

อภิธาน์ทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**Illustration Book Design of Positive Thinking in Life: +4**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts in  
Innovative Media Design**

**April 2015**

**Copyright 2015 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา  
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง "การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้เกิดการใช้ชีวิต เรื่อง+4"  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชา  
ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

ชื่อเรื่อง	การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ฐานิดา ภู่วรรณะ
ที่ปรึกษา	เซาวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	หนังสือ ภาพประกอบ การคิดในเชิงบวก

#### บทคัดย่อ

การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบที่ให้แนวทางในการคิดเชิงบวก เพื่อให้ผู้คนในสังคมหันมาคิดในเชิงบวกกันมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันตั้งแต่ภายในครอบครัวจนถึงสังคมภายนอกผู้คนมักมีพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ พฤติกรรมเหล่านี้เกิดมาจากการคิดลบนั่นเอง ผู้วิจัยจึงจัดทำหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดที่ดีในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้นจากการออกแบบภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์และสีสันสดใส ภาพประกอบจะเป็นส่วนที่ช่วยเสริมจินตนาการของผู้อ่านให้เข้าใจในเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนชายหญิงอายุระหว่าง15-25ปี เป็นช่วงที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้มุ่งเน้นให้แนวทางในการคิดเชิงบวกและความน่าสนใจของภาพประกอบ

ผลการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า ผู้ที่อ่านหนังสือส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าการออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 นั้นมีประสิทธิภาพคือ ภาพประกอบมีตัวละครที่น่ารัก มีโทนสีที่สดใสเหมาะกับการคิดเชิงบวก ภาพประกอบทำให้นหนังสือหน้าสนใจมากยิ่งขึ้น เนื้อเรื่องเป็นการยกตัวอย่างการคิดบวกให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย และได้เสนอแนวคิดที่ควรมีหน้าสารบัญและเลขหน้ากำกับแต่ละหน้า

## ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยจึงมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็น อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่และครอบครัว ที่มอบความรักและแนวทางที่ดีในการ ดำเนินชีวิต สนับสนุนในการศึกษา และเป็นกำลังใจ ที่มอบให้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบพระคุณอาจารย์ เซาวลิต ดวงอุทา อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ ที่ได้สละเวลา ช่วยให้การคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งและให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วย ความเอาใจใส่ตลอดระยะเวลาการทำภาคนิพนธ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุข และให้การช่วยเหลือ ให้กำลังใจซึ่งกันและกันตลอดมา ขอขอบคุณสำหรับสิ่งดีๆ ที่มอบให้กันตลอด ระยะเวลาการศึกษา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบุติศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ฐานิดา ภู่วรรณะ

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
นิยามคำศัพท์.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
พื้นฐานการออกแบบ.....	5
การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	42
ความหมาย ความสำคัญและปัจจัยที่เกี่ยวกับภาพประกอบ.....	44
การคิดในเชิงบวก.....	60
กรณีศึกษา.....	66
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	71
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	71
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	71
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	72
สรุปแนวทางในการออกแบบ.....	75

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	76
แนวคิดในการออกแบบ.....	76
ขั้นตอนการออกแบบเนื้อเรื่อง.....	76
ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร.....	81
ขั้นตอนการร่างแบบภาพประกอบ.....	83
ขั้นตอนการลงสี.....	87
ผลงานที่ออกแบบ.....	91
5 บทสรุป.....	96
สรุปผลการวิจัย.....	96
ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	97
ข้อเสนอแนะ.....	97
ภาคผนวก.....	98
บรรณานุกรม.....	102
ประวัติผู้วิจัย.....	103

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1    นำหนักก่อนแก้จากจุด.....	14
2    ตัวอย่างเส้น.....	15
3    รูปร่างและรูปทรง.....	16
4    ตัวอย่างแสงเงา.....	18
5    ตัวอย่างสีเอกรงค์.....	20
6    ตัวอย่างสีวรรณะร้อนและเย็น.....	21
7    ตัวอย่างการใช้ค่าน้ำหนักสี.....	22
8    ตัวอย่างความเข้มของสีที่เกิดจากสีแท้.....	22
9    ตัวอย่างภาพที่ใช้สีรวม.....	23
10    วงจรสี.....	24
11    สีวรรณะร้อนและเย็น.....	25
12    ระบบสีของแสง RGB.....	26
13    ระบบสี CMYK .....	27
14    ภาพลายเส้นงานกราฟฟิก.....	47
15    ภาพลายเส้นงานสถาปัตยกรรม .....	47
16    ตัวอย่าง Character model sheet.....	53
17    ตัวอย่างเครื่องแต่งกายตัวละคร.....	54
18    สีหน้าที่แสดงอารมณ์ต่างๆของตัวละคร.....	55
19    ภาพหนังสือครอบครัวหัวแก้ว.....	68
20    ตัวอย่างหนังสือการ์ตูน เรื่องโรงเรียนเม็ดกายสี.....	69
21    ตัวอย่างหนังสือการ์ตูน เรื่องอุดมสุข.....	70
22    ออกแบบตัวละคร(Character).....	81
23    ออกแบบตัวละคร(Character).....	81



## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
24 ออกแบบตัวละคร(Character).....	82
25 ออกแบบตัวละคร(Character).....	82
26 ออกแบบตัวละคร(Character).....	83
27 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	83
28 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	84
29 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	84
30 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	85
31 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	85
32 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	86
33 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch).....	86
34 การลงสี(Digital Paint).....	87
35 การลงสี(Digital Paint).....	87
36 การลงสี(Digital Paint).....	88
37 การลงสี(Digital Paint).....	88
38 การลงสี(Digital Paint).....	89
39 การลงสี(Digital Paint).....	89
40 การลงสี(Digital Paint).....	90
41 การลงสี(Digital Paint).....	90
42 การลงสี(Digital Paint).....	91
43 ผลงานที่ออกแบบ.....	91
44 ผลงานที่ออกแบบ.....	92
45 ผลงานที่ออกแบบ.....	92
46 ผลงานที่ออกแบบ.....	93
47 ผลงานที่ออกแบบ.....	93

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
48 ผลงานที่ออกแบบ.....	94
49 ผลงานที่ออกแบบ.....	94
50 ผลงานที่ออกแบบ.....	95
51 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	95
52 อาจารย์ที่ปรึกษา.....	99
53 ผู้เข้าชมผลงาน.....	99
54 บูธจัดแสดงงาน.....	100
55 บรรยากาศนิทรรศการ ART THESIS EXHIBITION#13.....	100
56 บรรยากาศนิทรรศการ ART THESIS EXHIBITION#13.....	101
57 บรรยากาศนิทรรศการ ART THESIS EXHIBITION#13.....	101

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลายคนคงจะเคยสังเกตตนเองหรือคนรอบข้าง เมื่อพบกับปัญหาแต่ละคนจะมีปฏิกิริยาที่ต่างกันออกไป โดยบางคนจะเอาแต่บ่น ท้อ บอกว่าเราทำไม่ได้ ขณะที่บางคนมองว่าปัญหาคือความท้าทาย และลงมือสู้กับปัญหาด้วยความเชื่อมั่นว่าจะเอาชนะมันให้ได้ ซึ่งคนประเภทแรกนั้นคือพวก "คิดลบ" ซึ่ง ดร.เกรียงศักดิ์กล่าวว่า ผู้ที่คิดลบบ่อยๆ ก็เหมือนกับการกินยาพิษทุกวัน เป็นการบ่อนทำลายตนเองและคนรอบข้างโดยไม่รู้ตัว เพราะใครที่อยู่ใกล้คนคิดลบจะรู้สึกหดหู่ ซึมเศร้า ตรงข้ามกับคนประเภทหลังที่เป็นพวกคิดบวก ซึ่งบุคลิกภาพและพฤติกรรมจะเต็มไปด้วยพลังในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อย่างล้นเหลือ ทำให้ผู้ที่อยู่ใกล้คนคิดบวกจะรู้สึกอบอุ่น มีกำลังใจ ("คิดบวกเปลี่ยนชีวิตเรื่องง่ายๆที่ไม่มีใครนึกถึง." แนวหน้า. (12 ตุลาคม) )

การคิดบวกจึงมีความจำเป็นในการดำรงชีวิตนอกเหนือจากปัจจัย 4 ที่มนุษย์เราควรมี เนื่องจากสภาพในสังคมปัจจุบันมีสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้นจิตใจเราโดยเฉพาะสังคมเมืองที่ต่างคนต่างอยู่และเต็มไปด้วยการแก่งแย่งแข่งขันในทุกๆพื้นที่ ทำให้ทุกวันนี้เรามีผู้ป่วยโรคเครียดและซึมเศร้ามากมาย หลายคนอาจถึงขั้นจบชีวิตด้วยการฆ่าตัวตาย

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูนเป็นผู้วางเอาไว้

ภาพประกอบสามารถเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้แก่ผู้อ่านสะท้อนจากเหตุการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครหากมีควบคู่ไปกับการบรรยายด้วยตัวอักษร จะยิ่งทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ค่อยตามและเกิดจินตนาการกว้างไกลยิ่งขึ้น ที่สำคัญที่สุด ภาพประกอบคือสิ่งสำคัญที่ดึงดูดให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ อยากรู้ และอยากติดตามเรื่องราวภายในหนังสือ

การดูรูปภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดที่ดีในการใช้ชีวิต หมายถึง เป็นการดูที่แต่งขึ้นเพื่อสอดแทรกแนวคิด การพยายามหามุมมองที่แตกต่างออกไปจากมุมมองปกติที่เราเคยมองให้เป็นบวก ให้เป็นประโยชน์กับชีวิตของเราเองและเป็นประโยชน์กับชีวิตของคนอื่นและยังสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการออกแบบหนังสือการดูรูปภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดที่ดี มีความสำคัญต่อคนในสังคมปัจจุบัน ในเรื่องการคิดบวกหรือการคิดการกระทำในสิ่งที่ดี ไม่ทำให้ตนเองและคนรอบข้างเดือดร้อน ทั้งสภาพจิตใจและร่างกาย การดูรูปภาพประกอบยังสามารถทำให้น่าสนใจ เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น ดึงดูดให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ อยากรู้ และอยากติดตามเรื่องราวภายในหนังสือจนทำให้เกิดการคิดตาม

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงการคิดเชิงบวก
2. เพื่อให้แง่คิดเกี่ยวกับการคิดเชิงบวกไปปรับใช้ในชีวิต
3. เพื่อออกแบบหนังสือประกอบเพื่อให้แง่คิดที่ดีในการใช้ชีวิต

#### ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย  
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาอายุ 15-25 ปี
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา  
เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้เป็นเนื้อหา ประกอบไปด้วย
  - 2.1 ศึกษาเรื่องการคิดเชิงบวก
  - 2.2 ศึกษาเรื่องการออกแบบ
    - การออกแบบตัวละคร
    - ภาพประกอบ
    - การออกแบบสิ่งพิมพ์
3. ขอบเขตด้านการออกแบบ
  - หนังสือขนาด A5(14.8×21เซนติเมตร) จำนวน 1 เล่ม
  - ภาพประกอบ
  - ปกหน้า-ปกหลัง

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบภาพประกอบ
2. การมีส่วนร่วมในการให้ข้อคิดที่ดีเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ได้มีโอกาสในการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์งานรวมถึงทักษะทางศิลปะและการประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรมต่างๆที่เหมาะสมต่องานออกแบบหนังสือภาพประกอบ
4. มีความสนใจในการอ่านมากขึ้นและสามารถคิดวิเคราะห์จากการอ่าน

### ข้อตกลงเบื้องต้น

การออกแบบหนังสือภาพประกอบได้มีการออกแบบหน้าหนังสือ ประมาณไม่ต่ำกว่า 64 หน้า ขนาด A5

### นิยามคำศัพท์

การออกแบบ (Design) หมายถึง ศาสตร์แห่งการแก้ปัญหา ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาศัยความรู้และหลักการของศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดความสวยงามและมีประโยชน์ใช้สอยตลอดจนการถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกันโดยมีความสำคัญอยู่หลายประการ อาจถือได้ว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน อาจกล่าวได้ว่าผลงานการออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมดนั่นเอง

ภาพประกอบ (illustration) หมายถึง ภาพประกอบ ภาพอธิบาย การอธิบายด้วยภาพ ประกอบการยกตัวอย่าง ความชัดเจน ภาพประกอบทางการพิมพ์ทั้งภาพวาดและภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมาย เช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษคือให้รายละเอียดได้มากและสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือเป็นภาษาสากล แม้คนไม่รู้หนังสือก็สามารถดูรู้เรื่องได้การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมายและสำคัญต่องานพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวอักษร (กัณฑ์ศรี วังสีราช, 2555 หน้า 3)

การ์ตูน (Cartoon) หมายถึง ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่างๆ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนมาจากภาษาลาติน charta ซึ่งหมายถึงผ้าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพ ลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ ในภาษาไทยนั้นใช้แทนคำและความหมายภาษาอังกฤษ 2 คำ คือ cartoon และ comic ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ว่า cartoon หมายถึง รูปภาพบนกระดาษแข็งอาจ

เป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือตลกขบขัน วาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้นๆ Comic หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่างๆโดยลำดับภาพ การคงรักษาบุคลิกภาพต่างๆไว้ในลำดับต่างๆกัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ

การคิดบวก (Positive Thinking) หมายถึง การพยายามหามุมมองที่แตกต่างออกไปจากมุมมองปกติที่เราเคยมองให้เป็นบวก ให้เป็นประโยชน์กับชีวิตของเราเองและเป็นประโยชน์กับชีวิตของคนอื่นด้วย เนื่องจากปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจ สังคม จะสังเกตได้ว่ามีสิ่งๆที่สับสนวุ่นวายเกิดขึ้นกับในชีวิตของเรามากมาย ไม่ว่าจะเป็นชีวิตส่วนตัว ชีวิตการทำงาน ชีวิตในการอยู่ร่วมกันในสังคม ตลอดจนชีวิตที่อยู่รอบๆข้างล้วนทำให้ตัวเราขาดความสุข เกิดความเครียด แล้วเราจะคิดอย่างไรที่จะทำให้ตัวเราเองมีความสุขเพิ่มขึ้น หรือทำให้ไม่ทุกข์มากขึ้นไปกว่านี้ คือจะอย่างไรให้ทุกข์ลดน้อยลง



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต เรื่อง +4 มีที่มาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และมีประโยชน์ควรแก่การศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนภาพประกอบนี้ เพื่อนำไปสู่หลักการและเหตุผลในการสร้างผลงานเราได้แบ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องออกเป็น ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 พื้นฐานการออกแบบ

ตอนที่ 2 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ตอนที่ 3 ความหมาย ความสำคัญ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพประกอบ

ตอนที่ 4 การคิดโนเชิงบวก

ตอนที่ 5 กรณีศึกษา

**ตอนที่ 1 พื้นฐานการออกแบบ**

อันดับแรกเราควรทราบถึงความหมายของการออกแบบก่อนว่า การออกแบบหมายถึงอะไร ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามการออกแบบดังนี้

1. ความหมาย ความสำคัญ และประเภทของการออกแบบ

1.1 ความหมาย

ความหมายของการออกแบบ การออกแบบ คืออะไรซึ่งความหมายของคำว่า "ออกแบบ" นั้นถูกให้คำนิยาม หรือคำจำกัดความ ไว้หลายรูปแบบมากมาย ตามความเข้าใจ การตีความหมาย และการสื่อสารออกมาด้วยตัวอักษรของแต่ละคน การออกแบบจึงมีความหมายกว้างขวางตามความเข้าใจที่แตกต่างกันไป

กรมวิชาการ (2544:166) ได้ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบการลำดับความคิด หรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอน เพื่อนำไปสู่การวางแผนในการแก้ไขปัญหา

ดังนั้นจากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่าการออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดความคิด จินตนาการของเรา แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงาน หรือผลงานได้อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อแสดงให้ผู้อื่นมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

การออกแบบ (Design) หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีความสำคัญอยู่หลาย

ประการ กล่าวคือ ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้น อาจถือว่า การออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้มีความเกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือการสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบ ได้ทั้งหมดนั่นเอง

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามที่แตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

โกลสโทน์ (Golestein.1968:3) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การเลือก และการจัดสิ่งต่างๆ(วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือเพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin.1980:2) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธ์(2527:8) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ให้ไว้ หมายถึง การปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างๆที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527:19) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

สิทธิศักดิ์ รัญศรีสวัสดิ์กุล (2529:5) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ท้าทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ตันท์ลักษณ์ (2526:293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้



การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบที่เกี่ยวกับการนำองค์ประกอบศิลปะมาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้างเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเลือกวัสดุ โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย

2. การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ ให้ความสวยงามและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

3. การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น

4. การออกแบบ คือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

## 1.2 ความสำคัญของการออกแบบ

ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญ และมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเรา ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอนอย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระวังกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

1. คุณค่าทางกาย คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น คันไถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย เป็นต้น

2. คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึก เป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ สุขสบายใจ หรือ ความรู้สึกนึกคิดด้านอื่น ๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทางทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่งใบหน้าคุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน ออกแบบตกแต่งสนามหญ้า ออกแบบตกแต่งร่างกาย เป็นต้น

3. คุณค่าทางทัศนคติ คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติ อย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญ หรือทำความดี งานจิตรกรรมหรือประติมากรรมบางรูปแบบ อาจจะแสดงความกตัญญูที่ซื่อสัตย์ เพื่อเน้นการระลึกถึงทัศนคติที่ดีและถูกควรในสังคม เป็นต้น

### 1.3 ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจ ที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่ และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วนความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการดียิ่งยิ่ง ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณาออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทการออกแบบแบ่งได้เป็น 10 ประเภทได้ ดังนี้

#### 1. การออกแบบสร้างสรรค์

เป็นการออกแบบเพื่อ นำเสนอความงาม ความพึงพอใจ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆ ใหม่ ๆ ให้เกิดความสะเทือนใจ ไร้อาไร ซึ่งการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่เดิม หรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้

งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

1.1 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คือ งานศิลปะ ด้านการวาดเส้น ระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์ และความรู้สึก ในลักษณะ สองมิติ จำเป็นต้องใช้ ความคิดสร้างสรรค์ ในผลงานแต่ละชิ้นของผู้สร้าง

1.2 งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture) คือ งานศิลปะด้านการปั้น แกะสลัก เชื่อมต่อในลักษณะสามมิติ คือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา

1.3 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คือ งานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์มา สร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่นๆ

1.4 งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คืองานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลาย ชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้าง ความผสมผสาน กลมกลืน ให้ เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้างขวาง

1.5 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพกลายเป็น เรื่องง่ายๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ เพราะเทคโนโลยีการถ่ายภาพ มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ด้วยการลงทุนสร้างสรรค์ที่ไม่แพงมาก การถ่ายภาพอาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ ทั่วๆไป โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ เนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายภาพ

## 2. การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign)

เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ ทำความเข้าใจ กับผู้พบเห็น โดยไม่จำเป็นต้องมีภาษากำกับ เช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสี่แยก หรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ

2.1 เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้ เตือน หรือกำหนดให้สมาชิกในสังคม รู้ถึง ข้อกำหนด อันตราย เช่น เครื่องหมายจราจร เครื่องหมายสถานที่ เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องกล เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องไฟฟ้า เครื่องหมายตามลักษณะสิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ

2.2 สัญลักษณ์ คือสื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในทางปฏิบัติเหมือน เครื่องหมาย แต่มีผลทางด้าน การรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมี ต่อสัญลักษณ์นั้นๆ เช่น

2.2.1 สัญลักษณ์ของชาติ เช่น ธงชาติ ฯลฯ

2.2.2 สัญลักษณ์ขององค์กรต่างๆ เช่น สถาบันการศึกษา กระทรวง สหประชาคม พรรคการเมือง ฯลฯ

2.2.3 สัญลักษณ์ของบริษัทห้างร้านทางธุรกิจ เช่น ธนาคาร บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ

2.2.4 สัญลักษณ์ของสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ตราสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่ผลิตจำหน่าย ตามท้องตลาด ฯลฯ

2.2.5 สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม เช่น การกีฬา การร่วมมือในสังคม การทำงาน ฯลฯ

## 2. การออกแบบโครงสร้าง

เป็นการออกแบบเพื่อใช้เป็นโครงยึดเหนี่ยวให้อาคาร สิ่งก่อสร้างสามารถทรงตัว และรับน้ำหนักอยู่ได้ อาจเรียกว่า การออกแบบสถาปัตยกรรม คือการออกแบบสิ่งก่อสร้างประเภทต่างๆ ออกแบบอาคาร เช่น การออกแบบที่พักอาศัย ออกแบบเขื่อน ออกแบบสะพาน ออกแบบอาราม โบสถ์ อื่น ๆ ที่คงทนและถาวร นักออกแบบเรียกว่าสถาปนิก ผู้ให้ความสำคัญกับงานด้านนี้เป็นอย่างมาก นอกจากนั้นการออกแบบโครงสร้างยังเป็น ส่วนหนึ่งของงานประติมากรรมที่เน้นคุณภาพของการออกแบบสามมิติและยังหมายถึงการออกแบบเครื่องเรือน ฉาก และเวที อีกด้วย

## 3. การออกแบบหุ่นจำลอง

เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแบบสำหรับย่อ ขยาย ผลงานตัวจริง หรือเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้นๆ เช่น หุ่นจำลองบ้าน หุ่นจำลองผังเมือง หุ่นจำลองเครื่องจักรกล หุ่นจำลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

หุ่นจำลองเหล่านี้อาจจะสร้างจากงานออกแบบ หรือสร้างเลียนแบบจากสิ่งที่มีอยู่แล้วเพื่อศึกษารายละเอียด หรือข้อมูลต่างๆ ซึ่งอาจจำแนกได้ ดังนี้

3.1 หุ่นจำลองเพื่อขยาย หรือย่อแบบ เช่น อาคาร อนุสาวรีย์ เหยี่ยว ฯลฯ

3.2 หุ่นจำลองย่อส่วนจากสิ่งแวดล้อม เช่น ลูกโลก ภูมิประเทศ ฯลฯ

3.3 หุ่นจำลองเพื่อศึกษารายละเอียด เช่น หุ่นจำลองภายในร่างกายคน เครื่องจักรกล ฯลฯ

## 5. การออกแบบสิ่งพิมพ์

เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ ปกหนังสือ ปกรายงาน หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร การ์ดอวยพร หัวกระดาษจดหมาย แผ่นพับ แผ่นปลิว ฝาฉลาก สัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายหน่วยงาน ฯลฯ

## 6. การออกแบบผลิตภัณฑ์

เป็นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมากในรูปแบบสินค้า เพื่อให้ผ่านไปยังผู้ซื้อ ผู้บริโภคในวงกว้าง คือการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ ซึ่ง มีขอบเขตกว้างขวางมากด และแบ่งออกได้มากมาย หลายลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของ ผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ ประเภทนี้ได้แก่ งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ งานออกแบบครุภัณฑ์ งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์ งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี งานออกแบบเครื่องแต่งกาย งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์ งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่างๆ ฯลฯ

## 7. การออกแบบโฆษณา

เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิดจากความคิดของคนๆหนึ่งไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณาคือปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชน และธุรกิจ เพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคมเพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการ และเปรียบเทียบ สิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่าง เพื่อเลือกซื้อเลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิด นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา

7.1 การโฆษณาผลิตภัณฑ์ เช่น โฆษณาขายอาหาร ขายสิ่งก่อสร้าง ขายเครื่องไฟฟ้า ขายผลิตผลทาง เกษตรกรรม

7.2 การโฆษณาบริการ เช่น โฆษณาบริการท่องเที่ยว บริการซ่อมเครื่องจักรกล บริการการทำงานของสายการบิน

7.3 การโฆษณาความคิด เช่น โฆษณาความคิดเห็นทางวิชาการ ข้อเขียน ข้อคิดเห็นในสังคม ความดีงามในสังคม

นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น เกลี่ยกล่อม สร้างอิทธิพลทางความคิด หรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้รักษากฎจราจร โฆษณาให้รักชาติ การโฆษณาเหล่านี้มี สื่อที่จะใช้กระจายสู่ประชาชน ได้แก่

-สื่อกระจายเสียงและภาพ เช่น วิทยุ ทีวี โรงภาพยนตร์

-สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร

-สื่อบุคคล เช่น การแจกสินค้าส่งคนไปขาย ส่งสินค้าไปตามบ้าน

## 8. การออกแบบพาดิษศิลป์

เป็นการออกแบบเพื่อใช้ฝีมือ แสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่ง อาจจะเป็นสิ่งของ เครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มี ลักษณะเข้าใจต่อผู้พบเห็นในทันทีทันใด และแสดงความสวยงามหรือศิลปะเด่นกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่นการออกแบบที่ใส่ของจดหมาย แทนที่จะมีเพียงที่ใส่ และที่แขวน ซึ่งเป็นหน้าที่หลัก ก็อาจจะ ออกแบบเป็นรูปนกฮูก หรือรูปสัตว์ต่างๆ แสดงสีสัน และการออกแบบที่แปลกใหม่ ไร้ใจ เป็นต้น ลักษณะของการออกแบบพาดิษศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่นที่มีการเปลี่ยนแปลงไป เร็วๆ ตามสมัยนิยม

## 9. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์

เป็นการออกแบบที่แสดงความวิจิตรบรรจง มีความสวยงาม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นรมย์ มากกว่าการ แสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความวิจิตรบรรจงในที่นี้หมายถึง การ ตกแต่งสร้างสรรค์ลวดลาย หรือรูปแบบ ด้วยความพยายาม เป็นงานฝีมือที่ละเอียด ประณีต เช่น การ จัดผักซึ่งเป็นเครื่องจิ้มอาหารคาวของไทย แทนที่จะจัดพริก มะเขือ แตงกวา ต้นหอม ลงในงาน เท่านั้น แม้อัตว์ระดับฝีมือบางคนจะประดิษฐ์ตกแต่งพืชผักเหล่านั้นอย่างสวยงามมาก เช่น ประดิษฐ์ เป็นดอกไม้ รูปสัตว์ หรือลวดลายต่างๆ งานศิลปะประดิษฐ์มีหลายประเภท เช่น

- 9.1 งานแกะสลักของอ่อน เช่น ผัก ผลไม้ สบู่ เทียน
- 9.2 งานจัดดอกไม้ใบตอง เช่น ร้อยมาลัย จัดพวงระย้าดอกไม้ โคมดอกไม้
- 9.3 งานเย็บปักถักร้อยตกแต่ง เช่น ปักลวดลายต่างๆ ถักโครเชท์
- 9.4 เครื่องตกแต่งร่างกาย เช่น แหวน กำไล ต่างหู เข็มกลัด
- 9.5 งานกระดาษ เช่น ฉลุกระดาษ ประดิษฐ์กระดาษเป็นดอกไม้
- 9.6 งานประดิษฐ์เศษวัสดุ เช่น ใบไม้ เปลือกหอย ดอกหญ้า หลอดกาแฟ
- 9.7 งานแกะสลักของแข็ง เช่น แกะสลักหน้าบัน คันทวย บานประตู โลหะ

## 10. การออกแบบตกแต่ง

เป็นการออกแบบเพื่อการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเพื่อ เสริมแต่งความงาม ให้กับอาคารบ้านเรือน และบริเวณที่อยู่อาศัย เพื่อให้เกิดความสวยงามน่าอยู่ อาศัย การออกแบบตกแต่งในที่นี้ หมายถึงการออกแบบตกแต่งภายนอก และการออกแบบตกแต่ง ภายใน

การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การออกแบบตกแต่งที่เสริมและจัดสภาพภายในอาคาร ให้สวยงาม น่าอยู่อาศัย ซึ่งหมายรวมถึง ภายในอาคารบ้านเรือน ที่ทำงาน ร้านค้า โรงเรียน การออกแบบตกแต่งภายนอก เป็นการออกแบบตกแต่งนอกอาคารบ้านเรือน ภายในรั้วที่สัมพันธ์กับตัวอาคาร เช่น สนาม ทางเดิน เรือนต้นไม้ บริเวณพักผ่อน และส่วนอื่นๆ บริเวณบ้าน

## 2.องค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบ

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (composition) เป็นการจัดกระทำต่อส่วนประกอบของงานออกแบบ หรือส่วนประกอบมูลฐานของงานออกแบบ (element of design) เพื่อให้เกิดคุณค่าทางศิลปะและทางความงาม ซึ่งการจัดองค์ประกอบถือได้ว่าเป็นหัวใจของงานออกแบบ

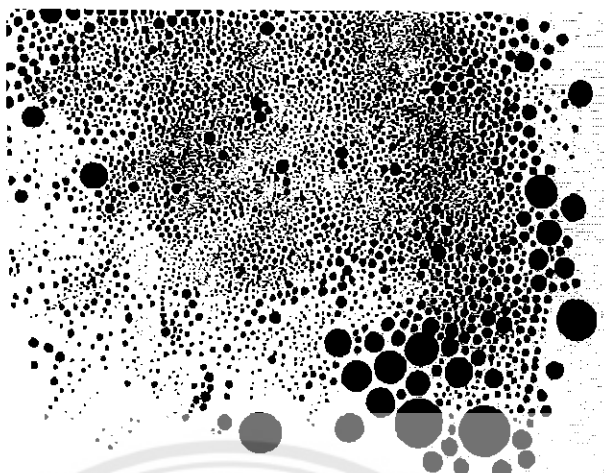
องค์ประกอบมูลฐานของงานออกแบบ ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญดังนี้

### 1.จุด (Point , Dot)

จุดเป็นสิ่งแรกสุดของการเห็น โดยความรู้สึกของเราแล้ว จุดไม่มีความกว้าง ความยาว และความลึก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดไม่สามารถแบ่งแยกออกได้อีก ดังนั้นจุดจึงหยุดนิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว (static) ไม่มีทิศทางและเป็นศูนย์รวม (centralized) จุดเป็นองค์ประกอบเริ่มแรกของรูปทรง จุดจึงเป็นตัวกำหนด

- 1.ปลายทั้งสองข้างของเส้น
- 2.จุดตัดของเส้นสองเส้น
- 3.วางบรรจบกันของเส้นที่มุมของแผ่นระนาบ หรือก่อนปริมาตร

จุดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการออกแบบ เพราะจุดเป็นต้นกำเนิดของเส้น และน้ำหนักของภาพ ดังจะเห็นได้ว่า ในการพิมพ์ภาพโทนต่อเนื่อง (half tone) การเกิดน้ำหนักอ่อนแก่ในภาพเป็นการใช้จุด บริเวณที่เป็นน้ำหนักอ่อนเกิดจากจุดหรือเม็ดสกรีนที่เล็กและห่าง ส่วนในบริเวณที่มีน้ำหนักเข้มจะประกอบด้วยจุดที่มีขนาดใหญ่และแน่นหนา



ภาพที่ 1 น้ำหนักอ่อนแก่จากจุด

ที่มา : <http://tuareturn.blogspot.com/2013/11/blog-post.html>

## 2. เส้น (Line)

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางใน ลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

### ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล



6. เส้นโค้งแบบกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรงการเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเส้น

ที่มา : <http://www.prc.ac.lh/newart/webart/element02.html>

### ความสำคัญของเส้น

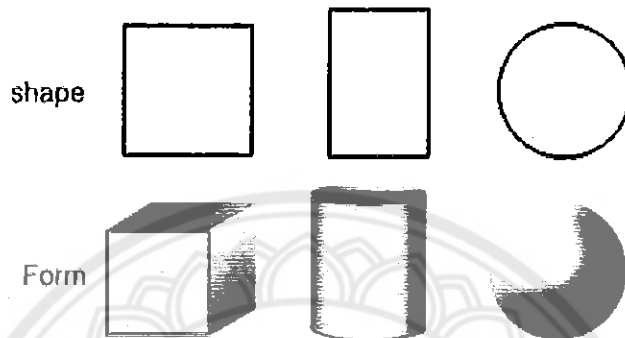
1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

