# อภินันทนาการ

สำนักหอสมุด

การออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์

นางสาวเกศรา เพ็ชรเรือง

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน 25 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน 1642921X
เลขเรียกหนังสือ ป GV
ก7731ก
2556

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
มีนาคม 2556
สาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม
สิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

# CARD GAME DESIGN : THE LEGEND OF SONGKRAN

KATESARA PHETRUANG

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design
March 2013
Copyright by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษาอิสระ
เรื่อง "การออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....

(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556

# ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากท่านผู้มีพระคุณทั้งหลาย ข้าพเจ้าขอขอบคุณและซาบซึ้งในความกรุณาของท่านผู้มีพระคุณ ที่เป็นร่วมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้งานศึกษาอิสระของข้าพเจ้าผ่านไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา (อาจารย์เอก) ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา คำแนะนำในการทำงาน คอยตรวจงาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางานของตนเอง ทำให้งานของข้าพเจ้าออกมาอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างความภูมิใจให้กับข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการที่ร่วมตรวจงานศึกษาอิสระของข้าพเจ้าตั้งแต่แรกเริ่ม จนถึงการตรวจครั้งสุดท้าย อาจารย์ดนัย (อาจารย์กอล์ฟ) อาจารย์ลินดา (อาจารย์กุ้ง) อาจารย์วิสิฐ (อาจารย์เอ็ด) อาจารย์วิสิฐ (อาจารย์เข้ม) อาจารมยุรี (อาจารย์ต๋อม) อาจารย์จุมพล (อาจารย์จุม) และอาจารย์รุ่งโรจน์ ที่คอยให้คำปรึกษา และคำแนะนำในการทำงานทุกครั้ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สาขาออกแบบสื่อนวัตกรรมรุ่นที่ 5 ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ อยู่ทำงานร่วมกัน ให้ความสนุกสนาน เฮฮาในการทำงาน และทำให้ข้าพเจ้ามีความสุข ไม่เครียดในการทำงานครั้งนี้ ต้องขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่อยู่เป็นกำลังใจให้กันตลอดการทำงาน

และสุดท้าย ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่สาว ที่คอยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าตลอดเวลาที่ศึกษาอยู่ที่นี่ ขอบคุณที่เป็นกำลังใจเสมอและเป็นแรงผลักดันที่สำคัญในการทำงานทุกครั้ง ทุกคนเป็นแรงใจสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าก้าวมาถึงตรงจุดนี้

ขอขอบพระคุณทุกท่านด้วยใจจริง

เกศรา เพ็ชรเรือง

**ชื่อเรื่อง** : การออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์
**ผู้ศึกษาวิจัย** : นางสาวเกศรา เพ็ชรเรือง รหัสนิสิต 52710648
สาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม
**ที่ปรึกษา** : อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา
**ประเภทภาคนิพนธ์** : การศึกษาอิสระ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

## บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการออกแบบและจัดทำการออกแบบสื่อในรูปแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์ เพื่อเป็นสื่อให้คนหันมาให้ความสำคัญกับความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์ และหันมาให้ความสำคัญกับประเพณีสงกรานต์ของไทยเรามากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้และศึกษากับการออกแบบการ์ดเกม ที่ให้ความรู้ในเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์ ที่ได้ทำการออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก ออกแบบเครื่องแต่งกาย ในรูปแบบใหม่ที่ให้ทั้งความรู้และความสนุก ในรูปแบบของการ์ดเกม ที่ปัจจุบันการ์ดเกมเป็นที่นิยมมากในกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบเล่นเกม หรือชอบสะสมการ์ดเกม ซึ่งการออกแบบการ์ดเกมสำหรับสะสมนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นแนวทางและเพิ่มความรู้ให้กับผู้สนใจในเรื่องราวของตำนานและต้องการให้กลุ่มวัยรุ่นหันมาให้ความสำคัญกับวันสงกรานต์มากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัย การออกแบบการ์ดเกม สำหรับการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์ เพื่อเป็นสื่อให้คนหันมาให้ความสำคัญ และความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์ และหันมาให้ความสำคัญกับประเพณีที่สำคัญของไทย โดยมีประวัติ เรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์ ซึ่งแบ่งเรื่องออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกจะเริ่มเรื่องราวด้วยจุดกำเนิดของนางสงกรานต์ทั้ง 7 คนที่เป็นส่วนสำคัญ และส่วนที่สอง จะใช้ตัวละครนางสงกรานต์ทั้ง 7 คนเป็นตัวเดินเรื่องในการเล่าเรื่องราวภายในตัวการ์ดเกมเป็นหลัก ที่แบ่งออกเป็นสองส่วนสำคัญใหญ่ๆ ให้รู้ถึงเรื่องราว จุดกำเนิดของตำนานวันสงกรานต์ และประเพณีแห่นางสงกรานต์ที่เกิดขึ้นเป็นประจำทุกๆปี โดยใช้การเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย เพื่อเหมาะแก่การศึกษาเพิ่มความน่าสนใจให้กับเด็กและวัยรุ่นมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

# สารบัญ


| บทที่ | หน้าที่ |
|---|---|
| **บทที่ 1 บทนำ** | |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 3 |
| กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย | 3 |
| สมมติฐานของการวิจัย | 3 |
| ขอบเขตการวิจัย | 4 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 4 |
| คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย | 5 |
| **บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** | |
| ตอนที่ 1 เรื่องการออกแบบ | 6 |
| 1.1 ความหมายของการออกแบบ | 6 |
| 1.2 ความสำคัญของการออกแบบ | 8 |
| 1.3 ประเภทของการออกแบบ | 9 |
| 1.4 หลักการออกแบบ | 10 |
| 1.5 หลักการจัดองค์ประกอบภาพ | 13 |
| ตอนที่ 2 เรื่องเกม | 15 |
| 2.1 เกมหมายถึง | 15 |
| 2.2 ประวัติศาสตร์เกม | 15 |
| 2.3 องค์ประกอบของเกม | 15 |
| 2.4 ประเภทของเกม | 16 |
| ตอนที่ 3 การ์ดเกม | 19 |
| 3.1 ความหมายของการ์ดเกม | 19 |
| 3.2 การ์ดเกมชุดเดี่ยว | 20 |
| 3.3 การ์ดเกมสะสม | 21 |

**สารบัญ(ต่อ)**

**บทที่** **หน้าที่**


ตอนที่ 4 สื่อโฆษณา 22

4.1 ความหมายของสื่อโฆษณา 22

4.2 ประเภทของสื่อโฆษณา 22

ตอนที่ 5 ภาพประกอบ 25

5.1 การใช้ประกอบ 25

5.2 ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์ 25

5.3 ความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์ 25

5.4 ประเภทของภาพประกอบงานพิมพ์ 26

ตอนที่ 6 ศิลปะไทย 28

6.1 ศิลปะไทย หมายถึง 28

6.2 ความเป็นมาของศิลปะไทย 29

6.3 ลักษณะของศิลปะไทย 29

ตอนที่ 7 ตำนาน 31

7.1 ตำนาน หมายถึง 31

7.2 ประเภทของตำนาน 31

7.3 ความสัมพันธ์ระหว่างตำนานกับการดำรงชีวิต 32

ตอนที่ 8 ตำนานวันสงกรานต์ 34

8.1 ตำนานวันสงกรานต์ 35

8.2 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ 35

8.3 รายชื่อตัวละครตำนานวันสงกรานต์ 40

8.4 ความเชื่อเกี่ยวกับอิริยาบถของนางสงกรานต์ 44

**บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย**

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา 45

3.2 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย 46

3.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย 46

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 47

## สารบัญ(ต่อ)

**บทที่** **หน้าที่**


3.5 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 47

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล 48

3.7 การศึกษาข้อมูล 49

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ 49

3.7 แผนดำเนินงานวิจัย 50

**บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล**

ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production 52

4.1.1 สืบค้นข้อมูล 52

4.1.2 แนวทางในการออกแบบ 52

4.1.3 การร่างแบบตัวละคร 53

4.1.4 การร่างแบบขอบการ์ดเกม 63

4.1.5 การร่างแบบการ์ดเกม 64

ขั้นตอนที่ 4.2 Production 68

4.2.1 ออกแบบตัวละคร 68

4.2.2 ออกแบบตัวการ์ดเกม 69

4.2.3 แอนิเมชั่นนำเสนอเรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ 78

ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production 80

4.1.1 ตัวงานที่นำไปพิมพ์ 80

4.1.2 นำเสนอผลงาน 82

**บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ**

5.1 สรุปผลการวิจัย 84

5.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน 85

5.3 ข้อเสนอแนะ 85

**บรรณานุกรม** 87

# สารบัญภาพ


| ภาพที่ | หน้าที่ |
|---|---|
| ภาพที่ 1 เกมการ์ด | 17 |
| ภาพที่ 2 เกมหนังสือ | 18 |
| ภาพที่ 3 การ์ดเกม | 19 |
| ภาพที่ 4 เกมการ์ดชุดเดี่ยว | 20 |
| ภาพที่ 5 เกมการ์ดสะสม | 21 |
| ภาพที่ 6 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ | 35 |
| ภาพที่ 7 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ | 36 |
| ภาพที่ 8 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ | 37 |
| ภาพที่ 9 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ | 38 |
| ภาพที่ 10 ประวัติตำนานวันสงกรานต์ | 39 |
| ภาพที่ 11 ทุงษะเทวี | 40 |
| ภาพที่ 12 โคราคะเทวี | 40 |
| ภาพที่ 13 รากษสะเทวี | 41 |
| ภาพที่ 14 มัณฑาเทวี | 41 |
| ภาพที่ 15 กิริณีเทวี | 42 |
| ภาพที่ 16 กิมิทาเทวี | 42 |
| ภาพที่ 17 มโหธรเทวี | 43 |
| ภาพที่ 18 แบบร่างครั้งที่ 1 | 53 |
| ภาพที่ 19 แบบร่างครั้งที่ 1 | 53 |
| ภาพที่ 20 แบบร่างครั้งที่ 1 | 54 |
| ภาพที่ 21 แบบร่างครั้งที่ 1 | 54 |
| ภาพที่ 22 แบบร่างครั้งที่ 2 | 55 |
| ภาพที่ 23 แบบร่างครั้งที่ 2 | 55 |
| ภาพที่ 24 แบบร่างครั้งที่ 2 | 56 |
| ภาพที่ 25 แบบร่างครั้งที่ 2 | 56 |
| ภาพที่ 26 แบบร่างครั้งที่ 2 | 57 |
| ภาพที่ 27 แบบร่างครั้งที่ 2 | 57 |
| ภาพที่ 28 แบบร่างครั้งที่ 2 | 58 |

# สารบัญภาพ(ต่อ)


| ภาพที่ | หน้าที่ |
|---|---|
| ภาพที่ 29 แบบร่างครั้งที่ 2 | 58 |
| ภาพที่ 30 แบบร่างครั้งที่ 2 | 59 |
| ภาพที่ 31 แบบร่างครั้งที่ 2 | 59 |
| ภาพที่ 32 แบบร่างครั้งที่ 2 | 60 |
| ภาพที่ 33 แบบร่างครั้งที่ 2 | 60 |
| ภาพที่ 34 แบบร่างครั้งที่ 2 | 61 |
| ภาพที่ 35 แบบร่างครั้งที่ 2 | 61 |
| ภาพที่ 36 แบบร่างครั้งที่ 3 | 62 |
| ภาพที่ 37 แบบร่างครั้งที่ 3 | 62 |
| ภาพที่ 38 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 63 |
| ภาพที่ 39 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 63 |
| ภาพที่ 40 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 64 |
| ภาพที่ 41 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 64 |
| ภาพที่ 42 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 65 |
| ภาพที่ 43 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1 | 65 |
| ภาพที่ 44 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 | 66 |
| ภาพที่ 45 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 | 66 |
| ภาพที่ 46 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 | 67 |
| ภาพที่ 47 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 | 67 |
| ภาพที่ 48 แบบสำเร็จนางสงการนต์ทั้ง 7 คน | 68 |
| ภาพที่ 49 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 69 |
| ภาพที่ 50 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 69 |
| ภาพที่ 51 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 70 |
| ภาพที่ 52 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 70 |
| ภาพที่ 53 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 71 |
| ภาพที่ 54 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 71 |
| ภาพที่ 55 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 72 |
| ภาพที่ 56 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 72 |

# สารบัญภาพ(ต่อ)


| ภาพที่ | หน้าที่ |
|---|---|
| ภาพที่ 57 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 73 |
| ภาพที่ 58 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 73 |
| ภาพที่ 59 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 74 |
| ภาพที่ 60 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 74 |
| ภาพที่ 61 ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม | 75 |
| ภาพที่ 62 ตัวอย่างการ์ดเกมเสร็จสมบูรณ์ | 75 |
| ภาพที่ 63 ตัวอย่างการ์ดเกมเสร็จสมบูรณ์ | 76 |
| ภาพที่ 64 ตัวอย่างการ์ดเกมเสร็จสมบูรณ์ | 76 |
| ภาพที่ 65 ตัวอย่างการ์ดเกมเสร็จสมบูรณ์ | 77 |
| ภาพที่ 66 ทำแอนิเมชั่นนำเสนอ เรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ | 78 |
| ภาพที่ 67ทำแอนิเมชั่นนำเสนอ เรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ | 78 |
| ภาพที่ 68 ทำแอนิเมชั่นนำเสนอ เรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ | 79 |
| ภาพที่ 69 ทำแอนิเมชั่นนำเสนอ เรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ | 79 |
| ภาพที่ 70 แบบสำเร็จการ์ดเกม | 80 |
| ภาพที่ 71 แบบสำเร็จการ์ดเกม | 80 |
| ภาพที่ 72 กล่องใส่การ์เกม | 81 |
| ภาพที่ 73 โปสเตอร์งาน | 81 |
| ภาพที่ 74 บู๊ทจัดแสดงผลงาน | 82 |
| ภาพที่ 75 บู๊ทจัดแสดงผลงาน | 82 |
| ภาพที่ 76 บู๊ทจัดแสดงผลาน | 83 |
| ภาพที่ 77 บู๊ทจัดแสดงผลงาน | 83 |

# บทที่ 1

# บทนำ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันรูปแบบของสื่อมีความสำคัญและมีอิทธิพลมากขึ้น และคนส่วนใหญ่หันมาให้ความสำคัญ ความสนใจกับสื่อเทคโนโลยีมากมาย โดยเฉพาะสื่อประเภทเกมต่างๆ ทั้งเด็กและวัยรุ่นรวมถึงผู้ใหญ่ ก็ให้ความสนใจกับการเล่นเกม มีเกมออกมามากมายหลากหลายรูปแบบที่น่าสนใจ เป็นที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับคนที่ชอบการเล่นเกม สะสมเกม และในเรื่องของการออกแบบเกม ทั้งผู้ที่ชอบเล่นเกมและไม่ชอบเล่นเกมก็ตาม ก็สามารถช่วยดึงความสนใจให้กับเด็กและวัยรุ่นได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเกมในรูปแบบต่างๆ ทั้งเกมเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ เกมบนมือถือ เกมการ์ดอีกมากมาย รวมทั้งออกแบบตัวละครภายในเกม การออกแบบฉากในเกม วิธีการเล่นต่างๆ ที่เพิ่มความน่าเล่นและสร้างเรื่องราวให้ผู้เล่นได้ผจญภัย สนุกสนาน รวมทั้งได้ฝึกความคิด ฝึกทักษะ ได้วิเคราะห์และฝึกแก้ปัญหาไปในตัวด้วย ซึ่งผู้ผลิตเกมมากมายต้องการขายตัวรูปแบบของเกม การออกแบบที่น่าสนใจของเกมและแข่งขันกันมากมาย ทั้งรูปแบบที่แปลกใหม่ เทคนิคใหม่ที่เพิ่มเข้ามาให้ตัวเกมนั้นมีความน่าสนใจและดึงดูดลูกค้า ร่วมทั้งต้องทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกมในปัจจุบันอย่างของประเทศไทยก็จะมีหยิบตำนาน ประเพณีต่างๆของไทย ความเชื่อ ใส่เพิ่มเข้าไปในเกมมากขึ้น เพื่อทำให้คนได้ทั้งความสนุกและได้ความรู้ แถมทำให้ผู้เล่นสนใจศึกษาต่อได้อีกด้วย ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้มนุษย์มีพัฒนาการทางความคิดขณะเล่นเกม ไม่ใช่เล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว เกมยังช่วยจุดประกายความคิดของเราได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

เกม เป็นการละเล่นรูปแบบหนึ่งที่ก่อให้เกิดทั้งด้านที่ดีและด้าที่ไม่ดี ในปัจจุบันเกมมีการผลิตออกมาหลากหลายรูปแบบ ทั้งเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ เกมบนมือถือ และอีกมากมาย รวมทั้งแนวเกมอีกหลากหลายที่แตกต่างกันออกไปตามกลุ่มลูกค้าที่สนใจ รูปแบบเกมจึงมีการผลิตออกมาให้มีความน่าสนใจและออกแบบเพิ่ม เทคนิค ลูกเล่นต่างๆเพิ่มมากยิ่งขึ้น ทั้งเกมที่ฝึกความคิด เกมต่อสู้ เกมยิง เกมผจญภัยต่างๆ ที่มีเรื่องราวชวนให้ติดตาม ให้เราสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่อง รวมทั้งเกมออนไลน์ก็เป็นส่วนช่วยให้เรารู้จักเพื่อนในเกมเพิ่มขึ้นในโลกออนไลน์ การแลกเปลี่ยนพูดคุยก็เป็นสิ่งที่ดีในการเล่นเกมอีกด้วย เพราะเกมนั้นช่วยฝึกสมอง ฝึกทักษะอยู่ตลอดเวลา ทั้งในการแก้สถานการณ์ในเรื่องราวต่างๆ ได้ภายในเกม และที่สำคัญยังช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นเกม ทำให้หายเครียดได้ ดังนั้นเกมจึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นแรงบันดาลใจให้นำเรื่องราวของตำนานไทยมาเป็นส่วนหนึ่ง

ภายในเกม เพื่อจะได้ให้คนศึกษาตำนานเรื่องวันสงกรานต์ที่สอดแทรกเข้าไปในเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่น่าเบื่อ แถมยังช่วยเพิ่มความรู้ให้กับผู้เล่น และเป็นการออกแบบในรูปแบบใหม่ให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วย

การ์ดเกมส์ เป็นเกมชนิดหนึ่งที่ใช้การ์ดเป็นอุปกรณ์ในกานเล่น ซึ่งปัจจุบันรูปแบบการ์ดเกมก็เป็นที่นิยมอย่างมากอีกเช่นกัน เพราะวัยรุ่นและเด็กในปัจจุบันชอบการเล่นเกมและชอบสะสมการ์ดเกม ฉะนั้นรูปแบบการ์ดเกมก็เป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่กระตุ้นให้หลายคนสนใจ และอยากรู้เรื่องราวของการ์เกมแต่ละใบว่าเล่นอย่างไร รูปแบบการเล่น การออกแบบต่างๆ จึงสนใจหยิบเรื่องตำนานวันสงกรานต์ออกมาในรูปแบบการ์ดเกมและเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรื่องตำนานวันสงกรานต์มากยิ่งขึ้น เป็นการออกแบบภาพประกอบ ออกแบบตัวการ์ดเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสอดแทรกความรู้ ที่ไม่ทำให้ผู้สนใจเกิดความเบื่อหน่ายอีกด้วย และการ์ดเกมเองก็เป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจมากในปัจจุบัน

สงกรานต์ เป็นประเพณีเก่าแก่ของไทยซึ่งสืบทอดมาแต่โบราณคู่มากับประเพณีตรุษ จึงมีการเรียกรวมกันว่า ประเพณีตรุษสงกรานต์ หมายถึงประเพณีส่งท้ายปีเก่า และต้อนรับปีใหม่ คำว่าตรุษเป็นภาษาทมิฬ แปลว่าการสิ้นปี แต่ในปัจจุบันการเฉลิมฉลองในประเพณีสงกรานต์นั้นได้ละทิ้งความงดงามขอประเพณี ในสมัยโบราณไปเกือบหมดสิ้น คงไว้เพียงแต่ภาพลักษณ์แห่งความสนุกสนาน พิธีสงกรานต์ เป็นพิธีกรรมที่เกิดขึ้นในสมาชิกในครอบครัว หรือชุมชนบ้านใกล้เรือนเคียง แต่ปัจจุบันได้เปลี่ยนไปสู่สังคมในวงกว้าง และมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนทัศนคติ และความเชื่อไป ในความเชื่อดั้งเดิมใช้สัญลักษณ์เป็นองค์ประกอบหลักในพิธี ได้แก่ การใช้น้ำเป็นตัวแทน แก้กันกับความหมายของฤดูร้อน ช่วงเวลาที่พระอาทิตย์เคลื่อนเข้าสู่ราศีเมษ ใช้น้ำรดให้แก่กันเพื่อความชุ่มชื่น มีการขอพรจากผู้ใหญ่ การรำลึกและกตัญญูต่อบรรพบุรุษที่ล่วงลับ ในชีวิตสมัยใหม่ของสังคมไทยเกิดประเพณีกลับบ้านในเทศกาลสงกรานต์ นับวันสงกรานต์เป็นวันครอบครัว ในพิธีเดิมมีการสรงน้ำพระที่นำสิริมงคล เพื่อให้เป็นการเริ่มต้นปีใหม่ที่มีความสุข ปัจจุบันมีพัฒนาการและมีแนวโน้มว่าได้มีการเสริมจนคลาดเคลื่อนบิดเบือนไป เกิดการประชาสัมพันธ์ในเชิงการท่องเที่ยวว่าเป็น Water Festival หรือสงครามน้ำ เป็นภาพของการใช้น้ำเพื่อแสดงความหมายเพียงประเพณีการเล่นน้ำ ในส่วนของตำนานมีการเล่าเรื่องกันมาตั้งแต่ในอดีตว่าทำไมจึงเกิดการแห่นางสงกรานต์ทุกๆปี ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้หลายคนให้ความสำคัญและความสนใจกับตันกำเนิดของวันสำคัญของไทยเราน้อยมาก หลายคนแทบไม่รู้ด้วยซ้ำว่าความเป็นจริงแล้วตำนานวันสงกรานต์เกิดขึ้นมาได้อย่างไร และใครมีบทบาทสำคัญบ้างในวันสงกรานต์ จากตำนานที่คนให้ความสนใจน้อยจึงเป็นแรง

บันดาลใจให้นำเรื่องนี้กลับมาทำใหม่ให้คนสนใจและรู้จักประเพณีของไทยเรามากยิ่งขึ้น เพื่ออให้ประเพณีของเรายังคงอยู่ต่อไป และเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นไปอีก

ดังนั้นผู้จัดทำจึงนำเสนอเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์ออกมาในรูปแบบของการ์ดเกม เป็นสื่อที่น่าสนใจที่จะเพิ่มความติดตามให้กับทั้งเด็กและวัยรุ่นได้อย่างมาก รวมทั้งเกมยังช่วยทำให้เกิดความสนุกสนานไม่น่าเบื่อให้กับเด็กและวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี และเล่งเห็นปัญหาว่าหากนำเรื่องตำนานที่คนให้ความสนใจกันน้อยมาทำในรูปแบบหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือ และเนื้อหามากมาย จะทำให้เกิดความน่าเบื่อกับเด็กอย่างแน่นอน ดังนั้นผู้จัดทำจึงนำสื่อประเภทนี้มาใช้ในการทำงานและการออกแบบต่างๆ ให้น่าติดตามมากยิ่งขึ้น

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์
2. เพื่อนำการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงการนต์ไปพัฒนาต่อ

**กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย**

1. ศึกษาความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์
   1.1 ศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา
   1.2 ศึกษาเรื่องราวของตำนานสงกรานต์อย่างละเอียด
2. ศึกษางานรูปแบบประเภทเกมการ์ด เป็นแนวทางในการออกแบบ
   2.1 ศึกษาการออกแบบสื่อประเภทเกมส์
   2.2 วิเคราะห์รูปแบบของเกมส์และรูปแบบของการ์ดเกมส์
3. พัฒนาการออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์
   3.1 ร่างแบบตัวละครในเรื่องตำนานวันสงกรานต์
   3.2 ออกแบบฉาก อาวุธ เครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละคน

**สมมติฐานของการวิจัย**

เพื่อให้คนให้ความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของประเพณีสงกรานต์ ซึ่งเป็นประเพณีสำคัญของไทยเรามากยิ่งขึ้น ให้ทราบข้อมูลและได้ศึกษาข้อมูลตำนานวันสงกรานต์ในรูปแบบของการ์ดเกมเพื่อส่งเสริมให้เด็กและวัยรุ่นให้ความสำคัญกับประวัติความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์ที่สอดแทรกออกมาในรูปแบบของการ์ดเกม

**ขอบเขตการวิจัย**

1. ด้านเนื้อหา

เป็นเรื่องราวของตำนานไทย เรื่องตำนานวันสงกรานต์ โดยนำเรื่องตำนานวันสงกรานต์มานำเสนอโดยเน้นเรื่องราวไปที่นางสงกรานต์ทั้ง 7 คน และจุดเริ่มต้นของเรื่องราวการเกิดตำนานวันสงกรานต์ขึ้นมา

2. ด้านงานออกแบบ

2.1. ออกแบบตัวละครแต่ละคนที่มีในตำนาน

2.2. ออกแบบรูปแบบของการ์ดเกมส์

2.3. ออกแบบการ์ดเกมจำนวน 48 ใบ

2.4. ออกแบบฉาก เครื่องแต่งกายของตัวละคร

2.5. ทำสื่อแอนิเมชั่นเสนอเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์

3. ด้านการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน

3.1. บอร์ดนำเสนอ ขนาด A2 จำนวน 1 แผ่น

3.2. โปสเตอร์งาน ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น

3.3. การ์ดเกมจำนวน 48 ใบพร้อมกล่องใส่ตัวงาน

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. การนำเสนอรูปแบบในการออกแบบเกม เพื่อเป็นงานสร้างสรรค์แบบใหม่ ในเรื่องตำนานวันสงกรานต์
2. กลุ่มเป้าหมายชอบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์ที่ทำออกมา
3. กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนนวันสงกรานต์
4. ได้ออกแบบสื่อในรูปแบบใหม่ ประเภทเกม ในการออกแบบการ์ดเกมส์

**คำสำคัญและคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย**

**การออกแบบ** หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการ โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้มีความเหมาะสม มีความแปลกใหม่ขึ้น

**การ์ดเกมส์** เป็นเกมแนวใหม่ที่พัฒนาการมาจากเกมไพ่ โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดการ์ดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษ แตกต่างจากเกมไพ่ธรรมดาที่ใช้ชุดไพ่ในการเล่น

