นสมองส่วนที่ 2 ของมนุษย์ช่วงปฐมวัยการพัฒนาทักษะวาดภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กของเด็กด้วย การสเก็ตช์ภาพได้อย่างเชี่ยวชาญจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้วัสดุ อุปกรณ์ แต่ละประเภท และฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งอุปกรณ์สำหรับการสเก็ตช์หรือวาดภาพมีความหลากหลาย ทั้งขนาด น้ำหนัก ตลอดจนจำนวนของอุปกรณ์ในการระบายสีแต่ละสีและแต่ละชนิดมีมากมายหลายประเภท สามารถแบ่งกว้างๆ ได้คือสีประเภทที่ต้องใช้พู่กันเพื่อผสมน้ำหรือน้ำมัน และสีประเภทแห้ง ที่ใช้ในชุดขีดให้เกิดเส้น ในการสเก็ตช์ทัศนียภาพนอกจากอุปกรณ์ที่สร้างเส้นเล็กแหลม เช่น ดินสอ ปากกา ที่ทุกคนรู้จักกันดีอยู่แล้ว ยังมีอุปกรณ์ที่สร้างเส้นขนาดใหญ่ ได้แก่ มาร์คเกอร์ เพื่อตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของภาพ และความต้องการของผู้วาด การสเก็ตช์และวาดภาพ ด้วยปริมาณและความหลากหลายของอุปกรณ์ทำให้มีน้ำหนักมาก จึงต้องทำงานในอาคารหรือที่เรียกว่าในการวาดภาพในสตูดิโอ ซึ่งบรรยากาศในห้องทำงานอาจไม่เพียงพอต่อการคิดสร้างสรรค์ ที่จำเป็นต้องอาศัยแรงบันดาลใจจากบรรยากาศและสถานที่จริง จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้และฝึกฝน ปฏิบัติการนอกสถานที่บ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับลัทธิทางศิลปะคือ ลัทธิประทับใจ (Impressionism) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่รวมตัวกันในกรุงปารีสในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยให้ความสำคัญกับบรรยากาศและความประทับใจที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน โดยปฏิบัติการให้เสร็จสิ้นเดี่ยวนั้น ความประทับใจฉับพลันนั้นจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเส้น สี แสงเงาและเทคนิคที่ดูเรียบง่าย เพื่อให้เสร็จในเวลาที่กำหนด การทำงานกับวัสดุ อุปกรณ์วาดภาพจำนวนมากนั้นไม่สะดวกและคล่องตัวต่อการพกพา ใช้สอย ออกนอกสถานที่ จึงต้องศึกษาเพื่อค้นหาวิธี หรือกระบวนการที่เหมาะสมที่สุดในการสเก็ตช์ภาพ เพื่อฝึกฝนและเก็บบันทึกแรงบันดาลใจได้อย่างต่อเนื่อง

การเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ ในหลายครั้ง การพกอุปกรณ์สเก็ตช์ภาพ และระบายสีอาจไม่สะดวกเท่าที่ควร เนื่องจากสัมภาระอื่นๆ ที่ต้องพกพาเพื่อใช้ในการเดินทางมากมาย ในบางครั้งต้องการ สเก็ตช์ไม่มีสิ่งใดเอื้อให้ใช้ในการสเก็ตช์ได้ ปัจจุบันการสเก็ตช์ไม่ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงอุปกรณ์จริงอีกต่อไป เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปอย่างมาก กำนิดอุปกรณ์ใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาการพกพาและข้อจำกัดด้านความหลากหลายและจำนวนของอุปกรณ์ หรือแม้ในช่วงเวลานั้นไม่มีอุปกรณ์ในการสเก็ตช์ภาพ การสเก็ตช์ภาพจึงไม่ได้ถูกตีกรอบอยู่กับอุปกรณ์ที่จับต้องได้อีกต่อไป โทรศัพท์มือถือและ Tablet มีความสามารถและอำนวยความสะดวกครอบคลุมในหลายด้าน จำลองรูปแบบการทำงานศิลปะได้อย่างมากมายและเสมือนจริงเป็นอย่างมาก แม้แต่งานสเก็ตช์และการระบายสี ยังสามารถพัฒนาแอปพลิเคชัน ให้ครอบคลุม

