



ชื่อผลงาน : โปรแกรมเขียนภาพในคอมพิวเตอร์

ผู้รับผิดชอบ : นางสาวสุทธินันท์ กล้าพลสวัสดิ์

1.ข้อมูลที่ใช้เรียนรู้

มีความสนใจหรือต้องการที่จะวาดภาพในคอมพิวเตอร์ จึงต้องศึกษาเรียนรู้โปรแกรมต่าง ๆ สำหรับผลิตสื่อในรูปแบบของการเขียนภาพศิลปะ โดยการเริ่มต้นศึกษาและค้นหาโปรแกรมที่มีฟีเจอร์เหมาะสมกับสไตล์การวาดของตัวเอง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะให้มีประสิทธิภาพเท่าทันยุคสมัย

<https://men.kapook.com/view247504.html>

2.สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้เพื่อนำมาพัฒนางาน

เป็นแนวทางการพัฒนาการเขียนภาพในการเล่าเรื่องในลักษณะที่ทันสมัยมากขึ้น สื่อถึงกลุ่มเป้าหมายให้เข้าใจง่ายขึ้น ดึงดูดความน่าสนใจ และประหยัดเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