

COMPARATIVE STUDY OF DRAWING ON PAPER AND DRAWING ON A TABLET

Received Date: 2025, January 3

Revised Date: 2025, January 22

Accepted Date: 2025, February 5

Akaradate Lumpay*

ABSTRACT

This article aims to present a comparison between drawing on paper and digital drawing. Drawing is one of the long-standing creative and artistic activities. The use of materials and tools for creating images has evolved with technology, from traditional paper and pencils to modern tablets. Both forms of drawing have their unique characteristics, advantages and disadvantages.

Tablets are convenient and easy to use for various tasks, such as drawing and writing. The COVID-19 pandemic has led to the rise in popularity of tablets in the digital learning era. Drawing is an activity that requires perceptual, cognitive, and motor skills. It also involves the ability to plan and convey the mental image that a child creates when they start working and adjust their hands to manipulate objects. Therefore, children's drawings are defined by three dimensions: representation, perception and movement.

Keywords: Traditional Paper Drawing, Tablet Drawing, Tablet.

* School of Communication Arts, Sripatum University at Chonburi

Corresponding author e-Mail: Boonnote22@gmail.com

ศึกษาเปรียบเทียบการวาดภาพบนกระดาษ กับ การวาดภาพบนแท็บเล็ต

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 3 มกราคม 2568

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 22 มกราคม 2568

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 5 กุมภาพันธ์ 2568

อัครเดช ลำพาย*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเนื้อหาการเปรียบเทียบระหว่างการวาดภาพลงบนกระดาษกับการวาดภาพบนแท็บเล็ต การวาดภาพเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีความเป็นศิลปะที่ยาวนาน การใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างภาพจึงพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยี จากกระดาษและดินสอแบบดั้งเดิมมาถึงการใช้แท็บเล็ตที่ทันสมัย การวาดรูปทั้งสองรูปแบบนี้ต่างมีเอกลักษณ์และข้อดีข้อเสียของตัวเอง

แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือที่สะดวกและง่ายสำหรับงานต่าง ๆ เช่น การวาดภาพและการเขียน มันกลายเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงการเรียนรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากการระบาดของโควิด-19 การวาดภาพเป็นงานที่ต้องใช้ทักษะทางการรับรู้ การคิด และการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังเป็นความสามารถที่ต้องใช้ความพยายามในการวางแผนเพื่อถ่ายทอดภาพจิตที่เด็กสร้างขึ้นเมื่อเขาเริ่มทำงาน และปรับมือของเขาให้เข้ากับวัตถุที่จัดการ ดังนั้นการวาดภาพของเด็กจึงถูกกำหนดโดยสามมิติ : การแทนภาพ การรับรู้ และการเคลื่อนไหว

คำสำคัญ: การวาดภาพบนกระดาษ การวาดภาพบนแท็บเล็ต แท็บเล็ต

* คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี

Corresponding author e-Mail: Boonnote22@gmail.com

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ ความสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ความดั้งเดิมทุก ๆ อย่าง จึงต้องมีการปรับตัวให้ทันกับยุคสมัย ศิลปะก็เช่นกัน เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากกับวงการศิลปะ การวาดภาพ การใช้ AI มาช่วยในการวาดภาพ หรือแม้กระทั่งอุปกรณ์หรือเครื่องมือ ที่ทำให้วาดภาพ หรือสร้างผลงานศิลปะนั้นง่ายขึ้น

ศิลปะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กับความเจริญก้าวหน้าของยุคสมัยและไม่ถูกแบ่งแยกไปตามกาลเวลา โดยในช่วงเวลาที่แตกต่างกันนี้ศิลปะแขนงต่าง ๆ ล้วนหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะสัมผัสกับสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ณ ตอนนั้น จนทำให้ศิลปะและเทคโนโลยีต่างมีอิทธิพลที่ส่งเสริมและเกื้อกูลผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน

การวาดภาพเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีความเป็นศิลปะที่ยาวนาน การใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างภาพจึงพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยี จากกระดาษและดินสอแบบดั้งเดิมมาถึงการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัย การวาดรูปทั้งสองรูปแบบนี้ต่างมีเอกลักษณ์และข้อดีข้อเสียของตัวเอง จากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ทำงานในวงการศิลปะและมีประสบการณ์ในการสอนศิลปะมานาน ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก สมัยก่อนเด็กนักเรียนเริ่มวาดภาพลงบนกระดาษผิวกวาดภาพจากการวาดใส่กระดาษ แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการวาดภาพ และทำให้มันง่ายขึ้น จึงทำให้เด็กนักเรียนเริ่มต้นวาดภาพจากในแท็บเล็ต และมีความเชื่อว่า การวาดในแท็บเล็ตนั้นง่ายกว่าการวาดบนกระดาษ ทั้งที่ไม่เคยฝึกหรือวาดลงบนกระดาษมาก่อน

ปัจจุบันงานหลักของผู้สอน คือ การทำให้ผู้เรียนสนใจรูปแบบนวัตกรรมในระหว่างกระบวนการศึกษานวัตกรรมอย่างหนึ่งในการใช้เทคโนโลยีกราฟิกสมัยใหม่ เช่น แท็บเล็ตกราฟิกแสดงให้เห็นถึงความสนใจของนักเรียนในกระบวนการศึกษา การนำเทคโนโลยีกราฟิกสมัยใหม่มาใช้ในมหาวิทยาลัย ศิลปะเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการศึกษาด้านสุนทรียศาสตร์และศีลธรรมของนักเรียน ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ หมายถึง การใช้เทคโนโลยีกราฟิกในมหาวิทยาลัยศิลปะ เนื่องจากนวัตกรรมจะดึงดูดความสนใจของผู้ฟังสมัยใหม่ (Grebennikov, 2002, p. 195)

ในการสอนวิชาหลักเบื้องต้นทางกายวิภาคและสรีรศาสตร์ในงานออกแบบ ซึ่งเป็นวิชาเกี่ยวกับการวาดภาพกายวิภาคเบื้องต้น วิชานี้จะเรียนตั้งแต่เริ่มต้นพื้นฐานการวาดภาพ ซึ่งทำให้เห็นว่าพื้นฐานการวาดภาพของเด็กแต่ละคนต่างกัน และในรายวิชานี้ต้องการใช้เด็กวาดภาพลงบนกระดาษ จากจุดประสงค์ที่ต้องให้เด็กเรียนวาดภาพลงบนกระดาษ จึงทำให้เด็กนักเรียนบางคนพบกับปัญหาที่เกิดขึ้น ความไม่ถนัดในการวาดภาพลงบนกระดาษ เพราะเคยวาดและฝึกวาดมาจากแท็บเล็ต ถนัดวาดภาพบนแท็บเล็ตมากกว่า จึงทำให้อาจารย์ผู้สอนเกิดการตั้งคำถามว่า การวาดภาพลงบนกระดาษกับการวาดภาพลงบนแท็บเล็ตมันแตกต่างกันจริงหรือไม่ ผลลัพธ์ที่ออกมาจะเหมือนหรือต่างกันยังไง หรือเราควรเริ่มต้นวาดภาพลงบนกระดาษก่อนหรือไม่ นักเรียนส่วนใหญ่ถนัดวาดภาพลงบนอะไรมากกว่ากัน ความยาก ความง่ายต่างกันยังไง ในบทความนี้จะพูดถึงความแตกต่างของการวาดภาพลงบนกระดาษและแท็บเล็ต ผลลัพธ์ ความรู้สึก ข้อดีและข้อเสีย และความถนัดของนักเรียนในชั้นเรียน เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้ไปศึกษา และปรับบทเรียนให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป

อย่างไรก็ตามควรคำนึงถึงข้อเสียในการใช้เครื่องมือพกพา เนื่องจากนักเรียนเสียสมาธิและวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยีซึ่งทำให้ทรัพยากรล้ำสมัยในระยะเวลาอันสั้น (Ricoy & Sánchez-Martínez, 2019, pp. 301-316) ระหว่างการใช้แท็บเล็ตกราฟิกพบปัญหาเล็กน้อยในหมู่นักเรียน นักเรียนระหว่างขั้นตอนการเรียนรู้การวาดภาพบนแท็บเล็ตจะจับปากกา (สไตลัส) ในมืออย่างไม่มั่นใจ เนื่องจากความหนาของปากกาจะใหญ่กว่าดินสอปกติเล็กน้อยเมื่อจับด้วยนิ้ว เมื่อวาดภาพบนหน้าจอแท็บเล็ตนักเรียนต้องมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ตลอดเวลาเพื่อควบคุมผลงานของตน โดยทั่วไปการเรียนรู้ทักษะการวาดภาพบนแท็บเล็ตกราฟิกในระยะเริ่มต้นมักจะทำให้เกิดความไม่สะดวก ซึ่งต้องใช้ความพยายามของนักศึกษา

การวิเคราะห์แนะนำว่ากรอบการทำงานแบบมีส่วนร่วมมีความเข้มงวดและเน้นที่งานมากขึ้น เมื่อได้วาดภาพผ่าน iPad บางทีอาจเป็นเพราะทรัพยากรถูกจำกัดทางกายภาพมากขึ้น หน้าจอมองเห็นได้ยากขึ้น และแอปวาดภาพสร้างเอฟเฟกต์ภาพที่แปลกใหม่และมีชีวิตชีวา ในระหว่างการวาดภาพร่วมกันบนกระดาน ปากกามักจะทำหน้าที่เป็นตัวเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ความสนใจออกไปจากภาพวาดและขัดขวางความลื่นไหลของการวาดภาพแบบผลัดกัน การค้นพบเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการทำหายความคิดที่เป็นที่นิยมว่า iPad ช่วยให้เล่นเกมและดูวิดีโอคนเดียวได้ โดยแลกมาด้วยการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Sakr, 2018, pp. 1-11)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบประสบการณ์การวาดภาพ : ศึกษาความแตกต่างในประสบการณ์การวาดภาพระหว่างการใช้อุปกรณ์และแท็บเล็ต เช่น ความรู้สึกในการใช้เครื่องมือ ความสะดวกสบาย และความพึงพอใจของผู้ใช้
2. เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพและความแม่นยำ : เปรียบเทียบความแม่นยำและประสิทธิภาพในการวาดภาพระหว่างการใช้อุปกรณ์และแท็บเล็ต เช่น ความละเอียดของภาพ ความสามารถในการแก้ไข และความเร็วในการทำงาน
3. เพื่อประเมินผลกระทบต่อสุขภาพ : ศึกษาผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ใช้ในการวาดภาพบนกระดานและแท็บเล็ต เช่น การใช้สายตา การใช้กล้ามเนื้อ และความเหนื่อยล้า
4. เพื่อเปรียบเทียบต้นทุนและความคุ้มค่า : วิเคราะห์ต้นทุนและความคุ้มค่าในการวาดภาพบนกระดานและแท็บเล็ต เช่น ค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์และวัสดุ ความทนทาน และการบำรุงรักษา
5. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์ : เปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะระหว่างการวาดภาพบนกระดานและแท็บเล็ต เช่น การใช้สี การสร้างเอฟเฟกต์ และการทดลองเทคนิคใหม่ ๆ

ศิลปะคืออะไร

ศิลปะคืออะไร เป็นคำถามที่มักมีคนถามบ่อย ๆ ศิลปะ คือ ผลงาน หรือกิจกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ หรือแนวคิด ผ่านการใช้ทักษะและจินตนาการ โดยอาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความสุนทรีย์ การสื่อสาร หรือการสะท้อนสภาพสังคมและวัฒนธรรม

มีคำกล่าวว่า ศิลปะกับมนุษย์แยกออกจากกันไม่ได้ มนุษย์มีความต้องการศิลปะอยู่ตลอดเวลา เพื่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไม่แตกต่างไปจากความต้องการอื่น ๆ คำกล่าวนี้ ก่อให้เกิดคำถามที่ต้องการพิสูจน์หลากหลายคำถาม เช่น มนุษย์ 213 ศิลปะกับมนุษย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล ต้องการศิลปะเหมือนกับที่ต้องการภาษาหรือไม่ (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2565, หน้า 211-235)

ศิลปะกับโลกในยุคปัจจุบัน : บทบาทและความสำคัญในสังคมดิจิทัล

ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่อดีต และมีการพัฒนามาตามยุคสมัยตามความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี ในยุคปัจจุบันนี้โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วด้วยนวัตกรรมและการเชื่อมต่อของข้อมูลผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้ศิลปะในยุคนี้ต้องปรับตัวเพื่อให้เข้าถึงผู้คนในโลกที่เชื่อมโยงกันอยู่ตลอดเวลา นอกจากจะเป็นสื่อสร้างสรรค์แล้วยังทำหน้าที่เป็นกระบอกเสียง และสื่อกลางที่สำคัญในสังคมดิจิทัลอีกด้วย

1. ศิลปะกับเทคโนโลยีดิจิทัล : การขยายขอบเขตของการแสดงออก ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายและซับซ้อนขึ้น ตั้งแต่งานกราฟิก การสร้างภาพสามมิติ ไปจนถึงการใช้ AI ในการสร้างศิลปะ นอกจากจะทำให้การสร้างงานเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้นแล้ว ยังช่วยเพิ่มการเข้าถึงงานศิลปะผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย และแกลเลอรีออนไลน์ ทำให้ผู้คนจากทั่วโลกสามารถชมผลงานศิลปะได้ทุกที่ ทุกเวลา

