อภินันทนาการ

สำนักหอสมุด

การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน

ภูริช กีรติพิทยาภรณ์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน ๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗
เลขทะเบียน ๑, ๖๗๓๓๙๙ ๐.๒
เลขเรียกหนังสือ

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขา การออกแบบสื่อนวัตกรรม
พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

DESIGN OF 10 ASEAN'S FOLK TALES E-BOOK

PURICH KEERATIPITAYAPORN

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design
May 2014
Copyright by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....

(วิสิฐ อรุณรัตนานนท์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

หัวข้อภาคนิพนธ์ การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน
ผู้วิจัย ภูริช กีรติพิทยาภรณ์
ที่ปรึกษา อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตนานนท์
ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาอิสระ (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

บทคัดย่อ

การศึกษาอิสระการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน เพื่อการส่งเสริมกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กที่มีอายุ 6-9 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงอายุระดับปฐมวัยหรือประถมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้เรื่องสังคมให้สนใจในวัฒนธรรมของเหล่าประเทศเพื่อนบ้านในประชาคมอาเซียน ที่กำลังจะมาถึงในปีค.ศ. 2015

จากการศึกษาอิสระที่ผู้ศึกษาได้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่มีภาพประกอบที่มีสีสัน และการเคลื่อนไหว กอปรกับเนื้อหาที่น่าสนใจพร้อมกับสอดแทรกเนื้อหาโดยที่ผู้วิจัยหวังว่าผลงานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ผู้ที่ได้อ่านมีความสนใจหรือมีความตระหนักที่จะเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมของประเทศเพื่อนบ้านทีละน้อย

โดยการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงาน เป็น 3 ขั้นตอน อันประกอบด้วย ขั้นตอนแรก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นิทานที่จะนำมาทำและบรรยากาศการลายศิลปะของแต่ละประเทศ อีกทั้งรูปแบบภาพที่เหมาะจะใช้ในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ชิ้นนี้ผ่านทางหนังสือ อินเตอร์เน็ต และ สอบถามข้อมูลจากผู้ที่มีความรู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เมื่อเก็บข้อมูลจนได้ในระดับหนึ่งแล้วก็สู่ขั้นตอนที่ 2 โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ มาทำการย่อยข้อมูล และออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีการออกแบบตัวละคร ฉาก อินเตอร์เฟส รวมทั้งการคัดสีที่สื่อถึงแต่ละประเทศมาทำเป็นบรรยากาศในผลงานผลงานเป็นต้น ส่วนขั้นตอนการทำงานสุดท้าย คือการสร้างสรรค์ผลงานออกมา โดยตลอดระยะเวลาในการทำงาน ผู้วิจัยได้คิด พัฒนา และปรับแก้การออกแบบองค์ประกอบของผลงานอยู่หลายครั้ง ให้ออกมาสมบูรณ์มากขึ้นจนได้เป็นผลงานวิจัยในขั้นตอนสุดท้ายชิ้นนี้

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระฉบับนี้ สำเร็จและผ่านไปได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตนานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาประจำวิชาฉบับนี้ ที่ได้ให้คำแนะนำคำปรึกษาต่างๆ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในงานครั้งนี้ อาจารย์ทุกท่านได้ให้คำปรึกษา และได้ให้คำแนะนำ จนทำให้การศึกษาอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ และมีคุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาอิสระฉบับนี้

ขอขอบคุณบิดามารดา ญาติพี่น้อง และเพื่อนพ้องที่ช่วยให้คำแนะนำ สั่งสอน ช่วยเหลือในงานวิจัย ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดเวลาที่ผ่านมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่บิดามารดา บูรพาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนให้ประสบความสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ภูริช กีรติพิทยาภรณ์

สารบัญ

หน้า

หน้าอนุมัติการศึกษาอิสระ ก
บทคัดย่อ ข
ประกาศคุณูปการ ค

บทที่

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย 2
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย 2
ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย 2
ระยะเวลาในการดำเนินงาน 3
ข้อตกลงเบื้องต้น 4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4
นิยามคำศัพท์เฉพาะ 4

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักการออกแบบ 6
ความหมายทัศนธาตุ 13
ทฤษฎีสี 18
การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก 24
หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก 25
ขั้นตอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก 28
จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย 29
การแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้าน 32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 36

3 วิธีดำเนินการวิจัย

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย 38
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 38

บทที่		หน้า
	การวิเคราะห์ข้อมูล	41
	สรุปแนวทางในการออกแบบ	42
4	ผลการวิจัย	
	แนวคิดในการออกแบบ	47
	แบบร่าง	47
	พัฒนาแบบ	58
	ผลงานขั้นสุดท้าย	68
	การออกแบบของประกอบตัวงาน	70
5	บทสรุป	
	5.1 สรุปผลการวิจัย	73
	5.2 อภิปรายผล	73
	5.3 ข้อเสนอแนะ	74
ภาคผนวก		
บรรณานุกรม		75
ประวัติผู้วิจัย		77

มหาวิทยาลัยนเรศวร

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเอกภาพในภาพ	7
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างความสมดุลในภาพแบบต่างๆ	8
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการเน้นให้เกิดจุดเด่นในภาพ	8
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างเส้นแย้งในภาพ	9
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างความกลมกลืนในภาพ	10
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการใช้จังหวะในภาพ	10
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการสร้างความลึกในภาพ	11
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างความขัดแย้งในภาพ	11
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการซ้ำในภาพ	12
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการใช้จุดในภาพ	13
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างการใช้เส้น	14
ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างรูปร่างธรรมชาติ	14
ภาพที่ 2.13รูปร่างเรขาคณิต	15
ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างรูปร่างอิสระ	15

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างรูปทรงธรรมชาติ	16
ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างรูปทรงในภาพ	16
ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างการไล่น้ำหนัก	17
ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างสีต่างๆ	17
ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างการใช้บริเวณว่างในภาพ	18
ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างพื้นผิว	18
ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างวงจรสี	21
ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างหนังสือภาพสำหรับเด็ก	27
ภาพที่ 3.1หนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	39
ภาพที่ 3.2หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์"Amelia and the Terror of the Night"	40
ภาพที่ 3.3หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์"Pinocchio"	40
ภาพที่ 3.4 ตารางสีที่สื่อถึงอารมณ์แต่ละประเทศ	44
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างฟอนต์ "Nithan"	46
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 1	60

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 2	60
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 3	61
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 4	61
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 5	62
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการเทียบสัดส่วนตัวละครของการออกแบบครั้งที่2	62
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 1	63
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 2	63
ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 3	64
ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 4	64
ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 5	65
ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 6	65
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 7	66
ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 8	66
ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 9	67

.สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 10	67
ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างการออกแบบภาพเลย์เอาท์ครั้งที่1	68
ภาพที่ 4.18 ตัวอย่างหน้าสารบัญ	69
ภาพที่ 4.19 ตัวอย่างหน้าหน้าเนื้อหานิทาน	69
ภาพที่ 4.20 ตัวอย่างปกซีดีใส่ผลงาน	70
ภาพที่ 4.21 ตัวอย่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงาน	71
ภาพที่ 4.22 ภาพถ่ายบูธแสดงผลงาน	72

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงระยะเวลาในการทำงาน	3
ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงความหมายของสี	23
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงสีบรรยากาศของแต่ละประเทศ	44
ตารางที่ 3.2 ตารางตัวอย่างลายศิลปะของแต่ละประเทศ	45
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงเนื้อหาแต่หน้าของผลงาน	48
ตารางที่ 4.2 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 1	58

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภายในปีค.ศ.2015นี้ ประเทศไทยกำลังจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในฐานะที่ประเทศไทยเป็น 1 ใน 5 ของประเทศผู้ก่อตั้งอาเซียน ทางหน่วยงานทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ต่างพากันเตรียมความพร้อมเพื่อต้อนรับผู้คนจากประเทศเพื่อนบ้านที่กำลังจะมาถึงนี้

เราในฐานะประชาชนชาวไทย ควรที่จะรับรู้ถึงความร่วมมือร่วมใจในการพัฒนาประเทศของเราในการร่วมจับมือกับ 10 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ให้สมาชิกทั้ง 10 ประเทศสามารถอยู่รวมกันได้อย่างเข้มแข็ง และมีมิตรภาพ พร้อมจูงมือกันก้าวสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

ซึ่งการที่จะทำความรู้จักหรือเชื่อมความสัมพันธ์กับประเทศเพื่อนบ้านนั้น เราจำเป็นต้องเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมของแต่ละประเทศเพื่อให้เข้าใจความคิดหรือค่านิยมรวมทั้งความเชื่อ เพื่อเป็นการเตรียมตัวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนและเมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้วัฒนธรรมของชนชาติต่างๆในประชาคมอาเซียน การเรียนรู้เรื่องราวที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมในนิทานพื้นบ้าน อาจนับได้ว่าเป็นก้าวแรกของการเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมของชนชาติต่างๆของประชาคมอาเซียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาการพัฒนาหนังสือ 10 นิทานอาเซียนในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์อย่างมีลูกเล่นที่น่าสนใจ อาทิเช่นเป็นด้วยการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมหรือการที่มีภาพเคลื่อนไหวประกอบกับเสียง เป็นต้น และเมื่อทำชิ้นงานเสร็จสิ้นแล้ว ยังสามารถนำไปเผยแพร่ได้หลายทางซึ่งเป็นการเข้าถึงผู้ชมง่าย ไม่ว่าจากทางอินเตอร์เน็ตหรือCD,DVD เป็นต้น

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน 10 ประเทศอาเซียน ให้เกิดความน่าสนใจ และสะดวกต่อการใช้งาน

2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กระดับอนุบาลจนถึงประถมศึกศึกษามีสนใจในวัฒนธรรมของประเทศในประชาคมอาเซียนมากขึ้น

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ศึกษาการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียนสำหรับส่งเสริมให้เด็กระดับอนุบาลจนถึงประถมศึกศึกษาตอนต้น ซึ่งเมื่ออ่านแล้วจะมีความสนใจในความเชื่อหรือวัฒนธรรมของประเทศในประชาคมอาเซียนมากขึ้น

ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นวิจัยเชิงพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน ซึ่งมีขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมายดังนี้

1.ขอบเขตการออกแบบ

1.1 รูปแบบตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะที่ทันสมัยสนุกสนานจดจำง่าย

1.2 มีการinteract กับผู้ชมอย่างน้อย25% ของผลงานทั้งหมด

2.ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1 นิทานพื้นบ้านของสมาชิกประเทศในอาเซียน ประเทศละ 1 เรื่อง รวมเป็น 10 เรื่อง

2.2 นิทานแต่ละเรื่องสามารถสะท้อนวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆได้ และมีความน่าสนใจ

3.ขอบเขตด้านระยะเวลา

3.1 การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนาเป็นเวลาทั้งสิ้น 4 เดือนเริ่มตั้งแต่มกราคมพ.ศ. 2557 – เมษายน2557

4.กลุ่มเป้าหมาย

2.1 เด็กที่มีอายุระดับปฐมวัยหรือประถมศึกษาตอนต้น

2.2 ผู้ที่มีความสนใจในนิทานของกลุ่มประเทศอาเซียน

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	สัปดาห์															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	◄			►												
2. สเกตออกแบบงานวิจัย E-book นิทาน 10 ประเทศอาเซียน					◄			►								
3. ดำเนินการสร้างผลงาน									◄				►			
4.นำเสนอผลงาน														◄		►
5.สรุปผลและเขียนรายงาน														◄		►
6.จัดพิมพ์รูปเล่ม														◄		►

ตารางที่ 1.1ตารางแสดงระยะเวลาในการทำงาน

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. เป็นหนังสืออิเล็คทรอนิคส์สามารถแปรรูปเป็น CD หรือ ออนไลน์ผ่าน Website ได้

2. เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีภาพประกอบ 2 มิติ จำนวน 36-50หน้า

3. ทำการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ 2 มิติ ประกอบด้วย ภาพและเสียงประกอบนิทานของประเทศในประชาคมอาเซียน ประเทศละเรื่อง เรื่องละ 4หน้า

4. ในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ นอกจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน จะมีชิ้นงานประกอบดังนี้

4.1 ซีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่

4.2 โปสเตอร์ประกอบการแสดงหรือสนับสนุนหรือประชาสัมพันธ์ตัวงาน

4.3 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

4.4บูธนำเสนอ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ทำให้ทราบถึงกระบวนการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2. พัฒนา หนังสือนิทานอาเซียน เพื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สำหรับเด็กระดับอนุบาลจนถึงระดับประถมศึกษาตอนต้น

3.ทำให้ผู้ชมมีความสนใจในวัฒนธรรมความเชื่อของแต่ละประเทศในอาเซียนมากขึ้น

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อมีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่ถูกดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ผู้อ่านสามารถอ่านข้อมูลได้จากคอมพิวเตอร์ มีลักษณะข่าวสารแบบพลวัต หากต้องการปรับปรุงข้อมูล ก็สามารถทำได้โดยดึงข้อมูล (Download) มาจากอินเตอร์เน็ต หรือซีดีรอม

ASEAN หมายถึง สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Association of South East AsianNations) โดยการจัดตั้งในครั้งแรกมีจุดประสงค์เพื่อ ส่งเสริมและร่วมมือในเรื่องสันติภาพ, ความมั่นคง, เศรษฐกิจ, องค์ความรู้, สังคม, วัฒนธรรม บนพื้นฐานความเท่าเทียมกันและผลประโยชน์ร่วมกันของประเทศสมาชิกซึ่งประกอบด้วย 10ประเทศ ประกอบด้วย ไทย, พม่า, มาเลเซีย, บรูไน, ลาว, กัมพูชา, ฟิลิปปินส์, สิงคโปร์, เวียดนาม และอินโดนีเซีย

นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าสืบต่อกันมา กล่าวได้ว่าเป็นวรรณกรรมที่เก่าแก่ที่สุด นิทานอาจมีกำเนิดพร้อม ๆ กับครอบครัวของมนุษยชาติ มูลเหตุที่มาแต่เริ่มแรก คงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงแล้วเล่าสู่กันฟัง มีการเพิ่มเติมเสริมแต่งให้พิสดารมากยิ่งขึ้น จนห่างไกลจากเรื่องจริง กลายเป็นนิทานไป การเขียนนิทานในความหมายแรก อาจเป็นการเขียนจากจินตนาการก็ได้

นิทานพื้นบ้าน หมายถึง เป็นคำรวมที่หมายถึงเรื่องเล่าพื้นบ้าน(folk narrative) ประเภทต่างๆในทางคติชนวิทยา แต่ถ้าหากต้องการเจาะจงประเภทย่อยๆของนิทานพื้นบ้าน จะใช้เฉพาะลงไปว่า นิทานมหัศจรรย์/นิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ(fairytale) นิทานมุขตลก(joke) นิทานประจำถิ่น (legend) หรือ นิทานปรัมปรา(myth)เป็นต้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าแบบอิสระเรื่อง การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน มีทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งได้มาใช้ประกอบการศึกษาดังนี้

2.1หลักการออกแบบ

2.2 ความหมายทัศนธาตุ

2.3 ทฤษฎีสี

2.4 การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก

2.5 หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก

2.6 ขั้นตอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก

2.7 จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2.8 การแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้าน

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1หลักการออกแบบ

หลักการออกแบบมีดังนี้

1. ความเป็นหน่วย / เอกภาพ (Unity) ในการออกแบบผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆและพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆก็คงต้องถือหลักการนี้เช่นกัน

การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติมี 2 แบบคือ

1.1Static unity การจัดกลุ่มของform และshape ที่แข็งเช่นรูปทรงเรขาคณิตจะให้ผลทรงพลังเด็ดขาดแข็งแรงและแน่นอน

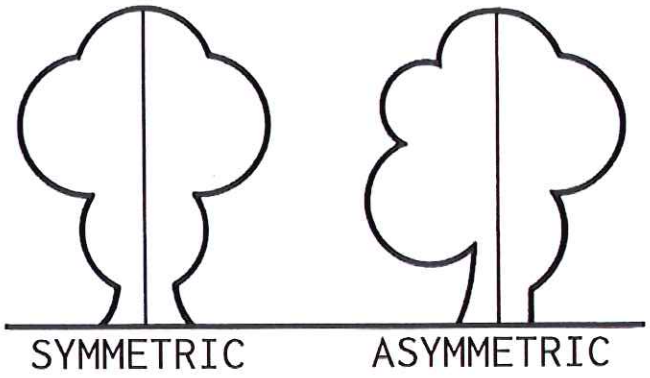
1.2 Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางความอ่อนไหวการเคลื่อนไหวซึ่งอยู่รูปในลักษณะgradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้นควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วยหรือเอกภาพ จะได้ส่วนประธานเป็นจุดสนใจ และมีส่วนประกอบต่างๆให้น่าสนใจ

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเอกภาพในภาพ

2.ความสมดุล (Balance) คือความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้างแบ่งออกเป็น

-สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่นยุติธรรมเช่นงานราชการใบวุฒิบัตรประกาศนียบัตรการถ่ายรูปติดบัตรเป็นต้น

- สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันแต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตาเช่นสมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรงด้วยจุดสนใจด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียดด้วยค่าความเข้ม– จางของสีเป็นต้น



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างความสมดุลในภาพแบบต่างๆ

3. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพจุดรองลงมาหรือส่วนรองประธานส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆหลักและวิธีในการใช้การเน้น

-เน้นด้วยการใช้หลักเรื่องContrast

-เน้นด้วยการประดับ

-เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น

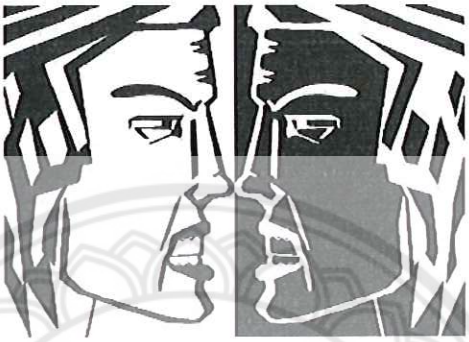
-เน้นด้วยการใช้สี

-เน้นด้วยขนาด

-เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการเน้นให้เกิดจุดเด่นในภาพ

4. เส้นแย้ง (Opposition) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งฉากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการมีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆตัวเราอยู่มากมายนับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบการจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้นน่าสนใจลดความเรียบน่าเบื่อให้ความรู้สึกฝืนใจขัดใจแต่ชวนมอง



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างเส้นแย้งในภาพ

5.ความกลมกลืน (Harmony) การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้ายๆกันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบดังนี้

5.1กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอยคือทำให้เป็นชุดเดียวกัน

5.2 กลมกลืนในความหมายเช่นการออกแบบเครื่องหมายการค้าและโลโก้

5.3 กลมกลืนในองค์ประกอบได้แก่

- กลมกลืนด้วยเส้น– ทิศทาง

- กลมกลืนด้วยรูปทรง– รูปร่าง

-กลมกลืนด้วยวัสดุ– พื้นผิว

-กลมกลืนด้วยสีมักใช้โทนสีที่ใกล้กัน

- กลมกลืนด้วยขนาด– สัดส่วน

- กลมกลืนด้วยน้ำหนัก

ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างความกลมกลืนในภาพ

6.จังหวะ (Rhythm) จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะในด้านการออกแบบแบ่งจังหวะเป็น 4แบบคือ

6.1จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกันเป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนๆกันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่องเช่นลายเหล็กดัดลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนังลายผ้าเป็นต้น