เก็บทุกชนิดและเทคนิคของการสเก็ตซ์และระบายสี ทำให้ในบางโอกาสผู้เขียนไม่จำเป็นต้องกังวลกับการพกพาอุปกรณ์ หรือการทำงานที่อาจไม่เหมาะกับสถานที่ซึ่งต้องยกความดีให้กับแก๊ตเจ็ตที่ถูกพัฒนามาเพื่อมุ่งเน้นการใช้งานแทนสมุดโน้ตหรือแม้แต่สมุดสเก็ตซ์ ทำงานบนระบบปฏิบัติการ Android และ iOS

ทั้งนี้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองการปฏิบัติการทางศิลปะมีความก้าวหน้าขึ้นเป็นอย่างมาก การสเก็ตซ์และวาดภาพด้วยสื่อใหม่ Tablet สามารถปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผู้ผลิตมากมายพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองกลุ่มคนทางศิลปะและออกแบบ จากการทดลองเบื้องต้นผลงานที่ได้มีคุณภาพเพียงพอที่จะใช้พิมพ์เพื่อใช้สอย ตกแต่ง หรือต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งได้อย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเครื่องมือดิจิทัลต่อไปใน 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรก Input คือการพกพาอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อปฏิบัติการนอกสถานที่ในพื้นที่จริงการหยิบใช้ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์มีความสะดวกเพียงพอหรือไม่อย่างไรในการสเก็ตซ์ภาพและวาดรูป ส่วนต่อมาขั้นตอนการปฏิบัติการจะได้องค์ความรู้และกระบวนการที่เป็นองค์ความรู้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาสเก็ตซ์หรือการวาดภาพ จากนั้นต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากลวดลายที่ได้จากการทดลองหรือชิ้นงาน จะได้ผลงานลวดลายที่ใช้ประกอบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยมีความชื่นชมการตกแต่งบ้านและยังชื่นชมการท่องเที่ยวสเก็ตซ์ภาพไปตามสถานที่ต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ และมักจะบันทึกการเดินทางแต่ละครั้งด้วยการ สเก็ตซ์ภาพอัตลักษณ์ของเมืองท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมในพื้นที่นั้นๆ เก็บไว้ ทั้งประเทศในพาดฝั่งตะวันออกและตะวันตก เช่น เกาะรัตนโกสินทร์ กรุงเทพมหานคร มหานครลอนดอน มหานครปารีส โดเกียวยลช จึงมีแนวคิดที่จะศึกษาสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการทดลอง ฝึกฝน ปฏิบัติการ ให้ครอบคลุมกับบริบทและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเก็บบันทึกข้อมูลกระบวนการเป็นองค์ความรู้และประสบการณ์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน และได้ผลงานศิลปะผ่านการสเก็ตซ์ภาพ เพื่อต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อใช้ในธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่ง และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากลวดลายที่ได้จากสื่อดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบเครื่องมือสเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และกระบวนการสเก็ตซ์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาพสเก็ตซ์เพื่อใช้ในการประดับตกแต่ง
3. เพื่อต่อยอดลายภาพสเก็ตซ์ดิจิทัลสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ในการประดับตกแต่ง

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ด้านอุปกรณ์ ศึกษาด้วย iPad 2018 รุ่น Gen 6 ขนาด 9.7 นิ้ว ร่วมกับ Apple Pencil กับแอปพลิเคชัน Procreate โดยการสเก็ตช์ภาพทั้งอุปกรณ์ดิจิทัล ร่วมกับอุปกรณ์เครื่องเขียนดั้งเดิม ทั้งทำงานแยกส่วนและทำงานบูรณาการร่วมกันเพื่อศึกษาเปรียบเทียบให้เห็นข้อดีและข้อต่างของการทำงานทั้ง 2 ส่วน