### 3. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form)

รูปร่าง (Shape) คือ รูปที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ ได้แก่ ความกว้างและความยาวในระนาบแบน เหมือนกับการฉายไฟไปที่วัตถุแล้วเกิดเงาตกทอดที่จากลักษณะของเงานั้นถือว่าเป็นรูปร่าง

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้วยังมีความลึก หรือความหนา ความนูนด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็น

ต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า ตัวของวัตถุคือรูปทรง ส่วนเงาของวัตถุคือรูปร่าง



ภาพที่ 3 รูปร่างและรูปทรง

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/element04.html>

รูปร่างและรูปทรงสามารถจำแนกได้ 3 ประเภท

1. รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผนแน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรมก็จัดเป็นรูปเรขาคณิต เช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้นการสร้างสรรครูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจต้องแท้เสียก่อน

2. รูปธรรมชาติ (Organic Form) เป็นรูปทรงที่เหมือนวัตถุจริงในธรรมชาติ รูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบมาจากธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น

3. รูปอิสระ (Free Form) รูปทรงที่มนุษย์ดัดแปลง ดัดทอน เพิ่มเติม มาจากรูปร่าง-รูปทรงธรรมชาติ และรูปร่าง-รูปทรงเรขาคณิต เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควั่นซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปทรงธรรมชาติ

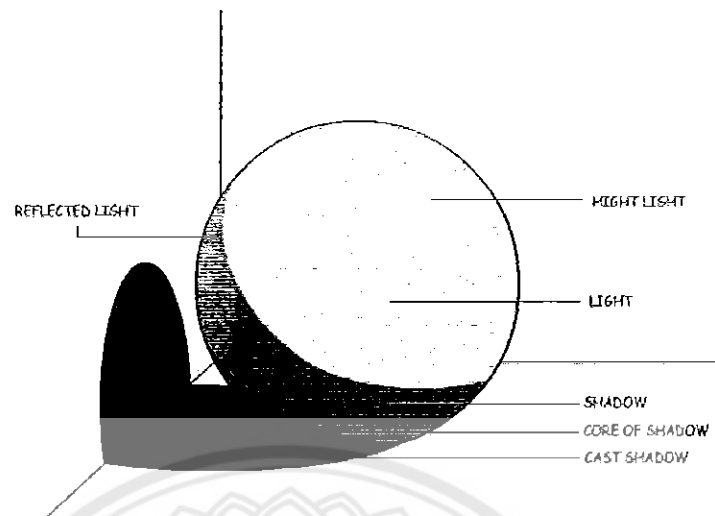
### ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง

เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไส ซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้โดย ใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนังเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่บิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูป อีระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

### 4.แสงและเงา (Light & Shade)

เป็นองค์ประกอบของศิลปะที่อยู่คู่กันแสง เมื่อส่องกระทบ กับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ ต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด
2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง ร่องลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ
3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง
4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด
5. บริเวณเงาตกทอด (Cast Shadow) เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงาน้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา



ภาพที่ 4 ตัวอย่างแสงเงา

ที่มา : <http://www.sahavicha.com/?name=knowledge&file=readknowledge&id=633>

#### ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

#### 5. สี (Color)

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิต ซึ่งมนุษย์รู้จัก สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ ในอดีตกาล มนุษย์ได้ค้นพบสีจากแหล่งต่างๆ จากพืช สัตว์ ดิน และแร่ธาตุนานาชนิด จากการ ค้นพบสีต่าง ๆ เหล่านั้น มนุษย์ได้นำเอาสีต่างๆ มาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง โดยนำมาระบายลงไปบนสิ่งของ ภาชนะเครื่องใช้ หรือระบายลงไปบนรูปปั้น รูปแกะสลัก เพื่อให้รูปเด่นชัดขึ้น มีความเหมือนจริงมากขึ้น รวมไปถึงการใช้สีวาด ลงไปบนผนังถ้ำ หน้าผา ถังหิน เพื่อใช้ถ่ายทอดเรื่องราว และทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่มีอยู่เหนือสิ่งต่าง ๆ ทั้งปวง การใช้สีทาตามร่างกายเพื่อ กระตุ้นให้เกิดความฮึกเหิม เกิดพลังอำนาจ หรือใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอด ความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

ในสมัยเริ่มแรก มนุษย์รู้จักใช้สีเพียงไม่กี่สี สีเหล่านั้นได้มาจากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ รวมถึงขี้เถ้า เขม่าควันไฟ เป็นสีที่พบทั่วไปในธรรมชาติ นำมาถู ทา ต่อมาเมื่อทำการย่างเนื้อสัตว์

ไขมัน น้ำมัน ที่หยดจากการย่างลงสู่ดินทำให้ดินมี สีสน้ำสนใจ สามารถนำมาระบายลงบนวัตถุและติดแน่นทนนาน ดังนั้นไขมันนี้ จึงได้ทำหน้าที่เป็นส่วนผสม (binder) ซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นสารชนิดหนึ่ง ที่เป็นส่วนประกอบของสี ทำหน้าที่เกาะติดผิวหน้าของวัสดุที่ถูกนำไปทาหรือ ระบาย นอกจากไขมันแล้วยังได้นำไขขาว ขี้ผึ้ง(Wax) น้ำมันลินสีด (Linseed) กาวและยางไม้ (Gum arabic) เคซีน (Casein: ตะกอนโปรตีนจากนม) และสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) มาใช้เป็นส่วนผสมทำให้เกิดสีชนิดต่าง ๆ ขึ้นมาองค์ประกอบของสี แสดงได้ดังนี้

เนื้อสี (รงควัตถุ) + ส่วนผสม = สีชนิดต่าง ๆ (Pigment) + (Binder) = Color

ในสมัยต่อมา เมื่อมนุษย์มีวิวัฒนาการมากขึ้น เกิดคตินิยมในการรับรู้ และชื่นชมในความงามทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) สีได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง และวิจิตรพิสดาร จากเดิมที่เคยใช้สีเพียงไม่กี่สี ซึ่งเป็นสีตามธรรมชาติ ได้นำมาซึ่งการประดิษฐ์ คิดค้น และผลิต สีใหม่ ๆ ออกมาเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ความงามอย่างไม่มีขีดจำกัด โดยมี การพัฒนามาเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง

#### 5.1 ที่มาของสี

สีที่มนุษย์ใช้อยู่ทั่วไป ได้มาจาก

- 1 สสารที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และนำมาใช้โดยตรง หรือด้วยการสกัด ดัดแปลงบ้าง จากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ
- 2 สสารที่ได้จากการสังเคราะห์ซึ่งผลิตขึ้นโดยกระบวนการทางเคมี เป็นสารเคมีที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้ สะดวกมากขึ้น ซึ่งเป็นสีที่เราใช้อยู่ทั่วไปในปัจจุบัน
- 3 แสง เป็นพลังงานชนิดเดียวที่ให้สี โดยอยู่ในรูปของรังสี (Ray) ที่มีความเข้มของแสงอยู่ในช่วงที่สายตามองเห็นได้

#### 5.2 ความสำคัญของสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของ สี ว่าเป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สี คือ ทศณธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เต็มชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

1 ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน

2 ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน

3 ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้อย่างต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ

4 ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว

5 ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศให้ดูสมจริงและมีความน่าสนใจ

6 เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

### 5.3 คุณลักษณะของสี

คุณลักษณะของสี เป็นการใช้อย่างในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและความรู้สึกต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง คุณลักษณะของสีที่ใช้โดยทั่วไป มีดังนี้ คือ

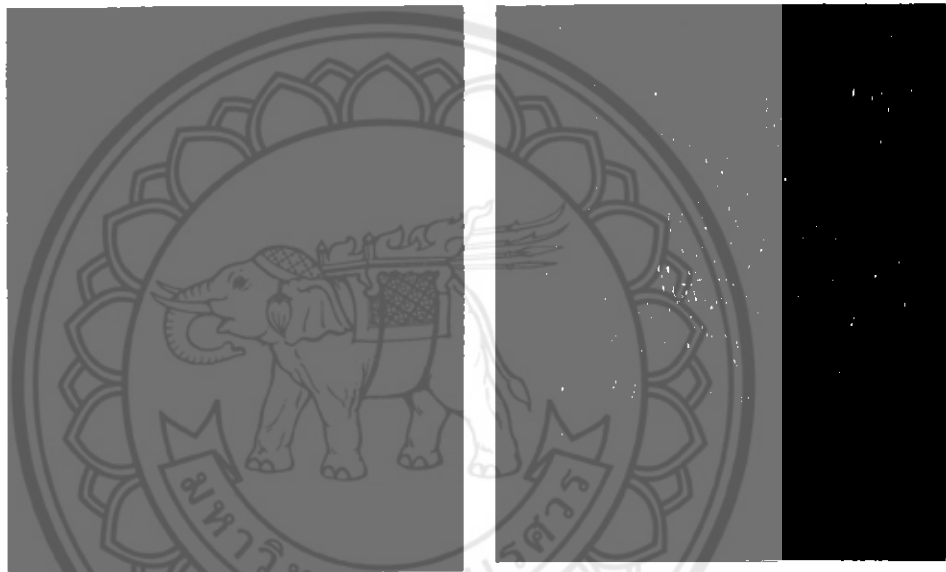
สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้อย่างเพียงสีเดียว แต่มีหลาย ๆ น้ำหนัก ซึ่งไล่เรียงจากน้ำหนักอ่อนไปแก่ เป็นการใช้อย่างแบบดั้งเดิม ภาพจิตรกรรมไทย แบบดั้งเดิมจะเป็นลักษณะนี้ ต่อมาเมื่อมีการใช้อย่างอื่น ๆ เข้ามาประกอบมากขึ้น ทำให้มีหลายสี ซึ่งเรียกว่า "พหุรงค์" ภาพแบบสีเอกรงค์ มักดูเรียบ ๆ ไม่ค่อยน่าสนใจ



ภาพที่ 5 ตัวอย่างสีเอกรงค์

ที่มา : <http://krittayakorn.wordpress.com/category/%E0%B8%AA%E0%B8%B5-color/>

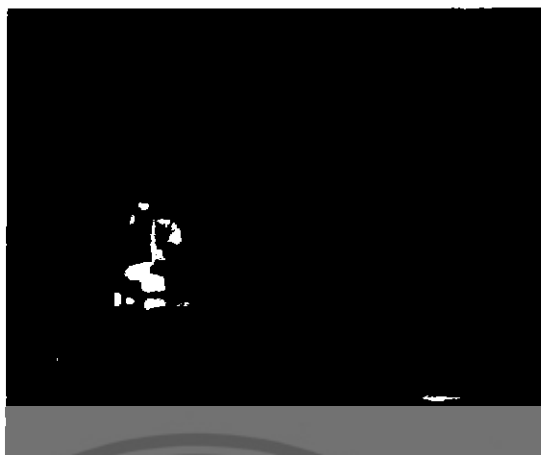
วรรณะของสี (Tone) สีมียู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน และ สีเย็นสีร้อนคือสีที่ดูแล้วให้ความรู้สึกร้อน สีเย็นคือสีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ในวงจรสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็นแล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณะใด ๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการ และ จุดมุ่งหมายของงาน



ภาพที่ 6 ตัวอย่างสีวรรณะร้อนและเย็น

ที่มา : <http://krittayakorn.wordpress.com/category/%E0%B8%AA%E0%B8%B5-color/>

ค่าน้ำหนักของสี (Value of color) เป็นการใช้สีโดยให้มีค่าน้ำหนักในระดับต่าง ๆ กัน และมีสีหลาย ๆ สี ซึ่งถ้าเป็นสีเดียว ก็จะมีลักษณะเป็นสีเอกรงค์ การใช้ค่าน้ำหนักของสี จะทำให้เกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตื้นลึก ถ้ามีค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับ สีก็จะกลมกลืนกันมากขึ้น แต่ถ้ามีเพียง 1-2 ระดับที่ห่างกัน จะทำให้เกิดความแตกต่าง



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการใช้ค่าน้ำหนักสี

ที่มา : <http://krittayakorn.wordpress.com/category/%E0%B8%AA%E0%B8%B5-color/>

ความเข้มของสี (Intensity) เกิดจาก สีแท้ คือสีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรสี เป็นสีหลัก ที่ผสมขึ้นตามกฎเกณฑ์และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่น ๆ จะมีค่าความเข้มสูงสุด หรือแรงจัด ที่สุด เป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้ อยู่ท่ามกลางสีอื่น ๆ ที่ถูกผสมให้เข้มขึ้น หรือ อ่อนลง ให้มืด หม่น หรือเปลี่ยนค่าไปแล้ว สีแท้จะแสดงความแรงของสีที่ปรากฏออกมาให้เห็น อย่าง ชัดเจน ซึ่งจะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานลักษณะเช่นนี้ เหมือนกับ ดอกเฟื่องฟ้าสีชมพูสด ๆ หรือ บานเย็น ที่อยู่ท่ามกลางใบเฟื่องฟ้าที่เขียวจัด ๆ หรือ พลุที่ถูกจุดส่องสว่างในยามค่ำคืน ตัดกับสีมืด ๆ ทึบ ๆ ทึม ๆ ของท้องฟ้ายามค่ำคืน เป็นต้น



ภาพที่ 8 ตัวอย่างความเข้มของสีที่เกิดจากสีแท้

ที่มา : <http://krittayakorn.wordpress.com/category/%E0%B8%AA%E0%B8%B5-color/>



สีส่วนรวม (Tonality) เป็นลักษณะที่มีสีใดสีหนึ่ง หรือกลุ่มสีชุดหนึ่งที่ใกล้เคียงกัน มีอิทธิพลครอบคลุม สีอื่น ๆ ที่อยู่ในภาพ เช่น ในทุ่งดอกทานตะวันที่กำลังออกดอกชูช่อบานสะพรั่ง สีส่วนรวมก็คือ สีของดอกทานตะวัน หรือบรรยากาศการแข่งขันฟุตบอลในสนาม ถึงแม้ผู้เล่นทั้งสองทีมจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้า หลากสีต่างกันไปก็ตาม แต่ สีเขียวของสนามก็จะมีอิทธิพลครอบคลุม สีต่าง ๆ ทั้งหมด สีใดก็ตามที่มีลักษณะเช่นนี้ เป็นสีส่วนรวมของภาพ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพที่ใช้สีรวม

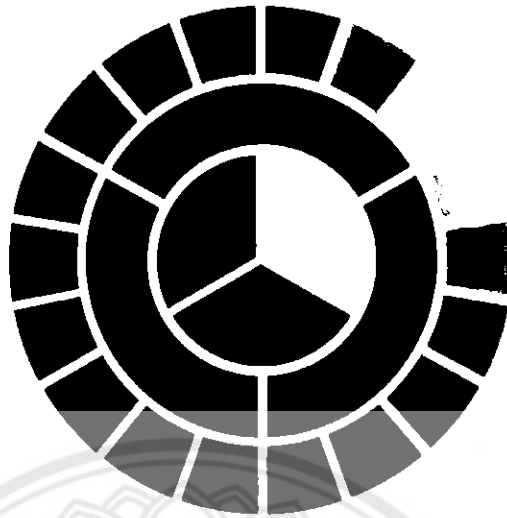
ที่มา : <http://krittayakorn.wordpress.com/category/%E0%B8%AA%E0%B8%B5-color/>

#### 5.4 แม่สีและวงจรสี

แม่สี (Primary Color) คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดงสีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวกับสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่องแสงสี)

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้ งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิดวงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้กันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 10 วงจรสี

ที่มา : <http://piyadacolortheory.blogspot.com/2014/01/color-wheel.html>

#### วงจรสี ( Color Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีนํ้าเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีนํ้าเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีนํ้าเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวนํ้าเงิน

สีนํ้าเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงนํ้าเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

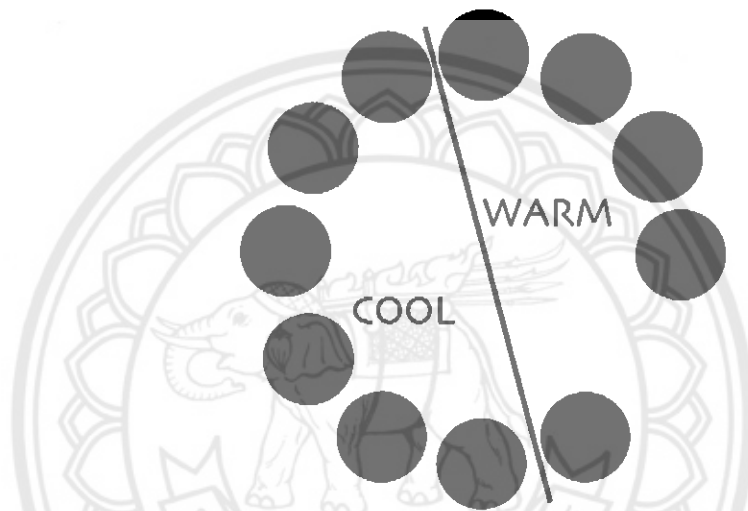
วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ



สำนักหอสมุด

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมา ใช้ร่วมกัน อาจกระทำไดดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี



ภาพที่ 11 สีวรรณะร้อนและเย็น

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour09.html>

### 5.5 ระบบสี

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามทึ่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตา สามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงสุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงเรียกว่าอุลตราไวโอเล็ต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสง ที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำ กว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนน้า สีฟ้า ไซแอน และสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เรา ได้

นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



ภาพที่ 12 ระบบสีของแสง RGB

ที่มา : <http://www.saxoprint.co.uk/blog/rgb-vs-cmyk/>

ระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุ คือสีแดง เหลือง น้ำเงิน แต่ไม่ใช่สีน้ำเงิน ที่เป็นแม่สีวัตถุธาตุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสง หรือระบบสี RGB คือ

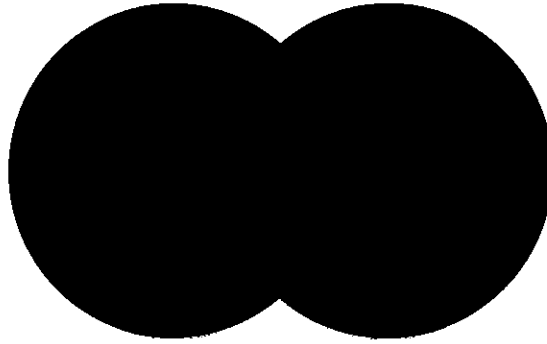
แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง (Magenta)

แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และ มีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ ( Black = K ) เข้าไป จึงมีสี่สี โดยทั่วไป จึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี ( CMYK )

ระบบการพิมพ์สี่สี ( CMYK ) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุด และได้ภาพใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุด โดยทำการพิมพ์ทีละสีจากสีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน และสีดำ ลงไป แนวนขยายสองดู ผลงานพิมพ์ชนิดนี้ จะพบว่า จะเกิดจากจุดสีเล็กๆ สีสีอยู่เต็มไปหมด การที่เรามองเห็นภาพมีสีต่าง ๆ นอกเหนือจากสี่สีนี้ เกิดจากการผสมของเม็ดสีเหล่านี้ใน ปริมาณต่าง ๆ คิดเป็น % ของปริมาณเม็ดสี ซึ่งกำหนดเป็น 10-20-30-40-50-60-70-80-90 จนถึง 100 %



ภาพที่ 13 ระบบสี CMYK

ที่มา : <http://www.saxoprint.co.uk/blog/rgb-vs-cmyk/>

## 5.6 ชนิดของสี

### 1.สีน้ำ ( Water color )

สีน้ำ เป็น สีที่ใช้กันมาตั้งแต่โบราณ ทั้งในแถบยุโรป และเอเชีย โดยเฉพาะจีน และญี่ปุ่น ซึ่งมีความสามารถในการระบายสีน้ำ แต่ในอดีตการระบายสีน้ำมักใช้เพียงสีเดียว คือ สีดำผู้ที่จะระบายได้อย่างสวยงามจะต้องมีทักษะการใช้พู่กันที่สูงมาก การระบายสีน้ำจะใช้น้ำ เป็นส่วนผสม และทำละลายให้เจือจาง ในการใช้สีน้ำ ไม่นิยมใช้สีขาวผสมเพื่อให้มีน้ำหนัก อ่อนลง และไม่นิยมใช้สีดำผสมให้มีน้ำหนักเข้มขึ้น เพราะจะทำให้เกิดน้ำหนักมืดเกินไป แต่จะใช้สีกลางหรือสีตรงข้ามผสมแทน ลักษณะของภาพวาดสีน้ำ จะมีลักษณะใส บาง และ สะอาด การระบายสีน้ำต้องใช้ความชำนาญสูงเพราะผิดพลาดแล้วจะแก้ไขยากจะระบายซ้ำ ๆ ทับกันมาก ๆ ไม่ได้จะทำให้ภาพออกมามีสีขุ่น ๆ ไม่น่าดู หรือที่เรียกว่า สีเนา สีน้ำที่มีจำหน่าย ในปัจจุบัน จะบรรจุในหลอด เป็นเนื้อสีฝุ่นที่ผสมกับกาวอะราบิค ซึ่งเป็นกาวที่สามารถละลาย น้ำได้ มีทั้งลักษณะที่โปร่งแสง ( Transparent ) และกึ่งทึบแสง ( Semi-Opaque ) ซึ่งจะมีระบุ ไว้ข้างหลอด สีน้ำนิยมระบายบนกระดาษที่มีผิวขรุขระ

### 2.สีโปสเตอร์ ( Poster color )

เป็นสีชนิดสีฝุ่น (Tempera) ที่ผสมกาวน้ำบรรจุเสร็จเป็นขวด การใช้งานเหมือน กับสีน้ำ คือใช้น้ำเป็นตัวผสมให้เจือจาง สีโปสเตอร์เป็นสีทึบแสง มีเนื้อสีขุ่น สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ และผสมสีขาวให้มีน้ำหนักอ่อนลงได้เหมือนกับสีน้ำมัน หรือสีออคิลิด สามารถ ระบายสีทับกันได้ มัก

ใช้ในการวาดภาพ ภาพประกอบเรื่อง ในงานออกแบบ ต่าง ๆ ได้สะดวก ในขวดสีโปสเตอร์มีส่วนผสมของกลีเซอริน จะทำให้แห้งเร็ว

### 3. สีชอล์ค (Pastel color)

สีชอล์ค เป็นสีฝุ่นผงละเอียดบริสุทธิ์นำมาอัดเป็นแท่ง ใช้ในการวาดภาพ มากกว่า 250 ปีแล้ว ปัจจุบัน มีการผสมสีผึ้งหรือกาวยางไม้เข้าไปด้วยแล้วอัดเป็นแท่งในลักษณะของดินสอสี แต่มีเนื้อละเอียดกว่า แท่งใหญ่กว่า และมีราคาแพงกว่ามาก มักใช้ในการวาดภาพเหมือน

### 4. สีฝุ่น (Tempera color)

สีฝุ่น เป็นสีเริ่มแรกของมนุษย์ ได้มาจากธรรมชาติ ดิน หิน แร่ธาตุ พืช สัตว์ นำมาทำให้ละเอียด เป็นผง ผสมกาวและน้ำ กาวทำมาจากหนังสัตว์ กระดูกสัตว์ สำหรับช่างจิตรกรรมไทยใช้ยางมะขวิด หรือกาวกระถิน ซึ่งเป็นตัวช่วยให้สีเกาะติดพื้นผิวหน้าวัตถุไม่หลุดได้โดยง่าย ในยุโรปนิยมเขียนสีฝุ่น โดยผสมกับกาวยาง กาวน้ำ หรือไข่ขาว สีฝุ่นเป็นสีที่มีลักษณะทึบแสง มีเนื้อสีค่อนข้างหนา เขียนสีทับ กันได้ สีฝุ่นมักใช้ในการเขียนภาพทั่วไป โดยเฉพาะภาพฝาผนัง ในสมัยหนึ่งนิยมเขียนภาพฝาผนัง ที่เรียกว่า สีปูนเปียก (Fresco) โดยใช้สีฝุ่นเขียนในขณะที่ปูนที่ฉาบผนังยังไม่แห้งดี เนื้อสีจะซึมเข้าไป ในเนื้อปูนทำให้ภาพไม่หลุดลอกง่าย สีฝุ่นในปัจจุบัน มีลักษณะเป็นผง เมื่อใช้งานนำมาผสมกับน้ำโดย ไม่ต้องผสมกาว เนื่องจากในกระบวนการผลิตได้ทำการผสมมาแล้ว การใช้งานเหมือนกับสีโปสเตอร์

### 5. ดินสอสี (Crayon color)

ดินสอสี เป็นสีผงละเอียด ผสมกับสีผึ้งหรือไขสัตว์ นำมาอัดให้เป็นแท่งอยู่ในลักษณะของดินสอ เพื่อให้เหมาะสำหรับเด็ก ๆ ใช้งาน มีลักษณะคล้ายกับสีชอล์ค แต่เป็นสีที่มีราคาถูก เนื่องจากมีส่วนผสม อื่น ๆ ปะปนอยู่มาก มีเนื้อสีน้อยกว่า ปัจจุบันมีการพัฒนาให้สามารถละลายน้ำ หรือน้ำมันได้ โดยเมื่อใช้ ดินสอสีระบายสีแล้วนำพู่กันจุ่มน้ำมาระบายต่อ ทำให้มีลักษณะคล้ายกับภาพสีน้ำ (Aquarelle) บางชนิด สามารถละลายได้ในน้ำมัน ซึ่งทำให้กันน้ำได้

### 6. สีเทียน (Oil Pastel color)

สีเทียนหรือสีเทียนน้ำมัน เป็นสีฝุ่นผงละเอียด ผสมกับไขมันสัตว์หรือสีผึ้ง แล้วนำมาอัดเป็นแท่ง มีลักษณะทึบแสง สามารถเขียนทับกันได้ การใช้สีอ่อนทับสีเข้มจะมองเห็นพื้นสีเดิมอยู่บ้าง

การผสมสีอื่น ๆ ให้การเขียนทับกัน สีเทียนน้ำมันมักไม่เกาะติดพื้น สามารถขูดสีออกได้ และกันน้ำ ถ้าต้องการให้ สีติดแน่นทนนาน จะมีสารพ่นเคลือบผิวหน้าสี สีเทียนหรือสีเทียนน้ำมัน มักใช้เป็นสี ฝึกหัดสำหรับเด็ก เนื่องจากใช้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ไม่เลอะเทอะเปรอะเปื้อน และมีราคาถูก

#### 7. สีอะครีลิก (Acrylic color)

สีอะครีลิก เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) จำพวกอะครีลิก (Acrylic) หรือไวนิล (Vinyl) เป็นสีที่มีการผลิตขึ้นมาใหม่ล่าสุดเวลาจะใช้น้ำมาผสมกับน้ำ ใช้งานได้ เหมือนกับสีน้ำ และสีน้ำมัน มีทั้งแบบโปร่งแสง และทึบแสง แต่จะแห้งเร็วกว่าสีน้ำมัน 1-6 ชั่วโมง เมื่อแห้งแล้วจะมี คุณสมบัติกันน้ำได้ และเป็นสีที่ติดแน่นทนนาน คงทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ สามารถ เก็บไว้ได้นาน ๆ ยึดเกาะติดผิวหน้าวัตถุได้ดี เมื่อระบายสีแล้วอาจใช้น้ำยาวานิช (Vanish) เคลือบ ผิวหน้าเพื่อป้องกัน การขูดขีด เพื่อให้คงทนมากยิ่งขึ้น สีอะครีลิกที่ใช้วาดภาพบรรจุในหลอด มีราคา ค่อนข้างแพง

#### 8. สีน้ำมัน (Oil color)

สีน้ำมัน ผลิตจากการผสมของสีฝุ่นกับน้ำมัน ซึ่งเป็นน้ำมันจากพืช เช่น น้ำมันลินสีด (Linseed) ซึ่งกลั่นมาจากต้นแฟลกซ์ หรือน้ำมันจากเมล็ดป๊อบบี้ สีน้ำมันเป็นสีทึบแสง เวลาระบาย มักใช้สีขาว ผสมให้ได้น้ำหนักอ่อนแก่ งานวาดภาพสีน้ำมัน มักเขียนลงบนผ้าใบ (Canvas) มีความ คงทนมากและ กันน้ำ ศิลปินรู้จักใช้สีน้ำมันวาดภาพมาหลายร้อยปีแล้ว การวาดภาพสีน้ำมัน อาจใช้ เวลาเป็นเดือนหรือ เป็นปีก็ได้ เนื่องจากสีน้ำมันแห้งช้ามาก ทำให้ไม่ต้องรีบร้อน สามารถวาดภาพสี น้ำมันที่มีขนาดใหญ่ ๆ และสามารถแก้ไขงาน ด้วยการเขียนทับงานเดิม สีน้ำมันสำหรับเขียนภาพจะ บรรจุในหลอด ซึ่งมีราคา สูงต่ำขึ้นอยู่กับคุณภาพ การใช้งานจะผสมด้วยน้ำมันลินสีด ซึ่งจะทำให้ เหนียวและเป็นมัน แต่ถ้าใช้ น้ำมันสน จะทำให้แห้งเร็วขึ้นและสีด้าน พู่กันที่ใช้ระบายสีน้ำมันเป็น พู่กันแบนที่มีขนแข็งๆ สีน้ำมัน เป็นสีที่ศิลปินส่วนใหญ่นิยมใช้วาดภาพ มาตั้งแต่สมัยเรอเนซองส์ยุค ปลาย

### 5.7 ความหมายของสี

#### สีแดง

สีแดง หมายถึง ความเข้มแข็ง มีพลังกำลัง, ความโกรธ, กิเลส, ความหมกมุ่นทางเพศ, แจ่มใส, กล้าหาญ, ไฟ, ร้อนแรง, การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว, ความปรารถนา, เลือด, มีชีวิตชีวา, แรงขับเคลื่อน, ความเสียง, ความรัก, การอยู่รอด, สงคราม, อันตราย, การปฏิบัติ, แข็งกร้าว, พลัง

อำนาจ, เด็ดเดี่ยว, รสชาติดี, เป็นผู้นำ, ตื่นเต้น, ความเร็ว, ความร้อน, ความอบอุ่น, รุนแรง, การดึงดูดความสนใจ, โรแมนติก

สีแดงสด ความสนุกสนาน, เรื่องทางเพศ, กิเลส, ความเจ็บแสบ, ความรัก, ความลึกลับ, สีแดงเข้ม ความมุ่งมั่น, ความคลั่งไคล้, ความโกรธ, ความตึงเครียด, ความเป็นผู้นำ, ความโหยหา, การปองร้าย

สีแดงเลือดนก (Maroon) ความลึกลับ

จิตวิทยา : สีแดงจะช่วยกระตุ้นการเผาผลาญในร่างกาย, เพิ่มอัตราการหายใจ, เพิ่มการขับเหงื่อ, ช่วยเจริญอาหารและเพิ่มความดันโลหิตได้ค่ะ

ข้อดี : สีแดงนั้นช่วยให้ข้อความหรือรูปภาพดูเด่นชัดขึ้นได้ วัตถุที่มีสีแดงจะดูใหญ่ขึ้นและดูใกล้ขึ้นกว่าความเป็นจริง ส่วนสีแดงสด อาจเคืองสายตาได้ถ้าใช้บนพื้นที่หรือวัตถุที่ใหญ่เกินไป แต่ถ้าต้องการให้ดึงดูดผู้คน สีแดงดีที่สุดเพราะจะทำให้มีการตอบสนองอย่างรวดเร็ว ยกตัวอย่างเช่น ป้าย SALE ต่างๆ ไฟแดงตามสี่แยก หรือป้ายจราจร