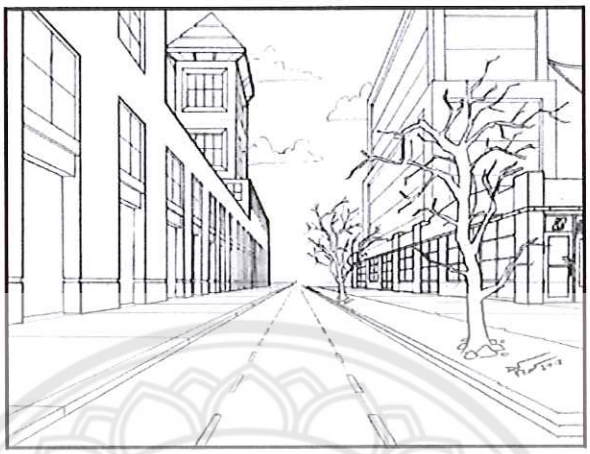
6.2 จังหวะสลับกันไปแบบคงที่เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่องเป็นชุดเป็นช่วงให้ความรู้สึกเป็นระบบสม่ำเสมอความแน่นอน

6.3 จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างอิสระทั้งขนาดทิศทางระยะห่างให้ความรู้สึกสนุกสนาน

6.4 จังหวะจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กเป็นการนำรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกันแต่มีขนาดต่างกันโดยเรียงจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่องทำให้ภาพมีความลึกมีมิติ

ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการใช้จังหวะในภาพ

7. ความลึก / ระยะ (Perspective) ให้ภาพดูสมจริงคือภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับจนสุดสายตาซึ่งมีมุมมองหลักๆอยู่ 3 ลักษณะคือวัตถุอยู่สูงกว่าระดับตาวัตถุอยู่ในระดับสายตาและวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการสร้างความลึกในภาพ

8. ความขัดแย้ง (contrast) ความขัดแย้งหมายถึงความไม่ลงรอยกันเข้ากันไม่ได้ไม่ประสานสัมพันธ์กันขององค์ประกอบศิลป์ทำให้ขาดความกลมกลืนในเรื่องรูปทรงสีขนาดลักษณะผิวที่แตกต่างกันดังนั้นนักออกแบบที่ดีจะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าวให้เป็นความกลมกลืนจึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่าลักษณะของความขัดแย้งเช่นความขัดแย้งของรูปร่างความขัดแย้งของขนาดต่างๆเป็นต้น

ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างความขัดแย้งในภาพ

9. การซ้ำ (Repetition) คือการปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่ายเดียวเข้าด้วยกันเช่นการซ้ำของน้ำหนักตำการซ้ำของเส้นตั้งการซ้ำของน้ำหนักเทาการซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกันเป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้นเช่นกราฟฟิคบนบรรจุภัณฑ์ลวดลายผ้าเป็นต้นสิ่งสำคัญของการซ้ำคือส่วนประกอบของการซ้ำและหลักการจัดองค์ประกอบของการซ้ำเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างและต้องเข้าใจในหลักการประกอบส่วนย่อยนั้นเข้าด้วยกันซึ่งการซ้ำสามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 รูปแบบ

9.1 การเรียงลำดับ(Translation in step)

9.2 การสลับซ้าย– ขวา (Reflection about line)

9.3 การหมุนรอบจุด (Rotation about a point)

9.4 การสลับซ้าย– ขวาและหมุนรอบจุด (Reflection and rotation)

9.5การสลับซ้ายขวาและเรียงลำดับ (Reflection and translation)

9.6การหมุนรอบจุดและเรียงลำดับ (Rotation and translation)

9.7การเรียงลำดับสลับจังหวะ (Reflection and alternate translation)

9.8การผสมระหว่างเรียงลำดับสลับจังหวะและหมุนรอบจุด (Reflection, rotation and translation)

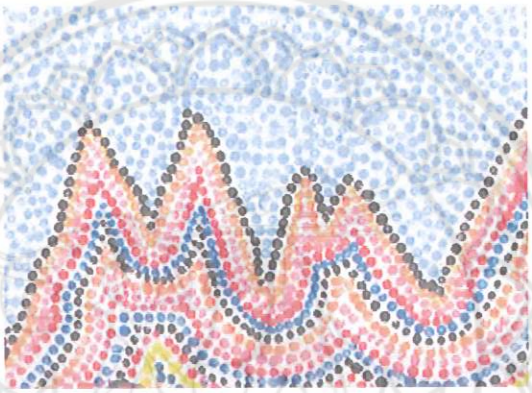
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการซ้ำในภาพ

2.2 ความหมายทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์หมายถึงส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ประกอบไปด้วย

1.จุด (Dot) หมายถึงรอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลมๆปรากฏที่พื้นผิวซึ่งเกิดจากการจิ้มกดกระแทกด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆเช่นดินสอปากกาพู่กันและวัสดุปลายแหลมทุกชนิด

จุดเป็นต้นกำเนิดของเส้นรูปร่างรูปทรงแสงเงาพื้นผิวฯลฯเช่นนำจุดมาวางเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้นและการนำจุดมาวางให้เหมาะสมก็จะเกิดเป็นรูปร่างรูปทรงและลักษณะผิวได้



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการใช้จุดในภาพ

2. เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออา**รมณ์และจิตใจของมนุษย์** เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่ง**ที่เห็นและสิ่งที่คิดจินตนา**การให้ปรากฏเป็นรูปภาพ

เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลายๆจุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขูดขีดเขียนลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย

2.1 เส้นนอนให้ความรู้สึกกว้างขวางเงียบสงบนิ่งราบเรียบผ่อนคลายสายตา

2.2 เส้นตั้งให้ความรู้สึกสูงสง่ามั่นคงแข็งแรงรุ่งเรือง

2.3 เส้นเฉียงให้ความรู้สึกไม่มั่นคงเคลื่อนไหวรวดเร็วแปรปรวน

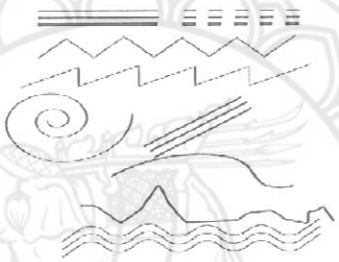
2.4 เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนไหวสุภาพอ่อนโยนสบายนุ่มนวลเย้ายวน

2.5 เส้นโค้งก้นหอยให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวการคลี่คลายขยายตัวมึนงง

2.6 เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลาให้ความรู้สึกรุนแรงกระแทกเป็นห้วงๆตื่นเต้นสับสนวุ่นวายและการขัดแย้ง

2.7 เส้นประให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่องไม่มั่นคงไม่แน่นอน

เส้นกับความรู้สึกที่กล่าวมานี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่งไม่ใช่ความรู้สึกตายตัวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่นๆเช่นเส้นโค้งคว่ำลงถ้านำไปเขียนเป็นภาพปากในใบหน้าการ์ตูนรูปคนก็จะให้ความรู้สึกเศร้าผิดหวังเสียใจแต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงายขึ้นก็จะให้ความรู้สึกอารมณ์ดีเป็นต้น

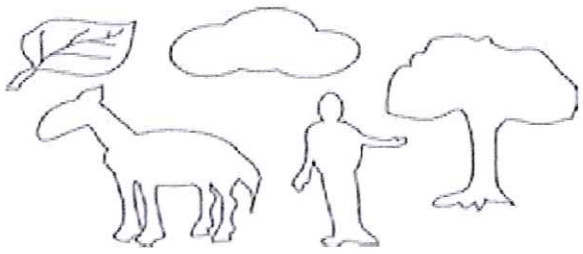


ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างการใช้เส้น

3. รูปร่างและรูปทรง

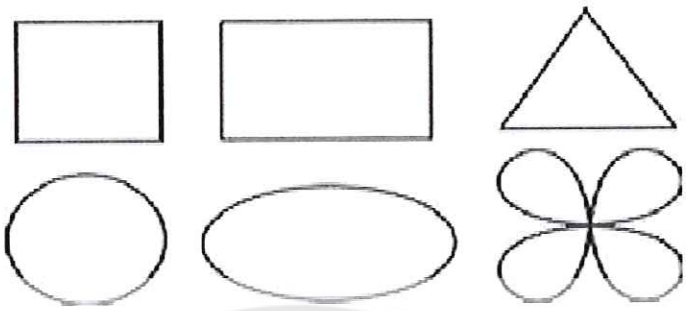
3.1รูปร่าง (Shape) หมายถึงเส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้คนสัตว์และพืชมีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาวรูปร่าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

-รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างรูปร่างธรรมชาติ

-รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



ภาพที่ 2.13รูปร่างเรขาคณิต

-รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึงรูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรีไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเองเป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมเช่นรูปร่างของหยดน้ำเมฆและควันเป็นต้น

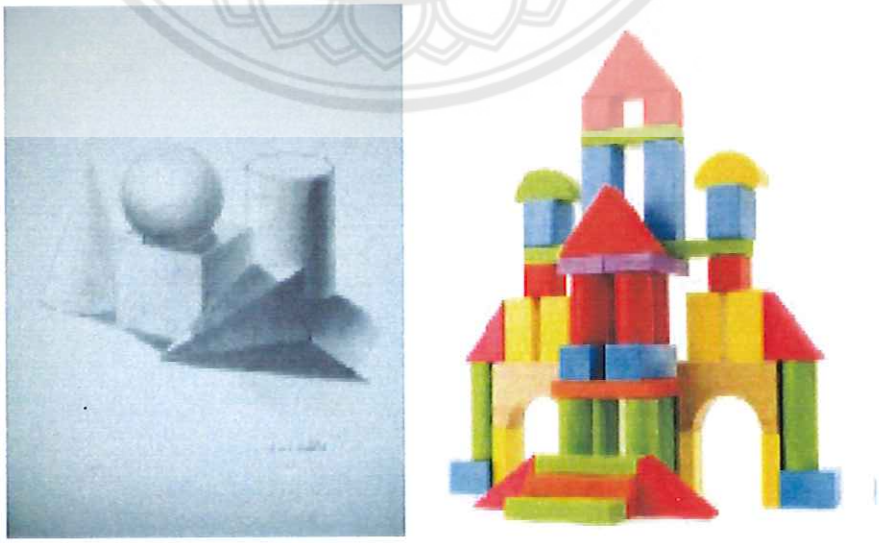
ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างรูปร่างอิสระ

3.2 รูปทรง(Form) หมายถึงโครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติคือมีทั้งส่วนกว้างส่วนยาวส่วนหนาหรือลึกคือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนักรูปทรงแบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

-รูปทรงธรรมชาติคือสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติมีกฎเกณฑ์แน่นอนและมีโครงสร้างเป็นไปตามธรรมชาติเช่นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตคนสัตว์แมลงเป็นต้นในการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ได้นำเอารูปทรงธรรมชาติมาใช้มากเพราะชีวิตประจำวันของคนเรามีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติอยู่ตลอดเวลา

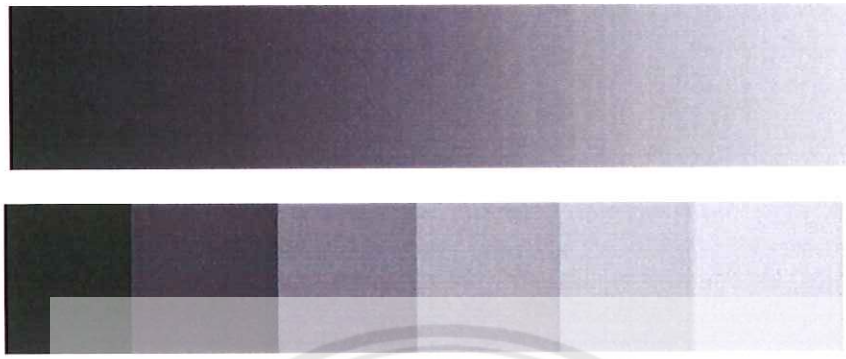
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างรูปทรงธรรมชาติ

-รูปทรงเรขาคณิต คือ รูปทรงที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์มีลักษณะเป็นเหลี่ยมเป็นมุมมีความโค้งวงกลมรูปก้นหอยเป็นเส้นตรงหยักฟันปลากากบาทรูปทรงดังกล่าว ได้ถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานทางทัศนศิลป์เช่นสิ่งก่อสร้างอาคารบ้านเรือนโต๊ะเก้าอี้ เป็นต้น



ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างรูปทรงในภาพ

4.น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่างๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง

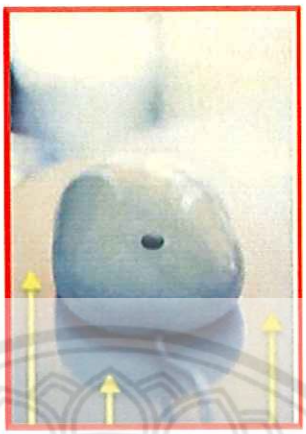


ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างการไล่น้ำหนัก

5. สี (Colour) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบๆตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสี**ที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ**หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นสีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำ**ให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น** หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างสีต่างๆ

6. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม ถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อยการจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างอ้างโดดเดี่ยว



ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างการใช้บริเวณว่างในภาพ

7. พื้นผิว (Texture) หมายถึงพื้นผิวของวัตถุต่างๆที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นพื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกันย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย

ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างพื้นผิว

2.3 ทฤษฎีสี

สี(Colour) หมายถึงลักษณะของแสงที่กระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสีเช่นสดชื่นร้อนตื่นเต้นเศร้าสีมี

ความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆอยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมายสีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น

คุณลักษณะของสี

- สีแท้ (HUE) คือสีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสมเป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใสเช่นแดงเหลืองน้ำเงิน

- สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาวเช่นสีเทา, สีชมพู

- สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำเช่นสีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำผนังหินบนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผาและที่อื่นๆภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่มทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรปโดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลายภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทยกรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำและเพิงหินในที่ต่างๆจะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปีเป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปีพ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงาต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไปเช่นจังหวัดกาญจนบุรีอุทัยธานีเป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีดงนอกนั้นจะมีสีส้มสีเลือดหมูสีเหลืองสีน้ำตาลและสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผาได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปีพ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่าใช้สีในการเขียนภาพหลายสีแต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สีคือสีดำสีขาวสีดินแดงและสีเหลืองในสมัยโบราณนั้นช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพเช่นดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาวสีดำก็เอามาจากเขม่าไฟหรือจากตัวหมึกจีนเป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆคือใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆสีเหลืองนำมาจากยางไม้รงหรือรงทองสีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้ว

การค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่างๆไม่นิยมเขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียวคือสีดำโดยใช้หมึกจีนเขียนสีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติเช่นสีของแสงอาทิตย์สีของท้องฟ้ายามเช้าเย็นสีของรุ้งกินน้ำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติตลอดจนสีของดอกไม้ต้นไม้พื้นดินท้องฟ้าน้ำทะเล

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือได้สังเคราะห์ขึ้นเช่นสีวิทยาศาสตร์มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆเช่นไฟฟ้านำมาผสมโดยการทอแสงประสานกันนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละครการจัดฉากเวทีโทรทัศน์การตกแต่งสถานที่

แม่สี(Primary Colours)

สีต่างๆนั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกันสีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สีคือสีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแม่สีมีอยู่ 2 ชนิดคือ

1. แม่สีของแสงเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือสีแดงสีเหลืองและสีน้ำเงินอยู่ในรูปของแสงรังสีซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพภาพโทรทัศน์การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆเป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุเป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติและจากการสังเคราะห์โดยกระบวนทางเคมีมี 3 สีคือสีแดงสีเหลืองและสีน้ำเงินแม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะวงการอุตสาหกรรมฯลฯซึ่งมีวิธีการผสมสีเพื่อให้ได้สีที่ต้องการดังนี้

วงจรสี (Colour Circle)

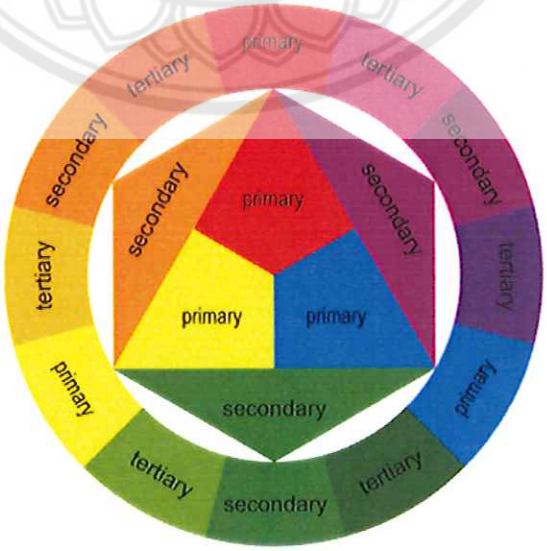
1. สีขั้นที่ 1 สีปฐมภูมิ(Primary Colour) คือแม่สีได้แก่สีแดงสีเหลืองสีน้ำเงิน

2. สีขั้นที่ 2 สีทุติยภูมิ(Secondary Colour) คือสีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สีได้แก่

- สีแดงผสมกับสีเหลืองได้สีส้ม
- สีแดงผสมกับสีน้ำเงินได้สีม่วง
- สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงินได้สีเขียว

3.สีขั้นที่ 3 สีตติยภูมิ(Tertiary Colour) คือสีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันจะได้สีอื่นๆอีก 6 สีคือ

- สีแดงผสมกับสีส้มได้สีส้มแดง
- สีแดงผสมกับสีม่วงได้สีม่วงแดง
- สีเหลืองผสมกับสีเขียวได้สีเขียวเหลือง
- สีน้ำเงินผสมกับสีเขียวได้สีเขียวน้ำเงิน
- สีน้ำเงินผสมกับสีม่วงได้สีม่วงน้ำเงิน
- สีเหลืองผสมกับสีส้มได้สีส้มเหลือง



ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างวงจรสี

สีและการนำไปใช้

1.วรรณะของสี (Tone) จากวงจรสีธรรมชาติในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะคือ

1.1) สีวรรณะร้อน ได้แก่สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น

1.2) สีวรรณะเย็นได้แก่สีที่ให้ความรู้สึกเย็นสงบสบายเช่นสีเขียวเขียวเหลืองเขียวน้ำเงินน้ำเงินม่วงน้ำเงินม่วงเป็นต้น

2.ค่าของสี (Value of colour) หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อยๆจางลงจนขาวหรือสว่างและทำให้ค่อยๆเข้มขึ้นจนมืด

3. สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพโดยให้ค่าของสีอ่อนกลางแก่ คล้ายกับภาพถ่ายขาวดำ

4. สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ ปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียวสีน้ำเงิน เป็นต้น

5.สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) หมายถึงใช้สีสดใสที่ปรากฏเด่นขึ้นมาบนโครงสีส่วนรวมที่เป็นสีกลางหรือสีหม่น

6. สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง

ตารางแสดงความหมายของสี

สี/ชื่อสี	ความหมาย-อารมณ์
คราม(Aqua)	การป้องกัน– สุขภาพ
ดำ(Black)	ความลึกลับ– ความตาย– อำนาจ– พลัง– ความแรง– สิ่งชั่วร้าย– ความประณีต
ฟ้า(Blue)	สุขภาพ– ความเชื่อถือ– ไหวพริบ– จงรักภักดี– ความเลื่อมใส– ความถูกต้อง
น้ำตาล(Brown)	ความอดทน– ความมั่นคง
ฟ้าแก่(Dark Blue)	ความจริง– สัจธรรม– อำนาจ– ความรู้– ความซื่อสัตย์– การป้องกัน
เขียวแก่(Dark Green)	ความทะเยอทะยาน– ความโลภ– ความริษยา
ม่วงแก่(Dark Purple)	ความสูงส่ง– ความปรารถนาอันแรงกล้า– ความหรูหรา
แดงแก่(Dark Red)	ความโกรธ– ความรุนแรง– ความกล้าหาญ– กำลังใจ
เหลืองแก่(Dark Yellow):	การตักเตือน– การเจ็บป่วย– ความเสื่อม– ความอิจฉา
ทอง(Gold)	สติปัญญา– ความร่ำรวย– ความสว่าง– ความสำเร็จ– โชคลาภ
เขียว(Green)	ความอุดมสมบูรณ์– การเติบโต– การกลับมาของมิตรภาพ
ฟ้าอ่อน(Light Blue)	การหยั่งรู้– โอกาส– ความเข้าใจ– ความอดทน– ความอ่อนโยน
เขียวอ่อน(Light Green)	ความกลมกลืน– ความสงบ– สันติภาพ
ม่วงอ่อน(Light Purple)	เรื่องรักใคร่– ความสงบ -
แดงอ่อน(Light Red)	ความรู้สึกดีใจ– เรื่องทางเพศรส– ความรู้สึกของความรัก
เหลืองอ่อน(Light Yellow)	ปัญญา– ความฉลาด
ส้ม(Orange)	กำลัง– ความมีโชค– พลังชีวิต– การให้กำลังใจ– ความสุข
ชมพู(Pink)	เป็นมิตร– ความรัก– ความโรแมนติก– ความเคารพ
ม่วง(Purple)	ความหยั่งรู้– ความทะเยอทะยาน– ความก้าวหน้า– คามสง่างาม
แดง(Red)	พลัง– อันตราย– สงคราม– อำนาจ
ขาว(White)	ความบริสุทธิ์– ความดี– ความดีพร้อม– ความเงียบสงบ
เหลือง(Yellow)	ความสุข– พลังงาน– ความเจริญ– การเรียนรู้– การสร้าสรรค์
เขียวอมเหลือง(Yellow-Green)	การเจ็บป่วย– ความอิจฉา– ขี้ขลาด– การแตกแยก

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงความหมายของสี

2.4 การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก

ในเอกสารนี้ผู้เขียนจะยกตัวอย่างหนังสือภาพสำหรับเด็กที่ดีที่ผ่านการพิสูจน์มาแล้วจากหลายโครงการที่ทำงานด้านการพัฒนาเด็กด้วยหนังสือและการอ่านว่าเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเด็กเล็กมาวิเคราะห์มาแนะนำกิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการและประสาทสัมผัสรวมถึงการใช้หนังสือเพื่อเป็นตัวอย่างให้คุณครูผู้ปกครองและผู้ที่สนใจการพัฒนาเด็กปฐมวัยด้วยหนังสือได้นำไปใช้ต่อไป

การอ่านหรือเล่าเรื่องจากหนังสือภาพให้เด็กฟังจะสนุกและประสบความสำเร็จหรือไม่นั้นนอกจากเทคนิควิธีของคุณครูผู้อ่านผู้เล่าแต่ละคนแล้วการเลือกหนังสือเพื่อมาใช้กับเด็กก็เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามเนื่องจากเด็กๆแต่ละวัยมีพัฒนาการมีประสบการณ์ที่แตกต่างกันการเลือกหนังสือให้เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็นโดยส่วนใหญ่เด็กๆที่อยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจะมีอายุโดยเฉลี่ยอยู่ที่๓ขวบครึ่งคุณครูจะต้องเลือกหนังสือที่มีเนื้อหาและรูปภาพที่เหมาะสมกับเด็กในวัยนี้หนังสือภาพจึงเป็นหนังสือที่เหมาะที่สุดสำหรับเด็กวัยที่อยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

หนังสือภาพที่เหมาะสำหรับเด็กเล็กนั้นมีความแตกต่างจากหนังสือนิทานที่มีภาพประกอบ

หนังสือภาพ (Picture Book)

จะมีสัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือคือมีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษการวาดภาพเต็มหน้าคู่หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ก็จะเหมาะสมเพราะเด็กๆจะได้ดูภาพได้เต็มอิ่มเต็มตาหนังสือภาพอาจจะเป็นนิทานหรือไม่ใช่ก็ได้เพราะหนังสือภาพบางเล่มมีลักษณะเป็นหนังสือประเภทเสริมความรู้ให้ความคิดรวบยอดสำรับเด็กบางเล่มเป็นหนังสือเพื่อการเรียนรู้ภาษาคณิตศาสตร์ต่างๆเป็นต้น

หนังสือภาพที่ดีสำหรับเด็กไม่จำเป็นต้องมีสีสันเจิดจ้าเสมอไปขึ้นอยู่กับเนื่องเรื่องมากกว่าว่าเรื่องนั้นๆต้องการสีสันมากแค่ไหนเช่นหากเนื้อเรื่องมีบรรยากาศที่อ่อนโยนนุ่มนวลมีการบรรยายถึงอากาศยามเช้ายามเย็นหรือตอนค่ำก่อนเข้านอนก็ควรมีภาพที่ใช้สีอบอุ่นและดูนุ่มนวลเข้ากันไม่ควรใช้ภาพวาดที่มีสีสันฉูดฉาดในขณะที่บางเล่มอาจจะมีสีสันสดใสหรือทึบทึมเช่นนั้นก็จะเข้ากันกับเนื้อเรื่องประเภทเรื่องราวที่เจิดจ้าร่าเริงหรือน่าตื่นเต้นลึกลับตามลำดับ

ว.6733499 ค.2
สำนักหอสมุด
๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗

แต่สำหรับหนังสือภาพบางเล่มก็ไม่ได้ลงสีสันเต็มตลอดทั้งหน้าไม่ว่าจะสีสันฉูดฉาดหรือนุ่มนวลเพียงเว้นพื้นกระดาษขาวๆเอาไว้มากๆก็มีทั้งนี้เพื่อความสวยงามในการออกแบบและเหมาะสมลงตัวซึ่งส่วนใหญ่จะใช้กับหนังสือสำหรับเด็กเล็กๆกล่าวคือมีภาพที่ชัดเจนเพียงภาพเดียวบนพื้นกระดาษขาวหรือสีอ่อนเท่านั้นเพื่อให้เข้าใจง่ายและดูสบายตา

หนังสือนิทาน (Story Book) เป็นหนังสือสำหรับเด็กที่โตขึ้นใช้สำหรับอ่านเองและมีผู้ใหญ่อ่านให้ฟังเช่นเดียวกับหนังสือภาพหนังสือนิทานมีเนื้อเรื่องที่ยาวและมีความซับซ้อนในหนึ่งเล่มอาจจะมีนิทานมากกว่าหนึ่งเรื่องก็ได้แม้001.jpgหนังสือนิทานจะมีภาพประกอบแต่ภาพก็ไม่ได้ทำหน้าที่เล่าเรื่องจึงเหมาะสำหรับเด็กโตที่อ่านหนังสือเองได้แล้ว

2.5 หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก

อรอนงค์ โชคสกุลและศรีอัมพร ประทุมนันท์ (2544, หน้า10-12) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

1. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น เนื้อหาจะเพิ่มขึ้นตามวัยของเด็ก ได้แต่ต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา

2. เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาของหนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน ส่วนเนื้อหาของเด็ก ที่กำลังย่างเข้าสู่วัยรุ่น จะมีความคิดรวบยอดมากกว่าหนึ่งก็ได้ แต่ต้องสอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

3. เนื้อหาจะต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น จะเขียนเนื้อหาเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรอง ก็ควรจะกำหนดให้แน่นอนก่อนจะลงมือเขียน นอกจากจะกำหนดการเขียนเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรองแล้ว ยังจะต้องกำหนดให้ชัดเจนอีกว่าจะเขียนเนื้อหาในรูปแบบใด เช่น นิทาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น บทละคร บันทึกเรื่อง สารคดี เป็นต้น

4. สำนวนภาษา ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็ก สำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดย ไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้งและการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไป

5. ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก การใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีหลายวิธี เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพตัดแปะ เป็นต้น ในการนำภาพมาประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจะทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ2 -6 ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมาก ๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น(อายุ 12-14 ขวบ) ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

6. ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรโต ขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซ.ม.) และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรลวดลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์

ทางภาษา เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่ม หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกัน ต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก

จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำกัน มีดังนี้

1.จำนวน 8-16 หน้า สำหรับเด็กวัย 2-5 ขวบ

2.จำนวน 16 -32 หน้า สำหรับเด็กวัย 6-11 ขวบ

3.ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก

4.ขนาด 8 หน้ายก (18.5 × 26 ซ.ม.)

5.ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 × 18.5 ซ.ม.)

6.ขนาด 16 หน้ายกใหญ่ (14.8 × 21 ซ.ม.)

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มก็เป็นส่วนสำคัญเพราะถ้าเราทำรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือจึงควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อ ความแข็งแรงและคงทน นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุด ของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถาม แบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างหนังสือภาพสำหรับเด็ก

ถวัลย์ มาศจรัส (2538, หน้า 28) กล่าวถึงข้อสรุปเรื่องที่เด็กสนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินวิโรฒ (ประสานมิตร) ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ 18-28 พฤษภาคม 2533 นั้นได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

1.อายุ 1-3 ปี จะชอบเรื่องสั้น ๆ มีตัวละคร 2-3 ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง

2. อายุ 4-5 ปี จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงเห่กล่อม

3. อายุ 5-8 ปี สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้าโครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้

4. อายุ 8-10 ปี ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวประวัติของบุคคลสำคัญเด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรใช้ภาษาพูดเด็กจะให้ความสนใจติดตามอ่าน

5. อายุ 11-16ปี การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องสมจริง"

2.6 ขั้นตอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 12-21) ได้เสนอขั้นตอนการทำหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

1. ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือเด็ก โดยศึกษาจากตำรา เอกสารต่าง ๆ การอบรม สัมมนา ศึกษาจากหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลจากการประกวด เป็นต้น

2. เขียนโครงเรื่อง (Plot) จะทำให้ทราบว่าเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร พร้อมกับบอกแกนของเรื่อง เพื่อจะได้ทราบว่าหนังสือเด็กเรื่องนั้นมีแกนของเรื่องอย่างไร แล้วจึงคิดผูกเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

3. เนื้อเรื่องย่อ คือ การเขียนเนื้อเรื่องย่อ ๆ ของเรื่องที่จะแต่งขึ้นมา ทำให้ผู้อ่านทราบได้ว่าเนื้อเรื่องนี้ มีเนื้อเรื่องย่อเกี่ยวกับอะไร ซึ่งจะละเอียดกว่าโครงเรื่อง

4. เขียนบทสคริปต์ (Script) คือ การนำเรื่องราวที่ได้จากโครงเรื่องมาเขียนบอก ขั้นตอนของเนื้อเรื่องและรูปภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางภาพและรูปเล่ม ของหนังสือตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้าย

5. การทำดัมมี่ (Dummy) คือ การทำหนังสือจำลองของหนังสือที่จะทำขึ้นมา โดยทำรายละเอียดจากบทสคริปต์มาเขียนและวาดรูปหรือทำสัญลักษณ์แทนรูป เป็นการทดลองก่อนที่จะพิมพ์เป็นเล่ม เพื่อดูความเหมาะสม

6. การทำรูปเล่ม (Format) คือ การทำหนังสือจริง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ คำบรรยาย รวมทั้งการวางหน้า การจัดภาพ (layout) ของหนังสือให้เหมาะสมโดยดูจากดัมมี่ สำหรับขนาดของรูปเล่มมีหลายขนาดที่นิยมคือ ขนาดเล็ก13 ซม.×18.5 ซม. หรือ 16 หน้ายก ขาดกว้าง 14.6 ซม.× 21ซม. หรือ 16 หน้ายกใหญ่ ลักษณะของรูปเล่มมี 2 ลักษณะ คือ แบบแนวตั้งและแบบแนวนอน

7. การตั้งชื่อเรื่อง ต้องน่าสนใจ น่าติดตามอ่าน โดยอาศัยการพิจารณาจาก เนื้อเรื่อง ในการสร้างหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก ผู้สร้างต้องการวางแผนที่ดีเพราะจะช่วยให้หนังสือ ที่จัดทำขึ้นมีคุณค่า น่าอ่านชวนติดตาม ตลอดจนจูงใจให้เด็กรักการอ่านยิ่งขึ้น

การสร้างหนังสือสำหรับเด็กต้องสร้างเป็นลำดับขั้นตอน เป็นการปฏิบัติที่มีแบบแผน ทั้งยังเป็นการสร้างวินัยให้กับตนเองอีกด้วย และต้องศึกษาข้อมูลจากงานเอกสารและแหล่งต่าง ๆหลาย ๆ แหล่ง เพื่อจะได้นำความรู้และประสบการณ์ มาเป็นแนวทางสำหรับพัฒนาหนังสือให้ได้หนังสือที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

2.7จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของเด็กวัยต่างๆจะมีความแตกต่างกันซึ่งนับได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะวัยที่สามารถจำแนกให้เห็นเป็นลักษณะเด่นประจำวัยได้และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นพื้นฐานในการเข้าใจพฤติกรรมที่เป็นปกติธรรมดาของเด็กวัยนี้

สมพรสุทัศนีย์ (2547:9) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย (Preschool Child) ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางกายเด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กวัยตอนต้นที่มีส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วแต่จะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าด้านข้างกล้ามเนื้อและกระดูกจะเริ่มแข็งแรงขึ้นแต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่การประสานงานของอวัยวะต่างๆยังไม่ดีพอจากการศึกษาของGesell และคนอื่นๆเด็กอายุ 3-5 ขวบมีพัฒนาการทางกายแตกต่างกันบางคนสามารถทรงตัวได้ดีวิ่งได้เร็วขึ้นควบคุมการเดินวิ่งให้ช้าลงและเร็วได้กระโดดไกลๆได้เต้นและกายบริหารได้ตามจังหวะดนตรีการประสานงานของกล้ามเนื้อดีขึ้น

2. พัฒนาการทางอารมณ์เด็กวัย 3-5 ขวบมักจะเป็นเด็กเจ้าอารมณ์และจะแสดงอารมณ์และจะแสดงอารมณ์ต่างๆออกมาอย่างเปิดเผยและมีอิสระเต็มที่เด็กวัยนี้มักมีความกลัวอย่างสุดขีดอิจฉาอย่างไม่มีเหตุผลโมโหร้ายการที่เด็กมีอารมณ์เช่นนี้อาจจะเป็นเพราะเด็กมีประสบการณ์กว้างขึ้นเพราะเงื่อนไขทางสังคมตั้งแต่สังคมภายในบ้านจนกระทั่งถึงสังคมภายนอกบ้านเด็กเคยได้รับแต่ความรักความเอาใจใส่จากพ่อแม่และผู้ที่ใกล้ชิดเมื่อต้องพบกับคนนอกบ้านซึ่งไม่สามารถเอาใจใส่เด็กได้เท่าคนในบ้านและไม่สามารถที่จะเอาใจใส่ได้เหมือนเมื่อเด็กเล็กๆอยู่เด็กจึงรู้สึกขัดใจเพราะคิดว่าตนเป็นคนที่มีความสามารถกว่าคนอื่นเด็กจะยกย่องบูชาตนเองและพยายามปรับตัวเพื่อต้องการให้เป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับของบุคคลข้างเคียงในวัยนี้มักจะใช้คำพูดแสดงอารมณ์ต่างๆแทนการรุกรานด้วยกำลังกายเพราะพัฒนาการทางร่างกายยังไม่โตเต็มที่เด็กแต่ละคนมีอารมณ์ไม่เหมือนกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสุขภาพการอบรมเลี้ยงดูจากพ่อแม่และสภาพแวดล้อมทางสังคมเช่นเด็กที่เติบโตขึ้นจากสภาพแวดล้อมสงบเงียบได้รับความรักเอาใจใส่และการตอบสนองความต้องการสม่ำเสมอพ่อแม่มีอารมณ์คงเส้นคงวาเด็กก็จะเติบโตขึ้นเป็นคนที่มีอารมณ์มั่นคงกว่าเด็กที่มีสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้ามเหล่านี้เป็นต้น

3. พัฒนาการทางสังคมคำว่าสังคมในที่นี้หมายถึงการติดต่อสัมพันธ์การผูกพันและการมีชีวิตอยู่ร่วมกันเด็กปฐมวัยหรือวัยก่อนเข้าเรียนได้เรียนรู้เข้าใจและใช้ภาษาได้ดีขึ้นพ่อแม่และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดตลอดจนครูที่อยู่ในชั้นอนุบาลได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรมค่านิยมและศีลธรรมทีละน้อยโดยเริ่มจากสิ่งที่ง่ายเช่นการพูดจาสุภาพการเคารพกราบไหว้ฯลฯเพื่อให้เด็กเติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมดังนั้นเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนอนุบาลจะรู้จักคบเพื่อนรู้จักการ

ผ่อนปรนรู้จักอดทนในบางโอกาสรู้จักการให้และการรับPiaget นักจิตวิทยากลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) กล่าวว่าเด็ก 3-5 ขวบเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนในโรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านวัยเดียวกันแต่เด็กวัยนี้ยังเข้าใจถึงความถูกต้องและความไม่ลึกซึ้งนักดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับการแยกตัวจากพ่อแม่ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่นให้เด็กเข้าใจระเบียบและกฎเกณฑ์ต่างๆฝึกให้รู้จักการแบ่งปันและการผลัดเปลี่ยนกันและรู้จักอดใจรอในโอกาสอันควร

4. พัฒนาการทางสติปัญญาเด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดีเด็กจะเรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วโดยเฉลี่ยเด็กอายุ 3 ขวบจะรู้จักศัพท์ประมาณ 3,000 คำและเด็กสามารถใช้คำวลีและประโยคในการแสดงบทบาทตามแบบอย่างโทรทัศน์ได้รู้จักใช้ท่าทางประกอบคำพูดเด็ก 4 ขวบช่างซักช่างถามมักจะมีคำถามว่า"ทำไม" "อย่างไร" แต่ก็ไม่สนใจคำตอบและคำอธิบายคำพูดของเด็กวัยนี้สามารถพูดประโยคยาวๆที่ต่อเนื่องกันได้สามารถเล่านิทานสั้นๆให้จบได้และมักจะเอาเรื่องจริงปนกับเรื่องสมมติสำหรับเด็กวัย 5 ขวบพัฒนาการทางภาษาสูงมากเด็กสามารถตอบคำถามตรงเป้าหมายชัดเจนและสั้นการซักถามน้อยลงแต่จะสนใจเฉพาะเรื่องไปควรจัดให้เด็กได้มีโอกาสพูดให้เพื่อนฟังเพื่อนก็ต้องเป็นผู้ฟังที่ดีด้วยและควรหมุนเวียนกันออกมาพูดทุกคนการจินตนาการและการสร้างเรื่องจะพบมากในเด็กวัยนี้จึงเป็นโอกาสเหมาะที่ควรจะได้สนับสนุนและส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้มากที่สุดแต่เด็กวัยนี้ไม่มีพัฒนาการที่เกี่ยวกับการจัดประเภทของสิ่งของเป็นหมวดหมู่ไม่มีพัฒนาการในเรื่องความคงตัวในเรื่องขนาดน้ำหนักและปริมาตรทั้งนี้เป็นเพราะเด็กยังไม่มีความเข้าใจยังไม่มีเหตุผลและประเมินค่าสิ่งต่างๆตามที่เห็นด้วยตาเท่านั้นจะเห็นได้ว่าเด็กก่อนวัยเรียนนี้มีพัฒนาการทางร่างกายที่กำลังเจริญเติบโตภาวะอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและสังคมรอบด้านเริ่มมีสังคมมีการเรียนรู้สิ่งที่ควรทำไม่ควรทำฝึกการเป็นผู้ให้และเป็นผู้รับและมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่ดีอยู่ในวัยที่อยากรู้อยากเห็นอยากทำเรียนรู้เร็วเป็นแนวทางที่ครูผู้สอนควรจะสังเกตและเข้าใจในพฤติกรรมของเด็กก่อนจะดำเนินการสอนและให้ความรู้ต่างๆกับเด็กก่อนวัยเรียนเหล่านี้

