

อภินันท์นาการ

การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน



สำนักหอสมุด

กัณฑ์ชรี วังสีราช

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน... 1.7.2555

เลขทะเบียน... 6037203

เลขเรียกหนังสือ... 1 NC

2165

85

ก386ก

2555

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

GRAPHIC NOVEL MULTIMEDIA BOOK DESIGN "SHAKUTEN"



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

March 2012

Copyright 2012 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเรื่อง "การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคูเทน" ของนางสาวกัญหิณีศรี วังสีราช เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษา

อนุมัติ

(ผศ.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม พ.ศ. 2555

ชื่อเรื่อง	การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวกัณห์ชรี วังสีราช 51710687
ที่ปรึกษา	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ.สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555

บทคัดย่อ

การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดียเรื่องชาคุเทนนี้ เป็นการพัฒนาและสร้างสรรค์ เพื่อแสดงออกถึงลักษณะของงานทางด้าน การสร้างภาพประกอบในรูปแบบเทคนิค Digital painting คือการวาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์ ในแนวทางการนำเสนอจินตนาการ ความคิด ในการสร้างสรรค์ดัดแปลงงานรวมถึงทักษะทางศิลปะและการประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรม ต่างๆให้เป็นประโยชน์ และได้สอดแทรกข้อคิดทางจริยธรรมในเนื้อเรื่องให้แก่ผู้อ่านให้ผู้อ่านรักใน ความงดงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและเกิดความ ประทับใจต่อผู้อ่านด้วยการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดียเรื่องชาคุเทนนี้ ได้แรงบันดาลใจ จากนิทานเรื่องหนูน้อยหมวกแดง ซึ่งในเรื่องชาคุเทนนี้ได้นำมาดัดแปลงใหม่ โดยผสมผสานกับ วัฒนธรรมและความเชื่อในแบบเอเชียเข้าไป อันเป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนของสภาพสังคมใน ปัจจุบันที่เป็นโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลสำคัญหลายท่าน ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุลอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม และอาจารย์ทุกท่านในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ผู้ให้ความรู้คำแนะนำปรึกษา กำลังใจทั้งในเรื่องงานและการดำเนินชีวิตตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ พ่อและแม่ ครอบครัวผู้ให้ความรักและกำลังใจ ความช่วยเหลือในทุกๆด้านที่สามารถทำได้ ขอขอบคุณ นางสาวนิตยา คงเขียว ที่ช่วยสละเวลามาช่วยทำบรรจุภัณฑ์ให้ ขอขอบคุณ นางสาวพิชญ์สินี วงษ์ธัญญการ สำหรับความช่วยเหลือหลายๆอย่างตั้งแต่คนขับรถและเรียบเรียงมัลติมีเดียให้ ขอขอบคุณน้องแอม น้องสาวที่น่ารักที่มาช่วยงานอย่างเร่งรีบ ขอขอบคุณ นายสืบสกุล สิงห์ทอง สำหรับความช่วยเหลือที่ไม่ต้องการสิ่งตอบแทน ขอขอบคุณ นางสาวสรารัตน์ ปัสตัน สำหรับคำปรึกษาแนะนำและช่วยสแกนงานให้ ขอขอบคุณเพื่อนๆในภาควิชาศิลปะและการออกแบบบรรจุภัณฑ์และสื่อวัฒนธรรมทุกคนที่ไม่ได้เอ่ยถึงในที่นี้ สำหรับกำลังใจและความสนุกสนานในการทำงานร่วมกันตลอดมา และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบเป็นอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย วิชาคุณ ฉบับนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

กัณฑ์ชรี วังสีราช

บทที่	สารบัญ	หน้า
1 บทนำ		
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา		1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา		2
ขอบเขตของงานวิจัย		2
นิยามศัพท์เฉพาะ		3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ		4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพประกอบ		
1.1 ความหมายของภาพประกอบ		5
1.2 ความสำคัญของภาพประกอบ		6
1.3 ชนิดของภาพประกอบ		7
1.4 องค์ประกอบสำคัญในการเขียนภาพประกอบ		9
1.5 รูปแบบอุดมคติ		12
1.6 รูปแบบกึ่งเหมือนจริง		12
1.7 รูปแบบเหมือนจริง		12
1.8 รูปแบบ		12
1.9 จินตนาการ		12
1.10 การสื่อความหมาย		12
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ		
2.1 ความสำคัญของการออกแบบ		13
2.2 ประเภทของการออกแบบ		13
2.2.1 การออกแบบทางสถาปัตยกรรม		13
2.2.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์		14
2.2.3 การออกแบบทางวิศวกรรม		14
2.2.4 การออกแบบตกแต่ง		15


สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2.2.5 การออกแบบสิ่งพิมพ์	15
2.2.6 การออกแบบสร้างสรรค์	15
2.2.7 การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์	16
2.2.8 การออกแบบโฆษณา	16
2.2.9 การออกแบบพาณิชยศิลป์	17
2.2.10 การออกแบบศิลปะประดิษฐ์	17
3. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสี	
3.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี	18
3.1.1 ความหมายและการเกิดสี	18
3.1.2 ประเภทของสี	18
3.1.3 จิตวิทยาสีกับความรูสึก	19
3.1.4 คุณลักษณะของสี	19
3.1.5 หน้าที่ของสี	20
3.1.6 ทฤษฎีสี	20
4. เอกสารและงานที่เกี่ยวข้องกับ Comics Art การ์ตูนช่อง	
4.1 Comics Art การ์ตูนช่อง	25
4.2 มังงะ (Manga)	26
4.3 ประวัติ มังงะ	26
4.4 ลักษณะเฉพาะตัวของมังงะ	27
4.5 มีอะไรในการ์ตูนญี่ปุ่น	28
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลอาร์ต Digital Painting	
5.1 Digital Painting	33
5.2 ดิจิทัลอาร์ต คืออะไร	33
5.3 สื่อศิลปะที่มีปฏิสัมพันธ์	34
5.4 การเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง	34
5.5 การโยกย้ายถ่ายเทถึงกันได้	34

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
5.6 การเปลี่ยนแปลงได้ง่ายของดิจิทัลอาร์ต	34
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมหุ่นน้อยหมวกแดง	
6.1 หุ่นน้อยหมวกแดง	35
6.2 ประวัติและเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนไป	35
6.3 เนื้อเรื่องโดยย่อ	37
3. วิธีดำเนินงานวิจัย	
1. กรอบแนวคิดการศึกษา	38
2. ขอบเขตการศึกษา	42
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	49
4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย	50
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	50
6. การรายงานผลการศึกษา	51
4. ผลการวิจัย	
1. การศึกษาข้อมูล และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา	52
2. การศึกษาโปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย	53
3. การจัดทำภาพประกอบนิยายมัลติมีเดีย	53
4. ผลการพัฒนาวัตกรรมการ	57
5. บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
1. สรุปผลการศึกษา	58
2. อภิปรายผล	59
3. ข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป	60

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	
บรรณานุกรม	
ประวัติผู้วิจัย	
	
ตาราง	หน้า
ตาราง 4.1 โปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการสร้างงาน	53
บัญชีภาพ	
ภาพ	หน้า
ภาพ 2.1 ตัวอย่างภาพลายเส้นงานกราฟิค	8
ภาพ 2.2 ตัวอย่างภาพลายเส้นงานสถาปัตยกรรม	8
ภาพ 2.3 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะความเป็นเด่น	10
ภาพ 2.4 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะการซ้ำ	10
ภาพ 2.5 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะรูปทรงกรม	11
ภาพ 2.6 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะการโยงสายตา	11
ภาพ 2.7 วงจรสี	22
ภาพ 2.8 วรรณะสี	22
ภาพ 2.9 ตัวอย่างรูปสีน้ำ	25

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาพ 2.10 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ	26
ภาพ 2.11 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ	26
ภาพ 2.12 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ	28
ภาพ 2.13 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ	28
ภาพ 2.14 ตัวอย่างภาพดิจิทัลอาร์ต	35
ภาพ 2.15 ตัวอย่างภาพการ์ตูนดิจิทัลอาร์ต	35
ภาพ 3.1 กรอบแนวคิด	38
ภาพ 3.2 ออกแบบโครงสร้างรูปเล่มนิยายภาพประกอบ	41
ภาพ 3.3 การจัดระบบข้อมูลในสื่อสิ่งพิมพ์	42
ภาพ 3.4 การพัฒนาแคแรคเตอร์	48
ภาพ 4.1 ภาพตัวอย่างและการนำมาพัฒนาฉากในเรื่อง	54
ภาพ 4.2 ภาพตัวอย่างและการนำมาพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละคร	55
ภาพ 4.3 หน้าปกและปกหลังของนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	55
ภาพ 4.4 ส่วนนำเรื่องของนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	55
ภาพ 4.5 ตัวอย่างส่วนของเนื้อเรื่องในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	56
ภาพ 4.6 ตัวอย่างส่วนของเนื้อเรื่องในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	56
ภาพ 4.7 ตัวอย่างส่วนหน้าแคแรคเตอร์ในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน	57

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพประกอบหนังสือสามารถเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้แก่ผู้อ่านสะท้อนจากเหตุการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครหากมีความคู่ไปกับการบรรยายด้วยตัวอักษร จะยิ่งทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามและเกิดจินตนาการกว้างไกลยิ่งขึ้น ที่สำคัญที่สุด ภาพประกอบคือสิ่งสำคัญที่ดึงดูดใจให้ผู้อ่านมีความสนใจ อยากรู้ และอยากติดตามเรื่องราวในหนังสือ ข้าพเจ้าจึงมีความประสงค์ที่จะสร้างสรรค์นิยายภาพที่มีความสวยงาม สื่อสารเรื่องราว ดึงดูดใจ กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความตื่นตัวประทับใจแลเห็นคุณค่า และเสริมสร้างจินตนาการ ตลอดจนเพื่อสร้างความน่าสนใจ ดึงดูดให้ผู้อ่านเกิดความแปลกใหม่จึงใช้การนำเสนอในรูปแบบของสื่อ มัลติมีเดียแบบ 2 มิติมาช่วยให้งานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

จุดประสงค์หลักคือ เพื่อแสดงออกถึงลักษณะของงานทางด้านกราฟิกประกอบที่ผสมผสานด้วยวรรณกรรมยุโรปและเอเชียเข้าด้วยกัน โดยการเล่าเรื่องผ่านภาพประกอบในลักษณะของการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นลักษณะที่กลุ่มคนส่วนใหญ่ในสังคมไทยคุ้นเคยและผูกพันมานานจากการรับเอาวัฒนธรรมกระแสหลัก 2 กระแสเข้ามาในสังคมไทยและสื่อความคิดและรูปแบบออกมาผ่านงานในสไตลเอเชียตลอดจนอยากแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ภาพประกอบมากขึ้น และในปัจจุบันกระแสของงานภาพประกอบที่ไม่จำกัดอยู่แต่ในกลุ่มเด็กเล็กเท่านั้นแต่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มคนอายุตั้งแต่วัยรุ่นขึ้นไปมีเพิ่มมากขึ้นด้วยเนื้อเรื่องที่น่าติดตามประกอบกับภาพที่สามารถบรรยายความหมายของเรื่องนั้นๆ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนใจในการอ่าน และนอกจากนี้ภาพประกอบยังมีรายละเอียดอื่นๆ ในภาพที่จะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความคิดจินตนาการต่อเนื่องได้อีกอันได้แก่องค์ประกอบของภาพ รูปแบบในภาพ สี น้ำหนักของสีและเทคนิคในการสร้างสรรค์ภาพประกอบยังมีผลต่อความละเอียดถี่ถ้วนความประณีตและทำให้ผู้อ่านรักในสิ่งสวยงามถ้าภาพประกอบมีความสวยงาม สี สันละเอียดสดใสถูกจัดทำอย่างประณีตสวยงาม ตลอดจนถูกนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างจากหนังสือปกติ จะทำให้ผู้อ่านรักในความงดงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและเกิดความประทับใจต่อผู้อ่านด้วย

นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ปกเทป

นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น สิ่งที่น่าสนใจคือ ในกลุ่มบุคคลในช่วงอายุที่ต่างกันนั้นมีความสนใจในสิ่งเหล่านี้แตกต่างกันหรือไม่ และมีแนวทางแบบใด ทั้งนี้ นอกจากเราจะต้องรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับภาพประกอบแล้ว ยังต้องศึกษาทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องด้วย

1.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษา

- เพื่อสร้างนิยายภาพประกอบที่มีการผสมกันทั้งวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก เพื่อให้มีความเป็นสากล โดยแสดงออกมาในลักษณะของภาพที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมต่างชาติที่ไทยรับเข้ามาเป็นเวลานานจนเกิดความคุ้นเคย
- แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ภาพประกอบที่มีต่อการเล่าเรื่องจากการ์ตูนมังงะ
- เพื่อสร้างรสนิยมและจินตนาการในการอ่าน ในรูปแบบ Asian Fantasy (จินตนิมิตงานวรรณศิลป์ประเภทหนึ่งที่มีเค้าโครงหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์และเรื่องเหนือจริงซึ่งผสมเอาศิลปวัฒนธรรมของเอเชียเข้าไป โลกแห่งจินตนิมิตมักยอมรับสภาวะเหนือจริงและเวทมนตร์ต่างๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ (สารานุกรมเสรี, 2555, ออนไลน์))

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มผู้อ่านหญิงในชวงอายุตั้งแต่ 13-25 ปี เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจในการอ่านเรื่องราวประเภทแฟนตาซี และกลุ่มที่มีความชื่นชอบในการสร้างภาพประกอบแนว Anime หรือ Manga โดยมีกลุ่มเฉพาะอยู่แล้ว

รูปแบบงานที่จะออกมา

- Scratch Book
- Multimedia Book
- Packaging สำหรับสื่อวีดิทัศน์

การเผยแพร่งานที่ออกมา
- ทำสื่อประชาสัมพันธ์ (Poster)

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ (Design) หมายถึง ศาสตร์แห่งการแก้ปัญหา ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยอาศัยความรู้และหลักการของศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดความสวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย ตลอดจนการถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกันโดยมีความสำคัญอยู่หลายประการ อาจถือได้ว่าการออกแบบคือการวางแผนการทำงานก็ได้ ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน อาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมดนั่นเอง

ภาพประกอบ (Illustration) ภาพประกอบ ภาพอธิบาย การอธิบายด้วยภาพประกอบ การยกตัวอย่าง ความชัดเจน ภาพประกอบทางการพิมพ์ทั้งภาพวาดและภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมาย เช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษคือให้รายละเอียดได้มากและสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือว่าเป็นภาษาสากล แม้คนไม่รู้นักหนังสือก็สามารถดูรู้เรื่องได้ การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมายและสำคัญต่องานพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวอักษร

นิยายภาพ (Graphic Novels) คือ การดำเนินเรื่องด้วยภาพและมีการสอดแทรกส่วนของนิยายไว้ด้วย อย่างเช่น หนังสือการ์ตูนที่พยายามเพิ่มคุณค่าของตนเองให้กลายเป็นเรื่องเล่าที่จริงจัง เพื่อสะท้อนภาพของสังคม การเมือง และวัฒนธรรม จนกลายเป็นวรรณกรรม ในหมวดที่เรียกว่า "นิยายภาพ" หรือ Graphic Novel

มัลติมีเดีย (Multimedia) คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) ตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ใน

แนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (ยุรพันธ์ อิมสมบัติ, 2555, *มัลติมีเดียคืออะไร*. (ออนไลน์))

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบภาพประกอบ
- ได้มีโอกาสนำเสนอความคิดในการสร้างสรรค์งานรวมถึงทักษะทางศิลปะและการประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรมต่างๆ ที่เหมาะสมต่องานออกแบบภาพประกอบ
- ส่งเสริมให้เกิดความหลากหลายกลายเป็นความประทับใจในงานศิลป์แก่ผู้อ่าน
- กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความตื่นตัวประทับใจ เห็นคุณค่าและเสริมสร้างจินตนาการผ่านทางนิยายภาพประกอบ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ภาพประกอบ

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบคือสามารถแสดงสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น

เราเกิดมาพร้อมพัฒนาการของภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย (Colyer, 1990: 8) เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบการตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์และการจัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

2.1.1 ความหมายของภาพประกอบ

ภาพประกอบ (Illustration) ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามของคำว่า "ภาพประกอบ" หรือ "Illustration" ไว้หลายความหมายด้วยกันดังนี้

ภาพประกอบงานพิมพ์ หมายถึงเนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็ได้ และยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิกหรือ ภาพลายเส้นเรขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย (Graphic & Design, 2555, (ออนไลน์))

ภาพประกอบ หมายถึงรูปที่ลงคู่กับเรื่องราวเพื่อให้เห็นเรื่องราวนั้นชัดเจนขึ้น (มานิต มานิตเจริญ, 2520 หน้า 994)

ภาพประกอบ หมายถึงภาพที่วาดขึ้นมา หรือนำมาแสดงเพื่อใช้ประกอบเรื่อง (ราชบัณฑิตสถาน, 2538 หน้า 619)

ภาพประกอบ เป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อการค้าหรือเพื่อเงื่อนไขทางด้านสังคมหรือเศรษฐกิจให้เกิดเป็นภาพประกอบของเนื้อหาวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) เมื่อถูกเจาะใช้เป็นส่วนตามข้อมูลที่กำหนดจะเรียกว่า "ภาพประกอบ" (จรรุพพรณ ทรัพย์ปรง, 2543 หน้า 3)

Illustration หมายถึงภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อช่วยเสริมให้ข้อเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่เดิมที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่นอาจนำมาใช้ประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์นั้น ภาพที่ใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือในกรณีอื่นจัดเป็นการประดับตกแต่งมิใช่ภาพประกอบหนังสือ (พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ, 2540 หน้า 432)

Illustration หมายถึงการแสดงให้เห็นการอธิบายประกอบตัวอย่างด้วยรูปภาพของภาพประกอบ (สอ เสถบุตร ,ม.ป.ป. หน้า 360)

Illustration หมายถึงภาพที่ใช้เพิ่มเติมในหนังสือเพื่ออธิบายเรื่องราวได้ชัดเจนและเพื่อตกแต่งให้สวยงาม มีทั้งชนิดขาวดำและภาพสี (Landau, ed.1966 หน้า 213)

จึงสรุปได้ว่าภาพประกอบ (Illustration) เป็นภาพที่มีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้ประกอบ หรือนำไปเสริมสื่อความหมายร่วมกับบทประพันธ์ต่างๆ เพื่อให้มีความชัดเจนในเนื้อความหรือบทประพันธ์นั้นทำให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

2.1.2 ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ เพราะตัวหนังสือที่มนุษย์ใช้ทุกวันนี้มีวิวัฒนาการมาจากภาพเขียน ซึ่งสันนิษฐานว่ามนุษย์เขียนภาพต่างๆไว้ตามฝาผนังถ้ำเพื่อบูชาพระเจ้าหรือเพื่อบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์สำคัญ ภาพเขียนโดยคนโบราณนี้เขียนด้วยถ่านสีดิน และสีธรรมชาติต่างๆและใช้กระดูกเป็นเครื่องขูดขีดบนหิน

ภาพเขียนในยุคแรกของมนุษย์จะเขียนโดยถ่ายทอดเรื่องราวจากสิ่งรอบตัวที่ตนมีประสบการณ์ใกล้ชิด เช่น ภาพสัตว์ก็จะเขียนส่วนต่างๆของสัตว์ ถัดมาจึงค่อยพัฒนามาเขียนภาพคน โดยจะเขียนในลักษณะท่าทางนิ่งๆก่อน จึงค่อยพัฒนาให้เป็นภาพในอากัปกริยาต่างๆเพื่อจะบอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากหลักฐานภาพเหล่านี้ แสดงให้เห็นว่ามนุษย์ยุคแรกๆจะให้ภาพเป็นสื่อในการบันทึกเรื่องราว หรือบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นรับทราบ นี่คือที่มาของหนังสือเขียนด้วยภาพ (วัลลภ สวัสดิวัลลภ, 2535 หน้า 5, อ้างถึงใน ผดุง พรหมมูล, 2547 หน้า 17)

เมื่อมนุษย์มีตัวหนังสือใช้สื่อความหมาย ก็เขียนหนังสือบันทึกความคิดและเหตุการณ์ต่างๆถ่ายทอดให้คนอื่นหรือเก็บไว้ให้คนรุ่นหลังได้อ่าน วัสดุที่ใช้เขียนหนังสือมีหลายชนิด เช่น แผ่นดิน อิฐ ดินเหนียว แผ่นไม้ ฝ่าไหม กระดาษ ตามความรู้ความก้าวหน้าของในแต่ละยุคสมัย ต่อมามนุษย์รู้จักทำหนังสือเป็นเล่ม ลักษณะตอนแรกเป็นม้วนแบบพับไปพับมาได้ และชาวจีนคิดทำหนังสือเย็บเป็นเล่มได้สำเร็จเป็นชาติแรก ในยุโรปมีการนำแผ่นหนังมาฟอกใช้สำหรับการเขียนหนังสือและใช้โลหะตกแต่งสวยงาม การออกแบบและตกแต่งหนังสือมีวิวัฒนาการมาจนถึงสมัย

เริ่มการพิมพ์ และต่อเนื่องมาจนถึงการพิมพ์ในสมัยปัจจุบัน ภาพมีส่วนสำคัญในการตกแต่งหนังสือตลอดมาเช่นเดียวกัน

“ภาพประกอบ” เป็นหัวใจของหนังสือและงานโฆษณาทุกประเภท เพราะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้อ่านและผู้บริโภคเกิดความสนใจและเข้าใจเรื่องราวและถ้อยคำที่บรรยายในเรื่อง และจุดขายของสินค้าได้รวดเร็ว ภาพประกอบทำให้ผู้อ่าน ผู้ดู เกิดการจินตนาการ กระตุ้นให้ตื่นตัว เพราะภาพประกอบสามารถอธิบายความคิดและเรื่องราวได้ล่ำฟั่ง การนำเสนอเรื่องราวด้วยตัวอักษรแต่เพียงอย่างเดียวแม้จะแต่งได้ดีเพียงใดก็ย่อมมีเสน่ห์ดึงดูดใจได้น้อยกว่างานโฆษณาที่มีภาพประกอบ

2.1.3 ชนิดของภาพประกอบ

อาจจำแนกภาพประกอบได้เป็น 3 ประเภท

1. จำแนกตามลักษณะของภาพ ได้ 2 ชนิด ดังนี้

1.1 ภาพเขียน หมายถึงภาพที่เขียนขึ้นด้วยดินสอ ดินสอสี ปากกาสี หมึกสีต่างๆ แอร์บรัช เป็นต้น เกิดเป็นภาพตามผู้เขียนต้องการออกแบบ อาจจะเป็นภาพเหมือนหรือภาพจินตนาการ ภาพสเกตช์ ภาพการ์ตูน ภาพล้อ แผนภูมิ แผนภาพสถิติหรือกราฟ แผนที่ แผนผังใช้สำหรับนำลงตีพิมพ์ประกอบหนังสือ หรือโฆษณาให้สวยงามหรือเพื่อขยายความหรือกระตุ้นให้ผู้อ่าน ผู้บริโภคสนใจเรื่องราวหรือสินค้านั้นๆ เพิ่มมากขึ้น

1.2 ภาพถ่าย หมายถึงภาพที่ผลิตขึ้นด้วยการใช้ฟิล์มบันทึกภาพขาวดำ หรือภาพสี เพื่อให้ข้อความหรือเรื่องราวตอนนั้นเป็นที่เข้าใจแจ่มแจ้งยิ่งขึ้น หรือประกอบเข้าไปเพื่อให้ความหมายมากยิ่งขึ้น การถ่ายภาพมาลงประกอบไว้ในหนังสือ ก็เพื่อช่วยบรรยายและอธิบายให้ตัวพิมพ์เรียงสร้างความหมายให้แก่ผู้อ่านได้มากยิ่งขึ้น ความจริงแล้วสิ่งที่ปรากฏในภาพถ่ายทุกภาพล้วนแต่มีคุณสมบัติช่วยตกแต่งภาพนั้นให้สวยงามอยู่ในตัว แต่ถ้าการถ่ายภาพได้มีการออกแบบการจัดวางองค์ประกอบที่ดี (Composition) การให้แสงเงาที่งดงามการจัดวางมุมกล้องที่ดี ก็จะทำให้เพิ่มคุณค่าของภาพที่จะนำมาตกแต่งสิ่งพิมพ์ให้สวยงามชวนดูยิ่งขึ้น

2. จำแนกตามลักษณะการใช้ ได้ 4 ชนิด คือ

2.1 ภาพที่ใช้ประกอบเรื่อง (Illustration for Text) หมายถึงภาพประกอบที่ใช้ในการตกแต่งหนังสือให้ดูสวยงาม เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน

2.2 ภาพที่สัมพันธ์กับเรื่อง (Picture-Text Combination) หมายถึงภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนำมาประกอบเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ภาพประกอบชนิดนี้ใช้ความร่วมมือระหว่างผู้เขียนเรื่อง ผู้สร้างภาพและผู้จัดวางหน้าหนังสือ

2.3 ภาพชุดเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกัน (Pure Picture Stories) หมายถึงภาพที่สร้างเรื่องราวติดต่อกันไป มีตัวหนังสือประกอบเล็กน้อย ภาพประกอบชนิดนี้ต้องใช้ความร่วมมือระหว่างผู้เขียนเรื่อง ผู้เขียนภาพหรือช่างภาพและผู้จัดวางหน้าหนังสือ