ศิลปะดิจิทัล : ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยอุปกรณ์แท็บเล็ตหรือคอมพิวเตอร์ โปรแกรมอย่าง Photoshop, Procreate และ Blender ช่วยให้การสร้างงานมีความละเอียดและสวยงาม อีกทั้งยังช่วยสร้างประสบการณ์การชมงานที่สามารถปรับแต่งได้ตามความต้องการของผู้ชม

2. ศิลปะในฐานะกระบอกเสียงของสังคม ศิลปะเป็นวิธีที่มีพลังในการสื่อสารและสะท้อนถึงประเด็นทางสังคม ตั้งแต่การเรียกร้องสิทธิมนุษยชน การเรียกร้องให้มีการเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อมไปจนถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ในยุคนี้ศิลปะได้กลายเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเปลี่ยนแปลงความคิดของผู้คน สะท้อนความรู้สึกและความคิดของศิลปินที่มีต่อประเด็นทางสังคมต่าง ๆ ผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่เข้าถึง และเข้าใจง่าย

ศิลปะในสื่อโซเชียลมีเดีย : แพลตฟอร์ม เช่น Instagram, Twitter, TikTok และ Facebook ช่วยให้ศิลปินสามารถเผยแพร่ผลงานได้อย่างรวดเร็วและได้รับความสนใจจากคนทั่วโลก เช่น การใช้ภาพเพื่อสะท้อนความทุกข์ยากของผู้คนในพื้นที่ที่ประสบปัญหาความขัดแย้ง การสื่อสารถึงการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ หรือแม้แต่การประท้วงผ่านผลงานภาพ

3. ศิลปะกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ในโลกปัจจุบันศิลปะมีบทบาทที่สำคัญต่อการสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ การสนับสนุนการพัฒนางานศิลปะ เช่น งานแสดงนิทรรศการ การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าทางศิลปะ งานภาพยนตร์ และงานออกแบบแฟชั่น ได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นและยังมีส่วนช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศต่าง ๆ

4. การปรับตัวของศิลปินในยุคดิจิทัล ยุคดิจิทัลนำเสนอทั้งโอกาสและความท้าทาย ศิลปินต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีและวิธีการใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถเผยแพร่ผลงานไปสู่ผู้ชมที่หลากหลายได้ ศิลปินหลายคนหันมาใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการขายผลงาน จัดเวิร์กช็อปออนไลน์ และเรียนรู้ทักษะดิจิทัลเพื่อสร้างผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถแข่งขันได้ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การวาดภาพ

เป็นศิลปะภาพที่ใช้เครื่องมือเพื่อทำเครื่องหมายบนกระดาษ หรือพื้นผิวสองมิติอื่น ๆ เครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพ ได้แก่ ดินสอ สีเทียน ปากกาทึบ พู่กันสี หรือการผสมผสานของสิ่งเหล่านี้และในยุคสมัยใหม่มีการใช้สไตลัสคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตกราฟิก หรือเกมแพดในซอฟต์แวร์ วาดภาพเสมือนจริง

อุปกรณ์วาดภาพจะปล่อยวัสดุจำนวนเล็กน้อยลงบนพื้นผิว ที่ร่องไว้ให้เห็นได้ วัสดุที่ใช้สำหรับวาดภาพส่วนใหญ่ คือ กระดาษ แม้ว่าจะมีการใช้วัสดุอื่น ๆ เช่น กระดาษแข็ง กระดาษเวลลัม ไม้ พลาสติก หนัง ผ้าใบ และกระดาษการวาดภาพชั่วคราว อาจวาดบนกระดาษดำหรือกระดาษไวท์บอร์ด การวาดภาพเป็นวิธีการแสดงออกต่อสาธารณะที่ได้รับความนิยมและเป็นพื้นฐานตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษย์ การวาดภาพเป็นวิธีการสื่อสารความคิดที่ง่ายที่สุดและมีประสิทธิภาพที่สุดวิธีหนึ่ง (sbctc.edu (adapted), Online, n.d.) อุปกรณ์วาดภาพที่มีให้เลือกมากมายทำให้การวาดภาพกลายเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่พบเห็นได้ทั่วไป

การวาดภาพเป็นรูปแบบการแสดงออกของมนุษย์ที่เก่าแก่ที่สุดรูปแบบหนึ่งในศิลปะภาพ โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับการทำเครื่องหมายเส้นและพื้นที่ของโทนสีลงบนกระดาษหรือวัสดุอื่น ๆ โดยที่การแสดงภาพโลกที่ถูกต้องนั้นแสดงออกมาบนพื้นผิวเรียบ (McManus, Chamberlain, Loo, Rankin, Riley & Brunswick, 2010, pp. 18-30) ภาพวาดแบบดั้งเดิมเป็นภาพขาวดำหรืออย่างน้อยก็มีสีเพียงเล็กน้อย ในขณะที่ภาพวาดด้วยดินสอสีสมัยใหม่อาจเข้าใกล้หรือข้ามเส้นแบ่งระหว่างการวาดภาพและการทาสีในคำศัพท์ทางตะวันตก การวาดภาพนั้นแตกต่างจากการวาดภาพ แม้ว่าสื่อที่คล้ายคลึงกันมักจะใช้ในทั้งสองงานก็ตาม สื่อแห่ง ซึ่งโดยปกติเกี่ยวข้องกับการวาดภาพ เช่น ชอล์ก อาจใช้ในภาพวาด สีพาสเทลการวาดภาพอาจทำโดยใช้สีของเหลวซึ่งใช้พู่กันหรือปากกาทา การใช้พู่กันในการวาดภาพนั้นแพร่หลายมาก และในที่นี้กระบวนการของการใช้เส้นและการแรเงามากกว่าจะเป็นลักษณะเฉพาะของบางสิ่งในฐานะภาพวาด การสนับสนุนที่คล้ายกันสามารถใช้ทั้งสองอย่างได้เช่นกัน โดยทั่วไปการวาดภาพเกี่ยวข้องกับการใช้สีของเหลวบนผืนผ้าใบหรือแผงที่เตรียมไว้ แต่บางครั้งการวาดภาพด้านล่างจะถูกวาดบนการสนับสนุนเดียวกันนั้นก่อน

การวาดภาพมีหลายประเภท เช่น การวาดรูปร่าง การวาดการ์ตูน การขีด เขียน และการวาดด้วยมือเปล่า นอกจากนี้ยังมีวิธีการวาดภาพอีกมากมาย เช่น การวาดเส้น การแต้มสี การลงเงา วิธีการแบบเหนือจริงที่เรียกว่า