2.8 การแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้าน

การแบ่งนิทานมีวิธีการแบ่งและใช้คำแตกต่างกันไปบ้างในที่นี้จะได้จัดจำแนกประเภทนิทานตามรูปแบบของนิทานออกเป็น 14 ประเภทดังนี้

1. นิทานปรัมปราหรือนิทานทรงเครื่อง (fairy tale) ลักษณะที่เห็นเด่นชัดคือเป็นเรื่องค่อนข้างยาวมีเหตุการณ์ที่เป็นจุดขัดแย้งประกอบอยู่หลายเหตุการณ์เนื้อเรื่องจะประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆซึ่งพ้นวิสัยมนุษย์สถานที่เกิดเหตุไม่แน่ชัดว่ามีอยู่ที่ใดตัวเอกของเรื่องเป็นผู้มีคุณสมบัติพิเศษเช่นมีบุญบารมีมีของวิเศษที่สามารถต่อสู้อุปสรรคขวากหนามทำให้ศัตรูพ่ายแพ้ไปในที่สุดและจบลงด้วยความสุขเช่นเรื่องโสนน้อยเรือนงามปลาบู่ทองนางสิบสองสังข์ทองเป็นต้น (กุหลาบมัลลิกะมาส, 2518, หน้า 106) เนื้อหาของนิทานประเภทนี้สนุกสนานตื่นเต้นการดำเนินเรื่องอยู่ในโลกของจินตนาการมีความมหัศจรรย์จากอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของตัวละครที่เป็นอมนุษย์เช่นยักษ์เทวดาหรือพญานาคเข้ามาเกี่ยวข้องในบางแห่งจึงเรียกนิทานประเภทนี้ว่า"นิทานมหัศจรรย์" และด้วยเนื้อเรื่องสนุกสนานดังกล่าวปัจจุบันจึงมีผู้นำมาดัดแปลงสำหรับใช้แสดงลิเกละครภาพยนตร์และการแสดงอื่นๆ

2. นิทานท้องถิ่นหรือนิทานประจำท้องถิ่น (legend) นิทานประเภทนี้ผู้เล่าจะเล่าด้วยความเชื่อว่าเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริงและมักมีหลักฐานอ้างอิงประกอบเรื่องมีตัวบุคคลจริงๆมีสถานที่จริงๆกำหนดไว้แน่นอนกว่าในนิทานปรัมปราเช่นพระร่วงเจ้าแม่สร้อยดอกหมากท้าวแสนปมเมืองลับแลพระยากงพระยาพานเป็นต้น

3. นิทานประเภทอธิบายหรือนิทานอธิบายเหตุ (explanatory tale) เป็นเรื่องที่ตอบคำถามว่าทำไมเพื่ออธิบายความเป็นมาของบุคคลสัตว์ปรากฏการณ์ต่างๆของธรรมชาติอธิบายชื่อสถานที่ต่างๆสาเหตุของความเชื่อบางประการรวมทั้งเรื่องเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้นิทานประเภทนี้ของไทยได้แก่เหตุใดกาจึงมีสีดำทำไมมดตะนอยจึงเอวคอดทำไมจึงห้ามนำน้ำส้มสายชูเข้าเมืองลพบุรีปู่โสมเฝ้าทรัพย์นิทานที่พบมากคือเรื่องเกี่ยวกับสถานที่เช่นเกาะหนูเกาะแมวในจังหวัดสงขลาถ้ำผานางคอยจังหวัดแพร่เขาตาม่องล่ายเป็นต้น

4. นิทานชีวิต (novella or romantic tales) เป็นเรื่องค่อนข้างยาวประกอบด้วยหลายอนุภาคหลายตอน (กิ่งแก้วอัตถากร, 2519, หน้า 15) เนื้อหาของนิทานคล้ายชีวิตจริงมากขึ้นตัว

ละครในนิทานประเภทนี้จะมีลักษณะเป็นคนธรรมดาสามัญมากกว่าท้าวพระยามหากษัตริย์มีบทบาทการใช้ชีวิตเหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไปแก่นของเรื่องเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักความโกรธความหลงความกลัวการผจญภัยสะเทือนอารมณ์มากกว่านิทานปรัมปราตัวเอกของเรื่องต้องใช้ภูมิปัญญาและความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่างๆซึ่งเป็นอุปสรรคของชีวิตแสดงความกล้าหาญอดทนอดกลั้นเอาชนะอุปสรรคศัตรูจนบรรลุจุดหมายไว้ฉากและบรรยากาศของนิทานชนิดนี้มีลักษณะสมจริงมากขึ้นนิทานชีวิตของไทยที่รู้จักกันทั่วไปก็คือเรื่องขุนช้างขุนแผนพระลอไกรทองของตะวันตกได้แก่นิทานชุดเดคาเมรอนของตะวันออกได้แก่นิทานอาหรับราตรี

5. นิทานเรื่องผี (ghost tales) เป็นนิทานที่มีตัวละครเป็นผีวิญญาณมีเหตุการณ์เกี่ยวกับผีผีหลอกผีสิงเนื้อเรื่องตื่นเต้นเขย่าขวัญทั้งผู้เล่าและผู้ฟังค่อนข้างเชื่อว่าเป็นเรื่องจริงนิทานเรื่องผีนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของคนไทยในเรื่องวิญญาณและภูติผีต่างๆอย่างชัดเจนผีหรือวิญญาณในนิทานจะมาปรากฏร่างหรือการกระทำก็เพื่อให้ความช่วยเหลือเพื่อแก้แค้นและเพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์

6. นิทานวีรบุรุษ (hero tale) เป็นนิทานที่กล่าวถึงคุณธรรมความสามารถฉลาดเฉลียวความกล้าหาญของบุคคลส่วนมากเป็นวีรบุรุษของชาติหรือบ้านเมืองนิทานประเภทนี้คล้ายคลึงกับนิทานปรัมปราคือตัวเอกเป็นวีรบุรุษเหมือนกันแต่มีข้อแตกต่างกันคือนิทานวีรบุรุษมักกำหนดสถานที่และเวลาในเรื่องแน่ชัดขึ้นแก่นเรื่องของนิทานวีรบุรุษเป็นเรื่องวีรกรรมของตัวเอกซึ่งเกิดจากการต่อสู้เพื่อคนส่วนใหญ่การผจญภัยต่างๆที่เก่งกล้าเกินกว่าคนทั่วไปนิทานวีรบุรุษของภาคตะวันตกเช่นโรบินฮู้ดเฮอร์คิวลิสของไทยเช่นไกรทองเจ้าสายน้ำผึ้งพระร่วงวาจาสิทธิ์เป็นต้นชื่อบุคคลชื่อบ้านเมืองเหตุการณ์หรือเค้าเรื่องมีส่วนที่เป็นความจริงอยู่ด้วยแต่เล่าตกแต่งเพิ่มเติมเสริมขึ้นจนเป็นรูปนิทานไป

7. นิทานคติสอนใจหรือนิทานประเภทคำสอน (fable) เป็นเรื่องสั้นๆไม่สมจริงมีเนื้อหาในเชิงสอนใจให้แนวทางในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องทำนองคลองธรรมบางเรื่องสอนโดยวิธีบอกตรงๆบางเรื่องให้เป็นแนวเปรียบเทียบเป็นอุทาหรณ์ในบางแห่งจึงเรียกนิทานประเภทนี้ว่านิทานอุทาหรณ์บ้างหรือนิทานสุภาษิตบ้างตัวละครในเรื่องอาจจะเป็นคนสัตว์หรือเทพยดาเป็นตัวดำเนินเรื่องสมมติว่าเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในอดีตเช่นเรื่องหนูกัดเหล็กนิทานอีสปนิทานจากปัญจตันตระเป็นต้น

8. นิทานศาสนา (religious tale) เป็นนิทานเกี่ยวกับศาสนาพระเจ้านักบวชต่างๆมีประวัติอภินิหารหรืออิทธิฤทธิ์เรื่องลักษณะนี้ของชาวตะวันตกมีมากเช่นเรื่องพระเยซูและนักบุญต่างๆของไทยก็มีบ้างที่เกี่ยวกับอภินิหารของนักบวชที่เจริญภาวนามีฌาณแก่กล้ามีอิทธิฤทธิ์พิเศษเช่นเรื่องหลวงพ่อทวดสมเด็จเจ้าแตงโมเป็นต้น

9. นิทานชาดก (jataka tales) ชาดกหมายถึงเรื่องพระพุทธเจ้าที่มีมาในชาติก่อนๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, หน้า 359) เนื้อเรื่องจะกล่าวถึงประวัติและพระจริยวัตรของพระพุทธเจ้าเมื่อครั้งยังเป็นพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติในภพภูมิต่างๆเป็นคนบ้างเป็นสัตว์บ้างไม่ว่าพระพุทธเจ้าจะไปเสวยพระชาติเป็นอะไรก็ตามจะมีคุณสมบัติแตกต่างจากผู้อื่นที่เห็นได้ชัดอยู่ 2 ประการคืออรูปสมบัติจะมีร่างกายสมบูรณ์ถ้าเป็นสัตว์จะเป็นเพศผู้ถ้าเป็นคนจะเป็นเพศบุรุษมีความสง่างามเป็นที่ประทับตาประทับใจแก่ผู้พบเห็นและมีน้ำเสียงไพเราะและธรรมสมบัติคือจะมีคุณธรรมสูงโดยเฉพาะทศบารมี (พิสิฐเจริญสุข, 2539, หน้า 3-4) ได้แก่ทานศีลเนกขัมม์ปัญญาวิริยะขันติสัจจะอธิษฐานเมตตาและอุเบกขาแทรกคติธรรมคำสอนไว้ในเนื้อเรื่องท้ายเรื่องของนิทานชาดกมักจะบอกการกลับชาติมาเกิดของตัวละครสำคัญในเรื่องนิทานชาดกที่รู้จักกันทั่วไปก็คือทศชาดกโดยเฉพาะชาดกเรื่องสุดท้ายคือพระเวสสันดร

10. ตำนานหรือเทพนิยาย (myth) เป็นนิทานที่มีตัวละครสำคัญเป็นเทพยดานางฟ้าหรือบุคคลในเรื่องต้องมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมต่างๆที่มนุษย์ปฏิบัติอยู่เช่นเรื่องท้าวมหาสงกรานต์เรื่องเกี่ยวกับพระอินทร์เป็นต้น

11. นิทานสัตว์ (animal tale) เป็นนิทานที่มีตัวเอกเป็นสัตว์แต่สมมติให้มีความนึกคิดการกระทำและพูดได้เหมือนคนมีทั้งที่เป็นสัตว์ป่าและสัตว์บ้านบางทีก็เป็นเรื่องที่มีคนเกี่ยวข้องด้วยและพูดโต้ตอบปฏิบัติต่อกันเสมือนเป็นคนด้วยกันบางเรื่องก็แสดงถึงความเฉลียวฉลาดหรือความโง่เขลาของสัตว์บางทีก็เป็นเรื่องของสัตว์ที่มีลักษณะเป็นตัวโกงคอยกลั่นแกล้งสัตว์อื่นแล้วก็ได้รับความเดือดร้อนเองนิทานสัตว์ถ้าเล่าโดยเจตนาจะสั่งสอนคติธรรมอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างชัดเจนก็จัดเป็นนิทานคติสอนใจ

12. นิทานตลก (jest) ส่วนใหญ่เป็นนิทานสั้นๆซึ่งจุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่พฤติกรรมหรือเหตุการณ์ที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ต่างๆอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโง่การแสดงไหวพริบปฏิภาณการแก้

เผ็ดแก้ลำการพนันขันต่อการเดินทางผจญภัยที่ก่อเรื่องผิดปกติในแง่ขบขันต่างๆตัวเอกของเรื่องอาจจะเป็นคนที่โง่เขลาที่สุดและทำเรื่องผิดปกติวิสัยมนุษย์ที่มีสติปัญญาธรรมดาเขาทำกันเช่นเรื่องศรีธนญชัยหัวล้านนอกครูเป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่ามีนิทานตลกเกี่ยวกับเรื่องเพศซึ่งมักจะมีลักษณะหยาบโลนมักเล่ากันเฉพาะกลุ่มและบางโอกาสเท่านั้นแต่มีข้อน่าสังเกตอยู่ประการหนึ่งคือนิทานลักษณะนี้ของไทยมักจะใช้กลวิธีทางภาษาคือการผวนคำมาเป็นข้อขบขันถ้าผู้ฟังผวนคำไม่ได้หรือไม่เป็นก็จะกลายเป็นตัวตลกเสียเองเรื่องตลกเกี่ยวกับเพศของไทยมักจะให้ตัวละครเป็นพระชีซึ่งโดยปกติต้องประพฤติอยู่ในพรหมจรรย์แต่กลับประพฤติผิดศีลข้อห้ามหรือให้เป็นเรื่องพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมระหว่างพี่เขยกับน้องเมียลูกเขยกับแม่ยายเป็นต้น

13. นิทานเข้าแบบ (formula tale) เป็นนิทานที่มีแบบแผนในการเล่าเป็นพิเศษแตกต่างจากนิทานประเภทอื่นๆเช่นที่เล่าซ้ำต่อเนื่องกันไปหรือมีตัวละครหลายๆตัวพฤติกรรมเกี่ยวข้องกันไปเป็นทอดๆนิทานประเภทนี้แบ่งได้เป็น 4 ชนิด (วิมลดำศรี, 2539, หน้า 48-49) คือ

13.1 นิทานไม่รู้จบเป็นนิทานที่มีความยาวไม่จำกัดเล่าต่อเนื่องไปเรื่อยๆโดยไม่มีจุดจบจนกว่าผู้ฟังจะเบื่อหน่ายมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการนับหรือการกระทำซ้ำๆนิทานลักษณะนี้เหมาะกับความสนใจของเด็ก

13.2 นิทานไม่จบเรื่องเป็นนิทานที่ผู้เล่าเล่าหยอกเย้าผู้ฟังให้เกิดความสนุกสนานผู้เล่ามักจะเริ่มต้นจากเรื่องที่น่าสนใจในท้องถิ่นแล้วก็จะหาทางให้เรื่องจบลงอย่างกะทันหันทั้งๆที่ไม่น่าจะจบ

13.3 นิทานหลอกผู้ฟังเป็นนิทานที่ผู้เล่ามีเจตนาให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการเล่านิทานอาจจะมีคำถามให้ตอบผู้ฟังคาดว่าคำตอบน่าจะถูกต้องแต่เมื่อเฉลยแล้วจะเป็นคำตอบที่น่าขันและไม่มีเหตุผล

13.4 นิทานลูกโซ่เป็นนิทานที่มีเรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างเดียวแต่มีตัวละครหลายตัวและมีพฤติกรรมเกี่ยวข้องเป็นทอดๆพฤติกรรมนั้นอาจจะไม่สัมพันธ์กับตัวละครเดิมก็ได้นิทานลูกโซ่ของไทยซึ่งที่รู้จักกันทั่วไปคือเรื่องยายกะตาปลูกถั่วปลูกงาให้หลานเฝ้า

14. นิทานปริศนา (riddle tale) เป็นนิทานที่มีการผูกถ้อยคำเป็นเงื่อนงำให้ทายหรือให้คิดไว้ในเนื้อเรื่องอาจไว้ท้ายเรื่องหรือตอนสำคัญๆของเนื้อเรื่องก็ได้เพื่อผู้ฟังได้มีส่วนร่วมแสดงความรู้

ความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่ได้ฟังหรืออ่านนิทานปริศนาที่พบมากในไทยได้แก่นิทานปริศนาธรรม นิทานเวตาลที่เรารับเข้ามาก็จัดเป็นนิทานปริศนาอีกเรื่องหนึ่งที่เป็นที่รู้จักคือเรื่องสงกรานต์

การแบ่งนิทานพื้นบ้านดังที่กล่าวมาแล้วเป็นแนวทางในการแบ่งอย่างกว้างๆที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปแต่มิใช่เป็นหลักตายตัวนิทานบางเรื่องอาจจะมีลักษณะเนื้อหาคาบเกี่ยวกันบ้างผู้ศึกษาควรพิจารณาวัตถุประสงค์และทัศนคติของผู้เล่าประกอบกับลักษณะและเนื้อเรื่องของนิทานว่ามีลักษณะใดที่เห็นเด่นชัดแล้วจึงจัดจำแนกเข้าหมวดหมู่

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นัยนา ครุฑเมือง(2547: บทคัดย่อ) วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สภาพการเมืองและสังคมล้านนาที่ปรากฏในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ล้านนาสมัยพระเจ้ากาวิโลรสสุริยวงศ์จนถึงสมัยพลตรีเจ้าแก้วนวรัฐ โดยศึกษาจากนวนิยายเรื่อง เจ้าจันท์ผมหอม นิราศพระธาตุอินทร์แขวนของมาลา คำจันทร์ รากนครางของปิยะพร ศักดิ์เกษม ทัพทัน1902 ของพ. วังน่าน เวียงแว่นฟ้าและหนึ่งฟ้าดินเดียวของกฤษณา อโศกสิน จากการศึกษาพบว่าในด้านการเมืองผู้ประพันธ์ได้นำเสนอภาพความสัมพันธ์เชิงอำนาจภายในอาณาจักรล้านนากับสยาม พม่า และมหาอำนาจตะวันตก ตั้งแต่ยุคที่ล้านนาเป็นประเทศราชของสยามจนถึงช่วงเวลาที่เปลี่ยนเป็นระบอบการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาล ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นภาพการรวมอาณาจักรล้านนาเข้ากับสยาม ผู้ประพันธ์มีทัศนะต่อการรวมดินแดนล้านนาแตกต่างกัน ผู้ประพันธ์ที่เป็นคนนอกวัฒนธรรมล้านนา เช่น กฤษณา อโศกสิน และปิยะพร ศักดิ์เกษม มีมุมมองที่เห็นด้วยกับการรวมดินแดนล้านนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสยาม ส่วนผู้ประพันธ์ที่มีถิ่นกำเนิดในล้านนา เช่นมาลา คำจันทร์ และ พ.วังน่าน มีมุมมองที่แตกต่างออกไป ในมุมมองของมาลา คำจันทร์ สยามเป็นผู้รุกรานดินแดนล้านนาและเข้ายึดอำนาจจากผู้นำท้องถิ่น ส่วน พ.วังน่าน ได้ชี้ให้เห็นปฏิกิริยาการต่อต้านอำนาจรัฐบาลสยามของชาวล้านนา ในด้านสังคม ผู้ประพันธ์ชี้ให้เห็นภาพความสัมพันธ์ภายในสังคมของชาวล้านนาในมิติของชนชั้นและสถานภาพทางเพศโดยมีโครงสร้างทางสังคม คติความเชื่อ ค่านิยม และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นปัจจัยกำหนดบทบาทและหน้าที่ของคนในสังคม นอกจากนี้ภาพลักษณ์ของสตรีล้านนาที่เป็นผู้หญิงเก่งและแกร่งส่วนหนึ่งมาจากสภาพสังคมที่เอื้อ