2.4 ภาพชุดเสนอเรื่องราวผสมกับเนื้อเรื่อง (Picture Stories Within) หมายถึงภาพประกอบที่มีหลายภาพติดต่อกันไป พร้อมทั้งมีเนื้อเรื่องประกอบ

3. จำแนกตามลักษณะการทำแม่พิมพ์ ได้ 4 ชนิด ดังนี้

3.1 ภาพลายเส้น (Drawing) ภาพลายเส้นเป็นงานศิลปะสาขาจิตรกรรมประเภทหนึ่ง ความสำคัญของภาพลายเส้นคือ เป็นเบื้องต้นของการวาดภาพ ผลงานจิตรกรรมหรืองานศิลปะจะงดงามมีคุณค่าเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับทักษะและเทคนิคในการวาดภาพลายเส้นของศิลปินนั้น ๆ ภาพลายเส้นในงานศิลปะกรรมสาขาต่างๆ จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะทางแตกต่างกัน เช่น สาขาจิตรกรรม สถาปัตยกรรม งานกราฟิค เป็นต้น ภาพลายเส้นอาจเป็นผลงานที่แล้วเสร็จในกระบวนการเดียว หรือเป็นขั้นตอนแรกของการสร้างงานศิลปะ เช่น ต้องนำไประบายสี หรือใช้สื่อผสมอื่น ๆ อีก (รศ.ธีรศักดิ์ วงศ์คำแน่น, 2555,(ออนไลน์))



รูปที่ 2.1 ภาพลายเส้นงานกราฟิค



รูปที่ 2.2 ภาพลายเส้นงานสถาปัตยกรรม

3.2 ภาพลายสกรีน คือภาพที่ต้องถ่ายสกรีนก่อนจะทำแม่พิมพ์ ภาพที่พิมพ์ออกมาจะมีสีเทาน้ำหนักต่างๆกันออกมาอยู่ในภาพเดียวกัน เป็นภาพที่ใช้พิมพ์ต้นฉบับจากภาพถ่ายภาพสีน้ำมันที่เขียนด้วยพู่กัน เป็นต้น พิมพ์ได้เหมือนของจริง มักจะเป็นภาพที่มีรายละเอียดภายในภาพมาก

3.3 ภาพสีและภาพสีธรรมชาติ คือภาพลายสกรีนซึ่งใช้สีประกอบในภาพด้วย ทำให้ภาพน่าดูและเหมือนธรรมชาตินั้นอย่างน้อยต้องใช้สี 4 สี จึงจะพิมพ์ออกมาเป็นสีธรรมชาติได้

3.4 ภาพผสม คือภาพที่มีทั้งลายเส้นและลายสกรีนผสมกัน บางภาพอาจสร้างให้ปนกันได้ โดยบางส่วนเป็นภาพลายเส้น บางส่วนเป็นภาพลายสกรีน

4. จุดมุ่งหมายในการเขียนภาพประกอบ

4.1 เพื่อทำหน้าที่บรรยายเรื่องในหนังสือและบรรยายเป้าหมาย (Aim) ของสินค้างานโฆษณา ให้หนังสือและภาพโฆษณาน่าสนใจยิ่งขึ้น

4.2 เพื่อให้ผู้อ่าน ผู้ดูเกิดความสนใจ อยากอ่านอยากรู้ เกิดความเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และเกิดคุณธรรมและเจตคติที่ดี

2.1.4 องค์ประกอบสำคัญในการเขียนภาพประกอบ

1. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพประกอบกับเนื้อเรื่อง การสร้างภาพประกอบให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องต้องยึดหลักดังนี้

1.1 ก่อนจะเขียนภาพประกอบควรอ่านเรื่องที่จะเขียนให้รู้เรื่องตลอดเสียก่อน

1.2 จับหัวข้อตอนใดตอนหนึ่งของเรื่องมาสร้างเป็นภาพประกอบในหน้า

หนังสือนั้นๆ โดยมีข้อความและภาพตรงกัน

1.3 ภาพจะต้องเป็นเครื่องช่วยให้เห็นเค้าโครงเรื่อง ช่วยแปลความหมาย หรือช่วยขยายความเข้าใจของเรื่องได้ดี จะต้องสร้างอารมณ์ของเรื่องให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องจะต้องตรงกับลักษณะตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ที่เนื้อเรื่องบรรยายไว้ สำหรับภาพประกอบหนังสือที่ผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟัง ควรจะมีความสอดคล้องกับข้อความที่ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง คือเมื่อผู้ใหญ่อ่านจบก็ควรจะพอดีกับภาพที่เด็กดูจบทันกันในแต่ละภาพ

2. รูปแบบของการจัดภาพ มี 9 รูปแบบดังนี้

2.1 การจัดภาพลักษณะความเป็นเด่น (Dominance) เป็นการจัดภาพที่ต้องการความโดดเด่น เพื่อเป็นการจูงสายตาของผู้ดูให้พุ่งสู่จุดนั้น ทำได้โดยใช้เส้น สี ขนาด รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิด น้ำหนัก หรือส่วนสูงที่แตกต่างกัน

2.2 การจัดภาพลักษณะการซ้ำ (Repetition) หมายถึง การซ้ำของรูปแบบหรือรูปทรง การจัดภาพชนิดนี้เป็นการจัดภาพชนิดมีลักษณะต่อเนื่องกัน ซ้ำๆกัน ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป จะมีรูปแบบเป็นลวดลายเหมือนผลงานของรูปและพื้น ในลักษณะของการซ้ำ ถ้าเหมือนกันตลอดทั้งสี รูปและพื้น จะสร้างความเบื่อหน่ายให้เกิดขึ้น ดังนั้น นักออกแบบภาพประกอบจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์หนีความซ้ำซากจำเจ ซึ่งจะพบเห็นได้ในการออกแบบพิมพ์ลายผ้า กระดาษห่อของขวัญ หรืองานเขียนภาพประกอบหนังสือเด็ก การนำเอารูปลักษณะการซ้ำไปใช้มักนิยมใช้ตกแต่งผนัง ออกแบบปกหนังสือ



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะความเป็นเด่น การซ้ำ



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างการจัดภาพลักษณะ

2.3 การจัดภาพประกอบกระจายเป็นรัศมี (Radiation) เป็นการจัดภาพที่มีรัศมีหรือแสงพุ่งออกรอบตัว การจัดภาพในลักษณะนี้มีความสำคัญในการนำไปใช้ในการออกแบบเป็นวงกลม เป็นการออกแบบรอบวงโดยมีจุดศูนย์กลาง หรือการออกแบบจากจุดศูนย์กลางไปหาวงรัศมีก็ได้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวโดยมีแกนกลาง การจัดภาพในลักษณะนี้จะแลดูอ่อนหวาน นุ่มนวล ไม่แข็งกระด้าง

2.4 การจัดภาพลักษณะการเป็นตัวกลาง (Transition) การจัดภาพลักษณะนี้เป็นการทำสิ่งที่ขัดแย้งให้กลมกลืนกัน ด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น เส้นตั้งกับเส้นนอน มีทิศทางที่ตัดกันอย่างรุนแรง แต่ถ้ามีเส้นเฉียงเข้าไปช่วยความกลมกลืนจะมีความมากขึ้น เส้นเฉียงคือตัวกลาง

2.5 การจัดภาพลักษณะสมดุล ชนิดส่วนประกอบสองข้างของแกนกลางหรือแกนสมดุล (Symmetrical Balance) เป็นการจัดภาพให้ส่วนประกอบ 2 ข้างของแกนกลางหรือแกนสมดุล (Axis Center of Balance) มีลักษณะเหมือนกันเห็นได้ชัดเจน เป็นการออกแบบที่จัด

วางเท่ากันโดยรูปร่างและขนาดที่เหมือนกัน ความสมดุลแบบนี้มักพบเห็นได้ในธรรมชาติ เช่น ใบหน้าของคนจะมีด้านซ้ายและขวาเหมือนกัน ลายไทยทรงข้าวบิณฑ์ หรือลายหน้าขาบ เป็นต้น

2.6การจัดลักษณะภาพสมดุลชนิดส่วนประกอบสองข้างของแกนสมดุลไม่เท่ากัน(Asymmetrical Balance)เป็นการจัดภาพให้มีขนาด รูปร่างหรือสีแตกต่างกันทั้งสองข้าง แต่เมื่อดูแล้วมีน้ำหนักที่เท่ากัน คือดุลยภาพที่เท่ากันได้โดยน้ำหนักของเส้น สี รูปร่าง รูปทรงหรือพื้นผิว และให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

2.7การจัดภาพลักษณะรูปทรงกลม (Spherical) เป็นการจัดภาพที่เป็นการหมุนเวียน (Circle) มีขอบเขตจำกัด เป็นกลุ่มเป็นก้อน รูปทรงมีโครงสร้างเช่นเดียวกับลูกฟุตบอล ลูกเทนนิส ลูกกอล์ฟ เป็นต้น และรูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับรูปทรงกลมคือรูปทรงรี เช่น ไข่ ลูกรักบี้ เป็นต้น การจัดภาพลักษณะนี้มองดูแล้วจะให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน

2.8 การจัดภาพลักษณะรูปสามเหลี่ยม (Tri – Angular) เป็นการจัดภาพที่มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมจะมีด้านเท่าหรือไม่เท่ากันไม่กำหนด ขอให้เป็นลักษณะรูปสามเหลี่ยม ข้อเสียของภาพลักษณะนี้ จะให้ความรู้สึกจำกัดขอบเขต ดูแล้วไม่นิ่มนวล

2.9 การจัดภาพลักษณะการโยงสายตาให้รวมที่จุดเดียว (Convergence) เป็นการจัดภาพที่มีลักษณะมองภาพ โดยโยงสายตาให้ไปพบกับจุดสนใจ (Convergence of Interest) เป็นการจัดที่ถูกหลักเกณฑ์ที่สุด ภาพชนิดนี้จะให้ความรู้สึกดึงดูดสายตา ขวนติดตาม ไม่เบื่อหน่ายและแสดงระยะใกล้ไกล เช่น ภาพถนน สะพาน เป็นต้น



รูปที่ 2.5การจัดภาพลักษณะรูปทรงกลม



รูปที่ 2.6การจัดภาพลักษณะการโยงสายตา

2.1.5 รูปแบบอุดมคติ (Idealistic Style)

รูปแบบอุดมคติ คือภาพที่มีลักษณะเป็นภาพที่ระบายสีแบนเรียบ ใช้สีค่อนข้างสดใสแล้วตัดเส้นเป็นภาพแบบ 2 มิติ ให้ความรู้สึกเพียงด้านกว้างและด้านยาวเท่านั้น มีลักษณะพิเศษในการจัดวางภาพเล่าเรื่องเป็นตอนๆ (สุวัฒน์ แสงขัติ, 2547 หน้า 11) โดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์เข้าร่วม เช่น เส้น รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่าง โดยการลดตัดทอนรูปร่าง รูปทรงคนสัตว์สิ่งของ และสถาปัตยกรรมให้มีความอ่อนช้อยปราณีต

2.1.6 รูปแบบกึ่งเหมือนจริง (Semirealistic Style)

รูปแบบกึ่งเหมือนจริง คือ ภาพที่นำเอาลักษณะภาพรูปแบบเหมือนจริง มาผสมผสานกับรูปแบบภาพอุดมคติ เป็นภาพที่มีความลึกแบบทัศนียวิทยา(Perspective) นำหนักแสงเงาตามธรรมชาติเข้ามาประยุกต์ใช้กับภาพจิตรกรรมไทยแบบดั้งเดิม คำนึงถึงสัดส่วนต่างๆ ตามหลักกายวิภาค จัดวางแบบเว้นพื้นที่ว่างแบบตะวันตก นำเทคนิคการเล่าเรื่อง การระบายสีแบนเรียบๆอาจเน้นลักษณะมิติบ้างเล็กน้อย แต่ใช้วิธีการตัดเส้นแบบภาพรูปแบบอุดมคติเข้าช่วย

2.1.7 รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style)

รูปแบบเหมือนจริงจะเน้นความสมจริง ถูกต้องตามที่ปรากฏในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นหรือสภาพบรรยากาศแวดล้อมที่เป็นจริง โดยยึดหลักการแสดงออกตามที่ตาเห็น (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ, 2544 หน้า 28)

2.1.8 รูปแบบ (Style)

รูปแบบหมายถึง รูปแบบที่ศิลปินใช้ในการนำเสนอเรื่องราวหรือเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ของเขา รูปแบบนี้เป็นผลรวมของการจัดองค์ประกอบหรือการออกแบบและการใช้วัตถุหรือวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1.9 จินตนาการ (Imagination)

จินตนาการ มีที่มาตามรูปศัพท์ว่า จินต+อาการ หมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ จินตนาการก็เป็นกระบวนการก่อรูปขึ้นในจิตใจโดยแรงขับจากจิตใจซึ่งรูปลักษณะที่สร้างจินตนาการนั้นอาจเหมือน แตกต่างหรือพิศดารไปจากสิ่งที่เคยเห็นหรือมีอยู่ตามธรรมชาติก็เป็นได้ แหล่งที่มาของจินตนาการอาจเกิดจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายนอกหรือจากการกระตุ้นของอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่สะสมภายใน (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2543 หน้า 106)

2.1.10 การสื่อความหมาย

สื่อความหมาย ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 นั้น หมายถึงการติดต่อให้ถึงกัน ในที่นี้อาจหมายถึง การรับรู้ทางการเห็น (Visual Perception) เป็นกระบวนการเลือกสรรสิ่งที่เห็นมาเป็นข้อมูลของการรับรู้ แล้วป้อนเข้าสู่

ความรู้สึกนึกคิดทางด้านสมองและจิตใจ เป็นตัวแปรออกมาให้เป็นความหมายในสิ่งต่างๆ ว่าเป็นอะไร หรือหมายถึงอะไร (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2546 หน้า 24)

2.2 การออกแบบ

ศาสตร์แห่งการแก้ปัญหาที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยอาศัยความรู้ และหลักการของศิลปะ มาใช้ให้เกิดความสวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็น ผลงาน ที่ผู้อื่น

สามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

2.2.1 ความสำคัญของการออกแบบ

มีอยู่หลายประการ กล่าวคือ

1. ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้
2. ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน
3. เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบคือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
4. แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

2.2.2 ประเภทของการออกแบบ

1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่งโดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิกรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้าง งานทางสถาปัตยกรรมได้แก่

- สถาปัตยกรรมทั่วไป เป็นการออกแบบสิ่งก่อสร้างทั่วไป เช่น อาคาร บ้านเรือนร้านค้า โบสถ์ วิหาร ฯลฯ

- สถาปัตยกรรมโครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร
- สถาปัตยกรรมภายใน เป็นการออกแบบที่ต่อเนื่องจากงานโครงสร้าง ที่เป็นส่วนประกอบของอาคาร
- งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นการออกแบบที่มีบริเวณกว้างขวาง เป็นการจัดบริเวณพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม
- งานออกแบบผังเมือง เป็นการออกแบบที่มีขนาดใหญ่ และมีองค์ประกอบซับซ้อน ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มอาคารจำนวนมาก ระบบภูมิทัศน์ ระบบสาธารณูปโภค ฯลฯ

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมายหลายๆ ลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์
- งานออกแบบครุภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ
- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี
- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์
- งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ ฯลฯ

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและ กรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงานร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า
- งานออกแบบรถยนต์
- งานออกแบบเครื่องจักรกล
- งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร

- งานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ฯลฯ

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียกว่ามัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานตกแต่งภายใน (Interior design)
- งานตกแต่งภายนอก (Exterior Design)
- งานจัดสวนและบริเวณ (Landscape Design)
- งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า (Display)
- การจัดนิทรรศการ (Exhibition)
- การจัดบอร์ด
- การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เป็นต้น ฯลฯ

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ชนิดต่างๆ ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่างๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า

งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ

6. การออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Design) เป็นการออกแบบเพื่อนำเสนอความงาม ความพึงพอใจ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆใหม่ๆ ให้เกิดความสะเทือนใจเร้าใจ ซึ่งการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่เดิมหรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้ งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

- งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คืองานศิลปะ ด้านการวาดเส้นระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึกในลักษณะสองมิติ จำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานแต่ละชิ้นของผู้สร้าง
- งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture) คืองานศิลปะด้าน การปั้นแกะสลักเชื่อมต่อในลักษณะสามมิติ คือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา
- งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คืองานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์มาสร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่นๆ

- งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คืองานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลายชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้างความผสมผสาน กลมกลืน ให้เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้างขวาง
- งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพกลายเป็นเรื่องง่าย ๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ เพราะเทคโนโลยีการถ่ายภาพมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ด้วยการลงทุนสร้างสรรค์ที่ไม่แพงมาก การถ่ายภาพอาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของธรรมชาติทั่วไป โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์เนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายภาพ

7. การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ (Symbol & Sign) เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็น โดยไม่จำเป็นต้องมีภาษากำกับ เช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสีแยกหรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ

เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้เตือน หรือกำหนดให้สมาชิกในสังคมรู้ถึงข้อกำหนด อันตราย

สัญลักษณ์ (Sign) คือ สื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในทางปฏิบัติเหมือนเครื่องหมาย แต่มีผลทางด้านการรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมีต่อสัญลักษณ์นั้นๆ

8. การออกแบบโฆษณา (Advertising Design) เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิด จากความคิดของคนคนหนึ่ง ไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณาคือปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและธุรกิจ เพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการ และเปรียบเทียบ สิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่าง เพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา

การโฆษณาผลิตภัณฑ์ เช่น โฆษณาขายอาหาร ขายสิ่งก่อสร้าง ขายเครื่องไฟฟ้า ขายผลิตภัณฑ์ทางเกษตรกรรม

การโฆษณาบริการ เช่น โฆษณาบริการท่องเที่ยว บริการซ่อมเครื่องจักรกล บริการงานทำ บริการของสายการบิน

การโฆษณาความคิด เช่น โฆษณาความคิดเห็นทางวิชาการ ข้อเขียน
ข้อคิดเห็นในสังคม ความดีงามในสังคม นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น
เกลียดชัง สร้างอิทธิพลทางความคิด หรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้
รักษากฎจราจร โฆษณาให้รักชาติ

9. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art and Design) เป็นการ
ออกแบบเพื่อใช้ฝีมือแสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่ง อาจจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ
ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มีลักษณะเร้าใจต่อผู้พบ
เห็นในทันทีทันใด และแสดงความสวยงามหรือศิลปะเด่นกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่น การออกแบบ
ที่ใส่ของจดหมาย แทนที่จะมีเพียงที่ใส่และที่แขวน ซึ่งเป็นหน้าที่หลัก ก็อาจจะออกแบบเป็นรูป
นกฮูก หรือรูปสัตว์ต่างๆ แสดงสีสันและ การออกแบบที่แปลกใหม่ เร้าใจ เป็นต้น ลักษณะของ
การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่น ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตาม
สมัยนิยม

10. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์ (Arts and Crafts Design) เป็นการ
ออกแบบที่แสดงความวิจิตรบรรจง มีความสวยงาม เพื่อให้เกิดความสุขสบาย รื่นรมย์ มากกว่า
การแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความวิจิตรบรรจงในที่นี้หมายถึง การตกแต่งสร้างสรรค์
ลวดลายหรือรูปแบบ ด้วยความพยายาม เป็นงานฝีมือที่ละเอียด ประณีต

2.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี

สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุกๆสิ่งที่เรามองเห็นรอบๆตัวนั้นล้วนแต่มีสี โลกของเราถูกจรรโลง และแต่งแต้มด้วยสีล้วนหลายหลาก ทั้งสีล้วนตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หากโลกนี้ไม่มีสี หรือมนุษย์ไม่สามารถรับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็นความบกพร่องที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ เพราะสีมีความสำคัญต่อวัฏจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์จนแยกกันไม่ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั้นส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สี มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างมาก และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์จากสีอย่างเอนกอนันต์ ในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2.3.1 ความหมายและการเกิดสี คำว่า สี (Color) ตามพจนานุกรมฉบับ

ราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสง ที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียว ฯลฯ หรือการสะท้อนรัศมีของแสงมาสู่ตาเรา

สีที่ปรากฏในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบกับวัตถุแล้วเกิดการหักเหของแสง (Spectrum) สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็น เมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำ ในอากาศหรือแท่งแก้วปริซึม ปรากฏเป็นสีต่างๆ รวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า

ตามธรรมชาติในแสงนั้นมีสีต่างๆรวมกันอยู่อย่างสมดุลย์ เป็นแสงสีขาวใส เมื่อแสงกระทบกับสีของวัตถุ ก็จะสะท้อนสีวัตถุนั้นออกมาเข้าตาเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนได้ทุกสี ส่วนวัตถุสีดำนั้นจะดูดกลืนแสงไว้ ไม่สะท้อนสีใดออกมาเลย

2.3.2 ประเภทของสี สี มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา สีที่ปรากฏอยู่ในโลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. สีที่เกิดในธรรมชาติ มีอยู่ 2 ชนิดคือ
 - สีที่เป็นแสง (Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง สีจากแท่งแก้วปริซึม
 - สีที่อยู่ในวัตถุ หรือเนื้อสี (Pigment) คือ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น สีของพืช สัตว์ หรือแร่ธาตุต่างๆ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สีที่ได้จากการสังเคราะห์ เพื่อให้ประโยชน์ในงานต่างๆ เช่น งานศิลปะ อุตสาหกรรม การพาณิชย์และในชีวิตประจำวัน โดยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติและจากสารเคมี ที่เรียกว่า สีวิทยาศาสตร์ ซึ่งสีที่ได้จากการสังเคราะห์สามารถนำมาผสมกันให้เกิดเป็นสีต่างๆอีกมากมาย

2.3.3 จิตวิทยาสีกับความรู้สึก (Psychology of Color)

ในด้านจิตวิทยา สี เป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆ ได้แก่

- สีแดง ให้ความรู้สึกเร่าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น
- สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง
- สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย แจ่มใส กว้าง ปรารถนา
- สีม่วง ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ
- สีดำ ให้ความรู้สึก มีดมืด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น
- สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด
- สีแสด ให้ความรู้สึก สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ
- สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า เงียบขรึม สงบ แก่ชรา
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เงียบขรึม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แข็งแรง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ
- สีชมพู ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง
- สีทอง ให้ความรู้สึก มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

2.3.4 คุณลักษณะของสี (Characteristics of Color) ในงานศิลปะ สี

นับเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะในงานจิตรกรรม สีถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามเจตนารมณ์ ซึ่งคุณลักษณะของสีในงานศิลปะที่ต้องนำมาพิจารณามีอยู่ 3 ประการ คือ

4.1 สีแท้ (Hue) หมายถึง ความเป็นสีนั้นๆ ที่มิได้มีการผสมให้เข้มขึ้นหรือจางลง สีแท้เป็นสีในวงจรัส เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง ฯลฯ

4.2 น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ หรือ ความสว่างและความมืดของสี โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

4.2.1 สีที่ถูกทำให้อ่อนลงโดยผสมสีขาว เรียกว่า สีนวล (Tint)

4.2.2 สีที่ถูกทำให้เข้มขึ้นโดยผสมสีดำ เรียกว่า สีคล้ำ (Shade)

4.3 ความจัด หรือความเข้มของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆหนึ่ง ที่มีได้ถูกผสมให้สีหม่นหรืออ่อนลง หากสีนั้นอยู่ท่ามกลางสีที่มีน้ำหนักต่างค่ากันจะเห็นสภาพสีที่สดใสมากขึ้น เช่น วงกลมสีแดงบนพื้นสีน้ำเงินอมเทา

4.4 ค่าความเป็นสีกลาง (Neutral) หมายถึง การทำให้สีแท้ที่มีความเข้มของสีนั้นหม่นลง โดยการผสมสีตรงข้าม เรียกว่า การเบรกสี เช่น สีแดงผสมกับสีเขียว หรือผสมด้วยสีที่เป็นกลาง เช่น สีเทา สีน้ำตาลอ่อน สีครีมและขาว เพื่อลดความสดของสีแท้ลง

2.3.5 หน้าทีของสี

1. สีที่มีอยู่ในธรรมชาติ เป็นปรากฏการณ์ที่ธรรมชาติสร้างขึ้นมาเพื่อแสดงถึงความเป็นไป ของสิ่งที่มีอยู่บนโลก ซึ่งสีจะเป็นตัวบ่งบอก สิ่งต่างๆ ได้แก่

- ความเปลี่ยนแปลง หรือวิวัฒนาการ ของธรรมชาติ หรือวัตถุธาตุ เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป สีอาจกลายสภาพจากสีหนึ่งไปเป็นอีกสีหนึ่ง เช่น การเปลี่ยนสีของใบไม้
- ความแตกต่างของชนิด หรือประเภทของวัตถุธาตุ ได้แก่ สีของอัญมณี เช่น แร่ไพโรซีนสีน้ำเงิน แร่มรกตมีสีเขียว แร่ทับทิมมีสีแดง เป็นต้น
- แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ได้แก่ สีผิวของมนุษย์ที่ต่างกัน เช่น คนยุโรปผิวขาว คนเอเชียผิวเหลือง และคนแอฟริกันผิวดำ ดอกไม้ หรือแมลงมีสีหลากหลาย ขึ้นอยู่กับชนิดและเผ่าพันธุ์ของมัน

2. สีในงานศิลปะ ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่าทางสุนทรียะ หน้าทีหลักของสีในงานศิลปะ คือ

- ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
- ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้บริเวณที่สีตัดกันจะดึงดูดความสนใจ
- ให้ความเป็นมิติแก่รูปทรง และภาพด้วยน้ำหนักของสีที่ต่างกัน
- ให้อารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตัวมันเอง

3. ในด้านกายภาพ สีมักนำมาใช้เพื่อส่งผลกระทบต่ออุณหภูมิ เช่น สีดำ จะดูดความร้อนได้มากกว่าสีขาว และด้านความปลอดภัย สีที่สว่างจะช่วยในเรื่องความปลอดภัยได้ดีกว่าสีมืด

2.3.6 ทฤษฎีสี (Theory of Color) มนุษย์เราได้มีการศึกษาค้นคว้า และทดลองเกี่ยวกับสีมานานแล้ว เพื่อค้นหาคุณสมบัติที่แท้จริง เพื่อนำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มต้นจากเมื่อประมาณปี ค.ศ.1731 เจ ซี ลี โบลน (J.C.Le Blon) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ธรรมชาติหรือคุณลักษณะ

เฉพาะของสี และได้กำหนดสีขั้นต้นเป็น แดง เหลือง และน้ำเงิน แล้วนำสีทั้งสามมาจับคู่ผสมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดสีต่างๆอีกมากมาย (โกสมุส สายใจ, 2540) การค้นพบคุณสมบัติเกี่ยวกับสีนี้ได้ถูกกำหนดเป็น "ทฤษฎีสี" ขึ้นมา และต่อมาได้มีผู้นำหลักทฤษฎีสีนี้ไปศึกษาค้นคว้าต่อ และได้ค้นพบคุณสมบัติของสีอีกหลายประการด้วยกัน ซึ่งความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานด้านต่างๆได้อีกมากมายตามมา

1. วงจรสี (Color Wheel) วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมาจนครบวงจร จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้น คือ

1.1 สีขั้นที่ 1 (Primary Color) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน

1.2 สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี ได้แก่ ส้ม เขียว ม่วง

1.3 สีขั้นที่ 3 (Tertiary Color) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี กับสีขั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี

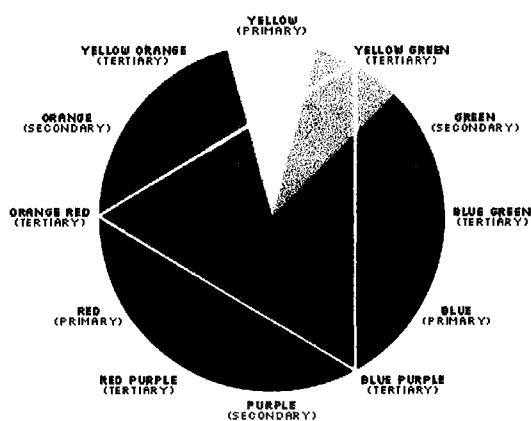
1.4 สีกลาง (Neutral Color) คือ สีที่เกิดการผสมสีทุกสีในวงจรสี หรือแม่สี 3 สี ผสมกัน จะได้สีเทาแก่

สีทั้ง 3 ชั้น เมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรจะได้ลักษณะเป็นวงล้อสี

2. วรรณะของสี (Tone of Color) วรรณะสี คือ ความแตกต่างของสี แต่ละกลุ่ม ในวงจรสีโดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิ โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ

2.1 สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง และม่วงแดง

2.2 สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน เขียวน้ำเงิน เขียวและเขียวเหลือง



รูปที่ 2.7 วงจรสี



รูปที่ 2.8 วรรณะสี

3. สีตรงข้าม (Complementary Colour) สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่
ในตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หาก
นำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่

- เหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- สีนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน
- สีม่วงนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

4. สีข้างเคียง (Analogous Color) สีข้างเคียง หมายถึง สีที่อยู่เคียง
ข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรสี มีความคล้ายคลึงกัน หากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความ
กลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใดความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลงความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น
ส่วนใหญ่จะเป็นสีในวรรณะเดียวกัน สีข้างเคียง ได้แก่

- สีแดง - ส้มแดง - ส้ม หรือ ม่วงแดง -แดง - ส้มแดง
- สีส้มเหลือง - เหลือง - เขียวเหลือง หรือ ส้มแดง - ส้ม - ส้มเหลือง
- สีเขียว - เขียวนํ้าเงิน - นํ้าเงิน หรือ เขียวนํ้าเงิน - เขียว - เขียวเหลือง
- สีม่วงนํ้าเงิน - ม่วง - ม่วงแดง หรือ ม่วงนํ้าเงิน- นํ้าเงิน - เขียวนํ้าเงิน

5. ชนิดของสี

- **สีน้ำ (Water Color)** สีน้ำ เป็น สีที่ใช้กันมาตั้งแต่โบราณ ทั้งในแถบยุโรป และเอเชีย โดยเฉพาะจีน และญี่ปุ่น ซึ่งมีความสามารถในการระบายสีน้ำ แต่ในอดีตการระบายสีน้ำมักใช้เพียงสีเดียว คือ สีดำ ผู้ที่จะระบายได้อย่างสวยงามจะต้องมีทักษะการใช้พู่กันที่สูงมาก การระบายสีน้ำ จะใช้น้ำเป็นส่วนผสมและทำละลายให้เจือจาง ในการใช้สีน้ำ ไม่นิยมใช้สีขาวผสมเพื่อให้มีน้ำหนักอ่อนลง และไม่นิยมใช้สีดำผสมให้มีน้ำหนักเข้มขึ้น เพราะจะทำให้เกิดน้ำหนักมืดเกินไป แต่จะใช้สีกลางหรือสีตรงข้ามผสมแทน ลักษณะของภาพวาดสีน้ำ จะมีลักษณะใส บาง และ สะอาด การระบายสีน้ำต้องใช้ความชำนาญสูงเพราะผิดพลาดแล้วจะแก้ไขยากจะระบายซ้ำๆ ทับกันมากๆ ไม่ได้จะทำให้ภาพออกมามีสีซุน ๆ ไม่น่าดู หรือที่เรียกว่า สีเนา สีน้ำที่มีจำหน่ายในปัจจุบัน จะบรรจุในหลอด เป็นเนื้อสีฝุ่นที่ผสมกับกาวอะราบิก ซึ่งเป็นกาวที่สามารถละลายน้ำได้ มีทั้งลักษณะที่โปร่งแสง (Transparent) และกึ่งทึบแสง (Semi-Opaque) ซึ่งจะมีระบุไว้ข้างหลอด สีน้ำนิยมระบายบนกระดาษที่มีผิวขรุขระ หยาบ

- **สีโปสเตอร์ (Poster Color)** สีโปสเตอร์ เป็นสีชนิดสีฝุ่น (Tempera) ที่ผสมกาวน้ำบรรจุเสร็จเป็นขวด การใช้งานเหมือนกับสีน้ำ คือ ใช้น้ำเป็นตัวผสมให้เจือจาง สีโปสเตอร์เป็นสีทึบแสง มีเนื้อสีซุน สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ และผสมสีขาวให้มีน้ำหนักอ่อนลงได้เหมือนกับสีน้ำมันหรือสีอะครีลิก สามารถระบายสีทับกันได้ มักใช้ในการวาดภาพภาพประกอบเรื่อง ในงานออกแบบต่างๆ ได้สะดวก ในขวดสีโปสเตอร์มีส่วนผสมของกลีเซอริน จะทำให้แห้งเร็ว

- **สีชอล์ค (Pastel)** สีชอล์ค เป็นสีฝุ่นผงละเอียดบริสุทธิ์นำมาอัดเป็นแท่ง ใช้ในการวาดภาพ มากกว่า 250 ปีแล้ว ปัจจุบันมีการผสมสีฝุ่นหรือกาวยางไม้เข้าไปด้วยแล้วอัดเป็นแท่งในลักษณะของดินสอสี แต่มีเนื้อละเอียดกว่า แท่งใหญ่กว่า และมีราคาแพงกว่ามาก มักใช้ในการวาดภาพเหมือน

- **สีฝุ่น (Tempera)** สีฝุ่น เป็นสีเริ่มแรกของมนุษย์ ได้มาจากธรรมชาติ ดิน หิน แร่ธาตุ พืช สัตว์ นำมาทำให้ละเอียดเป็นผง ผสมกาวและน้ำ กาวทำมาจากหนังสัตว์ กระดุกสัตว์ สำหรับช่างจิตรกรรมไทยใช้ ยางมะขวิด หรือกาวกระถิน ซึ่งเป็นตัวช่วยให้สีเกาะติดพื้นผิวหน้าวัตถุไม่หลุดได้โดยง่าย ในยุโรปนิยมเขียนสีฝุ่นโดยผสมกับกาวยาง กาวน้ำ หรือไข่ขาว สีฝุ่นเป็นสีที่มีลักษณะทึบแสง มีเนื้อสีค่อนข้างหนา เขียนสีทับกันได้ สีฝุ่นมักใช้ในการเขียนภาพทั่วไป โดยเฉพาะภาพฝาผนัง ในสมัยหนึ่งนิยมเขียนภาพฝาผนังที่เรียกว่า สีปูนเปียก (Fresco) โดยใช้สีฝุ่นเขียนในขณะที่ปูนที่ฉาบผนังยังไม่แห้งดี เนื้อสีจะซึมเข้าไปในเนื้อปูน

ทำให้ภาพไม่หลุดลอกง่าย สีฝุ่นในปัจจุบันมีลักษณะเป็นผง เมื่อใช้งานนำมาผสมกับน้ำโดยไม่ต้องผสมขาว เนื่องจากในกระบวนการผลิตได้ทำการผสมมาแล้ว การใช้งานเหมือนกับสีโปสเตอร์

- **ดินสอสี (Crayon)** ดินสอสี เป็นสีผงละเอียด ผสมกับขี้ผึ้งหรือไขสัตว์ นำมาอัดให้เป็นแท่งอยู่ในลักษณะของดินสอ เพื่อให้เหมาะสำหรับเด็กๆ ใช้งาน มีลักษณะคล้ายกับสีชอล์ค แต่เป็นสีที่มีราคาถูก เนื่องจากมีส่วนผสมอื่นๆ ปะปนอยู่มาก มีเนื้อสีน้อยกว่า ปัจจุบันมีการพัฒนาให้สามารถละลายน้ำ หรือน้ำมันได้ โดยเมื่อใช้ดินสอสีระบายสีแล้วนำพู่กันจุ่มน้ำมาระบายต่อ ทำให้มีลักษณะคล้ายกับภาพสีน้ำ (Aquarelle) บางชนิดสามารถละลายได้ในน้ำมัน ซึ่งทำให้กันน้ำได้

- **สีเทียน (Oil Pastel)** สีเทียนหรือสีเทียนน้ำมัน เป็นสีฝุ่นผงละเอียด ผสมกับไขมันสัตว์หรือขี้ผึ้ง แล้วนำมาอัดเป็นแท่ง มีลักษณะที่บวม สามารถเขียนทับกันได้ การใช้สีอ่อนทับสีเข้มจะมองเห็นพื้นสีเดิมอยู่บ้าง การผสมสีอื่นๆ ใช้การเขียนทับกัน สีเทียนน้ำมันมักไม่เกาะติดพื้น สามารถขูดสีออกได้ และกันน้ำ ถ้าต้องการให้สีติดแน่นทนนาน จะมีสารฟอสเฟอรัสเคลือบผิวหน้าสี สีเทียนหรือสีเทียนน้ำมัน มักใช้เป็นสีฝึกหัดสำหรับเด็ก เนื่องจากใช้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ไม่เลอะเทอะเปื้อน และมีความคงทน

- **สีอะคริลิก (Acrylic Color)** สีอะคริลิก เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) จำพวกอะคริลิก (Acrylic) หรือไวนิล (Vinyl) เป็นสีที่มีการผลิตขึ้นมาใหม่ล่าสุด เวลาจะใช้นำมาผสมกับน้ำ ใช้งานได้เหมือนกับสีน้ำและสีน้ำมัน มีทั้งแบบโปร่งแสง และทึบแสง แต่จะแห้งเร็วกว่าสีน้ำมัน 1-6 ชั่วโมง เมื่อแห้งแล้วจะมีคุณสมบัติกันน้ำได้และเป็นสีที่ติดแน่นทนนาน คงทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ สามารถเก็บไว้ได้นานๆ ยึดเกาะติดผิวหน้าวัตถุได้ดี เมื่อระบายสีแล้วอาจใช้น้ำยาวานิช (Vanish) เคลือบผิวหน้าเพื่อป้องกันการขูดขีดเพื่อให คงทนมากยิ่งขึ้น สีอะคริลิกที่ใช้วาดภาพบรรจุในหลอด มีราคาค่อนข้างแพง

- **สีน้ำมัน (Oil Color)** สีน้ำมัน ผลิตจากการผสมของสีฝุ่นกับน้ำมัน ซึ่งเป็นน้ำมันจากพืช เช่น น้ำมันลินสีด (Linseed) ซึ่งกลั่นมาจากต้นแฟลคซ์ หรือน้ำมันจากเมล็ดป๊อบบี้ สีน้ำมันเป็นสีทึบแสง เวลาระบายมักใช้สีขาวผสมให้ได้สีขาวอ่อนแก่ งานวาดภาพสีน้ำมัน มักเขียนลงบนผ้าใบ (Canvas) มีความคงทนมากและกันน้ำ ศิลปินรู้จักใช้สีน้ำมันวาดภาพมาหลายร้อยปีแล้ว การวาดภาพสีน้ำมัน อาจใช้เวลาเป็นเดือนหรือเป็นปีก็ได้ เนื่องจากสีน้ำมันแห้งช้ามาก ทำให้ไม่ต้องรีบร้อน สามารถวาดภาพสีน้ำมันที่มีขนาดใหญ่ๆ และสามารถแก้ไขงานด้วยการเขียนทับงานเดิม สีน้ำมันสำหรับเขียนภาพจะบรรจุในหลอด ซึ่งมีราคาสูงต่ำขึ้นอยู่กับคุณภาพ การใช้งานจะผสมด้วยน้ำมันลินสีด ซึ่งจะช่วยให้เหนียวและเป็นมัน แต่ถ้าใช้

ป NC
965
.95
ก ๑๙๖๗
๒๕๕๕



สำนักหอสมุด

น้ำมันสนจะทำให้แห้งเร็วขึ้นและสีด้าน พู่กันที่ใช้ระบายสีน้ำมันเป็นพู่กันแบนที่มีขนแข็งๆ สีน้ำมันเป็นสีที่ศิลปินส่วนใหญ่นิยมใช้วาดภาพมาตั้งแต่สมัยเรอเนซองส์ยุคปลาย

17 ต.ค. 25

1.6039203



รูปที่ 2.9 ตัวอย่างรูปสีน้ำ

2.4 Comics Art การ์ตูนช่อง

เป็นทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งที่ประกอบด้วยรูปภาพที่จัดเป็นช่องๆ และข้อความที่อยู่ในบัลลูน คำพูดหรือเป็นคำบรรยายภาพ เริ่มแรกนั้นการ์ตูนช่องมักเป็นการ์ตูนล้อเลียนและมักจะเล่าเรื่องตลกสั้นๆ ในปัจจุบันการ์ตูนช่องจัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทย่อยๆ ได้หลายประเภท

การ์ตูนช่อง (Comics Art) หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่างๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษาบุคลิกภาพต่างๆ ไว้ในภาพลำดับต่างๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ ลักษณะเป็น กราฟิกในเวล แบบการ์ตูนของต่างประเทศอย่างเช่น ซูเปอร์แมน สไปเดอร์-แมน แบทแมน โดยการ์ตูนที่น่าเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comic Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มจะแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ คอมีกบุ๊ก และคอมีกบุ๊ก นั่นคือการ์ตูนที่มาจากฝั่งตะวันตก โดยค่ายอย่างเช่น มาร์เวลคอมีกส์ ดีซีคอมีกส์ หรือดาร์กฮอว์ส คอมีกส์ มีผู้บุกเบิกคือ สแตน ลี (Stan Lee) ที่มีผลงานสร้างชื่อเสียงคือ สไปเดอร์แมนและเอ็กซ์เมน โดยผลงานชิ้นแรกที่ถูกตีพิมพ์คือ วันเดอร์บอย ซึ่งมีจุดเด่นคือการตัดภาพที่คมชัดหรือมีภาพตัวละครที่มีลักษณะทะลุทะลวงจากกรอบ (Hyperkinetic) มีความลึกของภาพและสีที่ชัดเจน และเนื้อหาที่มีมิติ ช่วงเวลาที่ซับซ้อน และมีลักษณะเชื่อมต่อกันระหว่างเรื่องราวแบบห่วงมิติเดียว

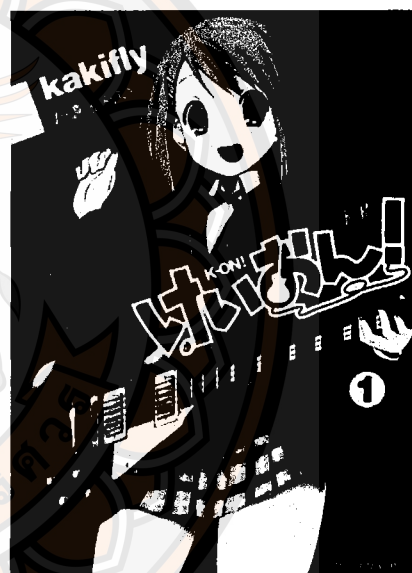
หรือหลายหัวงมิตี ซึ่งตัวละครต่างมีความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ซึ่งกัน โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละเรื่องราวนั้นจะส่งกระทบต่อตัวละครอื่นๆ ในจักรวาลเดียวกันด้วย

ในปัจจุบันการ์ตูนของจัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทย่อยๆ ได้หลายประเภท

มังงะ (Manga) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นสำหรับเรียกการ์ตูนของ สำหรับภายนอกประเทศญี่ปุ่น คำนี้ถูกใช้เรียกการ์ตูนของที่มาจากญี่ปุ่น มังงะพัฒนามาจากอุคิโยเอะและจิตรกรรมตะวันตก และเริ่มคงรูปแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง



รูปที่ 2.10 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ



รูปที่ 2.11 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ

ประวัติ

คำว่า มังงะ แปลตรงตัวว่า "ภาพตามอารมณ์" ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากจิตรกรอุคิโยเอะชื่อไฮคุไซตีพิมพ์หนังสือชื่อไฮคุไซมังงะในคริสต์ศตวรรษที่ 19 อย่างไรก็ตาม นักประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่ามังงะอาจมีประวัติยาวนานกว่านั้น โดยมีหลักฐานคือภาพจิกะ (แปลตรงตัวว่า "ภาพตลก") ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะหลายประการคล้ายคลึงกับมังงะในปัจจุบัน อาทิ การเน้นเนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่สละสลวย เป็นต้น

มังงะพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอุคิโยเอะกับจิตรกรรมตะวันตก ความพยายามของญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ญี่ปุ่นนำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลายรูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพแบบอุคิโยเอะไม่ให้ความสำคัญเนื่องจากคิดว่าความรู้สึกโดยรวมของภาพสำคัญกว่า อย่างไรก็ตาม มังงะที่เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองหลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นถูกสหรัฐอเมริกาบังคับให้เปิดเสรีภาพแก่อสื่อมวลชน

ในศตวรรษที่ 21 คำว่ามังงะ เปลี่ยนความหมายเดิมมาหมายถึงหนังสือการ์ตูน อย่างไรก็ตาม คนญี่ปุ่นมักใช้คำนี้เรียกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก ส่วนหนังสือการ์ตูนทั่วไปใช้คำว่า **コミックス** (คอมิกซ์) ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ของ Comics ในภาษาอังกฤษ ในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ มังงะ (Manga) ถูกใช้เรียกหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศไทย การใช้คำว่ามังงะยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก

มังงะมีความสำคัญในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นจิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง มังงะในปัจจุบันถูกวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศอย่างกว้างขวาง ว่ามีความรุนแรงและเนื้อหาทางเพศปะปนอยู่มาก อย่างไรก็ตาม ประเทศญี่ปุ่นก็ยังไม่มีการห้ามขายจัดระเบียบมังงะ เว้นแต่กฎหมายคลุมเครือฉบับหนึ่งที่กล่าวทำนองว่า "ห้ามผู้ใดจัดจำหน่ายสื่อที่ขัดต่อความดีงามของสังคมจนเกินไป" เท่านั้น นักวาดการ์ตูนในญี่ปุ่นจึงมีเสรีภาพที่จะเขียนมังงะที่มีเนื้อหาทุกแนวสำหรับผู้อ่านทุกกลุ่ม

ลักษณะเฉพาะตัวของมังงะ

รูปในมังงะส่วนใหญ่จะเน้นเส้นมากกว่ารูปทรง และการให้แสงเงา การจัดช่องภาพจะไม่ตายตัวเหมือนการ์ตูนสี่ช่องหรือการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ การอ่านมังงะจะอ่านจากขวาไปซ้ายตามวิธีเขียนหนังสือแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น เป็นที่น่าสังเกตว่าตัวละครในมังงะมักจะถูกเหมือนคนตะวันตกหรือไม่ก็มียักษ์ตาขนาดใหญ่ ความใหญ่ของตากลายมาเป็นลักษณะเด่นของมังงะและอะนิเมะตั้งแต่ยุคปี 1960 เมื่อ โอซามุ เทซูกะ ผู้เขียนเรื่องแอสดรอปซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของมังงะในปัจจุบัน เริ่มวาดตาของตัวละครแบบนั้น โดยเอาแบบมาจากตัวการ์ตูนของดิสนีย์ อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ว่านักเขียนการ์ตูนทุกคนจะวาดตัวละครให้มีตาใหญ่เสมอไป มังงะนั้นจะถูกแยกจาก Comic อย่างเด่นชัดเพราะเป็นการเขียนเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematic Style) โดยผู้เขียนจะทำการเขียนภาพระยะไกลระยะใกล้ระยะประชิด เปลี่ยนมุมมองและตัดต่อเนื้อหาเรื่องราวอย่างฉับไวโดยใช้เส้น Speed เพิ่มความเร็ว



รูปที่ 2.12 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ

รูปที่ 2.13 ตัวอย่างภาพการ์ตูนมังงะ

มีอะไรในการ์ตูนญี่ปุ่น งานวิจัยจากนักวิจารณ์การ์ตูนชื่อดัง

เหตุใดการ์ตูนญี่ปุ่นจึงได้รับความนิยมไปทั่วโลกโดยเฉพาะทวีปเอเชีย คำถามนี้ คาใจฟูซาโนะซุกะ นัตซึเมะ (Fusanosuke Natsume) นักวาดและวิจารณ์การ์ตูนชาวญี่ปุ่นมานาน เมื่อ 8 ปีก่อนเขาจึงออกเริ่มต้นค้นหาคำตอบนี้ และพบว่ามีความน่าสนใจมากมายซ่อนอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น

เมื่อเดือนมิถุนายนที่ผ่านมา หลังจากที่ ฟูซาโนะซุกะ นัตซึเมะ เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น นับตั้งแต่กำเนิดการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่น ความสนใจการ์ตูนของชาวญี่ปุ่นทุกเพศทุกวัย รวมถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศอื่น ๆ ฯลฯ และได้ถ่ายทอดข้อมูลเรื่องราวที่ได้พบออกมาในรูปแบบหนังสือ บทความ ตลอดจนเข้าร่วมสนทนาในรายการโทรทัศน์ชื่อดังของญี่ปุ่น และเดินทางไปยังประเทศต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่น เขาก็ได้เดินทางมายังประเทศไทย เพื่อเก็บข้อมูลว่าด้วยอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในบ้านเรา ในโอกาสนี้ทางมูลนิธินิธิปอลเพื่อปัญญาชน สาธารณะแห่งเอเชีย (The Nippon Foundation Fellowships for Asian Public Intellectuals-API Fellowships) ได้เป็นเจ้าภาพจัดให้มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยกับสื่อมวลชนไทย โดยมีอาจารย์ ชมนาด ศีตีสาร อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาตะวันออก สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทำหน้าที่ล่ามในระหว่างการสนทนา

ก่อนจะเริ่มต้นกล่าวดังประเด็นต่าง ๆ ฟูซาโนะซุกะ นัตซึเมะ ได้กล่าวถึงศัพท์เฉพาะที่ใช้เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นว่า

"ทุกวันนี้คำที่ใช้เรียกการ์ตูนมีสองประเภทใหญ่ๆ คือ มังงะ (Manga) เป็นคำที่เราใช้เรียกหนังสือและนิตยสารการ์ตูน ที่ผลิตขึ้นในญี่ปุ่นหลังสงครามโลก รวมทั้งหนังสือการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น ในประเทศต่างๆ ด้วย ส่วนคอมมิค (Comic) เราจะใช้เมื่อหมายถึงหนังสือการ์ตูนของประเทศในโลกตะวันตก เพราะการ์ตูนทั้งสองประเภท มีแนวทางการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน"

หลายคนคงไม่รู้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรารู้จักกันอยู่ทุกวันนี้ ไม่ได้ถือกำเนิดที่ญี่ปุ่น แต่เริ่มต้นที่อเมริกาในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ก่อนหน้านั้นการ์ตูนญี่ปุ่น มีเพียงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ มีภาพประกอบเพียงภาพหรือสองภาพ กับมีคำบรรยายนอกกรอบเท่านั้น ต่อมาในปีค.ศ. 1986 หนังสือพิมพ์ The Yellow Kid ในกรุงนิวยอร์ก ก็นำเสนอการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยม ที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันเป็นครั้งแรก อีก 24 ปีต่อมา การ์ตูนแบบเดียวกันจึงเริ่มปรากฏในญี่ปุ่น และฝรั่งเศสในเวลาใกล้เคียงกัน โดยการ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาต่อมา จนมีลักษณะเฉพาะตัวที่เรียกว่า มังงะ

