



## การเพนท์ภาพสีอะคริลิกเพื่อพื้นผิวโมเดลสามมิติ

### Acrylic Painting for 3D Model Texture

อนันต์ อยู่คำ

Anan Yukum

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย  
Department of Computer Art College of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand  
E-mail: eneaen@hotmail.com

#### บทคัดย่อ

ภาพพื้นผิวเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ถ่ายทอดความงามของศิลปะ ใช้สื่อลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ สร้างการรับรู้ทางอารมณ์ในภาพ ในการสร้างโมเดลสามมิติเพื่อแอนิเมชันภาพพื้นผิวมีความสำคัญอย่างมาก เป็นองค์ประกอบที่ส่งเสริมให้ภาพแอนิเมชันมีความสวยงาม ใช้ครอบคลุมโมเดลสามมิติให้มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ทั้งหมดเป็นที่มาของแนวคิดการนำเอารูปแบบหรือสไตล์การเพนท์ภาพสีอะคริลิก อันมีลักษณะเฉพาะของสีหรือรอยแปรงมาประยุกต์ใช้เป็นภาพพื้นผิวของโมเดลสามมิติ ได้ศึกษาทดลองสร้างภาพพื้นผิวจากการเพนท์ด้วยสีอะคริลิกขึ้นมาสามรูปแบบคือ การเพนท์สีอะคริลิกบนเฟรมผ้าใบ กระดาษ และจำลองสไตล์การเพนท์สีอะคริลิกด้วยกระบวนการดิจิทัลเพนท์ติ้ง เพื่อวางใส่ในโมเดลสามมิติ จากนั้นจึงทำการประเมินความพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญในสายงานการสร้างสรรค์เพื่อคัดเลือกแนวทางที่จะนำมาใช้ โดยแนวทางการเพนท์สีอะคริลิกบนเฟรมผ้าใบได้รับการประเมินมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 86.11 จึงเป็นแนวทางที่จะนำมาประยุกต์ใช้สร้างภาพพื้นผิวให้กับโมเดลสามมิติ สำหรับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัว ให้มีเอกลักษณ์น่าสนใจต่อไป

**คำสำคัญ:** การเพนท์สีอะคริลิก ภาพพื้นผิว โมเดลสามมิติ

#### Abstract

A texture is one of art combination that conveys the beauty of art. It is used for illustrating specific description of any object in picture and making some emotional sense. In terms of modeling process for animation, an image texture needs to be put into 3D model. It is a part of elements that creates the beauty to animation's pictures. It is then warped onto the whole 3D model for illustrating specific description. All of these were the beginning of idea to apply specific acrylic paint's style to 3D modeling texture images. The study was conducted by creating three



way experiment of acrylic paint textures. The first was apply acrylic paint on canvas; the second applied acrylic paint on paper and the last one simulated acrylic paint style by digital painting process. All types of painting were applied into 3D model texture images. As for evaluation by creativity. The specialist chose the one applied to 3D's texture images. An acrylic's paint on canvas gained the highest evaluation value of 86.11 percent. This suggested a decision of technique to be applied in the next term process of creation of 3D animation movie to promote family's relationship unique in the future.