ให้สตรีมีบทบาทสำคัญทั้งในครอบครัวและสังคม และอีกส่วนหนึ่งมาจากทัศนคติของผู้ประพันธ์ที่เป็นสตรีในยุคปัจจุบัน ตัวละครสตรีล้านนาจึงปรากฏลักษณะของผู้หญิงยุคปัจจุบันอยู่ด้วย

ปฏิมากร วิทูรศศิวิมล (2553:บทคัดย่อ) ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์ และนอกจากนี้ยังศึกษาไปถึงรูปแบบต่างๆภาพในขบวนการแสดงอื่นๆที่มีอยู่ในงานประเพณี อาหารที่ใช้ไหว้เจ้าและคำศัพท์ที่ควรรู้เกี่ยวกับงานประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์ซึ่งข้อมูลที่ได้มาประกอบในงานวิจัยนั้นได้มาโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเอกสาร โดยการลงไปเก็บข้อมูลจากผู้รู้ต่างๆและยังลงไปศึกษาด้วยตัวเอง เพื่อนำข้อมูลและรูปแบบต่างๆของงานประเพณีมาปรับใช้ในตัวงานไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบและเนื้อหาภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) เรื่องประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่มังกรจังหวัดนครสวรรค์

บทที่ 3
วิธีการดำเนินงาน

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็น เด็กที่อยู่ในระดับปฐมวัยหรือประถมศึกษาตอนต้นซึ่งมีอายุอยู่ประมาณ 6-9 ปี ถือได้ว่าเป็นช่วงที่มีพัฒนาการทางสังคม เด็กปฐมวัยหรือประถมศึกษาตอนต้นได้เรียนรู้เข้าใจ และใช้ภาษาได้ดีขึ้นพ่อแม่และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดตลอดจนครูที่อยู่ในชั้นอนุบาลได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรมค่านิยมและศีลธรรมทีละน้อย โดยเริ่มจากสิ่งที่ง่าย เช่นหนังสือภาพที่มีตัวหนังสือประกอบ เป็นต้น ซึ่งควรเหมาะกับระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากภาคเอกสาร แบ่งได้เป็น2 ประเภท คือ ภาคเอกสารและกรณีศึกษา

3.2.1 ภาคเอกสาร

เอกสารสื่อสิ่งพิมพ์

1) โชติ ศรีสุวรรณ, นิทานพื้นบ้าน ประชามคมอาเซียน เล่ม1, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์, 2555, ISBN 978-616-00-0422-5.
2) โชติ ศรีสุวรรณ, นิทานพื้นบ้าน ประชามคมอาเซียน เล่ม2, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์, 2556, ISBN 978-616-00-0423-2.
3) ส.พลายน้อย, นิทานพม่า, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์, 2553, ISBN 978-974-8466-40-8.
4) กลุ่มเบญจรงค์, คติล้ำค่า นิทานอาเซียน,สำนักพิมพ์ พาสแอทคิดส์ ,2555, ISBN 978-616-7135-94-6.

5) ศุภลักษณ์ สนธิชัย, 10 ASEAN เที่ยว 10 ประเทศอาเซียน,สำนักพิมพ์ อทิตตา ,2555, ISBN 978-616-7063-47-8.
6) ศิราพร ณ ถลาง, ทฤษฎีคติชนวิทยา,สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ,2552, ISBN 978-974-0325-01-7.

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

1) รพีพรรณ พัฒนาเวช, การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก
2) อรอนงค์ โชคสกุล และศรีอัมพร ประทุมนันท์, หลักการทำหนังสือสำหรับเด็ก

3.2.2 กรณีศึกษา

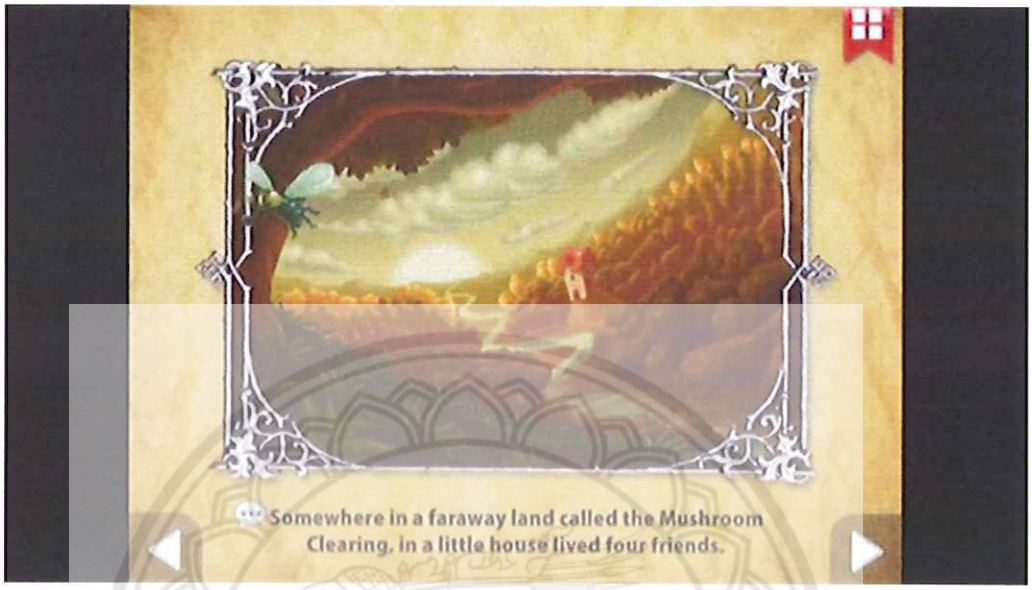
เอกสารทางด้านการศึกษา

กัณห์ชรี วังสีราช. "การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน" วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบสื่อนวัตกรรมบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555.

ภาพที่ 3.1หนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน

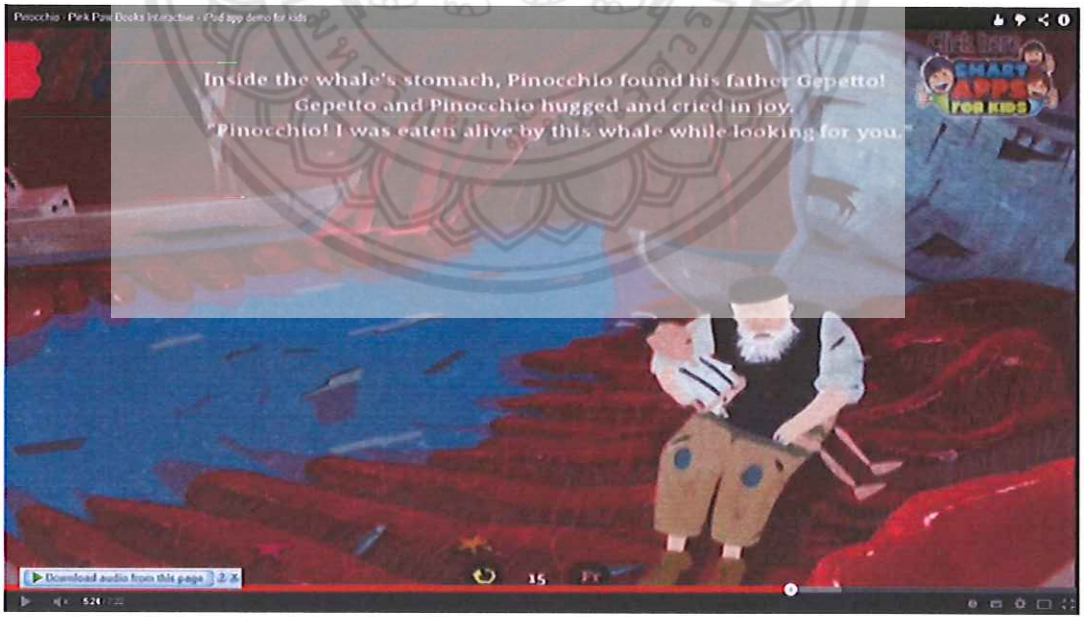
เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

- สตูดิโอ OHNOO. แอพพลิเคชั่นนิทานสำหรับเด็กเรื่อง“Amelia and the Terror of the Night”



ภาพที่ 3.2หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์“Amelia and the Terror of the Night”

- สตูดิโอ Pink Paw Book. แอพพลิเคชั่นนิทานสำหรับเด็กเรื่อง“Pinocchio”



ภาพที่ 3.3หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์“Pinocchio”

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากภาคเอกสาร แบ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.3.1 การศึกษาด้านที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

1.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2.) หนังสือภาพ

3.3.2 การศึกษาด้านที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย

หนังสือนิทานประกอบภาพสำหรับระดับปฐมวัย

3.3.3 วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย

1.) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จากกรณีศึกษา แอพพลิเคชั่นนิทานสำหรับเด็กเรื่อง"Amelia and the Terror of the Night" ได้ผลออกมาว่า ตัวหนังสืออิเล็คทรอนิคส์นั้นควรมีหน้าเปิดเป็นภาพเคลื่อนไหวเล็กน้อยและหน้าต่อจากนั้นควรจะเป็นสารบัญซึ่งสามารถนำไปสู่ทุกหัวข้อหลักได้ และเนื้อหาข้างในทุกหน้านั้นจะมีปุ่มไว้สำหรับไปหน้าก่อนหน้า หรือ ถัดไป และมีปุ่มไว้สำหรับกลับไปยังหน้าแรกหรือ สารบัญเพื่อเลือกหัวข้อที่จะอ่านต่อได้ โดยจะมีการเคลื่อนไหวประกอบในบางจุดที่คลิกลงไปอยู่ในตำแหน่งที่สะดุดตาและเข้าใจได้ในทันทีว่าปุ่มนี้ใช้ทำอะไรได้บ้าง

2.) หนังสือภาพ

เป็นภาพวาดในกรอบขนาดยาว หน้าละ1ภาพใหญ่เพื่อเล่าเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องเพื่อความเหมาะสมเพราะเด็กๆจะได้ดูภาพได้เต็มอิ่มเต็มตามีสีสันที่สดใสแต่ไม่แสบตาจนเกินไปสำหรับเด็ก โดยทั้งนี้อาจไม่จำเป็นต้องสดมากด้วยความที่ให้เข้ากับบรรยากาศหรือเนื้อเรื่องของเรื่องนั้นๆ

3.3.4 วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กที่มีอายุ 6-9 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงอายุระดับปฐมวัยหรือประถมศึกษาตอนต้น เป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้เรื่องสังคม ควรได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรมค่านิยมและศีลธรรมทีละน้อย หนังสือภาพ เป็นต้น โดยที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัย และยังมีเนื้อเร่องที่สนุกน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไปจนน่าเบื่อสำหรับเด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า แล้วค่อยมีการเพิ่มเนื้อหาตามวัยมีการใช้สำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดย ไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้ง และการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไปและใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ประมาณ 20-30พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซม.) ลักษณะเรียบง่ายมีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์

3.4.สรุปแนวทางในการออกแบบ

3.4.1. Grid and Layout

หน้ากระดาษแนวนอนแบ่งเป็นเนื้อที่ให้ภาพประกอบเป็น3/5 ของหน้า ข้างล่างเป็นที่สำหรับวางตัวอักษรบรรยายประกอบภาพ ใช้ย่อหน้าแบบชิดขอบซ้ายขวา และสำหรับวางอินเตอร์เฟสท์สำหรับการไปหน้าก่อนหน้าหรือถัดไป

3.4.2. ภาพประกอบ

จากกรณีศึกษา

1. ภาพวาดซึ่งใช้สีสันเรียบง่าย ไม่หวือหวามาก

2.ภาพประกอบมีการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาประเทศละ1ภาพ

3.4.3. Mood and tone

ใช้ภาพประกอบเป็นภาพวาดตัดเส้นสไตล์การ์ตูนซึ่งมีการใส่โทนสีจากการแต่งตัวกับฉากพื้นที่ของของประเทศนั้นๆ โดยที่ผู้วิจัยได้ศึกษา สีที่สื่อถึงประเทศนั้นๆ หรือให้ความรู้สึกถึงประเทศนั้นไว้ดังนี้

	ประเทศ/ภาพประกอบ	สีที่นำมาใช้
1.	ประเทศกัมพูชา	#905631 #eda658 #4a3079
2.	ประเทศไทย	#d25948 #7c5b92 #e5e72e
3.	ประเทศบรูไน	#d9c273 #3b5b74 #b65781
4.	ประเทศพม่า	#68161c #fbe458 #c3d064
5.	ประเทศฟิลิปปินส์	#f31440 #fd9fb9 #e4fda1

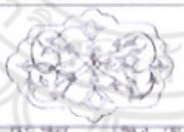
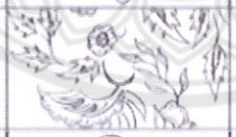
6.	ประเทศมาเลเซีย	#d6c245 #7d915c #b65781
7.	ประเทศลาว	#bba864 #992025 #c5ce2d
8.	ประเทศเวียดนาม	#fae991 #d90615 #ffe07c
9.	ประเทศสิงคโปร์	#acd0ed #ebe9dc #79bf90
10.	ประเทศอินโดนิเซีย	#fe464e #e5e72e #ff6100

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงสีบรรยากาศของแต่ละประเทศ

ซึ่งได้ผลสรุปสีบรรยากาศที่นำมาประกอบผลงานดังนี้

ภาพที่ 3.4 ตารางสีที่สื่อถึงอารมณ์แต่ละประเทศ

ส่วนทางด้านลายศิลปะนั้นได้มีการศึกษาลายและเอกลักษณ์ของประเทศนั้นๆมาและจัดเป็นตารางเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการใส่ในรายละเอียดของตัวภาพในหนังสืออิเล็คทรอนิกส์ไว้ได้ดังนี้

	ลาย	หน้าคน	หน้ายักษ์
ไทย			
พม่า			
กัมพูชา			
บรูไน			
ลาว			
มาเลเซีย			
อินโดนีเซีย			
สิงคโปร์			
เวียดนาม			
ฟิลิปินส์			

ตารางที่ 3.2 ตารางตัวอย่างลายศิลปะของแต่ละประเทศ

3.4.4. ตัวอักษร

อรอนงค์ โชคสกุลและศรีอัมพร ประทุมนันท์ (2544, หน้า10-12)ได้กล่าวถึงตัวอักษรในหนังสือภาพสำหรับเด็กไว้ว่า ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรโต ขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซ.ม.) และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรลวดลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย มีหัวมีหางชัดเจน รูปแบบสบายเป็นมิตรกับผู้อ่านจึงควรใช้ฟอนต์ "Nithan" ซึ่งให้ความรู้สึกสบายสำหรับเนื้อหาและ ฟ้อนต์"Cordia New" สำหรับพวกหัวข้อ ด้วยความที่เป็นฟ้อนต์ตัวใหญ่รูปร่างชัดเจนเห็นชัด

ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างฟอนต์ "Nithan"

บทที่4

ผลงานการออกแบบ

การศึกษาอิสระ เรื่องการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง 10 นิทานอาเซียน เป็นการพัฒนาและสร้างสรรค์เพื่อแสดงถึงลักษณะของงานทางด้านการสร้างภาพประกอบในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีการออกแบบสื่อนำเสนอที่น่าสนใจ โดยผ่านขั้นตอนการออกแบบต่างๆดังนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

4.2 แบบร่าง

4.3 พัฒนาแบบ

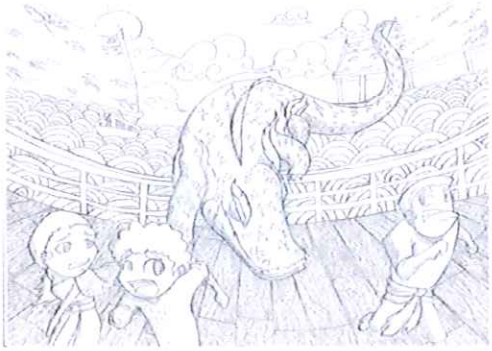
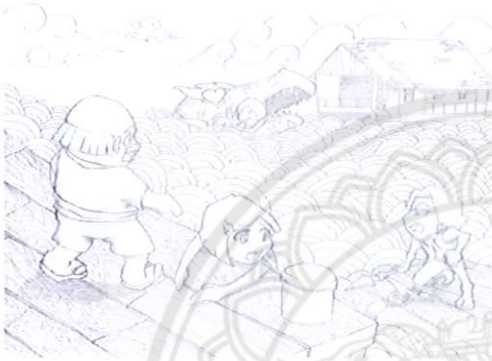
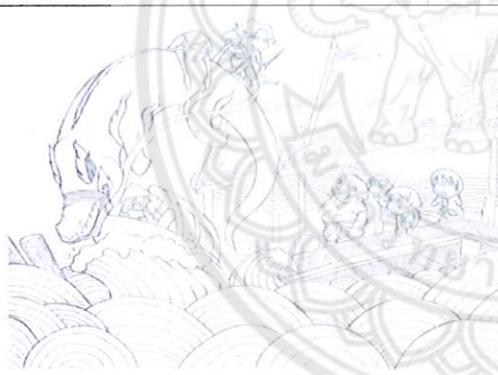
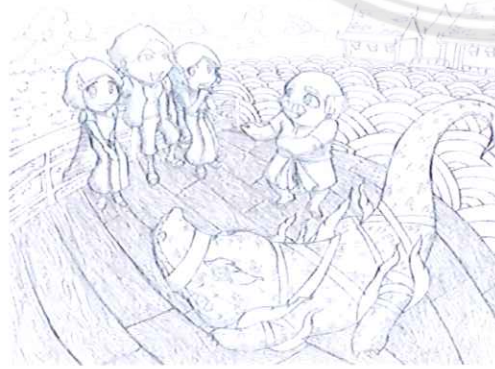
4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

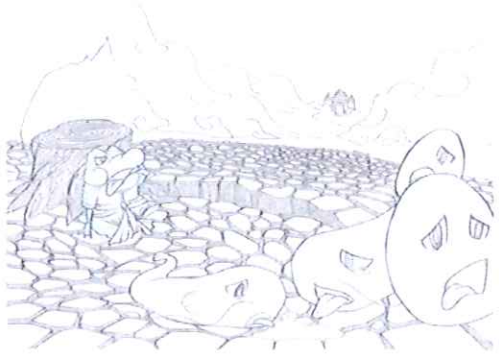
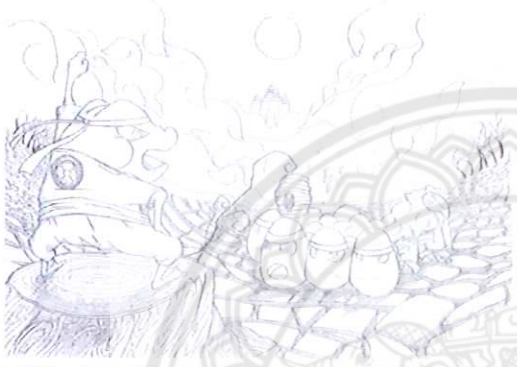
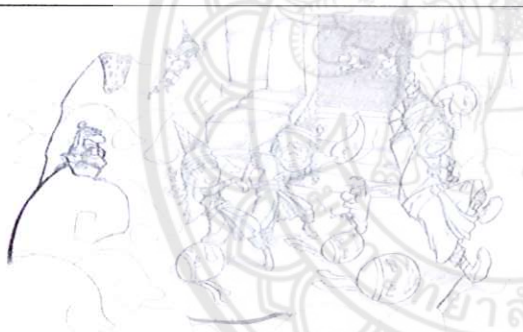
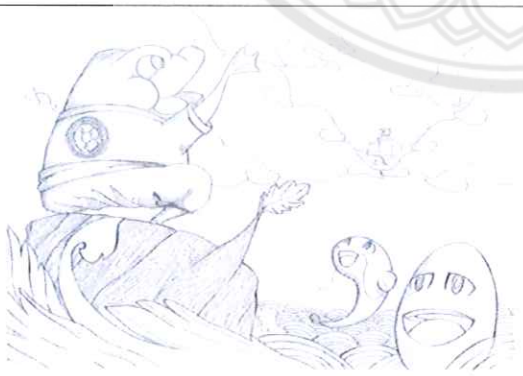
4.1 แนวคิดในการออกแบบ