Entopia Graphomania (ซึ่งจะทำจุดบนจุดที่มีสิ่งเจือปนในกระดาษเปล่า จากนั้นจึงวาดเส้นระหว่างจุด) และการลากเส้น (การวาดบนกระดาษโปร่งแสง เช่น กระดาษลอกลายรอบ ๆ โครงร่างของรูปร่างที่มีอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งปรากฏผ่านกระดาษ) การวาดภาพแบบรวดเร็วโดยยังไม่ผ่านการปรับแต่งอาจเรียกว่า การร่างภาพ ในสาขาอื่น ๆ นอกเหนือจากงานศิลปะภาพวาดทางเทคนิคหรือแผนผังของอาคาร เครื่องจักร วงจรไฟฟ้า และสิ่งอื่น ๆ มักถูกเรียกว่า “ภาพวาด” แม้ว่าจะถูกถ่ายโอนไปยังสื่ออื่นด้วยการพิมพ์ก็ตาม

ประวัติศาสตร์ในการสื่อสาร

การวาดภาพเป็นรูปแบบการแสดงออกของมนุษย์ที่เก่าแก่ที่สุดรูปแบบหนึ่ง โดยมีหลักฐานว่ามีอยู่ก่อนการสื่อสารด้วยลายลักษณ์อักษร เชื่อกันว่าการวาดภาพถูกใช้ในรูปแบบการสื่อสารเฉพาะทางก่อนที่จะมีการประดิษฐ์ภาษาเขียน (Tversky, 2010, pp. 499-535) หัวข้อในวิทยาศาสตร์การรับรู้ 3 ซึ่งแสดงให้เห็นได้จากภาพวาดบนถ้ำและบนหินเมื่อประมาณ 30,000 ปีก่อน (ศิลปะยุคหินตอนปลาย) ภาพวาดเหล่านี้ เรียกว่า ภาพสัญลักษณ์แสดงถึงวัตถุและแนวคิดนามธรรม ภาพร่างและภาพวาดที่สร้างขึ้นในยุคหินใหม่ในที่สุดก็ถูกทำให้มีสไตล์และเรียบง่ายขึ้นเป็นระบบสัญลักษณ์ (การเขียนแบบต้นแบบ) และในที่สุดก็เป็นระบบการเขียนในยุคแรกก่อนที่จะมีกระดาษให้ใช้กันแพร่หลายในยุโรป นักบวช พระภิกษุในอารามต่าง ๆ ในยุโรปมักจะใช้ภาพวาดเป็นภาพร่างสำหรับต้นฉบับที่เขียนด้วยลวดลายบนกระดาษเวลล์หรือกระดาษผิวเรียบ หรือเป็นภาพสุดท้าย ภาพวาดยังถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในสาขาวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นวิธีการค้นพบ ทำความเข้าใจ และอธิบายเทคโนโลยี-บทบาทกับการวาดภาพ

การวาดภาพเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีความเป็นศิลปะที่ยาวนาน การใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างภาพจึงพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยี จากกระดาษและดินสอแบบดั้งเดิมมาถึงการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัย การวาดรูปทั้งสองรูปแบบนี้ต่างมีเอกลักษณ์ และข้อดี ข้อเสียของตัวเอง

งานวิจัยที่ดำเนินการในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าเด็กอายุ 3-5 ขวบ มากกว่า 70% สามารถเข้าถึงแท็บเล็ตได้ที่บ้าน (ofcom, Online, 2021) การศึกษาวิจัยอีกกรณีหนึ่งซึ่งดำเนินการในสหราชอาณาจักรกับเด็ก 1,028 คน (อายุ 3-6 ขวบ) แสดงให้เห็นว่าเด็ก 80% สามารถเข้าถึงแท็บเล็ตหน้าจอสัมผัส หรือสมาร์ตโฟนได้ที่โรงเรียนหรือที่บ้าน (Formby, Online, 2014) ดังนั้นเด็กอายุ 4-5 ขวบ โดยทั่วไปจะใช้เทคโนโลยีมือถือในชีวิตประจำวัน พวกเขาเชื่อว่าพ่อแม่ของพวกเขาใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อซื้อของ ติดต่อกับเพื่อน และครอบครัว และแม้กระทั่งเพื่อการทำงาน

ในคริสต์ทศวรรษที่ 1980 คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยให้ประเทศที่พัฒนาแล้วมีเทคโนโลยีการผลิตด้านการพิมพ์ ภาพยนตร์ และการออกแบบสถาปัตยกรรมก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้ยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในด้านกรวาดภาพอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยในช่วงเริ่มต้นภาพวาดดิจิทัลถูกนำไปใช้เพื่อการปรับแต่งและดัดแปลงรูปภาพในขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตผลิตภัณฑ์ แต่ต่อมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องทำให้เราสามารถใชภาพวาดดิจิทัล ช่วยในการผลิตได้ตั้งแต่ในขั้นตอนของการออกแบบไปจนเสร็จสิ้นกระบวนการการผลิต (Liu, 2008, p. 44)

การสร้างเทคโนโลยีภาพวาดดิจิทัลขึ้นมานั้น ถือเป็นก้าวสำคัญในประวัติศาสตร์ของการพัฒนาภาพวาด โดยเทคโนโลยีดิจิทัลที่สมบูรณ์แบบ ไม่เพียงสามารถผลิตภาพวาดตามรูปแบบดั้งเดิมได้เกือบทั้งหมดแล้ว แต่ยังทำให้เกิดภาพวาดรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “รูปแบบดิจิทัล” (Digital Style) หากมองจากมุมมองด้านศิลปะเทคโนโลยี ภาพวาดดิจิทัลถือเป็นผลงานที่ยิ่งใหญ่ที่ไม่เพียงแต่เพิ่มรูปแบบงานจิตรกรรมให้มีขอบเขตการสร้างสรรค์ที่หลากหลายเท่านั้น แต่ยังเหมาะสำหรับสังคมสารสนเทศในยุคใหม่ด้วย นอกจากนี้หากมองจากมุมมองด้านการใช้งานแม้ว่าภาพวาดดิจิทัลจะทำให้ศิลปินต้องมีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้ผลงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ประหยัดเวลา และลดต้นทุนในการผลิตด้วย (Liu, 2008, p. 25) เมื่อทำการเปรียบเทียบภาพวาดดิจิทัลที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์กับภาพวาดที่สร้างขึ้นด้วยมือแล้วพบว่า ภาพวาดดิจิทัลจะมีประสิทธิภาพสูง มีความแม่นยำมาก และมีลักษณะหลากหลาย โดยจุดเด่นเหล่านี้ได้ส่งผลให้ศิลปินมีจินตนาการเพิ่มขึ้นและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้สำเร็จในเวลาอันรวดเร็ว

ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง ศิลปะที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือระบบคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์หรือนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ แอนิเมชัน ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ กับกลุ่มประชากรตั้งแต่วัยเด็ก ตลอดจนถึงวัยผู้ใหญ่ เรียกได้ว่าเป็นรูปแบบศิลปะที่ได้รับความนิยมอย่างมากในทุกช่วงวัย (สกนธ์ ภู่งามดี, ออนไลน์, 2559) ซึ่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสอนวิชาศิลปะจะช่วยให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบที่หลากหลายและสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะอันจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยสามารถใช้แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตในการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เช่น การทำกิจกรรมศิลปะ วาดภาพ ระบายสี การเล่นเกม การศึกษาด้านศิลปะ ซึ่งการใช้แท็บเล็ตจะช่วยให้เด็กใช้กล้ามเนื้อได้อย่างอิสระมากกว่า (Couse & Chen, 2010, pp. 75-98) โดยมีตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนศิลปะ เช่น 4 งานวิจัยของ Ackermann (Online, 2014) ที่ได้ศึกษาการใช้แท็บเล็ตและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการผลิตผลงานศิลปะของเด็กปฐมวัย โดยใช้แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือในการวาดภาพผ่านโปรแกรม Picasso ซึ่งเป็นโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการใช้เครื่องมือ และมีส่วนร่วมในการใช้แท็บเล็ตอย่างสร้างสรรค์

แท็บเล็ต

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มคอมพิวเตอร์แบบพกพา มีหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่เป็นอินเทอร์เฟซหลัก ใช้สำหรับการทำงาน การศึกษา ความบันเทิง และการสื่อสาร โดยผสานฟังก์ชันของสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพาเข้าด้วยกัน

คุณลักษณะของแท็บเล็ต

- หน้าจอสัมผัส (Touchscreen) : ใช้งานด้วยนิ้ว หรือปากกาดิจิทัล (Stylus)
- ระบบปฏิบัติการ : เช่น iOS (Apple iPad), Android หรือ Windows
- ความบาง และน้ำหนักเบา : ทำให้พกพาสะดวก

- รองรับการเชื่อมต่อ : เช่น Wi-Fi, Bluetooth และบางรุ่นรองรับซิมการ์ดสำหรับอินเทอร์เน็ต
- ประสิทธิภาพหลากหลาย : รองรับการใช้งานทั่วไป เช่น ดูหนัง อ่านหนังสือ เล่นเกม และงาน

ออกแบบกราฟิก

การใช้งานแท็บเล็ตในด้านต่าง ๆ

- การศึกษา : ใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับเรียนออนไลน์ และอ่าน e-Book
- การทำงาน : เหมาะสำหรับการประชุมทางวิดีโอ จดบันทึก หรือวาดภาพ
- ความบันเทิง : ดูภาพยนตร์ เล่นเกม หรือใช้เป็นรีโมตควบคุมอุปกรณ์อื่น ๆ
- สามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่แตกต่างกันเพื่อให้ได้ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายทั้ง 2D และ 3D และ
เด็กสามารถเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเองได้

การวาดรูปบนกระดาษกับการวาดรูปบนแท็บเล็ต : ความแตกต่างและผลลัพธ์ที่ได้รับ

การวาดรูปเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีความเป็นศิลปะที่ยาวนาน การใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างภาพ จึงพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยีจากกระดาษและดินสอแบบดั้งเดิมมาถึงการใช้แท็บเล็ตที่ทันสมัย การวาดรูปทั้งสองรูปแบบนี้ต่างมีเอกลักษณ์และข้อดีข้อเสียของตัวเอง จากการสอบถามความพึงพอใจในการวาดรูปบนกระดาษกับวาดรูปลงแท็บเล็ตของของนักเรียนในชั้นเรียนรายวิชา DMD13067 หลักเบื้องต้นทางกายวิภาคและสรีรศาสตร์ในงานออกแบบ ถึงความแตกต่างระหว่างการวาดบนกระดาษ และแท็บเล็ต

จึงได้ทำการทดสอบวิธีการวาดภาพของนักศึกษา ทั้งหมด 15 คน ที่ดำเนินไปบนกระดาษและบน iPad โดยกำหนดกรอบการทดสอบผ่านการวาดภาพและการร่างภาพเบื้องต้นหลายรูปแบบ โดยผ่านการวิเคราะห์แบบการสังเกตผลงานและความพึงพอใจ มุ่งเน้นไปที่การวาดภาพในหลายรูปแบบที่ให้วาดภาพเดียวกัน แต่วาดทั้งหมด 2 ครั้ง ทั้งบนกระดาษและบนแท็บเล็ต จากนั้นจึงวิเคราะห์ตัวชิ้นงานและสอบถามความพึงพอใจว่าคุณสมบัติพิเศษของทรัพยากรที่ใช้เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเปรียบเทียบที่แตกต่างกันเหล่านี้อย่างไร

ตารางที่ 1 ความแตกต่างของการวาดภาพบนกระดาษกับแท็บเล็ต

หัวข้อเปรียบเทียบ	การวาดภาพบนกระดาษ	การวาดภาพบนแท็บเล็ต
1. สัมผัสในการวาด	การใช้ดินสอ ปากกา หรือฟู่กันให้ความรู้สึกสัมผัสโดยตรงกับผิวกระดาษและแรงเสียดทานที่เป็นเอกลักษณ์ เป็นประสบการณ์ที่ทำให้ศิลปินรู้สึกถึงวัสดุได้อย่างชัดเจน	การวาดบนแท็บเล็ตให้ความสะดวกในด้านการควบคุมและแก้ไข แต่มักจะขาดสัมผัสธรรมชาติระหว่างมือกับหน้าจอ การตอบสนองต่อแรงกดมักถูกจำลองให้ใกล้เคียงกระดาษ แต่ยังคงแตกต่างกัน
2. การควบคุม และการแก้ไข	เมื่อลงสีหรือลากเส้นไปแล้วการแก้ไขอาจเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก เช่น การลบเส้นดินสอที่ทิ้งรอย หรือการลงสีที่ผิดพลาด	เครื่องมือดิจิทัลช่วยให้สามารถลบ แก้ไข หรือย้อนกลับได้ทันที ทำให้การทดลองกับการใช้สีหรือเส้นเป็นเรื่องง่ายขึ้น รวมถึงการเลเยอร์ที่ช่วยให้แยกชั้นภาพได้อย่างสะดวก
3. สี และเอฟเฟกต์	สีที่ลงบนกระดาษจะมีความเข้มและลักษณะเฉพาะตามวัสดุที่ใช้ เช่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ ซึ่งเป็นสีที่มีเนื้อสัมผัสที่แตกต่างกัน	การลงสี และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ สามารถทำได้ด้วยเครื่องมือที่มีหลายแบบ เช่น แปรงที่จำลองเอฟเฟกต์ของสีน้ำหรือสีน้ำมัน ซึ่งให้ผลลัพธ์ที่สมจริงและหลากหลาย สามารถจัดการเรื่องการปรับแสง หรือความเข้มได้ง่ายดาย
4. การจัดเก็บ และแบ่งปัน	การเก็บภาพที่วาดบนกระดาษอาจทำให้เกิดการเสียหายได้ง่าย และการแชร์งานศิลปะต้องใช้การถ่ายภาพ หรือสแกน	ภาพดิจิทัลสามารถบันทึก แก้ไข และแบ่งปันได้ทันทีในรูปแบบดิจิทัลโดยไม่ต้องเสี่ยงต่อการเสียหาย
5. ประสบการณ์ทางจิตใจ	สำหรับศิลปินหลายคน การวาดบนกระดาษให้ความรู้สึกเชื่อมต่อกับภาพอย่างลึกซึ้ง และอาจช่วยเสริมสมาธิและจินตนาการได้มากกว่า	การใช้แท็บเล็ตทำให้สามารถทดลองงานได้หลากหลายแบบ และสร้างผลงานที่มีความซับซ้อนหรือรายละเอียดสูงได้เร็วขึ้น แต่บางครั้งอาจทำให้รู้สึกไม่ค่อยเป็นธรรมชาติเท่ากระดาษ

