

โครงการออกแบบภาพประกอบเพื่อเล่านิทานพื้นบ้านของประเทศไทยปุ่น
เรื่อง Issun Boushi



ณัชภัสกรุต ชื่อกำเนิด

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
วิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชา จุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ.2565

หัวข้อจูลินพนธ์

โครงการออกแบบภาพประกอบเพื่อเล่านิทาน
พื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น เรื่อง Issunn Boushi

หน่วยกิตของจูลินพนธ์

3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ

นาย ณัชภสภฤต ชื่อกำเนิด 6006400010

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

ระดับการศึกษา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา

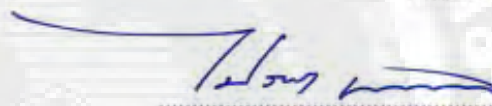
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา

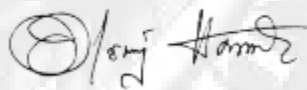
2564

อนุมัติให้จูลินพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจูลินพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ไพรยา เกตุกุล)



..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ วิเชษฐ์ แสงดวงดี)



..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

หัวข้อจุลนิพนธ์	โครงการออกแบบภาพประกอบเพื่อเล่านิทาน พื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น เรื่อง Issun Boushi
หน่วยกิตของวิชาจุลนิพนธ์	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นาย ณิชกสฤต ชื่อกำเนิด 6006400010
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การออกแบบภาพประกอบชิ้นนี้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นเรื่อง “Issun Boushi หรือ เด็กชายหนึ่งนิ้ว” เพราะ ในประเทศไทยนั้นได้รับวัฒนธรรมจากหลากหลายประเทศ ที่เข้ามา มีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้น ซึ่งหนึ่งในนั้นก็มียุคญี่ปุ่น ที่ได้รับอิทธิพลทางสื่อบันเทิงต่างๆ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อแอนิเมชัน สื่อหนังสือการ์ตูน เป็นต้น แต่สื่อเหล่านี้ต่างก็ มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องมาจากนิทานพื้นบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่นิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นมี รูปแบบที่ล้ำสมัย และไม่น่าสนใจ จึงต้องการสร้างสื่อที่สามารถเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเรื่อง “Issun Boushi” ที่มีความน่าสนใจและสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ภาพประกอบ/นิทานพื้นบ้าน

Title Illustration of “Issun Boushi” Novel
Credits 3 Credits
By Mister Natphotsakrit Suekumnerd 6006400010
Advisor Mister Auttasead Preedakorn
Faculty Bachelor of Science
Major Animation and Creative Media
Semester 2021

Abstract

This study was on the illustration of the Japanese folklore "Issun Boushi or the One Inch Boy," because Thailand receives culture from many countries. One is Japan, which has been influenced by various entertainment materials. For example, film media, animation, and comic book media, have improved and changed the storyline from most folklore. Japanese folklore has a unique and hard-to-reach theme. So I wanted to create an illustration that could tell the folklore of "Issun Boushi" that was more interesting and accessible.

Keyword: Illustration, story, Japan, folklore

A red handwritten signature is enclosed in a black rectangular box. The signature is stylized and appears to be the initials 'N' and 'S'.

กิตติกรรมประกาศ

จุล

นิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีโดยจัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม โดยมุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อภาพประกอบเพื่อเล่นิทานขึ้นนี้ สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้นและได้รู้จักนิทานพื้นบ้านของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์และคณาจารย์ในสาขาหลายท่านที่กรุณาให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก้ไขจุดบกพร่องในการทำจนนิพนธ์นี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนการดูแลให้คำปรึกษาในการสร้างภาพประกอบขึ้นนี้ สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอขอบพระคุณ

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้คำแนะนำและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีมาโดยตลอดในการทำภาคนิพนธ์ในครั้งนี้ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย ณิชกสฤต ชื่อกำเนิด

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
บทที่ 1.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	1
กลุ่มเป้าหมาย.....	1
ขอบเขตของการศึกษา.....	2
ขั้นตอนการดำเนินการ.....	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2.....	4
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
ความเป็นมาและความหมายของนิทาน.....	5
ความหมายและความสำคัญของ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ด ดอกไม้”.....	7
นิทานภาพประกอบ.....	16
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	26
บทที่ 3.....	46
การออกแบบและพัฒนา.....	46
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
ออกแบบและพัฒนา.....	46

บทที่ 4.....	80
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	80
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	80
บทที่ 5.....	90
สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ.....	90
ปัญหาและอุปสรรค.....	90
ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก.....	93
ภาพผนวก ข.....	94
การออกแบบและพัฒนางาน.....	94
สเก็ทซ์และออกแบบ.....	94
ประวัติผู้จัดทำ.....	109

สารบัญภาพ

หัวข้อ

หน้า

รูปภาพที่ 1 ภาพการ์ด Tensho Karuta.....	7
รูปภาพที่ 2.1 Hanafuda เดือนมกราคม	9
รูปภาพที่ 2.2 Hanafuda เดือนกุมภาพันธ์.....	10
รูปภาพที่ 2.4 Hanafuda เดือนมีนาคม	10
รูปภาพที่ 2.5 Hanafuda เดือนเมษายน.....	11
รูปภาพที่ 2.6 Hanafuda เดือนพฤษภาคม.....	11
รูปภาพที่ 2.7 Hanafuda เดือนมิถุนายน.....	12
รูปภาพที่ 2.8 Hanafuda เดือนกรกฎาคม.....	12
รูปภาพ 2.8 Hanafuda เดือนสิงหาคม	13
รูปภาพ 2.10 Hanafuda เดือนกันยายน	13
รูปภาพที่ 2.11 Hanafuda เดือนตุลาคม	14
ภาพที่ 2.13 Hanafuda เดือน พฤศจิกายน.....	15
ภาพที่ 2.14 Hanafuda เดือน ธันวาคม.....	15
ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างหนังสือนิทานภาพประกอบสำหรับเด็ก.....	18
รูปภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพถ่าย ถนน ต้นเมเปิ้ล.....	19
ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพเขียนเลียนแบบภาพ Starry Night ศิลปิน วินเซนต์ แวน โก๊ะ	20
ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพปะติด(collage)ของปกหนังสือ ThaiSmile.....	20
ภาพที่ 4) ตัวอย่างภาพพิมพ์แกะไม้จิตรกรรม “มตราแห่งท้องทุ่ง : MAGIC FIELD”	21
ภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพสเก็ทซ์สถาปัตยกรรมไทยรูปแบบ D-Line.....	22
ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพการ์ตูน ในรูปแบบภาพประกอบ	22

ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพถ่าย ผลงานจากการประกวดภาพถ่ายของ ททท.....	23
ภาพที่ ก. โลโก้ของสถาบัน Contemporary art society.....	27
ภาพที่ ข. หนังสือ Contemporary British Art ของ Herbert Read.....	28
ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพที่ใช้รูปแบบการวาดโดยการจุดเส้นและน้ำหนักร.....	30
ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพเขียนโดยใช้รูปแบบของเส้น.....	31
ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพเส้นตั้ง หรือเส้นตั้ง.....	32
ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพเส้นนอน.....	32
ภาพที่ 3. ตัวอย่างภาพเส้นเฉียง หรือเส้นทแยงมุม.....	33
ภาพที่ 4. ตัวอย่างภาพเส้นหยัก หรือเส้นซิกแซกแบบฟันปลา.....	33
ภาพที่ 5. ตัวอย่างภาพ เส้นโค้ง.....	34
ภาพที่ 6. ตัวอย่างภาพเส้นโค้งก้นหอย.....	34
ภาพที่ 7. ตัวอย่างภาพเส้นโค้งวงแคบ.....	35
ภาพที่ 8. ตัวอย่างเส้นประ.....	35
รูปภาพที่ 1.3.2 ข้อ 1) ตัวอย่างภาพการแสดงออกผ่านทางสีหน้า.....	39
รูปที่ 1.3.2 ข้อ 2) ตัวอย่างท่าทางต่างๆ.....	40
ภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพสีแท้ HUE.....	41
ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพสีอ่อนหรือสีจาง TINT.....	41
ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพสีเข้ม SHADE.....	41
ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพแม่สี.....	42
ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพวงจรสี.....	43
ภาพที่ 3. ตัวอย่างภาพ ระบบสีRGB.....	44
ภาพที่ 4. ตัวอย่างภาพ สีคู่ตรงข้าม.....	45
ภาพที่ 5. ตัวอย่างภาพ สีกลาง.....	45

ภาพที่ 3.2.1 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร คุณตา.....	48
ภาพที่ 3.2.2 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร คุณยาย	49
ภาพที่ 3.2.3 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร เด็กชาย	49
ภาพที่ 3.2.4 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 2 ตัวละคร เด็กชาย	50
ภาพที่ 3.2.5 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 2 ตัวละคร คุณตา.....	50
ภาพที่ 3.2.6 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 2 ตัวละคร คุณยาย	51
ภาพที่ 3.3.1 เลือกออกแบบเป็นแนวตั้ง	52
ภาพที่ 3.3.2 แก์ไขและออกแบบเป็นแนวนอน.....	52
ภาพที่ 3.3.3 แก์ไขและออกแบบภาพที่ 1 ครั้งที่ 1.....	52
ภาพที่ 3.3.4 แก์ไขและออกแบบภาพที่ 2 ครั้งที่ 1.....	54
ภาพที่ 3.3.5 แก์ไขและออกแบบภาพที่ 3 ครั้งที่ 1.....	54
ภาพที่ 3.3.6 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 4 ครั้งที่ 1	54
ภาพที่ 3.3.7 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 5 ครั้งที่ 1	55
ภาพที่ 3.3.8 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 6 ครั้งที่ 1	55
ภาพที่ 3.3.9 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 7 ครั้งที่ 1	56
ภาพที่ 3.3.10 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 8 ครั้งที่ 1.....	56
ภาพที่ 3.3.11 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 9 ครั้งที่ 1.....	56
ภาพที่ 3.4.1 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 1 ครั้งที่ 2.....	63
ภาพที่ 3.4.2 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 2 ครั้งที่ 2.....	63
ภาพที่ 3.4.3 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 3 ครั้งที่ 2.....	63
ภาพที่ 3.4.4 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 4 ครั้งที่ 2.....	64
ภาพที่ 3.4.5 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 5 ครั้งที่ 2.....	64
ภาพที่ 3.4.6 แก์ไขและออกแบบ ภาพที่ 6 ครั้งที่ 2.....	64

