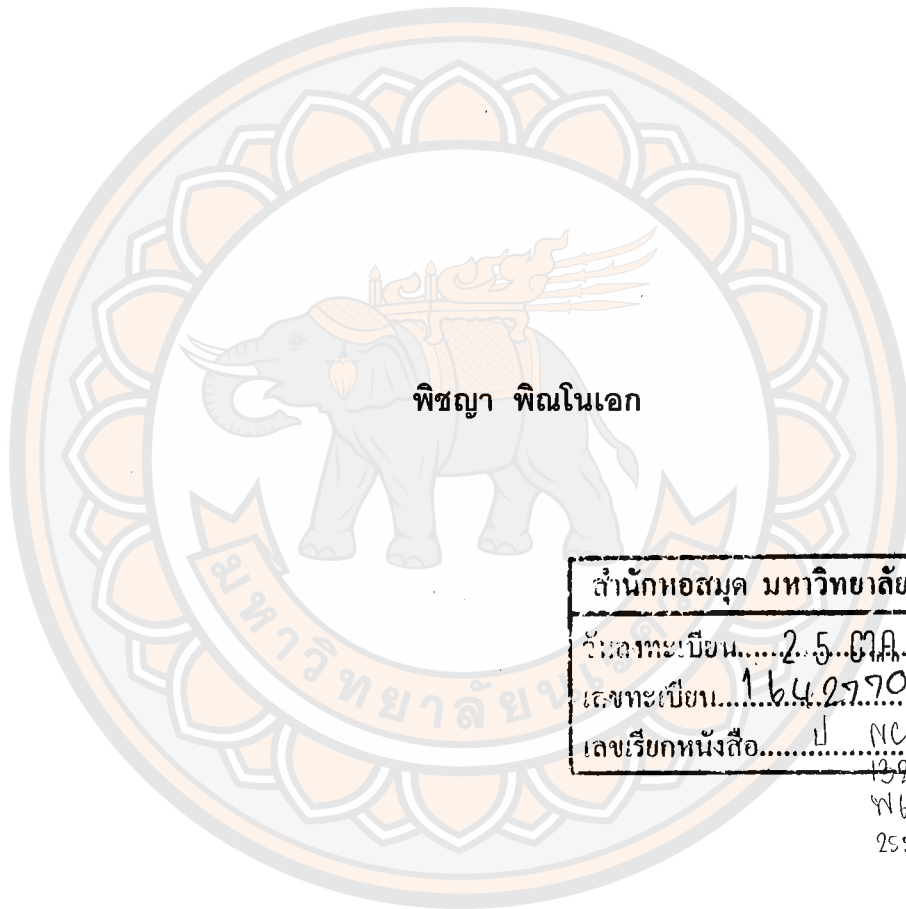


อภิธาน์นทาการ



การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ

สำนักหอสมุด



พิชญา พิณโนเอก

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันที่ลงทะเบียน... 25..ค.ค.. 2556...
เลขทะเบียน... 164.27904...
เลขเรียกหนังสือ... ป NC

1320
พ639ก
2556

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

COMIC BOOK DESIGN : SEVEN DEADLY SINS



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

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาคิษะ
เรื่อง "การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร

ดร. ดวงอุทา

(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงและผ่านไปได้อย่างดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านผู้มีพระคุณทั้งหลาย ข้าพเจ้ามีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านผู้มีพระคุณที่ร่วมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การศึกษาอิสระของข้าพเจ้าผ่านไปได้อย่างดี ขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย ปกป้องคุ้มครองท่านผู้มีพระคุณทั้งหลายของข้าพเจ้า ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา หรืออาจารย์เอก ที่คอยช่วยดูงานและตรวจงานให้ตลอด รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไขงานและพัฒนางาน ทำให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพและเป็นผลงานที่สร้างความภูมิใจให้กับข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการที่ร่วมตรวจการศึกษาอิสระของข้าพเจ้าตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงการตรวจงานครั้งสุดท้าย อาจารย์दनัย (อาจารย์กอล์ฟ) อาจารย์วิสิฐ (อาจารย์เอ็ด) อาจารย์วิสิฐ (อาจารย์เข้ม) อาจารย์ลินดา (อาจารย์กุง) อาจารย์ยุรี (อาจารย์ต่อม) อาจารย์จุมพล (อาจารย์จุม) และอาจารย์รุ่งโรจน์ ที่คอยแนะนำและให้ข้อเสนอแนะดีๆ เพื่อนำไปพัฒนาผลงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สื่อนวัตกรรมรุ่นที่ 5 ทุกคน (IMD 05) ที่คอยอยู่ร่วมแบ่งปันทุกข์สุขด้วยกันมาโดยตลอด 4 ปีในรั้วมอ เป็นทั้งที่ปรึกษา เพื่อนกิน เพื่อนเที่ยว ถึงแม้ข้าพเจ้าจะไม่ค่อยกินและเที่ยวด้วยสักเท่าไร แต่ต้องขอขอบคุณเพื่อนสื่อนวัตกรรมรุ่น 5 ทุกคนด้วยใจ ขอให้ทุกคนประสบความสำเร็จในชีวิต และหน้าที่การงาน

ขอขอบคุณออย จีวรรรณ รุมเมทที่อยู่ด้วยกันมาตั้งแต่ปี 1 จนถึงปีสุดท้าย เพื่อนที่แสนดีที่คอยอยู่เป็นเพื่อนคุย เพื่อนกิน และขอบคุณที่คอยช่วยเหลือกันและกันมาตลอด ในหลายๆ อย่าง รวมถึงการศึกษาอิสระครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ กลุ่มวาดรูปแฟนอาร์ตคาเฟ่ทุกคน ที่คอยอยู่ดีเป็นเพื่อนคุย ช่วยทำให้คลายเครียดจากงาน และคอยให้คำปรึกษาแนะนำในเรื่องของการวาดรูป

และสุดท้าย ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย คุณอาน้อย ครอบครัวพินโนเอกและญาติพี่น้องทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าตลอดที่ศึกษาอยู่ที่นี้ ทุกคนเป็นแรงใจสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าเดินมาถึงในจุดนี้ อีกจุดของความภาคภูมิใจในชีวิตของการศึกษา

ขอขอบพระคุณทุกท่านด้วยใจจริง

พิชญา พินโนเอก

ชื่อเรื่อง : การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ
ผู้ศึกษาค้นคว้า : นางสาวพิชญา พิณโนเอก รหัสนิสิต 52710792
สาขาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
ที่ปรึกษา : อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทภาคินพนธ์ : การศึกษาอิสระ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันปัญหาสังคมเกิดขึ้นมากมาย ส่วนใหญ่มักเกิดจากการที่ไม่สามารถควบคุมสภาวะจิตใจของตนเองได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทะเลาะวิวาทของกลุ่มนักเรียน วัยรุ่น ปัญหาการเข้าใจผิดกันเล็กน้อย จึงได้นำตัวอย่างของปัญหาที่เกิดขึ้นมาเชื่อมโยงเข้ากับประเด็นของบาปทั้ง 7 ประการ ที่เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ เพื่อให้เกิดข้อคิดและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

การศึกษาอิสระเรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ เป็นการนำเสนอเรื่องราว ที่มา ความสำคัญ และปัจจัยของการเกิดบาปทั้ง 7 ซึ่งประกอบไปด้วย 7 บาปร้ายแรง ได้แก่ ราคะ ตะกละ โลก เกียจคร้าน โทสะ อิจฉา และอหังการ ซึ่งบาปเหล่านี้เปรียบเสมือนสิ่งทีเกาะกินใจมนุษย์ ถ้ามนุษย์ตามใจและสัญชาตญาณของตนเองมาจนเกินไป ก็จะทำให้บาปก่อตัวขึ้น และส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

วัตถุประสงค์หลักของการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อต้องการให้ผู้อ่านเกิดการคิดวิเคราะห์เนื้อหา และสามารถนำข้อคิดที่ผู้ออกแบบได้นำเสนอผ่านเป็นหนังสือการ์ตูนและตัวละคร มาปรับใช้ และเกิดประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวันได้

จากการศึกษาค้นคว้า การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ ซึ่งผลตอบรับของผลงานถือเป็นที่น่าพึงพอใจ กลุ่มเป้าหมายและผู้ที่มีความสนใจในสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนได้ให้ความสำคัญต่อผลงาน มีการสอบถามความเป็นมาของการออกแบบตัวละคร รวมไปถึงการสอบถามข้อมูลอื่นๆ ในด้านกระบวนการออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวผลงาน

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
ข้อจำกัดของการวิจัย	6
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ตอนที่ 1 การออกแบบ	8
1.1 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ	8
1.2 ความหมาย และความสำคัญของการออกแบบ	9
1.3 หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป	13
1.4 องค์ประกอบการออกแบบ	17
ตอนที่ 2 มหาบาปทั้ง 7 ประการ	22
ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูนและขั้นตอนการเขียนการ์ตูน	29
3.1 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน	29
3.2 ความหมายของหนังสือการ์ตูน	36
3.3 ลักษณะที่ดีของหนังสือการ์ตูน	39
3.4 ประเภทของหนังสือการ์ตูน	40
3.5 องค์ประกอบในการคิดเรื่องสำหรับการ์ตูน	44
3.6 ขั้นตอนการเขียนการ์ตูน	49
3.7 ทักษะการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น	50
3.8 เทคนิคการแต่งเรื่องการ์ตูนคอมมิก	53

สารบัญ(ต่อ)

เรื่องหน้า

3.9 การจัดทำหน้าสำหรับเขียนการ์ตูนคอมมิก	54
3.10 การจัดช่องการ์ตูน	59
3.11 องค์ประกอบอื่นๆ ในการ์ตูนคอมมิก	62
ตอนที่ 4 ความหมายและปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์	68
ตอนที่ 5 การออกแบบคาแรคเตอร์	85
ตอนที่ 6 ทฤษฎีสี	98
6.1 ความหมาย คำจำกัดความของสี และคุณสมบัติพื้นฐานของสี	98
6.2 ประวัติความเป็นมาของสี	103
6.3 แม่สี	104
6.4 วงจรสี	104
6.5 วรรณะสี	106
6.6 สีตรงข้าม	107
6.7 สีข้างเคียง	107
6.8 จิตวิทยาสี กับอารมณ์ และความรู้สึก	108
ตอนที่ 7 จิตวิทยาเบื้องต้น	109
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	111
ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย	113
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	113
การเก็บรวบรวมข้อมูล	114
การศึกษาข้อมูล	115
การพัฒนาและการสร้างสกรีน	115
การวิเคราะห์ข้อมูล	116

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	
ตอนที่ 1 Pre-Production	120
1.1 การสืบค้นข้อมูล	120
1.2 แนวทางในการออกแบบ	120
1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง	122
1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร	125
1.5 การออกแบบตัวละคร	131
1.6 การออกแบบชื่อเรื่องและตราสัญลักษณ์บาปทั้ง 7	146
1.7 Storyboard	148
ตอนที่ 2 Production	155
2.1 การออกแบบตัวละคร	155
2.1.1 ตัวละคร Sloth (เกียจคร้าน)	155
2.1.2 ตัวละคร Wrath (โทสะ)	156
2.1.3 ตัวละคร Envy (อิจฉา)	157
2.1.4 ตัวละคร Lust (ราคะ)	158
2.1.5 ตัวละคร Greed (โลภ)	159
2.1.6 ตัวละคร Gluttony (ตะกละ)	160
2.1.7 ตัวละคร Pride (อัตตา)	161
2.1.8 ตัวละคร Key (ตัวละครใหม่)	162
2.2 ภาพถ่ายฉากและสถานที่	164
2.3 การเก็บรายละเอียดงาน	166
2.3.1 ตัดเส้น	166
2.3.2 ลงสี	168
2.3.3 ใส่ Font Effect และบทพูด	173
2.4 ออกแบบรูปเล่มหนังสือการ์ตูน	175

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
2.4.1 ปกหน้า ปกหลัง	175
2.4.2 ปกหุ้มหนังสือการ์ตูน	176
2.4.3 การออกแบบหน้าอื่นๆ	177
ตอนที่ 3 Post-Production	179
3.1 ออกแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน	179
3.2 ออกแบบลายที่คั่นหนังสือ	180
3.3 ออกแบบโปสเตอร์	180
3.4 การนำเสนอผลงาน	183
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	185
สรุปผลการวิจัย	185
ปัญหาในระหว่างการทำวิจัย	187
แนวทางแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ	188
บรรณานุกรม	190
ประวัติผู้วิจัย	192

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 งานศิลปะที่แสดงคุณค่าของการออกแบบทางด้านอารมณ์และความรู้สึก	12
ภาพที่ 2 อนุสาวรีย์ยุวชนทหารที่แสดงคุณค่าของการออกแบบทางด้านทัศนคติ	12
ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีการใช้วิธี Contrast	15
ภาพที่ 4 ตัวอย่างงานศิลปะที่แสดงถึงจังหวะการเคลื่อนไหวของเส้น และสี	16
ภาพที่ 5 ตัวอย่างการตกกระทบเงาของรูปทรงต่างๆ	19
ภาพที่ 6 ตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของเส้น รูปทรง	21
ภาพที่ 7 ภาพศิลปะมหาบาบทั้ง 7 ประการ โดย Msgr. Charles Pope	22
ภาพที่ 8 Asmodeus ปีศาจที่หลงใหลในหญิงสาว ปีศาจประจำบาปราคะ	23
ภาพที่ 9 Beelzebub เจ้าแห่งแมลงวัน ปีศาจประจำบาปตะกณะ	24
ภาพที่ 10 Mammon ปีศาจประจำบาปโลภ	25
ภาพที่ 11 Belphegor ปีศาจประจำบาปเกียจคร้าน	25
ภาพที่ 12 Satan ปีศาจแห่งความมืด ปีศาจประจำบาปโทสะ	26
ภาพที่ 13 Leviathan ปีศาจจระเข้ทะเล ปีศาจประจำบาปอิจฉาริษยา	27
ภาพที่ 14 Lucifer ปีศาจที่ถูกไล่ออกจากสวรรค์ ปีศาจประจำบาปอวดดี	28
ภาพที่ 15 Madonna del Cardellino ภาพสีน้ำมันโดยจิตรกรชื่อดัง Raphael	29
ภาพที่ 16 Ally Sloper's Half Holiday, 2 April 1892	30
ภาพที่ 17 การ์ตูนคอมมิคพิมพ์ภาพสีเรื่องแรก The Funnies	31
ภาพที่ 18 Hokusai manga : The Hokusai sketchbooks (1814-1875)	32
ภาพที่ 19 เท็ตซึกะ โอซามุ(Tezuka Osamu)	33
ภาพที่ 20 พระมหาชนก ฉบับการ์ตูน โดย ชัยราชวัตร	34
ภาพที่ 21 ตัวอย่างภาพการ์ตูนตะวันตก, การ์ตูนญี่ปุ่นและ การ์ตูนไทย	35
ภาพที่ 22 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนวิชาการ สนทนารูและศรีปราชญ์สำนักพิมพ์ E.Q.Plus	37
ภาพที่ 23 ตัวอย่างการ์ตูนที่ผู้แต่งเป็นคนละคนกับผู้เขียน เรื่องมืออสูรล่าปีศาจ	38
ภาพที่ 24 การ์ตูนล้อการเมืองแบบรายวันที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ	41
ภาพที่ 25 ตัวอย่างการเขียนการ์ตูนแบบ Mach Stick (Crayon Shinchan)	43
ภาพที่ 26 Rough รักต้องลุย ฉบับการ์ตูน โดย มิซึรุอาดาจิ (Mitsuru Adachi)	46

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 27 การ์ตูนเรื่องโดเรมอน	48
ภาพที่ 28 การ์ตูนไทย Love on 20 pages โดย น้ามนต์ (ธีรายุ เศรษฐฐักดิ์)	52
ภาพที่ 29 ตัวอย่างกระดาษเขียนการ์ตูนสไตล์ Manga	55
ภาพที่ 30 ตัวอย่างการแบ่งกรอบการใช้งานของกระดาษเขียนการ์ตูนสไตล์ Manga	56
ภาพที่ 31 ตัวอย่างการจัดหน้าการ์ตูน ที่ต้นฉบับเป็นหน้าขาว	57
ภาพที่ 32 ตัวอย่างการจัดหน้าการ์ตูน กรณีใช้กระดาษ A4 ธรรมดา	58
ภาพที่ 33 การจัดช่องการ์ตูนที่ถูกต้อง	59
ภาพที่ 34 การจัดช่องการ์ตูนในแบบที่ผิด	61
ภาพที่ 35 ตัวอย่างบทสนทนากันในหน้าหนังสือการ์ตูน Love on 20 pages	62
ภาพที่ 36 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบธรรมดา	63
ภาพที่ 37 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นยึกยัก	63
ภาพที่ 38 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบกลุ่มก้อนเมฆ	63
ภาพที่ 39 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นแหลม	64
ภาพที่ 40 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นประ	64
ภาพที่ 41 ตัวอย่างบอลลูกความคิด	64
ภาพที่ 42 ตัวอย่าง Font Effect ที่ปรากฏในการ์ตูนแนวต่อสู้	65
ภาพที่ 43 ตัวอย่าง Font Effect ที่ปรากฏในการ์ตูนแนวคอมเมดี้	65
ภาพที่ 44 ตัวอย่าง Speed Line แบบศูนย์รวม	66
ภาพที่ 45 ตัวอย่าง Speed Line แบบตรง	67
ภาพที่ 46 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง (Lightning : Final Fantasy XIII)	70
ภาพที่ 47 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง (Do you want fries with that?)	70
ภาพที่ 48 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวไม่เหมือนจริง	71
ภาพที่ 49 โครงกระดูกมนุษย์ ด้านหน้า-ด้านหลัง	72
ภาพที่ 50 สัดส่วนคาแรคเตอร์ 1 : 3, 1 : 4 และ 1 : 5	73
ภาพที่ 51 สัดส่วนคาแรคเตอร์ 1 : 6, 1 : 7 และ 1 : 8	74
ภาพที่ 52 สัดส่วนคาแรคเตอร์แบบหายาก และผิดธรรมชาติ	75

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 53 ตัวอย่างภาพแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร	76
ภาพที่ 54 การแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสัญลักษณ์	77
ภาพที่ 55 สัญลักษณ์แสดงสีหน้า	78
ภาพที่ 56 การแสดงอารมณ์และสีหน้าของคาแรคเตอร์รุ่นน้อง	79
ภาพที่ 57 การแสดงอารมณ์และสีหน้าของคาแรคเตอร์สาวจอมอัจฉริยะ	80
ภาพที่ 58 หนังสือการ์ตูน Pokemon Adventure เล่มที่ 26	84
ภาพที่ 59 แม่บ้าน Meirin ตัวละครในเรื่อง Kuroshitsuji	85
ภาพที่ 60 Kiminitodokeฝากใจไปถึงเธอ	86
ภาพที่ 61 ตัวอย่าง Character Designจากเรื่อง Starry Sky : Yoh Tomoe	87
ภาพที่ 62 RokudoMukuroจากเรื่อง KatekyoHitman Reborn	89
ภาพที่ 63 การ์ตูนเรื่อง PSYCHO-PASS	91
ภาพที่ 64 ตัวอย่างงาน Sketch นางเอกเรื่อง PSYCHO-PASSสีเนโมริ อากาเนะ	93
ภาพที่ 65 ตัวอย่างงาน Sketch นางเอกเรื่อง PSYCHO-PASSสีเนโมริ อากาเนะ	94
ภาพที่ 66 ตัวอย่างCharacter Model Sheet ตัวละครหลัก เรื่อง PSYCHO-PASS	96
ภาพที่ 67 สีแท้ (Hue) ที่อยู่ในวงสีธรรมชาติ	100
ภาพที่ 68 ตัวอย่างค่าสีอ่อน-แก่ที่ผสมและเจือปนมาจากสีแท้	100
ภาพที่ 69 เปรียบระหว่างสีแท้ สีหม่น และสีสว่าง	101
ภาพที่ 70 ตัวอย่างสีกลาง	101
ภาพที่ 71 ตัวอย่างสี Tint, Shade and Tone	102
ภาพที่ 72 วงจรสีขั้นที่ 1	104
ภาพที่ 73 การผสมกันของแม่สี ทำให้เกิดวงจรสีขั้นที่ 2	105
ภาพที่ 74 การผสมกันของแม่สีและสีขั้นที่ 2 ทำให้เกิดวงจรสีขั้นที่ 3	105
ภาพที่ 75 การผสมของสีทุกสีที่ได้จากขั้นที่ 1 2 และ 3 จนได้มาเป็นสีกลาง	106
ภาพที่ 76 สีคู่ตรงข้ามในวงจรสี	107
ภาพที่ 77 ตัวอย่างของตัวการ์ตูนที่แสดงพฤติกรรมความโกรธ	110
ภาพที่ 78 ตัวอย่างของตัวการ์ตูนที่แสดงพฤติกรรมเบื่อหน่าย หรือเกียจคร้าน	110

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 79 Mapping แสดงความสัมพันธ์ของตัวละคร	123
ภาพที่ 80 อาซาคุระ โย จาก Shamanking และ มิรันด้าลือตโต้จาก D Gray Man	125
ภาพที่ 81 อัม พัชราภา ไชยเชื้อ และ ธัญญาธัญญาเรศ รามณรงค์	126
ภาพที่ 82 โก โกสินทร์ ราชกรม และ เอเอ ปัญญาพลเดชสงค์	127
ภาพที่ 83 จอยชลธิชา นวมสุคนธ์ และ ฟิงกี้ สาวิกา ไชยเดช	127
ภาพที่ 84 กิก ดนัย จารุจินดา และ จู๊ป อธิธิกร สารุธรรม	128
ภาพที่ 85 มารุอิ มิตสึบะ จาก Mitsudomoe	129
ภาพที่ 86 ไอวี ฟาน ที่รับบทเป็น ซิน ลีเซียง จากซีรีส์ใต้หวั่น Devil Beside You	129
ภาพที่ 87 อิจิมารุ จิน และ อุโนะฮานะ เร็ตสึ จากBleach	130
ภาพที่ 88 การออกแบบตัวละคร Sloth	131
ภาพที่ 89 การออกแบบตัวละคร Sloth	131
ภาพที่ 90 การออกแบบตัวละคร Sloth	132
ภาพที่ 91 การออกแบบตัวละคร Wrath	132
ภาพที่ 92 การออกแบบตัวละคร Wrath	133
ภาพที่ 93 การออกแบบตัวละคร Wrath	133
ภาพที่ 94 การออกแบบตัวละคร Sloth (พัฒนาแบบแล้ว)	134
ภาพที่ 95 การออกแบบตัวละคร Sloth (พัฒนาแบบแล้ว)	134
ภาพที่ 96 การออกแบบตัวละคร Wrath (พัฒนาแบบแล้ว)	135
ภาพที่ 97 การออกแบบตัวละคร Wrath (พัฒนาแบบแล้ว)	135
ภาพที่ 98 การออกแบบตัวละคร Envy	136
ภาพที่ 99 การออกแบบตัวละคร Envy	136
ภาพที่ 100 การออกแบบตัวละคร Envy	137
ภาพที่ 101 การออกแบบตัวละคร Envy (แบบเทียบความสูงกับ Wrath และ Sloth)	137
ภาพที่ 102 การออกแบบตัวละคร Lust	138
ภาพที่ 103 การออกแบบตัวละคร Lust	138
ภาพที่ 104 การออกแบบตัวละคร Greed	139

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 105 การออกแบบตัวละคร Greed	139
ภาพที่ 106 การออกแบบตัวละคร Greed	140
ภาพที่ 107 การออกแบบตัวละคร Greed	140
ภาพที่ 108 การออกแบบตัวละคร Gluttony	141
ภาพที่ 109 การออกแบบตัวละคร Gluttony	141
ภาพที่ 110 การออกแบบตัวละคร Gluttony	142
ภาพที่ 111 การออกแบบตัวละคร Gluttony	142
ภาพที่ 112 การออกแบบตัวละคร Pride	143
ภาพที่ 113 การออกแบบตัวละคร Pride	143
ภาพที่ 114 การออกแบบตัวละคร Pride	144
ภาพที่ 115 การออกแบบตัวละคร Pride	144
ภาพที่ 116 การออกแบบตัวละคร Pride (พัฒนาแบบแล้ว)	145
ภาพที่ 117 การออกแบบตัวละคร Key	145
ภาพที่ 118 การออกแบบชื่อเรื่อง	146
ภาพที่ 119 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบับทั้ง 7	147
ภาพที่ 120 Storyboard หน้าที่ 1-8	148
ภาพที่ 121 Storyboard หน้าที่ 9-16	148
ภาพที่ 122 Storyboard หน้าที่ 17-24	149
ภาพที่ 123 Storyboard หน้าที่ 25-32	149
ภาพที่ 124 Storyboard หน้าที่ 33-40	150
ภาพที่ 125 Storyboard หน้าที่ 41-48	150
ภาพที่ 126 Storyboard หน้าที่ 49-56	151
ภาพที่ 127 Storyboard หน้าที่ 57-64	151
ภาพที่ 128 Storyboard หน้าที่ 65-72	152
ภาพที่ 129 Storyboard หน้าที่ 73-80	152
ภาพที่ 130 Storyboard หน้าที่ 81-88	153

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 131 Storyboard หน้าที่ 89-96	153
ภาพที่ 132 Storyboard หน้าที่ 97-98 (หน้าจบ)	154
ภาพที่ 133 ตัวละคร Sloth ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	155
ภาพที่ 134 ตัวละคร Wrath ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	156
ภาพที่ 135 ตัวละคร Envy ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	157
ภาพที่ 136 ตัวละคร Lust ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	158
ภาพที่ 137 ตัวละคร Greed ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	159
ภาพที่ 138 ตัวละคร Gluttony ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	160
ภาพที่ 139 ตัวละคร Pride ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	161
ภาพที่ 140 ตัวละคร Key ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว	162
ภาพที่ 141 ตัวละครเสริมที่มีบทบาทต่อตัวละครหลักทั้ง 8	163
ภาพที่ 142 ภาพถ่ายภายในมหาวิทยาลัยนครสวรรค์	164
ภาพที่ 143 ภาพถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตึก ARC	164
ภาพที่ 144 ภาพถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตึก ARL	165
ภาพที่ 145 ภาพถ่ายหอพักพิภูลทอง (ชาย) และหอพักเฟื่องฟ้า (ขวา)	165
ภาพที่ 146 การตัดเส้นในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5	166
ภาพที่ 147 การตัดเส้นในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5	166
ภาพที่ 148 ตัวอย่างงานที่ตัดเส้นเสร็จเรียบร้อย	167
ภาพที่ 149 ตัวอย่างงานที่ตัดเส้นเสร็จเรียบร้อย	167
ภาพที่ 150 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5	168
ภาพที่ 151 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5	168
ภาพที่ 152 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	169
ภาพที่ 153 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	169
ภาพที่ 154 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	170
ภาพที่ 155 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	170
ภาพที่ 156 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	171

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 157 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	171
ภาพที่ 158 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	172
ภาพที่ 159 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อย	172
ภาพที่ 160 ตัวอย่างงานที่ได้ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย	173
ภาพที่ 161 ตัวอย่างงานที่ได้ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย	173
ภาพที่ 162 ตัวอย่างงานที่ได้ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย	174
ภาพที่ 163 ตัวอย่างงานที่ได้ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย	174
ภาพที่ 164 การออกแบบปกหน้าและปกหลัง ครั้งที่ 1	175
ภาพที่ 165 การออกแบบและพัฒนาปกหน้าและปกหลัง ครั้งที่ 2	175
ภาพที่ 166 ปกหน้าและปกหลังที่จะนำไปใช้งานจริง	176
ภาพที่ 167 ปกหุ้มหนังสือการ์ตูน	176
ภาพที่ 168 หน้าเกริ่นนำเนื้อเรื่อง	177
ภาพที่ 169 หน้าแนะนำบาปทั้ง 7 ประการ	177
ภาพที่ 170 หน้าแนะนำตัวละคร และหน้าสารบัญ	178
ภาพที่ 171 หน้าขอบคุณสงฆ์	178
ภาพที่ 172 รูปแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน	179
ภาพที่ 173 ที่คั่นหนังสือทั้งหมด 8 แบบ	180
ภาพที่ 174 ไปสการ์ดทั้งหมด 8 แบบ	180
ภาพที่ 175 หนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการแบบสมบูรณ์	181
ภาพที่ 176 หนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการแบบสมบูรณ์พร้อมกล่อง	181
ภาพที่ 177 ที่คั่นหนังสือมหาบาปทั้ง 7 ประการทั้ง 8 แบบ	182
ภาพที่ 178 ไปสการ์ดมหาบาปทั้ง 7 ประการทั้ง 8 แบบ	182
ภาพที่ 179 Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11	183
ภาพที่ 180 Noah's ARK นิทรรศการศิลปะนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11	183
ภาพที่ 181 บูธนำเสนอผลงาน	184
ภาพที่ 182 บูธนำเสนอผลงาน	184

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสังคมไทยเริ่มมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปในหลายทิศทาง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการดำเนินชีวิต และแนวคิดต่างๆ ทุกคนเริ่มมีความคิดที่เป็นอิสระมากขึ้น มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งนั่นถือว่าเป็นเรื่องราวที่น่ายินดี แต่ทุกอย่างก็เปรียบเสมือนดาบสองคม ซึ่งอยู่ที่ว่าจะนำความเป็นตัวของตัวเองมาเป็นแนวทางดำเนินชีวิตอย่างไรให้เกิดประโยชน์ และส่งผลที่ดีต่อตนเองและสังคม แต่ทุกอย่างล้วนมีข้อจำกัดในตัวของมัน ความอิสระ และความเป็นตัวเอชนั้นก็มีข้อจำกัดเช่นกัน มีความจำกัดนี้หมายถึงมีความพอดี ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป เราสามารถเห็นตัวอย่างพฤติกรรมที่มาจาก การไม่สามารถควบคุมตัวเอง ล้วนเป็นตัวต้นกำเนิดปัญหาต่างๆ มากมายทางสังคม ดังนั้นจึงต้องมีการรู้จักควบคุมจิตใจและพฤติกรรมของตัวเองให้อยู่ในความเหมาะสม

ปัญหาสังคมในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ล้วนเกิดมาจากการที่ไม่สามารถควบคุมจิตใจและพฤติกรรมของตนเองได้ ยกตัวอย่างง่ายๆ กับชาวนักเรียนวัยรุ่นยกพวกตีกัน เพียงเหตุผลเล็กน้อยที่ถูกมองหน้า ปัญหาเหล่านี้สามารถผ่านพ้นไปได้ โดยที่ไม่ต้องเกิดเหตุทะเลาะวิวาท มันอยู่ที่ว่าจะควบคุมจิตใจของตัวเองได้มากน้อยเพียงใด การไม่ตอบโต้ ไม่ใช่ว่าจะแพ้ การไม่ตอบสนองหรือตอบโต้ใดๆ นั่นคือการพยายามที่จะแก้ปัญหา

วัยรุ่นเป็นอีกช่วงวัยที่สำคัญของการดำเนินชีวิต เป็นช่วงวัยที่จะต้องเจอกับเรื่องราวต่างๆ มากมาย เป็นช่วงวัยที่มีความอยากรู้ อยากลอง และเสี่ยงอันตรายมากมายหลายเรื่อง กระแสข่าวเกี่ยวกับความประพฤติของวัยรุ่นในไทยเริ่มเป็นที่พูดถึงกันมากขึ้น ซึ่งมีข่าวของกลุ่มคนในช่วงนี้ออกมาไม่เว้นแต่ละวัน สามารถมองได้ว่าพฤติกรรมวัยรุ่นในยุคนี้ มีความแตกต่างกับวัยรุ่นในยุคสมัยก่อนอย่างมาก วัยรุ่นเริ่มกล้าที่จะแสดงออกพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าในด้านบวก กล้าทำในสิ่งที่ทำทนายชีวิตมากขึ้น และไม่สามารถแยกแยะออกได้ว่าสิ่งไหนควรกระทำ หรือไม่ควรกระทำ และสิ่งไหนที่ทำแล้วได้รับการยอมรับจากสังคมและคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นผิดหรือถูกพวกเขาก็มีความกล้าที่จะทำมันออกมา

นอกจากจะมีความอยากรู้ อยากลองเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ยังมีแรงกายที่พร้อมจะตอบสนองความต้องการของตัวเองได้ดีอีกด้วย ด้วยความอยากรู้ อยากลองในสิ่งทำผิดๆ จึงเป็นต้นตอของการเกิดปัญหามากมาย ซึ่งการจะสอนให้วัยรุ่นเข้าใจในสิ่งที่ถูกผิด เป็นสิ่งที่พ่อแม่ ผู้ปกครองและครูบาอาจารย์ควรใส่ใจ สอนให้รับรู้ถึงความผิดชอบชั่วดี ตรงไปตรงมา ลึกซึ้งและไม่อ้อมค้อม

อย่างที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น นับว่าเป็นเรื่องที่น่ายินดีที่วัยรุ่นไทยมีความกล้าแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเอง แต่มันจะต้องมีความพอดีในสองสิ่งนี้ด้วย หากมีความกล้าแสดงออกที่มากจนเกินไป บางทีก็อาจจะเป็นการก่อปัญหาให้กับตัวเองและคนรอบข้าง ซึ่งวัยรุ่นจะต้องรู้จักการควบคุมจิตใจและพฤติกรรมของตัวเองให้อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม

เป็นปกติของคนเรา ที่จะมีความคิดและพฤติกรรมทั้งแง่บวกและแง่ลบในตัวเอง อยู่ที่ว่าจะแสดงพฤติกรรมด้านไหนออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งด้านการควบคุมจิตใจและพฤติกรรมที่จะนำมาพูดถึงทั้งหมด 7 ด้าน ซึ่งใน 7 ด้านนี้ได้แนวคิดมาจาก Seven Deadly Sins หรือ มหาบาปทั้ง 7 ประการ ซึ่งกระกระทบไปด้วย ราคะ ตะกละ โลก เกียจคร้าน โทสะ อิจฉา และอหังการ ทั้งหมดนี้เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก ซึ่งได้อธิบายไว้ว่ามหาบาปทั้ง 7 ประการนั้นเปรียบเสมือนปีศาจที่อยู่ในใจของมนุษย์ แต่อยู่ที่ว่ามนุษย์คนไหนจะแสดงออกด้านใดมากกว่ากัน ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นของงานวิจัยการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ โดยเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน จะเน้นเรื่องราวของพฤติกรรมทั้ง 7 ด้าน ว่าในท้ายที่สุดแล้ว บทสรุปของแต่ละบาปนั้นคืออะไร

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วง 15-23 ปี การนำเสนอเนื้อหาวิจัยก็จะในรูปแบบที่เป็นที่สนใจของกลุ่มวัยรุ่น ทางผู้วิจัยจึงได้เลือกทำหนังสือการ์ตูนขึ้นมา เพื่อนำเสนอเนื้อหาและความสำคัญของมหาบาปทั้ง 7 ซึ่งหนังสือการ์ตูนถือว่าเป็นอีกสื่อที่มีความสำคัญ และมีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นในยุคสมัยนี้ จะสังเกตได้ว่าสื่อการเรียนรู้ต่างๆ เริ่มทำออกมาในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนมากขึ้น มีการสร้างเนื้อเรื่อง และตัวละครให้มีเหมาะสม มีสีสันดึงดูดมากกว่าเป็นหนังสืออ่านทั่วไป

หนังสือการ์ตูนที่อ่านกันในทุกวันนี้ เริ่มต้นขึ้นในยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา หรือยุค Renaissance ซึ่งการ์ตูนนั้นมีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียนคือ Catone ซึ่งแปลว่า กระดาษแผ่นใหญ่ และในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบ Fresco เป็นงานภาพสีน้ำมัน โดยเฉพาะผลงานของ Leonardo da Vinci และ Raphael นั้นจะมีราคาสูงมาก

การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาที่แตกต่างกันไป สิ่งที่เราเห็นกันได้ชัดเจนก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือที่เรียกกันว่า "คอมมิก"

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากการประกวดบนกำแพงตามวัดต่างๆ หลังจากที่ไทยเรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือนิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง

ในปี พ.ศ.2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์พร้อมเล่มจากหนังสือพิมพ์และวารสาร โดยมี เหม เวชกร และจุก เบี้ยวสกุล ซึ่งเป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนเล่มละบาท เป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วยการ์ตูนแก๊ก เน้นตลก อย่างชายหัวเราะ มหาสนุก หนูหีนินเตอร์ สาวดอกไม้กับนายกล้อวยไซ้ หนูจ๋า และ เบบี๋ ที่ปัจจุบันยังคงเป็นหนังสือการ์ตูนที่ขายดี

ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้นมาจากนิตยสารไทยคอมมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไตล์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนที่แปลงจากวรรณคดีจากบุคคลสำคัญ เช่น การ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก และคุณทองแดง

สำหรับหนังสือการ์ตูนที่เน้นเรื่องราวประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ รวมถึงวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ที่สำคัญนั้น ค่าย E.Q.Plus สามารถทำออกมาได้เป็นอย่างดี และประสบผลสำเร็จ เพราะเนื้อหาของการ์ตูนจะเน้นในการเล่าเรื่องด้วยภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นที่จดจำง่าย และยังมีมุมที่ให้ความรู้ พร้อมกับมีภาพประกอบให้อีกด้วย นอกจากนี้จะมีการ์ตูนแนวส่งเสริมความรู้ทางด้านสังคม วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์แล้ว E.Q.Plus ก็เริ่มมีการ์ตูนส่งเสริมความรู้ในด้านอื่นๆ คือ วิทยาศาสตร์และความรู้รอบตัว ซึ่งเป็นตัวอย่างที่สำคัญที่ใช้ในการค้นคว้าและจัดทำวิจัยฉบับนี้

การควบคุมจิตใจและพฤติกรรมทั้ง 7 ด้านมาจากบาปทั้ง 7 ประกอบด้วย ราคะ(Lust) โทสะ(Wrath) ริษยา(Envy) โลภ(Greed) ตะกละ(Gluttony) เกียจคร้าน(Sloth) และอวดดี(Pride) ซึ่งแต่ละบาปก็จะมีลักษณะเด่นดังนี้

ราคะ คือการฝักใฝ่ในเรื่องเพศมากเกินไป การเป็นชู้ หรือทุกเรื่องราวที่เกี่ยวกับเพศ

โทสะ คือมนุษย์ที่มีอารมณ์ร้อนอยู่ตลอดเวลา ไม่รู้จักผ่อนปรน และไม่สามารถยับยั้งจิตใจของตนเองได้ดีเท่าไร

อิจฉา คือการที่ไม่ชอบให้ผู้อื่นได้ดีไปกว่าตน มักจะพยายามขัดขวางเสมอ
โลก คือมนุษย์ที่ไม่รู้จักพอ มีความต้องการไม่มีที่สิ้นสุด อยากจะได้ทุกอย่าง ซึ่งบางทีมัน
อาจจะไม่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต

ตะกละ คือการบริโภคจนเกินตัว หรืออุปโภคอยู่ตลอดเวลา ไม่มีความพอดี หรือกลุ่มบุคคล
ที่เป็นพวกวัตถุนิยม ใช้ของแพง กินของแพง เป็นหลัก

เกียจคร้าน คือมนุษย์ที่ไม่ชอบทำอะไร แต่มักจะให้ผู้อื่นมากระทำแทนตัวเองเสมอ ไม่ว่าจะ
โดยทางตรง หรือทางอ้อม

อัตตา คือที่สุดของบาป ความหยิ่ง ทรชนง การครอบครองทุกอย่าง ความอยากมีอำนาจ
เรียกง่าย ๆ ว่าเป็นพวกกลุ่มหลงในตัวเอง

แต่ละบาปจะมีความเชื่อมโยงหากันอย่างไม่มีที่สิ้นสุด บาปทั้ง 7 ประการก็เปรียบเสมือน
ปีศาจที่คอยกัดกินใจมนุษย์ เหมือนเป็นบททดสอบว่าจะสามารถเอาชนะปีศาจที่อยู่ในใจของแต่ละ
คนได้หรือไม่ ถ้าสามารถยับยั้งกิเลสครอบงำทั้งหลาย ก็จะสามารถที่จะหลุดพ้นจากการกัดกินใจ
จากบาปทั้ง 7 ประการ และอาจจะทำให้ลดปัญหาทางสังคม ซึ่งสามารถโยงมาถึงเรื่องราวของการ
ควบคุมจิตใจ และพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี

ในส่วนของเนื้อหาก็คงจะพูดถึงความสำคัญของมหาบาป ผ่านทางตัวละครที่ได้ออกแบบไว้
ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของมหาบาปทั้ง 7 โดยทางผู้วิจัยจะสร้างตัวละครที่เป็นตัวแทนของ
บุคคลที่มีความโดดเด่นในด้านนั้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเป็นการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ
2. เพื่อให้ตระหนักถึงที่มา ความสำคัญ ปัจจัยการเกิด และบทสรุปของแต่ละบาป

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ

1.1 ความน่าสนใจของรูปแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ

- องค์ประกอบโดยรวมของหนังสือการ์ตูน
- การเขียน Storyboard
- การออกแบบตัวละคร
- การจัดหน้า ฉาก และตัวหนังสือ
- การออกแบบรูปเล่ม

1.2 ความพึงพอใจกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ

- รูปแบบเล่ม
- ความเหมาะสมของจำนวนหน้า
- องค์ประกอบของการจัดหน้า ตัวละคร ฉาก และตัวหนังสือ
- โทนสีและอารมณ์ของงานโดยรวม

สมมติฐานของการวิจัย

1. เพื่อให้เห็นความสำคัญของการเกิดบาปทั้ง 7 ประการ และผลกระทบทที่จะตามมา
2. สามารถเอาเหตุการณ์จากหนังสือการ์ตูน เรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการนี้ เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต สามารถนำไปเผยแพร่ต่อไปได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านข้อมูล

- 1.1 ศึกษามหาบาปทั้ง 7 ประการ
- 1.2 ศึกษาหลักการเขียนหนังสือการ์ตูน
- 1.3 ศึกษารูปแบบการ์ตูนของกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-23 ปี

2. ด้านการออกแบบ

- 2.1 ออกแบบหนังสือการ์ตูน 1 เล่ม
- 2.2 ออกแบบตัวละครหลักบาปทั้ง 7 ตัว และตัวละครหลักตัวใหม่ 1 ตัว
- 2.3 ออกแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน
- 2.4 ออกแบบของสะสม
 - 2.4.1 ที่คั่นหนังสือจำนวน 8 แบบ
 - 2.4.2 ไปสการ์ดจำนวน 8 แบบ

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากเนื้อหาเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิทยา ที่เอาความสำคัญของมหาบาปทั้ง 7 ประการมาเป็นตัวหลักในการดำเนินเนื้อหา อาจจะทำให้ไม่สามารถครอบคลุมได้ในทุกๆ ส่วนอย่างชัดเจนมากเท่าไรนัก ความสำคัญของวิจัยนี้ เพื่อให้เห็นความสำคัญของการเกิดบาป และผลกระทบของบาปทั้ง 7 เพราะคนเราทุกคนล้วนมีบาปทั้ง 7 อยู่ในตัวกันหมด ซึ่งเรื่องราวที่เกี่ยวกับบาปทั้งหลายก็จะแตกต่างกันออกไป ไม่เหมือนกัน แต่อาจจะมียุทธศิลป์ที่คล้ายคลึงกัน เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ต่อเนื้อหาที่น่าสนใจ และสามารถติดต่อขยายไปได้ในโอกาสต่อไป

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่สามารถมองเห็นรับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน หรืออาจจะเรียกว่าเป็นอีกหนึ่งในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นๆ หนึ่ง เพราะการออกแบบจะช่วยทำให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะให้ให้ผลงานออกมาประสบความสำเร็จ ไม่มีข้อบกพร่อง หรือมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูน เป็นผู้วางเอาไว้ สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า มังงะ (Manga)

โดยส่วนใหญ่ หนังสือการ์ตูนที่วางขายตามท้องตลาดทั่วไป จะมาจากการรวมเล่มของการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ เช่น BOOM , C-KIDS , KC Weekly เป็นต้น

ยังมีการ์ตูนที่แต่งเป็นพิเศษ หรือล้อเลียนการ์ตูนที่เขียนขึ้นแล้ว เพื่อความบันเทิงส่วนตัว หรือแต่งเพื่อกลุ่มคนที่ชอบในรูปแบบเดียวกัน เรียกว่าโดจิน หรือ โดจินชิ (Doujin)

หนังสือการ์ตูน เป็นทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งที่ประกอบด้วยรูปภาพที่จัดเป็นช่องๆ และข้อความที่อยู่ในบัลลูนคำพูดหรือเป็นคำบรรยายภาพ เริ่มแรกนั้นการ์ตูนช่องมักเป็นการ์ตูนล้อเลียน และมักจะเล่าเรื่องตลกสั้นๆ

ในปัจจุบันการ์ตูนช่องจัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทย่อยๆ ได้หลายประเภทได้แก่

- การ์ตูนการเมือง (Political cartoons)
- การ์ตูนขำขัน (Gag cartoons)
- การ์ตูนเรื่องยาว (Comics or serial cartoons)
- การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated cartoons)
- ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated cartoons)

มหาบาปทั้ง 7 ประการ (Seven Deadly Sins) หมายถึง บาปทั้ง 7 ที่ไม่สามารถละเว้นโทษได้ของชาวคริสต์นิกายคาทอลิก นักบวชของศาสนาคริสต์กล่าวว่าบาปทั้ง 7 ประการนี้คือปิศาจที่คอยกัดกินใจพวกมนุษย์ ซึ่งทั้ง 7 บาปนั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน อยู่ที่ว่ามนุษย์จะแสดงด้านไหนออกมาอย่างน้อยเพียงใด ซึ่งแต่ละบาปมีความรุนแรงที่แตกต่างกันออกไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมาย และผู้ที่สนใจ เห็นถึงความสำคัญ และผลกระทบที่จะตามมาจากมหาบาปทั้ง 7 ประการ
2. สามารถนำเอาความรู้ที่ได้จากตัวผลงาน มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ มีข้อมูลบทความ เอกสาร และเอกสารออนไลน์ แบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 การออกแบบ

ตอนที่ 2 มหาบาปทั้ง 7 ประการ

ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูนและขั้นตอนการเขียนการ์ตูน

ตอนที่ 4 ความหมายและปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์

ตอนที่ 5 การออกแบบคาแรคเตอร์

ตอนที่ 6 ทฤษฎีสี

ตอนที่ 7 จิตวิทยาเบื้องต้น

ตอนที่ 1 การออกแบบ

1.1 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ มากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆ อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็น อย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิต คือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิบบๆ เป็นอาหารปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อน พัฒนาการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ มีการพัฒนา มาเป็น สร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็น สิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไมใส่เสื้อผ้า มาสู่ใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็น เครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและ ยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้น มนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิตมากมาย มีหลักฐานต่างๆ ที่ให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆ ของ มนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส

ส่วนในประเทศไทยพบที่ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี และถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา จะเป็นพวกวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

สิ่งที่มนุษย์ได้เรียนรู้และพัฒนาด้านต่างๆนั้น เรียกว่า 'การออกแบบ' ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นในโลก การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นหรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหา พัฒนาของเก่าให้สามารถใช้งานได้ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน

1.2 ความหมาย และความสำคัญของการออกแบบ

1.2.1 ความหมาย

จากหลักฐานที่นักโบราณคดีได้ขุดค้นพบวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆของมนุษย์ในสมัยดึกดำบรรพ์ เป็นการยืนยันได้ว่า มนุษย์รู้จักการออกแบบมานานกว่า 6,000 ปี มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้กลมกลืนกับธรรมชาติ มนุษย์ออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการแต่ละอย่างโดยเฉพาะ การออกแบบจึงมีความหมายกว้างขวางตามความเข้าใจที่แตกต่างกันไป

กรมวิชาการ (2544 : 166) ได้ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบเป็นการลำดับความคิดหรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอน เพื่อนำไปสู่การวางแผนในการแก้ปัญหา

Colis Cokz (ชลด บุญก่อ และคณะ. 2548 : 215; อ้างอิงจาก Colis Cokz)

ได้ให้ความหมายของการออกแบบ ไว้ว่า การออกแบบ เป็นการประดิษฐ์หรือวางแผนงานสำหรับงานที่มีจุดมุ่งหมายแน่นอนการออกแบบสำหรับงานที่มีหน้าที่ใช้สอย โดยเฉพาะ เช่น แก้ว การออกแบบเส้นใยหรืออาจเป็นการวางแผนงานสำหรับโครงการที่จะทำ การออกแบบจึงเป็นกิจกรรมและพฤติกรรมของมนุษย์ที่ต้องใช้สติปัญญา

โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย (<http://www.prc.ac.th>. 2551) ได้ให้นิยามของการออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้ หรือสัมผัสได้เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

ชลด บุญก่อและคณะ (2548 : 215) สรุปว่า การออกแบบเป็นการลำดับความคิดมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนและมีการวางแผนเป็นขั้นตอนเพื่อการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่าการออกแบบ หมายถึง การได้ถ่ายทอดความคิดจินตนาการของเราแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงานหรือผลงานได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เพื่อแสดงให้ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้ หรือสัมผัสได้ และเป็นที่น่าสนใจในผลงานร่วมกัน

1.2.2 ความสำคัญของการออกแบบ

สุพัฒน์ ระวังพิษ (<http://www.skm.nfe.go.th>, 2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบว่า การออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเราทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม ประหยัด และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องนั้นมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านการนำเสนอผลงานนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อนผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญมากถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตเป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเราคือ

- คุณค่าทางกาย คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลต่อทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยได้ในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น รถไถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย

- คุณค่าทางอารมณ์และความรู้สึก คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ สุขสบายใจ หรือ ความรู้สึกนึกคิดด้านอื่นๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ใช้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทางทัศนศิลป์ การออกแบบตกแต่ง โบราณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบเคลือบแฝงในงานออกแบบที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน ออกแบบตกแต่งสนามหญ้าออกแบบตกแต่งร่างกาย เป็นต้น

- คุณค่าทางทัศนคติ คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลไปในทางทัศนคติจะเน้นไปทางการสร้างทัศนคติอย่างไรดี อย่างหนึ่งต่อผู้ที่พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์สร้างทัศนคติให้เกิดรักชาติ ทำให้ระลึกถึงกล้าหาญ หรือทำความดี งานจิตรกรรมหรือประติมากรรมบางรูปแบบอาจจะแสดงความกตัญญูหรือชื่นชมเพื่อเน้นการระลึกถึงทัศนคติที่ดีและถูกควรในสังคม เป็นต้น

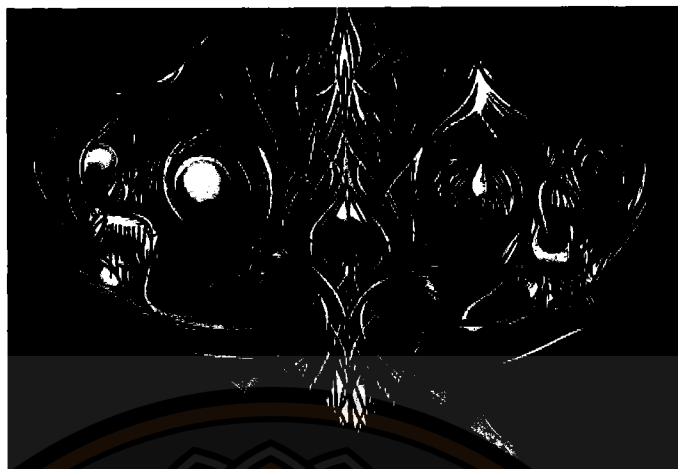
บทความโดย สุพัฒน์ ระวังพิษ. หลักการออกแบบ. (ออนไลน์)

แหล่งที่มา : <http://www.skm.nfe.go.th>. 2551

ชลช นุญก่อและคณะ (2548 : 215) ได้สรุปความสำคัญของการออกแบบไว้ดังนี้

1. เป็นตัวช่วยในการถ่ายทอดทางความคิดและความรู้สึกของตนให้ผู้อื่นทราบและเข้าใจ โดยการใช้เส้น สี รูปทรง นำมาประกอบกันให้เป็นรูปร่างหรือรูปทรง โดยให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในความคิดของคนออกแบบ หรือสิ่งที่ออกแบบ
2. เป็นการช่วยให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้อยตามในผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และมีความสวยงาม
3. เป็นตัวช่วยให้โครงสร้างนั้น ๆ เหมาะสมกับหน้าที่ และการนำไปใช้ประโยชน์
4. เป็นมิติใหม่หรือตัวช่วยให้เกิดการทดลองและการค้นคว้าด้านวิธีการ และวัสดุชนิดใหม่
5. เป็นแนวทางในการบริหารจัดการ การวางแผนการทำงานเพื่อให้ชิ้นงานผลิตภัณฑ์บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การออกแบบมีความสำคัญ และมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตประจำวันของคนเรา เพราะการออกแบบ คือ การวางแผนในการทำงานซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญของกระบวนการทำงานให้ประสบผลสำเร็จ การออกแบบจะเป็นตัวช่วยแก้ปัญหาของมนุษย์ในด้านต่างๆ ได้ดีขึ้น การออกแบบทำให้เกิดคุณค่า สมองต่อความต้องการทางด้านร่างกาย ด้าน อารมณ์ความรู้สึก และทางด้านทัศนคติที่ดีต่อสังคม



ภาพที่ 1 งานศิลปะที่แสดงคุณค่าของการออกแบบทางด้านอารมณ์และความรู้สึก
ที่มา : examiner.com



ภาพที่ 2 อนุสาวรีย์ยุวชนทหารที่แสดงคุณค่าของการออกแบบทางด้านทัศนคติ
ที่มา : travel.upyim.com

1.3 หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป

สุพัฒน์ ระวังพิช (http://skm.nfe.go.th. 2551) กล่าวถึงหลักการออกแบบว่า มีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงาม โดยมีหลักการดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับ

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงาน ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้ เป็นความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ ซึ่งมีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการคือ

- ความสมดุลในลักษณะที่เท่ากัน (Symmetry Balancing) มีลักษณะเป็นซ้ายขวา บนล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้สามารถดูและเข้าใจง่าย

- ความสมดุลในลักษณะที่ไม่เท่ากัน (Non-Symmetry Balancing) มีลักษณะสมดุลกันในตัวเอง ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัว ลักษณะความสมดุลแบบนี้ ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็น ซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยพื้นผิว (Texture) ความสมดุลของแสง-เงา (Shade) หรือความสมดุลของสี (Color)

- จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้ งานการทรงตัว จำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ซึ่งได้แก่ การไม่โยกเอียง หรือการให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้น สิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น แก้วจะต้องตั้งตรง ยึดมันทั้งสี่ขาเท่าๆ กัน การทรงตัวของคน ถ้ายืน 2 ขาก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆ กัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่ง และส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่ง จุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องทราบ และสามารถวางรูปได้ถูกต้อง เรื่องของจุดศูนย์ถ่วง หมายถึง การทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของความสัมพันธ์ทางศิลปะเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาหลายขั้นตอน เพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

- การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) ผลงานด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกที่รวมที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

- จุดสำคัญรอง (Subordinate) มีความคล้ายคลึงกับจุดเน้น แต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเช่นกัน ซึ่งอาจจะเป็นร่องสวนที่ 1 ส่วนที่ 2 ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

- จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไป สิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆ ย่อมมีจังหวะ ระยะเวลา หรือความถี่ห่างในตัวเอง หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะมีเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้น จะเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

- ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวที่ดูไม่ซ้ำซากเกินไป หรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกันและต่างกัน เช่น การจัดชุดเก้าอี้สมัยใหม่ ได้มีการจัดชุดเก้าอี้ในสมัยรัชกาลที่ 5 ร่วมอยู่ด้วย 1 ตัว การจัดเช่นนี้ ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ซ้ำซาก มีรสชาติแตกต่างออกไป

- ความกลมกลืน (Harmonies) หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้พื้นผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ก็ไม่ทำให้ส่วนรวมเสีย ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ อันได้แก่ เส้น แสงเงา รูปทรง ขนาด ผิว สี

ชลด นุญก่อและคณะ (2548 : 216) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไป (Principles Of Design) ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดสิ่งที่ดีกว่าในด้านของประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม นักออกแบบที่จะสร้างผลงานออกมา มีการแข่งขันเพื่อผลิตผลงานของตนให้มีความแปลกใหม่ เป็นที่สนใจของผู้บริโภค เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และมีรูปแบบอยู่ในความนิยมใช้งานได้นาน หลักการออกแบบ มีหลักการต่างๆ มากมายที่สามารถปฏิบัติตามได้ตามหลักและวิธีการการออกแบบที่ดีจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความสมดุล (Balance) คือความทรงตัวอยู่นิ่งมั่นคง เปรียบเหมือนกับตาตั้งอยู่ในสภาพที่เท่ากันทั้งสองข้างที่ความสมดุลอาจเกิดจากตามแนวนอนและแนวตั้งก็ได้ เช่น ชั่งงานเตียนนอนเป็นความสมดุลในแนวนอนตุ้เก็บของเป็นความสมดุลในแนวตั้ง ฯลฯ

2. สัดส่วน (Proportion) คือการได้สัดส่วนกันของรูปลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างขนาดและพื้นที่ผลิตภัณฑ์ ที่มีสัดส่วนดีจะช่วยให้ส่วนประกอบ รูปลักษณะ และรูปทรงมีความสัมพันธ์กลมกลืนอย่างเหมาะสมงดงาม การใช้สัดส่วน แบ่งออกเป็น 2 พวกคือ

- การใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับตัวมันเอง เช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนที่มีสัดส่วนของตัวและขาที่สัมพันธ์กัน

- การใช้สัดส่วนให้สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น ชุดโต๊ะสำหรับใช้ในห้องรับแขก จำเป็นต้องเป็นโต๊ะที่วางแล้วสัมพันธ์กับขนาดของห้อง ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป และขนาดของโต๊ะมีความสัมพันธ์กับขนาดของผู้ใช้ ฯลฯ

3. ความกลมกลืน (Harmony) คือ ความประสานของการออกแบบ สภาพชิ้นส่วนต่างๆ ของวัตถุเหมาะสมและสามารถเข้ากันได้ ซึ่งหลักของความกลมกลืนมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

- ความกลมกลืนในด้านความคิดการออกแบบ
- ความกลมกลืนของรูปทรง สี เส้น และผิว
- ความกลมกลืนกับธรรมชาติ

4. ความแตกต่าง (Contrast) คือ ความรู้สึกที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกขัดกันเพื่อแก้ไขการซ้ำซากจำเจจนเกินไป เช่น มีรูปร่าง สี แตกต่างกันอย่างออกไป ฯลฯ ความแตกต่าง ตรงกันข้ามกับความกลมกลืนความแตกต่างจึงเป็นผลที่ก่อให้เกิดการพักผ่อนของสมอง อารมณ์ และความรู้สึก เช่น การมองเห็นแสงไฟที่ร้อนแรง แล้วมองเห็นน้ำที่สงบนิ่ง



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีการใช้วิธี Contrast

ที่มา : imageof.net

5. ชวงจังหวะ (Rhythm) คือการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ เส้น สี แสง และเงา เป็นความรู้สึก ให้ความเคลื่อนไหวโดยทั่วไปความสัมพันธ์กับสิ่งของต่างๆ ย่อมมีจังหวะและระยะ หรือมีความห่าง ในตัว สิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กันก็จะเป็นเส้น รูปทรง สี เช่น การทำขนาดให้เล็กลง หรือเพิ่มขนาดให้ ใหญ่ขึ้น ฯลฯ

6. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) คือการเน้นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะให้มีความเด่น แจ่มชัดกว่าการเน้นให้เกิดจุดเด่น ควรเน้นให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากจนเกินไป และแลดูสวยงาม จุดเด่นเป็นศูนย์กลางของความสนใจ ขึ้นส่วนของวัตถุอาจ ทำให้เด่นขึ้นจากรูปร่างของวัตถุ การใช้สี หรือการตกแต่งวัตถุนั้นๆ ผู้ออกแบบต้องคิดว่าจะเน้น จุดเด่นมากน้อยเพียงใด และจะวางจุดสำคัญ ณ ที่ใดจึงจะเกิดความสวยงาม



ภาพที่ 4 ตัวอย่างงานศิลปะที่แสดงถึงจังหวะการเคลื่อนไหวของเส้น และสี
ที่มา : art.patrickraymond.com

สรุปได้ว่า หลักการออกแบบพื้นฐานทั่วไปนั้น นักออกแบบที่ดีนั้นจะต้องยึดหลักการทาง งานด้านศิลปะเป็นสำคัญ ในตัวของชิ้นงาน จะต้องมีความสมดุล มีสัดส่วนที่พอเหมาะ มีความกลมกลืน มีความแตกต่าง ชัดแย้งในตัวมันเอง มีชวงจังหวะ และจะต้องมีความเด่นในผลงาน ถ้า สามารถทำให้ผลงานมีหลัก และวิธีการตามที่คุณเชี่ยวชาญกล่าวมาก็จะทำให้ผลงานดูมีเสน่ห์ และมีความน่าสนใจ เพราะแต่ละหลักการนั้นมีความสำคัญที่จะต้องอยู่ร่วมกันในผลงานอย่างเหมาะสม

1.4 องค์ประกอบการออกแบบ

องค์ประกอบการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐาน ในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ มีส่วนประกอบดังนี้

1. จุด (Point, Dot) เป็นทัศนธาตุ พื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกด การแต้ม หรือเกิดจากธรรมชาติ เมื่อนำมาสร้างสรรค์ และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วจะทำให้ เกิด องค์ประกอบอื่นๆขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 จุดที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ ได้แก่ จุดในส่วนของพืช เช่น ใบ ดอก ผล ลำต้น จุดในลายของสัตว์ เช่น แมว เสือ กวาง ฝี่เสื่อ เป็นต้น

1.2 จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นด้วยวิธีการกด แดม จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลม หรือเครื่องมืออื่นๆ

2. เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุ ที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขูดการขีด เส้นแบ่งตาม ลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด ได้แก่

2.1 เส้นตรง (Straight Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นตรงแนวตั้ง (ตั้ง) ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรง สง่างาม เป็นระเบียบ
- เส้นตรงแนวระนาบ (แนวนอน) ให้ความรู้สึก ราบเรียบ สงบ นิ่ง
- เส้นตรงแนวเฉียง (เส้นทแยง) ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง เคลื่อนไหว

2.2 เส้นโค้ง (Curve Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย นุ่มนวล
- เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เติบโต อองงาม
- เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มีนงง คลื่นคลายขยายตัวต่อไป

ไม่มีสิ้นสุด

2.3 เส้นคด (Winding Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่มนวล

2.4 เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น แปลกใหม่ น่าสนใจ

2.5 เส้นประหรือเส้นจุดไขว้ปลา (Jagged Lines) ให้ความรู้สึกถึงความไม่ราบเรียบ ไม่ราบรื่น แต่ชวนให้น่าติดตาม

3. รูปร่าง - รูปทรง (Shape – Form) รูปร่าง – รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้น ลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว ส่วน รูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรงแบ่ง ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 รูปร่าง - รูปทรงธรรมชาติ หมายถึงรูปร่าง - รูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบมาจาก ธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น มนุษย์นำมาดัดแปลง ต่อเติม ตัดทอน สร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์

3.2 รูปร่าง - รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่าง - รูปทรงที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เป็น พื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์หลากหลายรูปแบบ มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปทรง สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี วงกลม เป็นต้น

3.3 รูปร่าง - รูปทรงอิสระ เป็นรูปร่าง - รูปทรงที่มนุษย์ดัดแปลง ตัดทอน เพิ่มเติม มาจากรูปร่าง- รูปทรงธรรมชาติ และรูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ เปลวไฟ คลื่น น้ำไหล ก้อน เมฆ เป็นต้น ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา มนุษย์นำมาเป็นสื่อใน การสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามความรู้สึกหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

4. ขนาด – สัดส่วน (Size-Proportion)

4.1 ขนาด (Size) คือลักษณะของรูปทรงที่สามารถสังเกตได้ว่า เล็ก ใหญ่ กว้าง ยาว หนัก เบา เท่าไหร่ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบางครั้ง หากขนาดเล็กเกินไป หรือใหญ่เกินไป จะทำให้ภาพไม่สวยงามเท่าที่ควร

4.2 สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ ของขนาด ความกว้าง ยาว สูง ลึก ของสิ่งต่างๆที่เหมาะสมพอดี ด้วยการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ของ สิ่งต่างๆ ได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของ พืช เป็นต้น สัดส่วนนับว่ามีความสำคัญเท่า ๆ กับความเล็กใหญ่ของขนาด ทั้งสองส่วนต้อง สัมพันธ์กันอย่างลงตัว สัดส่วนแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

- สัดส่วนที่สมบูรณ์ได้ด้วยมันตัวเอง จะเป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น

- สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบอื่นๆ เป็นสัดส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์มา เพื่อ ความสวยงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ สัดส่วนของเก้าอี้ โต๊ะ ตู้เสื้อผ้า ความสูงความกว้าง ของประตูหน้าต่าง ต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น

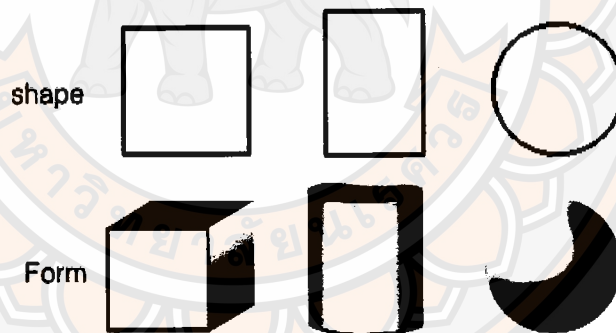
5. แสง - เงา (Light - Shade)

5.1 แสง (Light) หมายถึงความสว่าง ที่เกิดจากรธรรมชาติได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ แสงจากไฟฟ้า แสงแบ่งออกได้ 3 ระดับได้แก่

- แสงสว่างที่สุด (High Light) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมากที่สุด
- แสงกลาง (Light Tone) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมาก
- แสงสะท้อน (Reflected Light) คือแสงส่องกระทบวัตถุขึ้นหนึ่งแล้วส่องสะท้อนไปกระทบวัตถุอีกขึ้นหนึ่ง จะสังเกตเห็นได้ในด้านที่เป็นเงาของวัตถุ

5.2 เงา (Shade) หมายถึงส่วนที่มีมืดเนื่องจากแสงส่องกระทบวัตถุที่บแสง หรือยอมให้แสงผ่าน เงาแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ

- เงาวัตถุ (Base Tone) คือส่วนที่มีเงาเข้มที่สุดบนวัตถุ
- เงาตกทอด (Cast Shadow) คือเงาของวัตถุที่ตกกระทบกับวัตถุที่ใกล้เคียงพื้น หรือผนัง เงาตกทอดลักษณะจะเหมือนกับลักษณะของวัตถุ หากวัตถุทรงกลม เงาก็จะกลม หากวัตถุเป็นเหลี่ยม เงาก็จะเป็นเหลี่ยมด้วย



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการตกกระทบเงาของรูปทรงต่างๆ

ที่มา : trangis.com

6. สี (Color) ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว สีแดง สีดำ สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสี ได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่น หรือความเข้มของแสงที่มากระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้

สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์จากธรรมชาติ แหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ คือ

6.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุ หรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆ ได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี

6.2 สีที่เป็นแสง (Spectrum) เกิดจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วเกิดการดูดซับ การสะท้อน หรือการหักเหของแสง เช่น แสงรุ้ง 7 สี เกิดจากแสงส่องกระทบละอองน้ำในอากาศ แล้วเกิดการหักเหของแสง ทำให้เรามองเห็น 7 สี ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

7. พื้นผิว (Texture) คือลักษณะภายนอกของวัตถุ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ เราอาจแยกพื้นผิวได้ 2 ลักษณะดังนี้

7.1 ลักษณะผิวที่ลวงตา สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกว่าเป็นพื้นผิวที่เรียบ หยาบ ม่น ขรุขระแต่เมื่อได้สัมผัสก็จะเป็นพื้นระนาบเรียบธรรมดาเท่านั้น

7.2 ลักษณะผิวที่สัมผัสได้จริง เป็นลักษณะผิวที่มองเห็นได้ด้วยตาและสามารถสัมผัสได้จริงด้วยมือหรือร่างกาย ว่าเป็นพื้นผิว เรียบ ขรุขระ หยาบ เป็นต้น

การเกิดของพื้นผิวเกิดได้ จาก 2 ลักษณะดังนี้

- พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ สิ่งสามารถจับต้องได้ จากผิวของ คน สัตว์ พืช สิ่งของ แร่ธาตุ เป็นต้น

- พื้นผิวที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถจับต้องมองเห็นได้จริง หรือที่รับรู้ลักษณะได้ด้วยตา แต่เมื่อจับต้องก็เป็นผิวเรียบธรรมดาเท่านั้น

8. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูป สำหรับงานจิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

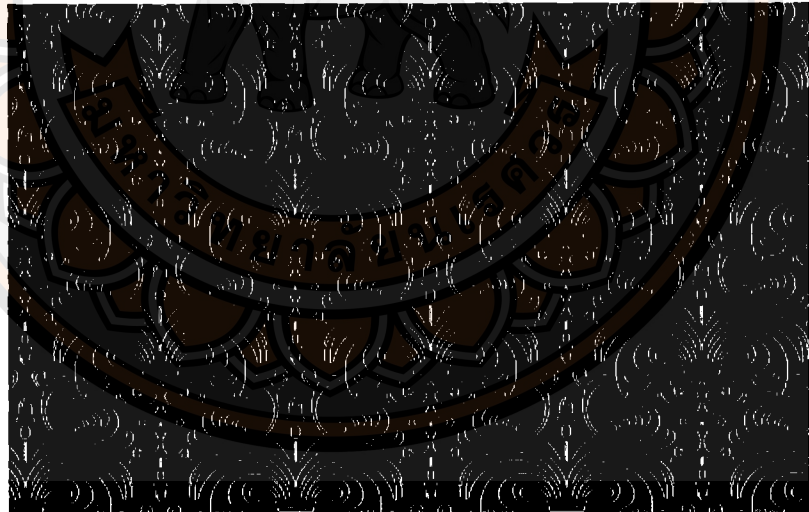
8.1 บริเวณว่าง ปิด – เปิด

8.2 บริเวณว่าง รูปและพื้น

9. ลวดลาย (Pattern) เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

9.1 ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

9.2 ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบ ตามความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 6 ตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของเส้น รูปทรง

ที่มา : webdesignledger.com

ตอนที่ 2 มหาบาปทั้ง 7 ประการ

มหาบาปทั้ง 7 ประการ (Seven Deadly Sins) เป็นหลักคำสอนที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตกาลของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก เพื่อให้มนุษย์ไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนมากเกินไป ทางศาสนาคริสต์ได้มีการแบ่งบาปออกเป็น 2 ประเภทคือ แบบที่สามารถยกโทษให้ได้ และแบบรุนแรง ซึ่งมหาบาปทั้ง 7 ถือเป็นบาปที่รุนแรง ซึ่งยากแก่การให้อภัย ในช่วงต้นศตวรรษที่ 14 หลักคำสอนนี้เป็นที่นิยมในหมู่ศิลปิน (หรือแม้กระทั่งในปัจจุบัน) มีผลงานศิลปะมากมายที่สื่อถึงบาป 7 ประการแพร่ไปทั่ววัฒนธรรมต่างๆ ทั่วโลก (Wikipedia_บาป 7 ประการ, 2551)



ภาพที่ 7 ภาพศิลปะมหาบาปทั้ง 7 ประการ โดย Msgr. Charles Pope
ที่มา : newcovenantjournal.blogspot.com

มหาบาปทั้ง 7 ประการ ได้ถูกรวบรวมไว้โดยนักบุญ 'เกรกอรี' (St. Gregory The Great) ในศตวรรษที่ 6 ทั้งนี้ บาปทั้ง 7 นั้นก็ได้มีบทบาท โดยกลุ่มซุมมาเทอวิทยา (Summa Theologica) ในศตวรรษที่ 13 ซึ่งได้แบ่งแยก และอธิบายโดยนักบุญ 'โทมัส อควีนาส' (St. Tomas Aquinas) ว่า สิ่งเหล่านี้คือ "ต้นเหตุ" บาปเหล่านี้เป็นตัวแทนของการทำผิดศีลธรรม หรือเป็นการกระทำที่จะทำให้ไม่สามารถไปสู่สุขติ หรือสรวงสวรรค์ได้ บาปเหล่านี้จัดได้ว่าเป็นพิษร้ายแรง หรือเรื้อรังต่อจิตได้ สำนึก และจิตวิญญาณ ทั้งเป็นการล่อลวง การหลงใหล การชักจูง ความต้องการ หรือแม้แต่สัญชาตญาณ ใครที่ได้ลุ่มหลงไปกับมันจะได้พบแต่ความหายนะ ทั้งกายใจจิตวิญญาณ หรือแม้กระทั่งบุคคลคนรอบข้าง (Conquering's Blog, 2551)

มหาบาปทั้ง 7 ประการ ประกอบไปด้วย

(เรียงตามความรุนแรงของบาป จากน้อยไปหามาก)

1. ราคะ (ภาษาละติน : Luxuria ลุกซูเรีย ; ภาษาอังกฤษ : Lust)

การคิดในทางเสื่อม ความต้องการเป็นที่สนใจจากผู้อื่น ความต้องการความร่ำใจ หมกมุ่นทางเพศที่มากจนเกินไป หรือที่ผิดมนุษยปกติ ความใคร่ที่เกิดขึ้นในทางทุจริต อย่างเช่น การมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ กับพ่อแม่ หรือลูกหลานตัวเอง การข่มขืน การมีชู้ แอสโมเดิวส์ (Asmodeus) ปีศาจที่หลงรักมนุษย์หญิงสาวคนอื่น และฆ่าชายที่จะแต่งงานกับนางทุกคน เป็นปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์แห่งราคะคือ งูหรือวัว สีประจำบาปนี้คือสีน้ำเงิน บทลงโทษผู้กระทำความบาปข้อนี้คือ ถูกกรรมด้วยสวาทกัมมะถันและไฟ และ ตัดอวัยวะเพศ

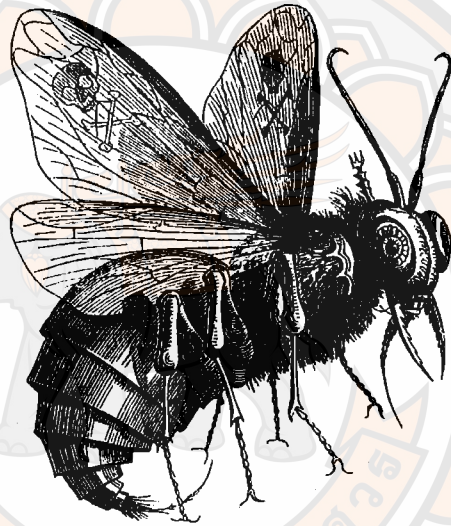


ภาพที่ 8 Asmodeus ปีศาจที่หลงใหลในหญิงสาว ปีศาจประจำบาปราคะ
ที่มา : mythologica.fr

2. ตะกละ (ภาษาละติน : Gula กูลา ; ภาษาอังกฤษ : Gluttony)

การสนองความต้องการโดยไม่ยั้งคิด มุ่งร้ายเอาของคนอื่น บริโภคสิ่งต่างๆ จนขาดการการไตร่ตรอง บริโภคจนมากเกินไป มากจนเกินความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาหารการกิน รวมถึงการบริโภคในสิ่งต่างๆ โดยไม่คำนึงสนใจ หรือเห็นใจคนอื่น ทำให้เวลาสรรเสริญพระเจ้าน้อยลง และยังเป็นบาปที่สามารถชักจูงให้ทำบาปอื่นๆ ได้ เช่น ปรารถนาในความหิว (ราคะ) ฆ่าเพราะความหิว (โทสะ) เป็นต้น เบลเซบับ (Beelzebub) เจ้าชายแห่งนรก หรือเรียกว่าเจ้าแห่งหมูแมลงวัน เป็นปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของตะกละคือหมูหรือกา สีประจำบาปคือสีส้ม บทลงโทษของผู้ที่ตะกละในนรก คือการที่ถูกกินทั้งเป็นโดยหนู คางคก และงู ตะกละสามารถแบ่งออกเป็น

Praepropere	กินเร็วเกินไป
Laute	กินแพงเกินไป
Nimis	กินมากเกินไป
Ardenter	กินอย่างกระตือรือร้นเกินไป
Studiosse	กินอย่างประณีตเกินไป
Forente	กินอย่างแรงกล้าเกินไป



ภาพที่ 9 Beelzebub เจ้าแห่งแมลงวัน ปีศาจประจำบาปตะกละ
ที่มา : a4.ec-images.myspacecdn.com

3. โลก (ภาษาละติน : Avaritia อวาริเทีย ; ภาษาอังกฤษ : Greed/Avarice)

ความทะเยอทะยานอันแรงกล้าในการให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ โดยไม่คำนึงถึงแนวทางหรือคุณธรรมในการได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการขโมย การชู้กรรโชกทรัพย์ ยักยอก การกักเก็บทรัพย์สินต่างๆ โดยไม่แบ่งปันหรือช่วยเหลือผู้อื่น ต่อมา โลกรวมถึง การหาทรัพย์อย่างทุจริตมาใช้เพื่อประโยชน์ทางศาสนาด้วย ถือเป็นมารุ่งร้ายต่อศาสนา และเป็นการหักหลังต่อผู้นับถือคริสต์ศาสนาอีกด้วย แมมมอน (Mammon) ปีศาจแห่งความมั่งคั่งที่ไม่เป็นธรรม เป็นปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของโลก คือ กบ สีประจำบาปคือ สีเหลือง บทลงโทษของผู้ที่โลกมาก คือการถูกแช่ในน้ำมันเดือด

ป NC
1320
พ 63๗ก
2556



สำนักหอสมุด
25 ต.ค. 2556

16429704



ภาพที่ 10 Mammon ปีศาจประจำบาปโลภ

ที่มา : corpsofdoom.blogspot.com

4. เกียจคร้าน (ภาษาละติน : Acedia อาซีเดีย ; ภาษาอังกฤษ: Sloth/Laziness)

ความไม่สนใจใฝ่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง ต่อสิ่งรอบข้าง ใช้เวลาอย่างไร้ค่า ความไม่ต้องการที่จะทำอะไร โดยปล่อยให้ผู้อื่นเป็นผู้ทำงานหนักเพื่อตนเองเท่านั้น การปล่อยปละละเลยต่อหน้าที่ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการละเลยที่จะทำดีรวมถึงการละเลยที่จะเคารพต่อพระเจ้าด้วย ผู้ที่เกียจคร้านจะอยู่เฉยๆ รักษาสภาพความเป็นอยู่ของตนเองในภาวะเดิมตลอดเวลา ไม่ทำอะไรมาก แต่ก็ไม่ใช้อะไรมากนัก เบลเฟกอร์ (Belphegor) ปีศาจผู้ไม่ยอมทำอะไรเพียงแค่บอกให้มนุษย์คอยทำสิ่งเหล่านั้นให้เป็นปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของเกียจคร้านคือ แพะ สีประจำบาปคือ สีคราม บทลงโทษของผู้เกียจคร้านคือการถูกโยนลงไปในบ่อพุทิต



ภาพที่ 11 Belphegor ปีศาจประจำบาปเกียจคร้าน

ที่มา : corpsofdoom.blogspot.com

5. โทสะ (ภาษาละติน : Ira ไอรา ; ภาษาอังกฤษ : Wrath/Anger)

ความโกรธเคืองและพยาบาทที่ขาดความเหมาะสม การทนรับสภาพบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ การแสวงหาหนทางผิดกฎหมายบ้านเมือง ในศีลธรรมในการล้างแค้น การมุ่งร้ายที่จะทำสิ่งต่างๆ แก่บุคคลที่ตนไม่ชอบ รวมถึงการไม่ชอบบุคคลอื่นโดยไร้เหตุผล เช่น สนิม เชื่อชาติ ศาสนา นำไปสู่ การฆ่า และฆาตกรรมผู้อื่น ซาตาน (Satan) ปีศาจแห่งความมืด เป็นตัวแทนประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของโทสะคือ หมี สีประจำบาปคือ สีแดง บทลงโทษของผู้ที่มีบาปโทสะคือ การถูกฉีกร่าง ทั้งเป็น ช้ำแล้วช้ำเล่า



ภาพที่ 12 Satan ปีศาจแห่งความมืด ปีศาจประจำบาปโทสะ
ที่มา : anglo-society.blogspot.com

6. อิจฉา (ภาษาละติน : Invidia อินวิเดีย ; ภาษาอังกฤษ : Envy)

ความปรารถนาให้ผู้อื่นรับเคราะห์ การไม่ยอมรับผู้อื่นที่มีสิ่งต่างๆ ดีกว่าตนเอง ทั้งด้าน ทรัพย์สมบัติ ลักษณะรูปร่างนิสัย และ การประสบความสำเร็จ ความอิจฉานำไปสู่การรังเกียจ ตัวเอง ต้องการอยากเป็นผู้อื่น นำไปสู่การขโมยและทำลายผู้อื่น ความอิจฉาริษยาเป็นการพัฒนา ต่อจากตะกละ และโลภะขั้นรุนแรง ปีศาจประจำบาปนี้คือ ลิเวียธาน (Leviathan) ปีศาจอสรพิษ ทะเลแห่งนรก ผู้เป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อต้านพระเจ้า สัญลักษณ์ของริษยาคือ สุนัข สีประจำบาป คือ สีเขียว บทลงโทษผู้ที่มีความอิจฉาคือ ถูกเย็บตาอย่างทรมาน



ภาพที่ 13 Leviathan ปีศาจอสรพิษทะเล ปีศาจประจำบาปอิจฉาริษา
ที่มา : squadkuna.blogspot.com

7. อัดดา (ภาษาละติน : Superbia ซูเปอร์เบีย ; ภาษาอังกฤษ: Vanity/Pride)

อัดดาเป็นยอดแห่งบาปทั้งปวง หมายถึงความต้องการเป็นผู้ที่มีความสำคัญและอำนาจเหนือผู้อื่น (เช่นต้องการเป็นพระราชา) การที่รักตนเองมากเกินไป หลงในอำนาจและรูปลักษณ์ของตัวเอง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปรียบตนเองเทียบเท่ากับพระเจ้า) ซึ่งบาปประการนี้ทำให้ลูซิเฟอร์ (Lucifer) ซึ่งเป็นปีศาจประจำบาป ถูกขับไล่ออกจากสวรรค์ เนื่องจากลูซิเฟอร์เห็นว่าตนมีอำนาจเท่ากับพระเจ้าและสามารถสร้างพรรคพวกของตัวเองเพื่อต่อต้าน และไม่เคารพต่อพระเจ้า คนที่มีความโอหังจะสนใจเฉพาะตนเองเท่านั้น ไม่สนใจว่าผู้อื่นจะเป็นเช่นไร สัญลักษณ์ของอัดดา คือ ม้า สิงโต หรือ นกยูง สีประจำบาปคือ สีม่วง บทลงโทษของผู้ที่โอหังคือ การถูกรุกรานบนวงล้อ (มัดกับวงล้อแล้วให้วงล้อหมุนเรื่อยๆ ผู้ถูกรุกรานจะถูกบดขยี้กับพื้น)



ภาพที่ 14 Lucifer ปีศาจที่ถูกไล่ลงมาจากสวรรค์ ปีศาจประจำบาปอดีต
ที่มา : yonkersghostinvestigators.com

มหาบาปทั้ง 7 ประการก็เปรียบเสมือนอีกด้านของมนุษย์ที่ถูกเก็บซ่อนไว้ในจิตใจ มนุษย์ทุกคนล้วนแต่มีบาปอยู่ติดตัวกันทั้งนั้น แต่อยู่ที่ว่ามนุษย์จะแสดงบาปด้านไหนออกมา มากกว่า เพราะเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่คนเราจะมีความต้องการในด้านมืด แต่ถ้ามีความต้องการ ในด้านมืดทั้ง 7 ประการนี้มากจนเกินไป ก็จะส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต อาจจะทำให้เกิดภัย อันตราย หรือการสูญเสีย ดังนั้นทางศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก จึงมีหลักคำสอนในเรื่องของ มหาบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อไว้ใช้เตือนจิตใจมนุษย์ไม่ให้มีการตามใจตัวเองมากเกินไป

ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูน

3.1 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน

การ์ตูนที่เราอ่านกันทุกวันนี้ หากมองย้อนกลับไป การ์ตูนก็คงจะเริ่มต้นที่แถบยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงยุคเรเนซองส์ ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มีการศัพท์มาจากภาษาอิตาลีใน 'Catone' ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ ในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบ Fresco ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานภาพพวกสีน้ำมัน โดยเฉพาะผลงานของ Leonardo da Vinci และ Raphael จะมีราคาสูงมาก



ภาพที่ 15 Madonna del Cardellino ภาพสีน้ำมันโดยจิตรกรชื่อดัง Raphael
ที่มา : wga.hu

หลังจากนั้น การ์ตูนของแต่ละชนชาติ และแต่ละพื้นที่ก็ได้มีการพัฒนาที่แตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เราเห็นกัน ก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของตัวการ์ตูนในแต่ละช่องรวมถึงเทคนิคพิเศษอื่นๆ อีกมากมาย หรือเรียกกันว่า คอมมิก

การ์ตูนสามารถแบ่งได้อีกหลากหลายประเภท แต่ถ้าหากจะแบ่งจากรูปแบบและต้นกำเนิด สามารถจำแนกอย่างคร่าวๆ ได้ สองสายคือ การ์ตูนญี่ปุ่น และการ์ตูนตะวันตก (ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง, บัณฑิต อรุณรัตน์ และคณะ.Comic & CG Painting, 2552 หน้า 78)

การ์ตูนตะวันตก

เริ่มต้นที่ยุโรป ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยได้มีการค้นพบภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ และในปี 1843 นิตยสาร Punch ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech ถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการ

ในช่วงนั้น การ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษ และจากจุดเริ่มต้นนี้ทำให้ประเทศอื่นๆ อย่าง เยอรมัน และจีน ก็ได้เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆ

ในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์

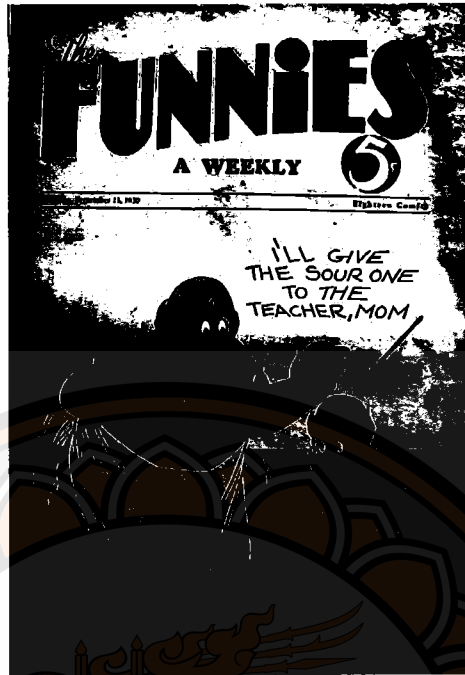


ภาพที่ 16 Ally Sloper's Half Holiday, 2 April 1892

ที่มา : en.wikipedia.org/wiki/Ally_Sloper's_Half_Holiday

ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ผลงานการ์ตูนเริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ในสหรัฐอเมริกา ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และก็มีกิจกรรมเล่นซึ่งแนวการ์ตูนจะเน้นไปทางแนวขำขันเป็นหลัก

ในปี 1929 การ์ตูน The Adventures of Tintin ซึ่งเป็นการ์ตูนแนวผจญภัย ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ในขณะนั้นเป็นการตีพิมพ์ลงแบบสี่ขาวดำ ส่วนการ์ตูนภาพสีเรื่อง The Funnies ก็เริ่มถูกตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐอเมริกา จัดได้ว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรก

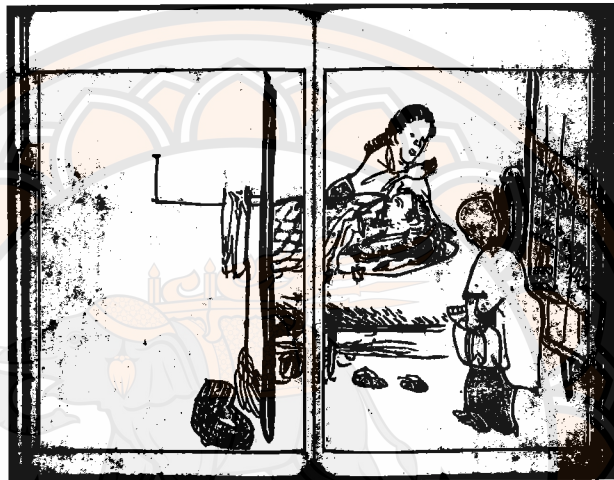


ภาพที่ 17 การ์ตูนคอมมิกพิมพ์ภาพสีเรื่องแรก The Funnies
ที่มา : en.wikipedia.org/wiki/The_Funnies

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ทั่วโลกเกิดสภาวะบั้นปวน สังคมเริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลกระทบ ต่องานการ์ตูนในยุคนั้น ก็จะเน้นไปในแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น และในปัจจุบันนั้น การ์ตูนแนวตะวันตกก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องเริ่มมี มิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการ พัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วยในปี 1980

การ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ (Manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น มังงะนั้นเป็นการนำอุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นไปในทางความคิดและอารมณ์ มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน คำว่า 'มังงะ' แปลตรงตัวคือ ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือ โฮคุไซ มังงะ (Hokusai Manga) ส่วนอีกเล่มคือ จิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน 12 ท่าน ดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด



ภาพที่ 18 Hokusai manga : The Hokusai sketchbooks (1814-1875)

ที่มา : digitalgallery.nypl.org

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นมาจากการค้าขายระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ จึงมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะสไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่มีรัฐบาลตั้งยกเลิกการคว่ำบาตรสื่อต่างๆ มังงะในยุคแรกจะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) เป็นผู้ที่พัฒนากาตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น จนได้รับการขนานนามว่าปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น ในส่วนนักเขียนการ์ตูนยุคหลังก็ได้พัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่อง และสร้างสรรค์จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกอย่างที่หลายคนชื่นชอบ

ความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นได้แพร่กระจายความนิยมไปยังเอเชีย ยุโรป รวมถึงสหรัฐอเมริกา และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆ ทางฝั่งตะวันตกได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น อย่างเช่นเรื่อง Witch เป็นต้น



ภาพที่ 19 เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu)

ที่มา : notedelhotel.blogspot.com

การ์ตูนไทย

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากการประกวดบนกำแพงตามวัดต่างๆ หลังจากทีไทยเราเริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตก การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง

ในปี พ.ศ.2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และ วารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุก เบี้ยวสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วย การ์ตูนแก๊กที่เน้นมุขตลก อย่างชายหัวเราะ มหาสนุก หนูจำ และ เบบี้ ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน

ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้นมาจากนิตยสารไทยคอมมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ จากจุดนี้ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไตล์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนที่ดัดแปลงจากเรื่องจริง, วรรณคดี, บุคคลสำคัญ, นักสืบใจ หัวปลาทูหมึก, มีดที่ 13, การ์ตูนที่เสนอมุมมองใหม่ๆ อย่าง hesheit, นายหัวแดงโม, การ์ตูนมุขินู ยังรวมไปถึงการ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก

รวบรวมบทความข้างต้นโดย kartoan-discovery.com

(Wikipedia ; นิตยสาร @nime ฉบับที่ 1 ; การ์ตูนไทยสายพันธุ์ใหม่ ผู้จัดการออนไลน์, 2547)

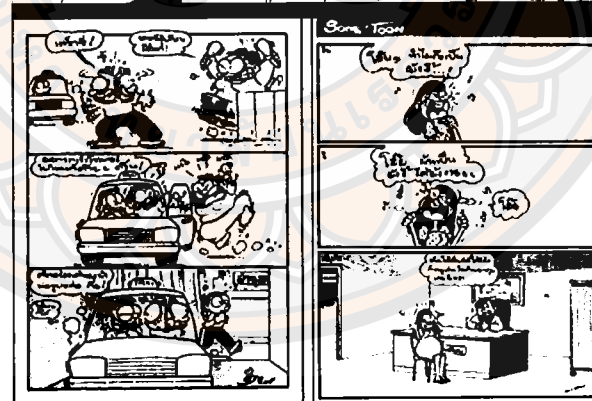
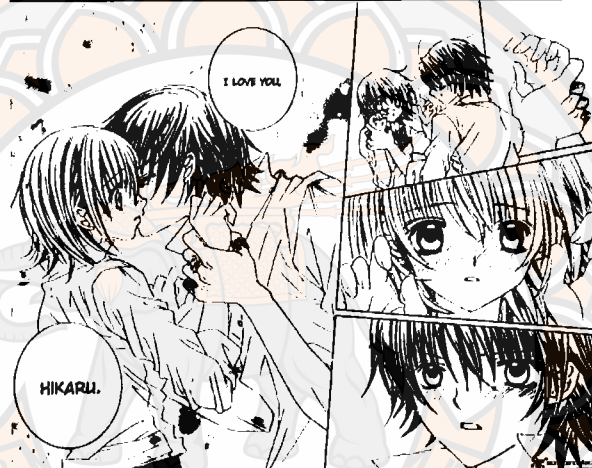


ภาพที่ 20 พระมหากษัตริย์ ฉบับการ์ตูน โดย ชัย ราชวัตร

ที่มา : oknation.net/blog/print.php?id=837681

ในปัจจุบันการ์ตูนตะวันตกเองก็มีการปรับเปลี่ยนวิธีนำเสนอให้แตกต่างออกไป โดยปรับรูปแบบการเล่าเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นเข้าไปผสมผสานด้วย จึงสังเกตได้ว่าทั้งลักษณะภาพ และการดำเนินเรื่องของการ์ตูนทั้งสองฝั่ง เริ่มมีแนวโน้มว่าจะใกล้เคียงกันเรื่อยๆ ทางฝั่งการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีการนำเอาเทคนิคของการ์ตูนตะวันตกไปใช้ให้เกิดความหลากหลายด้วยเช่นกัน ดังนั้นการจะจำแนกว่า "เราวาดการ์ตูนญี่ปุ่นหรือการ์ตูนตะวันตก" อยู่ด้วยกฎเกณฑ์เดิมคงจะใช้ไม่ได้แล้ว เพราะในทุกวันนี้การ์ตูนได้ถูกหล่อหลอมให้เข้าหากันอย่างซ้ำๆ จนยากที่จะแยกออกมาได้ว่านี่คือ การ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนตะวันตก การ์ตูนจีน หรือการ์ตูนไทย

(ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง, บัณฑิต อรุณรัตน์านนท์ และคณะ, Comic & CG Painting, 2552 หน้า 79)



ภาพที่ 21 ตัวอย่างภาพการ์ตูนตะวันตก, การ์ตูนญี่ปุ่น และ การ์ตูนไทย
ที่มา : mangaresder.net, 2-clicks-comics.com และ aritouch.exteen.com

3.2 ความหมายของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูน เป็นผู้วางเอาไว้ สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า 'มังงะ' และในส่วนของการ์ตูนทางตะวันตกจะเรียกว่า 'คอมมิก'

โดยส่วนใหญ่แล้วหนังสือการ์ตูน จะเป็นการรวมเล่มของการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ เช่น BOOM, C-KIDS, KC Weekly เป็นต้น

ยังมีการ์ตูนที่แต่งเป็นพิเศษ หรือดัดแปลงการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาแล้ว เพื่อความบันเทิงส่วนตัว หรือแต่งเพื่อกลุ่มคนที่ชอบในรูปแบบเดียวกัน เรียกว่าหนังสือการ์ตูนชนิดนี้ว่า โดจิน หรือ โดจินชิ (Dojin or Dojinshi)

1. ภาพวาดที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน

1.1 ภาพเหมือนจริง คือถ่ายทอดลักษณะทางกายภาพออกมาอย่างสมส่วน เหมือนหรือคล้ายใกล้เคียงของจริง มีต้นแบบจากสิ่งที่มีอยู่จริง โครงสร้างลักษณะสถาปัตยกรรมที่มีอยู่ในการ์ตูนแบบนี้ดูสมส่วนเป็นไปได้อย่างสมจริง ดังนั้นลักษณะการ์ตูนประเภทนี้จึงดูมีความน่าเชื่อถือ

1.2 ภาพเกินจริง คือเป็นภาพที่ออกเกินเลยของจริง ไม่สมส่วน มีความสามารถเกินจริง เช่น บินได้ ล้มต้นไม้ใหญ่ด้วยมือเปล่า อวัยวะบางส่วนใหญ่หรือเล็กเกินจริง มีอวัยวะบางอย่างน้อยหรือมากเกินไปเกินจริง เช่น มีนิ้วมือ 8 นิ้ว มีตา 3 ตา หน้าอกขนาดใหญ่เกินตัว เป็นต้น

1.3 ลักษณะเฉพาะไม่เหมือนจริง คือเป็นลักษณะภาพวาดตามจินตนาการของผู้แต่งล้วนๆ โดยลักษณะภาพจะมีเอกลักษณ์เฉพาะนักเขียนแต่ละท่าน ที่นิยมคือมีลักษณะหัวใหญ่ ตาโต ดุนารัก แสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน

2. การสร้างแนวเรื่องของการ์ตูน

2.1 สร้าง หรือแต่งขึ้นตามจินตนาการ

2.2 สร้างจากเรื่องจริง แต่อาจมีการเสริมเติมแต่งเพิ่มเพื่อความสนุก แต่จะยึดถือเค้าโครงเรื่องจริงเป็นหลัก

2.3 นำเรื่องอื่นดัดแปลงแก้ไขมา อย่างเช่น ตำนานไซอิ๋ว ได้มีการนำมาดัดแปลงแก้ไขแต่งเติมเสริมต่อ เพื่อเป็นตอนย่อยออกมามากมาย

3. การสร้างเรื่องราว

3.1 เรื่องราวเหตุการณ์ที่มีในชีวิตประจำวัน

3.2 เรื่องราวสมมุติ สร้างขึ้นเหนือจริงเหนือธรรมชาติ

4. แนวเรื่องและเนื้อหาของการ์ตูน

4.1 ตลกเฮฮา เน้นความสนุกสนาน อาจะโดยทั้งเรื่อง หรือแทรกมาในบางช่วง ตามเทคนิคของนักเขียน เป็นลักษณะทั่วไปของการ์ตูนส่วนใหญ่ เพื่อหวังนำเสนอต่อกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ที่เป็นเยาวชน

4.2 จริงจัง เคร่งเครียด มักเป็นการตูนประเภทกึ่งวิชาการ ที่มีเนื้อหาจริงจัง เพื่อให้เนื้อหาดูมีความน่าเชื่อถือ

4.3 การ์ตูนวิชาการ ส่วนใหญ่มักจะเขียนออกมาเป็นเรื่องสั้นๆ สร้างเพื่อแนะนำ บุคคล อุปกรณ์ องค์กร สถานที่ต่างๆ สามารถอ่านเข้าใจได้ง่าย

4.4 ลามก หยาบไลน เนื้อหารุนแรง ส่อเสียดสังคม หนังสือการ์ตูนประเภทนี้ มักปะปนมาแอบแฝงกับหนังสืออื่นๆ ส่วนเนื้อหาแนวนี้ ต้องได้รับการพิจารณาเป็นพิเศษในการ เผยแพร่ อาจจะต้องได้รับคำแนะนำในการอ่านไปด้วย



ภาพที่ 22 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนวิชาการ สุนทรภู่และศรีปราชญ์ สำนักพิมพ์ E.Q.Plus

ที่มา : niiibook.com

5. การนำเสนอ

5.1 แบบหน้าเดียวจบ (การ์ตูนไทยนิยมใช้เขียนมุขตลก 3 ช่องจบ)

5.2 แบบเรื่องสั้น ตอนเดียวจบ

5.3 แบบเรื่องสั้น เล่มเดียวจบ

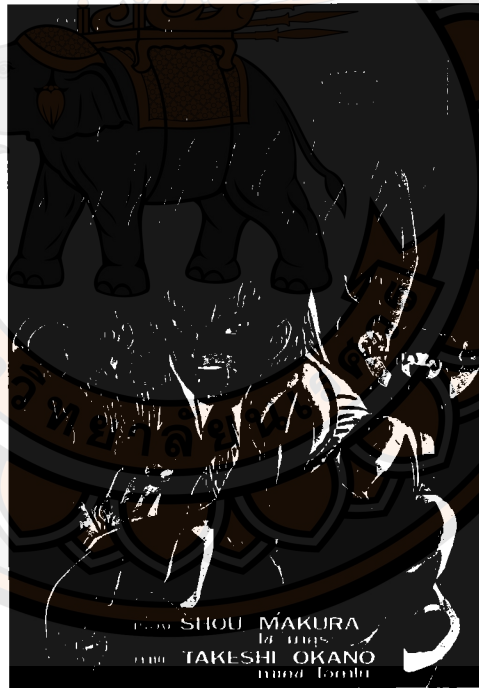
5.4 แบบเรื่องยาว หลายตอน หลายเล่มจบ

6. ผู้แต่งและผู้เขียน

6.1 ผู้แต่งและผู้เขียนเป็นบุคคลเดียวกัน

6.2 ผู้แต่งเป็นคนละบุคคลกับผู้เขียน

(Wikipedia_หนังสือการ์ตูน, 2548)



ภาพที่ 23 ตัวอย่างการ์ตูนที่ผู้แต่งเป็นคนละคนกับผู้เขียน เรื่องมืออสูรล่าปิศาจ

(Hell Teacher Nube) แต่งโดย Shou Makura วาดโดย Takeshi Okano

ที่มา : horrorclubcartoon.blogspot.com

3.3. ลักษณะที่ดีของหนังสือการ์ตูน

ในการเขียนภาพการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงลักษณะที่ดีของการ์ตูนด้วย ซึ่งลักษณะที่ดีของหนังสือการ์ตูนนั้นจะเป็นจุดเด่นที่จะทำให้หนังสือการ์ตูนได้รับความสนใจมากขึ้น ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์ (2534, หน้า 14-15) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่ดีไว้ว่า นอกจากจะให้ความรู้และให้ความบันเทิงแล้ว ควรจะมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้า และความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลองค้นคว้า และหาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความจริง
2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ วิญญาณ ไชยกลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจตัดสินใจต่างๆ
3. เนื้อหากำรตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตต่อสู้อุปสรรคต่างๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายทำเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์ และมีกำลังใจที่จะต่อสู้ สามารถแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้
4. มีเนื้อหาอ้างอิงไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอเนื้อหาลักษณะนี้ไม่ควรที่จะใช้วิธีสอนโดยตรง เพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรสอดแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละคร ไม่ว่าจะตัวเอก หรือตัวร้าย
5. ส่งเสริมให้เป็นคนที่มีความเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิ และหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน
6. นำเสนอเรื่องที่เป็นจริงมีไชยวนฝัน จะเห็นว่าลักษณะการ์ตูนที่ดี จะต้องสนุกสนาน ตลก สอดแทรกคุณธรรม ให้ผู้อ่านคล้อยตามได้ สร้างสรรค์ในทางที่ดี มีภาษาที่อ่านง่ายกะทัดรัด อ่านแล้วชวนให้ติดตาม ไม่เพ้อฝัน และผู้อ่านเข้าใจความหมายตรงตามที่คุณเขียนวางจุดมุ่งหมายไว้

3.4 ประเภทของหนังสือการ์ตูน

ประเภทของการ์ตูน มีผู้แบ่งไว้ตามแนวต่างๆ กัน เช่น ตามเนื้อหา ตามรูปแบบของภาพการ์ตูน ตามลักษณะงานที่นำการ์ตูนไปใช้

จินตนา ไบกาชุยี (ม.ป.ป., หน้า 223-224) ได้แบ่งภาพการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนรูปสัตว์ เป็นภาพวาดของสัตว์ต่างๆ แต่บุคลิกและลักษณะท่าทางเหมือนคน
2. การ์ตูนแบบยุโรป คือ ภาพวาดที่พยายามวาดรูปสัตว์ให้เหมือนกันกับคน และวาดคนให้เหมือนสัตว์
3. การ์ตูนสมัยใหม่ คือ ภาพวาดที่เขียนให้ดูวิกลจริตออกไป ดูไม่ออกว่าเป็นภาพคน หรือภาพสัตว์ แต่ผู้รู้ว่าเป็นการ์ตูน
4. การ์ตูนแบบอเมริกา คือ ภาพวาดการ์ตูนที่ใส่บุคลิก อุปนิสัย ท่าทางและพฤติกรรมของคนจริงๆ เข้าไป จนคนดูยอมรับ โดยเฉพาะตัวพระเอกและนางเอก
5. การ์ตูนเรื่องยาวประเภทการผจญภัย ซึ่งวาดภาพคล้ายคนจริง แต่ไม่เหมือนคนจริงมากเท่าไรนัก มีเรื่องราว มีคำบรรยาย

อย่างไรก็ตามในการแบ่งประเภทของการ์ตูนนี้ หนังสือ The Work Book Encyclopedia (อ้างใน จินตนา ไบกาชุยี, ม.ป.ป., หน้า 224-226) ได้แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (Gad Cartoons) พบเห็นได้มากในหนังสือพิมพ์รายวัน และนิตยสารที่ออกมาอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นระยะนั้น
2. การ์ตูนล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนั้นๆ โดยมียุคมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน
3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าหรือสิ่งที่โฆษณานั้น
4. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลเพื่อให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง
5. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ แบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน โดยแบ่งเป็นตอน ตอนละ 4-5 กรอบ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) คือ ภาพวาดการ์ตูนบนแผ่นฟิล์มที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวภาพยนตร์ขึ้นมา



ภาพที่ 24 การ์ตูนล้อการเมืองแบบรายวัน ที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

โดย คุณสมชาย กัตัญญุตานันท์ (ชัย ราชวัตร)

ที่มา : thairath.co.th

นอกจากนี้ยังมีผู้เชี่ยวชาญอีกหลายท่าน ได้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 96) ได้แบ่งหนังสือการ์ตูนออก 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความบันเทิง เช่น การ์ตูนเรื่องราวต่างๆ การ์ตูนดารา นิยายภาพ
2. หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่างๆ
3. นิตยสารการ์ตูน เช่น ชายหัวเราะ ชัยพฤกษ์การ์ตูน เป็นต้น

หทัย ดันหยง (2529, หน้า 208) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนต่างประเทศ ซึ่งลอกเลียนแบบมาจากการ์ตูนอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่น
2. การ์ตูนวรรณคดี เช่น เรื่อง สังข์ทอง ไกรทอง เป็นต้น
3. การ์ตูนชวนฝัน เป็นการ์ตูนที่เน้นเรื่องราวความงดงามของธรรมชาติแวดล้อม
4. การ์ตูนผจญภัย เป็นการ์ตูนที่เน้นเรื่องราวการต่อสู้ผจญภัย เป็นต้น
5. การ์ตูนวิทยาศาสตร์ เน้นเรื่องความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น
6. การ์ตูนนวนิยาย เน้นเรื่องเทวดา อิทธิปาฏิหาริย์ เป็นต้น
7. การ์ตูนชวนหัว เน้นเรื่องชวนตลกขบขัน เป็นต้น
8. การ์ตูนนิยายชีวิต เน้นเรื่องความสุข - ทุกข์ ความเป็นอยู่ การทำมาหากิน
9. การ์ตูนดารา เน้นเรื่องดาราและนักแสดง โดยนำมาผสมกับภาพการ์ตูน
10. การ์ตูนป๊อปอัป เป็นการ์ตูนแสดงมิติเคลื่อนไหวบนหน้าหนังสือ

สมบูรณ สวงวนญาติ (2534) แบ่งประเภทของการ์ตูนเป็น 4 ประเภทคือ

1. ภาพการ์ตูน (Cartoons) ที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นเพียงแนวคิดเดียวมีเรื่องราวสมบูรณในกรอบเดียว เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูนที่เขียนล้นทางการเมืองในหนังสือพิมพ์
2. การ์ตูนตอน (Comic Strips) เป็นภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นโดยกำหนดเรื่องเป็นตอนสั้นๆ ประมาณ 3-5 กรอบ จบในตัว เช่น ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ของชัย ราชวัตร
3. หนังสือการ์ตูน (Comic Books) เป็นภาพการ์ตูนที่เขียนเป็นเรื่อง พิมพ์เป็นเล่ม ได้แก่หนังสือการ์ตูนทั่วไป เช่น เรื่องโดเรมอนเจ้าแมวจอมยุ่ง เป็นต้น
4. ภาพโครงร่าง (Stick Figures) เป็นภาพการ์ตูนลายเส้นที่เขียนแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยใช้เส้นตรง เส้นโค้ง รูปทรงประกอบกัน โดยเน้นเฉพาะส่วนสำคัญ ตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกเขียนได้ง่าย อาศัยการฝึกฝนเพียงเล็กน้อยก็สามารถเขียนได้

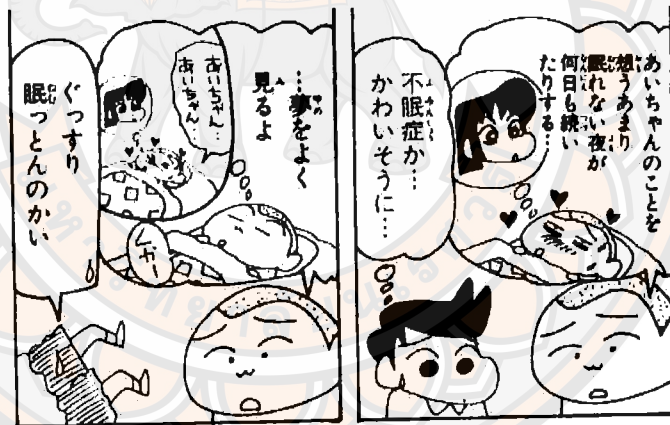
ดังที่กล่าวมาในข้างต้น การแบ่งประเภทการ์ตูนต่างๆ นั้น สามารถสรุปให้เข้ากับปัจจุบันได้ 3 ประเภท คือ

1. การ์ตูนธรรมดา เป็นภาพวาดสัญลักษณ์ เช่น สัตว์ สิ่งของหรือคน สถานที่หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป
2. การ์ตูนเรื่อง เป็นภาพการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่อง ตอนละ 2-3 ภาพ มีชื่อเรื่อง มีบทสนทนาระหว่างตัวละครที่อยู่ในภาพ ซึ่งลงหนังสือพิมพ์รายวัน หรือหนังสือการ์ตูนต่างๆ
3. ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มีชีวิตเคลื่อนไหวได้ สร้างเป็นเรื่องลงในแผ่น CD และส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่มีอยู่ในโทรทัศน์

เขียรศรี วิวิษลิริ (2527 อ้างถึงใน รัตนา บรรณารธรรม, 2539) ได้แบ่งการเขียนการ์ตูน โดยทั่วไปไว้ 2 แบบ คือ

1. การเขียนการ์ตูนแบบโครงร่าง (Mach stick) เป็นการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น เขียนได้ง่าย เพราะเขียนด้วยเส้นเดี่ยวๆ เท่านั้น ไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องมากนัก สามารถเขียนได้รวดเร็ว ผู้ที่ไม่ถนัดทางเขียนภาพก็สามารถเขียนได้ การ์ตูนแบบนี้มีความมุ่งหมายเพียงเพื่อแสดงลักษณะท่าทางต่างๆ และใช้ประกอบคำอธิบาย มากกว่าที่จะให้ความหมายแสดงอารมณ์ หรือเรื่องราวได้ในตัวเอง

2. การเขียนการ์ตูนล้อเลียนแบบของจริง (Realistic Type) เป็นการ์ตูนที่คล้ายของจริง มากกว่าแบบแรก มีการคำนึงถึงความถูกต้องของสิ่งที่เขียนมากขึ้น เพียงแต่มีการตัดรายละเอียดที่ไม่ต้องการออกไป และเขียนด้วยเส้นที่ง่ายๆ เน้นความหมายและอารมณ์ และสิ่งที่เขียนให้เด่นชัดขึ้น การ์ตูนแบบนี้สามารถเล่าเรื่องแสดงความหมาย และอารมณ์ในตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายมาก



ภาพที่ 25 ตัวอย่างการเขียนการ์ตูนแบบ Mach Stick (Crayon Shinchan)

ที่มา : no-sword.jp

3.5 องค์ประกอบในการคิดเรื่องสำหรับการ์ตูน

1. แนวคิด (Idea)

หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ย่อยอย่างหนึ่งในการสร้างเรื่อง มักเป็นสิ่งที่แรกที่คนจะสังเกต และนึกถึงเวลาอ่านการ์ตูน ดูหนัง เช่น โดราเอมอนมีกระเป๋าวิเศษ ใน โดเรมอน, การขอพรวิเศษได้หนึ่งข้อจากการรวบรวมลูกแก้ววิเศษใน Dragon Ball, ซาเอบะ เรียว เป็นมือปืนที่ลามกมากซึ่งเกินระดับกว่าที่เราจะคุ้นเคยคนที่มีอาชีพนี้ ใน City Hunter

ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร หรือว่าเงื่อนไพล์หลักในเรื่อง ถือเป็นไอเดียได้ทั้งหมด ซึ่งไอเดียของการ์ตูนนั้น ที่สังเกตได้ง่ายก็เพราะว่าการ์ตูนโดยส่วนใหญ่มีขนาดยาวกว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ไอเดียของการ์ตูนเรื่องนั้นจึงต้องเป็นสิ่งที่ผู้เขียนคิดแล้วว่าต้องโดดเด่นจริงๆ จึงได้นำมาใช้ เพื่อตรึงคนอ่านให้ติดตามตลอด

2. โครงเรื่อง (Plot)

ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง Hunter x Hunter เป็นเรื่องของกอร์น เด็กซึ่งเข้าไปพัวพันกับองค์กรอันตราย ที่มีความซับซ้อนมาก เพื่อที่จะตามหาพ่อ โครงเรื่องโดยรวมของเรื่องจะเป็นการสู้เพื่อโดยไม่ละลดของตัวละครในแบบ 'สู้เพื่อฝัน' หรือ GTO เรื่องของนักเลงคนหนึ่งที่ถูกกลายมาเป็นครูโรงเรียนมัธยม ซึ่งได้ใช้วิธีสอนแบบตนเองแก้ไขปัญหาของนักเรียนทุกคน ฯลฯ

สังเกตได้ว่าพล็อตเรื่องสามารถซ้ำกันได้ขึ้นอยู่กับดำเนินเรื่อง เช่น One Piece ที่มีพล็อตเรื่องคล้ายกับ Hunter x Hunter ในการตามหาเป้าหมายบางอย่าง แต่ลักษณะไอเดียในการต่อสู้ต่างๆ และบรรยากาศในเรื่องถูกกำหนดขึ้นมาจากคนละแบบ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

หมายถึงสาระสำคัญของเรื่อง ไม่ว่าจะหนังสือ เพลง ภาพยนตร์ หรือการ์ตูน ต่างก็ต้องมีแก่นเรื่องทั้งนั้น การ์ตูนเรื่องหนึ่งอาจมีสาระหลากหลายมากมายในความบันเทิง การที่มีสิ่งเหล่านี้ไม่ได้หมายความว่าทำเรื่องเครียด แต่กลับเพิ่มเนื้อสารเข้าไป ทำให้การ์ตูนสนุกขึ้น ส่วนใหญ่แก่นเรื่องจะมีลักษณะเหมือนข้อคิดสอนใจ หรืออีกกรณีอาจเป็นสิ่งที่เน้นในเรื่อง มักเป็นนามธรรม เช่น ความศรัทธา คุณค่าของชีวิต ธรรมชาติ การสูญเสีย คุณค่าของเวลา เป็นต้น

ตัวอย่างของแก่นเรื่องในการ์ตูน เช่น โดเรมอน มีแก่นเกี่ยวกับการแก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต ซึ่งเรื่องแสดงให้เห็นว่า การที่โดเรมอนให้ของวิเศษโนบิตะ ไม่ได้ส่งผลดีเลย นอกจากว่าโนบิตะจะพยายามด้วยตัวเอง ส่วน One Piece ว่าด้วยความฝันที่ไม่ควรละทิ้ง ซึ่งทำให้พวกเขาแต่ละคนที่มีความฝันต่างกันมาพบกัน รวมกัน และเกิดมิตรภาพ กับการผจญภัยมากมาย ฯลฯ

สรุปได้ว่าแก่นเรื่อง (Theme) เปรียบเสมือนประโยคคล้ายข้อคิดสอนใจซึ่งหนักแน่นเพียงพอที่จะใช้กับเรื่องๆ หนึ่ง อาจเป็นสัจธรรมหรือไม่ได้ ซึ่งอาจจะตรงประเด็นชัดเจน หรือมีความกำกวมชวนให้ตีความ แล้วแต่ว่าผู้เขียนอยากนำเสนอข้อคิดนั้นให้ออกมาแบบใด

สิ่งที่ควรระมัดระวังก็คือ เมื่อมีแก่นเรื่องแล้ว ไม่แน่นอนว่าจะสร้างสรรค์อะไรดี ๆ ให้สังคมเสมอไป ซึ่งการดูบางเรื่องมี แก่นที่เน้นปัจเจกชนเสียจนละเลยขนบธรรมเนียม และไม่สนใจสังคมรอบข้างเช่นกัน หรือแม้แต่กระทั่งเชิดชูคนโกง หรืออยู่ในทางชั่วร้าย ตรงจุดนี้คนอ่านจึงต้องพึงระวัง และคนเขียนก็ต้องมีจรรยาบรรณด้วยเช่นกัน

4. หลักการโดยรวม (Concept)

หมายถึง การปรุงแต่งเรื่องราวทั้งหมดว่าจะให้เป็นไปทางใด เช่น การกำหนดแนวเรื่องเพื่อความเหมาะสมกับพล็อต หรือเพื่อสร้างความแปลกใหม่ รวมไปถึงการสร้าง Frame หรือกรอบของเนื้อเรื่องว่า มีเงื่อนไขต่างๆ อย่างไร เข้ากับเวลาและสถานที่ในเรื่องหรือไม่ เช่น Dragon Ball คือการนำเรื่องราวของไซอิ๋วมาปรับปรุงใหม่ให้ทันสมัยด้วยสไตล์ที่เคลือบด้วยการ์ตูนตลก แต่เร้าใจด้วยฉากแอ็คชั่น โดยรวมแล้วเป็นงานแบบแอ็คชั่น คอมเมดี้ ในโลกแฟนตาซีที่กำหนดให้มีลักษณะแบบอนาคตและอดีตปนเปไป ทั้งนี้เพื่อขับเน้นบรรยากาศโลกของผู้ชายที่เต็มไปด้วยการผจญภัยและการต่อสู้

กรณีการสร้างกรอบนั้นอาจนำมาจากรายละเอียดในชีวิตจริง โดยดึงจากสังคม วัฒนธรรมต่างๆ และนำมาประยุกต์เพื่อให้เข้ากับความเป็นการ์ตูนที่เราต้องการให้มากที่สุด

ในมุมมองของภาพยนตร์ การที่หนังแต่ละเรื่องให้ผู้แสดงจริง ถ่ายทำจากสถานที่จริงไม่ได้หมายความว่าต้องทำเพื่อความสมจริงเสมอไป เช่น There's something about Mary ตัวเอกในเรื่องต้องเจ็บตัวปางตาย (ปนทะเลิ่งเล็กน้อย) ซึ่งก็ไม่ต่างจาก Bringing out the dead ที่ถ่ายทำเน้นความมืด แม้ในยามกลางวัน และให้ภาพดูวาบวบเกินจริงบ่อยครั้งเพื่อสะท้อนสภาพชีวิตบุรุษพยาบาลที่หมดศรัทธา

วิธีการกำหนด Concept แบบง่ายๆ ใช้แนวเรื่องสำหรับวรรณกรรม ที่เรียกว่า Genre (ตระกูล หรือ ประเภท) เช่น

- แนวตลก ตลกเจ็บตัว ตลกเสียดสี ตลกร้าย ตลกล้อเลียน (Comedy)
- แนวต่อสู้ ผจญภัย เผชิญกับภัยอันตราย (Action)
- แนวสืบสวน สอบสวน (Suspense)
- แนวเขย่าขวัญ (Thriller)
- แนวสยองขวัญ (Horror) เป็นต้น

ซึ่งส่วนใหญ่มักจะผสมผสานหลายแนวทางไว้ด้วยกัน เช่น Rough เป็นการ์ตูนที่เน้นเรื่องราวความรักระหว่างชายหญิง ที่ครอบครัวเป็นปฏิกิริยาทางฝ่ายพ่อ หนึ่งรักซ้อนแนวที่ว่าด้วยการเรียนรู้ ซึ่งก็คือการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของทั้งสองฝ่าย รวมไปถึงเรียนรู้ใจตนเอง ในบรรยากาศแบบหนังวัยรุ่น เน้นไปที่เรื่องราวในโรงเรียนมากกว่าที่อื่น นอกจากนี้ยังผสมกับแนวกีฬา อย่างกีฬาว่ายน้ำเข้าไปด้วย



ภาพที่ 26 Rough รักต้องลุย ฉบับการ์ตูน โดย มิซึรุ อาดาจิ (Mitsuru Adachi)

ที่มา : fulung.exteen.com

กรณีตัวอย่างกับองค์ประกอบในการเกิดเรื่อง : โดเรมอน

เป็นการตูนอมตะที่นักอ่านทุกคนล้วนจะต้องผ่านตา และด้วยความเป็นการ์ตูนที่มีความเด่นชัดทางตัวละคร เนื้อเรื่อง จึงได้นำการ์ตูนโดเรมอนมาใช้เป็นกรณีตัวอย่างขององค์ประกอบในการคิดเรื่องราว

1. แนวคิด (Idea)

โดเรมอนมีของวิเศษมากมาย เพราะว่าเป็นการนำของวิเศษหลากหลายมานำเสนออย่างไม่ซ้ำซาก จำเจ แต่ทั้งนี้ไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลทางวิทยาศาสตร์หากแต่เพื่อผนวกเข้ากับพล็อตและแก่นของเรื่อง จึงใช้ของวิเศษเพื่อช่วยเหลือและตอกย้ำตัวโนบิตะ หรือหากจะบอกว่าไอเดียต่างๆ เกิดจากไอเดียที่คิดหุ่นยนต์แมวตัวนี้เลยน่าจะเป็ได้ (ตามคำบอกเล่าเกี่ยวกับแรงบันดาลใจของผู้เขียนเอง)

2. โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องราวหลักๆ คือมีผู้วิเศษจากอนาคตมาช่วยแก้ไขเด็กชายคนหนึ่งในโลกปัจจุบัน เพื่อให้ไม่เป็นคนล้มเหลวในอนาคต ขณะที่เรื่อนำเสนอคนดูเป็นเรื่องราวขยายความจากโครงเรื่องดังกล่าว หลังจากที่โนบิตะได้พบกับโดเรมอนแล้ว ก็กลับกลายเป็นเรื่องของคนๆ หนึ่งที่ได้รับบททดสอบใหม่ๆ ให้กับชีวิตจากการได้ใช้ของวิเศษ เพื่อให้ตระหนักในคุณค่าที่ตนเองขาดหาย และเติบโตขึ้นอีกระดับ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

เป็นเรื่องของการแก้ไขข้อผิดพลาดในอดีต โดยเรื่องนี้ต้องการบอกว่าไม่มีสิ่งใดสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดของคนเราได้ นอกจากตัวเราเอง เพราะในขณะที่โดเรมอนช่วยโนบิตะด้วยการให้ยืมของวิเศษ นิสัยที่ไม่ดีของโนบิตะก็มักลงเอยใช้ของวิเศษนั้นในทางที่ผิดทุกครั้งไป หรือไม่ก็มีอีกประเภทหนึ่งที่เลือกให้โนบิตะสำนึกผิดเองก่อนและเข้าใจหลักที่ว่า 'ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน'

4. หลักการโดยรวม (Concept)

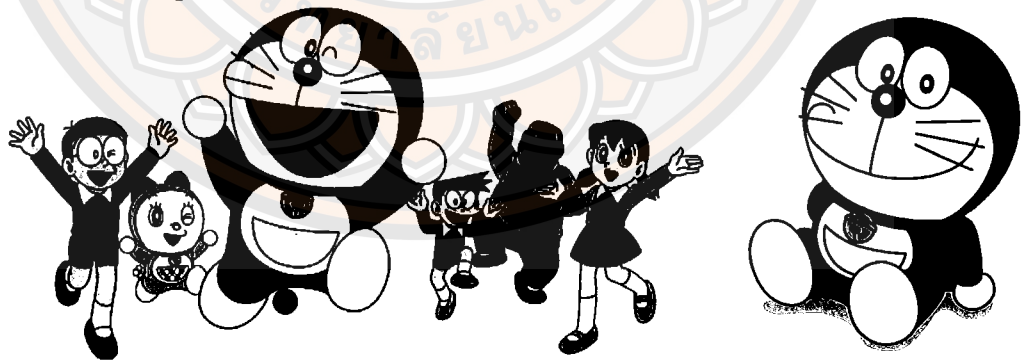
เป็นการตูนประเภทจบในตอน ผสมผสานแนวตลกหลากหลายแนว ตั้งแต่ ดราม่าเจือตลก, ตลกเจ็บตัว, ตลกเสียดสีสังคม ไปจนถึงตลกล้อเลียนภาพยนตร์อย่างเรื่อง Star Wars กับแนวไซไฟ (Sci Fi) ซึ่งผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องของโทมัสแมชชีน และการย้อนเวลา โดยมีเหตุการณ์อยู่ในช่วงเวลาเดียวกับของผู้เขียน คือในช่วง ค.ศ. 1969 จนถึงปลายยุค 80 และเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ โดเรมอนจึงมักมีตอนพิเศษขนาดยาวเพื่อเปลี่ยนแนวทางให้กลายเป็นแนววิทยาศาสตร์-ผจญภัย (Sci Fi - Adventure)

กล่าวได้ว่าแนวทางเรื่องของโดเรมอนที่ถูกผสมผสานกันไว้ในหลายแนว เพื่อขยับเน้นจินตนาการ แนวแฟนตาซีของโนบิตะ ที่มีแม่ที่ดูและจู้จี้ขี้บ่นให้มีคนคอยดูแลที่ดี (สามารถสังเกตดูได้จากการที่โดเรมอนมาอยู่ในบ้านอย่างไม่มีใครต้องเอะใจ) ช่วยจัดการปัญหาทุกอย่างแม้กระทั่งการเลือกคู่ชีวิต ทุกๆ อย่างในปัจจุบัน 4 ประการนี้ควรมีเหตุมีผลสอดคล้องเหมาะสมกันทั้งหมด เพราะหากจัดวางผิดก็จะทำให้งานขาดความสมเหตุสมผล และไม่สนุกเอาได้

องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง นอกจากจะช่วยในการอ่านการ์ตูน ดูหนังสนุกขึ้นแล้วยังช่วยในการคิดเรื่องของการ์ตูน โดยอาจจะเริ่มจากแนวคิดก่อนว่าอยากให้ตัวละครบางตัวมีจุดเด่นจุดด้อยอะไร บางคนอาจนัดแก่นเรื่องเรื่องหนึ่ง เช่น ความศรัทธาในชีวิต ธรรมะย่อมชนะอธรรม อาจจะทำเสนอเรื่องหลายๆ แนว ในแก่นเรื่องที่นัด หรืออาจนึกเล่นพล็อตๆ หนึ่งอย่างคนที่ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคแม้ไร้ทางสู้ ให้เป็นรูปแบบของตัวเอง เช่น ถ้าคิดเนื้อเรื่องแบบจริงจังหรือซีเรียส และอยากต้องการสื่อถึงคนที่ไม่อาจปล่อยวางจากปมชีวิตได้ ก็จะได้แนวเรื่องแบบ Berserk

(บทความโดย นายเอ็มนะตัวเธอร์ Administrator@Roigoo.com, 2553)

DORAEMON
Gadget Cat from the Future



ภาพที่ 27 การ์ตูนเรื่องโดเรมอน

ที่มา : shopro.co.jp และ silverdeer.tumblr.com

3.6 ขั้นตอนการเขียนการ์ตูน

การเขียนการ์ตูน จะต้องศึกษารายละเอียดพอสมควร โดยเฉพาะการเขียนการ์ตูนเรื่องที่วาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกันนั้น จะต้องคำนึงถึงส่วนต่างๆมากมาย เช่น ตัวการ์ตูน ข้อความ การบรรยาย บทสนทนา เนื้อเรื่อง ดังแนวคิดของนักการศึกษาสองท่านนี้

อเนก รัตนปิยะภรณ์ (2534, หน้า 26-28) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูนไว้ว่า ควรมีขั้นตอนการเขียนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหาข้อมูล เก็บข้อมูล หาข้อมูลว่าการ์ตูนที่จะเขียนนั้นมีลักษณะอย่างไร จะเขียนให้ใครอ่าน อายุประมาณเท่าใด ควรสอดแทรกคุณธรรมอะไรบ้าง มีใครเคยเขียนบ้างหรือไม่
2. จุดมุ่งหมาย ควรตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อนว่าเรื่องที่เขียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ใครอ่าน ต้องการให้ผู้อ่านได้อะไรจากอ่านการ์ตูน ให้ความรู้อะไร
3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อให้ผู้วาดภาพการ์ตูน บรรณาธิการเจ้าของสำนักพิมพ์ที่ จะรับซื้อเอาไปพิมพ์ได้อ่านเรื่องราวอย่างคร่าวๆ ว่าเค้าโครงเรื่องเป็นอย่างไร มีตัวละครหรือตัวการ์ตูนเด่นๆอะไรบ้าง เรื่องราวดำเนินไปแนวใด สอดแทรกคุณธรรมอะไรบ้าง และเรื่องราวจบลงอย่างไร
4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องคิดกำหนดลักษณะของตัวการ์ตูนเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ หน้าตาเป็นอย่างไร เสื้อผ้า ทรงผมและจุดเด่นอื่นๆ ของตัวละคร ควรบอกให้ละเอียด รวมไปถึงฉากด้วย
5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับเพื่อส่งให้ผู้วาดภาพตัวการ์ตูนทำ หลังจากที่ได้เขียนเค้าโครงเรื่องย่อแล้ว โดยเขียนบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพของแต่ละกรอบภาพ กำหนดขนาด จำนวน ตัวการ์ตูน ในกรอบภาพ ฉากในกรอบภาพ ข้อความบรรยาย คำพูดหรือ บทสนทนา ของตัวการ์ตูน ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น จะเห็นได้ว่า การเขียนการ์ตูนไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไปหากมีใจรักและมีความตั้งใจ และหากได้รับการเรียนรู้ถึงขั้นตอนของการเขียนการ์ตูนอย่างถูกต้องและเป็นระบบ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการเขียนการ์ตูนให้มากที่สุดคือ ความใฝ่รู้ขยัน และการมีใจรักจริงๆ เพราะการ์ตูนเป็นงานศิลปะที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการ สามารถสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (เอื้ออังกูร ฤทธิบัณฑิตย์, 2553, หน้า 17-23)

การจะเขียนการ์ตูนขึ้นมาหนึ่งเรื่องนั้น จะต้องมีการบวกราคาคิด วิเคราะห์ในเรื่องของเนื้อหา เพราะว่าเนื้อหานั้นเป็นส่วนสำคัญ นอกจากจะมีแนวคิดนำเสนอเรื่องที่ดีแล้ว การดำเนินเรื่องรวมไปถึงข้อคิดต่างๆ ที่จะได้จากเนื้อเรื่อง ก็ควรต้องให้ความสำคัญเช่นกัน

3.7 ทักษะการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

สำหรับการพัฒนาวงการการ์ตูนไทย ควรเริ่มจากหนังสือการ์ตูนก่อนเป็นเบื้องต้น เนื่องจากมีต้นทุนที่ไม่สูงและการ์ตูนอ่านยังสามารถเป็นฐานในการนำไปผลิตแอนิเมชันต่อไปได้อีก ซึ่งเราสามารถเริ่มจากการพัฒนานักเขียนการ์ตูนให้มีคุณภาพก่อนเป็น ซึ่งอันดับแรกทักษะที่นักเขียนควรจำเป็นต้องมี มีดังต่อไปนี้

1. การเขียนภาพคน

- 1.1 สามารถเขียนภาพคนได้ทุกมุมมอง 360 องศา ทั้ง ชาย/หญิง
- 1.2 สามารถเขียน อิริยาบถต่างๆ ได้อย่างชำนาญ
- 1.3 สามารถเขียนสีหน้าอารมณ์
- 1.4 สามารถออกแบบบุคลิกของคนได้ว่าเป็น คนดี คนร้าย ฯลฯ
- 1.5 สามารถเขียนคนในวัยต่างๆ กันได้
- 1.6 สามารถเขียนสัตว์ต่าง เช่น หมา แมว นก ฯลฯ

2. การเขียนภาพวิวทิวทัศน์และสิ่งของ

- 2.1 ภาพ Perspective แบบ 1 จุด, 2 จุด, 3 จุด
- 2.2 ภาพต้นไม้ ดอกไม้ สิ่งปลูกสร้าง
- 2.3 ภาพยานพาหนะต่างๆ เช่น รถยนต์, มอเตอร์ไซด์, เรือ, เครื่องบิน
- 2.4 ภาพสิ่งของเครื่องใช้ เช่น โต๊ะ, เก้าอี้, ปืน, ดาบ ฯลฯ

3. การลำดับภาพหรือการเขียน Storyboard

- 3.1 ต้องสามารถลำดับเหตุการณ์ในบทออกมาเป็นภาพ
- 3.2 จัดลำดับการอ่านให้มีความต่อเนื่อง สัมพันธ์กับบท ทำให้น่าอ่าน น่าติดตาม

4. มีความเข้าใจในขั้นตอนการทำต้นฉบับ

- 4.1 สามารถเลือกใช้อุปกรณ์ในการวาดได้อย่างเหมาะสม
- 4.2 มีความชำนาญในการใช้อุปกรณ์เหล่านั้น
- 4.3 สามารถเขียน Speed line และสร้าง Effect ต่างๆ ได้

5. การแต่งเรื่องเขียนบท

ต้องสามารถแต่งเรื่องที่น่าสนใจและไม่ซ้ำกับที่มีในตลาดได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งนักเขียนต้องสามารถผูกปมและวางโครงเรื่องได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งอาจมีคนเขียนบทต่างหาก แต่นักเขียนควรฝึกฝนไว้โดยการดูหนัง, อ่านการ์ตูน, อ่านหนังสือ, ติดตามข่าวสารมากขึ้น

6. จรรยาบรรณของนักเขียน

6.1 ตรงเวลา

6.2 ไม่เผางานเพื่อเป็นการให้เกียรตินักอ่าน

6.3 อ่อนน้อมต่อนักเขียนที่มีประสบการณ์สูงกว่า

6.4 ชยันคั่นคว้าวหาความรู้เสมอ

6.5 ใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นอย่างมีเหตุผล

7. การสร้างสไตล์หรือแนวทางของตัวเอง

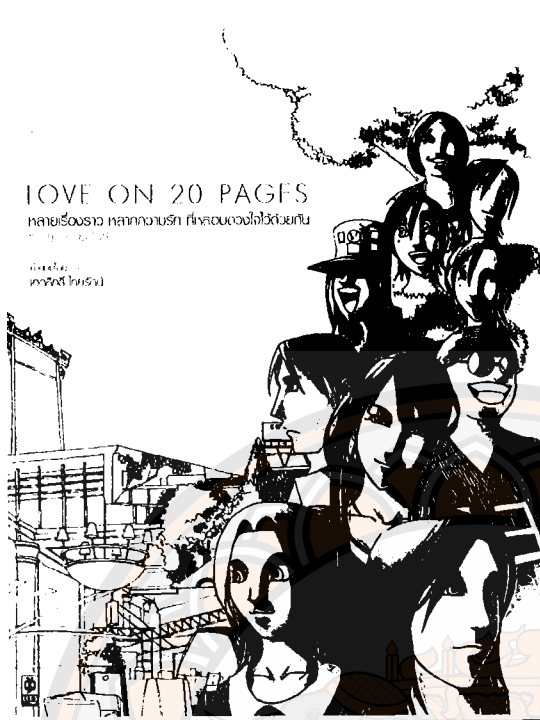
นักเขียนส่วนใหญ่เริ่มจากการนิยมชมชอบผลงานของนักเขียนที่ตนชื่นชอบอยู่ แล้วจึงมีลอกเลียนแบบจนกระทั่งพัฒนามาเป็นลายเส้นของตัวเอง แต่ส่วนที่สำคัญคือ ต้องมีทักษะพื้นฐานด้านการการ์ตูนที่ดี ต้องสามารถทำให้คนอ่านอยากติดตามและสามารถหยิบมาอ่านซ้ำๆ ได้ ถ้ายังไม่สามารถทำได้ ก็ต้องไปฝึกฝนหรือปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญทางด้านงานเขียนการ์ตูน

ต้องเขียนการ์ตูนที่ทุกคนสามารถอ่านได้ก่อน โดยมีเรื่องที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและความเชื่อ ไม่ใช่เรื่องไกลตัวมากและมีความสวยงามน่าอ่าน ส่วนมากผู้คนมักคิดว่าการ์ตูนลายเส้นญี่ปุ่น เพราะมีความน่ารัก สวยใส ดูเก๋ ดูหล่อเท่ แต่ควรหันมามองสิ่งแวดล้อมอยู่รอบๆ ตัว เช่นชีวิตประจำวันของนักเรียนประถม มัธยม นักศึกษา สถานที่สวยๆ งามในกรุงเทพฯ ในต่างจังหวัด นั้นมีมากมาย สิ่งเหล่านี้เหมาะกับการนำไปสร้างเป็นการ์ตูนในสไตล์ของตัวเองได้เช่นกัน

(เรียบเรียงใหม่จากบทความต้นฉบับโดย jimmo posted on 28 Mar, 2007, 10:58,

jimmo.exteen.com/20070328/entry)

ยกตัวอย่างเช่นการ์ตูนไทยของนักเขียนที่มีชื่ออย่าง 'น้ำมนต์' หรือคุณธีรายุ เศรษฐฐภักดี เรื่อง Love on 20 pages เป็นการ์ตูนที่ให้กลิ่นอายของความเป็นไทย และแสดงออกถึงวัฒนธรรมของไทยได้อย่างชัดเจน เป็นการ์ตูนแนวความรักที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างอบอุ่น และดูมีคุณค่า ด้วยสไตล์และลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ สามารถทำให้เป็นที่จดจำของนักอ่านได้ง่าย และ น้ำมนต์ได้สามารถออกแบบตัวละครในเรื่องให้ออกมามีเสน่ห์ได้ในตัวอีกด้วย



LOVE ON 20 PAGES

หลายเรื่องราวหลากหลายบท ที่สอดส่องให้เห็นถึง

ความรัก

"บทนี้เปิดด้วย...
ก็หาอ่านเหมือนนิยาย หรือดูเล่นเป็นละคร
เรต่างใช้ชีวิต เป็นหรือจะเรียนยอมอดทนเป็น

แต่บทละคร...
แต่เด็กเป็นความบันเทิงทางอารมณ์อย่างหนึ่ง
ก็ทำให้โลดโผนโยนเงินไปสุด
หรืออาจไร้ทิศทาง ในบทนี้หัวใจ

แต่เด็กเป็นสิ่งที่สวยงาม... ก็ดูสวยงามจริง

ก็ทำนองให้ตัวเองเป็นหัวใจเรื่องราวความสูงส่งของปัจเจกชน
ก็ทำนองให้ตัวเองเป็นหัวใจของบทละคร
เมืองเป็นการดู แต่ภาพพล็อตไปเป็นเรื่องราว
เรอาจเจอพบ เรียบ เรียง กบฏ กบฏ
หรือเปิดเรื่องราว อยู่ในเรื่องราวนี้เองแบบเต็ม
ไปอย่างลุล่วง ปักหมุด แล้วยังออกมา
อย่างนั้นเต็มเต็มที่

ขอแนะนำหนังสือในเล่มด้วย เขา
เขาชื่อ "บทละคร"

www.loveon20.com



ภาพที่ 28 การ์ตูนไทย Love on 20 pages โดย น้ามนต์ (ธีรวิทย์ เศรษฐภูมิศักดิ์)
ที่มา : Post by last_february, 28 กุมภาพันธ์ 2552, Pantip.com

3.8 เทคนิคการแต่งเรื่องการ์ตูนคอมมิก

ปัจจัยหลักๆ ในการเขียนการ์ตูนเรื่องหนึ่งให้มีความสนุก และน่าสนใจ มีดังต่อไปนี้

1. เนื้อเรื่อง
2. Storyboard

ทั้ง 2 ปัจจัยถือเป็นหัวใจสำคัญของการเขียนการ์ตูนเรื่องหนึ่ง ซึ่งการเขียนการ์ตูนจะต้องศึกษาหาข้อมูลเหมือนกับการทำงานทั่วๆ ไป เพื่อที่จะเป็นส่วนทำให้การ์ตูนมีความน่าเชื่อถือแล้วยังมีคุณภาพตามมาอีกด้วย ซึ่งหนังสือการ์ตูนจะมีความสนุกและน่าติดตามหรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับการดำเนินเนื้อเรื่องเป็นหลัก

ในช่วงแรกๆ ของการเขียนหนังสือการ์ตูน ผู้เขียนอาจจะได้รับแรงบันดาลใจมาจากนักเขียนในดวงใจ และได้มีการนำผลงานของนักเขียนที่ชื่นชอบ มาพัฒนาและนำเสนอในแบบของตน แต่ถ้าได้เขียนบ่อยๆ ความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เขียนก็จะเพิ่มสูงมากขึ้น และสามารถทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นเป็นที่น่าจดจำต่อผู้อ่านได้ง่าย

การกำหนดแนวทางเรื่องถือเป็นสิ่งสำคัญ จะไม่ทำให้เกิดอาการฟุ้งซ่าน ซึ่งการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาจะช่วยให้ผู้เขียนทำงานได้ตรงตามเป้าหมายมากขึ้น ซึ่งการกำหนดแนวทางเนื้อหา สามารถกำหนดได้ตามหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

1. แนวทางที่จะเขียน

ขั้นแรกเริ่มต้องคิดก่อนว่าจะเขียนการ์ตูนออกมาในแนวไหน เช่น แนวรักโรแมนติก แนวตลก แนวผจญภัย แนวต่อสู้ แนวแฟนตาซี หรือแนววิทยาศาสตร์ Sci-fi เป็นต้น

2. กลุ่มเป้าหมาย

สิ่งสำคัญรองลงมาจากกำหนดแนวการ์ตูน นั่นก็คือกลุ่มเป้าหมายที่จะนำเสนอการ์ตูน จะเล็งไปทางกลุ่มเด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิง วัยรุ่น ผู้ใหญ่ หรือสำหรับทุกเพศทุกวัย

3. กำหนดความยาวของการ์ตูน

จะเป็นการกำหนดเนื้อหาว่าเป็นการ์ตูนสั้นจบในตอน หรือเป็นการ์ตูนมีหลายตอนต่อไปเรื่อยๆ เพื่อจะได้วางเค้าโครงเรื่องได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

4. บรรยากาศ และช่วงเวลาของเนื้อเรื่อง

การกำหนดช่วงเวลา บรรยากาศ และยุคสมัย ถือเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะจะได้อ้างอิงข้อมูลที่จะนำมาใช้ประกอบในการ์ตูนได้อย่างถูกต้อง ถูกยุคสมัย เช่นการ์ตูนแนวย้อนเวลา จะต้องมีการอ้างอิงข้อมูลในอดีตร่วมด้วย

5. กำหนดตัวละครหลัก

หลังจากกำหนดแนวเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาของการ์ตูนแล้ว ขั้นตอนที่สำคัญต่อไปคือการกำหนดตัวละครหลักว่าจะต้องมีใครบ้าง ต้องมีการกำหนดรูปร่าง หน้าตา รวมไปถึงสัญชาติ และภูมิหลังของตัวละครนั้นๆ อีกด้วย

(เรียบเรียงใหม่จากบทความต้นฉบับโดย jimmo posted on 28 Mar, 2007, 10:58,

jimmo.exteen.com/20070328/entry)

3.9 การจัดหน้าสำหรับเขียนการ์ตูนคอมมิค

การจัดหน้ากระดาษสำหรับการเขียนการ์ตูน ถือการกระบวนกรที่ต้องให้ความสำคัญ เพราะการจัดหน้ากระดาษที่ถูกต้อง สามารถทำให้ผลงานการ์ตูนที่พิมพ์ออกมาจากโรงพิมพ์นั้นมีความสวยงามและถูกต้องตามหลัก และการ์ตูนที่วาดลงในหน้ากระดาษที่ถูกต้องจะไม่ถูกตัดออก เพราะว่าได้เผื่อพื้นที่สำหรับการพิมพ์ไว้แล้ว ในส่วนของขอบที่อาจจะต้องมีการตัดออก จะไม่ถูกตัดเนื่องจากสำคัญ

การจัดหน้ากระดาษสำหรับการเขียนการ์ตูนแบบร่างมือ จากการที่ได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ต่างๆ สามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 แบบ ดังนี้ (อาจจะมียากกว่านี้)

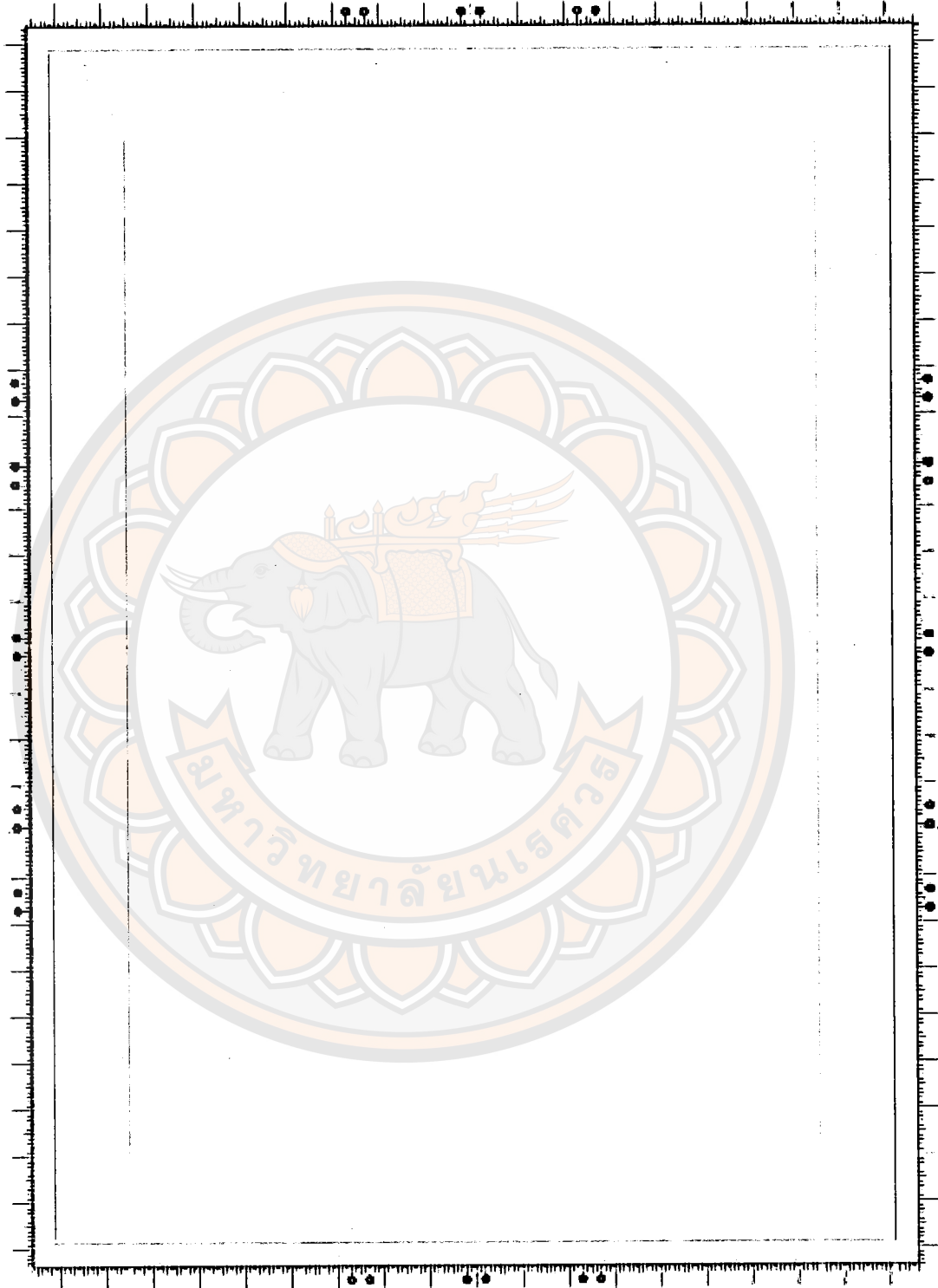
1. การจัดหน้ากระดาษ โดยใช้กระดาษวาดการ์ตูนสไตล์ Manga

การจัดหน้ากระดาษในกระดาษประเภทนี้ ไม่ต้องมีความกังวลอะไรมาก เพราะถ้าใช้กระดาษวาดการ์ตูนสไตล์ Manga ที่หาซื้อมาสำหรับใช้งานได้เลย หรือสามารถ Download ได้ทั่วไป จะมีเส้นแบ่งที่ชัดเจนให้อยู่แล้ว สามารถลงมือวาดได้เลย และกระดาษแบบนี้ยังได้เพิ่มความสะดวกสำหรับการ ตีกรอบและวาดภาพ Background ด้วยขอบกระดาษที่เปรียบเสมือนไม้บรรทัด ไม่ต้องกังวลเรื่องของการขีดเส้นกรอบ เพราะสามารถเอาไม้บรรทัดทาบบแล้วขีดเส้นได้

Title

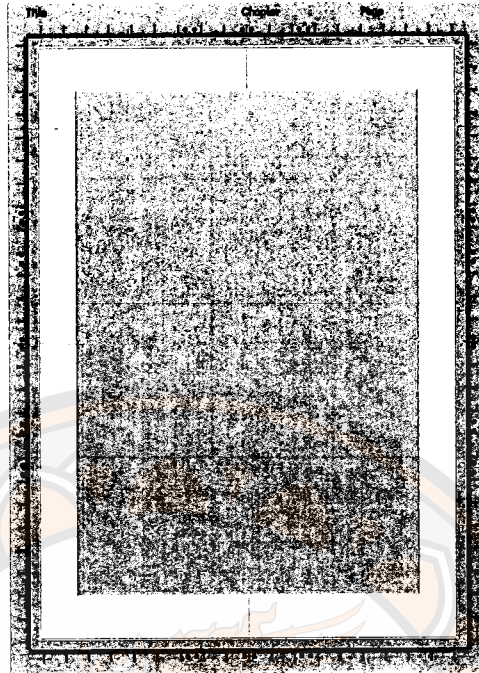
Chapter

Page



ภาพที่ 29 ตัวอย่างกระดาษเขียนการ์ตูนสไตล์ Manga

ที่มา : Post by harkun, 1 Aug 2012, harkun.exteen.com/20120801/entry



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการแบ่งกรอบการใช้งานของกระดาษเขียนการ์ตูนสไตล์ Manga

ที่มา : Post by harkun, 1 Aug 2012, harkun.exteen.com/20120801/entry

ในส่วนของกระดาษประเภทนี้จะมีกรอบแบ่งไว้ชัดเจนในหน้ากระดาษ 3 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1.1 ส่วนเนื้อหา (กรอบสี่ชมพู) ในส่วนนี้จะเป็นที่การทำงานของเราทั้งหมด จุดสำคัญของตัวการ์ตูนในหน้านี้ไม่ควรเกินกรอบด้านในสุด เพราะถ้าตัวการ์ตูน หรือช่องสำคัญของเนื้อหาในหน้านี้เกินกรอบสี่ชมพู อาจจะถูกตัดตกได้

1.2 ส่วนตัดตก (กรอบสี่เหลือง) เป็นส่วนที่เนื้อหาของการ์ตูนเราอาจจะถูกตัดตกได้จากกระบวนการพิมพ์ เพราะเป็นบริเวณที่ใกล้สันหนังสือ ดังนั้นส่วนสำคัญ หรือภาพหลักของหน้าการ์ตูน ไม่ควรล้ำออกมาในส่วนกรอบสี่เหลือง เนื่องจากอาจจะถูกสันกินเข้าไปแล้ว อาจจะถูกตัดขอบกระดาษออก ในกรณีที่ตัดไม่แม่นยำ

1.3 ส่วนที่เหลือที่ไม่ได้ใช้งาน (กรอบสีฟ้า) เป็นส่วนที่จะไม่มีผลต่อกระบวนการพิมพ์ ซึ่งจะเป็นส่วนที่เหลือไว้ เพราะมีไม้บรรทัดไว้ให้เพื่อใช้สำหรับขีดเส้น หรือตีกรอบ และในส่วนนี้ยังสามารถจดข้อความสั้นๆ หรือโน้ตสั้นๆ ไว้ได้ เช่นหน้าที่เท่าไร หรือตอนที่เท่าไร

กรณีตัวอย่างการจัดหน้าการ์ตูน ที่ต้นฉบับเป็นหน้าขวา



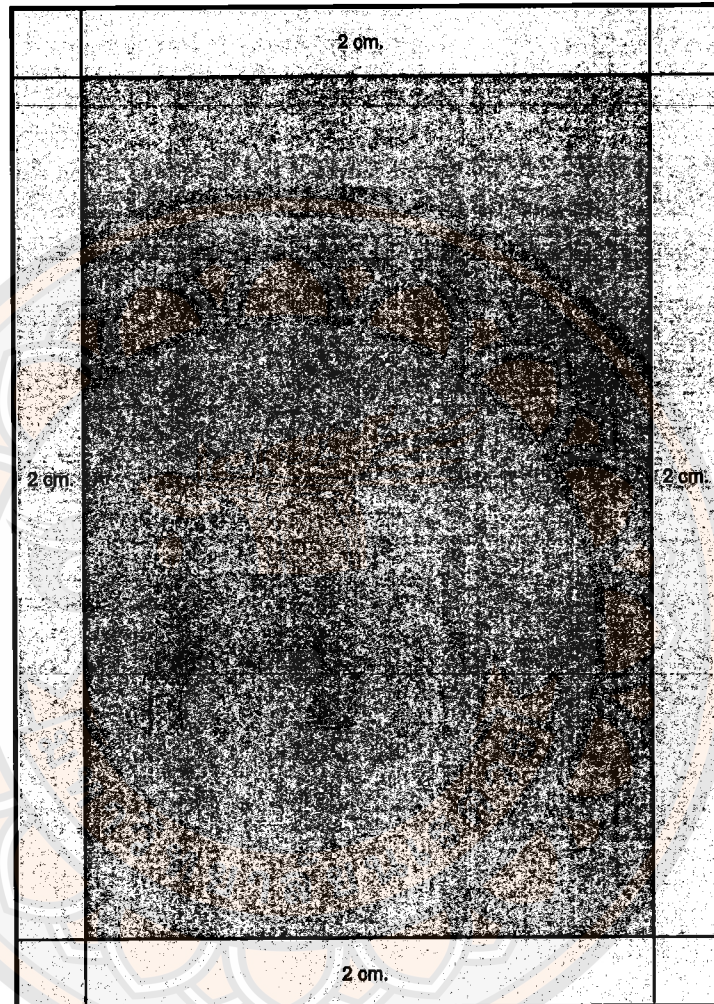
ภาพที่ 31 ตัวอย่างการจัดหน้าการ์ตูน ที่ต้นฉบับเป็นหน้าขวา

ที่มา : Post by harkun, 1 Aug 2012, harkun.exteen.com/20120801/entry

ตัวอย่างต้นฉบับหน้าการ์ตูนของคุณ harkun เจ้าของเว็บไซต์ harkun.exteen.com เป็นตัวอย่างต้นฉบับหน้าการ์ตูนฝั่งหน้าขวา ซึ่งเวลาตีพิมพ์สันจะอยู่ทางด้านซ้าย ดังนั้นบริเวณตัดตกของทางฝั่งซ้ายจะถูกเว้นไว้ทั้งหมด เพราะเป็นจุดที่ใกล้สันพอดี การจัดหน้ากระดาษแบบนี้ทำให้นัก์หนังสือที่ตีพิมพ์ออกมาไม่ถูกสันกลืนเข้าไป ทำให้รูปแบบหน้ามีความสวยงาม ไม่ถูกตัดตก และองค์ประกอบที่ถูกจัดมาก็จะไม่โดนสันกลืนหายไปอีกด้วย

2. การจัดหน้ากระดาษ โดยใช้กระดาษ A4

นอกจากจะมีกระดาษเขียนการ์ตูนสำเร็จรูปไว้ซื้อหามาใช้กันแล้ว ถ้าไม่สามารถหาได้ หรือ ถนัดวาดในกระดาษ A4 ธรรมดามากกว่า สามารถจัดหน้ากระดาษง่ายๆ ได้ดังนี้



ภาพที่ 32 ตัวอย่างการจัดหน้าการ์ตูน กรณีใช้กระดาษ A4 ธรรมดา

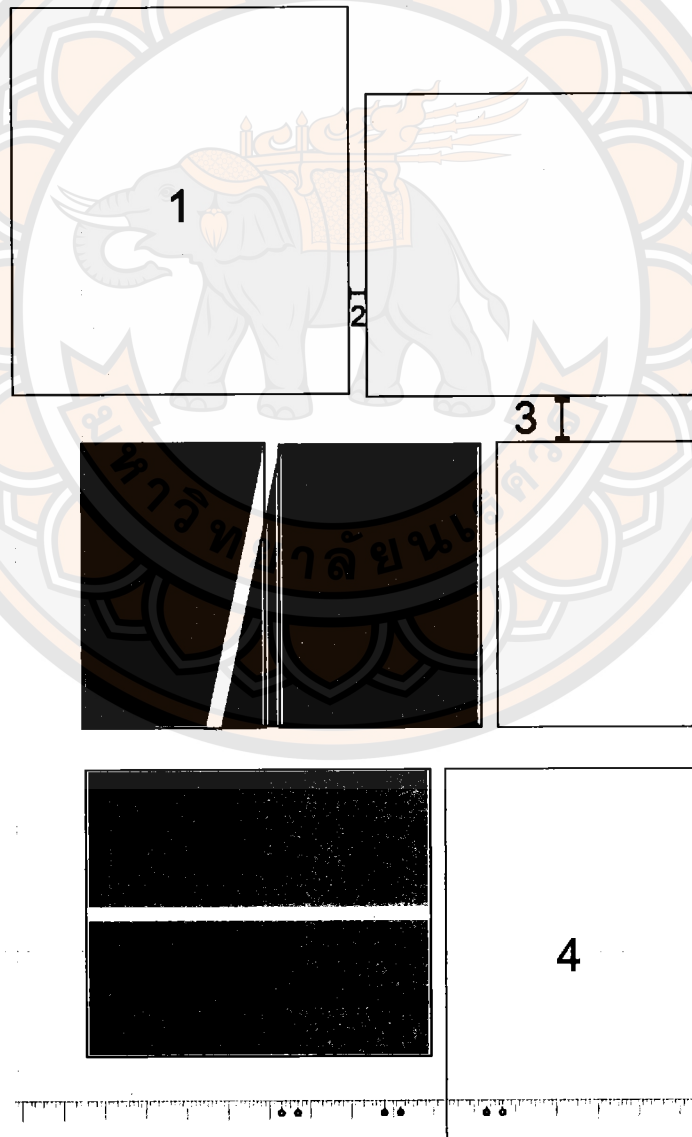
การจัดหน้าการ์ตูนในกรณีที่ใช้กระดาษ A4 ธรรมดา สามารถแบ่งได้ตามภาพประกอบ ด้านบน โดยการวัดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 2-2.5 เซนติเมตร (ตามความเหมาะสม) แต่ไม่ควรเกิน 3 เซนติเมตร เพราะขอบกระดาษที่เหลือ (พื้นที่สีเขียว) จะเป็นช่องตัดตก ดังนั้น จุดสำคัญของภาพ รวมไปถึงช่องคำพูดของตัวละคร ไม่ควรเกินออกมาจากตัวเนื้องาน (พื้นที่สีม่วง)

3.10 การจัดช่องการ์ตูน

การจัดวางช่องการ์ตูน ถือเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เพราะถ้าจัดไม่ถูกต้อง หรือไม่เป็นไปตามหลัก อาจจะทำหน้าผู้อ่านไม่เข้าใจในการ์ตูนที่น่าเสนอ ในการจัดช่องการ์ตูนมีหลักในการจัดไม่มาก และถ้าสามารถจัดได้ถูกวิธี ก็จะไม่มีปัญหาในเรื่องของกระบวนการพิมพ์

ใน 1 หน้าการ์ตูน ตามหลักแล้วไม่ควรมีช่องเกิน 7-9 ช่อง ถ้ามีจำนวนมากกว่านั้นจะทำให้หน้าการ์ตูนหน้านั้นมีความแออัดจนเกินไป และจะทำให้มีจำนวนช่องคำพูดเยอะขึ้น ทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่ายได้

1. การจัดช่องการ์ตูนที่ถูกต้องตามหลักทั่วไป



ภาพที่ 33 การจัดช่องการ์ตูนที่ถูกต้อง

การจัดช่องการ์ตูนที่ถูกต้อง มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

กรณีที่ตกตัวอย่างเป็นหน้าการ์ตูนทางฝั่งซ้าย (ดูภาพที่ 33 ประกอบ)

1.1 หมายเลข 1 คือช่องตัดตก เพราะว่าเป็นหน้าทางฝั่งซ้ายมือ ในช่องตำแหน่งนี้สามารถตัดตกเกินขอบที่หน้ากระดาษกำหนดไว้ได้ แต่ในส่วนนี้พยายามอย่าให้จุดสำคัญของเรื่องอยู่ เพราะอาจจะโดนตัดออกจากกระบวนการพิมพ์ไปเล็กน้อย และในตำแหน่งนี้ยังเป็นจุดเชื่อมจากหน้าที่แล้วได้ ถ้ากรณีหน้าที่แล้วมีการตัดตกไว้เช่นกัน

1.2 หมายเลข 2 คือระยะห่างระหว่างช่องที่อยู่ในแนวเดียวกัน (แนวตั้ง) ตามหลักแล้วจะมีเว้นระยะห่างไว้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น เพื่อให้มีความเชื่อมโยงกับช่องก่อนหน้านั้น

1.3 หมายเลข 3 คือระยะห่างระหว่างช่องในแนวนอน จะสังเกตได้ว่าในตำแหน่งนี้ช่องระยะห่างจะมีความกว้างมากกว่าในแนวตั้ง

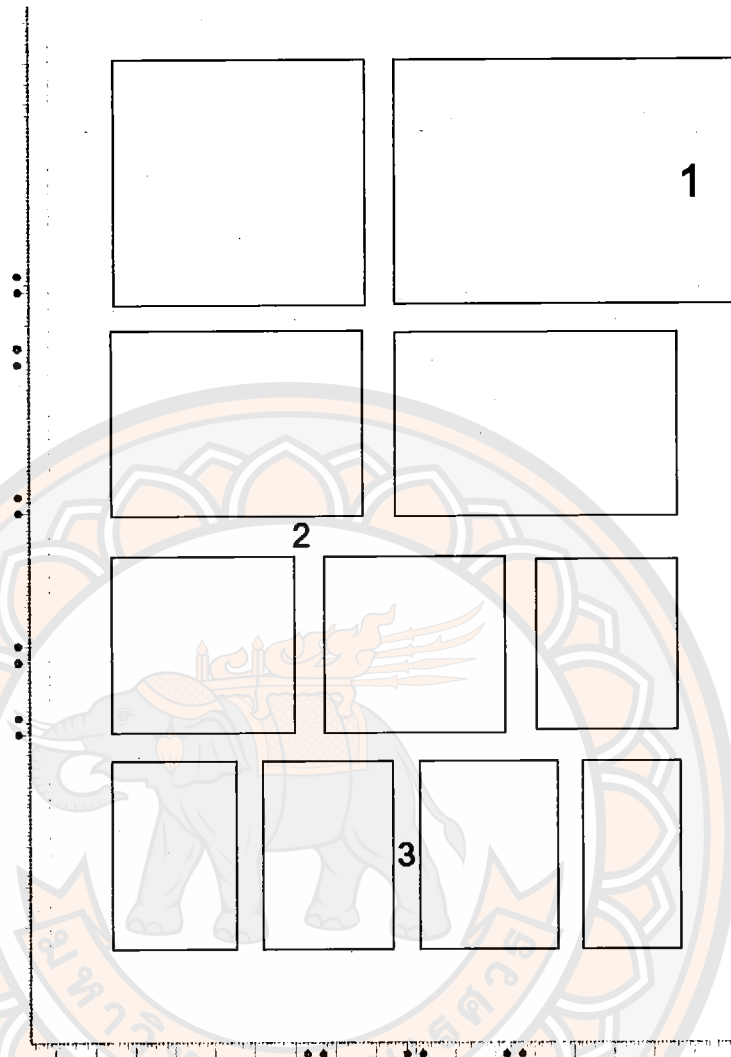
1.4 หมายเลข 4 คือช่องตัดตก มีความสำคัญเท่ากับช่องตัดตกหมายเลข 1 ซึ่งช่องตัดตกหมายเลข 4 จะเป็นการบ่งบอกว่าเหตุการณ์ในหน้านี้มันยังไม่จบ บ่งบอกว่าเป็นการส่งต่อไปให้หน้าถัดไป แต่ต้องระวังอย่าตัดตกชิดขอบเกินไป เพราะกรณีตัวอย่างเป็นหน้าฝั่งซ้าย ซึ่งถ้าเข้าชิดด้านในเกินไป จะถูกสันหนังสือกินเนื้องานนั่นเอง

1.5 กรอบสีแดง ในส่วนนี้จะเป็นการบ่งบอกว่าช่องการ์ตูนไม่จำเป็นต้องเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้า สามารถเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู หรือสามารถตีกรอบเป็นเส้นเฉียงไปมาได้ และสามารถตีช่องแยกออกมาได้อีก แต่อย่าลืมว่าหน้าการ์ตูนภายใน 1 หน้า ตามหลักแล้วไม่ควรจะมีช่องเกิน 7-9 ช่อง

ในส่วนหน้าทางฝั่งขวา ก็ใช้หลักการเดียวกัน แต่อาจจะมีสลับตำแหน่งหน้าตัดตกเล็กน้อยเพื่อความเหมาะสม ส่วนองค์ประกอบการจัดช่องโดยรวมก็ไม่มีอะไรที่แตกต่างกัน ดังนั้นการจัดช่องการ์ตูน ควรเริ่มวางแผนจัดตั้งแต่ในขั้นตอนของการเขียน Storyboard จะดีที่สุด

2. การจัดช่องการ์ตูนในแบบที่ผิด

ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอตัวอย่างรูปแบบของการจัดช่องการ์ตูนในแบบที่ไม่ควรจัด เพราะนอกจากอาจจะทำให้เนื้องานดูไม่น่าสนใจแล้ว ยังเป็นการนำเสนอการ์ตูนที่ผิดรูปแบบ อาจจะทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่ายระหว่างการอ่านเป็นได้



ภาพที่ 34 การจัดช่องการ์ตูนในแบบที่ผิด

กรณีตัวอย่างเป็นหน้าการ์ตูนทางฝั่งขวา (ดูภาพที่ 34 ประกอบ)

2.1 หมายเลข 1 คือการตัดตกเข้าขอบด้านใน ในกรณีที่ยังไม่รู้ว่าหน้าไหนจะเข้าสัน ไม่ควรที่จะตัดตกเข้าด้านในเด็ดขาด เพราะอาจจะทำให้เนื้อหาโดนกินเข้าสันหนังสือ

2.2 หมายเลข 2 คือการตีกรอบ และเว้นระยะห่างระหว่างช่องเท่ากันหมดทั้งในแนวนอน และแนวตั้ง ซึ่งไม่ควรจะทำ เพราะอาจจะทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนว่าจะต้องอ่านช่องไหนก่อน และทำให้เกิดความน่าเบื่อหน่ายได้ง่าย เพราะช่องถูกตี และห่างเท่ากันหมด

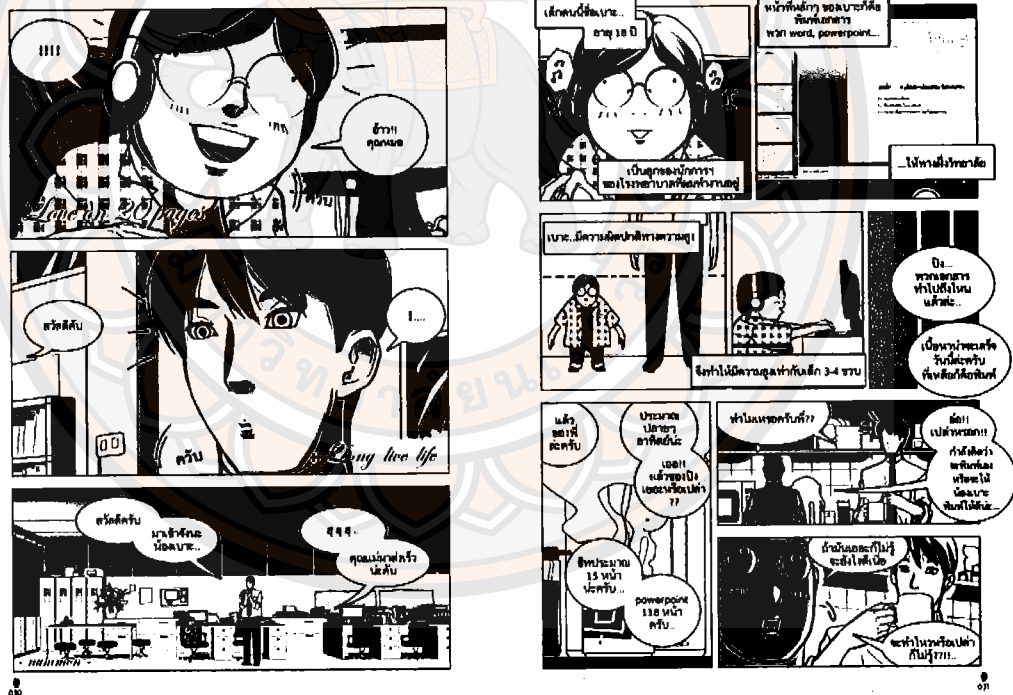
2.3 หมายเลข 3 คือการตีช่อง หรือจัดช่องถี่ติดกันมากเกินไป ซึ่งอาจทำให้หนังสือดูรก (เรียบเรียงใหม่จากบทความต้นฉบับโดย carrotcan posted on Fri Jun 01, 2007 9:54 pm, thaicomix.com/forum/viewtopic.php?p=60867)

3.11 องค์ประกอบอื่นๆ ในการ์ตูนคอมมิก

จากการจัดหน้า เตรียมพร้อมสำหรับงานเขียนการ์ตูนแล้ว ยังมีองค์ประกอบที่สำคัญอื่นๆ ที่จะต้องมีอยู่ในหน้าการ์ตูนนั้นด้วย นอกจากการ์ตูนที่ได้ออกแบบออกมา ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. ช่องคำพูด กรอบเล่าเหตุการณ์

เป็นส่วนสำคัญของการบอกเล่าเนื้อหา โดยการนำบทพูดของตัวละครที่ได้ออกแบบมาใส่ลงไปในส่วนที่เรียกว่าช่องคำพูด ซึ่งช่องคำพูดจะเป็นส่วนที่ใช้ย่อคำพูดของตัวละครขึ้นมา บ่งบอกว่าตัวละครนั้นพูดว่าอะไร หรือถ้าเป็นความคิดของตัวละครก็จะออกมาในรูปแบบของบอลูนความคิด หรือบางทีอาจจะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมธรรมดา เพื่อบ่งบอกว่าตัวละครตัวนั้นคิดการอะไรบางอย่างอยู่ แต่ส่วนใหญ่กรอบสี่เหลี่ยมธรรมดา จะใช้เป็นตัวเล่าเหตุการณ์มากกว่าจะใช้เป็นความคิดของตัวละคร



ภาพที่ 35 ตัวอย่างบทสนทนากันในหน้าหนังสือการ์ตูน Love on 20 pages

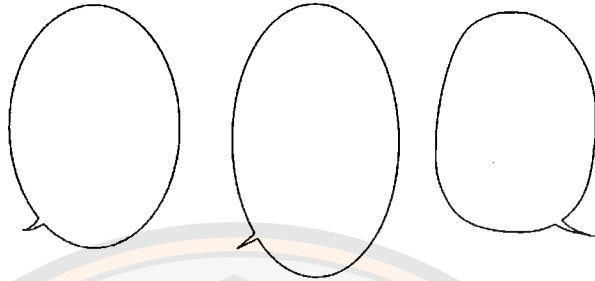
ที่มา : Post by sonoson, 2012, Love on 20 pages by น้ามนต์ ใน Let's comic issue 16,

www.letcomic.com

รูปแบบของการใช้ฟองคำพูด หรือบอลูนความคิด จะมีความแตกต่างกันออกไปตามเนื้อเรื่อง หรือตามสไตล์ของผู้เขียน แต่ควรที่จะจัดให้เหมาะสม และสามารถอ่านเข้าใจง่ายเช่นกัน

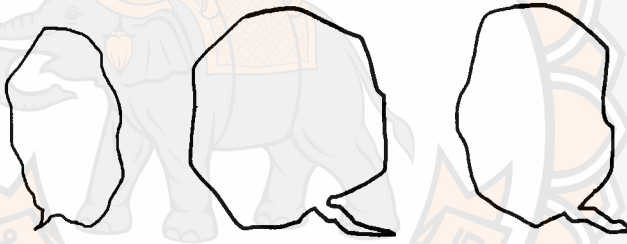
ช่องคำพูดมีมากมายหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1.1 ช่องคำพูดแบบธรรมดา ใช้ได้สำหรับบทสนทนาทั่วไป



ภาพที่ 36 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบธรรมดา

1.2 ช่องคำพูดแบบเส้นหยิกยัก ใช้ได้สำหรับคำพูดที่อยู่ในอาการเสียใจ ร้องไห้ หรือกลัว



ภาพที่ 37 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นหยิกยัก

1.3 ช่องคำพูดแบบคล้ายกลุ่มก้อนเมฆ ใช้แสดงอารมณ์ที่มากกว่าปกติ เช่น ดีใจมากๆ



ภาพที่ 38 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบกลุ่มก้อนเมฆ

1.4 ช่องคำพูดแบบเส้นแหลม ใช้สำหรับตะโกน โวยวาย ตกใจ หรืออารมณ์โมโห



ภาพที่ 39 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นแหลม

1.5 ช่องคำพูดแบบเส้นประ จะใช้แสดงการกระซิบ หรือการพูดเสียงเบาๆ



ภาพที่ 40 ตัวอย่างช่องคำพูดแบบเส้นประ

1.6 บอลลูกความคิด ใช้แสดงความคิดของตัวละครนั้นๆ



ภาพที่ 41 ตัวอย่างบอลลูกความคิด

(เรียบเรียงใหม่จากบทความต้นฉบับโดย ลิตเติ้ลเท็ดดี้ posted on 22 กันยายน 2554, 18.34, learners.in.th/blogs/posts/499966)

2. Font Effect

เป็นอีกองค์ประกอบที่จะขาดไปไม่ได้ เพราะนี่คือสิ่งที่จะเป็นตัวช่วยตัวละครสื่ออารมณ์ นอกเหนือจากคำพูด และการกระทำนั้นๆ ถ้าการ์ตูนที่ขาด Font Effect อาจจะทำให้การ์ตูนเรื่องนั้น ดูกร่อยลงไปได้ เพราะขาดตัวช่วยเพิ่มอรรถรสนั้นเอง

Font Effect นั้นมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับแนวการ์ตูนที่อ่าน ถ้าเป็นการ์ตูนแนวต่อสู้ ก็จะมี Font Effect เช่น ครึ้น ควับ ชูम्म เบรียง ผัวะ เพี้ยว มับ วิด เป็นต้น



ภาพที่ 42 ตัวอย่าง Font Effect ที่ปรากฏในการ์ตูนแนวต่อสู้

สำหรับการ์ตูนแนวคอมเมดี้ ก็จะเป็น Font Effect อีกแบบ เช่น เปะ พรึบ วิ้ว ฟึบ กึ๊ง จีบจิบ ตูบ ฟืมพ่า ฮ่าฮ่าฮ่า เป็นต้น



ภาพที่ 43 ตัวอย่าง Font Effect ที่ปรากฏในการ์ตูนแนวคอมเมดี้

3. Speed Line

การ์ตูนแทบจะทุกประเภทจำเป็นต้องใช้เทคนิค Speed Line เข้ามาประกอบเพื่อเพิ่มความสนุกให้กับเนื้อหา ซึ่งหน้าที่สำคัญหลักๆ ของ Speed Line นั้นคือเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดความเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร หรือสิ่งของต่างๆ ในการ์ตูน

Speed Line จะเหมาะกับการ์ตูนที่ต้องการตัวละครดูเคลื่อนไหว เช่น การ์ตูนแนวต่อสู้ การ์ตูนแนวผจญภัย และการ์ตูนแนวกีฬา เพราะเพียงแต่วาดท่าทางเคลื่อนไหว หรือใส่ Font Effect ไปบางที่อาจจะช่วยให้เกิดความเคลื่อนไหวได้น้อย ดังนั้น Speed Line ถือเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับ Shot การ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว

Speed Line ที่เห็นโดยทั่วไป จะมีอยู่ 2 แบบคือ

1. Speed Line แบบศูนย์รวม

ตรงตัวเลยคือ Speed Line แบบนี้จะมีจุดรวมเส้นอยู่กึ่งกลาง นิยมใช้เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวแบบแผดงฤทธิ์ แผ่กระจายพลังอำนาจ การไฟกัสไปที่จุดใดจุดหนึ่ง การเคลื่อนไหวแบบรวดเร็วในมุมมองตัวละครแบบบุคคลที่ 1 (อารมณ์วิ่งเข้าหา ฟุ้งเข้าใส่ หรือวิ่งหนีอะไรบางอย่าง) หรือสามารถใช้ในตัวละครที่กำลังตกอยู่ในอารมณ์ตกใจ หรือช็อกอยู่ก็ได้



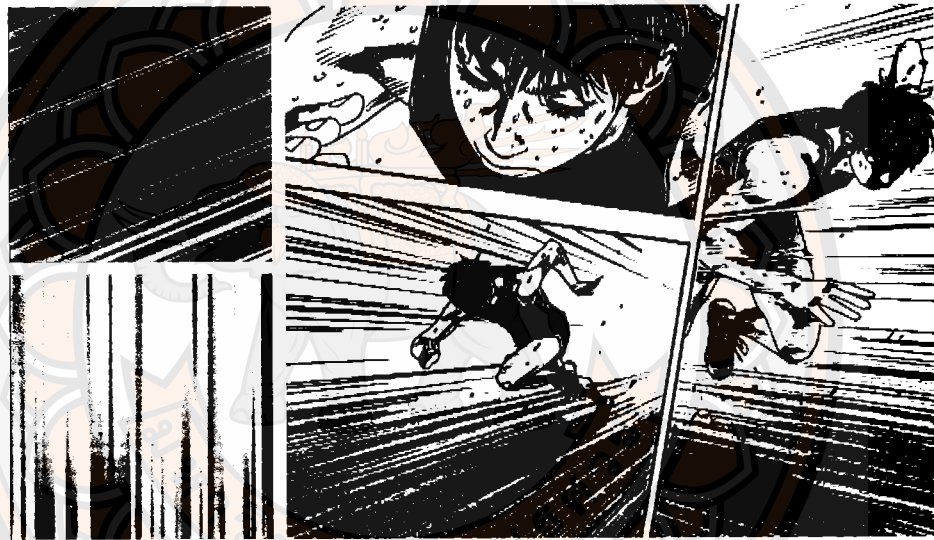
ภาพที่ 44 ตัวอย่าง Speed Line แบบศูนย์รวม

ที่มา : Post by Someonesane, 10 26 2010, 03.36 am, www2.ambientdesign.com

2. Speed Line แบบตรง

Speed Line ประเภทนี้จะไม่มีการรวมเส้น เส้นจะเป็นในแนวตรง แนวอน แนวเฉียง และอีกมากมาย จะใช้สำหรับการเคลื่อนไหวแบบแนวตรง เช่นการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวของนักกีฬาวิ่งแข่ง Speed Line ประเภทแบบตรงนี้จะถูกนำมาใช้มากกว่า Speed Line แบบศูนย์รวม เพราะสามารถบอกการเคลื่อนไหวได้ดีกว่า ให้ความรู้ดีกว่าบางสิ่งบางอย่างกำลังเคลื่อนที่ไปในทิศทางนี้

Speed Line ในประเภทนี้ นอกจากจะช่วยให้ตัวละครเคลื่อนไหวในทิศทางตรงแล้ว ยังสามารถใช้ใน Shot ที่มีบางสิ่งบางอย่างกำลังจะเคลื่อนตัวขึ้น หรือกำลังจะตกลง เช่น Shot ที่ยานอวกาศกำลังจะตกลงอยู่พื้นโลก เป็นต้น



ภาพที่ 45 ตัวอย่าง Speed Line แบบตรง

ที่มา : Post by นายเอ็มนะตัวเธอร์, 17 มิถุนายน 2010, www.roigoo.com;

Sairus, Dec 2004, polykarbonbbs.com;

และ itachiextreme, 2008, <http://itachiextreme.deviantart.com>

สรุปเรื่ององค์ประกอบของการวาดการ์ตูน นอกจากจะมีการเขียน Storyboard ที่ดีแล้ว องค์ประกอบอื่นๆ เช่นพวกการจัดหน้าการ์ตูน การใส่คำพูด Font Effect หรือการทำ Speed Line ล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้หนังสือการ์ตูนมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และทำให้เนื้อหามีความ น่าสนใจ และน่าติดตามมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้ อยู่ที่ผู้เขียนจะนำมาปรับใช้ให้เข้ากับเนื้อหา และสไตล์ การทำงานของตัวผู้เขียนเอง

ตอนที่ 4 ความหมายและปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์

ในหัวข้อเกี่ยวกับความหมายและปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์จะกล่าวในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายและประเภทของคาแรคเตอร์
2. การออกแบบคาแรคเตอร์สามารถแยกได้อย่างชัดเจน เป็น 2 รูปแบบ

1. ความหมายและประเภทของคาแรคเตอร์

คาแรคเตอร์ หมายถึง ตัวการ์ตูน สัตว์ สิ่งของ สัญลักษณ์ หรือรูปภาพที่ใช้ในธุรกิจเพื่อประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการตลาด ภาพยนตร์ การ์ตูน รูปภาพที่สร้างขึ้นเกิดจากการนำภาพถ่ายมาฉายอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว หรือสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์กราฟิก

ในยุคที่แอนิเมชัน (Animation) กำลังเฟื่องฟู ด้วยเหตุที่มีการประยุกต์เทคโนโลยีมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้อุตสาหกรรมหนังและโฆษณาได้เป็นอย่างดี ทั้งในแง่ช่วยลดต้นทุนการสร้างหนังฟอร์มยักษ์ระดับฮอลลีวูด หรือเติมอรรถรสให้หนังโฆษณามีสีสันเกินจริงได้ ความมหัศจรรย์นี้ส่งผลให้คนไทยหันมาสนใจงานแอนิเมชัน ที่กำลังเป็นเทรนด์ใหม่ในตลาดมัลติมีเดีย ทั้งในงานโฆษณา ภาพยนตร์ และเกม ที่กำลังสร้างสีสันให้ตลาดโลกอย่างรวดเร็ว ปฏิเสธไม่ได้อีกแล้วว่า วิธีคิดด้านการสร้างแบรนด์ ถูกนำไปใช้ในเกือบทุกกระบวนการผลิตสินค้า ไม่เว้นแม้แต่กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่ต้องผ่านกระบวนการทางความคิดในเชิงการตลาด สามารถทำให้คาแรคเตอร์เข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ดังนั้นกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์จึงไม่ต่างไปจากการสร้างแบรนด์ การสร้างการจดจำโดยการวางแผนทางด้านภาพลักษณ์นี้ เป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์และเพิ่มมูลค่าของงานเป็นอย่างยิ่ง นักออกแบบสามารถพัฒนาการแสดงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนี้ให้โดดเด่นได้ โดยใช้ปัจจัยทางการออกแบบต่างๆ อาทิเช่น เอกลักษณ์ บุคลิก ท่าทางการเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ มีรูปร่าง สีสัน หรือ การสื่อสารเนื้อหาเฉพาะ ผ่านการใช้ตัวละครของงานโฆษณานั้นเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันมนุษย์ตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

มาซากาซึ คูโบ (Masakazu Kubo) กล่าวไว้ว่า การสร้างคาแรคเตอร์ให้ครองใจคนได้นั้น แม้ไม่มีสูตร แต่เขามีบรรทัดฐานที่อาจนำไปใช้ได้คือ

1. คาแรคเตอร์ ตัวนั้นต้องมีจุดเด่น เอกลักษณ์ในรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อนำไปแรเงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้วผู้ชมยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครตัวใด

2. คาแรคเตอร์ ต้องมีลักษณะพิเศษ เช่น ตัวปิกาจู (Pikachu) ในเรื่องโปเกมอน ไม่ว่าจะปรากฏออกมาที่ไหน จะมีเสียงร้องว่า ปิกา ปิกา
3. คาแรคเตอร์ ต้องมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เด็กสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย
4. คาแรคเตอร์ ต้องมีชื่อให้เรียกง่าย จำง่ายแม่ได้ยินเพียงครั้งเดียว

การออกแบบตัวละคร (Character Design) ถือเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญในการเขียนการ์ตูนเรื่องๆ หนึ่ง หรือจนไปถึงการสร้างสคริปต์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องหนึ่งเช่นกัน ซึ่งในการออกแบบตัวละคร ไม่ได้เน้นแต่ความสวยงามเท่านั้น ขั้นตอนแรกของการออกแบบตัวละครจะต้องมีการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครตัวหนึ่ง เพื่อให้ตัวละครที่ออกแบบนั้นมีเอกลักษณ์สามารถสื่อสารกับผู้อ่าน และผู้ชมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้จะมีเอกลักษณ์แล้ว ตัวละครก็จะเป็นที่จดจำได้ง่ายอีกด้วย

การออกแบบตัวละคร เป็นขั้นตอนของสร้างตัวละครขึ้นมาตามเนื้อเรื่องที่เราสร้างขึ้น โดยตัวละครใดๆ ก็ตาม ถ้าเราระบายสีดำลงไปในตัวละครนั้นทั้งตัว ซึ่งจะทำให้มองเห็นแต่โครงร่างเท่านั้น หากตัวละครตัวนั้นดูโดดเด่น และมีบุคลิกที่สามารถจดจำได้ง่ายแล้วละก็ นั่นละที่เรียกว่าตัวละครที่ดี ซึ่งนี่คือข้อแนะนำจากคุณมาซากาซึ คูโบ (Masakazu Kubo) ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ชุดโปเกมอน (Pokemon) (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 52-53)

2. การออกแบบคาแรคเตอร์สามารถแยกได้อย่างชัดเจน เป็น 2 รูปแบบ

2.1 แนวทางเหมือนจริง

2.2 แนวทางการ์ตูน

2.1 แนวทางเหมือนจริง

นิยมจำลองภาพให้ใกล้เคียงรูปร่างและโครงสร้างของมนุษย์มากที่สุด โดยอาศัยการเลียนแบบ ให้ดูสมจริงทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพนิ่ง เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคช่วยในการตกแต่งภาพให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ในส่วนของภาพเคลื่อนไหว ได้ถูกใช้มาเป็นระยะเวลาานพอสมควร ตั้งแต่เริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้สร้างภาพ 3 มิติ จนกระทั่งในปัจจุบัน ได้มีการพัฒนารูปแบบให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น จนสามารถนำมาใช้แทนที่มนุษย์ได้ เช่น เป็นพิธีกร นักร้อง นักแสดง พรีเซนเตอร์ เป็นต้น ในส่วนของรูปแบบคาแรคเตอร์ ที่จัดแสงเรนเดอร์ออกมาแล้วดูไม่เป็นธรรมชาติ แต่ยังคงสัดส่วนของมนุษย์อยู่ สามารถจัดอยู่ในรูปแบบเหมือนจริงเช่นกัน



ภาพที่ 46 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง (Lightning: Final Fantasy XIII)

ที่มา : Top games of 2010 by Kidpool on January 4 2011,

Available from <http://my.spill.com>



ภาพที่ 47 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง (Do you want fries with that?)

ที่มา : 10 Outstanding 3D Character Designs and Illustrations Gathered from Deviant Art,

August 27 2009, Modeled in maya, rendered in mental ray by albinism,

Available from designzzz.com and albynism.deviantart.com

2.2 แนวทางการ์ตูน

เป็นรูปแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาคของคนและสัตว์ มาช่วยในการออกแบบเพื่อให้คาแรคเตอร์ โดยใช้วิธีปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติ ไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา หูกว้าง และมีหาง สิ่งที่สำคัญอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ ของตัวคาแรคเตอร์เป็นหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบที่สามารถทำให้สมบูรณ์ ได้ดังนี้

1. เอกลักษณ์ มีรูปแบบทางลักษณะเฉพาะที่แตกต่างเป็นที่น่าสนใจและจดจำ
2. บุคลิกท่าทาง การเคลื่อนไหว ที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
3. สัญลักษณ์ มีรูปร่าง สีสัณ และสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
4. การแสดงอารมณ์ ต้องชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ



ภาพที่ 48 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวไม่เหมือนจริง

ที่มา : คู่มือแนะแนวการวาดรูปมังงะในแบบมืออาชีพ Let's do your dream with Item workshop and On One animation school, Character Sheet by ภัทรวิรินทร์ รัตมาแพทย์ และ ศศิพร ธีรบุษยเวศย์, หน้า 27 และ หน้า 64

ในส่วนของการออกแบบคาแรคเตอร์ แนวทางการ์ตูน จะมีข้อจำกัดที่น้อยกว่า จึงไม่อาจนำมาเปรียบเทียบกับแนวทางที่เสมือนจริงได้ เนื่องจากรูปแบบทั้ง 2 มีกลุ่มเป้าหมาย และการนำเสนอรูปแบบที่แตกต่างกัน ตามลักษณะเนื้อหาที่นำไปใช้งาน

จากรูปแบบที่เสมือนจริงและแบบการ์ตูนของคาแรคเตอร์แล้ว ในการออกแบบยังได้ศึกษาถึงรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. โครงสร้าง (Anatomy)

จากการศึกษาพบว่า โครงสร้างของคาแรคเตอร์ที่มีรูปแบบ เหมือนจริงนั้นมีการอ้างอิงจาก โครงสร้างของมนุษย์โดยตรง ตามหลักของกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) โดยหลักวิทยาศาสตร์ เรียกโครงสร้างของมนุษย์ตามศัพท์ว่า โซมาตไทป์ (Somatotype) ซึ่งได้กำหนดแบบโครงสร้าง ของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ

1.1 เอ็คโตมอร์ฟ ผู้มีลักษณะโครงสร้าง ผอมโย่ง ผิวบาง ร่างกายท่อนบนสั้น แขน-ขายาว ออกและไหล่แคบ มักกล้ามเนื้อลีบและยาว

1.2 เมโซมอร์ฟ ผู้ชายที่มีโครงร่างแบบเมโซมอร์ฟ จะมีมัดกล้ามเนื้อและความแข็งแรงโดยธรรมชาติ เขาจะมีช่วงลำตัวยาวและใหญ่ ส่วนหน้าอกก็จะเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ ส่วนผู้หญิงเมโซมอร์ฟ ก็จะมีแข็งแรง และดูมีมัดกล้ามเนื้อ อีกทั้งมีทักษะทางกีฬาสูงกว่าผู้หญิงทั่วไป

1.3 เอ็นโดมอร์ฟ บุคคลพวกนี้ จะมีกระดูกที่ใหญ่และหนาทื่อๆ กล้ามเนื้อที่สร้างขึ้นมาก็มีลักษณะใหญ่โตทื่อๆ มีเปอร์เซ็นต์ไขมัน สูงเกินค่าเฉลี่ยปกติของคนทั่วไป บุคคลประเภท เอ็นโดมอร์ฟนี้ตามธรรมชาติ เป็นผู้ที่มือทรงออกสั้น แต่บางคนอาจมีช่องท้องยาว



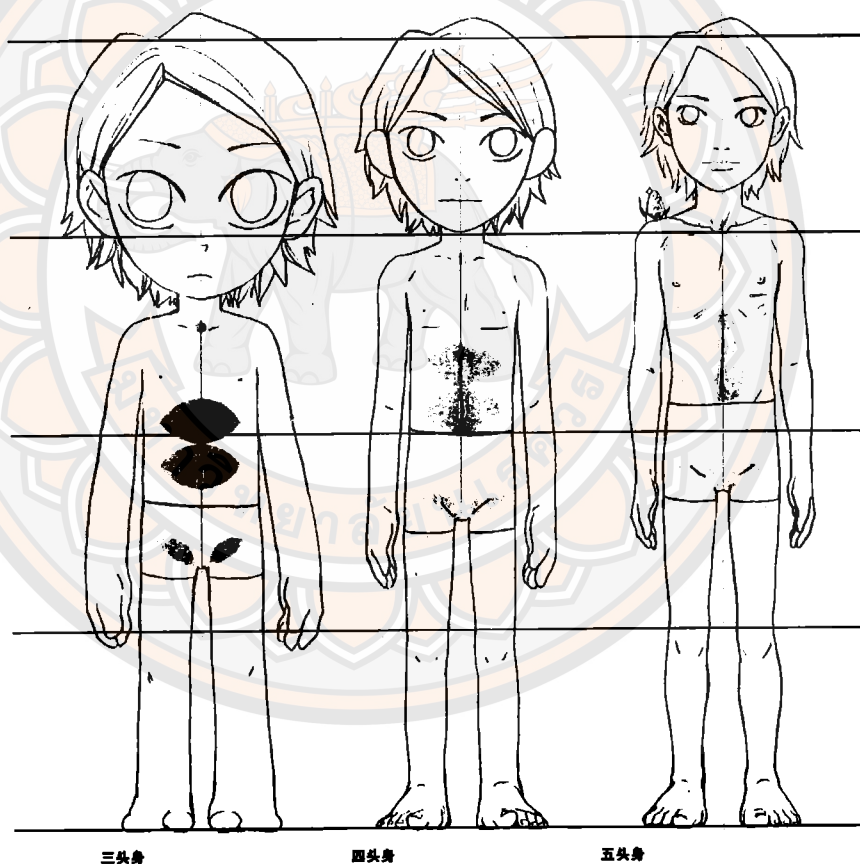
ภาพที่ 49 โครงกระดูกมนุษย์ ด้านหน้า-ด้านหลัง

ที่มา : Skeleton 3D Model, By Digital Artist: Pekdemir productions, 23 July 2009,

Available from fallingpixel.com/skeleton-3d-model/14738

ความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างพื้นฐาน อันเนื่องมาจากสัดส่วนศีรษะต่อร่างกาย ตัวละครที่แตกต่างกัน เกิดจากการปรับเปลี่ยนสัดส่วนศีรษะต่อร่างกายโดยไม่เปลี่ยน ส่วนสูง สังเกตการณ์เคลื่อนไหวตำแหน่งของเอว สะโพก หัวเข่า และข้อศอก ที่เกิดขึ้นตามมา ส่วนความ ยาวและเส้นรอบวงของลำตัวนั้นเกือบจะคงเดิม มีแต่ขนาดศีรษะและความยาวของขาเท่านั้นที่ เปลี่ยนไป โดยพื้นฐานแล้ว ถ้าสามารถวาดลำตัวตามหลักพื้นฐาน จะสามารถวาดตัวละครใน สัดส่วนศีรษะต่อร่างกายเท่าใดก็ได้ตามที่ต้องการ

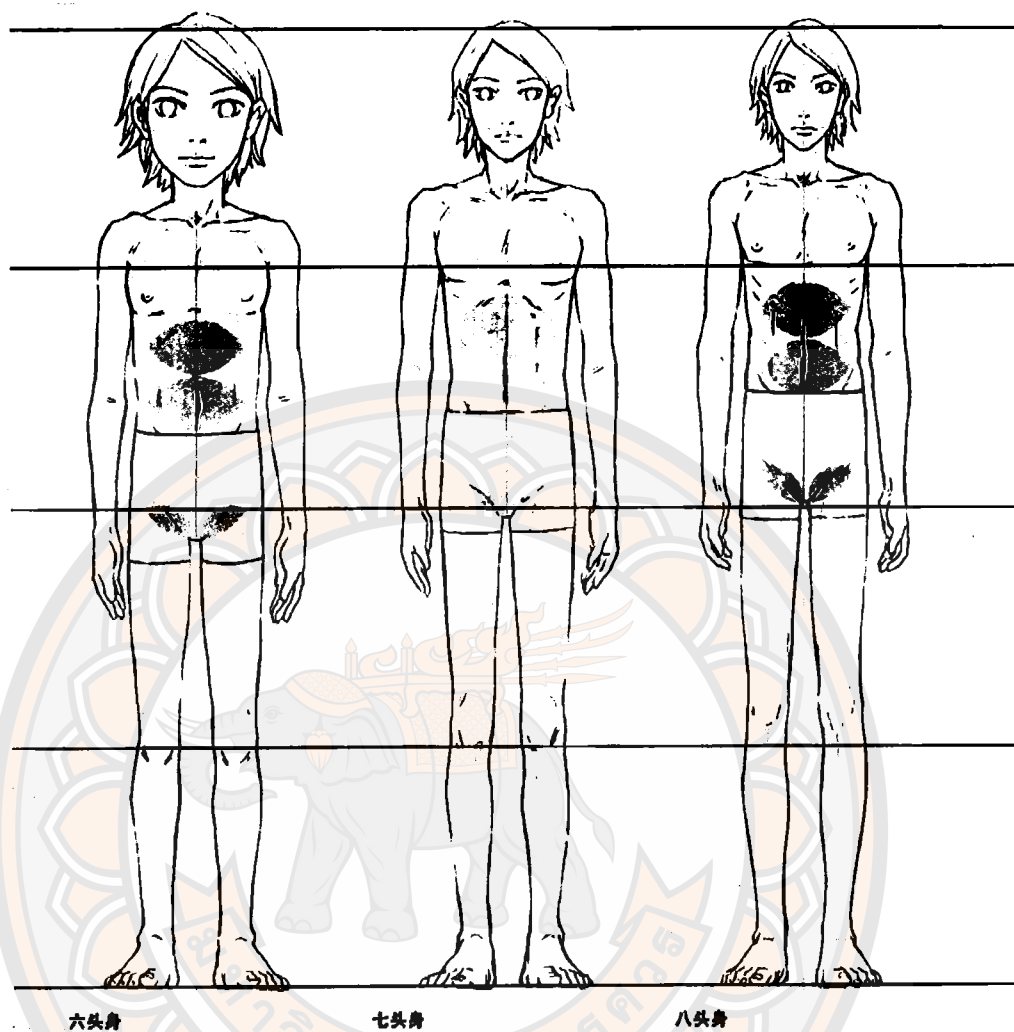
สัดส่วนที่นิยมวาดก็มีตั้งแต่สัดส่วน 1 : 3 ไปจนถึง 1 : 8 ถ้าเป็นสัดส่วนตั้งแต่ 1 : 9 ขึ้นไป จะเป็นสัดส่วนที่หาดูได้ยาก เพราะเป็นสัดส่วนที่ผิดธรรมชาติ เหมาะกับการออกแบบคาแรคเตอร์ที่ มีลักษณะเด่นเฉพาะตัว



ภาพที่ 50 สัดส่วนคาแรคเตอร์ 1 : 3, 1 : 4 และ 1 : 5

ที่มา : Ai Kosaki, How to draw manga : Drawing Yaoi การวาดการ์ตูนเพื่อนชาย,

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชชิ่ง, 2552), ฉบับภาษาไทยหน้า 20, ฉบับภาษาญี่ปุ่นหน้า 18.



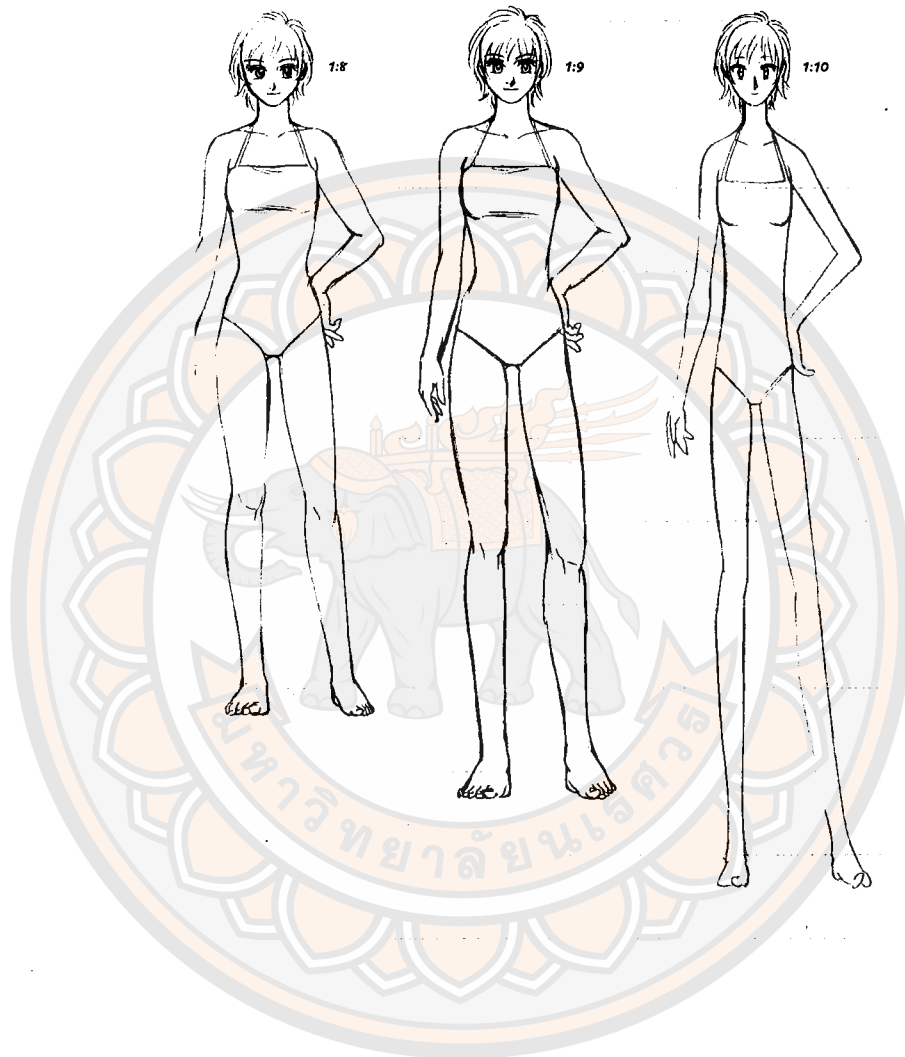
ภาพที่ 51 สัดส่วนคาแรคเตอร์ 1 : 6, 1 : 7 และ 1 : 8

ที่มา : Ai Kosaki, *How to draw manga : Drawing Yaoi การวาดการ์ตูนเพื่อนชาย*,

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชชิ่ง, 2552), ฉบับภาษาไทยหน้า 21, ฉบับภาษาญี่ปุ่นหน้า 19.

สัดส่วนศีรษะต่อร่างกายแบบหายาก

สัดส่วนศีรษะต่อร่างกาย
แบบพิศกรรมชาติ



ภาพที่ 52 สัดส่วนคาแรคเตอร์แบบหายาก และพิศกรรมชาติ

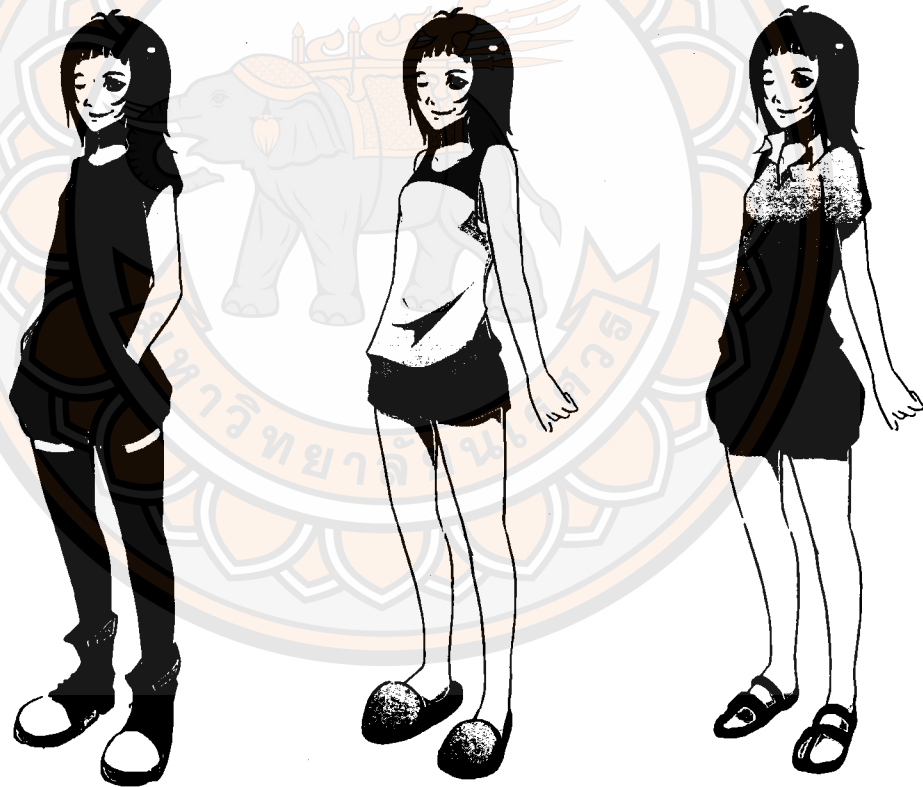
ที่มา : Hayashi Hikaru, How to draw manga sketching manga-style การวาดการ์ตูนใน
แบบมังงะ เล่ม 2 สัดส่วนที่สมจริง,

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชชิ่ง, 2555), 59.

2. เครื่องแต่งกาย (Costume Design)

เครื่องแต่งกายหลากหลายขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งาน ด้วยจุดเด่นของคาแรคเตอร์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ ทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ โดยไม่ต้องอ้างอิงจากการตัดเย็บ วัสดุ เนื้อผ้า แต่อย่างไร ก็สามารถออกแบบให้เห็นจากความ เป็นจริงได้ทั้งรูปแบบ วัสดุ และโทนสี

การออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากจะทำให้ตัวคาแรคเตอร์มีความเด่นชัดขึ้นแล้ว เครื่อง แต่งกายสามารถบ่งบอกบุคลิก และอุปนิสัยของคาแรคเตอร์ได้อีกด้วย เช่น คาแรคเตอร์สาว เรียบร้อยมักจะมีการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ดูเรียบร้อย สีสันสวยตา หรือตัวละครที่มีนิสัยรัก สบาย เครื่องแต่งกายก็จะมีน้อยชิ้น ไม่ซับซ้อนในการสวมใส่



ภาพที่ 53 ตัวอย่างภาพแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร

3. อารมณ์และนิสัย (Expression)

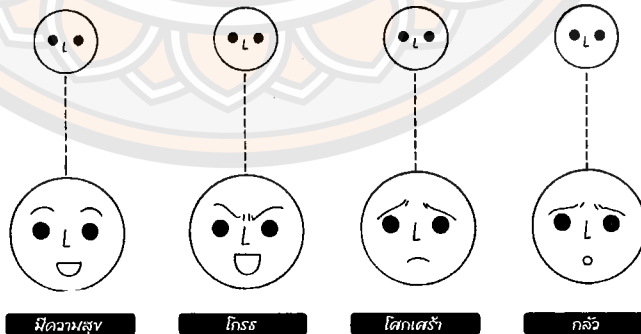
ตัวละครทุกตัวจะต้องมีอารมณ์ เช่น อารมณ์โกรธ ดีใจ เสียใจ ร้องไห้ ตกใจ เบื่อ และอื่นๆ ซึ่งเราจะต้องออกแบบไว้ด้วย ถ้าตัวละครโกรธจะทำหน้าตาอย่างไร หิวทำหน้าอย่างไร เพื่อทำหน้าอย่างไร อารมณ์เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละครนั้นๆ ถ้าตัวละครนั้นเป็นคนที่อารมณ์เสียง่าย เขาจะต้องหน้าบูดบึ้งอยู่เป็นประจำ หรือว่าถ้าตัวละครนั้นเป็นคนที่อารมณ์ดี เขาควรที่จะมีหน้าตายิ้มแย้มเสมอ การที่ตัวละครนั้นมีนิสัยจะให้ตัวละครมีลักษณะพิเศษขึ้นอีก

รากฐานของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกเริ่มจากสัญลักษณ์ พุดอย่างง่ายๆ คือมนุษย์เรามีสีหน้าหลากหลายมาก ตั้งแต่มีความสุขสุดขีดไปจนถึงโกรธเคืองสุดๆ ชนิดที่ดูจนเห็นแล้วอดร้องออกมาไม่ได้ ลองสมมุติว่าคุณได้อ่านข้อความว่า สีหน้าแสดงความโศกเศร้าอันยาวนาน คุณจะนึกถึงสีหน้าแบบใด? มีหลายแบบให้นึกถึง อาจจะเป็นลมหรืออย่างอื่น แม้แต่คนวาดรูปไม่เป็นก็ยังอ่านอารมณ์ความรู้สึกจากภาพได้ความสามารถชนิดนี้ได้รับการปลูกฝังกันมาตั้งแต่ครั้งโบราณกาลทั่วโลก และเป็นสิ่งที่เราเรียกกันว่าการแสดงสีหน้าด้วยสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นภาษาหนึ่งในตัวของมันเอง การแสดงออกด้วยภาพเป็นพื้นฐานของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและงานแอนิเมชัน ซึ่งค่อนข้างจะตรงไปตรงมา แต่ปัจจุบันกลายเป็นค่อนข้างซับซ้อนทีเดียว



please see the original image for the text below this image.

----- ต่อไป ลองวาดรูปแบบของปากและคิ้วใน 4 แบบ -----



มีความสุข

โกรธ

โศกเศร้า





















กลัว

ภาพที่ 54 การแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสัญลักษณ์

ที่มา : Tadashi Ozawa, How to draw anime & game characters vol.2 expressing emotions

การวาดตัวละครเกมและแอนิเมะ เล่ม 2 การแสดงอารมณ์ความรู้สึก

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชชิง, 2552), 8.

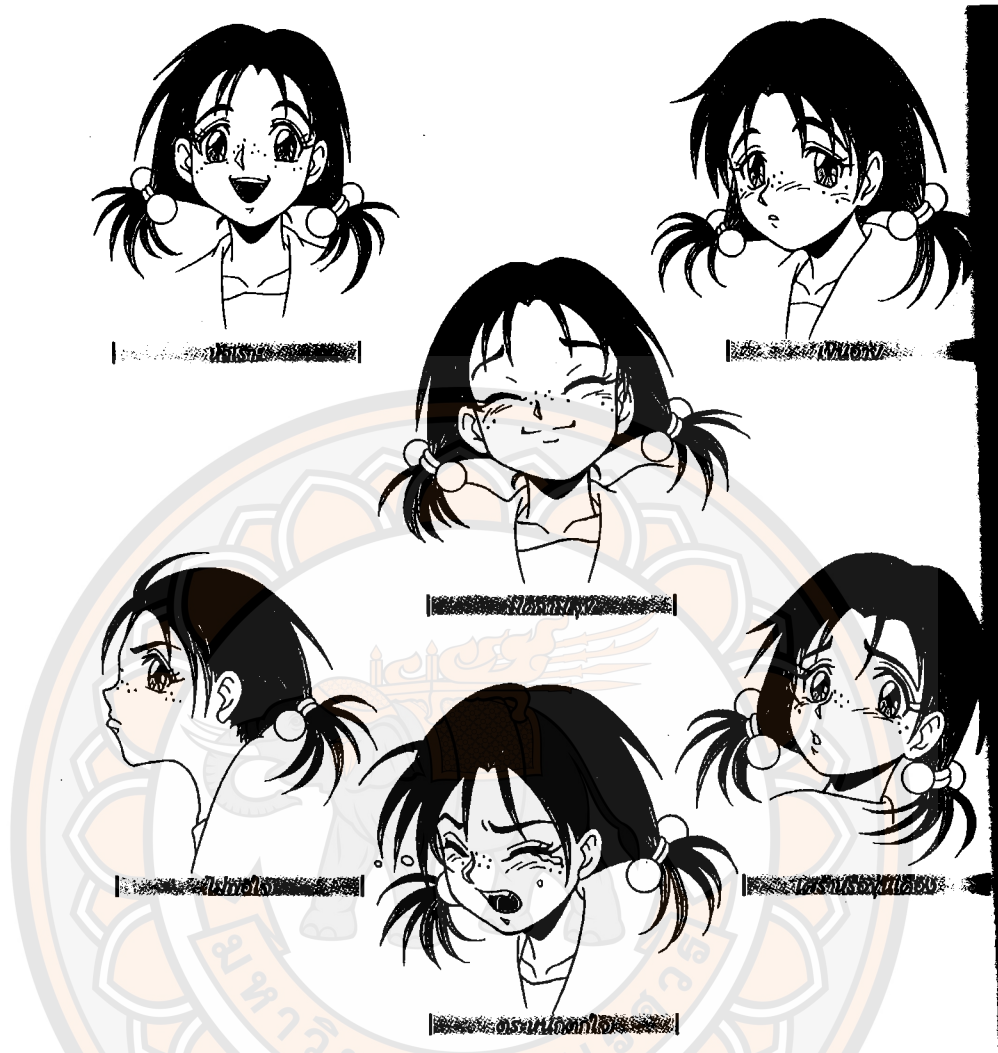
ยิ้ม / ปาก	มีความสุข	โกรธ	โศกเศร้า	กลัว
—	 กึ่งท้อใจ นัยยะทาง ภาคภูมิใจ	 หัวเส็ง โกรธเล็กน้อย รำคาญใจ	 เส็งตาย เศร้า	 มีนขา รำคาญใจ ไม่ท้อใจ
—	 อารมณ์ดี ภาคภูมิใจ เห็นดีด้วย	 แข็งตบงาม กลัดกลุ้ม เจ็บขันธ์	 แงง ท้อร้องอย่างเจ็บปวด โศกเศร้า	 สงสัย ไม่สบายใจ + กังวล ลังเล
o	 ประหลาดใจ ประทับใจมาก	 ฉีกทักขวิจารณ์ ประณาม	 หมดเรี่ยวแรง เจ็บปวด ซีมเศร้า	 นวดกลัว ไม่สบายใจ + หนาว ขั่นขั่น
o	 ร่าเริง มีความสุข ดีใจ	 รังเกียจ ขุ่นเคือง พะแพง	 ทุกทำกรรม จากหน้า ผิอนหัว	 ช็อก สับสนงุนงง
o	 ปลื้มปิติ หัวเราะ ดีอกดีใจ	 ขี้ขง ทำทง เดือดดาล	 สิ้นหวัง เจ็บปวดอย่างรุนแรง ทุกทำกรรม	 ดลุ่มดล้ง บาดล้ง

ภาพที่ 55 สัญลักษณ์แสดงสีหน้า

ที่มา : Tadashi Ozawa, How to draw anime & game characters vol.2 expressing emotions

การวาดตัวละครเกมและอนิเมะ เล่ม 2 การแสดงอารมณ์ความรู้สึก

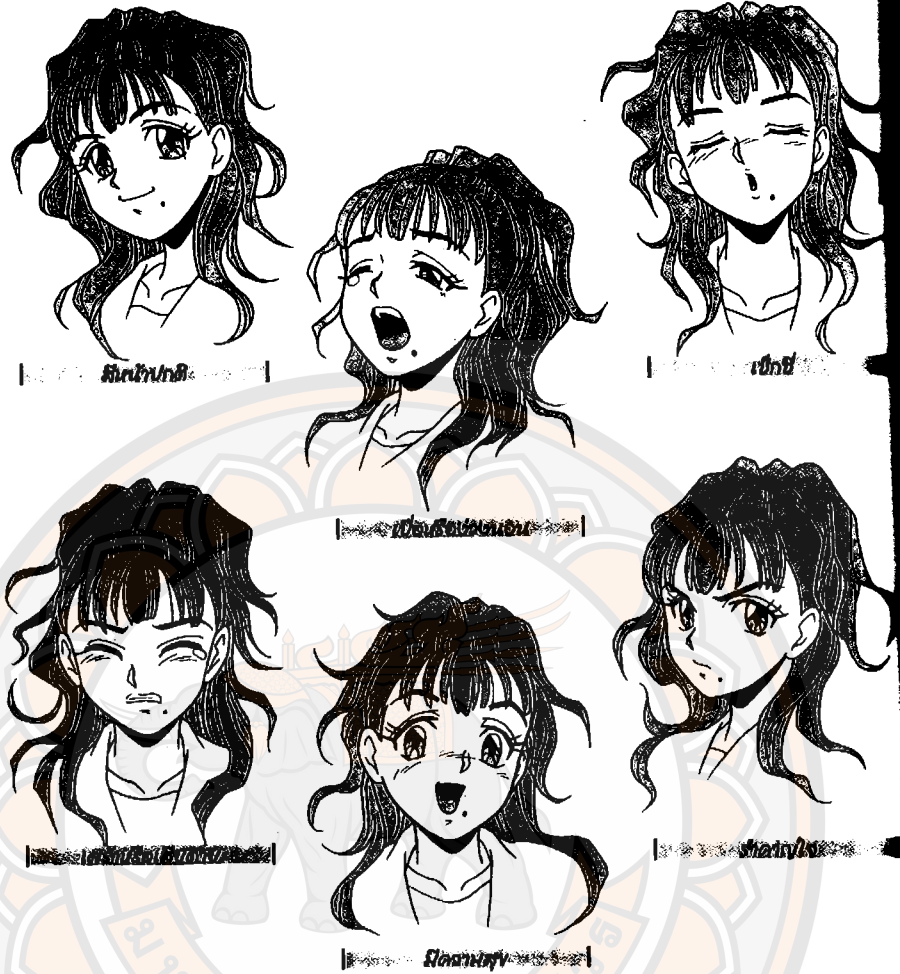
(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชชิ่ง, 2552), 9.



ภาพที่ 56 การแสดงอารมณ์และสีหน้าของคาแรคเตอร์รุ่นน้อง

ที่มา : Tadashi Ozawa, How to draw anime & game characters การวาดตัวละครเกม และ
อนิเมะ เล่ม 5 ตัวละครเกมปิซุใจ (สาวน้อยน่ารัก)

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมพับลิชซิง, 2553), 30.



ภาพที่ 57 การแสดงอารมณ์และสีหน้าของคาแรคเตอร์สาวจอมอัจฉริยะ

ที่มา : Tadashi Ozawa, How to draw anime & game characters การวาดตัวละครเกม และ

อนิเมะ เล่ม 5 ตัวละครเกมบิซูโจ (สาวน้อยน่ารัก)

(กรุงเทพมหานคร: ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2553), 40.

องค์ประกอบของงานออกแบบตัวละคร

ภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์โฆษณา หรือแม้แต่เกมหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จนั้น คงไม่ใช่เพราะเนื้อหาดี บทดี เทคนิคดีหรือองค์ประกอบศิลป์ดีเพียงอย่างเดียว จะต้องมียุทธศาสตร์องค์ประกอบมารวมกัน แต่สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญ ถ้าทำได้ดี ก็ถือว่าประสบความสำเร็จไปครึ่งหนึ่ง แล้วนั่นคือ 'ตัวละคร' ถ้าออกแบบมาได้ดี มีความน่าสนใจ ก็จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี แต่ถ้าออกแบบตัวละครมาไม่ดี ถึงเนื้อหาจะดีขนาดไหนก็คงจะประสบความสำเร็จได้ยาก ดังนั้น การออกแบบตัวละคร หรือ Character Design สำหรับงานการ์ตูน งานภาพยนตร์แอนิเมชัน งานโฆษณา จึงถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้สำหรับนักแอนิเมชันทุกคน

1. การออกแบบตัวละคร (Character Design)

การออกแบบตัวละคร (Character Design) สิ่งแรกที่ต้องคิดคือเราจะเขียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร ถ้ามีบทภาพยนตร์อยู่แล้ว นั่นคือโจทย์ที่เป็นตัวบอกกำหนดรายละเอียดให้เรา เช่น เราจะทำเกี่ยวกับเรื่องราวของเด็กวัยรุ่นยุคใหม่ ต้องไปศึกษาว่าพวกเขาแต่งตัวกันอย่างไร มีความคิดอย่างไร พฤติกรรม และมีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร เมื่อไปศึกษาหาข้อมูลมาได้ได้จึงเริ่มทำการออกแบบ การหาข้อมูลอาจทำให้หลายวิธี เช่น การถ่ายภาพ การสัมภาษณ์ หรือศึกษาจากนิตยสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

หลายคนอาจคิดว่าทำไมต้องทำถึงขนาดนั้น การออกแบบตัวละครสามารถทำได้โดยนึกเอาเอง แล้ววาดมาใช้เวลาไม่กี่นาทีก็ทำงานออกมาได้ ซึ่งก็เป็นไปได้ แต่ตัวละครที่ได้มาจะขาดความมีชีวิตชีวาและมีมิติหลายๆ ด้าน ตัวละครที่ประสบความสำเร็จนั้น แม้ไม่มีสูตรตายตัวที่เป็นข้อกำหนด แต่มีตัวชี้วัดคือ ความนิยมของผู้บริโภค ผู้ชมประทับใจในตัวละคร จากการสัมภาษณ์เด็กส่วนใหญ่จะรู้สึกว่าคุณค่าตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบนั้นมีอยู่จริง หรืออยากให้มีอยู่จริงๆ บนโลกใบนี้ เราจะได้เห็นได้จากพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็ก ที่มักจะเลียนแบบโดยคิดว่าตัวเองเป็นตัวการ์ตูนนั้นๆ โดยการแสดงออกด้วยท่าทาง นิสัย หรือคำพูดที่เป็นจุดเด่นของตัวการ์ตูน

2. ความเป็นเอกลักษณ์ (Original)

การ์ตูนไทยมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลเผยแพร่ไปทั่วโลก และการ์ตูนญี่ปุ่นเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากที่สุดในโลก จะเห็นได้ว่าการ์ตูนซึ่งเป็นฝีมือคนไทยจำนวนไม่น้อย ที่เขียนออกมาแล้วเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น ในความเป็นจริงงานศิลปะได้รับอิทธิพลนั้นถือว่าเป็นเรื่องธรรมดา แต่การที่จะพัฒนาและสร้างใหม่ให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองนั้น ย่อมต้องใช้เวลาในการพัฒนา เช่นเดียวกับในอดีตที่ครั้งหนึ่งญี่ปุ่นเองก็เป็นประเทศที่นิยมลอกเลียนแบบทุกอย่าง จนสามารถนำวิธีการลอกเลียนแบบนั้นมาประยุกต์ ปรับปรุง พัฒนา และผสมผสานให้เข้ากับวัฒนธรรมของตนเองได้

ถึงแม้จะลอกเลียนแบบหรือเขียนมาเท่าไร สุดท้ายทุกคนก็ต้องสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองให้ได้ เพราะการลอกเขาทั้งหมดนั้นถือเป็นข้อกล่าวหาที่ร้ายแรงที่สุดสำหรับผู้ที่ทำงานด้าน ออกแบบตัวละคร

3. กำหนดสถานะของตัวละคร (Status)

การกำหนดสถานะของตัวละคร เราต้องกำหนด ชื่อของตัวละคร เพศ อาชีพ ถิ่นกำเนิดนิสัย จุดอ่อนต่างของตัวละคร เราต้องกำหนดให้ชัดเจนและต้องออกแบบมาให้เหมาะสมกับสถานะที่เรากำหนดไว้แต่แรกด้วย

4. ความพิเศษของตัวละคร (Specialist)

ความพิเศษที่ว่าคือ ความสามารถพิเศษที่ตัวละครนั้นๆ มีอยู่ เช่น สามารถหายใจได้ วิ่งได้เร็วเป็นพิเศษ มีของวิเศษ เป็นคนอ่อนแอ สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มสีสันให้กับตัวละครนั้นๆ

5. ความสวยงาม (Beauty-Cool-Cute-Smart)

ตัวละครจะต้องมีความสวยงาม ดึงดูดใจผู้ชม หน้าตาสวย หรือแต่งตัวดีๆ มีเครื่องประดับสวยใส หรือถึงแม้ว่าตัวละครนั้นจะเป็นคนจน ตัวเหม็น แต่ในความเป็นการ์ตูน ตัวละครนั้นก็ยังคงมีความสวยงามอยู่ดี และถึงแม้จะเป็นตัวร้ายก็เป็นตัวร้ายที่ดี จึงจะดูมีเสน่ห์ เป็นที่น่าสนใจ เช่น Beauty and the Beast นับเป็นตัวอย่างของตัวละครเอกที่ถูกคำสาปกลายเป็นอสูรที่มีหน้าตาที่มีหน้าตาตัวร้าย น่ากลัว แต่ก็ยังดูมีความสวยงามในตัวเอง

6. ชัดเกลادتัวละคร (Clean up)

หลังจากที่ได้ออกแบบตัวละครแล้ว จะต้องทำการชัดเจนให้เป็น Character Design ที่สมบูรณ์ เช่น การออกแบบต่างๆ ดูเข้าที่หรือยัง ต้องปรับส่วนไหนบ้าง หลังจากนั้นก็ลงสีให้เรียบร้อย เวลาลงสีให้เหมาะสมกับตัวละครที่เราทำ Character Design ไปด้วย การชัดเจน ตัวละครจะช่วยให้เราเห็นภาพตัวละครได้อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน หากมีสิ่งใดบกพร่องยังสามารถแก้ไขได้ ถ้าเราใช้เพียงแค่เส้นร่างในการนำเสนองานเราอาจเข้าใจคนเดียว แต่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันต้องประกอบด้วยทีมงาน ฉะนั้นเราต้องสื่อสารให้ทุกคนเข้าใจร่วมกันในสิ่งที่เราได้ออกแบบมานี้

รูปแบบการนำเสนอการออกแบบคาแรคเตอร์

ในปัจจุบันรูปแบบการนำเสนอของตัวละครที่เราพบเห็นในภาพยนตร์โฆษณาในแต่ละประเภทมีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับนักออกแบบหรือผู้กำกับที่จะต้องการสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 4 รูปแบบใหญ่ๆ ดังนี้

1. เพื่อดึงดูดความสนใจ (To attract attention) เป็นรูปแบบการนำเสนอการออกแบบเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้นเพื่อให้มาสนใจว่าภาพยนตร์โฆษณานั้นด้วยภาพและเสียงที่ตื่นตา
2. เพื่ออธิบายแนะนำ (To explain instructions) เป็นรูปแบบการนำเสนอของตัวละครหรือเพื่อ เป็นการเล่าความเป็นมาของตัวละครแต่ละคน
3. เพื่ออธิบายความคิดรวบยอด (To explain concepts) เป็นรูปแบบการนำเสนอแบบเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์โฆษณาโดยเผยแพร่เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ว่าเกิดอะไรขึ้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร
4. เพื่ออ้างอิงสิ่งที่ปรากฏจริง (To inform of the appearance) เป็นการนำเสนออธิบายเนื้อหาและสาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตหรือปัจจุบัน โดยอาจจะอ้างอิงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือสร้างเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นให้เหมือนจริงโดยอ้างอิงความเป็นจริง

มาซึกาฮาชิ คูโบ กล่าวว่า เวลาจะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นสักเรื่อง จะต้องมั่นใจได้เลย ว่าต้องไปได้ทั่วโลก นอกจากจะเอาชนะใจคนในชาติแล้ว ยังต้องชนะใจคนทั่วโลกด้วย ไปเกมอนถือ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างรายได้มหาศาลไปแล้วทั่วโลก ทั้งยอดขายสินค้าจากตัว Character ทั้งเทรตติ้ง การ์ดเกม วิดีโอเกม ซึ่ง 3 องค์ประกอบนี้ทำให้ไปเกมอนมีชื่อเสียงไปทั่วโลก

1. การ์ดเกม
2. วิดีโอเกม
3. ภาพยนตร์แอนิเมชัน

เรื่องไปเกมอนกำเนิดจากการ์ดเกม เมื่อได้รับความนิยมนำมาพัฒนาเป็นหนังสือการ์ตูน และสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ ต่อมาจึงสร้างเป็นวิดีโอเกมที่มีภาคต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งความบันเทิงแบบนี้ เป็นสิ่งที่ Walt Disney ยังไม่มีถือเป็นกลยุทธ์ด้านการตลาดที่ผสมผสานกันอย่างครบวงจรโดยผ่าน ตัวสินค้า คือ Character Design



To avert disaster, Red must try to land the uncontrollable Team Rocket battleship somewhere safe and take out all the bombs planted onboard before the ship explodes. The five Pokémon owners have arrived at the starting conclusion of this chapter of their story after much trials and tribulations. After giving their all, will they finally get the resolution they seek? A new arc begins, with the introduction of the fascinating Battle Frontier and a new Trainer! The real thing only starts now!

www.chuangyi.com.sg/english

©2005 Hidenori Kusaka, Shigeo Fukuda, Ken Sugita, Junichi Masuda, Satoshi Tajiri & the Pokémon Company. All Rights Reserved.
Published by Chuang Yi Publishing under license from the Pokémon Company.
English edition for distribution and sale in Singapore only.

ISBN 978-963-276-353-2



CEMC



ภาพที่ 58 หนังสือการ์ตูน Pokémon Adventure เล่มที่ 26

ที่มา : mangahere.com

ตอนที่ 5 การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ หรือตัวละคร

เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนหนังสือการ์ตูน หรือการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. บุคลิกแบบจำลอง
2. บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

1. **บุคลิกแบบจำลอง** หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนี้จะมีนิสัย อาทิ ฟู ฯลฯ อย่างไรก็ตาม นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น

กรณีตัวอย่าง : ในเรื่อง Kuroshitsuji แม่บ้านสาวที่ชื่อ Meirin ภายนอกเหมือนแม่บ้านสาว ชุ่มชามประจำบ้าน แต่พอถอดแว่นออกแล้ว กลับเปลี่ยนบุคลิกเป็นมือปืนสาว



ภาพที่ 59 แม่บ้าน Meirin ตัวละครในเรื่อง Kuroshitsuji

2. **บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว** หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูนตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น กลุ่มตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Kimi ni todoke เป็นการ์ตูนที่มีตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของตัวเองเด่นชัดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะนางเอกของเรื่อง คุโรฮิเมะ ซาวาโกะ เพราะเป็นตัวละครที่เจ๋งๆ ซ้ำๆ แถมคล้ายกับตัวละครในเดอะริง ทำให้เพื่อนๆ ร่วมห้องเรียกเธอว่าซาวาโกะ

ส่วนคาเสะฮายะ โชตะ พระเอกของเรื่องที่มีบุคลิกและเอกลักษณ์ที่ตรงข้ามกับนางเอกอย่างชัดเจน โชตะเป็นคนที่ร่าเริง แจ่มใส สามารถเข้ากับทุกคนได้ง่าย และมองเพื่อนที่มีเอกลักษณ์ของแต่ละคนที่ชัดเจน อายานะ ยาโนะเป็นสาวสวย ใจกล้า นิสัยเหมือนผู้ใหญ่ จิซึรุ โยชิตะเป็นสาวหัวเหมือนเด็กผู้ชาย และซานาดะ ริวเป็นหนุ่มที่มีบุคลิกนิ่งๆ เป็นนักกีฬา แอบรัวเป็นบางครั้ง



ภาพที่ 60 Kimi ni todoke ฝากใจไปถึงเธอ

จากซ้ายบน อายานะ ยาโนะ, จิซึรุ โยชิตะ, ซานาดะ ริว, คาเสะฮายะ โชตะ และ คุโรนุมะ ซาวาโกะ
ที่มา : animeandgravityfalls2.tumblr.com/post/15070497223

บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวละคร สามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร ควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรมบุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุมมอง และจัดวางในทิศทางที่แตกต่างกัน มีการแสดงสีหน้า และอารมณ์ประกอบ ออกแบบโทนสีของตัวละคร เมื่อสามารถออกแบบตัวละครครบทุกองค์ประกอบแล้ว ก็จะสามารถนำมาพัฒนากับงานได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นงานหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ



ภาพที่ 61 ตัวอย่าง Character Design จากเรื่อง Starry Sky : Yoh Tomoe
ที่มา : Post by eunjungle, Feb 12, 2010, Character Design by Kazuaki,
Honeybee Developer, gallery.minitokyo.net

ประเภทของตัวละครในเรื่อง

ประเภทของตัวละครหลัก (Archetypes) คือ ประเภทของตัวละครที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง เป็นปกติที่ในเรื่องหนึ่งเรื่องจะมีตัวละครมากมาย และแต่ละตัวจะมีความสำคัญ และมีหน้าที่หลักในเรื่องที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถแบ่งสถานะของตัวละครในเรื่องออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Hero หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่องนั่นเอง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่ง หรือไม่เก่งก็ได้ เพราะเป็นไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดี ตัวเอกต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่าง เพื่อเอาไว้เป็นจุดอ่อน เพราะถ้าตัวเอกเก่งจนเกินไป จะทำให้เนื้อเรื่องดำเนินยาก และน่าเบื่อ

2. Mentor ผู้ช่วยอาจารย์ หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาลฟ์ ใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในชุดสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา ซึ่งบทบาทของนางเอก สามารถอยู่ในประเภท Mentor ได้เช่นกัน

3. Herald เพื่อนพระเอก/นางเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก มักจะรอบรู้ในเรื่องที่ไม่คาดฝัน สามารถทำให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

4. Threshold Guardian ตัวละครที่มีนิสัย หึง ดุ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มักจะมีหน้าที่หลักคือ คอยมาพิสูจน์ฝีมือ และทดสอบความตั้งใจจริงของ Hero เรียกว่าเป็นตัวละครที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของพระเอก/นางเอก แต่ด้วยที่นิสัยที่หึง จึงจะมีบทบาทบ้างในบางครั้ง และมักจะออกมาในช่วงที่ตัวหลักท้อแท้ หรือจุดพีคของเรื่อง

กรณีตัวอย่าง : Rokudo Mukuro จาก Katekyo Hitman Reborn เป็นคนที่คอยติดตามดู Sawada Tsunayoshi ตลอดเรื่อง บางทีก็ทำตัวเหมือนเป็นศัตรู บางทีก็เข้ามาช่วยเหลือ ไม่มีใครเข้าใจในตัวเขาได้ว่าเขาทำอะไร เพื่ออะไร เป็นตัวละครที่ค่อนข้างจะมีปริศนามากที่สุดในเรื่อง



ภาพที่ 62 Rokudo Mukuro จากเรื่อง Katekyo Hitman Reborn
ที่มา : reborn.wikia.com

4. Shape Shifter ตัวละครที่ไม่ค่อยจริงจัง เป็นหน้าที่หลักของ Shape Shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมมองไปจากที่เคยเป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่าย ๆ ก็คือเป็นตัวอุจฉา ซึ่งอาจจะเป็นคนสนิทของตัวเอกก็ได้ แต่เพียงไม่เผยนิสัยจริงๆ ออกมา

5. Trickster ตัวป่วน หรือตัวฮา ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะให้กับเรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ ตัวเล็ก น่ารัก นิสัยบ้าเปื้อน ชุ่มชาม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูง อาจจะมีผลมาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ในส่วนตัว Trickster ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่อง คงขาดความสนุกไปมากเลยทีเดียว

6. Shadow อีกฝ่ายที่สำคัญของเรื่อง นั่นคือผู้ร้าย จอมมาร ตัวละครประเภทนี้ จะขาดไม่ได้เลย เพราะมีหน้าที่หลักคือ จะคอยขัดขวางพระเอก และจะเป็นคนที่อยู่เหนือ Hero ไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง แต่สุดท้ายแล้วก็ต้องพบกับจุดจบอยู่ดี

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร (Basic Character Design) มีหลักการอยู่สองเรื่องคือ Profile Data และ Style

1. Profile Data เป็นสิ่งที่สำคัญมาก สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

1.1 ID คือข้อมูลชื่อ-นามสกุล, สัญชาติ, ชนเผ่า, อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา มีไฟ แผลเป็น หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น

1.2 Characteristic เป็นตัวที่บ่งบอกในเรื่องของบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา ซึมเศร้า ใจร้อน ขี้เหงา เก็บตัว หรือ มีความเป็นผู้นำ ฯลฯ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

1.3 Role บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือ ต้องไปแก้แค้นให้พ่อ

1.4 Background บอกภูมิหลัง ที่มาของตัวละคร ว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชารวา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงใหลมาช่วยให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

1.5 Power บอกความสามารถเด่นๆ หรือความสามารถพิเศษ เช่น สามารถใช้เวทมนต์ได้ สามารถสะกดจิตคนได้ เป็นต้น

1.6 Associate เป็นการบ่งบอกว่าตัวละครตัวนี้มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง มีผลอะไรต่อตัว Hero บ้าง

2. Style เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่า จะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวน่ารัก แนวสยองขวัญ และใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือ ดูอิมคริม สำหรับเรื่อง Style ต้องลองศึกษาแนวการ์ตูนเยอะๆ ไม่ว่าจะเป็นแบบเสมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ อย่างแนว SD (Super Deformed)

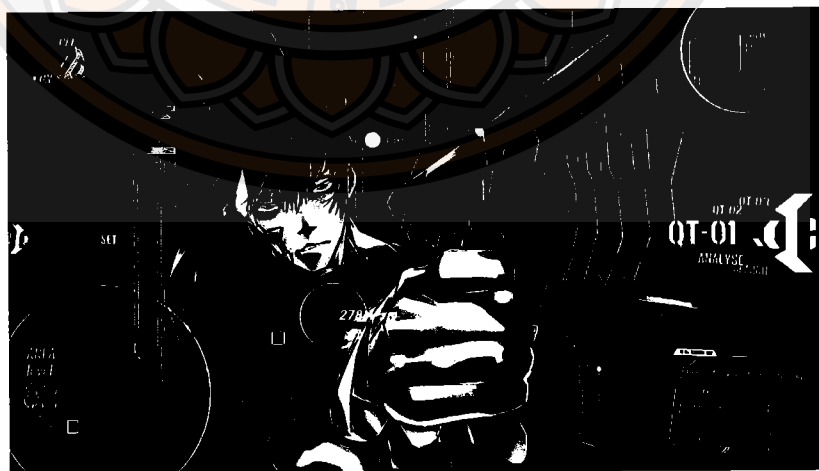
การออกแบบ Character ที่ดีไม่ใช่จะต้องเน้นให้สวยอย่างเดียว ถ้าสวยแล้วไม่สามารถตอบได้ว่าเป็นอะไร อายุเท่าไร ถีอดาบเพราะอะไร ทำไมต้องคาบนูหรี ทำไมต้องใส่หมวก ทำไมต้องใส่ชุดนี้ ทำไมต้องมีแผลเป็น จะไปไหน ไปทำอะไร และอื่นๆ อีกมากมาย หลายคำถาม แบบนั้นก็จะเหมือนมันเป็นแค่ภาพที่มีวิญญาณ ไม่มีเรื่องราว หรือหนักๆ เข้าก็คือ เหมือนแค่ไปลอกงานสวยๆ มาเท่านั้นเอง ซึ่งผิดกระบวนการออกแบบตัวละคร ทำให้สานงานต่อได้ลำบากในภายหลัง

การออกแบบตัวละคร ไม่จำเป็นว่าต้องเป็นคนเสมอไป ทุกอย่างที่อยู่บนโลก ทุกอย่างที่เราคิดสามารถเป็นตัวละครได้หมด ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ต่างๆ ต้นไม้ ดอกไม้ จนไปถึงเหล่าทวยเทพบนสวรรค์ชั้นฟ้า และนรกใต้พิภพ

(บทความต้นฉบับโดย sccomputer.igetweb.com, 2554)

อีกหนึ่งตัวอย่างของตัวละครที่ออกแบบมาได้โดดเด่น เป็นที่น่าจดจำ และเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องแปลกใหม่น่าสนใจ เพราะเป็นแนวจิตวิทยาและวิทยาศาสตร์ผสมกัน นั่นคือเรื่อง PSYCHO-PASS เป็นเรื่องราวในประมาณปี 2113 ในโลกที่สามารถวัดระดับและบ่งบอกปริมาณของสภาพจิตใจกับบุคลิกภาพของคนได้ทันที ข้อมูลต่างๆ ถูกจัดเก็บและนำไปประมวลผล โดยเรียกการวัดนั้นว่า 'Psycho-Pass' สำหรับพวกหน่วยมือปราบจะมีปืน Dominator เป็นทั้งอาวุธและเครื่องมือสำหรับวัดระดับนั้น ผู้ที่มีระดับ Psycho Pass สูงเกินไปจะถูกจับกุม และถ้าสูงจนไม่เหมาะสมที่จะอยู่ในสังคมหรือเป็นอันตรายต่อผู้อื่นจะถูกวิสามัญทันที

(บทความต้นฉบับโดย online-station.net, 17 October 2012)



ภาพที่ 63 การ์ตูนเรื่อง PSYCHO-PASS

ที่มา : Post by Rosu, Akira Amano, Production I.G, gallery.minitokyo.net

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร (Character Design) จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว เพราะจะขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการนำไปใช้งาน ว่างาน สเกลใหญ่ หรือเล็ก เช่น นำไปสานต่องานเขียนการ์ตูน งานแอนิเมชัน หรือนำไปใช้ในสื่อบางแขนง แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบตัวละครทั่วไป จะมีขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

1. เริ่มจากโจทย์
2. สร้างและออกแบบข้อมูลของตัวละคร
3. วาด
4. เตรียมตัวละคร
5. สร้าง Character Model Sheet

1. เริ่มจากโจทย์

เป็นเรื่องปกติ จะต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มต้นทำงานได้ ไม่เช่นนั้นจะผิดกระบวนการของการออกแบบตัวละคร ซึ่งโจทย์ที่ว่าก็คือ 'เนื้อเรื่อง' ก่อนอื่นต้องเข้าใจก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดำเนินดีแค่ไหน ไซ่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอ ควรจะมีความน่าสนใจ ซึ่งการดึงดูดคนอ่านด้วยเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ถัดมาคือเรื่องของการออกแบบตัวละคร เพื่อให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ในขั้นตอนแรกต้องสรุปโจทย์ออกมาให้ได้ว่าเราจะทำอะไร เช่น ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกม โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเฟรมสมระหว่างขอมบี้กับมังกร และมีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด พอได้โจทย์ ก็จะมีแนวทางในการออกแบบตัวละครอย่างชัดเจน

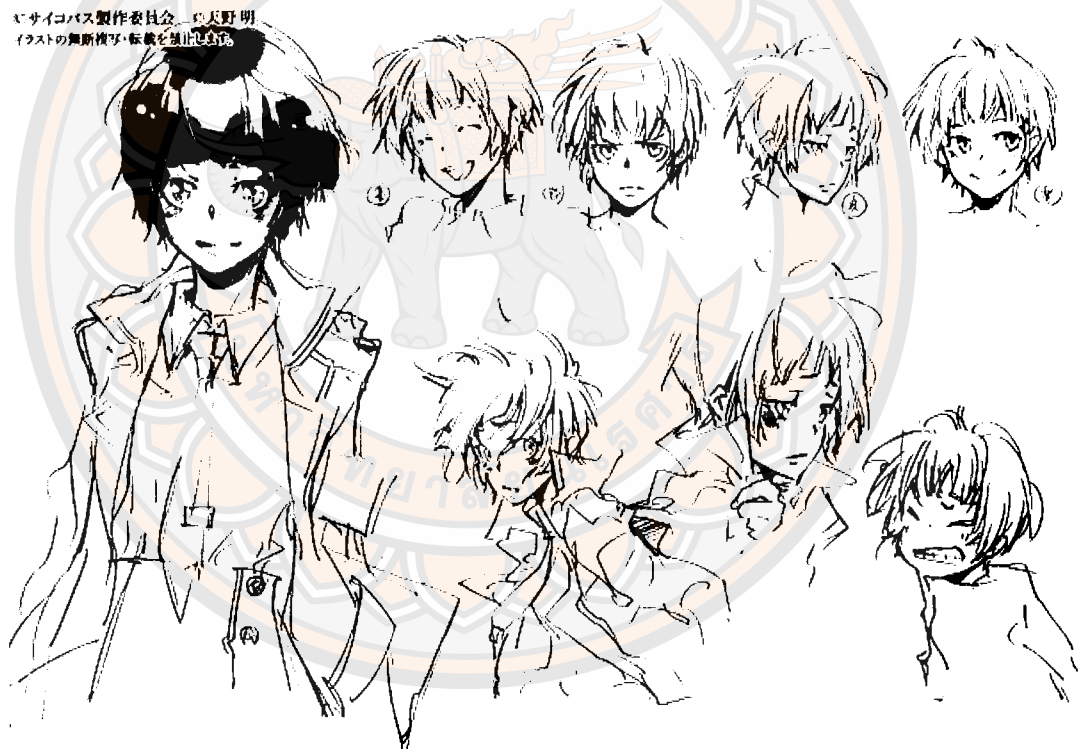
2. สร้างและออกแบบข้อมูลของตัวละคร

หลังจากที่ได้โจทย์สำหรับการทำงานแล้ว ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของตัวละครขึ้นมา ออกแบบโดยใช้หลักการกำหนด Profile Data แต่ในส่วนของ Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นของการออกแบบตัวละครเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครดูมีชีวิตจริงๆ ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด ซึ่งนักออกแบบตัวละครบางคน ให้ความสำคัญในส่วนของ การเตรียมข้อมูลตัวละครละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละคร

3. วาด

ถือเป็นขั้นตอนที่สนุกสำหรับงานออกแบบตัวละคร มีมากมายหลากหลายวิธีในการออกแบบ เช่น ลงมือเขียน เขียนออกมาหลายแบบ หลายชิ้น หลายท่าทาง หรือเรียกกันว่าเขียนแบบ Thumbnail หรือจะเขียนแบบรูปเดี่ยว แล้วพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการแต่อย่ากดดัน อย่าคิดแต่ว่าออกแบบให้จบไป ต้องให้ความสำคัญของการออกแบบตัวละครเสมอ

ข้อสำคัญในการออกแบบตัวละคร คือ ต้องออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ ก็เหมือนกับ การใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือ ถ้าเป็นนักออกแบบตัวละครมืออาชีพจะสามารถใส่สไตล์ที่เป็น ของคนออกแบบเองลงไปในทุกตัวละครได้ ผลคือเมื่อเราไปเห็นตัวละครนี้ที่ไหน เราก็สามารถจำได้ว่าเป็นผลงานการออกแบบของนักออกแบบตัวละครคนนี้



ภาพที่ 64 ตัวอย่างงาน Sketch นางเอกเรื่อง PSYCHO-PASS ซีเนโมริ อากาเนะ

เส้นต้นฉบับโดย อาจารย์อากิระ อามาโนะ

ที่มา : By Scott Green, November 04 2012, crunchyroll.com

©サイコパス製作委員会 ©天野明
イラストの無断複製・転載を禁止します。



©サイコパス製作委員会 ©天野明
イラストの無断複製・転載を禁止します。



ภาพที่ 65 ตัวอย่างงาน Sketch นางเอกเรื่อง PSYCHO-PASS สีเนโมริ อากาเนะ

เส้นต้นฉบับโดย อาจารย์อากิระ อามาโนะ

ที่มา : By Scott Green, November 04 2012, crunchyroll.com

4. **เตรียมตัวละคร** หลังจากที่ได้ออกแบบตัวละครแล้ว ต้องมีการขัดเกลา (Clean up) ลอกเส้น หรือวาดใหม่ให้สวยงาม เพื่อที่จะนำตัวการ์ตูนที่ออกแบบนี้ไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูน ควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาด และสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง เมื่อเข้าใจสัดส่วน และขนาดของตัวการ์ตูน จะทำให้สามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูน ในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น

5. **สร้าง Character Model Sheet** เป็นขั้นตอนต่อจากการออกแบบตัวละครเสร็จสิ้นแล้ว ในการสร้าง Character Model Sheet จะเป็นการวาดด้านอื่นๆ ของตัวละครที่ออกแบบไว้ เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด หรือ เป็นขั้นตอนเพื่อใช้สำหรับนำงานออกแบบตัวละครไปพัฒนาต่อได้ในด้านอื่นๆ นั้นเอง

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูน หรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในการเขียนการ์ตูน และงานแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน มุมมองตัวละคร อารมณ์ และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทาง โดยนักวาดภาพ (Artist) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์งานเป็นของตัวเอง ดังนั้นนักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิง เพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet จะเรียกกันว่า "On-model" ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าทาง มีมุมมองที่แตกต่างกัน รวมไปถึงสีหน้าต่างๆ ของตัวละคร

ในส่วนของตัวประกอบบางตัว อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง แต่อย่างไรก็ตาม แนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือเขียนหนังสือการ์ตูน หรือการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ไม่ว่าจะด้วยโปรแกรมใดก็ตาม เพราะ Model Sheet จะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

(บทความต้นฉบับโดย sccomputer.igetweb.com, 2554)



ภาพที่ 66 ตัวอย่าง Character Model Sheet ตัวละครหลัก เรื่อง PSYCHO-PASS
ที่มา : Post By Duckroll, 10 10 2012, www.neogaf.com

สรุปการออกแบบตัวละคร ถือเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับกระบวนการทำงาน จำเป็นจะต้องมีหลักการ และวิธีการต่างๆ เพื่อให้การออกแบบตัวละครนั้นเป็นไปในทางที่ถูกต้อง และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะนำเสนอ โดยจะต้องมีการเริ่มศึกษาหาข้อมูลเพื่อที่จะใช้สร้างตัวละคร กำหนดเรื่องราว รูปร่างหน้าตา อุปนิสัย สถานะ เพื่อที่จะทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น จะต้องหมั่นวาดและออกแบบให้มากๆ ให้ได้หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้จะได้ฝึกฝนการวาดและออกแบบตัวละครไปด้วยในตัวแล้ว ตัวละครที่ออกแบบจะดูมีความหมาย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นที่ยึดจำของผู้ที่พบเห็น

ในส่วนของการเขียนการ์ตูน การสร้างและออกแบบ Character Model Sheet ก็ถือเป็นกระบวนการการทำงานที่สำคัญ เพราะ Model Sheet จะเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของตัวละครนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี สามารถทำให้งานเขียนไม่สะดุด หรือผู้ร่วมงานมีความเข้าใจไปพร้อมๆ กันกับผู้ออกแบบ เพราะจะได้มีการสร้างและออกแบบหน้าตา มุมมอง รูปร่าง สีหน้า และอุปนิสัยของตัวละครไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว นอกจากนี้จะใช้ในงานเขียนการ์ตูน ถ้าการ์ตูนเป็นที่ถูกใจนักอ่าน เป็นที่นิยม หรือมี Rating มาก ก็อาจจะมีการขยายมาสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งในจุดนี้ Character Model Sheet จะมีประโยชน์ต่อการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ทำให้งานมีความแม่นยำ เสรีจเร็ว และมีคุณภาพ

ตอนที่ 6 ทฤษฎีสี

6.1 ความหมาย คำจำกัดความของสี และคุณสมบัติพื้นฐานของสี

สี (Color) หมายถึง ลักษณะแสงสว่าง ปรางูแก่ตาให้เป็นสีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น นอกจากนี้แต่ละสียังเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้แตกต่างกันอีกด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

สี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

สี เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่นำมหัศจรรย์ สีมีอยู่ในแสงแดด เป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง จะปรากฏให้เห็น เมื่อแสงแดดส่องผ่านละอองน้ำ ในอากาศและเกิดการหักเห ทอเป็นสีรุ้งออกมา สีรุ้งที่เราเห็นในท้องฟ้า มีอยู่ 7 สีคือ ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม และแดง ดังภาพที่ 1 ถ้าเรานำแท่งแก้ว สามเหลี่ยม (Prism) มาให้แสงแดด ส่องผ่าน แท่งแก้วก็จะแยกสี ออกจากแสงให้เห็น เป็นสีรุ้งเช่นเดียวกัน

สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. สีที่เป็นแสง (Spectrum) ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสง
2. สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) ได้แก่ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ ฯลฯ

ในแสงนั้นมีสีต่างๆ รวมกันอยู่แล้วทุกสี แต่ได้ผสมกันอย่างสมดุล จนกลายเป็นสีขาวใส เมื่อแสงกระทบวัตถุที่มีสี วัตถุนั้นจะดูดสีทั้งหมด ของแสงไว้ แล้วสะท้อนสีที่เหมือนกับตัววัตถุเอง ออกมา เราจึงเห็นสีของวัตถุนั้น ยกตัวอย่างเช่น แสงส่องมาถูกลูกโป่งสีแดง สีแดงของลูกโป่งจะตอบรับสีแดง ในแสง แล้วสะท้อนสีแดงนั้นเข้าสู่ตาของเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนสีออกมาทุกสี ส่วน วัตถุสีดำไม่สะท้อนสีใดเลย

(ภาควิชาเทคโนโลยีการบรรจุ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547)

สรุปได้ว่า สี เกิดจากปรากฏการณ์ของแสงที่กระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนมาที่ตาของเรา ทำให้เกิดเป็นสีต่างๆ ออกมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นสีแดง น้ำเงิน เหลือง เขียว เป็นต้น และสียังมีมากมายหลายชั้น สามารถผสมผสานกันให้เกิดสีใหม่ขึ้นมาได้อีกหลายร้อยสี ไม่ว่าจะเป็นการผสมผสานกันระหว่างแม่สีทั้งสามสี ผสมกับสีขาว หรือสีดำก็ตาม คุณค่าของสีที่ได้ก็จะมี ความแตกต่างกันออกไป ซึ่งอยู่ที่เนื้อสีที่ผสมเข้าไป และนอกจากจะเกิดสีขึ้นมามากมายแล้ว สีแต่ละสียังสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์ที่แตกต่างกันด้วย

คำจำกัดความของสี

1. สีคือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. สีคือ แม่สีที่เป็นวัตถุ (Pigmentary Primary) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีคือ สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณสมบัติพื้นฐานของสี

1. สีแท้ (Hue)

คือ คุณลักษณะของสีที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง เช่น สีแดง สีเขียว สีนํ้าเงิน เหลือง ม่วง ฯลฯ เป็นสีแท้ที่อยู่ในวงสีธรรมชาติ ยังคงเป็นสีแท้ที่ยังไม่ถูกผสม โดยสีใด ๆ เป็นสีประเภท Chromatic Color



ภาพที่ 67 สีแท้ (Hue) ที่อยู่ในวงสีธรรมชาติ
ที่มา : oknation.net/blog/kasemsakk

2. คุณค่า (Value)

คือ คุณลักษณะของสีที่เกี่ยวข้องกับน้ำหนักอ่อน-แก่ (Lightness & Darkness) สีทุกสีจะมีค่าเป็นของตัวเอง เริ่มจากอ่อนที่สุดจนขาว กระทั่งถึงเข้มที่สุดจนเกือบดำ ซึ่งคุณค่าน้ำหนักอ่อนนี้จะเกิดจากสีแท้ถูกผสม หรือถูกเจือจาง (ด้วยน้ำ หรือน้ำมันผสม) หรือสีแท้ที่ได้รับการผสมกับสีขาว ทำให้คุณค่าของสีนั้นอ่อนลง เรียกว่าสีที่มีน้ำหนักอ่อน และค่าน้ำหนักแก่ที่เกิดจากสีที่มีเนื้อสีที่เข้มขึ้น หรือสีที่ถูกผสมกับสีดำ ทำให้คุณค่าของสีนั้นเข้มขึ้น เรียกว่าสีที่มีน้ำหนักแก่



ภาพที่ 68 ตัวอย่างค่าสีอ่อน - แก่ที่ผสมและเจือปนมาจากสีแท้
ที่มา : idrawgirls.com

3. ความจัด หรือความอิ่มตัวของสี (Intensity & Saturation)

ความจัดของสี (Intensity) คือ คุณลักษณะของสีที่เกี่ยวข้องกับ ความสด หรือความสว่าง (Brightness) และความไม่สดใสหรือความหม่น (Dullness) ความจัด และความหม่นของสีนี้มีอยู่ในสีที่มีวรรณะทุกสี ดังเช่น สีที่อยู่ในวงสีธรรมชาติทุกสี ถ้าเป็นสีแท้ที่ไม่ได้ถูกผสมด้วยสีใด แต่ละสี จะมีความสด หรือค่าความสว่าง ในตัวเอง ความไม่สดใสหรือความหม่นของสีดังกล่าวเกิดจากการผสมของสีคู่หรือที่เรียกว่า สีคู่ตรงกันข้าม ในวงสีธรรมชาติ ความหม่นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปริมาณของสีที่นำมาผสม และความสดใสและไม่สดใสของสีไม่มีค่าคงที่ หากอยู่ในสิ่งแวดล้อมหรือพื้นหลัง (Background) ที่ประกอบอยู่ด้วย

Hue



Saturation



Brightness



ภาพที่ 69 เปรียบระหว่างสีแท้ สีหม่น และสีสว่าง
ที่มา : lindaperry.us

4. สีกลาง (Neutral Colors)

คือ สีประเภท Achromatic Color เป็นสีที่ไม่มี Hue ที่สามารถระบุว่าเป็นสีใด หรือ สีกลุ่มหนึ่งที่ไม่ได้ถูกบรรจุไว้ในวงล้อสี ซึ่งก็คือ สีดำ สีขาว และสีเทา



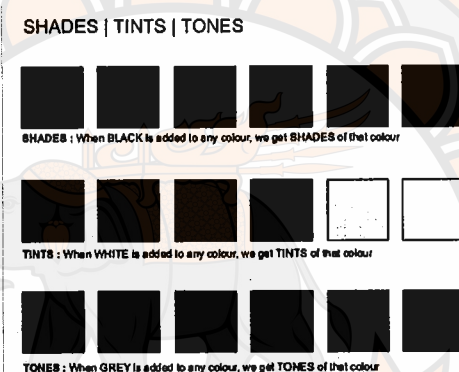
ภาพที่ 70 ตัวอย่างสีกลาง

5. สีอ่อน สีเข้ม และโทนสี (Tint , Shade and Tone)

เป็นคุณสมบัติที่เกิดขึ้นจากการผสมสีกลางดังกล่าวเข้ากับสีประเภท Chromatic Color คือสีที่มี Hue ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงค่าของ Hue ดังนี้

- เมื่อสี Hue ผสมกับสีขาว จะได้เป็นสีอ่อน (Tint of the Hue)
- เมื่อสี Hue ผสมกับสีเทา จะได้เป็นโทนสีที่ระดับต่าง ๆ (Tone of the Hue)
- เมื่อสี Hue ผสมกับสีดำ จะได้เป็นสีเข้ม (Shade of the Hue)

สีอ่อน สีเข้ม และโทนสี มีประโยชน์อย่างมากในการวางโครงสร้างสี เพราะทำให้สีหนึ่งสามารถแสดงออกและให้ความรู้สึกได้หลายรูปแบบ ทดแทนการใช้สีเดียว ซึ่งอาจมีลักษณะที่ไม่น่าสนใจ



ภาพที่ 71 ตัวอย่างสี Tint, Shade and Tone

ที่มา : asianpaints.com

การรับรู้เรื่องสี (Color Perception)

การรับรู้ต่อสีของมนุษย์ เกิดจากการมองเห็น โดยใช้ตาเป็นอวัยวะรับสัมผัสของการมองเห็น ตาจะตอบสนองต่อแสงสีต่างๆ โดยเฉพาะแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ และจากดวงไฟ ทำให้มองเห็น โดยเริ่มจากแสงสะท้อนจากวัตถุผ่านเข้านัยน์ตา ความเข้มของแสงสว่าง มีผลต่อการเห็นสี และความคมชัดของวัตถุ หากความเข้มของแสงสว่างปกติ จะทำให้มองเห็นวัตถุชัดเจน แต่หากความเข้มของแสงสว่างมีน้อย หรือ มีมืด จะทำให้มองเห็นวัตถุไม่ชัดเจน หรือพร่ามัว

นักวิทยาศาสตร์ได้เคยทำการศึกษาเกี่ยวกับความไวในการรับรู้ต่อสีต่างๆ ของมนุษย์ ปรากฏว่าประสาทสัมผัสของมนุษย์ไวต่อการรับรู้สีแดง สีเขียว และสีม่วงมากกว่าสีอื่น ส่วนการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับสีนั้น เด็กส่วนใหญ่จะชอบภาพที่มีสีสดใสสดใสมากกว่าภาพขาวดำ ชอบภาพที่มีหลายสีมากกว่าสีเดียว และชอบภาพที่เป็นกลุ่มสีร้อนมากกว่าสีเย็น

(โกสุม สายใจ, 2540)

6.2 ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน พื้นผิวเครื่องปั้นดินเผาและที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (Rock Painting) เริ่มทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศส และประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และเพิงหินในที่ต่างๆ มีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ.2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาได้ค้นพบอีก ซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขด จิตรกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยาเป็นหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลือง

ในสมัยโบราณ ชาวเขียนจะเอาวัตถุต่างๆ ในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน ซึ่งจีนเป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้รง หรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่างๆ แต่ไม่นิยมใช้เขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำ โดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ สีธรรมชาติ และสีที่มนุษย์สร้างขึ้น

1. สีธรรมชาติ

เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้าและยามเย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน น้ำทะเล

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

เป็นสีที่ได้จากการสังเคราะห์ขึ้นมา เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ และการตกแต่งสถานที่

6.3 แม่สี

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

1. แม่สีของแสง

เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพยนตร์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุ

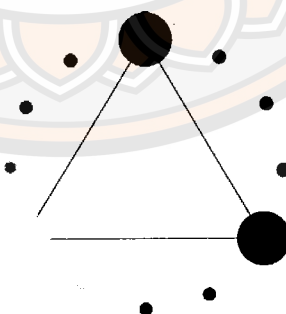
เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการของศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

แม่สีวัตถุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิดวงจรัส เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรัสจะแสดงสีต่างๆ ดังต่อไปนี้

6.4 วงจรัส

วงจรัส (Color Circle) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจรัส จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

สีชั้นที่ 1 (Primary Colors) คือ แม่สี 3สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน



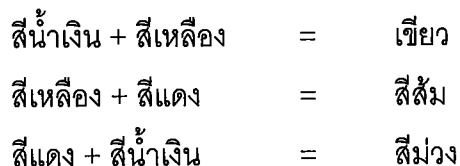
Primary Colors
Red, yellow, and blue are pure; they can't be mixed from other colors. All of the other colors on the wheel are created by mixing primary colors.

ภาพที่ 72 วงจรัสสีชั้นที่ 1

ที่มา : internetliterature2011.files.wordpress.com

สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สีจะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี

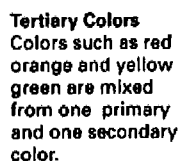
สีน้ำเงิน + สีเหลือง = เขียว
 สีเหลือง + สีแดง = สีส้ม
 สีแดง + สีน้ำเงิน = สีม่วง



Secondary Colors
 Orange, purple, and green each consist of two primaries mixed together.

ภาพที่ 73 การผสมกันของแม่สี ทำให้เกิดวงจรสีขั้นที่ 2
 ที่มา : internetliterature2011.files.wordpress.com

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สีทั้ง 3 สี กับสีขั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี



Tertiary Colors
 Colors such as red orange and yellow green are mixed from one primary and one secondary color.

ภาพที่ 74 การผสมกันของแม่สีและสีขั้นที่ 2 ทำให้เกิดวงจรสีขั้นที่ 3
 ที่มา : internetliterature2011.files.wordpress.com

สีกลาง (Neutral Color) คือ สีที่เกิดการผสมสีทุกสี ในวงจรสี หรือ แม่สี 3 สี ผสมกับจะได้สีเทาแก่ สีทั้ง 3 ชั้น เมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรจะได้ลักษณะเป็นวงล้อของสีนั่นเอง



ภาพที่ 75 การผสมของสีทุกสีที่ได้จากชั้นที่ 1 2 และ 3 จนได้มาเป็นสีกลาง
ที่มา : erinkruger.wordpress.com

6.5 วรรณะสี

วรรณะสี (Tone of Color) คือ ความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่มในวงจรสี โดยจะแบ่งตามความรู้สึกทางด้านอุณหภูมิ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 วรรณะ คือ

1. สีวรรณะร้อน (Warm Tone)

คือสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น ร้อนรุ่ม ตื่นเต้น เร้าใจ ทำให้มีพลัง แข็งแรง สร้างความกระฉับกระเฉง สนุกสนาน จะประกอบไปด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง เป็นต้น

2. สีวรรณะเย็น (Cool Tone)

คือสีที่ให้ความรู้สึกตรงกันข้ามกับสีวรรณะร้อน คือเป็นสีที่ให้ความรู้สึกเย็นสบาย เย็นตา รู้สึกถึงความสงบ สดชื่น ประกอบไปด้วย สีเขียวเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วงอมน้ำเงิน

6.6 สีตรงข้าม

สีตรงข้าม (Complementary Color) หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรสี และจะมีการตัดกันอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน และหากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (สีเทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่สีตรงข้าม ได้แก่

สีเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วง
สีแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียว
สีน้ำเงิน	ตรงข้ามกับ	สีส้ม
สีเขียวเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วงแดง
สีส้มแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียวน้ำเงิน
สีม่วงน้ำเงิน	ตรงข้ามกับ	สีส้มเหลือง



ภาพที่ 76 สีคู่ตรงข้ามในวงจรสี

ที่มา : www.wordimagemedi.com

6.7 สีข้างเคียง

สีข้างเคียง (Analogous Color) หมายถึง สีที่อยู่เคียงข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรสี มีความคล้ายคลึงกันหากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความกลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใด ความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลง ความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นสีในวรรณะเดียวกัน สีข้างเคียงได้แก่

สีแดง – สีส้มแดง – สีส้ม หรือ สีม่วงแดง – สีแดง – สีส้มแดง

สีส้มเหลือง – สีเหลือง – สีเขียวเหลือง หรือ สีส้มแดง – สีส้ม – สีส้มเหลือง

สีเขียว – สีเขียวน้ำเงิน – สีน้ำเงิน หรือ สีเขียวน้ำเงิน – สีเขียว – สีเขียวเหลือง

สีม่วงน้ำเงิน – สีม่วง – สีม่วงแดง หรือ สีม่วงน้ำเงิน – สีน้ำเงิน – สีเขียวน้ำเงิน

6.8 จิตวิทยาสี กับอารมณ์ และความรู้สึก

ในด้านจิตวิทยา (Psychology of Color) สี เป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆ จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึก และความหมายต่างๆ ได้แก่

สีแดง	ให้ความรู้สึก	เร้าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดใ สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	ปลอดภัย แจ่มใส กว้าง ปวดเบรื่อง
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ มีเสน่ห์ มนต์รา
สีดำ	ให้ความรู้สึก	มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด
สีแสด	ให้ความรู้สึก	สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เศร้า เจ็บขริม สงบ แก่ชรา
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	เจียบขริม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง
สีทอง	ให้ความรู้สึก	มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

พลังของสีสามารถช่วยในการบำบัดโรคได้ นักจิตวิทยาเชื่อว่าสีมีความสัมพันธ์กับร่างกาย จิตใจ อารมณ์ของเราทุกคน สีบอกความเป็นตัวตน สีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีม่วง ให้ความรู้สึกที่ต่างจากสีโทนเย็น เช่น สีขาว สีเขียว สีฟ้า สีชมพู เป็นต้น สีโทนร้อนหรือสีโทนเย็นจะไปกระตุ้นต่อมไพเนียล ซึ่งจะส่งผลถึงฮอโมน ความรู้สึก จิตใจ อารมณ์ของแต่ละบุคคล (ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภวรรณ พันธุ์จันทร์)

สรุปแล้ว สีถือว่เป็นสิ่งสำคัญที่ส่งอิทธิพลต่อหลายๆ สิ่งรอบด้าน เพราะว่าสีมีอารมณ์ และความหมายในตนเอง สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับศาสตร์อื่นๆ ได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านงานศิลปะ และการออกแบบตกแต่ง ด้านจิตวิทยา ด้านวิทยาศาสตร์-ฟิสิกส์ และหลากหลายแขนงอีกมากมาย ซึ่งการนำสีไปใช้ ก็อยู่ที่วิจารณญาณของแต่ละบุคคลว่าจะนำสีออกไปใช้ในทางทิศทางใด ถ้าสามารถนำสีไปใช้สื่อความหมายในตัวผลงานได้ดี ก็จะทำให้ผลงานนั้นๆ มีเสน่ห์ และสามารถดึงดูดผู้คนที่เข้ามาสนใจในตัวผลงานของเราได้เช่นกัน

ตอนที่ 7 จิตวิทยาเบื้องต้น

จิตวิทยา ถือเป็นศาสตร์ที่น่าศึกษาเรียนรู้ เพราะเป็นศาสตร์ที่เป็นเรื่องของสภาวะจิตใจของมนุษย์ ทำไมคนเราถึงชอบไม่เหมือนกัน ทำไมคนเราถึงชอบทะเลาะกัน ทำไมวัยรุ่นชอบมีพฤติกรรมอะไรแปลกๆ ทำไมถึงต้องมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ ซึ่งถ้าหากศึกษาให้ลึกเข้าไป ก็จะสามารถวิเคราะห์ได้ว่า มีเหตุปัจจัยอะไรที่ทำให้คนมีพฤติกรรมแบบนี้

มีบทความ เอกสาร และหนังสือมากมายที่ให้ความหมายของคำว่า จิตวิทยา มาในแนวทางที่คล้ายๆ กัน แต่ในวิจัยฉบับนี้ ได้ขอยกความหมายของจิตวิทยา รวมถึงความรู้พื้นฐานในเชิงจิตวิทยา มาจากหนังสือ "รู้ใจคนด้วยจิตวิทยา ไม่ยาก" ของคุณพวงศัมนัส บุศยประทีป (ศศ.ม จิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

จิตวิทยา (Psychology) คือ ศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ โดยพฤติกรรมที่ว่านั้นรวมถึงแต่การกระทำที่แสดงออกภายนอก และความคิดที่ซ่อนอยู่ภายใน จิตวิทยาต้องการอธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์นั้นมีรายละเอียดเป็นอย่างไร มีสิ่งใดบ้างที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือส่งผลให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังนำความรู้ที่ศึกษา มาทำนายพฤติกรรมต่างๆ หากมีเหตุการณ์หนึ่งๆ เกิดขึ้น หรือเมื่อคนๆ หนึ่งได้เจอกับบางสิ่งบางอย่าง คนๆ นั้นจะแสดงพฤติกรรมอย่างไร หรือมีความคิดอย่างไรตามมา สิ่งสุดท้ายในการศึกษาคือการควบคุม ว่าต้องทำอะไรจึงสามารถทำให้คนทำพฤติกรรมที่ต้องการได้ หรือทำอะไรให้คนปฏิบัติพฤติกรรมตามที่ต้องการ

จิตวิทยานั้น มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงได้กับทุกเรื่องราว ซึ่งการศึกษาในศาสตร์ของหลักจิตวิทยาเบื้องต้นนั้นก็ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องทำการศึกษาค้นคว้า เพราะในเนื้อหาของการทำวิจัยฉบับนี้ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคลที่มีมหาบาปทั้ง 7 ประการอยู่ในตนเอง เป็นเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรม ดังนั้น การเรียนรู้ในส่วนของจิตวิทยาจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อผลงานวิจัยชิ้นนี้

นอกจากจะศึกษาเรื่องของประวัติความเป็นมาของบาป หลักการเขียนการ์ตูน ทฤษฎีสีแล้ว ในส่วนของจิตวิทยาก็ต้องศึกษา เพราะตัวละครแต่ละตัวนั้น ล้วนมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปตามพื้นฐานลักษณะนิสัยที่ได้ถูกสร้างขึ้นให้เหมาะสมตามแต่ละบาป ทำไมตัวละครตัวนี้ถึงขี้เกียจ ทำไมตัวละครตัวนี้ถึงโมโห โกรธง่าย หรือ ทำไมตัวละครตัวนี้ถึงมีจิตใจที่อิจฉาริษยา ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว จะต้องมียุปัจจัยหลักที่ทำก่อให้เกิดพฤติกรรมทั้งสิ้น



ภาพที่ 77 ตัวอย่างของตัวการ์ตูนที่แสดงพฤติกรรมความโกรธ
(Lucy from Elfen Lied)
ที่มา : www.picturesdepot.com



ภาพที่ 78 ตัวอย่างของตัวการ์ตูนที่แสดงพฤติกรรมเบื่อหน่าย หรือเกียจคร้าน
(Nara Shikamaru from Naruto)
ที่มา : www.fanpop.com

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานการศึกษาอิสระครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อให้เห็นถึงที่มาและความสำคัญของบาปทั้ง 7 ประการ และเพื่อให้เป็น ข้อคิดในการปฏิบัติตนและดำเนินชีวิต แสดงให้เห็นว่าการที่ไม่สามารถยับยั้งบาปในตัวเองได้นั้นจะ เกิดผลเสียอย่างไร ซึ่งแต่ละคนจะมีผลกระทบ และบทสรุปที่แตกต่างกันออกไป โดยมีขั้นตอนและ วิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

1.1 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร

- หนังสือคู่มือการจัดทำสารนิพนธ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับ พ.ศ. 2550
- Let's do your dream with item workshop and on one animation school.
- CG Comic & Painting : คัมภีร์วาดและลงสีการ์ตูนด้วย Photoshop
- How to draw manga - Sketching Manga-Style 1 : การวาดตามแผน
- How to draw manga - Sketching Manga-Style 5 : การร่างของประกอบฉาก
- How to draw manga : เทคนิคการวาดฉากต่อสู้
- How to draw manga : การวาดการ์ตูนเพื่อนชาย
- How to draw manga : เทคนิคการวาดภาพแบ็คกราวนด์
- Let's comic : นิทานโลก

1.2 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเว็บไซต์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่

1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบาปทั้ง 7 ประการ

- http://th.wikipedia.org/wiki/บาป_7_ประการ
- http://en.wikipedia.org/wiki/Seven_deadly_sins
- <http://writer.dek-d.com/3140031/story/view.php?id=431246>
- www.baanjomyut.com/library/christianity/07.html
- www.dailynews.co.th/world/22303

1.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการดำเนินงานศึกษาอิสระ

การลงสีในแบบของ Bob Flynn

- http://www.jinxthemonkey.com/comics/more_comics.htm

การลงสีแบบคอมมิก A-Babies vs. X-Babies

- <http://www.modxtoy.com/v1/index.php?showtopic=245303>

เรื่องของการจัดหน้ากระดาษแบบกระดาษ A4 โดย S-light

- <http://www.thaicomic.com/forum/viewtopic.php?t=4869>

กระทู้รวม How to ต่างๆ ของเว็บไซต์ thaicom.com

- <http://www.thaicomic.com/forum/viewtopic.php?t=18943>

การฝึกวาดการ์ตูนแบบจริงจัง

- <http://www.learners.in.th/blogs/posts/492490>

เรื่องของการจัดหน้ากระดาษสำเร็จรูปแบบ Manga

- <http://harkun.exteen.com/20120801/entry>

1.3 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทสื่อมัลติมีเดีย

ภาพยนตร์และแอนิเมชัน (Movie and Animation)

- ภาพยนตร์เรื่อง SE7EN

- ภาพยนตร์เรื่อง Vantage Point : เลี้ยววินาทีสังหาร

- แอนิเมชันเรื่อง Fullmetal Alchemist : เชนกลคนแปรธาตุ (กลุ่ม Homunculus)

- แอนิเมชันเรื่อง REBORN : ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น (กลุ่ม Varia Warriors)

2. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

2.1 กลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุ 15-23 ปี

2.2 บุคคลที่มีความสนใจในสื่อรูปแบบหนังสือการ์ตูน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 อุปกรณ์ (Tools)

- Personal Computer (PC)
- Tablet Wacom bamboo fun pen and touch
- Scanner Canon LiDE 210
- Drafting Light Table

3.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

- Adobe Photoshop CS5

3.3 ฟอนต์ (Font)

- TP Thankun
- TH K2D July8
- 2005_iannnnnJPG
- 2005_iannnnnTKO
- 2005_iannnnnSOS
- 2005_iannnnnCTX_9001
- 2547_Ddinya-08
- Layiji_MaHaNiYom Bao
- Layiji_Lenroonrang
- DSN ThaiRat
- DokChampa

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้ว จะต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความสำคัญต่อผลงานวิจัย ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

4.1 ข้อมูล ความสำคัญ บาบทั้ง 7 ประการ

ซึ่งในแต่ละบาบ แบ่งหัวข้อในการเก็บรวบรวม ข้อมูลดังต่อไปนี้

- ชื่อ (ภาษาไทย / ภาษาอังกฤษ / ภาษาลาติน)
- ลักษณะเด่นของบาบ
- สัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของบาบ
- สีประจำบาบ
- ผลการกระทำของบาบนั้นๆ

4.2 ข้อมูลด้านเทคนิคการทำงาน ประกอบไปด้วย

- การเขียนการ์ตูนที่ถูกต้อง ต้องมีการแบ่งหน้า และเส้นกรอบที่ชัดเจน
- ตัวอย่างการลงสีการ์ตูนแบบ Marvel Comic : A-Babies vs. X-Babies
- ตัวอย่างการลงสีการ์ตูนของ BOB FLYNN

4.3 ข้อมูลด้านแนวความคิดในการดำเนินเนื้อหา

- แนวคิดการเกิดปมปัญหาจากภาพยนตร์ SE7EN
- แนวคิดการดำเนินเรื่องจากภาพยนตร์ Vantage Point : เลี้ยววินาทีสังหาร

4.4 ข้อมูลอ้างอิง (Reference)

4.4.1 ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

เป็นการรวบรวมตัวการ์ตูน และบุคคลที่จะสามารถนำลักษณะ หรือบุคลิกไปใช้ในการออกแบบตัวละคร ตัวการ์ตูนและบุคคลที่ได้เลือกไว้เป็นข้อมูลอ้างอิง มีดังต่อไปนี้

- Asakura Yoh (จากการ์ตูนเรื่อง Shamaning ราชันย์แห่งภูติ)
- Miranda Lotto (จากการ์ตูนเรื่อง D Gray man)
- อัม พัชราภา ไชยเชื้อ (ดารานักแสดง)
- ธัญญา ธัญญาเรศ เองตระกูล (ดารานักแสดง)
- โก โกสินทร์ ราชกรม (ดารานักแสดง)
- เอเอ ปัญญาพล เดชสงค์ (ดารานักแสดง)
- จอย ชลธิชา นวมสุคนธ์ (ดารานักแสดง)
- พิงกี้ สาวิกา ไชยเดช (ดารานักแสดง)
- กิก ดนัย จารุจินดา (ดารานักแสดง)

- จี๊ป อิทธิกร สาธุธรรม (ดารา-นักแสดง)
- Fan Hsiao Fan หรือ Ivy Fan Xiao Fan (นักแสดงชาวไต้หวัน)
- Mitsuba Marui (จากการ์ตูนเรื่อง Mitsudomoe)
- Kanae Iida (จากการ์ตูนเรื่อง Ojamajo Doremi)
- Ichimaru Gin (จากการ์ตูนเรื่อง Bleach เทพมรณะ)

4.4.2 ข้อมูลภาพถ่ายสถานที่ในการดำเนินเนื้อหา

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ภาพถ่ายจากสถานที่จริง และนำมาดัดแปลงในโปรแกรมตกแต่งภาพ เพื่อให้เข้ากับตัวเนื้อหางานวิจัย ซึ่งสถานที่ที่เก็บรวบรวมข้อมูลภาพถ่ายคือ บริเวณมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ และรอบนอก ได้แก่

- ตึกคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ (ตึก ARL และ ตึก ARC)
- หอพักนิสิตบริเวณหลังมหาวิทยาลัยจำนวน 2 แห่ง

5. การศึกษาข้อมูล

จากที่ได้ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จึงได้มีการนำข้อมูลมาทำการออกแบบผลงานวิจัยในขั้นต่อไป ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาบทั้ง 7 ประการ เพื่อให้เป็นข้อคิดในการปฏิบัติตนและดำเนินชีวิต โดยแบ่งขั้นตอนการศึกษาข้อมูลดังนี้

5.1 สร้างและออกแบบตัวละครให้มีความโดดเด่นให้ครบทั้ง 8 ตัวละครหลัก โดยได้ดึงเอาลักษณะและบุคลิกที่โดดเด่นมาจากข้อมูลอ้างอิงที่ได้รวบรวมมา (Reference)

5.2 ศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและสื่อมัลติมีเดียที่ได้สืบค้น เพื่อออกแบบเนื้อเรื่องให้มีความสัมพันธ์กันกับตัวละคร โดยการดำเนินเนื้อหาได้ดึงเอาการดำเนินเนื้อเรื่องแบบเกิดเหตุการณ์ ณ สถานที่แห่งหนึ่ง และจะมีการกล่าวถึงตัวละครทุกตัวก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์นั้นๆ (เริ่มที่จุดจบ)

5.3 สรุปเนื้อหาให้มีความชัดเจน และให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน

6. การพัฒนาและการสร้างสรรค์

การออกแบบสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนมหาบาบทั้ง 7 ประการ จากผลสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า นอกจากจะต้องออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัย ต้องมีการนำเสนอเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษามา ดัดแปลง และพัฒนาต่อไป เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานออกแบบ ซึ่งในส่วนของงานออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนา แบ่งได้ดังนี้

6.1 ผลงานพัฒนาและการสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย

- หนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการจำนวน 1 เล่ม
- ไปสการ์ดตัวละครหลัก 8 แบบ
- ที่คั่นหนังสือลายตัวละครหลัก 8 แบบ
- กล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน

6.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์รูปเล่ม

- การออกแบบเนื้อเรื่อง (Storyboard)
- การออกแบบตัวละครหลัก 8 ตัว
- การใช้ภาพถ่ายสถานที่จริงในการดำเนินเนื้อหา

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องของบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อการออกแบบเนื้อหา

เนื้อหาของบาปทั้ง 7 ประการเป็นเนื้อหาที่สำคัญของศาสนาคริสต์ จึงจะต้องมีการค้นคว้า และวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ซึ่งได้มีการรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลมากมายทั้งเว็บไซต์ และหนังสือที่เกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนมากจะเป็นการหาข้อมูลในรูปแบบของออนไลน์จากหลายๆ เว็บไซต์ มารวมกัน และวิเคราะห์หาส่วนที่เหมือน และใกล้เคียงกันที่สุดเพื่อที่จะนำเสนอข้อมูลที่มีความถูกต้อง ในส่วนของเว็บไซต์ที่เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดคือ

- http://th.wikipedia.org/wiki/บาป_7_ประการ
- http://en.wikipedia.org/wiki/Seven_deadly_sins

สาเหตุหลักที่ใช้ Wikipedia เป็นพื้นฐานของการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพราะเป็นเว็บไซต์ ที่มีคนให้ความเชื่อถือทางด้านข้อมูลมากเป็นอันดับต้น และผู้ใช้งานสามารถร่วมกันแก้ไขข้อมูลในจุดที่ผิดให้ถูกต้องได้ และในส่วนของกรแก้ไขจะเป็นกลุ่มผู้ใช้งานที่มีความรู้ในเรื่องของคำสอนของศาสนาคริสต์เป็นอย่างดี นอกจากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจาก Wikipedia ยังได้มีการวิเคราะห์ ข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์อื่น ได้แก่

- <http://www.baanjomyut.com/library/christianity/07.html>
- <http://www.dailynews.co.th/world/22303>

จากการวิเคราะห์ข้อมูลอ้างอิงเนื้อหาจากเว็บไซต์ ยังได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อ ภาพยนตร์ เพื่อใช้เป็นตัวอย่างในส่วนของกรดำเนินเนื้อเรื่อง ได้แก่

- ภาพยนตร์เรื่อง SE7EN
- ภาพยนตร์เรื่อง Vantage Point : เลี้ยววินาทีสังหาร

7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกข้อมูลอ้างอิง เพื่อการออกแบบตัวละคร

ส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละคร ข้าพเจ้าได้ศึกษาในส่วนของรูปร่างหน้าตา บุคลิกและอุปนิสัยของตัวการ์ตูนอื่นๆ รวมไปถึงนักแสดงที่มีความคล้ายคลึงและเหมาะสมกับบทบาทในเรื่องที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบมากที่สุด ในส่วนของการนำเอาดารานักแสดงมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร นอกจากจะใช้บุคลิกจริงของดารานักแสดงคนนั้นแล้ว ยังใช้บุคลิกของตัวละครที่นักแสดงคนนั้นได้สวมบทบาทอยู่ กรณีตัวอย่าง จอย ชลธิชา นวมสุคนธ์ ด้วยบุคลิกภายนอกเป็นคนที่สดใส ร่าเริง และบทบาทของการเล่นเป็นตัวละคร 'น้องนก' ของจอยในละครเรื่องแรงเงา จึงเป็นข้อมูลอ้างอิงสำคัญในการออกแบบตัวละครประจำบาปราคา เป็นต้น

7.3 การวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกสถานที่ เพื่อใช้เป็นฉากประกอบในหนังสือการ์ตูน จากเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนได้มีการกำหนดฉากและสถานที่ที่สำคัญหลักๆ ดังนี้

- ภายในมหาวิทยาลัยนเรศวร
 - คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ เพราะ Storyboard ได้กำหนดให้ตัวละครหลักทั้ง 8 ตัว เป็นนักศึกษาประจำคณะแห่งนี้
 - หอพักนักศึกษابริเวณมหาวิทยาลัยนเรศวร
- ส่วนของการเลือกฉากหอพักนักศึกษา ตาม Storyboard จะมีช่วงที่เห็นภายนอกหอพักเพียง 2 ตัวละครหลักคือ Sloth และ Greed ซึ่งมีสองหอพักที่ได้รับการเลือกเพื่อให้เหมาะสมกับตัวละครทั้งสอง คือ

1. หอพักเฟื่องฟ้า (ประตู 4) หอรวมและเป็นส่วนตัวเหมาะสำหรับ Greed
2. หอพักพิรุณทอง (ประตู 4) หอพักหญิงสำหรับ Sloth

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบปทั้ง 7 ประการ ได้แบ่งขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 Pre-Production

ตอนที่ 2 Production

ตอนที่ 3 Post-Production

1. Pre-Production

- 1.1 การสืบค้นข้อมูล
- 1.2 แนวทางในการออกแบบ
- 1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง
- 1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร
- 1.5 การออกแบบตัวละคร
- 1.6 การออกแบบชื่อเรื่องและตราสัญลักษณ์บปทั้ง 7
- 1.7 Storyboard

2. Production

- 2.1 การออกแบบตัวละคร
 - 2.1.1 ตัวละคร Sloth (เกียจคร้าน)
 - 2.1.2 ตัวละคร Wrath (โทสะ)
 - 2.1.3 ตัวละคร Envy (อิจฉา)
 - 2.1.4 ตัวละคร Lust (ราคะ)
 - 2.1.5 ตัวละคร Greed (โลภ)
 - 2.1.6 ตัวละคร Gluttony (ตะกละ)
 - 2.1.7 ตัวละคร Pride (อัตตา)
 - 2.1.8 ตัวละคร Key (ตัวละครใหม่)

2.2 ภาพถ่ายฉากและสถานที่

2.3 การเก็บรายละเอียดงาน

2.3.1 ตัดเส้น

2.3.2 ลงสี

2.3.3 ใส่ Font Effect และบทพูด

2.4 ออกแบบรูปเล่มหนังสือการ์ตูน

2.4.1 ปกหน้า ปกหลัง

2.4.2 ปกหุ้ม

2.4.3 การออกแบบหน้าอื่นๆ

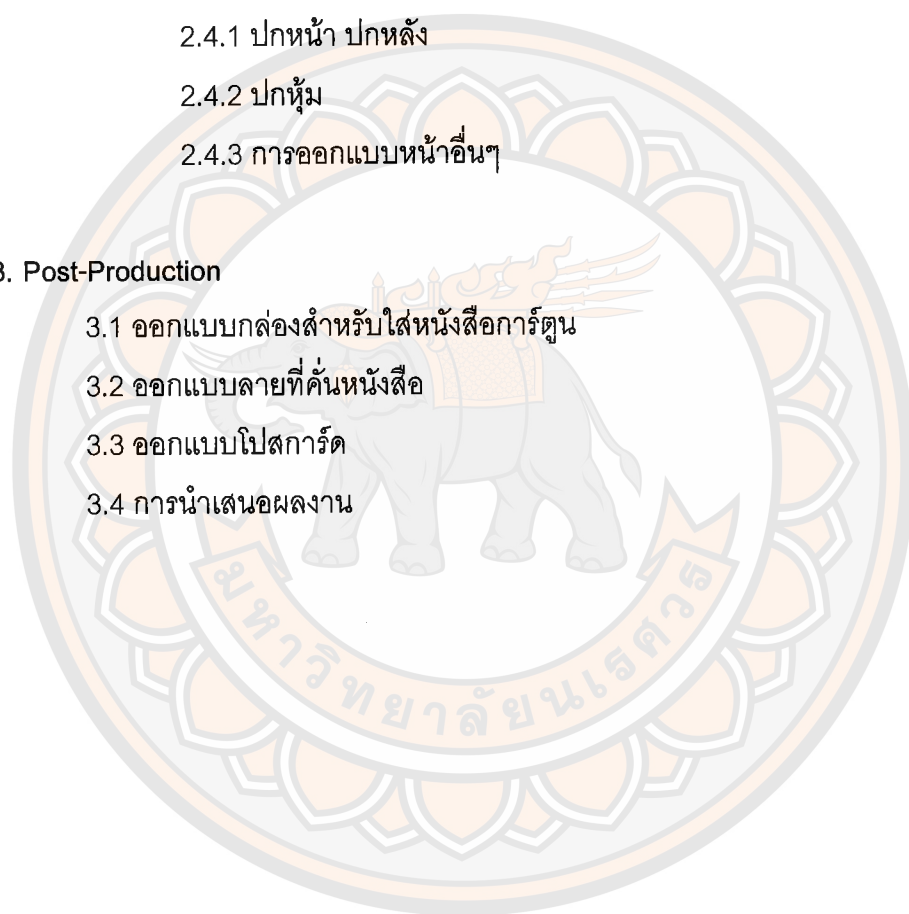
3. Post-Production

3.1 ออกแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน

3.2 ออกแบบลายที่คั่นหนังสือ

3.3 ออกแบบโปสเตอร์

3.4 การนำเสนอผลงาน



ตอนที่ 1 Pre-Production

Pre-Production เป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบ เป็นขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง ในส่วนของขั้นตอนนี้ได้แบ่งเป็น 5 หัวข้อหลักดังนี้

1.1 การสืบค้นข้อมูล

ส่วนของข้อมูลการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบปทั้ง 7 ประการได้มีการรวบรวมข้อมูลมาจากหลายเว็บไซต์โดยใช้ข้อมูลพื้นฐานของเว็บไซต์ Wikipedia เป็นข้อมูลหลักในการออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร เพื่อให้เนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2 แนวทางในการออกแบบ

เรื่อง การออกแบบหนังสือการ์ตูนมหาบปทั้ง 7 ประการ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันปัญหาสังคมเกิดขึ้นมากมาย ส่วนใหญ่มักเกิดจากการที่ไม่สามารถ ควบคุมสภาวะจิตใจของตัวเองได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทะเลาะวิวาทของกลุ่มนักเรียน วัยรุ่น ปัญหาการเข้าใจผิดกันเล็กน้อย จึงได้นำตัวอย่างของปัญหาที่เกิดขึ้นมาเชื่อมโยงเข้ากับประเด็นของบาปทั้ง 7 ประการ ที่เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ เพื่อให้เกิดข้อคิดและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบปทั้ง 7 ประการ (7Sins : ภาคบาปปะทุ)
2. เพื่อให้ตระหนักถึงที่มา ความสำคัญ ปัจจัยการเกิดและบทสรุปของแต่ละบาป

รูปแบบสื่อที่ใช้นำเสนอ หนังสือการ์ตูน

ประเภทของสื่อ Drama-Comedy, Fantasy และ Action

กลุ่มเป้าหมาย 15 ปีขึ้นไป และผู้ที่สนใจ

1.2.1 แนวทางในการออกแบบเนื้อเรื่อง

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นช่วงวัยรุ่น 15-23 ปี จึงได้มีการออกแบบเนื้อเรื่องให้มี ความเกี่ยวข้องกับเพื่อน และการศึกษา โดยจะออกแบบเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นมาในรบบัณฑิตวิทยาลัยเป็นหลัก และเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และไม่ราบรื่นจนเกินไป การดำเนินเรื่องราวจะดำเนินแบบภาพยนตร์เรื่อง Vantage Point เลี้ยววินาทีสังหาร ซึ่งเป็นการดำเนินเนื้อเรื่องแบบเกิดเหตุการณ์ใหญ่ๆ เหตุการณ์หนึ่ง และจะมีการกล่าวถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นว่าก่อนหน้าที่จะเกิดเหตุการณ์สำคัญนี้ขึ้น แต่ละตัวละครได้ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ในจุดนี้จะเป็นการสร้างจุดสังเกตให้กับผู้อ่าน จะทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องราวก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์สำคัญในเนื้อเรื่อง

ในส่วนของบทสรุปของเนื้อเรื่องคือผลของการกระทำ ได้ใช้แนวความคิดจากภาพยนตร์เรื่อง SE7EN โดยแต่ละตัวละครจะมีบทสุดท้ายที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละบาป ยกตัวอย่างบาปโทสะ สุดท้ายก็ต้องสูญเสียสิ่งสำคัญหลายอย่างในชีวิต เพราะความโมโหและไม่ยับยั้งอารมณ์ของตัวเอง เป็นต้น

1.2.2 แนวทางในการออกแบบตัวละคร

แนวทางการออกแบบตัวละคร ได้มีการนำเอาเอกลักษณ์เด่นของแต่ละบาปมาร่วมถ่ายทอดเป็นตัวละครทั้ง 7 ตัว เพื่อให้เป็นที่จดจำได้มากขึ้น นอกจากนี้จะเอาเอกลักษณ์ของแต่ละบาปมาแล้วยังได้นำสีประจำบาปมาใช้ในการออกแบบตัวละครเช่นกัน

1.2.3 รูปแบบการนำเสนอ

หนังสือการ์ตูนยังคงเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจนถึงยุคปัจจุบัน สื่อรูปแบบของหนังสือการ์ตูนจึงเป็นตัวเลือที่น่าสนใจสำหรับการนำเสนอ และช่วงกลุ่มเป้าหมายหลักคือช่วงวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 15-23 ปี เป็นช่วงวัยที่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นจำนวนมาก

1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

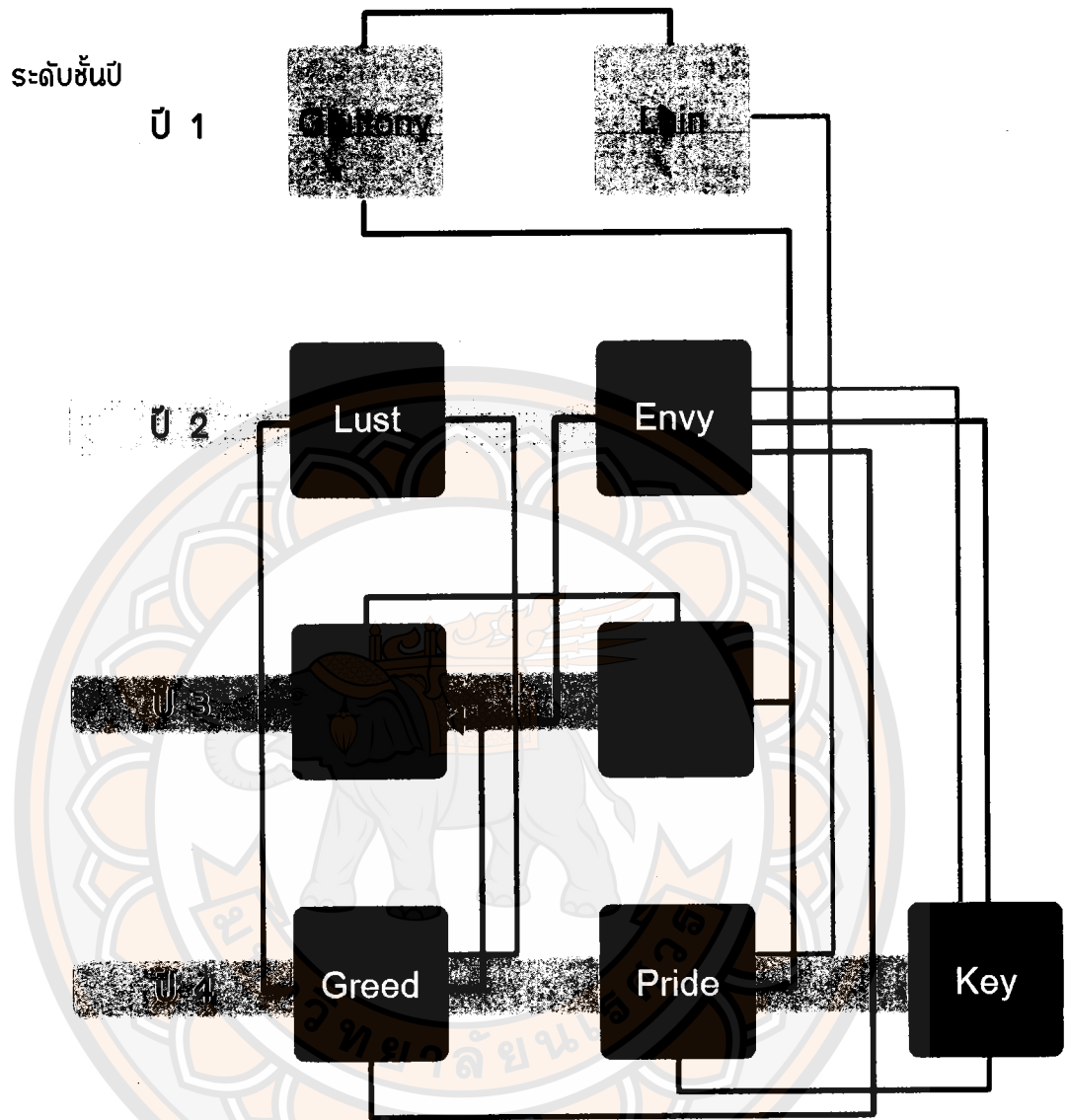
1.3.1 เรื่องย่อโดยสังเขป

เรื่องราวของนักศึกษาทั้ง 7 คนที่อยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยชั้นชื่อแห่งหนึ่งที่มีพลังของบาปทั้ง 7 แอบแฝงอยู่ในร่างกายและจิตใจ ถ้าเกิดไม่สามารถควบคุมจิตใจตัวเอง พลังแห่งบาปก็จะปะทุขึ้น และทำให้เกิดผลบางอย่างต่อเจ้าของตราบาป เจ้าของตราบาปทั้ง 7 ได้แก่ **สลิธ** สาวเอื่อยเฉื่อย เป็นคนไม่มีพิษภัย แต่เมื่ออยู่กับคอมพิวเตอร์เมื่อนั้นก็จะกลับกลายเป็นคนละคน หน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมายอาจจะถูกเมินทันที **ราธ** สาวสวยนัยน์ตาดุ เพื่อนสนิทของสลิธ เป็นคนที่จริงจังกับการใช้ชีวิต หัวดี แต่ขี้โมโห กำลังคบหาอยู่กับ **ครีต** หนุ่มมาดเซ่อ นิสัยออกแนวนักเลง หลงไหลในสิ่งที่เรียกว่าเงิน แต่ไม่ค่อยถูกกับ **เฮินวี** เพราะความขี้อิจฉาและชอบมายุ่งเรื่องของเขากับราธ และครีตยังมีความสัมพันธ์ลับๆ กับสาวสวยอย่าง **ลัส** อีกด้วย ส่วน **ไพร์ด** สาวมั่นใจในตัวเอง มักจะพูดจาตรงไปตรงมาและทำร้ายจิตใจคนอื่นที่ด้อยกว่าตนเอง ไม่ค่อยถูกกับ **คีย์** สาวหน้าตาแสนธรรมดา แต่เธอเป็นถึงประธานสโมสรของคณะ มักจะเข้ามายั่วโมโหไพร์ดเป็นประจำ ค่อนข้างจะเป็นบุคคลลึกลับพอสมควร และ **กัลทโทนีย์** สาวน้อยหน้าตาน่ารักอ้วนจ้ำม่ำ เป็นที่รักของเพื่อนๆ แต่มักจะมีอาการป่วยทางลำไส้เสมอเพราะกินอะไรไม่เลือก

ในกลางดึกคืนหนึ่งได้มีการปะทุของบาปทั้ง 5 นอกรั้วมหาวิทยาลัย แสงแห่งบาปทั้ง 5 สีสาดส่องทั่วท้องฟ้ายามราตรี ครีต เฮินวี ลัส ราธ และสลิธ มีเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้พวกเขาที่เป็นเจ้าของตราบาปทั้ง 5 ต้องมาเผชิญหน้ากัน ก่อนที่จะเกิดการสูญเสียชีวิตขึ้น

1.3.2 ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ความสัมพันธ์ตัวละคร ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบเนื้อเรื่อง เพราะนอกจากจะมีการวางโครงเรื่องเพื่อให้การทำงานดำเนินไปอย่างราบรื่น การกำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครก็ถือเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นรองลงมา นอกจากจะช่วยให้เนื้อเรื่องดำเนินสะดวกขึ้นแล้ว ทำให้ตัวละครที่ออกแบบมีเรื่องราวและภูมิหลัง ช่วยให้ตัวละครเป็นที่จดจำได้ง่ายขึ้น ซึ่งได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครหลักทั้งหมดตาม Mapping ด้านล่างนี้



- █ แสดงความสัมพันธ์แบบเพื่อน หรือเพื่อนสนิท
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบคบหาดูใจกัน
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบลับๆ (เชิงชู้สาว)
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบแอบชอบ แอบรัก
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบไม่ถูกต้องกัน เกลี่ยดกัน
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบสายรหัส
- █ แสดงความสัมพันธ์แบบชมรมเดียวกัน สังกัด หรือทำงานร่วมกัน

ภาพที่ 79 Mapping แสดงความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตามแผนผัง (Mapping) ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักจากภาพที่ 79 สามารถสรุปความสัมพันธ์ของตัวละครต่างๆ ได้ดังนี้

Sloth	อยู่ปี 3 เพื่อนสนิทของ Wrath และเป็นน้องรหัสของ Pride
Wrath	อยู่ปี 3 ปัจจุบันคบหาอยู่กับ Greed
Greed	อยู่ปี 4 ไม่ถูกกับ Envy และเป็นพี่รหัสของ Wrath และ Lust
Envy	อยู่ปี 2 แอบชอบ Wrath และเป็นน้องรหัสของ Key
Lust	อยู่ปี 2 เป็นน้องรหัสของ Greed และ Wrath
Pride	อยู่ปี 4 ไม่ค่อยถูกกับ Key และเป็นหัวหน้าชมรมภาพพิมพ์
Gluttony	อยู่ปี 1 เพื่อนสนิทของ Lhin และเป็นน้องรหัสของ Sloth และ Pride
Key	อยู่ปี 4 ประธานสโมสรคณะคนปัจจุบัน
Lhin	อยู่ปี 1 เพื่อนสนิทของ Gluttony และเป็นสมาชิกชมรมของ Pride

นอกจากกำหนดความสัมพันธ์ของตัวละคร เพื่อให้สะดวกต่อการดำเนินเรื่อง การกำหนดบทสรุปของแต่ละตัวละครแต่ละตัว ก็เป็นอีกองค์ประกอบที่ต้องกำหนดไว้ตั้งแต่ตอนเริ่มคิดเนื้อเรื่อง และการร่าง Storyboard

บทสรุปของตัวละครทั้ง 7 บาบ ได้กำหนดไว้ดังนี้

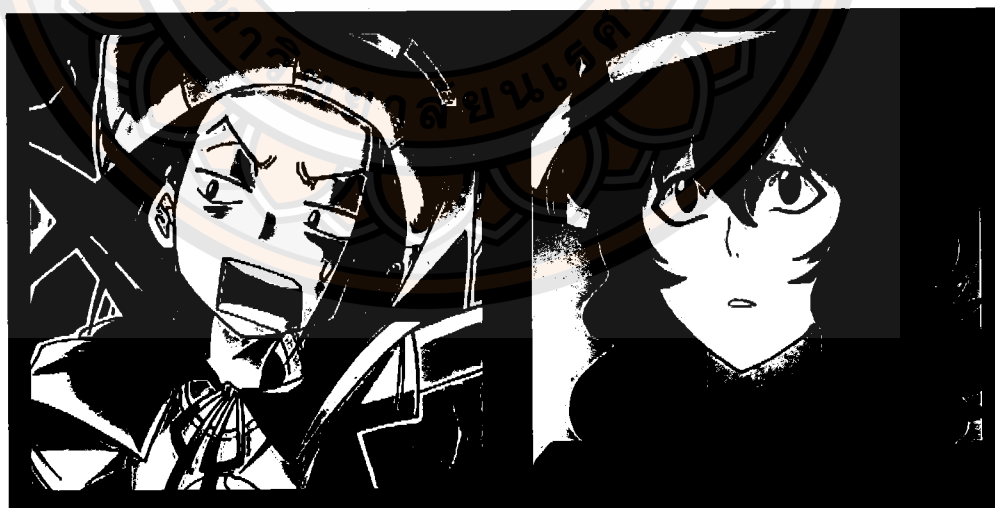
Sloth	เรียนช้า จนช้ากว่าที่กำหนด ขาดโอกาสในหน้าที่การงาน
Wrath	ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า
Greed	ถูกหมายจับเพราะมีความเกี่ยวข้องกับคดีทุจริตหลายคดี
Envy	ถูกเล่นงาน จนได้รับบาดเจ็บสาหัส
Lust	ติดโรคทางเพศสัมพันธ์และตั้งครรรภ์
Pride	ดูถูกคนมากไป ทำให้ไม่มีใครเข้าหา ไม่มีเพื่อน
Gluttony	มีอาการป่วยทางลำไส้ ต้องเข้าโรงพยาบาลบ่อย

1.4 การหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครตัวหนึ่ง จำเป็นต้องมีการหาข้อมูลที่ใช้สำหรับการอ้างอิงในกระบวนการการออกแบบ ซึ่งจากการสืบค้นข้อมูลอ้างอิงให้กับตัวละครหลักทั้ง 8 ตัว ได้มีการค้นหาข้อมูลที่อ้างอิงทางด้านรูปร่าง หน้าตา อุปนิสัยจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่แล้ว และจากบุคคลจริงที่มีตัวตน เช่น ดารา นักแสดง รวมไปถึงบทบาทที่นักแสดงคนนั้นได้รับ โดยจะต้องมีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่ออกแบบมากที่สุด ข้อมูลอ้างอิงตัวละคร มีดังต่อไปนี้

1.4.1 ตัวละคร Sloth

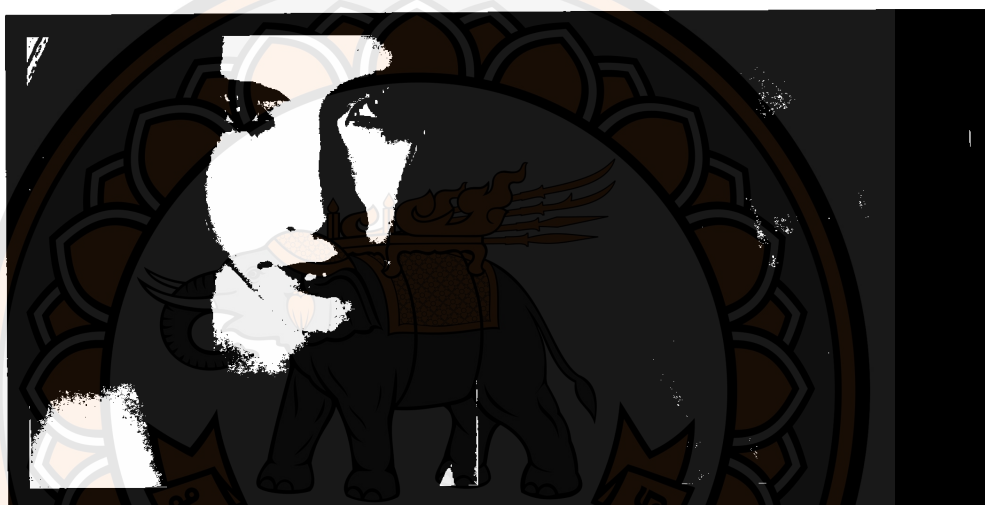
Sloth เป็นตัวละครประจำบาปเกียจคร้าน ซึ่งบุคลิกของตัวละครตัวนี้จะออกแนวเฉื่อยชา ชอบความสบาย ไม่ชอบการทำอะไรที่หนักหนาสาหัส และจะเป็นตัวละครที่ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ตัวเองชอบและสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะเกม ซึ่งลักษณะอุปนิสัยที่ออกแบบมาของ Sloth มีความคล้ายคลึงกับ อาซาคุระ โย ตัวละครเอกจาก Shamanking ซึ่งเป็นตัวละครที่เฉื่อยชาและไม่ชอบทำอะไรที่หนักๆ กับ มิรันด้า ลีออตโต้ ตัวละครหญิงจาก D Gray Man เป็นตัวละครที่มีความอืด และทนกับหลายสิ่งหลายอย่าง เธอมีความสามารถโดยไม่ต้องนอนเป็นเวลาเกือบ 10 วันได้ ถ้ามีอะไรที่น่าสนใจให้เธอทำ จึงได้นำเอาหน้าตา และบุคลิกที่เด่นชัดของ โย และ มิรันด้า มาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร Sloth



ภาพที่ 80 อาซาคุระ โย จาก Shamanking และ มิรันด้า ลีออตโต้ จาก D Gray Man

1.4.2 ตัวละคร Wrath

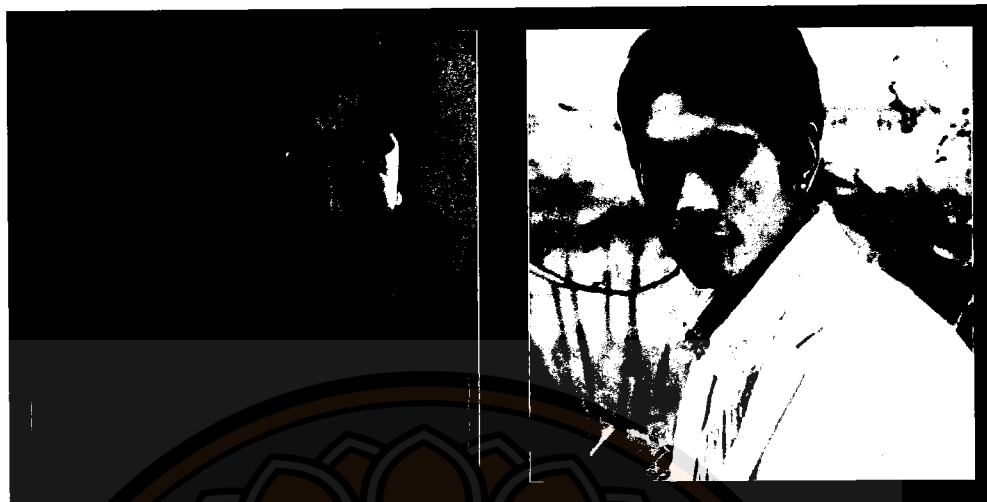
Wrath เป็นตัวละครประจำบาปโทสะ ตามเนื้อเรื่องจะเป็นตัวละครที่หน้าตาดี แต่ไม่ถึงขั้นสวยเพอร์เฟกต์ มีบุคลิกออกแนวสาวมั่น เป็นตัวละครที่ง่ายต่อการเกิดอารมณ์โมโห เพียงไม่พอใจอะไรนิดหน่อยก็เกิดอาการเหวี่ยงได้ เป็นตัวละครที่มีฐานะ หัวดี จึงได้ดาราทรงมีชื่อสองคนคือ อัม พัชราภา และ รัชญา รัชญาเรศ มาเป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละคร Wrath เพราะด้วยบุคลิกตัวจริง และบทบาทที่ทั้งสองได้รับจากละครหลายเรื่อง สามารถเป็นต้นแบบของการออกแบบตัวละครตัวนี้ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 81 อัม พัชราภา ไชยเชื้อ และ รัชญา รัชญาเรศ รามณรงค์

1.4.3 ตัวละคร Envy

Envy เป็นตัวละครบาปอิจฉา ตามเนื้อเรื่องจะเป็นตัวละครระดับหัวหน้า เก่งเรื่องเรียนและการออกแบบเป็นพิเศษ แต่จะไม่เก่งเรื่องเข้าสังคม ในส่วนข้อมูลอ้างอิงได้ใช้นักแสดงสมทบชายคือ โก โกสินทร์ และเอเอ ปัญญาพลมาเป็นต้นแบบในเรื่องของหน้าตา และบทบาทในจอโทรทัศน์เท่านั้น เพราะบทบาทของทั้งสองคนจะเป็นบทบาทในตัวร้ายที่ไม่ร้ายแบบโจ่งแจ้ง ซึ่งเป็นบทจะร้ายลึกมากกว่า จึงเหมาะที่จะเป็นต้นแบบของการออกแบบตัวละคร Envy



ภาพที่ 82 โก โกสินทร์ ราชกรม และ เอเอ บัญญาพล เดชสงค์

1.4.4 ตัวละคร Lust

Lust เป็นตัวละครประจำบาปฉิชา ตามเนื้อเรื่องจะเป็นคนที่สวย เข้าชั้นเพอร์เฟค เป็นที่หมายตาของหนุ่มๆ ในคณะ ภายนอกเป็นคนที่เข้ากับคนอื่นได้ดี โดยเฉพาะผู้ชาย แต่ลึกๆ แล้วเป็นคนที่ยายใจเล่น ซึ่งเปลือกนอกสดใส ดูดี แต่ภายในร้ายลึก โดยบุคลิกข้อนี้ไปโดนกับบทบาทของน้องนก ในละครโทรทัศน์เรื่อง แรงเงา ที่นักแสดงหญิงหน้าหวาน จอย ชลธิชา เป็นผู้สวมบทบาท ส่วนเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกได้นักแสดงสาวตามคม ฟิงกี้ สาวิกา เป็นข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบ เพราะเป็นคนที่สวย เข้มขี้ได้ทุกเวลา



ภาพที่ 83 จอย ชลธิชา นวมสุคนธ์ และ ฟิงกี้ สาวิกา ไทยเดช

1.4.5 ตัวละคร Greed

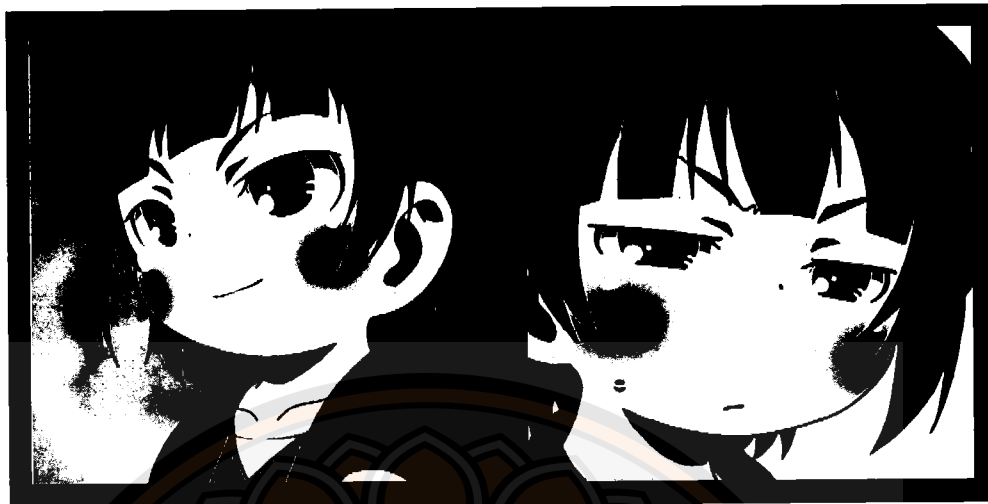
Greed เป็นตัวละครประจำบาปโลก ตามเนื้อเรื่องเป็นตัวละครที่มีบุคลิกเหมือนพวกนักเลงหัวไม้ทั่วไปตามสถานศึกษา แต่ Greed ก็ยังไม่ถึงขั้นไปหาเรื่องชกต่อยใคร เขาจะสนใจในสิ่งที่เรียกว่าเงินมากกว่า ถึงจะเป็นคนที่มีฐานะดีในตอนแรก แต่ตอนหลังๆ เหมือนครอบครัวจะมีปัญหาทำให้เขาต้องดิ้นรน ในส่วนการออกแบบ Greed ในดิ้งเอาลักษณะภายนอกและบทบาทในการแสดงละครเป็นตัวร้ายของนักแสดงหนุ่มสองคน คือ กิก ดนัย และ จู๊ป อิทธิกร มาเป็นต้นแบบในการออกแบบลักษณะหน้าตาของ Greed



ภาพที่ 84 กิก ดนัย จารุจินดา และ จู๊ป อิทธิกร สาธุธรรม

1.4.6 ตัวละคร Gluttony

Gluttony เป็นตัวละครประจำบาปตะกละ ตามเนื้อเรื่องแล้วเป็นตัวละครที่มีความน่ารักและความสดใสในตัวเอง อารมณ์ดี เข้ากับคนอื่นได้ง่าย มักจะบอกว่าไม่แคร์กับรูปร่างที่อวบอ้วนของตัวเองสักเท่าไร แต่ถ้าถูกคนว่าเข้าให้ก็จะเกิดอาการหงุดหงิดขึ้นมานิดๆ แต่สักพักก็จะกลับมาสดใสเหมือนเดิม ซึ่งบุคลิกแบบนี้มีความคล้ายคลึงกับลักษณะตัวการ์ตูน มารูอิ มิตสึบะ แผลดสามคนโตของครอบครัว มารูอิ จากเรื่อง Mitsudomoe เพราะเป็นตัวละครที่ชอบการกินเหมือนกัน และมีลักษณะนิสัยหลายอย่างคล้ายกับ Gluttony จึงเป็นต้นแบบในการออกแบบและพัฒนาตัวละคร Gluttony ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 85 มารุอิ มิตสึบะ จาก Mitsudomoe

1.4.7 ตัวละคร Pride

Pride เป็นตัวละครประจำบาปอัตตา หรือความโอหัง ตามเนื้อเรื่องเป็นตัวละครที่ไม่ได้มีหน้าตาสะสวยอะไรมาก แต่ก็ดูดีมีเสน่ห์ แต่ด้วยนิสัยที่ชอบดูถูกคนที่ด้อยกว่า พุดจาทำร้ายจิตใจคนเก่ง จึงทำให้เป็นตัวละครที่ติดลบด้านความสัมพันธ์ จะมีคนเข้ามาหาเธอต่อเมื่อเธอมีประโยชน์ต่อกลุ่มคนพวกนั้น อุปนิสัยตามเนื้อเรื่องได้มีความคล้ายคลึงกับบทบาทของ ซิน ลีเซียง จากซีรีส์ได้หวันเรื่อง Devil Beside You สาวที่มีความหยิ่งทะนงในตัวเองสูง ใครที่ทำให้เธอไม่พอใจ เธอก็พร้อมจะเล่นงานทุกวิถีทาง รับบทโดย ไอวี ฟาน นักแสดงชาวไต้หวัน นอกจากบุคลิกและบทบาทในซีรีส์ รูปลักษณ์ภายนอกก็มีความน่าสนใจสำหรับการพัฒนาตัวละคร Pride



ภาพที่ 86 ไอวี ฟาน ที่รับบทเป็น ซิน ลีเซียง จากซีรีส์ได้หวัน Devil Beside You

1.4.8 ตัวละคร Key

Key เป็นตัวละครที่ถูกจัดให้เป็นบุคคลที่ลึกกลับในเรื่อง เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาใหม่ เพื่อนำมาพร้อมกับตัวละครบาปทั้ง 7 คน ตามเนื้อเรื่องเป็นตัวละครทำกรรมตา เป็นประธานสโมสรของคณะ แต่กลับเป็นตัวละครที่รู้เรื่องของพลังบาปทั้ง 7 เพราะนอกจากทั้ง 7 คนนี้ จะไม่มีใครเห็นแสงของบาป แต่ Key กลับเป็นตัวละครที่เห็นแสงทั้ง 7 และเหมือนเธอจะกุมความลับอะไรบางอย่างเกี่ยวกับตัวเองไว้ ซึ่งในส่วนของข้อมูลอ้างอิง ได้เลือก อุโนฮานะ เร็ตสึ และ อิจิมารุ จิน จากการ์ตูนเรื่อง Bleach มาเป็นต้นแบบของการออกแบบ เพราะตัวละครทั้งสองตัวเป็นตัวละครที่สามารถบั่นหน้าปกติได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเหตุการณ์ไหน ก็สามารถมีใบหน้าเป็นปกติได้ดีที่สุด และนอกจากจะมีสีหน้าที่ไม่สามารถบ่งบอกอารมณ์แล้วความคิดได้แล้ว ยังเป็นตัวละครที่กุมความลับบางอย่าง และสามารถสร้างความประหลาดใจให้ผู้อ่านได้อีกด้วย จึงเป็นข้อมูลการออกแบบที่สำคัญของตัวละครที่มีความลับเยอะอย่าง Key

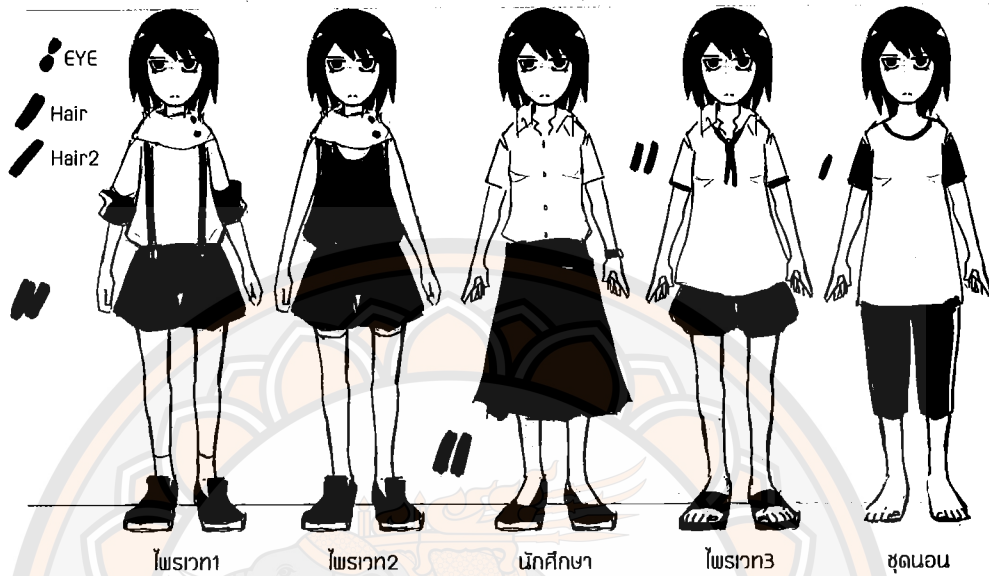


ภาพที่ 87 อิจิมารุ จิน และ อุโนฮานะ เร็ตสึ จาก Bleach

การสืบค้นข้อมูลสำหรับการออกแบบตัวละคร ถือเป็นขั้นตอนที่ควรจะต้องมีการสืบค้นเพื่อศึกษาลักษณะ อุปนิสัย รูปร่างของตัวการ์ตูน หรือบุคคลจริงๆ ที่มีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่ได้ออกแบบตาม Storyboard และไม่ทำให้ตัวละครที่ออกแบบหลุดจากลักษณะและรูปร่างที่เราได้ออกแบบไว้ตั้งแต่ตอนต้น

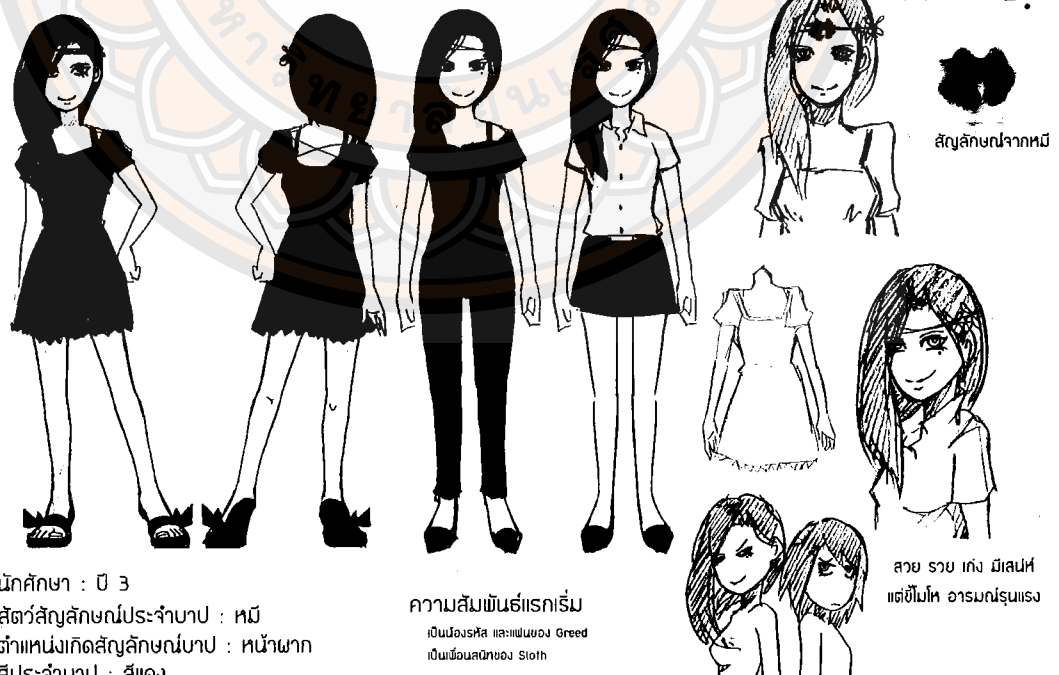
Costume and Color Key

คอนเซ็ปการออกแบบ เพราะเป็นคนที่ใช้ยา ติดเกมส์ และการดูมาก
ชุดไพรวาท จึงดีไซน์ให้ออกมาแนวการ์ตูน (อารมณ์เหมือนเกอสเพล ไม่ซ้ำใคร)



ภาพที่ 90 การออกแบบตัวละคร Sloth

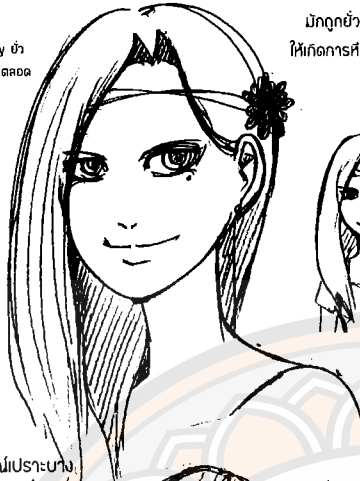
WRATH



ภาพที่ 91 การออกแบบตัวละคร Wrath

แววตาคม มีความมุ่งมั่น และมั่นใจในตัวเอง

มักจะดู Envy ย้ำ
ให้ไม่ Greed ตลอด



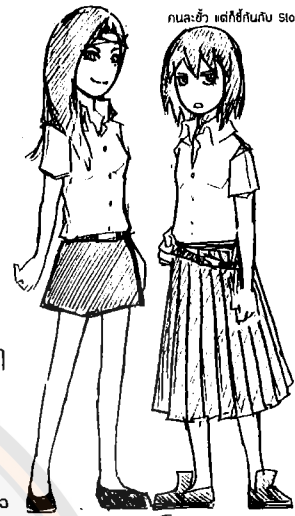
มักถูกขำอารมณ์
ให้เกิดการสังหรงเสมอ



ถึงจะสวย แต่ก็รักด้วยใจเดียว

Face and Feeling

ขณะชั่ว แต่ก็ชินกับ Sloth



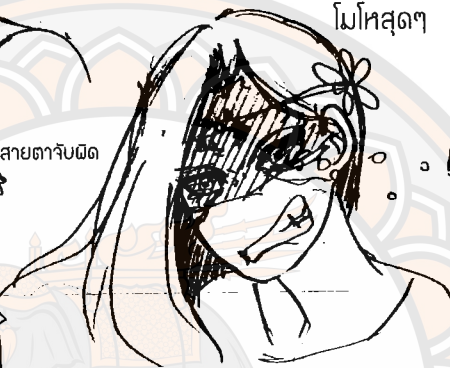
แต่อารมณ์ไม่ประสาธ



กลับแก่นใจ ร้องไห้ของผลาก



สายตารับผิด



โมโหสุดๆ



บางทีเหมือนดู แต่ไม่

ภาพที่ 92 การออกแบบตัวละคร Wrath

Costume and Color Key

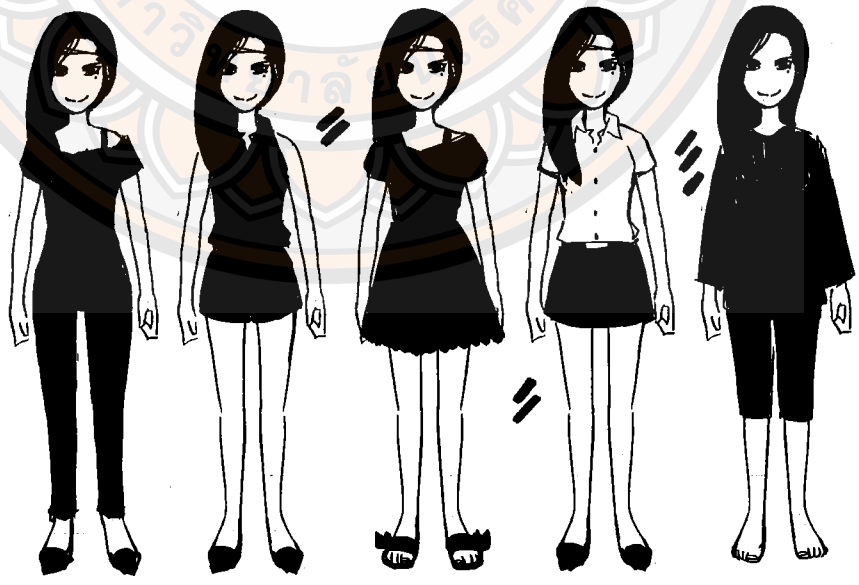
เพราะเป็นคาเร็คเตอร์คนสวยปรีชาอยู่แล้ว จึงไม่ต้องตกแต่งมากมาย

// Eye

// Hair1

// Hair2

//



ไฟรเวท 1

ไฟรเวท 2

ไฟรเวท 3

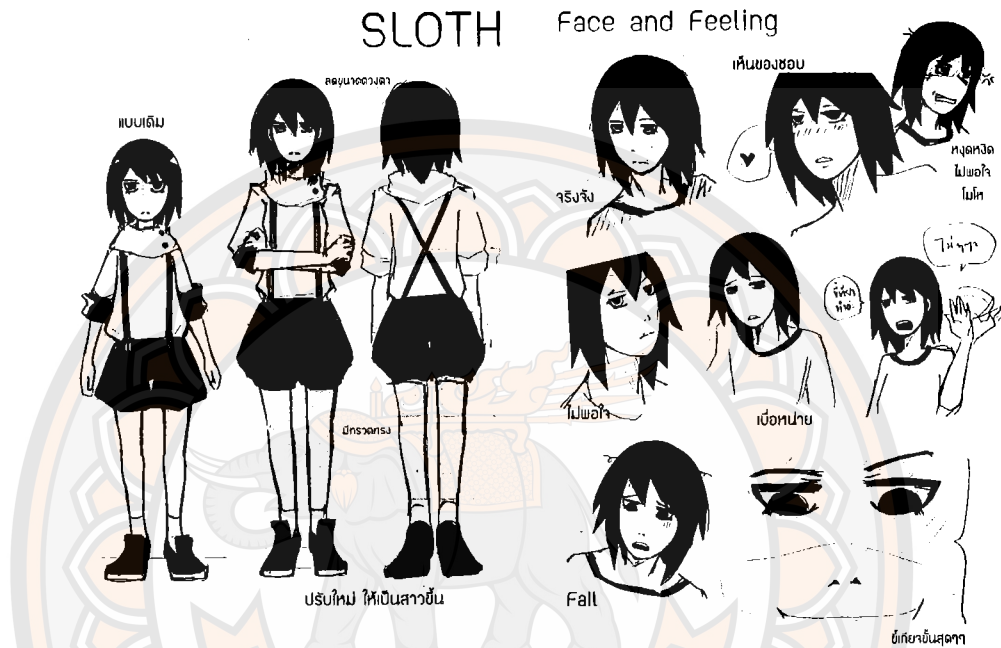
นักศึกษา

ชุดนอน

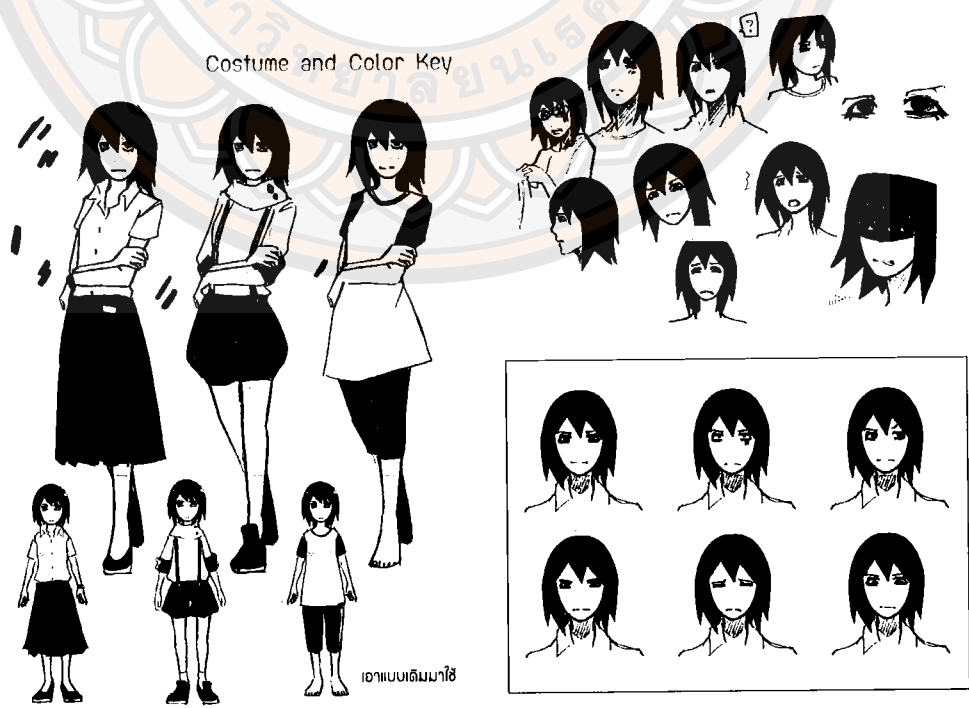
ภาพที่ 93 การออกแบบตัวละคร Wrath

1.5.2 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 2

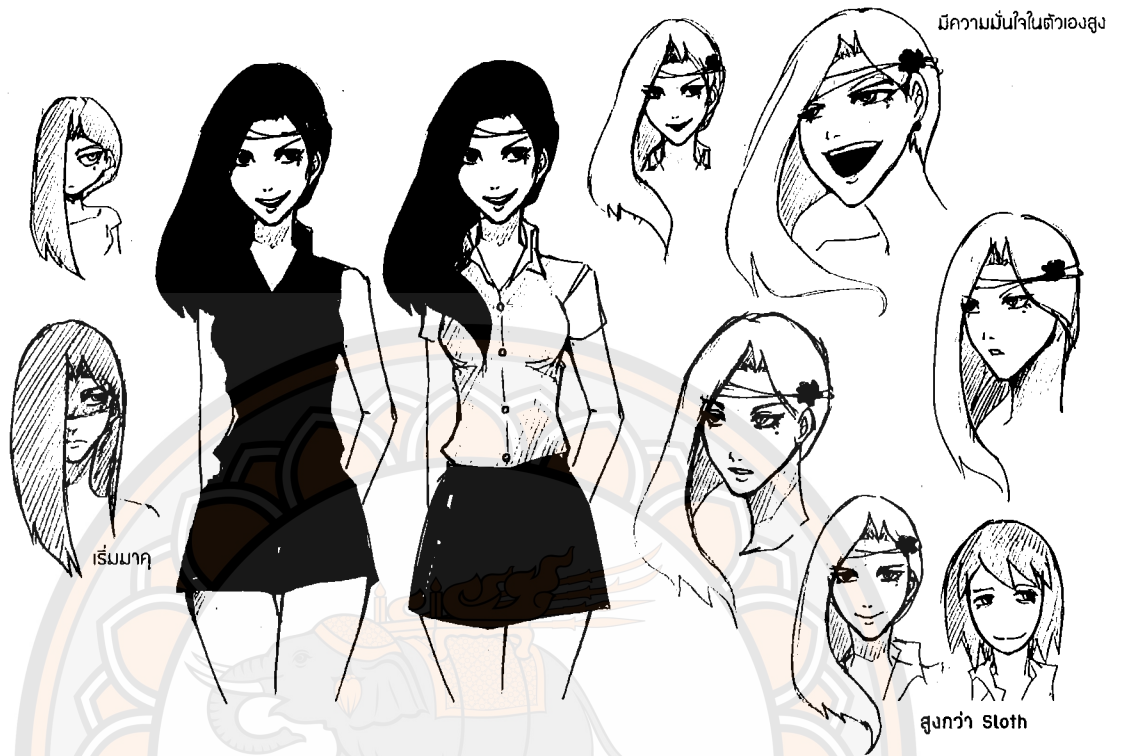
การนำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 2 ได้มีการพัฒนาจากครั้งที่ 1 คือมีการปรับสัดส่วนของตัวละครให้เป็นแบบ 1:7 เพราะแบบครั้งที่ 1 ตัวละครดูเด็กจนเกินไป



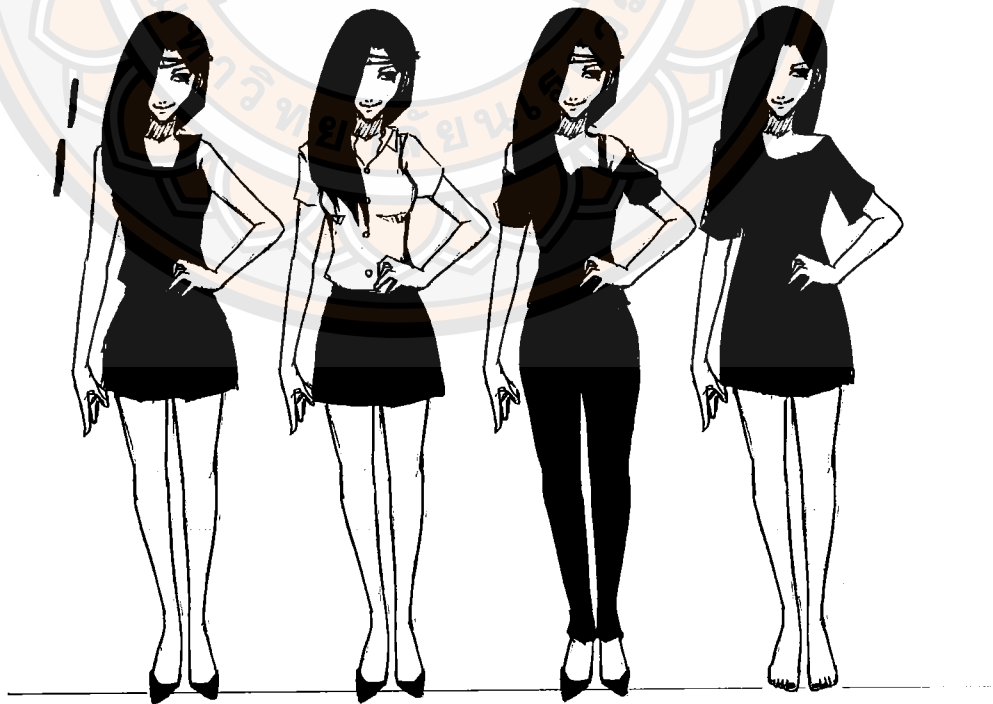
ภาพที่ 94 การออกแบบตัวละคร Sloth (พัฒนาแบบแล้ว)



ภาพที่ 95 การออกแบบตัวละคร Sloth (พัฒนาแบบแล้ว)



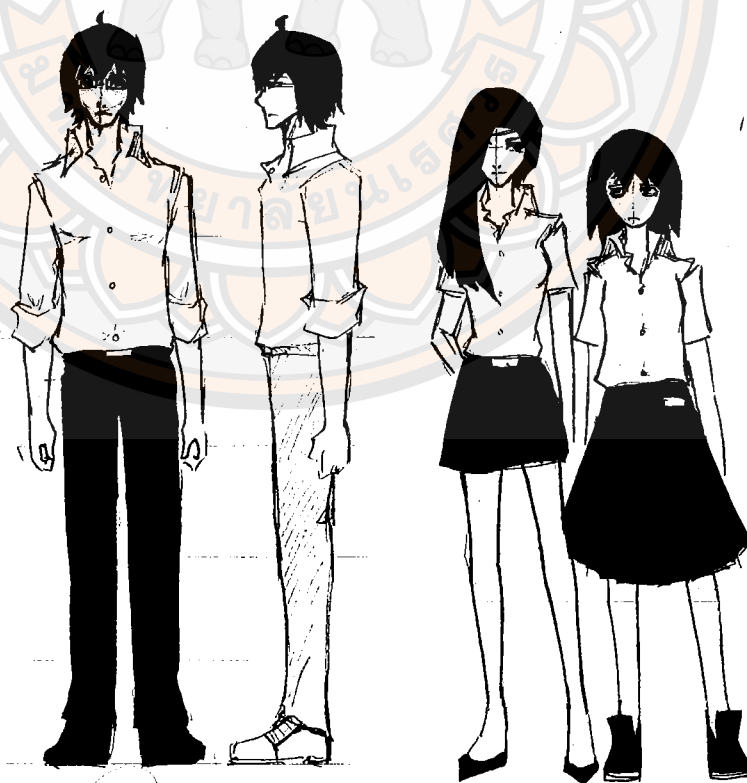
ภาพที่ 96 การออกแบบตัวละคร Wrath (พัฒนาแบบแล้ว)



ภาพที่ 97 การออกแบบตัวละคร Wrath (พัฒนาแบบแล้ว)

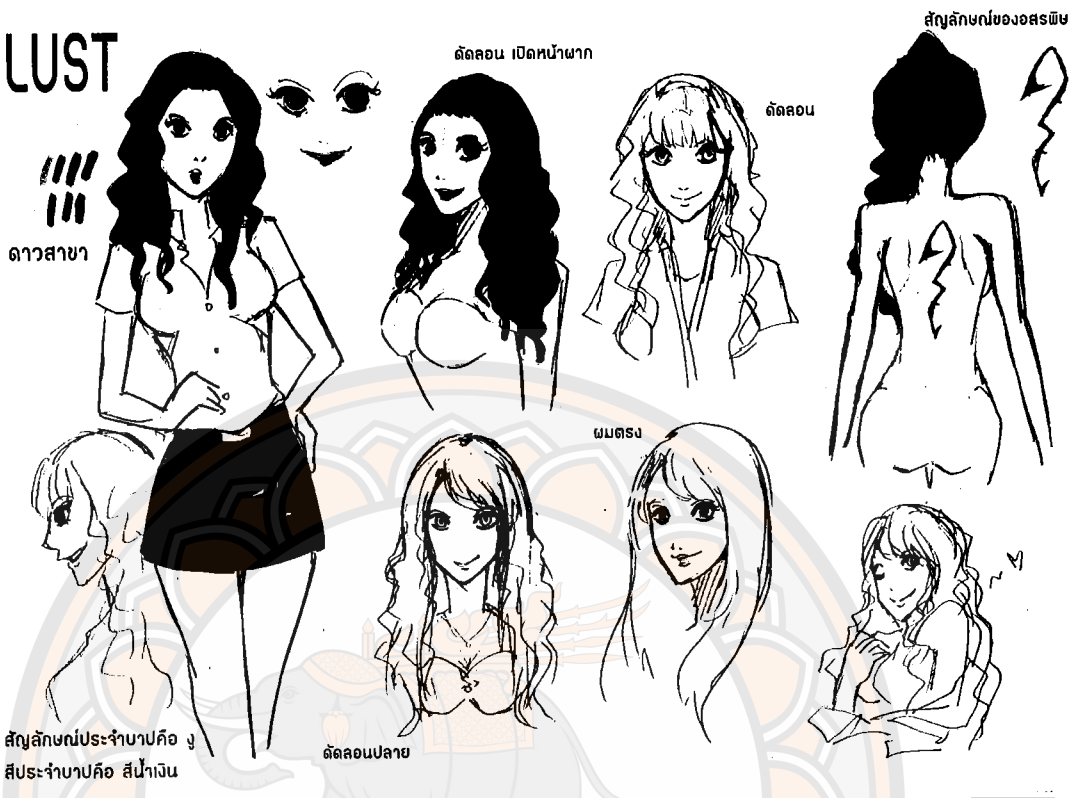


ภาพที่ 100 การออกแบบตัวละคร Envy



ภาพที่ 101 การออกแบบตัวละคร Envy (แบบเทียบความสูงกับ Wrath และ Sloth)

LUST



ภาพที่ 102 การออกแบบตัวละคร Lust



ภาพที่ 103 การออกแบบตัวละคร Lust

1.5.4 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 4

การนำเสนอแบบตัวละครในครั้งที่ 4 ได้มีการออกแบบให้มีความหลากหลายมากขึ้นในตัว
 ละครหนึ่งตัว ซึ่งในการนำเสนอแบบตัวละครในครั้งนี้ได้ออกแบบตัวละคร Greed และ Gluttony
 ให้มีแบบเลือกมากกว่า 1 แบบ



ภาพที่ 104 การออกแบบตัวละคร Greed



ภาพที่ 105 การออกแบบตัวละคร Greed

1



2



หน้าบัง หยอดนึ่ง ปกติ/ยิ้ม โทรม หน้าเหย ยิ้มมึน

ภาพที่ 106 การออกแบบตัวละคร Greed

3



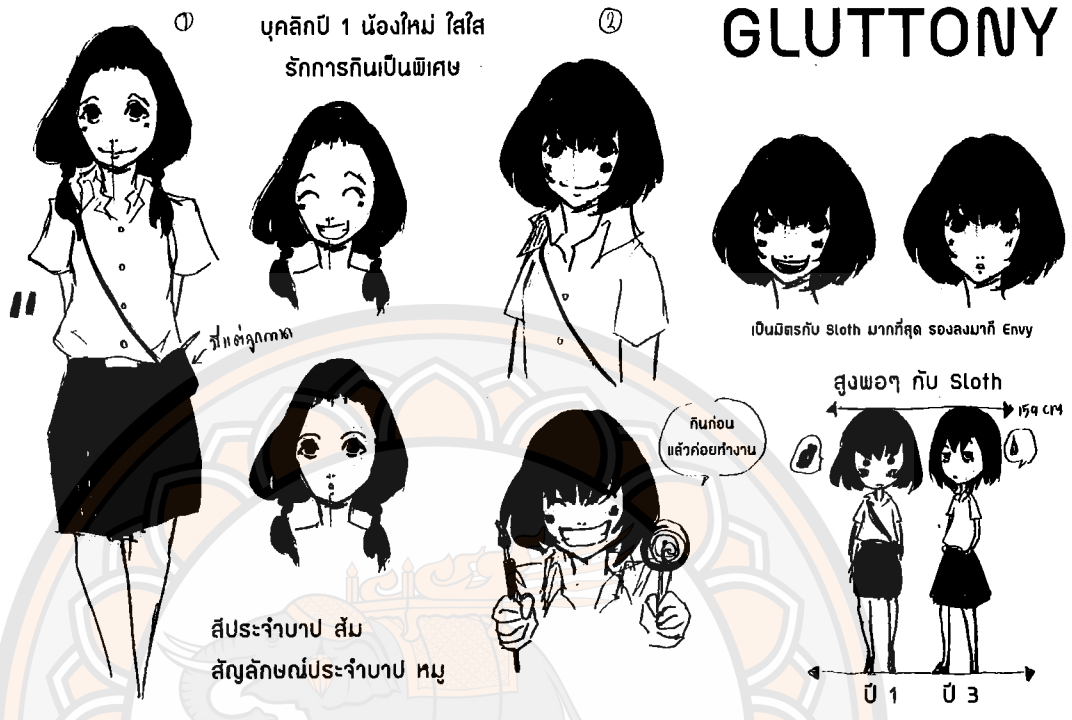
4



หน้าบัง หยอดนึ่ง ปกติ/ยิ้ม โทรม หน้าเหย ยิ้มมึน

ภาพที่ 107 การออกแบบตัวละคร Greed

GLUTTONY



สีประจำบาป ส้ม
สัญลักษณ์ประจำบาป หมู

ภาพที่ 108 การออกแบบตัวละคร Gluttony



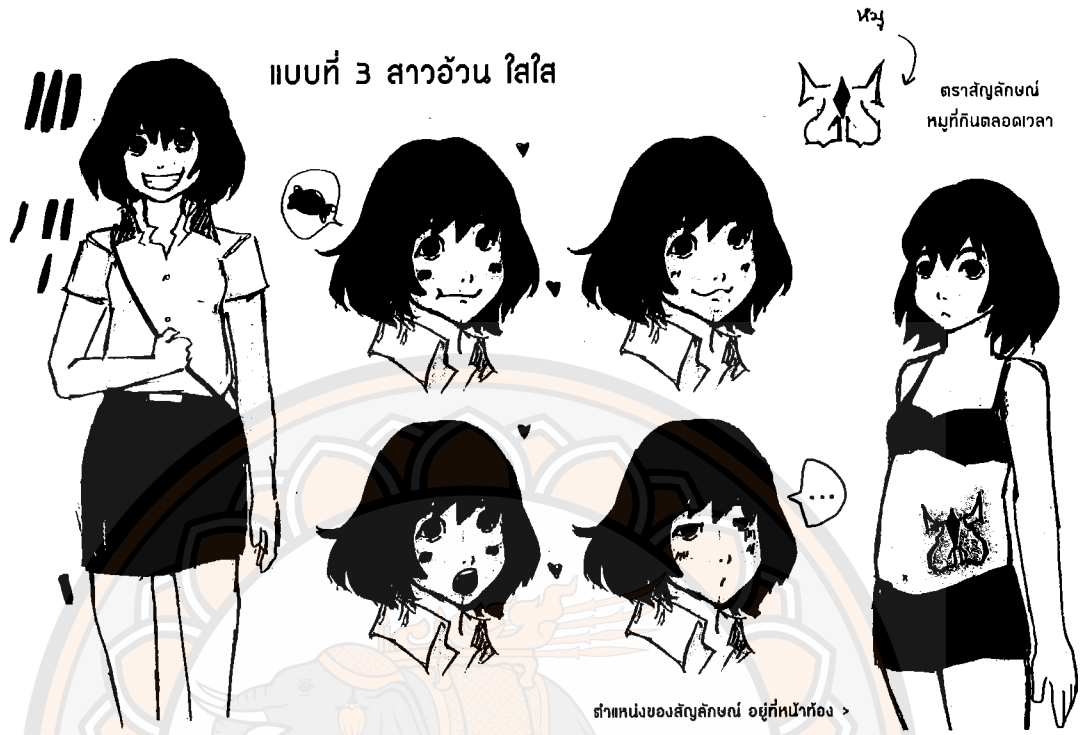
สไลด์สาวทะเลาะ 4 มิติ กินมากแต่ไม่อ้วน กินได้ทุกอย่างที่ยังวางหน้า



ผมสั้น สดใส มีที่คาดผม

เป็นตัวละครมาต่อนือเรื่อง ไม่มีอันตรายต่อคนรอบข้าง

ภาพที่ 109 การออกแบบตัวละคร Gluttony



ภาพที่ 110 การออกแบบตัวละคร Gluttony



จะไม่ค่อยชีย่ยกับรูปร่างของตัวเอง (กรณีแบบที่ 3)

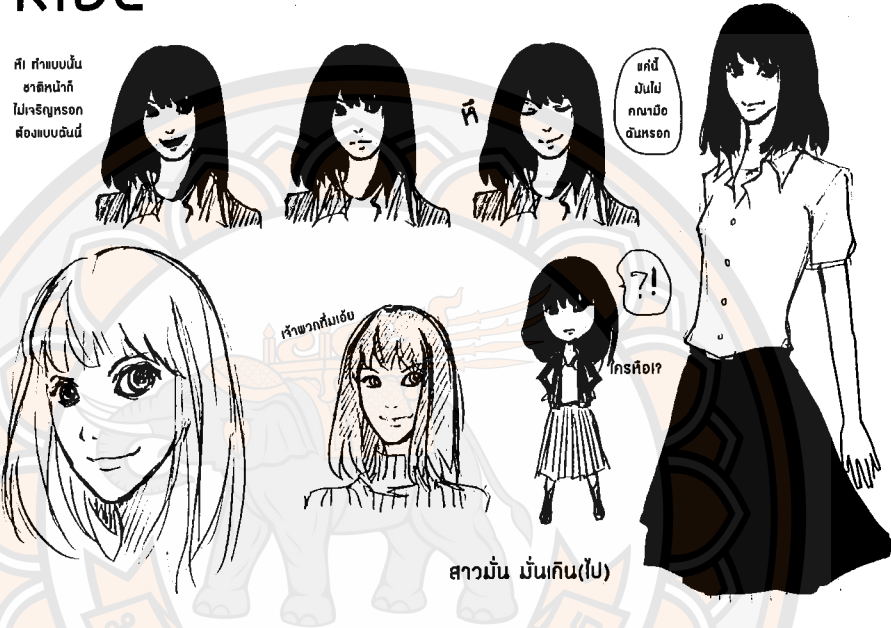


ภาพที่ 111 การออกแบบตัวละคร Gluttony

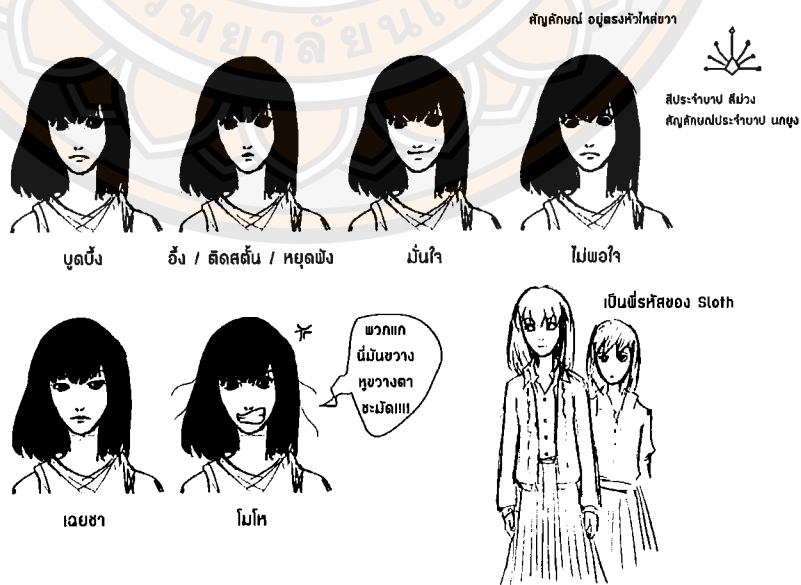
1.5.5 นำเสนอแบบตัวละครครั้งที่ 5

การนำเสนอตัวละครในครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะนำไปพัฒนาต่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้แก่ ตัวละครบัพตัวสุดท้าย กับตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ คือ Pride และ Key

PRIDE

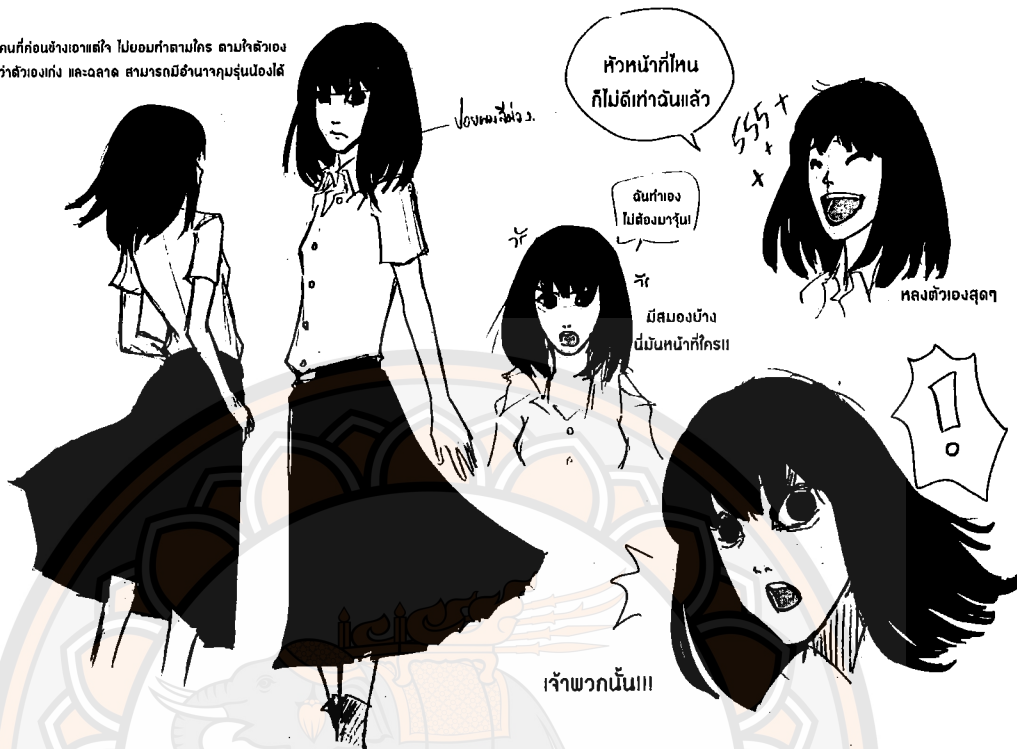


ภาพที่ 112 การออกแบบตัวละคร Pride



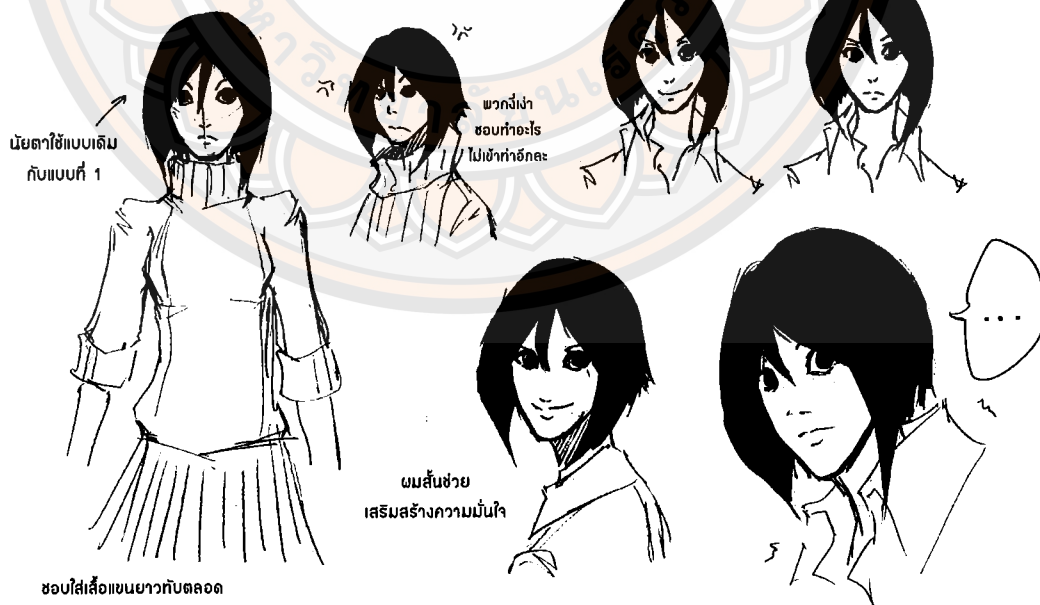
ภาพที่ 113 การออกแบบตัวละคร Pride

เป็นคนที่ค่อนข้างเอาแต่ใจ ไปยอมทำตามใคร ตามใจตัวเอง
คิดว่าตัวเองเก่ง และฉลาด สามารถมีอำนาจคุมคนอื่นได้

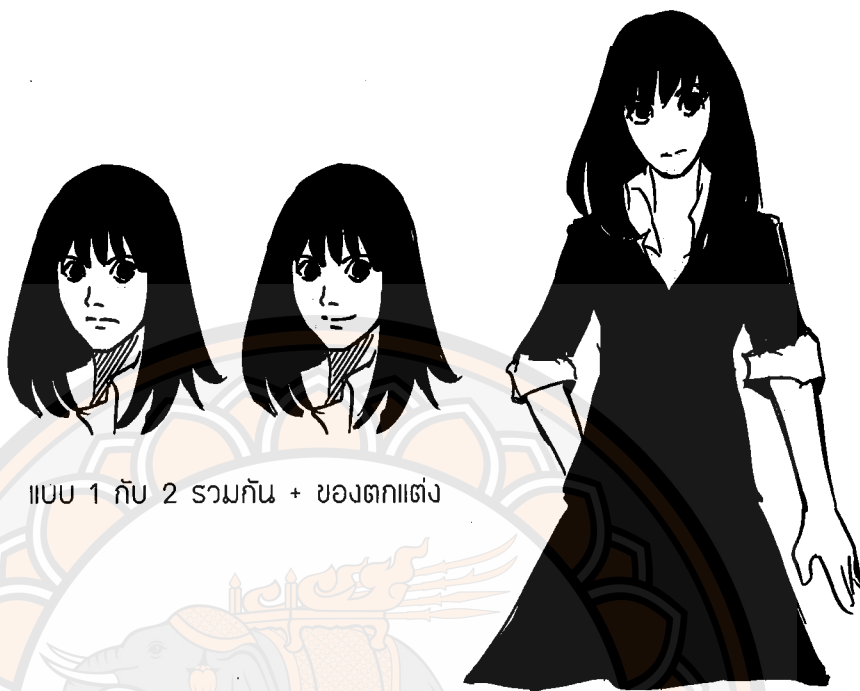


ภาพที่ 114 การออกแบบตัวละคร Pride

แบบที่ 2 ผมซอยสั้น สดเปรี้ยว

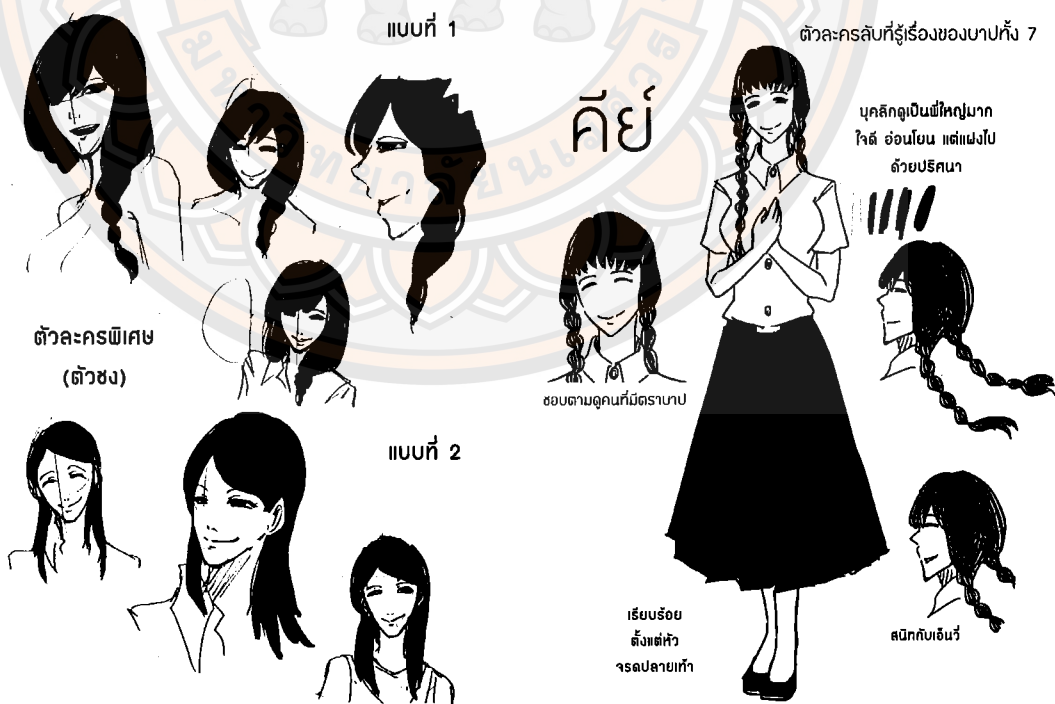


ภาพที่ 115 การออกแบบตัวละคร Pride



แบบ 1 กับ 2 รวมกัน + ของตกแต่ง

ภาพที่ 116 การออกแบบตัวละคร Pride (พัฒนาแบบแล้ว)



ภาพที่ 117 การออกแบบตัวละคร Key

1.6 การออกแบบชื่อเรื่องและตราสัญลักษณ์บาปทั้ง 7

1.6.1 การออกแบบชื่อเรื่อง

หนังสือการ์ตูนจะต้องมีชื่อเรื่องกำกับอยู่เสมอ ในการออกแบบชื่อเรื่อง ได้มีการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า Sin ที่มีความหมายตรงตัวแปลว่า 'บาป' และเลข 7 มาใช้ในการออกแบบ และเพื่อให้หนังสือการ์ตูนเป็นที่น่าจดจำมากยิ่งขึ้น จึงออกแบบให้ชื่อเรื่องมีความกระชับ จึงได้แบบที่น่าพึงพอใจออกมาดังนี้



ภาพที่ 118 การออกแบบชื่อเรื่อง

รายละเอียด : เป็นชื่อที่มาจากคำว่า Sin มีความหมายว่า บาป ในภาษาอังกฤษ โดยตัว i ในคำว่า Sin กับเลข 7 จะรวมเป็นตัวเดียวกัน การให้ตัว i และเลข 7 อยู่ตรงกลางชื่อ เพื่อแสดงถึงพลังอำนาจที่แตกต่างกันออกไปของบาปทั้ง 7 ส่วนตัว s ตัวเล็กที่ห้อยท้ายชื่อเรื่องแสดงถึงความ เป็นพหูพจน์ ที่มีบาปมากกว่าหนึ่ง

1.6.2 การออกแบบตราสัญลักษณ์บาปทั้ง 7

การออกแบบสัญลักษณ์ประจำบาปทั้ง 7 ประการ เป็นการเพิ่มเอกลักษณ์และความจำให้กับบาปและตัวละครประจำบาปนั้นมากยิ่งขึ้น ซึ่งการออกแบบตราสัญลักษณ์บาปทั้ง 7 ได้ดึงเอาสัตว์ที่ประจำบาปนั้น มาลดทอนสัดส่วนลงเพื่อให้เป็นที่จดจำได้ง่าย ในส่วนของตราสัญลักษณ์ที่ได้ออกแบบจะมีอยู่ตามส่วนต่างๆ ของร่างกายเจ้าของบาปนั้น และยังใช้จัดองค์ประกอบในหน้าหนังสือที่แนะนำที่มาและความสำคัญของบาปด้วย

สัตว์ประจำบาปทั้ง 7 ประการ ประกอบด้วย

งู (Snake)	สัตว์ประจำบาปราคะ
หมู (Pig)	สัตว์ประจำบาปตะกณะ
กบ (Frog)	สัตว์ประจำบาปโลภ
แพะ (Goat)	สัตว์ประจำบาปเกียจคร้าน
หมี (Bear)	สัตว์ประจำบาปโทสะ
สุนัข (Dog)	สัตว์ประจำบาปอิจฉา
นกยูง (Peacock)	สัตว์ประจำบาปอวดตา

จากการศึกษารูปแบบของสัตว์ประจำบาปต่างๆ จากภาพถ่ายของการค้นหารูปภาพออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google จึงได้แบบตราสัญลักษณ์ประจำบาปดังนี้

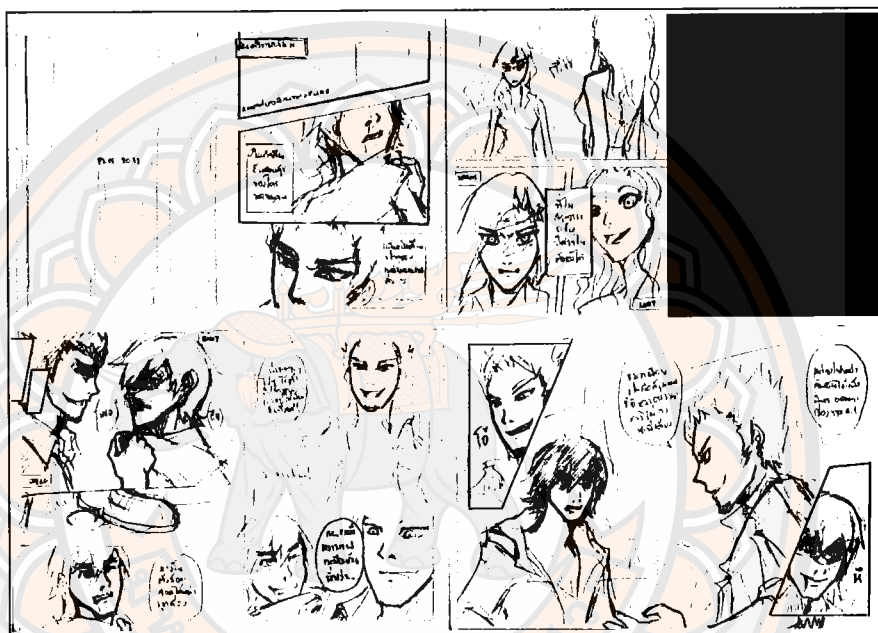


ภาพที่ 119 การออกแบบตราสัญลักษณ์ประจำบาปทั้ง 7

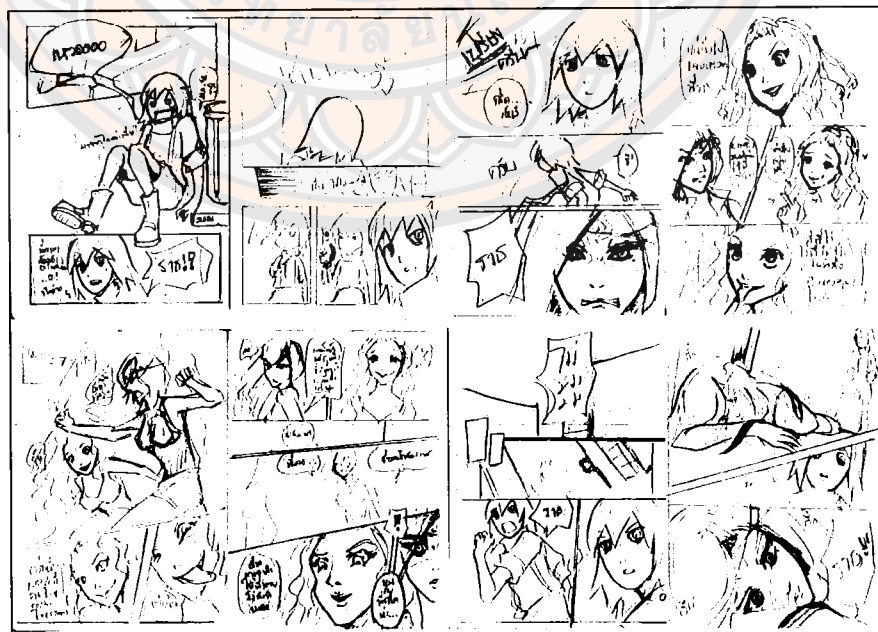
จากซ้าย : ราคะ (งู) > ตะกณะ (หมู) > โลภ (กบ) > เกียจคร้าน (แพะ) > โทสะ (หมี) > อิจฉา (สุนัข) > อวดตา (นกยูง)

1.7 Storyboard

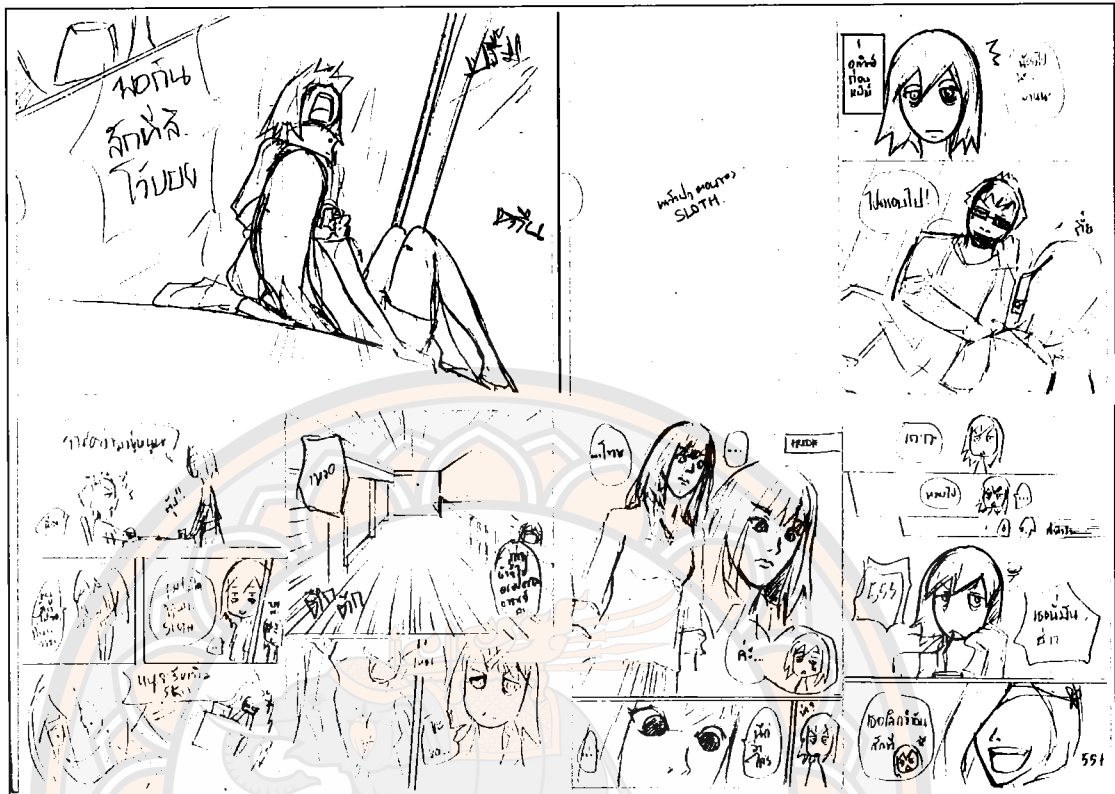
ส่วนสำคัญของเนื้อหาทั้งหมดคือ Storyboard ในส่วนนี้นอกจากจะเป็นตัวกำหนดเรื่องราวทั้งหมด รวมไปถึงการออกแบบตัวละครแล้ว ยังเป็นตัวกำหนดการทำงานของหน้ากระดาษว่าควรจะมีการตัดตกช่วงไหน หน้าไหนอยู่ทางฝั่งซ้ายและขวามือ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อขั้นตอนกระบวนการพิมพ์เป็นอย่างมาก



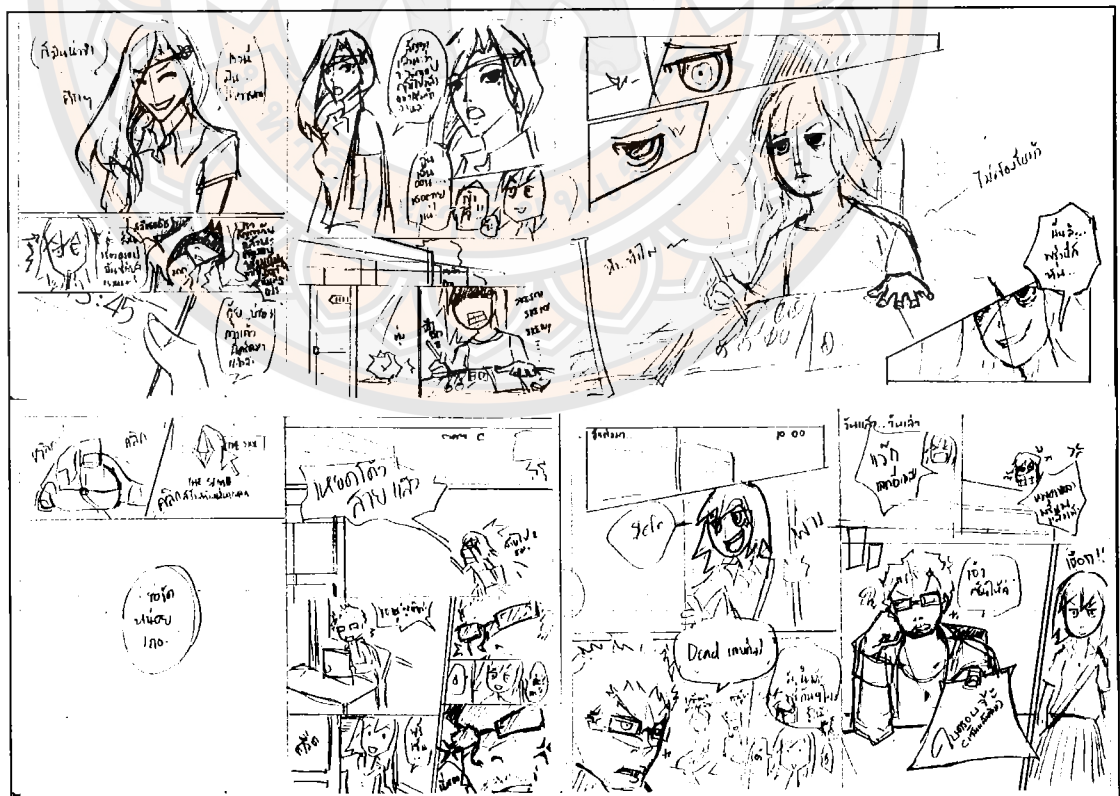
ภาพที่ 120 Storyboard หน้าที่ 1-8



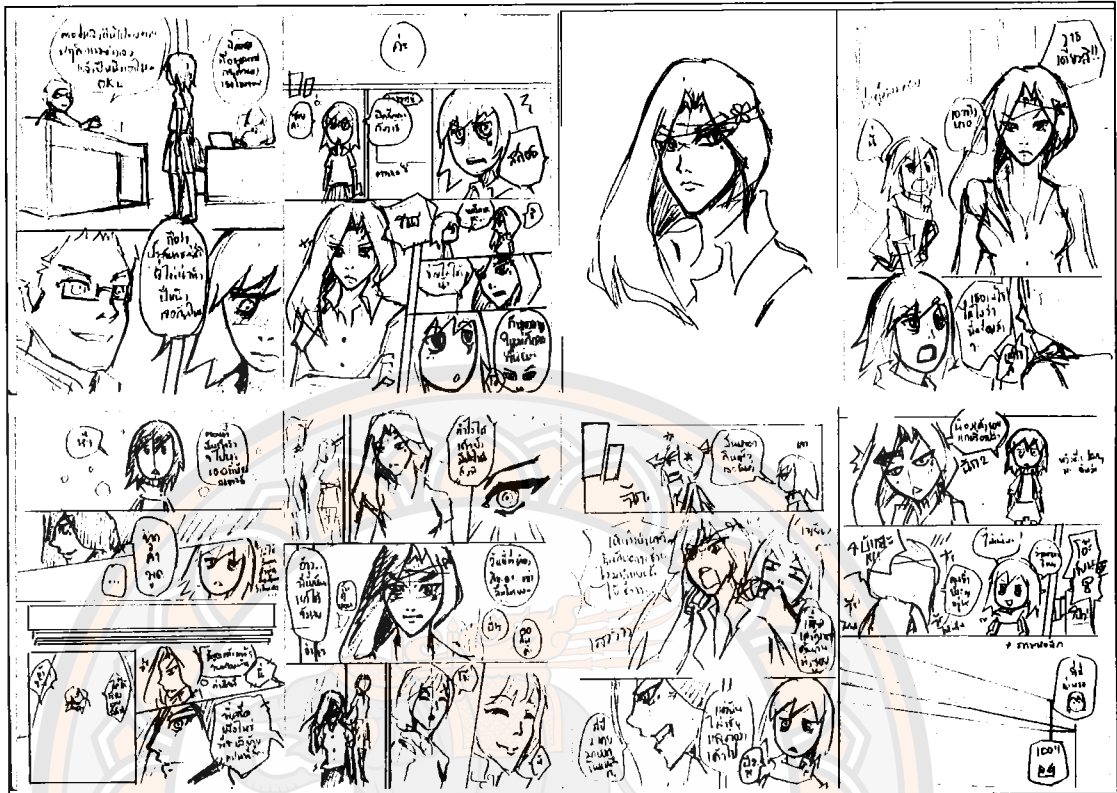
ภาพที่ 121 Storyboard หน้าที่ 9-16



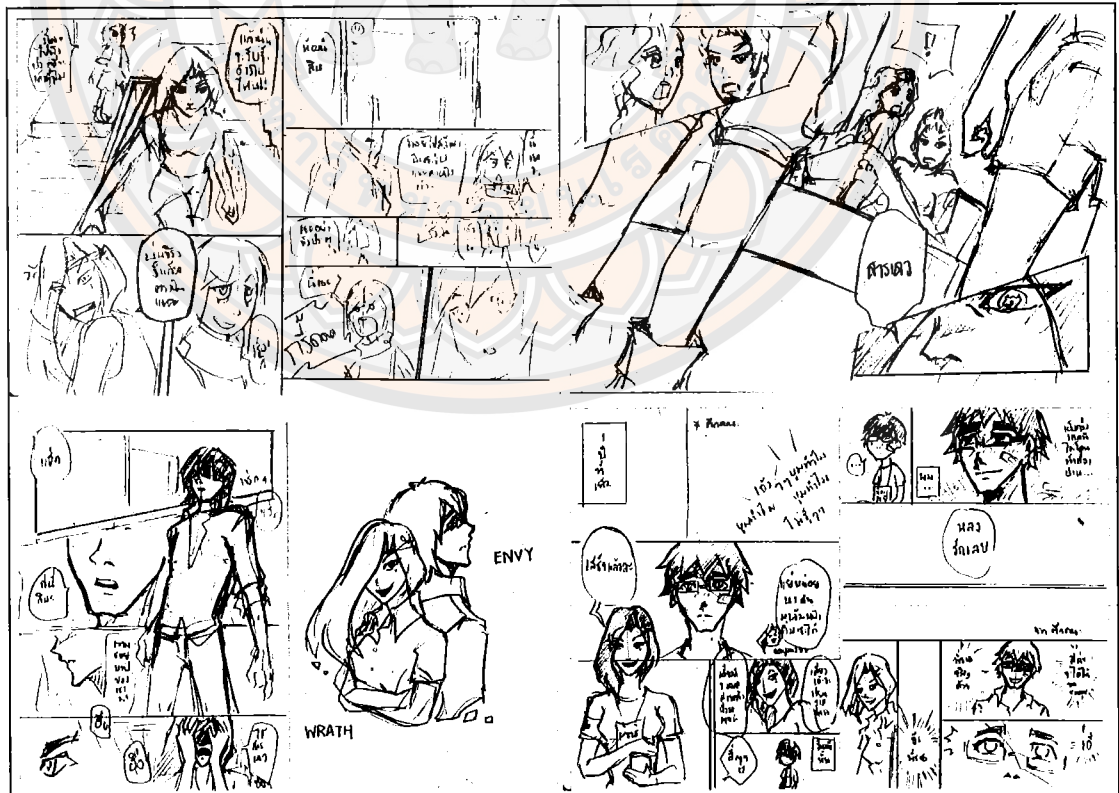
ภาพที่ 122 Storyboard หน้าที่ 17-24



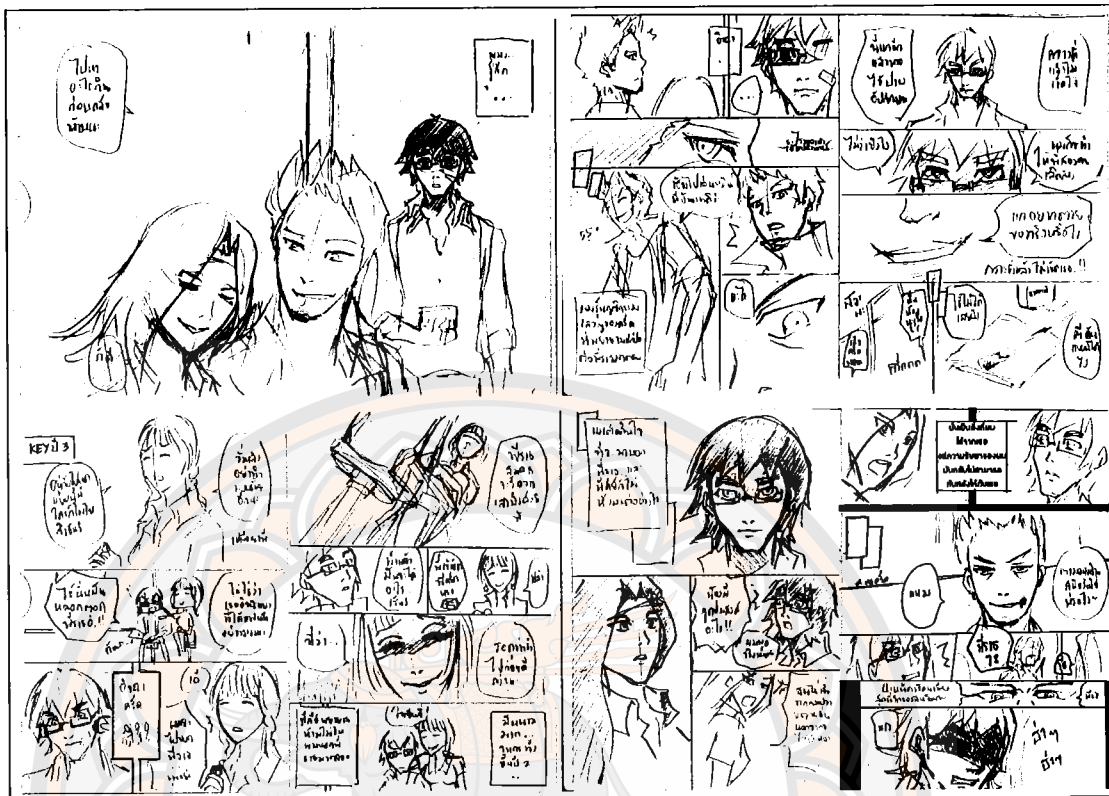
ภาพที่ 123 Storyboard หน้าที่ 25-32



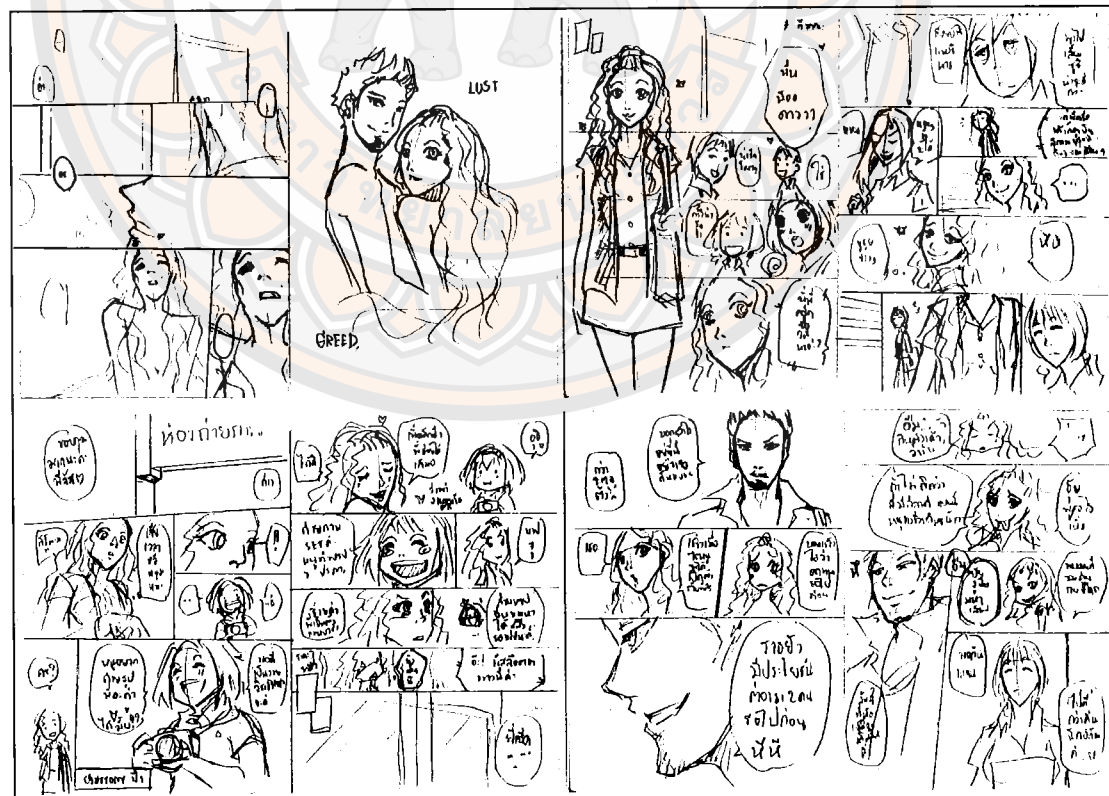
ภาพที่ 124 Storyboard หน้าที่ 33-40



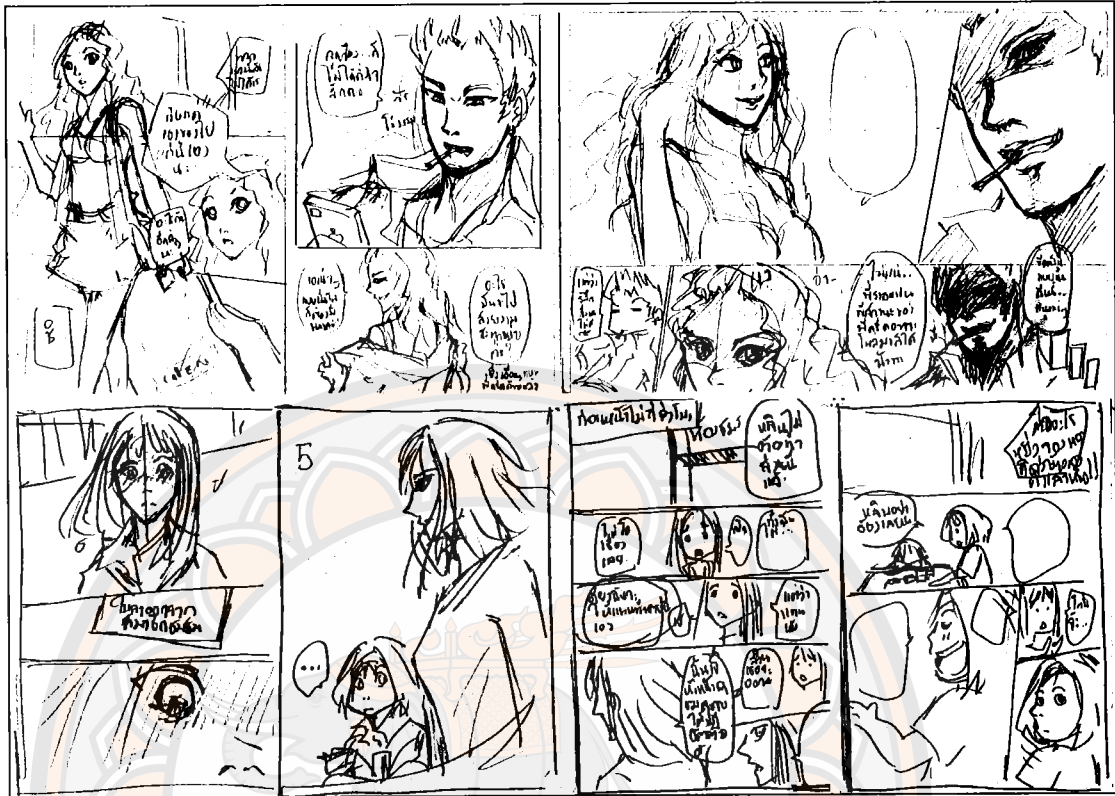
ภาพที่ 125 Storyboard หน้าที่ 41-48



ภาพที่ 126 Storyboard หน้าที่ 49-56



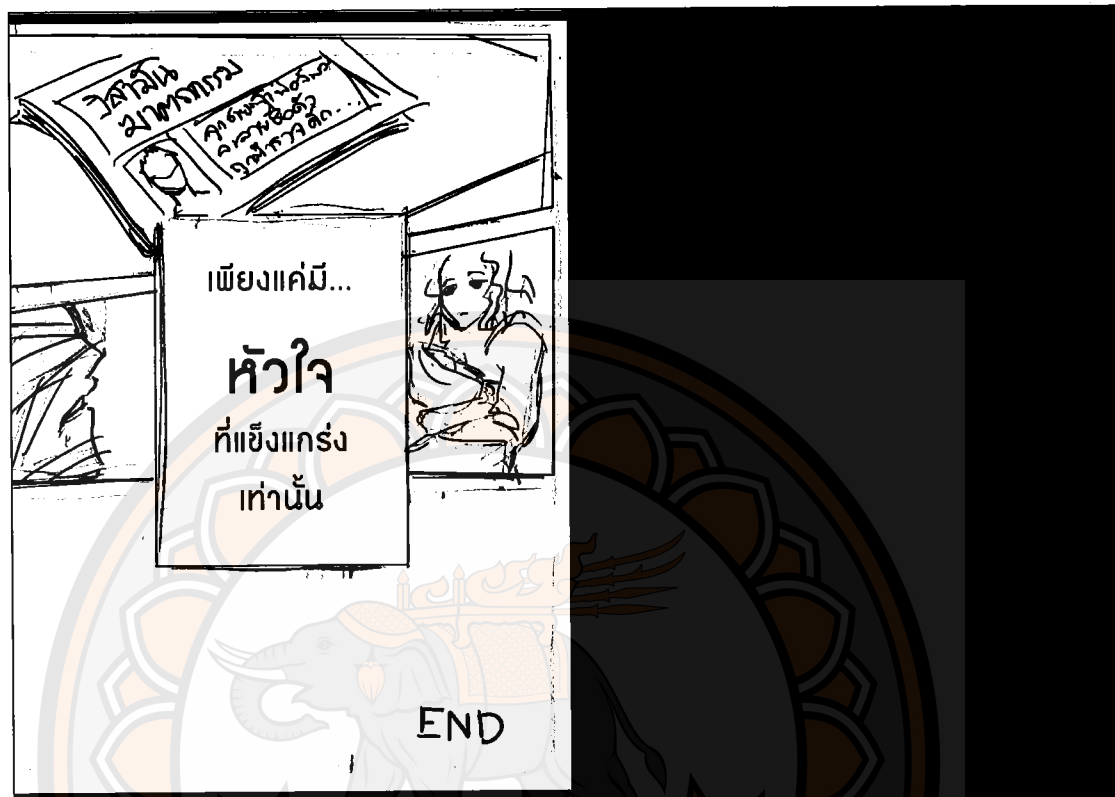
ภาพที่ 127 Storyboard หน้าที่ 57-64



ภาพที่ 128 Storyboard หน้าที่ 65-72



ภาพที่ 129 Storyboard หน้าที่ 73-80



ภาพที่ 132 Storyboard หน้าที่ 97-98 (หน้าจบ)

ตอนที่ 2 Production

Production เป็นขั้นตอนต่อจาก Pre-Production คือการเก็บรายละเอียดเนื้องานให้มีความสมบูรณ์ที่สุด ในส่วนของขั้นตอน Production มีการแบ่งขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนนี้ ตัวละครหลักทั้ง 8 ตัวได้ผ่านการตรวจและพัฒนาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พร้อมทั้งจะใช้สำหรับการทำงานในขั้นตอนต่อไป

2.1.1 ตัวละคร Sloth (เกียจคร้าน)



ภาพที่ 133 ตัวละคร Sloth ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

SLOTH เป็นตัวละครประจำบาปเกียจคร้าน เป็นคนที่สบายๆ ชอบอะไรง่ายๆ และไม่หนักหนาต่อการใช้ชีวิต สามารถเข้ากันกับทุกคนได้ดี เป็นเพื่อนสนิทกับ Wrath และมักจะถูก Wrath ต่อว่าเรื่องเรียนอยู่เสมอ เข้าข่ายเด็กติดเกม ได้จับเกมเมื่อไหร่จะลืมเรื่องภาระหน้าที่การทำงานทันที

2.1.2 ตัวละคร Wrath (โทสะ)



ภาพที่ 134 ตัวละคร Wrath ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

WRATH เป็นตัวละครประจำบาปโทสะ หน้าตาดี แต่มีแวตาคู่ดูเหมือนคนที่พร้อมจะดูดำและโมโหตลอดเวลา เพื่อนสนิทของ Sloth เป็นคนมีฐานะ เรียนเก่ง แต่ไม่เก่งในเรื่องการระงับอารมณ์โมโหของตัวเอง ถึงจะเป็นคนดูตลก มีอัธยาศัยดี แต่ถ้าเกิดอารมณ์โมโหหรือไม่พอใจใครก็เป็นคนที่น่ากลัว

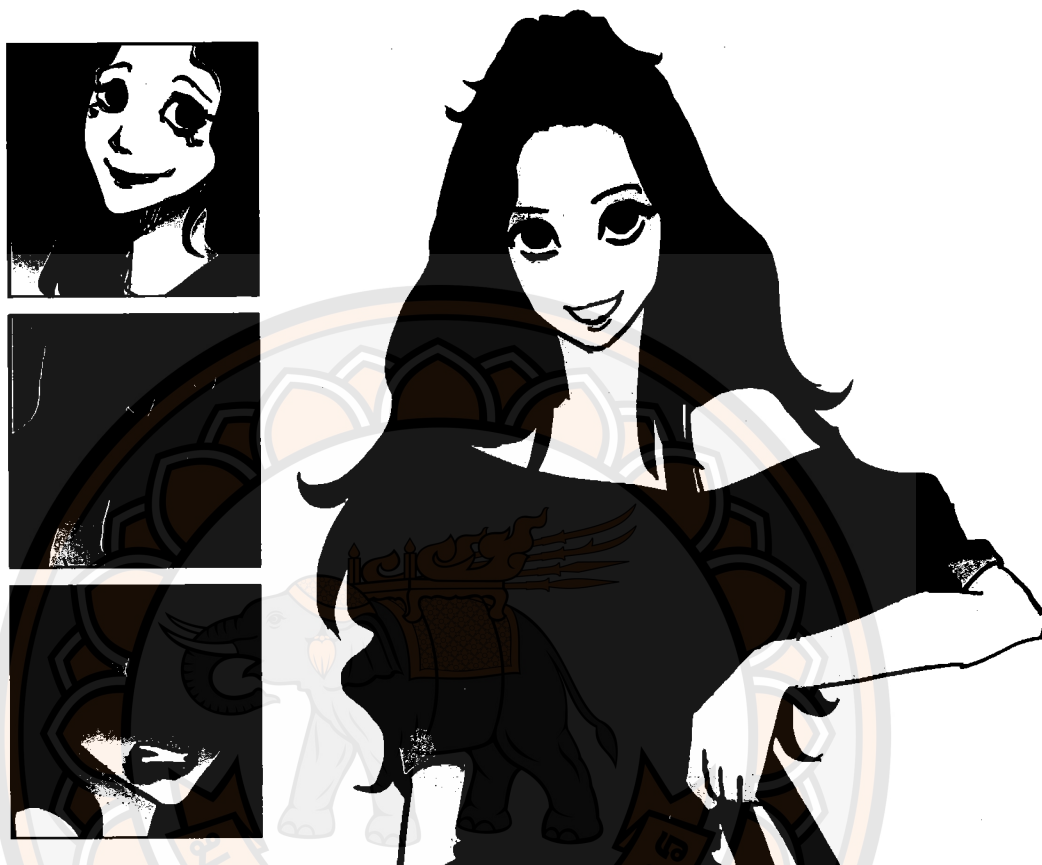
2.1.3 ตัวละคร Envy (อิจฉา)



ภาพที่ 135 ตัวละคร Envy ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

ENVY เป็นตัวละครประจำบาปอิจฉา เด็กปี 2 ที่มีระดับมันสมองหัวกะทิ เรียนเก่ง แต่ไม่สู้งานกิจกรรม และเข้าสังคมไม่เก่ง แอบหลงรัก Wrath ตั้งแต่พบกันที่ค่ายรับน้องสมัยปี 1 เขาพยายามทำทุกอย่างเพื่อขัดขวางความรักระหว่าง Greed และ Wrath และดูเหมือนว่าเขากับ Greed จะไม่ค่อยถูกกันสักเท่าไร เพราะคำพูดบางอย่างของ Key หลังๆ เขาเริ่มมีความดั่งเลแล้ว ว่าเขารัก Wrath จริงๆ หรือว่าแค่อิจฉาในตัว Greed

2.1.4 ตัวละคร Lust (ราคะ)



ภาพที่ 136 ตัวละคร Lust ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

LUST เป็นตัวละครประจำบาปราคะ เธอเป็นศูนย์รวมของคำว่าสวยและรอยเสน่ห์ของคณะ และเป็นทีหมายปองของผู้ชายในคณะหลายคน เป็นคนที่ดูเป็นมิตรกับทุกคน มักจะให้ความสำคัญกับหน้าตาตัวเอง รongลงมาที่เรื่องเที่ยว ส่วนเรื่องเรียนเธอก็พอไปได้ เธอมักจะชอบไปไหนมาไหนกับพวกเพื่อนผู้ชาย และเธอยังแอบมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับ Greed อีกด้วย

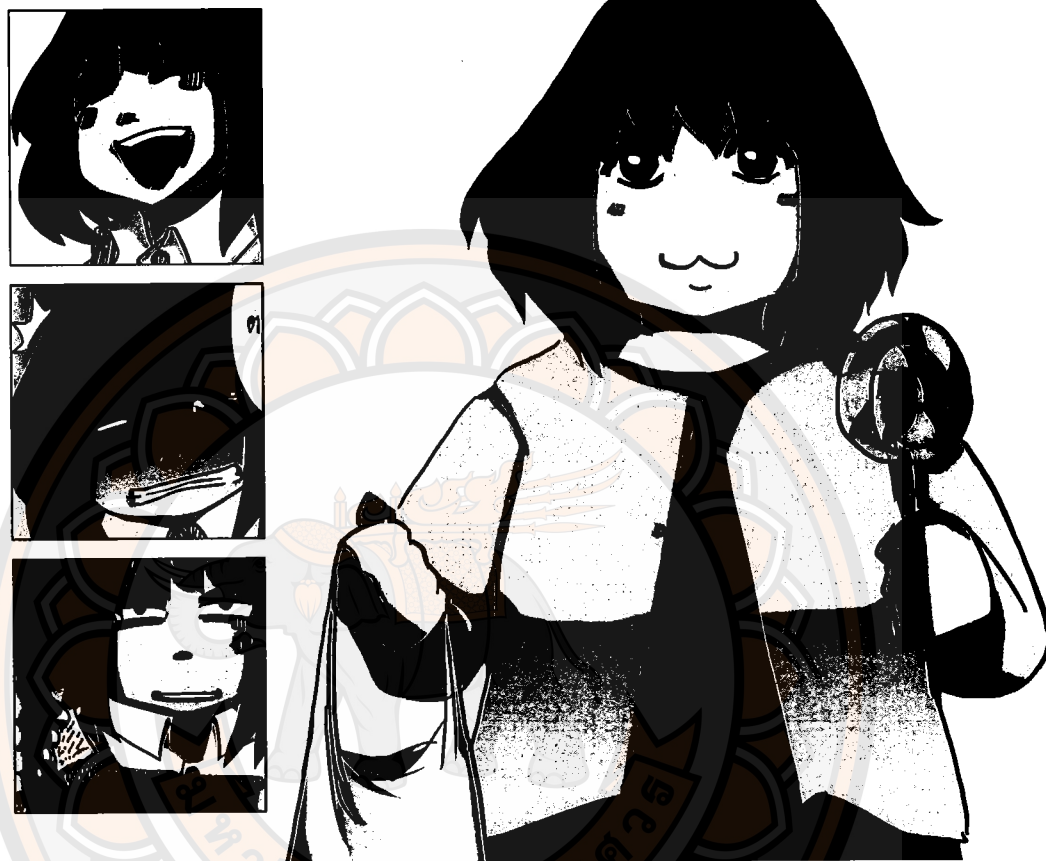
2.1.5 ตัวละคร Greed (โลก)



ภาพที่ 137 ตัวละคร Greed ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

GREED เป็นตัวละครประจำบาปโลก เป็นคนที่หลงใหลในสิ่งที่เรียกว่าเงิน แต่เมื่ออยู่ที่คณะกลับเป็นหัวใจของรุ่นน้องผู้ชายหลายๆ คน ดูภายนอกเหมือนพวกนักเลงหัวไม้ แต่ก็ไม่ค่อยมีเรื่องชกต่อยกับใครเท่าไร (ยกเว้นกับ Envy) ปัจจุบันคบหาอยู่กับ Wrath และยังคงเป็นปริศนาที่ว่า Greed คบกับ Wrath เพราะรักหรือเพื่อเงินกันแน่ เพราะเหมือนครอบครัวของ Greed จะเกิดปัญหาด้านการเงินอย่างไม่ทันตั้งตัว

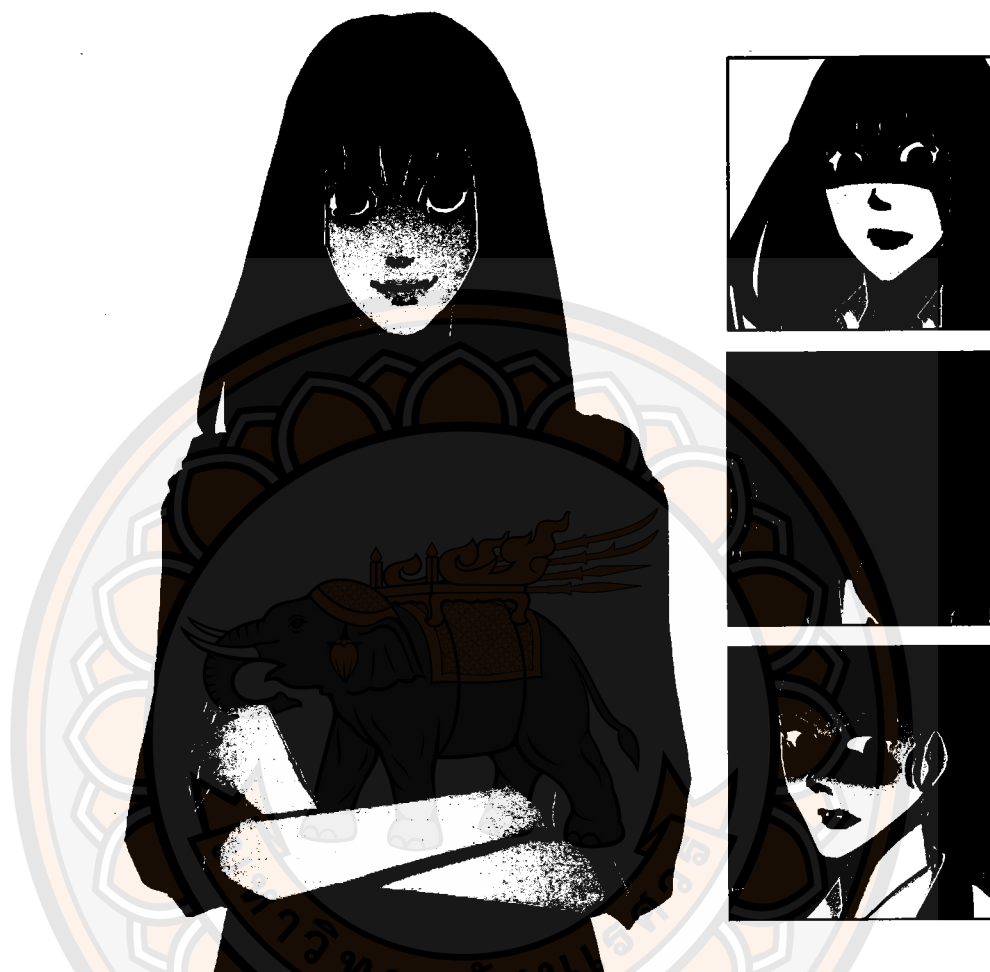
2.1.6 ตัวละคร Gluttony (ตะกळे)



ภาพที่ 138 ตัวละคร Gluttony ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

GLUTTONY เป็นตัวละครประจำบาปตะกळे เป็นน้องปี 1 ที่เป็นมิตรกับทุกคน สามารถเข้ากับคนอื่นได้ง่าย เป็นคนร่าเริง ชอบบอกไม่ค่อยจริงจังกับรูปร่างตัวเอง พอถูกสะกิดว่าอ้วนก็จะเกิดอาการหงุดหงิดเบาๆ แต่เพราะความสุขของเธอคือการกินของอร่อยๆ และกินได้ไม่อั้นเธอจึงหัวเสียกับเรื่องที่มีคนหาว่าอ้วนได้ไม่นานมากนัก อยู่ชมรมภาพถ่าย แต่มักจะชอบไปกั๊กกับพี่รหัสตัวเองที่เป็นประธานชมรมภาพพิมพ์ที่เพื่อนสนิทของเธอเป็นสมาชิกชมรมอยู่

2.1.7 ตัวละคร Pride (อิตตา)



ภาพที่ 139 ตัวละคร Pride ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

PRIDE เป็นตัวละครประจำบาปอิตตา หรือ โอิหัง เป็นคนที่ Ego สูง มักจะชอบพูดจาดูถูกคนที่ด้อยกว่าตัวเองเสมอ พูดจาไม่ค่อยถนอมน้ำใจใคร และเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง คิดว่าตัวเองดีเลิศที่สุด เห็นใครทำอะไรไม่ได้ตั้งใจก็จะต่อว่า เหมินเฉยต่อ Sloth แต่มักจะกัดกันกับ Gluttony และประธานสโมสรคณะ เพราะเธอเป็นประธานชมรมภาพพิมพ์ ที่มักจะมีปัญหาในเรื่องของสมาชิกชมรมมากที่สุด ถือเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับคนอื่นในระดับแย่ ถึงขั้นติดลบ มีเพียงหลินคนเดียวที่สามารถทำให้ Pride ยอมรับในตัวเธอได้

2.1.8 ตัวละคร Key (ตัวละครใหม่)

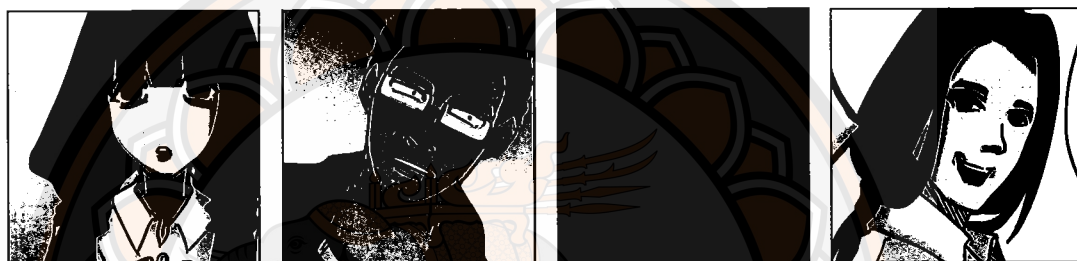


ภาพที่ 140 ตัวละคร Key ที่ผ่านการตรวจและพัฒนาแล้ว

KEY เป็นตัวละครใหม่ ที่ถูกสร้างขึ้นให้มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครบาปทั้ง 7 ดูภายนอกแล้วเป็นรุ่นพี่โตที่แสนใจดี หน้าตาดูธรรมดา แต่กลับเป็นถึงประธานสโมสรของคณะ ซึ่งความจริงแล้วเธอรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตราบาปทั้ง 7 เธอเป็นตัวละครที่เปรียบเสมือนดวงตาของพระเจ้าที่คอยสอดส่องพวกที่มีตราบาปทั้งหลาย และเป็นตัวละครที่มีความเป็นมาที่ไม่ชัดเจน ดูลึกลับ

ในส่วนขั้นตอนของการออกแบบตัวละครหลักทั้ง 8 ตัวได้ออกแบบครบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว นอกจากการออกแบบตัวละครหลักทั้ง 8 ตัวแล้ว ในเนื้อหาจะมีตัวละครเสริมเข้ามาเป็นจำนวนหนึ่ง เพื่อเป็นส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ได้แก่

- หลิน เพื่อนสนิทของ Gluttony
- อาจารย์ที่ปรึกษาของ Sloth
- ชายปริศนาสองคนที่มาพบกับ Lust
- ตัวละครอื่นๆ ในคณะ



ภาพที่ 141 ตัวละครเสริมที่มีบทบาทต่อตัวละครหลักทั้ง 8

จากซ้าย : หลิน > อาจารย์ที่ปรึกษาของ Sloth > ชายปริศนาที่มาพบกับ Lust > นักศึกษาในคณะ

2.2 ภาพถ่ายจากและสถานที่

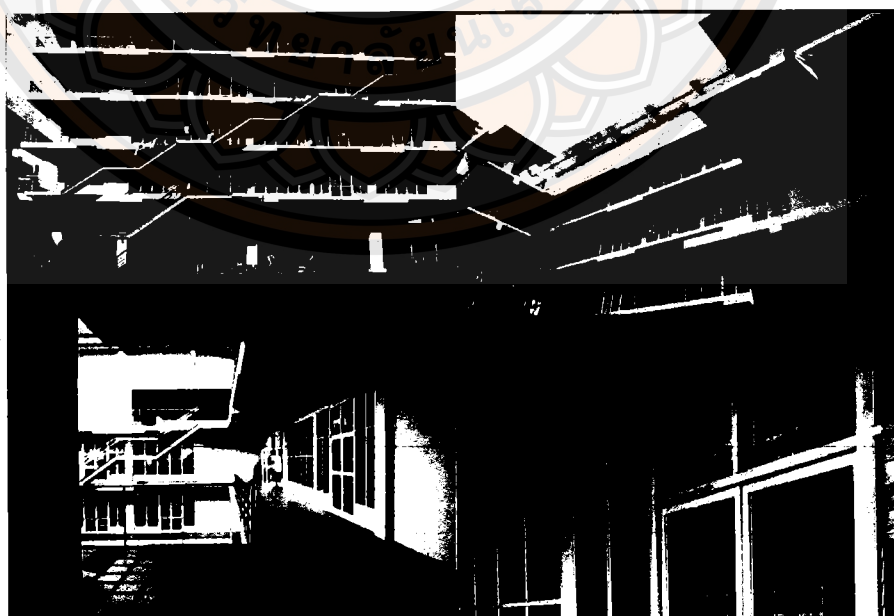
ในส่วนสถานที่ที่ใช้เป็นภาพประกอบในการ์ตูนมีดังนี้

2.2.1 มหาวิทยาลัยนเรศวร

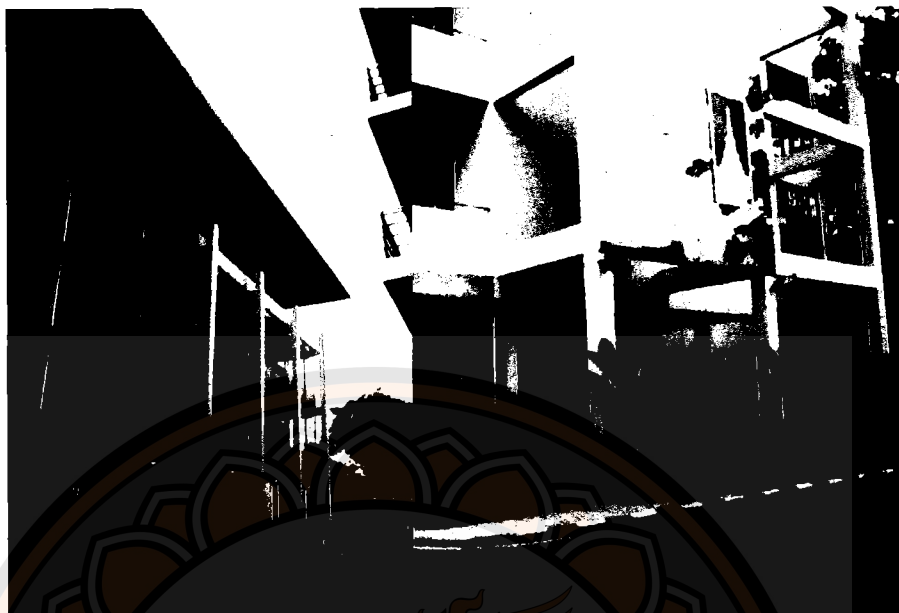


ภาพที่ 142 ภาพถ่ายภายในมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.2.2 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาพที่ 143 ภาพถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตึก ARC



ภาพที่ 144 ภาพถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตึก ARL

2.2.3 หอพักรอบนอกมหาวิทยาลัยนเรศวร

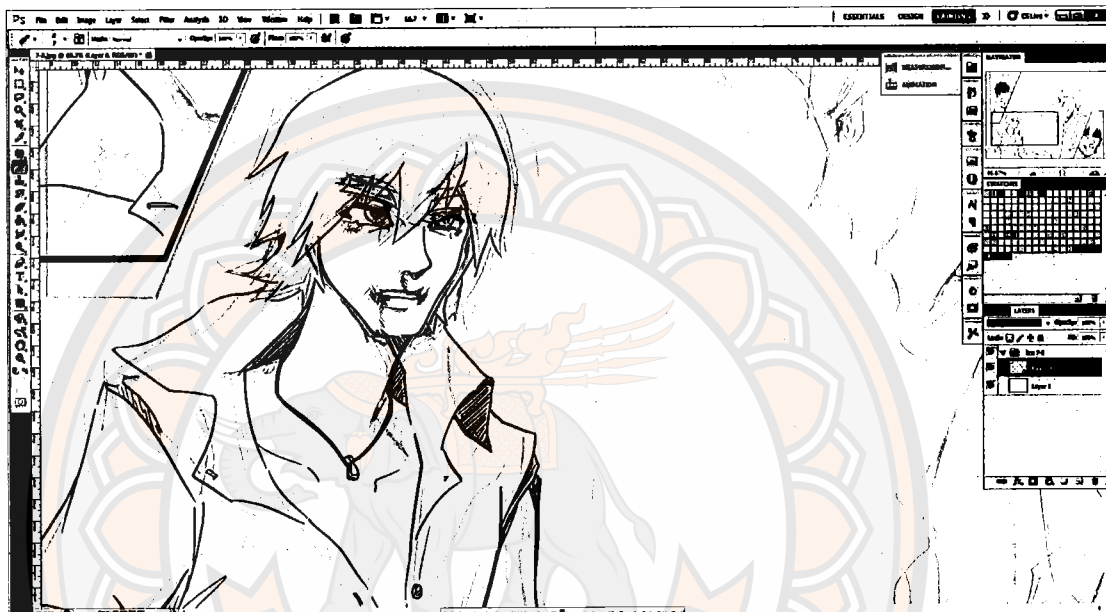


ภาพที่ 145 ภาพถ่ายหอพักพิกุลทอง (ซ้าย) และหอพักเฟื่องฟ้า (ขวา)

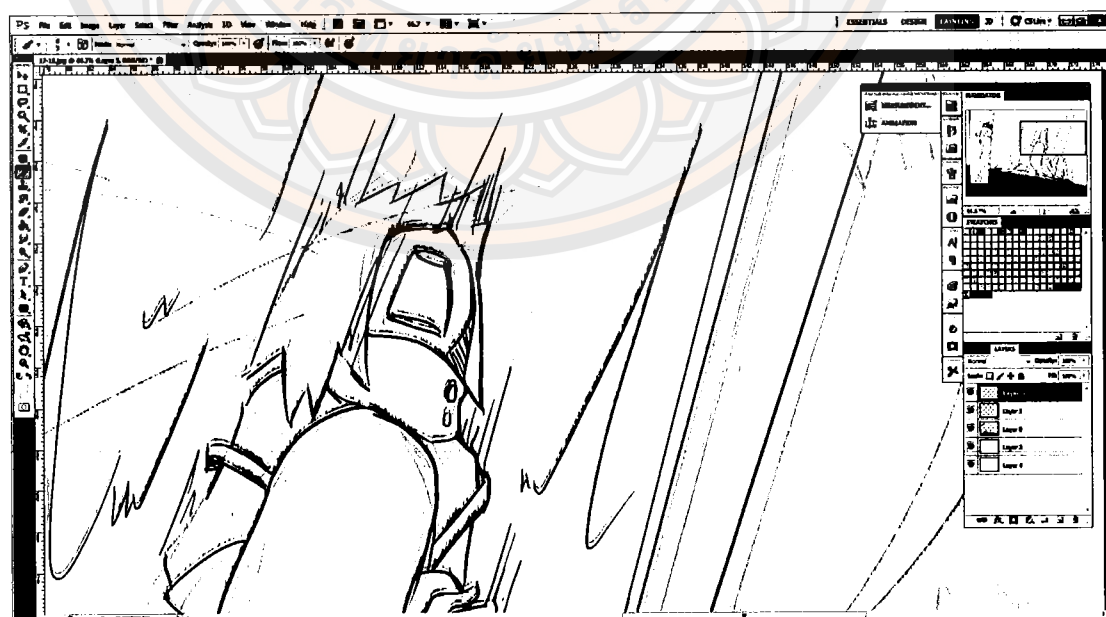
2.3 การเก็บรายละเอียดงาน

2.3.1 ตัดเส้น

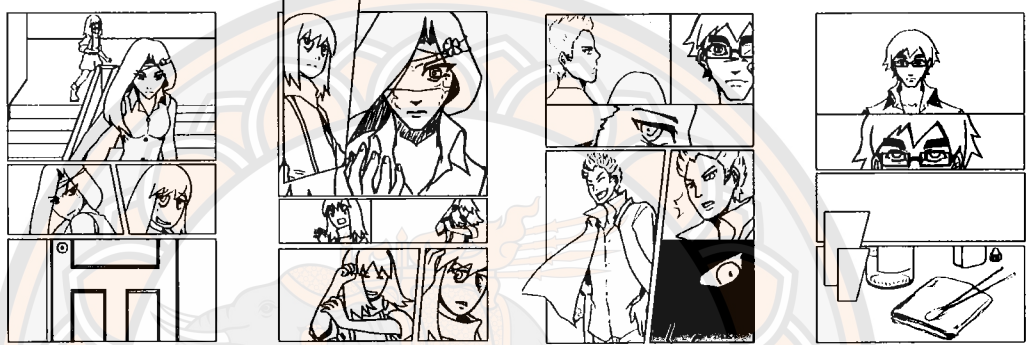
เป็นขั้นตอนที่หลังจาก Storyboard ผ่านเรียบร้อยแล้ว ตัดเส้นโดยใช้ Wacom bamboo fun pen and touch และ ซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop CS5



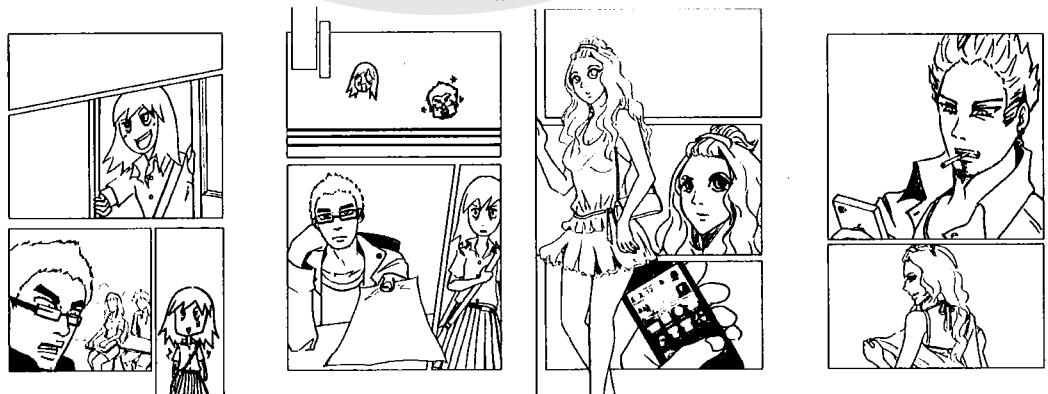
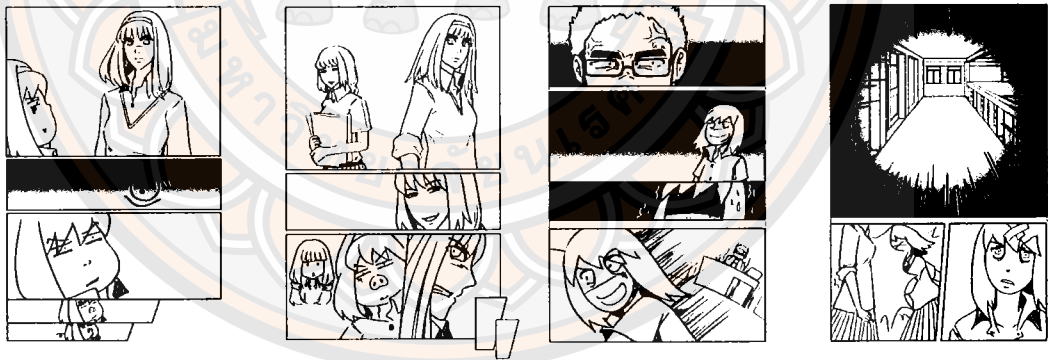
ภาพที่ 146 การตัดเส้นในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5



ภาพที่ 147 การตัดเส้นในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5



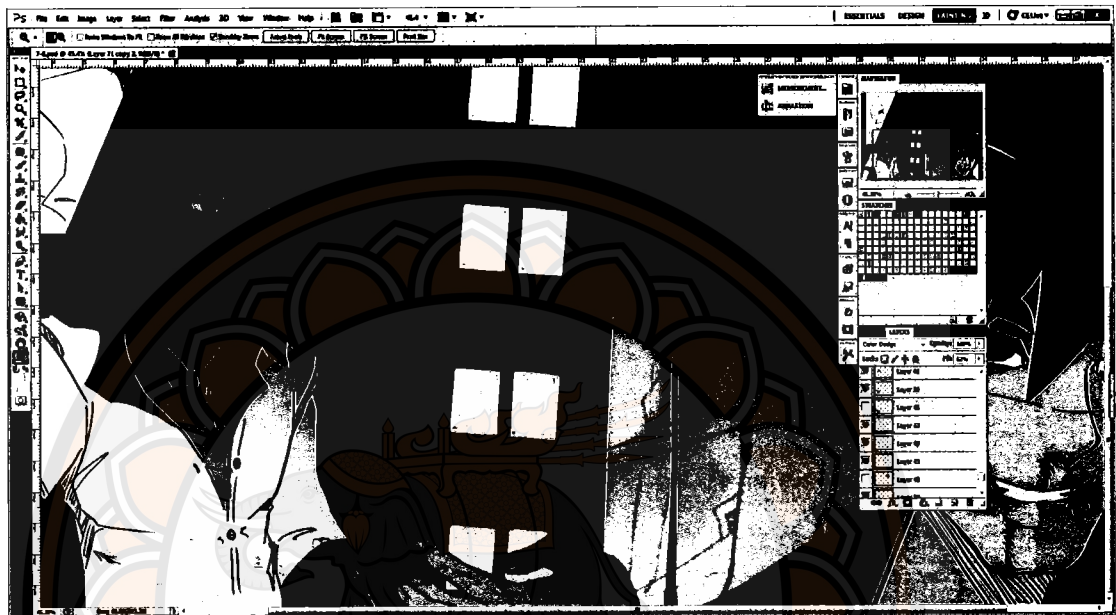
ภาพที่ 148 ตัวอย่างงานที่ตัดเส้นเสร็จเรียบร้อย



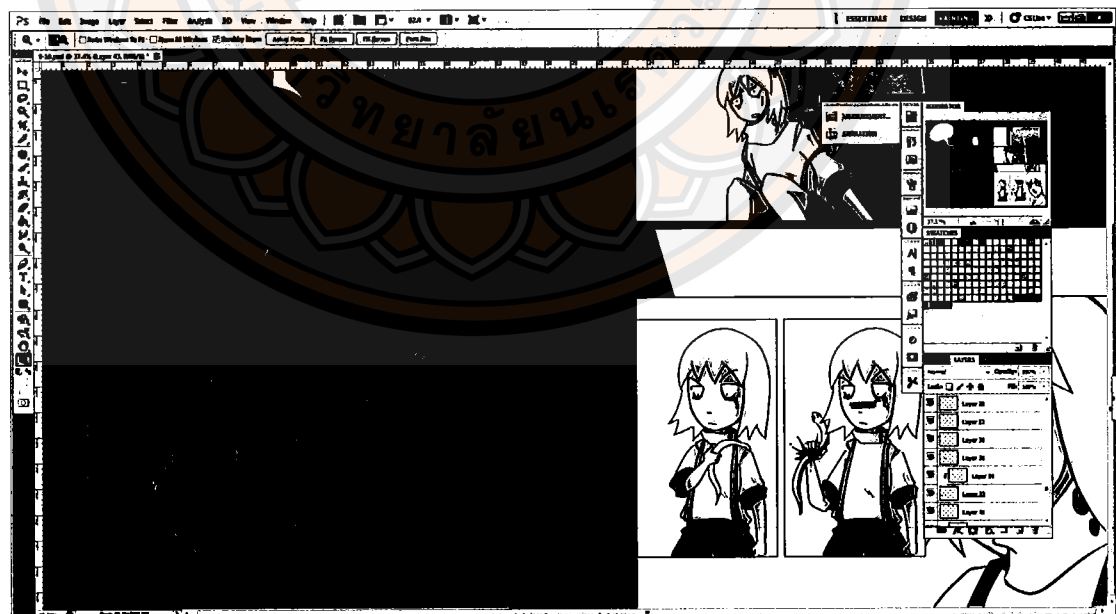
ภาพที่ 149 ตัวอย่างงานที่ตัดเส้นเสร็จเรียบร้อย

2.3.2 ลงสี

เป็นขั้นตอนหลังจากตัดเส้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ลงสีโดยใช้ Wacom bamboo fun pen and touch และ ซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop CS5



ภาพที่ 150 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5



ภาพที่ 151 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS5



ภาพที่ 152 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



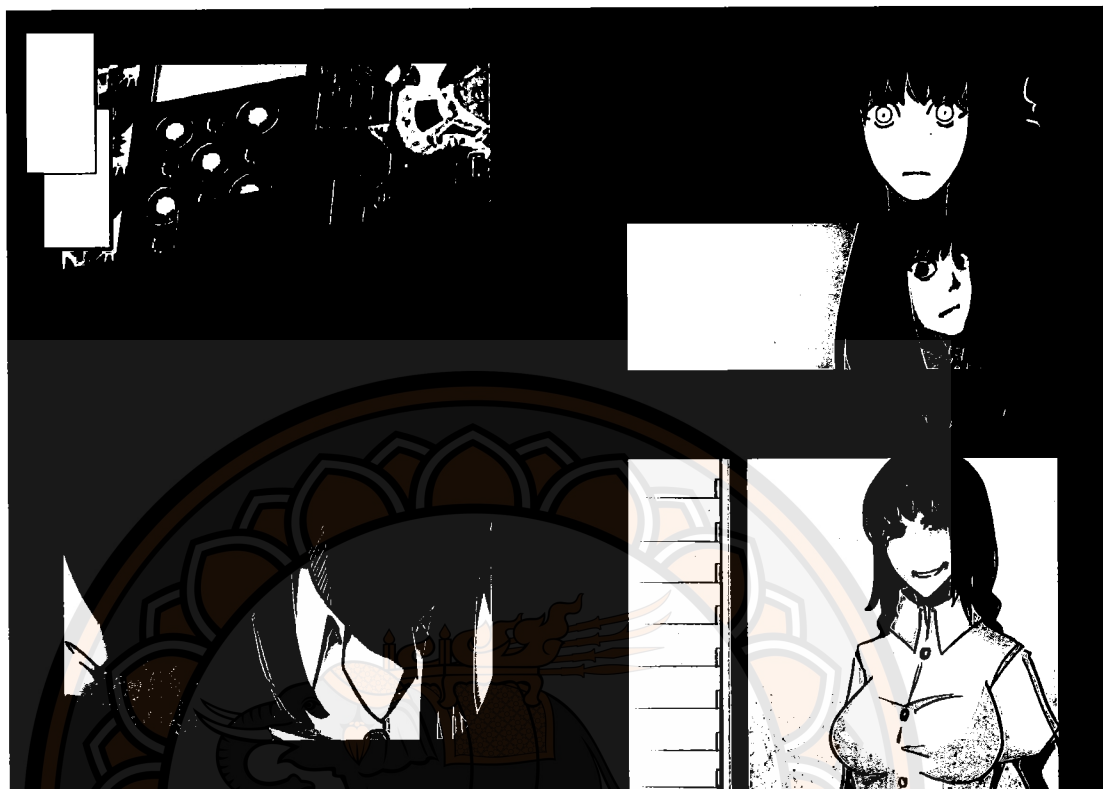
ภาพที่ 153 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



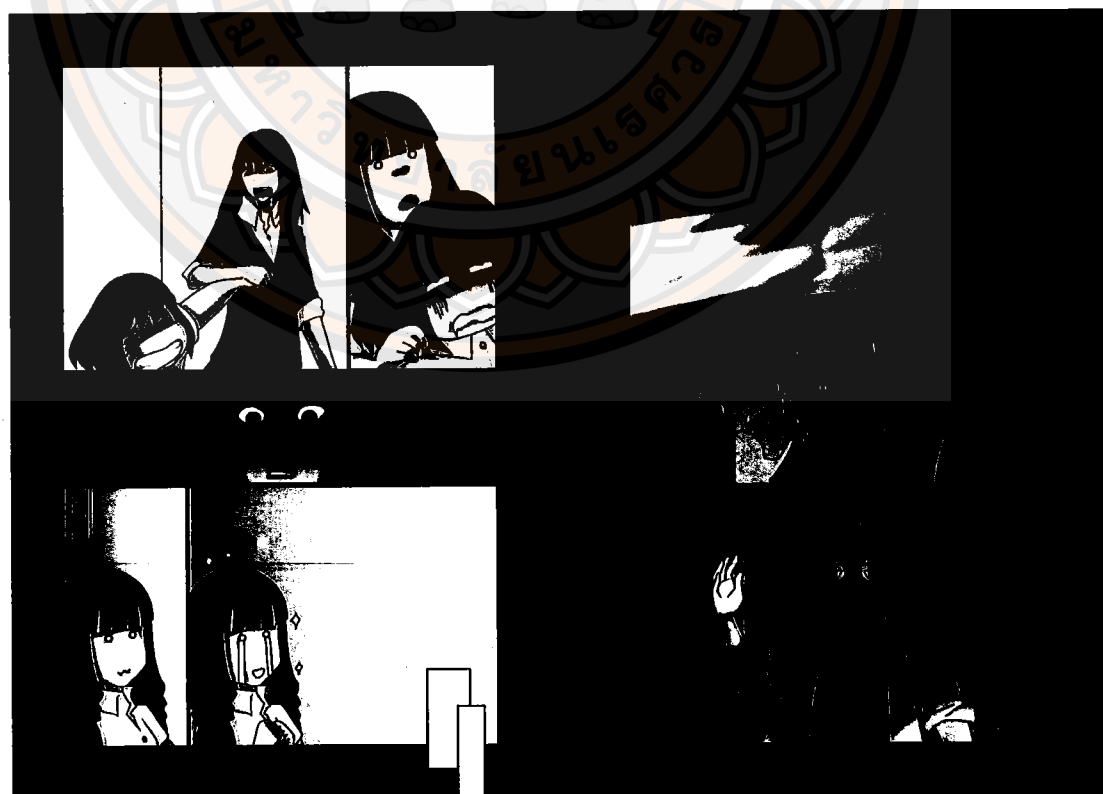
ภาพที่ 154 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 155 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



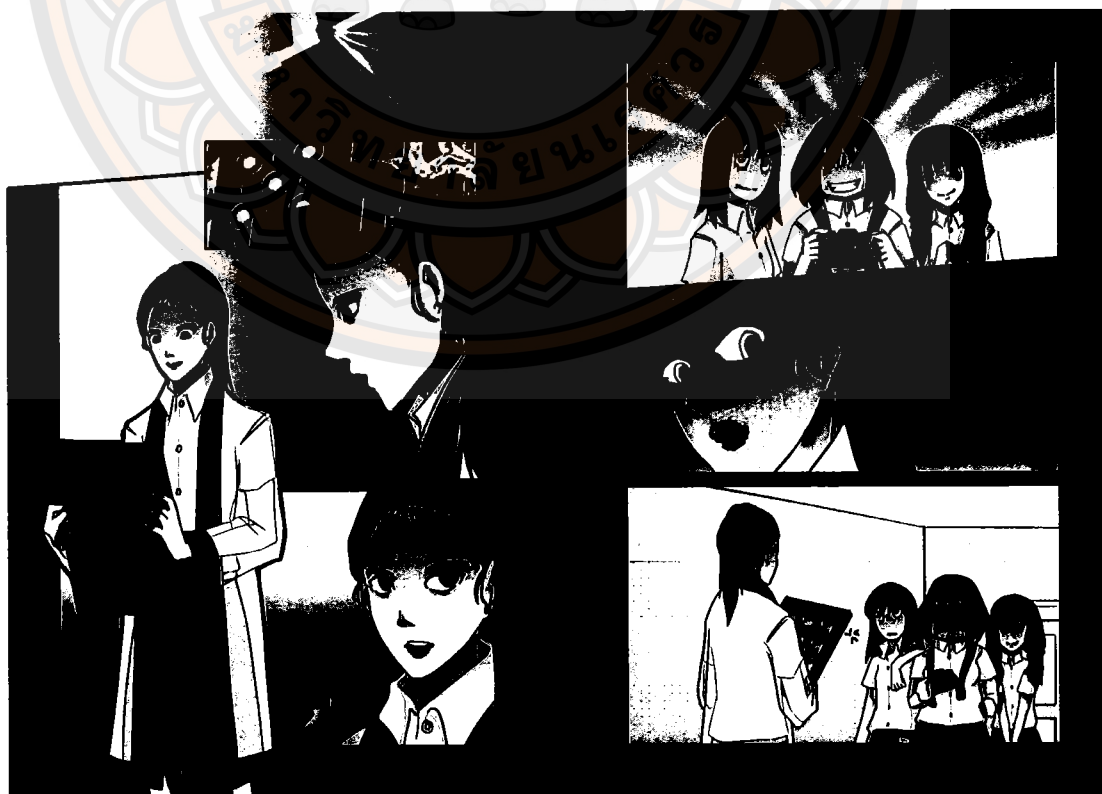
ภาพที่ 156 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 157 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



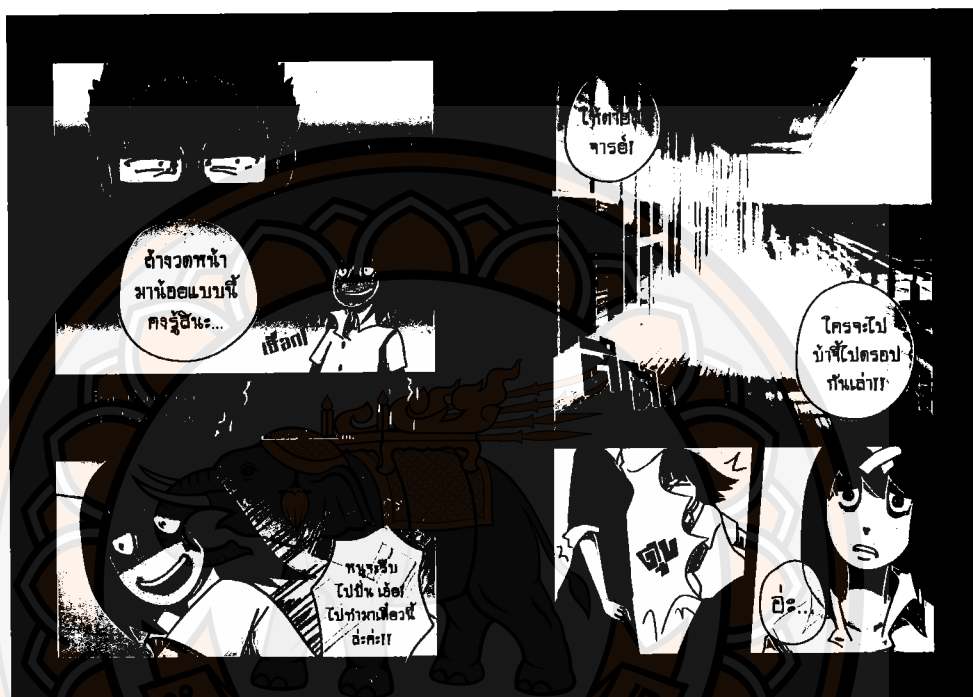
ภาพที่ 158 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 159 ตัวอย่างงานที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว

2.3.3 ใส่ Font Effect และบทพูด

ขั้นตอนต่อไปคือการใส่ Font Effect เพื่อเพิ่มอรรถรสสำหรับการอ่านการ์ตูนมากยิ่งขึ้น พร้อมกับบทพูดตามที่ได้ออกแบบไว้ใน Storyboard



ภาพที่ 160 ตัวอย่างงานที่ใส่ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย

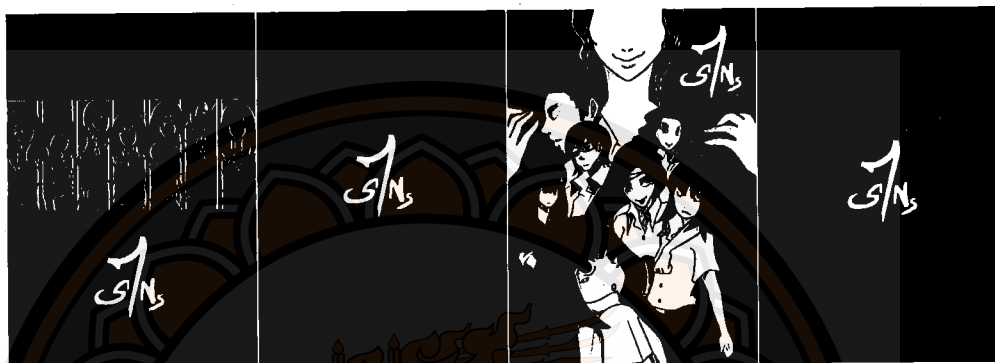


ภาพที่ 161 ตัวอย่างงานที่ใส่ Font Effect และบทพูดเรียบร้อย

2.4 ออกแบบรูปเล่มหนังสือการ์ตูน

2.4.1 ปกหน้า ปกหลัง

ในการออกแบบปกหน้าและปกหลัง ได้มีการออกแบบไว้หลายแบบ เพื่อที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ ดังนี้



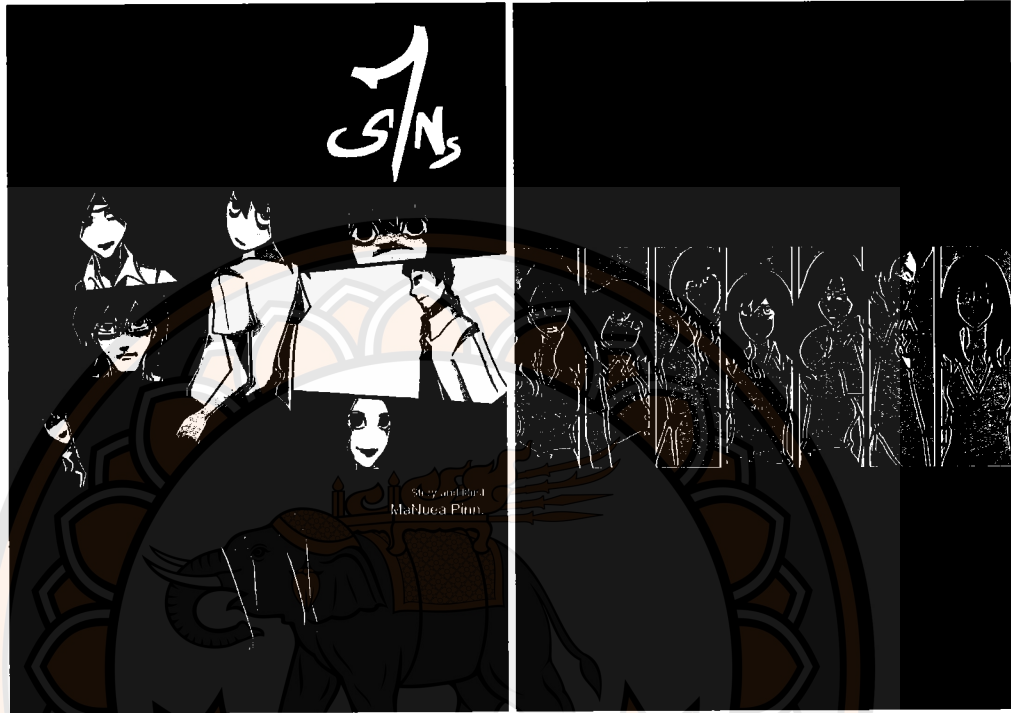
ภาพที่ 164 การออกแบบปกหน้าและปกหลัง ครั้งที่ 1

ในการออกแบบปกหน้าและปกหลังครั้งที่ 1 ยังไม่มีความลงตัวเท่าไร เพราะยังดูไม่เป็นหนังสือการ์ตูน และการจัดองค์ประกอบของเนื้องานค่อนข้างรกเล็กน้อย จึงได้มีการออกแบบเพิ่มเติม และพัฒนารูปแบบจากของเดิม ได้ดังนี้



ภาพที่ 165 การออกแบบและพัฒนาปกหน้าและปกหลัง ครั้งที่ 2

หลังจากที่ได้นำเสนอรูปแบบของปกหน้าและปกหลัง ได้มีการพัฒนาจากรูปแบบเดิมที่ได้ ออกแบบ จึงได้ปกหน้าและปกหลังที่มีความเหมาะสมดังนี้



ภาพที่ 166 ปกหน้าและปกหลังที่จะนำไปใช้งานจริง

2.4.2 ปกหุ้มหนังสือการ์ตูน



ภาพที่ 167 ปกหุ้มหนังสือการ์ตูน

2.4.3 การออกแบบหน้าอื่นๆ

องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูน จะต้องมีการหน้าเกริ่นนำเพื่อเข้าสู่เนื้อเรื่อง หน้าแนะนำตัวละคร หน้าสารบัญ หน้าส่งท้าย รวมไปถึงหน้าขอบคุณ เป็นต้น ซึ่งในส่วนของ การออกแบบหน้าอื่นๆ ที่นอกเหนือจากหน้าการ์ตูน ได้มีการออกแบบให้เข้ากับตัวเนื้องานโดยรวม คือเป็นโทนสีดำ และใช้ตัวอักษรสีสว่างขับพื้นหลัง



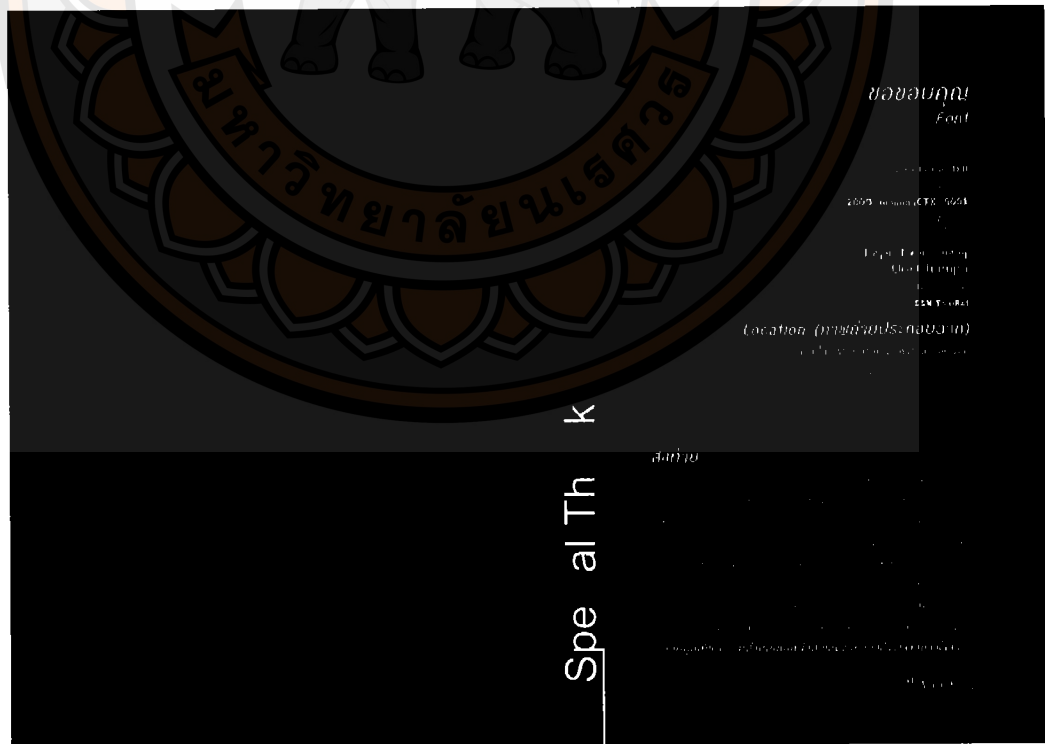
ภาพที่ 168 หน้าเกริ่นนำเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 169 หน้าแนะนำบททั้ง 7 ประการ



ภาพที่ 170 หน้าแนะนำตัวละคร และหน้าสารบัญ



ภาพที่ 171 หน้าขอบคุณสงทำย

ตอนที่ 3 Post-Production

Post-Production ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการทำงาน ในส่วนของ Post-Production จะเป็นการเก็บรายละเอียดของผลงานทั้งหมดอีกครั้ง เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งในส่วนงาน Post-Production ได้แบ่งออกเป็นดังนี้

3.1 ออกแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน

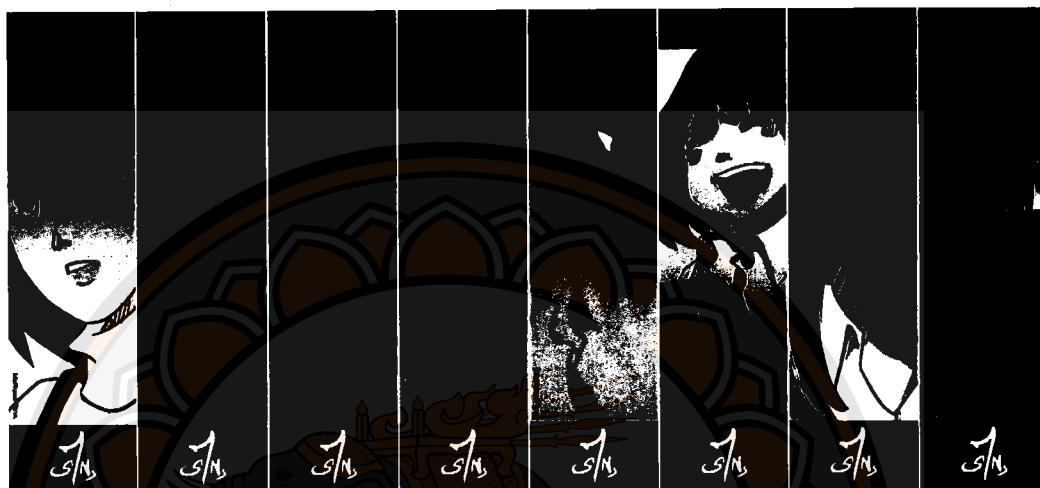
เพื่อให้ผลงานสามารถเก็บ และคงอยู่ในสภาพสมบูรณ์ที่สุด จึงได้มีการออกแบบกล่องสำหรับเก็บหนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อใช้รักษาคุณภาพของผลงาน



ภาพที่ 172 รูปแบบกล่องสำหรับใส่หนังสือการ์ตูน

3.2 ออกแบบลายที่คั่นหนังสือ

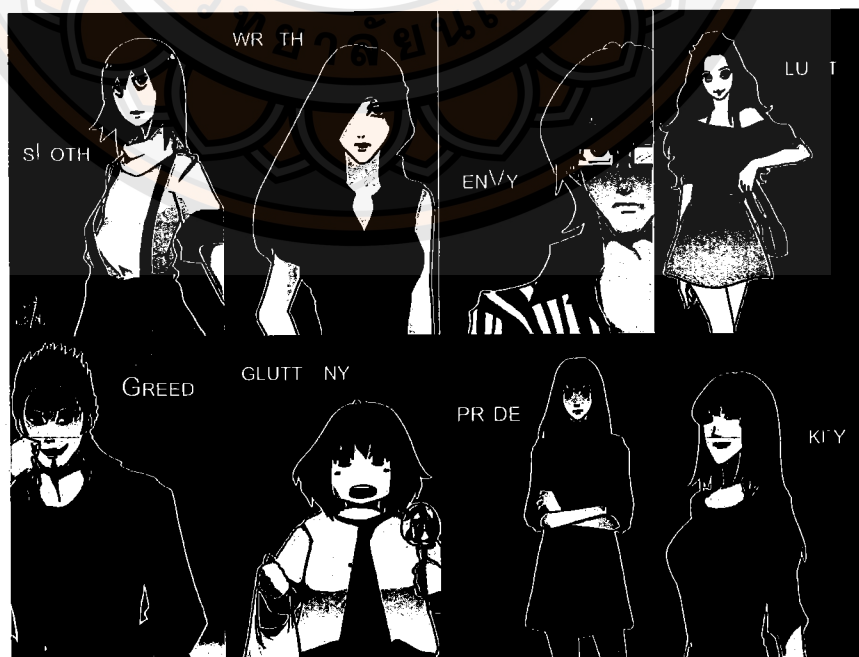
ได้มีการออกแบบที่คั่นหนังสือเพื่อเป็นของสะสม ลายของที่คั่นหนังสือจะเป็นภาพตัวละครหลักทั้ง 8 ตัวจากในหนังสือการ์ตูน ดังนี้



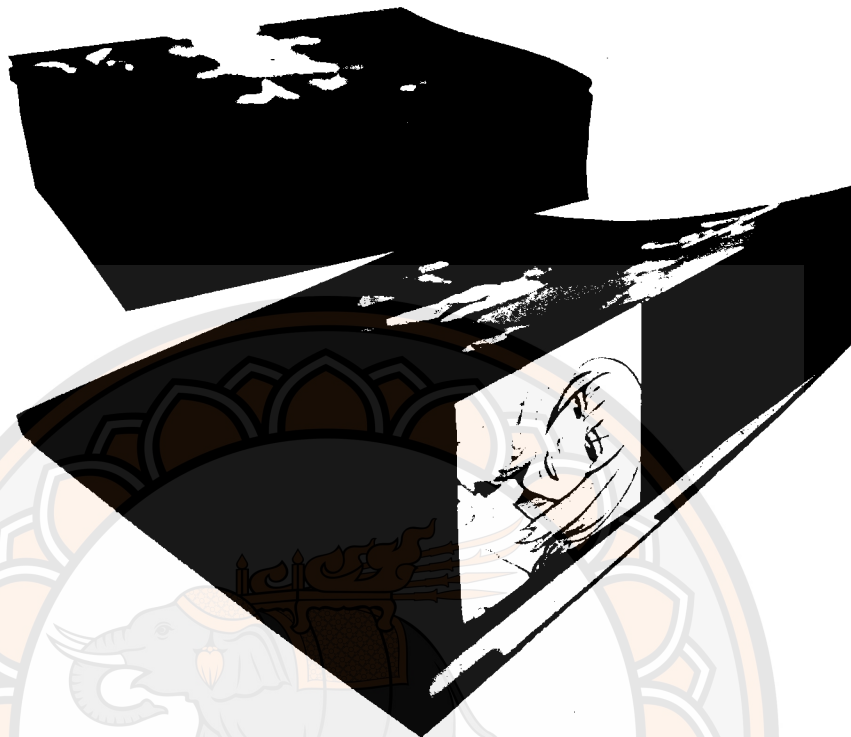
ภาพที่ 173 ที่คั่นหนังสือทั้งหมด 8 แบบ

3.3 ออกแบบโปสเตอร์การ์ด

ได้มีการออกแบบโปสเตอร์การ์ดของทั้ง 8 ตัวละคร เพื่อเป็นของสะสม ดังนี้



ภาพที่ 174 โปสเตอร์การ์ดทั้งหมด 8 แบบ



ภาพที่ 175 หนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการแบบสมบุรณ์



ภาพที่ 176 หนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการแบบสมบุรณ์ พร้อมกล่อง



ภาพที่ 177 ที่คั่นหนังสือมหาบาปทั้ง 7 ประการทั้ง 8 แบบ

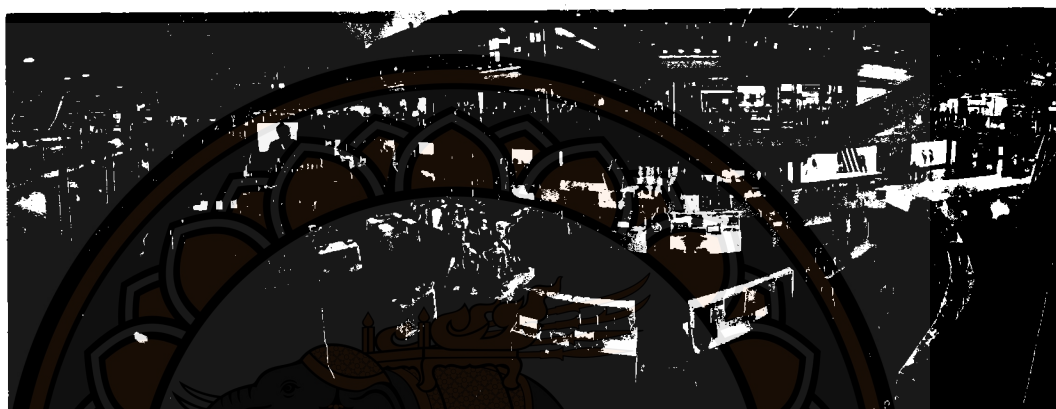


ภาพที่ 178 โปสเตอร์มหาบาปทั้ง 7 ประการทั้ง 8 แบบ

3.4 การนำเสนอผลงาน

ในการนำเสนอผลงาน ได้มีการนำเอาผลงานไปจัดแสดงภายในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 ของภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ วันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2556

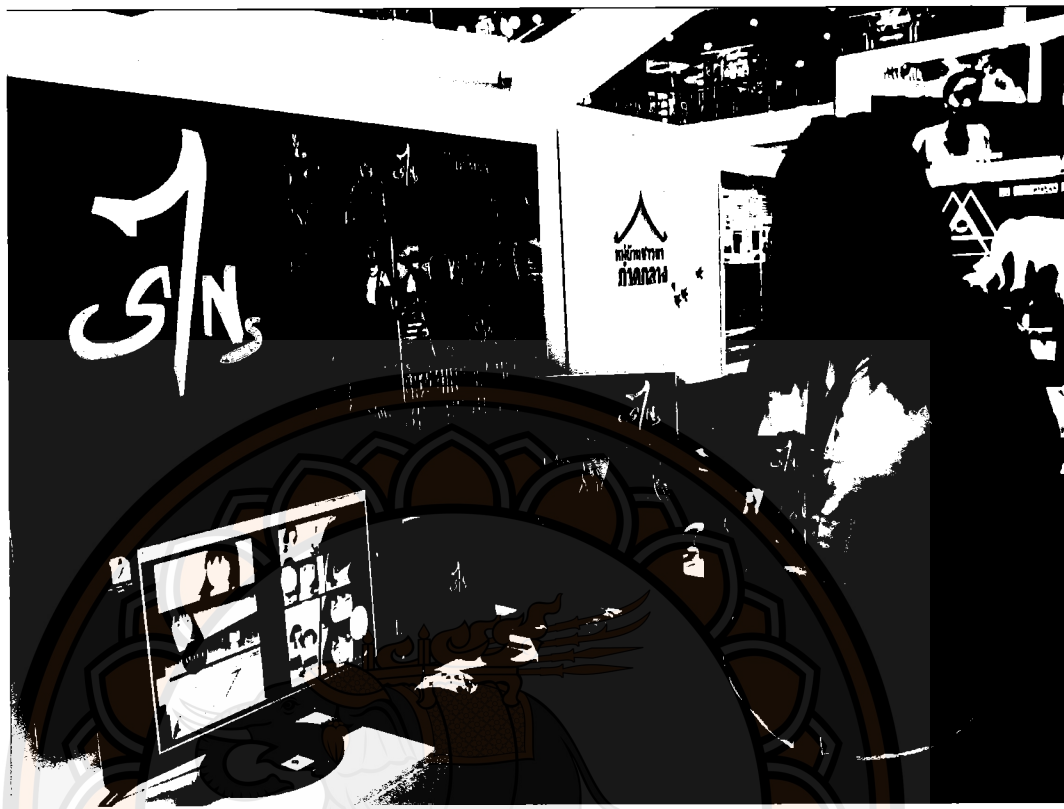
ชั้น 1 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก



ภาพที่ 179 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11
ภาพถ่ายโดย High Contrast Studio



ภาพที่ 180 Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11
ภาพถ่ายโดย High Contrast Studio



ภาพที่ 181 บูธนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 182 บูธนำเสนอผลงาน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง มหาบาปทั้ง 7 ประการ เป็นการออกแบบหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดข้อคิดจากเรื่องของการเกิดบาปทั้ง 7 และสามารถนำข้อคิด รวมถึงความรู้ที่ได้จาก เนื้อหาบาปทั้ง 7 ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้จะได้รับความรู้แล้วยังเพลิดเพลิน ไปด้วยตัวละครที่ถูกออกแบบให้มีเอกลักษณ์ประจำบาป รวมไปถึงการออกแบบเนื้อเรื่องให้มีความ น่าสนใจ สามารถอ่านได้เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่นำเสนอ หรือผู้ที่สนใจทั่วไป

การศึกษาอิสระเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ ทางผู้วิจัย ได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับตัวผลงานออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. ปัญหาในระหว่างการทำวิจัย
4. แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.1 เพื่อเป็นการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาปทั้ง 7 ประการ
- 1.2 เพื่อให้ตระหนักถึงที่มา ความสำคัญ ปัจจัยการเกิด และบทสรุปของแต่ละบาป

2. สรุปผลการวิจัย

การออกแบบหนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการ มีขั้นตอนกระบวนการศึกษาและ ค้นคว้าหลายขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งวัตถุประสงค์สำคัญของการศึกษา อิสระครั้งนี้คือต้องการออกแบบหนังสือการ์ตูนเพื่อนำเสนอมุมมองของการเกิดบาปทั้ง 7 ประการ โดยการนำเอาหลักความสำคัญของบาปทั้ง 7 ข้อที่เป็นคำสอนของศาสนาคริสต์ ซึ่งสอนให้คนเรา ไม่ตามใจในสัญชาตญาณของตัวเองมากเกินไป มาปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ นอกจากนั้นยังมีการออกแบบตัวละครใหม่เพื่อเป็นสื่อแทนบาปทั้ง 7 เพื่อให้เป็นที่จดจำของผู้อ่าน ว่าตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครประจำบาปนี้ มีนิสัยแบบนี้ ชอบทำอะไรแบบนี้ เป็นต้น

โดยขั้นตอนของการออกแบบตัวละคร ได้ทำไปอย่างเป็นขั้นเป็นตอนตามหลักการออกแบบทั่วไป หลังจากที่ได้มีการกำหนดบุคลิก อุปนิสัยโดยรวมจากการเขียน Storyboard แล้ว ได้มีการค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อใช้สำหรับการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร ซึ่งข้อมูลที่อ้างอิงได้มาจากตัวละครจากการ์ตูนเรื่องดัง จากนักเขียนคนโปรด รวมไปถึงดารานักแสดง หรือบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครที่ได้ออกแบบไว้ เพราะบาปทั้ง 7 นั้นมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดไปตามแต่ละบาป ไม่ว่าจะเป็นสี่ประจำของแต่ละบาป รวมไปถึงลักษณะพิเศษของแต่ละบาป ซึ่งตรงจุดนี้สามารถตอบโจทย์ในการออกแบบตัวละครได้ว่า ทำไมตัวละครตัวนี้ถึงได้ออกแบบมาแบบนี้ ทำไมต้องผู้หญิงผิวขาว หน้าตาดี นัยน์ตาสีแดง ผมสีน้ำตาล เป็นต้น

ในส่วนของ การออกแบบตัวละครกับกลุ่มเป้าหมาย ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุ 15-23 ปี ซึ่งกลุ่มเป้าหมายก็เป็นอีก 1 ปัจจัยในการออกแบบตัวละคร ดังนั้น ภาพลักษณ์ของตัวละครจะเป็นตัวละครที่มีสัดส่วนตั้งแต่ 1:6 จนถึง 1:8 ซึ่งเป็นสัดส่วนที่กลุ่มเป้าหมายนิยมในการอ่านเขียนการ์ตูน ตัวละครผู้ชายจะต้องสูง หน้าตาดี หรือไม่ก็เหมือนจอมวายร้าย ดูฉลาดนิดๆ ส่วนตัวละครผู้หญิงก็จะมีสัดส่วนที่สวยงาม ปราดเปรี้ยว น่ารัก เซ็กซี่ และอื่นๆ นอกจากนี้จะต้องมีตัวละครตบมุขในเรื่อง เพื่อให้เนื้อเรื่องมีสีสันมากขึ้น ตัวละครพวกนี้อาจจะเป็นตัวละครที่อยู่ในบทบาทจอมเจ๋อๆ ชอบก่อกวน สาวอ้วน รวมไปถึงสาวที่มีนิสัยปากไม่ตรงกับใจ

ทางด้านเนื้อหาที่น่าสนใจ จะเป็นการนำเสนอเรื่องราว ที่มา ความสำคัญของบาปทั้ง 7 ประการ โดยผ่านตัวละครทั้ง 7 ซึ่งตัวละครในแต่ละบาป จะแสดงลักษณะ และอุปนิสัยที่สอดคล้องกันกับบาปนั้นออกมา เช่น สลิดธ ที่เป็นตัวละครประจำบาปที่เกียจ มักจะแสดงบุคลิกของความเฉื่อยชา ความไม่ใส่ใจต่อหน้าที่การงานที่ตัวเองได้รับ หรือ ไพรด์ ตัวละครประจำบาปอวดตา จะเป็นคนที่มีความสัมพันธ์ติดลบกับคนอื่น เพราะเป็นคนที่หยิ่งและทะนงตัว ชอบพุดจาแทงใจดำ

แนวทางการดำเนินเรื่องนอกจากที่กำหนดไว้ใน Storyboard แล้ว ได้มีศึกษาและสอบถามเพิ่มเติมในส่วนของความนิยมการอ่านการ์ตูนของกลุ่มเป้าหมายว่านิยมการ์ตูนประเภทใดบ้าง จากการสอบถามและศึกษาเพิ่มเติม ทำให้สามารถเขียนการ์ตูนที่ผสมผสานเนื้อหาได้หลายแนว ประกอบไปด้วย Drama-Comedy, Fantasy และ Action

การออกแบบรูปลักษณ์ รวมไปถึงการจัดหน้าหนังสือการ์ตูน ได้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลตามหนังสือคู่มือการวาดการ์ตูนต่างๆ และข้อมูลฉบับออนไลน์จากนักเขียนการ์ตูนท่านอื่นๆ ทำให้ได้รูปลักษณ์หนังสือการ์ตูนที่มีความถูกต้องตามหลักการเขียนการ์ตูนทั่วไป ซึ่งอาจจะมียอดประกอบบางอย่างในรูปลักษณ์ขาดหายไปตามหลักการจัดรูปแบบหนังสือ เนื่องจากจะต้องมีการปรับให้เข้ากับเนื้อหาที่ได้ออกไปไว้ตั้งแต่ต้น

3. ปัญหาในระหว่างการทำวิจัย

3.1 ปัญหาด้านการรวบรวมข้อมูลในการทำงานวิจัย

ในการรวบรวมข้อมูลของการทำวิจัยเรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องมหาบาบทั้ง 7 ประการนั้น ในส่วนของการหาข้อมูลเกี่ยวกับบาปทั้ง 7 เป็นไปด้วยความยากลำบากพอสมควร เนื่องจากข้อมูลของบาปทั้ง 7 ประการ สามารถพบเจอได้ทั่วไป และก็มีบทความซ้ำในจำนวนมาก ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าบทความออนไลน์จากเว็บไซต์ดังกล่าวนั้นมีข้อมูลถูกต้องครบถ้วนหรือไม่

3.2 ปัญหาด้านการออกแบบตัวละคร

ตามการเขียน Storyboard มีการกำหนดตัวละครหลักที่จะต้องออกแบบไว้จำนวน 8 ตัว ซึ่งปัญหาในการออกแบบตัวละครหลักๆ คือ ตัวละครยังไม่มีจุดเด่น หรือไม่มีเอกลักษณ์เพื่อการจดจำของผู้อ่าน และยังไม่สามารถบ่งบอกอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งตัวละครที่มีปัญหาในด้านการสื่ออารมณ์ คือ ตัวละครประจำบาปเกียจคร้าน และบาปโทสะ

3.3 ปัญหาด้านการดำเนินเนื้อเรื่อง

เพื่อไม่ให้มีเนื้อเรื่องที่ยาวจนเกินไป เพราะเป็นการออกแบบหนังสือการ์ตูนให้จบในเล่มเท่านั้น จึงได้มีการปรับเนื้อหาและสามารถสรุปจบได้ตามที่กำหนด แต่ได้เกิดปัญหาการดำเนินเนื้อเรื่องในบางช่วงตามมา คือการตัดจบตอนเร็วที่เกินไป ซึ่งผู้อ่านไม่เข้าใจในบางช่วงของเนื้อเรื่อง อาจจะทำให้การอ่านไม่เป็นที่ต่อเนื่องสักเท่าไรนัก หรืออาจจะต้องเปิดอ่านกลับไปมาอีกรอบเพื่อทำให้เข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น

3.4 ปัญหาด้านการเขียนการ์ตูน

ในการออกแบบ Storyboard มีบางช่วงที่เขียนไม่ถูกหลักของการเขียนการ์ตูน ที่เด่นชัด คือ การจัดองค์ประกอบของหน้าคู่ผิดหลัก โดยได้ออกแบบองค์ประกอบเด่นไว้กลางหน้าคู่ ซึ่งตามหลักการเขียนหน้าคู่ องค์ประกอบสำคัญจะไม่อยู่ตรงกลางหน้า เพราะถ้าผ่านกระบวนการพิมพ์ องค์ประกอบที่อยู่ตรงกลางจะถูกสันกินเข้าไป และมีการจัดช่องเยาะเกินไปในจำนวนหนึ่งหน้า

4. แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

เป็นการสรุปข้อเสนอแนะ และการแสดงความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา รวมถึงอาจารย์ คณะกรรมการท่านอื่นๆ เพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น และสามารถนำข้อเสนอแนะเหล่านี้ไปพัฒนาใช้ ร่วมกันกับผลงานอื่นๆ ได้

3.1 ข้อเสนอแนะและการแก้ปัญหาด้านการรวบรวมข้อมูลในการทำงานวิจัย

ข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ ได้เสนอให้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เอกสารในรูปแบบเล่มมากกว่าข้อมูลเอกสารแบบออนไลน์ หรือข้อมูลเอกสารออนไลน์ที่เป็นข้อมูล จากผู้ที่มีความรู้ในเรื่องของบาปทั้ง 7 ประการ ซึ่งข้อมูลในแบบออนไลน์ ได้มีการใช้ข้อมูลของทาง Wikipedia เป็นฐานข้อมูลในเรื่องของบาปทั้ง 7 ประการ ทั้งแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จึงได้ ข้อมูลที่มีความถูกต้อง และสามารถนำไปใช้อ้างอิงในส่วนของการดำเนินเนื้อหาได้

3.1 ข้อเสนอแนะและการแก้ปัญหาด้านการออกแบบตัวละคร

การแก้ปัญหาด้านการออกแบบตัวละคร หลักๆ คือ ต้องแก้ปัญหาเรื่องการแสดงอารมณ์ สีหน้า และความรู้สึกของตัวละครให้มากกว่านี้ อย่างกรณีของตัวละครประจำบาปโทสะ ตามเนื้อ เรื่องเป็นผู้หญิงที่หน้าตาสวย แต่มีแววตาที่ดู เหมือนคนที่โมโหตลอดเวลา ลักษณะภายนอกต้อง สามารถบ่งบอกได้ชัดเจนแล้วว่าเป็นคนที่โมโหง่าย และต้องสื่ออารมณ์ของคนโมโหได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังต้องมีการหาข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละครเพิ่มเติม เพื่อศึกษารูปร่าง ลักษณะ เพื่อใช้สำหรับการออกแบบตัวละครในครั้งต่อไป

3.3 ข้อเสนอแนะและการแก้ปัญหาปัญหาด้านการดำเนินเนื้อเรื่อง

เนื่องจากได้มีการตัดเนื้อหาบางช่วงออก จึงทำให้มีการเกิดช่องว่างของการเชื่อมโยงเนื้อหา ในบางจุดอย่างชัดเจน ในจุดนี้จะแก้ไขปัญหาโดยการใส่บทพูดของตัวละครเข้ามาเป็นตัวเชื่อม หรือ อธิบายในส่วนนั้นให้เกิดความกระจ่างมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เนื้อเรื่องไม่เกิดการติดขัด หรืออาจจะ ต้องมีการแทรกหน้าเพิ่มเข้าไป เพื่อให้เนื้อหาลื่นไหล โดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนบทพูดของตัวละคร แต่อย่างใด

3.4 ข้อเสนอแนะและการแก้ปัญหาด้านการเขียนการ์ตูน

ในการจัดหน้าการ์ตูน มีปัญหาในเรื่องของการจัดองค์ประกอบของภาพเป็นหลัก ซึ่งการแก้ไขปัญหานี้คือ ต้องจัดองค์ประกอบของหน้าใหม่ทั้งหมด เพื่อไม่ให้องค์ประกอบสำคัญของหน้าถูกตัดออกโดยกระบวนการพิมพ์ จะต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการจัดองค์ประกอบของภาพโดยรวม รวมถึงการจัดองค์ประกอบภาพให้ภาพดูมีความน่าสนใจ สามารถทำให้ผู้อ่านสนุกไปกับการอ่านได้อย่างเต็มที่

สรุปปัญหาโดยรวมของการศึกษาอิสระ การออกแบบหนังสือการ์ตูนมหาบาปทั้ง 7 ประการ ปัญหาส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นมาในขั้นตอนของการออกแบบ ได้แก่ ขั้นตอนการออกแบบเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการเขียนการ์ตูน ซึ่งปัญหาดังกล่าวสามารถแก้ไขได้และเป็นที่ยังพอใจในระดับหนึ่ง ในส่วนที่ไม่สามารถแก้ไขได้ หรือยังแก้ไขไม่ได้เต็มที่ ก็จะเอาปัญหาที่เกิดขึ้น และข้อเสนอแนะที่ได้รับเหล่านี้ ไปประยุกต์ใช้กับผลงานการออกแบบอื่นๆ ต่อครั้งต่อไป



บรรณานุกรม

บทความ และเอกสารออนไลน์

Bob Flynn. (2011) Comic by Bob Flynn. Retrieved Nov 2012,

from www.jinxthemonkey.com/comics/more_comics.htm

OHAR Chanatorn. (1 Aug 2012) กระดาษวาดการ์ตูน (สไตล์มังงะ) พร้อมวิธีใช้งาน.

สืบค้นเมื่อ มกราคม 2013

Pete amuro. (31 Oct 2012) A-Babies vs. X-Babies. Retrieved Nov 2012,

from www.modxtoy.com/v1/index.php?showtopic=245303

si-o. (29 Jun 2011) กระดาษบรรณารวม How to ต่างๆ ของเว็บไซต์ thaicom.com.

สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2012,

จาก www.thaicomic.com/forum/viewtopic.php?t=18943

ศรีสุดา เพชรดวงจันทร์. (1 กันยายน 2554) ฝึกวาดการ์ตูนแบบจริงจัง. สืบค้นเมื่อ ธันวาคม

2555, จาก www.learners.in.th/blogs/posts/492490

หนังสือและสิ่งพิมพ์

Let's Comic. (2554). Let's do your dream with Item workshop and On One

animation school (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: หสน.ห้องภาพสุวรรณ

ทาดาชิ โอฮาว่า. How to draw anime & game character volume.5 การวาดตัวละครเกม

และแอนิเมะ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ดวงกลมพับลิชชิง, 2553

ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง, บัญญัติ อรุณรัตน์านนท์ และคณะ. 2552. Comic & CG painting คัมภีร์

วาดการ์ตูนและลงสีด้วย Photoshop (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น จำกัด

พงษ์มนัส บุศยประทีป. รู้ใจคนด้วยจิตวิทยา ไม่ยาก. กรุงเทพฯ: ริงค์ บีคอนด์ บ็อค จำกัด

ไอ โคซากิ. How to draw manga การวาดการ์ตูนเพื่อนชาย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:

ดวงกลมพับลิชชิง, 2552

ฮิดารุ ฮายาชิ. How to draw manga-Style volume.1 Sketching to plan การวาดการ์ตูนใน

แบบมังงะ เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ดวงกลมพับลิชชิง, 2551

ฮิดารุ ฮายาชิ. How to draw manga-Style volume.5 การร่างของประกอบฉาก (พิมพ์ครั้งที่ 1).

กรุงเทพฯ: ดวงกลมพับลิชชิง, 2555

อีเดกิ มัตซึโอะกะ. How to draw manga volume.2 เทคนิคการวาดภาพแบ็คกราวนด์.

เชียงใหม่: The Knowledge Center ในเครือบริษัท ดวงกลมเชียงใหม่ จำกัด

ภาพยนตร์

David Fincher (Director); Andrew Kevin Walker (Writer). (1995). **Se7en**

[Film]. New Line Cinema

Pete Travis (Director); Barry Levy (Writer). (2008). **Vantage Point.**

[Film]. Columbia Picture: Original Film