ตารางที่ 2 ผลลัพธ์ของการวาดบนกระดาษกับแท็บเล็ต

ผลลัพธ์	การวาดภาพบนกระดาษ	การวาดภาพบนแท็บเล็ต
1. ความลึก และเอกลักษณ์	ภาพที่วาดบนกระดาษมักมีความเป็นธรรมชาติและมีความละเอียดของลายเส้นและการแรเงา แม้แต่รอยมือที่ปรากฏจะเพิ่มความมีชีวิตชีวา	ในขณะที่แท็บเล็ตอาจให้ความคมชัดและรายละเอียดสูงกว่า แต่ความเป็นธรรมชาติอาจขาดไปบ้าง
2. ความเร็วในการสร้างสรรค์	ใช้เวลานานกว่าในการสร้างสรรค์และแก้ไขผลงาน	การวาดบนแท็บเล็ตทำให้กระบวนการผลิตเร็วขึ้นมาก ศิลปินสามารถสร้างงานหลายชิ้นหรือแก้ไขรายละเอียดได้อย่างรวดเร็ว จึงเหมาะกับงานที่ต้องการความรวดเร็ว และต้องการใช้เวลาในการปรับแต่งอย่างละเอียด
3. การเข้าถึงของผู้ชม	ภาพบนกระดาษอาจต้องใช้เวลาและกระบวนการมากกว่าจะเข้าถึงผู้ชมได้	ภาพดิจิทัลจากแท็บเล็ตสามารถเผยแพร่ในโลกออนไลน์ได้ทันที เข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลก

สรุป

จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในชั้นเรียนศิลปะศึกษา นักเรียนไม่ได้แค่วาดภาพและระบายสีบนกระดาษเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้วิธีการวาดภาพใหม่ ๆ โนโปรแกรมแก้ไขภาพกราฟิกต่าง ๆ โดยใช้แท็บเล็ตมีความสำคัญในทางปฏิบัติของงานนี้ก็คือ การแก้ปัญหาในการเรียนทางไกลและการใช้แท็บเล็ตวาดภาพ นักเรียนเรียนรู้และพัฒนาทักษะสำหรับวิธีการวาดภาพรูปแบบใหม่ไม่เพียงแต่บนกระดาษธรรมดาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงแท็บเล็ตอิเล็กทรอนิกส์แบบแบนด้วย นักศึกษาในมหาวิทยาลัยค้นพบโอกาสใหม่ ๆ สำหรับความคิดสร้างสรรค์ในการใช้การวาดภาพบนกระดาษและการวาดภาพบนแท็บเล็ตมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ซึ่งทั้งสองแบบมีข้อดีและข้อเสียที่เหมาะสมกับการใช้งานในสถานการณ์ที่แตกต่างกันต่อไปนี้ คือ การสรุปข้อเปรียบเทียบจากการเก็บข้อมูลจากนักศึกษาในชั้นเรียน ในหลายแง่มุม :

ประสบการณ์และความรู้สึก

การวาดบนกระดาษ ให้สัมผัสที่เป็นธรรมชาติโดยเฉพาะเมื่อใช้ดินสอ ปากกา หรือพู่กัน เนื้อกระดาษและแรงเสียดทานช่วยเพิ่มความละเอียดอ่อนในการควบคุมเส้น ข้อดีของการวาดบนกระดาษ คือ เมื่อเกิดความผิดพลาดจะแก้ไขได้ยาก อาจต้องใช้ยางลบ หรือต้องเริ่มใหม่

การวาดบนแท็บเล็ต มีฟีเจอร์ช่วย เช่น การลบเส้นหรือย้อนกลับ (Undo) ได้ง่าย ปากกาดิจิทัลมีความแม่นยำสูง แต่ขาดแรงเสียดทานเหมือนกระดาษ หน้าจอสัมผัสให้ความรู้สึกต่างจากกระดาษ โดยเฉพาะถ้าจอเป็นแบบเรียบลื่น แต่ปัจจุบันนี้มีฟิล์มที่ใช้ติดหน้าจอเพื่อให้ความรู้สึกสัมผัสเหมือนการวาดบนกระดาษ กราฟิก พบปัญหาเล็กน้อยในหมู่นักเรียน นักเรียนระหว่างขั้นตอนการเรียนรู้การวาดภาพบนแท็บเล็ตจะจับปากกาในมืออย่างไม่มั่นใจ เนื่องจากความหนาของปากกาจะใหญ่กว่าดินสอปกติเล็กน้อยเมื่อจับด้วยนิ้วความแตกต่างอย่างมากกับการวาดภาพ มันต้องใช้เวลาในการปรับตัวให้เข้ากับควมไว และจุดกดของแท็บเล็ต

ประสิทธิภาพและความแม่นยำ

การวาดบนกระดาษ ไม่ต้องพึ่งพาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือพลังงานไฟฟ้า และใช้เวลาเตรียมเริ่มต้นน้อย แค่มีอุปกรณ์ก็เริ่มวาดได้ทันที และไม่มีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี เช่น ความล่าช้าของปากกา (Lag) แต่งานที่ซับซ้อนหรือใช้สีเยอะอาจใช้เวลามาก ซึ่งการทำซ้ำงานเดิม เช่น การเปลี่ยนสีหรือปรับตำแหน่ง ต้องเริ่มต้นใหม่ ความแม่นยำขึ้นอยู่กับทักษะของศิลปินโดยตรง เช่น การควบคุมเส้น น้ำหนัก และพื้นผิวได้ละเอียดอ่อนตามสัมผัส การวาดลายเส้นที่มีรายละเอียดซับซ้อน เช่น เส้นเบา ๆ หรือการไล่โทนได้ดี แต่การก็มีข้อจำกัดเช่นกัน ความผิดพลาดเกิดขึ้นได้ง่าย และแก้ไขได้ยาก เช่น เส้นเกินหรือรอยเปื้อน การสร้างรูปทรงที่ต้องการความสมมาตรหรือการคำนวณอาจทำได้ลำบาก

การวาดบนแท็บเล็ต การใช้เลเยอร์ช่วยให้จัดการส่วนต่าง ๆ ของภาพได้ง่าย การทำสำเนา การแก้ไข หรือการทดลองสีและฟิลเตอร์ทำได้อย่างรวดเร็ว ลดระยะเวลาทำงานในโปรเจกต์ใหญ่ เช่น การออกแบบภาพประกอบเชิงพาณิชย์ในทางกลับกันก็มีข้อจำกัด เช่น อุปกรณ์ต้องชาร์จแบตเตอรี่และพึ่งพาเทคโนโลยี อาจมีความล่าช้าหรือปัญหาด้านฮาร์ดแวร์ในอุปกรณ์รุ่นเก่า มีเครื่องมือช่วยเพิ่มความแม่นยำ เช่น เลเยอร์ เส้นตาราง หรือเครื่องมือ Snap-to-Grid ฟีเจอร์ Undo ทำให้แก้ไขข้อผิดพลาดได้ทันที หรือการวาดเส้นตรงหรือทรงเรขาคณิตสมบูรณ์แบบสามารถทำได้ง่ายด้วยระบบดิจิทัล ในการวาดบนแท็บเล็ตก็มีข้อจำกัดเช่นกัน ต้องอาศัยความคุ้นเคยกับการใช้ปากกาดิจิทัลและหน้าจอความลื่นของหน้าจออาจลดความรู้สึกการควบคุมที่ละเอียดอ่อน

ผลกระทบต่อร่างกาย

การวาดบนกระดาษ แสงธรรมชาติจากการวาดบนกระดาษช่วยลดความเสี่ยงต่อปัญหาสายตา เครื่องมือที่ใช้ เช่น ดินสอหรือฟู่กัน ไม่ปล่อยแสงสีฟ้าที่เป็นอันตรายต่อดวงตา ทำทางการวาดมักส่งเสริมการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ เช่น การขยับแขนหรือมือ แต่หากทำนานไม่ถูกต้อง เช่น การก้มคอนาน ๆ อาจเกิดอาการปวดเมื่อยคอ บ่า ไหล่ งานที่ต้องการรายละเอียดสูงอาจทำให้เกิดการตึงกล้ามเนื้อในมือ หรือข้อมือ

การวาดบนแท็บเล็ต ช่วยลดความจำเป็นในการใช้แรงที่มากเกินไป เนื่องจากปากกาดิจิทัลตอบสนองต่อแรงเบา ฟีเจอร์ที่ช่วยปรับขนาดหรือซูมภาพ ลดความจำเป็นในการเพ่งสายตากับงานขนาดเล็ก แต่การจ้องหน้าจอานานอาจทำให้เกิดอาการตาล้า (Digital Eye Strain) หรือปัญหาจากแสงสีฟ้า เช่น อาการนอนไม่หลับ ทำทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การถือแท็บเล็ตในมือหรือการวางบนโต๊ะที่ต่ำเกินไป อาจนำไปสู่โรคออฟฟิศซินโดรม การใช้ปากกาดิจิทัลซ้ำ ๆ อาจเสี่ยงต่ออาการเส้นเอ็นอักเสบ

การเปรียบเทียบต้นทุนและความคุ้มค่า

การวาดบนกระดาษ ต้นทุนต่ำเมื่อเริ่มต้น แต่เครื่องมือคุณภาพสูงอาจมีราคาแพง และต้องซื้ออุปกรณ์เสริมอย่างต่อเนื่อง เช่น กระดาษ หรือสี

การวาดบนแท็บเล็ต การเริ่มต้นมีค่าใช้จ่ายสูงสำหรับแท็บเล็ตและปากกาดิจิทัล ไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในระยะยาว (ยกเว้นการอัปเดตอุปกรณ์)

เปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะ

การใช้สี

การวาดบนกระดาษ การใช้สีแบบดั้งเดิม เช่น สีน้ำ สีไม้ สีอะคริลิก หรือสีชอล์ก ช่วยสร้างสัมผัสและบรรยากาศที่มีเอกลักษณ์ มีผลกระทบจากการผสมสีและการซึมของน้ำหรือหมึกที่ให้ผลลัพธ์เฉพาะตัว สีที่ใช้มีความอึดตามธรรมชาติ ทำให้ผลลัพธ์ดูมีมิติ แต่การผสมสีและปรับโทนสีใหม่ต้องใช้ทักษะและเวลา หากสีผิดหรือใช้ผิดพลาด การแก้ไขมักทำได้ยาก

การวาดบนแท็บเล็ต สามารถเข้าถึงสีจำนวนมากได้ทันทีจากแผงสีดิจิทัล ปรับสี ความอึดตัว หรือความโปร่งแสงได้อย่างรวดเร็ว ไม่มีข้อจำกัดเรื่องปริมาณสีที่ใช้ (ไม่ต้องกังวลว่าสีหมด) แต่อาจขาดความลึกหรือสัมผัสที่เป็นธรรมชาติของสีจริง การใช้สีมากเกินไปในโปรแกรมดิจิทัลอาจทำให้งานขาดเอกลักษณ์

การสร้างเอฟเฟกต์

การวาดบนกระดาษ เทคนิคเฉพาะ เช่น การใช้เกลือกับสีน้ำ การขูดกระดาษ หรือการลงสีหลายชั้น ช่วยสร้างเอฟเฟกต์ที่น่าสนใจ ลักษณะเฉพาะของวัสดุ เช่น ความหยาบของกระดาษ ช่วยเพิ่มเอกลักษณ์ของภาพ แต่การสร้างเอฟเฟกต์ซับซ้อนอาจใช้เวลานานและมีข้อผิดพลาดได้ง่าย หากทำผิดพลาดอาจแก้ไขได้ยาก หรืออาจต้องเริ่มใหม่

การวาดบนแท็บเล็ต มีฟีเจอร์ที่ช่วยสร้างเอฟเฟกต์ทันที เช่น พิลเตอร์ แปรงพิเศษ หรือการไล่ระดับสีอัตโนมัติสามารถทดลองและย้อนกลับ (Undo) ได้ทันทีหากผลลัพธ์ไม่ถูกใจ การใช้เลเยอร์ช่วยจัดการและสร้างเอฟเฟกต์ที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น แต่เอฟเฟกต์อัตโนมัติอาจทำให้งานดูขาดความเป็นธรรมชาติ ต้องอาศัยความชำนาญในการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อดึงศักยภาพสูงสุดออกมา

การทดลองเทคนิคใหม่ ๆ

การวาดบนกระดาษ เปิดโอกาสให้ศิลปินใช้วัสดุหลากหลาย เช่น การผสมหมึกกับสีน้ำ การทดลองพื้นผิว หรือการใช้วัตถุธรรมชาติ การทดลองเทคนิคมักให้ผลลัพธ์ที่ไม่คาดคิดและมีเอกลักษณ์ แต่การทดลองแต่ละครั้งอาจใช้ทรัพยากรจำนวนมาก เช่น สี กระดาษ หรืออุปกรณ์ ความผิดพลาดอาจทำให้งานเสียหายหรือใช้งานต่อไม่ได้

การวาดบนแท็บเล็ต สามารถทดลองเทคนิคต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม มีเครื่องมือที่จำลองวัสดุจริง เช่น แปรงสีน้ำ แปรงอะคริลิก หรือพู่กันดิจิทัล การทดลองหลายครั้งในโปรแกรมดิจิทัลสามารถบันทึกเป็นไฟล์ต่างหากทำให้งานเดิมไม่เสียหาย แต่การทดลองอาจจำกัดอยู่ในกรอบของโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ งานที่ใช้เทคนิคดิจิทัลมากเกินไปอาจสูญเสียความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ

ข้อเสนอแนะ

“นี่ก็ออกแบบและศิลปินทุกคนต้องสามารถทำงานแบบดิจิทัลได้ แต่นักศึกษาและนี่ก็ออกแบบมือใหม่ ควรที่จะเรียนรู้จากวัสดุการวาดภาพแบบดั้งเดิม คือ การฝึกวาดลงบนกระดาษก่อนที่” เพื่อที่จะมีพื้นฐานและสามารถไปฝึกเพิ่มเติมได้บนแท็บเล็ต และจะทำให้เราสามารถควบคุมมือของเราได้ เพราะการวาดภาพบนแท็บเล็ต จะมีการสัมผัสที่เร็วกว่า บางทีอาจทำให้เกิดการควบคุมมือได้ยากและอาจจะต้องใช้ความชำนาญในการฝึกวาด และควบคุมมือ และน้ำหนักมือในการวาดภาพ

การวาดรูปทั้งบนกระดาษและแท็บเล็ตมีเสน่ห์และผลลัพธ์ที่ต่างกัน กระดาษให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ และความเรียบง่ายที่มีเอกลักษณ์ ส่วนแท็บเล็ตช่วยให้การสร้างงานเร็วขึ้นและมีความซับซ้อนมากขึ้น การเลือกใช้เครื่องมือจึงขึ้นอยู่กับความต้องการและสไตล์ของศิลปินว่า ต้องการถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาอย่างไรให้ดีที่สุด การวาดรูปบนกระดาษและการวาดรูปบนแท็บเล็ตเป็นสองวิธีที่มีเอกลักษณ์และข้อดีของตัวเอง ซึ่งทั้งคู่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่น่าประทับใจได้ แต่เราต้องพิจารณาว่าแต่ละวิธีเหมาะกับใคร และในสถานการณ์ใด

ในทางกลับกัน การวาดรูปบนแท็บเล็ตนำเสนอความสะดวกสบายและฟีเจอร์ที่หลากหลายซึ่งไม่สามารถหาได้จากการวาดบนกระดาษ โปรแกรมต่าง ๆ ช่วยให้คุณสามารถแก้ไขงานได้ง่าย เปลี่ยนสี หรือแม้แต่ลองใช้เลเยอร์หลายชั้น ซึ่งทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีความยืดหยุ่นมากขึ้น และในปัจจุบันการตีพิมพ์ที่ทำให้หน้าจอแท็บเล็ตมีพื้นผิวเหมือนกระดาษ ทำให้เราสามารถวาดภาพลงบนแท็บเล็ตด้วยความรู้สึกที่กำลังวาดอยู่กับบนกระดาษได้อีกด้วย ดังนั้น ไม่ว่าจะเลือกวิธีไหนทั้งการวาดบนกระดาษหรือแท็บเล็ตก็มีข้อดีเฉพาะตัว ผู้วาดควรเลือกใช้ตามความต้องการและสถานการณ์ เพื่อที่จะสร้างผลงานศิลปะที่ดีที่สุด

“มีเพียงสิ่งที่สามารถกล่าวถึงเกี่ยวกับการเปลี่ยนไปใช้ดิจิทัลได้เพียงเล็กน้อย ทุกอย่างเกือบทั้งหมดต้องเรียนรู้ผ่านการฝึกฝน” และมันเป็นสิ่งที่คุณไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้เพราะแท็บเล็ตเป็นสิ่งจำเป็นในโลกของศิลปะคอนเซ็ปต์ มันเป็นเพียงเรื่องของเวลาที่คุณควรจะมีมาใช้ และใช้เวลาอันแสนคุ้มค่าในการทำให้มันเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานของคุณอย่างเป็นธรรมชาติ

บรรณานุกรม

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2565). ศิลปะกับมนุษย์. *ที่ทัศนวิวัฒธรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 21(21), หน้า 211-235.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2559). *ดิจิทัลอาร์ตส์เพื่อสังคม DIGITAL ARTS FOR SOCIETY* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://digitalartssdm.blogspot.com/2016/03/digital-arts-for-society.html> [2567, 20 พฤศจิกายน].

Ackermann, S. N. (2014). *Digital finger painting: A qualitative exploration of the tablet computer and its artistic implications in an early childhood setting* (Online). Available: <https://irl.umsl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1202&context=dissertation> [2024, November 16].

- Couse, L. J. & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of research on technology in education*, **43**(1), pp. 75-96.
- Formby, S. (2014). *Practitioner perspectives: children's use of technology in the early Years* (Online). Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED560655.pdf> [2024, November 17].
- Grebennikov, K. A. (2002). *Computer Graphics as a Means of Professional Training of Design Specialists*. Dissertation. Voronezh University.
- Liu, J. (2008). *Illustration art in the digital age*. Master. Hunan Normal University.
- McManus, I. C., Chamberlain, R., Loo, P. W., Rankin, Q., Riley, H. & Brunswick, N. (2010). Art students who cannot draw: Exploring the relations between drawing ability, visual memory, accuracy of copying and dyslexia. *Psychology of aesthetics, creativity and the arts*, **4**(1), pp. 18-30.
- ofcom. (2021). *Children and parents: Media use and attitudes report 2020/21* (Online). Available: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2021> [2024, November 16].
- Ricoy, M. C. & Sánchez-Martínez, C. (2019). Tablet use in primary education. *Technology, Pedagogy and Education*, **28**(3), pp. 301-316.
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1608291>
- Sakr, M. (2018). Multimodal participation frameworks during young children's collaborative drawing on paper and on the iPad. *Thinking Skills and Creativity*, **29**, pp. 1-11.
- sbctc.edu (adapted). (n.d.). *Module 6: Media for Two-Dimensional Art* (Online). Available: <https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/12/Module-6.pdf> [2024, November 16].
- Tversky, B. (2010). Visualizing thought. *Topics in Cognitive Science*, **3**(3), pp. 499-535.