"จริง ๆ แล้วมังงะมีลักษณะทั้งร่วมและแตกต่างจากการ์ตูนในโลกตะวันตก ลักษณะร่วมคือ มีองค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างเหมือนกัน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูด ส่วนสิ่งที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนก็คือ ลักษณะภาพลายเส้น และเนื้อหาของการ์ตูน"

ภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่น แตกต่างจากการ์ตูนตะวันตก ตรงที่ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโต ๆ ดวงตามีประกายรูปดาว แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนที่อยู่ในมิติอื่น เช่น ปีศาจ ดวงตาจะว่างเปล่าเป็นสีขาว เป็นต้น ขณะที่การ์ตูนของตะวันตก จะเน้นที่ความเสมือนจริง เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนตะวันตกก็แตกต่างกันอย่างชัดเจน การ์ตูนตะวันตกส่วนใหญ่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่น มีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ บุคคลสำคัญผู้เริ่มต้นพัฒนาเนื้อหาการ์ตูนญี่ปุ่นให้มีความหลากหลายขึ้น จนกลายมาเป็นต้นแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และได้รับยกย่องให้เป็นบิดาของการ์ตูนญี่ปุ่น คือ โอซามุ เทสซึกะ ตัวการ์ตูนของเขาจะมีพัฒนาการทางอายุ จากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามอ่านไปได้เรื่อย ๆ

"ขณะที่อายุของตัวการ์ตูนในโลกตะวันตกหยุดนิ่งอยู่กับที่ แต่โอซามุ เทสซึกะกลับทำให้ตัวการ์ตูนของเขาเติบโตขึ้น ทำให้คนอ่านสามารถติดตามอ่านได้ต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีอายุมากขึ้น และนี่เองเป็นเหตุให้ความคิดความเชื่อที่ว่าเด็กๆ ควรหยุดอ่านการ์ตูนหลังจากเรียน

จบชั้นประถมลดน้อยลง และกลุ่มคนอ่านการ์ตูน ก็มีความหลากหลายมากขึ้น เห็นได้จากในช่วง ศตวรรษ 1980 ประมาณครึ่งหนึ่งของตลาดคนอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นผู้ใหญ่"

จากความต่างในเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น กับการ์ตูนในประเทศตะวันตก รวมถึง ความรับรู้ของคนทั่วไป ที่ว่าการ์ตูนเป็นเรื่องของเด็ก ทำให้หลายคนเกิดอาการแปลกใจเมื่อเห็น ผู้ใหญ่ชาวญี่ปุ่น ยังคงยืนอ่านการ์ตูนบนรถไฟใต้ดิน และในบางประเทศก็มีการเซ็นเซอร์เนื้อหา ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ที่นำเข้าไปฉายในประเทศของตน โดยใช้มาตรฐานเดียวกับภาพยนตร์ สำหรับเด็ก ซึ่งนับเป็นความเข้าใจผิด

"เราต้องเข้าใจก่อนว่าการ์ตูนญี่ปุ่นก็เหมือนกับหนังสือ หรือภาพยนตร์ ซึ่งมีทั้ง สำหรับเด็กและผู้ใหญ่ การที่คุณเห็นผู้ใหญ่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ได้หมายความว่า เขาอ่านเรื่องที่ เขียนขึ้นสำหรับเด็ก แต่เขากำลังอ่านเรื่องที่เขียนขึ้นสำหรับผู้ใหญ่ต่างหาก ความเข้าใจผิดว่า การ์ตูนเป็นเรื่องสำหรับเด็ก ทำให้เกิดการกระทำที่ผิดๆ ตามมา เช่น ในประเทศฝรั่งเศสเคยมีการ เซ็นเซอร์ฉากผู้ใหญ่เม้าท์ในการ์ตูนเรื่อง Maison Ikkoku ซึ่งจริงๆ แล้วการ์ตูนเรื่องนี้ผลิตขึ้น สำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15 ถึง 25 ปี แต่ทางฝรั่งเศสนำมาฉายในช่วงรายการสำหรับเด็ก โดย เปลี่ยนให้ตัวการ์ตูนดื่มน้ำมะนาวแทนดื่มเหล้า ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่า คนญี่ปุ่นเม้าท์ มะนาว"

ปัจจุบันมังงะแบ่งออกเป็นหลายประเภท ครอบคลุมกลุ่มคนตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัย กลางคน มีทั้งที่เป็นหนังสือเล่ม และนิตยสารรายสัปดาห์ บางเล่มมีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจง เช่น ไชนน (Seinen) เป็นนิตยสารสำหรับกลุ่มวัยรุ่น โชโจ (Shojo) เป็นนิตยสารสำหรับผู้หญิงตั้ง วัยรุ่นจนถึงวัยสาว หรือนิตยสารที่เจาะเฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มผู้เล่นปาลิงโกะ กลุ่มผู้เล่นเกม คอมพิวเตอร์ บ้างก็มีกลุ่มเป้าหมายหลายกลุ่มอายุ เพราะในเล่มมีการ์ตูนตีพิมพ์กว่า 20 เรื่อง อาทิ นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ที่ชื่อ Shukan shonen Jampu ซึ่งได้รับความนิยมมาก ในช่วง กลางทศวรรษ 1990 มียอดขายสูงถึง 6 ล้านฉบับต่อสัปดาห์ เหตุที่นิตยสารฉบับนี้ได้รับความนิยม นิยมก็เนื่องมาจากมีเนื้อหาหลากหลาย ถูกใจคนอ่านหลายกลุ่ม ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ คือมีทั้ง เรื่องผจญภัยสำหรับเด็ก เรื่องความรักโรแมนติกสำหรับเด็กสาว เรื่องการต่อสู้ของวีรบุรุษสำหรับเด็กหนุ่มไปจนถึงเรื่องเกมการแข่งขันบาสเกตบอลที่ซับซ้อนสำหรับผู้ใหญ่ เป็นต้น

นิตชีเมะวิเคราะห์ถึงสาเหตุ ที่ชาวญี่ปุ่นทุกเพศทุกวัยนิยมอ่านการ์ตูนว่า

"การ์ตูนญี่ปุ่นมักนำเสนอเนื้อหาที่คนแต่ละกลุ่มต้องเผชิญ เช่น เด็กซึ่งอยู่ในวัย อยากรู้อยากเห็น มักสนใจเรื่องผจญภัย วัยรุ่นต้องเผชิญกับเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ ระหว่างเพื่อน เรื่องราวในโรงเรียน เรื่องเซ็กซ์ เรื่องความรุนแรง ผู้ใหญ่วัยทำงานก็ต้องเผชิญกับ

ปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการทำงาน เหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องราวที่ทุกคนต้องประสบพบเจอเมื่ออยู่ในช่วงวัยนั้นๆ ถ้าการ์ตูนเรื่องไหน นำเสนอเนื้อหาที่ทำให้คนอ่านเข้าถึง หรือมีอารมณ์ร่วมไปได้ การ์ตูนเรื่องนั้นก็ได้รับความนิยมมาก"

ตลอดระยะเวลาหลายปีของการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น นัตซึเมะ ได้พบข้อมูลที่น่าสนใจว่า การ์ตูนที่นำเสนอในช่วงเวลาต่างๆ สามารถสะท้อนความคิดของผู้คนในสังคมญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี อาทิ ในช่วงทศวรรษแรกหลังจากญี่ปุ่นแพ้สงคราม การ์ตูนเกี่ยวกับการสู้รบ แทบจะไม่ปรากฏอยู่ในท้องตลาดเลย สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความทรงจำอันเจ็บปวดของชาวญี่ปุ่น ทศวรรษต่อมา จึงเริ่มมีการ์ตูนเกี่ยวกับผลกระทบของสงคราม เช่นเรื่อง "Chronicles" ตัวเอกเป็นทหารผ่านศึกที่พิการ และอีกทศวรรษต่อมา การ์ตูนที่สะท้อนถึงการต่อสู้ชีวิต ก็เริ่มปรากฏออกมา เช่น "Gorugo 13" เป็นเรื่องเกี่ยวกับนักธุรกิจ ที่มุ่งมั่นทำงานจนประสบความสำเร็จ หรือในช่วงที่ผลกระทบจากสารพิษ ที่มีนามาตะกำลังเป็นข่าวเกรียวกราว การ์ตูนเรื่อง "Space Battleship Yamato" ซึ่งนำเสนอเกี่ยวกับผลกระทบของนิวเคลียร์ ก็เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากเช่นกัน

สำหรับความนิยมการ์ตูนญี่ปุ่น ของผู้คนในประเทศอื่นๆ โดยเฉพาะในทวีปเอเชีย นั้น จากการติดตามข้อมูล นัตซึเมะได้รับคำตอบว่า

"ผมคิดว่าเหตุผลหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่น ได้รับความสนใจจากทั่วโลก มาจากเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นสากล เด็กๆ ทั่วโลกมักชอบเรื่องผจญภัย เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ก็สนใจเรื่องเซ็กซ์ ความรุนแรง หรือความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนเหมือนๆกัน อีกเหตุผลหนึ่งมาจากการผลิตหนังสือการ์ตูนทางทีวี ส่งไปขายยังประเทศต่างๆทำให้คนดูเริ่มสนใจ ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนควบคู่ไปด้วย เพราะหนังสือการ์ตูนกับหนังสือการ์ตูนในทีวี มักออกสู่ตลาดพร้อมๆ กัน"

หนังสือการ์ตูนทางทีวีเริ่มออกอากาศในญี่ปุ่นเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1963 เรื่อง Tetsuwan Atomu ผู้เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ รวมทั้งสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว คือ โอซามุ เทสซึกะ บิดาแห่งการ์ตูนญี่ปุ่น ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา หนังสือและหนังสือการ์ตูนเรื่องเดียวกัน จำนวนนับไม่ถ้วนก็เริ่มออกสู่ตลาดพร้อมๆ กัน รวมทั้งสินค้าต่อเนื่อง อาทิ ของเล่น เกมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ก็ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นตามมา และดูเหมือนจะไม่มีใครหยุดการเจริญเติบโตของการ์ตูนญี่ปุ่นได้อีกต่อไป

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีส่วนแบ่งในตลาดประมาณ 40 เปอร์เซ็นต์ของสิ่งพิมพ์ในญี่ปุ่น แต่เมื่อพิจารณารายได้ จากการขายหนังสือการ์ตูนแล้ว เรียกว่าน้อยมาก เมื่อเทียบกับรายได้จากการ์ตูนทีวี และสินค้าต่อเนื่องต่างๆจากการ์ตูน เพราะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นใช้กระดาษ

ราคาถูกเพื่อให้ขายได้ในราคาไม่แพง ต่างจากการ์ตูนในประเทศตะวันตก ซึ่งเน้นกระดาษคุณภาพดีและภาพวาดสีสดใส

จากงานวิจัยของนัตซีเมะ พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่แพร่หลายไปยังประเทศต่างๆ ได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ๆ แก่วงการสิ่งพิมพ์และนักวาดการ์ตูนหลายด้าน ระหว่างการเก็บข้อมูลที่ฮ่องกงในปี 1993 เขาพบว่าในช่วงทศวรรษ 1970 มีการพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่น ออกจำหน่ายโดยละเมิดลิขสิทธิ์ ก่อนที่ตลาดผู้พิมพ์การ์ตูนจะเติบโต และเริ่มมีการขออนุญาตแปลและพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นอย่างถูกกฎหมายในปี 1991 ต่อมาในปี 1993 ชาวฮ่องกงก็เริ่มผลิตการ์ตูนของตนเองออกสู่ตลาด ปัจจุบันตลาดการ์ตูนของฮ่องกงแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน คือ การ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนท้องถิ่น ทั้งนี้ นัตซีเมะ ได้พบว่าวงจรดังกล่าว ตั้งแต่การละเมิดลิขสิทธิ์การ์ตูน การขออนุญาตแปลและพิมพ์อย่างถูกกฎหมาย และการพัฒนาการ์ตูนท้องถิ่น ได้เกิดขึ้นเช่นกัน ในเกาหลีใต้และไต้หวันก็กำลังมีแนวโน้มไปในทางเดียวกันทั้งในจีน อินโดนีเซีย ไทย และประเทศอื่นๆ ในเอเชีย

แม้ว่าที่ผ่านมาจะมีการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง ได้รับความนิยมในประเทศแถบตะวันตก แต่จากการสำรวจของนักวิจารณ์การ์ตูนท่านนี้พบว่า การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในเอเชีย กลับไม่ได้รับความนิยมในประเทศแถบตะวันตกเลย ความแตกต่างกันดังกล่าว ทำให้เขาพยายามค้นหาคำตอบ และได้ตั้งข้อสังเกตไว้อย่างน่าสนใจว่า

"สาเหตุที่โดราเอมอน ได้รับความนิยมในประเทศแถบเอเชีย แต่ไม่ได้รับความนิยมในประเทศแถบตะวันตก เพราะภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมไม่เหมือนกัน โดราเอมอน เป็นเรื่องของเด็กผู้ชาย ที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ค่อยได้ ต้องคอยพึ่งพาหุ่นยนต์ที่สามารถเนรมิตเครื่องมือต่างๆ ได้ ซึ่งก็เหมือนกับคนเอเชีย ที่ต้องคอยพึ่งพาคนอื่น ๆ ไม่เป็นอิสระ ต่างจากประเทศทางตะวันตก ที่พึ่งพาตัวเอง และเป็นผู้นำของประเทศทางแถบเอเชีย"

ก่อนจบการพูดคุยแลกเปลี่ยนในวันนี้ นัตซีเมะ ได้แสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาของการ์ตูน ที่นำเสนอเรื่องเช็ทซ์ และความรุนแรง ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาสังคมว่า

"จากการสำรวจในหลายประเทศ ผมพบว่า ประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีการควบคุมเนื้อหาในการ์ตูน หละหลวมมากที่สุด และดูเหมือนประเทศไทย จะเป็นประเทศที่ 2 รองจากญี่ปุ่นที่ไม่ค่อยสนใจในเรื่องนี้ ผมคิดว่าทางออกในตอนนี้คงต้องขอให้ศิลปินผู้สร้างงาน และผู้พิมพ์จำหน่ายมีจิตสำนึกในเรื่องนี้มากยิ่งขึ้น เพราะการสร้างงานที่ไม่ดีออกมามาก ๆ จะทำให้คนมองการ์ตูนในทางไม่ดียิ่งขึ้น" (วันดี สันติวุฒิเมธี, 2554, (ออนไลน์))

2.6 Digital Painting

Digital Painting คือ การสร้างสรรค์รูปวาดโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้ได้ก็ ได้แก่ Adobe Photoshop เป็นต้น ซึ่ง Digital Painting ก็เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมส์ต่างๆ รวมทั้งโฆษณาและอีกมากมาย

ดิจิทัลมีเดียนี้เป็นการสร้างสรรค์บนพื้นฐานหลักการของศิลปะ การออกแบบ และการรับรู้ทางสายตา โดยมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องขององค์ประกอบศิลปะ การสร้างความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน สมดุลย์ การซ้ำและจังหวะ การเน้นสร้างจุดสนใจ มุมมองทัศนียภาพ ตลอดจนหลักการทางทฤษฎีพื้นและภาพ ทฤษฎีการรับรู้

การผลิตสื่อดิจิทัลและขั้นตอนการสร้างสรรค์นั้น คอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่นำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ภาพ เสียง วิดีโอ เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงศักยภาพของตนเองในด้านความคิดสร้างสรรค์ให้ปรากฏเป็นรูปธรรม แต่อย่างไรก็ตาม โปรแกรมที่ใช้เป็นเพียงเครื่องมือที่ทุกประเทศทั่วโลกใช้เหมือนกัน จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถในการนำเครื่องมือเหล่านั้นมาใช้เพื่อสร้างผลงานที่แตกต่าง

โปรแกรมในการสร้างสรรค์งานดิจิทัลอาร์ตมีให้เลือกที่หลากหลายมาก ซึ่งย่อมขึ้นอยู่กับผู้ใช้ที่อาจจะพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการทำงาน และเงินทุนในด้านราคาของโปรแกรมสามารถแบ่งแยกประเภทได้ดังนี้

- Media Topic Application Programs
- Digital Image Adobe Photoshop, Adobe Illustrator
- Digital Audio Adobe Audition, Apple Garage Band
- Digital Video Adobe Premier Pro, Apple Final Cut Pro, After Effect

ดิจิทัลอาร์ต คืออะไร

ในปัจจุบัน เราเคยได้ยินคำว่า “ดิจิทัล” กันอย่างแพร่หลายทั่วไปที่สร้างความเข้าใจให้กับระบบที่แตกต่างจากอดีต โดยใช้ตัวเลขเป็นตัวสื่อสารข้อมูลที่มนุษย์ได้พัฒนาสุนทรียภาพนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ส่วนคำว่า “อาร์ต” หรือ “ศิลปะ” คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ที่ใช้สื่อในการแสดงออกได้หลากหลายเทคนิค ใดๆก็ตาม สามารถกล่าวได้ว่าดิจิทัลอาร์ต คือ สื่อศิลปะที่มีปฏิสัมพันธ์เข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง โยกย้ายถ่ายเทถึงกันได้ และเปลี่ยนแปลงได้ง่าย

สื่อศิลปะที่มีปฏิสัมพันธ์

การมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นได้จากผู้ดูผลงานศิลปะกับตัวงานศิลปะ ที่ผู้สร้างผลงานต้องการจะสื่อสารให้กับผู้ดู เช่น ผลงานจิตรกรรมหรือประติมากรรม สามารถทำให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ ความรู้สึกกับผู้ดูตามที่ศิลปินต้องการสื่อสาร เกิดความสะเทือนใจ สะกิดใจ หรือเกิดคำถามต่อผู้ดูได้ เพราะตัวผลงานที่มีความแตกต่างกัน อาจกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้ต่างกัน อย่างไรก็ตาม ในการสร้างสรรค์สื่อศิลปะแบบประเพณีนั้นไม่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงตัวมันเองได้ระหว่างที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูงานกับตัวผลงาน

แต่สำหรับดิจิทัลอาร์ต ปฏิสัมพันธ์มีความหมายเป็นอย่างมากในการสื่อความหมาย มันสามารถสื่อสารโดยตรงไปยังผู้ชมได้ ที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านการสื่อสารทางศิลปะอย่างตลอดเวลาในขณะที่คลิกเมาส์ สัมผัสอิเล็กทรอนิกส์เซนเซอร์ หรือการเคลื่อนไหวร่างกาย

การเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

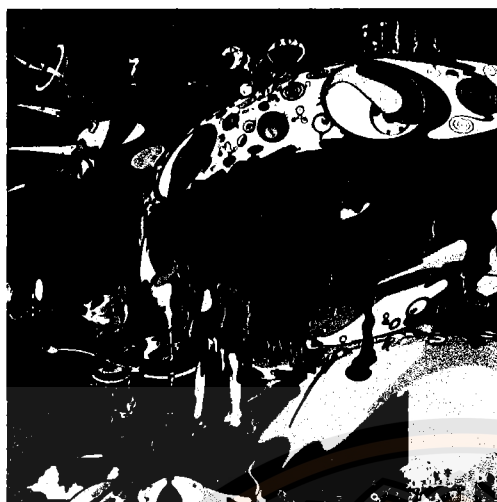
ผลงานดิจิทัลอาร์ต ประเภทการจัดวางที่เฉพาะ (Site-Specific Installations) หรืองานดิจิทัลมีเดียเกือบทุกประเภท สามารถปรับเปลี่ยนใหม่ได้ทุกเมื่อ และผู้ชมสามารถดูได้ในพื้นที่ที่ไม่จำกัด มีขนาดใหญ่ ซึ่งแตกต่างจากผลงานศิลปะแบบประเพณี หรืองานศิลปะในเว็บไซต์ที่เผยแพร่ ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้เป็นจำนวนมาก

การโยกย้ายถ่ายเทถึงกันได้

เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถสร้างงานได้อิสระ ถ่ายทอดจินตนาการของศิลปินให้เป็นไปได้จริง สามารถผสมผสานระหว่างภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ให้รวมกันเป็นผลงานชิ้นเดียวได้ โดยใช้การวางลำดับชั้นของภาพ (Layering) ลักษณะโปร่งแสงของภาพ (Transparency) การรวมกันของภาพ (Blending) จนสามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ขึ้นมาได้ อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ดิจิทัลอาร์ต สามารถทำงานให้สื่อเหมือนกับการสร้างสรรค์แบบประเพณีได้เช่นเดียวกัน

การเปลี่ยนแปลงได้ง่ายของดิจิทัลอาร์ต

การเปลี่ยนแปลงของดิจิทัลอาร์ต มีความแตกต่างจากศิลปะแบบประเพณี กล่าวคือ ศิลปะแบบประเพณีนั้นมีคุณค่า และมีผลกระทบต่อสังคมมากกว่าผลงานที่สร้างสรรค์จากดิจิทัลอาร์ต อาจจะเป็นเพราะผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นมีมากทั่วโลก ดังนั้นผลงานที่มีมาใหม่จะมาแทนที่ผลงานที่มีอยู่แล้วทุกวันไม่จำกัด ผลงานจึงอายุที่สั้นในการจดจำของผู้ชม (Backpack to Amphawa, 2555, (ออนไลน์))



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างภาพดิเจ็ทลาร์ต



รูปที่ 2.15 ตัวอย่างภาพการ์ตูนดิเจ็ทลาร์ต

2.7 หนูน้อยหมวกแดง (Little red riding hood)

นิทานเรื่อง "หนูน้อยหมวกแดง" เป็นนิทานของประเทศทางยุโรป แต่งโดย สองพี่น้อง ตระกูลกริมม์ ซึ่งเป็นนักเขียนเทพนิยายชื่อดัง "หนูน้อยหมวกแดง" เป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิงตัวน้อยผู้มีจิตใจอ่อนโยน ดั่งลม ชื่อโลบบริสุทธิ และในขณะเดียวกันก็กล้าหาญ บวกกับเนื้อเรื่องที่ ตื่นเต้น ผู้อ่านจึงสนุกกับการได้คอยเอาใจช่วยเหลือเธอ พร้อมกับนั้นบางท่านอาจถึงกับนึกเคือง เจ้าหมาป่าตัวร้ายด้วย และนี่เองคือเสน่ห์ที่ทำให้นิทานเรื่องนี้เป็นนิทานอีกเรื่องที่อยู่ในใจของ ผู้อ่านตลอดมา

ประวัติและเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนไป

หนูน้อยหมวกแดง เป็นนิทานพื้นบ้านสำหรับเด็กที่แพร่หลายไปหลายประเทศ เป็นเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งเนื้อเรื่องก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ชื่อเรื่องในภาษาต่างประเทศมีอยู่หลายชื่อ เช่น Little Red Riding Hood, Little Red Cap, La finta nonna, Le Petit Chaperon Rouge และ Rotkäppchen

ที่มาของนิทานเรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่เล่าปากต่อปาก แพร่หลายอยู่ในหลาย ประเทศในยุโรป ซึ่งคาดว่าเป็นก่อนช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 และเนื้อเรื่องที่ปรากฏก็มีหลายฉบับด้วยกัน ซึ่งแตกต่างจากฉบับที่เป็นที่รู้จักและแพร่หลายในปัจจุบัน

ใน La Finta Nonna ซึ่งเป็นเรื่องเล่าเก่าแก่ของอิตาลีนั้น หนูน้อยได้ใช้ความ กะล่อนของเธอเอาชนะหมาป่าด้วยตัวเธอเอง โดยไม่ได้รับความช่วยเหลือจากเพศชาย หรือเพศ ชายที่มีอายุมากกว่า ซึ่งในภายหลังนั้นได้มีการเพิ่มตัวละครเพศชายเพื่อลดบทบาทของหนูน้อยซึ่ง

เป็นเพศหญิงลงไป โดยแสดงให้เห็นว่าเพศหญิงนั้น ยังต้องการความช่วยเหลือปกป้องจากเพศชายซึ่งแข็งแกร่งกว่า ซึ่งในเรื่องก็คือคนตัดไม้นั่นเอง

Le Petit Chaperon Rouge เท่าที่ทราบโดยทั่วไป เป็นฉบับแรกสุดที่ได้รับการตีพิมพ์จากเนื้อเรื่องนิทานพื้นบ้านของฝรั่งเศส โดยเนื้อเรื่องนั้นได้ถูกพิมพ์ในหนังสือ Histoires et contes du temps passé, avec des moralités. Contes de ma mère l'Oye ในปี ค.ศ. 1697 ซึ่งเป็นหนังสือที่รวบรวม นิทานและเรื่องเล่าต่างๆ พร้อมคติสอนใจ โดย ชาร์ลส แปร์โรลต์ (Charles Perrault) เนื้อเรื่องของฉบับนี้จะค่อนข้างรุนแรง เนื่องมาจากความพยายามเน้น ถึงคติสอนใจต่างๆ โดยตอนจบของเรื่องนี้ ทั้งคุณยายและหนูน้อยถูกหมาป่าจับกิน คติสอนใจที่ชาร์ลส แปร์โรลต์ ได้ให้ไว้สำหรับเรื่องนี้ก็คือ เด็กๆ โดยเฉพาะเด็กสาว ไม่ควรไว้ใจฟังคำพูดของคนแปลกหน้า และสำหรับหมาป่ามัน แม้เราจะเลี้ยงดูให้อาหา แต่ก็ยังคงเป็นหมาป่าซึ่งเลี้ยงไม่เชื่อง โดยปกติแล้วหมาป่าจะต้องเป็นสัตว์ที่มีนิสัยดุร้าย แต่หมาป่าประเภทที่ดูเชื่องและใจดีนั้นกลับน่ากลัวยิ่งกว่า

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เรื่องนี้ในฉบับภาษาเยอรมัน ถูกบอกเล่าให้แก่พี่น้องตระกูลกริมม์ โดยคนพี่ (เจค็อบ กริมม์) ฟังมาจาก Jeanette Hassenpflug (ค.ศ. 1791-1860) ส่วนคนน้อง (วิลเฮล์ม กริมม์) ฟังมาจาก Marie Hassenpflug (ค.ศ. 1788-1856) พี่น้องทั้งสองได้รวมเนื้อเรื่องจากทั้งสองฉบับนั้นเป็นเรื่องเดียวในชื่อ Rotkäppchen ไว้ในหนังสือรวมเรื่อง Kinder- und Hausmärchen โดยในฉบับนี้ คุณยายและหนูน้อย ได้รับการช่วยเหลือจากนักล่าหมาป่า และภายหลังหนูน้อยและคุณยายก็ได้ใช้ประสบการณ์ที่ได้รับในครั้งนั้น ในการจับและฆ่าหมาป่าอีกตัวหนึ่ง ในภายหลังพี่น้องทั้งสอง ได้ปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง จนเป็นฉบับปี ค.ศ. 1857 ที่เป็นเนื้อเรื่องที่แพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งเนื้อเรื่องค่อนข้างจะมีจินตนาการสอดแทรกมากกว่าฉบับอื่นๆ ที่ผ่านมา โดยทั้งหนูน้อยและคุณยายถูกหมาป่าจับกิน แต่ในภายหลังได้มีคนตัดไม้มาช่วย โดยการผ่าท้องหมาป่า ช่วยหนูน้อยและคุณยาย ออกมาได้อย่างปลอดภัย

เนื้อเรื่องโดยย่อ

นานมาแล้วที่หมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีแม่และลูกสาวตัวเล็กๆ ใครง่ายๆ ต่างก็จะเรียกเธอว่า "หนูน้อยหมวกแดง" เนื่องจากเธอชอบสวมเสื้อคลุมติดสีแดงสดอยู่เสมอ วันหนึ่งหนูน้อยหมวกแดงต้องเอาชนะไปเยี่ยมคุณยายของเธอในหมู่บ้านถัดไปตามคำสั่งของแม่เธอ โดยเธอรับปากว่าจะไม่เถลไถลระหว่างทาง จากนั้นระหว่างไปบ้านคุณยายเธอได้พบกับเจ้าหมาป่าซึ่งวางแผนหลอกล่อให้เธอต้องแวะข้างทางเพื่อที่มันจะได้มีเวลาไปกินคุณยายของเธอก่อนและปลอมเป็นคุณยายรออยู่ที่บ้าน เมื่อหนูน้อยหมวกแดงไปถึงบ้านของคุณยายแล้วนั้น เธอได้พบกับหมาป่าที่ปลอมเป็นคุณยายของเธอบนเตียงแต่เธอไม่ทราบว่ามันไม่ใช่คุณยายจึงได้สนทนากับเจ้าหมาป่าโดยไม่ระวังตัว โดยไม่ทันตั้งตัวเจ้าหมาป่าก็ได้จัดการกินหนูน้อยหมวกแดงตามคุณยายของเธอลงท้องไปอย่างสบายๆ มันนอนหลับพักอยู่ในบ้านของคุณยายต่อไปโดยที่ไม่รู้เลยว่าด้านนอกบ้านนั้น นายพรานซึ่งรู้จักคุณยายบังเอิญผ่านมาพอดี นายพรานและสุนัขของเขารู้สึกถึงสิ่งผิดปกติในบ้านของคุณยายจึงตัดสินใจเข้าไปดูจึงพบกับเจ้าหมาป่าตัวร้ายนอนหลับอยู่บนเตียงของคุณยายโดยมีเสียงร้องขอความช่วยเหลือของทั้งสองดังออกมาจากท้องมัน นายพรานจึงรีบผ่าท้องเจ้าหมาป่าและช่วยทั้งสองออกมาได้อย่างปลอดภัยโดยที่เจ้าหมาปายังไม่รู้ตัว ทั้งสามช่วยกันนำหินใส่เข้าไปในท้องหมาป่าและเย็บปิดท้องของมัน เมื่อมันตื่นขึ้นมาและรู้สึกคอแห้งหิวน้ำจึงเดินไปที่บ่อน้ำเพื่อหวังจะดับกระหายแต่เพราะหินที่อยู่ในท้องมันหนักมากจึงทำให้เจ้าหมาป่าที่ไม่ทันระวังตัวจึงเสียหลักตกลงไปในบ่อน้ำอย่างไม่เป็นท่า และจบชีวิตของมันในบ่อน้ำนั้น ทั้งสามดีใจเป็นอย่างมากจึงฉลองด้วยขนมและเหล้าองุ่นที่หนูน้อยหมวกแดงนำมาเยี่ยมใช้คุณยายกันอย่างรื่นเริง จากนั้นหนูน้อยหมวกแดงจึงเดินทางกลับบ้านของตนและเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในแม่เธอฟัง เธอได้สัญญากับแม่ว่าต่อไปจะไม่เถลไถลเที่ยวแวะเล่นที่ไหนและจะไม่ไว้ใจพูดคุยกับคนแปลกหน้าอีกเป็นอันขาด

คติสอนใจของนิทานเรื่องนี้ก็คือมีอยู่ว่า "อย่าไว้ใจทาง อย่าวางใจคน จะจนใจเอง"

บทที่ 3

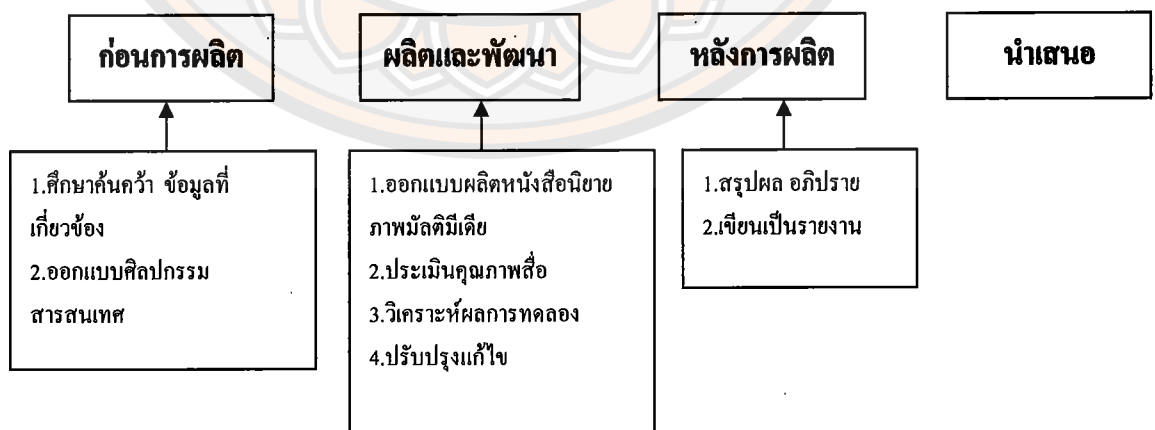
วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่องการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน เป็นการพัฒนาและสร้างสรรค์เพื่อแสดงออกถึงลักษณะของงานทางด้านการสร้างภาพประกอบในรูปแบบเทคนิค Digital Painting ในแนวทางการนำเสนอจินตนาการ ความคิดในการสร้างสรรค์ มีการออกแบบสื่อนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียที่น่าสนใจ โดยนำเสนอตามหัวข้อต่างๆดังนี้

1. กรอบแนวคิดการศึกษา
- 2.ขอบเขตการศึกษา
- 3.ขั้นตอนการดำเนินงาน
- 4.เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 5.การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 6.การรายงานผลการศึกษา

1.กรอบแนวคิดการศึกษา

การศึกษาเรื่องการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน มีแนวทางการศึกษา โดยแสดงเป็นกรอบแนวคิดการศึกษาได้คือ



ภาพ3.1 กรอบแนวคิด

1.1 ศึกษาค้นคว้า ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี บทความและงานวิจัยต่างๆ ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราเอกสารและเว็บไซต์ ในขอบเขตที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งข้อสรุปจากการทบทวนศึกษาแนวคิดและบทความต่างๆ สรุปเป็นกรอบความคิดการศึกษาได้คือ

- ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ความสำคัญ รูปแบบ และความหมาย เพื่อสรุปเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบ ที่จะนำมาใช้สนับสนุนตลอดจนพัฒนากระบวนการผลิต
- ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบและหลักการของศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความเป็นเอกลักษณ์ น่าสนใจ มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่เรื่องราวและผู้อ่าน
- ทฤษฎีเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงามน่าสนใจ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย สร้างสรรค์บนพื้นฐานหลักการของศิลปะ การออกแบบ และการรับรู้ทางสายตา โดยมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องขององค์ประกอบศิลปะ การสร้างความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน สมดุลย์ ตลอดจนหลักการทางทฤษฎีพื้นและภาพ ทฤษฎีการรับรู้
- เทคโนโลยีมีเดียมีเดีย สามารถนำเสนอข้อมูลได้หลากหลายประเภท สอดคล้องกับการรับรู้ ประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลของสมองมนุษย์ เหมาะกับการสร้างสื่อทางการศึกษาการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ และการผลิตเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content)
- ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องของเทพนิยายยุโรปและเอเชีย เพื่อนำมาใช้ตัดแปลงให้เข้ากับผลงาน สรุปเป็นแนวทางการออกแบบ เรื่องราว ฉากและคาแรคเตอร์ ให้มีความน่าสนใจในมุมมองที่แตกต่าง

กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มผู้อ่านหญิงในช่วงอายุตั้งแต่ 13-25 ปี

กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบภาพประกอบ

การออกแบบหนังสือนิยายภาพประกอบ เรื่อง ฆาตุเคน เลื่อนิทานเด็ก เรื่อง หนูน้อยหมวกแดง (Little Red Riding Hood) ซึ่งเป็นนิทานของยุโรป เป็นต้นแบบในการดัดแปลงและพัฒนาโดยมีเนื้อหาสาระที่ยังคงให้ความสนุกสนานสอดแทรกคติสอนใจ เพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านมีความสนใจ อยากรู้และอยากติดตามเรื่องราวในหนังสือ ดังนั้นการออกแบบเนื้อเรื่องและคาแรคเตอร์ของตัวละคร จึงต้องออกแบบให้เกิดความสวยงาม มีความหมาย มีที่มาที่ไป เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเต็มใจประทับใจแลเห็นคุณค่า

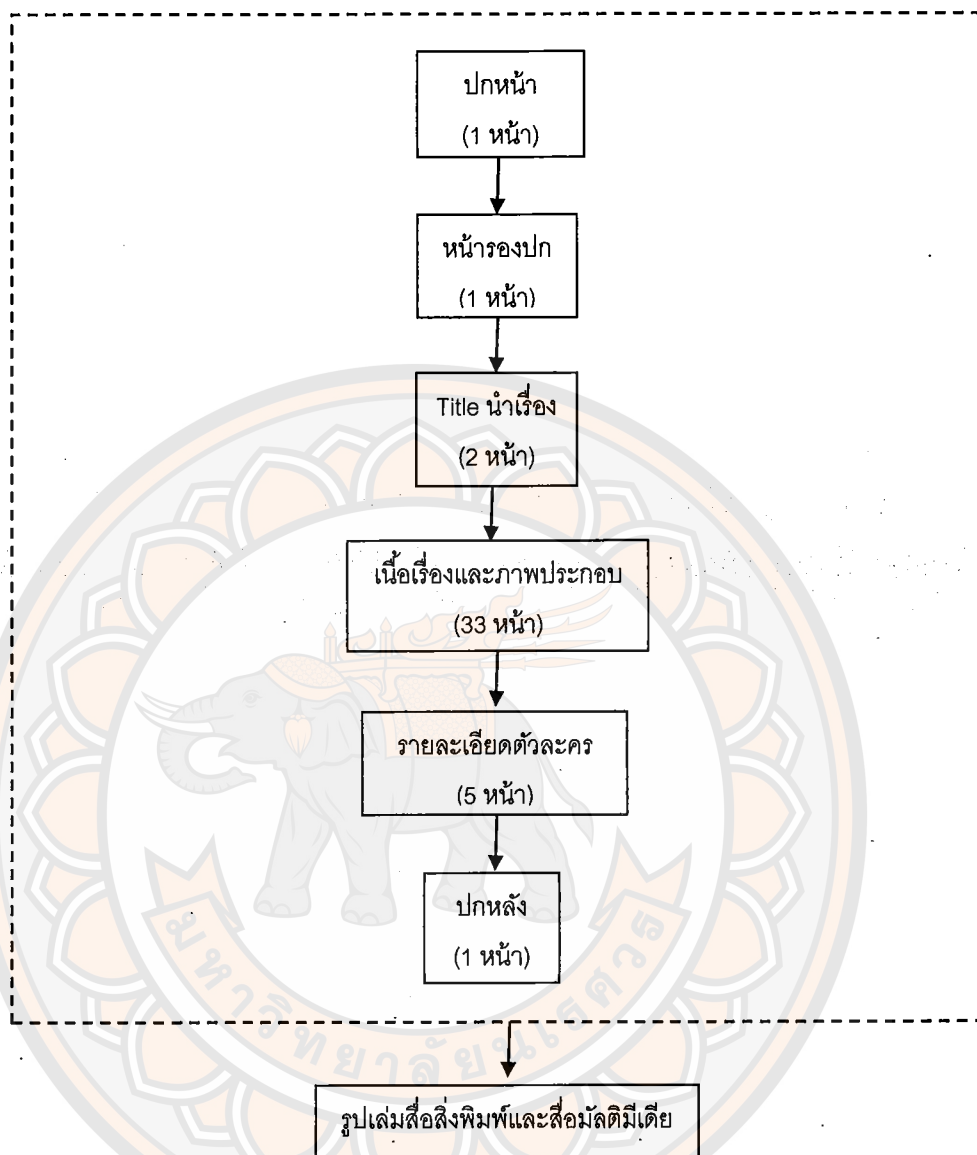
- 1) เนื้อเรื่อง ฆาตุเคน ที่ได้ทำการดัดแปลงมาจากนิทานเรื่องหนูน้อยหมวกแดงโดยนำมาผสมให้เข้ากับวัฒนธรรมของเอเชียซึ่งนำความเชื่อเรื่องเทพนิยายของจีนเป็นหลัก
- 2) ภาพประกอบเนื้อเรื่อง ซึ่งเนื้อหาทั้งสองส่วนจะนำมาใช้ร่วมกัน ออกแบบเป็นหนังสือนิยายภาพและส่วนของหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ฆาตุเคน

1.2 ออกแบบศิลปกรรมสารสนเทศ

เป็นขั้นตอนการเตรียมความพร้อมด้านข้อมูล โดยจะเป็นการออกแบบโครงสร้างรูปเล่มนิยายภาพประกอบ การจัดระบบข้อมูล การออกแบบโครงสร้างของเนื้อเรื่องและคาแรคเตอร์ และสื่อมัลติมีเดียการนำเสนอ ซึ่งการออกแบบที่ได้จะนำไปเป็นข้อมูลในการผลิตและพัฒนางานในขั้นตอนต่อไป

1. การออกแบบโครงสร้างรูปเล่มนิยายภาพประกอบ

โครงสร้างรูปเล่มนิยายภาพประกอบ ประกอบด้วย หน้าปกหน้า-หลัง ส่วนเสนอเนื้อหาที่ดำเนินเรื่องราวและภาพประกอบตามที่คุณศึกษากำหนด และสุดท้ายคือ ส่วนของการนำเสนอรายละเอียดของคาแรคเตอร์ แสดงได้ตามภาพ



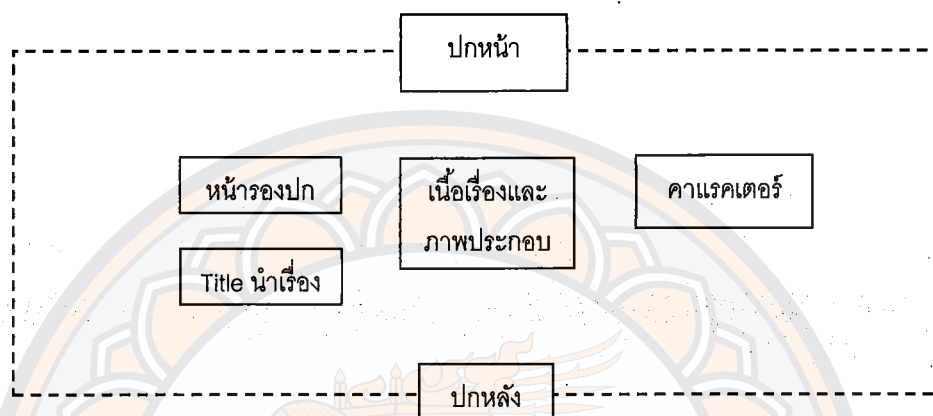
ภาพ 3.2 ออกแบบโครงสร้างรูปเล่มนิยายภาพประกอบ

2. การจัดระบบข้อมูล

ในขั้นตอนนี้เป็นการจัดระบบข้อมูล ข้อมูลที่ผู้ศึกษามีอยู่นับเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบ คือการกำหนดเนื้อเรื่องและคาแรคเตอร์ที่จะนำเสนอ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่องหนูน้อยหมวกแดงที่ได้นำมาเป็นต้นแบบ โดยอาศัยหลักการจัดระบบข้อมูล ในทฤษฎีการออกแบบสารสนเทศ

การจัดระบบข้อมูล

การจัดระบบข้อมูลเป็นการกำหนดว่า ข้อมูลหรือองค์ประกอบอะไรจะต้องอยู่ในหน้าใด หรือส่วนใดของสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมีเดีย โดยเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษานำ ข้อมูลแต่ละส่วนมากำหนดรูปแบบและขั้นตอนการนำเสนอ คือ



ภาพ 3.3 การจัดระบบข้อมูลในสื่อสิ่งพิมพ์

1. ปกหน้า เป็นส่วนนำเสนองานและชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง
2. หน้ารองปก เป็นส่วนของหน้าปกด้านใน มีเนื้อหาและรูปร่างเช่นเดียวกับหน้าปก
3. ส่วนนำเรื่อง เป็นส่วนของการนำเสนอจากและเหตุการณ์ส่วนหนึ่งที่นำสนใจของเรื่อง เพื่อชักจูงให้ผู้อ่านสนใจที่จะติดตามเนื้อเรื่องข้างใน รวมถึงหน้าเปิดซึ่งเป็นชื่อเรื่องเพื่อนำเข้าสู่เรื่องราวข้างใน
4. เนื้อเรื่องและภาพประกอบ นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวในส่วนของนิยายภาพเรื่องชาคุเทน ที่ได้ทำการดัดแปลงขึ้นมาใหม่จากเรื่องหนูน้อยหมวกแดง
5. คาแรคเตอร์ นำเสนอรายละเอียดของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องชาคุเทน

2. ขอบเขตการศึกษา

2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาเรื่อง การออกแบบหนังสือนิยายภาพประกอบ เรื่องชาคุเทน สำหรับกลุ่มผู้อ่านหญิงในช่วงอายุตั้งแต่ 13 – 25 ปี จากแหล่งข้อมูล คือ

1. หนังสือนิยายภาพ เรื่อง ชาคุเทน (Scratch Book) เล่มสิ่งพิมพ์
2. หนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน (Multimedia Book) เนื้อหาเรื่อง ชาคุเทน

แบ่งออกเป็นเนื้อหาย่อยดังนี้

เนื้อเรื่อง

ในดินแดนแห่งชิซิน ยังมีเรื่องราวที่เล่าถึงป่าเวทย์มนต์ลึกลับที่มีเหล่าเทพอสูรน้อยใหญ่อาศัยอยู่ ณ ที่แห่งนี้มาช้านาน ทิศทั้งสี่ถูกปกครองโดยชนเผ่าที่สืบเชื้อสายของเทพอสูรอันเข้มแข็ง ทิศตะวันออกของดินแดนที่ชุ่มชื้นด้วยสายน้ำและผืนป่าอันอุดมสมบูรณ์ถูกปกครองโดยชนเผ่ามังกรที่รักสงบและเข้มแข็ง ทิศตะวันตกที่เต็มไปด้วยเทือกเขาและหน้าผาอันสูงชันเต็มไปด้วยเหล่านักรบหลายรูปแบบ ถูกปกครองโดยเผ่าอสูรชาวอันดรัย ทิศเหนือของดินแดนที่เต็มไปด้วยหมอกหนาและภูเขาน้ำแข็งหนาวเย็น ตกอยู่ในอำนาจของเผ่าอสูรพิฆาตที่ลึกลับ และทางทิศใต้ของดินแดนที่ราบกว้างใหญ่อันอบอุ่น ถูกปกครองโดยเผ่าหงส์แดงที่กล้าหาญเต็มไปด้วยพลังชีวิตที่งดงาม ทั้งสี่เผ่าต่างทำหน้าที่เปรียบเสมือนเป็นผู้ปกป้องดูแลในอาณาเขตของตัวเอง โดยมีเทพอารักษ์วิญญาณป่าเป็นศูนย์กลางของดินแดนชิซินคอยดูแลให้ความสงบสุขเรื่อยมา

วันหนึ่ง ซึ่งเป็นวันที่สำคัญที่สุดของเผ่าหงส์แดง คือวันที่ผู้สืบทอดจะต้องออกเดินทางไปยังใจกลางของป่าชิซินเพื่อรายงานตัวต่อเทพอารักษ์เพื่อขึ้นรับตำแหน่งของเผ่า ซาคูเทน คือผู้สืบทอดคนล่าสุด เธอเป็นเด็กสาวที่อ่อนโยนและกล้าหาญ ดวงตาและผมสีแดงเพลิงของเธอคือสิ่งที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของเผ่าที่พวกเขาภูมิใจราวกับพลังชีวิตโชติช่วงอันน่าหลงใหล

ซาคูเทนนั่นตื่นตื่นและกระตือรือร้นกับแผนการเดินทางของเธอในครั้งนี้มากเพราะมันเป็นการเดินทางครั้งแรกที่สำคัญของเธอด้วย และแม้จะวาดแผนการอยากออกไปผจญภัยมากแค่ไหน แต่การต้องรับคำสั่งของผู้อาวุโสในเผ่าที่ไม่ให้เธอไกลออกนอกเส้นทางตลอดจนทำหน้าที่ให้ลุล่วงก็ทำให้เธอต้องตอบตกลงอย่างเลี่ยงไม่ได้ "ทุกคนไม่ต้องเป็นห่วง ข้าจะรีบไปรีบกลับ ไม่หาเรื่องใส่ตัวแน่นอน"

ใจกลางของป่าที่เทพอารักษ์อยู่นั้นมีต้นไม้ขนาดใหญ่ซึ่งเป็นที่สิงสถิตของวิญญาณป่าศักดิ์สิทธิ์ ล้อมรอบด้วยต้นไม้ใหญ่และทุ่งหญ้า ทิวทัศน์ที่แปลกประหลาดตา บ้างก็ดูสวยงาม บ้างก็ดูน่ากลัว ทุกสิ่งกลายเป็นสิ่งใหม่ที่นำตื่นตาตื่นใจสำหรับซาคูเทนไม่เว้นแม้แต่สิ่งมีชีวิตต่างๆที่เธอได้พบเจอระหว่างทางเลย เธอได้เพื่อนใหม่ต่างเผ่ามากมาย

หนึ่งในนั้นคือ ซิงหลง เขาเป็นชนเผ่ามังกรจากทิศตะวันออกของป่า ซิงหลงเป็นคนสุภาพอ่อนโยนและเฉลียวฉลาดรอบรู้ เขามักจะเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเผ่าของตัวเองให้ซาคูเทนฟังเสมอ

"พวกเราอาศัยอยู่บนต้นไม้สูง ล้อมรอบด้วยทะเลสาบที่สวยที่สุดในป่าเลยละ" ดังนั้นซาคูเทนจึงมักขอให้ซิงหลงเล่าเรื่องราวต่างๆมากขึ้นตลอดการเดินทางอย่างยินดี

ระหว่างทาง ทั้งสองได้พบเต่าสีดำตัวหนึ่งถูกทำร้ายจนบาดเจ็บไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เต่ามันได้ขอความช่วยเหลือซึ่งทั้งสองก็ยินดีที่จะช่วยอย่างไม่รังเกียจ ด้วยความสงสัยและรู้สึก

สงสารซาคุเทนจึงถามถึงสาเหตุของการบาดเจ็บ “ทำไมเธอถึงได้รับบาดเจ็บเช่นนี้ล่ะ” แต่ดำจึงเล่าว่า ตนเดินทางออกมาจากอาณาเขตทางทิศเหนือของป่าที่เต็มไปด้วยภูเขาน้ำแข็งอย่างยากลำบากเพื่อเข้ามานำยาวิเศษจากเทพอารักษ์ป่าซิซินไปรักษาโรคให้น้องชายที่บ้านเกิด

แต่ระหว่างทางได้ถูกมนุษย์หมาป่าดุร้ายตัวหนึ่งเข้าทำร้ายจนเกือบถึงชีวิตและยังถูกแย่งเอายาวิเศษของน้องชายไปด้วย ตนจำได้ว่ามนุษย์หมาป่าตัวนั้นก็ชื่อ เฮียคโค หัวหน้าเผ่าอสูรชาวที่อยู่ทางทิศตะวันตกของป่าด้วย “เฮียคโค มันเป็นหมาป่าที่ทั้งเหี้ยมโหดและเจ้าเล่ห์ที่สุด ข้าคงไม่สามารถไปชิงยาวิเศษนั้นกลับมาเพื่อรักษาน้องชายของข้าได้แน่ๆ” เจ้าเตาดำกล่าวอย่างเศร้าสลด ซาคุเทนรู้สึกสงสารและเห็นใจมันเป็นอย่างมาก

ด้วยความกล้าหาญและมีน้ำใจเธอก็ตัดสินใจจะช่วยเตาดำตัวนี้ถึงแม้ว่าตนจะรับปากผู้อาวุโสในเผ่าว่าจะไม่เถลไถลออกนอกจุดมุ่งหมายที่ได้รับมาและเพิ่งพบกับเตาดำตัวนี้เป็นครั้งแรกก็ตามที่ “อย่าเสียใจไปเลย ข้าจะช่วยท่านนำยาวิเศษกลับคืนมาจากเจ้าหมาป่าตัวนั้นเอง น้องชายของท่านจะต้องปลอดภัยแน่ๆ” เตาดำได้ยินดังนั้นก็กล่าวขอบคุณทั้งสองด้วยความดีใจเป็นอย่างมาก ซาคุเทนและซิงหลงจึงมุ่งหน้าไปยังทิศตะวันตกซึ่งเป็นที่อยู่ของมนุษย์หมาป่าเฮียคโคแทนที่จะต้องไปหาเทพอารักษ์ซึ่งเป็นจุดหมายที่แท้จริง

ทิศตะวันตกของแดนซิซินนั้นเต็มไปด้วยหุบเขาและหน้าผาสูงชันที่ดูน่ากลัว เพียงไม่นานทั้งสองก็เดินทางจนมาถึงถ้ำขนาดใหญ่ซึ่งอยู่สูงที่สุดและพวกสัตว์ป่าเรียกมันว่าผาอสูร ที่นี่ต้องเป็นที่อยู่ของมนุษย์หมาป่าเฮียคโคหัวหน้าเผ่าอสูรชาวอย่างแน่นอน

“มันดูน่ากลัวนิดหน่อยนะ ที่นั่นจะต้องเป็นรังของมันแน่นอนเราต้องระวังให้มาก รีบไปกันเถอะ” ซาคุเทนกล่าวพร้อมกับเดินนำเข้าไปในถ้ำที่มีลักษณะเหมือนกับเป็นศีรษะของหมาป่าตรงหน้าไม่ไกล..