เมื่อใช้ร่วมกับสีอื่น : ไม่แนะนำให้ใช้สีแดงสดร่วมกับสีฟ้าสด เพราะมันไม่ดีกับสายตา ส่วนสีแดงถ้าใช้ร่วมกับสีเขียวก็ควรมีสีอื่นมาแทรกบ้างไม่ควรมีแค่สองสีนี้

สีชมพู

สีชมพูความหมาย: อบอุ่น, มีพลัง, ความสมดุล, กระจือหรือวัน, มีชีวิตชีวา, พลังกำลัง, ขยับขยาย, นุรหาว, ตื่นเต้น, เป้าหมายธุรกิจ, การซื้อขายอสังหาริมทรัพย์, ทะเยอทะยาน, ความสำเร็จ, เกี่ยวกับกฎหมาย, การขาย, การแสดง, ดวงอาทิตย์, เป็นมิตร, สนุกสนาน, เข้มแข็ง, อดทน, รอบรู้, การกุศล, นำหลงไหล, ความสุข, เป็นมิตร, การเริ่มต้น, ความคิดสร้างสรรค์, กำลังใจ, อบอุ่น, น่าสนใจ, อิศระ, งบประมาณน้อย, หนุ่มสาว

สีชมพูอ่อน ง่ายแวกุ่น, บอบบาง

สีชมพูสด วัยรุ่น, กำลัง, มีเจตนาดี

สีส้ม

สีส้มความหมาย: โรแมนติก, ความรัก, มิตรภาพ, ผู้หญิง, ความจริง, หนึ่งเฉย, หวังดี, เยียวยาความรู้สึก, ความสงบ, ความหวังโย, เอาใจใส่, รสหวาน, กลิ่นหอม, บอบบาง, ละเอียดย่อน

สีส้มอ่อน เช่น ลูกแอปเปิ้ลคอก, ปะการัง, ลูกพีชและแคนตาลูป หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ



สีส้มเข้ม หมายถึง หลอกหลวง, ไม่ไว้ใจ

สีส้มแดง หมายถึง ความปรารถนา, เรื่องทางเพศ, ความแข็งแกร่ง, การครอบครอง

สีส้มสด เช่น ส้ม หมายถึง เกี่ยวกับสุขภาพ

จิตวิทยา : ในร้านอาหาร สีส้มถือว่าเป็นสีที่ช่วยกระตุ้นการเจริญอาหาร ส่วนการตกแต่งด้วยสีส้มก็ช่วยเรื่องการค้าขาย นอกจากนี้สีส้มยังช่วยเพิ่มออกซิเจนที่ส่งไปเลี้ยงสมอง และช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง

ข้อดี : เมื่อใช้ส้มเป็นพื้นหลังช่วยให้รูปดูใกล้และใหญ่กว่าความเป็นจริง แต่ต้องระวังอย่าใช้เยอะเกินไป

สีน้ำตาล

สีน้ำตาลความหมาย: มิตรภาพ, เทศกาลพิเศษ, พื้นดิน, วัตถุประสงค์, ความจริง, สะดวกสบาย, ทนทาน, มั่นคง, เรียบง่าย, อายุยืน, สนิทสนม, เจียบสงบ, ราคะ, เข้มแข็ง, การผลิต, นิ่งเฉย, ทำงานหนัก, น้ำใจ, สิ่งสกปรก, การปฏิบัติกร

สีน้ำตาลแดง ฤดูเก็บเกี่ยว, ฤดูใบไม้ร่วง

สีเนื้อ หยาง, เชี่ยวชาญ, ความเรียบร้อย

สีน้ำตาลทองแดง เป้าหมายทางการเงิน, หลงใหล, ผลทางธุรกิจ, ความก้าวหน้าในอาชีพ

สีน้ำตาลกาแฟ เชี่ยวชาญ, เข้มขัน, ทนทาน

สีทอง

สีทองความหมาย: ร่ำรวย, พระเจ้า, ชัยชนะ, ปลอดภัย, อำนาจของผู้ชาย, ความสุข, ที่เล่น, เคารพ, เจียบแหลม, นำเกรงขาม, ปรารถนาอำนาจ, อำนาจลึกลับ, วิทยาศาสตร์, ความมุ่งมั่น

สีเหลือง

สีเหลืองความหมาย: พระอาทิตย์, ฉลาด, เบา, ความทรงจำ, จินตนาการ, ความร่วมมือ, องค์กร หมู่คณะ, แสงอาทิตย์, ความสุข, พลังงาน, มองโลกในแง่ดี, บริสุทธิ์, กระจือหรือวัน, อบอุ่น, มีเกียรติ, ภัคดี, ความชัดเจน, แนวคิด, ความเข้าใจ, เจียบแหลม, ทฤษฎี, ไม่ซื่อ, ซื่อหึ่ง, อ่อนแอ, ระมัดระวัง, ผู้ตาม, มั่นใจ, อารมณ์ขัน, เพื่อน, ความคิดสร้างสรรค์, เป็นต้นแบบ, ความหวัง, ฤดูร้อน, ไม่แน่นอน, มีชื่อเสียง

สีเหลืองหม่น ระมัดระวัง, ผุพัง, ป่วย

สีเหลืองอ่อน สดชื่น, สนุกสนาน, รอบรู้

สีครีม ความเงียบ, ร่าเริง, สงบ, บริสุทธิ์, นุ่มนวล, อบอุ่นมากกว่าสีขาว

จิตวิทยา : สีเหลืองจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง ช่วยให้กล้ามเนื้อมีกำลังและช่วย  
ดึงดูความสนใจ

ข้อดี : สีเหลืองเป็นสีที่เห็นได้เด่นที่สุดกับตาของมนุษย์ค่ะ ถ้าคุณต้องการให้ข้อความหรือ  
สิ่งไหนสะดุดตาคนดู ก็สีเหลืองนี้เลยคะ เวล่านักเรียนเรียนในห้องที่ทาสีเหลืองทำให้ทำข้อสอบได้ดี  
ขึ้น (นี่เค้าว่ามาอีกทีนะคะ) สีเหลืองสดใสใช้ดีกับการโปรโมทอาหาร เช่น ลองเอากล้วยหรือผลไม้สี  
เหลืองอื่นๆ ไปวางผสมกันกับผลไม้หรือผักสีเขียวอื่นๆ ก็ดูดึงดูดสายตาดี ส่วนของเล่นเด็กถ้าใช้สี  
เหลืองเป็นไฮไลท์หรือฉลากก็ดูเด่นขึ้น แต่ถ้าใช้สีเหลืองมากเกินไปก็เป็นการรบกวนสายตาได้ ส่วนสี  
เหลืองใช้คู่กับสีดำ หมายถึงการเตือน เช่นป้าย Baby on Board ที่ป้ายมือใหม่หัดขับที่ไว้ติดหลังรถ

สีเขียว

สีเขียวความหมาย: แผ่นดินแม่, การแพทย์, อุดมสมบูรณ์, การเกษตร, การเติบโต,  
อาหาร, ความหวัง, ต่ออายุ, หนุ่มสาว, มั่นคง, ทนทาน, สดชื่น, ธรรมชาติ, สิ่งแวดล้อม, เงียบสงบ,  
อมตะ, สุขภาพ, การรักษา, โชคดี, หิ่งห้อย, สามัคคี, ใจกว้าง, ปลอดภัย, อัจฉรา, โชคร้าย, การทูต,  
สนุกสนาน, สมดุล, ไม่มีประสบการณ์, แบ่งปัน, มิตรภาพ

สีเขียวเข้ม การเงิน, ทะเยอทะยาน, โลก, หิ่งห้อย, ช่วยให้เกิดความมุ่งมั่น

สีเขียวเหลืองมะนาว เจ็บไข้ได้ป่วย, หิ่งห้อย, คลื่นไส้, ชี้อลาด ไม่แนะนำให้ใช้สีนี้ใน  
ผลิตภัณฑ์อาหาร

สีเขียวมะกอก สงบสุข

สีเขียวอมน้ำเงิน เป็นสีที่นิยมใช้กันทั่วไปคะ

จิตวิทยา : สีเขียวสามารถลดความดันเลือดได้ ช่วยลดอาการตื่นเต้น และช่วยให้เกิด  
ความคิดสร้างสรรค์ สีเขียวนี้อาจทำให้สบายตาและช่วยให้ทัศนวิสัยดีขึ้น รูปที่มีพื้นหลังเป็นสีเขียวจะทำให้  
ให้รูปนั้นดูไกลขึ้น

ข้อดี : รูปที่มีพื้นหลังเป็นสีเขียวจะทำให้รูปนั้นดูไกลขึ้น เป็นสีที่นิยมใช้ในผลิตภัณฑ์ออร์  
แกนิก ผลิตภัณฑ์ที่มาจากธรรมชาติและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับสุขภาพ เช่น สปา

### สีน้ำเงิน/สีฟ้า

สีน้ำเงิน/สีฟ้าความหมาย: โชคดี, การติดต่อสื่อสาร, ฉลาดเฉียบแหลม, การป้องกัน, แรงบันดาลใจ, สงบ, นุ่มนวล, น้ำ, ทะเล, ความคิดสร้างสรรค์, ลึกลับ, ท้องฟ้า, ท้องเที่ยว, อุทิศตัว, ความก้าวหน้า, อิสระ, ความรัก, ความเชื่อใจ, เห็นอกเห็นใจ, ความเศร้า, ความกตัญญู, ความมั่นคง, เป็นปึกแผ่น, ความเข้าใจ, ความมั่นใจ, การยอมรับ, การอนุรักษ์, ความปลอดภัย, คำสั่ง, สะดวกสบาย, หนาวเย็น, เทคโนโลยี, ปัญญา, ความคิด, การแบ่งปัน, ความร่วมมือกัน, ความจริงใจ, ผ่อนคลาย, มิตรภาพ, อดทน

จิตวิทยา: บางคนเชื่อว่าสีน้ำเงินหรือสีฟ้านี้ทำให้การเผาผลาญในร่างกายหรือเมตาโบลิซึมช้าลง และหยุดยั้งการเจริญอาหาร

ข้อดี : สีน้ำเงินหรือสีฟ้าเป็นสีที่นิยมใช้กันทั่วไป เหมาะสำหรับเว็บไซต์เกี่ยวกับเทคโนโลยี, ผลิตภัณฑ์ทางการแพทย์, อุปกรณ์ทำความสะอาด, น้ำ, ทะเล, ท้องเที่ยว นอกจากนี้สีฟ้าหรือสีน้ำเงินก็เป็นสีที่คนชอบมากที่สุดมากกว่าครึ่งโลก ถ้าใช้สีฟ้าคู่กับสีน้ำเงินเข้มจะให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือ แต่ถ้าใช้สีฟ้าอ่อนๆ ก็จะทำให้ความรู้สึกสงบและนุ่มนวล

สีน้ำเงิน ความร่ำรวย หนาวเย็น

สีน้ำเงินเข้ม ความลึก, เขียวชาญ, มั่นคง, น่าเชื่อถือ, รอบรู้, เฉลียวฉลาด, เป็นสีของธุรกิจส่วนใหญ่, อบอุ่น, อำนาจ, ความจริงจัง, สุขภาพ, ความรู้, กฎหมาย, ตระรกะ, ปลอดภัย

### สีม่วง

สีม่วงความหมาย: อิทธิพล, ดวงตาที่สาม, ทรงเจ้า, พลังวิเศษ, เกียรติยศ, แรงบันดาลใจ, ราชวงศ์, อำนาจลึกลับ, การเปลี่ยนแปลง, ฉลาด, เขียวชาญ, โหดร้าย, หยิ่งยโส, เพ้อฝัน, จินตนาการ ร่ำรวย, ฟุ่มเฟือย, อิสระ, ไสยศาสตร์, ความคิดสร้างสรรค์, พลังงาน, ความมั่นใจในตัวเอง, ถือตัว, ทะเยอทะยาน, หูหრა, กำไร, ความต้องการทางเพศ, เพศที่สาม, เกย์, เลสเบี้ยน

สีม่วงลาเวนเดอร์ สับสนทางเพศ, โรแมนติก, ผู้หญิง, การเปลี่ยนแปลง, อาลัยอาวรณ์

สีม่วงเข้ม ความมืด, เศร้า, ผิดหวัง, ร่ำรวย

สีม่วงไวโอเล็ต สมบัติ, ความคิดสร้างสรรค์, ความมุ่งมั่น, ความเงียบ, ความสวยงาม, แรงบันดาลใจ, ศิลปะ, ดนตรี, กามารมณ์, เสียสละ

สีม่วงอมน้ำเงิน ลึกลับ

จิตวิทยา: เด็กฝรั่งรุ่นซักรประมาณประถมปลายถึงมัธยมต้นกว่า 75% เลือกสีนี้เป็นสีที่ชอบที่สุด ไม่แน่ใจว่าเด็กไทยจะด้วยรีเปลา่ พวกบริษัทผลิตของเล่นหรือผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็กนิยมใช้สีม่วงสดเพื่อดึงดูดความสนใจ ส่วนสีม่วงอ่อนหวานๆ ก็เหมาะดีสำหรับงานออกแบบแบบผู้หญิงๆ แต่ถ้าใช้สีม่วงมากเกินไป ก็ทำให้รู้สึกอึดอัดหรือคลื่นไส้ถ้าต้องอยู่ในห้องที่มีแต่สีม่วงได้

### สีขาว

สีขาวความหมาย: เทวดา, สันติภาพ, บริสุทธิ์, สาวบริสุทธิ์, เคารพนับถือ, เลื่อมใสศรัทธา ความเรียบง่าย, ความสะอาด, ไร้เดียงสา, หนุ่มสาว, การเกิด, หน้าหนาว, หิมะ, ความดี, ปลอดภัย, หนาวเย็น, ชัดเจน, สมบูรณ์แบบ, ยุติธรรม, ความปลอดภัย, คิดบวก, บุญกุศล, ความสำเร็จ, สิ่งประดิษฐ์, เป็นเอกภาพ, เสียสละเพื่อส่วนรวม, พระเจ้า, ผู้หญิง

จิตวิทยา: ห้องสีขาวอาจทำให้อึดอัดได้ถ้าปล่อยให้โล่งๆ ไม่มีอะไรเลยคะ สีขาวใช้ได้ดีเมื่อใช้เป็นพื้นหลังเพราะทำให้สิ่งที่เราต้องการจะนำเสนอเด่นขึ้น

ข้อดี : สีขาวนั้นแสดงถึงความเรียบง่าย ปลอดภัยและ สะอาด นิยมใช้กับพวกของไฮเทคทั้งหลาย เช่นคอมพิวเตอร์ และพวกอุปกรณ์ทางการแพทย์

### สีเงิน

สีเงินความหมาย: เสน่ห์, ไฮเทค, สง่างาม, โทระจิต, ญาณทิพย์, เพื่อดัน, พลังหญิง, การสื่อสาร, เทพธิดา, ร่ำรวยหรูหรา, สมัยใหม่

จิตวิทยา: ใช้สีเงินร่วมกับสีอื่นจะช่วยให้เป็นที่สะดุดตา

ข้อดี : ให้ใช้สีนี้ร่วมกับสีอื่น ถ้าคุณต้องการออกแบบของให้ดูไฮเทคมากขึ้น สีเงินนี้เข้ากันได้ดีกับสีทองและสีขาวสื่อถึงความมีอำนาจ

### สีเทา

สีเทาคความหมาย: ปลอดภัย, เชื่อถือได้, ฉลาด, มีเกียรติ, เสียบขี้น, ถ่อมตัว, อนุรักษ์นิยม, สำหรับคนแก่, เศร้าเสียใจ, น่าเบื่อ, มีอาชีพ, เชี่ยวชาญ, ทนทาน, มีคุณภาพ, เสียบขี้น, หม่นหมอง

## สีดำ

สีดำความหมาย: การปกป้อง, รังเกียจ, อำนาจ, เกี่ยวกับเพศ, เชี่ยวชาญ, เป็นทางการ, หนุหระ, รำรวย, ลึกลับ, ความกลัว, ปิศาจ, ความทุกข์, ความเศร้า, ความโกรธ, ลำนึกผิด, โชคร้าย, ความลับ, ความสกปรก, ความว่างเปล่า, เข้มแข็ง, เชื้อถือ, จริงจัง

จิตวิทยา: ถ้าใช้สีดำกับพื้นที่กว้างเกินไป ก็อาจทำให้รู้สึกอึดอัด หดหู่ แม้ว่าสีดำจะทำให้ดูมีมิติขึ้นก็ตาม

ข้อดี : สีดำนี้ใช้ได้ดีกับเว็บไซต์ประเภทศิลปะหรือโชว์ภาพถ่ายเพราะจะทำให้รูปภาพดูเด่นขึ้น แต่ถ้าใช้สีดำเป็นพื้นหลังของตัวอักษรแล้ว อาจจะทำให้อ่านยากขึ้น

## 6. พื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส (Texture)

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่ง ที่ถูกนำ มาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทาง ด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกาย สัมผัส หน้าที่ของนักออกแบบ และศิลปินก็คือ การนำเอาพื้น ผิวในลักษณะ ต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ ความงาม และประโยชน์ใช้สอย พื้นผิว มีความสำคัญมาก สำหรับ การสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ และการออกแบบ พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิว สร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้ เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น โดยเฉพาะการออกแบบสถาปัตยกรรม ลักษณะผิวจะมีประโยชน์มากกว่า งานออกแบบทัศนศิลป์ ประเภทอื่น เพราะลักษณะผิว สนองทั้งประโยชน์ใช้สอย และความงาม โดยสถาปนิกจะเลือกวัสดุที่มีพื้นผิวแตกต่างกันมาใช้ เช่น ลักษณะผิวที่หยาบ เรียบ มัน จะมีคุณสมบัติในการใช้สอยแตกต่างกันในการออกแบบ ศิลป์ประยุกต์ เช่นการออกแบบเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน คุณสมบัติทางกายสัมผัส ของลักษณะผิว ก็มีประโยชน์ ไม่น้อยกว่าทางด้านความงาม

## 6.1 การเกิดของพื้นผิว

พื้นผิวที่สัมผัสได้ มีแหล่งกำเนิด 2 แหล่ง คือ

### 1. พื้นผิวจริง (Real Textures)

หมายถึงพื้นผิวที่สามารถจับต้องได้ เช่น เปลือกของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ก้อนกรวด ผลไม้ ผิวหนังคน สัตว์ ฯลฯ พื้นผิวลักษณะนี้มนุษย์สามารถ สัมผัสได้ ทั้งทางจักษุสัมผัส และกายสัมผัส (Tactile Textures ) และความรู้สึกที่สัมผัสได้ ก็มักจะตรงกัน ทั้งที่ตาเห็นและการสัมผัส พื้นผิวจริง จะมีคุณสมบัติของ ส่วนประกอบอื่น มาเกี่ยวข้องโดยตรงก็คือ น้ำหนัก และทิศทาง ของแสงและเงา เพราะสิ่งนี้ จะทำให้การ เกิดของพื้นผิว เด่นชัดขึ้น

### 2. พื้นผิวเทียม (Artificial Textures)

หมายถึงพื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่ รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส (Visual Textures) โดยรู้สึกได้ โดย ประสบการณ์ที่เคย รับรู้จากพื้นผิวจริง เช่นมองเห็นว่า เรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกาย อาจจะมีลักษณะ คล้อยตามกับที่ตาเห็น หรือค้านกับที่ตาเห็นก็ได้

## 6.2 ความหมายสำคัญของพื้นผิวในการออกแบบทัศนศิลป์

พื้นผิวมีความสำคัญต่องานออกแบบทัศนศิลป์ใน 2 ด้านคือ ด้านอารมณ์ ความรู้สึก จากการมองเห็นหรือทางจักษุสัมผัส ต่อพื้นผิวนั้น และด้าน ประโยชน์ใช้สอยจากคุณสมบัติของ พื้นผิวนั้นโดยตรง แต่ในทาง ทัศนศิลป์ความสำคัญของพื้นผิว ต่อความรู้สึกด้านอารมณ์ จะมีความสำคัญมากกว่า ดังจะได้นำเสนอลักษณะของพื้นผิวตามประเภทใหญ่ ๆ ต่อไปนี้

### 1. พื้นผิวละเอียดเรียบ

ลักษณะทางกายภาพ ของ พื้นผิวแบบนี้จะสะท้อนแสง และถ้ามีน้ำหนักแสง เงาเกิดขึ้น ก็จะเป็น น้ำหนักแสง เงา ที่นุ่มนวล ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกนุ่มนวล บอบบาง เบา สุกภาพ และถ้าพื้นผิวเรียบ มีความมันวาว ก็จะทำให้ ความรู้สึกหรูหรามีราคา

### 2. พื้นผิวหยาบไม่เรียบ

ลักษณะทางกายภาพ ของ พื้นผิวแบบนี้จะดูดซับแสง และทำให้น้ำหนัก ของแสงเงาที่เกิดขึ้น มีน้ำหนักที่รุนแรง จะทำให้ความรู้สึกเข้มแข็ง หนักแน่น มั่นคง น่ากลัว กระด้าง

## 3. หลักการออกแบบ

### 1. ดุลยภาพหรือความสมดุล (Balance)

ความสมดุลเป็นหลักแรกที่มนุษย์รู้จัก เพราะตั้งแต่เกิด ก็พบว่าตัวเรามีด้านซ้ายและด้านขวาเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงนิยามว่าจะอะไรที่มีเหมือนกัน 2 ข้าง นั้นเป็นสิ่งที่สวยงาม ดุลยภาพหรือความสมดุล แบ่งออกเป็น

1.1 สมดุลแบ่งออกเป็น เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง (Symmetrical Balance) คือ ทั้งซ้ายและขวาเท่ากัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคง หนักแน่น ยุติธรรม เป็นการเป็นงาน เช่น เสื้อของสตรีที่มีแขนเสื้อทั้ง 2 ข้างมีความยาวและขนาดใหญ่เท่ากัน

1.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่ดูแล้วเกิดสมดุลหรือความถ่วงสมดุล (ดูแลเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา) เช่น

1. สมดุลด้วยน้ำหนัก และขนาดของรูปร่างรูปทรง
2. สมดุลด้วยค่าน้ำหนักความแก่อ่อนของสี

## 2. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกัน หรืออยู่รวมกันได้ดีระหว่างองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งสายตามองเห็น และรู้สึกได้ว่ามีความกลมกลืนต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การสร้างงานออกแบบให้มีเอกภาพมี 4 วิธี ซึ่งนพวรรณ (2540: 194-206) กล่าวไว้ดังนี้

1. นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) คือ การนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน ทำให้เหมือนเป็นเรื่องเดียวกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กัน

2. การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ให้ซ้ำกัน สัมพันธ์กัน ซึ่งองค์ประกอบที่ซ้ำกันอาจเป็นได้ทั้งสี รูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทาง หรือมุม

3. การกระทำต่อเนื่อง (Continuation) คือ เป็นการกระทำที่ต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ โดยใช้ความต่อเนื่องของ เส้น มุม หรือทิศทาง จากรูปร่างหนึ่งไปอีกรูปร่างหนึ่ง รูปร่างจะดูไม่ล่องลอยอยู่อย่างสับสน แต่จะจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ค่อนข้างแน่นอน และก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวดังภาพ

4. ความหลากหลาย (Variety) ถึงแม้ว่าเอกภาพจะเป็นการออกแบบที่มีความกลมกลืนกันขององค์ประกอบต่างๆ แต่การสร้างภาพให้มีเอกภาพมากเกินไปจะทำให้ภาพนั้นเกิดความน่าเบื่อ เช่นภาพกระดานหมากรุก แต่เมื่อเรานำรูปทรงต่างๆ ซึ่งอาจจะซ้ำกันแต่ขนาดต่างกัน สีก็อาจจะซ้ำกันได้แต่ต่างระดับสี ไม่ใช่การซ้ำแบบธรรมดาแต่เป็นความหลากหลายที่แตกต่างกัน

### 3. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเป็นหลักการหนึ่งของการออกแบบซึ่งมีพื้นฐานมาจากการซ้ำกัน (Repetition) จังหวะเป็นการนำเอาส่วนประกอบของการออกแบบรวมเข้าไว้ด้วยกัน นพวรรณ (2540: 173-178) ได้แบ่งจังหวะออกเป็น 3 ชนิดคือ

1. จังหวะที่ซ้ำกัน (Repetition Rhythm) คือ วิธีการเน้นอย่างหนึ่งที่ต้องการให้เห็นชัดเจน โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดวางลงในกรอบพื้นที่มากกว่าหนึ่งครั้ง โดยมีระยะเคียงเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน และเป็นจังหวะ ถ้าหน่วยของรูปทรงมีขนาดใหญ่ และใช้จำนวนน้อย งานออกแบบจะดูง่าย ทำท่าย แต่ถ้าใช้รูปทรงเล็กจำนวนมาก จะให้ความรู้สึกเป็นผิวสัมผัส เลอสม (2537: 89-91) ได้กล่าวถึงการสร้างภาพด้วยวิธีการทำซ้ำได้หลายวิธีดังนี้

-การซ้ำด้วยรูปร่าง (Shape) รูปร่างเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดขององค์ประกอบ ถ้ารูปร่างซ้ำกัน ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบ ได้ด้วย ขนาด สี และผิวสัมผัส

-การซ้ำด้วยขนาด (Size) การสร้าง รูปทรงให้มีขนาดเท่าๆกัน มักจะเป็นไปได้ที่รูปทรงนั้นมีรูปร่างซ้ำหรือรูปร่างคล้ายคลึงกัน

-การซ้ำด้วยสี (Color) รูปทรงทุกรูปมีสีเหมือนกัน แต่จะแตกต่างในเรื่องของรูปร่างและขนาด

-การซ้ำด้วยผิวสัมผัส (Texture) มีผิวสัมผัสเหมือนกัน แต่อาจจะมีรูปร่าง ขนาด และสีแตกต่างกัน

-การซ้ำด้วยทิศทาง (Direction) การสร้างภาพให้มีทิศทางซ้ำกันนั้น จะทำได้ต่อเมื่อรูปทรงแต่ละรูปแสดงให้เห็น และรู้สึกถึงทิศทางของรูปทรงชัดเจน

-การซ้ำด้วยตำแหน่ง (Position) การจัดรูปทรงให้มีตำแหน่งซ้ำกันนั้น จะต้องสัมพันธ์กับโครงสร้างของภาพ รูปทรงแต่ละรูปอาจจะเว้นระยะห่างเท่า ๆ กันทุกทิศทางจากกรอบย่อยของโครงสร้าง

-การซ้ำด้วยที่ว่าง (Space) รูปทรงทุกรูปจะครอบคลุมที่ว่าง เช่นเดียวกันทั้งหมด (Positive Form) หรือพื้นภาพโดยรอบรูปทรงนั้นจะถูกครอบคลุม โดยเว้นพื้นที่ว่างเป็นรูปทรงไว้ (Negative Form)

-การซ้ำด้วยแรงดึงดูด (Gravity) การซ้ำวิธีนี้ค่อนข้างยากที่จะแสดงได้ว่า รูปทรงต่างๆ มีแรงดึงดูดในภาพเท่ากันให้ ความรู้สึกหนักหรือเบา มันคงหรือไม่มันคงเท่ากัน ยกเว้น การจัดวางองค์ประกอบอยู่ในลักษณะซ้ำที่ไม่มีการแปรเปลี่ยน



2. จังหวะที่สลับกัน (Alternation Rhythm) คือจังหวะของสองสิ่ง หรือมากกว่าซึ่งสลับกันไปมาเป็นช่วงๆ เป็นลักษณะที่ทำให้ไม่เห็นการซ้ำเด่นชัดมากเกินไป ทำให้มีลักษณะแปลกออกไปอีกแบบหนึ่ง

3. จังหวะที่ต่อเนื่องกัน (Continuous Rhythm) คือการจัดช่วงจังหวะให้มีความต่อเนื่องกัน จังหวะแบบนี้มักจะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงไปเรื่อยๆ โดยมีสี คำนำน้ำหนักของสี หรือพื้นผิวเป็นตัวแปร

#### 4. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึงการประสานให้กลมกลืน เป็นพวกเป็นหมู่ให้เกิดความเหมาะสมสวยงาม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน วัฒนธรรม (2527: 111) ได้แบ่งความกลมกลืนในการออกแบบแบ่งเป็น 5 ประเภท คือ

1. การออกแบบให้เส้นมีทิศทางที่กลมกลืนกันไปในทางเดียวกัน (Harmony of Direction) ซึ่งแบ่งออกเป็น

- การออกแบบให้เส้นกลมกลืนกันในแนวทแยง (Diagonal Direction)
- การออกแบบให้เส้นกลมกลืนกันในแนวนอน (Horizontal Direction)
- การออกแบบให้เส้นกลมกลืนในแนวโค้ง (Curved Direction)

2. การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยรูปร่าง (Harmony of Shape) คือการออกแบบให้มีรูปร่าง ขนาดใกล้เคียงกัน หรือมีรูปร่างเหมือนกัน แต่ขนาดต่างกัน

3. การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยขนาด (Harmony of Size)

4. การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยสี (Harmony of Colors)

5. การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยลักษณะผิว (Harmony of Texture)

#### 5. การตัดกัน (Contrast)

การตัดกัน หมายถึง ความไม่ประสานสัมพันธ์กัน หรือสิ่งที่ตรงข้ามกัน การนำความแตกต่างกันมาใช้ในงานศิลปะ มาใช้อย่างพอเหมาะจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในงานนั้นๆ ได้ และนอกจากจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายแล้วยังช่วยให้เกิดความตื่นเต้น เด่นชัด น่าสนใจขึ้นอีกด้วย การตัดกันจะตรงข้ามกับความกลมกลืน เราสามารถทำให้เกิดความตัดกันในองค์ประกอบได้หลายทาง ได้แบ่งการตัดกันในการออกแบบแบ่งเป็น 7 ประเภท คือ

1. การตัดกันด้วยเส้น (Line Contrast)
2. การตัดกันด้วยรูปร่าง (Shape Contrast)

3. การตัดกันด้วยรูปทรง (Form Contrast)
4. การตัดกันด้วยขนาด (Size Contrast)
5. การตัดกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)
6. การตัดกันด้วยสี (Color Contrast)
7. การตัดกันด้วยลักษณะผิวสัมผัส (Texture Contrast)

### 6. การแปรเปลี่ยน (Gradation)

คือการแปรเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสภาวะหนึ่งไปยังอีกสภาวะหนึ่ง เช่น เปลี่ยนจากขนาดเล็กไปหาใหญ่ เปลี่ยนสีหรือความเข้มจากค่าความเข้มหนึ่ง จะเป็นอ่อนหรือแก่ก็ได้ไปในทางตรงกันข้าม แต่ในบางครั้งเราใช้คำว่า Radiation ซึ่งหมายถึง Gradation of Direction

### 7. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ในตัวของวัตถุเอง และความสัมพันธ์เมื่อเทียบกับวัตถุอื่น สำหรับงานออกแบบที่นำสัดส่วนมาใช้ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์และเหมาะสมกับรูปร่างนั้นๆ ข้อคิดในการนำสัดส่วนมาใช้ในงานออกแบบมีดังนี้

1. ออกแบบอย่างไรโดยนำสัดส่วนต่างๆ มาใช้ให้มีความสัมพันธ์กับช่วงระยะ
2. พิจารณาขนาดให้สัมพันธ์กับสัดส่วน เป็นกลุ่มและได้ผลตามต้องการ

ชาวกรีกโบราณได้สร้างกฎแห่งความงามขึ้นมาเรียกว่า "สัดส่วนทอง" (Golden Section) ซึ่งสัดส่วนที่กล่าวถึงคือ 2:3 ซึ่งหมายถึง ความกว้าง 2 ส่วน และความยาว 3 ส่วน พาสนา (2526: 265) ได้แบ่งหลักการจัดสัดส่วนไว้ดังนี้