ด้านการทดลองสเก็ตช์วาดภาพ โดยออกเดินทางสเก็ตช์ภาพในสถานที่จริง ด้วยแนวคิดอัตลักษณ์เมืองท่องเที่ยว ได้ภาพสเก็ตช์วาดภาพที่มีคุณภาพสามารถประดับตกแต่งได้

ด้านการต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่ใช้ระบบการพิมพ์ลวดลายได้ได้แก่ กรอบรูปตกแต่งผนัง กรอบรูปตั้งโต๊ะ หมอนอิง ฯลฯ

กระบวนการวิจัย

1. ศึกษาวัสดุและการผลิตด้วยการพิมพ์ลวดลายและภาพสเก็ตช์
2. การออกแบบ จัดองค์ประกอบ กราฟิกให้เกิดความสวยงาม
3. การจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางศิลปะเพื่อการตกแต่ง
4. การทดลองตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง



ภาพที่ 1 กระบวนการทำงานที่จะต้องการรู้ประกอบด้วยผลงานในทุกขั้นตอน (ที่มา: ผู้วิจัย)

ผลการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.ด้านข้อมูลการเปรียบเทียบวิธีสังเกตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และการสังเกตซ์ภาพผ่านกระดาษในรูปแบบเดิม เครื่องมือและพฤติกรรมการสังเกตซ์ภาพ

เทคโนโลยีได้พัฒนาให้ตอบสนองการทำงานศิลปะและการออกแบบ ผู้เขียนจึงเปิดใจเรียนรู้บทเรียนใหม่ด้วยการสังเกตซ์และวาดภาพด้วยสื่อใหม่ด้วย Tablet สามารถปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเป็นลำดับ มีผู้ผลิตมากมายที่พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองกลุ่มคนทำงานสร้างสรรค์ และคนทำทางศิลปะและออกแบบอย่างมืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตด้าน Hardware เช่น ค่ายใหญ่ได้แก่ Ipad Pro หรือจะเป็นอีกค่ายคือ Samsung โดยมีรุ่น note ประกอบกับผู้ผลิตด้านแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อใช้สำหรับการวาดภาพก็มีมากมาย ได้แก่ Tayasui Sketches, Sago Mini Doodlecast, Procreate Pocket, Adobe Photoshop Sketch, Inspire, Autodesk Sketch Book, Brushstroke, Carbo – Notes & Sketches และยังมีอื่นๆ อีกมากมายทั้งที่ฟรีและมีค่าใช้จ่าย ซึ่งแต่ละแอปพลิเคชันมีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัด การจะเริ่มต้นใช้แอปพลิเคชันไหนจำเป็นต้องใช้เวลาพอสมควรในการฝึกฝนจนกว่าจะคุ้นชินกับการใช้งาน โดยผู้เขียนได้ทดลองใช้ iPad 2018 รุ่น Gen 6 ขนาด 9.7 นิ้ว ร่วมกับ Apple Pencil กับแอปพลิเคชัน Procreate ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันยอดนิยมในการสังเกตซ์ภาพ โดยใช้เวลาดทดลองประมาณ 2 สัปดาห์ กับลักษณะรูปธรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพนามธรรม ภาพสาริตเอกสารประกอบการสอน การเดินทางท่องเที่ยวสังเกตซ์ภาพนอกสถานที่ ภูมิสถาปัตยกรรม อาคารสถาปัตยกรรม การระบายสีน้ำ การนำภาพสแกนลายเส้นที่สังเกตซ์ด้วยกระดาษจริงมาระบายสีต่อ การวาดภาพสัตว์เลี้ยง การสังเกตซ์ภาพผลิตภัณฑ์ โดยทดลองเครื่องมือที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้ส്മาร์ตเกอร์ สีน้ำ พู่กันที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษอื่นๆ ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ให้ความรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบทักษะการใช้เครื่องมือการสังเกตซ์แบบดิจิทัลที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถถ่ายทอดทักษะดังกล่าวสู่นิสิตนักศึกษาที่เรียนรายวิชา Sketching and rendering ที่เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาผู้วิจัยรับผิดชอบ โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบเครื่องมือสังเกตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และกระบวนการสังเกตซ์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม ดังนี้

1. สังเกตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลใช้ อุปกรณ์ปากกาดิจิทัล แอปพลิเคชัน ในแท็บเล็ต สามารถบรรจุเครื่องมือได้ครบทุกอย่างที่ต้องใช้ในการวาดแบบลายเส้นดินสอ สีน้ำ หรือสีน้ำมัน ลดความกังวลเรื่องจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือ ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมแต่ละครั้งต้องวางแผนก่อนเสมอว่าครั้งนี้จะวาดด้วยลายเส้นดินสอ สีน้ำ

หรือสีน้ำมัน เพื่อจะได้จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือให้ครบครันเพื่อสะดวกต่อการพกพา และลดภาระในการขนเตรียมอุปกรณ์จำนวนมาก สเก็ทซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลช่วยลดความผิดพลาดจากการปฏิบัติงานได้ เช่น น้ำหนัก อุปกรณ์ตกหล่น หรือของรกเกะกะไม่เป็นระเบียบ ทั้งนี้หลายสถานที่ เช่น มิวเซียมต่างๆ ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ เครื่องสี หรือน้ำ เข้าไป สเก็ทซ์ภาพ การสเก็ทซ์ดิจิทัลจะแก้ปัญหาส่วนนี้ได้ หากแต่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมเมื่อฝึกฝนจนเริ่มคุ้นชินจะทำให้ลดเวลาในการใช้อุปกรณ์จริงได้ ทำให้การสเก็ทซ์สามารถทำได้ในทุกสถานการณ์ เช่นกัน

2. สเก็ทซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลมีเครื่องมือไม่บรรทัดสำหรับการวาดเส้นโค้งที่ออกมาไม่บิดเบี้ยว และสามารถสร้างเส้นอิสระได้หลายรูปลักษณะ เช่น เส้นตรง มุมเหลี่ยม เส้นโค้ง วงรี วงกลม ได้อย่างการใช้เครื่องมือเขียนแบบ ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมผู้วาดต้องมีความชำนาญในการวาดเส้นในลักษณะต่างๆ จึงจะสามารถได้ผลงานที่ถูกต้องตามสัดส่วน ทำให้เห็นทักษะที่แท้จริงของผู้วาด

3. สเก็ทซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลมีความสะดวกในการย้อนกลับไปแก้ไข สามารถย่อขยายพื้นที่กระดาษในการสเก็ทซ์ภาพได้อย่างอิสระ จึงไม่ต้องกังวลเมื่อจัดองค์ประกอบผิดพลาด ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมไม่สามารถย่อขยายพื้นที่กระดาษ สเก็ทซ์ภาพได้อย่างอิสระ

4. สเก็ทซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล สามารถอัปโหลดหรือแชร์ผลงานร่วมกับผู้อื่นได้ แม้ว่าผู้ร่วมปฏิบัติงานจะมีที่คนหรืออยู่คนละสถานที่

5. สเก็ทซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล สามารถทำงานกับเลเยอร์รูปถ่าย และสกุลไฟล์ต่างๆ ที่เป็นดิจิทัลได้ สามารถบันทึกขั้นตอนเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้สอนหรือถ่ายทอดต่อได้

เมื่อผู้วิจัยเริ่มเกิดความชอบและอารมณ์ร่วมมากขึ้น เชื่อว่าผลงานศิลปะผ่านสื่อดิจิทัลก็มีคุณค่าไม่แพ้วัสดุ อุปกรณ์จริงด้วยความดีที่ได้พบเจอจากการฝึกฝนการสเก็ทซ์และวาดภาพด้วยเครื่องมือดิจิทัล จึงขอเชิญชวนให้ลองเปิดใจมาทดลองฝึกฝนกัน เพื่อเสริมศักยภาพในการแข่งขันของนักออกแบบในอนาคต