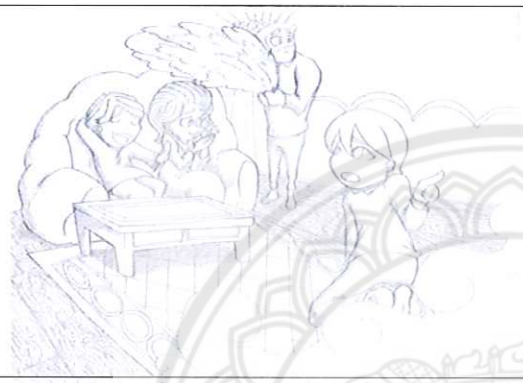
เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมที่จะต้อนรับเหล่าเพื่อนบ้านของประชาคมอาเซียนที่จะมาถึงในปี ค.ศ.2015 ที่จะมาถึงนี้เราคนไทยจึงควรที่จะศึกษาเรียนรู้ถึงขนบธรรมเนียมหรือวิสัยทัศน์ของนานาประเทศไว้บ้าง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง 10 นิทานอาเซียน ให้มีความน่าสนใจด้วยสีสันของภาพที่มีรายละเอียดและตัวละครที่น่าสนใจพร้อมกับการทำอินเตอร์แอคทีฟด้วยการที่มีจุดให้เคลื่อนไหวเล็กน้อย เพื่อให้เด็กๆที่อ่านได้มีความสนใจในวัฒนธรรมของเพื่อนบ้านในประชาคมอาเซียนมากขึ้นกว่าเดิม

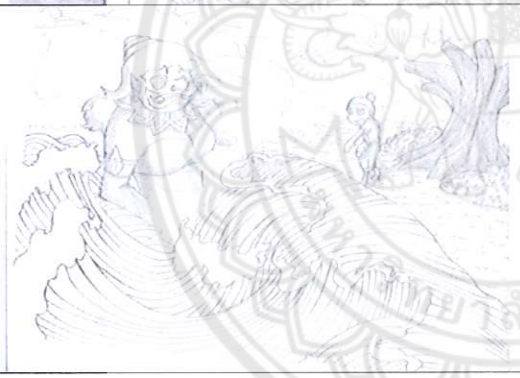
4.2 แบบร่าง

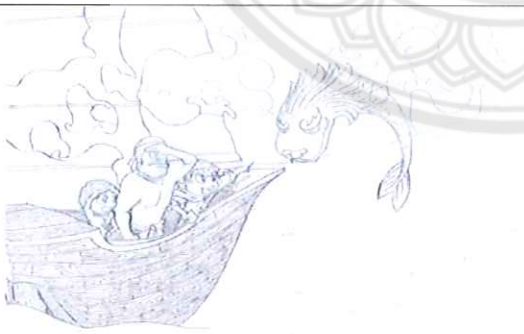
ในการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง 10 นิทานอาเซียน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลของแต่ละประเทศเพื่อวิเคราะห์ถึงเอกลักษณ์และบรรยากาศอีกทั้งลวดลายสัญลักษณ์ของแต่ละประเทศในกลุ่มอาเซียน แล้วจึงสังเคราะห์ออกมาเป็นรูปแบบของฉาก ลายสัญลักษณ์ รูปร่างของตัวละครและมุมภาพที่จะใช้ในการวาดโดยที่คำนึงถึงจุดที่จะวางเลย์เอาท์สำหรับคำบรรยายในตัวภาพให้ดูเข้ากันได้ จนได้ออกมาเป็นแบบร่างภาพประกอบนิทานเรื่องละ 4หน้า ซึ่งในแต่ละหน้าจะมีการบรรยายภาพไว้ด้วยตามตารางดังหน้าต่อไปนี้

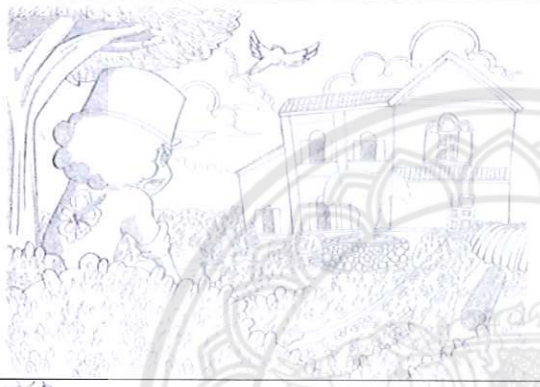
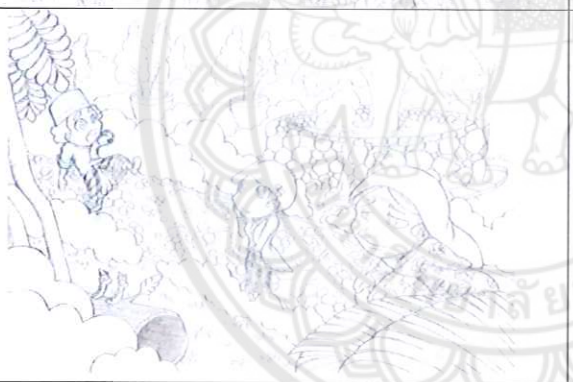
ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	**นิทานประเทศไทย** **ไกรทอง** นานมาแล้ว มีจระเข้ตัวหนึ่งชื่อว่า "ชาละวัน" ดุร้ายมาก ก่อกวนหมู่บ้านอยู่เสมอ วันหนึ่งขณะที่ว่าน้ำคลองตามปกติก็ไปเห็นตะเภาแก้วและตะเภาทองกำลังเล่นน้ำ แล้วเกิดหลงรัก
	วันหนึ่งขณะที่ว่าน้ำคลองตามปกติก็ไปเห็นตะเภาแก้วและตะเภาทองกำลังเล่นน้ำ แล้วเกิดหลงรัก ชาละวันจึงเข้ากระโจนเข้าไปคาบตัวตะเภาทองดำลงไปใต้น้ำ ทำให้ตะเภาแก้วผู้เป็นน้องและพ่อกำนันตกใจ ในขณะนั้นก็มีชายหนุ่มชื่อ "ไกรทอง" ผ่านมาอาสาจะไปช่วยนางตะเภาทอง
	ไกรทองทำพิธีเรียกชาละวันที่ท่าน้ำ ไม่นานชาละวันก็โผล่ ไกรทองรีบพุ่งเข้าไปจัดการชาละวันทันที จนในที่สุดก็ปราบพญาจระเข้ตัวนี้ลงได้ พร้อมกับช่วยนางตะเภาทอง
	พ่อกำนันดีใจมากที่ได้ลูกสาวกลับคืน จึงตอบแทนไกรทองด้วยการมอบทรัพย์สมบัติแล้วลูกสาวทั้งสองให้กับไกรทอง แล้วทุกคนก็อยู่ร่วมกันอย่างมาความสุข

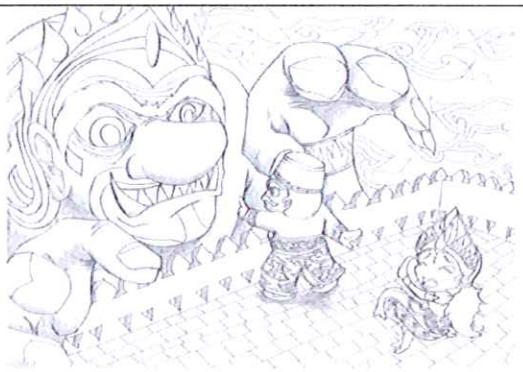
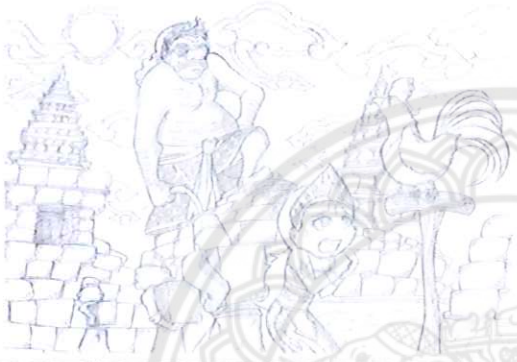
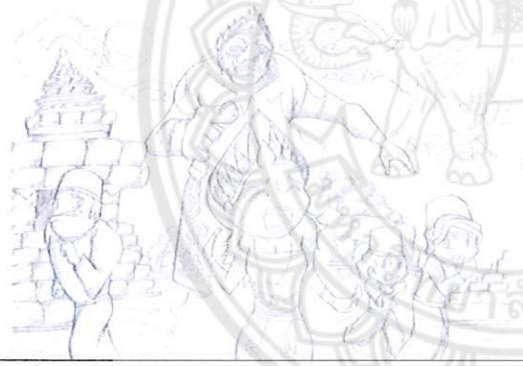
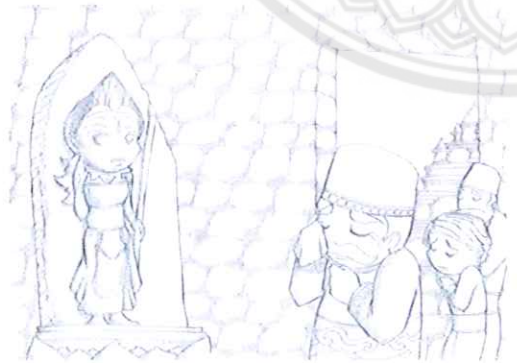
ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	**นิทานประเทศกัมพูชา** **สงครามขอฝน** นานมาแล้ว โลกประสบกับภัยแล้งเพราะตาพรหมขี้เกียจไม่ยอมทำงาน ทำให้ฝนไม่ตก สัตว์น้อยใหญ่ต่างเดือดร้อน คางคกตัวหนึ่งจึงมีความคิดที่จะต่อสู้กับตาพรหมเพื่อขอฝนคืน
	คางคกได้ระดมพรรคพวก อีกทั้งยังชักชวนแตงไทย ต้นหวาย ฝูงผึ้งฝูงตัวต่อรวมทั้งเหล่าปลาดุกด้วยความฮึกเหิม เตรียมขึ้นไปสวรรค์แล้วเตรียมเพื่อซุ่มโจมตี
	เมื่อถึงเวลา คางคกหนุ่มจึงส่งสัญญาณให้ทุกตัวจู่โจม ฝูงผึ้งกับตัวต่อบินไปต่อยเทวดา บ้างก็โดนปลาดุกพ่นโคลนใส่ แม้แต่ตาพรหมก็สะดุดแตงไทยล้มคะมำ และโดนหวายมัด
	ในที่สุดตาพรหมก็ยอมแพ้และตกลงว่าเมื่อใดที่พวกสัตว์ต้องการฝนให้พวกคางคก ส่งสัญญาณให้รู้แล้วตนจะปล่อยฝนมา จึงเป็นที่มาว่า ทำไมก่อนฝนตก กบ อึ่งอ่าง คางคกจึงร้องกัน

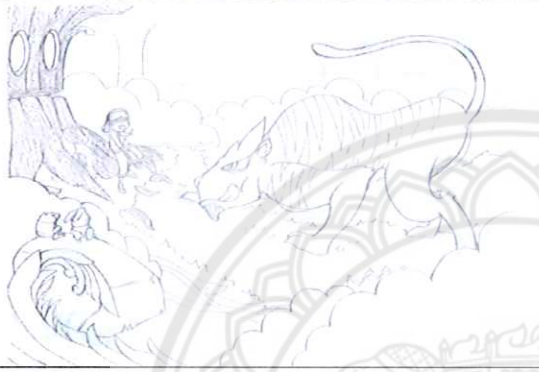
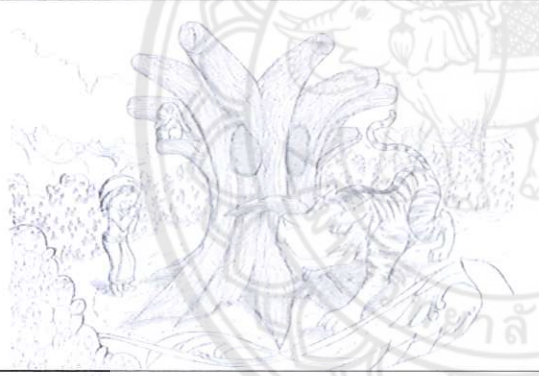
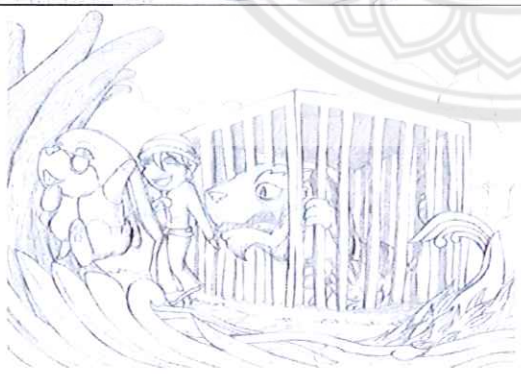
ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศฟิลิปปินส์ **หนอนกับฤาษี** มีฤาษีผู้หนึ่ง ขณะที่กำลังเดินในป่าก็ไปได้ยินหนอนสองตัวกำลังนิทาว่ามนุษย์นั้นใจร้ายเชื่อไม่ได้ ฤาษีอยากให้หนอนมองมนุษย์ใหม่ จึงเสกให้หนอนทั้งสองกลายเป็นคน
	หนอนทั้งสองกลายเป็นคนแล้วทำงานจนได้เป็นเศรษฐีมีบ้านใหญ่โตและหลงในเงินทอง วันหนึ่งคนรับใช้มาบอกว่ามีฤาษีที่รู้จักทั้งสองคนอยู่หน้าบ้าน แต่ทั้งสองไม่สนใจบอกให้ไล่
	ทันใดนั้น ฤาษีก็โผล่มาทำให้ทุกคนตกใจแล้วเศรษฐีก็จำหน้าของฤาษีคนนั้นได้ แต่ก็สายไปเสียแล้ว
	ฤาษีร่ายมนต์เสกให้ทรัพย์สินคฤหาสน์หายไปทั้งหมดหายไปแล้วสามีภรรยาทั้งสองกลับกลายเป็นหนอนอีกครั้ง จากนั้นฤาษีก็หายตัวไป

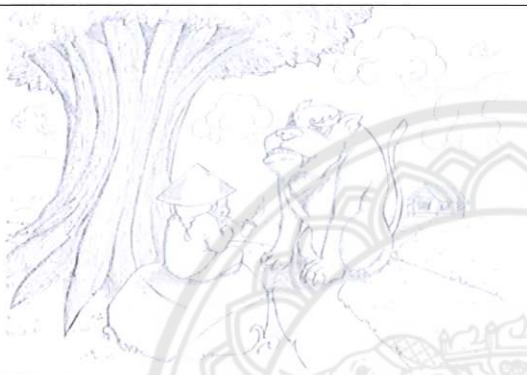
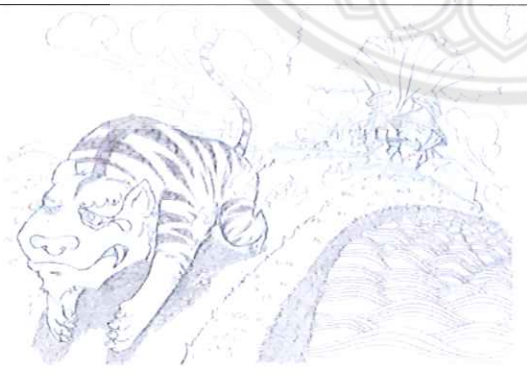
ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศลาว **ภูท้าว ภูนาง** นานมาแล้วมีนางยักษ์ตนหนึ่งชื่อ "กินนา" อยู่กินกับชายหนุ่มชื่อว่า "พุทเสน" วันหนึ่งกินนาได้เล่าถึงหีบใส่มะนาววิเศษในสวนที่อยู่อีกฝั่งของป่าแล้วเตือนว่าห้ามเข้าไปใกล้เพราะอันตราย
	พุทเสนอยากเห็นสวนที่ว่านั่นจึงแอบออกไปดู แต่สิ่งที่ได้เห็นคือซากกระดูกสัตว์กองใหญ่ จึงเข้าใจทันทีว่ากินนาคือยักษ์ พุทเสนคิดที่จะหนีแล้วเอามะนาววิเศษไปด้วยสองลูก
	กินนาเห็นพุทเสนวิ่งออกมาจากสวน จึงแปลงร่างกลับเป็นยักษ์ไล่ตาม พุทเสนเมื่อเห็นกินนาจึงขว้างมะนาววิเศษไป ลูกแรกเกิดเป็นแม่น้ำใหญ่ ลูกที่สองทำให้เกิดไฟ นางกินนาเหนื่อยหอบ
	ในที่สุดกินนาก็สิ้นใจ เมื่อพุทเสนเห็นแบบนั้นก็เกิดสำนึกเสียใจขึ้นมา แล้วนอนร้องไห้ข้างๆร่างของกินนาจนสิ้นใจตาม เวลาผ่านไปทั้งสองก็กลายเป็นภูเขาสองลูกที่มีชื่อว่า "ภูท้าว ภูนาง"