1. การจัดสัดส่วนของรูปร่าง (Figure Proportion) คือ ผู้ออกแบบจะจัดสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ให้สวยงาม และเหมาะสม ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและรูปลักษณะของงาน
2. การจัดสัดส่วนของเนื้อที่ (Area Proportion) คือ การจัดสัดส่วนของเนื้อที่เกี่ยวกับการออกแบบ เช่น การออกแบบอาคารมักจะทำให้รูปร่างเป็นสี่เหลี่ยม และมีองค์ประกอบอื่นๆ ของอาคารเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมไปด้วย เช่น หน้าต่าง ประตู เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและสัมพันธ์กันในทางรูปร่าง

## 8. การเน้น (Emphasis)

การเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่นสามารถเน้นด้วยรูปร่าง เน้นด้วยสี ฯลฯ ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้พบเห็นได้ วัตชนะ (2527: 119) ได้แบ่งระดับจุดสนใจในงานออกแบบเป็น 3 ระดับด้วยกัน คือ

1. จุดสำคัญของงาน (Dominant)
2. จุดสำคัญรอง (Subdominant)
3. จุดสำคัญย่อย (Subordinant)

การออกแบบที่นำหลักการเน้นมาใช้ จะต้องพิจารณาถึงการจัดคุณภาพและประสิทธิภาพของรูปทรง รูปร่าง ช่วงระยะ เส้น สี และพื้นผิวในงานออกแบบ นพวรรณ(2540:181-184) ได้กล่าวถึงวิธีการเน้นจุดสนใจซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 วิธีคือ

1. การเน้นด้วยการตัดกัน (Emphasis by Contrast) จุดสนใจมีผลมาจากองค์ประกอบสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความแตกต่างออกไปจากสิ่งอื่น สิ่งนั้นเป็นการดึงดูดความสนใจด้วยความแปลกของตัวเอง ซึ่งมีทางเป็นไปได้มาก เช่น

- เมื่อองค์ประกอบเป็นแนวตั้ง ถ้ามีสิ่งที่เป็นแนวนอนมาขัดสิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจ
- เมื่อองค์ประกอบส่วนใหญ่มีรูปร่างไม่แน่นอน ถ้ามีรูปที่เป็นเรขาคณิตมาประกอบรูปนั้นก็กลายเป็นจุดสนใจ
- ในการออกแบบที่มีสีเรียบๆ ส่วนที่มีรายละเอียดมากที่สุด และมีสีหลายสี ส่วนนั้นจะเป็นจุดเน้นขึ้นมา
- เมื่อองค์ประกอบส่วนอื่นๆของภาพมีขนาดใกล้เคียงกัน ถ้ามีส่วนไหนใหญ่ส่วนนั้นก็กลายเป็นจุดสนใจในทันที
- เมื่อรูปทรงธรรมชาติถูกทำให้ผิดรูปร่างไป รูปที่พอจะเหลือเค้าเดิมบ้างก็จะกลายเป็นจุดสนใจ

2. การเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) การเน้นด้วยการตัดกันเป็นเทคนิคของการเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกมาจากกลุ่ม สิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปสิ่งนั้นก็ดูสำคัญขึ้นมา นี่เป็นการตัดกันอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นในเรื่องของตำแหน่งที่วาง การวางจุดสนใจไว้กลางภาพถือเป็นความตั้งใจของผู้ออกแบบ แต่ถ้าผู้ออกแบบวางจุดสนใจไว้ใกล้ขอบภาพ จะมีแรงดึงดูดสายตาของผู้ดูให้ออกมาดูภาพมากกว่า

3. การเน้นโดยการวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) การวางตำแหน่งในภาพโดยการนำองค์ประกอบอื่นๆขึ้นมาที่จุดเดียวกัน ความสนใจก็จะมุ่งมาที่จุดนั้น ดังภาพด้านล่าง เป็น

ภาพที่มีรูปทรงต่างๆกระจายออกเป็นรัศมีเป็นแฉกๆ กระจายออกจากศูนย์กลาง ซึ่งบริเวณจุดศูนย์กลางก็มีรูปทรงเช่นเดียวกับรูปทรงอันอื่น แต่กลายเป็นการเน้นเนื่องจากตำแหน่งที่ว่าง ไม่ใช่เพราะความแตกต่างของรูปทรง

การเน้นไม่จำเป็นต้องเด่นชัดเหมือนตัวอย่าง แต่ควรคำนึงถึงไว้เรื่องหนึ่งคือ เมื่อใดที่ว่างจุดสนใจไว้แล้ว จะต้องหลีกเลี่ยงไม่ให้มีสิ่งอื่นมาดึงดูดความสนใจออกไปอีก เพราะจะทำให้สับสนได้

## ตอนที่ 2 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ก่อนที่ผู้ออกแบบจะตัดสินใจผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้ออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบของการพิมพ์เป็นข้อมูลที่สำคัญต่อการออกแบบ ศิริพงษ์ พะยอมแถม (2537: 22)

### 1. หลักในการพิจารณาการออกแบบสิ่งพิมพ์

#### 1.1 วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์

การกำหนดเป้าหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ว่า เป็นสิ่งพิมพ์สำหรับบุคคลวัยใด หนังสือสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ เพศใด สำหรับผู้หญิงหรือผู้ชาย การศึกษาในระดับใด ปัจจุบันเหล่านี้เป็นเครื่องกำหนดการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างมาก

#### 1.2 รูปร่างของงานพิมพ์

รูปร่างของงานพิมพ์ตามปกติมักมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามลักษณะของกระดาษมาตรฐาน ดังนั้น การกำหนดสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าจึงไม่ทำให้กระดาษเสียเศษ ซึ่งมีทั้งสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งและแนวนอน ในกรณีที่ผู้ออกแบบต้องการหลีกเลี่ยงความหน้าเบื่ออาจออกแบบให้มีลักษณะเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือ เป็นรูปร่างภายนอกของสัตว์ สิ่งของ เช่น รูปร่างของหนังสือสำหรับเด็ก แต่วิธีนี้จะทำให้เสียเศษกระดาษ

#### 1.3 ตำแหน่งแห่งจุดสนใจในงานพิมพ์

โดยปกติผู้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะให้ความสำคัญกับปกหน้าเป็นพิเศษ เพราะเป็นจุดดึงดูดสายตา และสามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้ดูในกรณีที่มีการแข่งขันกับสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ สำหรับการจัดหน้าภายในหนังสือนั้น สมัยก่อนมักให้ความสำคัญแก่หน้าขวามือ หรือหน้าที่ได้แก่หน้า 1,3,5,7 ไปตามลำดับ แต่ในปัจจุบันจากผลการวิจัยพบว่าผู้อ่านให้ความสำคัญแก่หน้าหนังสือทางซ้ายมือเท่ากับขวามือ ดังนั้นในการจัดหน้าจึงควรออกแบบให้มีความน่าสนใจเท่าๆกัน ในบางครั้งนี้อาจออกแบบให้ภาพคาบเกี่ยวกันทั้งหน้าซ้ายมือและขวามือ

#### 1.4 ขนาดของกระดาษสี่สิ่งพิมพ์

ขนาดของสี่สิ่งพิมพ์ย่อมขึ้นอยู่กับขนาดกระดาษเป็นสำคัญ จะเห็นได้ว่าหนังสือขนาด 8 หน้ายกที่พิมพ์ในปัจจุบันมีขนาดรูปเล่มที่แท้จริงไม่เท่ากัน ทั้งนี้เนื่องจากขนาดกระดาษที่พิมพ์ไม่เท่ากัน ได้แก่ กระดาษขนาด 31×43 นิ้ว และขนาดกระดาษ 24×35 นิ้ว

สำหรับในประเทศไทยนิยมใช้กระดาษ 31×43 นิ้ว เป็นส่วนใหญ่ เมื่อนำมาพับและตัดให้เล็กลงครึ่งหนึ่งจะเป็นกระดาษขนาดตัด 2 สำหรับใช้พิมพ์ภาพโฆษณา ในการพิมพ์หนังสือเล่มนิยมใช้กระดาษขนาดตัด 4 หรือขนาด 25×21 นิ้ว โดยเรียกกระดาษหนึ่งยก ศิริพงษ์ พยอมแย้ม (2530:65) เมื่อกระดาษ 1 ยก มาพับตั้งจาก 2 ครั้ง จะเหลือพื้นที่กระดาษประมาณ  $7\frac{1}{2} \times 10\frac{1}{2}$  นิ้ว จำนวน 8 หน้ายก ในปัจจุบันองค์การมาตรฐานระหว่างประเทศ (ISO) ได้กำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยกำหนดให้กระดาษ 1 รีม มีสัดส่วนความกว้างเท่ากับ 1 และความยาวเท่ากับ 1.414 และเมื่อตัดแบ่งครึ่งก็ยังคงรักษาสัดส่วนนี้ตลอดไปทุกครั้ง กระดาษมาตรฐานนี้เรียกว่ากระดาษชุด A จะเริ่มด้วย A0 มีขนาดความกว้าง × ยาว เท่ากับ 1 ตารางเมตร เพื่อสะดวกต่อการคติน้ำหนักกระดาษเป็นกรัมต่อตารางเมตร

#### 1.5 ศักยภาพของระบบการพิมพ์

การพิมพ์ในแต่ละระบบย่อมมีข้อจำกัดเฉพาะตัว ผู้ที่ทำหน้าที่ในการออกแบบสี่สิ่งพิมพ์จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการทำงาน ศักยภาพของระบบการพิมพ์ ตลอดจนค่าใช้จ่ายในการพิมพ์ในแต่ละระบบ เพื่อประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกระบบการพิมพ์ อันมีผลต่อการออกแบบสี่สิ่งพิมพ์ให้สอดคล้องกับลักษณะของการพิมพ์นั้นๆ ในการพิมพ์นั้นนอกจากจะพิจารณาถึงองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะและการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ได้เหมาะสม ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ในการจัดทำสิ่งพิมพ์ เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้สิ่งพิมพ์เกิดความสวยงามและมีคุณค่า

## 2. หลักการออกแบบสี่สิ่งพิมพ์

1. ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านและผู้พบเห็นสี่สิ่งพิมพ์นี้ จะเป็นการชักนำให้ผู้อ่านติดตามรายละเอียดต่อไป เช่น การออกแบบโปสเตอร์ต้องมีลักษณะดึงดูด สะดุดตา น่าสนใจ ทั้งด้านสี รูปแบบ ขนาดและเนื้อความ เป็นต้น

2. ให้เป็นที่สังเกตหรือจดจำได้ง่าย การออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้อ่านที่ดูสิ่งพิมพ์สังเกตเห็นสิ่งพิมพ์และจดจำสิ่งพิมพ์นั้นๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นเหตุผลให้เกิดการติดตาม อยากรู้ อยากรู้อีกต่อไป

3. เป็นการนำข่าวสารไปสู่ผู้อ่านด้วยการออกแบบที่มีลักษณะของการนำเสนอเนื้อหาในด้านในรูปแบบที่สวยงาม และสะดวกต่อการทำความเข้าใจในเนื้อหา ฉะนั้นจึงต้องออกแบบให้อ่านได้ง่ายและชวนติดตาม

4. ใช้ศิลปะของการออกแบบปิดบังความด้อยในคุณภาพของวัสดุ เช่น เมื่อจำเป็นต้องใช้กระดาษไม่ดีพิมพ์งาน ก็อาจต้องใช้วิธีการออกแบบให้มีสีสัน ลวดลายสวยงาม สะดุดตาปิดบังไว้ ซึ่งจะทำให้อ่านดูเหมือนว่ามีค่า

5. ให้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น

### ตอนที่ 3 ความหมาย ความสำคัญและปัจจัยที่เกี่ยวกับภาพประกอบ

#### 1. ความหมายและความสำคัญ

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ภาพประกอบแสดงถึงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถอธิบายเป็นภาษาเขียนได้ และนอกจากนี้ภาพประกอบและงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทัวๆไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ ไปพลิว ฯลฯ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น

#### ความหมายของภาพประกอบ

ภาพประกอบ (Illustration) ซึ่งมีคนให้คำนิยามของคำว่า "ภาพประกอบ" หรือ "Illustration" ไว้หลากหลายความหมายดังนี้

(Graphic & Design,2555(ออนไลน์)) ภาพประกอบงานพิมพ์ หมายถึง เนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆนอกเหนือจากข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็ได้ และยังมีรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิกต่างๆ หรือภาพลายเส้นเลขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

มานิต มานิตเจริญ(2520 : 994) ภาพประกอบ หมายถึง รูปที่ลงคู่กับเรื่องราวเพื่อให้เห็นเรื่องราวนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น

ราชบัณฑิตสถาน(2538:619) ภาพประกอบ หมายถึง ภาพที่วาดขึ้นมา หรือนำมาแสดงเพื่อใช้ประกอบเรื่อง

จารุพรรณ ทวีทรัพย์ปรุง(2543:3) ภาพประกอบ เป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อการค้า เพื่อเงื่อนไขทางด้านสังคม หรือทางด้านเศรษฐกิจ ให้เกิดเป็นภาพประกอบของเนื้อหาวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) เมื่อถูกเจาะใช้เป็นสื่อตามข้อมูลที่กำหนดจะเรียกว่า "ภาพประกอบ"

พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ(2540:432) Illustration หมายถึง ภาพประกอบ หนังสือหรือสิ่งพิมพ์หรือสิ่งโฆษณาเพื่อช่วยเสริมให้ข้อเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดี ยิ่งขึ้น ผลงานศิลปะเดิมที่สร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่นอาจนำมาใช้เป็นภาพประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์นั้น ภาพที่ใช้สื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือในกรณีอื่นๆ จัดเป็นการประดับตกแต่งมิใช่ภาพประกอบ

สอ เสถบุตร (ม.ป.ป.:360) Illustration หมายถึง การแสดงให้เห็นการอธิบายประกอบ ตัวอย่างด้วยรูปของภาพประกอบ

Landau(ed,1966:213) Illustration หมายถึง ภาพที่ใช้เพิ่มเติมในหนังสือเพื่ออธิบายเรื่องราวได้ชัดเจนและเพื่อตกแต่งให้สวยงาม มีทั้งชนิดภาพขาวดำและภาพสี

จึงสรุปได้ว่า ภาพประกอบ (Illustration) เป็นภาพที่มีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้ประกอบ หรือนำไปสื่อความหมายร่วมกับบทประพันธ์ บทความ เนื้อหา ฯลฯ เพื่อให้มีความชัดเจนในเนื้อความหรือบทประพันธ์นั้นๆทำให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

#### ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อสิ่งพิมพ์มากโดยเฉพาะในด้านการสื่อความหมายและการถ่ายทอดความรู้ด้านวิชาการ เพราะภาพประกอบสามารถให้รายละเอียดและความเหมือนจริงเหนือคำบรรยาย ให้ความสวยงามและความประทับใจหรือใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงความสำคัญของภาพประกอบสิ่งพิมพ์มีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

##### 1. ใช้สร้างความเข้าใจ

การอธิบายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใดบางครั้งตัวอักษรก็มีข้อจำกัด ที่จะบ่งบอกถึงสิ่งที่อธิบายนั้นว่าเป็นอย่างไร ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำมากสักเพียงใดก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การจะอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลาให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้คงเป็นเรื่องที่ลำบากมาก

##### 2. ให้เสริมความเข้าใจ

การนำภาพประกอบมาใช้ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้วแต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่นการอธิบายพุทธลักษณะของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติมก็จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

##### 3. ให้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล

ในการบ่งบอกถึงตัวบุคคล ไม่อาจใช้ข้อความอธิบายให้เห็นภาพหรือเข้าใจได้ว่าบุคคลผู้นี้มีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ถ้าพิมพ์ภาพลงแล้วบอกชื่อ ผู้ที่เห็นก็จะรู้จักและจดจำได้ทันที

#### 4. ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงหรือแสดงเหตุการณ์

ภาพประกอบสามารถนำมาใช้เป็นหลักฐานประกอบคำบรรยายในกรณีเหตุการณ์นั้นสำคัญขนาดต้องบันทึกเป็นประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์นั้นต้องการความรวดเร็วเพื่อการนำเสนอ เป็นภาพข่าวลงในสื่อสารมวลชนต่างๆ เป็นบอกเล่าเหตุการณ์ให้เข้าใจโดยง่าย

#### 5. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบช่วยให้สิ่งพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ และการพิมพ์ในปัจจุบัน เชื่ออำนวยความสะดวกยิ่งขึ้น การถ่ายภาพทำได้ง่ายขึ้น ลดขั้นตอนการตกแต่งภาพลง ใช้เวลาน้อยลง การจำลองภาพอย่างการถ่ายภาพเอกสารหรือการกราดภาพ(scan) ทำได้คุณภาพดีและสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยังช่วยให้การตกแต่งตัดแปลงภาพทำได้หลายรูปแบบ

#### ชนิดของภาพประกอบ

อาจจำแนกภาพประกอบได้เป็น 3 ประเภท

##### 1. จำแนกตามลักษณะของภาพได้ 2 ชนิด ดังนี้

1.1 ภาพเขียน หมายถึง ภาพที่เขียนด้วยดินสอ ดินสอสี ปากกา หมึกสีต่างๆ แครีบริช เป็นต้น เกิดเป็นภาพที่ผู้เขียนต้องการออกแบบ อาจจะเป็นภาพเหมือนจริงหรือภาพจินตนาการ ภาพสเกตช์ ภาพการ์ตูน ภาพล้อ แผนภูมิ แผนภาพสถิติหรือกราฟ แผนที่ แผนที่ สำหรับลงตีพิมพ์ประกอบ หนังสือ โฆษณา ให้สวยงาม หรือเพื่อขยายความเพื่อหรือกระตุ้นให้ผู้อ่านสนใจเรื่องราวหรือสินค้านั้นเพิ่มมากขึ้น

1.2 ภาพถ่าย หมายถึง ภาพที่เกิดขึ้นด้วยการใช้ฟิล์มบันทึกภาพขาวดำหรือสี เพื่อให้ข้อความหรือเรื่องราวตอนนั้นเป็นที่เข้าใจยิ่งขึ้น หรือประกอบเข้าไปเพื่อให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น การถ่ายภาพมาลงประกอบไว้ในหนังสือ ก็เพื่อช่วยบรรยายและอธิบายเรื่องราวเพื่อสร้างความหมายให้แก่ผู้อ่านความจริงที่ปรากฏในภาพถ่ายทุกภาพล้วนแต่มีคุณสมบัติช่วยตกแต่งภาพนั้นให้สวยงามในตัว

##### 2. จำแนกตามลักษณะการใช้ ได้ 4 ชนิด คือ

2.1 ภาพที่ใช้ประกอบเรื่อง (Illustration For Text) หมายถึง ภาพประกอบที่ใช้ในการตกแต่งหนังสือให้ดูสวยงาม เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน



2.2 ภาพที่สัมพันธ์กับเรื่อง (Picture – Text Combination) หมายถึง ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนำมาประกอบเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ภาพประกอบชนิดนี้ใช้ความร่วมมือระหว่างผู้เขียนเรื่อง ผู้สร้างภาพและผู้จัดวางหนังสือ

2.3 ภาพชุดเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกัน (Pure Picture Stories) หมายถึง ภาพที่สร้างเรื่องราวติดต่อกันไป มีตัวหนังสือประกอบเล็กน้อย ภาพชนิดนี้ต้องใช้ความร่วมมือระหว่างผู้เขียนเรื่อง ผู้เขียนภาพหรือผู้ถ่ายภาพ และผู้จัดวางหนังสือ

2.4 ภาพชุดเสนอเรื่องราวผสมกับเนื้อเรื่อง (Picture Stories Within) หมายถึง ภาพประกอบเรื่องที่มีหลายภาพประกอบกันไป พร้อมทั้งมีเนื้อเรื่องประกอบ

3. จำแนกตามลักษณะการทำแม่พิมพ์ ได้ 4 ชนิด ดังนี้

3.1 ภาพลายเส้น (Drawing) ภาพลายเส้นเป็นงานสาขาจิตรกรรมประเภทหนึ่ง ความสำคัญของลายเส้นคือ เป็นเบื้องต้นของการวาดภาพ ผลงานจิตรกรรมหรืองานศิลปะจะงดงามมีคุณค่าเพียงใด ขึ้นอยู่กับทักษะและเทคนิคในการวาดลายเส้นของศิลปินนั้นๆ ภาพในลายเส้นในงานศิลปกรรมต่างๆ จะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกัน ภาพลายเส้นอาจเป็นผลงานที่เสร็จแล้วในกระบวนการเดียว หรือเป็นขั้นตอนแรกของการสร้างงานศิลปะ เช่น ต้องนำไประบายสี หรือสื่อผสมอื่นๆ (รศ.ธีรศักดิ์ วงศ์คำแนน, 2555, (ออนไลน์))



ภาพที่ 14 ภาพลายเส้นงานกราฟฟิค



ภาพที่ 15 ภาพลายเส้นงานสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพสกรีน

3.3 ภาพสีและภาพสีธรรมชาติ คือภาพลายสกรีนซึ่งใช้สีในภาพด้วยทำให้ภาพหน้าดูและเหมือนธรรมชาติ อย่างน้อยต้องใช้ 4 สี จึงจะพิมพ์ออกมาเป็นสีธรรมชาติได้

3.4 ภาพผสม คือภาพที่มีลายเส้นและลายสกรีนผสมกันบ้าง บางภาพอาจสร้างให้ปนกันได้ โดยบางส่วนเป็นภาพลายเส้น บางส่วนเป็นภาพลายสกรีน

### จุดมุ่งหมายในการเขียนภาพประกอบ

1. เพื่อทำหน้าที่บรรยายเรื่องในหนังสือและบรรยายเป้าหมายของสินค้างานโฆษณาให้หนังสือและภาพโฆษณาหน้าสนใจยิ่งขึ้น

2. เพื่อให้ผู้อ่านและผู้ดูเกิดความสนใจอยากอ่าน อยากดู เกิดความเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และเกิดคุณธรรมและเจตนาที่ดี

### 2. ปัจจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบภาพประกอบ

ความหมายและปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัยดังกล่าวนี้ไม่ได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกพืช สัตว์ และสิ่งของด้วย นักเขียนบางคนนิยมใช้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ ภาชนะ ฯลฯ เป็นตัวละคร มีความคิดและการกระทำอย่างคน เช่น ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช กำหนดให้ สุนัข เป็นตัวละครเอกในเรื่อง " มอม " ไมตรี ลิมปชาติ กำหนดให้ ต้นไม้ เป็นตัวละครเอกในเรื่อง " ฉันทน์คือต้นไม้ " และ ราม ราชพฤกษ์ กำหนดให้ ก้อนหิน เป็นตัวละครเอกในเรื่อง " ฉันทน์คือหินผา เขาหาว่าฉันทน์คือดีลิตี " ตัวละครจึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องซึ่งจะขาดเสียไม่ได้ เพราะถ้าปราศจากตัวละครหรือผู้กระทำพฤติกรรมแล้ว การดำเนินเรื่องก็อาจจะไม่เกิดขึ้น

### ประเภทของตัวละครแบ่งตามลักษณะของบทบาท

การแบ่งประเภทของตัวละครไม่ควรแบ่งตามลักษณะที่ชอบเรียกกันว่า พระเอก , นางเอก หรือผู้ร้ายตัวโกง หากแต่ควรแบ่งตามลักษณะบทบาท และความสำคัญของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น

ตัวละครเอก ( principal or main character ) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือคือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้ง ข้อขัดแย้งดังกล่าวนี้อาจเกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง หรือจะขัดแย้งกับตัวละครอื่นหรือขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น พลังธรรมชาติ หรือระบบสังคมก็ได้

ตัวละครประกอบ ( subordinate or minor character ) คือตัวละครที่มีบทบาทรองลงไป จากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอก เคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอ ๆ กับตัวละครเอกก็ได้ แต่มักจะเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวละครเอก

### ลักษณะนิสัยของตัวละคร

การกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละครนี้ นิยมทำกันอยู่ 2 วิธี คือ

1. ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน ( flat character ) คือตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้เป็นตัวแทนความคิด หรือคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น เป็นคนดู ใจดี หรือซื่อสัตย์ เป็นต้นสำหรับตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อนและยังมีลักษณะพิเศษประจำตัวจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น เป็นแม่เลี้ยงใจยักษ์ , ตำรวจใจดี หรือเป็นตัวละครที่ให้อารมณ์ขันในเรื่อง พล นิกร กิมหงวน ของ ป. อินทรปาลิต นั้นมีชื่อเฉพาะเรียกว่า Stock Character
2. ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน ( round character ) คือตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้มีนิสัยคล้ายกับบุุคคลทั่วไป ตัวละครแบบนี้ ผู้แต่งมักจะไมเ่นแนะนำโดยตรงว่ามีลักษณะนิสัยใจคออย่างไร ผู้อ่านจะต้องศึกษาจากส่วนประกอบอื่น ๆ เาเอง เช่น ศึกษาจากคำพูด การกระทำ การปฏิบัติตัวต่อตัวละครอื่นแล้วนำมาตัดสินใจว่า ตัวละครนั้นเป็นคนเช่นไร มีนิสัยเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และเพราะเหตุใดเป็นต้น ตัวละครแบบนี้จึงมีลักษณะคล้ายบุคคลในชีวิตจริง และมีส่วนช่วยทำให้เรื่องบันเทิงคดีมีลักษณะสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

### ชนิดของตัวละครหลัก

ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งออกเป็น 7 ชนิด คือ

**Hero หรือพระเอก** หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่า จะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมา

**Mentor** อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาล์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤษีในชุดสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา

**Herald** เพื่อพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

Threshold guardian : หยิ่งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝีกฝายไฝ่ฝายไฝ่ มักจะเป็นพวกที่เฝ้า อาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิทักษ์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero

Shape shifter ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมมอง ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉาก็ยังได้

Trickster ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ะ ชุ่มช้ำม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุก ไปเลยทีเดียว

Shadow ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่แก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

### หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่อง คือ Style และ Profile

Profile Data เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

1. ID คือ อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใสแว่นดำ ตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น

2. Characteristic คือ เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึ่มเคี้ยวเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

3. Role คือ บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบท ต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ

4. Origin คือ การเป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหนในกาแล็กซี่

5. Background คือ บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

6. Power คือ การที่ตัวละครมีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

7. Associate คือ มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง

Style เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวน่ารักๆ ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือดูอึมครึม สำหรับเรื่อง Style แนะนำให้หากการ์ตูนเยอะๆ ก็จะหาทางที่เหมาะสมๆ ได้เอง ไม่ว่าจะเป็นแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SD

### ขั้นตอนการออกแบบ Character

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

#### 1. เริ่มจากโจทย์

เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ครับ ต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่าการออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ "โดน" ดังนั้น ในขั้นตอนแรกเราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น "ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเสน่ห์ระหว่างขอมบี้กับมังกร และมีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด" ที่นี้คนออกแบบตัวละคร (Character) ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

#### 2. สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้จะยืดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้นเตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

### 3.วาด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดี่ยวแล้วค่อยๆ แก่ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาดูว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็เหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

### 4.เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเต่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

### 5.สร้าง Character Model Sheet

หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็เป็นกรวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนทำเองงานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์

เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในกาอ้างอิง เพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า "On-model" ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุมมองที่แตกต่างกัน

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ จาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อน ลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

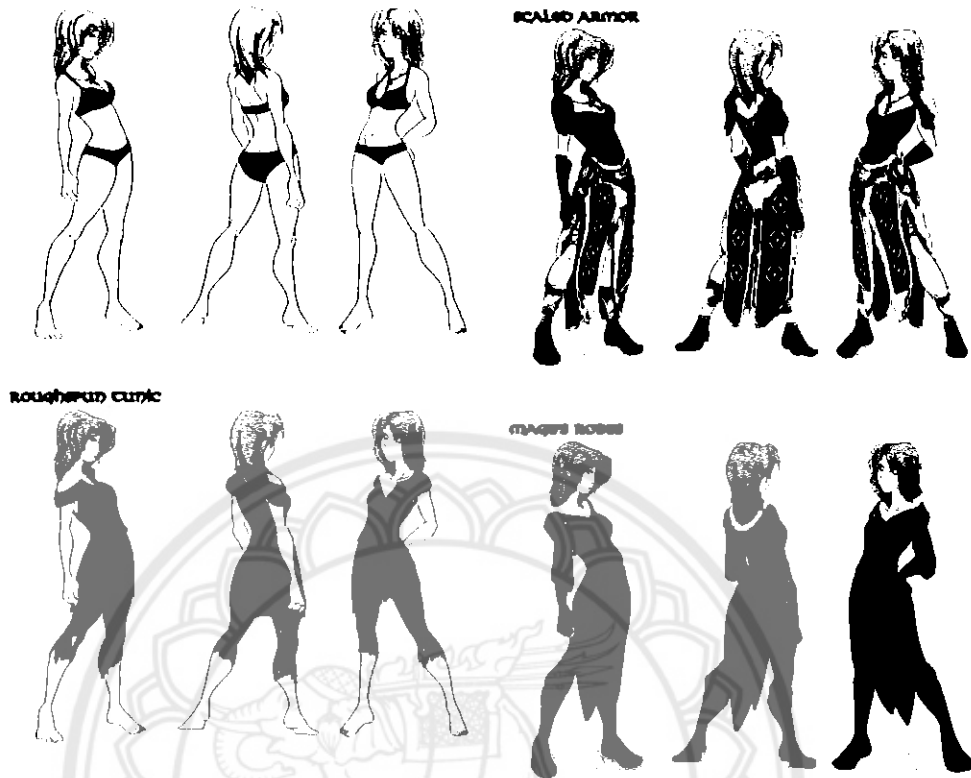


ภาพที่ 16 ตัวอย่าง Character Model Sheet

ที่มา : [http://cgcookie.com/concept/files/2013/02/pilot\\_modeling-sheet.png /](http://cgcookie.com/concept/files/2013/02/pilot_modeling-sheet.png/)

## 7. เครื่องแต่งกายตัวละคร (Costume Design)

เครื่องแต่งกาย (Costume Design) ในการวาดรูปการ์ตูนคนสิ่งที่สำคัญคือบุคลิกภาพ และภาพลักษณ์ภายนอก ซึ่งเครื่องแต่งกายก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้คนดูมองว่าแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง หากคนๆเดียวกันสวมเสื้อผ้าไม่เหมือนกัน ทำให้บุคลิกและท่าทางต่างกัน เวลาเลือกเสื้อผ้าควรเลือกให้เข้ากับบุคลิกพื้นฐาน เพราะจะช่วยเสริมบุคลิกให้ตัวละครตัวนั้นเด่นยิ่งขึ้น



ภาพที่ 17 ตัวอย่างเครื่องแต่งกายตัวละคร

ที่มา : <http://the-oraor.deviantart.com/art/Skyrim-Valkari-Character-Turn-Around-304742506>