ภาพที่ 3.7.3 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 3 ครั้งที่ 3	67
ภาพที่ 3.7.4 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 4 ครั้งที่ 3	68
ภาพที่ 3.7.5 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 5 ครั้งที่ 3	68
ภาพที่ 3.7.6 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 6 ครั้งที่ 3	68
ภาพที่ 3.7.7 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 7 ครั้งที่ 3	69
ภาพที่ 3.7.8 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 8 ครั้งที่ 3	69
ภาพที่ 3.7.8 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 9 ครั้งที่ 3	69
ภาพที่ 3.7.9 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 10 ครั้งที่ 3	70
ภาพที่ 3.7.10 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 11 ครั้งที่ 3	70
ภาพที่ 3.7.11 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 12 ครั้งที่ 3	70
ภาพที่ 3.7.12 แก้วไขและเริ่มตัดเส้นภาพดอกไม้เพิ่มเติม.....	71
ภาพที่ 3.8.1 ลงสีภาพ รูปที่ 1 ครั้งที่ 1	71
ภาพที่ 3.8.2 ลงสีภาพ รูปที่ 2 ครั้งที่ 1	72
ภาพที่ 3.8.3 ลงสีภาพ รูปที่ 3 ครั้งที่ 1	72
ภาพที่ 3.8.4 ลงสีภาพ รูปที่ 4 ครั้งที่ 1	72
ภาพที่ 3.8.5 ลงสีภาพ รูปที่ 5 ครั้งที่ 1	73
ภาพที่ 3.8.6 ลงสีภาพ รูปที่ 6 ครั้งที่ 1	73
ภาพที่ 3.8.7 ลงสีภาพ รูปที่ 7 ครั้งที่ 1	73
ภาพที่ 3.8.8 ลงสีภาพ รูปที่ 8 ครั้งที่ 1	74
ภาพที่ 3.8.9 ลงสีภาพ รูปที่ 9 ครั้งที่ 1	74
ภาพที่ 3.8.10 ลงสีภาพ รูปที่ 10 ครั้งที่ 1	74
ภาพที่ 3.8.11 ลงสีภาพ รูปที่ 11 ครั้งที่ 1	75
ภาพที่ 3.8.12 ลงสีภาพ รูปที่ 12 ครั้งที่ 1	75

ภาพที่ 3.9.1 ลงสีภาพ รูปที่ 1 ครั้งที่ 2	76
ภาพที่ 3.9.2 ลงสีภาพ รูปที่ 2 ครั้งที่ 2	76
ภาพที่ 3.9.3 ลงสีภาพ รูปที่ 3 ครั้งที่ 2	76
ภาพที่ 3.9.5 ลงสีภาพ รูปที่ 5 ครั้งที่ 2	77
ภาพที่ 3.9.6 ลงสีภาพ รูปที่ 6 ครั้งที่ 2	77
ภาพที่ 3.9.7 ลงสีภาพ รูปที่ 7 ครั้งที่ 2	78
ภาพที่ 3.9.8 ลงสีภาพ รูปที่ 8 ครั้งที่ 2	78
ภาพที่ 3.9.9 ลงสีภาพ รูปที่ 9 ครั้งที่ 2	78
ภาพที่ 3.9.10 ลงสีภาพ รูปที่ 10 ครั้งที่ 2	79
รูปที่ 3.9.11 ลงสีภาพ รูปที่ 11 ครั้งที่ 2	79
ภาพที่ 3.9.12 ลงสีภาพ รูปที่ 12 ครั้งที่ 2	79
ภาพที่ 4.1 ภาพรวมตัวอย่างงานจำลองกรอบฝาหลังโทรศัพท์	80
ภาพที่ 3.1 ภาพการสร้างภาพจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 1-2	87
ภาพที่ 3.3 ภาพการสร้างภาพจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 3	88
ภาพที่ 3.4 ภาพการสร้างแบบจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 4	88
ภาพที่ 3.5 ภาพการสร้างแบบจำลอง กระเป๋าตังค์ ภาพที่ 1	89
ภาพที่ 3.6 ภาพการสร้างแบบจำลอง กระเป๋าตังค์ ภาพที่ 2	89

บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศมากมาย หนึ่งในนั้นคือประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีบทบาทมากมายหลายๆด้าน เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ การ์ตูน และ นิทาน เป็นต้น โดยนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นนั้นมีการเข้าถึงยาก โดยส่วนมากจะถูกนำมาดัดแปลงและแก้ไข เพื่อนำไปทำเป็นสื่ออื่นๆโดยใช้นิทานพื้นบ้านเป็นแนวความคิด ในปัจจุบันมีเรื่องเล่ามากมายหลายชนิดที่ถูกเล่าต่อกันมาเป็นเวลานาน มีทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ เรื่องเหล่านั้นถูกเรียกว่า “นิทาน” อธิบายความหมายได้ว่า เรื่องเล่าสืบทอดกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ แต่ก็มีอยู่ส่วนมากที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ และนอกจากนี้ยังอธิบายว่านิทานเป็นเรื่องเล่าทั่วไป มิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมา จุดใหญ่เล่าเพื่อความสนุกสนาน บางครั้งก็จะแทรกคติเพื่อสอนใจไปด้วย นิทานไม่ได้มีเฉพาะนิทานสำหรับเด็ก นิทานสำหรับผู้ใหญ่ก็มีจำนวนมาก และเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่

ด้วยเหตุนี้ ในปัจจุบันวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นได้เข้ามาในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น โดยนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นต้นฉบับก็มีความน่าสนใจในเรื่องและข้อคิด แต่ภาพประกอบของนิทานในรูปแบบเดิมมีความเป็นเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวและเข้าถึงได้ยาก

ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะสร้างภาพประกอบที่สามารถเล่านิทาน โดยมีคอนเซ็ปต์ของ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” ซึ่งเป็นการละเล่นของประเทศญี่ปุ่น โดยมีการนำเอารูปแบบของการ์ดที่มีการวางภาพต่อกัน โดยแบ่งเป็น 12 รูปแบบเรียงตามเดือน ซึ่งสามารถหยิบยกรูปแบบในส่วนนี้มาใช้ให้สัมพันธ์กับตัวนิทาน และตัวงานศิลปะได้ โดยใช้รูปแบบงานศิลปะแบบจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้มีความน่าสนใจ และสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ได้ภาพประกอบเพื่อเล่านิทานเรื่อง “Issun Boushi หรือ เด็กชายหนึ่งนิ้ว” ที่มีรูปแบบและสไตล์งานที่ร่วมสมัยและสามารถเข้าถึงได้ง่าย
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักนิทานพื้นบ้านเรื่อง “Issun Boushi หรือเด็กชายหนึ่งนิ้ว” มากยิ่งขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

Demographics : เพศชาย อายุตั้งแต่ 15-25 ปี (Gen Y)

Psychographics : มีความสนใจวัฒนธรรมและนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น

ขอบเขตของการศึกษา

1. ผลงานภาพประกอบเพื่อเล่านิทานพื้นบ้านเรื่อง Issunn Boshi
2. ภาพจำลองงาน ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
 - 2.1 หนังสือ
 - 2.2 เกล็ดโทรศัพท์
 - 2.3 การจัดแสดงในนิทรรศการ

ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการจัดทำโครงการออกแบบภาพประกอบเพื่อเล่านิทานพื้นบ้านเรื่อง “Issun Boushi หรือ เด็กชายหนึ่งนิ้ว” มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อที่จะจัดทำเพื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาความหมายและความเป็นมาของนิทานพื้นบ้านประเทศญี่ปุ่น
3. ศึกษาความหมายและความเป็นมาของ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” ของประเทศญี่ปุ่น
4. หาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบงานศิลปะกับวัฒนธรรมต่างๆของประเทศญี่ปุ่น
5. รวบรวมข้อมูล
 - 5.1 รวบรวมข้อมูลและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น
 - 5.2 เลื่อนิทานพื้นบ้านเรื่อง “Issun Boushi หรือ เด็กชายหนึ่งนิ้ว” ศึกษาเนื้อเรื่องและความหมาย
 - 5.3 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” ของประเทศญี่ปุ่น
 - 5.4 ศึกษารูปแบบงานศิลปะร่วมสมัย
 - 5.5 ศึกษาการใช้เส้นและรูปทรง
 - 5.6 ศึกษาขั้นตอนการออกแบบแคแร็คเตอร์
 - 5.7 ศึกษาการลงสีและเงา
 - 5.8 ศึกษาการวาดรูปด้วยรูปแบบดิจิทัลเพ้นท์ติ้ง
 - 5.9 ศึกษาการทำวีดิโอนำเสนอ

6. ออกแบบภาพประกอบของนิทาน
7. สร้างวิดีโอประกอบการนำเสนอเป็นเวลา ด้วยโปรแกรม Adobe after effect
8. สร้างตัวอย่างจำลองของผลงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
9. ปรับปรุงและแก้ไขจุดบกพร่อง
10. นำเสนอผลงาน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักนิทานพื้นบ้านเรื่อง “Issunn Boushi หรือเด็กชายหนึ่งนิ้ว” มากยิ่งขึ้น
2. เพื่อให้ได้ภาพประกอบเพื่อเล่านิทาน



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

ในปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยในเรื่องต่างๆมากขึ้น ทั้งในเรื่องสื่อบันเทิง สื่อภาพยนตร์ สื่อแอนิเมชัน ฯลฯ โดยสื่อบันเทิงเหล่านี้มักมีแนวความคิดมาจากวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็นตำนาน เรื่องเล่า นิทาน โดยถูกนำมาปรับปรุง ดัดแปลงและแก้ไข เพื่อนำมาสร้างเป็นสื่อใหม่ที่มีความน่าสนใจมากขึ้น ในส่วนนี้ผู้จัดทำจึงสังเกตเห็นว่านิทานหรือเรื่องเล่าในรูปแบบเดิมก็มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจและข้อคิดที่ติดอยู่มาก แต่รูปแบบของสื่อเหล่านั้นมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเข้าถึงได้ยาก ผู้จัดทำจึงต้องการสร้างภาพประกอบนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น ในรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยและการเล่าเรื่องโดยอาศัยคอนเซ็ปต์ของ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” ซึ่งเป็นเกมส์การละเล่นชนิดหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งรูปแบบของ “การ์ด Hanafuda” นั้นมีการเรียงภาพเป็นภาพของดอกไม้และต้นไม้ประจำเดือนต่างๆของประเทศญี่ปุ่น ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะทำภาพประกอบที่มีการเล่าเรื่องเป็นเดือนต่างๆและสามารถเข้าถึง ต้นไม้ ดอกไม้ ฤดู เทศกาล และวัฒนธรรมในแต่ละเดือนของประเทศญี่ปุ่นให้มีความสัมพันธ์กับตัวนิทาน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ความเป็นมาและความหมายของนิทาน
 - 1.1 ความหมายของนิทาน
 - 1.2 ประเภทนิทาน
2. ข้อมูลและความหมายของดอกไม้
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของไม้ดอกไม้ประดับ
3. นิทานประกอบภาพ
 - 3.1 ความหมายของนิทานประกอบภาพ
 - 3.2 ความสำคัญของหนังสือนิทานประกอบภาพ
 - 3.3 ความหมายของภาพประกอบ
 - 3.4 ลักษณะและชนิดของภาพประกอบในหนังสือนิทาน
 - 3.5 คุณค่าและความสำคัญของภาพประกอบ
 - 3.6 ลักษณะของภาพประกอบที่ดี
4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

- 4.1 ทฤษฎีและประวัติของศิลปะร่วมสมัย
- 4.2 องค์ประกอบศิลป์
- 4.3 การออกแบบคาแรคเตอร์
- 4.4 ทฤษฎีสี

ความเป็นมาและความหมายของนิทาน

1.1 ความหมายของนิทาน

ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของนิทานไว้ดังนี้

สัณห์พัฒน์ อรุณธาริ (2542, หน้า 2) ให้ความหมายนิทานว่า หมายถึงเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่ หรือเป็นการเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังเป็นสำคัญและสอดแทรกคุณธรรมคู่ความรู้ประกอบ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 212) ให้ความหมายของนิทานว่า คือ เรื่องเล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอาจเป็นเรื่องราวที่อิงตามจริง หรือเป็นเรื่องที่เกิดจากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้ บางเรื่องอาจจะมีการแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น สนุกสนาน บางเรื่องก็มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อเป็นข้อคิด ข้อเตือนใจแก่ผู้ฟัง

มานพ ถนอมศรี (2546, หน้า 30) กล่าวถึงนิทานไว้ว่า นิทาน เป็นหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความบันเทิงมักมีเนื้อหาสาระที่เปิดจากจินตนาการของผู้เขียนหรือเป็นเรื่องที่สมมุติสร้างขึ้นจากเค้าโครงและเหตุการณ์ต่างๆมีการกำหนดหน้าที่ และบทบาทของตัวละครสถานที่เกิดเหตุ รวมไปถึงพฤติกรรมและความสะเทือนใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเหล่านั้นโดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง เพียงแต่สร้างให้เกิดความสมจริงและเหตุผล

สรุปได้ว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่สืบต่อกันมาหรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนาน สนองต่อความต้องการทางด้านจิตใจ ให้ข้อคิดเตือนใจ และสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมประกอบความรู้ ใช้การพูดเป็นสื่อในการถ่ายทอดหรือเขียนทำนองการเล่าด้วยปากเปล่า

1.2 ประเภทของนิทาน

นิทานมีหลายประเภท โดยใช้เกณฑ์การแบ่งที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามเนื้อหาสาระ แบ่งตามยุคสมัย หรือแบ่งตามสถานที่เกิด เป็นต้น ซึ่งนักการศึกษาได้แบ่งนิทานตามรูปแบบต่างๆ ดังนี้

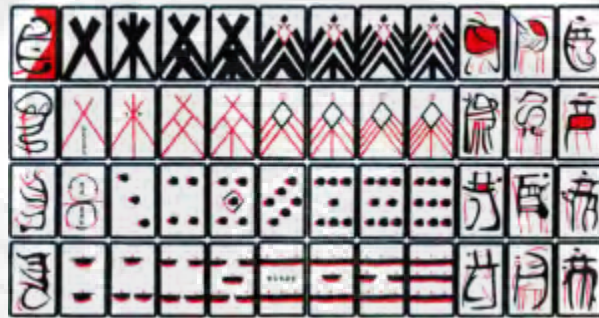
ธวัช ปุณโณทก (2542, หน้า 13-18) ได้อธิบายว่านิทานพื้นบ้านแบ่งนิทานเป็น 7 ประเภท คือ

- 1) นิทานมหัศจรรย์ คือ นิทานจักรวาลๆ หรือนิทานประโลมโลก เช่น เจ้าชายถูกแม่เลี้ยงริษยาจนต้องออกจากเมือง เผชิญโชคไปยังดินแดนมหัศจรรย์ ปราบยักษ์ นกอินทรี และ ฝ่ายอธรรมทั้งหลาย จนในที่สุดก็ได้กลับมาครองเมืองอย่างสันติสุข
- 2) นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีโครงเรื่องตามแนวปาฏิหาริย์ได้อ้างอิงชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์ บุคคลที่เป็นวีรบุรุษประจำชาติหรือบุคคลสำคัญของเผ่าพันธุ์หรือภูมิภาคนั้น
- 3) นิทานประจักษ์ เป็นนิทานที่อธิบายความเป็นมาของท้องถิ่นถึงแม้ว่าแนวเรื่องจะเป็นแนวปาฏิหาริย์ แต่ปรากฏชื่อสถานที่ในท้องถิ่นจริง มีโบราณสถานจริงหรือมีหลักฐานเป็นสิ่งสำคัญของท้องถิ่นนั้นๆจริง
- 4) นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่อธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติ อธิบายรูปร่างสัตว์ และอธิบายความเป็นมาของพิธีกรรมต่างๆนิทานเหล่านี้มุ่งอธิบายความเป็นมาของสรรพสิ่งต่างๆ ตามความเชื่อและมุมมองของคนไทย ซึ่งไม่สอดคล้องกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์
- 5) นิทานเทพปกรณัมหรือเทพนิยาย เป็นนิทานที่เล่าความเป็นมาของโลกการกำเนิดโลกและจักรวาลตามทันและความเชื่อของคนไทย และสรรพสิ่งต่างๆในโลก
- 6) นิทานสอนใจหรือนิทานคติธรรม แนวเรื่องของนิทานจะยึดเรื่องคุณธรรม เช่น กตัญญู ความซื่อสัตย์ของตัวเอง ซื่อให้เห็นว่าการประกอบคุณความดีจะได้รับผลดีทั้งในปัจจุบันและอนาคต
- 7) นิทานมุขตลก เป็นนิทานที่ให้ความตลกขบขันแก่ผู้ฟัง ซึ่งจะนำมุขตลกมาจากเรื่องราวต่างๆ

ความหมายและความสำคัญของ “การ์ด Hanafuda หรือ การ์ด ดอกไม้”

1. ประวัติของการ์ด Hanafuda

ในประเทศญี่ปุ่นการเล่นไพ่ได้รับการแนะนำให้รู้จักกับญี่ปุ่นโดยชาวโปรตุเกส ตัวการ์ดของชาวโปรตุเกสประกอบด้วย 48 ใบมีสีชุด แบ่งออกเป็น 12 รูปแบบ ครั้งแรกที่ประเทศญี่ปุ่นทำการดัดแปลงแบบประเทศโปรตุเกส จะเรียกว่า “Tensho Karuta” (รูปภาพที่ 1) หลังจากที่ญี่ปุ่นปิดการติดต่อกับโลกตะวันตกในปี 1633 การเล่นไพ่ต่างประเทศก็ถูกห้าม ในปี 1648 ตัวการ์ด “Tensho Karuta” ถูกห้ามเล่นในประเทศญี่ปุ่น แต่ในระหว่างนั้นการเล่นการ์ด “Tensho” ยังคงได้รับความนิยมอย่างสูงซึ่งนำไปสู่การออกแบบการ์ดรูปแบบใหม่ ทุกครั้งที่การพนันด้วยสำรับไพ่ที่มีรูปแบบเฉพาะได้รับความนิยมมากเกินไปรัฐบาลได้สั่งห้าม ซึ่งจะทำให้มีการออกแบบใหม่ขึ้นเรื่อยๆ จนมาเป็นในรูปแบบของการ์ด “Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” ในปัจจุบัน หลังจากนั้นประเทศญี่ปุ่นได้แพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 จึงได้เปิดประเทศ ทำให้การ์ด “Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้” กลายเป็นการละเล่นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่น



รูปภาพที่ 1 ภาพการ์ด Tensho Karuta

ความหมายของ “Hanafuda” มาจากคำว่า “Hana” แปลว่า “ดอกไม้” ส่วนคำว่า “fuda” คือ “การ์ด/ไพ่” ดังนั้น “Hanafuda” จึงเป็นการ์ดที่ประกอบด้วยดอกไม้ ต้นไม้ ใบหญ้า สัตว์ต่าง ๆ ตามฤดูกาลของญี่ปุ่น สำหรับไพ่ของฮานาฟูดาประกอบด้วยการ์ดทั้งหมด 48 ใบ โดยใน 48 ใบนี้แบ่งออกเป็น 12 เดือน มีการ์ด 4 ใบต่อหนึ่งเดือน(รูปภาพที่ 2)



รูปภาพที่ 2 ภาพการ์ด Hanafuda

2. ดอกไม้และความหมายของการ์ดในแต่ละเดือน

ในช่วงสมัยเอโดะในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น (1603 - 2411) รัฐบาลญี่ปุ่นมีความเข้มงวดมาก ใครก็ตามที่วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลหรือถูกมองว่าก่อปัญหาใดๆ จะถูกลงโทษอย่างรุนแรง ศิลปินและนักประพันธ์มักซ่อนความคิดเห็นด้วยการเล่นสำนวนและคำพ้องเสียง ซึ่งเป็นคำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน บทกวีมักจะมีความหมายต่างกันสองหรือสามความหมายขึ้นอยู่กับความรู้และทักษะของนักเขียนและผู้อ่าน การ์ด Hanafuda ตกแต่งด้วยธีมยอดนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าตัวการ์ดจะถูกใช้เพื่อการพนันที่ผิดกฎหมาย แต่ก็อุดมไปด้วยวัฒนธรรมและความหมาย การ์ด Hanafuda เปรียบเสมือนตัวอักษรที่สามารถช่วยให้คุณเข้าใจข้อความภาพจากเอโดะประเทศญี่ปุ่นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ด้านล่างนี้คือคำอธิบายของสัญลักษณ์บางอย่างในการ์ด คำอธิบายถูกจัดเรียงตามความเหมาะสมและเดือนที่แสดง ดังนี้

- 2.1 เดือนมกราคม เป็นตัวแทน มัตสึ (ต้นสน) เป็นสัญลักษณ์ของชีวิตที่ยืนยาวและโชคดี ต้นสนเป็นที่รู้จักกันว่ามีชีวิตอยู่ยาวนานหลายศตวรรษและไม่เคยร่วงหล่น ไม่ว่าจะฤดูหนาวจะหนาวแค่ไหน ต้นสนก็ยังคงเขียวขจีและมีชีวิตชีวา นกกระเรียนมงกุฏแดงเป็นนกศักดิ์สิทธิ์ทั้งในประเทศจีนและญี่ปุ่น พวกมันถูกเรียกว่า "นกแห่งความสุข" เพราะการเต้นรำผสมพันธุ์ทำให้ดูเหมือนกระโดดโลดเต้นด้วยความปิติ (รูปภาพที่ 1)



รูปภาพที่ 2.1 Hanafuda เดือนมกราคม

2.2 เดือนกุมภาพันธ์ เป็นตัวแทนของ ดอกบ๊วย ซึ่งเป็นดอกไม้แรกที่บ้านในปี ดอกบ๊วยและนกในดิงเกล่มักแสดงร่วมกันเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการมาถึงของฤดูใบไม้ผลิ สิ่งที่แขวนอยู่บนต้นพลัมเป็นแถบกระดาษสีแดงที่มีข้อความเขียนอยู่ นี้เรียกว่า ทันซาคุหรือ "หนังสือเล่มเล็ก" หมายถึงกระดาษแผ่นเดียว มีประโยชน์หลายอย่าง แต่โดยทั่วไปแล้วจะใช้สำหรับเขียนบทกวีสั้นๆ อีกวิธีหนึ่งที่ยอมรับกันคือเขียนคำอวยพรและแขวนไว้บนต้นไม้ในวัด(รูปภาพที่ 2)



รูปภาพที่ 2.2 Hanafuda เดือนกุมภาพันธ์

2.3 เดือนมีนาคม เป็นตัวแทนของ ดอกซากุระ แม้ว่าดอกบ๊วยจะเป็นดอกแรกของปี แต่ต้นซากุระเป็นจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของฤดูใบไม้ผลิและชีวิตใหม่ การชมดอกซากุระต้อนรับฤดูใบไม้ผลิเป็นที่นิยมในญี่ปุ่น ผู้คนจะไปสวนสาธารณะและเขตชานเมืองเพื่อนั่งใต้ต้นไม้ที่บานสะพรั่ง บางครั้งก็ติดมานหลายสีเพื่อกำหนดบริเวณที่นั่ง

สำหรับนั่งชม เพื่อให้ชนชั้นสูงไม่ต้องมองเพื่อนบ้าน ซากุระ เป็น แรบงบันดาลใจใน การเขียนบทกวี