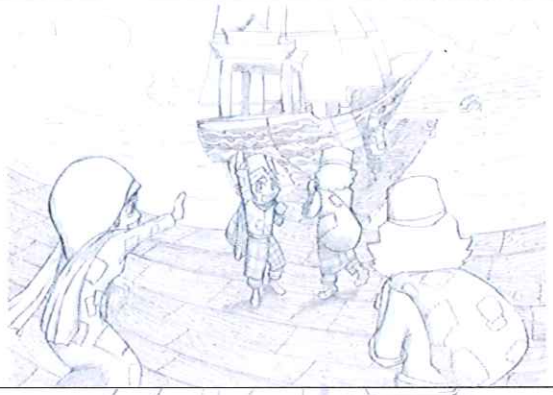
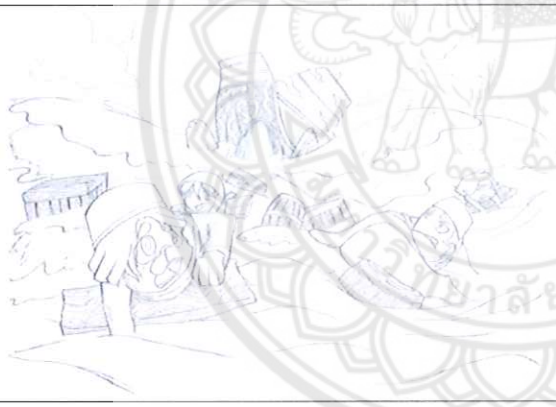
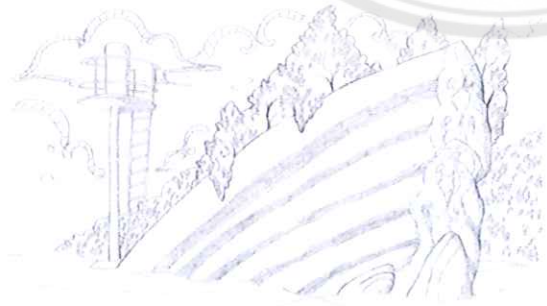
ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศสิงคโปร์ **กำเนิดสิงคโปร์** นานมาแล้วมีกษัตริย์ผู้ซื่อ "สังนิลาอุตมะ" ขณะที่กำลังล่ากวางอยู่ก็ได้เห็นเกาะๆหนึ่งกลางทะเล ชื่อเกาะ "ตุมะเสก" แล้วเกิดสนใจ
	พระองค์บอกให้ทุกคนนอกเรือแล้วเดินทางไปที่เกาะนั้นทันที
	แต่ขณะที่เดินเรืออยู่ก็เกิดพายุขึ้น คลื่นกระทบไปมาทำให้เรือโคลงเคลงทุกคนจึงต้องทิ้งสัมภาระทุกอย่างให้ได้มากที่สุด จนแม้แต่กษัตริย์ก็ต้องทิ้งมงกุฎลงทะเล
	ทันใดนั้นฟ้าก็กลับมาสดใส ทุกคนดีใจ แล้วกษัตริย์ก็ได้เห็นเกาะ พร้อมกับสัตว์ลึกลับที่มีหัวเป็นสิงโตมีตัวเป็นปลา พระองค์จึงสร้างเมืองที่นั่นแล้วตั้งชื่อว่า "สิงหปุระ" หรือสิงคโปร์ในปัจจุบัน

ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศมาเลเซีย **โลมาริงกับนกกระจอก** ครั้งหนึ่งมีชายชาวนาชื่อว่า "โลมาริง" ผู้กำลังมองหาเจ้าสาวชื่อว่าโลมาริง วันหนึ่งก็มีนกกระจอกมากินต้นข้าวที่เขาปลูก จากนั้นก็ยังมากินทุกวันเขาจนทนไม่ไหว
	เขาออกตามนกกระจอกนั้นไปเพื่อดูหมู่บ้านพวกมัน ผ่านไปหลายวันเขาเดินทางจนเจอบ้านหลังใหญ่ ที่มีสวนกับน้ำพุ
	เมื่อไปดูใกล้ๆ ก็ได้เห็นนกตัวนั้นลงไปในน้ำพุแล้วกลายเป็นหญิงสาว และพบแม่ของเธอ ออกมาบอกว่าอยากจะยกลูกสาวให้ จึงให้เธอแปลงเป็นนกกระจอกไปเรียกร้องความสนใจ
	เขาอดปลื้มไม่ได้จึงตอบตกลงรับลูกสาวของหญิงชรามาเป็นภรรยา แล้วพากลับไปแต่งงานหมู่บ้านตน และไม่เคยพูดถึงเรื่องนกกระจอกอีกเลย

ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	**นิทานประเทศอินโดนิเซีย** **พระธิดาลอรากับยักษ์** นานมาแล้ว มีพระราชา และพระธิดานามว่า "ลอรา" ผู้งดงาม ทำให้ยักษ์ตนหนึ่งมาสู่ขอนาง แต่พระราชาทรงตั้งเงื่อนไขขึ้นมาว่าจะต้องสร้างปราสาทหนึ่งพันหลังได้ภายในหนึ่งคืน
	คืนนั้นยักษ์ได้จับผู้คนมาสร้างจำนวนมาก เพียงไม่นานก็ใกล้เสร็จ พระธิดาเห็นดังนั้นจึงรีบไปขอความช่วยเหลือจากพ่อไก่ทันที พ่อไก่จึงขันเพื่อหลอกยักษ์ให้เชื่อว่าเช้าแล้วหมดเวลา
	ยักษ์โกรธจนอาละวาด คนงานหนีไป จนในที่สุดก็รู้ตัวว่าตนโดนหลอก จึงบอกว่าหากพระธิดาไม่แต่งกับตนก็อย่าหวังจะจะแต่งกับใคร ทันใดนั้นก็สาปนางให้กลายเป็นรูปปั้น
	เป็นที่มาของรูปปั้นลอรา จงกรัง ที่อยู่ในปราสาทตอนเหนือของกลุ่มวิหารปรัมบานันในปัจจุบัน

ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศพม่า **โปและเสือ** มีชายหนุ่มคนชื่อว่า "โป" ขณะที่เดินอยู่ในป่าอยู่นั้นเอง ก็ได้พบกับเสือติดกับดักพร้อมด้วยสีหน้าหิวโซ ขอร้องโปให้ช่วยด้วย
	เมื่อเสือหลุดจากกับดัก มันก็บอกโปว่ามันติดกับดักมานานจนหิวอยากกินโป โปได้ยินก็กลัวตัวสั่นพร้อมกับบอกเสือว่าอย่ากินเพราะตนเป็นผู้มีบุญคุณที่ปล่อยเสือออกมา
	เสือบอกโปให้ต้นไทรเป็นผู้ตัดสิน ต้นไทรตอบว่าไม่นับเป็นบุญคุณ เพราะตนก็เคยทำประโยชน์ให้มนุษย์แต่สุดท้ายก็โดนตัดกิ่งจนหมด โปขอโอกาสอีกครั้งแล้วไปเล่าเรื่องนี้กับกระต่าย
	เมื่อกระต่ายได้ฟังเรื่องราวก็ขอให้เสือท่าตอนติดกับดักให้ดู โปจึงพาเสือกลับไปที่กับดักจากนั้นกระต่ายก็บอกให้หยุดแค่นั้น แล้วบอกว่าทีนี้เสือก็กลับไปอยู่ในกับดัก ทีนี้ปัญหาก็หมดลง

ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศเวียดนาม **ชาวนาและเสือ** นานมาแล้วมีเสือหนุ่มผู้ทะนงตนว่าเป็นผู้ที่แข็งแกร่งที่สุดตัวหนึ่ง ไปเห็นชาวนาตัวเล็กกำลังใช้ควายไถนาอยู่ นึกสงสัยขึ้นมาว่าทำไมควายตัวใหญ่ถึงเป็นข้ารับใช้ให้ชาวนาได้
	เสือไปถามว่าชาวนาทำอย่างไรควายจึงยอมเชื่อฟัง ชาวนาตอบกลับว่าตนมีความเฉลียวฉลาด ถ้าไม่เชื่อจะไปเอาความฉลาดมาให้ดูก็ได้ แต่ขอมัดเสือไว้ก่อนจะได้ไม่แอบไปกินควาย
	เสืออยากเห็นตัวที่ชื่อความฉลาดมาก มันจึงยอมโดนมัดติดกับต้นไม้ จากนั้นชาวนาก็ไปเก็บฟืนมากองสุมแล้วจุดไฟท่วมร่างเสือหนุ่ม เสือหนุ่มพยามดิ้นหนีแต่ก็ไม่ไหว
	เสือหนุ่มดิ้นสุดแรงเกิด จนทำให้เชือกส่วนที่ไหม้ไฟขาด จนหลุดออกมา แล้ววิ่งหายกลับไปในป่าพร้อมกับรอยไหม้ไฟที่เกิดจากเชือกรัด เป็นที่มาของลายบนหลังของเสือโคร่ง

ภาพประกอบ	คำบรรยาย
	นิทานประเทศบรูไน สำเภาหิน เด็กหนุ่มคนหนึ่งโตมากับแม่ผู้ยากจน อยากรวยมั่งคั่งจึงขอแม่ออกทะเลไปกับเรือสำเภาของพ่อค้า
	หลายปีผ่านไป ชายหนุ่มร่ำรวยกลับมา แต่พอเห็นแม่ตัวเองท่าทางซอมซ่อก็เกิดอาการรังเกียจเลยถูกแม่แช่งให้เรือที่จะออกต้องจม
	เมื่อชายหนุ่มกลับเรือสำเภาแล้วออกเดิมทาง อยู่ๆท้องฟ้าทะเลก็เกิดแปรปรวน ทำให้เรือไปชนโขดหิน
	เมื่อเวลาผ่านไปเรือสำเภาลำนั้นกลายเป็นโขดหินใหญ่ที่ชื่อว่า “สำเภาหิน”

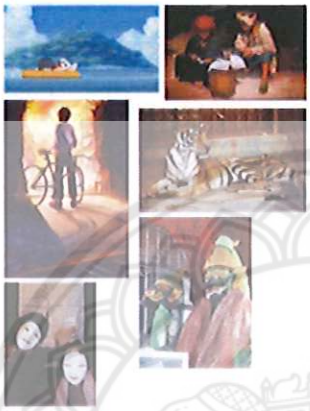
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงเนื้อหาแต่หน้าของผลงาน

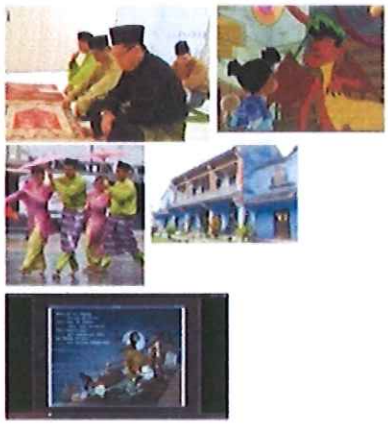
4.3 พัฒนาแบบ

4.3.1ภาพประกอบ

การออกแบบภาพประกอบครั้งที่ 1

ในขั้นต้นมีการศึกษาค้นคว้าแหล่งอ้างอิงเพื่อเข้าใจในเอกลักษณ์และภาพพจน์ของแต่ละประเทศมาออกแบบตัวละครออกเป็น 5 สไตล์หลักตามตารางดังนี้

แบบที่	ตัวอย่างภาพอ้างอิง	ตัวอย่างการออกแบบ
1		
2		
3		

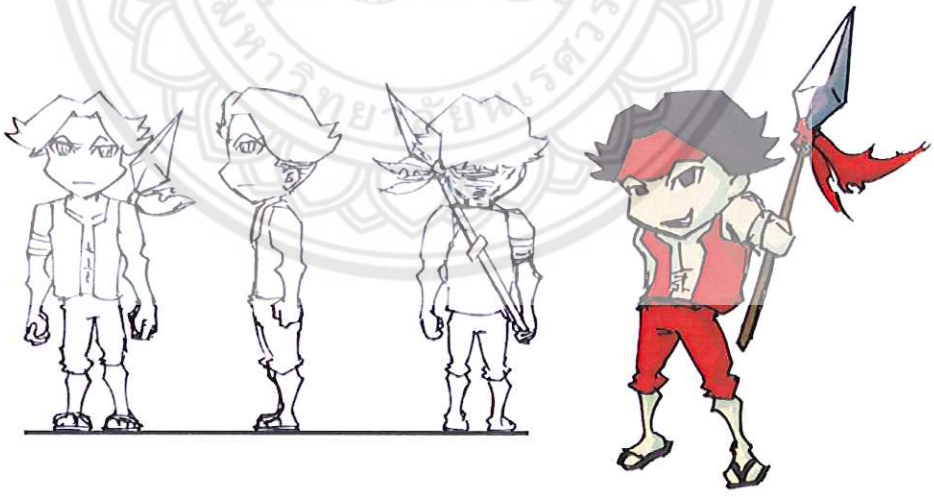
แบบที่	ตัวอย่างภาพอ้างอิง	ตัวอย่างการออกแบบ
4		
5		

ตารางที่ 4.2 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 1

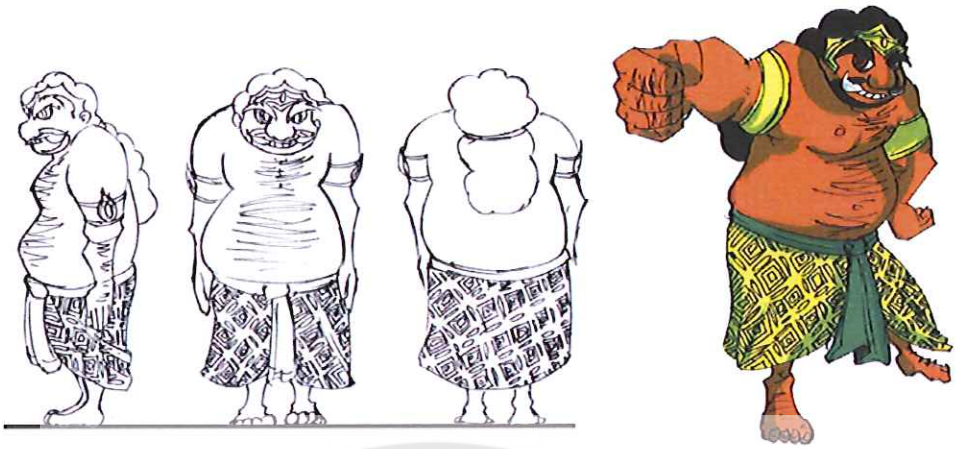
การออกแบบภาพประกอบรั้งที่ 2

ในการออกแบบตัวละครในครั้งที่2 ได้มีการปรับให้สไตล์ลายเส้นของตัวละครอยู่ในแบบเดียวกันโดยมีตัวอย่างดังนี้

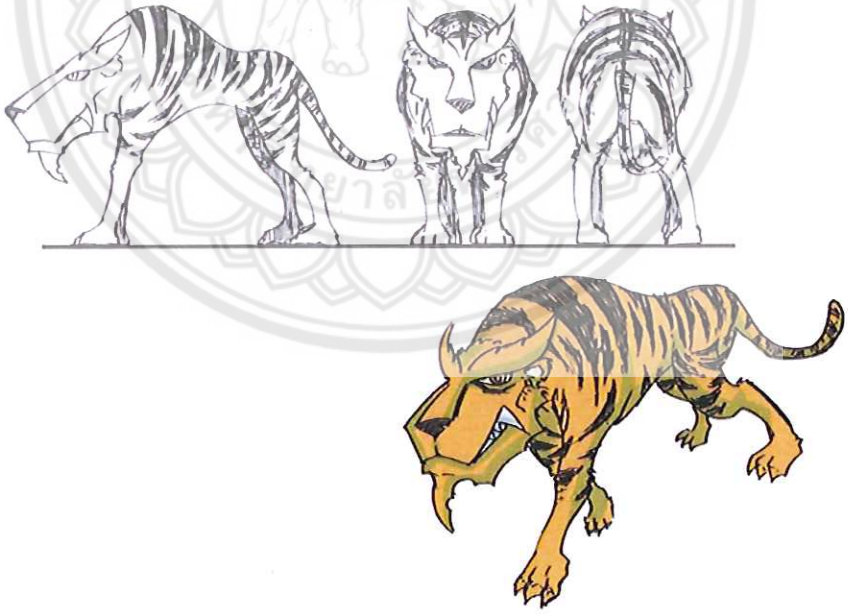
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 2

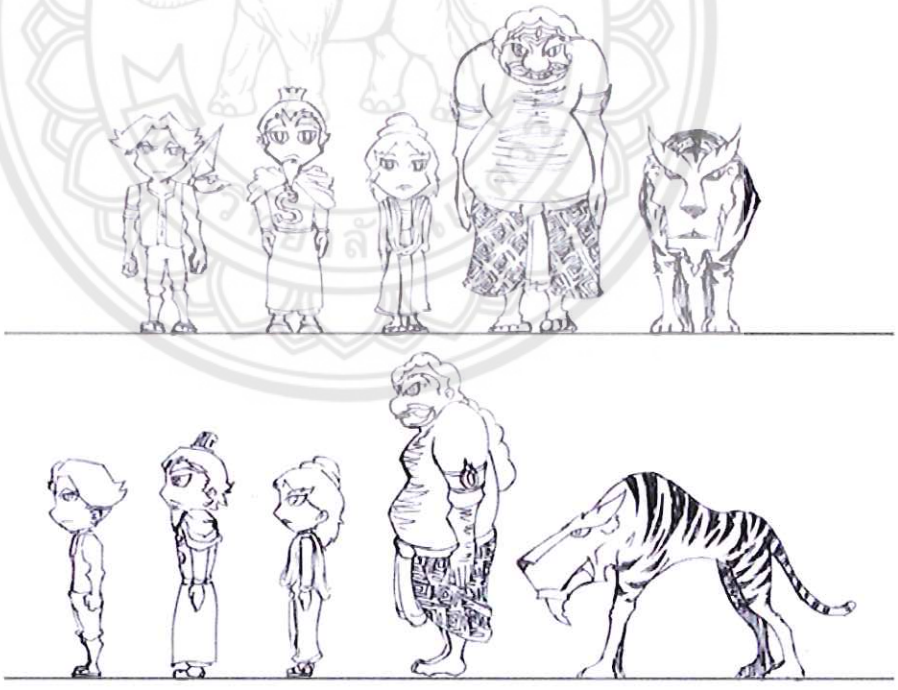


ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 4

ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการออกแบบครั้งที่ 2 ชิ้นที่ 5



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการเทียบสัดส่วนตัวละครของการออกแบบครั้งที่2

การออกแบบภาพประกอบครั้งที่ 3

ในการออกแบบครั้งนี้ได้มีการทำภาพประกอบเต็มตัวขึ้นมาโดยได้มีการใส่รายละเอียดของตัวละครและฉากเพิ่มขึ้นเพื่อทำให้ภาพดูน่าสนใจยิ่งขึ้น และทำให้สีดูสดใสเพื่อความเหมาะแก่การเป็นภาพประกอบหนังสือเด็ก ซึ่งในครั้งนี้จะมีตัวอย่างภาพนิทานประเทศละ 1 ภาพดังนี้

ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 1

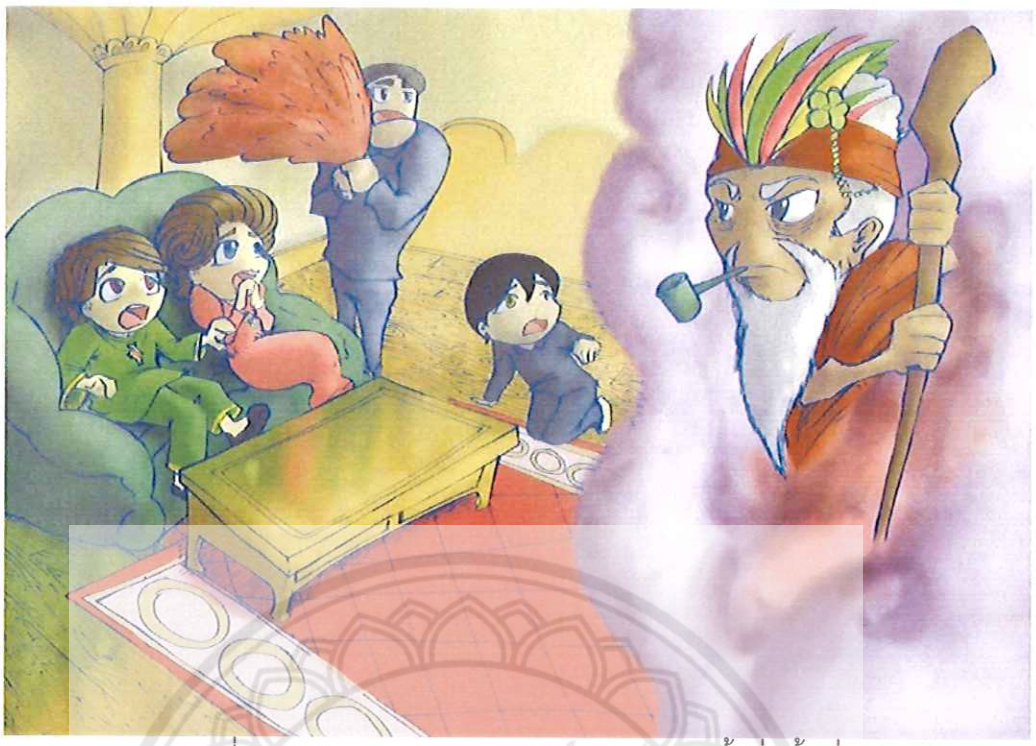
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 2

ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 3

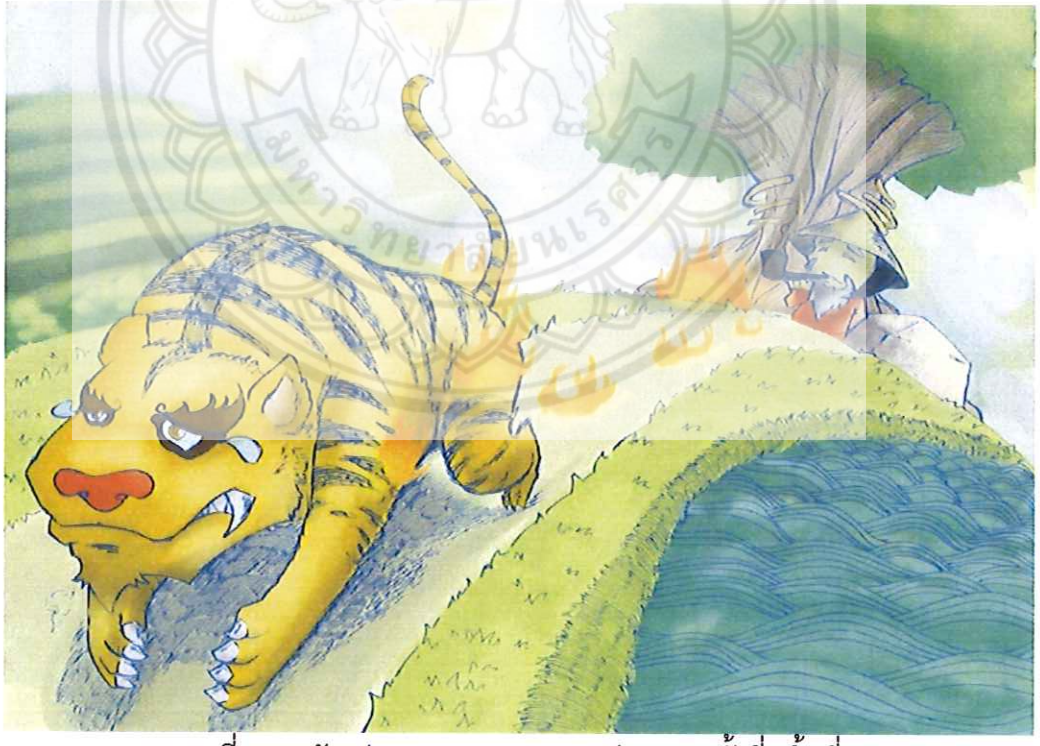
ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 4

ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 5

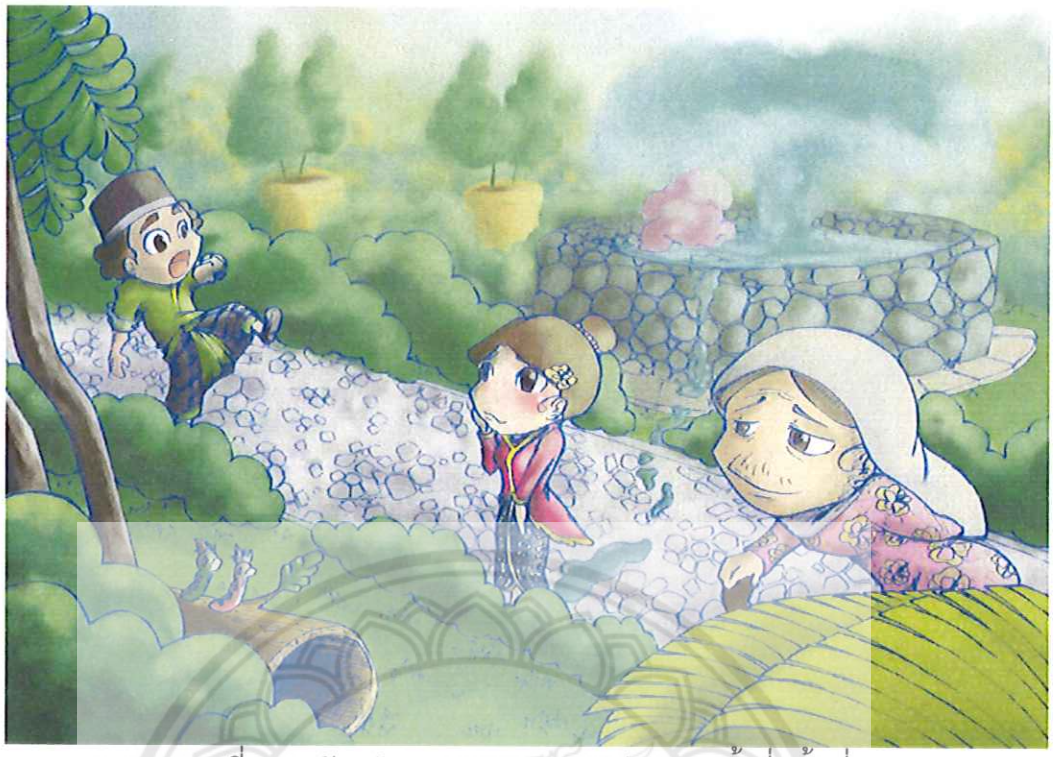
ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 6



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 7



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 8



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 9

ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างการออกแบบภาพประกอบครั้งที่3 ชิ้นที่ 10

4.3.2 เลย์เอาท์

การออกแบบเลย์เอาท์ครั้งที่ 1

ในขั้นต้นมีการศึกษาค้นคว้าและออกแบบหน้าอินเตอร์เฟสของตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ให้เป็นแม่แบบเดียวเหมือนกันทุกหน้า โดยให้รูปภาพอยู่ข้างบนและข้อความบรรยายอยู่ข้างล่างและมีปุ่มหลักๆสำหรับไปหน้าก่อนหน้า หรือหน้าถัดไป กับหน้าสารบัญ

ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างการออกแบบภาพเลย์เอาท์ครั้งที่1

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

ในขั้นตอนสุดท้ายนี้ ได้เลือกให้ขนาดภาพใหญ่ขึ้นกว่าเดิมและใส่ข้อความบรรยายไว้ในตัวภาพทำการแยกเลเยอร์ตัวละครที่จะทำให้เคลื่อนไหว กับฉาก และนำไปใส่ในเลย์เอาท์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และใส่ปุ่มอินเตอร์เฟสเพื่อช่วยในการเข้าถึงแต่ละหน้าดังตัวอย่างนี้

4.4.1 สารบัญ

ผู้วิจัยได้ทำให้สารบัญแบ่งออกเป็นภาพช่องภาพที่ตัวอย่างของหน้าที่มีการอินเตอร์เฟสสำหรับกดเคลื่อนไหว เพื่อบอกเป็นนัยๆว่าหน้านี้กดเพื่อเคลื่อนไหวได้เป็นต้นดังรูปตัวอย่างหน้าต่อไป

ภาพที่ 4.18 ตัวอย่างหน้าสารบัญ

4.4.2เนื้อหา

ผู้วิจัยได้ปรับแก้โดยให้ตัวภาพมีสัดส่วนมากขึ้นเพื่อให้เด็กๆสามารถดูภาพได้อย่างเต็มตา กอปรกับการทำให้กรอบข้อความบรรยายอยู่ในหน้าและใส่แถบเลื่อนเพื่อให้ให้เนื้อหากินเนื้อที่ภาพเกินไป อีกทั้งไม่กำหนดเรื่องตำแน่งของช่องบรรยายเพื่อไม่ให้ดูตายตัวจนแข็งมากเกินไป

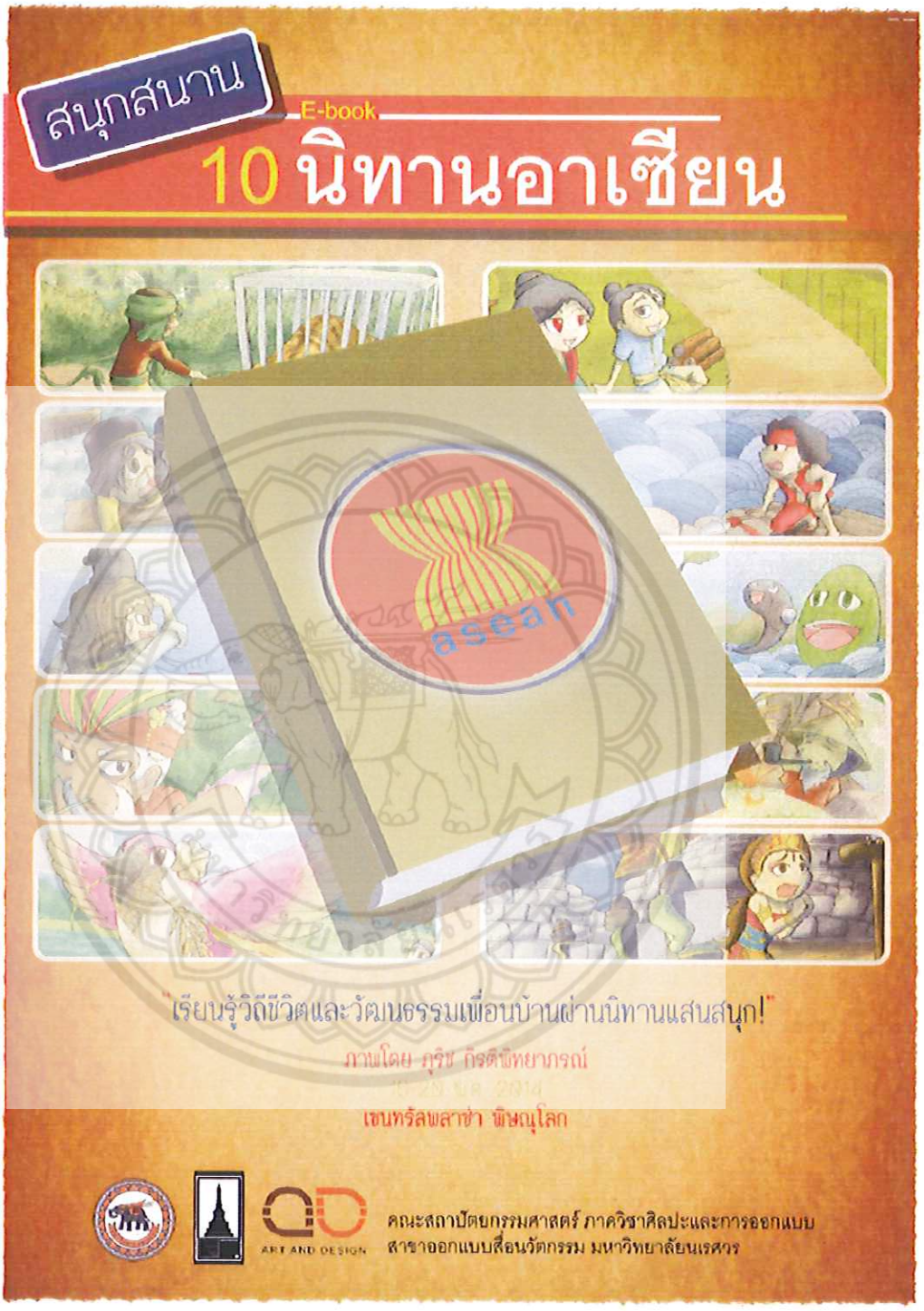
ภาพที่ 4.19 ตัวอย่างหน้าเนื้อหานิทาน

4.5การออกแบบของประกอบตัวงาน

4.5.1 ปกซีดี

ภาพที่ 4.20 ตัวอย่างปกซีดีใส่ผลงาน

4.5.2 โปสเตอร์



ภาพที่ 4.21 ตัวอย่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงาน

4.5.3 บูธแสดงผลงาน

ภาพที่ 4.22 ภาพถ่ายบูธแสดงผลงาน

บทที่5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

วิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 10 นิทานอาเซียน ได้มีการวางแผนเอาไว้อย่างเป็นขั้นตอนและใช้เวลาพอสมควรโดยได้สืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆมาวิเคราะห์และสรุปให้ออกมาเป็นรูปภาพ ลวดลาย บรรยากาศ และเรื่องราว ที่สื่อถึงวัฒนธรรมของแต่ละประเทศเพื่อให้ได้ภาพและเรื่องราวที่จะสื่อถึงประเทศนั้นๆได้ในจำนวนหน้าที่จำกัด ดังนั้นเนื้อเรื่องของนิทานแต่ละเรื่องที่นำมาทำนั้นจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับตำนานของแต่ละประเทศหรือเรื่องราวที่มีบรรยากาศของประเทศต่างๆในอาเซียนได้อย่างดี ประกอบกับภาพที่แสดงถึงบรรยากาศและเอกลักษณ์ของประเทศเหล่านั้น

5.2 อภิปรายผล

จากผลการทดสอบโดยการนำผลงานไปโชว์ในงานนิทรรศการเพื่อให้ผู้คนที่สนใจผ่านมาดูแล้วเก็บรวบรวมข้อมูล ผลปรากฏว่าผู้ที่เข้ามาชมผลงานได้รับความสนุกจากการรับชมและมีความสนใจในตัวนิทานและตำนานต่างๆของประเทศเพื่อนบ้านมากขึ้นระดับหนึ่ง แต่ในขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมีอุปสรรคมากมายเนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงานมาก ซึ่งต้องวางแผนอย่างรัดกุมและรอบคอบจึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

5.2.1. ปัญหาเกี่ยวกับอินเตอร์แอคทีฟ

1.) ตัวละครที่เป็นตัวอินเตอร์แอคทีฟ ยังสื่อไม่ชัดพอให้ผู้อ่านเข้าใจว่า สามารถนำเมาส์เคอร์เซอร์ไปวางเพื่อให้มันเคลื่อนไหวได้

2.) สัญลักษณ์ที่ช่วยสื่อให้เข้าใจว่าจุดใดบ้างที่สามารถกดคลิ๊กแล้วมีการตอบสนอง ยังสื่อไม่ชัดเจนพอ อีกทั้งยังรูปแบบไม่น่าสนใจเพียงพอ

5.2.2. ปัญหาเกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบนิทาน และกราฟิกสำหรับอินเตอร์แอคทีฟ

1.) การดึงเอกลักษณ์ของลวดลายและบรรยากาศของแต่ละประเทศมาเพื่อนำไปประกอบในตัวภาพเป็นไปด้วยความลำบากเนื่องจากแต่ละบางประเทศมีความคล้ายคลึงกันมาก

2.) การสร้างตัวอินเตอร์แอคทีฟให้ผู้ชมเข้าใจว่ามีจุดไหนบ้างที่สามารถคลิ๊กได้ประสบปัญหาเนื่องจากความซับซ้อนของตัวโปรแกรม

5.2.3. ปัญหาเกี่ยวกับการทำตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.) การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 ยังไม่ค่อยชำนาญจึงต้องมีการศึกษาไปพร้อมกับตอนปฏิบัติงานจากเว็บไซต์ต่างๆและฟังคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

2.) ในบางครั้งโปรแกรมเกิดอาการค้าง หรือติดขัดในบางช่วงซึ่งส่งผลให้การทำงานล่าช้ากว่าเดิม

5.2.4. ปัญหาเกี่ยวกับการจัดแสดง

ไม่มีการทดลองเปิดไฟล์งานกับคอมพิวเตอร์ของคณะที่จะนำไปแสดง จึงไม่ได้มีการตรวจสอบว่าไฟล์ผลงานไม่สามารถเปิดด้วยโปรแกรมที่คอมพิวเตอร์เครื่องนั้นมีอยู่ จึงแก้ปัญหาด้วยการติดตั้งโปรแกรมอื่นที่สามารถเปิดไฟล์ผลงานได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. กราฟิกที่ใช้ต้องมีความน่าสนใจและสื่อถึงแต่ละประเทศพอ

2. ควรสร้างการเคลื่อนไหวลงในผลงานเพิ่มขึ้นเพื่อความน่าสนใจ

3. รูปแบบเลย์เอาท์ยังไม่มีความน่าสนใจเพียงพอ

4. เสียงพื้นหลังของงานควรเพิ่มเสียงเอฟเฟคเพิ่มเติม

บรรณานุกรม

กลุ่มเบญจรงค์, **คติล้ำค่า นิทานอาเซียน**, สำนักพิมพ์ พาสแอทคิดส์ ,2555, ISBN 978-616-7135-94-6.

โชติ ศรีสุวรรณ, **นิทานพื้นบ้าน ประชามคมอาเซียนเล่ม1**, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์, 2555, ISBN 978-616-00-0422-5.

โชติ ศรีสุวรรณ, **นิทานพื้นบ้าน ประชามคมอาเซียน เล่ม2**, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์, 2556, ISBN 978-616-00-0423-2.

ส.พลายน้อย, **นิทานพม่า, สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์**, 2553, ISBN 978-974-8466-40-8.

ศุภลักษณ์ สนธิชัย, 10 ASEAN **เที่ยว 10 ประเทศอาเซียน**,สำนักพิมพ์ **อทิตตา** ,2555, ISBN 978-616-7063-47-8.

ศิราพร ณ ถลาง, **ทฤษฎีคติชนวิทยา**,สำนักพิมพ์ แห่งจฬาลงกรณ์ มหา**วิทยาลัย** ,2552, ISBN 978-974-0325-01-7.

ความหมายของนิทานและนิทานพื้นบ้าน. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ.2556, จากhttp://www.thaifolk.com/Doc/literate/tales/category.htm

หลักการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ.2556, จาก http://worldfable.wordpress.com/เกี่ยวกับนิทานที่น่าสน/หลักการในการจัดหนังสือส/

เขมรไทรโยค ระนาดเอก. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=mMgiQpVWx70&list=PLsopCTciwjVh-qjVGa1fl4wf6wwuaaZQO&index=2

Brunei Traditional Music. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=5osAwwe8Jpl

บรรณานุกรม(ต่อ)

Beauty Plays Traditional Vietnamese. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=oNhgCUk0LEA

BURMA or Myanmar Culture. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=vH7nHdwuJaE

Cambodian Traditional Music. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=kTenfNTwtlw

Indonesian folk music. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=Eo3FD_scTWU

Lao Traditional Folk Music. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=3uEKfI9_-D4

Philippine Folk Music Kuratsa. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=QCV11bJqYF8&feature=kp

SelendangMaklnang Malay Traditional Song. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=oDbR_TiM-zs

Singapore Folk Song Suite. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=C29Ny_Y7QSk

The ASEAN way. สืบค้นวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ.2557, จาก http://www.youtube.com/watch?v=PfLqMQqCBKs

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	ภูริช กีรติพิทยาภรณ์
วันเดือนปีเกิด	11 กุมภาพันธ์ 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	1403/5 ต.คลัง อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช 80000
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	นิสิตปริญญาตรี
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
E-mail	purih.ke@hotmail.com
Facebook	https://www.facebook.com/ purich.ke

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ
พ.ศ. 2557	ปริญญาตรี - ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร