

โครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก
โดยใช้เทคนิค pixel

Designing Patterns For Products Based on Characters from the
Three Kingdoms Story, Using Pixel Technique



จุดนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

โครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์


ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2565

หัวข้อจูลินพจน์	โครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค pixel	
	Designing Patterns For Products Based on Characters from the Three Kingdoms Story, Using Pixel Technique	
หน่วยกิตของจูลินพจน์	3 หน่วยกิต	
คณะผู้จัดทำ	นายณเมธี น้อยแก้ว	6206400011
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี	
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต	
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์	
ปีการศึกษา	2566	

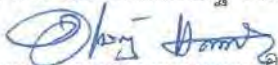
อนุมัติให้จูลินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ นพ ธรรมวานิช)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

หัวข้อภาคนิพนธ์	โครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค pixel
หน่วยกิตของภาคนิพนธ์	3 หน่วยกิต
คณะผู้จัดทำ	นายณเมธี น้อยแก้ว รหัสนักศึกษา 6206400011
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2/2565

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค pixel มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความแตกต่างและน่าสนใจให้กับลวดลายที่สร้างขึ้น การใช้ Pixel Art ในการออกแบบเพื่อเสนอแรงบันดาลใจนั้นมีความหลากหลาย เนื่องจากตัวละครในเรื่องสามก๊กมีลักษณะที่มีอัตลักษณ์เป็นของตัวเองค่อนข้างสูง อันเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบงานในครั้งนี้

โดยการออกแบบโครงการนี้ที่นำอัตลักษณ์ตัวละครแต่ละคนมาออกแบบนั้น มีความแตกต่างของแต่ละคร โดยรูปแบบที่จะนำเสนอให้เกิดความน่าสนใจ และให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะที่แปลกใหม่ และน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการใช้ Pixel Art เป็นส่วนในการสร้างลวดลายกับตัวละคร ให้ดูแปลกใหม่สะดุดตา

ผลลัพธ์ของงานที่สร้างตามโครงการสร้างลวดลาย Pixel ของตัวละครในเรื่องสามก๊กบนผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น เสื้อยืด ผ้าเช็ดตัว หมวก และกระเป๋าผ้า ลวดลายที่ได้นี้จะมีความแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครในเรื่องสามก๊ก อันจะสร้างความสนใจและกระตุ้นให้ผู้พบเห็นศึกษาวรรณกรรมสามก๊กเพิ่มขึ้น

คำสำคัญ : การออกแบบ /Pixel Art/ วรณกรรมสามก๊ก

Project Title	Designing Patterns For Products Based on Characters from the Three Kingdoms Story, Using Pixel Technique	
Project Credits	3 Credits	
Candidate	Mr. Namatee Noikaew	6206400011
Advisor	Mr. Vichet	Saengduangdee
Degree	Bachelor of Science	
Major	Animation and Creative Media	
Faculty	Science	
Semester	2023	

Abstract

Designing patterns inspired by characters from the Three Kingdoms story aimed to create uniqueness and interest in the created patterns. The use of Pixel Art in design for inspirational purposes was diverse because the characters in the Three Kingdoms story have distinctive features that are significant in the design process for this project.

This project highlighted the unique characteristics of each character by incorporating their individual traits into the patterns. The chosen design style intended to create intrigue and captivate attention, showcasing a fresh and fascinating portrayal of their personalities. By utilizing Pixel Art as a medium to create patterns with the characters, it adds a visually striking and eye-catching element, making them appear distinct and attention-grabbing.

The results were various products such as t-shirts, towels, hats, and fabric bags will exhibit distinctiveness and the unique characteristics of each character. These patterns will generate interest and stimulate curiosity among individuals who encounter them, encouraging them to explore and delve further into the literature of the Three Kingdoms.

Keywords: Pixel Art, Three Kingdoms, design

Approved by


กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยการออกแบบลวดลายสามก๊ก ในรูปแบบ Pixel Art โดยคัดเลือกตัวละครที่มีความโดดเด่นมาทั้งหมด 8 ตัว ได้เลือกตัวละครที่คนทั่วไปรู้จักว่าเป็นผู้มี วาทศิลป์ในการกล่าวคำพูดหรือคำสอนที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อนำไปเผยแพร่ลงบนวัสดุ ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น เสื้อ กระเป๋า หมวก และผ้าเช็ดตัว และเป็นแนวทางให้ผู้ที่สนใจสามารถนำองค์ ความรู้ที่ได้จากโครงการฉบับนี้ไปสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

ผลงานในการทำครั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ พ่อแม่ นางสาว สุดา แซ่ตั้ง และ ขอขอบคุณอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่ช่วยให้คำแนะนำและติชมในการทำโครงการ ขึ้นนี้ โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาท่านได้ให้คำแนะนำความรู้ต่าง ๆ และวิธีแก้ไขปัญหาตลอดใน ระยะเวลาที่ดำเนินงาน ท่านคอยแนะนำแก้ไขชิ้นงานอย่างสม่ำเสมอเพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไขปัญหา เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่คอย ช่วยเหลือกันให้การทำงานผ่านไปด้วยดี

ผู้จัดทำ

นายณเมธี น้อยแก้ว

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
สารบัญ.....	ข
บทที่ 1	
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2	
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 แนวคิดวรรณกรรมสามก๊ก.....	5
2.2 แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก.....	6
2.3 แนวคิดธงประจำตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก	10
2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ.....	11
2.5 แนวคิด Pixel Art.....	21
2.6 แนวคิดโปรแกรม	22
2.7 แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต	24
2.8 แนวคิดการพิมพ์ผ้าด้วยระบบ Digital.....	25

2.9	ทฤษฎีสี่	26
2.10	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
บทที่ 3		
	การออกแบบ	35
	การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	35
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
	ออกแบบและพัฒนา	35
บทที่ 4		
	ผลการดำเนินงาน	59
	ผลการดำเนินงาน	59
บทที่ 5		
	สรุปผลงานดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	67
	สรุปผลการดำเนินงาน	67
	ปัญหาและอุปสรรค	71
	ข้อเสนอแนะ	72
	บรรณานุกรม	73
	ภาคผนวก	75
	ภาคผนวก ก	76
	ภาคผนวก ข	102
	ภาคผนวก ข	103
	ประวัติผู้จัดทำ	105

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 ภาพกฎสามส่วน	11
ภาพที่ 2.2 ภาพการเน้นความสมมาตร	12
ภาพที่ 2.3 ภาพการใช้กรอบธรรมชาติ	13
ภาพที่ 2.4 การใช้เส้นนำสายตา.....	14
ภาพที่ 2.5 จัดองค์ประกอบภาพให้พอดีเฟรม.....	16
ภาพที่ 2.6 เพิ่มความน่าสนใจให้ฉากหน้า.....	17
ภาพที่ 2.7 ภาพฉากหลังเป็นพื้นที่โล่ง ๆ เรียบ ๆ.....	18
ภาพที่ 2.8 ภาพการสร้างจุดโฟกัสในภาพใหม่	19
ภาพที่ 2.9 ภาพการเน้นคู่สีในภาพให้ดูสวยงาม	20
ภาพที่ 2.10 ภาพกฎของที่ว่าง.....	21
ภาพที่ 2.11 วงล้อสี.....	27
ภาพที่ 2.12 สีจากธรรมชาติ.....	28
ภาพที่ 2.13 สีที่มนุษย์สร้างขึ้น.....	29
ภาพที่ 2.14 แม่สี	30
ภาพที่ 2.15 สีขั้นที่ 1	30
ภาพที่ 2.16 สีขั้นที่ 2.....	31
ภาพที่ 2.17 สีขั้นที่ 3.....	31
ภาพที่ 2.18 อาร์มณซ์ของสีต่างๆ	34
ภาพที่ 3.1 แบบร่าง 1 ตัวละคร.....	36
ภาพที่ 3.3 แบบร่างท่าทางตัวละครโจโจ และสุมาอี้	37

ภาพที่ 3.4 แบบร่างท่าทางตัวละครเล่าปี และขงเบ้ง.....	37
ภาพที่ 3.5 แบบร่างท่าทางตัวละครกวนอู และบ๊องทง	38
ภาพที่ 3.6 แบบร่างท่าทางตัวละครซุนกวน และจิวอี้.....	38
ภาพที่ 3.7 ลงสีตัวละครแบบแรก	39
ภาพที่ 3.8 ลงสีตัวละครแบบที่สอง.....	39
ภาพที่ 3.9 ภาพตัวขงเบ้ง ในรูปแบบ 64 bit	40
ภาพที่ 3.10 ภาพตัวกวนอูในรูปแบบ 64 bit.....	40
ภาพที่ 3.11 แบบสอบถามช่วงอายุ.....	41
ภาพที่ 3.12 แบบสอบถามเพศ.....	41
ภาพที่ 3.13 แบบสอบถามเชื้อสาย.....	42
ภาพที่ 3.14 แบบสอบถามการรู้จักสามก๊ก	42
ภาพที่ 3.15 แบบสอบถามวรรณกรรมที่ชอบ.....	43
ภาพที่ 3.16 แบบสอบถามตัวละครที่ชอบ	43
ภาพที่ 3.17 แบบสอบถามสินค้าที่สนใจ.....	44
ภาพที่ 3.18 แบบสอบถามประเภทงานสามก๊ก	44
ภาพที่ 3.19 แบบสอบถามความชอบลายละเอียด Pixel Art.....	44
ภาพที่ 3.20 แบบร่างท่าทางตัวละคร เล่าปี ขงเบ้ง โจโฉ	45
ภาพที่ 3.21 แบบร่างท่าทางตัวละคร สุมาอี้ กวนอู บ๊องทง	46
ภาพที่ 3.22 แบบร่างท่าทางตัวละคร ซุนกวน จิวอี้.....	47
ภาพที่ 3.24 ลงสีตัวละครในรูปแบบที่ 2 ของ ซุนกวน บ๊องทง สุมาอี้.....	48
ภาพที่ 3.25 ตัวละครสามก๊กในรูปแบบ pixel ต่างๆ ได้แก่ 16 bit, 32 bit, 64 bit, 128 bit.....	49
ภาพที่ 3.26 ตัวละครสามก๊ก 64 bit 8 ตัว แบบตัดเส้นตัวละคร	50

ภาพที่ 3.27 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit จำนวน 8 ตัว แบบตัดเส้นด้วยสีเข้ม	51
ภาพที่ 3.28 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit แบบหันด้านข้างของตัวละคร	52
ภาพที่ 3.29 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 1	53
ภาพที่ 3.30 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 2	53
ภาพที่ 3.31 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 3	54
ภาพที่ 3.32 ธงตัวละครสามก๊กในรูปแบบที่ 4	55
ภาพที่ 3.33 Logo แบบ 1	55
ภาพที่ 3.34 Logo แบบ 2	56
ภาพที่ 3.35 Logo แบบ 3	56
ภาพที่ 3.36 Logo แบบ 4	56
ภาพที่ 3.37 แบบ Logo 5	57
ภาพที่ 3.38 แบบ Logo คำว่า Three kingdom	57
ภาพที่ 3.39 แบบ Logo ที่เอาอักษรจีนคำว่า “ซาน” ที่แปลว่า 3 มาออกแบบ	58
ภาพที่ 4.1 ออกแบบตัวละครสามก๊กตัดเส้นสีดำ	59
ภาพที่ 4.2 ออกแบบตัวละครสามก๊กตัดเส้นด้วยสีเข้ม	60
ภาพที่ 4.3 ออกแบบธงประจำตัวละคร	61
ภาพที่ 4.4 ออกแบบโลโก้ สามก๊ก	61
ภาพที่ 4.5 ภาพออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีขาว	62
ภาพที่ 4.6 ภาพออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีดำ	64
ภาพที่ 4.7 ภาพโปสเตอร์สื่อประชาสัมพันธ์โฆษณาสินค้าสามก๊ก	65
ภาพที่ 4.8 ภาพโปสเตอร์ข้อมูลโครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค pixel	66

ภาพที่ 5.1 ตัวละครและธงประจำตัวของเล่าปี	67
ภาพที่ 5.2 ตัวละครและธงประจำตัวของโจโจ	68
ภาพที่ 5.3 ตัวละครและธงประจำตัวของกวนอู	68
ภาพที่ 5.4 ตัวละครและธงประจำตัวของขงเบ้ง	69
ภาพที่ 5.5 ตัวละครและธงประจำตัวของจิวอี้	69
ภาพที่ 5.6 ตัวละครและธงประจำตัวของซุนกวน	70
ภาพที่ 5.7 ตัวละครและธงประจำตัวของบั้งทอง	70
ภาพที่ 5.8 ตัวละครและธงประจำตัวของสุมาอี้	71
ภาพที่ ก.1 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนของสีดำ	76
ภาพที่ ก.2 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนกระเป๋าสีดำ	76
ภาพที่ ก.3 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนผ้าสีดำ	77
ภาพที่ ก.4 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนหมวกสีดำ	77
ภาพที่ ก.5 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนเสื้อสีดำ	78
ภาพที่ ก.6 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นลงบนกระเป๋าดำ	78
ภาพที่ ก.7 ออกแบบลวดลายขงตัวละครลงบนกระเป๋าดำ	79
ภาพที่ ก.8 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นและธงลงบนกระเป๋าดำ	79
ภาพที่ ก.9 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นลงบนเสื้อดำ	80
ภาพที่ ก.10 ออกแบบลวดลายขงตัวละครลงบนเสื้อดำ	80
ภาพที่ ก.10 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นและธงลงบนเสื้อสีดำ	81
ภาพที่ ก.11 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นลงบนหมวก	81
ภาพที่ ก.12 ออกแบบลวดลายขงตัวละครลงบนหมวก	82
ภาพที่ ก.13 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นและธงลงบนหมวก	82

ภาพที่ ก.14	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นลงบนผ้าเช็ดตัว.....	83
ภาพที่ ก.15	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนผ้าเช็ดตัว.....	83
ภาพที่ ก.16	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนผ้าเช็ดตัว.....	84
ภาพที่ ก.17	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้น.....	84
ภาพที่ ก.18	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนเสื้อ.....	85
ภาพที่ ก.19	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนกระเป๋าดำ.....	85
ภาพที่ ก.20	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนกระเป๋าดำ.....	86
ภาพที่ ก.21	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนหมวกดำ.....	86
ภาพที่ ก.22	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนหมวก.....	87
ภาพที่ ก.23	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนผ้าเช็ดตัวสีดำ.....	87
ภาพที่ ก.24	ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนผ้าเช็ดตัว.....	88
ภาพที่ ก.25	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 1.....	88
ภาพที่ ก.26	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 2.....	89
ภาพที่ ก.27	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 3.....	89
ภาพที่ ก.28	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 4.....	90
ภาพที่ ก.29	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 5.....	90
ภาพที่ ก.30	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 6.....	91
ภาพที่ ก.31	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 7.....	91
ภาพที่ ก.32	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 8.....	92
ภาพที่ ก.33	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 9.....	92
ภาพที่ ก.34	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 10.....	93
ภาพที่ ก.35	ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 11.....	93

ภาพที่ ก.36 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 12.....	94
ภาพที่ ก.37 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 13.....	94
ภาพที่ ก.38 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 1.....	95
ภาพที่ ก.39 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 2.....	95
ภาพที่ ก.40 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 3.....	96
ภาพที่ ก.41 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 4.....	96
ภาพที่ ก.42 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 5.....	97
ภาพที่ ก.43 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 6.....	97
ภาพที่ ก.44 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 7.....	98
ภาพที่ ก.45 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 8.....	98
ภาพที่ ก.46 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 9.....	99
ภาพที่ ก.47 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 10.....	99
ภาพที่ ก.48 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 11.....	100
ภาพที่ ก.49 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 12.....	100
ภาพที่ ก.50 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 13.....	101
ภาพที่ ข.1 แบบสอบถาม 1.....	103
ภาพที่ ข.2 แบบสอบถาม 2.....	103
ภาพที่ ข.3 แบบสอบถาม 3.....	104
ภาพที่ ข.4 แบบสอบถาม 4.....	104

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

สามก๊กเป็นวรรณกรรมจีนอิงประวัติศาสตร์ เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง จัดเป็นวรรณกรรมเพชรน้ำเอกของโลก เป็นมรดกทางปัญญาของปราชญ์ชาวตะวันออกที่สืดยอด มีการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ มากกว่า 10 ภาษาและมีการตีพิมพ์อย่างแพร่หลายทั่วโลก แต่งขึ้นประมาณในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14 ยุคสมัยราชวงศ์หมิง บทประพันธ์โดยหลัวกั๋วจง

วรรณกรรมคลาสสิกของจีนที่นับว่ายิ่งใหญ่ในด้านวรรณกรรม มีด้วยกัน 4 เรื่อง คือ วรรณกรรมสามก๊ก ความฝันในหอแดง ซืออิ๋ว และซ้องกั๋ง (หรือ 108 ผู้กล้าหาญเขาเหลียงซาน) ซึ่งแต่ละเรื่องมีความโดดเด่นและมีคุณค่าในแต่ละด้านต่าง ๆ กันไป สำหรับวรรณกรรมสามก๊กนั้นนับได้ว่าเป็นสุดยอดของวรรณกรรม 1 ใน 4 ของวรรณกรรมเหล่านั้น ปัจจุบันวรรณกรรมสามก๊ก มิได้เป็นเพียงวรรณกรรมเอกของจีนเท่านั้น แต่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางปัญญาของโลกเลยทีเดียว อะไรเล่าที่ทำให้วรรณกรรมสามก๊ก เป็นวรรณกรรมที่ยิ่งใหญ่ปานนั้น วรรณกรรมสามก๊กนั้นเขียนจากเรื่องจริงอิงเค้าโครงประวัติศาสตร์ของจีนในยุคโบราณนั่นเอง เพราะในสมัยนั้นเป็นยุคที่บ้านเมืองระส่ำระสายราวปลายราชวงศ์ฮั่น แผ่นดินจีนถูกแบ่งออกเป็นก๊กเป็นเหล่า และเกิดสงครามแย่งชิงความเป็นใหญ่กันนับเป็นร้อย ๆ ครั้ง การที่จะทำศึกให้ได้รับชัยชนะได้ แม่ทัพนายกอง ย่อมต้อง “กลั่นกรอง” สติปัญญา ความรู้ความสามารถ เพื่อนำมาใช้ในการทำสงครามและสติปัญญาที่กลั่นกรองออกมาจากวรรณกรรมเรื่องนี้นั้น คนรุ่นหลังได้นำความรู้นั้น ๆ มาต่อยอดจนกลายเป็นศาสตร์ต่าง ๆ และศาสตร์ถูกนำมาวิเคราะห์เจาะลึก ตีความ ขยายเป็นองค์ความรู้จนกลายเป็นศาสตร์อีกหลายแขนง ซึ่งได้นำมาใช้กับการบริหารงาน บริหารคน บริหารองค์กร จนประสบความสำเร็จในโลกยุคปัจจุบันและยังคงถูกนำมาวิเคราะห์ใช้กันต่อมาอย่างไม่หยุดยั้ง

สภาพการตลาดในอนาคต ธุรกิจเสื้อผ้ามีแนวโน้ม สูงขึ้น และขยายไปถึงระบบการแข่งขันของธุรกิจที่มากยิ่งขึ้น การสร้างกลยุทธ์และรูปแบบธุรกิจที่แตกต่างกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ จึงได้ทำผลิตภัณฑ์หลากหลายแบบ เพื่อต้อนรับความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น เช่น กระเป๋า เสื้อ หมวก ผ้าเช็ดตัว

Pixel Art เป็นการประกอบสร้างของหน่วยย่อยสู่โลกจินตนาการ หรือเรียกได้ว่าเป็นงาน Digital Art ในรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของ Graphic แบบ Computer 8 bit, 16 bit และระบบกราฟิกใน Video Game ถึงแม้ขนาดไฟล์และรูปในกระบวนการ Pixel Art จะมีข้อจำกัด แต่ก็สามารถสร้างภาพผลงานออกมาได้อย่างสวยงาม

การออกแบบสามก๊กนั้นจากการสำรวจส่วนใหญ่จะใช้ลายเส้นปกติมีจำนวนมากแล้ว ผู้คนเห็นกันเป็นประจำ ทำให้ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร เพื่อจะได้สร้างความแปลกใหม่ให้สินค้า จึงได้ทำการออกแบบให้เป็น Pixel Art โดยการออกแบบ Pixel Art นั้นทำให้ตัวละครสามก๊กนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้นและทำให้ตัวละครสามก๊กนั้นมีเอกลักษณ์ที่สามารถจดจำได้ง่ายมากขึ้น โดยได้สังเกตเห็นความสำคัญและการออกแบบสามก๊กโดย Pixel Art ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่น่านำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างความน่าสนใจ เพื่อให้เห็นถึงคาแรคเตอร์ บุคลิกผู้นำ เพื่อออกแบบลวดลายตามลักษณะของผู้นำเรื่องสามก๊ก ตามวิธีการ ตามแนวทาง Pixel Art

ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำสังเกตเห็นประโยชน์เหล่านี้ จึงขอเสนอถึงการออกแบบลวดลายวรรณกรรมสามก๊ก เพื่อให้ผู้พบเห็นได้รับแนวคิดหรือข้อคิดต่าง ๆ จากตัวละครที่จะนำมาออกแบบลวดลาย โดยใช้เทคนิค Pixel Art

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบลวดลายวรรณกรรมสามก๊กตามแนวการออกแบบ Pixel Art

กลุ่มเป้าหมาย

1. 18-25 ปี วัยรุ่น

ขอบเขต

ด้านข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลของวรรณกรรมสามก๊ก
2. ศึกษาข้อมูลของของตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก
3. ศึกษางานสร้างสรรค์ด้วย Pixel Art
4. ศึกษาทฤษฎีสี
5. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบ

ด้านลวดลาย

1. ลวดลายตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก 8 ตัว
2. ลวดลายธงตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก
3. ออกแบบโลโก้แบรนด์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. นำเสนอหัวข้อโครงการ
2. รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ของวรรณกรรมสามก๊ก
3. ทำการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จากวรรณกรรมสามก๊ก
4. คัดเลือกตัวละคร และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
5. ทำการวิเคราะห์ตัวละครต่างๆ ของวรรณกรรมสามก๊ก
6. ทำการออกแบบตัวละครสามก๊ก มาทั้งหมด 8 ตัวละคร
7. ทำการออกแบบ Pixel Art
8. นำเสนอตัวละครสามก๊ก
9. แก้ไขตัวละครสามก๊กใหม่หมด เนื่องจากไม่สามารถแสดงถึงตัวละครได้
10. เริ่มทำการทดสอบ ระดับของ Pixel Art
11. ออกแบบตัวละครสามก๊ก ในรูปแบบ 64 bit
12. ทำการออกแบบตัวละครสามก๊ก Pixel Art
13. ออกแบบธงประจำตัวละครสามก๊ก
14. ออกแบบโลโก้แบรนด์ผลิตภัณฑ์
15. ออกแบบ Poster โครงการ และสินค้า
16. นำเสนอผลงาน
17. ทำการออกแบบตัวละครสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์
18. นำเสนอลวดลายผลิตภัณฑ์ และโลโก้
19. ทำการผลิตสินค้าออกมา
20. ทำการนำเสนอผลงาน

ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1. เผยแพร่วรรณกรรมสามก๊กให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น
2. สร้างตลาดลาย Pixel Art บนผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นทางเลือกผู้บริโภค



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดวรรณกรรมสามก๊ก
- 2.2 แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก
- 2.3 แนวคิดธงประจำตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก
- 2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ
- 2.5 แนวคิด Pixel Art
- 2.6 แนวคิดโปรแกรม
- 2.7 แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต
- 2.8 แนวคิดการพิมพ์ผ้าด้วยระบบ Digital
- 2.9 ทฤษฎีสี่
- 2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดวรรณกรรมสามก๊ก

วรรณกรรมคลาสสิกจีนที่ยิ่งใหญ่ที่สุด มี 4 เรื่อง และวรรณกรรมสามก๊ก คือ 1 ใน 4 วรรณกรรมนั้น ซึ่งประกอบด้วย ความฝันในหอแดง ไซอิ๋ว ซ้องกั๋ง (หรือ 108 ผู้กล้าหาญเขาเหลียงซาน) แต่ละเรื่องมีความโดดเด่นและคุณค่าในแต่ละด้าน และสำหรับวรรณกรรมสามก๊กนั้น ณ วันนี้ มิได้เป็นเพียงวรรณกรรมเอกของจีนเท่านั้น แต่ถือว่าเป็นมรดกทางปัญญาของโลกเลยทีเดียว อะไรทำให้วรรณกรรมสามก๊กเป็นวรรณกรรมที่ยิ่งใหญ่ปานนั้น วรรณกรรมสามก๊ก นั้นอิงเค้าโครงเรื่องจริงในประวัติศาสตร์นั้น เพราะในยุคที่บ้านเมืองระส่ำระสายราวปลายราชวงศ์ฮั่น แผ่นดินถูกแบ่งออกเป็นก๊กเป็นเหล่าและเกิดสงครามแย่งชิงความเป็นใหญ่กันนับเป็นร้อย ๆ ครั้ง การที่จะทำศึกสงครามให้ได้รับชัยชนะนั้น แม่ทัพนายกอง ย่อมต้อง “กลั่นกรอง” สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ เพื่อนำมาใช้ในการทำศึกสงคราม และ สติปัญญาที่กลั่นกรองออกมาจากวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ต่อยอด กลายเป็นศาสตร์ทุกศาสตร์ที่ถูกนำมา

วิเคราะห์ เจาะลึก ดีความ ขยายเป็นองค์ความรู้จนกลายเป็นศาสตร์อีกหลายแขนงที่นำมากับการบริหารงาน บริหารคน บริหารองค์กร จนประสบความสำเร็จ ในโลกปัจจุบันและยังคงถูกนำมาวิเคราะห์ ต่อมาอีกอย่างไม่หยุดยั้ง

(แนวคิดวรรณกรรมสามก๊ก/ <https://www.samkok911.com/2021/04/4-chinese-classics-series.html> /, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

2.2 แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก

เล่าปี่ เป็นเชื้อพระวงศ์ชั้น สี่สกุลจากเล่าเสี้ยน (หลิวเสี้ยน) ผู้เป็นอ๋องครองเมืองจางชาน บิดาชื่อเล่าเหิง (หลิวเจิ้ง) มีบรรดาศักดิ์เป็นโหว (พระยา) ครองเมืองตุ้นกวน (จวอเสี้ยน) มณฑลเหอเป่ย์ เล่าปี่ขาดส่งเครื่องราชบรรณาการเช่นบรรพบุรุษ จึงถูกปลดออกจากราชการ (เครื่องราชบรรณาการที่กล่าวนั้นเรียกว่า จ้อโฉว เป็นเงินที่ขุนนางต้องหามาถวายกษัตริย์เป็นประจำปี ตามความสำคัญของตำแหน่ง ถ้าหามาถวายไม่ได้ ก็ถูกปลดฐานหย่อนความสามารถ)

เมื่อบิดาสิ้นชีพแล้ว เล่าปี่มาอยู่กับมารดาที่หมู่บ้านเล่าซงจุน (โหวงซางซุน) เมืองตุ้นกวน ประกอบอาชีพทอเสื่อและสานรองเท้าขายเลี้ยงชีวิต เล่าปี่ มีลักษณะเด่นคือ มีความสูง 8 ฟุต หูยาน มือยาวเลยเข่า ตาขำเลื่องเห็นถึงหู หน้าขาวราวหยก ริมฝีปากแดงดั่งทาชาด ใจคอกว้างขวาง สุขภาพเรียบร้อย เยือกเย็น มีความกตัญญู พุดน้อย ยิ้มน้อย ดีใจหรือเสียใจไม่แสดงออกให้ปรากฏ มีชื่อรองว่า “เสียนเต๋อเซ่” แปลว่า ผู้มีคุณธรรมอันประเสริฐ

เล่าปี่ มีความชำนาญในการใช้กระบี่ เหน็บกระบี่คู่ติดตัวเสมอ ได้สาบานเป็นที่นอ้กับกวนอูและเตียวหุย พยายามสร้างตัวขึ้นจนกระทั่งได้ครองแคว้นจ๊กก๊ก (เสฉวน) เมื่อโจผีล้มราชวงศ์ฮั่น ตั้งตัวเป็นกษัตริย์ เล่าปี่ก็ตั้งตัวเป็นกษัตริย์ราชวงศ์ฮั่นสืบต่อไป ทางประวัติศาสตร์เรียกพระนามว่า เซียนจู่ (วรรณกรรมสามก๊กไทยเรียก เจียงบู๊) ต่อมาได้ยกทัพไปปราบง่อก๊กเพื่อแก้แค้นแทนกวนอูที่ถูกฝ่ายข้าศึกฆ่าตายในสนามรบ แต่พ่ายแพ้ยับเยิน ประชวรสิ้นพระชนม์ที่เมืองเป่กเต๋เสี่ย (ไปต้เจ็ง) มณฑลเสฉวน พระศพฝังไว้ที่เมืองฮู่หลิง ภายหลังได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นเจ้าเล่าหวงตี้ (จักรพรรดิ)

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/ <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html> /, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

โจโฉ เป็นชาวตำบลเจียวจวิน เมืองเพ่ยกั้ว (ตำบลเจียวก้วน เมืองไค้ก) มณฑลเจียงซู มีชื่อรองว่า “เหมิ่งเต้อ” เดิมแซ่แฮหัว (เสี้ยโหว) แต่เนื่องจากโจโกผู้บิดา เป็นลูกเลี้ยงของเฉาเถิง ขุนนางตำแหน่งจางซื่อ จึงเปลี่ยนแซ่เป็นเฉา (โจ) โจโฉ มีลักษณะเด่นคือ มีความสูง 7 ฟุต คิ้วเล็ก หนวดยาว มีไหวพริบดีเลิศ ชอบสุรานารี ชำนาญในพิชัยสงคราม มีสติปัญญาสูงกว่าคนธรรมดา มีความรู้ทางอักษรศาสตร์ เคยแต่งตำราพิชัยสงครามเล่มหนึ่งชื่อว่า “เหมิ่งเต้อชินซู” แต่ถูกสบบประมาทจากเตียงสงว่า ลอกขี้ปากคนโบราณมา ก็สั่งให้ทำลายตำรานั้นเสีย ในวรรณกรรมสามก๊กไทย โจโฉดำรงตำแหน่งมหาอุปราชในวรรณกรรมสามก๊กจีน โจโฉดำรงตำแหน่ง โจเสียง ซึ่งวรรณกรรมสามก๊กอังกฤษแปลว่า Prime Minister (สมุหนายก) โจโฉสามารถควบคุมพระเจ้าเหี้ยนเต้ไว้ในอำนาจอย่างเด็ดขาด พระเจ้าเหี้ยนเต้พยายามกั้พระราชอำนาจ 2 ครั้ง ก็ถูกโจโฉจับได้ทุกทีและลงโทษผู้ร่วมคบคิดอย่างรุนแรงที่สุด ถึงกับจับพระมเหสีของพระเจ้าเหี้ยนเต้ไปฆ่า แล้วยกลูกสาวของตนให้เป็นพระมเหสีแทน

โจโฉเป็นผู้มีอำนาจมากที่สุดในแผ่นดิน สามารถปราบเจ้าผู้ครองแคว้นต่าง ๆ ได้เกือบหมด เหลือเพียงง่อก๊กของซุนกวน กับจ๊กก๊กของเล่าปี่เท่านั้น โจโฉทำที่จะตั้งตัวขึ้นมาเป็นกษัตริย์ จึงสถาปนาตัวขึ้นเป็น จิ้นอู่ย๋อง (วุยอู่ย๋อง) ประกอบด้วยเครื่องราชอิสริยยศทั้ง 9 ต่อมาโจโฉเข้าวัยสูงอายุได้ป่วยเป็นโรคเส้นประสาทอย่างรุนแรง มีอาการปวดศีรษะจนกระทั่งตาย เป็นการตายอย่างทรมาณที่สุดและสิ้นชีพที่เมืองลกเอียง มีอายุได้ 66 ปี ศพถูกฝังไว้ที่เกาหลิง มณฑลส่านซี ต่อมาเมื่อโจผีผู้เป็นบุตรแย่งราชสมบัติได้จากพระเจ้าเหี้ยนเต้ ตั้งตัวเป็นพระมหากษัตริย์องค์ใหม่ ได้สถาปนาโจโฉผู้เป็นพ่อที่ตายแล้วขึ้นเป็น อู่หวงตี้ (จักรพรรดิ) ปฐมบรมกษัตริย์ราชวงศ์วุย

โจโฉมีภรรยาหลายคน คนแรกแซ่ตั้ง ไม่มีบุตรด้วยกัน ภรรยาคนที่สองของโจโฉ ชื่อว่า “เล่าซี” มีบุตรชายคนหนึ่งชื่อ “โจจ้ง” ตายในการรบเมืองอ้วนเซีย ภรรยาคนที่สามของโจโฉ ชื่อ “เปียนซี” มีบุตรชาย 4 คนชื่อ โจผี โจเจียง โจสิต และโจหิม นางเปียนซีเป็นที่รักของโจโฉมากและได้เลื่อนตำแหน่งขึ้นเป็นภรรยาหลวง

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก / <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html> / ,สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

กวนอู เป็นชาวตำบลเจย์เหลียง (ไค้เหลียง) เมืองเหอตง (ฮอตัง) มีชื่อรองว่า “หวินฉาง” (หุนเตียง) กวนอู มีลักษณะเด่นคือ มีความสูง 9 ฟุต หนวดยาว 2 ฟุต ใบหน้าเหมือนผลพุทรา ริมฝีปากแดงเหมือนทาชาด ตาดังนกหงส์ คิ้วตั้งตัวหนอนไหม เป็นคนไว้ตัวต่อคนที่สูงศักดิ์ แต่อ้อมตัวต่อคนที่ต่ำศักดิ์

สู้กับคนที่เก่งกว่า ไม่รังแกคนที่อ่อนแอกว่า รู้คุณคน เจ็บแล้วจำจนตาย มีศีลมีสัตย์ รู้การทหาร ชำนาญ ในการใช้ง้าวเป็นอาวุธ ชอบอ่านประวัติศาสตร์ขุนศึก (คือประวัติศาสตร์ตอนราชวงศ์โจววุ่นวายแตกแยก กันภายใน) เป็นพี่น้องร่วมสาบานกับเล่าปี่และเตียวหุย ช่วยกันตั้งตัวเป็นใหญ่ในแผ่นดิน ไม่ทอดทิ้งกัน มี ชื่อเสียงมากตอนหักด่านทั้ง 5 หนีโจโฉและฆ่าทหารเอกของโจโฉเสีย 6 คน คือ ชงสิ้ว เบบงทัน ฮันฮก เปียนฮี้ ออกซึกและจินกี้ กวนอูเป็น 1 ใน 5 ทหารเสือของชงเบ้ง ได้เป็นผู้ครองแคว้นเกงจิ๋ว ภายหลังถูก อุบายของลิบอง แม่ทัพง่อก๊ก ยึดเกงจิ๋วไป และถูกจับตัวได้ที่ช่องเขาเจาตัน นอกเมืองเป็กเสีย (ไหมเฉิง) มณฑลหูเป่ย์ เนื่องจากไม่ยอมสวามิภักดิ์ต่อซุนกวน จึงถูกประหารชีวิตตายแล้วได้รับบรรดาศักดิ์เป็น จง อี้โหว (ขุนนางชั้นพระยา) ศิระชะของกวนอูได้ถูกซุนกวนส่งไปให้โจโฉ เพื่อป้ายความรับผิดชอบให้พันตัว โจโฉให้ฝังศิระชะของกวนอูไว้ที่ริมประตูเมืองลกเอียงด้านทิศอุดร

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/ <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html> // ,สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

ชงเบ้ง เป็นชาวตำบลหย่งตู เมืองหลิงเอ๋ย มณฑลชานตุง มีชื่อรองว่า ชงหมิง (ชงเบ้ง) เป็นผู้สืบ สกฤจากจูก่อฟง ผู้มียศเป็นชื่อลี้เจี้ยวอู๋ย ในราชวงศ์ฮั่น ชงเบ้ง มีลักษณะเด่นคือ มีความสูง 8 ฟุต หน้า ขาวนวลเหมือนหยกน้ำหนึ่ง โปกผ้ามีไหมห้อยระย้า ถือพัดขนนกเป็นนิจ เป็นผู้รักความยุติธรรม ชื่อตรง เปิดเผย รักความสงบ และความสันโดษ มีความรู้ความสามารถอย่างยอดเยี่ยม ชำนาญในพิชัยสงคราม ราวเทวดา เปื่อความวุ่นวายในประเทศ จึงหลบไปทำไร่ไถนาอยู่ที่เมืองหนานหยิง (ลำหยง) ณ เขาโง่ลังกั้ง ชาวบ้านขนานนามว่า “อาจารย์ฮกหลง” (มังกรซ่อนกาย) เล่าปี่รู้ข่าวจากซีซี อุตสาห์ไปหาถึง 3 ครั้ง 3 หน ขอเชิญตัวมาช่วยกู้แผ่นดิน ชงเบ้งจึงยอมลงมาช่วยเล่าปี่และดำรงตำแหน่งใจเสีียง (สมุหนายก) ของพระเจ้าเล่าปี่ และพระเจ้าเล่าเสี้ยนแห่งจ๊กก๊ก คำพูด คำสอน หนังสือ และคำกราบ บังคมทูลมีจำนวนมากมาย มีผู้รวบรวมเป็นชุด จำนวน 24 เล่ม ชงเบ้งออกศึก ณ บริเวณเขากิสาน (ฉีซาน) ถึง 6 ครั้ง เพื่อปราบวุยก๊ก แต่มีอุปสรรค ถึงแก่กรรมในสนามรบที่อุ้จ้าง ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ของเมืองเม่ย์อู่ มณฑลส่านซี ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น อู่เซียงโหว (พระยา) เมื่อชงเบ้งตายแล้ว ได้เลื่อนเป็น จงอูโหว

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/ <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html> / ,สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

สุมาอี้ เป็นชาวอำเภออุ๋น เมืองเหอเน่ย์ (ไห่ล่าย) มณฑลเหอหนาน สุมาอี้มีฉายาว่า ชงต้า มีบุคลิกลักษณะแปลกกว่าคนธรรมดาทั่วไป คือ มีแววตาคมราวเหยี่ยว ท่าทางราวสุนัขจิ้งจอก เป็นคนฉลาดเฉียบแหลม ชำนาญพิชัยสงคราม เป็นคู่ปรับที่ร้ายแรงที่สุดของขงเบ้ง ทำให้ขงเบ้งไม่อาจเข้ายึดวุยก๊กได้ ทั้ง ๆ ที่ได้ใช้ความพยายามอย่างแสนสาหัส บางครั้งก็เกือบจะถูกสุมาอี้จับตัวได้ สุมาอี้มีบุตร 2 คน คือสุมาสูกับสุมาเจียว ตำแหน่งสุดท้ายของสุมาอี้ คือเซงเสียง (ฉบับอังกฤษแปลว่า Prime Minister คือ สมุหนายก) กับได้รับพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ทั้ง 9 ซึ่งเรียกว่า จิวชิ (วรรณกรรมสามก๊ก ภาษาอังกฤษแปลว่า Nine Gifts) สุมาอี้สิ้นชีพที่เมืองลกเอียง หลานชายแย่งราชบัลลังก์ได้จากพระเจ้าโจฮวน ตั้งตัวเป็นกษัตริย์แล้ว ได้สถาปนาสุมาอี้ขึ้นเป็นเซวียนตี้ (จักรพรรดิ)

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/ <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html/>, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

จิวอี้ เป็นชาวเมืองอำเภอซู เมืองหลูเจียง (โลกั้ง) มณฑลอันฮุย มีชื่อรองว่า กงจิน จิวอี้ มีลักษณะเด่นคือ มีรูปร่างสง่างาม จิตใจกว้างขวาง มีความรู้ความสามารถทางทหาร ชำนาญการดนตรี และติดจะเจ้าชู้ ภรรยาชื่อเสียวเกี้ยว เป็นบุตรคนที่สองของเฉียวกงชอบพอกับซุนเซ็ก เรียกซุนเซ็กว่าพี่ ร่วมมือกันสร้างอำนาจในกังตั๋งเป็นผลสำเร็จ จึงได้รับตำแหน่งเป็นเจี้ยนอุยจงหลังเจียง (นายทหารองครักษ์) บัญชาการทหารอยู่ที่ด่านปาฉิว ในมณฑลเจียงสี เมื่อซุนเซ็กตายแล้ว ได้ร่วมมือกับซุนกวนสร้างอำนาจต่อไป จนสามารถตีทัพเรือโจโฉที่เซ็กเพ็ก (ซ้อปี้) ทำให้มีชื่อเสียงโด่งดังยิ่งขึ้น จิวอี้ถึงแก่กรรมเมื่ออายุ 36 ปี ที่ด่านปาฉิว

ความในหนังสือวรรณกรรมสามก๊กว่า ขงเบ้งลวงจิวอี้ให้โกรธแค้นอย่างถึงขนาดถึง 3 ครั้งและตายด้วยความแค้นนั้น “จิวอี้คิดแค้นในใจนัก จึงแหยงหน้าขึ้นดูฟ้าแล้วร้องว่า เทพดาองค์ใดหนอซึ่งให้เราเกิดมาแล้ว เหตุใดจึงให้ขงเบ้งเกิดมาด้วยเล่า” แต่เรื่องเหล่านี้ไม่มีปรากฏในพระราชพงศาวดารจีน เป็นเรื่องแต่งขึ้นเพิ่มเติม

(แนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/ [//">https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html //](https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html), สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

ซุนกวน ผู้เป็นบุตรของซุนเกี้ยน เป็นน้องชายของซุนเซ็ก เกิดจากนางง่อฮุยิน มารดาเดียวกัน ซุนกวนมีชื่อรองว่า จงโหมว ซุนกวน มีลักษณะเด่นคือ มีคางสีเหลือง ปากใหญ่ ตาสีเขียว หนวดสีน้ำตาล

มีสติปัญญาดี จิตใจดี รักความเป็นธรรม มีความรู้กว้างขวางทั้งวิชาทหารและการปกครอง ได้ครองอำนาจในแคว้นแคว้นกั๋งตั้งสืบต่อจากซุนเซ็กพี่ชาย ซุนกวน มีอายุน้อยกว่า โจโฉ กับ เล่าปี่มาก อาศัยความรุ่งเรืองของการค้าขายติดแม่น้ำ สร้างความแข็งแกร่ง ให้กับก๊กตัวเอง ได้ใช้ชื่อว่า ง่อก๊ก ได้ร่วมงานกับเล่าปี่ ขงเบ้ง โจโฉตีทัพเรือโจโฉแตกที่เซ็กเพ็ก (ชื่อปี้) ซึ่งเป็นประวัติศาสตร์ที่สำคัญอย่างยิ่งและทำให้แคว้นกั๋งตั้งเข้มแข็งมั่นคงยิ่งขึ้นเป็นอันมาก ภายหลังพระเจ้าโจผีทรงแต่งตั้งเป็นเงาอ่อง เพื่อกีดกันมิให้กั๋งตั้งร่วมเป็นพันธมิตรกับเล่าปี่ ซุนกวนดำรงตำแหน่งเป็นเงาอ่องอยู่ 7 ปี จึงตั้งตัวเป็นกษัตริย์ ณ เมืองเกี้ยนเจียง (นานกิง) ราวปี พ.ศ. 772 (ค.ศ. 229) ครองราชย์สมบัติอยู่ 24 ปี จึงสิ้นพระชนม์ เมื่อสิ้นพระชนม์แล้ว ได้รับการสถาปนาขึ้นเป็น ต้าหวงตี้ (มหาจักรพรรดิ)

(แนวคิดแนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก / <https://www.samkok911.com/p/the-main-characters-in-three-kingdoms.html/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

บังทอง เป็นยอดนักปราชญ์คนสำคัญของจ๊กก๊ก บังทอง มีลักษณะเด่นคือ ถึงแม้ว่าจะมีหน้าตาที่ชั่วร้ายแต่ก็มีสติปัญญาเป็นเลิศอยู่ในระดับเดียวกันกับยอดอัจฉริยะแห่งยุคอย่างจูกัดเหลียงขงเบ้ง ซึ่งเรื่องราวของบังทองนั้น “วรรณกรรมสามก๊กวิทยา” ได้เคยนำเสนอมาบ้างแล้วในเรื่อง ความอัปลักษณ์ของบังทองและเรื่องบังทองรอกฝัก ที่กล่าวถึงลักษณะรูปร่างของบังทองกับปรัชญาการดำเนินชีวิตของเขา ในคราวที่เล่าปี่ได้พบกับอาจารย์แวนน้ำสุมาเต็กโซ่นั้น สุมาเต็กโซ่ได้กล่าวกับเล่าปี่ในทำนองว่า คำกล่าวของคุณครูระดับปรมาจารย์อย่างสุมาเต็กโซ่นี้เองที่ทำให้เล่าปี่ตาลุกวาว ต้องรีบชวนขวยตามหาฮกหลงฮองชумаเป็นที่ปรึกษา เล่าปี่ก็ทำได้สำเร็จจริงเพราะได้ทั้งสุมาเต็กโซ่และฮกหลงฮองชумаเป็นที่ปรึกษาครบทั้งสองคน

(แนวคิดแนวคิดตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก/
<https://www.samkok911.com/2013/05/Pang-Tong-Young-Phoenix.html> / , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

2.3 แนวคิดธงประจำตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก

“ธงคำสั่ง” 令旗 ling qí ลิ่งฉี ที่บรรดาแม่ทัพนายกองจะมีเก็บไว้กับตัวเพื่อใช้ในการออกคำสั่ง โดยผู้ที่รับคำสั่งจะต้องนำธงคำสั่งที่วานี้ไปเป็นหลักฐานเพื่อแสดงต่อหน่วยงานหรือบุคคลที่ได้รับคำสั่งให้ไปปฏิบัติภารกิจ โดยปกตินายทหารระดับหัวหน้าจะมีธงคำสั่งที่มีขนาดเล็กเสียบติดตัวไว้คนละ 2-3 อัน

เพื่อสะดวกต่อการบัญชาการ พอนำมาใช้ในการแสดงจึงก็ถูกนำมาขยายให้ใหญ่ขึ้นและเพิ่มเป็น 4 อัน เพื่อให้สมดุลและสวยงาม ในสมัยโบราณฉากบัญชาการทหาร นักแสดงยังมีการดึงธงรบจากด้านหลังมาใช้เป็นธงคำสั่ง

(แนวคิดธงตัวละครวรรณกรรมสามก๊ก

https://www.facebook.com/jingju.thai?locale=th_TH/, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพ

2.4.1 กฎสามส่วน เป็นแนวทางปฏิบัติในการจัดองค์ประกอบภาพที่จัดวางตัวแบบของคุณไว้ในพื้นที่สามส่วนด้านซ้ายหรือด้านขวาของรูปภาพ แล้วปล่อยให้พื้นที่อีกสองส่วนที่เหลือเปิดโล่ง แม้ องค์ประกอบภาพจะมีรูปแบบอื่น ๆ ด้วย แต่กฎสามส่วนมักจะช่วยนำไปสู่ภาพถ่ายที่น่าสนใจและมีการจัดองค์ประกอบที่ดี

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://>

www.adobe.com/th_th/creativecloud/photography/discover/rule-of-thirds.html/, สืบค้น

26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.1 ภาพกฎสามส่วน
(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.2 เน้นความสมมาตร – ให้จุดสนใจอยู่ที่กลางภาพระหว่างความพอดี

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://www.lookcamera.com/article/53/>, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ. 2566)



ภาพที่ 2.2 ภาพการเน้นความสมมาตร
(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.3 ใช้กรอบภาพจากธรรมชาติ

การจัดเฟรมอย่างเป็นธรรมชาติคือการใช้กรอบต่าง ๆ ที่อยู่ตรงหน้าเราเพื่อจัดเฟรมวัตถุ วิธีนี้จะดึงดูดสายตาสู่ภาพถ่ายและเน้นโฟกัสไปที่ตัววัตถุ ซึ่งการใช้เฟรมนี้สามารถสร้างขึ้นได้โดยใช้สิ่งต่าง ๆ มากมายที่เราจะพบได้ทุกที่ไม่ว่าจะเป็นกิ่งก้านซุ่มอุโมงค์กรอบประตู ฯลฯ รวมถึงสิ่งที่ไม่มั่นคง เช่น แสงเงาฝนตกหมอก เป็นต้น คือจะเป็นอะไรก็ได้ที่มองเห็นแล้วเป็นกรอบภาพนั้นแหละ

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ

<https://www.photoschoolthailand.com/mobile-photography-for-beginner/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.3 ภาพการใช้กรอบธรรมชาติ

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.4 ใช้เส้นนำสายตา

เส้นนำสายตาเป็นเทคนิคการใช้เส้นต่างๆ ที่อยู่ในเฟรมภาพในการดึงดูดสายตาของผู้ชมไปยังตัวแบบหลัก เส้นเหล่านี้มักอยู่ในรูปแบบขององค์ประกอบอย่าง เช่น ถนน แม่น้ำ หรือทางรถไฟ ซึ่งอาจทอดยาวจากด้านหน้าไปยังด้านหลังภาพ จากด้านซ้ายไปยังด้านขวา หรือในรูปแบบอื่น ๆ และเนื่องจากเส้นเหล่านี้สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ผู้ชมจึงเข้าใจจุดมุ่งหมายของช่างภาพได้อย่างง่ายดาย

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://snapshot.canon-asia.com/th/article/thai/part-1-professionals-composition-techniques-visual-guidance-unexpectedness-and-subtraction> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.4 การใช้เส้นนำสายตา

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.5 จัดองค์ประกอบภาพให้พอดีเฟรม

2.4.5.1 เลือกตัวแบบหรือจุดสนใจของภาพก่อนเป็นอันดับแรก

สิ่งที่จะต้องทำเป็นอันดับแรกคือการเลือกตัวแบบหรือจุดสนใจของภาพ ในการถ่ายภาพ Portrait จุดสนใจแน่นอนคือตัวแบบที่เป็นบุคคล แต่ถ้าเป็นการถ่ายภาพ Landscape อาจจะต้องเลือกจุดสนใจให้ได้ก่อนว่าต้องการจะให้จุดไหนหรืออะไรที่ต้องการให้ทุกคนมุ่งความสนใจไปยังจุดนั้น

2.4.5.2 พื้นหลังเลือกให้เล่าเรื่องก็ได้หรือจะเลือกเพื่อให้อัตลักษณ์เด่นก็ได้เช่นกัน

พื้นหลังมีความสำคัญมากเช่นกันในการจัดองค์ประกอบภาพ เพราะถ้าพื้นหลังมีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมากจะดึงความสนใจและสมาธิจะมุ่งไปที่พื้นหลังแทน พื้นหลังจึงไม่ควรซับซ้อนมาก อาจจะมีรายละเอียดพอที่จะเล่าเรื่องได้ หรือพื้นหลังที่โล่งหรือเปลือยไป เพราะกำหนดให้จุดสนใจเป็นตัวหลักของภาพโดยไม่มีสิ่งใดรบกวนหรือดึงความสนใจออกไป

2.4.5.3 ใช้พื้นที่ว่างในการเติมเฟรม

การใช้พื้นที่ว่างก็เป็นการถ่ายภาพแบบเต็มเฟรมได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งเราจะเรียกการใช้พื้นที่ว่าง ในการจัดองค์ประกอบว่าเป็นการจัดองค์ประกอบด้วย Negative space โดยการจัดให้เต็มเฟรมด้วยวิธีการนี้ ก็จะช่วยให้อัตลักษณ์โดดเด่นขึ้นได้ด้วยเช่นกัน เพราะเป็นการกำหนดความสนใจไปที่ตัวแบบได้โดยตรง

2.4.5.4 ปรับขนาดภาพ เพื่อให้เหมาะกับองค์ประกอบภาพโดยรวม

ขนาดภาพก็ช่วยให้องค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพถูกจัดเรียงได้อย่างลงตัวเช่นกัน การกำหนดขนาดภาพก่อนจะทำให้รู้ว่าจะต้องเติมเฟรมอย่างไรบ้าง เช่นขนาด 1:1 หรือ 16:9 ก็จะมีการจัดวางประกอบที่ต่างกัน

2.4.5.5 ขยับเข้าใกล้ตัวแบบให้มากขึ้น

ขยับเข้าใกล้ตัวแบบมากขึ้น เพื่อถ่ายภาพได้อย่างเต็มเฟรมส่วนมากการถ่ายภาพแบบนี้ มักจะใช้กับการถ่ายภาพธรรมชาติหรือสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กที่ต้องเข้าใกล้ เพื่อให้เห็นรายละเอียดที่ชัดมากขึ้นนั่นเองครับ

2.4.5.6 เลือกใช้เลนส์ซูมหรือการถ่ายภาพโดยใช้เลนส์เทเลโฟโต้

การเลือกใช้เลนส์ก็เป็นทางเลือกที่ดีเช่นกันการใช้เลนส์ซูมหรือเลนส์เทเลโฟโต้เป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยจำกัดมุมมองของภาพลง เพราะได้ภาพที่มุมแคบลง สามารถเจาะจงตัวแบบได้อย่างชัดเจน ทั้งยังให้รายละเอียดภาพที่คมชัดสวยงามอีกด้วย

2.4.6 ใช้กฎสามส่วนในการเลือกตัดภาพออกมาในกรณีที่ต้องการแก้ไขภาพ

เมื่อถ่ายภาพมาแล้วอาจจะเป็นมุมกว้างหรือถ่ายภาพมาแล้วพบว่าองค์ประกอบบางอย่างดูไม่ได้เป็นอย่างที่ต้องการ การเลือกบางจุดหรือบางส่วนของภาพแล้วดึงออกมาก็ช่วยให้ได้ภาพที่สวยงาม เล่าเรื่องได้ดีด้วยเช่นกัน ซึ่งการจะดึงภาพหรือกรอบภาพออกมานั้นสามารถใช้กฎสามส่วนเพื่อช่วยจัดองค์ประกอบภาพก่อนที่จะตัดภาพออกมา ก็จะช่วยให้ได้ภาพที่เต็มเฟรมมีองค์ประกอบที่พอดีและเล่าเรื่องได้อย่างที่ต้องการ

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://www.photoschoolthailand.com/7-ways-for-photo-composition/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.5 จัดองค์ประกอบภาพให้พอดีเฟรม

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.7 เพิ่มความน่าสนใจให้ฉากหน้า

การที่เราทำฉากหน้าให้น่าสนใจนั้น จะเป็นการเพิ่มมิติให้กับภาพของเราและดึงดูดสายตาผู้ชมมากขึ้น อีกทั้งถ้าเราสังเกตดี ๆ การที่ไม่มีฉากหน้ามักจะทำให้ภาพขาดรายละเอียด เรื่องราวที่ไม่สมบูรณ์

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ <https://www.photoschoolthailand.com/20-tips-photography-composition/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.6 เพิ่มความน่าสนใจให้ฉากหน้า

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.8 ให้ฉากหลังเป็นพื้นที่โล่ง ๆ เรียบ ๆ

การปล่อยฉากหลังให้โล่งเลย หลายคนอาจบอกว่าจะทำให้ภาพขาดความน่าสนใจไป ซึ่งอาจจะไม่ใช่เสมอไป ลองดูตัวอย่างจากภาพ เห็นได้ชัดว่าภาพหลักคือท่าเรือ และท้องฟ้าเป็นฉากหลัง ซึ่งเหลือพื้นที่ไว้เยอะจนล้นไปหมด แต่ด้วยจุดต่างและคอนทราสต์ในภาพระหว่างฉากหลังและแบบทำให้ท่าเรื่อนั้นดูโดดเด่นขึ้นมาได้ทันที

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://www.photoschoolthailand.com/20-tips-photography-composition/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



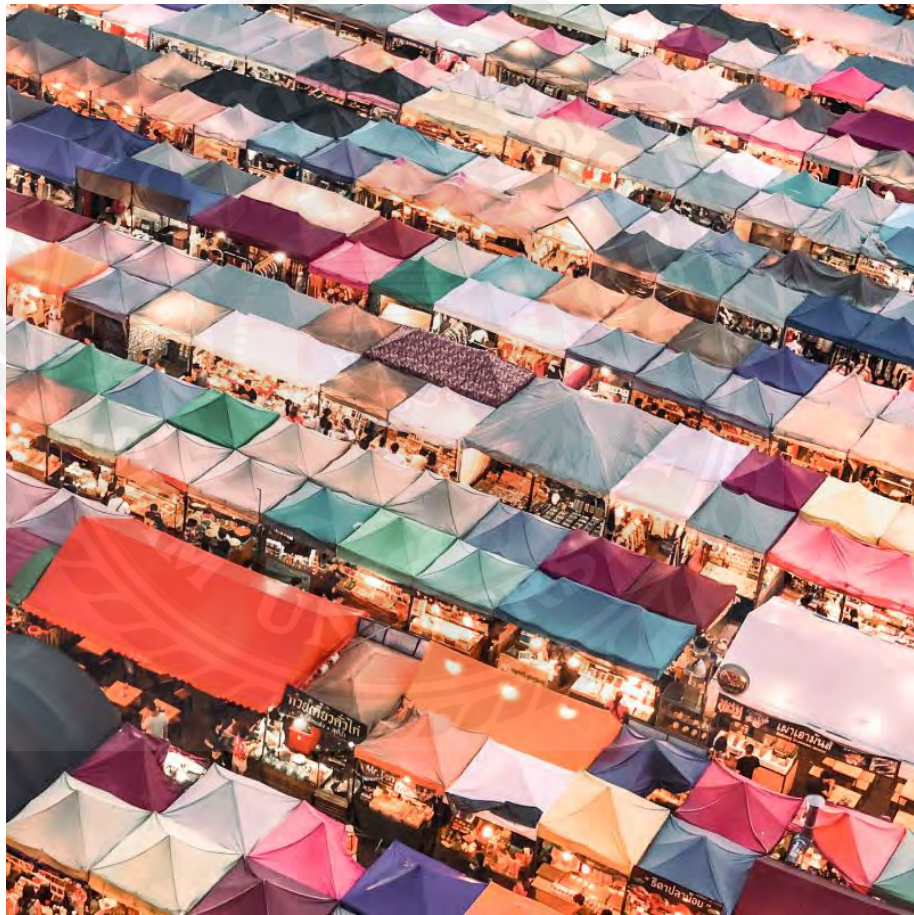
ภาพที่ 2.7 ภาพฉากหลังเป็นพื้นที่โล่ง ๆ เรียบ ๆ

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.9 เปลี่ยนจุดถ่ายภาพ หรือสร้างจุดโฟกัสในภาพใหม่

การถ่ายภาพแต่สถานที่เดิม ๆ ก็อาจจะไม่สามารถสร้างมุมมองใหม่ขึ้นมาได้ ไม่ใช่แค่คนถ่ายที่เบื่อ นะ คนดูรูปถ้าเห็นที่เดิมบ่อย ๆ ก็เบื่อเช่นกัน ซึ่งมักจะเกิดจากภาพที่มีมุมมองมหาชนมาก ๆ หลายคนก็จะเลือกที่จะเปลี่ยนจุดถ่ายภาพใหม่ในที่ที่ไม่เคยไปดูบ้าง ซึ่งนอกจากจะทำให้เราได้รับประสบการณ์ใหม่มากขึ้น ก็จะทำให้เราได้มุมมองใหม่ขึ้นด้วย

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://www.photoschoolthailand.com/20-tips-photography-composition/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.8 ภาพการสร้างจุดโฟกัสในภาพใหม่

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.10 การเน้นคู่สีในภาพให้ดูสวยงาม

โทนสี การจับคู่สี เป็นส่วนสำคัญในการถ่ายภาพ ทำให้เราสามารถสื่ออารมณ์ให้กับภาพ ช่วยให้ภาพดูสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น การเลือกปรับโทนสี การจับคู่สี เพื่อใช้ในการถ่ายภาพหรือแต่งรูปภาพให้สวย ๆ นั้นมีหลายหลักการให้เราได้เลือกใช้มากมาย

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ <https://www.lookcamera.com/article/53/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



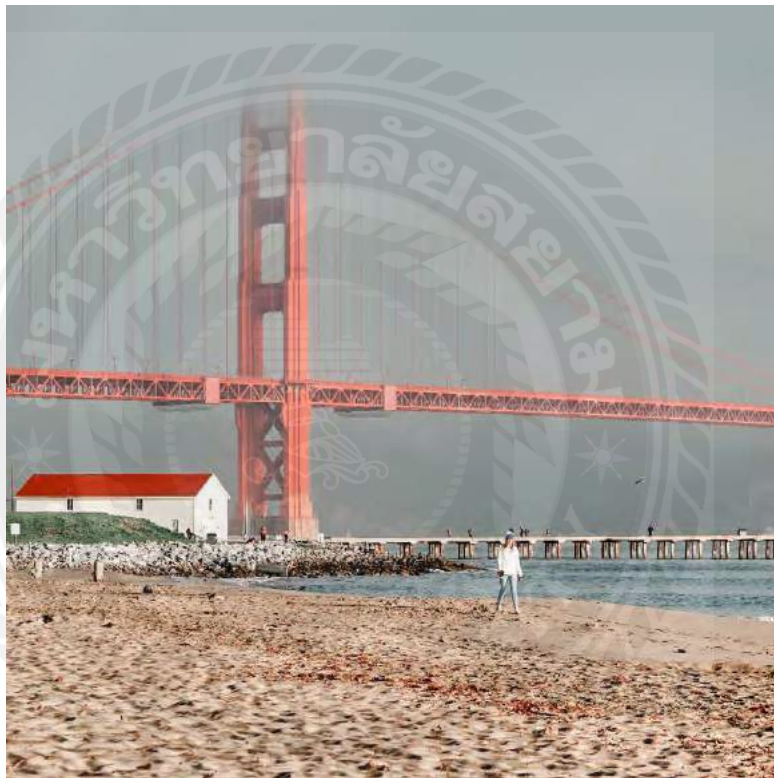
ภาพที่ 2.9 ภาพการเน้นคู่สีในภาพให้ดูสวยงาม

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.4.11 กฎของที่ว่างและทิศทาง / จากทางซ้ายไปขวา

ทฤษฎีการอ่าน เราอ่านจากซ้ายไปขวา เมื่อดูภาพเราก็จะดูจากซ้ายไปขวาเช่นกัน ด้วยทิศทางการดูภาพแบบนี้ถ้าให้ subject ในภาพ เคลื่อนที่ทิศทางเดียวกับการดูภาพหรือใช้เส้นนำสายตา นำจากซ้ายมา ยัง Subject ที่น่าสนใจทางขวา ก็ทำให้ภาพดูน่าสนใจได้

(ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ <https://www.lookcamera.com/article/53/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)



ภาพที่ 2.10 ภาพกฎของที่ว่าง

(ภาพจากเว็บไซต์ lookcamera)

2.5 แนวคิด Pixel Art

Pixel Art การประกอบสร้างของหน่วยย่อยสู่โลกจินตนาการ หรือเรียกได้ว่าเป็นงาน Digital Art ในรูปแบบหนึ่ง ที่สร้างขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของ Graphic แบบ Computer 8 bit, 16bit และระบบกราฟิก

ใน Video Game ถึงแม้ขนาดไฟล์และรูปในกระบวนการ Pixel Art จะมีข้อจำกัด แต่ก็สามารถสร้างภาพผลงานออกมาได้อย่างสวยงาม

Pixel Art แบ่งออกเป็นสองประเภทย่อย ได้แก่ ภาพสามมิติ และไม่ใช่ภาพ 3 มิติ ตามที่รู้จักกันในปัจจุบันส่วนใหญ่มาจากวิดีโอเกมคลาสสิกโดยเฉพาะเกมอาร์เคด เช่น Space Invaders และ Pac-Man และคอนโซล 8 บิต เช่น Nintendo Entertainment System เป็นเหมือนกับการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงการย้อนยุคหรือนึกถึงความทรงจำในวิดีโอเกมคลาสสิก ในปัจจุบันนี้มีศิลปินสร้างผลงาน Pixel Art ที่มีผลงานน่าสนใจอยู่หลายคน ดังเช่นศิลปินเหล่านี้ที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

PAUL ROBERTSON ผลงานชิ้นแรกๆที่โดดเด่นของเขาคือ Cabana Battle Street Fight ของ Pirate Baby และหลังจากนั้นเขาก็เริ่มรับงานจากวิดีโอเกมมากขึ้นเรื่อย รวมถึงสร้างผลงานสำหรับ “Fight Fighters” และแสดงโปสเตอร์พิเศษของ San Diego Comic Con ประจำปี ค.ศ.2014

GUSTAVO VISELNER เป็นศิลปินชาวอิสราเอล ผลงานของเขามักสร้างจากการนำฉากสำคัญในภาพยนตร์ หรือซีรีส์ มาทำเป็น Pixel Art เช่น Game of Thrones, Breaking Bad และ Stranger Things ไปจนถึงรายการทีวีเก่าๆ เช่น Friends และ The Fresh Prince of Bel-Air

SASCHA NADERER เป็นทั้ง Content Director และศิลปินชาวออสเตรีย ที่ทำงานร่วมกับนักพัฒนาเกม และแบรนด์เสื้อผ้าสตรีมเมอร์

JOHAN ARONSON ผู้กำกับศิลป์ของสตูดิโอ ที่ Mojang game studio และยังเป็นที่ยังเป็นที่รู้จักกันดีในงานศิลปะพิกเซล 2 มิติระดับโลก ผลงานศิลปะที่สะดุดตาจนเป็นที่น่ายกย่องคือผลงาน Knights of Sidonia ซึ่งเป็นซีรีส์มังงะแนวอวกาศโดย Tsutomu Nihei

(แนวคิด Pixel Art/ <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/125>, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2565)

2.6 แนวคิดโปรแกรม

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุด อันเนื่องมาจากคุณสมบัติเด่นซึ่งมีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับ

ไฟล์สารพัดชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่าง ๆ ทั้งรูปที่จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์ และรูปที่นำไปใช้ในเว็บเพจหรือส่งผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถเป็นเยี่ยมในการแก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้างเอฟเฟคพิเศษต่าง ๆ มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นสูง สามารถบันทึกขั้นตอนที่ต้องทำซ้ำ ๆ ไว้เพื่อเรียกใช้ภายหลังได้ ตลอดจนมีผู้ผลิตปลั๊กอิน (plug-in) ให้เป็นจำนวนมาก ซึ่งปลั๊กอินก็คือโปรแกรมเสริมสำหรับช่วยให้การทำงานที่ซับซ้อนให้สำเร็จลงได้อย่างรวดเร็ว ความสามารถของโปรแกรม Photoshop มีอยู่มากมายอย่างที่เรานึกไม่ถึงแต่ที่เป็นความสามารถหลัก ๆ ของตัวโปรแกรมเองจะถูกแบ่งเป็น 2 เรื่อง คือ แก้ไขตกแต่งภาพถ่าย งานนี้เป็นงานถนัดของ Photoshop เช่น การแก้ไขภาพเพื่อทำการลบวีรรอยที่ไม่ต้องการออกจากภาพ รวมถึงการตัดต่อ นำภาพหลาย ๆ ภาพมารวมกันเป็นภาพเดียวกัน โดยในบางส่วนนี้จะเรียกว่าเป็นส่วนของงานรีทัชออกแบบ สร้างสรรค์งานกราฟิก ใช้ Photoshop ช่วยในการสร้างภาพ 3 มิติ ความสามารถในส่วนนี้จะเป็นเรื่องของการขีด ๆ เขียน ๆ ออกแบบสร้างงานกราฟิก เช่น การวาดภาพตัวการ์ตูนหรือการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ อีกด้วย

(แนวคิดโปรแกรม/ <https://www.ayw.ac.th/web/wp-content/uploads/2019/07/> ,
สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2565

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการวาดภาพที่เป็นภาพลายเส้นหรือที่เรียกกันว่า การกราฟและเครื่องมือที่นิยมกันใช้ส่วนใหญ่จะเป็น Pentool ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในการวาดเส้นและปรับลวดลายต่าง ๆ ซึ่งโปรแกรม Adobe Illustrator นี้จะนิยมใช้ในงานออกแบบต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์โลโก้นามบัตรออกแบบปกหนังสือ ฉลากสินค้า ฯลฯ เป็นต้น

(แนวคิดโปรแกรม/ <https://techno.oas.psu.ac.th/sites/default/files/doc-article/2019> ,
สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2565

โปรแกรม Procreate เรียกได้ว่าเป็นแอปพลิเคชันวาดภาพใน iPad ที่เป็นอันดับหนึ่งในดวงใจของใครหลาย ๆ คน เพราะด้วยความที่ตัวของโปรแกรมนั้นมีความหลากหลายทั้งในด้านการใช้งานฟังก์ชันที่สนใจ ทำให้นักวาดหลาย ๆ คน ถึงกับติดใจเจ้าแอปนี้จนไม่เปลี่ยนแอปหนีไปไหน แถมตัวแอปนี้ยังมีคนทำหนังสือออกมาสอนวิธีการใช้งานเยอะ

(แนวคิดโปรแกรม/ <https://serazu.com/web/news/851> ,สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2565

2.7 แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) เป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีเทคนิคในการนำเสนอที่หลากหลาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ศิลปินหัวก้าวหน้าในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1970 เริ่มหันไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความสะดวกและใช้งานง่าย จึงทำให้ดิจิทัลอาร์ตได้เข้ามามีบทบาทในปริมณฑลของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) มากขึ้นนับแต่นั้น

ผลงานที่เรียกว่าดิจิทัลอาร์ตนั้นมีลักษณะที่เกิดจากกระบวนการผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หรือจากการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ในช่วงแรก (ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970) เกิดศัพท์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์อาร์ต” (Computer Art) และ “มัลติมีเดียอาร์ต” (Multimedia Art) แต่หลังการสิ้นสุดของศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบันนี้ ดิจิทัลอาร์ตอยู่ภายใต้ร่มเงาของคำว่า “นิวมีเดียอาร์ต” (New Media Art) ซึ่งครอบคลุมถึงผลงานภาพยนตร์ (Film) วิดีโอ (Video) ซาวด์อาร์ต (Sound Art) และ ไฮบริดฟอร์ม (Hybrid Forms) (Christiane Paul 2008: 7) ทั้งนี้ช่วงหลังคริสต์ทศวรรษ 1990 การใช้งานคอมพิวเตอร์ง่ายขึ้นและมีการเขียนโปรแกรมที่สะดวกเหมาะกับการใช้ปรับแต่งภาพกราฟิกได้ง่าย และมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม จึงทำให้ศิลปินจำนวนไม่น้อยหันมาเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปินเลือกใช้สื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับสื่อแบบเดิมสำหรับเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นรูปแบบใหม่และมีพื้นที่เฉพาะโดยตัวมันเอง เช่น การสร้างประติมากรรม 3 มิติ ในพื้นที่โลกดิจิทัล (Jean Robertson & Craig McDaniel 2005: 16) เป็นต้น

สำหรับในวงการศิลปะสมัยปัจจุบันในประเทศไทยนั้น ผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระยะแรกเริ่มไม่ปรากฏเป็นที่เด่นชัดว่ามีผู้ใดนำเสนอผลงานในลักษณะดังกล่าวที่โดดเด่น ในขณะที่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมักจะเข้ามามีบทบาทที่เด่นชัดกับงานประเภทย่อยหนึ่ง สื่อผสม (Mixed Media) วิดีโออาร์ต (Video Art) และอินสตอลเลชัน อาร์ต (Installation Art: ศิลปะที่สื่อความหมายโดยอ้างอิงกับบริบทของพื้นที่)

การปรากฏตัวขึ้นของงานศิลปะไทยร่วมสมัยที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือมักจะอยู่ในขอบเขตของศิลปินที่ไปศึกษาต่อต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่ในระยะแรก (คริสต์ทศวรรษ 1990) และเป็นลักษณะผลงานที่เน้นการรับรู้เชิงสุนทรียะมากกว่าการค้นคว้าทางวิชาการ เช่น ผลงานภาพถ่ายและวิดีโอของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ (สุธี คุณาวิชยานนท์ 2546: 201) หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

(Adobe Photoshop) เข้ามาปรับแต่งภาพในผลงานชุด Pink Man หรือปีศาจสีชมพู (Horror of Pink) (ชยานุตม์ ศิลปะศาสตร์ 2550: 101) เป็นต้น ดังนั้นผลงานดิจิทัลอาร์ตในประเทศไทยส่วนใหญ่ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวจะอยู่ในขอบข่ายของศิลปะที่ใช้สื่อใหม่มากกว่าจะล่วงเข้าสู่วงวิชาการอย่างชัดเจนเท่ากับปัจจุบัน

หากจะพิจารณาดิจิทัลอาร์ตในลักษณะของศิลปะภาพนิ่งแล้ว ผลงานดิจิทัลอาร์ตและรวมไปถึงผลงานภาพถ่ายที่ดัดแปลงด้วยคอมพิวเตอร์ (Manipulate Photography) จะหมายถึงผลงานภาพถ่ายที่นำมาสร้างหรือตกแต่งดัดแปลงด้วยคอมพิวเตอร์ การนำเสนอจะเป็นภาพนิ่งไม่มีความเคลื่อนไหว (ชยานุตม์ ศิลปะศาสตร์ 2550: 20) ซึ่งในปัจจุบันก็ถือเป็นลักษณะผลงานที่มีความนิยมเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องด้วยวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานง่ายและสะดวกรวดเร็วขึ้น ประกอบกับการเปลี่ยนสถานะของคอมพิวเตอร์ที่เดิมเป็นเพียงอุปกรณ์สำนักงานสู่การเป็นอุปกรณ์สำหรับเฉพาะรายบุคคล ก็มีส่วนผลักดันให้สื่อแบบดิจิทัลกลายเป็นสื่อกระแสหลักที่ทรงอิทธิพลที่สุดในปัจจุบัน

(แนวความคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต/ <http://jumpsuri.blogspot.com/2014/04/blog-post.html> / ,สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

2.8 แนวความคิดพิมพ์ผ้าด้วยระบบ Digital

การพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัลโดยใช้เครื่องพิมพ์แบบ Inkjet โดยเครื่องพิมพ์แบบ Inkjet นี้ต้องเป็นเครื่องพิมพ์สำหรับงาน Garment เท่านั้นไม่ใช่เครื่องพิมพ์ Inkjet ที่พิมพ์ป้ายหรือ banner เพราะระบบและหมึกพิมพ์จะไม่เหมือนกัน โดยเฉพาะหมึกจะต้องเป็นหมึกแบบไร้สารพิษ (Non Toxic) ไม่มีสารทำลายและไม่มีการปนเปื้อน ซึ่งจะมีหมวดการพิมพ์แบ่งแยกกันไปตามวิธีการพิมพ์ ตามนี้เลย

DTG (Direct To Garment)

งานพิมพ์ประเภทนี้ บางคนอาจจะเรียกติดปากว่า ดิจิตอลปริ้นท์ เป็นการพิมพ์ลายลง โดยพ่นหมึกจากหัวพิมพ์ของเครื่องพิมพ์โดยตรงลงบนเนื้อผ้าเลย โดยแบ่งเป็นเครื่องพิมพ์สำหรับผ้าคอตตอน, เส้นใยธรรมชาติและเครื่องพิมพ์สำหรับผ้าเคลือบกันน้ำ

Digital Sublimation Printing Transfer

งานซับ หรือ Sublimation คำคุ้นเคยของใครหลาย ๆ คน โดยการนำลวดลายที่จะพิมพ์ พิมพ์ลงกระดาษ Sublimation จากนั้น นำกระดาษไปรีดทรานส์เฟอร์สีลงบนผ้าอีกครั้ง เหมาะสำหรับผ้าชนิดที่เป็นใยสังเคราะห์เท่านั้น

(แนวความคิดการพิมพ์ผ้าด้วย digital/ <https://www.smgroupprinting.com/post/manage-your-blog-from-your-live-site/> , สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

2.9 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้มองดูภาพนั้น ๆ มนุษย์มีเกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันทัดแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรม เพราะหา เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

คำจำกัดความของสี

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



ภาพที่ 2.11 วงล้อสี

(ภาพจากเว็บไซต์ homegame9.wordpress.com)

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงินสีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพูซีด (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิว เครื่องปั้นดินเผา และที่อื่น ๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปน ส่วนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบ ภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เืองหินในที่ต่าง ๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้น สีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำ สืบค้นเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตรกรรม

ฝาผนังตามวัดต่าง ๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดงและสีเหลือง ในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัสดุต่าง ๆ ในธรรมชาติมาใช้ทำเป็นสี สำหรับสีที่นำมาเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่ยุโรปค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่น ๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่าง ๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้ว การค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่าง ๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมีคตินในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566)

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรุ่งกาน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนถึงสีของดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล



ภาพที่ 2.12 สีจากธรรมชาติ

(ภาพจากเว็บไซต์ [homegame9.wordpress](https://homegame9.wordpress.com/))

สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น แสงจากไฟฟ้า นำมาผสมโดยการฉายแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉาก เวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่ เป็นต้น



ภาพที่ 2.13 สีที่มนุษย์สร้างขึ้น
(ภาพจากเว็บไซต์ [homegame9.wordpress](http://homegame9.wordpress.com))

แม่สี (PRIMARIES)

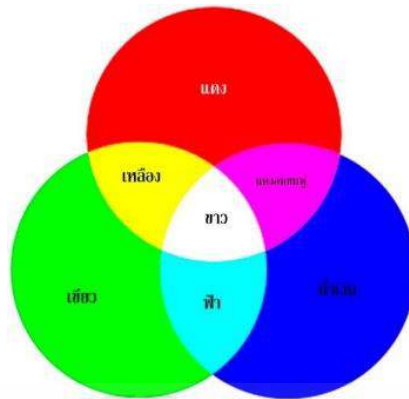
สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์ แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติและการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสี



ภาพที่ 2.14 แม่สี

(ภาพจากเว็บไซต์ homegame9.wordpress.com)

แม่สีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรัสสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรัสสี (COLOUR CIRCLE)

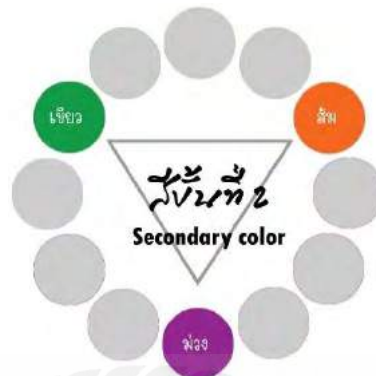
สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



ภาพที่ 2.15 สีขั้นที่ 1

(ภาพจากเว็บไซต์ homegame9.wordpress.com)

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้



ภาพที่ 2.16 สีขั้นที่ 2

(ภาพจากเว็บไซต์ homegame9.wordpress)

จะเกิดเป็นสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ



ภาพที่ 2.17 สีขั้นที่ 3

(ภาพจากเว็บไซต์ homegame9.wordpress)

จะเกิดเป็นสีใหม่อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สี ม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง ในทาง ปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจาก สีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้ว จะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เขาก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

สีเทา เกิดจากสีทุก ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสม มาก ๆ เขาก็จะกลายเป็นสีเทา

ความหมาย-อารมณ์ของสี

Yellow-Green การเจ็บป่วย – ความอิจฉา – ซ้ำฉลาด – การแตกแยก

Yellow ความสุข – พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้างสรรค์

White ความบริสุทธิ์ – ความดี – ความดีพร้อม – ความเรียบง่าย – ความยุติธรรม

Red พลัง – อันตราย – สงคราม – อำนาจ

Purple ความหยิ่งรู้ – ความทะเยอทะยาน – ความก้าวหน้า – ความสง่างาม – อำนาจ

Pink เป็นมิตร – ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ

Orange กำลัง – ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลังใจ – ความสุข

Light Yellow ปัญญา – ความฉลาด

Light Red ความรู้สึกดีใจ – เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก

Light Purple เรื่องรักใคร่ – ความสงบ

Light Green ความกลมกลืน – ความสงบ – สันติภาพ

Light Blue การหยิ่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน

Green ความอุดมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ

Gold สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ

Dark Yellow: การตัดเตือน – การเจ็บป่วย – ความเสื่อม – ความอิจฉา

Dark Red ความโกรธ – ความรุนแรง – ความกล้าหาญ – กำลังใจ

Dark Purple ความสูงส่ง – ความปรารถนาอันแรงกล้า – ความหรรษา

Dark Green ความทะเยอทะยาน – ความโลภ – ความริษยา

Dark Blue ความจริง – สัจธรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – การป้องกัน

Brown ความอดทน – ความมั่นคง

Blue สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส – ความถูกต้อง

Black ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย – ความประณีต

Aqua การป้องกัน – สุขภาพ

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 26 เมษายน พ.ศ.2566



ภาพที่ 2.18 อารมณ์ของสีต่างๆ

(ภาพจากเว็บไซต์ [homegame9.wordpress](https://homegame9.wordpress.com/))

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากงานวิจัยของ (ชนิดา ตั้งถาวรสิริกุล). (2538). กล่าวว่า ลวดลายผ้า สื่อสัญลักษณ์ของลาวเวียง เป็นคุณค่าความงามเชิงศิลปะที่สำคัญของผ้า ที่สามารถเป็นสื่อทางสังคมในการโน้มน้าวใจและสื่อความหมาย ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้มองลวดลายผ้าในฐานะสื่อสัญลักษณ์คนโดยศึกษาจากกลุ่มที่ เรียกตนเองว่าลาวเวียง ที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในสังคม เพื่อค้นหาความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมและวิธีการสื่อความหมายในรูปแบบนามธรรม

จากงานวิจัยของ (สุนันทา ลุนแก้ง และ ดร.รชฏ ขำบุญ).(2547). กล่าวว่า แผนธุรกิจเสื้อผ้าแฟชั่นสไตล์เกาหลี ชื่อธุรกิจ NAPA Shop สภาพการตลาดในอนาคต ธุรกิจเสื้อผ้ามีแนวโน้ม สูงขึ้น และขยายไปถึงระบบการแข่งขันของธุรกิจที่มากยิ่งขึ้น การสร้างกลยุทธ์และรูปแบบธุรกิจที่แตกต่างกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ

บทที่ 3

การออกแบบ

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

โครงการออกแบบลวดลายวรรณกรรมสามก๊ก ได้เริ่มทำการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล โดยเริ่มจากการไปศึกษาข้อมูลวรรณกรรมสามก๊ก จากเว็บไซต์ที่ บทวิเคราะห์และทำการวิเคราะห์นิสัยท่าทาง ลักษณะของตัวละครต่าง ๆ เพื่อที่จะสามารถแสดงถึงตัวละครนั้นได้มากขึ้นและให้คนรู้จักมากขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางผู้จัดทำได้ศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลของวรรณกรรมสามก๊ก
2. ศึกษาวิธีการออกแบบออกแบบ Pixel Art
3. การลงสีของตัวละครต่าง ๆ
4. พัฒนาผลงาน

ออกแบบและพัฒนา

1. ศึกษาข้อมูลของวรรณกรรมสามก๊ก จากหลากหลายแห่งที่มีความน่าเชื่อถือ เนื่องจากทางผู้จัดทำนั้นไม่ได้มีความรู้ทางด้านวรรณกรรมสามก๊ก เรื่องตัวละครวรรณกรรมสามก๊กต่าง ๆ มากนัก ทางผู้จัดทำจึงได้ทำการหาข้อมูลต่าง ๆ ของตัวละครที่ได้รับความนิยมมากในวรรณกรรมสามก๊ก แต่เนื่องด้วยในปัจจุบันนั้นวรรณกรรมสามก๊กเริ่มไม่ใช่สิ่งที่ทุกคนรู้จักมากนัก ทางผู้จัดทำจึงต้องศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อจะทำให้ตัวละครเป็นที่รู้จักกันมากขึ้น

2. ออกแบบลวดลายวรรณกรรมสามก๊ก โดยการเลือกตัวละครมาทั้งหมด 8 ตัว มาออกแบบในรูปแบบ Pixel Art เลือกใช้สีต่าง ๆ จากวงล้อสี โดยการใช้ นิสัยและบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในการเลือกสี

2.1 แบบที่ 1 ออกแบบร่างตัวอย่างตัวละครต่าง ๆ โดยเลือกตัวละคร มาทั้งหมด 8 ตัว ได้แก่ เล่าปี่ โจโฉ ขงเบ้ง สุมาอี้ กวนอู บั๋งทอง ชุนกวน จิวยี่ โดยได้ออกแบบตัวละครออกมาในรูปแบบ

Minimal รายละเอียดไม่มากโดยได้ดึงจุดเด่นของแต่ละตัวละครออกมา รูปทรงที่ใช้จะเป็นในแบบ ทรง เรขาคณิต



ภาพที่ 3.1 แบบร่าง 1 ตัวละคร

2.2 แบบที่ 2 ออกแบบร่างตัวละครวรรณกรรมสามก๊กโดยการเพิ่มขนาดของแก้มของ ตัวละครเพื่อจะทำให้ตัวละครมีความเด่นและมีเอกลักษณ์มากขึ้น และได้ปรับรูปลักษณะของตัวละคร เหล่านั้นให้มีความน่ารักมากขึ้น

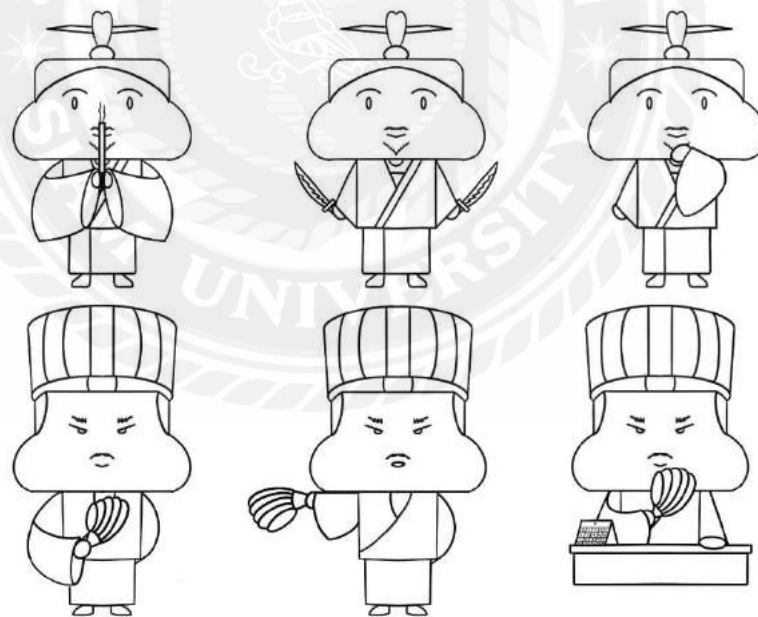


ภาพที่ 3.2 แบบร่าง 2

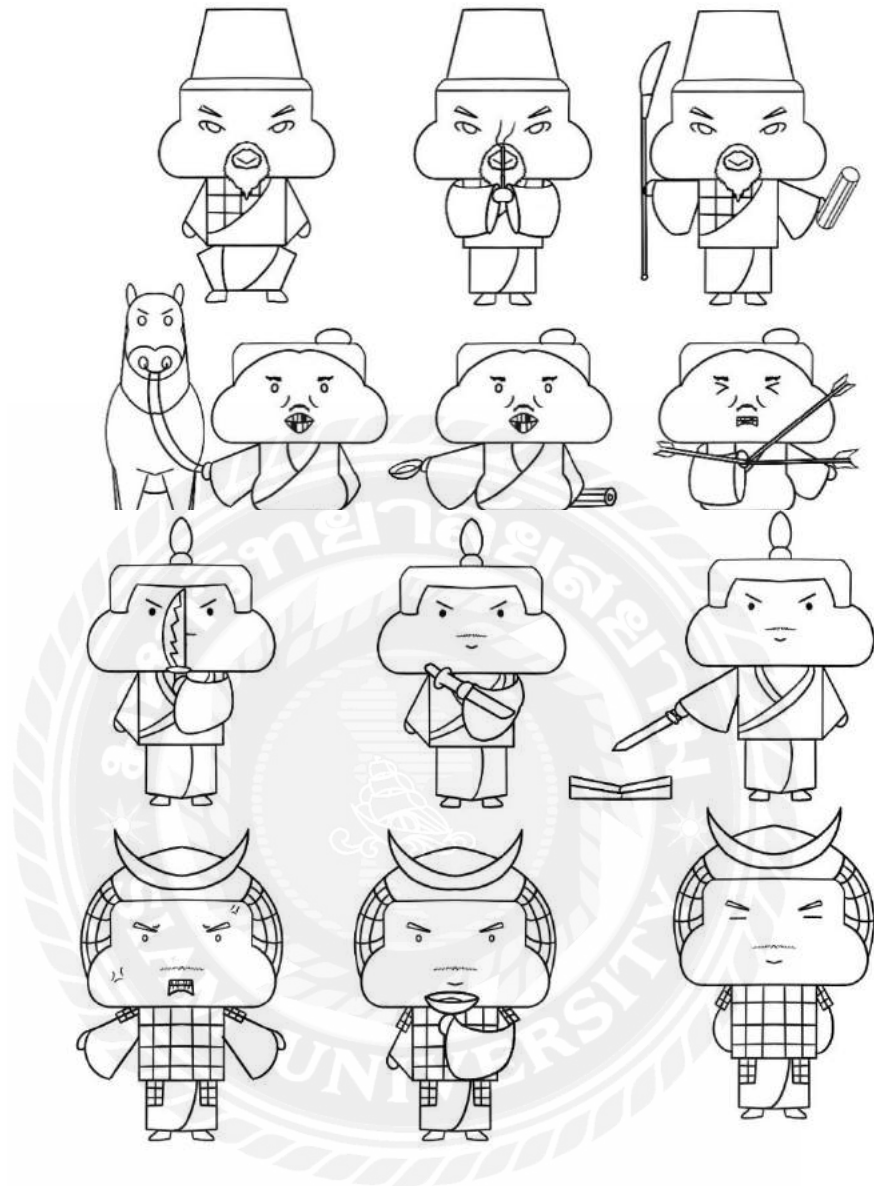
2.3 แบบที่ 3 ออกแบบตัวละครโดยการเพิ่มท่าทางของตัวละครต่าง ๆ มากขึ้นโดยการศึกษาท่าทางของตัวละครเหล่านั้น แล้วเลือกท่าทางที่มีเอกลักษณ์ของตัวละครเหล่านั้นมาออกท่าทาง



ภาพที่ 3.3 แบบร่างท่าทางตัวละครโจโฉ และสุมาอี้



ภาพที่ 3.4 แบบร่างท่าทางตัวละครเล่าปี่ และขงเบ้ง



ภาพท 3.6 แบบร่างทาทางตัวละครขุนกวน และจวย

2.4 ลงสีตัวละครต่าง ๆ โดยเลือกสีของตัวละครจากบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร ภาพวาดต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวละคร โดยสีที่จะใช้จะใช้สีที่มีความสว่าง เพื่อให้ตัวละครมีความน่าดึงดูดใจมากขึ้น



ภาพที่ 3.7 ลงสีตัวละครแบบแรก



ภาพที่ 3.8 ลงสีตัวละครแบบที่สอง

2.5 เริ่มนำตัวละครที่ได้ออกแบบมาทั้งหมด 2 ตัวละคร มาลองออกแบบในรูปแบบ Pixel Art เพื่อเป็นการทดลองกับแบบตัวละคร



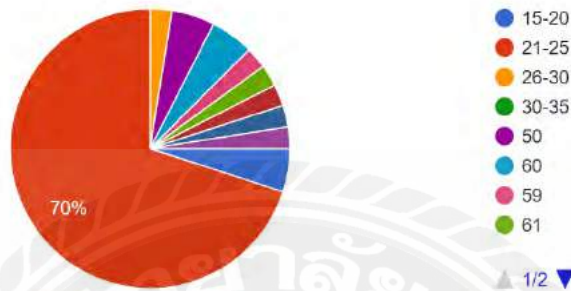
ภาพที่ 3.9 ภาพตัวขงเบ้ง ในรูปแบบ 64 bit



ภาพที่ 3.10 ภาพตัวกวนอูในรูปแบบ 64 bit

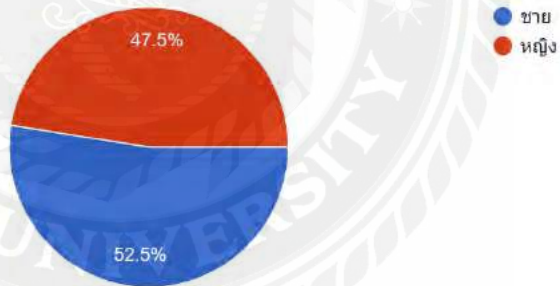
2.6 เริ่มทำแบบสอบถามเพื่อ ทราบถึงข้อมูลและความชอบของแต่ละบุคคล โดยได้ทำ การส่งแบบสอบถามให้คนทั้งหมด 40 คน ในการทำแบบสอบถาม

ช่วงอายุ
คำตอบ 40 ข้อ



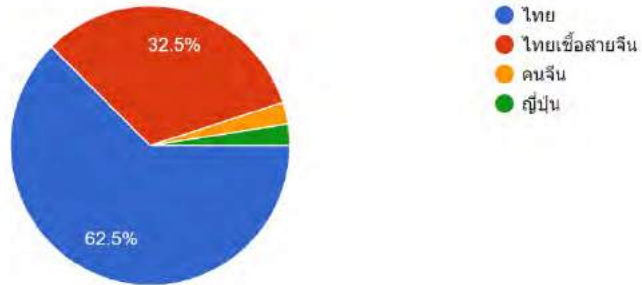
ภาพที่ 3.11 แบบสอบถามช่วงอายุ

เพศ
คำตอบ 40 ข้อ



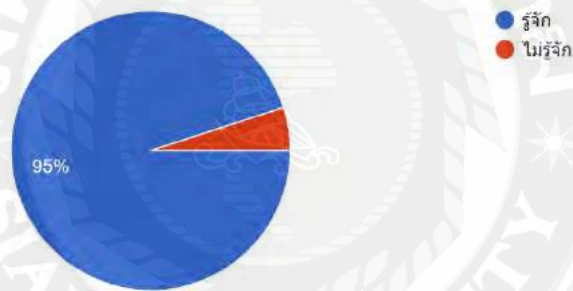
ภาพที่ 3.12 แบบสอบถามเพศ

เชื้อสาย
คำตอบ 40 ข้อ



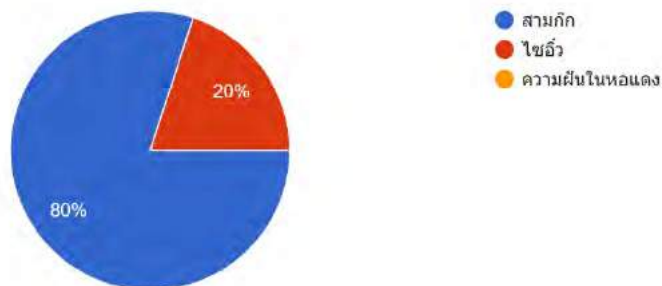
ภาพที่ 3.13 แบบสอบถามเชื้อสาย

รู้จักสามก๊กหรือไม่
คำตอบ 40 ข้อ



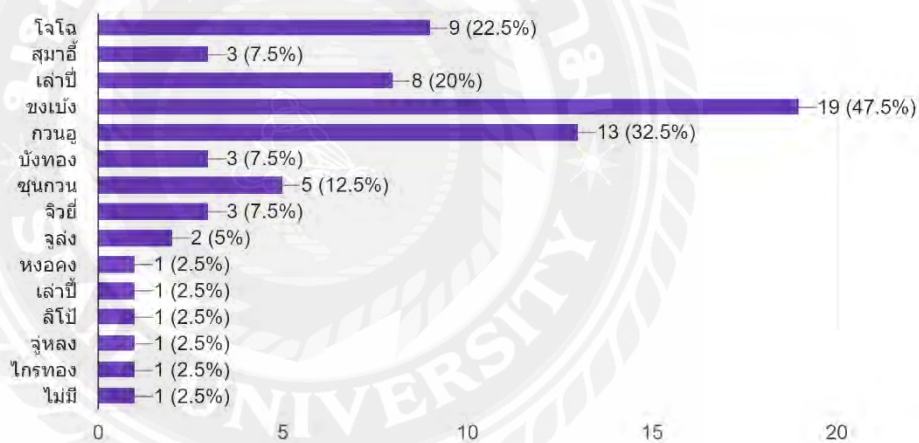
ภาพที่ 3.14 แบบสอบถามการรู้จักสามก๊ก

ชอบวรรณกรรมเรื่องใดมากที่สุด
คำตอบ 40 ข้อ



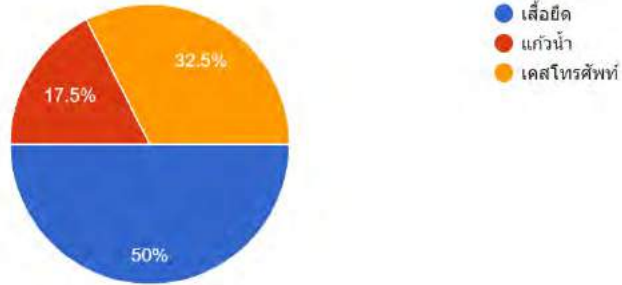
ภาพที่ 3.15 แบบสอบถามวรรณกรรมที่ชอบ

ตัวละครใดที่คุณชอบในสามก๊ก
คำตอบ 40 ข้อ



ภาพที่ 3.16 แบบสอบถามตัวละครที่ชอบ

ถ้าหากจะทำลงผลิตภัณฑ์สามก๊กจะเลือกแบบไหน
คำตอบ 40 ข้อ



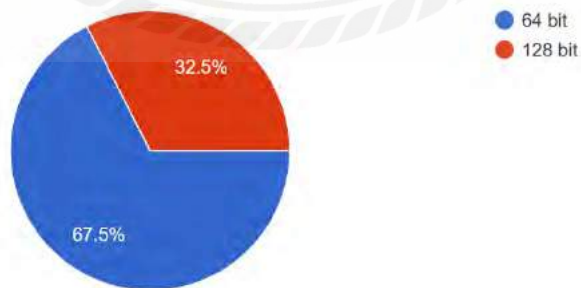
ภาพที่ 3.17 แบบสอบถามสินค้าที่สนใจ

ชอบลายสามก๊กแบบไหนมากที่สุด
คำตอบ 40 ข้อ



ภาพที่ 3.18 แบบสอบถามประเภทงานสามก๊ก

ชอบ Pixel ART ความละเอียดเท่าไร
คำตอบ 40 ข้อ



ภาพที่ 3.19 แบบสอบถามความชอบลายละเอียด Pixel Art

3. การพัฒนาตัวละครสามก๊ก

3.1 โปรแกรม Procreate ทำการออกแบบตัวละครสามก๊กใหม่ เพื่อสะดวกต่อการ
ออกแบบตัวละครสามก๊ก



ภาพที่ 3.20 แบบร่างท่าทางตัวละคร เล่าปี่ ขงเบ้ง โจโฉ



ภาพที่ 3.21 แบบร่างท่าทางตัวละคร สุมาอี้ กวนอู บังทอง



ภาพที่ 3.22 แบบร่างท่าทางตัวละคร ชุนกวน จิวยี่

การพัฒนาโปรแกรม Procreate เพื่อที่จะสามารถพัฒนาตัวละครที่ออกแบบได้ เพราะตัวละครก่อนหน้านี้ไม่สามารถแสดงถึงนิสัยและลักษณะของตัวละครเหล่านั้นได้ จึงได้ทำการศึกษาข้อมูลของตัวละครสามก๊ก ให้โดยดูจาก หนังสือ แหล่งข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ นำมาประกอบการออกแบบ

3.2 โปรแกรม PhotoShop 2019 การพัฒนาตัวละครสามก๊ก นำตัวละครที่ได้ออกแบบลงบนโปรแกรม Procreate แล้วนำภาพที่ได้มาลงสีด้วยโปรแกรม PhotoShop เพื่อที่จะออกแบบตัวละครสามก๊กในรูปแบบ Pixel Art ได้



ภาพที่ 3.23 ลงสีตัวละครในรูปแบบที่ 2 ของเล่าปี่ โจโฉ กวนอู ขงเบ้ง จิวยี่



ภาพที่ 3.24 ลงสีตัวละครในรูปแบบที่ 2 ของ ซุนกวน บั๋งทอง สุมาอี้

3.3 นำเอาตัวละครสามก๊กที่ได้ออกแบบแล้วมาพัฒนาต่อด้วยการลงสีให้สวยงามถูกต้องตามต้องการ โดยได้ทำการทดลองระดับ Pixel ของตัวละคร ได้ทำการทดลองตัวละครสามก๊กในรูปแบบต่าง ๆ เช่น 16 bit, 32 bit, 64 bit, 128bit เป็นต้น ได้ทำการทดลองทั้งหมด 3 ตัวละครได้แก่ โจโฉ กวนอู ขงเบ้ง



ภาพที่ 3.25 ตัวละครสามก๊กในรูปแบบ pixel ต่างๆ ได้แก่ 16 bit, 32 bit, 64 bit, 128 bit

3.4 เลือกระดับตัวละครโดยได้เลือกระดับ 64 bit ในการพัฒนาต่อ โดยได้ทำการออกแบบตัวละครตัวละคร 2 ท่า ในการพัฒนาต่อไป โดยได้ทำการออกแบบที่มีเส้นตัดตัวละครต่าง ๆ



ภาพที่ 3.26 ตัวละครสามก๊ก 64 bit 8 ตัว แบบตัดเส้นตัวละคร

3.5 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit ในรูปแบบที่ไม่ได้ตัดเส้นด้วยสีดำและใช้สีของตัวละครในการตัดเส้นสำหรับนำลายลงบนสิ่งของสีดำ



ภาพที่ 3.27 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit จำนวน 8 ตัว แบบตัดเส้นด้วยสีเข้ม

3.6 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit ในรูปแบบตัวละครหันด้านข้าง มีทั้งหมด 2 แบบคือ แบบตัดเส้นและแบบไม่ได้ตัดเส้น



ภาพที่ 3.28 ลักษณะของตัวละครสามก๊กแบบ 64 bit แบบหันด้านข้างของตัวละคร

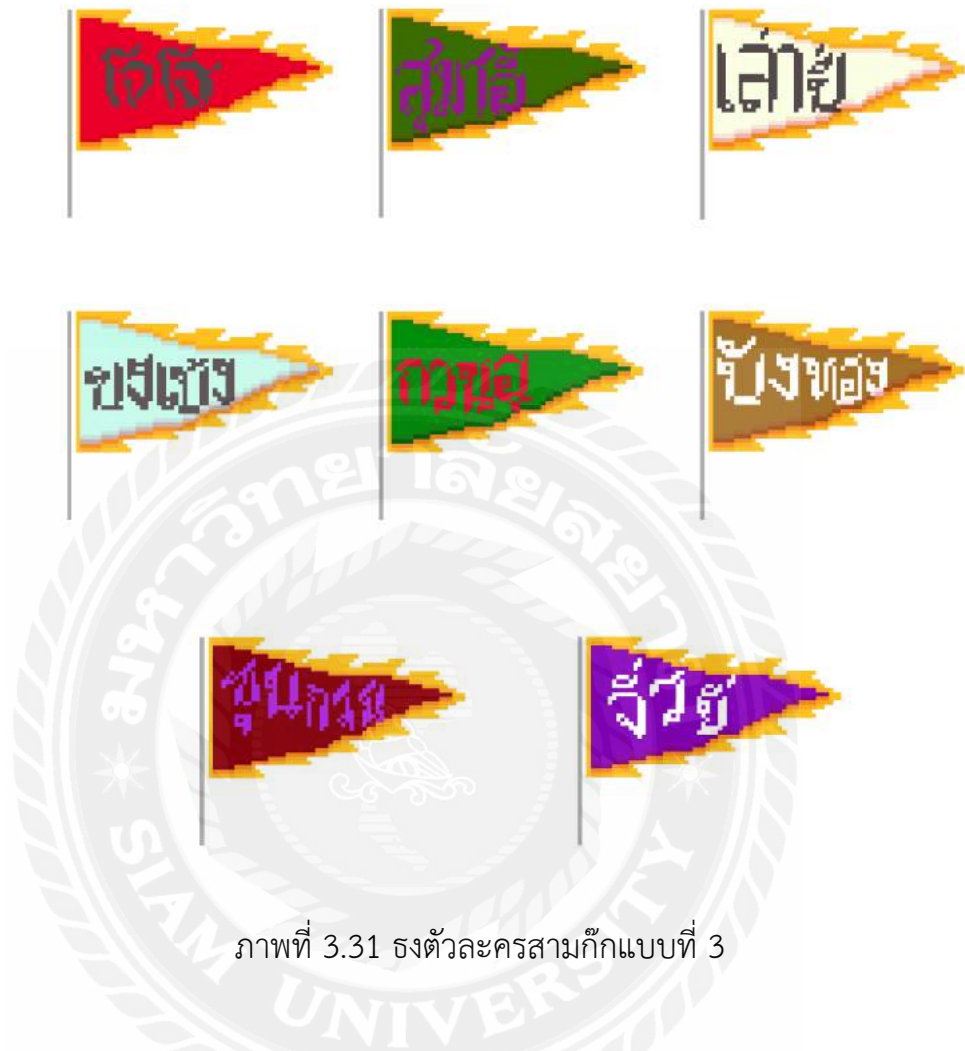
4. ออกแบบธงประจำตัวละครสามก๊ก ต้องทำรูปสัญลักษณ์ประจำตัวละครสามก๊กแต่ละตัว จึงได้ทำการศึกษาข้อมูล ประวัติจากเอกสารต่าง ๆ และดูจากภาพยนตร์เรื่องสามก๊กในเวอร์ชันต่าง ๆ จึงได้นำธงมาเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวละคร เนื่องด้วยในสมัยนั้นการจะบอกเป็นทัพของใครนั้นจะดูจากธงเป็นหลัก ซึ่งตรงกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อ



ภาพที่ 3.29 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 1



ภาพที่ 3.30 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 2



ภาพที่ 3.31 ธงตัวละครสามก๊กแบบที่ 3

4.1 หลังจากที่ได้ทำการออกแบบธงมา 3 แบบแล้ว ได้ทำการออกแบบธงออกมาในรูปแบบธง 3 เหลี่ยมในแนวนอนและมีขอบเป็นริ้วทองด้วย เพื่อให้ธงของตัวละครนั้นมีความเด่นชัด หลังจากนั้นได้ทำการเปลี่ยนตัวอักษรบนธงประจำตัวละคร เป็น 2 แบบคือ แบบสีดำและแบบสีขาว โดยสีดำนั้นจะใช้สำหรับธงตัวละครที่มีสีสว่าง และสีขาวสำหรับธงตัวละครที่มีสีมืดกว่า



ภาพที่ 3.32 ธงตัวละครสามก๊กในรูปแบบที่ 4

หลังจากที่ได้ทำการออกแบบลวดลายต่าง ๆ แล้วได้ทำการออกแบบ โลโก้สามก๊กโดยการออกแบบนั้น ได้เลือกสีหลัก ๆ มาทั้งหมด 4 สี ได้แก่ แดง เขียว เหลือง และน้ำเงิน ซึ่งแต่ละสีก็แสดงถึงลักษณะพิเศษของตัวละครในสามก๊ก สีแดงหมายถึงโจโฉ ที่มีความน่ากลัว โหดร้าย ดุร้าย สีเขียวหมายถึงเล่าปี่ ที่มีความสุข สงบ ปกครองคนด้วยความดี ทำให้คนมีความสุขและที่อยู่ของเมืองที่ อยู่ใกล้ภูเขา สีน้ำเงิน หมายถึงซุนกวน ที่มีความเด็ดขาด มีความสามารถใช้คนและมีเมืองติดทะเล ส่วนสีเหลือง หมายถึง ฮองเต้ ซึ่งตามเนื้อเรื่องสามก๊กนั้นยังมีฮองเต้ปกครองอยู่แต่ไม่มีอำนาจและเป็นแค่หุ่นเชิด



ภาพที่ 3.33 Logo แบบ 1



ภาพที่ 3.34 Logo แบบ 2



ภาพที่ 3.35 Logo แบบ 3



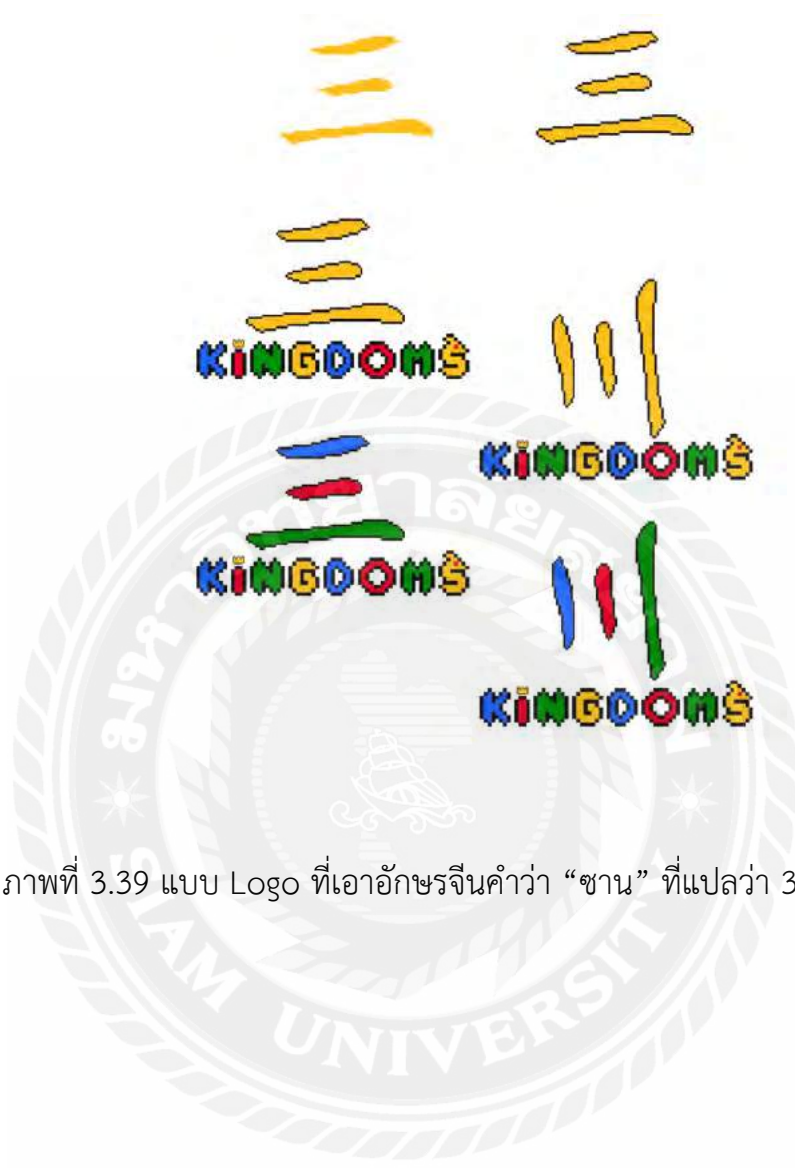
ภาพที่ 3.36 Logo แบบ 4



ภาพที่ 3.37 แบบ Logo 5



ภาพที่ 3.38 แบบ Logo คำว่า Three kingdom



ภาพที่ 3.39 แบบ Logo ที่เอาอักษรจีนคำว่า “ซาน” ที่แปลว่า 3 มาออกแบบ

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงาน

การออกแบบลวดลายสามก๊ก Pixel Art จุดประสงค์คือต้องการทำให้สามก๊กนั้นเป็นที่รู้จักสำหรับคนรุ่นใหม่ โดยการออกแบบตัวละครสามก๊กออกมาในรูปแบบของ Pixel Art เพื่อที่จะทำให้ตัวละครสามก๊กนั้นมีความน่าสนใจและมีความสวยงามมากขึ้น โดยต้องการเผยแพร่ออกมาด้วยการสร้างสรรค์เป็นลวดลายต่าง ๆ ของตัวละคร เช่น เล่าปี่ กวนอู โจโฉ สุมาอี้ ขงเบ้ง บังทง จิวยี่ และซุนกวน ลงบนสิ่งของวัสดุภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น เสื้อยืด ผ้าเช็ดตัว กระเป๋าผ้าและหมวก เพื่อทำให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้นมีขั้นตอนดังนี้

1. การออกแบบชุดตัวละครสามก๊ก Pixel art



ภาพที่ 4.1 ออกแบบตัวละครสามก๊กตัดเส้นสีดำ

การออกแบบตัวละครสามก๊ก Pixel Art 64 bit แบบมีเส้นดำตัดขอบ เพื่อเอาไว้ใช้สำหรับใช้งานที่มีพื้นหลังเป็นสีสว่างหรือสีขาว เพื่อให้ตัวละครสามก๊กนั้นสามารถมองเห็นได้ง่ายขึ้นและเข้ากับพื้นหลังมากขึ้น



ภาพที่ 4.2 ออกแบบตัวละครสามก๊กตัดเส้นด้วยสีเข้ม

การออกแบบตัวละครสามก๊ก Pixel Art 64 bit แบบไม่ตัดเส้นขอบและใช้สีเข้มตัดเพื่อใช้สำหรับงานที่มีพื้นหลังเป็นสีเข้มหรือสีดำ เพื่อให้ตัวละครสามก๊กนั้นสามารถมองเห็นได้ง่ายเมื่อพิมพ์ลงบนวัสดุที่มีความมืดและมีความสวยงามมากขึ้นในพื้นที่มืด



ภาพที่ 4.3 ออกแบบธงประจำตัวละคร

การออกแบบธงประจำตัวละครสามก๊ก เอาไว้ใช้สำหรับเป็นสัญลักษณ์ ประจำตัวของตัวละครสามก๊ก และทำให้ตัวละครสามก๊กนั้นเป็นที่รู้จักกันมากขึ้น



ภาพที่ 4.4 ออกแบบโลโก้ สามก๊ก

การออกแบบโลโก้ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาเป็นแบรนด์ ออกมาเพื่อให้สามารถทำเป็นสินค้าขายได้ในอนาคตและสามารถเอาโลโก้มาใช้ในการออกแบบ

2. ตัวอย่างการออกแบบลงบนสิ่งของ



ภาพที่ 4.5 ภาพออกแบบสวดลายสามก๊กลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีขาว

ภาพการออกแบบลวดลายตัวละครสามก๊กลงบนพื้นหลังสีขาว โดยจะทดลองลงสิ่งของสีขาว โดยจะมีสิ่งของดังต่อไปนี้ เช่น ผ้าเช็ดตัว หมวก เสื้อ และกระเป๋าผ้า เป็นต้น ซึ่งในการออกแบบลวดลายนั้น จะใช้ตัวละครสามก๊กที่มีเส้นดำตัวตัดเส้นในการออกแบบ เพื่อที่จะสามารถมองเห็นบนผ้าสีขาวได้มากขึ้น





ภาพที่ 4.6 ภาพออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีดำ

ภาพการออกแบบลวดลายตัวละครสามก๊กลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีดำ โดยจะทดลองลงบนวัสดุที่มีพื้นสีดำ โดยมีวัสดุสิ่งของดังต่อไปนี้ เช่น ผ้าเช็ดตัว หมวก เสื้อ และกระเป๋าผ้า เป็นต้น ซึ่งการออกแบบลวดลายนั้นจะนำเอาตัวละครสามก๊กแบบที่ไม่ได้ตัดเส้น มาออกแบบลงบนวัสดุภัณฑ์ที่มีพื้นสีดำเพื่อให้ลวดลายนั้นมีความโดดเด่นมากขึ้นและเข้ากับวัสดุภัณฑ์มากขึ้น

3. สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบโปสเตอร์ (Poster)



ภาพที่ 4.7 ภาพโปสเตอร์สื่อประชาสัมพันธ์โฆษณาสินค้าสามก๊ก



ภาพที่ 4.8 ภาพโปสเตอร์ข้อมูลโครงการออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค pixel

บทที่ 5

สรุปผลงานดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบลวดลายบนวัสดุภัณฑ์ ตามแนวคิดจากตัวละครเรื่องสามก๊ก โดยใช้เทคนิค Pixel Art โดยทำการออกแบบตัวละครทั้งหมด 8 ตัวละคร ประกอบไปด้วย เล่าปี่ กวนอู โจโฉ สุมาอี้ ขงเบ้ง บังทง จิวยี่ ชุนกวน เป็นต้น โดยได้ออกแบบตัวละคร ตัวละ 3 ท่าทาง ได้แก่ ท่าทางประจำตัวละคร 2 ท่า และท่าทางภาพด้านข้าง 1 ท่า โดยผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ของตัวละครสามก๊กอย่างละเอียด และรวบรวมข้อมูลเพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ตัวละครออกมาให้ตรงกับเนื้อเรื่องและได้ทำการออกแบบธงประจำตัวละครสามก๊กด้วย โดยทุกตัวละครจะมีธงประจำตัวคนละ 1 ธงและได้ทำการออกแบบโลโก้แบรนด์สินค้า เพื่อเป็นเอกลักษณ์ของสินค้า



ภาพที่ 5.1 ตัวละครและธงประจำตัวของเล่าปี่



ภาพที่ 5.2 ตัวละครและธงประจำตัวของโจโจ้



ภาพที่ 5.3 ตัวละครและธงประจำตัวของกวนอู



ภาพที่ 5.4 ตัวละครและธงประจำตัวของขงเบ้ง



ภาพที่ 5.5 ตัวละครและธงประจำตัวของจิวยี่



ภาพที่ 5.6 ตัวละครและธงประจำตัวของขุนกวน



ภาพที่ 5.7 ตัวละครและธงประจำตัวของบังทอง



ภาพที่ 5.8 ตัวละครและธงประจำตัวของสุมาอี้

ปัญหาและอุปสรรค

1. วรรณกรรมสามก๊กเป็นที่รู้จักกันในสังคมปัจจุบันน้อยลง บางคนอาจจะได้ยินแต่ชื่อ แต่ไม่รู้เรื่องราวความเป็นมาของวรรณกรรมสามก๊ก ทำให้อาจจะไม่สนใจในเอกลักษณ์ของตัวละครที่ได้สร้างสรรค์ออกมาเป็นโลโก้แบรนด์สินค้าก็เป็นไปได้
2. การออกแบบตัวละครสามก๊กนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้โดยยาก เนื่องด้วยสามก๊กเป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์ ไม่มีภาพถ่ายบุคคลเป็นหลักฐาน มีแต่ภาพที่ถูกวาดโดยศิลปินแต่ก็เป็นภาพที่เกิดจากจินตนาการที่เกิดขึ้นภาพหลัง จึงไม่อาจจะบอกได้ว่าภาพตัวละครแต่ละตัวจริง ๆ นั้นเป็นอย่างไร การออกแบบตัวละครเหล่านั้นต้องศึกษาจากภาพยนตร์และภาพวาดตามจินตนาการในที่ต่าง ๆ แทน
3. งาน Pixel Art นั้นมีความยากในการสื่อสารหรือสื่อความหมายของบุคลิกภาพของตัวละครนั้น ๆ เพราะรายละเอียดของภาพจะน้อยลง
4. ถ้ามีเส้นแนวตั้งฉากมากเกินไปจะทำให้ไม่สามารถแสดงรายละเอียดของตัวละครได้มากนัก ควรลดเส้นใ้้น้อยลงเพื่อให้ลาย Pixel มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบตัวละครสามก๊กนั้นควรให้ความสำคัญท่าทางของตัวละคร เพราะการออกแบบด้วย Pixel Art นั้น ไม่สามารถถ่ายทอดท่าทางของตัวละครได้มากนัก ควรทำท่าทางใหม่ ประกอบไปด้วย สิ่งของ หรือ อุปกรณ์ ต่างๆ ของตัวละครเพื่อให้สามารถแสดงถึงตัวละครนั้นๆ ได้
2. ควรนำเอาตัวละครสามก๊กไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมอย่างมีคุณค่าและมีคุณภาพ เช่น แก้ว โลหะ เป็นต้น



บรรณานุกรม

ชนิดา ตั้งถาวรสิริกุล. (2538). *ลวดลายผ้า : สื่อสัญลักษณ์ของลาวเวียง (จันท)*. (รายงานการวิจัย).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัต. (2564). *Pixel Art การประกอบสร้างของหน่วยย่อย สู่โลกจินตนาการ*.
<https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/125>

Adobe. (n.d.) *วิธีใช้และแท็กกฎสามส่วน*.
https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/photography/discover/rule-of-thirds.html/





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

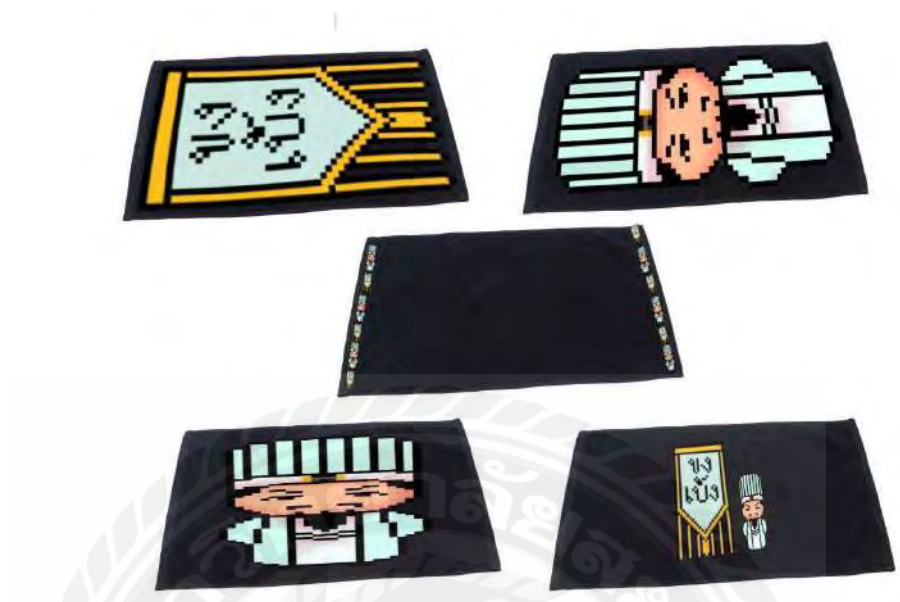
การออกแบบลวดลายลงบนผลิตภัณฑ์



ภาพที่ ก.1 ออกแบบลวดลายขงเบ้่งลงบนของสีดำ



ภาพที่ ก.2 ออกแบบลวดลายขงเบ้่งลงบนกระเป๋าสีดำ



ภาพที่ ก.3 ออกแบบลวดลายขงเบิ่งลงบนผ้าสีดำ



ภาพที่ ก.4 ออกแบบลวดลายขงเบิ่งลงบนหมวกสีดำ



ภาพที่ ก.5 ออกแบบลวดลายขงเบ้งลงบนเสื้อสีดำ



ภาพที่ ก.6 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นลงบนกระเป๋าดำ



ภาพที่ ก.7 ออกแบบลวดลายธงตัวละครลงบนกระเป๋าดำ



ภาพที่ ก.8 ออกแบบลวดลายขงเต๋อไม่ตัดเส้นและธงลงบนกระเป๋าดำ



ภาพที่ ก.9 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นลงบนเสื้อดำ



ภาพที่ ก.10 ออกแบบลวดลายขงตัวละครลงบนเสื้อดำ



ภาพที่ ก.10 ออกแบบลวดลายขงเตงไม่ตัดเส้นและธงลงบนเสื้อสีดำ



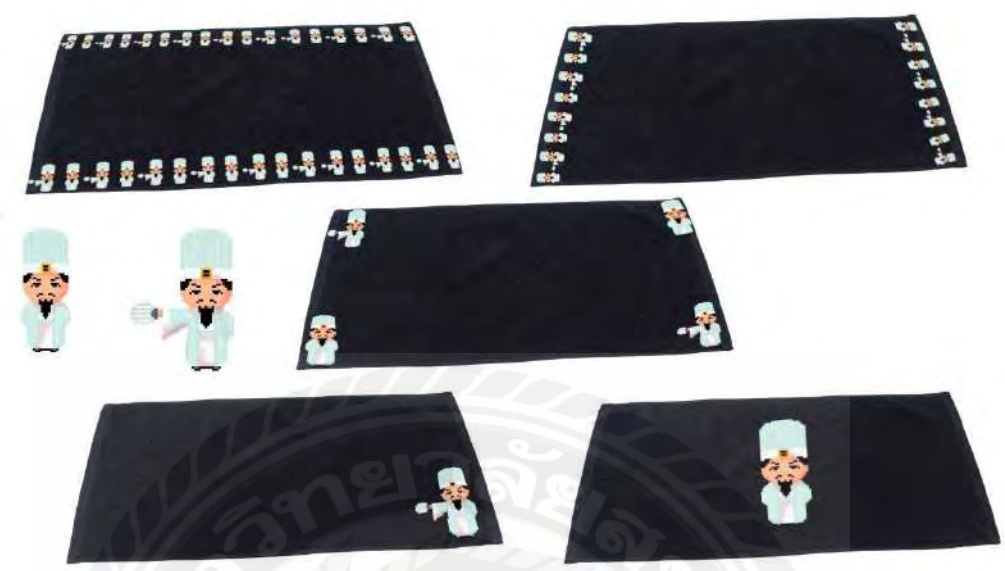
ภาพที่ ก.11 ออกแบบลวดลายขงเตงไม่ได้ตัดเส้นลงบนหมวก



ภาพที่ ก.12 ออกแบบลวดลายธงตัวละครลงบนหมวก



ภาพที่ ก.13 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นและธงลงบนหมวก



ภาพที่ ก.14 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นลงบนผ้าเช็ดตัว



ภาพที่ ก.15 ออกแบบลวดลายธงลงบนผ้าเช็ดตัว



ภาพที่ ก.16 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและตรงลงบนผ้าเช็ดตัว



ภาพที่ ก.17 ออกแบบลวดลายตรงลงบนเสื้อ



ภาพที่ ก.18 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ได้ตัดเส้นและลงบนเสื้อ



ภาพที่ ก.19 ออกแบบลวดลายขงเบ้งตัวละครลงบนกระเป๋าดำ



ภาพที่ ก.20 ออกแบบลวดลายขงฉิ่งไม่ตัดเส้นและธงลงบนกระเป๋าดำ



ภาพที่ ก.21 ออกแบบลวดลายขงฉิ่งตัวละครลงบนหมวกดำ



ภาพที่ ก.22 ออกแบบลวดลายขงเึ้งไม่ตัดเส้นและธงลงบนหมวก



ภาพที่ ก.23 ออกแบบลวดลายธงตัวละครลงบนผ้าเช็ดตัวสีดำ



ภาพที่ ก.24 ออกแบบลวดลายขงเบ้งไม่ตัดเส้นและธงตัวละครลงบนผ้าเช็ดตัว



ภาพที่ ก.25 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 1



ภาพที่ ก.26 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 2



ภาพที่ ก.27 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 3



ภาพที่ ก.28 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 4



ภาพที่ ก.29 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 5



ภาพที่ ก.30 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 6



ภาพที่ ก.31 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 7



ภาพที่ ก.32 ออกแบบลดตายสามก๊กกลางบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 8



ภาพที่ ก.33 ออกแบบลดตายสามก๊กกลางบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 9



ภาพที่ ก.34 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 10



ภาพที่ ก.35 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 11



ภาพที่ ก.36 ออกแบบลวดลายสามกึ่งกลางบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 12



ภาพที่ ก.37 ออกแบบลวดลายสามกึ่งกลางบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 13



ภาพที่ ก.38 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 1



ภาพที่ ก.39 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 2



ภาพที่ ก.40 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 3



ภาพที่ ก.41 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 4



ภาพที่ ก.42 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 5



ภาพที่ ก.43 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 6



ภาพที่ ก.44 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 7



ภาพที่ ก.45 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 8



ภาพที่ ก.46 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 9



ภาพที่ ก.47 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 10



ภาพที่ ก.48 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 11



ภาพที่ ก.49 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 12



ภาพที่ ก.50 ออกแบบลวดลายสามก๊กลงบนผลิตภัณฑ์สีขาวแบบ 13

ภาคผนวก ข



ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม

แบบสอบถามเรื่องการออกแบมวดลายสามก๊ก

แบบสอบถามเรื่องการออกแบมวดลายสามก๊ก

contact@2544@gmail.com ๑๖๓ ๑๖๓ ๑๖๓

EG, ๖๖๖๖๖๖๖๖

*กรุณาเลือกคำตอบที่ใช่เพียงข้อเดียว

ช่วงอายุ *

15-20

21-25

26-30

31-35

อื่นๆ

เพศ *

ชาย

หญิง

อื่นๆ

ภาพที่ ข.1 แบบสอบถาม 1

เรื่องสาย *

ง่าย

ง่ายแต่มีรายละเอียด

ธรรมดา

อื่นๆ

รู้จักสามก๊กหรือไม่ *

รู้จัก

ไม่รู้จัก

ขอรวบรวมเรื่องใจมากที่สวด *

สามก๊ก

ใจหิว

ความสัมพันธ์ของคน

ภาพที่ ข.2 แบบสอบถาม 2

ตัวละครใดที่คุณชอบในสามก๊ก *

โจโฉ

สุนาซี

เล่าปี่

ขงเบ้ง

กวนอู

บิ๋งทง

ขุนกวน

จีงอี

อื่นๆ

ถ้าหากจะทำการผลิตสินค้าสามก๊กจะเลือกแบบไหน *


เสื้อยืด

แก้วน้ำ


เบลูโทรศัพท์

ภาพที่ ข.3 แบบสอบถาม 3

ขอฉายสามก๊กแบบไหนมากที่สุด *



Pixel ART




SD Super deformed

ขอ Pixel ART ตาและเขี้ยวอย่างไร *



54 bit



128 bit

ภาพที่ ข.4 แบบสอบถาม 4

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา 6206400011
ชื่อ-นามสกุล ณเมธี น้อยแก้ว
ที่อยู่ 33/9 หมู่ 19 ถ.บางระมาด แขวงศาลาธรรมสพน์
เขตทวีวัฒนา 10170
เบอร์โทรศัพท์ 098-2726-420
E-mail Namatee2544@gmail.com
ประถม โรงเรียนเผยอิง
มัธยมศึกษา โรงเรียนอัสสัมชัญบางรัก
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม

