

วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบร่วมสมัย

The Evolution of Contemporary Created Illustrations.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี

ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Assistant Prof. Dr.Rungnapha Suwannasri

Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology

Thanyaburi Rungnapha_aee@hotmail.com Tel. 0970030100

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องวิวัฒนาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบร่วมสมัย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ ก่อเกิดแบบนิยมนการสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยวิธีการเขียนภาพลายเส้น ระบายสี การถ่ายภาพ และการนำภาพมาตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ มีทั้งรูปแบบภาพ 2 มิติและ 3 มิติ การสร้างสรรค์ภาพประกอบที่ดีจะต้องมีความเข้าใจง่าย ภาพจะต้องแสดงเนื้อหาได้อย่างชัดเจนโดยไม่ต้องมีคำอธิบายที่สามารถสื่อความหมายได้ตามวัตถุประสงค์ มีความเหมาะสมกับประเภทของสื่อ คือ 1. ภาพประกอบต้องมีความสวยงามด้านการจัดองค์ประกอบในเรื่องของการใช้เส้น รูปร่างรูปทรง สี รวมถึงการใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบด้านการออกแบบจะต้องมีความเป็นเอกภาพ ความสมดุล สัดส่วนภายในภาพ 2. ภาพประกอบต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ที่น่าเชื่อถือเมื่อดูแล้วจะทำให้เกิดความศรัทธาในภาพ 3. ภาพประกอบต้องมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งานของสื่อแต่ละประเภท มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน แต่สวยงามและทันสมัยที่สามารถสร้างความประทับใจในภาพได้ยาวนาน 4. ภาพประกอบต้องมี

ความเป็นสากลต่อการรับรู้สามารถเข้าใจและสื่อความหมายภาพได้ตรงกัน 5. ภาพประกอบต้องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในการนำไปใช้ประโยชน์ให้ตรงตามความต้องการของสื่อที่จะสื่อความหมายไปยังกลุ่มผู้บริโภค

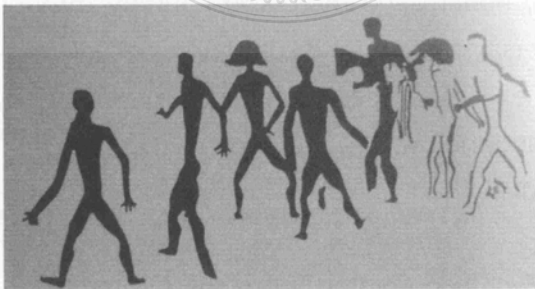
คำสำคัญ : วิวัฒนาการ, การสร้างสรรค์ภาพประกอบ, ภาพประกอบร่วมสมัย

ABSTRACT

This article introduced the evolution of contemporary illustrations. To date, illustrations had been created using drawings, paintings, photographs, and computer edited pictures. They were in both 2Ds and 3Ds. The quality illustrations revealed their contents and were easy to understand. Apart from this, they communicated all meanings and objectives without any captions while they suited the media. There were five factors of ideal illustrations. First of all, they must be attractive with great compositions which included lines, shapes, colors, unity, and proportion. The second factor was the uniqueness of illustrations which must be admirable. Next, they had to suit the types of media. They must be simple, interesting, modern, and impressive. Fourthly, the illustrations had to be universal so they could communicate their messages clearly to everyone. Finally, the illustrations must be tailored to the target audience and the over-all components must serve the objectives of the media.

Keyword: Evolution, Created Illustration, Contemporary Illustrations

ในอดีตภาพประกอบได้เขียนขึ้นมาเพื่อเล่าเรื่องราวจากสิ่งที่พบเห็นจากธรรมชาติ มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ถ่ายทอดภาพโดยการเล่าเรื่องผ่านการเขียนจากสิ่งที่พบในปรากฏการณ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน เครื่องมือล่าสัตว์ ด้วยทักษะฝีมือของมนุษย์ในยุคนั้นการถ่ายทอดรูปแบบภาพประกอบจะถูกเขียนขึ้นให้มีสัดส่วนของภาพจริง (Realism) ที่สื่อความหมายเป็นภาพสัญลักษณ์ (Symbolism) แทนตัวอักษรในการบอกเล่า ทำให้คนรุ่นต่อไปได้รับรู้ เข้าใจวิถีชีวิต ผ่านการสื่อความหมายด้วยภาพ ภาพประกอบส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของการใช้ชีวิตประจำวัน การล่าสัตว์ การสร้างกำลังใจ ด้วยความเพียรพยายามสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิด โดยมีเทคนิควิธีการขีดเขียนลงบนเปลือกไม้ หนัาผา ผนังถ้ำ ผ่านรูปทรง การใช้สีที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน จนกระทั่งยุคประวัติศาสตร์มนุษย์ได้พัฒนาการแนวคิดในการถ่ายทอดจินตนาการผ่านกรรมวิธีได้มากขึ้นในด้านทักษะ เทคนิคการคิด ใช้วัสดุอุปกรณ์ การจัดวางองค์ประกอบภาพ การคิดรูปแบบเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเป็นเรื่องราวผ่านกระบวนการที่ดีขึ้น ภาพประกอบจึงถูกพัฒนาตามวิวัฒนาการ ประสบการณ์ ความรู้ วิถีความเป็นอยู่ที่เปลี่ยนแปลงไปศิลปินยุคนี้จะสร้างสรรค์ภาพประกอบบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับ ความเชื่อความศรัทธา วัฒนธรรมทางสังคม รวมถึงภาพประวัติบุคคลสำคัญ และทิวทัศน์ ลงบนฝาผนังในรูปแบบของงานจิตรกรรม



ภาพที่ 1 ภาพคน เขียนบนผนังถ้ำ จังหวัดอุดรธานี ที่มา : ผดุง พรมมูล, 2547 : 21.



ภาพที่ 2 ภาพแสดงพิธีกรรมทางศาสนาเทพและการล่าสัตว์บนผนังถ้ำมากูรา
ประเทศบราซิล

ที่มา : www.th.wikipedia.org (03/04/2016)



ภาพที่ 3 ภาพยุทธการซานโรมาโน โดย เปาโล กูเซโล และภาพอาดัมและอีฟ โดย มาซาซิโอ

ที่มา : www.th.wikipedia.org (03/04/2016)

ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ, (2516 : 1) ได้กล่าวไว้ใน W&W ART COLLECTION ไว้ว่า ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มายาวนาน เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงศิลปวัฒนธรรมความเป็นไปของมนุษย์ มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์เกือบทุกด้าน เป็นเสมือนเทพบันทึกอดีต เป็นรากฐานของการสร้างงานอดีตสู่ปัจจุบัน ดังตัวอย่างการเขียนภาพประกอบผนังถ้ำ ตั้งแต่ยุคสมัยหินประวัติศาสตร์ของอียิปต์ กรีก โรมัน และอีกหลายชาติ ที่มีเรื่องราวให้คนรุ่นหลัง ได้เรียนรู้จากภาพประกอบเหล่านั้น ดังนั้นภาพประกอบคือตัวบอกคุณสมบัติ เล่าเรื่องสิ่งที่ต้องการชี้แนะ บอกเล่าให้รู้กระจ่าง ที่ผู้ดูแล้วสามารถรู้เรื่องเข้าใจกระจ่างชัดได้ในทันที เป็นสิ่งสำคัญโน้มน้าว ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกตอบสนอง บางกรณี ภาพประกอบจะให้ความเข้าใจได้ดีกว่าการพรรณนาตัวอักษร แต่เราไม่อาจสรุปได้ว่า ระหว่างตัวอักษรกับภาพประกอบ สิ่งใดสำคัญกว่ากัน ซึ่งผู้สร้างภาพประกอบต้องเป็นผู้มีความสามารถในการประมวลความรู้สึก ความจำ ความคิด อันเป็นจินตนาการจากคำบอกเล่าหรือความรู้สึกที่มองไม่เห็นเป็นรูปธรรมให้เห็นได้ ดังนั้นผู้สร้างภาพประกอบ จึงนับว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง และ ยุทธพงษ์ สืบภักดี, (2516 : 1) ยังได้กล่าวถึงภาพประกอบในอดีตที่ผ่านมาว่า ภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง รวมทั้งยังสามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลาย มาเป็นส่วน หนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทพ แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น ดังนั้นในบทความจึงได้นำเสนอเกี่ยวกับความหมายภาพประกอบ ความสำคัญของภาพประกอบ และประเภทของภาพประกอบ ตลอดจนการสร้างสรรค์ภาพประกอบงานพิมพ์การนำไปใช้ เราเกิดมาพร้อมพัฒนาการของภาพประกอบ

ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญ ที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์ และการจัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

ในปัจจุบันศิลปะยุคประวัติศาสตร์ถูกถ่ายทอดสู่คนรุ่นใหม่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างต่อเนื่อง ผลงานการสร้างสรรค์ภาพประกอบได้ต่อยอดทางความคิดพัฒนาทั้งด้านทักษะ เทคนิคผ่านระบบเทคโนโลยีในการพิมพ์ การสร้างสรรค์ผลงานในยุคนี้ไม่เพียงแต่เขียนลงในกระดาษ แต่ภาพประกอบถูกสร้างขึ้นให้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ที่สามารถเผยแพร่สื่อสารไปได้ทั่วโลก นอกจากนี้ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยียังทำให้เทคนิคในการสร้างสรรค์ภาพประกอบเปลี่ยนไป ภาพประกอบในยุคปัจจุบันหรือที่เรียกว่ายุคสารสนเทศจึงถูกเขียนขึ้นด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีความสะดวกรวดเร็วง่ายต่อการดัดแปลงรูปร่าง รูปทรง การจัดแสง การเลือกใช้สี รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบ ทั้งยังสามารถตกแต่งภาพเพิ่มเติม ทำได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่สร้างสรรค์จากผลงานศิลปะในรูปแบบของการวาดภาพลายเส้น การวาดภาพระบายสี การถ่ายภาพแล้วยังสามารถนำภาพเหล่านี้มาใช้เทคนิคผสมผสานตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ จากความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีบอกให้รู้ว่าการใช้ชีวิตของคนในสังคม ได้เปลี่ยนแปลงไป ทำให้แนวความคิด จินตนาการ ความรู้ กระบวนการออกแบบถูกเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ภาพประกอบจึงสะท้อนถึงแนวความคิดของนักออกแบบในแต่ละยุคที่จะพัฒนาการสร้างกระบวนการ และแนวทางใหม่ๆ แต่นักออกแบบในปัจจุบันไม่ได้ละทิ้งศิลปะในยุคเดิมเป็นภาพเขียนลายเส้น และภาพระบายสีก็ยังคงให้ความสนใจที่จะศึกษารากเหง้าผลงานของศิลปินยุคเก่าเพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ภาพประกอบในปัจจุบันจึงมีที่มาทางประวัติศาสตร์ทางศิลปะแทบทั้งสิ้น



ภาพที่ 4 รูปแบบของการเขียนภาพประกอบ

ที่มา : The Avant Garde, www.martilungo.com (03/04/2016)



ภาพที่ 5 ภาพประกอบสติ๊กเกอร์ไลน์

ที่มา : www.stick-sticker.blogspot.com (03/04/2016)

จากตัวอย่างภาพประกอบเหล่านี้เป็นภาพที่เราได้พบเห็นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งจะแฝงอยู่ในงานสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดีย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เทคโนโลยีมีส่วนเข้ามามีส่วนพัฒนาผลงานภาพประกอบให้มีความทันสมัย ช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานเป็นเรื่องง่ายขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วยลดต้นทุนในเรื่องของเวลา และการผลิตทำให้ผลิตผลงานได้จำนวนไม่จำกัด อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีก็ไม่สามารถเติมแต่งผลงานการวาดภาพได้ทั้งหมด นักออกแบบยังคงต้องอาศัยทักษะฝีมือทางด้านกราฟิกลายเส้น ภาพระบายสีร่วมด้วย เพราะการสร้างสรรค์ภาพประกอบต้องรักษารูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะของลายเส้น การรู้จักนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาร่วมในการสร้างสรรค์ควรเป็นไป

ในรูปแบบที่พอเพียง คือ การใช้ในสัดส่วนที่เหมาะสมกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพเพื่อไม่ให้ผลงานการวาดภาพประกอบถูกทำลาย หรือลดเสน่ห์ลงไป เพราะความงามที่มองเห็นหรือสัมผัสด้วยตาเป็นผลจากการใช้ความรู้สึกจะทำให้เกิดความงามที่มีคุณค่าที่ไม่ขาดหายไป สุนทรียะไม่ได้เป็นเรื่องของเศรษฐกิจแต่มีผลกระทบทางจิตใจ ผลงานภาพประกอบจึงเป็นผลงานที่ทำให้ความรู้สึกทางจิตใจและอารมณ์เป็นหลักทำให้เกิดความพึงพอใจโดยไม่ต้องอาศัยเหตุผลโดยอาศัยหลักการสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยวิธีพื้นฐาน เช่นการวาดภาพลายเส้น ภาพระบายสี ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และภาพตกแต่งจากคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป นักออกแบบจะเป็นผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาในลักษณะต่างๆ ขึ้นอยู่กับทักษะและความถนัดมาเป็นเรื่องราวให้ผู้ดูได้รับรู้ถึงความคิดจินตนาการไปยังสื่อประเภทต่างๆ ดังมีวิธีการสร้างสรรค์ภาพในแนวร่วมสมัยดังนี้

1. ภาพประกอบลายเส้น และระบายสียังเป็นภาพที่มีเทคนิคการเขียนขึ้นด้วยปากกา ดินสอ รวมถึงการเขียนโดยการระบายสี ผู้สร้างสรรค์สามารถเขียนภาพได้ทั้งภาพเหมือนจริง ภาพตัดทอน ภาพการ์ตูน การเขียนภาพระบายสีนั้นส่วนใหญ่เกิดจากการศึกษาเรียนรู้มีความเข้าใจในเรื่องสัดส่วนองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะรวมถึงการใช้หลักการการออกแบบในการวาด นักออกแบบจะต้องฝึกทักษะปฏิบัติให้เกิดความชำนาญ



ภาพที่ 6 ภาพวาดระบายสี
ที่มา : ผลงานนักศึกษาสาขาออกแบบนิเทศศิลป์



ภาพที่ 7 ภาพวาดระบายสี
ที่มา : ผลงานนักศึกษาสาขาออกแบบนิเทศศิลป์

2. ภาพถ่าย เป็นภาพที่ผ่านการบันทึกด้วยกล้อง ลักษณะของภาพถ่าย เป็นเนื้อหาที่เข้าใจได้โดยตรง มีความสวยงามในตัวในเรื่องของความเหมือน มี สีสันสวยงามเหมือนจริงตามธรรมชาติ ทั้งนี้ผู้ถ่ายภาพต้องมีความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องการใช้กล้อง มุมภาพ แสงและเงา ขนาดภาพ ตลอดจนการจัดองค์ ประกอบทางศิลปะ ภาพจึงจะมีความสมบูรณ์และสวยงาม



ภาพที่ 8 ภาพพระพุทธรูปในพิพิธภัณฑ์เมตต์ ประเทศฝรั่งเศส
ที่มา : พัลลภ ผลพฤษา, 2555

3. ภาพตกแต่งจากคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ปัจจุบันคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ และเป็นอุปกรณ์ที่มีความทันสมัย ด้วยพัฒนาการของโปรแกรมรูป จึงทำให้คอมพิวเตอร์เป็นทางเลือกอีกแนวทางที่มีประโยชน์อย่างมากในงานการสร้างสรรค์ภาพประกอบที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง การสร้างสรรค์ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์รูปแบบของภาพที่มีความสวยงามของเส้น สี และรายละเอียดในส่วนต่างๆ ภาพที่ตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ยังสามารถแก้ไขได้ทันทีถ้าไม่พึงพอใจ จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการสร้างสรรค์ภาพจากคอมพิวเตอร์มีความสะดวก รวดเร็ว และได้ภาพที่มีความทันสมัย สวยงาม แต่ทั้งนี้ก็ย่อมขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยว่าต้องการใช้ภาพในรูปแบบใด มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และที่สำคัญจะนำไปใช้กับสื่อประเภทใด อีกทั้งยังสามารถออกแบบได้ทั้งรูปแบบภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งนักออกแบบจะต้องอาศัยการเรียนรู้การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปจากคอมพิวเตอร์ และฝึกทักษะควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการวาดภาพจึงจะทำให้ภาพประกอบนั้นมีความสวยงามและสมบูรณ์ในเรื่องของ รูปร่างรูปทรง สัดส่วน แสง เงา รวมถึงหลักการจัดองค์ประกอบภายในภาพ จะเห็นได้ว่าภาพตกแต่งจากคอมพิวเตอร์นั้น ผู้สร้างสรรค์ภาพประกอบจะมีความรู้เฉพาะด้านคอมพิวเตอร์อย่างเดียวไม่ได้ หากต้องมีความรู้ความเข้าใจทางด้านศิลปะควบคู่กัน



ภาพที่ 9 ศิลปะการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์
ที่มา : www.play.kapook.com (03/04/2016)



ภาพที่ 10 ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ
ที่มา : www.gamezone.mssth2.com (03/04/2016)

สรุปการสร้างสรรค้ประกอบนั้นยังคงต้องอาศัยแนวความคิด กระบวนการ เทคนิคการสร้างสรรค้ การใช้เอกลักษณ์เฉพาะของนักออกแบบ โดยนักสร้างสรรค้ภาพประกอบจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจในเทคนิคการสร้างสรรค้ ศิลปะ โดยผ่านการเรียนรู้ทดลองวิธีการใหม่ๆ ที่จะนำเอาการวาดภาพ ระบายสี เทคนิควิธีการถ่ายภาพ การประยุกต์ใช้ภาพประกอบกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนสามารถเลือกวิธีการสร้างสรรค้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราว เพื่อให้ได้ภาพประกอบที่สื่อความหมายได้อย่างแจ่มชัด ประทับใจแก่ผู้พบเห็น นอกจากนี้คุณสมบัติที่สำคัญผู้สร้างสรรค้ภาพประกอบพึงมีคือ การ

เป็นนักอ่าน เพราะนักอ่านจะช่วยให้เข้าใจเนื้อหาสาระของหนังสือได้อย่างลึกซึ้ง ก่อให้เกิดจินตนาการนำไปสู่การสร้างสรรคภาพประกอบได้อย่างมีพลัง นักสร้างสรรค์การสร้างภาพประกอบจึงมีความสำคัญ ซึ่งผู้สร้างภาพประกอบต้องคำนึงถึงคุณภาพของผลสำเร็จ เมื่อนำไปใช้ด้วยทุกครั้ง สิ่งหนึ่งที่ผู้สร้างภาพประกอบควรคำนึงถึงคือ การนำวัสดุและเทคนิคต่างๆ มาใช้ ซึ่งวัสดุและเทคนิคเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะช่วยให้ภาพมีคุณภาพดีและสวยงาม ภาพประกอบในปัจจุบันมีราคาไม่ต่างกับงานศิลปะ ยิ่งผู้สร้างงานมีพื้นฐานเรียนรู้ศิลปะโดยตรง ภาพประกอบจะยังมีคุณค่า มีราคา เพราะงานคนทั่วไปไปเข้าใจได้ง่ายในทันทีที่เห็น มีเทคนิคสร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจ และมีคนจำนวนมากไม่น้อย ที่ชอบภาพประกอบที่มีเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงาน ผสมกับการใช้วัสดุอย่างมีคุณภาพ นำภาพประกอบไปตกแต่งใช้ประโยชน์ได้จริงตามรสนิยม เช่น ภาพประกอบต้องมีความสวยงามด้านการจัดองค์ประกอบในเรื่องของการใช้เส้น รูปร่างรูปทรง สี รวมถึงการใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบด้านการออกแบบจะต้องมีความเป็นเอกภาพ ความสมดุล สัดส่วนภายในภาพ ภาพประกอบต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ที่น่าเชื่อถือเมื่อดูแล้วจะทำให้เกิดความศรัทธาในภาพ ภาพประกอบต้องมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งานของสื่อแต่ละประเภท มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน แต่สวยงามและทันสมัยที่สามารถสร้างความประทับใจในภาพได้ยาวนาน ภาพประกอบต้องมีความเป็นสากลต่อการรับรู้สามารถเข้าใจและสื่อความหมายภาพได้ตรงกัน และภาพประกอบต้องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในการนำไปใช้ประโยชน์ให้ตรงตามความต้องการของสื่อที่จะสื่อความหมายไปยังกลุ่มผู้บริโภคได้ ดังนั้นภาพประกอบจะมีทิศทางการออกแบบหรือวาดอย่างไรนั้นในอนาคต ผู้เขียนได้แต่หวังว่านักออกแบบที่เป็นนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่จะเป็นผู้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์เกี่ยวกับสังคม วิถีชีวิต

วัฒนธรรม ศิลปะในแง่มุมต่างๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะทั้งการวาดภาพลายเส้น การวาดภาพระบายสี เทคนิคการถ่ายภาพแบบใหม่ๆ การนำภาพประกอบมา ตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย นำมาการสร้างสรรค์ ตามแนวความคิดในยุคนั้นๆ และการสร้างสรรค์ภาพประกอบยังคงเป็นผลงาน ศิลปะที่ต้องต่อยอดทางความคิดอย่างไม่หยุดนิ่ง และไม่สิ้นสุด ผลงานภาพ ประกอบในแต่ละยุคทุกผลงานการออกแบบยังคงต้องเริ่มต้นจากการศึกษา รากเหง้าวิวัฒนาการของศิลปะในอดีต ปัจจุบัน นำไปสู่ภาพประกอบในอนาคต ในวันข้างหน้า นักออกแบบต้องศึกษาผลงานจากเรื่องราวของศิลปะในอดีตให้ เข้าใจถึงแก่นแท้ของศิลปะในด้านต่างๆ ให้เข้าใจ แล้วนำความรู้มาประยุกต์ให้ เข้ากับเทคโนโลยีตามยุคสมัยให้เป็นการสร้างสรรค์ภาพประกอบในแนวทาง ร่วมสมัย ให้ได้เห็นกันอย่างไม่มีการสิ้นสุด...**ตั้งคำถามที่ว่า ภาพประกอบ คือ การสื่อความหมายแทนคำพูด**

เอกสารอ้างอิง

- ผดุง พรหมมูล. (2557). ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิเด็ก.
- เฟรดเดอริก ฮาร์ทท์. (ค.ศ. 1970). ประวัติศาสตร์ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาของศิลปะ ในอิตาลี. เทมส์และฮัดสัน.
- รุ่งนภา สุวรรณศรี. (2553). หลักการออกแบบนิเทศศิลป์. คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- The Avant Garde. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2558 จาก www.marilungo.com

ภาพประกอบ. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2558 จาก www.th.wikipedia.

สติ๊กเกอร์ไลน์. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2558 จาก www.stick-sticker.blogspot.com

ศิลปะการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 29 ธันวาคม 2558 จาก www.play.kapook.com

ภาพประกอบเกมส์. สืบค้นเมื่อ 29 ธันวาคม 2558 จาก www.gamezone.msnt2.

วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบ. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2559 จาก www.wwartcoll.com

ยุทธพงษ์ สืบภักดี. ความหมายของภาพประกอบเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2559 www.yuttapong.com