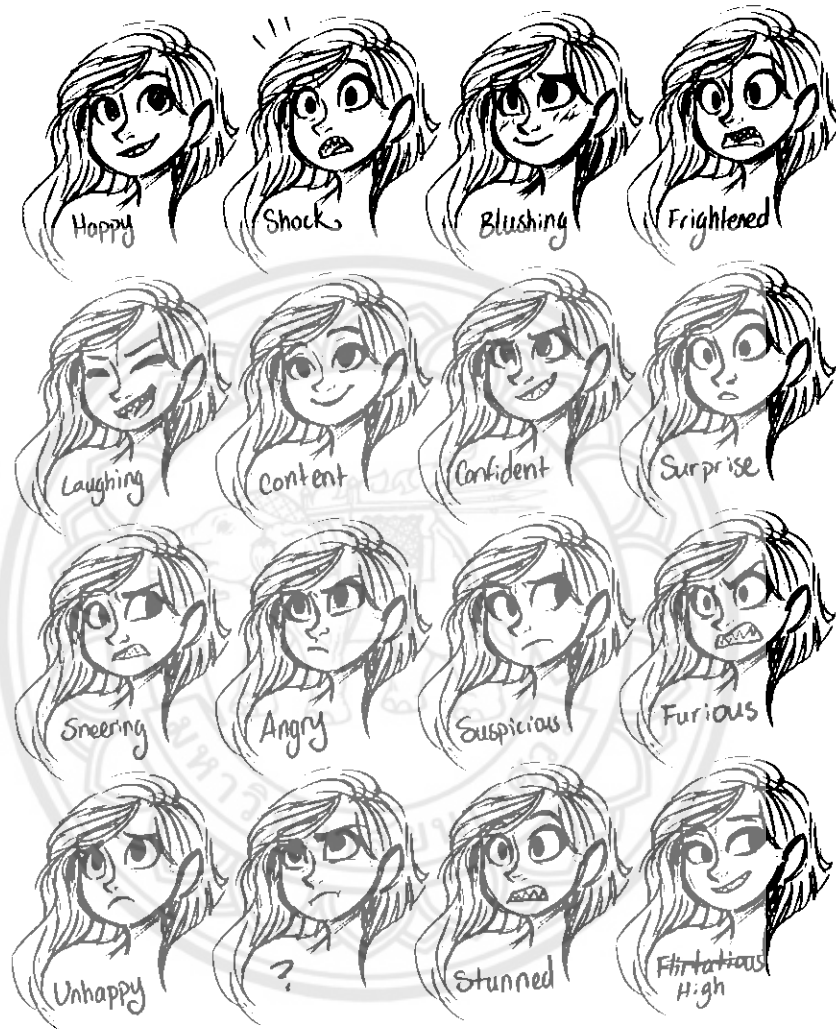
#### 8. อารมณ์และนิสัยของตัวละคร (Expression)

ตัวละครทุกตัวต้องมีอารมณ์ เช่น อารมณ์โกรธ ดีใจ เสียใจ ร้องไห้ ตกใจ เบื่อ ฯลฯ ซึ่งเราจะต้องออกแบบไว้ด้วยว่าถ้าตัวละครโกรธจะทำหน้าตาอย่างไร หิวทำอย่างไร เบื่อทำอย่างไรอารมณ์เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละครนั้นๆ ถ้าตัวละครนั้นอารมณ์เสีง่ายตัวละครตัวนั้นก็ย่อมทำหน้าตาบูดบึ้งอยู่เป็นประจำ หรือว่าถ้าตัวละครตัวนั้นเป็นคนอารมณ์ดีเขาควรที่จะมีหน้าตาก็ยิ้มแย้มเสมอ การที่ตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัยจะทำให้ตัวละครนั้นพิเศษขึ้นอีก

รากฐานการแสดงอารมณ์ความรู้สึก เริ่มจากสัญลักษณ์ แม้จะพูดอย่างง่าย ๆ มนุษย์เราก็มีสีหน้าหลากหลายมาก ตั้งแต่มีความสุขสุดขีดไปจนถึงโกรธเคืองสุดๆ ชนิดที่เห็นแล้วอดร้องออกมาไม่ได้ ลองสมมุติว่าคุณได้อ่านข้อความว่า "สีหน้าแสดงความโศกเศร้าอันยาวนาน" คุณจะนึกถึงสีหน้าแบบไหน? มีหลายแบบให้นึกถึง อาจจะเป็นลมหรืออย่างอื่น แม้แต่คนวาดรูปไม่เป็นก็ยังอ่านอารมณ์ความรู้สึกจากภาพได้ ความสามารถชนิดนี้ได้ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่ครั้งโบราณการทั่วโลกและ



เป็นสิ่งที่เราเรียกว่าการแสดงสีหน้าด้วยสัญลักษณ์ซึ่งเป็นภาษาหนึ่งในตัวของมันเอง การแสดงออกด้วยภาพเป็นการแสดงออกพื้นฐานของหนังสือญี่ปุ่นและงานอนิเมชัน ซึ่งค่อนข้างจะตรงไปตรงมาแต่ปัจจุบันค่อนข้างซับซ้อนทีเดียว



ภาพที่ 18 สีหน้าที่แสดงถึงอารมณ์ต่างๆของตัวละคร

ที่มา : <http://sharkie19.deviantart.com/art/Vera-Expressions-396628998>

### ความหมายและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ ซึ่งผิดไปจากความเป็นจริงโดยการลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ หรือเป็นตัวแทนในการพูดหรือการแสดงออก หรือใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้งบันเทิงคดีและสารคดี ศักดิ์ชัย เกียรติวินาศินทร์ (2540) กล่าวว่า การ์ตูนมีความสำคัญต่อหนังสือและการพิมพ์ใน 2 ลักษณะ คือ ในฐานะศิลปะลายเส้นและในฐานะงานวรรณกรรม เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้ในการเล่าเรื่องซึ่งอาศัยเทคนิคใน

การนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะสูง เปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ จึงถือว่าการ์ตูน โดยเฉพาะประเภทนิยายภาพ (illustrated tale, graphic novel) เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งโดยทั่วไปการ์ตูนสามารถดึงดูดผู้อ่านได้จากภาพที่สวยงาม อารมณ์ขันของภาพและข้อความที่นำเสนอ เด็กจะอ่านหนังสือประเภทนี้โดยไม่คำนึงว่าเนื้อหาจะดีหรือไม่

งานวิจัยทั้งในต่างประเทศและในประเทศต่างชี้ว่าเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน หรือหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่เด็กชอบอ่านมากที่สุด โดยตัวเลขที่กรมวิชาการเคยสำรวจพบในการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชน คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุดร้อยละ 96.48 และร้อยละ 94.91 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (จินตนา ไบกาชฎี, 2534) และจากการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย โดยสำนักงานกองทุนเพื่อการเรียนรู้ (2551) พบว่าประเภทของหนังสือที่ชอบอ่านมากที่สุดในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านมาก การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34 ส่วนในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านน้อย การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 เช่นกัน แต่อยู่ในสัดส่วนที่มากกว่า คือ ร้อยละ 42

ในเชิงการสื่อสาร ธีรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ (2553) กล่าวไว้ใน "การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน" ว่า ธรรมชาติของสมองของคนจะรับจดจำ และมีความสุขกับภาพ ไม่ใช่กับตัวหนังสือ ตัวหนังสือเป็นเรื่องต่อเนื่องจากการรับรู้ภาพ พื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่เป็นทารก คือ ภาพ เช่นภาพหน้าของแม่ คนใกล้ชิด ต้นไม้ และสิ่งของต่างๆ เด็กจะเรียนรู้จากภาพของสิ่งรอบตัวอย่างรวดเร็วและมีความสุขในการเรียนรู้การ์ตูนเป็นภาพ จึงมีความน่าสนใจตามธรรมชาติ และผู้เขียนการ์ตูนยังสามารถเขียนให้มีความน่าสนใจได้หลายลักษณะ นอกจากนั้นการ์ตูนยังมีลักษณะสำคัญอีกสองประการที่ทำให้ที่น่าสนใจ น่าติดตาม ได้แก่

1. ความเคลื่อนไหว หนังสือการ์ตูน คือ ภาพที่เคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาบนหน้ากระดาษ
2. ความเป็นเรื่องเล่า หรือนิยาย คือ มีตัวละคร ชวนให้ติดตามและได้สาระไปโดยไม่ รู้ตัวการ์ตูนมีความคล้ายภาพยนตร์ในแง่ที่เป็นการเล่าเรื่อง แต่การ์ตูนเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ดู ดูได้ด้วยจังหวะของตัวเอง และดูซ้ำได้ไม่ผ่านไปโดยรวดเร็วเหมือนภาพยนตร์

การ์ตูนจึงดึงดูดใจให้อ่าน มีความบันเทิงชวนติดตาม และถ้าออกแบบดีสามารถสร้างสรรค์ได้ทุกด้าน เช่น พัฒนาสมอง ส่งเสริมให้รักการอ่าน รักเพื่อนมนุษย์ รักสัตว์ รักสิ่งแวดล้อม สร้างจริยธรรม สร้างสุนทรีย์ะ เป็นต้น การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลังของคนทุกวัย

ในด้านจิตวิทยา การที่เด็กชอบอ่านการ์ตูนมีความเกี่ยวข้องกับกลไกทางจิตพื้นฐาน 4 ประการของเด็ก ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2548) ได้แก่

1. การยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง (egocentricity) เป็นวิธีคิดที่ทำให้เด็กสามารถสวมรอยเป็นตัวการ์ตูนได้ง่าย

2. ความสามารถในการคิดเหนือธรรมชาติ (magical thinking) ช่วยให้เด็กยอมรับปรากฏการณ์แทบทุกชนิดที่ปรากฏในการ์ตูนได้

3. การเชื่อว่าสิ่งที่เคลื่อนไหวได้เป็นสิ่งมีชีวิต (animism) หนังสือการ์ตูนซึ่งอาศัยเส้นนำสายตาและเส้นเคลื่อนไหว (speedline) หรือเทคนิคอื่นที่ทำให้ตัวการ์ตูนขยับได้ตลอดเวลา ช่วยให้การ์ตูนมีชีวิต

4. การเชื่อว่าเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน เป็นสาเหตุของกันและกัน (phenomenalistic causality) ช่วยให้เด็กเข้าใจได้ง่ายว่าจากช่องหนึ่งไปช่องสอง สาม ถึงช่องสี่ได้อย่างไร หรือเข้าใจภาพที่ศิลปินตั้งใจวาดข้ามไปได้มากกว่าผู้ใหญ่

#### ประโยชน์ของการ์ตูน

ประโยชน์โดยตรงของการ์ตูนต่อจิตใจและสติปัญญาของผู้อ่านอาจแบ่งได้ 3 ประการใหญ่ๆ คือ การตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานในจิตใจเด็กความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการ์ตูน ช่วยให้เกิด "สุขภาวะทางปัญญา" และการสื่อสารแบบปรนัยซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ์ตูนทุกประเภท นำไปสู่สุขภาวะทางปัญญา ประโยชน์ของการ์ตูนแต่ละข้อมีรายละเอียดดังนี้

1. การ์ตูนตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานหลายประการในจิตใจของเด็กเนื้อหาของการ์ตูนสำหรับเด็กๆ มีความคล้ายคลึงกับเนื้อหาของนิทานสำหรับเด็กที่มีมาแต่โบราณกล่าวคือเรื่องราวจะวนเวียนอยู่กับความต้องการพื้นฐานของเด็ก คือ การต่อต้านพ่อแม่หรือปมโอดิปัส (Oedipus complex) ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เห็นได้ชัดเจนคือการ์ตูนเรื่อง เจ้าก๊นน้อย ของวอลท์ ดิสนีย์ ปมนี้มีในการ์ตูนญี่ปุ่นเกือบทั้งหมด ซึ่งจะแสดงออกอย่างโจ่งแจ้ง จนในบางเรื่องดูรุนแรง การ์ตูนอมตะของญี่ปุ่นที่แสดงปมเหล่านี้อย่างชัดเจน ได้แก่ สิงหน้อย เจ้าป่า คอบร้า ด็อกเตอร์สแลม และ โยบะเป็นต้น ถัดจากการต่อต้านพ่อแม่ เด็กมีความต้องการพื้นฐานซึ่งต้องพัฒนาให้ลุล่วง คือ การหนีออกไปมีชีวิตอิสระในโลกกว้างและมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ตามทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพของอีริกสัน (Erik Ericson) ซึ่งกล่าวว่า หน้าที่หลักของเด็กโต คือ ต่อสู้แข่งขัน (competition) ประนีประนอม (compromising) และร่วมมือกัน (coordination) การ์ตูนที่แสดงความต้องการพื้นฐานข้อนี้มีมากมาย เช่น ฟินอคคิโอ ฉบับวอลท์ ดิสนีย์ การ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีไรซ์ของอเมริกา โดราเอมอน และเกิตเตอร์ การ์ตูนจึงมีประโยชน์ต่อการบริหารวิถีคิดของเด็ก และเนื้อหาของการ์ตูนสนองความต้องการทั้งระดับจิตสำนึกและระดับจิตใต้สำนึกของเด็กไว้เสมอในระดับ

จิตสำนึก เนื้อหาของการดูนล้นตอกย้ำว่า "ธรรมะย่อมชนะอธรรม" หรือ "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" และในระดับจิตใต้สำนึก การดูนยังให้ประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือหรือกลไกในการมีสุขภาพจิตดี (healthy mental mechanism) อีกสองประการ กลไกแรก คือ การใช้อารมณ์ขันเข้ากำจัดความไม่สบายใจ (humorism) และกลไกที่สองคือ การใช้การบำเพ็ญประโยชน์ขจัดความก้าวร้าว (altruism) (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2548)

## 2. ความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการดูน ช่วยให้เกิด "สุขภาวะทางปัญญา"

สุขภาวะทางปัญญา หมายถึง ความฉลาดรู้ ที่นำไปสู่ชีวิตที่สมดุลประกอบด้วย ความรู้ในความจริงตามธรรมชาติ ความรู้ในทางวิชาชีพ ความรู้ และสำนึกที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมโดยไม่ก่อความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น และ ความรู้ในตัวเอง (รู้จักยภาพและควบคุมความคิดจิตใจของตนเองได้) ส่วนความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดไปในทางที่ไม่ปกติ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การจินตนาการ การฝันเพื่อง (fantasy) และอารมณ์ขัน ความคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของ "ความคิดทางข้าง" (lateral thinking) ซึ่งแตกต่างจากความคิดตามเหตุผล หรือความคิดทางตั้ง (vertical thinking) ซึ่งเป็นวิธีคิดตามเหตุผลที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวัน ความคิดทางข้าง คือ ความคิดที่ไม่เป็นไปตามเหตุตามผล ไม่จำเป็นจะต้องเป็นประโยชน์ แต่จะเป็นประโยชน์ก็ต่อเมื่อเชื่อมโยงกับความคิดทางตั้งได้ คือ ประยุกต์ไปสู่การปฏิบัติได้ "ความคิดทางข้าง" เป็นสิ่งที่ยองโยไกลซ์ชิดกับ การรู้แจ้ง (insight) ความคิดสร้างสรรค์ และอารมณ์ขัน กระบวนการทั้ง 4 อย่างนี้ มาจากรากฐานเดียวกัน ความคิดทางข้างเป็นต้นทางของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญที่เด็กควรมีในสังคมยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างการดูนต่อสุขภาวะทางปัญญา (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548 ; ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2550) มีดังนี้

2.1 ความคิดสร้างสรรค์เป็นการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งตามปกติในชีวิตประจำวันไม่ค่อยได้ใช้ การกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนนี้ทำให้สมอง และบุคลิกภาพพัฒนาอย่างสมดุล

2.2 ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้คุ้นเคยกับการค้นหาความคิดและทางเลือกใหม่ๆ เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์ การคุ้นเคยกับการมองเห็นทางเลือกต่างๆ ได้อยู่เสมอ (บางส่วนมากจากการมองเห็นแง่ที่น่าขำจากเรื่องร้าย) ช่วยให้บุคคลรู้ว่ามีทางเลือกอื่น และมีทางออกหรือทางแก้ของปัญหาอยู่เสมอ ไม่มีทางหนึ่งทำให้ห้อยถอยยอมแพ้แก้ปัญหา

2.3 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทอารมณ์ขันช่วยให้มองเห็นด้านที่น่าขบขันของเรื่องร้ายๆ ทำให้เกิดเป็นทัศนคติ และนิสัยชอบคิดสองด้านเสมอไม่ยึดติดกับด้านหนึ่งมากเกินไป ช่วยให้ภาวะจิตใจ

มีความสมดุลมากขึ้น โดยอารมณ์ขันและความคิดทางข้างแบบไร้สาระ ทำให้บุคคลไม่ผูกติดอยู่กับความคิดแบบมีสาระแต่เพียงด้านเดียวไม่จริงจังกับชีวิต และปัญหาที่เข้ามาในชีวิตมากเกินไป อารมณ์ขันยังช่วยให้มีเสน่ห์ เข้าสังคมได้ง่าย อารมณ์ขันส่วนใหญ่เกิดจากเรื่องหักมุมซึ่งผู้ฟังหรือผู้ดูจะต้องคิดเอง จึงจะเข้าใจเรื่องราวที่เป็นอารมณ์ขันจึงทำให้บุคคลชอบใช้ความคิด เพื่อแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบทำให้มีทัศนคติทางบวกต่อปัญหา ไม่กลัวปัญหา มองปัญหาว่าเป็นโจทย์หรือเป็นเงื่อนไขให้ได้ขบคิด ได้ฝึกสมองการคิดค้นทางวิทยาศาสตร์ หลายอย่างเกิดจากความมุ่งมั่น และทัศนคติทางบวกต่อปัญหา

2.4 ความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ขันหรือการจินตนาการเรื่องราว ล้วนให้ความผ่อนคลายทางอารมณ์ทางจิตใจทั้งสิ้น ซึ่งจะส่งผลดีต่อสุขภาพกาย

2.5 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทล้อเลียนและวิพากษ์วิจารณ์ในบางแง่เป็นการปลดปล่อยความกดดันเพื่อชดเชยสถานภาพที่ต่ำกว่าไม่ให้สะสมจนกลายเป็นความเก็บกด ทั้งปัญหาระดับบุคคลและระดับสังคม (การ์ตูนการเมือง) ซึ่งผู้เขียน (หรือผู้สร้าง) การ์ตูนการเมืองยังจะได้เรียนรู้ต่อไปว่าการล้อเลียนอย่างมีความคิด มีศิลปะ และรสนิยม ซึ่งผู้คนที่ไปรับได้นั้นควรเป็นอย่างไร เพราะการล้อเลียนอย่างหยาบคาย การวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงก้าวร้าวย่อมถูกปฏิเสธหรือลดทอนลงไปในกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization)

3. การสื่อสารแบบปรนัย (objective communication) ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ์ตูนนำไปสู่สภาวะทางปัญญา

การสื่อสารแบบปรนัย คือ การสื่อสารที่มีเจตนาอ้างอิงความเป็นจริงโดยปราศจากอคติเป็นจุดเริ่มต้น หรือเจตนา หรือเป็นแนวคิด เพื่อการสื่อสารในขั้นตอนอื่นๆ ต่อไป เจตนานี้มีเป็นเจตนาที่เป็นไปเพื่อผู้อื่น เพื่อให้เข้าใจผู้อื่นเป็นการลดอัตรา ลดความยึดถือตัวเองเป็นใหญ่ (ทั้งผู้เขียนและผู้อ่าน) ซึ่งแนวคิดสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคม และพื้นฐานของการมีสภาวะทางปัญญาระดับสูง

ในส่วนของผู้เขียนการ์ตูนซึ่งทำหน้าที่ส่งสาร ต้องเขียนการ์ตูนเพื่อให้คนเข้าใจ เจตนาจะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ และความจริงของภาษาภาพและของธรรมชาติ อันเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป (ปรนัย) ไม่ใช่คิดเอาเองฝ่ายเดียว เนื่องจากการเขียนภาพการ์ตูน เป็นการอ้างอิงกับความจริงมิใช่การเขียนภาพเหมือนจริง แต่ผู้อ่านทั่วไปเห็นการ์ตูนแล้วต้องเข้าใจว่าเป็นอะไรตรงกัน ในส่วนของผู้รับสาร คือ ผู้อ่านการ์ตูน ก็จะเอาใจช่วยผู้เขียนโดยการพยายามทำความเข้าใจการ์ตูนนั้นๆ ว่าหมายความว่าอย่างไรด้วย โดยไม่ยึดถือการตีความของตนแต่ฝ่ายเดียว ภาพที่ไม่ประณีต (โดยการลดทอน หรือโดยที่ฝีมือในการวาดยังด้อย) ภาพที่ไม่สมบูรณ์ (โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้เขียน) ก็

อาจสื่อสารได้โดยอาศัยท่าทีของการรับรู้แบบเอาใจช่วย (sympathetic perception) ของผู้อ่านหรือที่เรียกว่า ปรับคลื่นความคิดให้ตรงกัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารแบบปรณัย ท่าทีเช่นนี้สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการส่งเสริมสุขภาพทางปัญญาและทางสังคม (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548)

## สรุป

สื่อการ์ตูนที่มีคุณภาพ มีศักยภาพในการพัฒนาสมองและการอ่าน สามารถรับใช้สังคมในสังคมยุคที่วัฒนธรรมการดู (visual culture) ส่งผลต่อการอ่านอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่การที่เยาวชนในชาติจะเข้าถึงการ์ตูนที่มีคุณภาพได้ ต้องเกิดจากความร่วมมือของหลายฝ่าย โดยเฉพาะภาครัฐที่จะส่งเสริมงานวิจัยที่จะสร้างความรับรู้ของคนทั่วไปถึงประโยชน์ของการ์ตูน การส่งเสริมด้านงบประมาณและการให้ความรู้แก่บรรณารักษ์และนักสารสนเทศซึ่งเป็นผู้คัดกรองหนังสือเข้าห้องสมุด ในส่วนของภาคเอกชนหากมีแรงกระตุ้นด้านการซื้อจากภาครัฐจะส่งผลต่อการพัฒนาของการ์ตูนไทยที่มีคุณภาพสำหรับเยาวชน เพราะนักเขียนการ์ตูนไทยนั้นอยู่ในช่วงพัฒนาฝีมือเพื่อตอบรับกับการฟื้นตัวของความนิยมการ์ตูนในเชิงวิชาการในปัจจุบัน ทั้งนี้ภาครัฐสามารถให้การช่วยเหลือได้ในการพัฒนาบุคลากรเหล่านี้เพื่อให้เขียนการ์ตูนที่มีคุณภาพประเภทต่างๆ เพื่อดึงดูดใจให้เด็กอ่าน จนสามารถสร้างแรงบันดาลใจ จินตนาการในการอ่าน และนิสัยรักการอ่านที่ยั่งยืนในเยาวชนไทยได้อย่างแท้จริง

## ตอนที่ 4 การคิดในเชิงบวก

ปัจจุบันเป็นที่ทราบกันดีว่าสังคมไทยเข้าสู่สังคมเมืองอย่างเต็มตัว ผู้คนละทิ้งถิ่นฐานในชนบทเข้าสู่ภาคการผลิตเชิงอุตสาหกรรมในเมือง เพราะเชื่อว่าจะทำให้ตนเองมีชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยรายได้ที่มากกว่า ทว่าผลกระทบที่ตามมา คือ ปัญหาทางสังคมนานัปการ ทั้งการจราจรที่ติดขัด อาชญากรรม ครอบครัวที่แตกแยกเนื่องจากต่างฝ่ายต่างต้องทำงานทำให้ไม่มีเวลาให้กัน รวมไปถึงปัญหาสุขภาพ ซึ่งประเด็นสุขภาพนี้หากเป็นโรคภัยไข้เจ็บทางกายยังพอเห็นได้ชัดทำให้รักษาได้ทันทีทันใด แต่หากเป็นโรคทางใจแล้วหลายคนไม่รู้ว่าตนเองอยู่ในกลุ่มเสี่ยง โดยเฉพาะสังคมเมืองที่ต่างคนต่างอยู่และเต็มไปด้วยการแข่งขันในทุกๆ พื้นที่ ทำให้ทุกวันนี้เรามีผู้ป่วยโรคเครียดและซึมเศร้ามากมาย หลายคนตัดสินใจจบชีวิตด้วยการฆ่าตัวตาย ขณะที่อีกหลายคนใช้ชีวิตที่เหลืออย่างไร้ค่าไปวันๆ หนึ่งในที่ยังมีศักยภาพในการพัฒนาตนเอง และพัฒนาประเทศชาติ จึงเป็นที่มาของการแสวงหาหนทางปรับกระบวนการทัศนคติความคิด ผ่านคำพูดที่ง่าย แต่กลับเป็นสิ่งที่ไม่ได้ทำกันง่ายๆ นัก นั่นคือการ “คิดบวก”

### ความหมายของการคิดเชิงบวก

การคิดเชิงบวก (Positive Thinking) หมายถึง การพยายามหามุมมองที่แตกต่างออกไปจาก มุมมองปกติที่เราเคยมองให้เป็นบวก ให้เป็นประโยชน์กับชีวิตของเราเองและเป็นประโยชน์กับชีวิต ของคนอื่นด้วย เนื่องจากปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจ สังคม จะสังเกตได้ว่ามีสิ่งๆ ที่สับสนวุ่นวายเกิด ขึ้นกับในชีวิตของเรามากมาย ไม่ว่าจะเป็นชีวิตส่วนตัว ชีวิตการทำงาน ชีวิตในการอยู่ร่วมกันใน สังคม ตลอดจนชีวิตที่อยู่รอบๆ ข้างล้วนทำให้ตัวเราขาดความสุข เกิดความเครียด แล้วเราจะคิด อย่่างไรที่จะทำให้ตัวเราเองมีความสุขเพิ่มขึ้น หรือทำให้ไม่ทุกข์มากขึ้นไปกว่านี้ คือจะทำอย่างไรให้ ทุกข์ลดน้อยลง

การคิดในเชิงบวกจะคล้าย ๆ กับการใช้หลักของความเป็นจริงเกี่ยวกับการดำรงชีวิต การคิด ในเชิงบวก สิ่งที่สำคัญไม่ได้อยู่ที่โลกมีแง่มุมมากมายให้มอง แต่อยู่ที่เราจะเลือกมุมมองมุมไหนโลกใบนี้ มีมุมดี ๆ ให้เรามองแ่่มองให้เห็น เช่น

- คนทุกคนมีเหตุผลในการทำสิ่งต่าง ๆ เสมอ
- ความผิดพลาดเกิดขึ้นได้...แต่ทุกปัญหาแก้ไขได้
- สิ่งร้าย ๆ จะมาพร้อมกับสิ่งดี ๆ เสมอ
- ความมืดในเวลากลางคืนมีแค่ 12 ชั่วโมงและความสว่างในเวลากลางวันก็มี 12 ชั่วโมง
- ความอ่อนทำให้ให้ใบหน้าอัมเอิบ
- ฯลฯ

สรุป : การคิดเชิงบวกเป็นเรื่องของการมองมุมที่เราไม่เคยมองโดยปกติประจำวัน โดยมุมที่ เรามองนั้นจะเป็นมุมที่จะช่วยให้เราสบายใจขึ้น โดยเริ่มจากตัวเราเองก่อน แล้วค่อย ๆ ขยายผลไป ยังคนรอบข้าง เช่น ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน แล้วก็แผ่ขยายไปยังสังคมและประเทศชาติ ถ้าทุกคน คิดในเชิงบวกได้ก็จะทำให้สังคมมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นด้วย

### แนวคิดเชิงบวก

การปรับทัศนคติของชีวิต ด้วยแนวคิดเชิงบวก ข้อคิดดี ๆ จาก พระมหาภูมิจัย วชิรเมธี หรือ ว.วชิรเมธี ที่ได้ให้ข้อคิดในหลักธรรมแห่งการดำเนินชีวิต 7 หลักคิดในเชิงบวก ได้แก่

1. ความคิดดี ๆ เป็นที่มาแห่งความสุข แน่แน่นอนว่าเมื่อเรามีความคิดดี ๆ โลกก็จะดีตาม อย่่างที่เราคิด ดังที่ท่านว่าไว้ "โลกเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับว่าเราใส่แว่นตาสีอะไรมองโลก หากมองโลก ในแง่ดี ชีวิตมีแต่สิ่งรื่นรมย์ หากมองโลกในแง่ร้าย ชีวิตมีแต่ความวุ่นวายและทุกข์ระทม"

2. ปัญญาดีย่อมมีความสุข คนมีปัญญาย่อมใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาเพื่อให้พ้นทุกข์ ดังนั้น สำหรับคนมีปัญญา วิกฤตอยู่ไหน ปัญญาอยู่นั้น ส่วนคนด้อยปัญญา โอกาสอยู่ไหน วิกฤตอยู่นั้น จงเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนปัญหาให้เป็นปัญญา เปลี่ยนอุปสรรคเป็นอุปกรณ์

3. ชีวิตของคนดีคือชีวิตที่มีความสุข ดังท่านว่า ดอกไม้หอมได้บางดอก แต่มนุษย์หอมได้ทุกคน หากเขาเป็นคนดี กลิ่นดอกไม้แม้หอมขนาดไหน ก็หอมได้แต่ตามลมเท่านั้น ส่วนกลิ่นความดีของคนดีนั้น หอมหวนทวนลม ฟุ้งกระจายไปในทิศทั้งสี่ ดอกไม้ผลิบานแล้วไม่นานก็ร่วงโรย แต่ความดีของคนนั้น สถิตเป็นนิรันดร์เหนือกาลเวลา

4. ปฏิสัมพันธ์ดีก็มีความสุข ซึ่งเป็นการเลือกคบมิตร โลกนี้มีมิตรอยู่ 3 ประเภทคือ 1. บาปมิตร เพื่อนชั่ว จงอย่าคบ 2. กัลยาณมิตร เพื่อนดี จงคบ 3. พันธมิตร เพื่อนที่ผูกพันกันด้วยผลประโยชน์ จงระวัง

5. ทำงานดีก็มีความสุข ท่านว่าไว้ คนจำนวนมากเป็นทุกข์ขณะทำงาน แต่เบิกบานเฉพาะเสาร์-อาทิตย์ โดยหารู้ไม่ว่า ในหนึ่งสัปดาห์มีเสาร์-อาทิตย์แค่สองวัน จงเป็นสุขขณะทำงาน จงเบิกบานขณะหายใจ

6. มองโลกในแง่ดี ชีวิตมีความสุข ดังผู้รู้ท่านหนึ่งกล่าวว่า "ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้มันถูกอยู่แล้ว มีแต่ความเห็นของเราเท่านั้นที่ผิด ใครทำความเข้าใจคำกล่าวนี้ได้อย่างลึกซึ้ง คนนั้นจะไม่ทุกข์ และเขาจะไม่หวั่นไหว ในความผันแปรของชีวิต สิ่งใดเกิดขึ้นมาเขาจะอุทานอยู่เสมอว่า "มันเป็นเช่นนั้นเอง"

7. ครอบครัวยุติมีความสุข ครอบครัวยุติคือพื้นฐานสำคัญของชีวิต บุตรีคืออนุสาวรีย์ของพ่อแม่ หากลูกเป็นคนดี อนุสาวรีย์ของพ่อแม่ก็งดงาม หากลูกเลวทราม อนุสาวรีย์ของพ่อแม่ก็อัปลักษณ์

### ความสำคัญของการคิดเชิงบวก

การคิดเชิงบวกเป็นการหามุมมองที่เป็นบวก มุมมองที่ทำให้เรานั้นมีแง่คิดที่ดี มุมมองที่ทำให้เรามีกำลังใจ มุมมองที่ทำให้เรารู้สึกมีความสุขทุกขณียลลง มุมมองที่ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น มีแรงจูงใจที่จะต่อสู้กับชีวิต ที่จะเผชิญชีวิต หรือที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เพราะฉะนั้นถ้าสามารถคิดในเชิงบวกได้ตลอดเวลา แปลว่าสามารถมีชีวิตรอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข



### ประโยชน์ของการคิดบวก

คนมองโลกในแง่ดี มักมีโอกาสดีกว่าคนอื่นเสมอครับ เพราะเมื่อมองทุกอย่างอย่างเป็นบวก ก็ช่วยให้มีสุขภาพจิตดี ความคิดโปร่งใส ทำอะไรก็ดูจะสบายกว่าคนอื่น แต่ที่น่าสนใจก็คือผลจากการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าคนมองโลกในแง่ดียังมีแนวโน้มว่าจะมีอายุยืนยาวกว่าคนอื่นได้ด้วย

การวิจัยที่ว่ำนั้่นนำกลุ่มคนที่อายุ 20 ปีขึ้นไป 1 กลุ่มที่มีความคิดทางบวก เป็นคนอารมณ์ดี อีกกลุ่มหนึ่ง ซึมเศร้า ไม่มีความเชื่อมั่นตนเอง ในอีก 40 ปีต่อมา คืออายุ 60 ปีขึ้นไป ปรากฏว่าคนมองโลกในแง่ดีนั้นมีคนที่ยืนยาวมากกว่ากลุ่มหลังถึง 42%

คนที่มีความคิดเชิงบวก อารมณ์มักไม่ค่อยแปรปรวน ไม่รู้สึกกระวนกระวาย ในเรื่องจิตวิทยาบอกไว้ว่า คนที่มีการคิดบวกจะทำให้มีโอกาสมีสุขภาพดี และสุดท้ายตามมาด้วยความสำเร็จและความสุขแน่นอนว่าใครก็อยากมีความสุข และอยากมองเห็นทุกอย่างอย่างสบายใจ แต่เอาเข้าจริงๆแล้วไม่ง่ายเท่าไร นัก เพราะการมองโลกเชิงบวกเป็นนิสัยที่ติดตัวมาตั้งแต่ยังเด็ก แต่ก็ไม่ใช่สร้างใหม่ไม่ได้ ดังนั้นโดยมีเคล็ดลับการคิดบวกดังนี้

1. อารมณ์ ในมิติอารมณ์ เราไม่ชินที่จะสังเกตตัวเองว่าบางครั้งอารมณ์ดี บางครั้งอารมณ์ไม่ดี เราต้อง สามารถสังเกตว่าเรามีเหตุผลอะไร ที่อารมณ์ไม่ดี และมีความสามารถหาคำตอบเพื่อแก้ความอารมณ์ไม่ดีให้ได้

2. การกระทำ สามารถที่จะแก้ไขอารมณ์ได้ มีข้อเสนอแนะ คือ

- ต้องออกจากกรอบของตัวเอง โดยควรลองเปลี่ยนแปลงหรือคิดนอกกรอบเดิมๆ เพื่อจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และสิ่งใหม่นั้นเอง จะพาความสนใจให้เราพบตัวเองไปเรื่อยๆและทำให้เรารู้สึกมีคุณค่า

- ทำอย่างไรให้การกระทำนั้นทำให้เรารู้สึกพอ ซึ่งจะทำให้เกิดผลต่อเนื่องในความคิดที่เรารู้สึกพอใจ และการพอใจแปลเป็นความคิดทางบวก โดยแต่ละคนก็มีวิธีที่ต่างกัน เช่นใช้วิธีเตือนตัวเองด้วยการอัดเทปบอกเล่าสิ่งที่เราทำ บางคนก็จดบันทึกไดอารี่ เมื่อนำกลับมาอ่านก็จะทำให้รู้สึกพอใจกับสิ่งที่เคยทำไปแม้บางช่วงจะมี อุปสรรคมาก แต่เราก็สามารถแก้ปัญหาได้ ทำให้เกิดการเปรียบเทียบ และเกิดความรู้สึกว่า เรามีการก้าวหน้าขึ้นมาก ซึ่งจะทำให้เกิดความคิดทางบวกได้

- มองถึงเรื่องอนาคต เพื่อหาว่าในอนาคตจะเป็นอย่างไร ซึ่งจะทำให้เกิดทั้งจินตนาการและวิธีการที่จะลงมือทำ ก็เหมือนกับเราซ้อมมือไว้ก่อนที่จะเกิดขึ้นจริง ทำให้เราคิดได้รอบคอบมากขึ้น สิ่งดีและความสำเร็จก็จะตามมา

3. การรับรู้ คนที่คิดในทางลบ มักจะคิดถึงตัวเองใน 3 เรื่องคือ

1. การนำอดีตที่เคยผิดหวัง ล้มเหลว เราไม่มีทางทำได้ มาตอกย้ำตัวเองนั่นคือขาดความมั่นใจ

2. ปฏิเสธคนอื่นรอบข้าง โดยรู้สึกว่าคุณอื่นคงดีใจเมื่อเราล้มเหลว ทำให้โอกาสที่จะร่วมมือทำงานหรือแชร์ความรู้สึกกับคนอื่นไม่สามารถเกิดขึ้นได้

3. คิดว่าจะอะไรที่ไม่สำเร็จก็ไม่มีทางแก้ไขหรือไม่มีทางออกอื่นอีกแล้ว เช่นเด็กที่เอนทรานซ์ไม่ติด ก็ฆ่าตัวตาย ทั้งที่ความเป็นจริงเราก็สามารถเรียนในมหาวิทยาลัยเปิด หรือมหาวิทยาลัย เอกชนได้เหมือนกัน

การวิเคราะห์ความคิดของตัวเอง จึงเป็นกลไกเบื้องต้นที่ช่วยให้เราบริหารอารมณ์ของตัวเองภายใต้เหตุผล และความถูกต้องความผิดได้ โอกาสที่จะคิดดีทำดีก็มีสูงขึ้น เหมือนภาษิตจีนโบราณสอนไว้ว่า เมื่อใจเราคิดอย่างไร เรื่องก็จะเป็นอย่างนั้น

นอกเหนือจากเรื่องการวิเคราะห์ตัวเองและบริหารอารมณ์ให้ได้แล้ว อีกเรื่องที่สำคัญไม่แพ้กันก็คือการปรับสมดุลชีวิตของตัวเอง เพราะโลกนี้อาจไม่มีดีธรรมหรือสมดุลอย่างที่เรายึดมั่นหวังเอาไว้ ซึ่งเราต้องเข้าใจธรรมชาติของมันดังนี้

1. ภายใต้อสภาพแวดล้อมของสังคมที่มีการแข่งขันสูงเหมือนในทุกวันนี้ ความพยายามแค่ไหนก็อาจจะยังไม่พอเพราะเราไม่สามารถเดาได้ว่าเบื้องหน้าเรามี อุปสรรคที่ยากแค่ไหน

2. มนุษย์ถึงจะเก่งแค่ไหนก็ตาม ทุกคนต่างก็ถูกควบคุมด้วยเวลาที่มีจำกัดเหมือนกันหมด

3. ต่อให้เราทุ่มเทแค่ไหน และต่อเนืองแค่ไหน ทุกคนมีชีวิตเดียวเท่ากันหมด

ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้ เป็นอุปสรรคที่ทุกคนต้องยอมรับ และสร้างความพอดีให้เกิดขึ้นเหมือนรถไฟซึ่งอยากวิ่งได้ให้เร็วที่สุด แต่ถ้าเร็วเกินไปอาจตกรางได้ หรือช้าเกินไปก็อาจไม่ทันเวลา กลไกชีวิตก็เช่นกัน น้อยไปต้องบวก หากมากก็ต้องลบ เป็นความพอดีที่เราต้องเข้าใจและเรียนรู้

เช่นเดียวกับแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่ฯ โดยความพอเพียงคือความพอดีในการดำเนินชีวิต ในการทำธุรกิจอะไรคือพอดี กำลังมีเท่าไรจะทำเท่าไร และจากที่มีอยู่จะทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร แม้แต่คนที่ไม่ก็มีมีความสุขได้ ซึ่งทุกอย่างนั้นขึ้นอยู่กับความคิดของตัวเองและการบริหารสิ่งที่มีอยู่ให้ เกิดผลสูงสุดความสุขก็เกิดขึ้นได้

ข้อจำกัดของคนเรามีมากมายครับ ทั้งเวลา อายุ ฉะนั้นอย่าปล่อยให้อารมณ์และความคิดของเราเป็นอุปสรรคในการใช้ชีวิต ในเมื่อเวลานี้น้อยนักก็ต้องรู้จักใช้ชีวิตให้สมดุล เพื่อกระตุ้นให้ชีวิตมีความสุข มีจินตนาการและมีพลังในการทำงานต่อไป

## วิธีการฝึกคิดบวก

มนุษย์เราสามารถสร้างนิสัยคิดบวกได้พอๆ กับนิสัยคิดลบ แต่นิสัยคิดลบเกิดได้ง่ายกว่า เพราะต่างทำกันเป็นประจำอยู่แล้ว ฉะนั้น ลองทำตามวิธีต่อไปนี้ดูนะคะ เพื่อสร้างนิสัยคิดในด้านดี และขจัดความคิดด้านร้ายให้หมดไป วิธีการฝึกคิดบวกนั้นไม่ยาก ลองดู 12 ขั้นตอนง่ายๆ ต่อไปนี้คะ

1. ให้มองไปข้างหน้า อย่ามองย้อนหลัง ทุกคนเคยทำผิดมาแล้วทั้งนั้น แต่ต้องไม่จมอยู่กับอดีตที่ผิดพลาด เพราะชีวิตต้องดำเนินต่อไป จงวางเป้าหมายเล็กๆ ที่เป็นไปได้ และพยายามทำให้สำเร็จ

2. รู้จักให้อภัยตัวเองและผู้อื่น สำหรับคนส่วนใหญ่แล้ว เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต เป็นผลพวงมาจากการกระทำของตนเองทั้งสิ้น ในบางครั้งบางคราว เราต่างตัดสินใจผิดพลาด แต่เมื่อรู้สำนึกแล้ว ก็ต้องปล่อยให้มันผ่านไป เรียกว่าเป็นการให้อภัย และต้องให้อภัยตัวเองเมื่อทำผิดพลาด เพื่อที่จะเดินหน้าต่อไป รวมทั้งใช้ความผิดพลาดจากอดีตเป็นบทเรียน เพื่อก้าวย่างที่ดีกว่าในอนาคต

3. ถ้าแก้วมีน้ำแค่ครึ่งเดียว จงเติมให้เต็มแก้ว การมองว่า มีน้ำเหลืออยู่ครึ่งแก้ว หรือน้ำหายไปครึ่งแก้วนั้น ถูกทั้ง 2 อย่าง อยู่ที่ว่าผู้มองเป็นคนมองโลกในแง่ดีหรือร้าย และไม่ผิดอะไรที่คุณจะเติมน้ำให้เต็มแก้ว

4. มองหาบุคคลต้นแบบ ทุกคนควรมีบุคคลต้นแบบที่เป็นแรงบันดาลใจ คนคนนั้นอาจเป็นผู้ที่เอาชนะอุปสรรคใหญ่ๆ ได้สำเร็จ และประสบความสำเร็จอย่างงดงามในที่สุด หรือเป็นผู้ที่ทำงานหนักและสัมฤทธิ์ผล จงเอาคนนั้นเป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต

5. พาตัวเองเข้าไปอยู่ในแวดวงของคนที่ประสบความสำเร็จและมอง โลกในแง่ดี มันเป็นเรื่องมหัศจรรย์ที่พลังอำนาจของคนอื่น สามารถส่งผลกระทบต่อพลังในตัวเราได้ คนที่คิดในด้านบวก จะช่วยกระตุ้นและเป็นแรงบันดาลใจให้เรา เชื่อมมั่นในตัวเองว่า เราสามารถทำสิ่งที่มุ่งมั่นไว้ให้สำเร็จได้ จำไว้ว่า...จงอยู่ให้ห่างคนที่คิดแต่แง่ร้าย ซึ่งจะขัดขวางการเดินทางของคุณ ดังพุทธศาสนสุภาษิตที่ว่า "คบคนพาล พาลพาไปหาผิด คบบัณชิต บัณชิตพาไปหาผล"

6. เห็นคุณค่าสิ่งดีๆ ในชีวิต เมื่อเราพอใจกับทุกเรื่องดีๆ ที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยๆ ก็ตาม มันจะช่วยให้เราจัดความคิดในด้านลบออกไป การโฟกัสแต่สิ่งดีๆ เหล่านี้ จะทำให้อุปสรรคที่เราเผชิญอยู่ กลายเป็นเรื่องเล็กน้อยที่เราจัดการได้ง่ายขึ้น

7. รู้จักบริหารเวลาอย่างชาญฉลาด อย่าเสียเวลากับเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับสิ่งที่คุณตั้งเป้าไว้ในชีวิต ข้อสำคัญคือ มุ่งทำในเรื่องที่ทำให้ชีวิตของคุณเป็นไปดังที่หวังไว้ ซึ่งจะส่งผลให้คุณมีทัศนคติที่ดี

8. จินตนาการว่ามีสิ่งดีๆเกิดขึ้น แปลกแต่จริงที่ว่า คนส่วนมากมักชอบวาดภาพเรื่อง เลวร้ายกำลังเกิดขึ้น โดยมักจะพูดว่า "ถ้ามันเกิดขึ้น..." จงฝึกนึกถึงเรื่องดีๆกำลังเกิดขึ้น มองเห็น ภาพงานที่กำลังทำเดินไปด้วยดี (ไม่ว่าจะเป็นงานที่บ้านหรือที่ทำงาน) และได้รับคำชมจากคนรอบข้างว่า "เยี่ยมมาก" เพราะนั่นจะเป็นกำลังใจให้คุณคิดบวกต่อไป

9. ความผิดพลาดมิใช่ให้เรียนรู้ มิใช่แค่ที่เอาไว้เขียนตี ทุกคนล้วนเคยทำผิดทั้งนั้น และถึงแม้ว่าได้พยายามอย่างดีที่สุดแล้ว แต่ก็ยังทำพลาด ขอให้จำไว้ว่า ยังมีโอกาสให้เริ่มต้นใหม่ ความผิดพลาดต่างๆที่ผ่านมามีถือเป็นบทเรียน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข สิ่งที่จะทำต่อไปในอนาคต

10. อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี ถ้ารอบๆตัวเต็มไปด้วยข้าวของวางระเกะระกะ กระจัด กระจายไปทั่วห้อง ลองหาเวลาจัดเก็บ ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย ซึ่งจะช่วยให้คุณเปลี่ยนมุมมอง ความคิดได้มาก ใครจะมองโลกในแง่ดีได้ ถ้าต้องอยู่ท่ามกลางสภาพสกปรกรุงรังตลอดเวลา เพราะสภาพแวดล้อมที่ดี จะช่วยสร้างและเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดทัศนคติด้านบวก

11. รับข้อมูลข่าวสารที่ดี หมั่นอ่านบทความที่สร้างแรงจูงใจ หรือฟังธรรมะที่กระตุ้นให้ รู้สึกตื่นตัว และเกิดปัญญา ซึ่งจะช่วยให้คุณมองโลกและชีวิตได้อย่างเข้าใจ มีความหวัง และความสุข

12. ให้คำมั่นสัญญากับตัวเอง และบอกตัวเอง ซ้ำๆ เพราะคำมั่นสัญญาดีๆมีผลต่อ กระบวนการคิดของตัวเอง เช่น ถ้าคุณมีอาหารที่อร่อยเป็นประจำ คำมั่นสัญญาของคุณก็คือ "ฉันมีความสุข ฉันควบคุมตัวเองได้" บอกตัวเองเช่นนี้หลายๆครั้งในแต่ละวัน แล้วคุณจะรู้สึกถึงพลัง ความคิดด้านบวกที่เกิดขึ้น

## ตอนที่ 5 กรณีศึกษา

ในหัวข้อกรณีศึกษาจะกล่าวถึงประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง ครอบครัวหัวเหี้ยว
2. หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง โรงเรียนเม็ดกวยจี
3. หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง อุดมสุข

จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัย พบว่ามีบางบทความที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนภาพประกอบและสามารถนำมาเป็นกรณีศึกษาได้ดังนี้

### 1. หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง ครอบครัวหัวเหี้ยว

ชื่อหนังสือ : ครอบครัวหัวเหี้ยว

เขียนเรื่อง : กนกพร คงสุวรรณ

เขียนภาพ : อธิวิวิฐ์ สุริยมาตย์

ปัญหาครอบครัวในสังคมเวลานี้ไม่ใช่เรื่องเล็กๆ เพราะมีแนวโน้มว่า จากปัญหาครอบครัวสามารถขยายวงกว้างกลายเป็นปัญหาสังคมได้อย่างเห็นได้ชัด เพราะครอบครัว นับเป็นสถาบันพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในสังคม เป็นรากฐานของการดำเนินชีวิต ด้วยความที่วิถีชีวิตของคนไทยในปัจจุบันพ่อแม่ต่างต้องทำงานนอกรบ้านทั้งคู่ ทำให้เด็กที่เกิดใหม่ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ผู้ให้กำเนิด บางคน ต้องอยู่กับปู่ย่า ตายาย หรือถูกเลี้ยงดูโดยพี่เลี้ยงที่ไม่ใช่ญาติพี่น้อง และยังมีเด็กอีกกลุ่มที่ต้องอยู่กับครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว เหตุเพราะปัญหาการหย่าร้างของพ่อแม่ หนังสือ ครอบครัวหัวเหว่ ถ่ายทอดจากประสบการณ์จริงของเด็กหญิงที่ถูก เลี้ยงดูโดยคุณพ่อ ที่ทำหน้าที่เป็นทั้งพ่อแม่ ในรูปแบบของการดูแลที่สับสนวุ่นวาย

เป็นเรื่องราวของเด็กหญิงยินดี ที่อยู่กับผู้พ่อหัวเหว่สองคน การอยู่กับพ่ออาจจะทำให้เด็กน้อยรู้สึกว่าคุณพ่อขาดหายไปบ้างจากสิ่งที่ควรจะได้รับจากผู้เป็นแม่ อาทิเช่น เรื่องของอาหาร การกิน การเล่นแบบเด็กผู้หญิง แต่เธอก็ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นปมด้อย หรือคิดว่าตัวเองขาดความรักและความอบอุ่นเลย เด็กน้อยได้เห็นถึงความพยายามตั้งใจของผู้เป็นพ่อ ที่คอยเอาใจใส่และมอบความรักความอบอุ่นให้กับเธออย่างสุดกำลัง เพราะสำหรับเด็กหญิงยินดีแล้ว แม้การนอนหนุนตักพ่อจะไม่นิ่มเหมือนนอนหนุนหมอน แต่เธอก็สัมผัสได้ว่าตักของพ่ออบอุ่นที่สุดในโลกและแม้เด็กจะถูกเลี้ยงดูโดยครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ที่ฝ่ายชาย ต้องทำหน้าที่เป็นทั้งพ่อและแม่ หนังสือเล่มนี้ทำให้เห็นว่า ถ้าเราอบรมเลี้ยงดูเด็กด้วยความรักความเข้าใจ และบ่มเพาะคุณธรรมอันดีงามเข้าไปในใจเด็กๆ แล้วเราจะพบว่าดัชนีด้านสัมพันธภาพที่อบอุ่นมิได้ลดน้อยลงไปเลย

สิ่งที่หนังสือเล่มนี้อาจจะสื่อสารกับเด็กๆ ก็คือ การมีเพียงพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวที่เลี้ยงดูเรา ก็สามารถทำให้เราสมบูรณ์ได้ เพราะความสมบูรณ์นั้นเกิดจากการถ่ายทอดความเข้าใจ และสายใยความรักอันบริสุทธิ์ระหว่างคนสองคน ที่จะช่วยกันต่อเติมส่วนที่แหงนวันให้เต็มได้

หนังสือเล่มนี้ มิใช่การอ่านเพื่อความเข้าใจเพียงอย่างเดียว แต่ยังแฝงความบันเทิง แฝงความประทับใจที่อาจทำให้คนซึ่งประสบอยู่กับภาวะเช่นเดียวกับ เด็กหญิง ยินดี หรือ พ่อหัวเหว่ สามารถนำดารินขึ้นอย่างไมรู้ตัวทีเดียว ชนิตร ภูภาญจน์. (อาทิตย์ 9 กุมภาพันธ์ 2557). หนังสือเด่น: ครอบครัวหัวเหว่. แนวหน้า.



ภาพที่ 19 ภาพหนังสือครอบครัวหัวแก้ว

ที่มา : ชนิตร ภูกาญจน์. (อาทิตย์ 9 กุมภาพันธ์ 2557). หนังสือเด่น:ครอบครัวหัวแก้ว. แนวหน้า.

## 2.หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง โรงเรียนเมื่อดกวยจี

ชื่อหนังสือ : โรงเรียนเมื่อดกวยจี

เขียนเรื่อง : อธิธิวัฐก์ สรียมาตย์

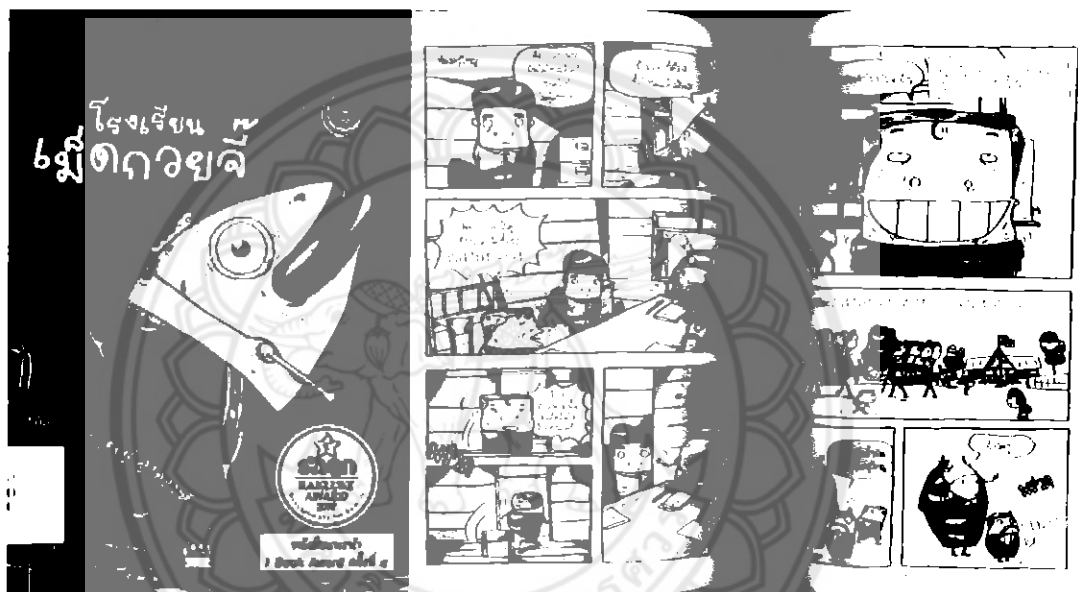
เขียนภาพ : อธิธิวัฐก์ สรียมาตย์

การเมืองมันปนอยู่ในชีวิตประจำวันเราจึงมีการเรียนให้เป็นเรื่องเป็นราว ทุกที่มีการเล่นการเมืองเป็นเรื่องธรรมชาติ แม้เราจะเกลียดการเมืองแค่ไหนในท้ายสุดมันก็เกี่ยวพันกับเราอยู่ดี เพราะฉะนั้นจึงมีจุดยืนของตัวเองใช้เหตุและผลในการพินิจพิเคราะห์ข่าวสารต่าง ๆ

โรงเรียนเมื่อดกวยจี ก็มีคำโปรยปกไว้ว่า ถ้าประเทศไทยถูกย่อเป็นโรงเรียนเล็ก ๆ อะไรจะเกิดขึ้นหาคำตอบได้จากหนังสือเล่มนี้ เพราะ โรงเรียนเมื่อดกวยจี มีทั้งเรื่องการเมือง คุณธรรม และเรื่องราวสารพัดที่ใกล้ตัวคุณ

โรงเรียนเมื่อดกวยจี ทั้งเรื่องและภาพเป็นฝีมือของ อธิธิวัฐก์ สรียมาตย์ ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในรูปแบบการ์ตูน ผ่านตัวการ์ตูนหลากหลาย กวน กวน ตลก ตลก เครื่องครัดศีลธรรม ไม่ว่าจะเด็ก ผู้ใหญ่ วัยรุ่นหรือสตรีมีครรภ์ ก็อ่านได้ไม่เป็นพิษเป็นภัยแต่อย่างใด

หนังสือเล่มนี้แบ่งเป็นตอน ๆ ท่านจะได้พบกับครูกระบือไทย ครูใหญ่จอมเข้มงวด เด็กชายหัวปลา เด็กชายที่เป่ยกตลอดเวลาผู้สอนเพื่อนให้รู้ถึงความจริงที่ว่าอย่ามองบุคคลเพียงภายนอก กบ ทรงศีล ประธานนักเรียนผู้แสนดี เด็กชายตี๋มโหดแก๊งค์รีดไถประจำห้องน้ำ เกมเก้าอี้เจ้าเมือง คุณครูระเบียบจัดผู้ไม่ยอมผ่อนปรน เด็กชายหมีขาวเด็กช่างคิด และตัวละครหลากหลาย ลีลา จะเดินพาเหรดผ่านตาผู้อ่าน ให้แง่คิดโน้มน้าวมุมต่าง ๆ เมื่อโรงเรียนมีนักเรียนต่างเผ่าพันธุ์ วัฒนธรรมต่างความคิด ต่างความเชื่อ ความงดงามที่หลากหลายจึงพรูพรอมไปทั่ว



ภาพที่ 20 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง โรงเรียนเม็ดกวยจี

ที่มา : <http://library.cmu.ac.th/moralcorner/?q=node/22>

### 3.หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เรื่อง อุดมสุข

ชื่อหนังสือ : อุดมสุข

เขียนเรื่อง : อธิวิรุฎ์ สุริยมาตย์

เขียนภาพ : อธิวิรุฎ์ สุริยมาตย์

อุดมสุข เป็นหนังสืออีกเล่มหนึ่งที่น่าสนใจมาก หนังสือเล่มนี้ จัดพิมพ์ขึ้นโดย สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก โดยบนปกจะเขียนเอาไว้ว่า การ์ตูนชุดแผนที่ความดี อุดมสุข ร้อยเรียงความสุขยิ่งใหญ่ของคนหัวใจเล็กๆ โดยมีวิธีการวาดภาพทั้งหมดในเล่มคือผลงานของ อธิวิรุฎ์ สุริยมาตย์ เจ้าของผลงาน ลินซ์แห่งความทรงจำ และ โรงเรียนเม็ดกวยจี

เริ่มต้นมา เป็นการเปิดตัวขายหนุ่มธรรมดาที่มีชื่อว่า อุดมสุข ที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมือง สภาพจิตใจเห็นได้ชัดว่าสับสนและไม่ค่อยมีความสุขนัก จนกระทั่งอุดมสุขตัดสินใจกลับบ้านต่างจังหวัด สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เราตัดสินใจซื้อหนังสือเล่มนี้ก็อาจจะเป็นเพราะ เราเองก็เป็นเด็กต่างจังหวัดเหมือนกัน แม้จะโชคดีและไม่เคยรู้สึกท้อแท้เหมือนกับอุดมสุขในต้นเรื่อง แต่บางครั้งก็อดโหยหาชีวิตอันเรียบง่ายแบบ บ้านเรา ไม่ได้เหมือนกัน ประเด็นที่สำคัญของหนังสือเล่มนี้ ก็คือการสอนให้ดำเนินชีวิตแบบพอเพียง ในแบบที่เข้าใจง่าย ผ่านตัวการ์ตูนที่ต่างก็สลับเข้ามามีบทบาทหน้าที่ที่ต่างกันไป โดย อุดมสุข รับหน้าที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 21 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง อุดมสุข

ที่มา : <http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=fingers-crossed&date=06-07-2007&group=6&gblog=1>



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบ อันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

#### 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเยาวชนช่วงอายุ 15 – 25 ปี และบุคคลที่สนใจ ในช่วงวัยนี้เป็นช่วงวัยหนุ่มสาวเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ เป็นวัยที่เกิดปัญหาจากสาเหตุต่างๆมากกว่าวัยอื่น เหตุนี้จึงเลือกกลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุนี้นี้ เพราะมีแนวโน้มที่จะเกิดการคิดในแง่ลบ หรือคิดในสิ่งที่ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ และเนื่องด้วยวัยนี้จะสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าวัยอื่น

#### 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.2.1 วางแผน เริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบ ให้หนังสือการ์ตูนภาพประกอบมีความน่าสนใจ และสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการอ่าน
- 3.2.2 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างผลงานหนังสือการ์ตูนภาพประกอบ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

##### 1.1 การออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบ

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เพื่อใช้ภาษาที่ถูกต้อง
- สร้างเนื้อเรื่องให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- กำหนดใจความสำคัญ
- เนื้อเรื่องต้องมีความน่าสนใจ และให้แง่คิดเกี่ยวกับการคิดบวก
- ออกแบบคาแรคเตอร์ให้มีความน่าสนใจ

##### 1.2 ด้านหลักการออกแบบ

- สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น ทำให้จำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน และเพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน และสียังทำให้เกิดอารมณ์ของภาพที่ต่างกันเช่น สีหม่นๆอึมครึมจะทำให้บรรยากาศของภาพหรือจากเหตุการณ์ดูเศร้าหมอง
- ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัยดังกล่าวนี้มีได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกพืช สัตว์ ตัวละครนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องซึ่งจะขาดเสียไม่ได้ เพราะถ้าปราศจากตัวละครหรือผู้กระทำพฤติกรรมแล้ว การดำเนินเรื่องก็คงจะไม่เกิดขึ้น
- เครื่องแต่งกาย (Costume Design) ในการวาดรูปการ์ตูนคนสิ่งที่สำคัญคือ บุคลิกภาพและภาพลักษณ์ภายนอก ซึ่งเครื่องแต่งกายก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้คนดูมองว่าแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง หากคนๆเดียวกันสวมเสื้อผ้าไม่เหมือนกัน ทำให้บุคลิกและท่าทางต่างกัน เวลาเลือกเสื้อผ้าควรเลือกให้เข้ากับบุคลิกพื้นฐาน เพราะจะช่วยเสริมบุคลิกให้ตัวละครตัวนั้นเด่นยิ่งขึ้น

## 2. วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

### 2.1 จากกรณีศึกษาเรื่อง ครอบครัวหัวแก้ว ได้ข้อสรุปดังนี้

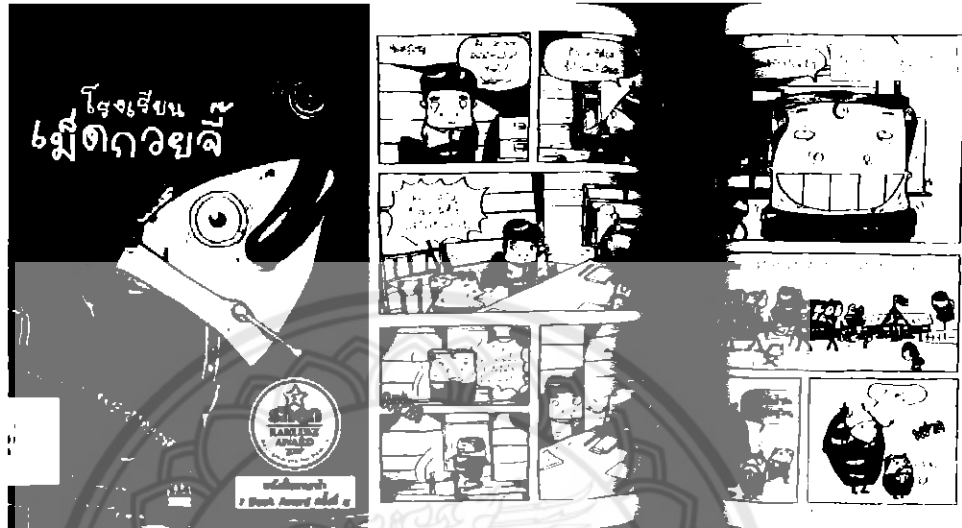


ภาพที่ 19 ภาพหนังสือครอบครัวหัวแก้ว

ที่มา : ชนิตร ภูภาญจน์. (อาทิตย์ 9 กุมภาพันธ์ 2557). หนังสือเด่น: ครอบครัวหัวแก้ว. แนวหน้า.