ถึงแม้ว่าทั้งสองจะระวังไม่ให้ใครพบเห็นมากขนาดไหนแต่เป็นไปได้ที่เจ้าถิ่นจุกไวอย่างเจ้ามนุษย์หมาป่าแบบเฮียคโคจะไม่รู้ มันรู้สึกตัวตั้งแต่ที่ทั้งสองอย่างกรายเข้ามาในเขตของมันตั้งแต่ก้าวแรกแล้ว ในตอนที่ทั้งสองแยกกันสำรวจภายในถ้ำ เฮียคโคที่รอจังหวะนี้อยู่ก็ได้ปรากฏตัวขึ้นตรงหน้าซาคุเทนที่อยู่ตามลำพัง “พวกเจ้ากล้ามากที่บุกมาถึงที่นี่ แต่ข้าไม่มีเวลารอมาเล่นเป็นเพื่อนพวกเจ้าหรอกนะ จงกลับไปซะที่นี่ไม่ต้อนรับ” มนุษย์หมาป่าเฮียคโคกล่าวเย็นชา ซาคุเทนที่ได้ยินดังนั้นจึงโกรธและตอบกลับไปด้วยรวดเร็ว

“ข้าไม่ได้มีเวลารอมากจนอยากจะมาเล่นกับเจ้าถึงที่นี่ แต่เมื่อเจ้ากล้าชิงเอาของของผู้อื่นไปโยจึงไม่มีความกล้าพอจะรับมือ ข้ายังลอบจู่โจมผู้อื่นไม่ทันตั้งตัวสมกับความชั่วร้ายที่ผู้อื่นเล่าลือกันจริงๆ”

เฮียโคไคได้ยืนดั่งนั้นจึงเกิดความสงสัย ด้วยความหงุดหงิดถึงกล่าวออกไปว่า "จะเชื่อหรือไม่ก็ตาม แต่ข้าไม่เคยแย่งชิงของของผู้อื่น ดูเหมือนพวกเจ้าจะเข้าใจอะไรผิดอยู่นะ"

ซาคุเทนได้ฟังจึงเกิดความกล่าวต่อไปด้วยความไม่พอใจ "คืนของที่ว่านั้นมาซะเถอะ แล้วเราจะออกไปจากที่นี่ทันที"

"ข้ายังยืนยันคำเดิม หากเจ้าไม่เชื่อก็เชิญเข้ามาพิสูจน์ได้เลย" สิ้นคำ ทั้งสองก็พุ่งเข้าต่อสู้กันอย่างดุเดือด ทั้งสองผลัดกันรุกและรับรุนแรงและรวดเร็ว ไม่นานต่างก็เหนื่อยและบาดเจ็บไปไม่น้อย

ขณะที่กำลังสู้ซาคุเทนเกิดเสียหลักเท้าข้างหนึ่งกลับเหยียบพลาดลงไปในโพรงลึก ตอนนั้นเองที่เฮียโคไคกลับยื่นมือเข้าช่วยเหลือได้ทันเวลา "ทำไมจึงต้องช่วยข้าด้วย" ซาคุเทนเอ่ยถามด้วยความประหลาดใจและยังรู้สึกซาบซึ้งใจอยู่บ้าง เฮียโคไคไม่ทันได้ตอบก็รู้สึกตัวว่ามีใครบางคนอยู่ที่นั่นด้วย

จากนั้นก็มီးเงาร่างหนึ่งโผล่ออกมาจากเงามืดในมุมหนึ่งของถ้ำพร้อมกับเอ่ยขึ้นด้วยเสียงเยียบเย็นว่า "หยุดทำไมเล่ากำลังสนุกเสีย ไม่ต้องสนใจข้าหรอก" เป็นหญิงสาวคนหนึ่ง

ซาคุเทนรู้สึกคุ้นตาเธอโดยไม่รู้วาท่าไม้อันที่ไม่เคยพบกันมาก่อน ทันใดนั้นเธอก็สังเกตเห็นรอยสักรูปบนหน้าผากของเธอและจำได้ว่าเต้าดำตัวที่เธอเคยช่วยไว้ก็มีรอยสักเช่นนี้เหมือนกัน เธอจึงถามด้วยความสงสัยว่า "ทำไมรอยสักรูปบนหน้าผากเจ้าจึงดูเหมือนกับของเต้าดำที่ข้าเคยช่วยไว้ไม่มีผิด"

หญิงสาวผู้นั้นยิ้มแล้วตอบ "ท่านคงจำผิดแล้ว รอยสักนี้ไม่ว่าใครก็สามารถมีได้ มิใช่เรื่องแปลก" ซาคุเทนยังไม่หายสงสัยก็เหลือบไปเห็นผ้าพันแผลบนมือของนาง

"ถ้าเช่นนั้น ทำไมเจ้าถึงมีผ้าพันแผลที่ข้าเคยให้ไว้กับเต้าดำตนนั้นด้วยเล่า" หญิงสาวยังคงตอบด้วยความสงบ แต่น้ำเสียงที่พูดเริ่มเปลี่ยนเป็นโหดเหี้ยมขึ้น "เป็นเพราะข้าได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย โชคดีที่มีคนใจดีผู้หนึ่งช่วยเหลือเอาไว้ ต้องขอบคุณจริงๆ"

เฮียโคไคได้ยืบทสนทนาดังกล่าวชัดเจนจึงเข้าใจเรื่องทั้งหมดได้อย่างรวดเร็ว ที่แท้เป็นฝีมือของ เกนมุ หัวหน้าเผ่าอสรพิษ เขารู้จักนางมานานแต่เพิ่งจะจำได้ว่าหญิงสาวคนนี้ก็คือนางคนนั้น "เป็นฝีมือของเจ้าสินะเกนมุ เจ้าคงวางแผนให้เราสองคนเข้าใจผิดและต่อสู้กันจนบาดเจ็บทั้งคู่เพื่อให้ตัวเองเป็นผู้ชนะคนสุดท้ายและขึ้นครองราชินแทนอย่างนั้นสิ" เฮียโคไคพูดขึ้นอย่างอารมณ์เสีย

เกนมุหัวเราะเสียงดังอย่างสมใจ จากนั้นทั้งสองฝ่ายจึงได้เริ่มต้นต่อสู้กันอีกครั้งหนึ่งแต่คราวนี้เหยียดโคและซาคุเทนช่วยกันสู้กับเกนมุ และถึงแม้ว่าฝ่ายซาคุเทนจะมีคนมากกว่าแต่ทั้งสองต่างก็บาดเจ็บจากการต่อสู้ครั้งที่แล้วมามากแต่ก็ยังตกเป็นรองฝ่ายเกนมุที่มีเพียงคนเดียวอยู่ดี

ช่วงหนึ่งในระหว่างการต่อสู้เหยียดโคกำลังจะถูกเกนมุใช้พิษเล่งงาน ซาคุเทนได้เอาตัวเองเข้ารับแทนอย่างไม่กลัวอันตราย ขณะที่ทั้งคู่กำลังจะถูกสังหารธนูดอกหนึ่งก็พุ่งเข้ามาทันเอาไว้ยังไม่ทันได้ตอบได้ธนูอีกดอกก็พุ่งใส่ที่ไหล่ของเกนมุจนนางต้องหยุดชะงัก

ชิงหลงก้าวออกมาขวางหน้าทั้งสองคนเอาไว้และเงื้อธนูดอกที่สามไว้รออยู่ เมื่อเห็นว่าแผนการของตนกำลังจะถูกทำลายและตนเองยังได้รับบาดเจ็บ เกนมุจึงคิดล่าถอยไปก่อน "วันนี้พวกเจ้ายังรอดไปได้ แต่คราวหน้าข้าจะต้องมาเอาคืนแน่" เกนมุพูดอย่างโกรธแค้นและรีบถอยหนีไป

ในขณะนั้นร่างกายของซาคุเทนกำลังเย็นลงเรื่อยๆ แม้แต่ตัวเธอเองยังรู้สึกได้ ในตอนที่ทั้งสองคิดว่าเธอคงไม่สามารถรอดชีวิตไปได้อยู่แล้วนั้น ทันใดนั้นซาคุเทนก็รู้สึกตัวและล้มตาคืนดวงตาสีแดงส่องประกายราวกับเปลวเพลิง

หลังจากนั้นซาคุเทนจึงเล่าให้ทั้งสองฟังว่า ระหว่างที่ตนสลบไปก็เหมือนกับฝันว่าได้พบกับเทพอารักษ์ป่าชิน ทานบอกกับเธอว่าเธอได้สืบทอดตำแหน่งหัวหน้าเผ่าหงส์แดงอย่างเต็มตัวแล้ว เพราะคุณสมบัติจากการที่เธอยอมเสียสละเพื่อผู้อื่น เธอจึงได้ชีวิตใหม่ที่เป็นอมตะจนกว่าจะถึงผู้สืบทอดรุ่นต่อไปมา นี่จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมเธอถึงรอดจากพิษของเกนมุมาได้

ทั้งสองได้ฟังจึงยินดีกับเธอเป็นอย่างมาก จากนั้นทั้งสามจึงทำสัญญากันว่าสามเผ่าจะเป็นมิตรต่อกันตลอดไปเหมือนกับที่ทั้งสามได้เป็นเพื่อนกันในครั้งนี้และไม่ยอมให้เกนมุได้มีโอกาสมองแผนครองอำนาจแต่เพียงผู้เดียวอีก

ในที่สุดทั้งสามต่างก็กลับไปยังอาณาเขตของตัวเอง ซาคุเทนนั้นเมื่อกลับมายังเผ่าหงส์แดงของตัวเองแล้วจึงเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ผู้อาวุโสในเผ่าฟังและได้ให้สัญญาว่าต่อแต่นี้ไป จะไม่เชื่อใครง่าย ๆ โดยไม่คิดให้รอบคอบจนโดนหลอกใช้แบบครั้งนี้อีกต่อไปแล้ว แต่อย่างไรก็ตามยังมีความโชดดีอยู่ในความโชคร้ายเพราะอย่างน้อยเธอก็ได้ข้อคิดจากประสบการณ์การเดินทางครั้งนี้และที่ดีที่สุดคือเพื่อนใหม่มาอีกด้วย

คาแรคเตอร์ ตัวละคร

ตัวละครในเรื่องทั้งหมดได้ถูกดัดแปลงจากเรื่องหนูน้อยหมวกแดง ตลอดจนได้รับการวิเคราะห์และพัฒนาคาแรคเตอร์ขึ้นมาใหม่จากข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากความเชื่อของชาวเอเชีย ในเรื่องของเทพอสูรซึ่งปกครองทิศทั้ง 4 ของชาวจีน ดังนี้

เทพอสูรทั้ง 4

เทพอสูรศักดิ์สิทธิ์ปกครองทิศและธาตุทั้ง 4 (อังกฤษ: Four Symbols (Chinese Constellation), จีน: [ชู่ หลิง], ญี่ปุ่น: [ชิชิโน]) เป็น อสูรทั้ง 4 ตามเทพนิยายจีนซึ่งทำหน้าที่ปกครอง ทิศทั้ง 4 บนสวรรค์ และเทพอสูรแต่ละองค์จะประกอบด้วยกลุ่มดาว 7 กลุ่ม นอกจากนั้นเทพทั้ง 4 ยังเป็นตัวแทนธาตุหลักตามตำราจีนด้วย ซึ่งนำเอาใช้ในตำราแพทย์ของจีน รวมถึงศิลปะการต่อสู้ อีกด้วย

มังกรฟ้า หรือ มังกรเขียว (ชิงหลง ในภาษาจีน เซียว ในภาษาญี่ปุ่น หรือ ซุง รวง ในภาษา เกาหลี) เทพอสูรแห่งทิศตะวันออก ตัวแทนแห่งฤดูใบไม้ผลิ สีประจำคือสีฟ้า หรือ สีเขียว เป็นอสูร ธาตุไม้ แสดงถึง คุณงามความดี ความเหมาะสม ความสงบสุขและมั่นคงของบ้านเมือง (ควบคุม ดินฟ้าอากาศ และ เป็นสัญลักษณ์แห่งจักรพรรดิ)

หงส์แดง (จูเซว่ ใน ภาษาจีน ซุซาคู ในภาษาญี่ปุ่น หรือ จู จัก ในภาษาเกาหลี) เทพอสูร แห่งทิศใต้ ตัวแทนแห่งฤดูร้อน สีประจำคือสีแดง เป็นอสูรธาตุไฟ ถูกจับคู่กับมังกรฟ้า ในฐานะ ความสมดุลตามธรรมชาติความสุขในการสมรสเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ แสดงถึงความมั่งคั่ง หงส์แดงถูก สื่อผ่านขนสีเพลิงที่ส่องสว่าง พร้อมกับเสียงขับขานอันน่าหลงใหล ซึ่งจะปรากฏตัวในยามมงคล เท่านั้น

พยัคฆ์ขาว (ไป่หู ในภาษาจีน เบียดโกะ ในภาษาญี่ปุ่น หรือ แบค โฮ ในภาษาเกาหลี) เทพ อสูรแห่งทิศตะวันตก ตัวแทนแห่งฤดูใบไม้ร่วง เป็นอสูรธาตุดม ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับหลุมศพตาม ตำราจีน จากเหตุการณ์พิริศพ ของจักรพรรดิจีน พยัคฆ์ขาวเป็นเทพอสูรแห่งการปกป้อง การ คุ้มครอง เป็นราชาแห่งสรรพสัตว์ทั้งปวง รวมถึงเป็นราชันย์แห่งขุนเขาด้วย

เต่าดำ (เสวียนอู่ ในภาษาจีน เกนบุ ในภาษาญี่ปุ่น หรือ ฮยุน มู ในภาษาเกาหลี) เทพอสูร แห่งทิศเหนือ ตัวแทนฤดูหนาว เป็นอสูรธาตุน้ำ (ในบางครั้งรวมธาตุดินเข้าไปด้วย) เทพอสูรตัวนี้ถูก สื่อออกมาในรูปของเต่าสีดำที่ถูกพันรอบด้วยงู เป็นสัญลักษณ์แห่งลัทธิเต๋า ความศรัทธา อายุยืน ยาว สุข มีความเชื่อว่าถ้าเทพอสูรเต่าอายุถึง หนึ่งพันปี จะสามารถพูดภาษาคนและทำนาย เหตุการณ์อนาคตได้ กล่าวกันว่ากระดองของเต่าสื่อถึงหลังคาแห่งจักรวาล เทพอสูรตัวนี้มี สัญลักษณ์เป็น เต่า และมีสีดำ รวมถึงประจำทิศเหนือซึ่งถือว่าเป็นทิศที่ไม่ค่อยมงคลสำหรับชาวจีน ก็เพราะ คำว่าเต่าในภาษาจีน มีความหมายในแง่ลบ

การนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร

- **ชาคุเทน** ตัวละครหลักซึ่งใช้ดำเนินเรื่อง ดัดแปลงมาจากหนูน้อยหมวกแดงในเรื่องหนูน้อยหมวกแดง และพัฒนาคาแรคเตอร์มาจากหงส์แดง เทพอสูรทางทิศใต้
- **เฮียคโค** ดัดแปลงมาจากหมาป่าในเรื่องหนูน้อยหมวกแดง และพัฒนาคาแรคเตอร์มาจากพยัคฆ์ขาว เทพอสูรทางทิศตะวันตก
- **ชิงหลง** ดัดแปลงมาจากนายพรานในเรื่องหนูน้อยหมวกแดง และพัฒนาคาแรคเตอร์มาจากมังกรฟ้า เทพอสูรทางทิศตะวันออก
- **เกนมุ** ดัดแปลงมาจากคุณยายในเรื่องหนูน้อยหมวกแดง และพัฒนาคาแรคเตอร์มาจากเต่าดำ เทพอสูรทางทิศใต้



ภาพ 3.4 การพัฒนาคาแรคเตอร์

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงานประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิตและ พัฒนา และสุดท้ายคือขั้นตอนหลังการผลิต โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนก่อนการผลิต

3.1 ทบทวนวรรณกรรม จากแนวคิด ทฤษฎี การศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร และเว็บไซต์ ในขอบเขตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้าแบบอิสระ โดยมีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้แก่

- ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ความสำคัญ รูปแบบ และความหมาย เพื่อสรุปเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบ ที่จะนำมาใช้สนับสนุนตลอดจนพัฒนากระบวนการผลิต
- ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบและหลักการของศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความเป็นเอกลักษณ์ น่าสนใจ มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่เรื่องราวและผู้อ่าน
- ทฤษฎีเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงามน่าสนใจ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย สร้างสรรค์บนพื้นฐานหลักการของศิลปะ การออกแบบ และการรับรู้ทางสายตา โดยมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องขององค์ประกอบศิลปะ การสร้างความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน สมดุลย์ ตลอดจนหลักการทางทฤษฎีพื้นและภาพ ทฤษฎีการรับรู้
- ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องของ เทพนิยายยุโรปและเอเชีย เพื่อนำมาใช้ตัดแปลงให้เข้ากับผลงาน สรุปเป็นแนวทางการออกแบบ เรื่องราว ฉากและคาแรคเตอร์ ให้มีความน่าสนใจในมุมมองที่แตกต่าง

3.2 ออกแบบศิลปกรรมสารสนเทศ เป็นขั้นตอนการเตรียมความพร้อมด้านข้อมูล เริ่มจากการออกแบบโครงสร้างของสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดระบบข้อมูล การออกแบบโครงสร้างของสื่อ มัลติมีเดีย

3.3 การนำเสนอ เป็นการกำหนดการนำเสนอผลงานสรุป

ขั้นตอนการผลิตและพัฒนา

3.4 การผลิตนิยายภาพมัลติมีเดีย เป็นขั้นตอนการลงมือจริงเพื่อสร้างนิยาย ภาพประกอบ โดยใช้ข้อมูลที่สรุป และกำหนดไว้ในขั้นตอนก่อนการผลิตเป็นแนวทางสำคัญในการดำเนินงาน

3.5 วิเคราะห์ผลการออกแบบ โดยนำผลจากการนำเสนอ และคำแนะนำต่างๆ มาวิเคราะห์และสรุปผล

3.6 ปรับแก้ไขชิ้นงานตามข้อเสนอแนะ โดยนำแนวทางจากข้อเสนอแนะต่างๆ ในการนำเสนอมาทำการปรับแก้ไขนิยายภาพประกอบ

ขั้นตอนหลังการผลิต

3.7 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา รวมทั้งข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะจากการศึกษา

3.8 นำเสนอเป็นรายงาน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้เพื่อการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย สำหรับกลุ่มผู้อ่านหญิงในช่วงอายุตั้งแต่ 13 – 25 ปี ประกอบด้วยซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างนิยายภาพมัลติมีเดีย ได้แก่

1. ระบบปฏิบัติการ Window 7
2. Adobe Photoshop CS 5
3. Adobe Illustrator CS 5
4. Adobe Flash CS 5
5. Microsoft Word 2010

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การค้นคว้าแบบอิสระเรื่องนี้ มีการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 5.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการจากสื่ออินเทอร์เน็ต
- 5.2 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการจากตำราและแหล่งค้นคว้าต่างๆ เช่น หนังสือ ตำรา เอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 5.3 รวบรวมข้อมูลจากการนำเสนอ และข้อเสนอแนะที่ได้รับกลับมาเพื่อ วิเคราะห์สรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์

6. การรายงานผลการศึกษา

ผลที่ได้จากการออกแบบและนำเสนอเมื่อนำมาสรุปผลแล้ว จะได้นำไปอภิปรายต่อเพื่อเป็นข้อสรุปสำหรับการศึกษานี้ จากนั้นกระบวนการศึกษาแต่ละขั้นตอน จะนำไปจัดรวบรวมพิมพ์เป็นรูปเล่มตามแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการศึกษาเพื่อพัฒนาหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาติคุณ ในครั้งนี้ได้ทำการวางแผนเพื่อดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ผลการศึกษาได้ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

ในปัจจุบันภาพประกอบงานพิมพ์กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมและโลก เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น สิ่งที่น่าสนใจคือ ในกลุ่มบุคคลในช่วงอายุที่ต่างกันนั้นมีความสนใจในสิ่งเหล่านี้แตกต่างกันหรือไม่ และมีแนวทางแบบใด ทั้งนี้นอกจากเราจะต้องรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับภาพประกอบแล้ว ยังต้องศึกษาทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย

“ภาพประกอบ” เป็นหัวใจของหนังสือและงานโฆษณาทุกประเภท เพราะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้อ่านและผู้บริโภคเกิดความสนใจและเข้าใจเรื่องราวและถ้อยคำที่บรรยายในเรื่อง และจุดขายของสินค้าได้รวดเร็ว ภาพประกอบทำให้ผู้อ่าน ผู้ดู เกิดการจินตนาการ กระตุ้นให้ตื่นตัว เพราะภาพประกอบสามารถอธิบายความคิดและเรื่องราวได้ล้ำพั้ง การนำเสนอเรื่องราวด้วยตัวอักษรแต่เพียงอย่างเดียวแม้จะแต่งได้ดีเพียงใดก็ย่อมมีเสน่ห์ดึงดูดใจได้น้อยกว่างานโฆษณาที่มีภาพประกอบ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่องชาติคุณ จุดประสงค์หลักคือ เพื่อแสดงออกถึงลักษณะของงานทางด้านการสร้างภาพประกอบแบบที่มีลักษณะของการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นลักษณะที่กลุ่มคนส่วนใหญ่คุ้นเคยและผูกพันมานาน จากการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาในสังคมไทย และสื่อความคิดและรูปแบบออกมาผ่านงานในสไตล์เอเชีย ตลอดจนอยากแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ภาพประกอบมากขึ้นการนำเทคนิค Digital Painting คือการวาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงทักษะทางศิลปะและการประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรมต่างๆ ให้เป็นประโยชน์ และได้สอดแทรกข้อคิดในเนื้อเรื่องให้แก่ผู้อ่านให้ผู้อ่านรักในความงดงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึก และเกิดความประทับใจต่อผู้อ่านด้วยด้วยเนื้อ

ด้วย ด้วยเนื้อเรื่องที่น่าติดตามประกอบกับภาพที่สามารถบรรยายความหมายของเรื่องนั้นๆทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานในการอ่าน

2. การศึกษาโปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย

ผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้งานโปรแกรมต่างๆที่เกี่ยวข้องในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยสามารถสรุปโปรแกรมที่ศึกษา พร้อมทั้งลักษณะการใช้งาน ดังนี้

ชื่อโปรแกรม	การใช้งาน
โปรแกรม Adobe Photoshop CS 5	สร้างภาพประกอบ ฉากสถานที่ และตัวละคร
โปรแกรม Adobe Illustrator CS 5	จัดเรียงหน้า Layout ทำ Dummy Book
โปรแกรม Adobe Flash CS 5	จัดเรียงหน้าหนังสือมัลติมีเดีย ในการนำเสนอ

ตาราง 4.1 โปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการสร้างงาน

3. การจัดทำภาพประกอบนิยายมัลติมีเดีย

ในการจัดทำภาพประกอบนิยายมัลติมีเดีย ได้แบ่งการจัดทำเป็นขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Pre-Production คือ ขั้นตอนก่อนกระบวนการผลิต อันได้แก่ การคิด ดัดแปลงเรื่องราวของนิทานและคาแรคเตอร์ขึ้นมาใหม่ การออกแบบภาพประกอบในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ และการจัดทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ

ในขั้นตอนแรกของการจัดทำภาพประกอบนิยายมัลติมีเดียเรื่องชาคุเทหนี ผู้ศึกษาได้พิจารณาข้อมูลเพื่อกำหนดรูปแบบการดำเนินเรื่อง กำหนดคาแรคเตอร์หลักทั้งหมดในเรื่อง และออกแบบฉาก ภาพประกอบเรื่อง ดังนี้

รูปแบบการดำเนินเรื่อง





สร้างสรรค์เนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่จากการดัดแปลงมาจากวรรณกรรมยุโรปเรื่องหนูน้อยหมวกแดง โดยที่ยังคงเค้าโครงของเรื่องเดิมเอาไว้ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งสองได้ส่วนหนึ่ง ซึ่งแนวคิดในการนำเสนอเนื้อเรื่องออกมาผ่านงานในสไตล์เอเชีย ในที่นี้คือความเชื่อในเรื่องเทพนิยายเอเชียเกี่ยวกับสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ปกครองทิศทั้ง 4 ซึ่งนำมาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ที่สำคัญของเรื่องทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 2 Production คือ ส่วนของกระบวนการผลิตภาพประกอบนิยายมัลติมีเดีย โดยนำเนื้อเรื่องที่เขียนดัดแปลงขึ้นมาใหม่ นำมาสร้างคาแรคเตอร์และฉากภาพประกอบองค์ประกอบทั้งหมดโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS 5 ในการออกแบบและสร้างสรรค์ภาพ คือ การลงสีฉากและตัวละครในแต่ละหน้า ให้มีความสวยงามน่าประทับใจ ขั้นตอนต่อมาคือการจัดเรียงหน้ากระดาษเพื่อใส่ ข้อมูล Information ลงในฉาก หลังจากนั้นจึงนำมาสร้างสื่อมัลติมีเดีย ให้เรื่องมีการนำเสนอที่ง่ายและสะดวกขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 5

ตัวอย่างการพัฒนาผลงานในกระบวนการผลิต



รูป 4.1 ภาพตัวอย่างและการนำมาพัฒนาฉากในเรื่อง

Inspiration	Sketch 1	Sketch 2	Finish
			

รูป 4.2 ภาพตัวอย่างและการนำมาพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ตัวอย่างลักษณะของฉากประกอบ ดังนี้



ภาพ 4.3 หน้าปกและปกหลังของนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน

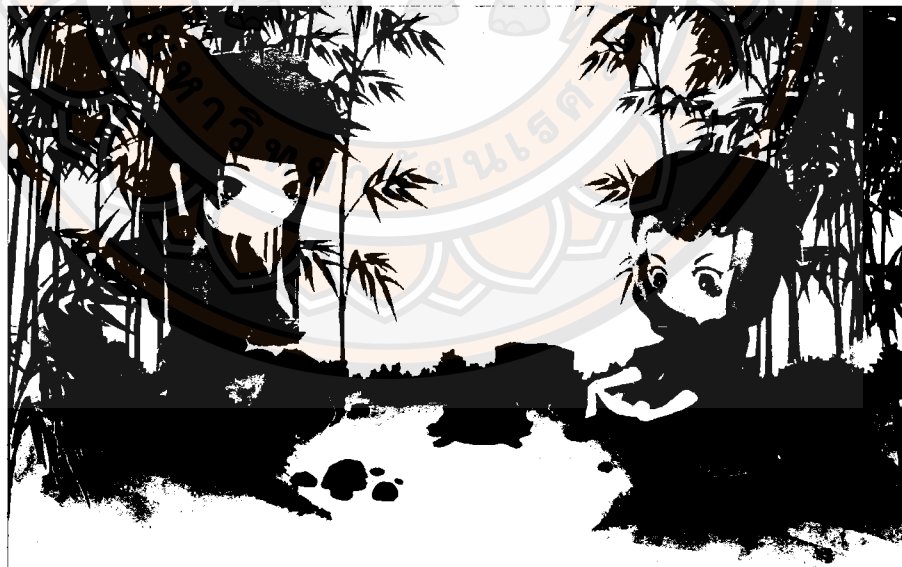


ภาพ 4.4 ส่วนนำเรื่องของนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน



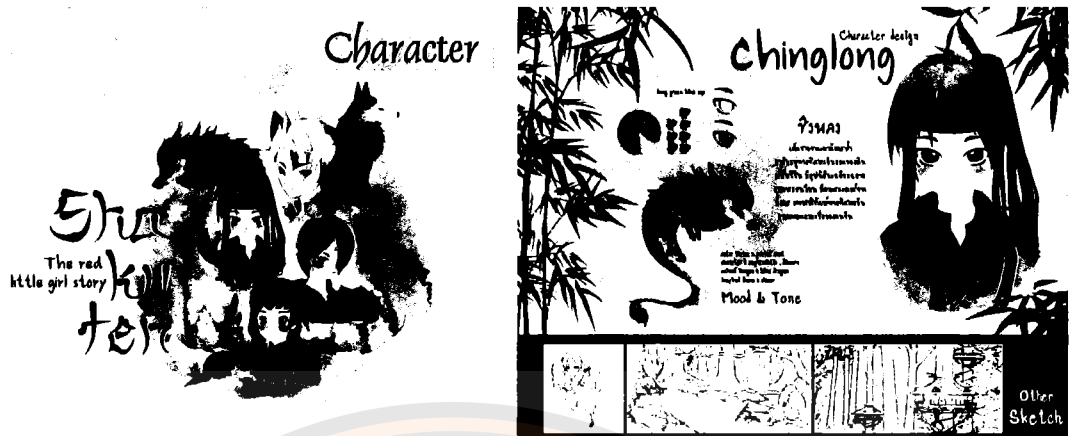
ในดินแดนแห่งพิจิตร ยังมีเรื่องราวที่เล่าถึงป้าวาทย์มนตรีกลับก็มีเหล่าพอรสูรน้อยใหญ่อาศัยอยู่ ณ ที่แห่งนี้มาช้านาน
ก็ครั้งที่ถูกปกครองโดยชนเผ่าที่สืบเชื้อสายของพอรสูรอันเข้มแข็ง

ภาพ 4.5 ตัวอย่างส่วนของเนื้อเรื่องในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน



ระหว่างทาง ทั้งสองได้พบตัวหนึ่งถูกทำร้ายจนบาดเจ็บไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่มันได้ขอความช่วยเหลือซึ่งทั้งสองก็ยินดีที่จะช่วยอย่างไม่ลังเล ด้วยความสงสัยและรู้สึกสงสารพวกเขาจึงถามถึงสาเหตุของการบาดเจ็บ "ทำไมเธอจึงได้รับบาดเจ็บเช่นนี้?"

ภาพ 4.6 ตัวอย่างส่วนของเนื้อเรื่องในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน



ภาพ 4.7 ตัวอย่างส่วนหน้าคาแรคเตอร์ในนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน

ขั้นตอนที่ 3 Post-Production คือ กระบวนการเรียบเรียงภาพการนำเสนอให้มีความสมบูรณ์นำจากภาพประกอบที่ทำในแต่ละหน้า มาทำการจัดเรียงเพื่อดำเนินเรื่องราวตามหัวข้อเรื่องให้มีลักษณะเช่นเดียวกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 5 ในการเรียบเรียงเมื่อตัดต่อเสร็จ ทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยในการนำเสนอ

4. ผลการพัฒนานวัตกรรม

ในการศึกษา เรื่องการออกแบบนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน สำหรับกลุ่มผู้อ่านหญิงในช่วงอายุ 13 - 25 ปี มีผลสรุปดังนี้

- การออกแบบนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน เป็นสื่อการนำเสนอการอ่านที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยออกแบบการนำเสนอออกมาในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียควบคู่กับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมีการออกแบบเรื่องและภาพที่สวยงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ ตลอดจนสอดแทรกข้อคิดคติเตือนใจให้แก่ผู้อ่าน เป็นสื่อเชิงโต้ตอบแบบ 2 ทาง

- การออกแบบนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน สามารถส่งเสริมในเรื่องของความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียยังสามารถตอบสนองกับผู้อ่านได้ในรูปแบบของการนำเสนอที่ง่ายต่อการเข้าถึงและเผยแพร่

- ในการออกแบบนิยายภาพประกอบมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคุเทน โดยภาพรวมแล้ว ทำให้ผู้อ่านและผู้สนใจ มีความสนใจในการอ่านและเข้าใจการสร้างสรรค์ภาพประกอบเพิ่มมากขึ้น

บทที่ 5

บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1.สรุปผลการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคูเทน มีวัตถุประสงค์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ภาพประกอบที่มีต่อการเล่นเรื่อง และสร้างนิยายภาพประกอบที่มีการผสมผสานกันทั้งวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก เพื่อให้มีความเป็นสากล ตลอดจนเพื่อสร้างรสนิยมและจินตนาการในการอ่าน ในรูปแบบ Asian Fantasy โดยแสดงออกมาในลักษณะของภาพที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมต่างชาติที่ไทยรับเข้ามาเป็นเวลานานจนเกิดความคุ้นเคยโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ ภาพประกอบ ความสำคัญ รูปแบบ และความหมาย การสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย สร้างสรรค์บนพื้นฐานหลักการของศิลปะ การออกแบบ และการรับรู้ทางสายตา โดยมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องขององค์ประกอบศิลปะ การสร้างความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน สมดุลย์ความรู้ ท่วงท่าที่เกี่ยวข้องและแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องของเทพนิยายยุโรปและเอเชียเพื่อนำมาศึกษาและพัฒนาการออกแบบให้มีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า กรอบแนวคิด และขอบเขตดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

- เพื่อสร้างนิยายภาพประกอบที่มีการผสมผสานกันทั้งวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก เพื่อให้มีความเป็นสากล โดยแสดงออกมาในลักษณะของภาพที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมต่างชาติที่ไทยรับเข้ามาเป็นเวลานานจนเกิดความคุ้นเคย
- แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ภาพประกอบที่มีต่อการเล่นเรื่องจากการ์ตูนมังงะ
- เพื่อสร้างรสนิยมและจินตนาการในการอ่าน ในรูปแบบ Asian Fantasy (จินตนิมิต งานวรรณศิลป์ประเภทหนึ่งที่มีเค้าโครงหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์และเรื่องเหนือจริงซึ่งผสมผสานเอาศิลปวัฒนธรรมของเอเชียเข้าไป โลกแห่งจินตนิมิตมักยกยอมรับสภาวะเหนือจริงและเวทมนตร์ต่างๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ (สารานุกรมเสรี, 2555, ออนไลน์))

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

1. ชื่อเรื่อง

การออกแบบหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคูเทน

2. ประเด็นหลัก

เพื่อสร้างรสนิยมและจินตนาการในการผ่านนิยายภาพประกอบที่มีการผสมผสานกันทั้ง วัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตกให้มีความน่าสนใจ และง่ายต่อการเผยแพร่โดยสื่อมัลติมีเดีย

ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาเรื่อง การออกแบบหนังสือนิยายภาพประกอบ เรื่องชาคูเทน สำหรับกลุ่มผู้อ่าน หญิงในช่วงอายุตั้งแต่ 13 – 25 ปี จากแหล่งข้อมูล คือ

3.1 หนังสือนิยายภาพ เรื่อง ชาคูเทน (Scratch Book) เสริมสิ่งพิมพ์

3.2 หนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ชาคูเทน (Multimedia Book)

2. อภิปรายผล

การออกแบบหนังสือนิยายภาพประกอบ เรื่องชาคูเทน ถูกออกแบบและพัฒนาขึ้นโดย อาศัยการเรียนรู้ในการหาความหมาย ความสำคัญและการนำไปใช้ของการใช้ภาพประกอบ ซึ่งในการศึกษาก็ได้ผลสรุปออกมาว่า ภาพประกอบสามารถเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้แก่ ผู้อ่าน สามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ เป็นกุญแจสำคัญที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการของผู้เขียน ภาพประกอบมีความสำคัญต่องานพิมพ์มาก เพราะสามารถให้รายละเอียดและความเหมือนจริงเกินคำบรรยาย ให้ความสวยงามและความประทับใจ ที่สำคัญนอกจากภาพประกอบแล้ว เรื่องราววรรณกรรมที่ใส่เล่าเรื่องควบคู่ไปด้วยกัน ยังมีความสำคัญมากกว่า เพราะวรรณกรรมเป็นเครื่องมือสื่อสารความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดจินตนาการและแสดงออกซึ่งศิลปะอันประณีตงดงาม การศึกษาหรืออ่านวรรณกรรมแต่ละเรื่องทำให้ ผู้อ่านมองเห็นภาพสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจของยุคสมัยที่ผู้ประพันธ์ได้สะท้อนผ่านมุมมองของตนออกมา รวมทั้งทำให้ผู้อ่านเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้คนที่มีต่อสภาพการณ์เหล่านั้นด้วย และเพื่อความถูกต้องจึงได้ทำการศึกษาทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบและหลักการของศิลปะ ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ทฤษฎีเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงามน่าสนใจ รวมถึงการนำเสนอ จากหลักการและทฤษฎีที่กล่าวมาในข้างต้นทำให้ผู้ศึกษาสามารถพัฒนา เพื่อทำการออกแบบหนังสือนิยายภาพประกอบให้มีความสวยงามน่าสนใจในรูปแบบเทคนิค Digital Painting โดยการเล่า

เรื่องผ่านภาพประกอบในลักษณะของการ์ตูนมังงะ ในแนวทางการนำเสนอจินตนาการ ความคิด ในการสร้างสรรค์ดัดแปลงงานรวมถึงทักษะทางศิลปะและการประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรม ต่างๆให้เป็นประโยชน์ และได้สอดแทรกข้อคิดทางจริยธรรมในเรื่องนี้แก่ผู้อ่าน ให้ผู้อ่านรักใน ความงดงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ

ประโยชน์ที่คาดว่าผู้อ่านและผู้สนใจจะได้รับนอกจากความสวยงามและเนื้อหาของ เรื่องราวแล้ว ผู้ศึกษายังหวังว่าการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองซึ่งนี่จะเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการ สร้างวรรณกรรม และศิลปกรรมด้านต่างๆ เพิ่มมากยิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

ในการศึกษาเพื่อพัฒนาหนังสือนิยายภาพมัลติมีเดีย เรื่อง ซาคุเทน เพิ่มเติม ควร ทำการศึกษาเพื่อพัฒนาโดยอาศัยข้อแนะนำดังนี้ เพื่อให้สื่อที่ได้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

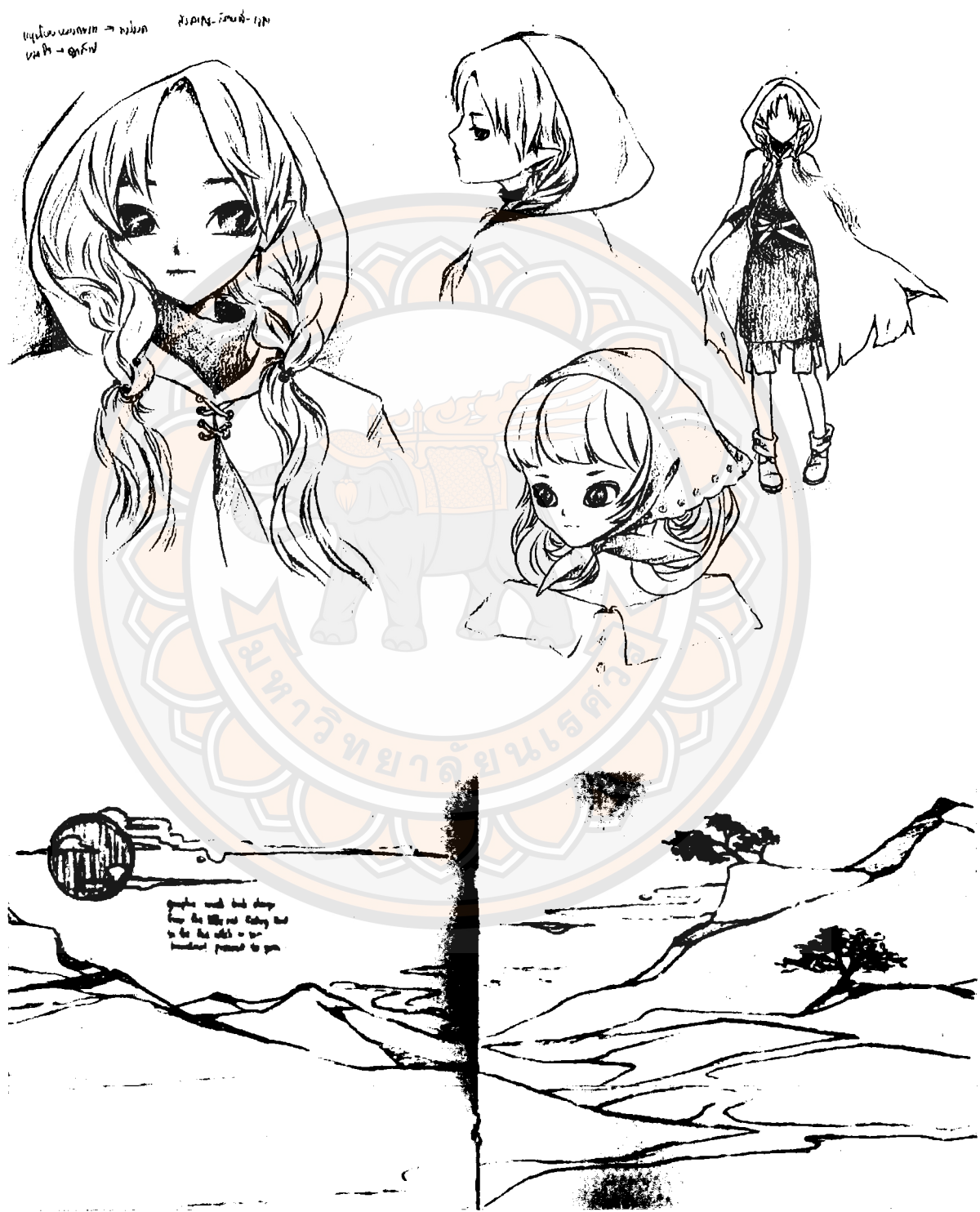
3.1 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจน เพื่อให้งานมีคุณค่าและสมบูรณ์ในด้านเนื้อหาของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

3.2 ควรมีการศึกษาในเรื่องของเทคนิคการนำเสนอชิ้นงานให้มีความสอดคล้องกับรูปแบบ ของงานและสร้างความน่าสนใจให้แก่งานมากกว่าเดิม



ภาพสเกตการดำเนินงาน

ภาพสเกตครั้งที่ 1 เป็นการสเกตออกแบบการนำเสนอคาแรคเตอร์ตัวละครครั้งแรก ซึ่งหนักไปทางกรออกแบบในสไตล์สากล ฉากและตัวละครยังไม่เข้ากัน





ภาพสเกตครั้งที่ 2 เป็นการพัฒนารูปแบบจากครั้งแรกโดยการเปลี่ยนรูปแบบของรูปแบบตัวละครและฉากให้มีความเป็นเอเชียมากขึ้น



Shakuton 2
 1/2/2011 / 1/2/2011
 CA. 1/2/2011



Shakuton 2
 1/2/2011

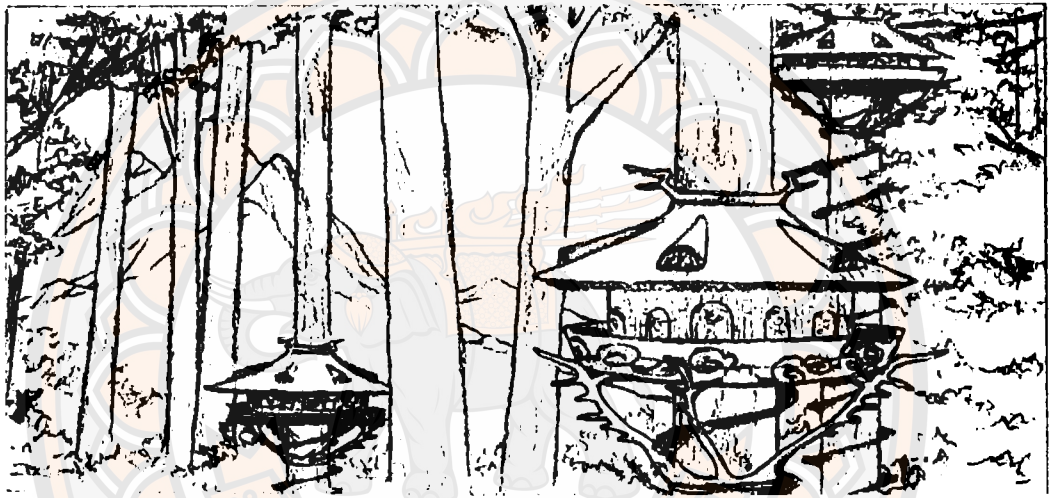
- * 1/2/2011
- * 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011

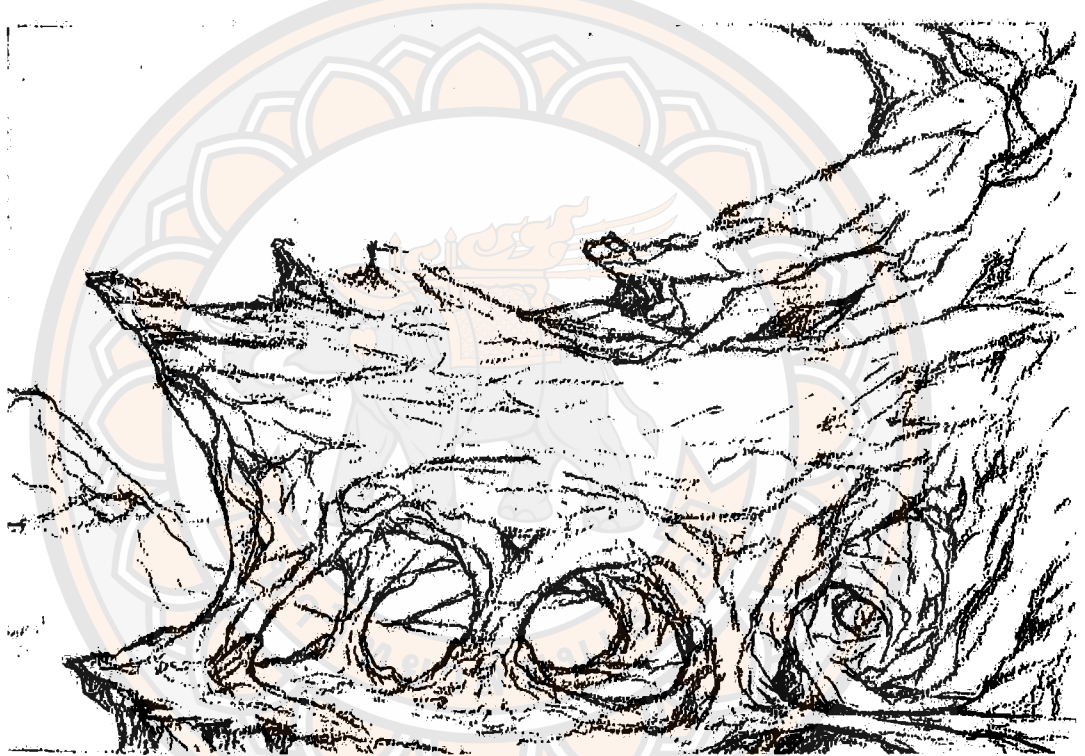
Chinglong 2
 1/2/2011



- * 1/2/2011
- * 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011
- * 1/2/2011 - 1/2/2011

1/2/2011 - 1/2/2011





หลังจากสเกตภาพแล้วก็นำมาทำการคัดลอก และลงสีด้วยมือเพื่อเป็นตัวอย่าง

Character



Color Theme



Shakuten เซาตุเกน

ผู้สวมใส่เซาตุเกน จะสวมเครื่องประดับ
ของเงินและเงิน
ประดับ อัญมณี ภาชนะอัน
ประณีตเป็น จึง
มีการประดับด้วย เครื่อง พะยอม
และสีที่สวยงาม

Character



Color Theme



Chinglong ชิงหลง

ผู้สวมใส่ชิงหลง จะสวมเครื่องประดับ
ประดับ อัญมณี ภาชนะอัน
ประณีต
มีการประดับด้วย เครื่อง พะยอม
และสีที่สวยงาม

Character

Hiakgo

เวียดโต



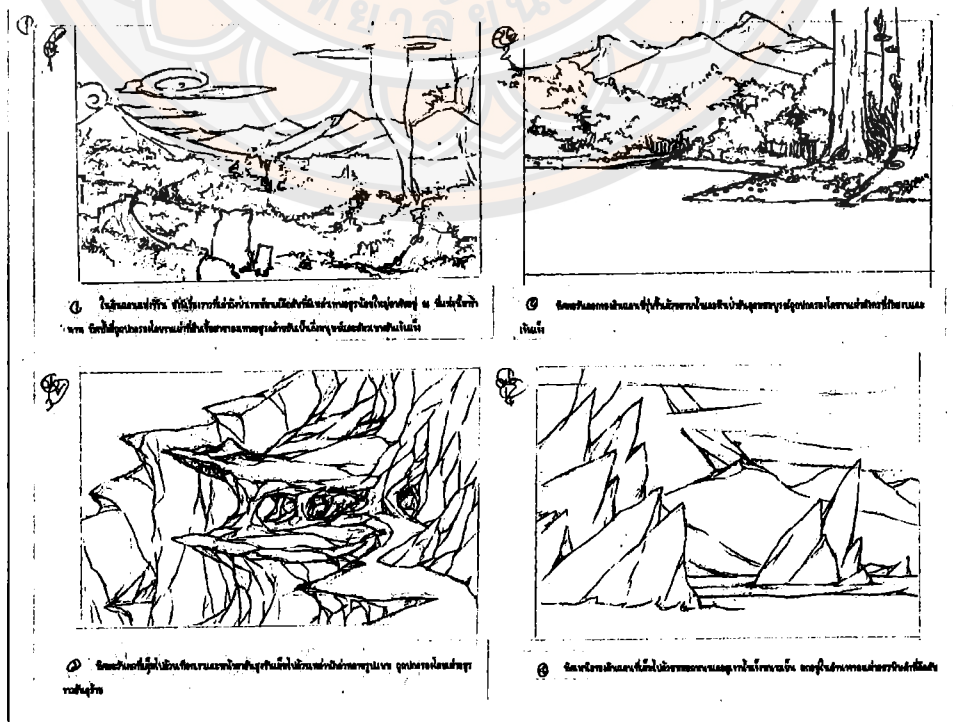
Color Theme



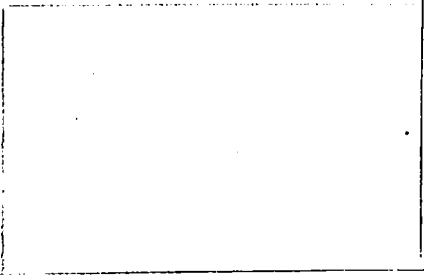
ผู้เฒ่าผู้แก่ มนุษย์หมาป่า
 อสูรย์ที่ตายแล้วที่คืนชีพ
 ของคนจีน

ดูน่ากลัว น่าเกรง น่ากลัว
 มีการกลืนใจคน หรืออาจเป็นสัตว์
 พงศพิศ-จีนยุคของจีนซึ่งมีลักษณะ
 กึ่งคนกึ่งหมาป่า

ภาพสเกตครั้งที่ 3 ทำการสเกตเป็น Storyboard เพื่อแสดงเรื่องราวให้เห็นเป็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น



12



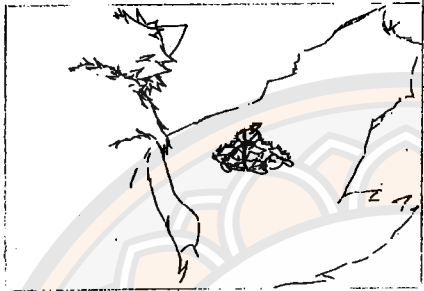
12. រូបភាព ដែលបានដាក់នៅក្នុងរូបភាពខាងលើនេះ តើវាមានន័យអ្វី តើវាមានភាពសំខាន់ ក្នុងការបង្ហាញពីអារម្មណ៍ និងការសម្រេចចិត្តរបស់អ្នកប្រកាសយោបល់ "វាមានន័យ ដូចគ្នាទៅនឹង"?

X



13. រូបភាព ដែលបានដាក់នៅក្នុងរូបភាពខាងលើនេះ តើវាមានន័យអ្វី តើវាមានភាពសំខាន់ ក្នុងការបង្ហាញពីអារម្មណ៍ និងការសម្រេចចិត្តរបស់អ្នកប្រកាសយោបល់ "វាមានន័យ ដូចគ្នាទៅនឹង"?

13

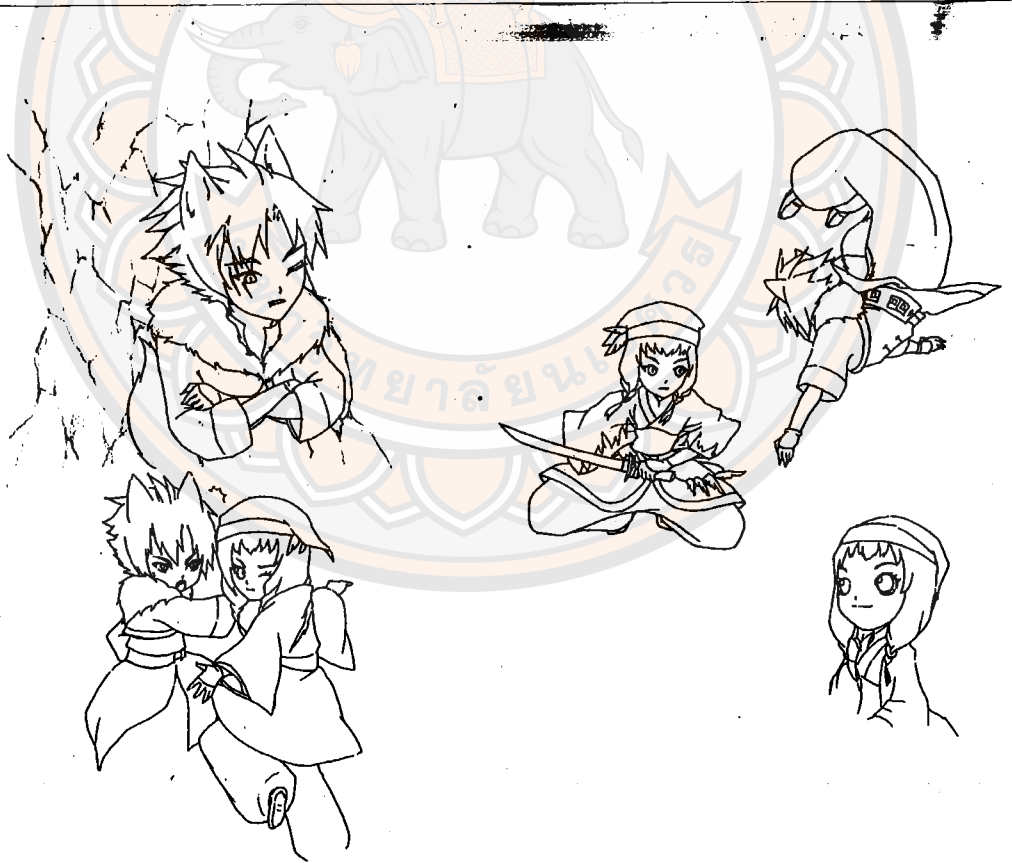


14. រូបភាព ដែលបានដាក់នៅក្នុងរូបភាពខាងលើនេះ តើវាមានន័យអ្វី តើវាមានភាពសំខាន់ ក្នុងការបង្ហាញពីអារម្មណ៍ និងការសម្រេចចិត្តរបស់អ្នកប្រកាសយោបល់ "វាមានន័យ ដូចគ្នាទៅនឹង"?

X



15. រូបភាព ដែលបានដាក់នៅក្នុងរូបភាពខាងលើនេះ តើវាមានន័យអ្វី តើវាមានភាពសំខាន់ ក្នុងការបង្ហាញពីអារម្មណ៍ និងការសម្រេចចិត្តរបស់អ្នកប្រកាសយោបល់ "វាមានន័យ ដូចគ្នាទៅនឹង"?



รูปแบบรูปเล่มสื่อสิ่งพิมพ์





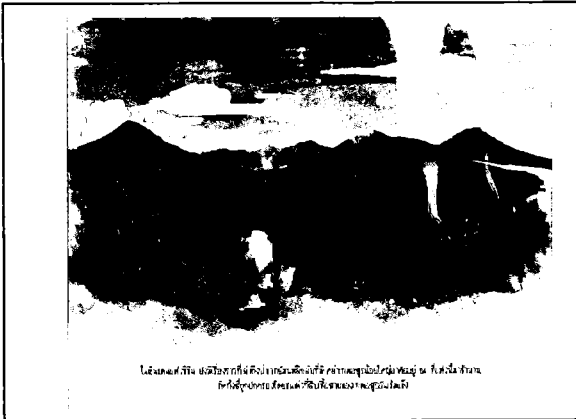
ภาคผนวก

ข.

มหาวิทยาลัยรัตนนคร

ภาพหนังสือนิยายภาพที่สมบูรณ์

ภาพประกอบ	หัวข้อ
 <p>Graphic novel book design Inspired little red riding hood By Kanchari Wongsri</p>	<p>หน้าปก / ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อการศึกษา ค้นคว้า ชื่อผู้วิจัย</p>
 <p>Graphic novel book design Inspired little red riding hood By Kanchari Wongsri</p>	<p>หน้ารองปก</p>
 <p>Graphic novel book design Inspired little red riding hood By Kanchari Wongsri</p>	<p>ส่วนนำเรื่อง/ นำเสนอฉากและเหตุการณ์ส่วน หนึ่งที่น่าสนใจของเรื่อง</p>
 <p>Graphic novel book design Inspired little red riding hood By Kanchari Wongsri</p>	<p>ส่วนนำเรื่อง/ หน้าเปิดซึ่งเป็นชื่อเรื่องเพื่อนำเข้าสู่ เรื่องราวข้างใน</p>



ใบไม้และหิน ผลิตจากหินสีปัดกลมและหินสีกลมและใบไม้แห้งในสวนป่า
ที่วัดพุทธนิคมวัดโพธิ์นิคมวัดพุทธนิคม

ภาพประกอบ 1 / กล่าวนำเรื่อง ภาพเป็น
ทิวทัศน์แดนชิน



ใบไม้และหินสีปัดกลมและหินสีกลมและใบไม้แห้งในสวนป่า
ที่วัดพุทธนิคมวัดโพธิ์นิคมวัดพุทธนิคม

ภาพประกอบ 2 / บรรยายเรื่อง ทิวทัศน์ทางทิศ
ตะวันออกของชิน ซึ่งเป็นภูมิประเทศที่เต็มไปด้วย
ต้นไม้อายุและแม่น้ำ



ใบไม้และหินสีปัดกลมและหินสีกลมและใบไม้แห้งในสวนป่า
ที่วัดพุทธนิคมวัดโพธิ์นิคมวัดพุทธนิคม

ภาพประกอบ 3 / บรรยายเรื่อง ทิวทัศน์ทางทิศ
ตะวันตกของชิน เต็มได้ด้วยหุบผาชัน



ใบไม้และหินสีปัดกลมและหินสีกลมและใบไม้แห้งในสวนป่า
ที่วัดพุทธนิคมวัดโพธิ์นิคมวัดพุทธนิคม

ภาพประกอบ 4 / บรรยายเรื่อง ทิวทัศน์ทางทิศ
เหนือของชิน ปกคลุมด้วยภูเขาน้ำแข็ง



ภาพประกอบ 5 / บรรยายเรื่อง ทิวทัศน์ทางทิศใต้ของชินจิ ที่ราบลุ่มอันอบอุ่น

ภาพประกอบ 5 / บรรยายเรื่อง ทิวทัศน์ทางทิศใต้ของชินจิ ที่ราบลุ่มอันอบอุ่น



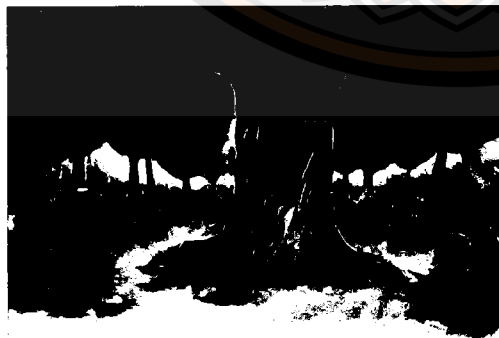
ภาพประกอบ 6 / บรรยายเรื่อง แผงหงส์แดงและชาคุเทน ตัวละครหลัก

ภาพประกอบ 6 / บรรยายเรื่อง แผงหงส์แดงและชาคุเทน ตัวละครหลัก



ภาพประกอบ 7 / บรรยายเรื่อง บทพูดของตัวละคร

ภาพประกอบ 7 / บรรยายเรื่อง บทพูดของตัวละคร



ภาพประกอบ 8 / บรรยายเรื่อง วิญญาณป่าชินจิ

ภาพประกอบ 8 / บรรยายเรื่อง วิญญาณป่าชินจิ



ภาพประกอบ 9 / บรรยายเรื่อง การเดินทางของ
ชาคุเทนในป่าชิน

ภาพประกอบ 9 / บรรยายเรื่อง การเดินทางของ
ชาคุเทนในป่าชิน



ภาพประกอบ 10 / บรรยายเรื่อง ชิงหลง เพื่อน
ร่วมทางของชาคุเทน

ภาพประกอบ 10 / บรรยายเรื่อง ชิงหลง เพื่อน
ร่วมทางของชาคุเทน



ภาพประกอบ 11 / บรรยายเรื่อง เหตุการณ์
ระหว่างทางซึ่งได้ช่วยเหลือสัตว์ในป่าของทั้งสอง

ภาพประกอบ 11 / บรรยายเรื่อง เหตุการณ์
ระหว่างทางซึ่งได้ช่วยเหลือสัตว์ในป่าของทั้งสอง



ภาพประกอบ 12 / บรรยายเรื่อง เหตุการณ์ของ
เต่าที่ได้รับบาดเจ็บในอดีต



ภาพประกอบ 13 / บรรยายเรื่อง การสนทนา
ของชาคุเทนและเต่าที่ได้รับบาดเจ็บ



ภาพประกอบ 14 / บรรยายเรื่อง ข้อตกลงของ
ทั้งสองในการให้ความช่วยเหลือ



ภาพประกอบ 15 / บรรยายเรื่อง เหตุการณ์ที่ทั้ง
สองเดินทางมายังถ้ำผาหินของหมาป่า



ภาพประกอบ 16 / บรรยายเรื่อง การเผชิญหน้า
ระหว่างชาคุเทนและเสี้ยคโค

ชาคุเทนและเต่าได้พูดคุยกันเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บของชาคุเทน
และเต่าได้เสนอความช่วยเหลือแก่ชาคุเทน

ชาคุเทนและเต่าได้ตกลงที่จะช่วยเหลือกัน
ชาคุเทนจะพาเต่าไปยังถ้ำผาหินของหมาป่า
และเต่าจะคอยดูแลชาคุเทน

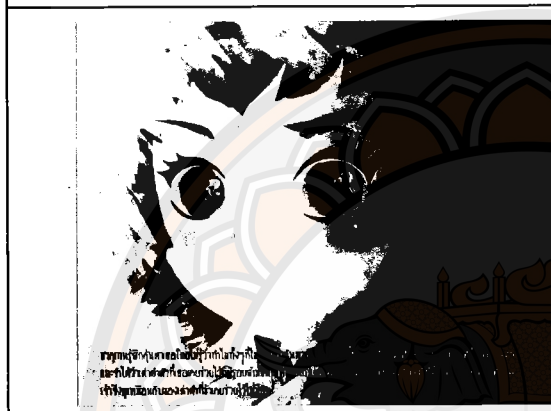
ชาคุเทนและเต่าได้เดินทางมายังถ้ำผาหินของหมาป่า
และทั้งสองได้เผชิญหน้ากัน

ชาคุเทนและเต่าได้เผชิญหน้ากัน
ชาคุเทนได้แสดงอาการบาดเจ็บ
และเต่าได้เสนอความช่วยเหลือ



จากหนังสือของพี่ชายที่พี่สาว
เขียนขึ้นชื่อว่า "ยุคที่ไม่ได้กำลังจะจบ
เป็นศตวรรษข้างหน้า"

ภาพประกอบ 21 / บรรยายเรื่อง การปรากฏตัว
ของหญิงสาวลึกลับ



พวกเขาเข้ามาหาเธอเมื่อไม่กี่วันก่อน
และทำให้เธอต้องทำอะไรบางอย่างที่เธอ
ยังไม่เคยคิดจะทำมาก่อน

ภาพประกอบ 22 / บรรยายเรื่อง ความคิดของ
ซาคุเท็น เป็นจุดเปลี่ยนของเรื่อง



หญิงสาวผู้เป็นเจ้าของ "อาณาจักรมืด" เธอคือ "มิริเออเบล" เธอ
ได้มาเจอซาคุเท็นและ "ซาคุเท็น" ซึ่งในใจ เธอได้รู้ถึงพลังที่ซ่อน
ไว้ในตัว "ซาคุเท็น" เธอจึงอยากจะทำบางอย่าง แต่สิ่ง
ที่เธอไม่รู้คือ "ซาคุเท็น" นั้นคือ "ซาคุเท็น" ที่เธอ
รักคือ "ซาคุเท็น" ที่เธอรักคือ "ซาคุเท็น"

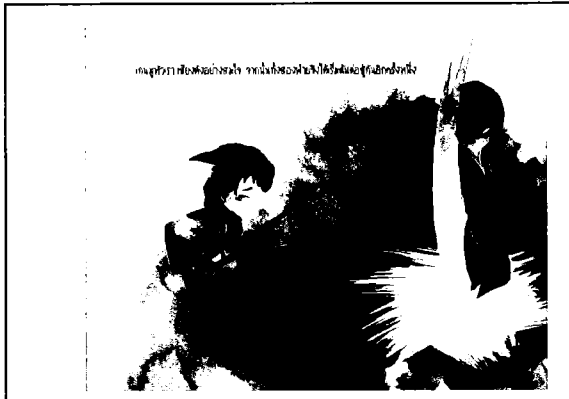
ภาพประกอบ 23 / บรรยายเรื่อง การสนทนา
ของซาคุเท็นและหญิงสาว



เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น"
เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น"

นี่คือเรื่องราวของ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น"
เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น" เธอคือ "ซาคุเท็น"

ภาพประกอบ 24 / บรรยายเรื่อง เขี้ยคโค่วังรู้
แผนการณ์ของศัตรู



ภาพประกอบ 25 / บรรยายเรื่อง ฉากต่อสู้ของ ทั้งสาม



ภาพประกอบ 26 / บรรยายเรื่อง ฉากต่อสู้ของ ทั้งสาม



ภาพประกอบ 27 / บรรยายเรื่อง ชาคunen ปกป้องเฮียคโคไว้จากศัตรู



ภาพประกอบ 28 / บรรยายเรื่อง ชิงหลงปรากฏ ตัวออกมาช่วยเหลือทั้งสอง

 <p>ใบหน้าที่ช่างน่าเวทียิ่งนักของ ฮิซาคูเท็นได้ซ่อนอยู่ในที่ลับ ในตอนที่ เธอจับตัวฮิซาคูเท็นและพาตัวไปอยู่ นั่น ก็ไม่ได้หมายความว่าฮิซาคูเท็น ถึงห้องลับกับฮิซาคูเท็นแล้ว</p>	<p>ภาพประกอบ 29 / บรรยายเรื่อง ซาคูเท็นฟื้น จากการบาดเจ็บ</p>
 <p>หลังจากในภาคแรกได้ให้ฮิซาคูเท็นว่า เธอคงจะหนีไปได้กับฮิซาคูเท็นที่จับตัว เธอกับฮิซาคูเท็นได้ไปอยู่ด้วยแล้ว แต่หลังจากนั้นฮิซาคูเท็นก็ขอเธอไปอยู่ เธอก็ได้ไปอยู่ที่นั่นแล้ว เธอจึงได้จับตัวฮิซาคูเท็นไปมา เธอจึงได้จับตัวฮิซาคูเท็นไปมา</p>	<p>ภาพประกอบ 30 / บรรยายเรื่อง การบอกเล่า ของซาคูเท็นและเทพซิทิน</p>
 <p>หลังจากที่ฮิซาคูเท็นได้หนีจากมือของฮิซาคูเท็นแล้ว เธอก็ได้หนีจากมือของฮิซาคูเท็น แล้วเธอก็ได้หนีจากมือของฮิซาคูเท็นแล้ว เธอก็ได้หนีจากมือของฮิซาคูเท็นแล้ว</p>	<p>ภาพประกอบ 31 / บรรยายเรื่อง ฉากการ ปรองดองของทั้งสามเผ่า</p>
<p>ใบหน้าที่ช่างน่าเวทียิ่งนักของฮิซาคูเท็นได้ซ่อนอยู่ในที่ลับ ในตอนที่ เธอจับตัวฮิซาคูเท็นและพาตัวไปอยู่ นั่น ก็ไม่ได้หมายความว่าฮิซาคูเท็น ถึงห้องลับกับฮิซาคูเท็นแล้ว</p> 	<p>ภาพประกอบ 32 / บรรยายเรื่อง ฉากสุดท้ายซึ่ง ซาคูเท็นเดินทางกลับบ้านและจบเรื่องด้วยคติ สอนใจ</p>



แนะนำคาแรคเตอร์



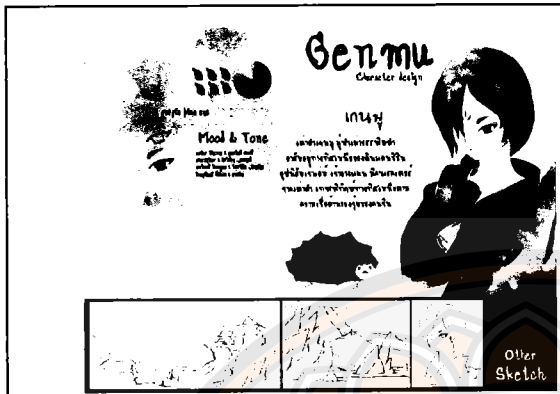
แนะนำคาแรคเตอร์ ชากุเท็น



แนะนำคาแรคเตอร์ ชิงหลง



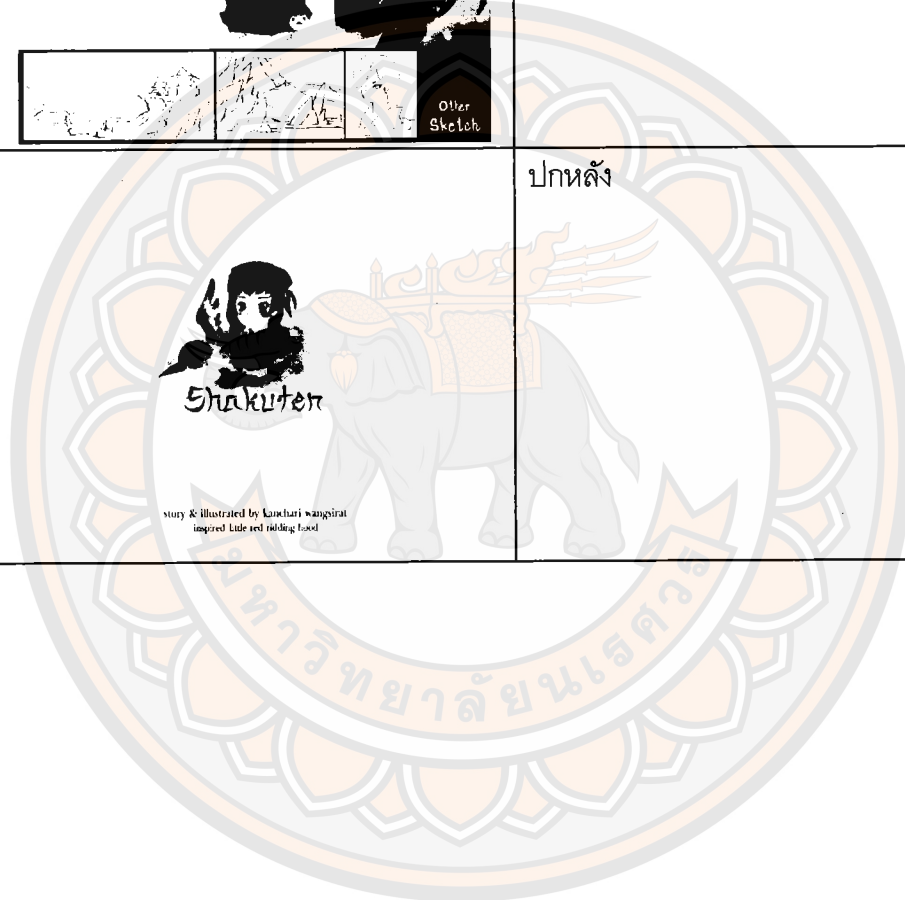
แนะนำคาแรคเตอร์ ฮีเยคโค



แนะนำคาแรคเตอร์ เคนมู



ปกหลัง



บรรณานุกรม

PavanaThaiblogonline. **Grpic& Design**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://http://www.thaiblogonline.com)

//<http://www.thaiblogonline.com> (วันที่ค้นข้อมูล : 23 มีนาคม 2555).

ยุทธพงษ์ สืบภักดี. **ความหมายของภาพประกอบเรื่อง คืออะไร?**. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : [http :](http://http://www.yuttapong.com/?p=387)

//<http://www.yuttapong.com/?p=387> (วันที่ค้นข้อมูล : 25 มีนาคม 2555).

Newart.**การออกแบบ Design**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://http://www.prc.ac.th)

//<http://www.prc.ac.th> (วันที่ค้นข้อมูล : 25 มีนาคม 2555).

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. **มังงะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://th.wikipedia.org/wiki/มังงะ)

// th.wikipedia.org/wiki/มังงะ (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2555).

วันดี สันติวุฒิมะธี. **มีอะไรในการ์ตูนญี่ปุ่น**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://http://www.sarakadee.com/feature/2001/09/japan_toon.htm)

// http://www.sarakadee.com/feature/2001/09/japan_toon.htm

(วันที่ค้นข้อมูล : 21 พฤศจิกายน 2554).

Novabizz.**สี Color**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://http://www.novabizz.com/CDC/Interior/Interior_Colour01.htm)

// http://www.novabizz.com/CDC/Interior/Interior_Colour01.htm

(วันที่ค้นข้อมูล : 25 มีนาคม 2555).

ประดับ มะณีแสง. **Digital Painting วาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์, 2549

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. **หนูน้อยหมวกแดง**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http :](http://th.wikipedia.org/wiki/หนูน้อยหมวกแดง)

// th.wikipedia.org/wiki/หนูน้อยหมวกแดง (วันที่ค้นข้อมูล : 21 พฤศจิกายน

2555).