**การ์ดสะสม** เป็นของสะสมประเภทหนึ่งที่มีไว้เพื่อสะสม แลกเปลี่ยน รวมถึงซื้อขายในกลุ่มที่ชื่นชอบเรื่องราวเดียวกัน ซึ่งภายในการ์ดใบหนึ่ง นอกจากจะพิมพ์รูปภาพลงไปแล้วยังมีข้อมูลหรือเรื่องราวต่างๆ จัดพิมพ์ลงไปให้นักสะสมได้อ่านและจดจำด้วย

**ตำนานวันสงกรานต์** นางสงกรานต์ เป็นคติความเชื่ออยู่ในตำนานสงกรานต์ ซึ่งรัชกาลที่ ๓ ให้จารึกลงในแผ่นศิลาติดไว้ที่วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม เป็นเรื่องเล่าถึงความเป็นมาของประเพณีดังกล่าว ซึ่งเป็นอุบายเพื่อให้คนโบราณ ผู้ไม่รู้หนังสือได้รู้ว่า วันมหาสงกรานต์ คือ วันที่พระอาทิตย์ยกขึ้นสู่ราศีเมษ ซึ่งสมัยนั้นถือเป็นวันขึ้นปีใหม่ตามสุริยคติตรงกับวันใด และเวลาใด โดยสมมุติผ่านนางสงกรานต์ทั้งเจ็ดเทียบกับแต่ละวันในสัปดาห์ นางสงกรานต์เป็นใคร ทำไมจึงเรียก “นางสงกรานต์” กลุ่มประชาสัมพันธ์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ขอนำตำนานโดยย่อ พร้อมคำทำนายทายทักของโบราณมาเสนอให้ทราบเป็นแนวคิด

# บทที่ 2

# เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบการ์ดเกมส์เรื่องตำนานวันสงกรานต์ เพื่อให้ความรู้ในเรื่องประวัติความเป็นมาของงากรเกิดวันสงกรานต์ขึ้นมา เพื่อเป็นการศึกษาให้คนรุ่นใหม่หันมาให้ความสำคัญกับประเพณีของไทยเรามากยิ่งขึ้น และยังได้ประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานของตนเอง เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและในการทำงานของตนเอง ซึ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องออกเป็น 8 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การออกแบบ
ตอนที่ 2 เกม
ตอนที่ 3 การ์ดเกม
ตอนที่ 4 สื่อโฆษณา
ตอนที่ 5 ภาพประกอบ
ตอนที่ 6 ศิลปะไทย
ตอนที่ 7 ตำนาน
ตอนที่ 8 ตำนานวันสงกรานต์

## ตอนที่ 1 การออกแบบ

การศึกษาเรื่องการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำการศึกษาอิสระ ของการออกแบบงานออกมาให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นผู้จัดทำจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมาใช้ในการทำงาน

### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบ ซึ่งความหมายคำว่า "ออกแบบ" นั้นถูกนิยาม หรือจำกัดความไว้หลายรูปแบบมากมาย ตามความเข้าใจ การตีความหมาย และการสื่อสารออกมาด้วยตัวอักษรของแต่ละคน ตัวอย่างความหมายของการออกแบบ เช่น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้อง

วางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้น ว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใด สีสันควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมและดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรงหรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติและ 3 มิติเข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์ เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางความงามและสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิดและต้องใช้ศิลป์ร่วมด้วย เป็นการสร้างสรรค์และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอใจนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. **ความสวยงาม** เป็นสิ่งที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงามกับความพอใจในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมากและไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้นก็มองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. **มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี** เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น เก้าอี้ โซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟฟิค เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงได้ชื่อว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยขน์ใช้สอยที่ดีได้

3. **มีแนวคิดในการออกแบบที่ดี** เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงานหรือสิ่งที่

ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก้ได้ ดังนั้นนักออกแบบ คือ ผู้ที่พยายามค้นหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่หาวิธีแก้ไข หรือหาคำตอบใหม่ๆ สำหรับปัญหาต่างๆ

**1.2 ความสำคัญของการออกแบบ**

ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเรา ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทัศนคติมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบขะช่วยให้การทำงานเป้นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบกับผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบจะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

**1. คุณค่าทางกาย**

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือ คุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น ไถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย เป็นต้น

**2. คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก**

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ สุขสบายใจ หรือความรู้สึกนึกคิดด้านอื่นๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่ง ใบหน้าคุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบ ที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน

**3. คุณค่าทางทัศนคติ**

คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์ สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญหรือทำความดี

**1.3 ประเภทของการออกแบบ**

1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อ การก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่ง โดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยว กับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้าง

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมาย หลายๆลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและกรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงานร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียนว่า มัณฑนกร ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่างๆ ได้แก่หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่างๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ

**1.4 หลักการออกแบบ**

**หลักการจัดภาพ** (Composition) โดยมีหลักสำคัญอยู่ที่ว่าการนำเอาส่วนประกอบมูลฐานต่างๆ เช่น เส้นรูปร่างรูปทรงลักษณะผิวบริเวณว่างแสงเงาและสีมาจัดเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสมกับศิลปกรรมแขนงต่างๆ ตามต้องการโครงสร้างของงานศิลปะได้แก่ความสมดุลหมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืนความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่งการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้นในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไปแน่นไปหรือเบาบางไป ก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความรู้สึกไม่สมดุลเป็นการบกพร่องทางความงามดุลยภาพในงานศิลปะมี 2 ลักษณะ คือ

**ก. ดุลยภาพแบบสมมาตร** (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันคือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุลเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อยส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

**ข. ดุลยภาพแบบอสมมาตร** (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากว่าหรือเลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

**ความกลมกลืน** (Harmony) ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้รูปแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดจนเนื้อหาสาระมีเพียงหนึ่งเดียวการออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวยงามความกลมกลืนในการออกแบบ มีดังนี้

**ก. ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง** ความกลมกลืนของเส้นเส้นมีลักษณะแตกต่างกันแต่มีทิศทางเดียวกันความกลมกลืนของรูปร่างรูปร่างที่มีลักษณะและขนาดคล้ายกัน

**ข. ความกลมกลืนของขนาดและทิศทาง**ขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกว่าใกล้ขนาดเล็กจะให้ความรู้สึกว่าไกลออกไปขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืนกันการออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางจะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย

**ค. ความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างสี** และบริเวณว่างมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบมากทั้งนี้สียังให้ความรู้สึกระยะใกล้ไกลอีกด้วยถ้าสีเข้มจะให้ความรู้สึกใกล้สีอ่อนจะให้ความรู้สึกไกลบริเวณว่างในงานออกแบบจะให้ความรู้สึกสบายแต่บริเวณแคบจะให้ความรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจดังนั้นความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างจึงมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบ

**ง. ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมาย** แนวความคิดและความมุ่งหมายของผู้ออกแบบที่ต้องการจะแสดงหรือสื่อความหมายก็เป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างความกลมกลืนในการออกแบบความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมายของการออกแบบเช่นกองทัพมดกำลังขนอาหารไปในทิศทางเดียวกันภาพของกองเชียร์ที่กำลังเชียร์กีฬาอยู่ข้างสนามเป็นต้นการสร้างความกลมกลืนจะแสดงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

**ฉ. ความกลมกลืนกันของลักษณะผิวและจังหวะ** ลักษณะผิวหยาบจะให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรงมีน้ำหนักส่วนลักษณะผิวละเอียดจะให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มและเบาสำหรับจังหวะนั้นในการออกแบบเป็นการสร้างสรรค์งานในรูปของการเคลื่อนไหวการซ้ำทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นไม่น่าเบื่อการออกแบบให้ลื่นไหลและการออกแบบต่อเนื่องแบบเพิ่มขึ้นหรือลดลงเรื่อยๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลักษณะผิวและจังหวะมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบให้กลมกลืน

**ความตกแต่ง** (Contrast) การจัดองค์ประกอบต่างๆให้ความแตกต่างหรือมีความขัดแย้งไม่ประสานกันจะช่วยแก้ปัญหาจืดชืดจำเจน่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์ศิลปะหากจัดองค์ประกอบให้เกิดการขัดแย้งตามความเหมาะสม จะช่วยให้งานศิลปะดูแปลกใหม่แปลกตาน่าสนใจมากยิ่งขึ้นการขัดแย้งทางศิลปะอาจทำได้ ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยเส้น (Line Contrast)
- ขัดแย้งด้วยรูปร่าง, รูปทรง (Shape, Form Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยสี (Color Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยลักษณะผิว (Texture Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยขนาด (Size Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)

**สัดส่วน** (Proportion) สัดส่วนของรูปร่างคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวสัดส่วนของรูปทรงคือความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างความยางและความหนาหรือความลึกขนาดและสัดส่วนนับว่ามีความสัมพันธ์กับความงามและประโยชน์ใช้สอยลักษณะของสัดส่วนที่ดี

และมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของตัวมันเองดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ด้วย เช่น เก้าอี้หากออกแบบให้มีสัดส่วนที่ดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของมนุษย์ที่นั่งก็จะรู้สึกสะดวกสบายไม่ทำให้เสียบุคลิกภาพและสุขภาพแต่ในเรื่องของสัดส่วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ให้เป็นตัวเลขที่แน่นอนลงไปได้จึงเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบต้องพิจารณาว่าขนาดและสัดส่วนเท่าใดจึงจะดูสวยงามและเหมาะสมด้วยประโยชน์ใช้สอยในตัวของมันเอง และมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างประสานกลมกลืนทำให้เกิดสุนทรียภาพส่วนรวมอีกด้วย

**จังหวะและเคลื่อนไหว**(Rhythm & Movement) จังหวะลีลาหมายถึงการเคลื่อนไหวที่เกิดจาการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะโดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้นสีรูปทรงหรือน้ำหนักตามปกติเราจะพบเห็นจังหวะกันอยู่แล้วเช่นการเต้นรำการเดินการบินของนกส่วนลักษณะที่ไม่เคลื่อนไหวแต่เป็นการซ้ำกันเป็นการซ้ำในรูปทรงและรูปร่างเช่นสวนผลไม้ที่ปลูกอย่างเป็นระเบียบ, หนังสือที่กองหรือจัดอย่างเป็นระเบียบ, ร้านค้าบ้านเรือนที่อยู่ริมถนนที่ก่อสร้างอย่างเป็นระเบียบงานออกแบบที่แสดงจังหวะเป็นผลมาจากการออกแบบซ้ำๆ กันออกแบบสลับไปมาออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และการออกแบบลื่นไหล

**การเน้น**(Emphasis) การเน้น หมายถึงการกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่นๆ และมีลักษณะเหมือนๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบังหรือแย่งความสำคัญความน่าสนใจไปเสียงานที่ไม่มีจุดสนใจหรือประธานจะทำให้ดูน่าเบื่อเหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ลงตัวและน่าสนใจมากขึ้นการเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี

**ก. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน**(Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงานจะเป็นจุดสนใจ ดังนั้นการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วน

**ข. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว**(Emphasis by Isolation)

เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจเพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไปกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

**ค. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง**(Emphasis by Placement)

เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชี้นำมายังจุดใดๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน พึงเข้าใจว่า การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้อง ระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมา ดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ ประกอบต่างๆ ของศิลปะไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่ความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์

**1.5 หลักการจัดองค์ประกอบภาพ**

**การจัดองค์ประกอบภาพ** คือ การจัดองค์ประกอบภาพที่มีวัตถุสิ่งของครบถ้วนสมบูรณ์ สื่อความ หมายถึงผู้รับได้ถูกต้องตรงกับเจตนาของผู้สื่อ การจัดองค์ประกอบภาพ ในที่นี้จะกล่าวถึงการจัดองค์ประกอบภาพอยู่ 10 ลักษณะ คือ

1. **เนื้อเรื่อง** (Content) ในภาพจะต้องแสดงรายละเอียดที่เป็นเนื้อเรื่องเพียงประเด็นเดียวที่จะบอกหรือการสื่อความหมายออกมาสู่ผู้ดู-ผู้รับให้เข้าใจได้ตามวัตถุประสงค์ของการเสนอ

2. **รูปทรง** (Form) คือ มีการจัดวางโครงสร้างให้ได้รูปทรงที่สวยงาม สิ่งนั้นประกอบด้วย คน วัตถุสิ่งของ โดยจัดวางให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น รูปทรง สามเหลี่ยม ทรงกลม รูปทรงตัวที(T) หรือตัวเอส (S) ให้ความรู้สึก สง่างาม มั่นคง เหมาะสำหรับการถ่ายภาพ ทางสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพวัตถุหรือถ่ายภาพสิ่งต่างๆ เน้นให้เห็นความกว้างความสูง ความลึก โดยให้เห็นทั้งด้านหน้าและด้านข้าง และความลึก หรือที่เรียกว่าให้เห็น Perspective หรือภาพ 3 มิติ

1. มิติ รูปร่างลักษณะ มีการจัดองค์ประกอบภาพตรงข้ามกับรูปทรง คือเน้นให้เห็นเป็นภาพ 2 มิติ คือ ความกว้างกับความยาว ไม่ให้เห็นรายละเอียดของภาพ หรือที่เรียกว่าภาพเงาดำ ภาพลักษณะนี้ เป็นภาพที่ดูแปลกตา น่าสนใจ ลึกลับให้อารมณ์และสร้างจินตนาการ ในการในการดูภาพได้ดี นิยมถ่ายภาพในลักษณะย้อนแสง ข้อควรระวังในการถ่ายภาพลักษณะนี้คือ วัตถุ

ที่ถ่ายต้องมีความเรียบง่าย เด่นชัด สื่อความหมาย ได้ชัดเจน ฉากหลังต้องไม่มารบกวนทำให้ภาพนั้นหมดความงามไป

2. ความสมดุลที่เท่ากัน เป็นการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูนิ่ง สง่างาม น่าศรัทธาเน้นการให้น้ำหนักรูป รูปทรงซ้ายขวาเท่ากัน แต่จะแสดงออกถึงความสมดุลนิ่ง ปลอดภัย ภาพลักษณะนี้อาจจะดูธรรมดา ไม่สะดุดตาเท่าใดนัก แต่ก็มีเสน่ห์และความงามในตัว

3. ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน การจัดภาพแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่สมดุลเช่นเดียวกับแบบที่แล้ว แต่จะต่างกันอยู่ที่ วัตถุทั้งสองข้าง มีขนาดและรูปร่างที่แตกต่างกัน แต่สมดุลด้วยปัจจัยต่าง ๆ กัน เช่น สี รูปทรง ท่าทางฉากหน้า ฉากหลัง ฯลฯ ภาพดูน่าสนใจกว่าแบบสมดุลที่เท่ากัน แต่ความรู้สึกที่มั่นคงจะน้อยกว่า

4. ฉากหน้า ส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายภาพทิวทัศน์ หรือภาพอื่น ๆฉากหน้า เรามักใช้ฉากหน้าเป็นตัวช่วยให้เกิดระยะ ใกล้ ไกล หรือมีมิติขึ้น ทำให้ภาพดูน่าสนใจ บางครั้งอาจใช้กิ่งไม้ วัตถุ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้กับกล้องมาบังเพื่อช่วยเน้นจุดสนใจ ดูเด่นขึ้น และไม่ให้ภาพมีช่องว่างเกินไปข้อควรระวัง อย่าให้ฉากหน้าเด่นจนแย่งความสนใจจากสิ่งที่ต้องการเน้น จะทำให้ภาพลดความงามลง

5. ฉากหลังพื้นหลังของภาพ ก็มีความสำคัญหากเลือกที่น่าสนใจ กลมกลืนหรือช่วยให้สิ่งที่ต้องการเน้นเด่นขึ้นมา ควรเลือกฉากหลังที่กลมกลืน ไม่ทำให้จุดเด่นของภาพด้อยลงหรือมารบกวนทำให้ภาพนั้นขาดความงามไป

6. กฎสามส่วน เป็นการจัดภาพที่นิยมมากที่สุด ภาพดูมีชีวิตชีวา ไม่จืดชืด การจัดภาพโดยใช้เส้นตรง 4เส้นตัดกันในแนวตั้งและแนวนอน จะเกิดจุดตัด 4 จุดหรือแบ่งเป็น 3 ส่วนทั้งแนวตั้งและแนวนอน การวางจุดสนใจของภาพจะเลือกวางใกล้ๆ หรือ ตรงจุด 4 จุดนี้จุดใดจุดหนึ่ง โดยหันหน้าของวัตถุไปในทิศทางที่มีพื้นที่ว่างมากกว่า ทำให้ภาพดูเด่น ไม่อึดอัด ไม่แน่น หรือหลวมจนเกินไป นักถ่ายภาพทั้งมืออาชีพ และมือสมัครเล่นนิยมจัดภาพแบบนี้มาก

7. เส้นนำสายตา เป็นการจัดภาพที่ใช้เส้นที่เกิดจากวัตถุ หรือสิ่ง อื่นๆ ที่มีรูปร่างลักษณะใกล้เคียงกัน เรียงตัวกันเป็นทิศทางไปสู่จุดสนใจ ช่วยให้วัตถุที่ต้องการเน้นมีความ เด่นชัดและน่าสนใจยิ่งขึ้น

8. เน้นด้วยกรอบภาพ แม้ว่าภาพถ่ายจะสามารถนำมาประดับ ตกแต่งด้วกรอบภาพอยู่แล้ว แต่การจัดให้ฉากหน้าหรือส่วนประกอบอื่นล้อมกรอบจุดเด่น เพื่อลดพื้นที่ว่างหรือทำให้สายตาพุ่งสู่จุดสนใจนั้น ทำให้ภาพกระชับน่าสนใจ

9. เน้นรูปแบบซ้ำซ้อน หรือแบบ Pattern เป็นการจัดภาพที่มีรูปร่างคล้ายๆ กัน

**ตอนที่ 2 เกม**

**2.1 เกมหมายถึง**

**เกม** เป็น ลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ บางครั้งก็สอดแทรกความรู้ไว้ในในเกมด้วย เกมจะมีคุณลักษณะและจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป ตามจุดประสงค์ของเกมนั้นส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน หรือสองฝ่าย (หรือคนกับเครื่องจักร) มีผลแพ้-ชนะหรือฝ่ายใดเหนือกว่าอีกฝ่าย

**2.2 ประวัติศาสตร์เกม**

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์

1. Royal Game of Ur ค้นพบโดย Sir Leonard Woolley ขุดพบที่เมโสโปเตเมประเทศอิรัก มีมากว่า 4500 ปีที่แล้ว ประกอบด้วยแผงเล่นและลูกเต๋า
2. Senet เป็นเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดในสมัยอียิปต์โบราณ ชื่อเต็ม ของเกมในอียิปต์ คือ Sn.t nt H'bความหมายเกม "game of passing นอกจากนี้ Senet ยังเป็นภาพจิตรกรรมบนหลุมฝังศพของกษัตริย์อียิปต์ด้วย และกลายเป็นเครื่องรางสำหรับการเดินทางของคนตาย เนื่องจากองค์ประกอบของโชคในเกมและความเชื่อของอียิปต์ เชื่อว่าเครื่องเล่นที่ประสบความสำเร็จได้อยู่ภายใต้การคุ้มครองของพระเจ้า

**2.3 องค์ประกอบของเกม** จะต้องประกอบด้วย

- ผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้นๆ ที่กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้
- อุปกรณ์การเล่นเกมนั้นๆ
- เป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียวหรือหลายเป้าหมาย โดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้
- กฎ กติกา และแนวทางของเกม ที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม

2.4 **ประเภทของเกม**

**กีฬา** ประกอบด้วยกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน กีฬาหลายประเภทได้มีการจัดการแข่งขันในระดับเขต ประเทศ และระดับโลก ซึ่งกีฬาหลายชนิดได้มีการใส่เข้าและนำออกโดยการปรับปรุงของทางคณะกรรมการโอลิมปิกสากล เช่น รักบี้ ลาครอสส์ หรือ โปโล

**เกมการละเล่น** เกมการละเล่น เกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่นั้น ๆ โดยจะมีจุดประสงค์หลักเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน ซึ่งจะมีผู้เล่นจำนวนมากเข้ามาร่วมเล่นได้ เกมการละเล่นจะมีคุณลักษณะพิเศษแตกต่างกันออกไป เช่นงูกินหาง มอญซ่อนผ้า ขี่ม้าส่งเมือง เก้าอี้ดนตรี ลูกข่าง

**เกมกระดาน** จุดมุ่งหมายของเกมกระดาน ส่วนใหญ่เพื่อวัตถุประสงค์ในการ ฝึกทักษะ และ การคิดวางแผน เช่นหมากรุก หมากล้อม หรือโกะ หมากฮอส หมากข้าม หมากหนีบ สแครบเบิ้ล (Scrabble) เกมเศรษฐี โอเอกซ์ (OX Game) เกมบันไดงู

**เกมพนัน** จุดมุ่งหมายของเกมพนัน ส่วนใหญ่เพื่อใช้ในการพนัน หรือใช้ในการตัดสินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจมีเดิมพันหรือไม่มีเดิมพัน แล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน เช่นรูเล็ตสล็อต โป๊กเกอร์แบล็กแจ๊ก ลูกเต๋า ลอตเตอร์รี่ แคร็บ

**เกมไพ่** เป็นเกมที่ใช้ไพ่ป๊อกหรือไพ่เฉพาะที่มีลวดลายของตนเอง เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น อาจใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อการพนันก็ได้ ผู้เล่นเกมไพ่อาจมีเพียงคนเดียว (เกมไพ่จำพวก Solitaire) หรือหลายคนก็ได้ บางเกมจำกัดจำนวนผู้เล่นที่แน่นอน บางเกมก็ปรับให้เข้ากับจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างได้ กลุ่มคนที่เล่นไพ่มักจะเรียกว่า วงไพ่เกมไพ่ เป็นเกมที่ใช้ไพ่เป็นอุปกรณ์ ซึ่งสามารถถือเป็นเกมฝึกสมอง ถ้าไม่มีการวางเดิมพัน เช่น ไพ่บริดจ์ ไพ่จับหมู ไพ่เฟรนด์ ไพ่ดัมมี่ (ไพ่รัมมี่) ไพ่กบดำกบแดง ไพ่ผสมสิบ ไพ่อีแก่กินน้ำ ไพ่รถไฟ ป๊อกเด้ง เก้าเก แบล็คแจ็ค โป๊กเกอร์ อินเดียน โป๊กเกอร์ เผ สลาฟ ห้อง เก้าสิบเก้า เอโน่ เกมการ์ด

**เกมการ์ด** เป็นเกมแนวใหม่ที่พัฒนามาจากเกมไพ่ โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดการ์ดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษ แตกต่างจากเกมไพ่ธรรมดาที่ใช้ชุดไพ่ป๊อกในการเล่น เกมการ์ดแบ่งออกเป็นเกมการ์ดชุดเดี่ยว (standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม (ยกเว้นมีชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง และเกมการ์ดสะสม (collectible card game)ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง มักนำเนื้อเรื่องจากนิยายและภาพยนตร์ที่โด่งดังมาเป็นจุดขาย เช่น การ์ดสตาร์ วอร์ส การ์ดยูกิโอ การ์ดแฮรี่ พอตเตอร์ เป็นต้น มักมีการจัดชุดการ์ด เรียกว่า เด็ค (deck) เพื่อสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ดของผู้เล่นคนอื่นๆ มีการใช้การ์ดตั้งแต่สองใบขึ้นไปร่วมกันจนเกิดผลที่ยิ่งใหญ่กว่าเดิมเรียกว่าการทำ Combo

ภาพที่ 1 เกมการ์ด

ที่มา : http://th.wikipedia.org/wiki/เกม

**เกมบุค หรือ เกมหนังสือ** เป็นเกมที่ใช้หนังสือในการเล่น มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย และมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเลือกจะนำผู้เล่นไปตามหน้าต่างๆ ของหนังสือ ที่มีจุดจบแตกต่างกันออกไป ในไทยเคยจัดพิมพ์ชุด ผจญภัยตามใจเลือก แต่ไม่ได้รับความนิยมมากนักในต่างประเทศเคยโด่งดังในยุคที่ยังไม่มีเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม เกมบุค ถือได้ว่าเป็น

บรรพบุรุษของเกมสวมบทบาท (Role playing game) และเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ส่วนซีรีส์ในอดีตที่เคยโด่งดังประกอบด้วย Fighting Fantasy, Lone wolf, Fable land เป็นต้น ล่าสุดนานมีบุ๊คทีน ได้นำเกมบุคในซีรีส์ Fighting Fantasy มาจัดพิมพ์เป็นภาษาไทยในชื่อชุด เกมปริศนาท้าความตาย จำนวน 4 เล่มด้วยกัน เช่น ขุมทรัพย์พ่อมดเขาอัคคี (Warlock of the firetop mountain) เป็นต้น

ภาพที่ 2 Gold Letter Cover Zigzag Cover

ที่มา : http://th.wikipedia.org/wiki/เกม

**เกมอิเล็กทรอนิกส์** เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งได้ สามารถโหลดเกมส์ฟรีได้ตามเว็บไซด์ต่างๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น ดังนี้

- เกมเครื่องพื้นฐาน(Console)
- เกมเครื่องพกพา (Handheld)
- เกมตู้ (Arcade)
- เกมคอมพิวเตอร์ (PC Games)

**ตอนที่ 3 การ์ดเกม**

3.1 **ความหมายของการ์ดเกม**

**เกมการ์ด** เป็นเกมแนวใหม่ที่พัฒนามาจากเกมไพ่ โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดการ์ดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษ แตกต่างจากเกมไพ่ธรรมดาที่ใช้ชุดไพ่ป๊อกในการเล่น เกมการ์ดแบ่งออกเป็น เกมการ์ดชุดเดี่ยว (standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม (ยกเว้นมีชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง และเกมการ์ดสะสม (collectible card game) ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง มักนำเนื้อเรื่องจากนิยายและภาพยนตร์ที่โด่งดังมาเป็นจุดขาย เช่น การ์ดสตาร์ วอร์ส การ์ดยูกิโอ การ์ดแฮรี่ พอตเตอร์ เป็นต้น มักมีการจัดชุดการ์ด เรียกว่า เด็ค (deck) เพื่อสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ดของผู้เล่นคนอื่นๆ มีการใช้การ์ดตั้งแต่สองใบขึ้นไปร่วมกันจนเกิดผลที่ยิ่งใหญ่กว่าเดิมเรียกว่าการทำ Combo

ภาพที่ 3 การ์ดเกม

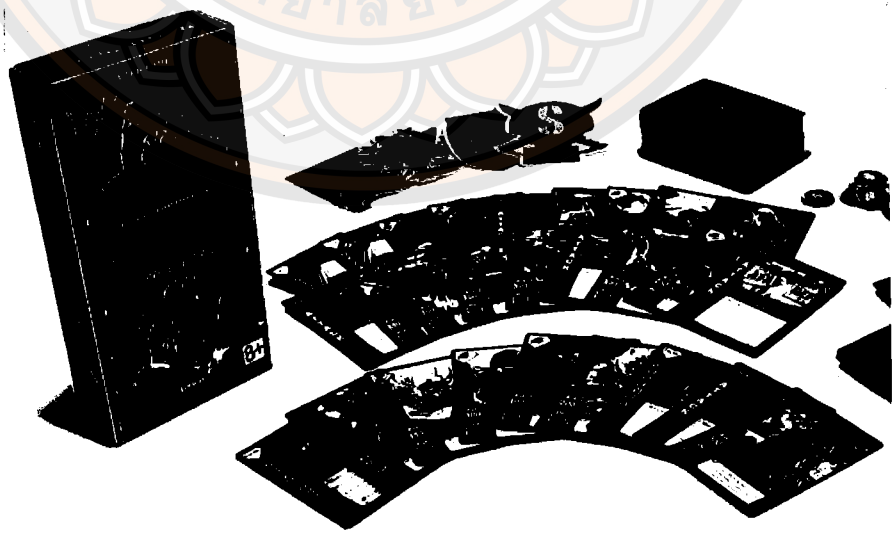
ที่มา : www.thecardz.com

การ์ดเกม คือเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้การ์ดแทนตัวละครต่างๆ แล้วผู้เล่น ต่อสู้กันด้วยการ์ดเหล่านั้น โดยการ์ดแต่ละใบ มีความสามารถที่แตกต่างกัน ตัวอย่างที่เห็นง่ายๆ ได้แก่ ยูกิใน ปัจจุบันนี้ แหล่งเล่นการ์ดเกมหลักๆได้แก่ สะพานเหล็ก (ภิรมย์พลาซ่า) จะได้เห็นการ์ดเกมหลากหลายชนิดได้ที่นี่ เกมการ์ด เป็นเกมที่ใช้ไพ่ป๊อกหรือ ไพ่เฉพาะที่มีลวดลายของตนเอง เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น อาจใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อการพนันก็ได้ ผู้เล่นเกมไพ่อาจมีเพียงคนเดียว (เกมไพ่จำพวก Solitaire) หรือหลายคนก็ได้ บางเกมจำกัดจำนวนผู้เล่นที่แน่นอน บางเกมก็ปรับให้เข้ากับจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างได้ กลุ่มคนที่เล่นไพ่มักจะเรียกว่า วงไพ่

การ์ดมักจะมีขนาดคล้ายไพ่ แต่มีลวดลายเฉพาะเป็นของตนเอง บางครั้งผู้เล่นจะต้องใช้สนาม (Field) สำหรับวางการ์ดลงในตำแหน่งต่างๆ เกมการ์ดแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักๆ

**3.2 เกมการ์ดชุดเดียว** เกมการ์ดชุดเดี่ยว (Standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม (ยกเว้นมีชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง เช่น

- อูโน่
- เซอร์คัส
- ทอปทรัมป์
- เมจ แบทเทิล
- ฉลุย

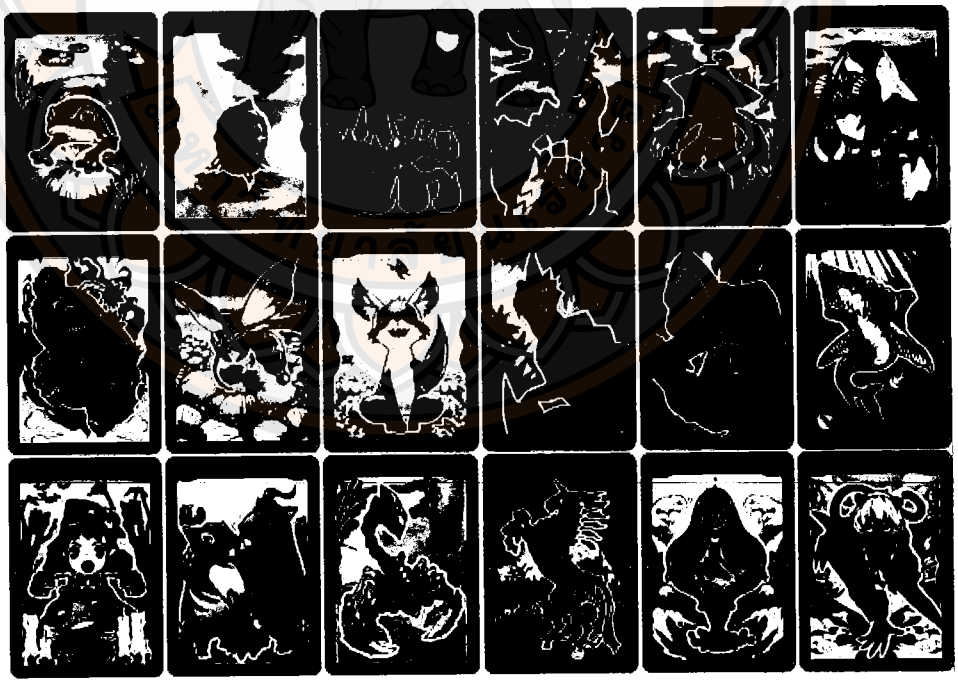


ภาพที่ 4 เกมการ์ดชุดดี่ยว

ที่มา : www.thecardz.com

**3.3 เกมการ์ดสะสม** เกมการ์ดสะสม (Collectible card game) ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูง ขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง เกมการ์ดประเภทนี้ เช่น

- เดวาเคิร์ส (Devacurse)
- เมจิกเดอะแกเธอริง (Magic the gathering)
- ยูกิโอ (Yugioh)
- ซัมมอนเนอร์มาสเตอร์ (Summoner Master)
- รามณาสูร
- ฟาดัลเกีย (Fadalgia)
- กันดั้มวอร์ (gundamwar)
- แบทเทิลสปิริท (battle spirits)
- weib schwarz



ภาพที่ 5 การ์ดเกมสะสมในเกมออนไลน์

ที่มา : board.goldensoft.co.th

**ตอนที่ 4 สื่อโฆษณา**

**4.1 สื่อโฆษณาหมายถึง**

สื่อโฆษณาคือเครื่องมือทางการตลาดชิ้นหนึ่ง ที่มีหน้าที่นำพาข่าวสารที่ผู้โฆษณาต้องการให้ผู้บริโภคได้รับรู้ และเกิดความต้องการในสินค้า การที่ผู้โฆษณาจะประสบความสำเร็จทางด้านการสื่อสารผู้โฆษณาควรที่จะรู้จัก ลักษณะของสื่อโฆษณาแต่ละชนิด เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

สื่อโฆษณาที่นิยมใช้โดยทั่วไปได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดังกล่าวเป็นสื่อหลักที่ใช้กันเป็นส่วนมากในงานโฆษณา เนื่องจากเป็นสื่อมวลชนที่เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคจำนวนมาก ดังนั้นในการวางแผนการใช้สื่องบประมาณด้านสื่อส่วนใหญ่ส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่ สื่อเหล่านี้เป็นอันดับแรก สำหรับสื่อ ณ จุดซื้อ แผ่นพับ ใบปลิว สื่อนอกสถานที่ เช่นแผ่นป้ายต่างๆจะมีความสำคัญในฐานะเป็นสื่อสนับสนุน ซึ่งทำหน้าที่ในการเตือนความจำผู้บริโภคที่มีต่อสินค้า หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือตัวย้ำสารโฆษณาจากสื่อหลักซึ่งได้โฆษณาไปแล้วนั่นเอง

**4.2 ประเภทของสื่อโฆษณา**

1. สื่อสิ่งพิมพ์ Printed media advertising
   - 1.1 หนังสือพิมพ์ Newspaper
   - 1.2 นิตยสาร Magazine
   - 1.3 สื่อทางไปรษณีย์ Mail-order media
   - 1.4 สมุดโทรศัพท์หน้าเหลือง Directories
2. สื่อกระจายภาพและเสียง Broadcast media advertising
   - 2.1 โทรทัศน์ Television
   - 2.2 วิทยุ Radio
   - 2.3 โรงภาพยนตร์ Cinema
   - 2.4 อินเทอร์เน็ต Internet
3. สื่ออื่นๆ Other media advertising
   - 3.1 สื่อกลางแจ้ง Outdoor media
   - 3.2 สื่อทางยานพาหนะ Transit media
   - 3.3 สื่อโฆษณา ณ จุดซื้อ Point of purchase

**สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ** เป็นหนังสือสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการ ศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายด้านความรู้ที่เป็นจริงจึงเป็นสื่อสิ่ง พิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋าหรือ PocketBook ได้

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกับ ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอ สาระข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลาการออกแบบเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านศึกษาหาความรู้ ที่กำหนดออกแบบเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ

สิ่งพิมพ์โฆษณา

โบชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้า เป็นอย่างน้อยมีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศ มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านแล้วเข้าใจง่าย

แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการผลิตโดยเน้นการเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอนั้นเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะเป็นการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ

ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดเด่นดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่างๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือกระป๋องผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุหรือลัง

**สื่อวิทยุ** Radio วิทยุ กระจายเสียงเป็นสื่อโฆษณาที่กระจายครอบคลุมพื้นที่ได้อย่างกว้างขวางมาก เพราะมีสถานีวิทยุอยู่มากมายหลายแห่ง รวมถึงวิทยุชุมชนที่เกิดขึ้นอีกมาก วิทยุยังเป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้รับฟังรับรู้ข่าวสารได้ในทุกอริยบถ เช่นรับฟังในขณะขับรถ ทำงาน นอนพักผ่อน ออกกำลังกาย จึงกล่าวได้ว่าวิทยุเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้บริโภคมากและสามารถติดตามกลุ่ม เป้าหมายไปได้ทุกหนแห่ง

**สื่อภาพยนตร์** Cinema การ โฆษณาในโรงภาพยนตร์ของไทยนั้น มีมานานเกือบ 40 ปีที่แล้ว ส่วนใหญ่ภาพยนตร์โฆษณาเป็นเรื่องเดียวกับโฆษณาในสื่อโทรทัศน์ โดยนักโฆษณามักใช้เป็นสื่อเสริม ความยาวของภาพยนตร์โฆษณาจึงเหมือนกับความยาวทางโทรทัศน์คือ 30 วินาที 45 วินาที จากนั้นก็พัฒนามาเป็นการโฆษณาแฝงในภาพยนตร์ คือให้ผู้บริโภคชมภาพยนตร์ไปพร้อมกับการเห็นสินค้า นอกจากนั้นโรงภาพยนตร์บางแห่งยังมีการโฆษณาที่หลังบัตรเข้าชมภาพยนตร์ด้วย

**สื่อกลางแจ้ง** Outdoor media

เป็นสื่อโฆษณาที่สามารถแสดงเครื่องหมายการค้า สัญลักษณ์การค้า ชื่อผลิตภัณฑ์ คำขวัญ บรรจุภัณฑ์ ความเคลื่อนไหว และแสงสีในเวลากลางคืนได้ด้วยรูปและขนาดที่ใหญ่มาก สามารถทำให้เกิดความสะดุดตาสะดุดใจ เรียกร้องความสนใจจากประชาชนที่ผ่านไปมาได้เป็นอย่างดี เช่นป้ายโฆษณาตามทางแยก ตามแนวถนนทางออกนอกเมือง บนหลังคาตึกสูง ผนังตึกด้านนอกตึก

ป GV
1480
.I7731
2556

1642421x

สำนักหอสมุด
25 มี.ค. 2556

**ตอนที่ 5 ภาพประกอบ**

**5.1 การใช้ภาพประกอบ**

**ภาพประกอบ** ของสื่อเป็นสิ่งที่ช่วยเร้าความสนใจ และทำให้สิ่งพิมพ์หน้าสนใจมากยิ่งขึ้นเพราะผู้ดูจะให้ความสนใจในเบื้องแรกต่อภาพมากกว่าข้อความที่ต้องอ่านเพราะใช้เวลาในการทำความเข้าใจน้อยกว่า ฉะนั้นหากภาพที่ใช้ประกอบในการออกแบบมีคุณภาพสามารถสื่อความหมายได้ดีและมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆแล้ว จะทำให้สิ่งพิมพ์ได้ประโยชน์ตรงตามความต้องการยิ่งขึ้น

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบคือสามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลาย มาเป็นส่วน หนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น สิ่งที่จะกล่าวต่อไปในบทนี้คือการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์ ความสำคัญของภาพประกอบ ประเภทของภาพประกอบ ตลอดจนการสร้างสรรค์ภาพประกอบงานพิมพ์การนำไปใช้เราเกิด มาพร้อมพัฒนาการของภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญ ที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์ และการจัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

**5.2 ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์**

ภาพประกอบงานพิมพ์ หมายถึงเนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็ได้ และยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิกหรือ ภาพลายเส้นเรขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

**5.3 ความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์**

ภาพประกอบมีความสำคัญต่องานพิมพ์มาก เพราะสามารถให้รายละเอียดและความเหมือนจริงเกินคำบรรยาย ให้ความสวยงามและความประทับใจ พอสรุปความ สำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์ได้ดังนี้

**1. ใช้สร้างความเข้าใจ**

บางครั้งการอธิบายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด ตัวอักษรมีข้อจำกัดที่จะบ่งบอกถึงสิ่งที่อธิบาย นั้นว่าเป็นอย่างไร ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การจะอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลา ให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้คงเป็นเรื่องที่ลำบากมาก

**2. ใช้เสริมความเข้าใจ**

ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้วแต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การอธิบายพุทธลักษณะของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติมก็จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

**3. ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล**

การนำเสนอภาพเพื่อบ่งบอกถึงตัวบุคคล ไม่อาจใช้ข้อความอธิบายให้เห็นได้ว่าบุคคลผู้นี้มีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ถ้าพิมพ์ภาพลงแล้วบอกชื่อ ผู้ที่เห็นก็จะรู้จักและจดจำได้ทันที

**4. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์**

ภาพประกอบช่วยให้งานพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพและการพิมพ์ในปัจจุบัน เอื้ออำนวยให้การทำงานกับภาพประกอบสะดวก ยิ่งขึ้น การถ่ายภาพทำได้ง่ายขึ้น ลดขั้นตอนการตกแต่งภาพลง ใช้เวลาน้อยลง การจำลองภาพอย่างการถ่ายเอกสารหรือการกราดภาพ (Scan) ก็ทำได้คุณภาพดีและสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ยังช่วยให้ตกแต่งดัดแปลงภาพทำได้หลายรูปแบบ

**5.4 ประเภทของภาพประกอบงานพิมพ์**

การใช้ภาพประกอบงานพิมพ์นั้นอาจกล่าวได้ว่าใช้ภาพได้ทุกประเภท เพราะเทคโนโลยีทางการพิมพ์สามารถถ่ายทอดภาพประเภทใดๆ ก็ได้ลงบนงานพิมพ์ ซึ่งอาจจำแนกประเภทภาพประกอบทางการพิมพ์เป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

**1. ภาพถ่าย**

ภาพถ่ายเป็นภาพที่เกิดจากกรรมวิธีทางการ ถ่ายภาพ ใช้ประโยชน์ได้ดีในงานพิมพ์ เพราะภาพถ่ายมีคุณลักษณะเฉพาะตัวหลายอย่าง ทั้งในแง่ความเหมือนจริงและความละเอียดลออ สามารถสร้างสรรค์ได้ตามความรู้สึก การถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ภาพประกอบในงาน

พิมพ์ ปัจจุบันนิยมใช้กล้องดิจิตอล ผลที่ได้ส่วนใหญ่จึงออกมาเป็นภาพสี(color print) แต่ถ้าต้องการภาพขาว-ดำ มักใช้คอมพิวเตอร์ช่วยแปลงภาพจากภาพสีให้เป็นภาพขาว-ดำ

**2 .ภาพวาดลายเส้น**

ภาพวาดลายเส้นเป็นภาพที่ใช้ประกอบงาน พิมพ์มาตั้งแต่ยุคแรกๆ และยังคงได้รับความนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน มีการใช้เทคนิคการวาดภาพผสมผสานกันหลายอย่าง เช่น การวาดลายเส้นแบบภาพการ์ตูนโดยการใช้ดินสอ พู่กัน ปากกาหมึกดำ รวมทั้งการผสมสกรีน หรือการสร้างพื้นผิวลวดลายต่างๆ ร่วมกับภาพลายเส้นด้วย

**3 .ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่องและภาพระบายสี**

ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่องกับภาพระบายสี ภาพทั้งสองชนิดมีลักษณะภาพ คล้ายคลึงกัน คำว่า "ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่อง" ใช้เรียกภาพวาดสีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ลดหลั่นกัน สำหรับ"ภาพระบายสี" จะประกอบด้วยสีต่างๆมากมายหลายสี โดยการเขียน หรือระบายสีด้วยกรรมวิธีหรือเทคนิคต่างๆกันไปภาพวาดอาจเป็นภาพที่วาดในมุมมองและรายละเอียดเหมือนกับภาพถ่ายได้และยัง สามารถวาดในมุมที่ภาพถ่ายอาจทำไม่ได้อีกด้วย ภาพวาดจึงเป็นภาพอีกชนิดหนึ่งที่ใช้เป็นภาพประกอบได้อย่างดี

**4. ภาพพิมพ์**

ภาพพิมพ์ในที่นี้หมายถึงภาพที่ผ่านการพิมพ์มาแล้ว มีทั้งชนิดที่พิมพ์เป็นภาพลายเส้นและพิมพ์เป็นภาพเม็ดสกรีน ภาพทั้งสองประเภทนี้สามารถนำมาพิมพ์ซ้ำได้ ถ้าเป็นภาพลายเส้นจะได้คุณภาพใกล้เคียงของเดิม แต่ภาพที่เป็นเม็ดสกรีนรายละเอียดอาจหาย ไปบ้าง

**5. ภาพดิจิตอล**

ภาพดิจิตอล หมายถึงภาพที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์มาแล้ว ด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ทำให้ภาพทุกชนิดที่จะเข้าสู่ ระบบการพิมพ์ต้องผ่านกระบวนการแปลงรูปภาพนั้นให้เป็นภาพดิจิตอล เช่น การกราดภาพ(Scan) การถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิตอลและการสร้างภาพขึ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

**ตอนที่ 6 ศิลปะไทย**

**6.1 ศิลปะไทย หมายถึง**

**ศิลปะไทย** เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งคนไทยทั้งชาติต่างภาคภูมิใจอย่างยิ่ง ความงดงามที่สืบทอดอันยาวนานมาตั้งแต่อดีต บ่งบอกถึงวัฒนธรรมที่ เกิดขึ้น โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทย ลักษณะนิสัยที่อ่อนหวาน ละมุนละไม รักสวยรักงาม ที่มีมานานของสังคมไทย ทำให้ศิลปะไทยมีความประณีตอ่อนหวาน เป็นความงามอย่างวิจิตรอลังการที่ทุกคนได้เห็นต้องตื่นตา ตื่นใจ อย่างบอกไม่ถูก ลักษณะความงามนี้จึงได้กลายเป็นความรู้สึกทาสุนทรียภาพโดยเฉพาะคนไทยและ ศิลปะไทยยังตัดเส้นด้วยสีดำและสีน้ำตาลเท่านั้น เมื่อเราได้สืบค้นความเป็นมาของสังคมไทย พบว่าวิถีชีวิตอยู่กันอย่างเรียบง่าย มีประเพณีและศาสนาเป็น เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมมาก่อน ดังนั้น ความผูกพันของจิตใจจึงอยู่ที่ธรรมชาติแม่น้ำและพื้นดิน สิ่งหล่อหลอมเหล่านี้จึงเกิดบูรณาการเป็นความคิด ความเชื่อและประเพณีในท้องถิ่น แล้วถ่ายทอดเป็นวัฒนธรรมไทยอย่างงดงาม ที่สำคัญวัฒนธรรมช่วยส่งต่อคุณค่าความหมายของสิ่งอันเป็นที่ยอมรับในสังคม หนึ่ง ๆ ให้คนในสังคมนั้นได้รับรู้แล้วขยายไปในขอบเขตที่กว้างขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นี้คือผลงานของมนุษย์นั้นเองที่เรียกว่า ศิลปะไทย

ปัจจุบันคำว่า "ศิลปะไทย" กำลังจะถูกลืมเมื่ออิทธิพลทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนที่สังคมเก่าของไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งโลกแห่งการสื่อสารได้ก้าวไปล้ำยุคมาก จนเกิดความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับสมัยอดีต โลกใหม่ยุคปัจจุบันทำให้คนไทยมีความคิดห่างไกลตัวเองมากขึ้น และอิทธิพลดังกล่าวนี้ทำให้คนไทยลืมตัวเราเองมากขึ้นจนกลายเป็นสิ่งสับสน อยู่กับสังคมใหม่อย่างไม่รู้ตัว มีความวุ่นวายด้วยอำนาจแห่งวัฒนธรรมสื่อสารที่รีบเร่งรวดเร็วจนลืมความเป็น เอกลักษณ์ของชาติ เมื่อเราหันกลับมามองตัวเราเองใหม่ ทำให้ดูห่างไกลเกินกว่าจะกลับมาเรียนรู้ว่า พื้นฐานของชาติบ้านเมืองเดิมเรานั้น มีความเป็นมาหรือมีวัฒนธรรมอย่างไร ความรู้สึกเช่นนี้ ทำให้เราลืมมองอดีตตัวเอง การมีวิถีชีวิตกับสังคมปัจจุบันจำเป็นต้องดิ้นรนต่อสู้กับปัญหาต่าง ๆ ที่วิ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว ถ้าเรามีปัจจุบันโดยไม่มีอดีต เราก็จะมีอนาคตที่คลอนแคลนไม่มั่นคง การดำเนินการนำเสนอแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนศิลปะในครั้งนี้ จึงเป็นเสมือนการค้นหาอดีต โดยเราชาวศิลปะต้องการให้อนุชนได้มองเห็นถึง ความสำคัญของบรรพบุรุษ ผู้สร้างสรรค์ศิลปะไทย ให้เราทำหน้าที่สืบสานต่อไปในอนาคต

### 6.2 ความเป็นมาของศิลปะไทย

ไทยเป็นชาติที่มีศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีของตนเองมาช้านานแล้ว เริ่มตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทยจะวิวัฒนาการและสืบเนื่องเป็นตัวของตัวเองในที่สุด เท่าที่เราทราบราว พ.ศ. 300 จนถึง พ.ศ. 1800 พระพุทธศาสนานำเข้ามาโดยชาวอินเดีย ครั้งนั้นแสดงให้เห็นอิทธิพลต่อรูปแบบของศิลปะไทยในทุก ๆ ด้านรวมทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม โดยกระจายเป็นกลุ่มศิลปะสมัยต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สมัยทวาราวดี ศรีวิชัย ลพบุรี เมื่อกลุ่มคนไทยตั้งตัวเป็นปึกแผ่นแล้ว ศิลปะดังกล่าวจะตกทอดกลายเป็นศิลปะไทย ช่างไทยพยายามสร้างสรรค์ให้มีลักษณะพิเศษกว่า งานศิลปะของชาติอื่น ๆ คือ จะมีลวดลายไทยเป็นเครื่องตกแต่ง ซึ่งทำให้ลักษณะของศิลปะไทยมีรูปแบบเฉพาะมีความอ่อนหวาน ละมุนละไม และได้สอดแทรกวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีและความรู้สึกของคนไทยไว้ในงานอย่างลงตัว ดังจะเห็นได้จากภาพฝาผนังตามวัดวาอารามต่าง ๆ ปราสาทราชวัง ตลอดจนเครื่องประดับและเครื่องใช้ทั่วไป7.5ทำไมจึงไม่ควรตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

นอกจากเหตุผลทางการแพทย์ เช่น เกิดภาวะแทรกซ้อนช่วงตั้งครรภ์ คลอด หลังคลอดสูงกว่าคนทั่วไป (แท้ง ทารกพิการ น้ำหนักน้อย ขาดอาหาร ทารกตายในครรภ์ คลอดยาก ตกเลือดหลังคลอด ฯลฯ) เหตุผลทางด้านสังคม เศรษฐกิจ จิตวิทยา(มารดาต้องหยุดเรียน รายจ่ายสูงรายรับน้อย ครอบครัวยากจนยิ่งขึ้น มารดาเครียด ซึมเศร้า วิตกกังวล ตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ ทำแท้งเถื่อน ทารกถูกทอดทิ้ง ทารกไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ ทารกเติบโตมาเป็นปัญหาของสังคม ฯลฯ) ยังมีเหตุผลของปัจเจกบุคคล ส่งผลให้ท้องวัยทีนสร้างบาดแผลอันเจ็บปวดแห่งความทรงจำไม่รู้ลืม แก่ทั้งตัววัยทีนและผู้ปกครอง

### 6.3 ลักษณะของศิลปะไทย

ศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมใน สังคมไทย ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ ความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตของคนไทยที่ได้สอดแทรกไว้ในผลงานที่สร้างสรรค์ ขึ้นโดยเฉพาะศิลปกรรมที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติของไทย อาจกล่าวได้ว่าศิลปะไทยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมพุทธศาสนา เป็นการเชื่อมโยงและโน้มน้าวจิตใจของประชาชนให้เกิดความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนา

**ภาพไทย หรือ จิตรกรรมไทย** จัดเป็นภาพเล่าเรื่องที่เขียนขึ้นด้วยความคิดจินตนาการของคนไทย มีลักษณะตามอุดมคติของกระบวนงานช่างไทย คือเขียนสีแบน ไม่คำนึงถึงแสงและเงา นิยมตัดเส้นให้เห็นชัดเจน และเส้นที่ใช้ จะแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวนุ่มนวลเขียนตัวพระ-นาง เป็นแบบละคร มีลีลา ท่าทางเหมือนกัน ผิดแผกแตกต่าง กันด้วยสีร่างกายและเครื่องประดับเขียนแบบตานกมอง หรือเป็นภาพต่ำกว่าสายตา โดยมุมมองจากที่สูงลงสู่ ล่าง จะเห็นเป็นรูปเรื่องราวได้ตลอดภาพ เขียนติดต่อกันเป็นตอน ๆ สามารถดูจากซ้ายไปขวาหรือล่างและบนได้ทั่ว ภาพ โดยขั้นตอนภาพด้วยโขดหิน ต้นไม้ กำแพงเมือง และเส้นสินเทาหรือ คชกริด เป็นต้น เขียนประดับตกแต่งด้วยลวดลายไทย มีสีทองสร้างภาพให้เด่นเกิดบรรยากาศ สุขสว่างและมีคุณค่ามากขึ้น

**ภาพลายไทย** เป็นลายที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยมีธรรมชาติมาเป็นแรงดลบันดาลใจ โดยดัดแปลงธรรมชาติให้เป็นลวดลายใหม่อย่างสวยงาม เช่น ตาอ้อย ก้ามปู เปลวไฟ รวงข้าว และดอกบัว ฯลฯ ลายไทยเดิมทีเดียวเรียกกันว่า "กระหนก" หมายถึงลวดลาย เช่น กระหนกลาย กระหนกก้านขด ต่อมามีคำใช้ว่า "กนก" หมายถึง ทอง กนกปิดทอง กนกตู้ลายทอง แต่จะมีใช้เมื่อใดยังไม่มีหลักฐานแน่ชัด ซึ่งคำเดิม "กระหนก" นี้เข้าใจเป็นคำแต่สมัยโบราณที่มีมาตั้งแต่สมัยทวาราวดี โดยเรียกติดต่อกันจนเป็นคำเฉพาะ หมายถึงลวดลายก้านขด ลายก้านปู ลายก้างปลา ลายกระหนกเปลว เป็นต้น การเขียนลายไทย ได้จัดแบ่งตามลักษณะที่จัดเป็นแม่บทใช้ในการเขียนภาพมี 4 ลาย ด้วยกัน คือลายกระหนก ลายนารี ลายกระบี่และลายคชะ เป็นต้น

**ตอนที่ 7 ตำนาน**

**7.1 ตำนาน หมายถึง**

คำว่า "ตำนาน" พนจานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายไว้ว่า "เรื่องแสดงกิจการอันมีมาแล้วแต่ปางหลัง เรื่องราวนมนานที่เล่ากันสืบๆ มา เช่น ตำนานพุทธเจดีย์สยาม" ดังนั้น ตำนาน คือ นิยายหรือเรื่องเล่าที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน จนหาต้นตอไม่ได้ และมีเนื้อหาเพื่ออธิบายที่มาของสิ่งต่างๆ หรือสถานที่ต่างๆ ที่คนในสมัยก่อนยังไม่สามารถเข้าใจได้ ลักษณะการเล่าเรื่องเพื่อตอบคำถามที่คนไม่สามารถเข้าใจได้นี้เป็นลักษณะร่วมของมนุษย์ทุกชนชาติ เพราะมนุษย์มีปัญญา ย่อมต้องการรู้และต้องการคำอธิบายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว จึงเป็นส่วนที่ทำให้ตำนานเกิดขึ้นมา

**7.2 ประเภทของตำนาน**

ตำนานสามารถแบ่งประเภทตามแบบของนิทานได้ดังนี้

**ตำนานประเภทนิยายประจำท้องถิ่น** (Legend) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับคตินิยมอย่างใดอย่างหนึ่งของคนในท้องถิ่น โดยมีเค้าของความจริงอยู่บ้าง เช่น ตัวบุคคล สถานที่ แม้ว่าในการดำเนินเรื่องจะใช้การเล่าที่แทรกเรื่องเหนือธรรมชาติลงไปบ้างก็ตาม ตำนานเหล่านี้ได้แก่

1.1 ตำนานเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ปรากฏการณ์ธรรมชาติเป็นสิ่งที่มนุษย์พบเห็นคุ้นเคย แต่มนุษย์ไม่สามารถหาคำตอบได้ว่าเกิดจากอะไร จึงมีผู้รู้แต่งเป็นเรื่องเล่าอธิบายที่มาของปรากฏการณ์ธรรมชาติเหล่านี้ออกมาเป็นรูปธรรม

1.2 ตำนานเกี่ยวกับสถานที่ ด้วยมนุษย์มีสมองจึงพยายามแสวงหาเหตุผลและมโนภาพเพื่ออธิบายที่มาของสิ่งต่างๆ จึงเกิดเป็นเรื่องเล่าตำนานเกี่ยวกับสถานที่และภูมิประเทศรอบ ๆ ตัว เรื่องเล่าเหล่านี้ได้เล่สืบทอดกันมาหลายชั่วคน จึงมีการเสริมเรื่องอื่น ๆ ตามลักษณะความเชื่อและความนิยมของคนในท้องถิ่นเข้าไปจนคนปัจจุบันอาจถือว่าเป็นเรื่องไร้สาระ หากทว่าตำนานเหล่านี้ก็มีส่วนช่วยให้เราเข้าใจความคิดและภูมิปัญญาของบรรพบุรุษของเราได้เป็นอย่างดี

1.3 ตำนานเกี่ยวกับบุคคล มักเป็นเรื่องที่กล่าวถึงคุณธรรม ความฉลาด ความสามารถ ความกล้าหาญของบุคคล ซึ่งจะมีตัวตนจริง มีสถานที่ และกำหนดระยะเวลาของเหตุการ์ที่แน่นอน แม้บางครั้งจะมีเรื่องเหนือธรรมชาติอยู่บ้าง ก็เกิดจากการเล่าตกแต่งเสริมขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้ฟังยังเชื่อว่าเรื่องดังกล่าวมีเค้าความจริงอยู่

**ตำนานประเภทเทพนิยาย** (Myth) กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้ให้ความหมายไว้ว่า "คำว่า เทพนิยาย ซึ่งแปลมาจากคำว่า Myth นี้ จะหมายถึงนิทานที่เทวดา นางฟ้าเป็นตัวบุคคลในเรื่องนิทานนั้น เช่น เรื่องพระอินทร์ หรือที่เป็นแต่เพียงกึ่งเทวดา อย่างเช่น เจ้าป่า เจ้าเขา เจ้าที่ เจ้าแม่ต่าง ๆ เทพนิยายเหล่านี้มักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมต่างๆ ที่มนุษย์ปฏิบัติในทางศาสนา" ตัวบุคคลในเรื่องอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวเอกในตำนานที่เกี่ยวกับวีรบุรุษ แต่เทพนิยายจะต้องเกี่ยวข้องกับศาสนา ซึ่งอาจจะเป็นศาสนาดั้งเดิมของมนุษย์ก็ได้ ตำนานประเภทนี้ได้แก่ เรื่องต่างๆ เกี่ยวกับพระอินทร์ ท้าวมหาสงกรานต์ เมขลา – รามสูร เป็นต้น

**ลักษณะการเล่าตำนาน** การเล่าตำนานจะเรียบเรียงเรื่องราวตามลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ผู้อ่านฟังเข้าใจเรื่องได้ง่าย และจะบรรยายอย่างละเอียดถึงความคิดของตัวละครโดยผู้อ่านไม่ต้องตีความเองเลย ภาษาที่ใช้จะใช้ถ้อยคำง่ายๆ ในท้องถิ่น ถ้ามีคำศัพท์ก็เป็นคำศัพท์ที่ชาวบ้านเข้าใจได้ เช่น ถวาย กริ้ว อธิษฐาน ฯลฯ และเนื้อความจะแทรกเรื่องอภินิหารเพื่อแสดงบุญญาธิการของตัวละคร การเล่าจะเน้นการอธิบายที่มาของสิ่งต่างๆ หรือสถานที่ต่างๆ ที่คนในสมัยก่อนยังไม่สามารถเข้าใจได้ ตำนานแต่ก่อนสืบทอดกันด้วยปาก ปัจจุบันมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

### 7.3 ความสัมพันธ์ระหว่างตำนานกับการดำรงชีวิต

- ตำนานเป็นการอธิบายสภาพการดำรงชีวิตของกลุ่มชนในท้องถิ่น ว่าสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมและล่าสัตว์ จึงมีตำนานหลายเรื่องที่มีเรื่องเกี่ยวกับการล่าช้าง การยิงกระกรอกมาเป็นอาหาร การปลูกพืชพื้นบ้าน เช่น น้ำเต้า เครื่องมือที่ใช้ในการประกอบอาชีพและการผลิตอาหารก็เป็นเครื่องมือทำจากธรรมชาติ เช่น ครก สาก ฯลฯ เป็นลักษณะสังคมแบบพึ่งพิงตนเองกับธรรมชาติมากกว่าเครื่องจักรกล

- ตำนานสะท้อนบทบาทของผู้หญิงเป็นผู้ตาม ผู้ชายเป็นผู้นำ ผู้หญิงมีหน้าที่หุงหาอาหาร ดูแลที่อยู่อาศัย ตลอดจนเครื่องนุ่งห่มของสมาชิกในครอบครัว ในตำนานจึงมักจะมีตัวเอกเป็นผู้ชาย ยกเว้นเรื่องจามเทวีวงศ์ที่ได้ขึ้นครองนครหริภุญชัย ที่สุเทวฤาษีสร้างขึ้นตามพุทธทำนาย ซึ่งตำนานเรื่องนี้ แม้จะมีตัวเอกเป็นผู้หญิง แต่บทบาทก็ต่างจากตำนานที่มีตัวเอกเป็นผู้ชาย เพราะนางจามเทวีไม่ได้แสดงความกลาหาญหรือความสามารถในการรบแต่จะแสดงความสามารถในการใช้เล่ห์เหลี่ยมและมารยาหญิง ดังนั้น บทบาทผู้นำก็ยังคงเป็นบทบาทเด่นของผู้ชายนั่นเอง

- ตำนานสะท้อนประวัติศาสตร์การต่อสู้ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ว่า กว่าจะรวมกันเป็นประเทศชาติในปัจจุบันต้องรบพุ่งเสียเลือดเนื้อมามากมาย

- ตำนานสะท้อนความเชื่อเรื่องกรรม และการตั้งสัตย์อธิษฐาน ในตำนานส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นว่า ทำดีย่อมได้ผลดี ทำชั่วย่อมได้ผลชั่ว และหากตั้งสัตว์อธิษฐานใดก็จะได้สมความปรารถนา

- ตำนานเป็นการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเชื่อ เช่น น้ำท่วมโลก แผ่นดินถล่ม

- ตำนานให้ข้อคิดแก่คนในเรื่องการทำความดี

- ตำนานสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน เพราะเมื่อทราบเรื่องราวความเป็นมาของท้องถิ่นที่กว่าจะเป็นชนชาติเช่นทุกวันนี้ บรรพบุรุษของเราต้องต่อสู้กับความยากลำบากต่าง ๆ อย่างมากมายทำให้ผู้ศึกษาเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น และมีกำลังใจที่จะต่อสู้พัฒนาสังคมของตนต่อไป

**ตอนที่ 8 ตำนานวันสงกรานต์**

**8.1 ตำนานวันสงกรานต์**

นางสงกรานต์ เป็นคติความเชื่ออยู่ในตำนานสงกรานต์ ซึ่งรัชกาลที่ 3 ให้จารึกลงในแผ่นศิลาติดไว้ที่วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม(วัดโพธิ์) เป็นเรื่องเล่าถึงความเป็นมาของประเพณีดังกล่าว ซึ่งเป็นอุบายเพื่อให้คนโบราณ ผู้ไม่รู้หนังสือได้รู้ว่า วันมหาสงกรานต์ คือ วันที่พระอาทิตย์ยกขึ้นสู่ราศีเมษ ซึ่งสมัยนั้นถือเป็นวันขึ้นปีใหม่ตามสุริยคติตรงกับวันใด และ เวลาใด โดยสมมุติผ่านนางสงกรานต์ทั้งเจ็ดเทียบกับแต่ละวันในสัปดาห์ นางสงกรานต์เป็นใคร ทำไมจึงเรียก "นางสงกรานต์" กลุ่มประชาสัมพันธ์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ขอนำตำนานโดยย่อ พร้อมคำทำนายทายทักของโบราณมาเสนอให้ทราบเป็นแนวคิดดังต่อไปนี้

นางสงกรานต์มีด้วยกันเจ็ดนาง เป็นเทพธิดาลูกสาวท้าวกบิลพรหม และเป็นบาทบริจาริกาของพระอินทร์ ตามตำนานเล่าว่า ท้าวกบิลพรหมแพ้พนันธรรมบาลกุมาร ต้องตัดเศียรออกบูชาธรรมบาลกุมารตามสัญญา แต่เนื่องจากพระเศียรของพระองค์ตกไปอยู่ที่ใด ก็จะเป็นอันตรายต่อที่นั้นไม่ว่าจะเป็นบนอากาศ บนดินหรือในน้ำ ดังนั้น ธิดาทั้งเจ็ดจึงต้องนำพานมารองรับและนำไปประดิษฐานไว้ในถ้ำคันธชุลี ณ เขาไกรลาส ครั้นถึงกำหนด 365 วัน ซึ่งโลกสมมุติว่าเป็นปีหนึ่งเวียนมาถึงวันมหาสงกรานต์ เทพธิดาทั้งเจ็ดก็จะทรงพาหนะของตน ผลัดเวรกันมาเชิญพระเศียรของบิดาออกแห่ โดยที่เทพธิดาทั้งเจ็ดนี้ปรากฏในวันมหาสงกรานต์เป็นประจำ จึงได้ชื่อว่า "นางสงกรานต์" ส่วนท้าวกบิลพรหมนั้น โดยนัยก็คือ พระอาทิตย์นั่นเอง เพราะกบิล หมายถึง สีแดง

นอกจากชื่อนางสงกรานต์จะบอกวันที่พระอาทิตย์ยกเข้าสู่ราศีเมษว่าเป็นวันใดแล้ว อิริยาบถที่นางสงกรานต์ขี่พาหนะมา ก็จะบ่งบอกช่วง เวลา ว่าพระอาทิตย์จะเคลื่อนสู่ราศีเมษ อันถือเป็นวันปีใหม่ว่าเป็นเวลาใดของวันนั้นๆด้วย ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน ๔ ท่า คือ ยืน นั่ง นอนลืมตา และนอนหลับตา กล่าวคือ ถ้าพระอาทิตย์ยกสู่ราศีเมษ ในระหว่างเวลา รุ่งเช้าจนถึงเที่ยง นางสงกรานต์จะ ยืน บนพาหนะ ถ้าเที่ยงจนถึงค่ำ นางสงกรานต์จะนั่งบนพาหนะ ถ้าค่ำไปจนถึงเที่ยงคืนนางสงกรานต์จะนอนลืมตาบนพาหนะ ถ้าเที่ยงคืนไปจนถึงรุ่งเช้า นางสงกรานต์จะนอนหลับตาบนพาหนะ

ส่วน นางสงกรานต์ ปีไหน ชื่ออะไร กินอะไร ขี่อะไรนี้ จะปรากฏอยู่ใน " ประกาศสงกรานต์ " ซึ่งปัจจุบันจะพบแต่ในหนังสือราชกิจจานุเบกษา และปฏิทินหลวงที่พระราชทานเนื่องในวันปีใหม่ทุกปี หรือที่เอกชนพิมพ์จำหน่าย ส่วนสมัยก่อนประกาศสงกรานต์ ถือเป็นการประกาศพระราชกฤษฎีกาเรื่องหนึ่งตามประเพณีโบราณ กล่าวคือ เมื่อสิ้นสุดปีหนึ่งๆ จะเปลี่ยนปีนักษัตรเริ่มศักราชใหม่ ทางราชการโดยกรมพระสุรัสวดี ผู้ถือบัญชีกระทรวงทบวงการทั้งหมดก็จะคัดสำเนาประกาศสงกรานต์แจกจ่ายไปยัง กรมกองต่างๆ จากนั้นแต่ละหน่วยก็จะประกาศสงกรานต์ให้

ราษฎรได้ทราบทั่วกันเกี่ยวกับวัน เดือน ข้างขึ้น ข้างแรมในปีต่อไป เพื่อประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของราษฎรที่ส่วนใหญ่ทำเกษตรกรรม เช่น ทำให้ทราบวันเวลาขึ้นศักราชใหม่ กำหนดการพระราชพิธี ศาสนพิธีต่างๆ การเกิดสุริยุปราคาและจันทรุปราคาในบางปี รวมถึงเกณฑ์น้ำฝนน้ำท่าของปีนั้นๆ เป็นต้น โดยประเพณีเดิมเจ้าพนักงานก็จะตีฆ้องเป็นสัญญาณเรียกราษฎร มาประชุมแล้วอ่านประกาศให้ฟัง ซึ่งวิธีเช่นนี้เรียกกันว่า " ตีฆ้องร้องป่าว " ครั้นต่อมาเมื่อมีโรงพิมพ์เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงออกเป็นพระราชกิจจานุเบกษา พิมพ์ประกาศต่างๆ ของทางราชการแทนการอ่านประกาศแบบเดิมพูดง่ายๆ ว่าประกาศสงกรานต์ก็คือ ปฏิทินของสมัยโน้นนั่นเอง

**8.2 ประวัติตำนานวันสงกรานต์**

มีตำนานโบราณเกี่ยวกับวันสงกรานต์ ที่บอกเล่าถึงเรื่องราว การท้าพนันระหว่างเทพเจ้าและมนุษย์ โดยใช้ศีรษะของอีกฝ่ายเป็นเดิมพันตัดสิน นั่นคือเรื่องราวของ ท้าวกบิลพรหมกับธรรมบาลกุมาร

ภาพที่ 6 ประวัติตำนานนางสงกรานต์

ที่มา : http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนาน

กาลครั้งหนึ่งในสมัย โบราณ ยังมีเศรษฐีผู้หนึ่งเจริญด้วยทรัพย์มหาศาล แต่ไร้บุตรสืบสกุล วันหนึ่งท่านเศรษฐีได้พบชายผู้หนึ่งเมาสุราเที่ยวกล่าว วาจาระรานผู้อื่น ท่านเศรษฐีจึงเข้าไปต่อว่าตักเตือน แต่กลับถูกชายผู้นั้นกล่าวคำหยาบช้าโต้ตอบว่า

" ถึงแม้เราจักเป็นนักเลงสุรา แต่เราก็หาได้เป็นคนมีกรรมหนักดังเช่นท่านไม่"

ท่านเศรษฐีจึงกล่าวว่า “เหตุใดท่านจึงต่อว่าเราเช่นนั้น”
นักเลงสุราได้ตอบกลับว่า “ถึงแม้ท่านเป็นผู้มีสมบัติมาก แต่ท่านก็ไม่มีบุตรชายสืบสกุล เมื่อเสียชีวิตแล้ว สมบัติเหล่านี้ก็สูญเปล่า ส่วนเรานั้นมีบุตรชายถึงสามคน ไว้สืบสกุลย่อมประเสริฐกว่าท่านผู้ไร้บุตรมากนัก”

เมื่อได้ยินดังนั้น ท่านเศรษฐีจึงเกิดกลุ้มใจเป็นอันมากและได้ไปปรึกษานักบวชผู้รู้ ซึ่งได้ให้คำแนะนำให้เศรษฐีจัดพิธีบวงสรวงขอบุตรจากพระอาทิตย์ และพระจันทร์ ทว่าแม้ทำพิธีแล้วผ่านไปนานถึงสามปี ก็ยังมิได้เกิดบุตร จนเมื่ออาทิตย์ยกขึ้นสู่ราศีเมษ เศรษฐีจึงพาบริวารไปบวงสรวงขอบุตรจากพระไทร พระไทรมีความเมตตาสงสารเศรษฐี จึงได้ขึ้นไปบนสรวงสวรรค์และกราบทูลขอบุตรจากพระอินทร์ให้แก่เศรษฐีผู้นั้น พระอินทร์จึงรับสั่งให้ธรรมบาลกุมารเทวบุตรลงมาเกิดเป็นบุตรของท่านเศรษฐี ต่อมาเมื่อภรรยาของท่านเศรษฐีคลอดบุตรแล้ว ท่านเศรษฐีได้ปลูกปราสาทเจ็ดชั้นให้บุตรชายอยู่ยังใต้ต้นไทรริมฝั่งแม่น้ำ และตั้งชื่อบุตรของตนว่า “ธรรมบาลกุมาร”

ธรรมบาลกุมารเป็น เด็กที่เฉลียวฉลาดอย่างมาก โดยสามารถเรียนรู้ไตรเทพจบเมื่ออายุ ๗ ขวบ ทั้งยังสามารถเรียนรู้ภาษานกได้อีกด้วย ด้วยความสามารถของธรรมบาลกุมารนี้เองทำให้ผู้คนพากันนับถือว่าเป็นผู้รอบรู้ในทุกสรรพสิ่ง

ภาพที่ 7 ประวัติตำนานนางสงกรานต์
ที่มา : http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนาน

จนเมื่อคำรำลือดัง กล่าวได้ล่วงรู้ถึงท้าวกบิลพรหม ท่านท้าวจึงวคิดว่า มานพน้อยผู้นี้คิดจะมาแข่งวิชาความรูกับเทพยดา ท้าวกบิลพรมจึงต้องการที่จะทดสอบปัญญาของธรรมบาลกุมาร จึงได้เสด็จลงมายังโลกมนุษย์ และถามปัญหาธรรมบาลกุมาร 3 ข้อคือ

ข้อที่ 1 ยามเช้า ราศีแห่งมนุษย์สถิตอยู่ ณ ที่ใด

ข้อที่ 2 ยามเที่ยง ราศีแห่งมนุษย์สถิตอยู่ ณ ที่ใด

ข้อที่ 3 ยามค่ำราศีแห่งมนุษย์สถิตอยู่ ณ ที่ใด

ภาพที่ 8 ประวัติตำนานนางสงกรานต์

ที่มา : http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนาน

โดยในการพนันประลองปัญญานี้ ทั้งสองฝ่ายได้ตกลงกันว่า ถ้าธรรมบาลกุมารสามารถตอบปัญหาได้ ภายใน 7 วัน ท้าวกบิลพรหมจะตัดเศียรของตนบูชาธรรมบาลกุมาร แต่ถ้าธรรมบาลกุมารไม่สามารถตอบปัญหาได้ ธรรมบาลกุมารก็จะต้องตัดศีรษะของตนเช่นกัน

ภาพที่ 9 ประวัติตำนานนางสงกรานต์
ที่มา : http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนาน

เวลาล่วงเลยไปถึง 6 วัน ธรรมบาลกุมารก็ยังหาคำตอบไม่ได้ และด้วยความกลัดกลุ้มใจ ธรรมบาลกุมาร จึงได้ไปนอนก่ายหน้าผากอยู่ใต้ต้นตาล และที่บนต้นตาลนั้นมีนกอินทรี 2 ตัว ผัวเมียทำรังอยู่ ในวันนั้น นกอินทรีทั้งสองได้คุยกันเรื่องการออกไปหากินในวันพรุ่งนี้ โดยนางนกอินทรีได้ถามผัวว่า "พรุ่งนี้เราจะไปหากินที่ไหนกันดี "
นกอินทรีตัวผู้จึงตอบ ว่า "พรุ่งนี้เราไม่ต้องออกไปหากินไกลหรอก ด้วยพรุ่งนี้ธรรมบาลกุมารจะต้องตัดศีรษะบูชาท้าวกบิลพรหม เนื่องจากตอบปัญหาไม่ได้และเราก็จะได้กินเนื้อของธรรมบาลกุมาร"
"น่าสงสารกุมารน้อย ยิ่งนัก ท้าวกบิลพรหมก็ช่างกระไร จึงถามปัญหาที่มนุษย์เกินจะตอบได้เช่นนี้" นางนกว่าก่อนจะถามผัวอีก"แล้วพี่ ท่านรู้คำตอบของปริศนานั้นหรือไม่เล่า"
"ปัญหาเพียงเท่านี้ เหตุใดข้าจักมิรู้เล่า"เจ้านกอินทรีตัวผู้พูดก่อนเฉลยให้เมียรักฟังว่า "อันราศีแห่งมนุษย์นั้นจะสถิตอยู่ที่ร่างกายต่างวาระกัน คือ เวลาเช้าจะสถิตอยู่ที่หน้า มนุษย์จึงต้องล้างหน้า เวลาเที่ยงราศีสถิตอยู่ที่อก มนุษย์จึงต้องปะพรมน้ำที่หน้าอก และเวลาค่ำสถิตอยู่ที่เท้า มนุษย์จึงต้องล้างเท้า จึงจะพ้นอัปรีย์จัญไรทั้งปวง"

ครั้นเมื่อธรรมบาล กุมารเมื่อได้ยินดังนั้น ก็จดจำคำตอบและนำไปบอกแก่ท้าวกบิลพรหม เมื่อการณ์กลับเป็นดังนี้ ท้าวกบิลพรหมจึงจำต้องตัดเศียรของตนบูชาธรรมบาลกุมาร เนื่องด้วยแพ้พนัน ทว่าเศียรของท้าวกบิลพรหมนั้นมีพิษร้ายมาก คือหากตัดแล้วตั้งไว้บนแผ่นดิน แผ่นดินก็จะลุกเป็นไฟ ถ้าโยนขึ้นสู่ท้องฟ้าฝนก็จะตกไม่ถูกต้องตามฤดูกาล และถ้าทิ้งลงมหาสมุทรน้ำก็จะเหือดแห้ง

ภาพที่ 10 ประวัติตำนานนางสงกรานต์
ที่มา : http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนาน

ท้าวกบิลพรหมจึงรับ สั่งเรียกธิดาทั้ง 7 เพื่อให้นำเศียรของท้าวกบิลพรหมไปแห่ประทักษิณรอบเขาพระสุเมรุ 60 นาที แล้วจึงนำไปเก็บไว้ในมณฑปถ้ำธุลีเขาไกรลาศ ครั้นครบกำหนด 365 วัน (โลกสมมุติว่าเป็น 1 ปี) เป็นสงกรานต์ ซึ่งหมายถึงขึ้นปีใหม่นั้นเอง โดยนางสงกรานต์จะต้องนำเศียรของท้าวกบิลพรหมแห่ประทักษิณรอบเขาพระสุเมรุ เป็นประจำทุกปี

**8.3 รายชื่อตัวละครตำนานวันสงกรานต์**

**1. วันอาทิตย์ ชื่อ ทุงษะเทวี**

ทุงษะเทวี ทัดดอกทับทิม เครื่องประดับปัทมราค ภักษาหารผลมะเดื่อ อาวุธขวาจักร ซ้ายสังข์ พาหนะครุฑ ทำนายว่าปีนั้นพืชพันธุ์ธัญญาหารในเลือกสวนไร่นาไม่สู้งอกงามนัก

ภาพที่ 11 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

**2. วันจันทร์ ชื่อ โคราคะเทวี**

โคราคะเทวี ทัดดอกปีบ เครื่องประดับมุกดา ภักษาหารน้ำมัน อาวุธขวาพระขรรค์ ซ้ายไม้เท้า พาหนะเสือ ทำนายว่า ข้าราชบริพารและข้าราชการผู้ใหญ่จะเรืองอำนาจ

ภาพที่ 12 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

**3. วันอังคาร ชื่อ รากษสะเทวี**

รากษสะเทวี ทัดดอกบัวหลวง เครื่องประดับโมรา ภักษาหารโลหิต อาวุธขวาตรีศูล ซ้ายธนู พาหนะสุกร ทำนายว่าจะเกิดอันตรายกลางเมืองจะเกิดเพลิงไหม้และโจรผู้ร้ายชุกชุม

ภาพที่ 13 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

**4. วันพุธ ชื่อ มัณฑาเทวี**

มัณฑาเทวี ทัดดอกจำปา เครื่องประดับไพฑูรย์ ภักษาหารนมเนย อาวุธขวาเข็มซ้ายไม้เท้า พาหนะลา ทำนายว่า ปีนั้นข้าราชการชั้นผู้ใหญ่จะได้ยศถาบรรดาศักดิ์จากต่างประเทศ

ภาพที่ 14 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

**5. วันพฤหัสบดี ชื่อ กิริณีเทวี**

กิริณีเทวี ทัดดอกมณฑา เครื่องประดับมรกต ภักษาหารถั่วงา อาวุธขวาขอ ซ้ายปืน พาหนะช้าง ทำนายว่า จะแพ้ข้าไท พระสงฆ์ราชาคณะจะได้รับความเดือดเนื้อร้อนใจกันแล

ภาพที่ 15 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

**6. วันศุกร์ ชื่อ กิมิทาเทวี**

กิมิทาเทวี ทัดดอกจงกลนี เครื่องประดับบุษราคัม ภักษาหารกล้วยน้ำว้า อาวุธขวาพระขรรค์ ซ้ายพิณ พาหนะกระบือ ทำนายว่า ปีนั้นพืชพรรณธัญญาหารอุดม ฝนหนัก พายุร้าย จะเจ็บตากันมาก

ภาพที่ 16 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

7. **วันเสาร์ ชื่อ มโหทรเทวี**

มโหธรเทวี ทัดดอกสามหาว เครื่องประดับนิลรัตน์ ภักษาหารเนื้อทราย อาวุธขวาจักร ซ้ายตรีศูล พาหนะนกยูง ทำนายว่า ปีนั้นโจรผู้ร้ายชุกชุม จะเกิดการเจ็บไข้ได้ป่วยกันมาก

ภาพที่ 17 ตัวละครนางสงกรานต์

ที่มา : http://images.palungjit.com/f560/นางสงกรานต์วันต่างๆ-21499.html

8. **ท้าวกบิลพรหม** หรือ พระอาทิตย์ เป็นบิดาของนางสงกรานต์
9. **เศรษฐีและภรรยา** บิดาและมารดาของธรรมบาลกุมาร
10. **ธรรมบาลกุมาร** ลูกชายของท่านเศรษฐี
11. **พระอินทร์** ผู้ให้ธรรมบาลกุมารมาเกิดเป็นลูกท่านเศรษฐี

**8.4 ความเชื่อเกี่ยวกับ อิริยาบถของนางสงกรานต์ เชื่อว่า**

1.ถ้านางสงกรานต์ ยืนมา จะเกิดความเดือดร้อนเจ็บไข้

2.ถ้านางสงกรานต์ นั่งมา จะเกิดความเจ็บไข้ ผู้คนล้มตาย และเกิดเหตุเภทภัยต่างๆ

3.ถ้านางสงกรานต์ นอนลืมตา ประชาชนจะอยู่เย็นเป็นสุข

4.ถ้านางสงกรานต์ นอนหลับตา พระมหากษัตริย์จะเจริญรุ่งเรืองดี

**คำทำนายเกี่ยวกับวันมหาสงกรานต์ วันเนา และวันเถลิงศก**

1. ถ้าวันอาทิตย์ เป็นวันมหาสงกรานต์ ปีนั้นพืชพันธุ์ธัญญาหารไม่สู้จะงอกงามนัก ถ้าวันอาทิตย์เป็น วันเนา ข้าวจะตายฝอย คนต่างด้าวจะเข้าเมืองมาก ท้าวพระยาจะร้อนใจ ถ้าวันอาทิตย์เป็น วันเถลิงศก พระมหากษัตริย์จะมีพระบรมเดชานุภาพปราบศัตรูได้ทั่วทุกทิศ

2. ถ้าวันจันทร์ เป็น วนมหาสงกรานต์ ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ ตลอดจนคุณหญิงคุณนายทั้งหลายจะเรืองอำนาจ ถ้าวันจันทร์เป็น วันเนา มักเกิดความไข้ต่างๆ และเกลือจะแพง นางพญาจะร้อนใจถ้าวันจันทร์เป็นวันเถลิงศกพระราชินีและท้าวนางฝ่ายในจะมีความสุขสำราญ

3. ถ้าวันอังคาร เป็นวันมหาสงกรานต์ โจรผู้ร้ายจะชุกชุม จะเกิดการเจ็บไข้ร้ายแรง แต่ถ้าวันอังคารเป็น วันเนา ผลหมากรากไม้จะแพง ถ้าวันอังคารเป็น วันเถลิงศกข้าราชการทุกหมู่เหล่าจะมีความสุขมีชัยชนะแก่ศัตรูหมู่พาล

4. ถ้าวันพุธ เป็นวันมหาสงกรานต์ ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่จะได้รับการยกย่องจากต่างประเทศ ถ้าวันพุธเป็น วันเนา ข้าวปลาอาหารจะแพง แม่หม้ายจะพลัดที่อยู่ ถ้าวันพุธเป็นวันเถลิงศกบรรดานักปราชญ์ราชบัณฑิตจะมีความสุขสำราญ

5. ถ้าวันพฤหัสบดีเป็นวันมหาสงกรานต์ ผู้น้อยจะแพ้ผู้เป็นใหญ่และเจ้านายถ้าวันพฤหัสบดีเป็น วันเนา ผลไม้จะแพง ราชตระกูลจะมีความร้อนใจ ถ้าวันพฤหัสบดีเป็น วันเถลิงศก สมณชีพราหมณ์จะปฏิบัติกรณียกิจอันดีงาม

6. ถ้าวันศุกร์ เป็นวันมหาสงกรานต์ พืชพันธุ์ธัญญาหารจะอุดมสมบูรณ์ ฝนชุก พายุพัดแรง ผู้คนจะเป็นโรคตาและเจ็บไข้กันมาก ถ้าวันศุกร์เป็น วันเนา พริกจะแพง แร้งกาจะเป็นโรค สัตว์ป่าจะเป็นอันตราย แม่หม้ายจะมีลาภ ถ้าวันศุกร์เป็น วันเถลิงศก พ่อค้าคหบดีจะทำมาค้าขึ้นมีผลกำไรมาก

7. ถ้าวันเสาร์ เป็นวันมหาสงกรานต์ โจรผู้ร้ายจะชุกชุม จะเกิดการเจ็บไข้ร้ายแรง ถ้าวันเสาร์เป็น วันเนา ข้าวปลาจะแพง ข้าวจะได้น้อย ผลไม้จะแพง น้ำน้อย จะเกิดเพลิงกลางเมือง ขุนนางจะต้องโทษถ้าวันเสาร์เป็นวันเถลิงศกบรรดาทหารทั้งปวงจะมีชัยชนะแก่ข้าศึกศัตรู

# บทที่ 3

# วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่องการออกแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์ เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับผู้ที่สนใจในตำนานวันสงกรานต์ และเพื่อให้ทุกคนหันมาให้ความสำคัญและกลับมาสนใจกับประเพณีวันสงกรานต์ถึงเรื่องราว ประวัติความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์ว่าเกิดขึ้นมาได้อย่างไร และมีความสำคัญอย่างไรบ้าง จึงนำเรื่องตำนานวันสงกรานต์มาทำในรูปแบบการ์ดเกม เล่าเรื่องราวของตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในตำนานวันสงกรานต์ ว่าเรื่องราวของตำนานเกิดขึ้นมาได้อย่างไร และการทำออกมาในรูปแบบการ์ดเกมก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยรุ่นที่ชอบการเล่นเกมหรือชอบสะสมการ์ดเกมได้มากทีเดียวในปัจจุบัน จึงจัดทำเรื่องตำนานวันสงกรานต์ออกมาในรูปแบบการ์ดเกมเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

**1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา**

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

1.1 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร

- หนังสือคู่มือการจัดทำสารนิพนธ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับ พ.ศ. 2550
- การศึกษาอิสระ และศิลปนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- Digital Painting วาดภาพและระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์

1.2 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเว็บไซต์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่

1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับตำนานวันสงกรานต์

- http://th.wikipedia.org/wiki/สงกรานต์
- http://www.khonmuang.com/pages/songgran.htm
- http://www.dmc.tv/pages/scoop/ประวัติความเป็นมาสงกรานต์
- http://campus.sanook.com/u_life/knowledge_01597.php
- http://campus.sanook.com/948044/ประวัติวันสงกรานต์
- http://www.tlcthai.com/songkran/นางสงกรานต์-เป็นใคร-ประวัติ

1.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการดำเนินงานศึกษาอิสระ

- http://battlespirits.exteen.com/20111005/battle-spirits
- http://th.wikipedia.org/wiki/เกมไพ่
- http://www.letcomic.com/2011/webboard/index.php/topic/2042

**2. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย**

2.1 ประชากร

2.1.1 กลุ่มนักเรียนและนักศึกษาอายุ 18-22 ปี จนถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ

2.1.3 กลุ่มบุคคลที่มีความสนใจในงานวิจัย และต้องการศึกษาเกี่ยวกับตำนาน

**3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย**

3.1 การออกแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์

3.1.1 ความน่าสนใจของรูปแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์

- องค์ประกอบโดยรวมของภาพ
- การจัดภาพ
- เรื่องราวและเนื้อหาในการ์ด
- รูปแบบตัวละคร
- สีสันของฉากและรูปแบบของการ์ดเกม

3.1.2 ความพึงพอใจกับรูปแบบการ์ดเกมตำนานวันสงกรานต์

- รูปแบบของการ์ด
- การ์ดเกม
- องค์ประกอบของภาพ ตัวละครและฉาก
- โทนสีโดยรวมของงาน

**4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

4.1 คอมพิวเตอร์

4.2 เครื่องปริ้น

4.3 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน

- Adobe Photoshop
- Adobe After Effect
- SAI Paint Tool

**5. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

5.1 การออกแบบการ์ดเกม

5.1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการ์ดเกม จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบการ์ดเกมออกมาให้น่าสนใจและเข้ากับเรื่องราวและเนื้อหา

5.1.2 ศึกษารูปแบบการ์ดเกม จากตำราและเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องในด้านเนื้อหาข้อมูลของการ์ดเกม องค์ประกอบในการ์ดเกม

5.1.3 ศึกษาและกำหนดเนื้อหาในเรื่อง ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบการ์ดเกม

5.1.4 เริ่มออกแบบตัวละครในเรื่องตำนานวันสงกรานต์ กำหนดตัวละครที่จะนำมาออกแบบภายในการ์ดเกม

5.1.5 หลังจากตัวละครในเรื่องเสร็จ เริ่มดำเนินการออกแบบ รูปแบบของการ์ดเกม ที่จะนำเสนอเรื่องราวของตัวละครในเรื่องของแต่ละคน จำนวน 48 ใบ

5.1.6 ปรับปรุงแก้ไขตัวละคร รูปแบบการ์ดเกม โทนสี ฉากต่างๆ ที่สร้างออกแบบขึ้นตามข้อเสนอแนะ

5.1.7 ปรับแก้ไขและเริ่มลงสีการ์ดแต่ละใบ

5.1.8 นำเสนอผลงานเพื่อที่จะนำมาแก้ไขปรับปรุงในแต่ละส่วน

5.1.9 ปรับแก้ไขโทนสี องค์ประกอบโดยรวมของภาพและเก็บรายละเอียดของงานให้เรียบร้อย

5.1.10 นำเสนอผลงานที่สำเร็จและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว

**6. การเก็บรวบรวมข้อมูล**

6.1 ข้อมูลของตำนานนางสงกรานต์ทั้ง 7 วัน แบ่งหัวข้อในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

- ชื่อ (ภาษาไทย / ภาษาอังกฤษ)
- ลักษณะเด่นนางสงกรานต์
- สีประจำวันนางสงกรานต์แต่ละคน
- สัตว์พาหนะของแต่ละคน
- ลักษณะท่าทางของนางสงกรานต์แต่ละคน

6.2 ข้อมูลด้านเทคนิคในการทำงาน

- รูปแบบการทำการ์ดเกม องค์ประกอบภายในการ์ดต่างๆ
- ศึกษารูปแบบการลงสี เทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน
- ตัวอย่างรูปแบบ การลงสีของการ์ดเกมหลากหลายรูปแบบ

6.3 ข้อมูลอ้างอิง (Reference)

4.4.1ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร เน้นให้มีความแข็งแรงและความเป็นไทยเข้ามาผสกันให้ตัวละครมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันออกไปตามวันของแต่ละคน และให้มีลักษณะนิสัยคล้ายกับสัตว์พาหนะของแต่ละคน เพื่อดึงคาแรกเตอร์ของแต่ละครให้มีจุดเด่นที่ต่างกันออกไป

- ตัวละครไทยในวรรณคดีเข้ามาผสม
- นำรูปแบบของสากลในเรื่องของสี โทนสีมาใช้

4.4.2 ข้อมูลเรื่องฉาก สถานที่ในเนื้อหา

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลของตำนานโดยตรง และเพิ่มความแฟนตาซีเข้าไปในฉาก สถานที่ต่างๆมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และดึงดูดให้งานดูมีสีสันน่าติดตาม

- ปราสาทในเทพนิยายต่างๆ

**8. การศึกษาข้อมูล**

หลังจากที่ได้ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จึงได้นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาออกแบบสร้างสรรค์งาน ตัวละครต่างๆ ดังนี้

5.1 ออกแบบตัวละครให้มีความโดดเด่น แตกต่างกันและให้เป็นที่น่าสนใจ

5.2 ศึกษารูปแบบ ลักษณะตัวละคร เรื่องราว สถานที่ต่างๆในเรื่อง จากเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์ นำเสนอและออกแบบให้มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ให้น่าติดตาม

5.3 สรุปเนื้อหาและเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ และเข้าใจง่ายแก่ผู้อ่าน

**9. การพัฒนาและการสร้างสรรค์**

การออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์ จากผลสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า นอกจากจะต้องออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัย ต้องมีการนำเสนอเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษามาดัดแปลง และพัฒนาต่อไป เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานออกแบบ ซึ่งในส่วนของงานออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนา แบ่งได้ดังนี้

8.1 การออกแบบพัฒนาและการสร้างสรรค์

8.1.1 การ์ดเกมจำนวน 48 ใบ

8.1.2 กล่องสำหรับใส่การ์ดเกม

8.1.3 โมชั่นเล่าเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์

8.2 การออกแบบตัวละคร

- สร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ ลักษณะเด่นที่แตกต่างกันและให้เป็นที่จดจำได้ง่าย

**แผนการดำเนินงานวิจัย**

| เดือน | ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย |
|---|---|
| ตุลาคม 2555 | 1. นำเสนอหัวข้อที่ตัวเองสนใจต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมกับรับข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา<br>2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิจัย<br>3. เริ่มทำบทที่ 1 และเริ่มคิดรูปแบบงาน |
| พฤศจิกายน 2555 | 1. ทำบทที่ 1 ต่อ เริ่มคิดรูปแบบของงาน<br>2. รวบรวมข้อมูลอ้างอิง(Reference) เพื่อที่จะใช้อ้างอิงในรูปเล่มวิจัยในบทที่ 2 และเพื่อออกแบบงานวิจัย ได้แก่ การออกแบบตัวละคร องค์ประกอบต่างๆ และเรื่องย่อ<br>3. เข้าพบกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อหาแนวทางเพิ่มเติม |
| ธันวาคม 2555 | 1. หาข้อมูลอ้างอิงและเริ่มออกแบบตัวละครหลายๆแบบ<br>2. คิดเนื้อเรื่องและสื่อที่จะนำมาเสนอในการการออกแบบ<br>3. เข้าหาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อรับข้อเสนอแนะในการออกแบบตัวละคร เนื้อเรื่อง<br>4. Sketch ตัวละครให้เสร็จ<br>5. อกแบบการ์ดเกม ภาพที่อยู่ในการ์ดแต่ละใบจะออกมา<br>6. เข้าหาอาจารย์เพื่อปรับปรุงแก้ไขในการออกแบบ |
| มกราคม 2556 | 1. ตัดเส้นงาน<br>2. เริ่มลงการ์ดเกมแต่ละใบ<br>3. เริ่มทำบทที่ 3<br>4. ลงสีการ์ดเกมให้ได้ 50% |
| 1-15 กุมภาพันธ์ 2556 | 1. เก็บรายละเอียดลงสีงานทั้งหมดให้เสร็จภายใน 14 ก.พ<br>2. นำการ์ดเกมไปอัดรูปทั้งหมดวันที่ 16 กุมภาพันธ์ และทำโมชั่นเสนอผลงาน<br>3. ออกแบบโปสเตอร์สำหรับงานและพรีเซนงานตนเอง<br>4. จัดทำบทที่ 3-4-5 |
| 22 – 26 กุมภาพันธ์ 2556 | 1. จัดแสดงผลงานที่เซนทรัล |

# บทที่ 4

# การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลสำหรับการออกแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์ ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และหาผลสรุปเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์ ซึ่งจำแนกออกมาเป็นขั้นตอนการทำงานดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production

4.1.1 สืบค้นข้อมูล

4.1.2 แนวทางในการออกแบบ

4.1.3 การออกแบบงานที่จะทำ

4.1.4 การร่างแบบตัวละคร

4.1.5 การร่างแบบการ์ดเกม

4.1.6 การร่างแบบฉาก องค์ประกอบต่างๆ

ขั้นตอนที่ 4.2 Production

4.2.1 ออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย

4.2.2 ออกแบบฉาก เรื่องราว

4.2.3 จัดทำออกแบบรูปแบบการ์ดเกม

ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production

4.3.1 จัดทำออกแบบการ์ดเกมตามเรื่องราว

4.3.2 ทำสื่อแอนิเมชั่นเล่าเรื่องราว

4.3.3 นำเสนอผลงาน

**ขั้นตอนที่** 4.1 Pre-production

ขั้นตอน Pre-production เป็นขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนทำงานจริงประกอบด้วยขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

4.1.1 **สืบค้นข้อมูล**

หลังจากที่ได้สืบค้นข้อมูล เราจึงเน้นข้อมูลเพื่อให้ผู้สนใจเข้าใจในเรื่องราวง่ายขึ้น โดยเน้นนางสงกรานต์ทั้ง 7 คนเป็นหลัก ในการนำเสนอในรูปแบบการ์ดเกมที่นำเสนอออกมา

4.1.2 **แนวทางในการออกแบบ**

**เรื่อง** การออกแบบการ์ดเกม เรื่องตำนานวันสงกรานต์

**ความเป็นมา** ปัจจุบันรูปแบบของสื่อมีความสำคัญและมีอิทธิพลมากขึ้น และคนส่วนใหญ่หันมาให้ความสำคัญ ความสนใจกับสื่อเทคโนโลยีมากมาย โดยเฉพาะสื่อประเภทเกมส์ต่างๆ ทั้งเด็กและวัยรุ่นรวมถึงผู้ใหญ่ ก็ให้ความสนใจกับการเล่นเกม มีเกมออกมามากมายหลากหลายรูปแบบที่น่าสนใจ เป็นที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับคนที่ชอบการเล่นเกม สะสมเกม และในเรื่องของการออกแบบเกม ทั้งผู้ที่ชอบเล่นเกมและไม่ชอบเล่นเกมก็ตาม ก็สามารถช่วยดึงความสนใจให้กับเด็กและวัยรุ่นได้มากมาย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์
2. เพื่อนำการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงการนต์ไปพัฒนาต่อ

**ระยะเวลาในการทำงาน** 4 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน - เดือนกุมภาพันธ์

**ประเภทที่ใช้นำเสนอ** ภาพประกอบ(การ์ดเกม)

**ตารางการทำงาน**

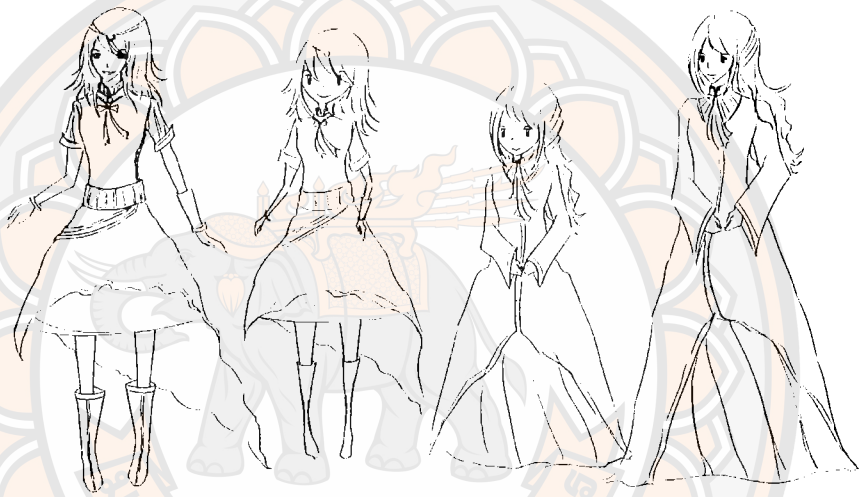
| ที่ | รายละเอียด | พ.ย. | ธ.ค. | ม.ค. | ก.พ. |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | เก็บรวบรวมข้อมูล | ← | → | | |
| 2. | การศึกษาข้อมูล | ← | → | | |
| 3. | ร่างแบบ | | ← | → | |
| 4. | ดำเนินการผลิต | | ← | → | |
| 5. | นำเสนอผลงาน | | | | ↔ |

### 4.1.3 การร่างแบบตัวละคร

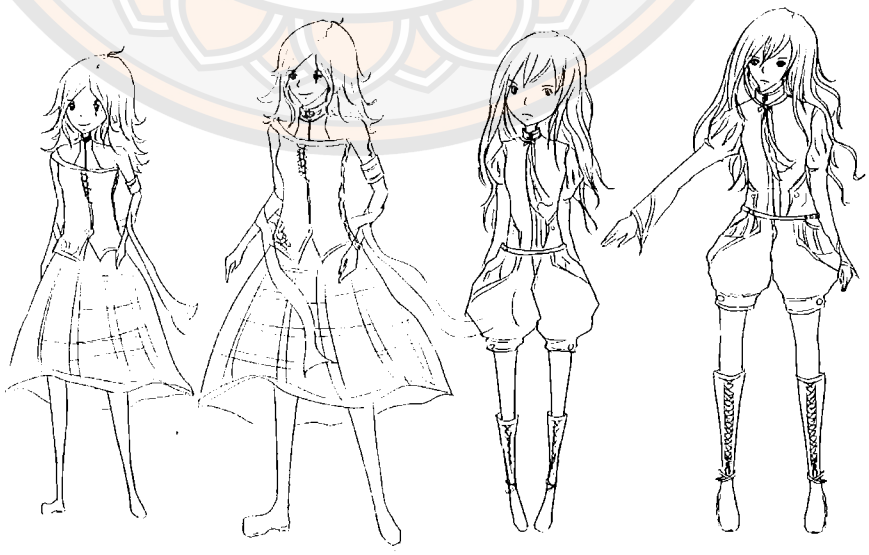
ในการออกแบบตัวละครนั้นพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้ และลักษณะของเรื่องราวที่เป็นตำนานที่เกิดขึ้นจริง จึงเน้นตัวละครให้มีความทันสมัยเข้ากับในปัจจุบันมากขึ้น และรักษาความเป็นไทยไว้ เพราะเรื่องราวเป็นตำนานของไทย และนำมาพัฒนาในการออกแบบ

**แบบร่างตัวละคร**

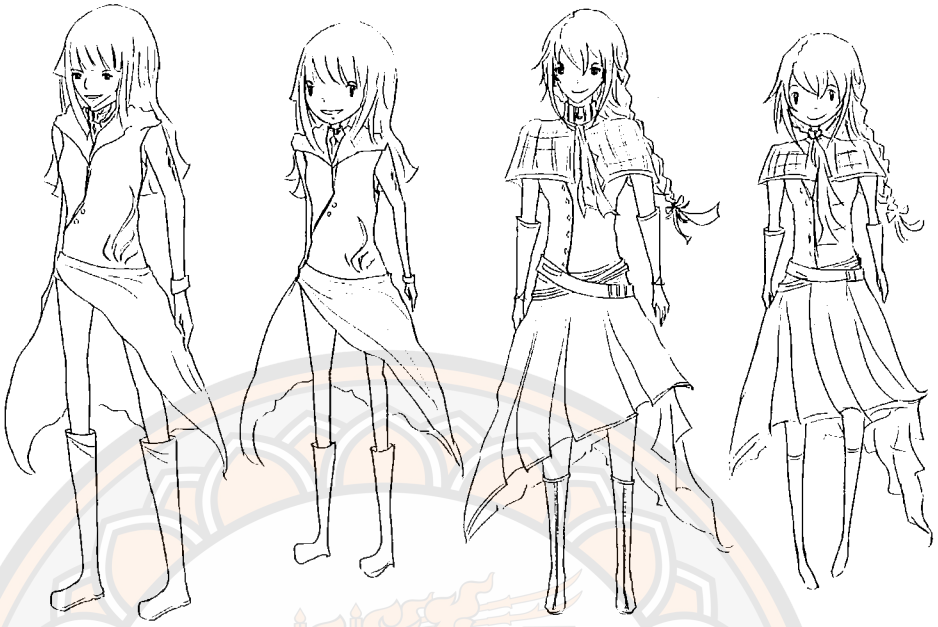
แบบร่างครั้งที่ 1



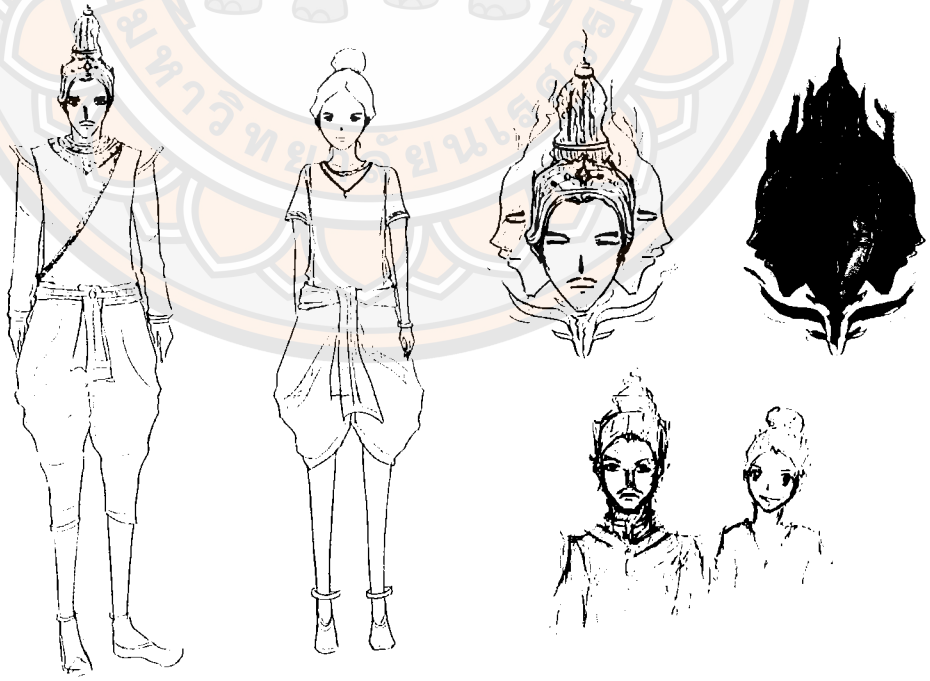
ภาพที่ 18 แบบร่างครั้งที่ 1 สเก็ตตัวละครนางสงกรานต์ครั้งแรก



ภาพที่ 19 แบบร่างครั้งที่ 1 สเก็ตตัวละครนางสงกรานต์ครั้งแรก

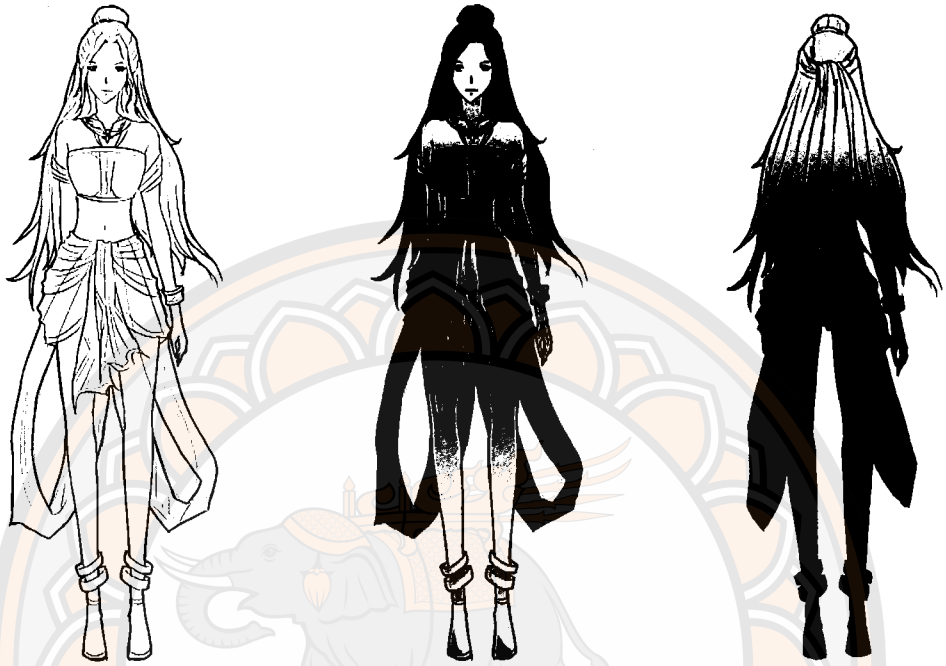


ภาพที่ 20 แบบร่างครั้งที่ 1 สเก็ตตัวละครนางสงกรานต์ครั้งแรก

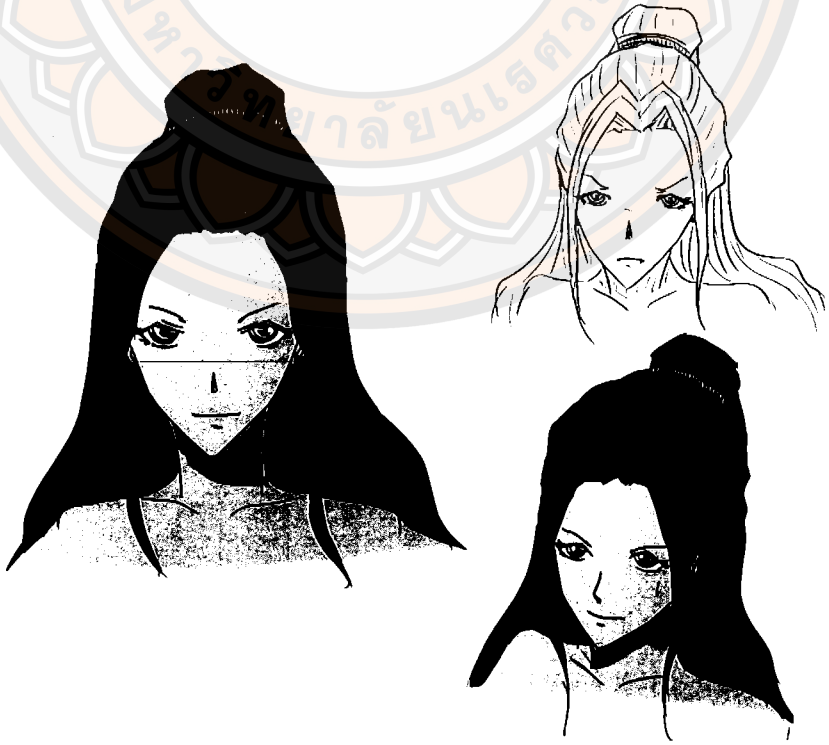


ภาพที่ 21 แบบร่างครั้งที่ 1 สเก็ตตัวละครท้าวกบิลพรหมและธรรมบาลกุมารครั้งแรก

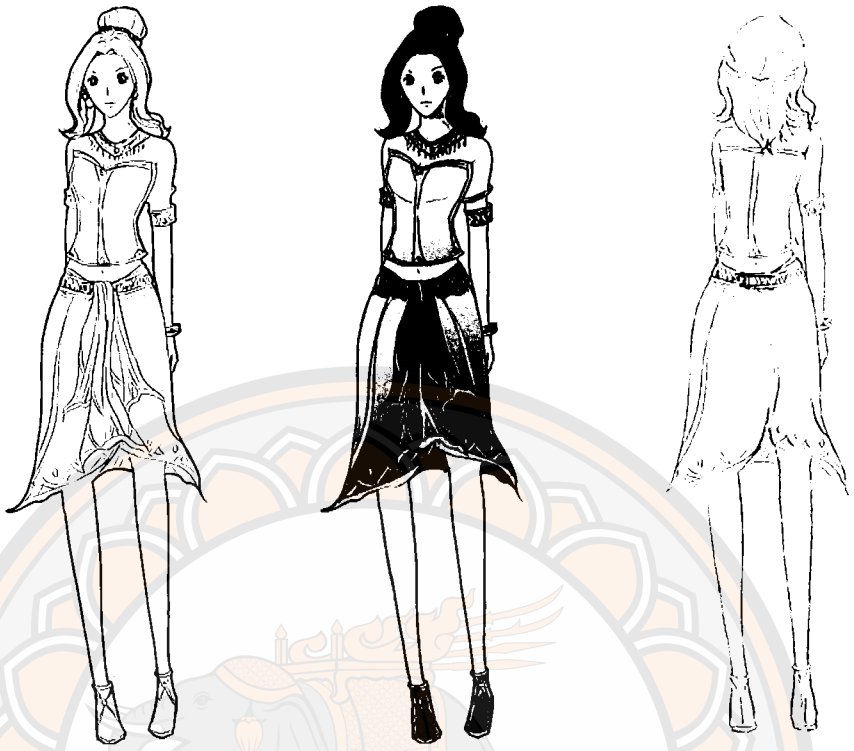
**แบบร่างครั้งที่ 2**



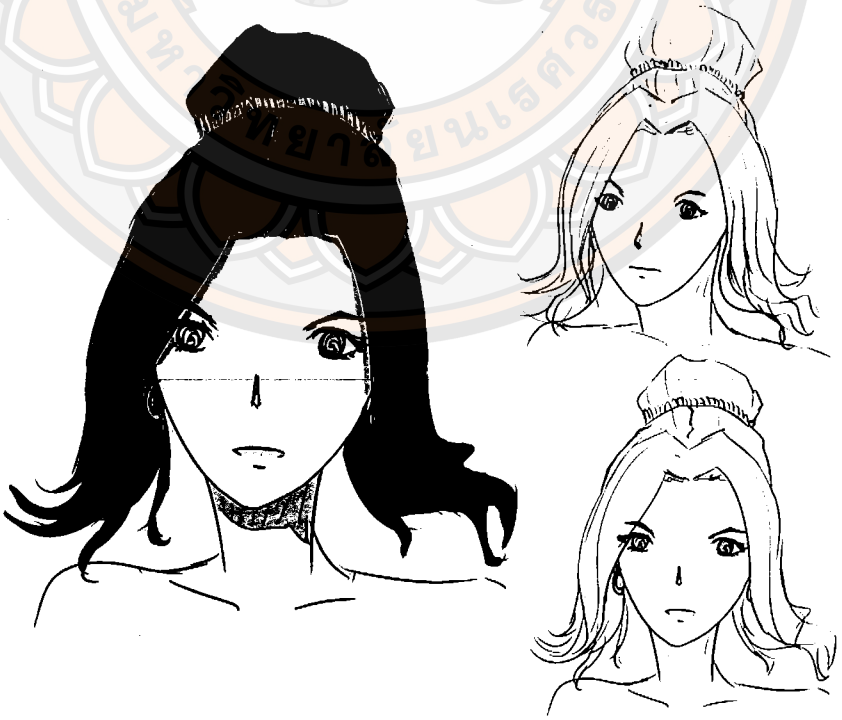
ภาพที่ 22 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละคร ทุงษะเทวี ใช้สีแดงเพราะเกิดวันอาทิตย์



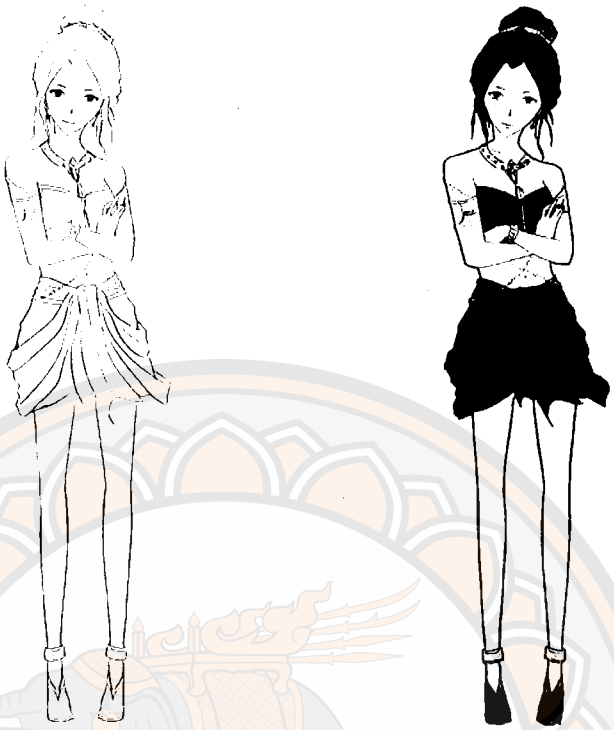
ภาพที่ 23 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละครทุงษะเทวี



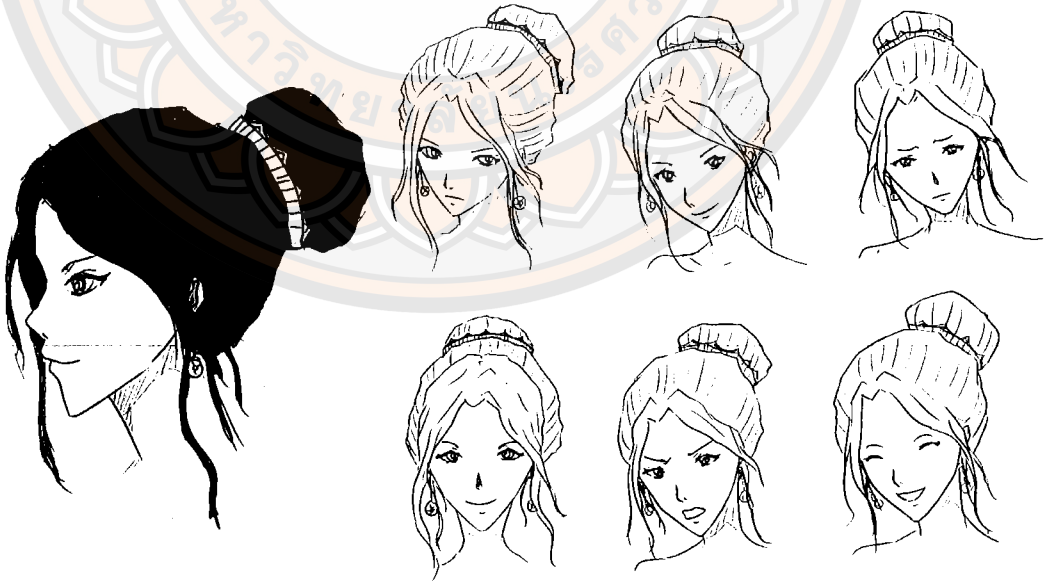
ภาพที่ 24 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 2 โคราคะเทวี ใช้สีเหลืองเพราะเกิดวันจันทร์



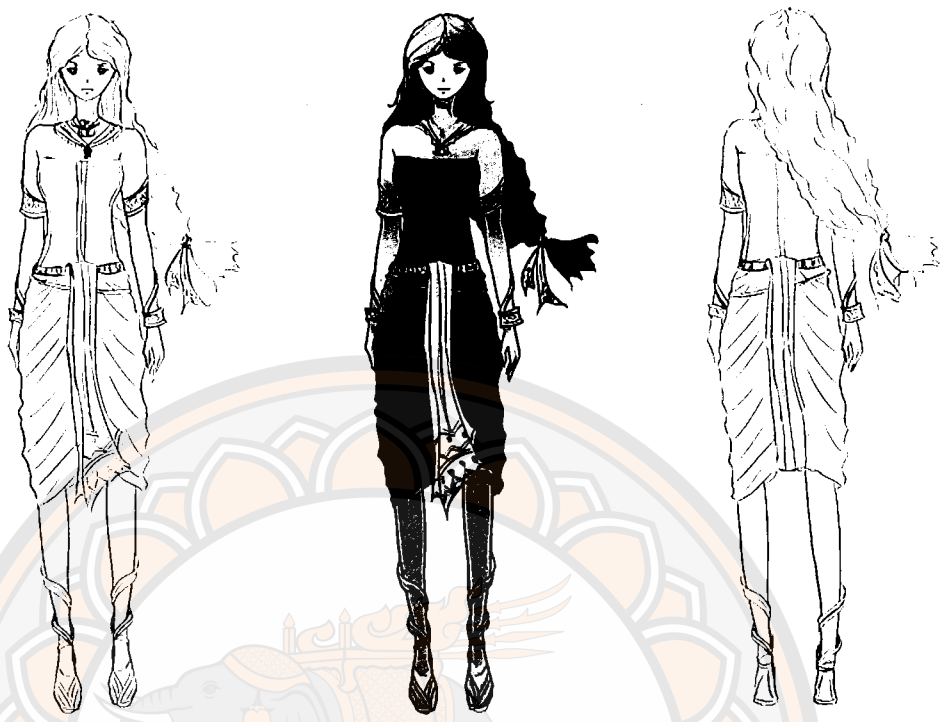
ภาพที่ 25 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละคร โคราคะเทวี



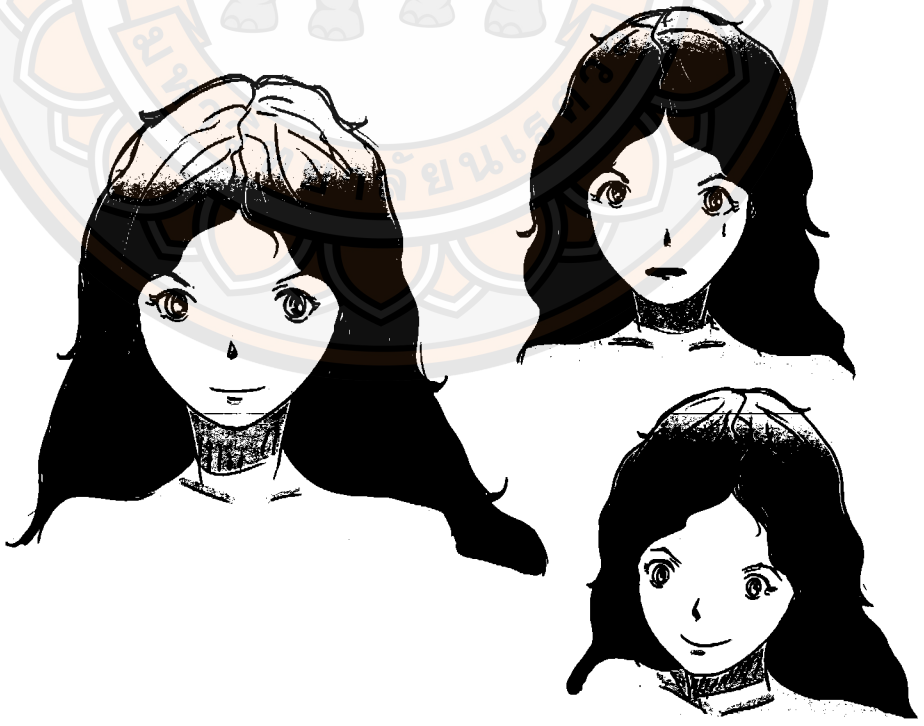
ภาพที่ 26 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 3 รากษะเทวี ใช้สีชมพู เพราะเกิดวันอังคาร



ภาพที่ 27 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละคร รากษะเทวี

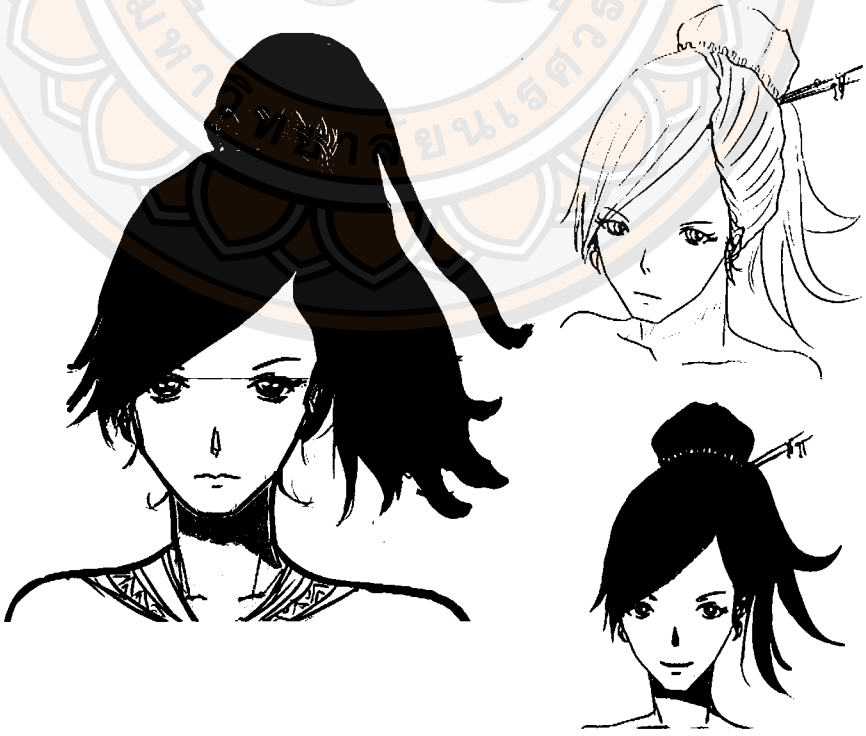


ภาพที่ 28 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 4 มัณฑาเทวี ใช้สีเขียวเพราะเกิดวันพุธ

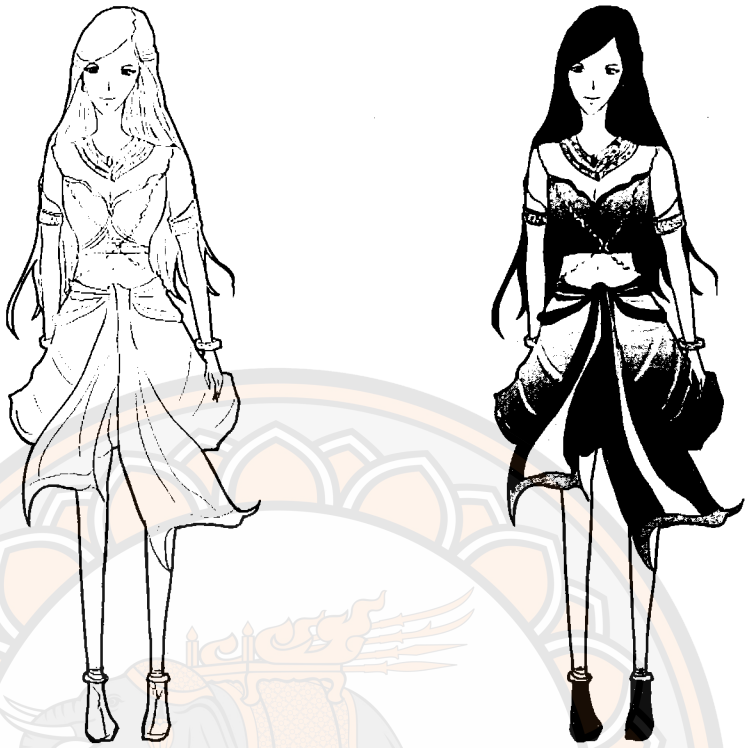


ภาพที่ 29 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละคร มัณฑาเทวี

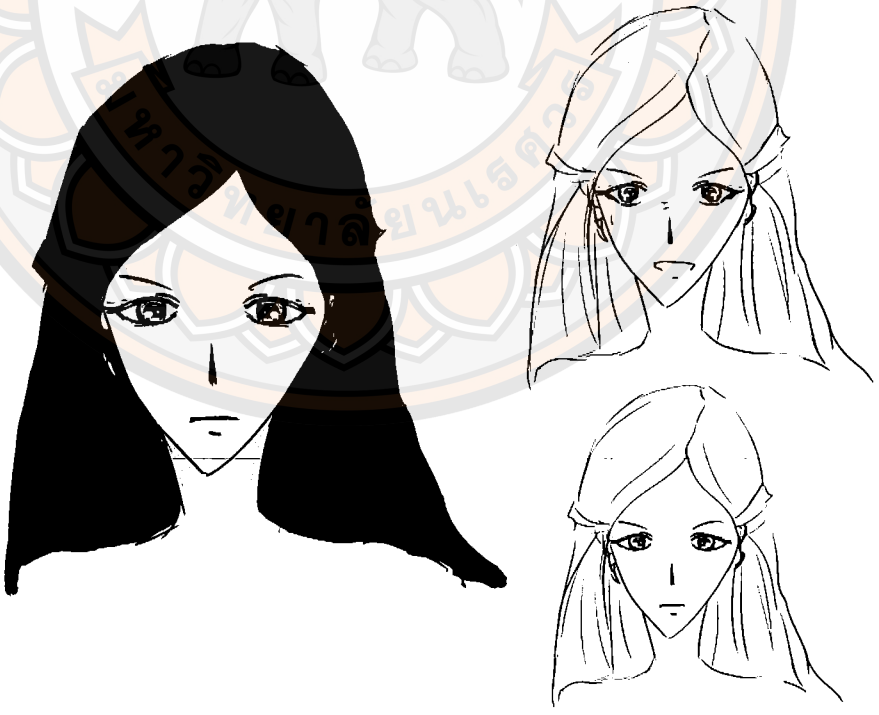
ภาพที่ 30 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 5 กิริณีเทวี ใช้สีส้มเพราะเกิดวันพฤหัสบดี



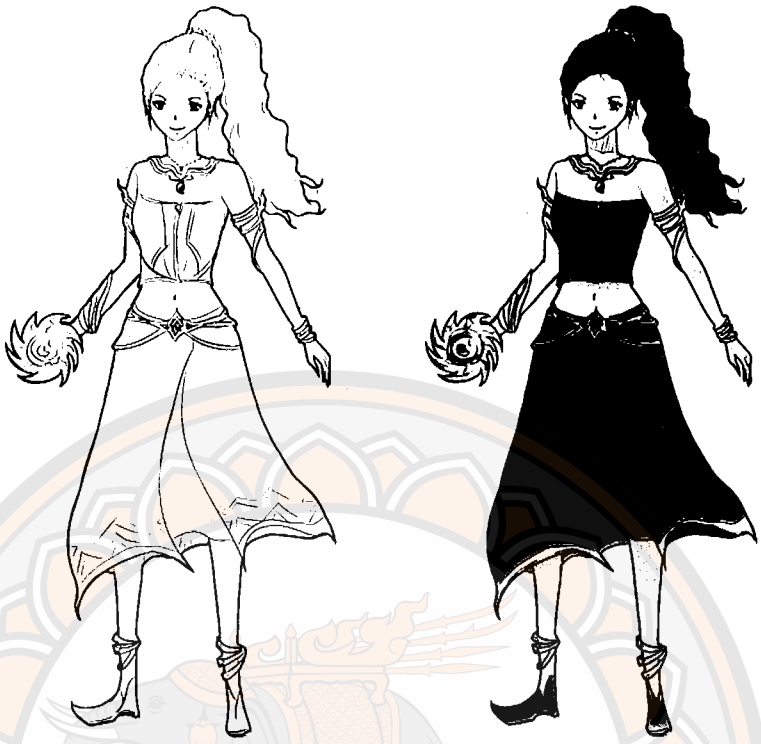
ภาพที่ 31 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละคร กิริณีเทวี



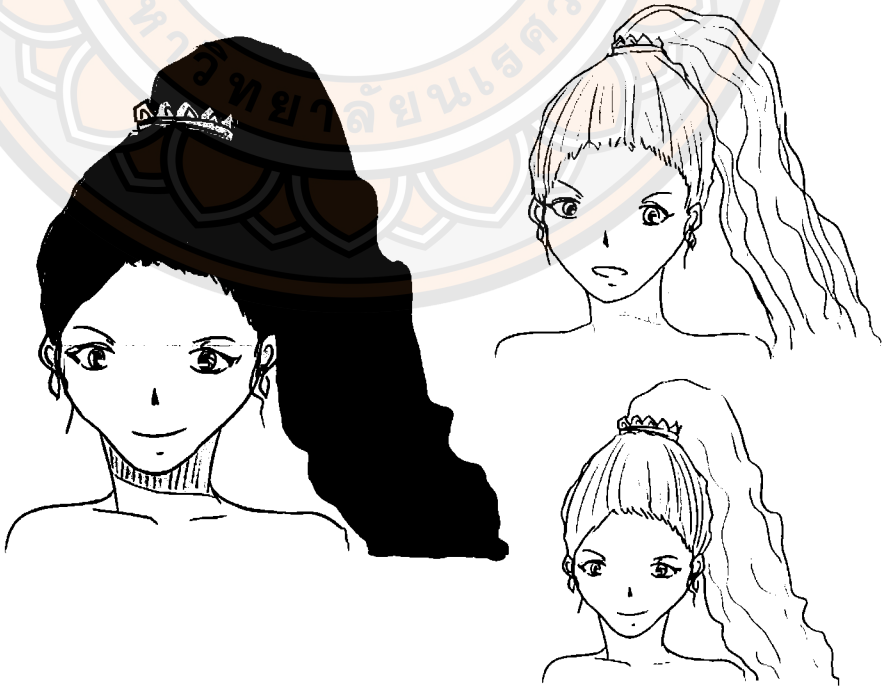
ภาพที่ 32 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 6 กิมิทาเทวี ใช้สีฟ้าเพราะเกิดวันศุกร์



ภาพที่ 33 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อารมณ์ตัวละคร กิมิทาเทวี