1. เนื้อเรื่องของหนังสือเล่มนี้ไม่เพียงแต่ให้ความรู้แต่ยังสอดแทรกมุกตลก เพื่อความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านไม่ให้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย
2. เนื้อหาที่สะท้อนสังคมที่เกิดจากเรื่องจริงทำให้กินใจผู้อ่าน
3. ตัวละครเอกของเรื่องสองคนพ่อลูก มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและหน้าจดจำ

## 2.2 จากกรณีศึกษาเรื่อง โรงเรียนเม็ดกวยจี ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 20 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง โรงเรียนเม็ดกวยจี

ที่มา : <http://library.cmu.ac.th/moralcorner/?q=node/22>

1. การออกแบบตัวละครที่แปลกประหลาด และดูเด่นสะดุดตา ทำให้การ์ตูนดูน่าสนใจ
2. การใช้สีหน้า ท่าทาง ของตัวละคร ทำให้ไม่ต้องใช้ตัวหนังสืออธิบายเยอะ ทำให้หนังสือดูอ่านแล้วสนุก
3. การใช้สีเส้นสดใสอ่านแล้วสบายตา

### 2.3 จากกรณีศึกษาเรื่อง อุดมสุข ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 21 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่อง อุดมสุข

ที่มา :<http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=fingers-crossed&date=06-07-2007&group=6&gblog=1>

1. การแบ่งช่องอ่านง่าย เข้ากับจังหวะการลำดับภาพเหตุการณ์
2. มีการแบ่งช่องที่หลากหลายหรือบางหน้าอาจไม่มีช่องเลย
3. การใช้มุมต่างๆ ทำให้ภาพดูน่าสนใจ
4. ตัวละครและองค์ประกอบอื่นๆ เป็นลายเส้นที่เข้าใจง่าย

### 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต มีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลการคิดบวก การออกแบบคาแรคเตอร์ และข้อมูลการออกแบบหนังสือ
2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบหนังสือการ์ตูนภาพประกอบ ให้นหนังสือมีความน่าสนใจและสามารถเข้าใจแนวทางคิดบวกเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept การคิดในเชิงบวกเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิตมีส่วยช่วยให้เราพยายามหามุมมองที่แตกต่างออกไปจากมุมมองปกติที่เราเคยมองให้เป็นบวก ให้เป็นประโยชน์กับชีวิตของเราเองและเป็นประโยชน์กับชีวิตของคนอื่นด้วย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้มีแนวทางในการออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

- ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)
- ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบเนื้อเรื่อง (Story)
- ส่วนที่ 3 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร (Character)
- ส่วนที่ 4 ขั้นตอนการร่างแบบภาพประกอบ (Sketch)
- ส่วนที่ 5 ขั้นตอนการลงสี (Digital paint)
- ส่วนที่ 6 ผลงานที่ออกแบบ (New book)

#### ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

1. ชื่อโครงการ : การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดในการใช้ชีวิต เรื่อง+4
2. วัตถุประสงค์
  1. เพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แง่คิดที่ดีในการใช้ชีวิต เรื่อง+4
  2. เพื่อเป็นแนวทางในการคิดเชิงบวก
3. แนวทางในการออกแบบ
  1. ความน่าสนใจ เนื้อเรื่องที่เป็นแนวทางในการคิดบวก กับภาพประกอบ
  2. ความเป็นเอกลักษณ์ ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูนโทนสีน่ารักสดใสให้สอดคล้องกับการคิดบวก
  3. สะดวกแก่การอ่าน ออกแบบที่คำนึงถึงการอ่าน สามารถอ่านได้ง่าย

#### ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบเนื้อเรื่อง (Story)

ขั้นตอนนี้จะเป็นการคิดเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการคิดบวก เพื่อนำไปใช้ออกแบบในขั้นตอนต่อไป

## ตอนที่ 1

## คิดบวกวัยเด็ก

## ปัญหาขาดพ่อแม่

ตัวละคร : เด็กผู้หญิง ชื่อแสนดี อายุ 5 ขวบ , คุณยาย

สถานที่ : โรงเรียน , ระหว่างทางกลับบ้าน

เนื้อเรื่อง : แสนดีเป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็กๆ น่ารัก แสนดีเป็นลูกคนเดียว พ่อกับแม่ของแสนดีประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต ตั้งแต่แสนดีอายุ 2 ขวบ ตอนนี้แสนดีอายุ 5 ขวบ แสนดีอาศัยอยู่กับคุณยาย แสนดีเป็นเด็กที่เงียบ และไม่ค่อยคุยกับเพื่อนๆ ในห้อง แสนดีมักจะน้อยใจที่ตัวเองไม่มีพ่อกับแม่ หลังเลิกเรียนเธอมักจะแอบมองเพื่อนๆ ที่มีคุณพ่อ คุณแม่ มารับกลับบ้านเสมอ แสนดีมักจะกลับบ้านช้าทุกวัน เพราะคุณยายจะเป็นคนเดินมารับแสนดีทุกวันหลังเลิกเรียน ยายของแสนดีมีอายุมาก แล้วจึงเดินช้าเอามากๆ

12 สิงหาคม เป็นวันแม่ซึ่งใกล้เข้ามาแล้ว คุณครูจึงสั่งการบ้านให้เด็กๆ เขียนเรียนความเรื่องแม่ของฉัน คุณครูให้ทุกคนยืมขึ้นและอ่านให้เพื่อนๆ ฟังทีละคน แล้วก็มาถึงตาของแสนดีที่จะต้องยืมขึ้นอ่าน แสนดียืมขึ้นพร้อมกระดาษหนึ่งแผ่นที่ว่างเปล่า แสนดียืมก้มหน้าพร้อมกับน้ำตาที่ไหลออกมาไม่หยุด จนเลิกเรียน

วันนี้คุณยายมาถึงโรงเรียนเร็วเป็นพิเศษ แสนดีวิ่งไปกอดคุณยาย และเล่าเรื่องทั้งหมดให้ยายฟัง คุณยายยิ้มให้แสนดี และพาแสนดีเดินกลับบ้าน ระหว่างทางยายบอกกับแสนดีว่า แสนดีเป็นเด็กที่โชคดีเอามากๆ แสนดีทำหน้างง? ยายบอกว่าแสนดีพิเศษกว่าใครๆ เด็กที่มีพ่อแม่ พ่อและแม่ มักจะไม่ให้ลูกทำอะไรใหม่ๆ หรือหัดทำในสิ่งที่จำเป็น ตอนนี้แสนดี กวาดบ้าน ถูบ้าน และล้างจานเป็นแล้ว แสนดียิ้มและภูมิใจที่ได้เป็นเด็กที่พิเศษกว่าใคร

## ตอนที่ 2

คิดบวกวัยรุ่น

ปัญหาความรัก

ตัวละคร : เด็กสาว ชื่อแสนดี อายุ 15 ปี , เพื่อนของแสนดี , คนรักของแสนดี

สถานที่ : ระหว่างทางไปโรงเรียน

เนื้อเรื่อง : ตอนนี้อยู่แสนดีอายุได้ 15 ปีแล้ว แสนดีเป็นเด็กที่สวยและน่ารักขึ้นมาแสนดีมีเพื่อนสนิทอยู่หนึ่งคน เธอชื่อส้ม ส้มมีบ้านอยู่ใกล้ๆกับแสนดี พวกเธอมักจะเดินไปเรียนด้วยกันเสมอวันนี้ก็เช่นเคย ระหว่างทางเดินไปโรงเรียนส้มเล่าเรื่องทั้งหมดที่เธอผิดหวังในความรักให้แสนดีฟัง แสนดีกอดและปลอบใจเพื่อน แสนดีบอกกับส้มว่า ยายเราเคยบอกว่าเราเสียสิ่งที่ไม่ดีเท่ากับว่าเกิดสิ่งที่ดีขึ้นกับตัวเรา ถือซะว่าเราเสียคนที่ไม่รักเราไปหนึ่งคน

แสนดีนึกถึงอดีตที่เธอเคยเจอ ย้อนกลับไปตอนที่เธอมีแฟนตอนนั้นความรักช่างหวานหอม เรารักกันมาก ทุกๆอย่างรอบตัวกลายเป็นสีชมพู แก้อ้อ ต้นไม้ รถเมล์ ทุกๆอย่างที่เราเดินผ่านโลกทั้งใบมีแต่เราสองคน แต่ทุกๆอย่างไม่มีอะไรอยู่ได้สมบูรณ์ตลอดไป วันเวลาเปลี่ยนแฟนของแสนดีเริ่มเปลี่ยนไป แฟนของแสนดีบอกเลิกกับแสนดี แสนดีเสียใจมาก โลกทั้งใบที่เคยสดใสกลายเป็นสีเทา แสนดีคิดจะฆ่าตัวตาย แต่มีหนึ่งคนที่คอยอยู่ข้างๆและเตือนสติแสนดีเสมอ นั่นคือคุณยาย ยายคอยพูดให้กำลังใจแสนดีเสมอ และสอนให้แสนดีคิดในแง่ดีว่าก็แค่เสียคนที่ไม่รักเราไปตั้งหนึ่งคน



ตอนที่ 3  
คิดบวกวัยทำงาน  
ปัญหาเพื่อนร่วมงาน

ตัวละคร : หญิงสาว ชื่อแสนดี อายุ 25 ปี ,คนที่ทำงานเป็นผู้หญิงมีอายุ ใส่แว่นอันใหญ่

สถานที่ : ที่ทำงาน

เนื้อเรื่อง : ตอนที่แสนดีอายุได้ 25 ปี แสนดีเรียนจบและมีงานทำอยู่บริษัทแห่งหนึ่ง แสนดีเครียดกับการทำงานมาก เพราะแสนดีเป็นเด็กใหม่ที่เพิ่งเข้ามา และมีคนจ้องคอยจับผิดเธออยู่เสมอไม่ว่าเธอจะทำอะไร

วันนี้แสนดีมาทำงานตามปกติเหมือนทุกวัน และทุกวันแสนดีจะเจอกับเพื่อนร่วมงานคนหนึ่งเป็นผู้หญิงค่อนข้างมีอายุเธอใส่แว่นอันใหญ่มาก ทุกวันตอนเช้าเธอมักจะบ่นว่า เป็นสาวเป็นนางไม่รู้จักซักเสื้อผ้าปล่อยให้ตัวเองสกปรกหน้ารังเกียจจริงๆ เป็นอย่างนี้ประจำแสนดีจึงกำคำพูดเธอและคิดว่าเธอทำอะไรผิด แต่แสนดีมักจะคิดถึงคำสอนของยายเสมอ ยายคอยบอกเธอเสมอว่าทำตัวเองให้ดีก่อนอย่ามัวไปคอยติ หรือจับผิดคนอื่น แค่นี้ชีวิตก็มีความสุขแล้ว

วันนี้เธอเดินมาทำงานช้ากว่าปกติเพราะต้องพาคุณยายไปหาหมอที่โรงพยาบาล พอเดินถึงหน้าบริษัทเธอก็พบกับเจ้าของแว่นอันใหญ่เพื่อนร่วมงานของเธอ เช่นเคยเธอมองมาที่แสนดีและทำท่าทางรังเกียจและบอกว่าเสื้อผ้าของแสนดีช่างสกปรกอะไรอย่างนี้ วันนี้ท้องฟ้าครึ้มมืดปกติกอยู่ดีๆฝนก็ตกลงมาโดยไม่ทันได้ตั้งตัว แสนดีมองไปที่แว่นอันใหญ่สะดุดตาของเพื่อนร่วมงานและพบว่าแว่นอันใหญ่นั้นมีฝุ่นเกาะอยู่เยอะมากมันไม่เคยถูกทำความสะอาดเลย ฝนที่ตกลงมาจึงชะล้างแว่นอันใหญ่จนสะอาดเป็นอย่างนี้เองแสนดีคิดในใจที่เธอมองว่าเราสกปรกก็เพราะว่าแว่นของเธอที่ไม่เคยเช็ดทำความสะอาดเลย เจ้าของแว่นตกใจมากที่รู้ความจริงและรู้สึกเสียใจกับการกระทำของเธอ แสนดีเข้าใจและให้อภัย แสนดีจึงเก็บเรื่องนี้เป็นอีกหนึ่งบทเรียนที่ดีของเธอ

ตอนที่ 4  
 คิดบวกวัยชรา  
 ปัญหาการเสียชีวิต

ตัวละครหลัก : ยาย, ปังแผ่น , โดนัด

สถานที่ : ร้านเบเกอรี่

เนื้อเรื่อง : คุณยายของแสนดีป่วย แสนดีจึงพยายายไปหาหมอ หมอบอกว่ายายป่วยเป็นมะเร็ง หน้าจะมีอายุไม่เกินสิ้นปีนี้ แสนดีร้องไห้วิ่งเข้ากอดยาย แสนดีละทิ้งทุกสิ่งที่เคยทำมาคอยดูแลยาย ยายบอกกับแสนดีว่าชีวิตยังมีอยู่ก็ให้ทำสิ่งที่ดีและมีคุณค่าตายไปจะได้ไม่เสียดาย ยายบอกให้แสนดีเข้ามาใกล้ๆ และบอกว่าจะเล่านิทานเรื่องหนึ่งให้ฟังเหมือนตอนเด็กๆยายชอบเล่านิทานให้แสนดี ฟังตอนที่เรารู้สึกเศร้าเสมอ กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว

" ปังแผ่นเป็นขนมปังจิตรกรรมคาที่เพิ่งเกิดมาจากเตาเมื่อเช้าและได้พบกับโดนัดที่เกิดมาแล้วหนึ่งวันและทั้งสองก็สัญญาที่จะเป็นเพื่อนที่ดีและรักกัน เมื่อย่างเข้าวันที่สามปังแผ่นสังเกตเห็นจุดสีเขียวนบนตัวโดนัด โดนัดบอกปังแผ่นมันเป็นเรื่องธรรมดาพวกเรามีอายุแค่ 3-4 วัน ปังแผ่นตกใจมากปังแผ่นไม่อยากเป็นแบบโดนัด ปังแผ่นร้องไห้วิ่งออกมาที่โดนัดให้อยู่คนเดียว ในขณะที่วิ่งปังแผ่นก็ได้ชนเข้ากับขวดสารกันบูด หลังจากนั้นทุกๆวันปังแผ่นก็ต้องใช้สารกันบูดทาตัวเองทุกๆวันเพื่อไม่ให้ตัวเองเป็นเหมือนโดนัด ปังแผ่นเลิกสนใจสิ่งต่างๆและตั้งหน้าตั้งตารอวันถัดไปเพื่อให้ได้ทาสารกันบูด

สุดท้ายไม่มีอะไรอยู่ได้ตลอดไปแม้แต่สารกันบูดยังมีวันหมดอายุ ปังแผ่นเริ่มขึ้นรำ ปังแผ่นร้องไห้คิดถึงโดนัด คิดถึงคำพูดของโดนัดคำสัญญาที่จะเป็นเพื่อนที่ดีแต่ก็หายไปแล้ว " แสนดียังจำนิทานเรื่องนี้ได้ดี และยังจำคำสอนของยายได้ไม่มีวันลืม

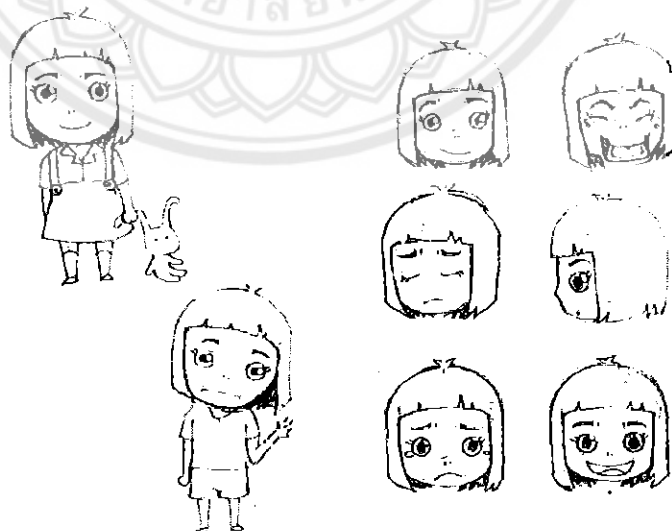
### ส่วนที่ 3 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร (Character)

การออกแบบตัวละคร โดยการวิเคราะห์คาแรคเตอร์จาก บท หรือจาก Concept ขึ้นโครง  
รูปด้วยการวาดลายเส้นด้วยมือ โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงในการ  
คิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด ใส่ท่าทางให้กับตัวละคร



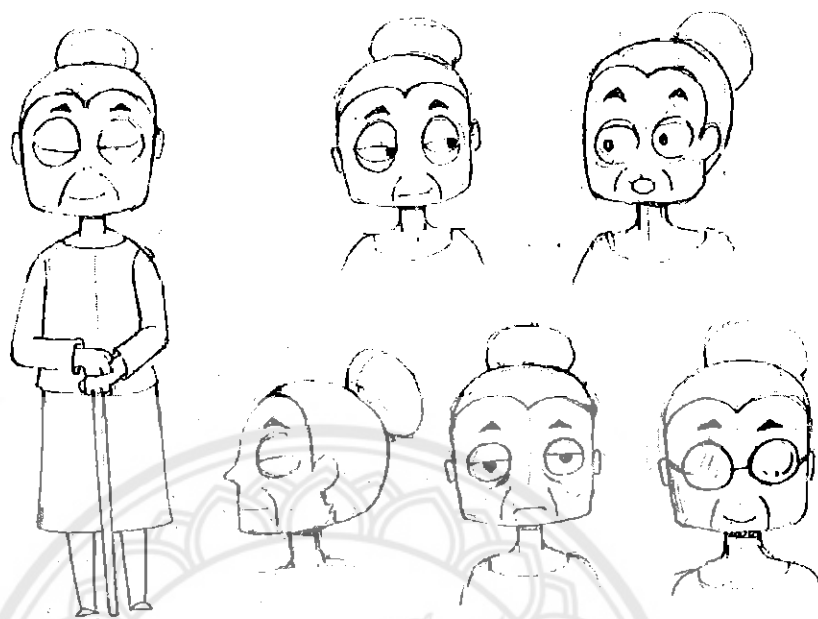
ภาพ 22 ออกแบบตัวละคร(Charachter)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



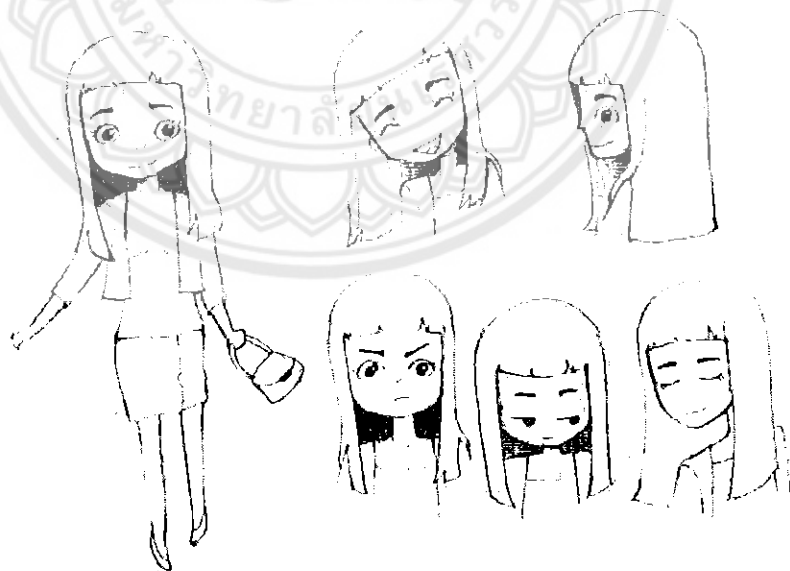
ภาพ 23 ออกแบบตัวละคร(Charachter)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



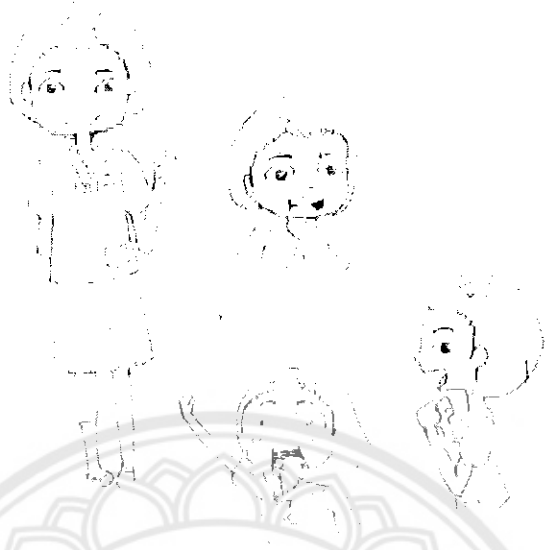
ภาพ 24 ออกแบบตัวละคร(Character)

ที่มา : ฐานิดา, 2558



ภาพ 25 ออกแบบตัวละคร(Character)

ที่มา : ฐานิดา, 2558

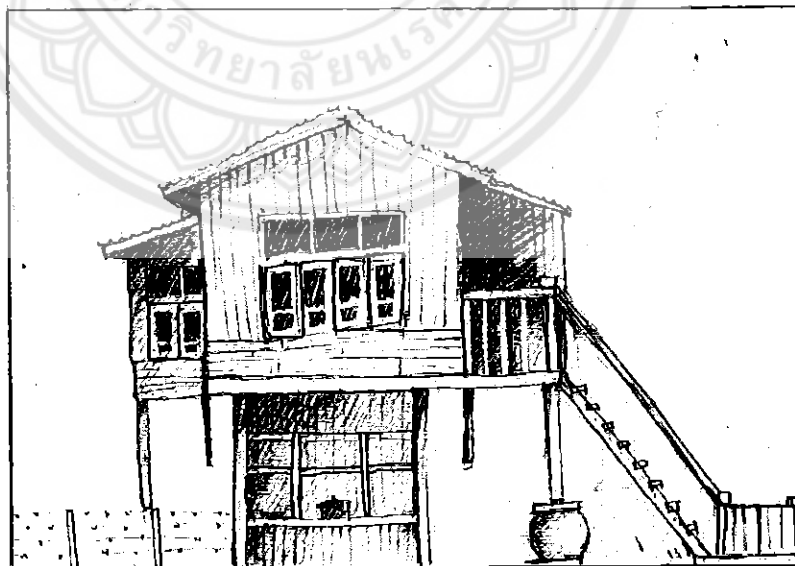


ภาพ 26 ออกแบบตัวละคร(Character)

ที่มา : ฐานิดา, 2558

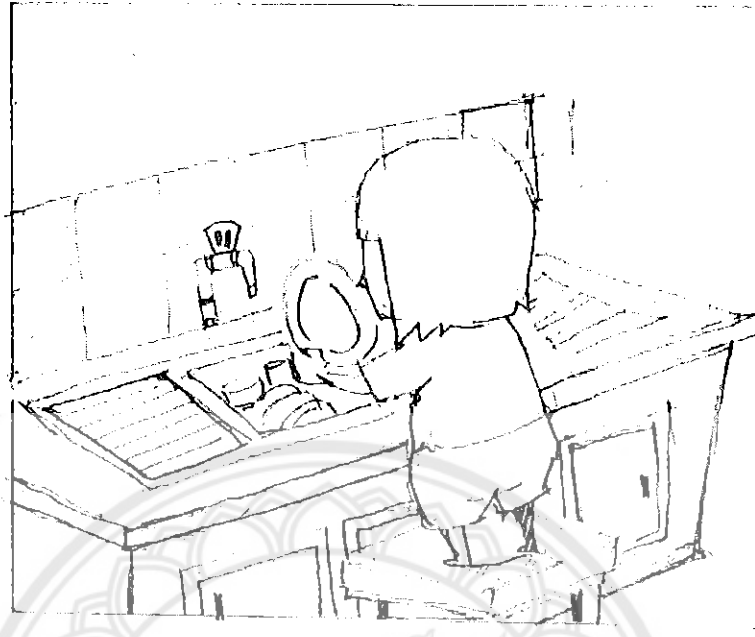
**ส่วนที่ 4** ขั้นตอนการร่างแบบภาพประกอบ (Sketch)

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการร่างแบบภาพประกอบคร่าวๆลงบนกระดาษด้วยมือและมีกรวางเดเอาที่ไว้คร่าวๆ เพื่อสะดวกแก่การนำไปทำในขั้นตอนต่อไป



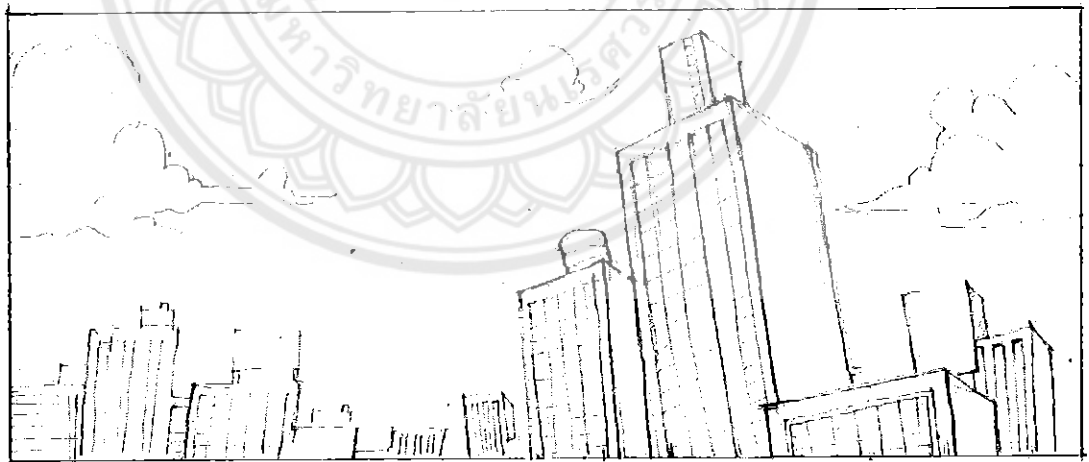
ภาพ 27 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : ฐานิดา, 2558



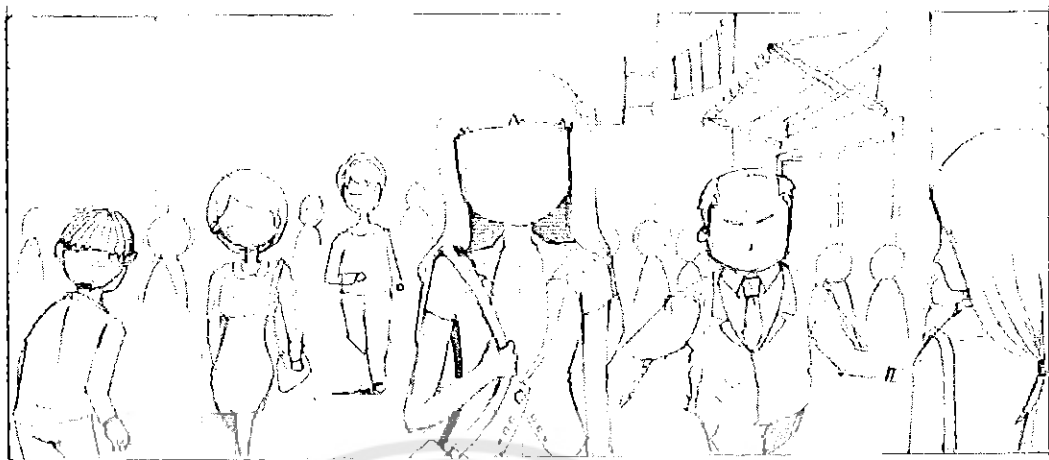
ภาพ 28 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : ฐานิดา, 2558



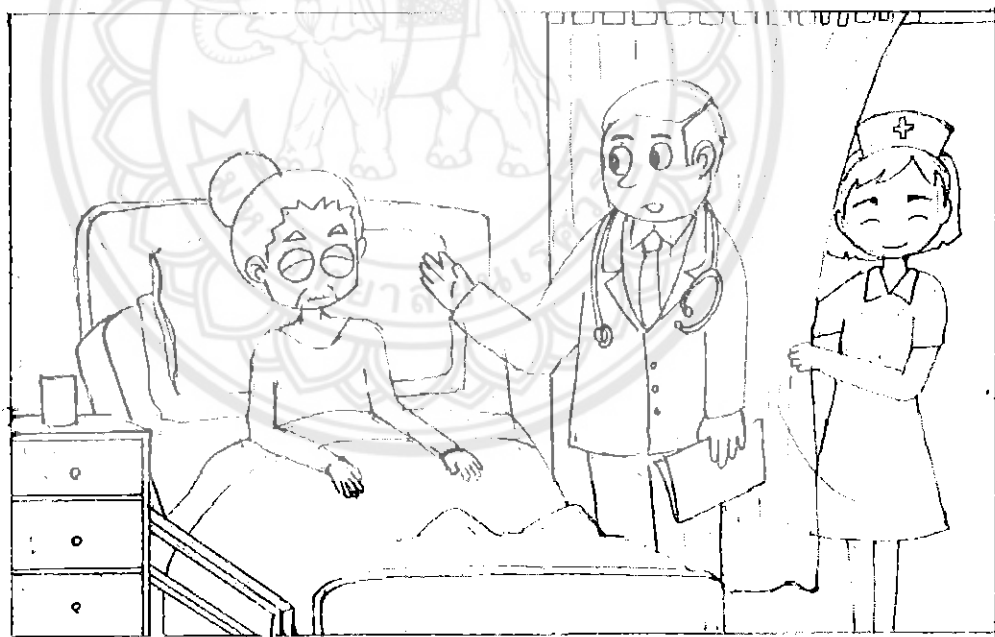
ภาพ 29 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : ฐานิดา, 2558



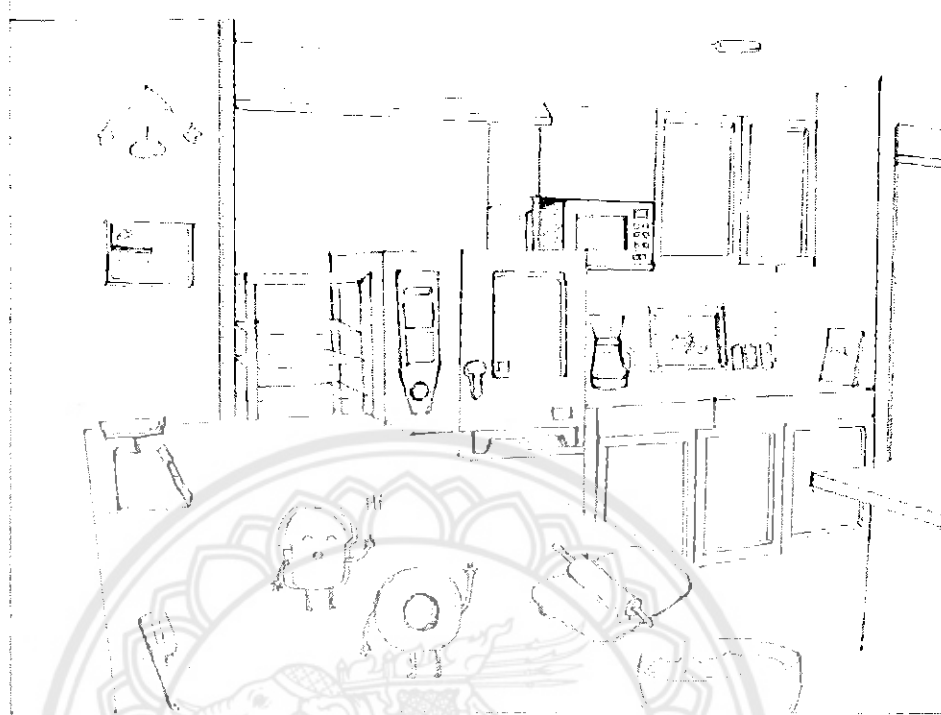
ภาพ 30 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