**Keywords:** Acrylic painting, texture, 3Dmodel

## 1. บทนำ

ศิลปะถูกใช้เพื่อถ่ายทอดความสุนทรีย์ในความงาม ในขณะเดียวกันแอนิเมชันเป็นสื่ออีกแขนงหนึ่งที่ถูกใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องนำความสวยงามเข้ามาเป็นองค์ประกอบ และความงามที่ว่่านั้นมาจากศิลปะแอนิเมชันใช้ศิลปะในแทบทุกขั้นตอนเริ่มต้นตั้งแต่การเขียนบท ที่ต้องใช้ศิลปะในการเล่าเรื่อง การวาดภาพเพื่อแสดงแนวคิดหลัก (concept Art) ที่ต้องใช้เส้น สี การระบาย เพื่อสื่อให้เห็นอารมณ์และภาพรวมของงาน รวมถึงการออกแบบฉาก การวาดภาพแต่งเรื่องราว (Storyboard) หรือแม้แต่การจัดท่าทาง (Pose) ให้พลีวไหวสวยงามในขั้นตอนการสร้างการเคลื่อนไหว (Animate) เป็นต้น ศิลปะได้มอบหนทางมากมายเพื่อการสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งสวยงาม เป็นหลักการที่ใช้กันมาอย่างยาวนานเรียกว่า “องค์ประกอบทางศิลปะ” และหนึ่งสิ่งที่สำคัญในนั้นคือ “ภาพพื้นผิว (Texture)” ภาพพื้นผิวมีส่วนสำคัญในการบ่งบอกลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ ในภาพ เช่นลายของเปลือกไม้ที่มีร่องลึกและมีสีน้ำตาลแก่ บ่งบอกว่าต้นไม้ผู้นั้นอยู่มานาน ภาพเหล็กที่มันวาวบางส่วน บางตำแหน่งมีสนิม ทำให้รู้ได้ว่าเหล็กนั้นผ่านการใช้งานและถูกกัดกร่อน เป็นต้น พื้นผิวเป็นการแสดงออกของลักษณะเนื้อแท้ของวัสดุที่มีคุณค่าไม่เหมือนกัน และแต่ละพื้นผิวสัมผัสก็จะให้อารมณ์ที่แตกต่างกันไป (ชนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2557) ในงานแอนิเมชันภาพพื้นผิวเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากที่จะทำให้โมเดลสามมิติสามารถบ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะว่าสิ่งนั้น ๆ สร้างจากสิ่งใด อันจะก่อให้เกิดการรับรู้ และสร้างความสวยงามแก่โมเดล ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้างแอนิเมชันให้สวยงามน่าสนใจ

การเพนท์ด้วยสีอะคริลิกเป็นแนวทางหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่ศิลปินหลาย ๆ ท่านได้นำมาใช้ในการถ่ายทอดความงามของศิลปะเช่น Mark Rothko ในผลงาน “Untitled Black On Grey” (Artist Retrospective, 2542) Andy Warhol กับผลงาน “Campbell soup can paintings” (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2561) David Hockney กับผลงาน “Mr. and Mrs. Clark and Percy ” (David Hockney, 2562) เป็นต้น สีอะคริลิกเป็นสีที่ผลิตขึ้นในระบบอุตสาหกรรม เกิดจากการสังเคราะห์ผสมผสานกันของพลาสติก โพลีเมอร์ และน้ำแร่ที่ได้จากธรรมชาติหรือสกัดได้โดยกระบวนการทางเคมีออกมาในรูปแบบของเหลวชั้น ในการใช้งานจะใช้น้ำเป็นตัวทำละลาย ระหว่างการระบาย ในขณะที่สียังเปียกอยู่สามารถทำให้สีในภาพเจือจางหรือลบออกได้ด้วยน้ำ เมื่อสีแห้งแล้วจะติดแน่นจนไม่สามารถลบออกหรือทำให้เจือจางได้อีก (Patricia, Wendy and Patricia, 2007) จากการศึกษาการฝึกหัดเพนท์ภาพด้วยสีอะคริลิกประกอบกับคำแนะนำของผู้มีประสบการณ์ จึงทำให้เกิดแนวคิดที่จะนำเสนอเสนอของการเพนท์ภาพด้วยสีอะคริลิกมาประยุกต์ใช้ในการวางใส่เป็นภาพพื้นผิวของโมเดลสามมิติ โดยได้ทดลองสร้างภาพพื้นผิวให้มีรูปแบบ