รูปภาพที่ 2.4 Hanafuda เดือนมีนาคม

2.4 เดือนเมษายน เป็นตัวแทนของ ดอกฟูจิ (วิสทีเรีย) เป็นสัญลักษณ์ของปลายฤดูใบไม้ผลิและต้นฤดูร้อน นกกาเหว่ามักจะร้องในควมมืดของคืนฤดูร้อน การเรียกของนกกาเหว่าฟังดูเหมือนมีคนเรียกให้กลับบ้าน



รูปภาพที่ 2.5 Hanafuda เดือนเมษายน

2.5 เดือนพฤษภาคม เป็นตัวแทนของดอกไอริส แสดงถึงความเป็นชายและมักแสดงในวันเด็กผู้ชาย ไพ่ 5 แต้มเป็นดอกไอริส ที่ขึ้นอยู่ข้างสะพาน นี่เป็นการอ้างอิงถึงบทหนึ่งจาก

The Tale of Ise เป็นวรรณกรรมที่รวบรวมบทกวีจากประเทศญี่ปุ่นใน ศตวรรษที่



รูปภาพที่ 2.6 Hanafuda เดือนพฤษภาคม

2.6 มิถุนายน เป็นตัวแทนของ ดอก โบตัน (โบตัน) ซึ่งเป็นดอกไม้ที่สวยงามซึ่งมีถิ่นกำเนิดในประเทศจีน ในประเทศจีนและญี่ปุ่น ดอกโบตัน เป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่ง โชคลาภ และความเจริญรุ่งเรือง ดอกโบตัน ขึ้นชื่อในเรื่องสรรพคุณทางยา และดอกมีกลิ่นหอมขนาดใหญ่ ดอกโบตันมักแสดงด้วยผีเสื้อในภาพวาดจีนและญี่ปุ่น ดอกโบตันเต็มไปด้วยน้ำหวานและดึงดูดแมลงมากมาย



รูปภาพที่ 2.7 Hanafuda เดือนมิถุนายน

2.7 เดือนกรกฎาคมเป็นตัวแทนของ ฮาจิ และอิโนชิชิ (หมูป่า) พุ่มไม้จำพวกถั่วมีความเกี่ยวข้องกับต้นถั่วและมักจะบานในเดือนกรกฎาคมถึงตุลาคม บัตรฮาจิ บางครั้งเรียกว่า "ถั่วแดง" ในฮาวาย กล่าวกันว่าหมูป่าชอบทำรังหรือนอนในพุ่มไม้

จำพวกถั่ว หมูป่าเป็นหนึ่งใน 12 สัตว์ประจำราศีจีน และเป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญและความเสนาหา อย่างไรก็ตาม สำหรับชาวบ้านบนภูเขา หมูป่าอาจเป็นศัตรูพืชอันตรายที่ทำลายพืชผลและสวน



รูปภาพที่ 2.8 Hanafuda เดือนกรกฎาคม

2.8 เดือนสิงหาคม เป็นตัวแทนของหญ้าแพมปัส หมายถึงฤดูกาลที่เปลี่ยนแปลงและใบไม้ที่ร่วงหล่น เทศกาล Tsukimi หรือการชมดวงจันทร์เป็นคู่ดูใบไม้ร่วงกับการชมดอกซากุระ มักจะมาพร้อมกับการดื่มสาเกหรือไวน์ข้าว



รูปภาพ 2.8 Hanafuda เดือนสิงหาคม

2.9 เดือนกันยายน เป็นตัวแทนของดอกเบญจมาศ เป็นสัญลักษณ์ของอายุยืน เนื่องจากดอกเบญจมาศเป็นต้นไม้ที่มีอายุยืน มีตำนานของสถานที่ในญี่ปุ่นเรียกว่าภูเขาเก็ทสวอย ว่ากันว่าหากดื่มจากลำธารที่กลีบดอกเบญจมาศตกลงไปในน้ำจะมีอายุยืนยาว



รูปภาพ 2.10 Hanafuda เดือนกันยายน

2.10 เดือนตุลาคมเป็นตัวแทนของฤดูใบไม้ร่วงที่เปลี่ยนสีของใบไม้โมมิจิ (เมเปิ้ล) ถึงแม้จะไม่ใช่ดอกไม้ แต่ใบไม้สีแดงในฤดูใบไม้ร่วงของต้นเมเปิ้ลก็มีสีส้มเหมือนดอกไม้และมีความสวยงาม คำว่า “โมมิจิการิ” เป็นคำสำหรับการชมใบเมเปิ้ล กวางแสดงถึงความอ่อนโยน ร่วมกับเมเปิ้ลแดง เป็นสัญลักษณ์ของอายุยืน



รูปภาพที่ 2.11 Hanafuda เดือนตุลาคม

2.11 เดือนพฤศจิกายนเป็นตัวแทนของ ดอกยานางิ (วิลโลว์) หรือต้นหลิว ต้นวิลโลว์ เป็นสัญลักษณ์ของความสง่างามและความแข็งแกร่ง ในประเทศจีนและญี่ปุ่น ต้นวิลโลว์เป็นสัญลักษณ์ของลักษณะของผู้หญิงในอุดมคติ นกนางแอ่น มักใช้ชีวิตอยู่

ร่วมกับต้นหลิว เป็นสัญลักษณ์ของการเป็นเพื่อนที่ดีและเป็นสัญลักษณ์ของความสุข
และความสามัคคี



ภาพที่ 2.13 Hanafuda เดือน พฤษภิกายน

2.12 เดือนธันวาคมเป็นตัวแทนของ ต้นเพาโลเนีย หรือ ต้นจักรพรรดิ เป็น
สัญลักษณ์อย่างเป็นทางการของนายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น และระบบการปกครองที่มา
จากการเลือกตั้งตามระบอบประชาธิปไตย นี่คือนิยามของตระกูลมินาโมโตะ ผู้ริเริ่ม
ตำแหน่งโชกุน มินาโมโตะ เป็นนามสกุลกิตติมศักดิ์ที่มอบให้กับสมาชิกของราชวงศ์
ที่ไม่อยู่ในบัลลังก์ ชื่อมินาโมโตะบางครั้งเรียกว่าเกินจิ มาจากนวนิยายที่มีชื่อเสียง
เรื่องThe Tale of Genji



ภาพที่ 2.14 Hanafuda เดือน ธันวาคม

นิทานภาพประกอบ

1.1 ความหมายของนิทานภาพประกอบ

กลุ่มจิตต์พลายเวช (2524, หน้า 134-135) ได้กล่าวถึงหนังสือภาพสำหรับเด็กว่า เป็นหนังสือที่มีทั้งการบรรยายภาพและไม่มีคำบรรยายภาพหนังสือทั้งสองอย่างนี้ เหมาะสำหรับเด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ ภาพจะทำหน้าที่บรรยายเรื่องโดยตลอดและช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านคำศัพท์ และช่วยขยายความรู้ด้านต่างๆของเด็กให้กว้างขวางและละเอียดยิ่งขึ้น

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 13) ได้ให้ความหมายของนิทานภาพประกอบสำหรับเด็กว่า หมายถึง นิทานภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการจัดทำขึ้นสำหรับเด็กอ่านโดยเฉพาะ หรืออาจจะให้ผู้อ่านให้ฟังก็ได้ ถ้าเป็นเด็กเล็กอาจเป็นนิทานภาพเป็นส่วนใหญ่ นิทานที่มีเนื้อเรื่องและรูปภาพ หรือหนังสือการ์ตูนก็ได้ นิทานภาพประกอบสำหรับเด็กจะต้องจัดทำขึ้นให้มีเนื้อหาสาระรูปเล่ม และ ตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัยความรู้และความสามารถของเด็กด้วย

วิริยะ สิริสิงห์ (2524, หน้า 11) ยังได้ให้ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือสำหรับเด็กประเภทให้ความบันเทิงอาจเป็นหนังสือภาพ หนังสือนิทาน นิยาย วรรณคดี ประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัยเป็นหนังสือที่ให้ความเพลิดเพลินและให้ความรู้แตกต่างกันออกไป จะเห็นได้ว่าหนังสือนิทานภาพประกอบหรือหนังสือภาพสำหรับเด็กนั้นเหมือน หนังสือที่สร้างเรื่องราวเพื่อให้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน และสร้างความรู้ให้กับเด็กโดยเน้นที่ ภาพประกอบเหมาะสมสำหรับเด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้หรืออ่านได้เพียงเล็กน้อย

1.2 ความสำคัญของหนังสือนิทานภาพประกอบ

นิทานภาพประกอบมีความสำคัญต่อการพัฒนาความพร้อมทางภาษาของเด็ก เพราะเด็กมักชอบอ่าน หรือเล่านิทาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนิทานมีภาพสวยงามและเรื่องราวที่เด็กสนใจ

วินัยรอดจ่าย (2534, หน้า 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือภาพสำหรับเด็กว่า สามารถที่พัฒนาเด็กได้ตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) พัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาความสามารถในการรับรู้ความสามารถ ในการมองเห็น การสังเกต และการเปรียบเทียบ การจัดอันดับความหมายของเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระที่ปรากฏให้เห็น สามารถใช้หนังสือนิทานที่มีขนาดใหญ่ มีสีสันสะดุดตาสำหรับเด็กดู และจะต้องกระตุ้นให้เกิดการสังเกตสิ่งที่อยู่ในภาพ สังเกตความสัมพันธ์ของคน สัตว์และสิ่งของที่ปรากฏในภาพ เด็กในวัยต่างๆสามารถพัฒนาความสามารถในการสังเกตโดยพิจารณารายละเอียดในภาพได้

- 2) พัฒนาการทางบุคลิกภาพ ในขณะที่เด็กได้อ่านหนังสือตามภาพ เด็กได้มี โอกาสสัมผัส เรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลและเหตุการณ์ตลอดจนปัญหา อุปสรรค ทำให้รู้จักการเปรียบเทียบกับตัวเองทั้งในแง่ของความคิด ความรู้สึกและการประพฤติปฏิบัติทำให้เด็กเข้าใจคนอื่น เข้าใจตนเองนับถือตนเองรู้จักยอมรับและนับถือผู้อื่น
- 3) พัฒนาการทางสังคม การได้ฟังนิทานช่วยให้เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง กันรู้จักที่จะ ปฏิบัติตนอย่างไรกับผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ยอมรับความคิดเป็นที่แตกต่างจาก ของตนรู้ว่าอะไรถูกผิดอะไรผิด นอกจากนั้น

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526, หน้า 124) ยังได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่านิทานว่า สามารถพัฒนาความพร้อมทางภาษาของเด็กไว้ ดังนี้

- 1) เพื่อตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก เพราะเด็กชอบฟังนิทาน
- 2) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับผู้เล่าและผู้ฟัง
- 3) เพื่อช่วยให้เด็กได้แยะแยะและสร้างจินตนาการถึงเรื่องที่ถูกแต่งขึ้นและเรื่องจริง
- 4) เพื่อช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์เครียดจากการเรียน
- 5) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ของเด็กให้เด็กรู้จักการควบคุมอารมณ์ตนเอง
- 6) เพื่อส่งเสริมในด้านมนุษยสัมพันธ์มีคุณธรรมศีลธรรม และมีเจตคติที่ดี
- 7) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก
- 8) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้วิชาการต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และจริยศาสตร์
- 9) เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการอ่านและเล่านิทาน
- 10) เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในการอ่านหนังสือ



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างหนังสือนิทานภาพประกอบสำหรับเด็ก

1.3 ความหมายของภาพประกอบ

Gerlach and Ely (1971, p.365 อ้างถึงใน นฤมล จิวแพ, 2549, หน้า 17) ได้ให้ความหมายของภาพประกอบว่า เป็นภาพนิ่งหรือเป็นวัตถุ 2 มิติที่บันทึกหรือแสดง เหตุการณ์ สถานที่ บุคคล หรือสิ่งของเอาไว้ อาจเป็นลักษณะที่เป็นภาพถ่าย ภาพวาด ภาพการ์ตูน ภาพสเก็ตช์ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง รวมทั้งแผนภูมิแผนที่สถิติ และแผนที่ภาพ สามารถใช้ในการสอนเป็นรายบุคคล หรือสอนเป็นกลุ่มในเวลาเดียวกันก็ได้

จินตนา ไบกาชุยี่ (2534, หน้า 64) ได้ให้ความหมายของภาพประกอบว่า หมายถึง การนำเอาความรู้หรือประสบการณ์ที่ผู้เขียนมีอยู่เขียนออกมาเป็นเรื่องราวให้เหมาะสมกับวัยของผู้อ่านโดยคำนึงถึงการใช้ คำ ประโยค สำนวน และภาพที่ชัดเจน

ชุตินา สัจจามันท์ (2529, หน้า 20) ได้ให้ความหมายของภาพประกอบว่า หมายถึง หลักฐาน ที่ช่วยอธิบายให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระมากขึ้น ทั้งยังเป็นสิ่งช่วยตกแต่งหนังสือให้ สวยงาม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจ สามารถโน้มนำความนึกคิดของผู้อื่นเพื่อเกิดอารมณ์ร่วมมีจินตนาการและสนุกกับการอ่าน

จากที่กล่าวมาสรุปว่า ภาพประกอบ คือ ภาพนิ่งที่แสดงเหตุการณ์ประกอบเนื้อหาเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในหนังสือนิทาน

1.4 ลักษณะและชนิดของภาพประกอบในหนังสือนิทาน

ธวัช ตราชู(2532, หน้า 52-53) แบ่งลักษณะของภาพประกอบตามวิธีการผลิตได้เป็น 4 ประเภท คือ

- 1) ภาพถ่าย คือภาพที่ได้จากการถ่ายรูปด้วยกล้อง ภาพถ่ายที่จะนำมาลงพิมพ์ประกอบตัวเรียงพิมพ์ควรมีการจัดองค์ประกอบที่ดีการให้แสงเงา ตลอดจนการจัดกรอบอันจะทำให้ได้ภาพถ่ายที่มีทั้งคุณลักษณะที่อธิบายเรื่องราว และช่วยตกแต่งสิ่งพิมพ์ให้สวยงามชวนดูยิ่งขึ้น



รูปภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพถ่าย ถนน ต้นเมเปิ้ล

- 2) ภาพเขียน คือ ภาพที่เขียนขึ้นด้วยหมึก และสีต่างๆมีรูปร่างลักษณะต่างๆตามทีออกแบบ อาจเป็น ภาพเหมือน ภาพจินตนาการจาก การสเก็ตช์ ภาพการ์ตูน แผนภาพ แผนสถิติ หรือกราฟ ฯลฯ ซึ่งใช้สำหรับนำไปประกอบเข้าด้วยกันตามความเหมาะสม จำเป็นต้องใช้เพื่อบรรยายหรืออธิบายเรื่องราวและช่วยตกแต่งสิ่งพิมพ์ให้สวยงาม โดยทั่วไปการเขียนภาพสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้
 - 1.ภาพวาดเส้น (Drawing) คือ ภาพที่เขียนด้วย ดินสอ ปากกา พู่กัน เป็นต้น
 - 2.ภาพระบายสี (Painting) คือ ภาพที่สร้างขึ้นโดยใช้ สีโปสเตอร์ สีน้ำ สีฝุ่น สีน้ำมัน เป็นต้น



ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพเขียนเลียนแบบภาพ Starry Night

ศิลปิน วินเซนต์ แวน โก๊ะ

- 3) ภาพปะติด (Collage) คือ ภาพที่ได้จากการนำภาพหรือวัสดุสำเร็จรูป เช่น กระดาษสี เศษผ้าวัสดุเหลือใช้ ฯลฯ มาประกอบเข้าด้วยกันหรืออาจเขียนตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดภาพที่ต้องการ



ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพปะติด(collage)

ของปกหนังสือ ThaiSmile

- 4) ภาพพิมพ์ คือ ภาพที่เกิดขึ้นจากการทำแบบพิมพ์แล้วนำไปพิมพ์เป็นภาพออกมาด้วยวิธีต่าง ๆ กัน เช่น ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์อื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์เป็นแบบต่างๆ เหมือนกับภาพเขียน



ภาพที่ 4) ตัวอย่างภาพพิมพ์แกะไม้

นิทรรศกาล “มตราแห่งท้องทุ่ง : MAGIC FIELD”

บันลือ พฤษะวัน (2534, หน้า 73) แบ่งชนิดของภาพที่ให้ประกอบหนังสือสำหรับเด็กเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

- 1) ภาพสเก็ตช์ (Sketch) ภาพลายเส้นหยาบๆ ที่แสดงให้เห็นเค้าโครงสร้างของแบบที่ใช้วาด เมื่อมีการลงสียอมช่วยให้ภาพเหล่านั้น เป็นภาพที่เด่นชัด ช่วยให้เกิดความเข้าใจในการอ่านได้ง่ายขึ้น ภาพประเภทนี้ นอกจากจะช่วยการอ่านแล้วยังทำท่ายให้เด็กอยากลองวาด เพราะเห็นว่าเป็นภาพง่ายสามารถทำได้ไม่ยาก



ภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพสเก็ตช์

สถาปัตยกรรมไทยรูปแบบ D-Line

- 2) ภาพการ์ตูน เป็นภาพที่คงลักษณะจุดเด่นของตัวละครไว้ส่วนหนึ่งและการแสดงออกในรูปแบบของความรู้สึกนึกคิด ความมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจอาการที่เกิดขึ้น และช่วยสร้างเสริมจินตนาการของเด็ก



ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพการ์ตูน ในรูปแบบภาพประกอบ

- 3) ภาพถ่าย ใช้เทคนิคการถ่ายภาพจากสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงเพื่อต้องการให้ผู้อ่านได้มีประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้นได้ถูกต้องสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง (Authentic) เช่น สถานที่ คน สัตว์ ที่อยู่ไกลและสามารถพบเห็นได้ยาก การถ่ายภาพหรือใช้ภาพถ่ายในหนังสือย่อมให้ประสบการณ์ที่มีความเหมือนจริงอีกทั้งยังสามารถที่จะแสดงให้เห็นภาพทิวทัศน์สภาพแวดล้อมจริงได้ดี แต่ส่วนมากภาพถ่ายมักจะใช้ในหนังสือแบบเรียนมากที่สุด



ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพถ่าย ผลงานจากการประกวดภาพถ่ายของ ททท.

เพื่อทำปฏิทิน

1.5 คุณค่าและความสำคัญของภาพประกอบ

เมื่อเด็กเปิดหนังสือ ภาพจะเป็นสิ่งแรกที่เด็กดูและดูทุกอย่างในภาพอย่างละเอียด การอ่านหนังสือยังไม่ออกไม่ใช่สิ่งจำเป็น เพราะเด็กอ่านเรื่องจากภาพ เนื่องจากภาพเป็นภาษาสากลที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกัน ทุกชาติทุกภาษา ในวงการหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย ถือว่าภาพมีความสำคัญเท่ากับเนื้อเรื่องหรือยิ่งกว่าเนื้อเรื่องเสียอีก ความสำคัญของภาพประกอบต่อหนังสือสำหรับเด็ก มีดังนี้

- 1) ทำให้เด็กเข้าใจเรื่องราวในหนังสือได้รวดเร็วและช่วยส่งเสริมให้เด็กเข้าใจในเนื้อเรื่องยิ่งขึ้น
- 2) การแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความรู้และความคิดอย่างรวดเร็วเป็นการสร้างจินตนาการให้แก่เด็กได้

- 3) ช่วยสร้างประสบการณ์ของผู้อ่านให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเสนอเป็นภาพซึ่งเด็กอาจจะไม่เคยเห็นมาก่อน

Wittichand Schuller (1957, pp. 75-79 อ้างถึงใน นฤมลจิรวแพ, 2549, หน้า 18-19) ได้กล่าวถึงคุณค่าของรูปภาพต่อการสอนไว้ดังนี้

- 1) ถึงแม้ภาพจะเป็นวัสดุ 2 มิติแต่ก็สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจในลักษณะของมิติที่ 3 ได้โดยใช้เทคนิคของแสง สี และเงาเข้าช่วย ทำให้ภาพมองดูลึก ตื้น ไกล และใกล้ได้
 - 2) สามารถแสดงสิ่งที่ไม่มีการเคลื่อนไหวให้พิจารณารายละเอียดได้อย่างชัดเจน เช่น ภาพทิวทัศน์ภูเขา ป่าไม้ ต้นไม้ คน สัตว์ ฯลฯ วัตถุที่อยู่ในอริยาบถต่างๆ นักเรียนสามารถนำมาดูนานเท่าไรก็ได้ภาพนั้นจะไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม
 - 3) สามารถทำให้มีความรู้สึกในเรื่องการเคลื่อนไหวได้เช่น ภาพคนเดิน ม้าวิ่ง กิ่งไม้แกว่งไปมาด้วยแรงลม เป็นต้น
 - 4) สามารถเน้นความรู้สึกคิดของผู้ผลิตภาพได้ เช่น ความโกรธ ความกลัว ความตื่นเต้น เป็นต้น
 - 5) สามารถใช้ภาพเพื่อเป็นการเรียนเป็นรายบุคคลได้โดยนักเรียนสามารถนำไปศึกษารายละเอียดนานเท่าไรหรือบ่อยครั้งเท่าไรก็ได้ตามที่ต้องการ
 - 6) สามารถใช้ภาพประกอบการสอนได้หลายวิชาและใช้ได้กับเด็กทุกเพศทุกวัย
- จากที่กล่าวมา ภาพประกอบเป็นสิ่งที่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจในเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กโดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในวัยปฐมวัยที่ยังไม่สามารถอ่านหนังสือออกแต่เข้าใจเรื่องจากการอ่านภาพนั่นเอง

1.6 ลักษณะของภาพประกอบที่ดี

ภาพประกอบที่ดีสำหรับหนังสือของเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะดังนี้

- 1) ต้องมีความรู้สึก มีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหว
- 2) ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้เร็วขึ้น