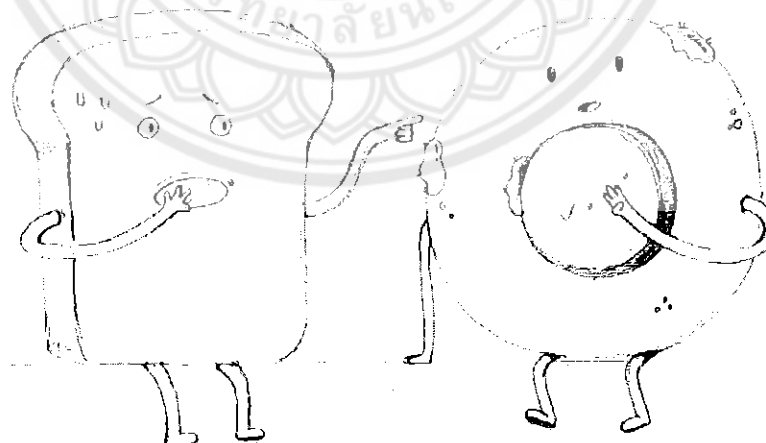
ภาพ 31 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



ภาพ 32 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : รุณิดา, 2558



ภาพ 33 แบบร่างภาพประกอบ(Sketch)

ที่มา : รุณิดา, 2558



ส่วนที่ 5 ขั้นตอนการลงสี (Digital paint)

เป็นการนำภาพประกอบที่ร่างเอาไว้ขั้นตอนที่แล้วด้วยมือ นำมาลงแกนลงในคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการวาดด้วยเมาท์ปากกาให้เส้นดูคมเป็นระเบียบและทำการลงสี



ภาพ 34 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



ภาพ 35 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : ฐานิตา, 2558



ภาพ 36 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : ฐานิดา, 2558



ภาพ 37 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : ฐานิดา, 2558

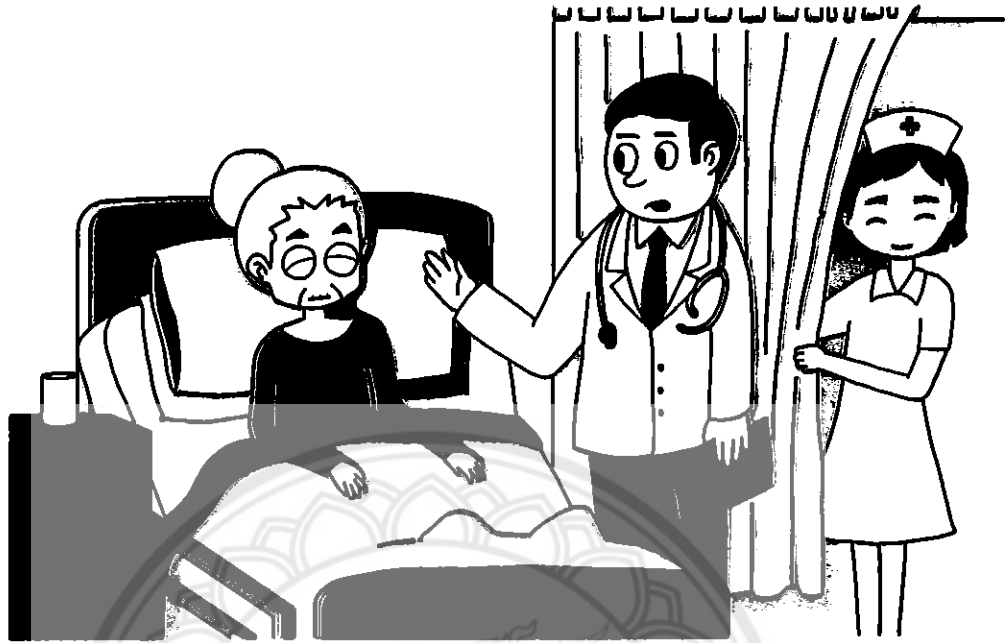


ภาพ 38 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : สุวนิดา, 2558

ภาพ 39 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : สุวนิดา, 2558



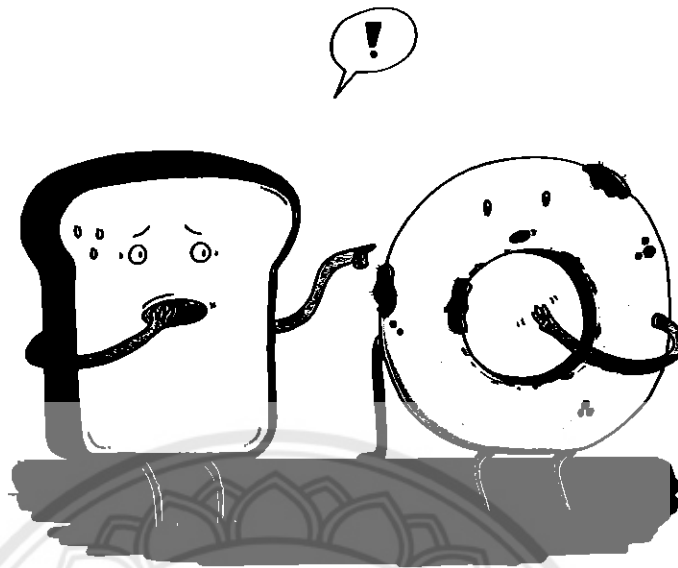
ภาพ 40 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : สุวนิดา, 2558



ภาพ 41 การลงสี (Digital paint)

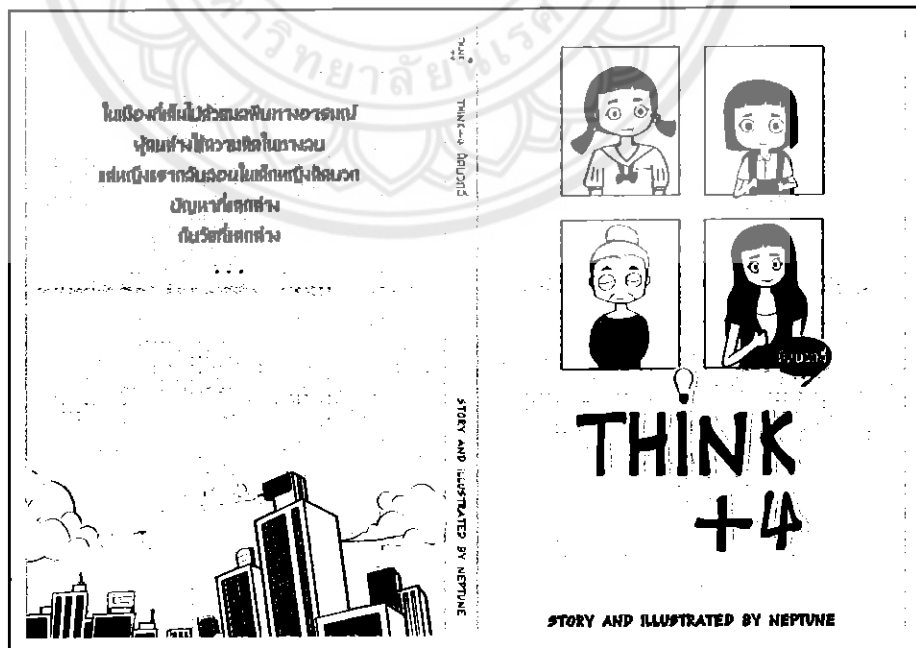
ที่มา : สุวนิดา, 2558



ภาพ 42 การลงสี (Digital paint)

ที่มา : ฐานิดา, 2558

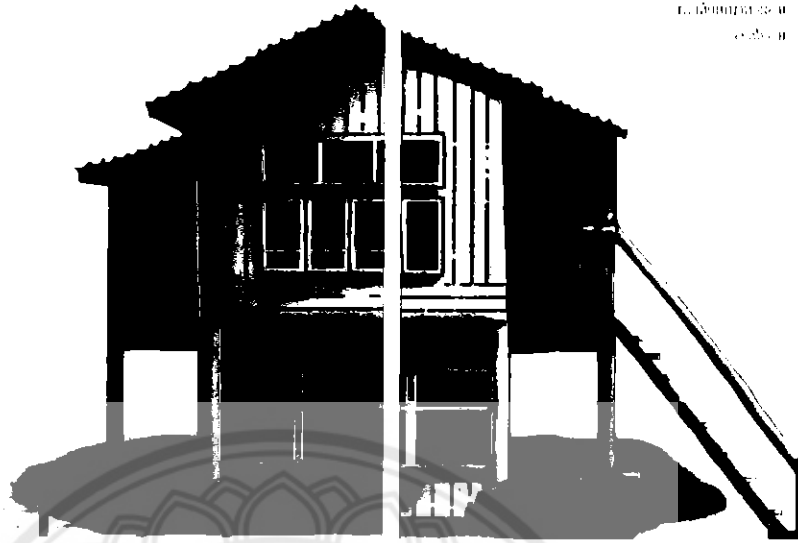
ส่วนที่ 6 ผลงานที่ออกแบบ (New book)



ภาพ 43 ผลงานที่ออกแบบ

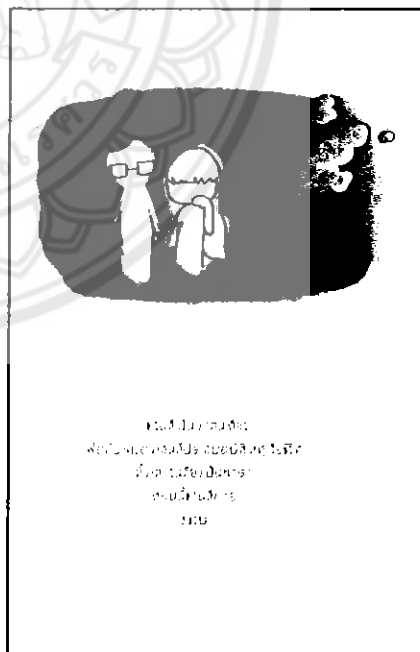
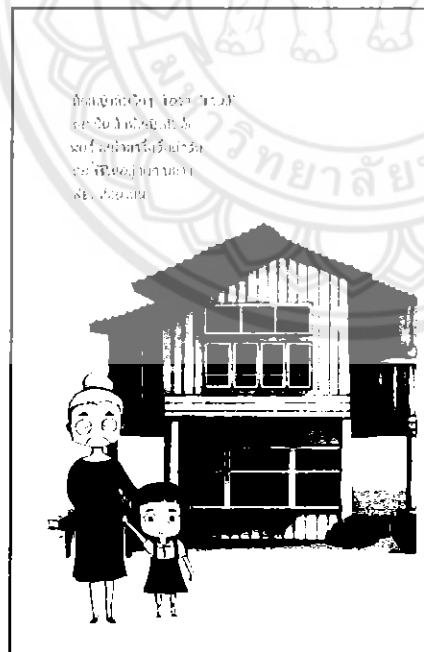
ที่มา : ฐานิดา, 2558

นางสาวกัญญา งามพัฒน์  
ภาควิชาศิลปการออกแบบ  
ชั้นปีที่ ๒ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี  
กรุงเทพฯ ๑๐๖๑๑



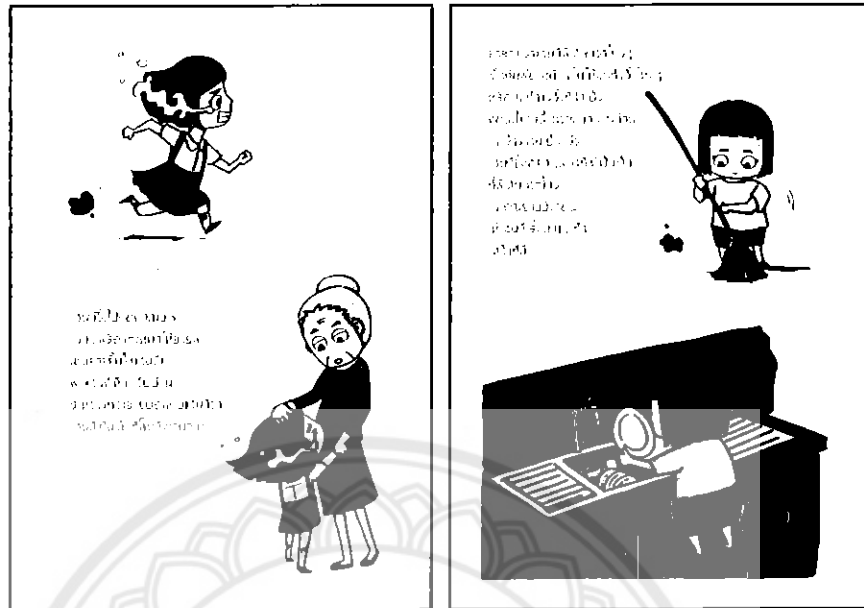
ภาพ 44 ผลงานที่ออกแบบ

ที่มา : ฐานิตา, 2558



ภาพ 45 ผลงานที่ออกแบบ

ที่มา : ฐานิตา, 2558

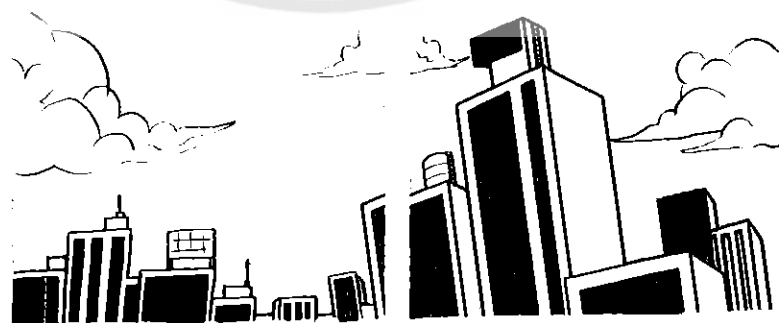


ภาพ 46 ผลงานที่ออกแบบ  
 ที่มา : สุานิดา, 2558



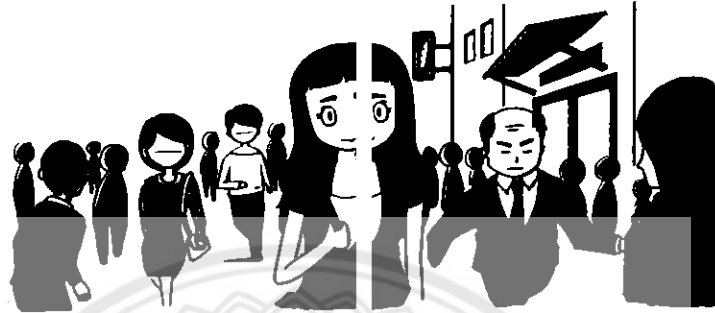
ภาควิชาการประถมศึกษา  
 โดย ใฉฉวนฉิ่งทำด้วยตัวเอง  
 ๒๕-๖๒๕๖๖

ในชื่อผลงานวิชาการ  
 เพื่อนำเสนอคุณครูท่าน  
 ทุกท่านได้รู้ถึงในแบบที่โรงเรียน  
 ทุกโรงเรียนขอขอบคุณทุกท่านที่



ภาพ 47 ผลงานที่ออกแบบ  
 ที่มา : สุานิดา, 2558

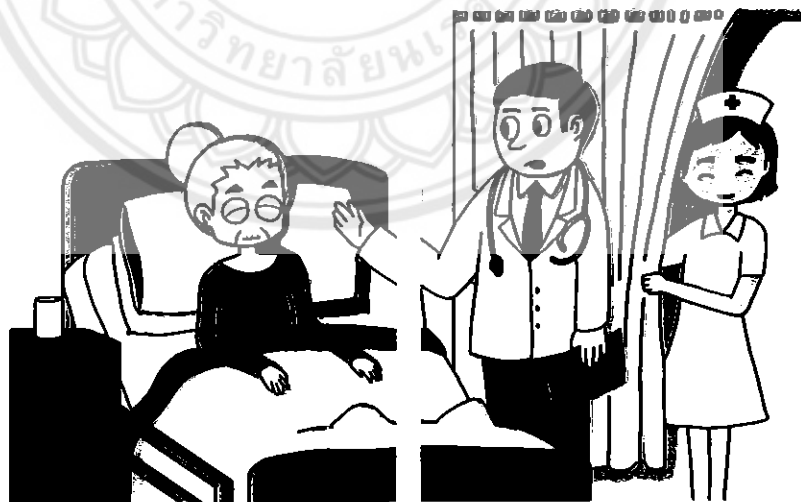
แผนผัง ๒๓. ๓. แผนผังโครงสร้างทีมงาน  
และจัดระบบงาน มีงานทำอยู่ตลอดเวลา  
ไม่ต้องไปรอคอยใครและรับงาน ใครจะรับกับ  
หน่วยงานอื่นในหน่วยงานหรือต่อแผนก



ภาพ 48 ผลงานที่ออกแบบ

ที่มา : สุานิตา, 2558

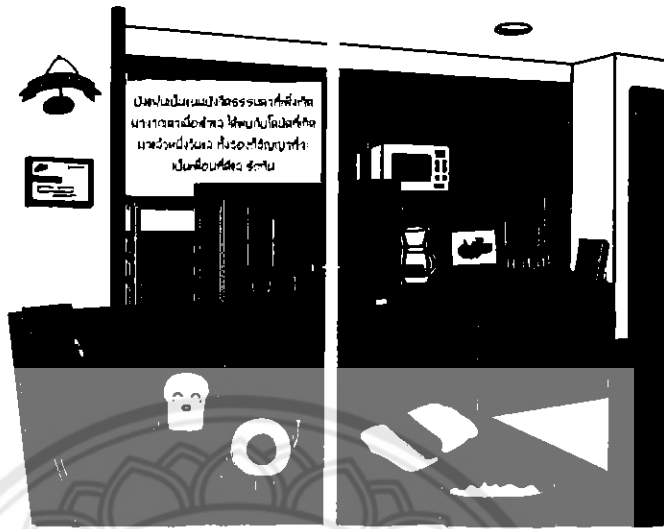
หญิงสาวเศรษฐีที่หาซื้อสิ่งของนอกบ้านมาขาย  
เป็นโรคมะเร็งระยะสุดท้าย หนีมา ผิดอาญาไม่ยอมขึ้นอยู่  
เขตสีรองให้รับเข้าดูแลรักษา



ภาพ 49 ผลงานที่ออกแบบ

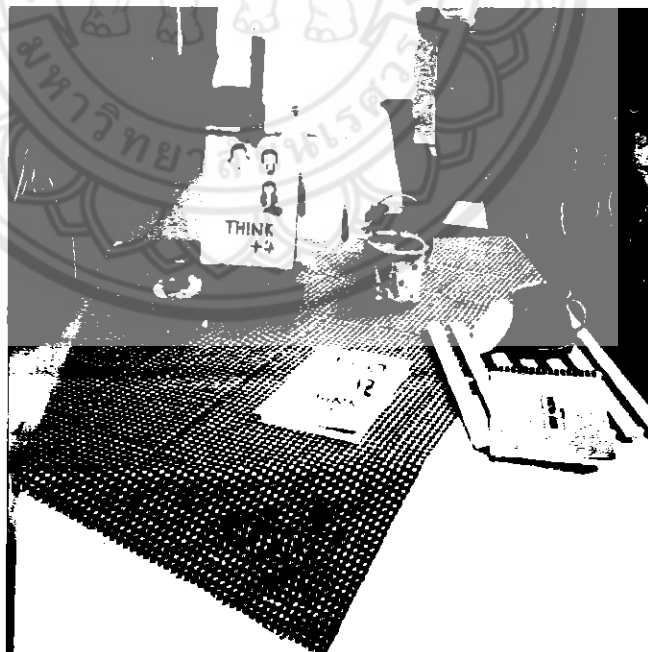
ที่มา : สุานิตา, 2558





ภาพ 50 ผลงานที่ออกแบบ

ที่มา : ฐานิดา, 2558



ภาพ 51 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ฐานิดา, 2558

## บทที่ 5

### ผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิจัยการออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 ครั้งนี้ โดยผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้า และวิธีการดำเนินการศึกษาตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

#### 1.สรุปผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดที่ดีในการใช้ชีวิต เรื่อง+4 เพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบที่เป็นแนวทางในการคิดเชิงบวก สำหรับผู้อ่านให้หันมาคิดในเชิงบวก เนื่องจากปัจจุบันผู้คนในสังคมประสบปัญหาความวุ่นวายในหลายๆด้าน ตั้งแต่ภายในครอบครัวจนถึงสังคมภายนอก สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้คนเกิดความเครียดสะสมจึงเกิดเป็นความคิดในเชิงลบเป็นมลพิษทางความคิด โดยต้องทำการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ให้มีความสวยงาม น่าสนใจเหมาะสมแก่การนำไปเผยแพร่ ออกไป โดยผลการวิจัย สรุปผลดังต่อไปนี้

##### 1.1 ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้านี้ บุคคลอายุตั้งแต่ 15-25 ปี

##### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้คือ การออกแบบหนังสือภาพประกอบเพื่อให้แนวคิดในชีวิตเรื่อง+4

1.ศึกษาเรื่องการคิดเชิงบวก

2.ศึกษาเรื่องการออกแบบ

- การออกแบบตัวละคร
- ภาพประกอบ
- การออกแบบสิ่งพิมพ์

##### ขอบเขตด้านการออกแบบ

- หนังสือขนาด A5(14.8×21เซนติเมตร) จำนวน 1 เล่ม

- เนื้อเรื่องจำนวน 4 บท
- ภาพประกอบ
- ปกหน้า-ปกหลัง

### 1.2 การออกแบบ

การออกแบบตามเนื้อเรื่องมี 4 บท แต่ละบทจะพูดถึงการคิดในเชิงบวกที่แตกต่างกันแต่ละช่วงอายุของแสดดี้ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องตั้งแต่เด็กจนโต โดยแต่ละบทจะมีปมปัญหาที่แตกต่างกันในแต่ละวัย ปัญหาที่หยิบมาเขียนเนื้อเรื่องจะนำมาจากปัญหาที่พบเจอกันเป็นประจำ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย ในตอนสุดท้ายของทุกๆบทตัวละครหลักตัวที่สอง คุณยายของแสดดี้จะเป็นตัวที่ช่วยบอกแนวคิดในเชิงบวกเป็นบทสรุปของเรื่อง การออกแบบตัวละครด้วยลายเส้นที่ดูสบายตาเข้าใจง่าย โทนมสีที่ใช้เป็นโทนน่ารักสดใส ให้เข้ากับแนวคิดในการออกแบบ และผู้ศึกษาได้ออกแบบภาพประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้นและเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้อ่าน ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึก และไม่หนีเบื่อ

### 2.ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

จากการศึกษานั้นได้เกิดขึ้นในหลายๆส่วน เริ่มจากการค้นคว้าข้อมูล ข้อมูลค่อนข้างน้อยและเข้าใจยาก จึงต้องศึกษาจากสื่อหลายชนิด ทั้งหนังสือ และอินเทอร์เน็ต ในส่วนของการออกแบบตัวละครใช้เวลานานในการหาแนวในการออกแบบ ในส่วนของการออกแบบภาพประกอบผู้ศึกษายังไม่เข้าใจและยังสับสนถึงการออกแบบภาพประกอบจึงใช้เวลานานในการวาด ในส่วนของการพิมพ์ เกิดการเว้นระยะตัดตมผิดพลาด การเลือกใช้กระดาษ และมีการผิดพลาดเรื่องสีที่พิมพ์ออกมาอ่อนกว่า ตัวงานต้นฉบับ

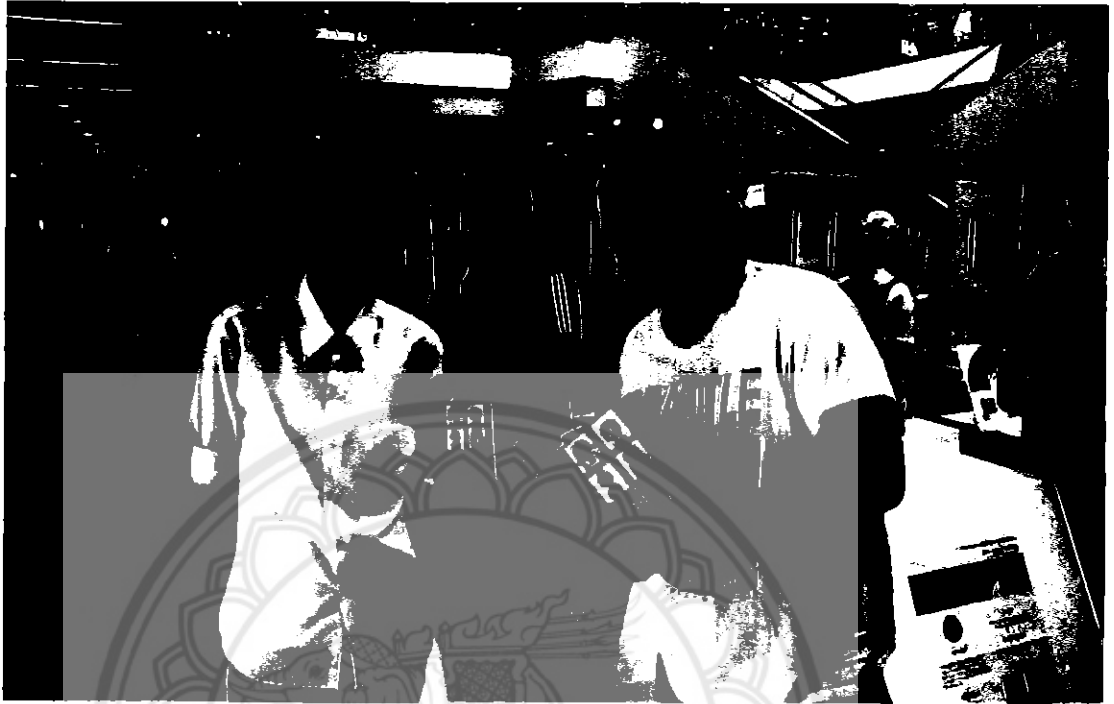
### 3.ข้อเสนอแนะ

1.นำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ในการออกแบบ ที่ต้องออกแบบภาพประกอบให้เข้ากับเนื้อหา ต้องดูน่าสนใจและมีเอกลักษณ์

2.การออกแบบและพัฒนาแบบ ควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนและเข้าใจในหัวข้อที่จะออกแบบ เพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการทำภาคินิพนธ์ เพื่อที่จะได้พัฒนาผลงานออกมา ดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับ ความขยันขันแข็ง ความใส่ใจในรายละเอียดของผู้ศึกษา

3.การทำวิจัยไม่สามารถทำด้วยตัวเองคนเดียวได้ จำเป็นอย่างมากที่ต้องมีคนคอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและชี้แนะ

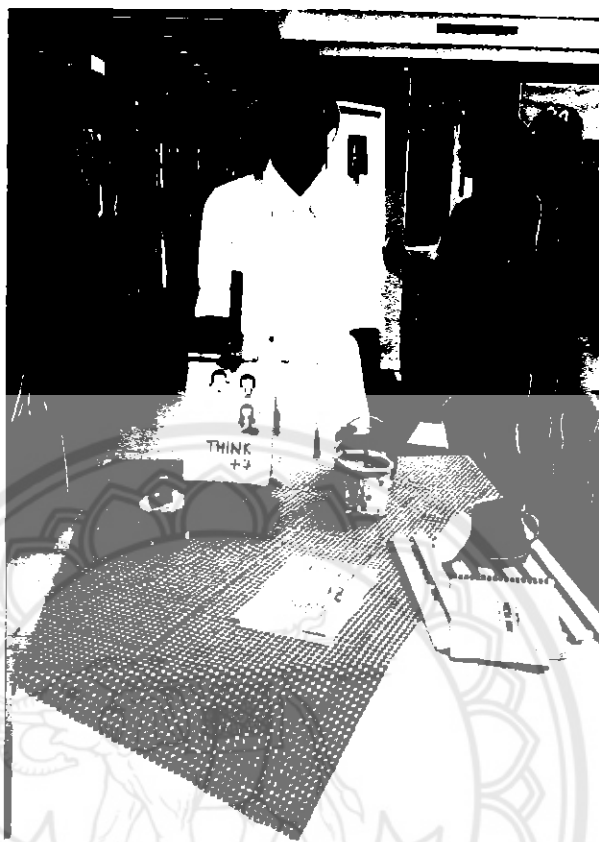




ภาพ 52 อาจารย์ที่ปรึกษา



ภาพ 53 ผู้เข้าชมผลงาน



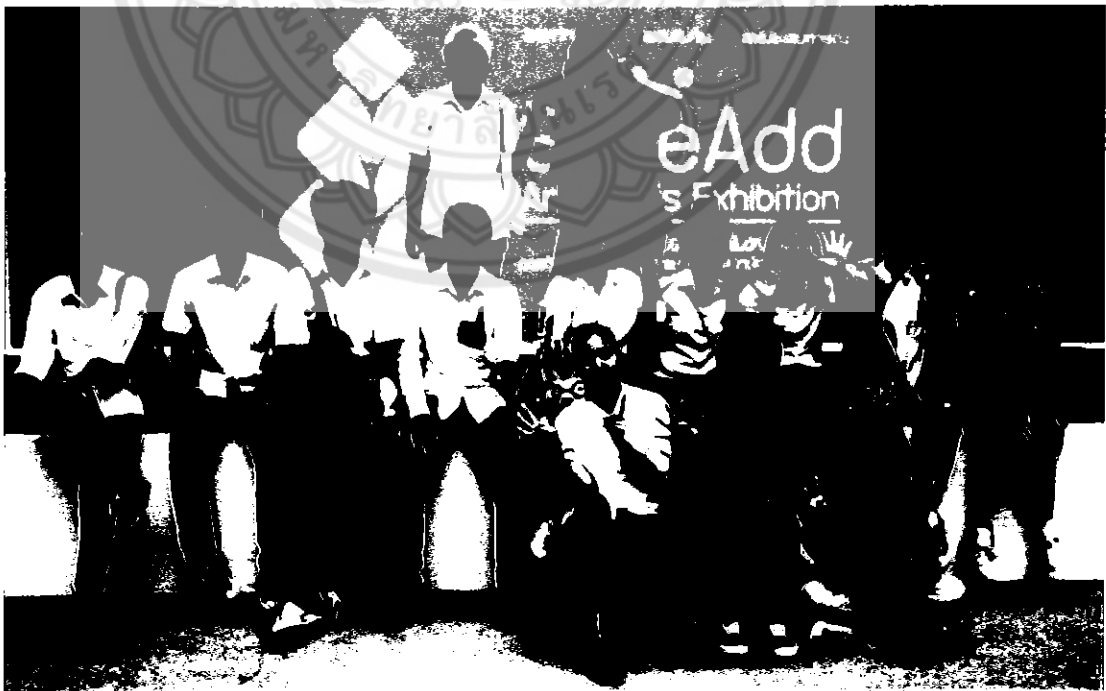
ภาพ 54 บูธจัดแสดงงาน



ภาพ 55 บรรยายภาคสนิทัศน์การ ART THESIS EXHIBITION#13



ภาพ 56 บรรยายภาคศนิทัศน์การ ART THESIS EXHIBITION#13



ภาพ 57 บรรยายภาคศนิทัศน์การ ART THESIS EXHIBITION#13

## บรรณานุกรม

"คิดบวกเปลี่ยนชีวิตเรื่องง่ายๆที่ไม่มีใครนึกถึง." แนวหน้า.(12ตุลาคม)

สมใจ ภักดีศิริ. พื้นฐานการออกแบบ. สืบค้นจาก [http://www.trangis.com/somjaiar/e1\\_1.php](http://www.trangis.com/somjaiar/e1_1.php)

จารุพรรณ ทวีทรัพย์รุ่ง. การเขียนภาพประกอบ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2543.

ผดุง พรหมมูล. ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, 2547.

ศิริพร ชัยมานา. การออกแบบคาเรคเตอร์ตัวละคร. สืบค้นจาก  
[http://siripornchaimana.blogspot.com/p/blog-page\\_4555.html](http://siripornchaimana.blogspot.com/p/blog-page_4555.html)

บุษยมาศ แสงเงิน. การคิดเชิงบวก(Positive Thinking). สืบค้นจาก  
<https://www.gotoknow.org/posts/401783>