หรือสไตล์การเพนท์ด้วยสีอะคริลิกขึ้นมาสามแนวทางคือ การเพนท์สีอะคริลิกลงบนเฟรมผ้าใบ การเพนท์บนกระดาษ และการสร้างสไตล์การเพนท์สีอะคริลิกด้วยกระบวนการดิจิทัลเพนท์ จากนั้นนำไปวางใส่เป็นภาพพื้นผิวในโมเดลสามมิติที่ได้สร้างขึ้นสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัว เพื่อการทดลองทั้งสามแนวทาง โดยในการคัดเลือกหาแนวทางกระทำโดยให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาและประเมินคัดเลือกแนวทางที่จะนำมาประยุกต์ใช้ สิ่งที่ต้องการได้จากการประเมินคือ การแสดงออกของสไตล์การเพนท์ด้วยสีอะคริลิกได้แก่ รอยแปรง ความโปร่งแสงทึบแสงของสี และการแสดงออกถึงพื้นผิวของภาพ ซึ่งแนวทางที่ได้รับการคัดเลือกได้แก่ การเพนท์สีอะคริลิกลงบนเฟรมผ้าใบ

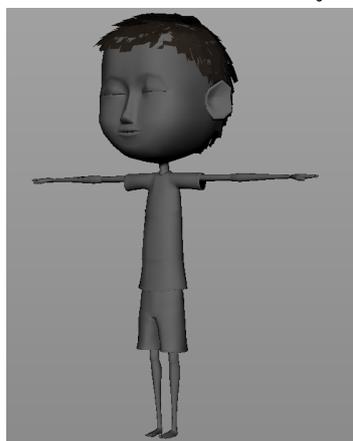
## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพพื้นผิวโมเดลสามมิติด้วยการเพนท์ด้วยสีอะคริลิก

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัว มีพื้นฐานการสร้างโมเดลสามมิติทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการอันได้แก่ สร้างโมเดลสามมิติแบบโพลีกอน การจัดแผ่น UV ของโมเดล การ Rigging และ Setup Character การสร้าง Skin และ Paint Skin Weight การสร้าง Blend Shape แสดงออกของหน้าตา เพื่อเตรียมทำการแอนิเมทเพื่อเคลื่อนไหวต่อไป ซึ่งในขั้นตอนการสร้างโมเดลสามมิติได้นำเอาการเพนท์ภาพด้วยสีอะคริลิกมาประยุกต์ใช้สร้างภาพพื้นผิววางใส่ในโมเดลสามมิติทั้งในส่วนของแต่ละตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉากและฉากหลังที่สร้างขึ้น เพื่อต้องการให้สไตล์การเพนท์ด้วยสีอะคริลิกนั้นปรากฏในงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้น โดยได้วางแนวทางสำหรับการสร้างภาพพื้นผิวจากการเพนท์ด้วยสีอะคริลิกไว้สามแนวทางคือ การเพนท์สีอะคริลิกลงบนเฟรมผ้าใบ การเพนท์สีอะคริลิกลงบนกระดาษ และการจำลองสร้างสไตล์การเพนท์สีอะคริลิกด้วยกระบวนการดิจิทัลเพนท์ เพื่อศึกษาประเมินหาแนวทาง ในส่วนของขั้นตอนการสร้างภาพพื้นผิวของโมเดลสามมิติสรุปได้ดังนี้

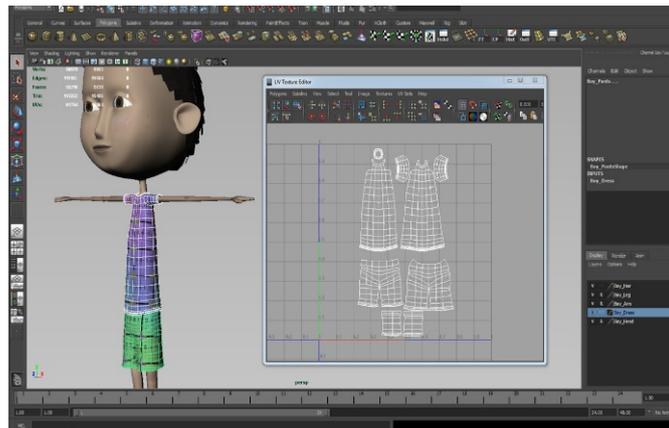
### 3.1 สร้างโมเดลสามมิติโดยใช้เทคนิคโพลีกอนโมเดล แสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 โมเดลสามมิติแบบโพลีกอนโมเดล