2.ด้านผลงานการสเก็ทซ์ภาพ

ได้ผลงานภาพสเก็ทซ์ประกอบการเดินทางเพื่อสุนทรียะที่สามารถต่อยอดสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย ภาพสเก็ทซ์จากประเทศไทย ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศเบลเยียม ประเทศรัสเซีย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศไทยได้แก่ ภาพสเก็ตซ์เรือพระราชพิธี, ภาพสเก็ตซ์เรือพระที่นั่งอนันตนาคราช และภาพสเก็ตซ์เจดีย์วัดพระเชตุพนธ์ (วัดโพธิ์) (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 3 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศฝรั่งเศสได้แก่ ภาพสเก็ตซ์หอไอเฟล, ภาพสเก็ตซ์มหาวิหารซาเคร-เกอร์ และภาพสเก็ตซ์สถานีรถไฟ ในกรุงปารีส (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 4 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศอังกฤษได้แก่ ภาพสเก็ตซ์ท่าเรือ Royal Albert Dock เมืองลิเวอร์พูล ภาพสเก็ตซ์รูปปั้นเดวิดในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์อิมพีเรียล และภาพสเก็ตซ์ตลาดพอดโทเบลโล ตลาดขายของโบราณที่ใหญ่ที่สุดในโลก (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 5 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศอิตาลี ได้แก่ ภาพสเก็ตซ์โบสถ์แบบโกธิคที่สำคัญที่สุดในฟลอเรนซ์, ภาพสเก็ตซ์หอเอน เองปีซา และภาพสเก็ตซ์พระราชวัง Palazzo Pucci ในเมืองฟลอเรนซ์ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 6 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศเบลเยียม ได้แก่ ภาพสเก็ตซ์บรรยากาศร้านอาหารในเมืองบรูซ, ภาพสเก็ตซ์โบสถ์ St. Catherine เมืองบรัสเซลส์ และภาพสเก็ตซ์จัตุรัสกลางประจำเมืองบรูซ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 7 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศรัสเซีย ได้แก่ และภาพสเก็ตซ์มหาวิหารเซนต์เดอะซาเวียร์ และภาพสเก็ตซ์มหาวิหารเซนต์บาซิล (ที่มา: ผู้วิจัย)

3. ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

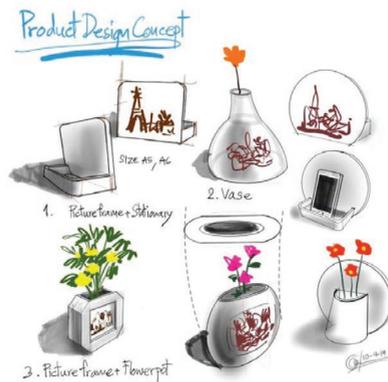
3.1 ผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่งผนังขนาด A3, A4 และ A5 โดยผู้วิจัยได้จัดทำตัวอย่างเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นสถานที่ก่อนและหลังตกแต่งด้วยแนวคิดผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์ที่ได้จากการเดินทางท่องเที่ยวประเทศฝรั่งเศส ดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 8 สถานที่ก่อน-หลังตกแต่งด้วยแนวคิดผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่ง (ที่มา: ผู้วิจัย)

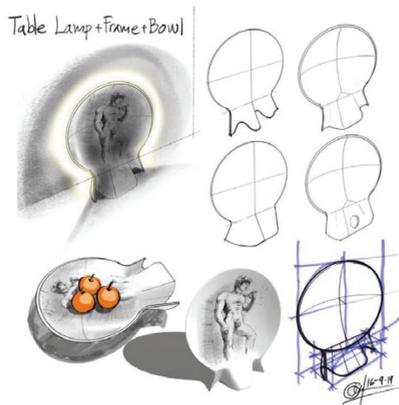
3.2 ผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง เป็นรูปทรงผลิตรูปที่ขึ้นใหม่ที่นักวิจัยได้ออกแบบจากภาพสเก็ตช์จากสื่อดิจิทัลและภาพสเก็ตช์วาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์ โลว์สไตล์ ในการประดับตกแต่งให้สวยงามจากประกอบด้วย 3 แนวคิด ดังนี้

3.2.1 ผลิตภัณฑ์เซรามิกผสมผสานลวดลายสเก็ตซ์

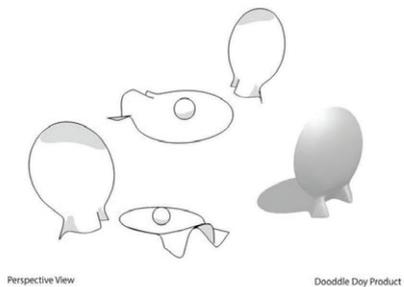


ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์เซรามิกผสมผสานลวดลายสเก็ตซ์ (ที่มา: ผู้วิจัย)

3.2.2 กรอบรูปตั้งโต๊ะจากแนวคิดงานตั้งโชว์ตกแต่ง จากแนวคิดงานตกแต่งไว้ชาตั้งโชว์จาก Streamline



ภาพที่ 10 งานตกแต่งไร้ขาดังโฉบจาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 11 งานตกแต่งไร้ขาดังโฉบจาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 12 งานดั่งโฉบจากเซรามิก (ที่มา: ผู้วิจัย)

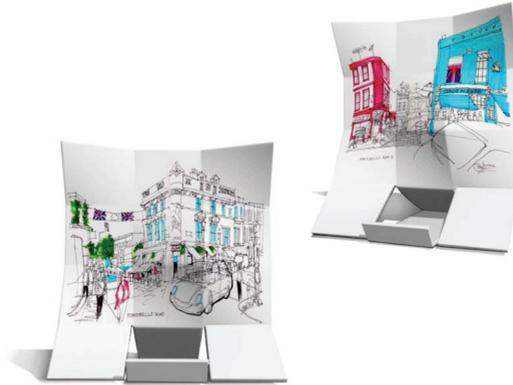


ภาพที่ 13 งานตกแต่งไร้ชาตั้งโชว์จาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)

3.2.3 แนวคิดจากกระดาษพับ เนื่องด้วยการสเก็ชภาพเป็นทักษะที่แสดงออกได้ตลอดเวลา แม้ไม่มีอุปกรณ์ระดับมืออาชีพอยู่ที่ตัวก็สามารถปฏิบัติการสเก็ชภาพเพื่อความสุนทรีย์ได้ เพียงแต่มีเศษกระดาษแผ่นหนึ่งที่ถูกพับอยู่ในกระเป๋าเสื้อก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีขึ้นมาได้เสมอ



ภาพที่ 14 งานตกแต่งไร้ชาตั้งโชว์แนวคิดจากกระดาษพับ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 15 งานตกแต่งไร้ขาตั้งโชว์แนวคิดจากกระดาษพับ (ที่มา: ผู้วิจัย)

การทดลองนำภาพสเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ ตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

โดยการนำภาพสเก็ตช์ด้วยมือจากการท่องเที่ยวจากทั่วโลกมาตกแต่งด้วยเครื่องมือดิจิทัล และใช้ระบบการพิมพ์ลดลายเพื่อตกแต่งตามสถานที่ตามต้องการ ในครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถปรับเปลี่ยนขนาดของชิ้นงาน และปรับเปลี่ยนสีสันทันเพื่อให้เข้ากับโทนสีของพื้นที่ที่จะใช้ประโยชน์ และสามารถเพิ่มมูลค่าและต่อยอดไปสู่รูปแบบการตกแต่งอื่นๆ ได้ต่อไป



ภาพที่ 16 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว ที่โครงการ The Niche Pride Thong Lo (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 17 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยวประเทศฝรั่งเศส ตกแต่งที่ The Niche Pride Thong Lo (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 18 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยวประเทศสิงคโปร์ตกแต่งที่ The Politan Rive (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 19 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยวประเทศฝรั่งเศสตกแต่งที่ The Politan Rive (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 20 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยวประเทศสิงคโปร์ตกแต่งที่โครงการ Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)

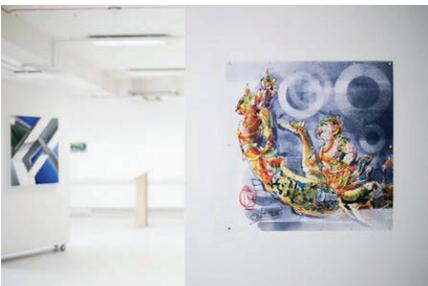


ภาพที่ 21 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว
ภายในประเทศไทยตกแต่งที่โครงการ
Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 22 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว
หลากหลายประเทศตกแต่งที่โครงการ
Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)

ในระหว่างดำเนินการผู้วิจัยได้รับการคัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการที่ Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition. University of the art London ชื่อภาพ Thailand's Royal Barge ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยวประเทศไทยจากการวิจัยในครั้งนี้ โดยการนำภาพสเก็ตช์ด้วยมือจากการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาตกแต่งด้วยเครื่องมือดิจิทัล และใช้ระบบการพิมพ์ลวดลายเพื่อตกแต่งตามสถานที่ตามต้องการ ในครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถเพิ่มขนาดของชิ้นงานจากผลงานภาพวาดสีน้ำบนกระดาษจากขนาด 14*20 เซนติเมตร สู่นำขนาดผลงานที่จัดแสดง 50*50 เซนติเมตร จากการใช้เครื่องมือดิจิทัลผู้วิจัยยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของขนาด เพื่อเพิ่มความหลากหลายในแต่ละพื้นที่ที่จะใช้ประโยชน์ และสามารถเพิ่มมูลค่าและต่อยอดไปสู่รูปแบบการตกแต่งอื่นๆ ได้ต่อไป



ภาพที่ 23 ภาพสเก็ตช์ Thailand's Royal Barge
ขนาด 50*50 เซนติเมตร (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 24 ภาพสเก็ตช์ Thailand's Royal Barge จัดแสดงในงาน Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 25 บรรยายภาคในงาน Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ที่มา: ผู้วิจัย)

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลการเปรียบเทียบวิธีสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลกับการ สเก็ตช์ภาพผ่านกระดาษในรูปแบบเดิม ได้องค์ความรู้เรื่องมือและพฤติกรรมกร สเก็ตช์ภาพทั้งนี้ยังสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ นักศึกษาวิชา Sketching and rendering ที่ผู้วิจัยได้ สอน ด้านผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้ผลงานทดลองและสร้างสรรค์ 2 ส่วน ได้แก่ ภาพตกแต่งจากการสร้างสรรค์ด้วยสื่อใหม่ หรือเครื่องมือดิจิทัล สำหรับการ ตกแต่งผนังขนาด A3, A4 จากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การทดลองฝึกฝน การพกพาเพื่อใช้ประกอบการเดินทาง และได้ผลงานภาพประกอบ และลวดลายประกอบการ ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการตกแต่ง ได้แก่ กรอบรูปที่ระลึกสำหรับการประดับตกแต่ง และ ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง ได้ผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่งผนัง ขนาด A3, A4 ได้แนวคิดผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง ได้แนวคิดกรอบรูปตั้งโต๊ะจาก แนวคิดจานตั้งโชว์ตกแต่ง และแนวคิดจานตกแต่งไว้ชาตั้งโชว์จากกระดาษพับ และทดลองนำ ภาพ สเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ ตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

ทั้งนี้จากการเดินทางสเก็ตช์ภาพมาไม่ต่ำกว่า 5 ปี ทำให้ผู้วิจัยมีภาพและลวดลายที่เป็นลิขสิทธิ์ไม่ต่ำกว่า 10 ประเทศ ที่ถูกใช้ประโยชน์ในการตกแต่งสถานที่และหน่วยงานต่างๆ หลากหลาย โดยใช้กระบวนการศึกษาสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ และพัฒนา ลวดลายผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถทำให้ด้อยอดสู

การผลิตแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวยังมีวางจำหน่ายในร้าน SWU Shop ด้วย

ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ต : มิติใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ของ จุฑาธิปต์ จันทร์เอียด ที่กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ตเป็นการบูรณาการการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยว และการพัฒนาผลงานทางด้านศิลปะ ช่วงเวลาเวลาอันประทับใจในการเดินทางท่องเที่ยวช่วยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันทรงคุณค่าถ่ายทอดร้อยเรียงเรื่องเล่าผ่านภาพวาดสเกิร์ต ส่งผลให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวหลังจากได้นำภาพวาดออกสื่อออนไลน์เพื่อแนะนำแหล่งท่องเที่ยว อีกทั้งภาพวาดสามารถสร้างมูลค่าจากการจำหน่าย และยังเกิดคุณค่าทางใจให้แก่นักท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ตอย่างมีรัฐลิม (จุฑาธิปต์, 2561)

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ การศึกษาเชิงสำรวจเปรียบเทียบของ D. Camba, Jorge & Kimbrough, Mark & Kwon, Eunsook. (2018). ได้ทำการศึกษาเชิงสำรวจการเชื่อมโยงกันระหว่างการร่างภาพด้วยมือและการภาพร่างแบบดิจิทัล โดยการสอบถามความคิดเห็นนักออกแบบอุตสาหกรรมในหัวข้อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นไม่เหมาะสมเท่ากับการร่างภาพด้วยมือหรือรูปแบบเก่าสำหรับงานออกแบบที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่ผลสำรวจกลับพบว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ได้ผลลัพธ์ของภาพร่างการออกแบบมีคุณภาพสูงขึ้น นักออกแบบสามารถผลิตงานซ้ำๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากกว่า และสามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ผู้สอนเองสามารถให้คำแนะนำได้ครอบคลุมปัญหามากขึ้น ตัวอย่างเช่น กระบวนการร่างและความคืบหน้าของนักเรียนทั้งหมดสามารถบันทึกแบบดิจิทัล ซึ่งช่วยให้ผู้สอนระบุลักษณะเฉพาะของกระบวนการที่นักเรียนอาจประสบกับปัญหา และให้คำแนะนำให้แก่ใจงานได้บนหน้าจอโดยตรงโดยไม่ต้องดัดแปลงงานที่มีอยู่ สามารถให้ข้อเสนอแนะที่ครอบคลุมและเป็นส่วนตัวมากขึ้นสามารถให้กับนักเรียน



ภาพที่ 26 ภาพวาดของผู้วิจัยที่วางจำหน่าย
ในร้าน SWU Shop (ที่มา: ผู้วิจัย)

เอกสารอ้างอิง

- จตุรธิปต์ จันท์ธีเยด.(2561). การท่องเที่ยวเชิงสเก็ทซ์ : มิติใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, ปีที่ 20 ฉบับที่ 1 (39) กรกฎาคม-ธันวาคม 2561.
- อรัญ วาณิชกร.(2555). *การศึกษาระบวนการเขียนภาพร่างทัศนียภาพเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- D. Camba, Jorge & Kimbrough, Mark & Kwon, Eunsook. (2018). *Conceptual product design in digital and traditional sketching environments: a comparative exploratory study*. J. Design Research, Vol. 16, No. 2, 2018.
- (Grand View Research,Jul, 2019) *Home Decor Market Size, Share & Trends Analysis Report By Product (Furniture, Textile, Flooring)*, By Application (Indoor, Outdoor), By Region, And Segment Forecasts, 2019 – 2025.