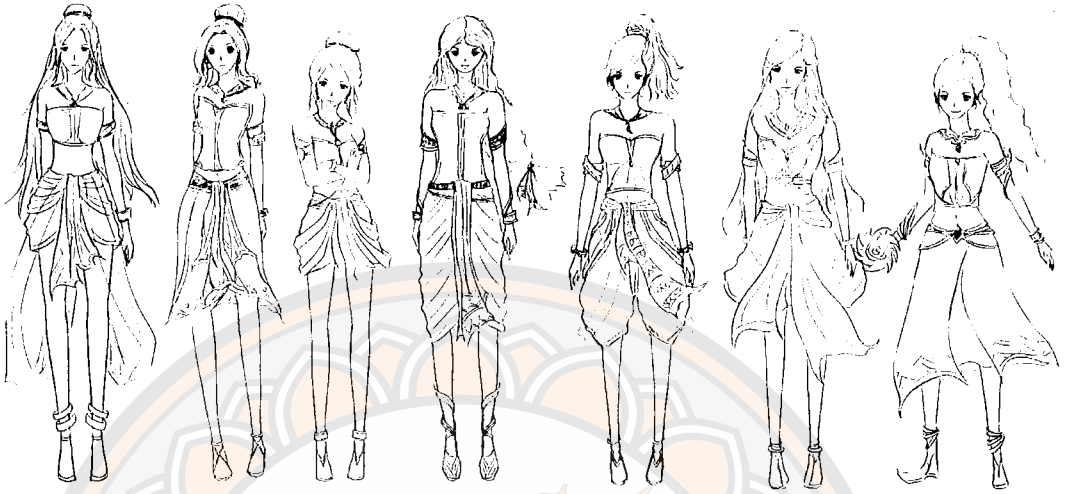


ภาพที่ 34 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตตัวละครคนที่ 7 มโหทรเทวี ใช้สีม่วงเพราะเกิดวันเสาร์

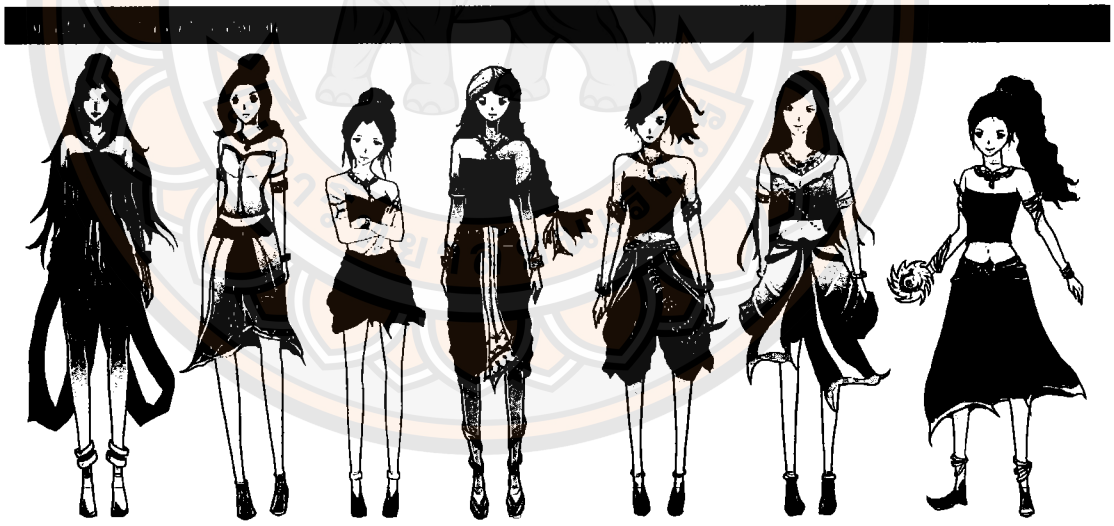


ภาพที่ 35 แบบร่างครั้งที่ 2 สเก็ตสีหน้า อามรมณ์ตัวละคร มโหธรเทวี

**แบบร่างครั้งที่ 3**

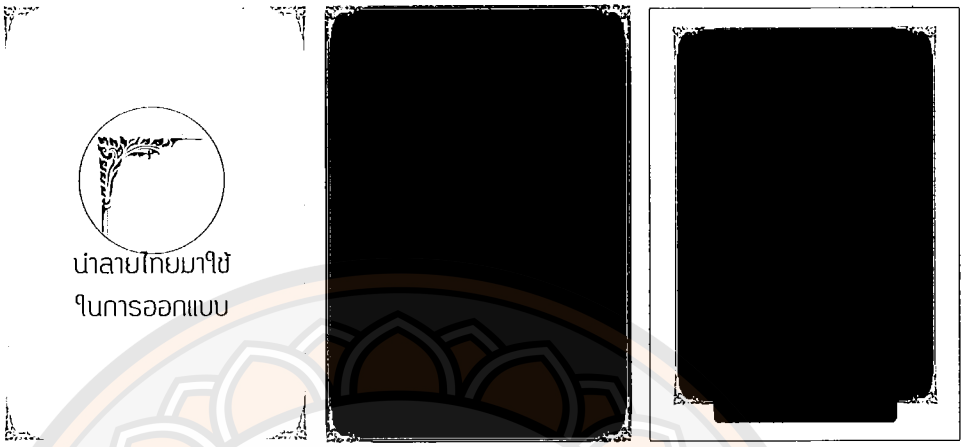


ภาพที่ 36 แบบร่างครั้งที่ 3 แก้ไขเส็จสมบูรณ์และนำไปใช้ในงานออกแบบ



ภาพที่ 37 แบบร่างครั้งที่ 3 ลงสีของตัวละครแต่ละคน และนำไปใช้ในงานออกแบบ

### 4.1.4 การร่างขอบการ์ดเกม




ภาพที่ 38 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 1 ออกแบบโดยใช้โทนสีดำ-ขาว เพื่อให้ตัวงานดูเด่นขึ้นมา

ภาพที่ 39 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 2 ปรับแก้ตามคำแนะนะ และลองปรับสีมาเป็นโทนสีเหลือง-นำตาล เพื่อให้งานดูสว่างและเข้ากับตัวงานด้านในมากยิ่งขึ้น

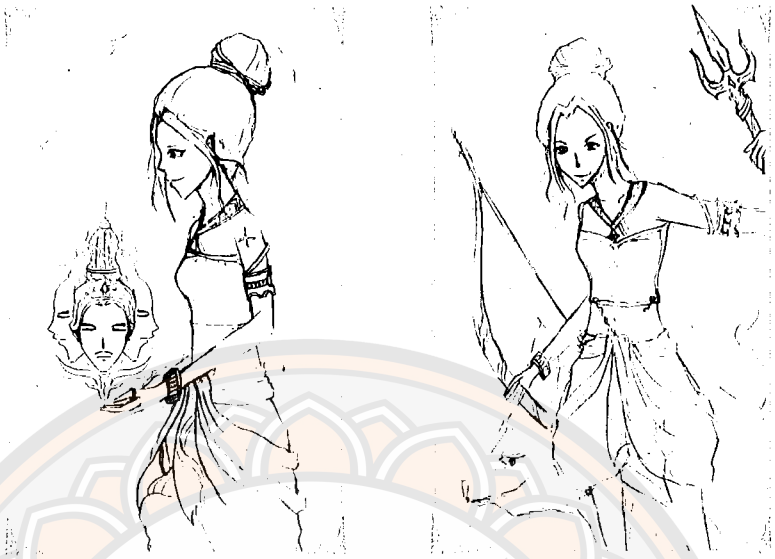
ภาพที่ 40 แบบร่างขอบการ์ดเกมครั้งที่ 3 ปรับแก้ไขและเสร็จสมบูรณ์ นำมาใช้กับงานจริง

**4.1.5 การร่างการ์ดเกม**

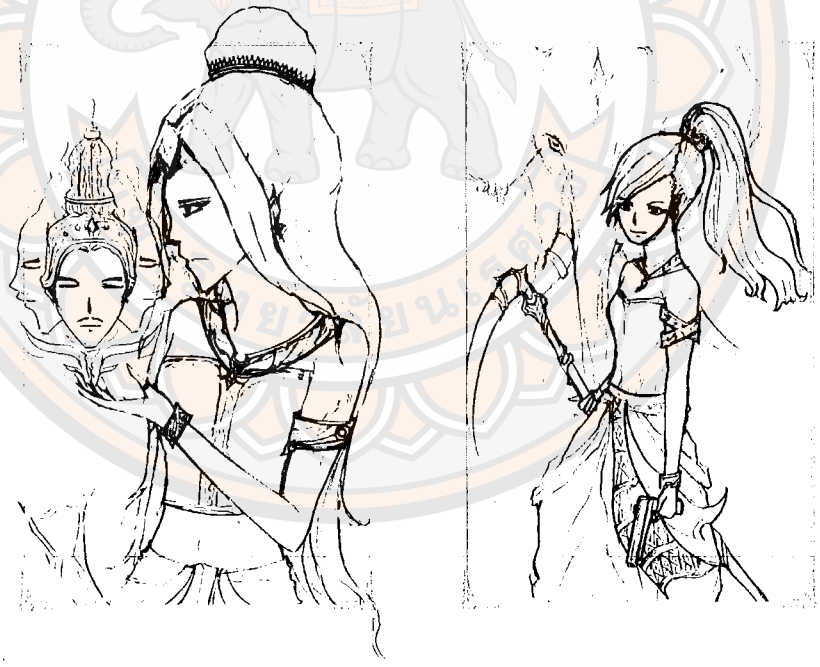
การ์ดเกมที่ออกแบบอิงจากเรื่องราวของตำนาน และตัวละครในตำนานวันสงกรานต์ ซึ่งออกแบบให้ดูแฟนตาซี เพิ่มความน่าสนใจมากขึ้น

แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1

ภาพที่ 41 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1

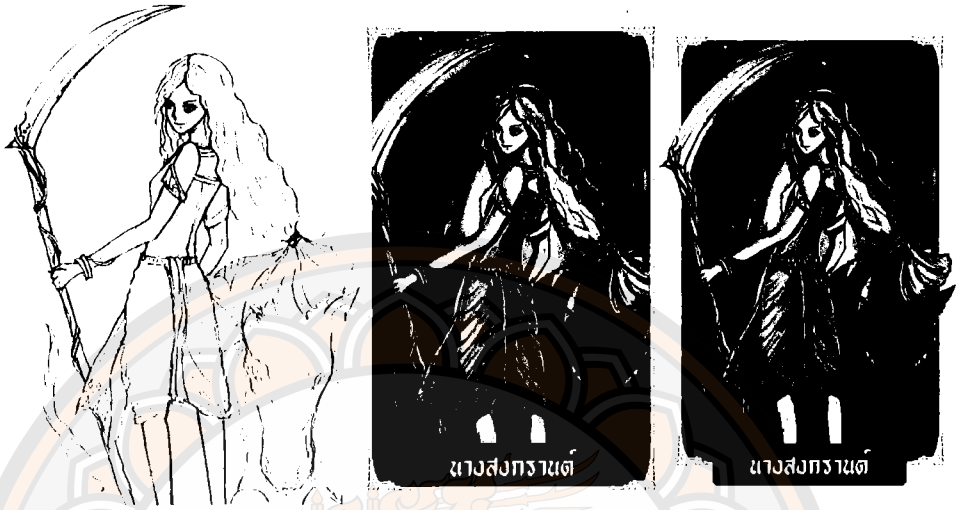


ภาพที่ 42 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1



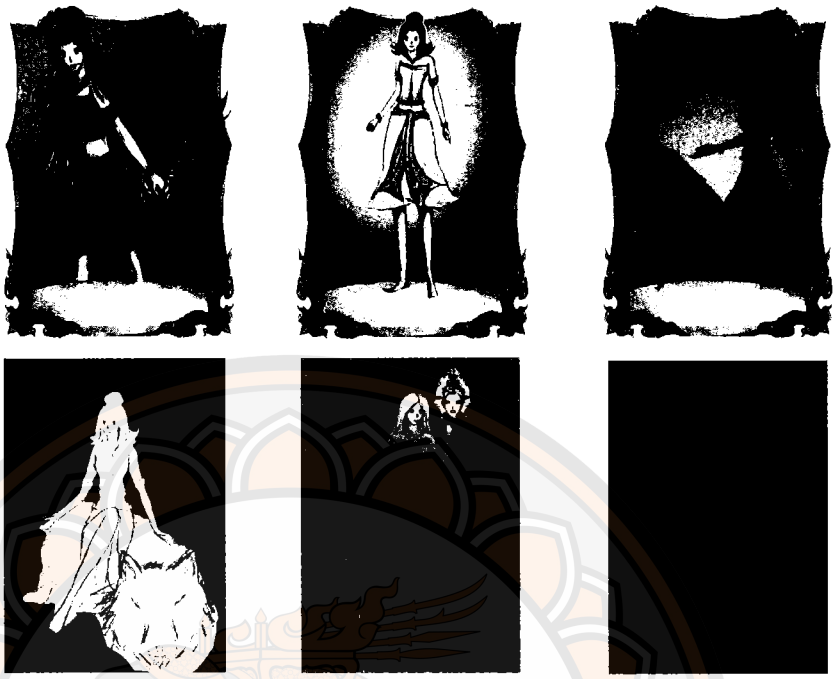
ภาพที่ 43 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 1

**แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2**




ภาพที่ 44 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 วางโทนสีดูว่าโทนสีงานจะออกมาเป็นแบบไหน

ภาพที่ 45 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2



ภาพที่ 46 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2 นำสเก็ตแบบที่ 2 มาใช้งานจริง

ภาพที่ 47 แบบร่างฉากครั้งที่ 2 ปรับแก้ไขงาน เริ่มลงสีงานให้ชัดเจน

**ขั้นตอนที่** 4.2 Production

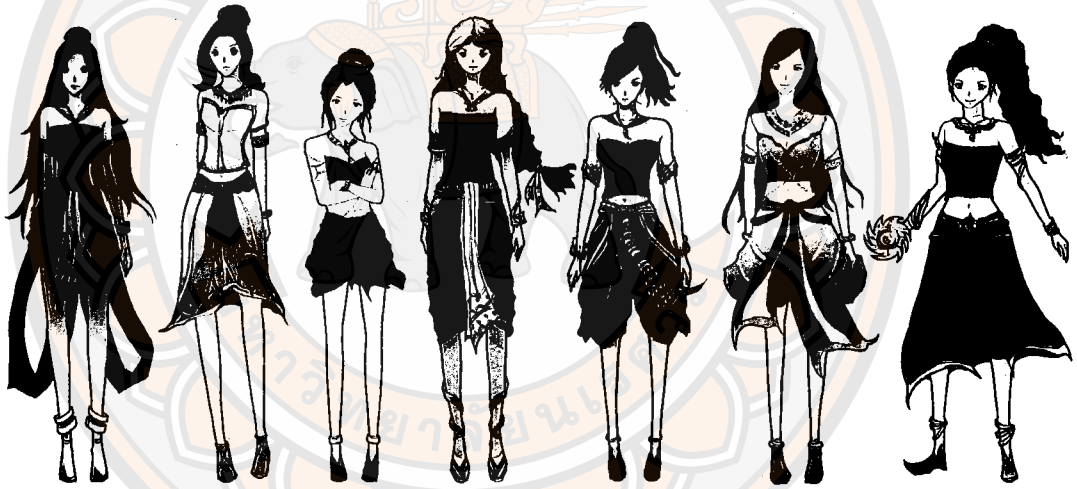
ขั้นตอนการเริ่มปฏิบัติงานจริงโดยนำตัวละครที่ร่างแล้วมาพัฒนาต่อจนเป็นตัวละครสำเร็จ และฉาก แบบร่างการ์ดเกมนำมาพัฒนาต่อ

### 4.2.1 **ออกแบบตัวละคร**

โดยเราจะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องทั้งหมด 9 ตัว คือนางสงกรานต์ทั้ง 7 คน ท้าวกบิลพรหมและธรรมบาลกุมาร ที่ทำให้เกิดเรื่องราวขึ้น

**แบบสำเร็จ**

ตัวละคร นางสงกรานต์ทั้ง 7 คน



ภาพที่ 48 แบบสำเร็จตัวละคร นางสงกรานต์ทั้ง 7 แบบเสร็จสมบูรณ์

ออกแบบลักษณะนางสงกรานต์ทั้ง 7 คนที่เป็นพี่น้องกัน ออกมาให้ดีมีความเข้มแข็งจากภายนอก จากเครื่องแต่งกายที่ให้ดูทะมัดทะแมง เคลื่อนไหวสะดวก และลักษณะบุคลิกแต่ละคนที่แตกต่างกันตามตำนาน และปรับให้ดูแฟนตาซี เพิ่มความน่าสนใจให้เข้าเกมในปัจจุบันมากขึ้น

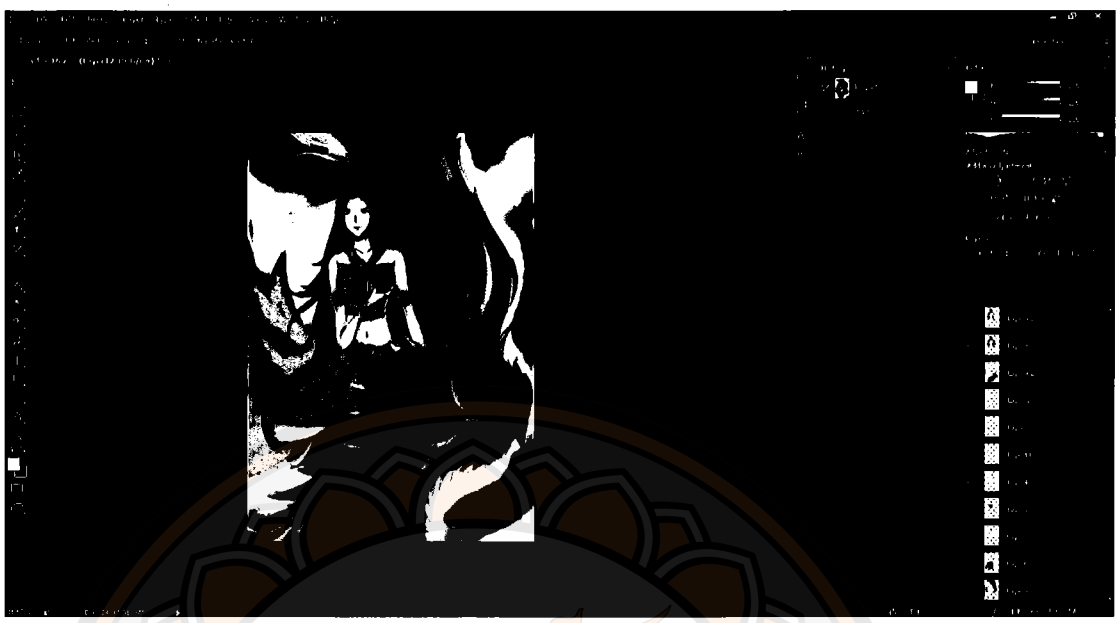
### 4.2.2 ออกแบบตัวการ์ดเกม

ตัวการ์ดเกมจะเล่าเรื่องตามตำนาน ก็จะแบ่งเป็นการ์ดตัวละคร การ์ดอาวุธของนางสงกรานต์ การ์ดนางสงกรานต์กับสัตว์พาหนะ การ์ดที่เล่าเรื่องราวเหตุการณ์สำคัญของตำนาน

**ตัวอย่างขั้นตอนการลงสีการ์ดเกม ใน** Adobe Photoshop CS5

ภาพที่ 49 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

ภาพที่ 50 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน



ภาพที่ 51 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

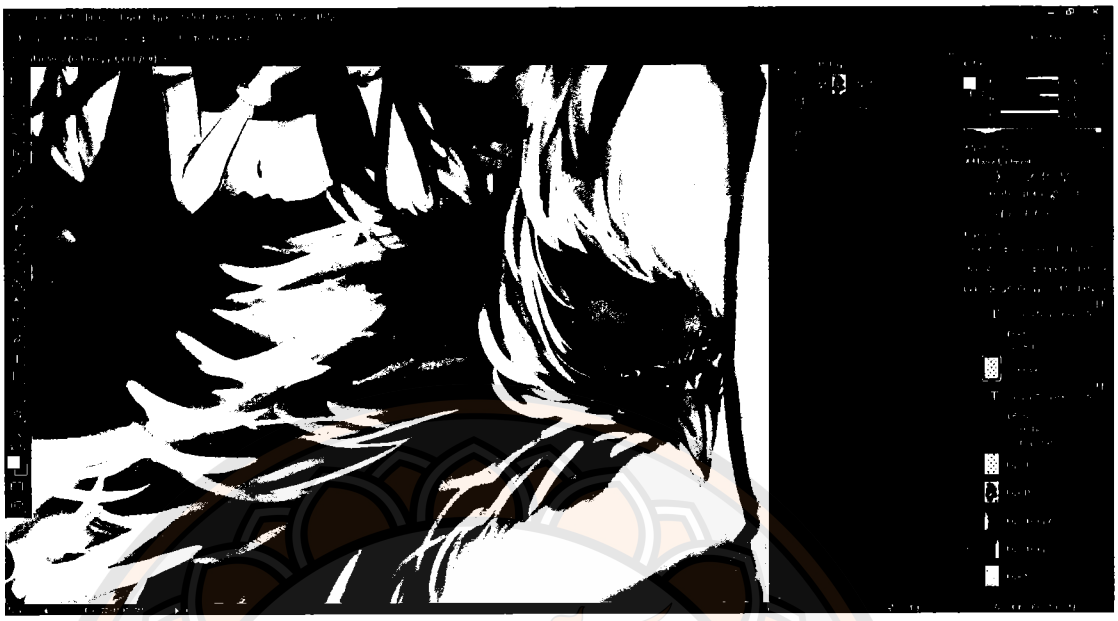
ภาพที่ 52 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

ภาพที่ 53 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

ภาพที่ 54 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

ภาพที่ 55 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน

ภาพที่ 56 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงาน คุมโทนสีโดยรวม

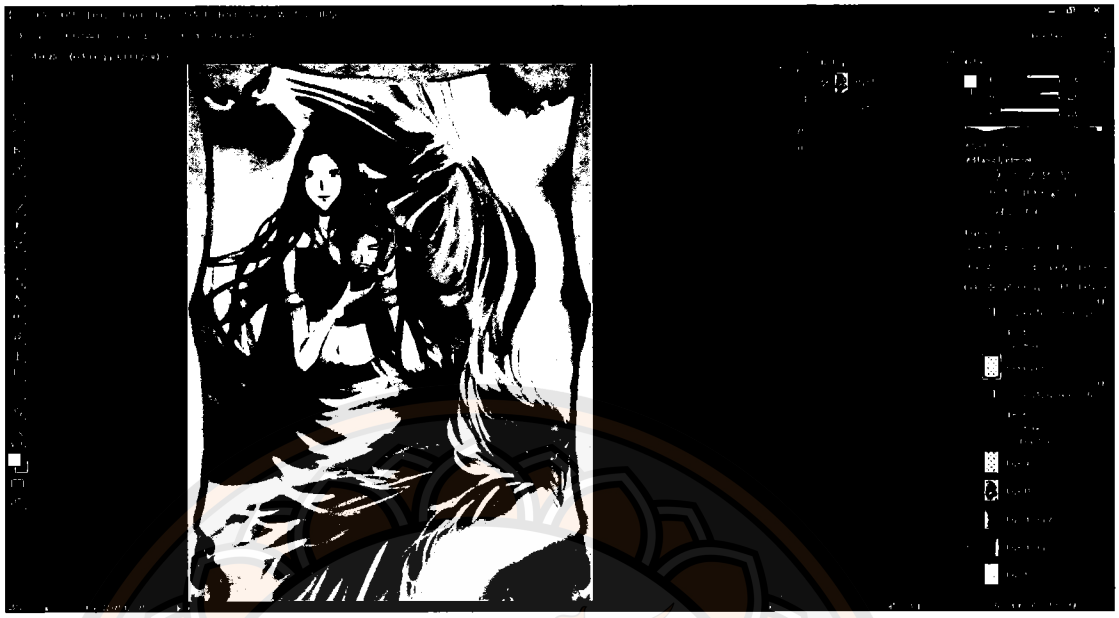


ภาพที่ 57 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงานให้เรียบร้อย

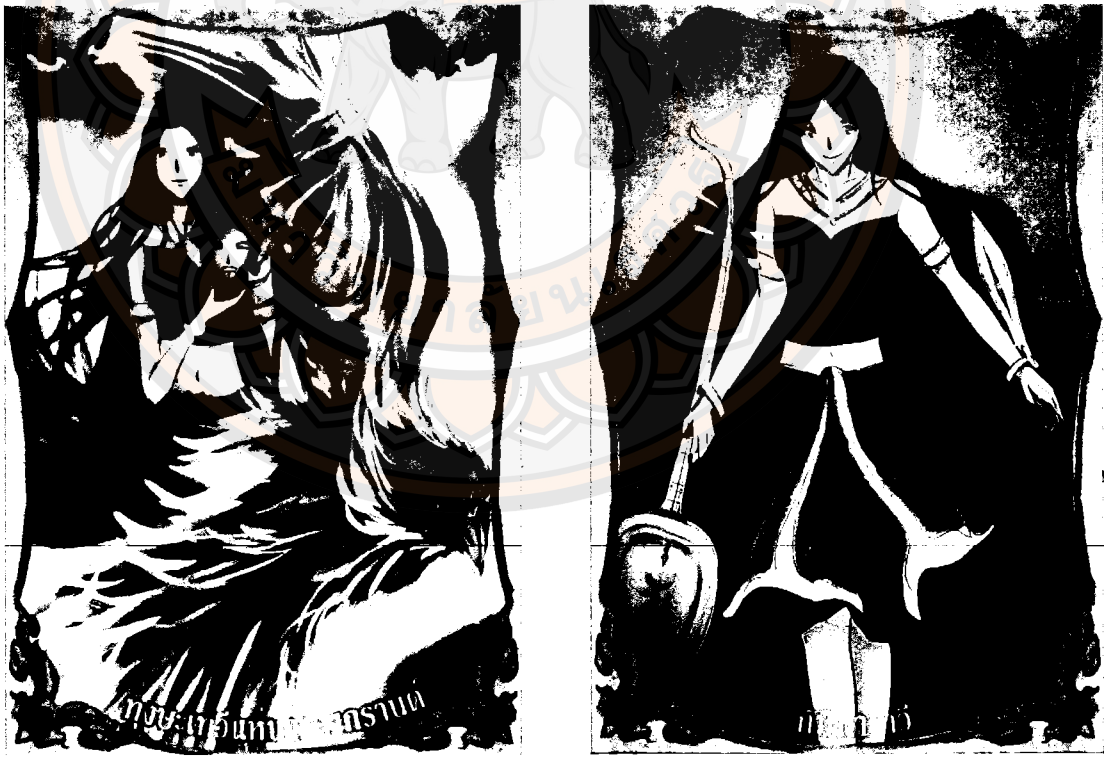
ภาพที่ 58 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงานให้เรียบร้อย

ภาพที่ 59 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงานให้เรียบร้อย

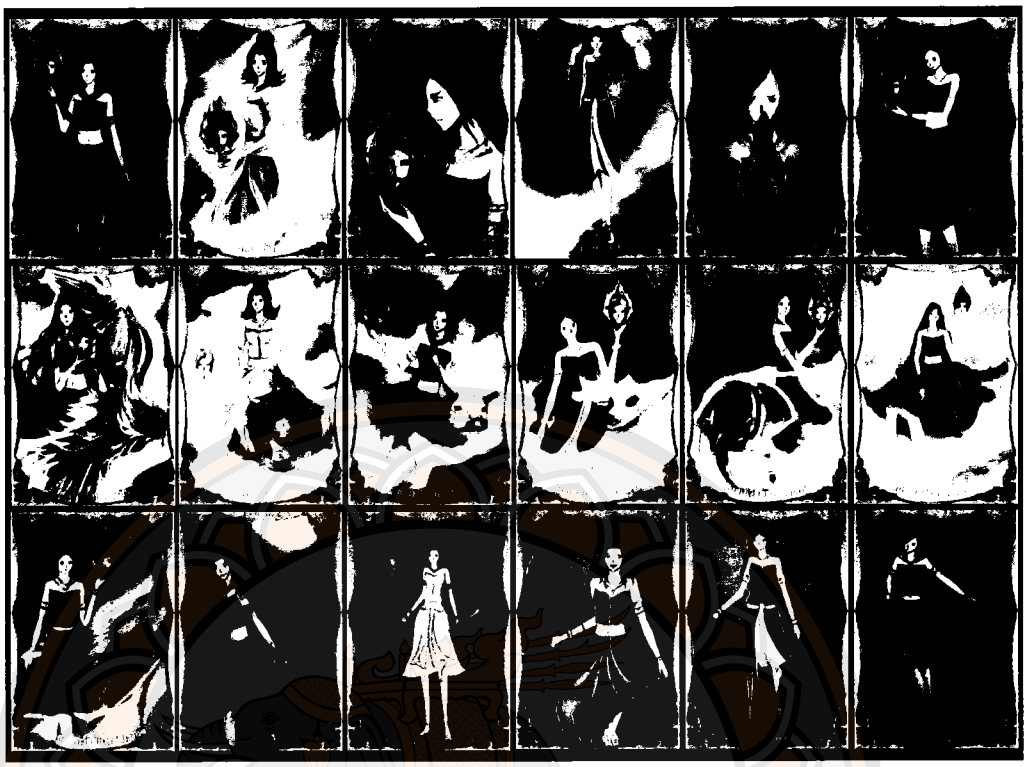
ภาพที่ 60 ลงสีงานจริง ค่อยๆเก็บรายละเอียดงานให้เรียบร้อย และเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 61 ลงสีงานจริง งานเสร็จสมบูรณ์

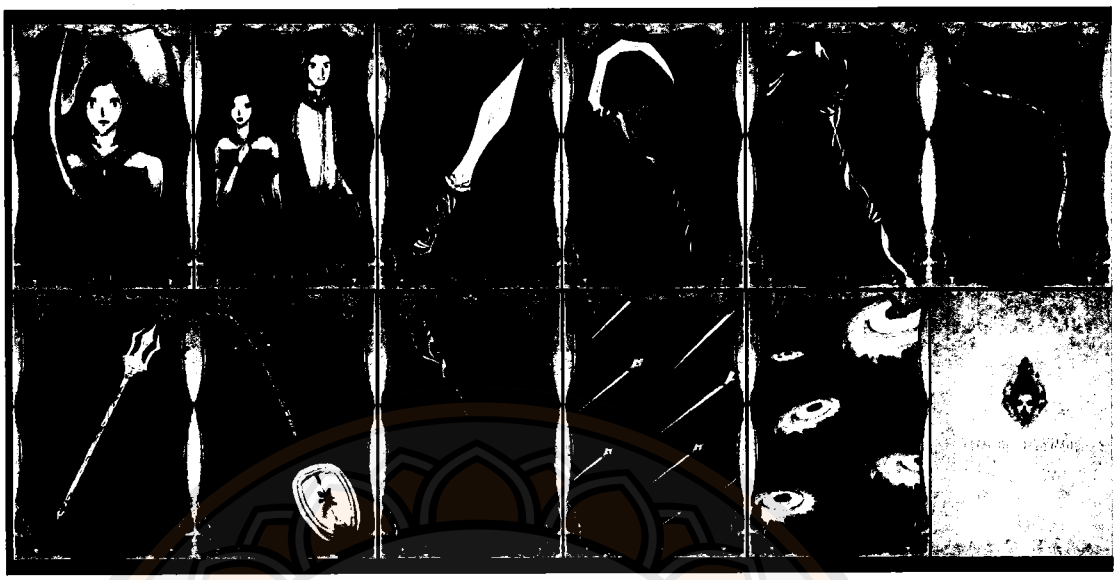


ภาพที่ 62 ตัวอย่างการ์ดเกมที่เสร็จสมบูรณ์



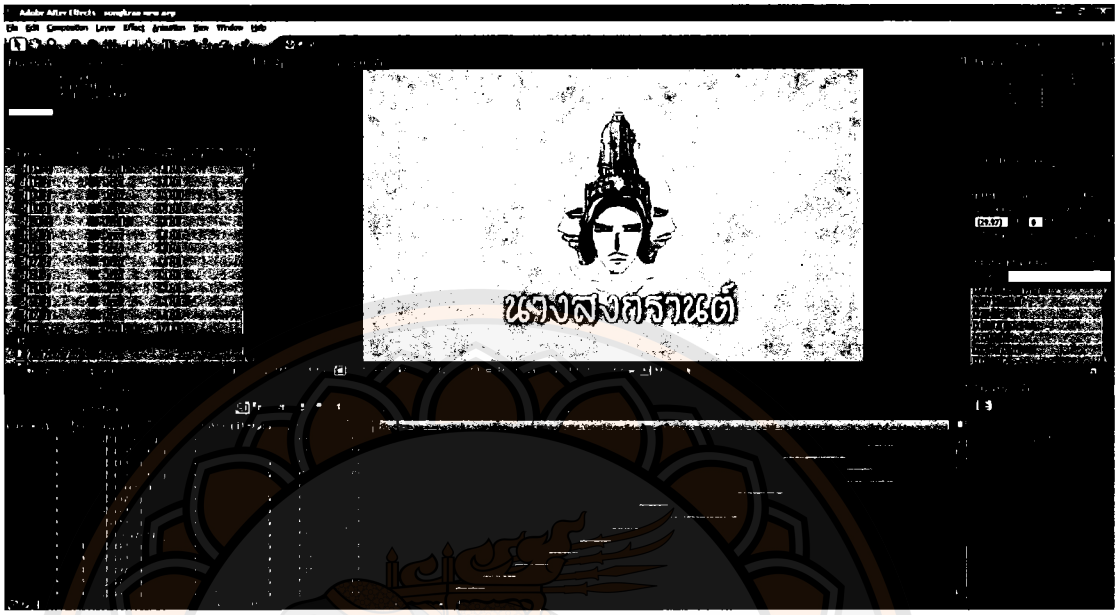
ภาพที่ 63 ตัวอย่างการ์ดเกมที่เสร็จสมบูรณ์

ภาพที่ 64 ตัวอย่างการ์ดเกมที่เสร็จสมบูรณ์



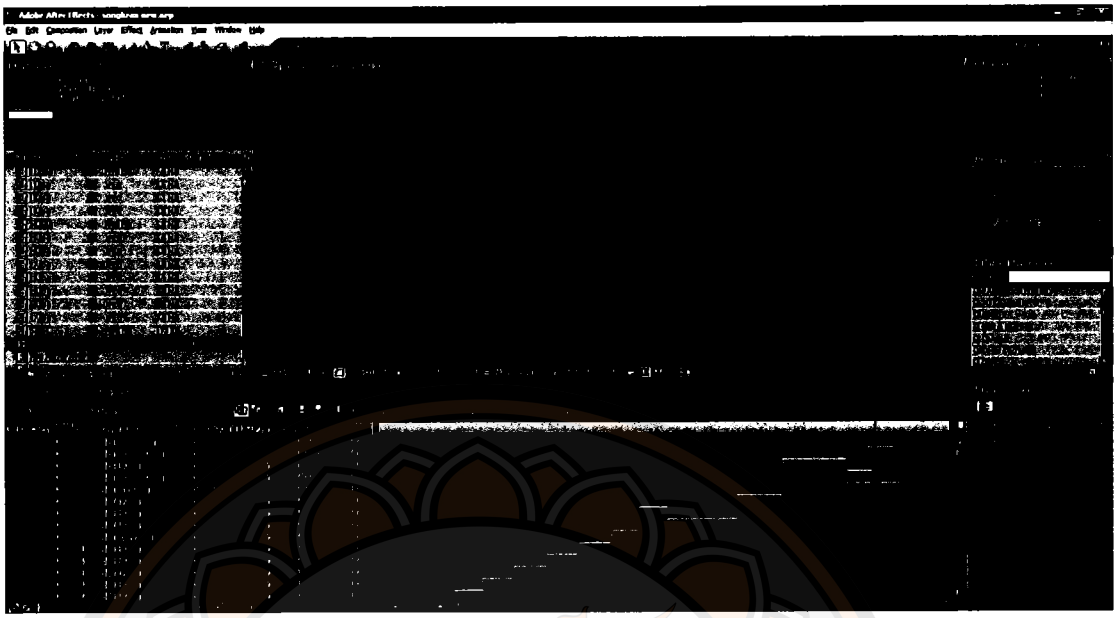
ภาพที่ 65 ตัวอย่างการ์ดเกมที่เสร็จสมบูรณ์

### 4.2.3 ทำแอนิเมชั่นนำเสนอ เรื่องราวตำนานวันสงกรานต์ ใน Adobe After Affect

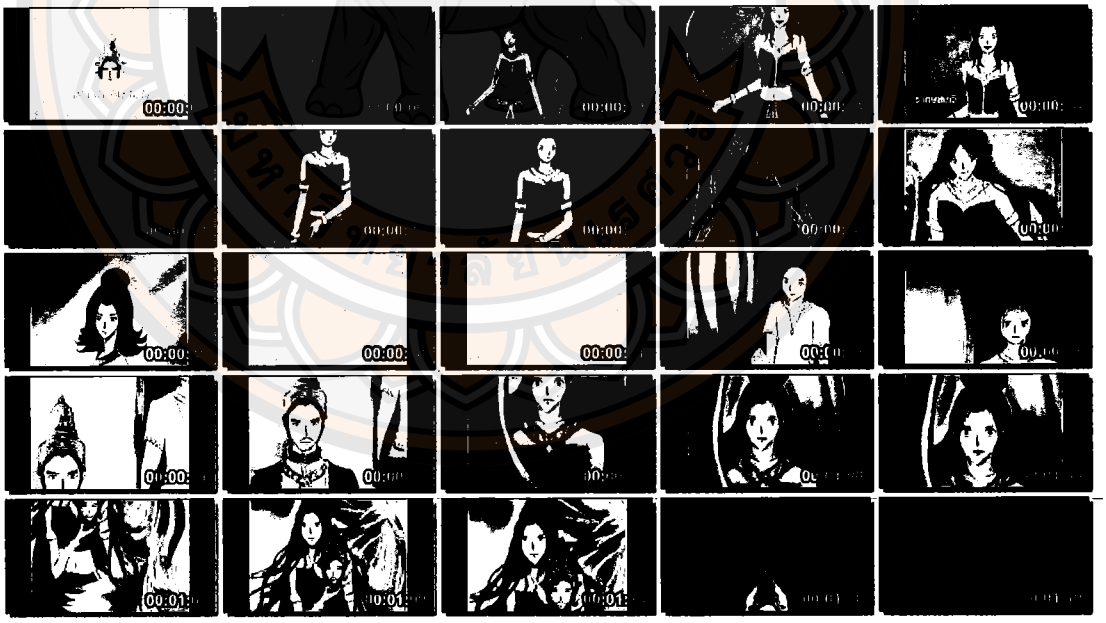



ภาพที่ 66 ทำแอนิเมชั่นเคลื่อนไหวพรีเซนงาน เสนอเรื่องราวของตำนานนางสงกรานต์

ภาพที่ 67 ทำแอนิเมชั่นเคลื่อนไหวพรีเซนงาน เสนอเรื่องราวของตำนานนางสงกรานต์



ภาพที่ 68 ทำแอนิเมชั่นเคลื่อนไหวพรีเซนงาน เสนอเรื่องราวของตำนานนางสงกรานต์



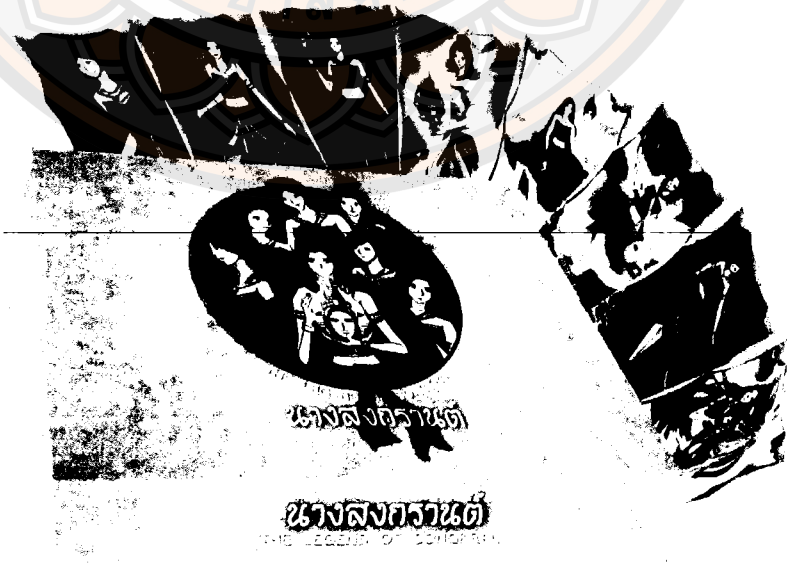
ภาพที่ 69 ทำแอนิเมชั่นเคลื่อนไหวพรีเซนงาน เสนอเรื่องราวของตำนานนางสงกรานต์เสร็จสมบูรณ์

**ขั้นตอนที่** 4.3 Post-production

**4.3.1 ตัวงานที่นำไปพิมพ์**

คือขั้นตอนการรวมรวบงานที่ได้ออกแบบมาจัดพิมพ์ตัวการ์ดออกมา ด้วยการอัดรูปและทำกล่องใส่การ์ดเกม

ภาพที่ 70 การ์ดเกมที่อัดรูปสำเร็จออกมา



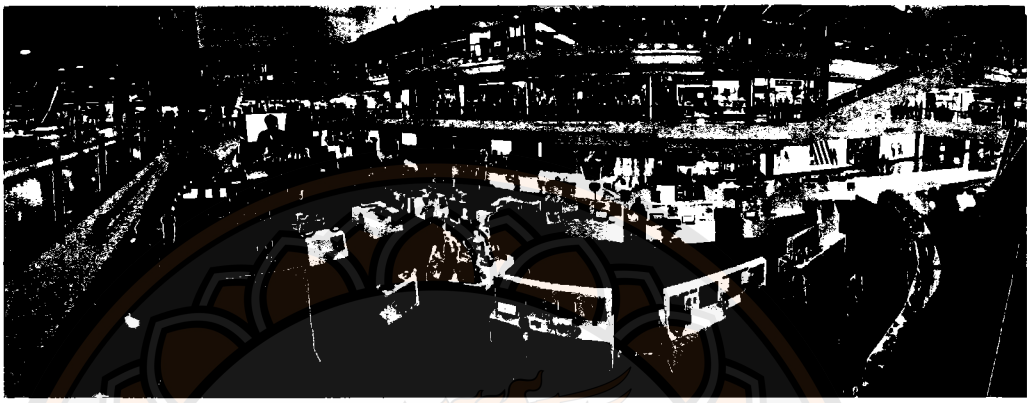

ภาพที่ 71 การ์ดเกมที่อัดรูปสำเร็จออกมา และกล่องใส่ตัวงาน

ภาพที่ 72 กล่องใส่ตัวการ์ดเกม 48 ใบ

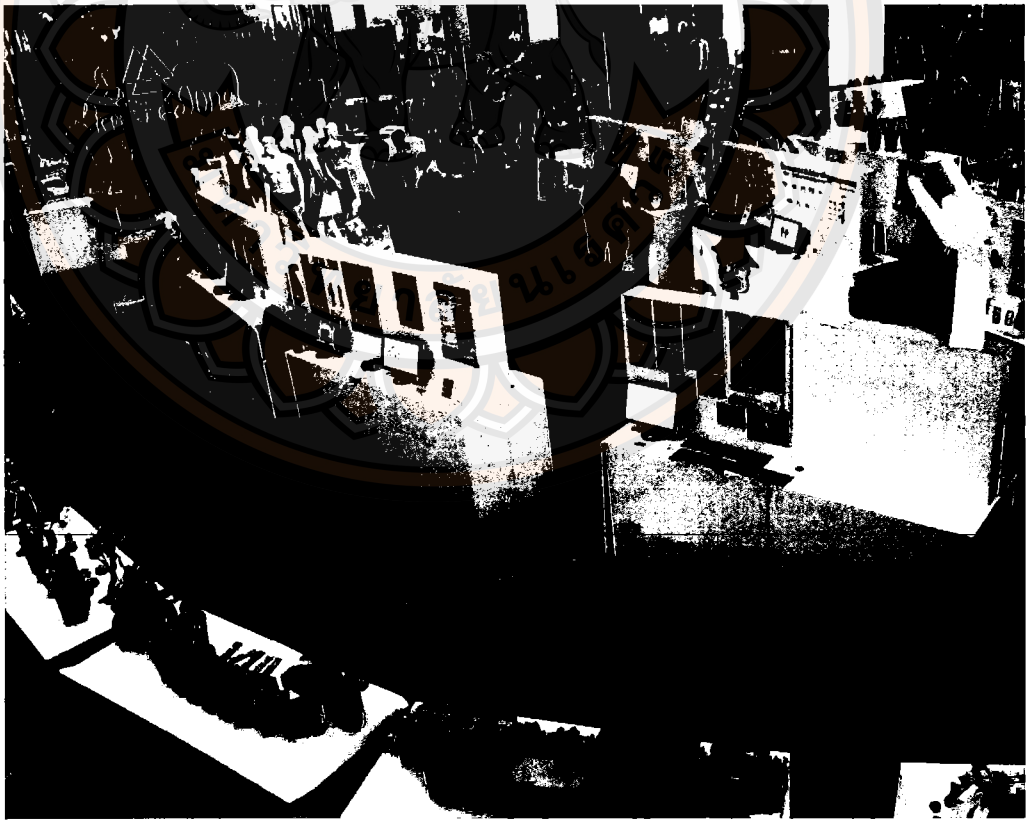
ภาพที่ 73 โปสเตอร์งาน

### 4.1.2 การนำเสนอผลงาน

ในการนำเสอนผลงาน ได้นำงานไปจัดแสดงภายในงาน Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 จัดขึ้นวันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2556 ทั้งหมด 5 วัน



ภาพที่ 74 งาน Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11



ภาพที่ 75 งาน Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11

ภาพที่ 76 บู๊ทจัดแสดงผลงาน

ภาพที่ 77 บู๊ทจัดแสดงผลงาน

# บทที่ 5
# สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์ ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

การออกแบบการ์ดเกมส์ เรื่องตำนานวันสงกรานต์ มาออกแบบเพื่อให้คนให้ความสำคัญกับประวัติความเป็นมาของตำนานวันสงกรานต์ ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวความเป็นมาของตำนานที่เกิดขึ้นว่าตำนานสงกรานต์เกิดขึ้นมาได้อย่างไร มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับเรามากเพียงใด ซึ่งได้นำเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์มาเล่าเรื่องในรูปแบบของสื่อประเภทของการ์ดเกม เพื่อให้เข้ากับปัจจุบันที่วัยรุ่นให้ความสนใจในการเล่นเกม ด้านการออกแบบเกม รูปแบบของการ์ดเกมที่เป็นสื่อที่น่าสนใจมากสำหรับวัยรุ่น ที่เราสอดแทรกความรู้เข้าไปให้คนสนใจว่า การ์ดใบนี้มีเรื่องราวอย่างไร ทำไมตัวละครจึงมีลักษณะแบบนี้ เป็นการช่วยให้คนสนใจและอยากที่จะศึกษาเรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์ด้วยรูปแบบสื่อที่ทำออกมาได้ดีอีกด้วย แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ เน้นให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายก็คือกลุ่มวัยรุ่น ที่ให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ในปัจจุบัน เราจึงจึงคิดออกแบบงานให้ดูน่าสนใจ และหยิบเรื่องของการ์ดเกมมาออกแบบเข้าไปกับตัวงาน โดยการ์ดเกมแต่ละใบจะช่วยบอกเล่าเรื่องราว และบอกลักษณะของตัวละครแต่ละคนในตำนานวันสงกรานต์ ที่เรามีการออกแบบให้แตกต่างจากของเดิม เพื่อดึงดูดความน่าสนใจสำหรับวัยรุ่น ที่ชอบงานด้านแฟนตาซี งานออกแบบจึงออกแบบให้ดูแฟนตาซี น่าตื่นเต้น ให้ดูแปลกตาและน่าติดตาม ด้วนโทนสีที่ออกแบบให้เข้ากับบรรยากาศในเรื่อง เพื่อให้คนติดตามและยังช่วยให้รู้สึกแปลกตากับงานออกแบบที่แตกต่างจากของเดิม แต่ยังคงเน้นเรื่องราวที่เป็นจริง เพื่อไม่ให้เกิดการเข้าใจผิดในเรื่องของตำนานวันสงกรานต์อีกด้วย

ด้านการรับรู้ เรื่องราวของตำนานวันสงกรานต์เป็นเรื่องราวของตำนานที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งเรานำเนื้อหาของเรื่องราวตรงส่วนสำคัญมาใช้ในการออกแบบ โดยเน้นเนื้อหาของเรื่องราวสำคัญใหญ่ๆ สองส่วน คือ ส่วนแรกเน้นให้นางสงกรานต์ทั้ง 7 คนเป็นตัวเดินเรื่องราวทั้งหมด และส่วนที่

สองเน้นต้นกำเนิดของเรื่องราวว่าทำไมจึงเกิดการแห่นางสงกรานต์เป็นประจำทุกๆปี ซึ่งเน้นส่วนสำคัญสองส่วนนี้เป็นหลัก เพื่อเล่าเรื่องราวของเนื้อหาให้คนสนใจและเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น

ด้านการออกแบบ การออกแบบมุ่งเน้นที่กลุ่มเป้าหมายให้งานเข้าใจง่าย และรูปแบบงานออกมาน่าสนใจ และน่าติดตาม โดยเน้นงานออกแบบให้ดูแฟนตาซีเข้ากับเนื้อหาที่สมารถเติมแต่งเรื่อการออกแบบให้ดูอลังการ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อการออกแบบแปลกใหม่และน่าติดตาม คนก็ให้ความสนใจและอยากศึกษาหาข้อมูลของเรื่องราวของตำนานว่าประวัติความเป็นมาของเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นมาได้อย่างไร จึงออกแบบเรื่องตำนานวันสงกรานต์ในรูปแบบการ์ดเกม

## 5.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

1. การออกแบบตัวละคร ปัญหาในการคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครที่เป็นตัวละครไทย และการออกแบบตัวละครที่ต้องให้เกิดความแตกต่างกัน

2. ด้านการออกแบบการ์ดเกม ต้องศึกษาข้อมูลของการ์ดเกมอย่างละเอียดและปัญหาการออกแบบของขอบการ์ดเกมที่ยังไม่เข้ากับงาน รูปแบบที่ไม่เข้ากัน

3. ปัญหาในการลงสี การคุมโทนสีของการ์ดเกมแต่ละใบ แต่ละชุดที่แตกต่างกัน การจัดองค์ประกอบของการ์ดเกมที่ยังไม่ค่อยเข้ากัน

4. ปัญหาด้านการตัดต่อตัวงานวิดีโอ ที่เสียงยังไม่ค่อยเข้ากับงานและเรื่องราว

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ด้านการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครให้มีลักษณะท่าทางที่แตกต่างกันมากกว่านี้ ให้เป็นที่จดจำได้มากขึ้น

2. ด้านการออกแบบการ์ดเกม ควรแยกการ์ดเกมออกเป็นชุดๆ และการจัดองค์ประกอบของภาพให้น่าสนใจมากขึ้น

3. ด้านเนื้อหาของการ์ดเกม ควรเพิ่มรายละเอียดของข้อความสอดแทรกเข้าไปใต้ภาพเพื่อให้เข้าใจเรื่องราวในการ์ดแต่ละใบได้ง่ายขึ้น

4. ตัวหนังสือที่ใช้จมไปกับงาน ทำให้ตัวงานไม่น่าสนใจ ควรออกแบบตัวหนังสือใหม่

5. การตัดต่อวิดีโอควรเพิ่มเรื่องราวของเนื้อหาให้คนดูเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

# บรรณานุกรม


ครูชนเมศ มีทองหลาง. (15 กันยายน 2553). **สื่อสิ่งพิมพ์**. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2555, จาก http://chonamat.wordpress.comหน่วยที่-1-ความรู้เบื้อง-2

ปริภัทร์ เนื่องเยาว์. (9 กันยายน 2554). **ตำนาน**. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2555, จาก http://www.gotoknow.org/blogs/posts/295967

วิกิพีเดีย. (23 กันยายน 2555). **ศิลปะไทย**. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2555, จาก http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไทย

วิกิพีเดีย. (10 มีนาคม 2556). **เกมการ์ด**. สืบค้นเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2555, จาก http://th.wikipedia.org/wiki/เกมการ์ด

ศักดา พิริยะกิจไพบูลย์. (16 เมษายน 2555). **นางสงกรานต์**. สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2555, จาก http://www.ubtba.org/index.php

เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต. (26 กันยายน 2554). **ประเภทของเกม**. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2555, จาก http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article

Allalike. (10 ธันวาคม 2553). **ความหมายของการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2555, จาก http://allalike-design.blogspot.com/2010/12/blog-post.html

Colis Cokz (ชะลอ บุญก่อและคณะ. 2548 : 215; อ้างอิงจาก Colis Cokz). **การออกแบบ.** สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2555, จาก http://jinda.fkw.ac.th/knowlege4.html

E-learning. (10 ธันวาคม 2553). **โฆษณา**. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2555, จาก http://e-learning.e-teach.ac.th/learninghtml/7703/01_history01.html

Ict-elearing. (17 กุมภาพันธ์ 2554). **เกม**. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2555, จาก http://www.ict.su.ac.th/th/ict-Ict-elearing

Ninojang. (20 กันยายน 2554). **ตำนานวันสงกรานต์**. สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2555, จาก http://atcloud.com/stories/21608

Puma. (10 เมษายน 2555). **ประวัติวันสงกรานต์**. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2555, จาก http://www.komkid.com/ตำนาน/วันสงกรานต์กับตำนานประวัติ

Shatama. (7 ตุลาคม 2553). **หลักการจัดภาพ**. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2555, จาก http://www.kr.ac.th/ebook2/shatama/04.html