- 3) สามารถล่อให้เด็กหันมาดูคำศัพท์ที่มาักกับภาพ
- 4) สามารถนำไปสู่การอ่าน เพราะได้เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเอง ถ้าหนังสือเล่มแรกๆ ทำให้เด็กๆ สนใจได้เด็กก็จะติดตามเล่มอื่นๆ ไปเรื่อยๆ และจะพยายามอ่านหนังสือให้ได้
- 5) ต้องมีสีสวยงาม เพราะเด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำและชอบภาพหลากหลายสีมากกว่าภาพน้อยสี
- 6) ต้องเป็นภาพง่ายๆ ดูชัด เมื่ออายุมากขึ้นเด็กจะชอบภาพที่ซับซ้อนขึ้น
- 7) เด็กเล็กสนใจภาพที่มีเส้นหนักและชัด
- 8) เด็กปฐมวัยชอบภาพประกอบหลายๆภาพมากกว่าภาพประกอบน้อย ชอบภาพใหญ่ มากกว่าภาพเล็ก ตรงกับข้อความมากกว่าภาพที่ไม่ตรงข้อความ
- 9) เด็กชอบภาพที่อยู่ทางขวามือของหนังสือมากกว่าภาพที่อยู่ทางซ้ายมือของหนังสือ แต่ถ้าเป็นภาพที่พาดอยู่ระหว่างหนังสือ ทั้งสองหน้าเด็กจะชอบมาก
- 10) รูปแบบของภาพที่เด็กชอบจะเป็นภาพการ์ตูนมากกว่าภาพชนิดอื่น
- 11) ภาพสีน้ำมันช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการมากกว่าภาพชนิดอื่น
- 12) เด็กสนใจสีลาอ่อนนไหว มีชีวิตชีวา มากกว่าภาพตัดแข็งขาดสี
- 13) ภาพนั้นจะต้องกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ
- 14) มีคุณสมบัติด้านศิลปะและมีเทคนิคการสร้างที่ดี
- 15) จะต้องมีเนื้อหาของภาพเป็นเอกเทศ

จากที่กล่าวมาข้างต้นภาพประกอบที่ดีจะต้องสอดคล้องกับความสนใจของเด็กวัยปฐมวัยคือเป็นภาพที่มีขนาดใหญ่สีสดใสสวยงาม มีชีวิตชีวาและกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

1.1 ศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะ“ร่วมสมัย” หรือ “หลังสมัยใหม่” คำว่า“ศิลปะร่วมสมัย”เป็นศัพท์อีกคำที่ยากต่อการขีดเส้นแบ่งขอบเขตและให้ความหมายที่แน่ชัดตายตัว โดยทั่วไป“ศิลปะสมัยใหม่” และ “ศิลปะร่วมสมัย” จะมีความคลุมเครือพอกัน เพราะคำแรกบอกนัยว่า“ใหม่” และ เป็นของที่เกิดขึ้น “ล่าสุด” ส่วนคำหลังก็บอกความหมายในแนวที่ใกล้เคียงกันว่าเป็นของ“ปัจจุบัน” ทั้งตัวศิลปะ ศิลปิน และคนดูต่างอยู่ร่วมยุคร่วมสมัยเดียวกัน หากถือตามนี้ศิลปะร่วมสมัยที่เป็น ปัจจุบันในตอนนี้อีกหกสิบปีข้างหน้าก็จะกลายเป็นของเก่าไม่ร่วมยุคร่วมสมัยอีกต่อไปการนับความร่วมสมัยในศิลปะของ ตะวันตกนั้นมีหลายสูตร

เอียน ซิลเวอร์ เขียนอธิบายไว้ใน พจนานุกรมศิลปะ คริสต์ศตวรรษที่ 20 เอาไว้ว่า “คอนเทมโพรารี อาร์ต โซไซตี้ Contemporary Art Society” (ภาพที่ ก)

ในสหราชอาณาจักรที่ก่อตั้งเมื่อปี ค.ศ. 1910 ได้กำหนดขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยไว้ที่ระยะเวลา 20 ปี อินสติทิว ออฟ คอนเทมโพรารี อาร์ต (Institute of Contemporary Arts) สถาบันที่ก่อตั้งในสหราชอาณาจักรตั้งแต่ปี ค.ศ. 1947 ได้เปิดขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยให้กว้างมากขึ้น ในปี ค.ศ. 1968

เซอร์เฮอเบิร์ต รีด (Sir Herbert Read) ปรมาจารย์คนสำคัญหนึ่งในผู้ก่อตั้งสถาบันได้กำหนดขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยให้อยู่ในรอบ 50 ปี นอกจากนี้ รีดยังเขียนอธิบายคำจำกัดความเอาไว้ในหนังสือ Contemporary British Art (ภาพที่ ข.) เมื่อ ค.ศ. 1951 ว่าศิลปะร่วมสมัย “เป็นงานของศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่” ต่อมาขอบเขตของความเป็นร่วมสมัยได้ขยายวงกว้างขึ้น ในหนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะที่ชื่อ คอนเทมโพรารี อาร์ติส (Contemporary Artists) เมื่อปี ค.ศ. 1977 ได้เปิดกว้างด้วยการรวบรวมศิลปินที่เสียชีวิตแล้วเข้าไปในหนังสือเพื่อให้เป็นความรู้ให้ผู้ที่อ่าน

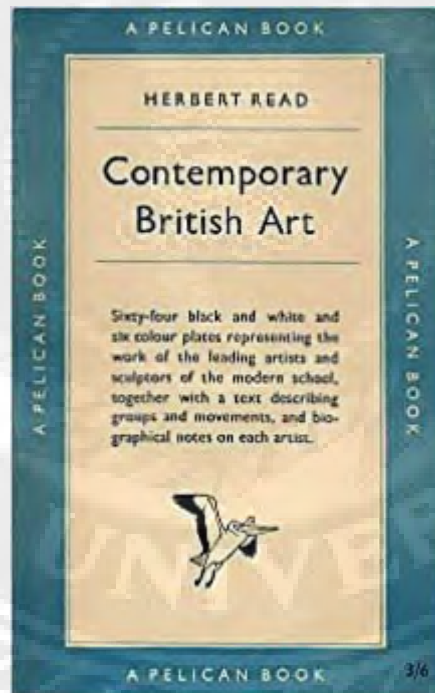
คอลิน เนย์เลอร์ (Colin Naylor) และ เจนิซีส พี-ออร์ริดจ์ (Genesis P-Orridge) บรรณาธิการเขียนในบทนำชี้แจงว่า “การรวมเอาศิลปินที่ตายไปแล้วขึ้นอยู่กับทอิทธิพลจากผลงานของพวกเขาที่มีต่อกระแสศิลปะที่กำลังดำเนินอยู่อย่างไรก็ตาม ไม่มีการรวมเอาศิลปินที่ตายก่อนปี ค.ศ.1930 (พ.ศ. 2473) อยู่ในหนังสือเล่มนี้” (Chilvers,1999: 138) ซิลเวอร์ แจกแจงต่อไปว่าในหนังสืออีกเล่ม อาร์ต สปีค (Art Speak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords) ฉบับปี ค.ศ. 1990 โดย โรเบิร์ต แอทคินส์ (Robert Atkins) ได้เสนอว่า ศิลปะร่วมสมัยควรจะครอบคลุมศิลปะในยุคตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา หนังสือ ยูโรเปียน คัลเจอร์: อะคอนเทมโพรารี คอมพานีเยน (European Culture: A Contemporary Companion) ปี ค.ศ. 1993 ที่มี

โจนาธาน ลอว์ (Jonathan Law) เป็นบรรณาธิการระบุว่าศิลปินที่ได้รับการรวบรวมไว้คือบุคคลที่มีผลงานปรากฏและประสบความสำเร็จตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 ในขณะที่ เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต (The Museum of Contemporary Art) ในลอสแอนเจลิสใช้ปี ค.ศ. 1940 เป็นจุดเริ่มต้น เดอะ มิวเซียม ออฟ คอนเทมโพรารี อาร์ต (The Museum of Contemporary Art) ในนิวยอร์ก เข้มงวดกับการกำหนดขอบเขตว่าต้องเป็นศิลปะที่ทำภายในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา พิพิธภัณฑน์นี้จึงไม่อาจมีงานสะสมถาวร เพราะผลงานจะหมดสถานะความเป็นร่วมสมัยไปอย่างรวดเร็ว (Chilvers,1999: 139) นอกจากนี้หนังสือและสถาบันศิลปะอื่นๆในตะวันตกต่างก็สรุปเรื่องการเริ่มต้นของศิลปะร่วมสมัยคล้ายๆกันนั่นคือยึดเอา ค.ศ. 1940 เป็นขอบเขตของจุดเริ่มศิลปะร่วมสมัย

(ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย” รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ : หน้า 152)

contemporary art society

ภาพที่ ก. โลโก้ของสถาบัน Contemporary art society



ภาพที่ ข. หนังสือ Contemporary British Art ของ Herbert Read

ที่อธิบายความหมายของศิลปะร่วมสมัย

1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกันตามสัดส่วน รูปร่าง รูปทรง ที่ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงานว่ามีการสื่อถึงเรื่องราววัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

1. สัดส่วนของภาพ (Proportion)
2. ความสมดุลของภาพ (Balance)
3. จังหวะของภาพ (Rhythm)
4. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
5. เอกภาพ (Unity)
6. ความขัดแย้ง (Contrast)
7. ความกลมกลืน (Harmony)

สิ่งต่างๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง-รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจาก ผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน 2 ประการ คือ

ทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น, สี, แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ (Art Composition)

ทางด้านเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกให้ผู้ชมได้ สัมผัสรับรู้โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปิน จะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้า องค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นๆ ก็ขาดความงามของ เรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้น การ จัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการคิด ประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้ เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือหน้าสนใจในงานนั้นๆ

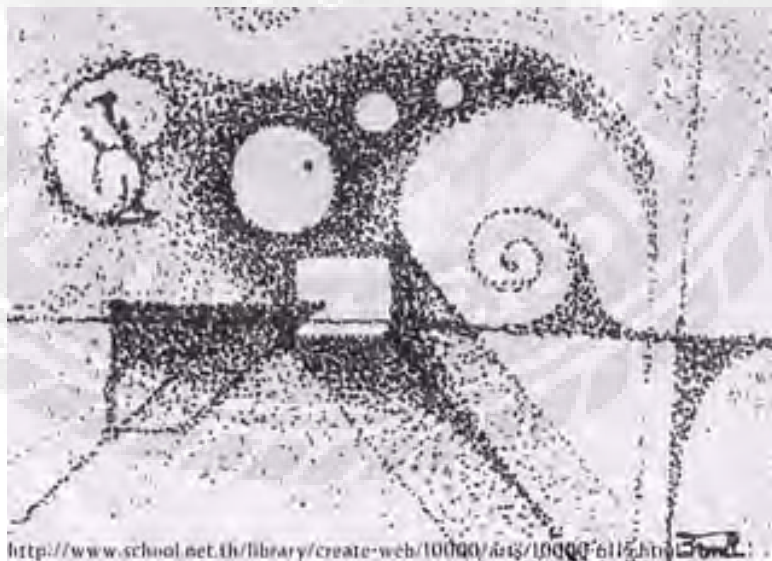
ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องสำหรับผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้ เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงาน

ออกแบบต่างๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน,การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรมต่างๆ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบอื่นๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสี่ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

1. จุด (Point, Dot)

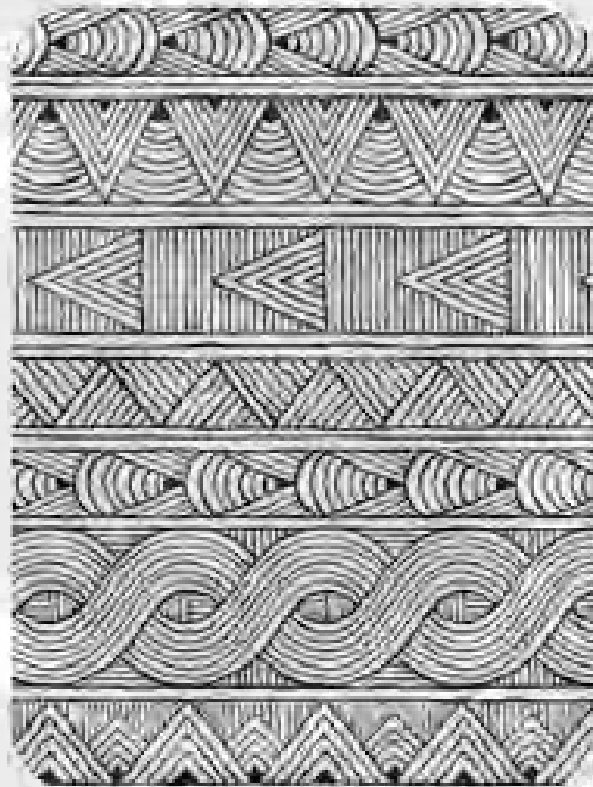
คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆกัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้า ลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่างมีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น



ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพที่ใช้รูปแบบการวาดโดยการจุดเส้นและน้ำหนก

2. เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เเฉียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้น ขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงาน ศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรง ต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสอง ชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

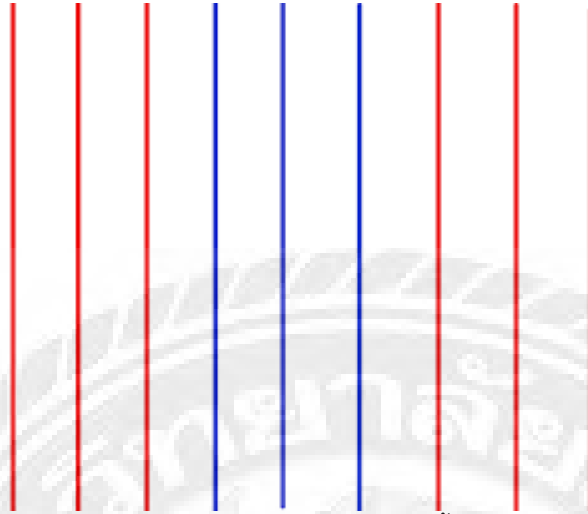


ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพเขียนโดยใช้รูปแบบของเส้น

ลักษณะของเส้น

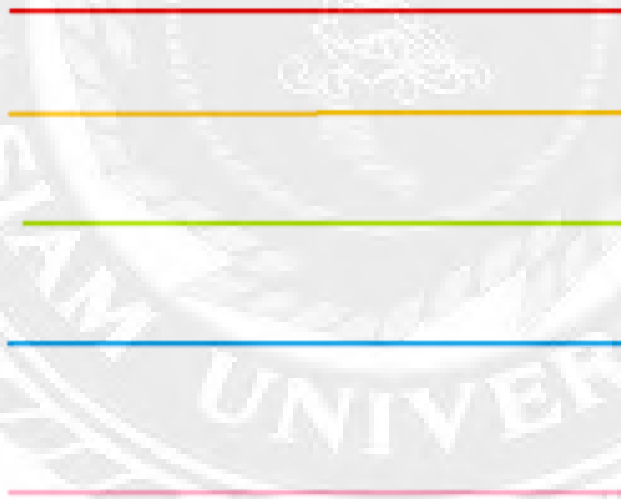
เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน ลักษณะของเส้นในรูปแบบ ต่างๆ มีดังนี้

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง



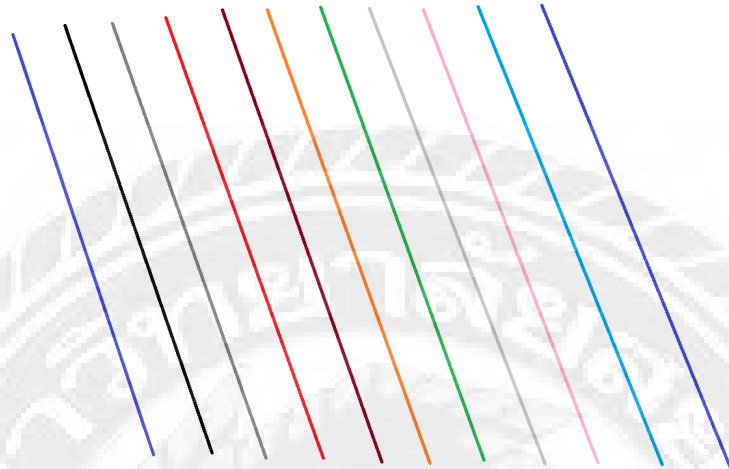
ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพเส้นตั้ง หรือเส้นตั้ง

2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



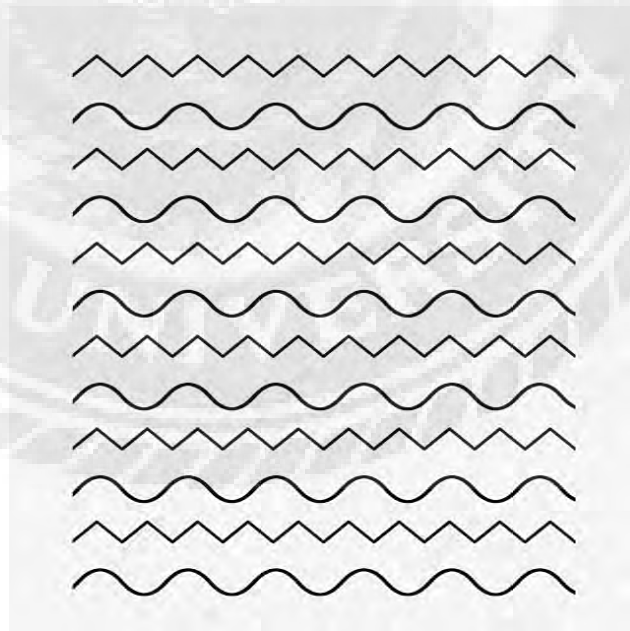
ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพเส้นนอน

3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



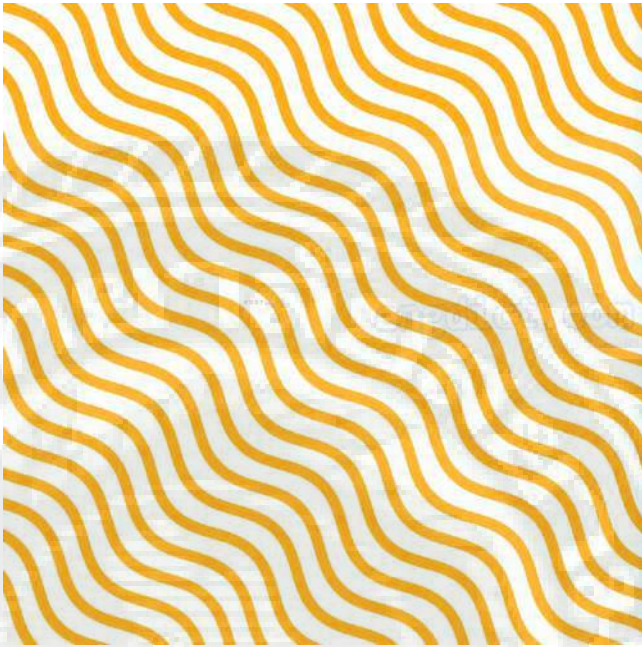
ภาพที่ 3. ตัวอย่างภาพเส้นเฉียง หรือเส้นทแยงมุม

4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซกแบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมีระเบียบ
ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง



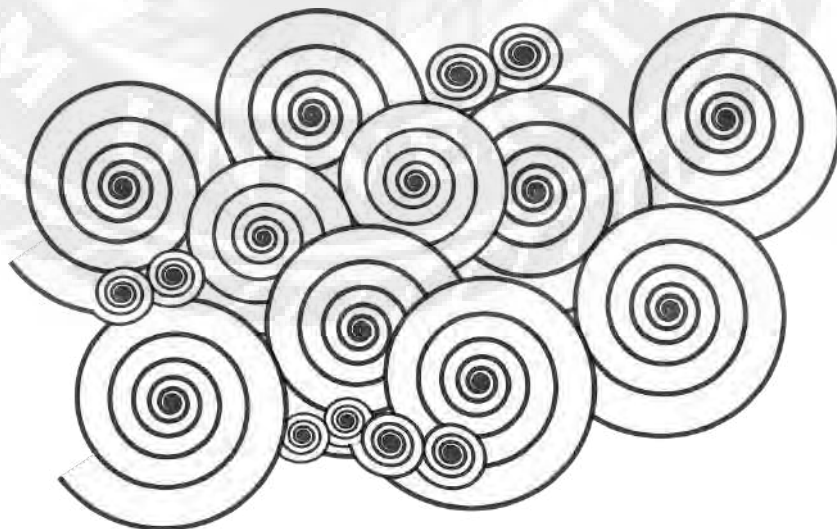
ภาพที่ 4. ตัวอย่างภาพเส้นหยัก หรือเส้นซิกแซกแบบฟันปลา

5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล



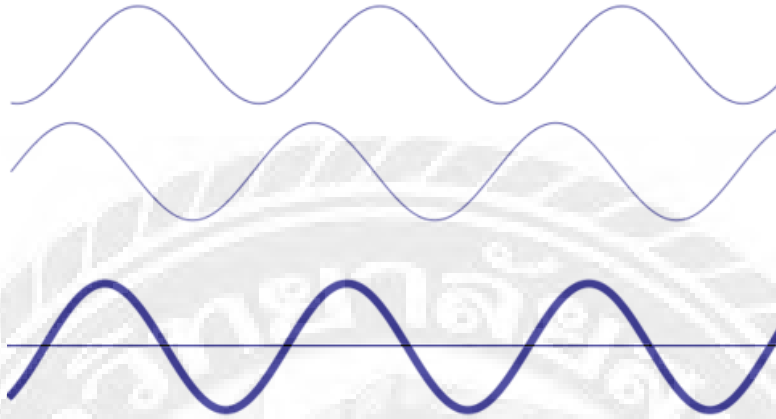
ภาพที่ 5. ตัวอย่างภาพ เส้นโค้ง

6. เส้นโค้งแบบกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้า มองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



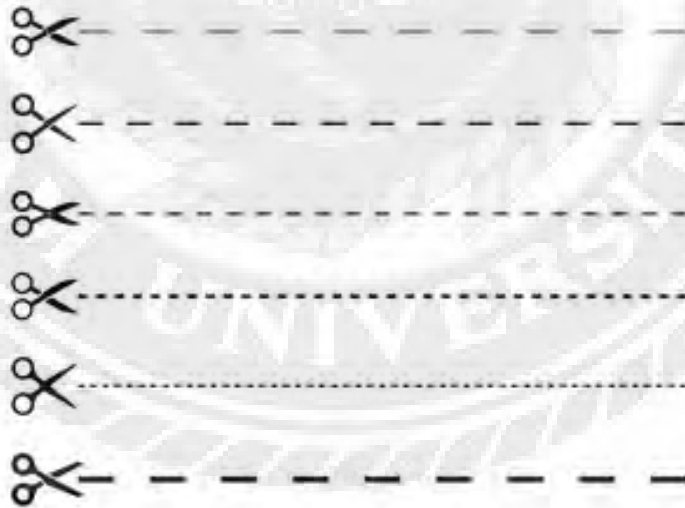
ภาพที่ 6. ตัวอย่างภาพเส้นโค้งกันหอย

7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 7. ตัวอย่างภาพเส้นโค้งวงแคบ

8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 8. ตัวอย่างเส้นประ

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็น รูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็น รูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