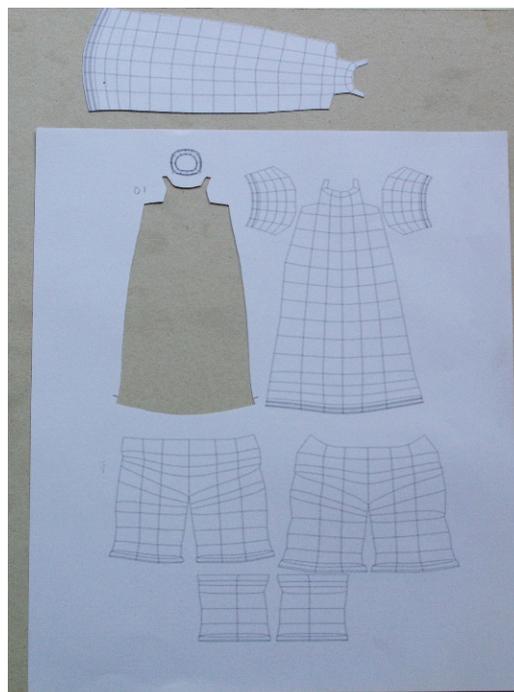


3.2 จัดวางระนาบ UV ของโมเดลสามมิติ ออกมาในระนาบสองมิติจะได้ไฟล์ภาพแสดงขอบเขตระนาบ UV แสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 การจัดวางระนาบ UV ของโมเดลสามมิติ

3.3 พิมพ์ภาพระนาบ UV ลงบนกระดาษเพื่อคำนวณขอบเขตการเพนท์ทั้งหมด เจาะบริเวณที่มีระนาบ UV ปรากฏอยู่ก็จะเกิดช่องว่างบนกระดาษซึ่งเป็นบริเวณที่ต้องเพนท์ จากนั้นวางทาบลงบนเฟรมผ้าใบหรือกระดาษร่างเส้นด้วยดินสอตามช่องที่ตัดออกจะได้ขอบเขตบริเวณที่ต้องเพนท์บนเฟรมผ้าใบและกระดาษ แสดงในรูปที่ 3 และ 4



รูปที่ 3 เจาะช่องว่างบนกระดาษเพื่อหาขอบเขตบริเวณการเพนท์



รูปที่ 4 ขอบเขตบริเวณการเพนท์บนเฟรมผ้าใบ

3.4 เพนท์สีอะครีลิกลงในบริเวณที่ร่างคนสอไว้ จนได้สีและลวดลายตามที่ต้องการ

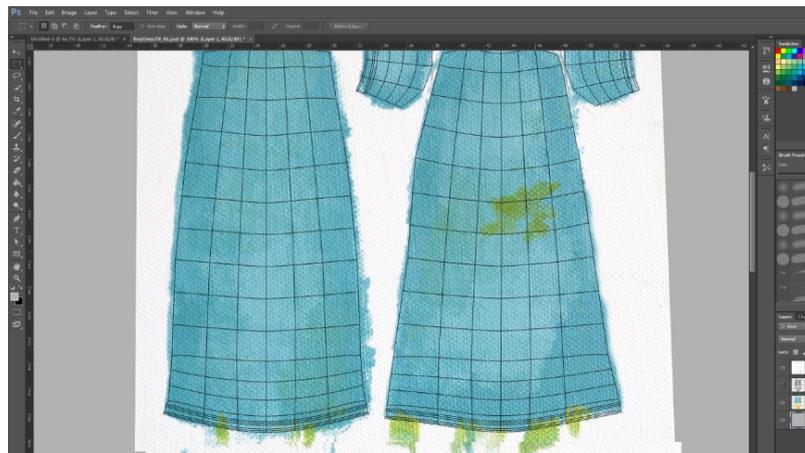
3.5 ถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพ ในขั้นตอนนี้อาจจะมีการจัดแสงเพื่อถ่ายภาพ ซึ่งจะทำให้สามารถควบคุมแสงเงาได้ หรือหากถ่ายภาพโดยใช้แสงอาทิตย์ธรรมชาติ ต้องเลือกช่วงเวลาที่ไม่สว่างจ้าหรือมืดมัวเกินไป เพื่อให้ได้ภาพที่มีคุณภาพชัดเจนในรายละเอียด แสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 ภาพถ่ายที่ได้จากการเพนท์

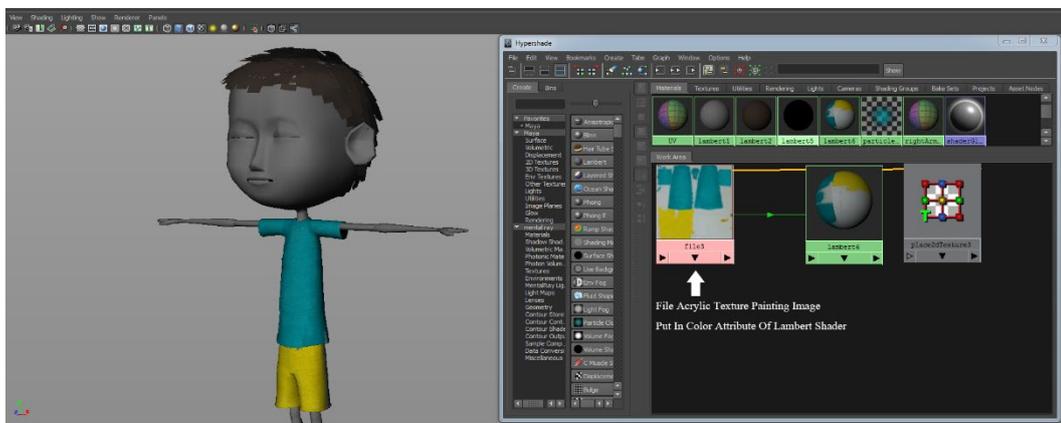


3.6 นำภาพถ่ายที่ได้มาจัดวางเรียงซ้อนให้พอดีลงในภาพระนาบ UV ของโมเดล ด้วยโปรแกรมแก้ไขตกแต่งจัดการภาพ ภาพเพนท์สีอะคริลิกที่ได้จะมีรูปร่างใกล้เคียงกับระนาบ UV ของโมเดล เพราะได้วาดขอบเขตไว้ในขั้นตอนการเพนท์ อาจปรับแต่งอีกนิดหน่อยเพราะอาจเกิดการบิดพลาดของมุมกล้อง ทำให้ภาพเกิดการบิดเบี้ยว (Distort) จึงต้องวางมุมกล้องให้ดีในตอนถ่ายภาพ และไม่ควรแก้ค่าสีมากเกินไปเพราะจะทำให้สีเพี้ยนไม่ตรงกับที่เพนท์ ดังนั้นเรื่องการควบคุมแสงจึงสำคัญมากตอนการถ่ายภาพ แสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 การจัดวางเรียงภาพเพนท์สีอะคริลิกตามขอบเขตของระนาบ UV

3.7 เมื่อเสร็จสิ้นการจัดวางเรียงเรียบร้อยแล้วทำการบันทึกเป็นไฟล์รูปภาพเพื่อส่งต่อไปวางใส่ใน คุณสมบัติเฉพาะของโมเดลสามมิติ (Shader) จึงได้ผลลัพธ์เป็นโมเดลสามมิติที่มีสไตล์การเพนท์ด้วยสีอะคริลิกครอบคลุมอยู่เป็นภาพพื้นผิว นำโมเดลที่ได้ไปจัดการวางใส่กระดูก และสร้างตัวควบคุมการเคลื่อนไหว (Rigging And Setup) จัดทำทางแอนิเมทสร้างการเคลื่อนไหว จัดแสงและเรนเดอร์ออกมาคอมโพสิตเป็นแอนิเมชันหนึ่งตอน แสดงในรูปที่ 7



รูปที่ 7 ภาพโมเดลสามมิติหลังจากวางภาพพื้นผิวสีอะคริลิกลงใน Shader



3.8 ในการเพนท์ภาพพื้นผิวได้กระทำในสามแนวทางเพื่อคัดเลือกหาแนวทางที่จะนำมาประยุกต์ใช้ โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในสายงานการสร้างสรรค์ทั้งสี่ท่าน ประกอบด้วย ครีเอทีฟโฆษณาหนึ่งท่าน ผู้กำกับฝ่ายศิลป์โฆษณาหนึ่งท่าน ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ภาพยนตร์หนึ่งท่าน ฝ่ายศิลป์ควบคุมการผลิตหนึ่งท่าน ศิลปินอิสระสองท่านเพื่อร่วมกันประเมินทั้งในส่วนของความสวยงาม และการบ่งบอกถึงรูปแบบลักษณะการเพนท์ด้วยสีอะครีลิค ในส่วนที่ต้องการการตัดสินใจคือการแสดงออกถึงสีแปร่งหรือรอยแปร่ง การแสดงออกถึงรูปแบบการเพนท์แบบโปร่งแสงหรือทึบแสง การแสดงออกถึงลักษณะพื้นผิว เช่น ร่องรอยของเฟรมผ้าใบหรือกระดาษ ในแต่ละหัวข้อมีคะแนนเต็มห้าคะแนน จนถึงคะแนนน้อยที่สุดหนึ่งคะแนน ดังที่ได้แสดงในตารางที่ 1 ในการประเมินใช้รูปแบบตารางการประเมินเดียวกันนี้เพื่อให้คะแนนทั้งสามแนวทางที่ได้สร้างขึ้น เพื่อหาผลสรุปของการศึกษาทดลอง และนำแนวทางที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัวต่อไป

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแบบการประเมินคัดเลือกแนวทางการเพนท์ ใช้กับแนวทางการเพนท์สีอะครีลิคแบบดิจิทัลเพนท์ บนกระดาษ และบนเฟรมผ้าใบ

รูปแบบลักษณะการเพนท์ด้วยวัสดุสีอะครีลิค	คะแนน				
	5	4	3	2	1
1 การแสดงออกถึงสีแปร่ง					
2 การแสดงออกถึงรูปแบบการเพนท์แบบโปร่งหรือทึบแสง					
3 การแสดงออกถึงลักษณะพื้นผิว (texture)					
คะแนนรวม					

#### 4. ผลการวิจัย

การศึกษาทดลองได้สร้างภาพพื้นผิวโดยการเพนท์ด้วยสีอะครีลิคขึ้นมาสามแนวทางคือ การเพนท์สีอะครีลิคลงบนเฟรมผ้าใบ การเพนท์สีอะครีลิคบนกระดาษ และการสร้างรูปแบบการเพนท์โดยการจำลองในโปรแกรมดิจิทัลเพนท์ทั้ง สามแนวทางให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันทั้งในเรื่องของ สี พื้นผิว เป็นต้นซึ่งแสดงในรูปที่ 8, 9 และ 10 มีความยาก และต้องใช้เวลาในการเพนท์สีอะครีลิคลงบนเฟรมผ้าใบและบนกระดาษมากกว่าการเพนท์ด้วยวิธีการดิจิทัลเพนท์ดั้ง แต่การเพนท์ลงบนเฟรมผ้าใบ ให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการมากที่สุดทั้งในส่วนของ ร่องรอยของแปร่งการใช้สี ความโปร่งใสและทึบของสี อีกทั้งยังได้ความแปลกใหม่ท้าทายในการสร้างภาพพื้นผิวนั้น ๆ ขึ้นมา



รูปที่ 8 ภาพผลลัพธ์ที่ได้จากแนวทางการเพนท์ภาพพื้นผิวโมเดลสามมิติ โดยการเพนท์สีอะครีลิคบนเฟรมผ้าใบ



รูปที่ 9 ภาพผลลัพธ์ที่ได้จากแนวทางการเพนท์ภาพพื้นผิวโมเดลสามมิติ โดยการเพนท์สีอะครีลิคบนกระดาษ



รูปที่ 10 ภาพผลลัพธ์ที่ได้จากแนวทางการเพนท์ภาพพื้นผิวโมเดลสามมิติ โดยดิจิทัลเพนท์ตั้ง

ในส่วนของการประเมินเพื่อคัดเลือกหาแนวทางนำมาประยุกต์ใช้ มีผลของการประเมินดังนี้ แนวทางการเพนท์สีอะครีลิคลงบนเฟรมผ้าใบได้รับการประเมินสูงสุดโดยมีคะแนนรวม 77.5 คะแนน จากคะแนนเต็มทั้งสิ้น 90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.5 ลำดับที่สองคือแนวทางการเพนท์สีอะครีลิคลงบนกระดาษมีคะแนนรวม 63.5



คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.5 และสุดท้ายการจำลองการเพนท์สีอะครีลิค โดยกระบวนการดิจิทัลเพนท์ที่มีคะแนนรวม 53.5 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 56.11 ผลการประเมินทั้งหมด ได้แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคัดเลือกแนวทาง

รูปแบบลักษณะการเพนท์ด้วยวัสดุสีอะครีลิค	แนวทางการเพนท์ด้วยสีอะครีลิค		
	เฟรมผ้าใบ	กระดาษ	ดิจิทัลเพนท์
1 การแสดงออกถึงสีแปร่ง	26.5	20	18
2 การแสดงออกถึงรูปแบบการเพนต์แบบโปร่งหรือทึบแสง	26.5	22.5	19
3 การแสดงออกถึงลักษณะพื้นผิว (texture)	24.5	21	16.5
คะแนนรวม	77.5	63.5	53.5
ค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ (จากคะแนนเต็ม 90 คะแนน)	86.11	70.55	56.11

## 5. การอภิปรายผล

จากผลการประเมินความพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ ได้ประเมินให้แนวทางการเพนท์สีอะครีลิคลงบนเฟรมผ้าใบ เป็นเทคนิคที่มีคะแนนมากที่สุด จึงได้คัดเลือกเป็นแนวทางที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัวต่อไป

การศึกษาและทดลองการสร้างภาพพื้นผิวโดยการเพนท์สีอะครีลิคสำหรับโมเดลสามมิติในครั้งนี้ ทำให้ได้เห็นภาพผลลัพธ์จากทั้งสามแนวทางเป็นที่น่าพอใจ โดยในแต่ละแนวทางมีความแตกต่างกัน จากการที่แนวทางการเพนท์ภาพพื้นผิวด้วยสีอะครีลิคบนเฟรมผ้าใบเป็นแนวทางที่ได้รับคัดเลือก เนื่องจากสามารถแสดงออกถึงรูปแบบสไตล์การเพนท์ด้วยสีอะครีลิคมากที่สุด ในส่วนของรอยแปร่งและความโปร่งหรือทึบแสงนั้น มีผลใกล้เคียงกับการเพนท์ลงบนกระดาษแตกต่างกันที่การแสดงออกถึงพื้นผิวที่เฟรมผ้าใบมีพื้นผิวที่ดูชัดเจน เห็นแล้วรับรู้ได้ว่าเป็นเฟรมผ้าใบ ส่วนการเพนท์แบบดิจิทัลเพนท์ให้ผลที่แตกต่างออกไปจากทั้งสองแนวทางข้างต้น เนื่องจากวิธีการสร้างต่างกัน โดยสิ้นเชิง สิ่งหนึ่งที่ได้จากการลงมือเพนท์สีอะครีลิคลงบน เฟรมผ้าใบหรือกระดาษคือ ทุก ๆ รอยแปร่งจากพู่กันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้ที่ลงมือเพนท์ ซึ่งมาจากประสบการณ์ การฝึกฝน ทักษะ ความเชี่ยวชาญ ที่ทุกคนผ่านมาไม่เหมือนกัน เช่นเดียวกับเรื่องราวในแอนิเมชันสามมิติที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพของสถาบันครอบครัวอันประกอบขึ้นโดยประสบการณ์ในครอบครัวที่ทุกคนต่างผ่านมาไม่เหมือนกัน จึงมีความคาดหวังอยากให้รอยแปร่งหรือเอกลักษณ์เฉพาะต่าง ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์การเพนท์นี้ สื่อแทนถึงประสบการณ์เรื่องราวในครอบครัวที่ต่างคนต่างผ่านมา

นอกเหนือจากการประเมินแล้ว ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้คำชี้แนะทั้งในส่วนของงานเพนท์ และภาพรวมของงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้น อาทิเช่น “ในการเพนท์นั้นต้องอาศัยการฝึกเพิ่มพูนทักษะต่อไป” ซึ่งเป็นคำชี้แนะสำคัญที่ควรตระหนักถึง “ในงานทุกงานผู้ชมมักจะให้ความสนใจกับงานไม่เกินสามวินาที ต้องทำให้สามวินาทีแรกของงานดึงดูด



ใจผู้ชม” เป็นข้อคิดที่กระตุ้นเตือนในการสร้างงานให้ออกมาแปลกใหม่น่าสนใจ ข้อคิดที่ได้รับเหล่านี้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแอนิเมชันนี้ และการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

## 6. บทสรุป

ในการทดลองสร้างสรรค์ภาพพื้นผิวด้วยการเพนท์สีอะคริลิกนี้ทั้งสามแนวทาง ได้สร้างความแปลกใหม่ ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ที่แตกต่าง เพราะได้ทำการสร้างภาพพื้นผิว โมเดลสามมิติด้วยวิธีใหม่ที่ต่างจากที่ได้เคยทำและที่สำคัญคือ การได้ทดลองประยุกต์การเพนท์ด้วยวิธีดั้งเดิมที่ทำกันด้วยมือ พู่กัน เฟรมผ้าใบ กระดาษ กับสีอะคริลิกให้ผสมกลมกลืนกับสื่อแอนิเมชันที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้เป็นภาพแอนิเมชันที่แปลกตา เป็นผลมาจากภาพพื้นผิวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของรอยแปรง การใช้สี ความผิดพลาด และความไม่สมบูรณ์แบบ อันสืบเนื่องมาจากการเพนท์ภาพด้วยมือมีปัจจัยมากมาย ทั้งที่ควบคุมได้และควบคุมได้ยาก เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพที่เพนท์ด้วยมือมีเสน่ห์เอกลักษณ์ที่เฉพาะและพิเศษแตกต่างกันไป ไม่มีใครเหมือนกับใคร เปรียบเสมือนลายมือของแต่ละคนสิ่งที่ควรใส่ใจและนำมาปรับปรุงคือ ทักษะในการเพนท์ ทักษะนี้ใช้ได้กับการเพนท์ด้วยมือและดิจิทัลเพนท์ดีจึงเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งเดียวกันคือการเพนท์ให้ผลลัพธ์ออกมาดูสวยงามตามที่ควรจะเป็น

## 7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้ที่ได้ร่วมทำการประเมินและให้ข้อคิดเห็นทุกท่าน อาจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้การชี้แนะแนวทางในการสร้างแอนิเมชัน รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล ที่กรุณาแนะนำ ตรวจสอบความเรียบร้อยถูกต้องในการเขียนวิทยานิพนธ์ อาจารย์ อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่แนะนำ การเรียบเรียง เพิ่มเติมเนื้อหา เพื่อความสมบูรณ์ในการเขียนวิทยานิพนธ์ขึ้นมา

## 8. เอกสารอ้างอิง

ชนภัทร รุ่งชนาภิรมย์. (2557). *ทฤษฎีความงาม*. กรุงเทพมหานคร: แอทโพเวิร์พรินท์.

Artist Retrospective. UNTITLED BY MARK ROTHKO (BLACK ON GREY). [online]. Available from

<http://www.markrothko.org/untitled-black-on-grey/>. [2562, February 14].

David Hockney. Work Paintings 1970s. [online]. Available from <http://www.davidhockney.co/works/paintings/70s>.

[2562, February 14].

Patricia, M., Wendy, C & Patricia, S. (2007). *Art School: A Complete Painter Course*. London: Bounty Book, a division of Octopus Publishing.

The Editors of Encyclopaedia Britannica. Andy Warhol American Artist. [online]. 2561. Available from

<https://www.britannica.com/biography/Andy-Warhol/media/635864/214290>. [2562, February 14].