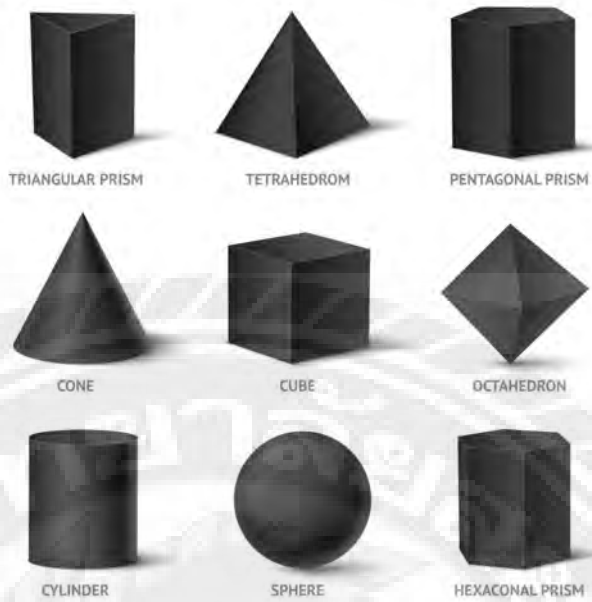
รูปร่าง คือ พื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ
รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความ
ชัดเจน และสมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

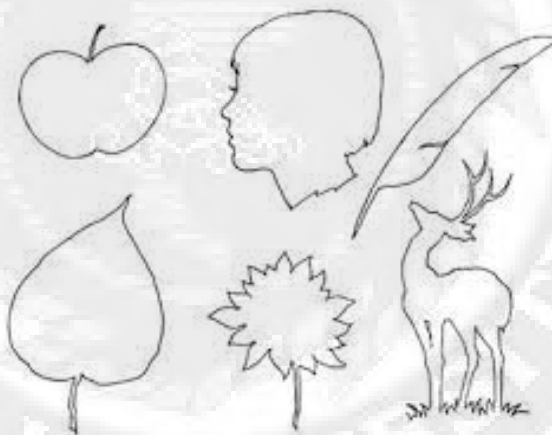
รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ
คำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูป
เรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูป
เรขาคณิตให้เข้าใจองค์แท้เสียก่อน(ภาพที่ ก.)

รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาตินำรูปทรงที่มีอยู่ตาม
ธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่างๆ , สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็น
แม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วน
ผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตึกตาคหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา
 เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น
เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้
เปลี่ยนแปลงมากนัก(ภาพที่ ข.)

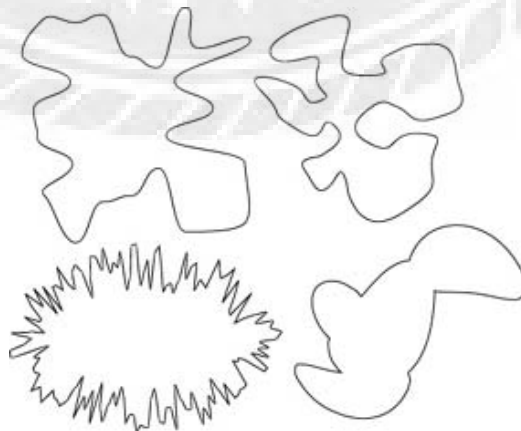
รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
ลื่นไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูป
เรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม(ภาพ
ที่ ค.)



ภาพที่ ก. ตัวอย่างภาพรูปทรงเลขาคณิต



ภาพที่ ข. ตัวอย่างภาพรูปทรงธรรมชาติ



ภาพที่ ค. ตัวอย่างภาพรูปทรงอิสระ

1.3 การออกแบบคาแรคเตอร์

1.3.1 การสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละครประกอบด้วย

ส่วนที่1 เรื่องราว (Story) เป็นแนวคิดที่ใช้กำกับในออกแบบตัวละคร เรื่องราวช่วยกำหนดพื้นที่ให้กับตัวละคร บอกช่วงเวลา อีกนัยหนึ่งคือช่วยสร้างโลกให้โลกตัวละคร เรื่องราวช่วยกำหนดประเภทของงานออกแบบตัวละครที่น่าเสนอ เช่น ตลกขบขัน สยองขวัญ บางกรณียังช่วยกำหนดการแสดงของตัวละคร

ส่วนที่2 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ข้อมูลตัวละครประกอบไปด้วย

1 ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น สีผิว ส่วนสูง เพศ

2 ลักษณะนิสัยบุคลิกภาพ

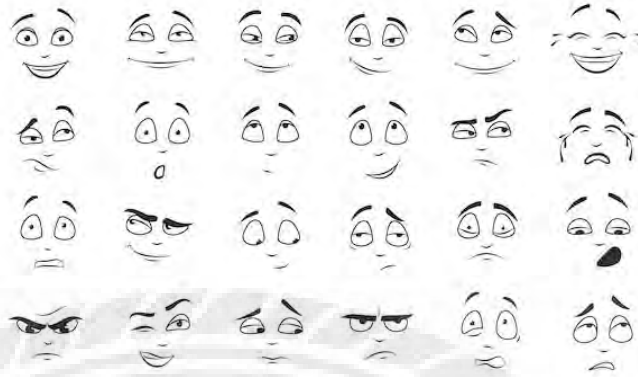
ส่วนที่3 ต้นแบบตัวละคร (Archetypes) ผู้วิจัยนำต้นแบบบุคลิกที่สังเคราะห์จากงานวิจัยของ แคโรล เอส เพียร์สัน เพื่อใช้ในการสร้างตัวละคร

ส่วนที่4 รูปแบบของตัวละคร หมายถึง รูปแบบทางลักษณะกายภาพของตัวละคร เช่น สมจริง(Realistic) กึ่งสมจริง (Semi-Realistic) สไตล์ไลซ์ (Stylized) งานวิจัยนี้เจาะจงเฉพาะตัวละครในรูปแบบสไตล์ไลซ์ ซึ่งไม่เน้นลอกเลียนความสมจริงในธรรมชาติ แต่ตัดทอนรูปทรงผ่านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบให้มีรูปแบบเฉพาะตัวได้หลากหลายระดับ ตั้งแต่งานที่ตัวละครมีส่วนกึ่งสมส่วน

1.3.2 การแสดงออกของตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครแนวภาพประกอบ การแสดงออกของตัวละครเป็นช่องทางในการนำเสนอบุคลิก ความเป็นตัวละครด้วยท่าทางและสีหน้าผ่านภาพนิ่งภาพเดียว ผู้วิจัยสร้างความสำคัญจากเรื่องราว ข้อมูล หรือต้นแบบ

- 1) แสดงออกผ่านทางสีหน้า (Facial Expression) แม้จัดว่าเป็นรองภาษากาย แต่เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารอารมณ์ของเราเช่น มีความสุขยิ้มแย้ม ไม่พอใจจะเบาะปาก



รูปภาพที่ 1.3.2 ข้อ 1) ตัวอย่างภาพการแสดงออกผ่านทางสีหน้า

2) แสดงออกผ่านทางกาย (Body Gesture) ภาษาภายในมีความสำคัญยิ่งในการแสดงบุคลิก ความรู้สึกตัวละครเพราะผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้ในภาพรวม เช่น หากตัวละครมีความมั่นใจจะออกผายไหล่ผึ่ง หากเหนื่อยล้าท้อแท้ จะไหล่ตก หลังค่อม รวมถึงอากัปกริยาของมือ (Hand Gesture) ที่สามารถใช้แสดงออกถึงจริตของตัวละคร เช่น การพายมือของสตรี การพายมือของตัวละครผู้มีอำนาจ เป็นต้น



รูปที่ 1.3.2 ข้อ 2) ตัวอย่างท่าทางต่างๆ

1.4 หลักการทฤษฎีสี

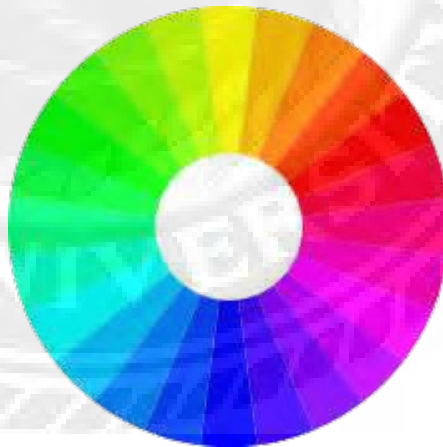
สี(COLOUR) หมายถึง ลักษณะของแสงที่กระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือ มีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมี่ความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีส่นแตกต่างกันมากมาย

คำจำกัดความของสี

- 1) แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
- 2) แม่สีที่เป็นวัตถุ ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
- 3) สีที่เกิดจากการผสมสีของแม่สี

คุณลักษณะของสี

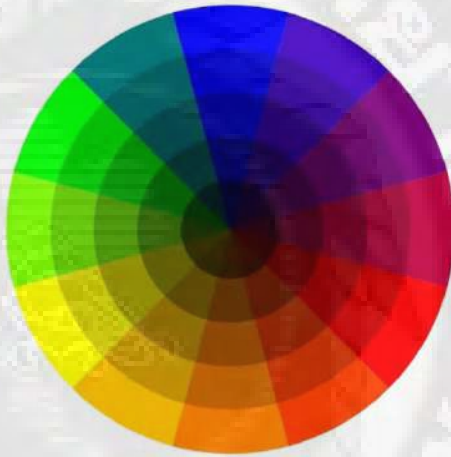
- 1) สีแท้(HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม สีแท้มี แดง เหลืองน้ำเงิน
- 2) สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแทนที่ผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา
- 3) สีแก่(SHADE) ใช้เรียกสีแทนที่ผสมด้วยสีดำ เช่น น้ำตาล



ภาพที่ 1) ตัวอย่างภาพสีแท้ HUE



ภาพที่ 2) ตัวอย่างภาพสีอ่อนหรือสีจาง TINT



ภาพที่ 3) ตัวอย่างภาพสีเข้ม SHADE

1. แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีมากมาย แหล่งกำเนิดชีวิตของสีและวิธีผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีนั่นเอง และแม่สีมีอยู่ 2 ชนิดคือ

แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านทางแก้วปริซึม มี 3 สีคือสีแดง เหลือง น้ำเงิน อยู่ในรูปของรังสี

แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง

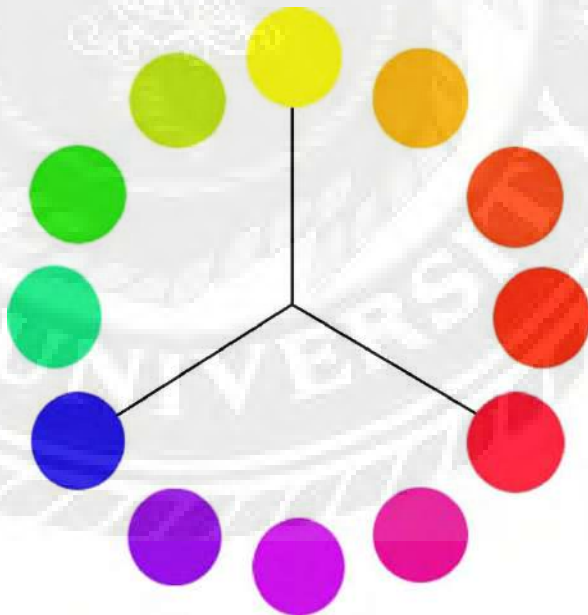


ภาพที่ 1. ตัวอย่างภาพแม่สี

2. วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สำน้าเงิน

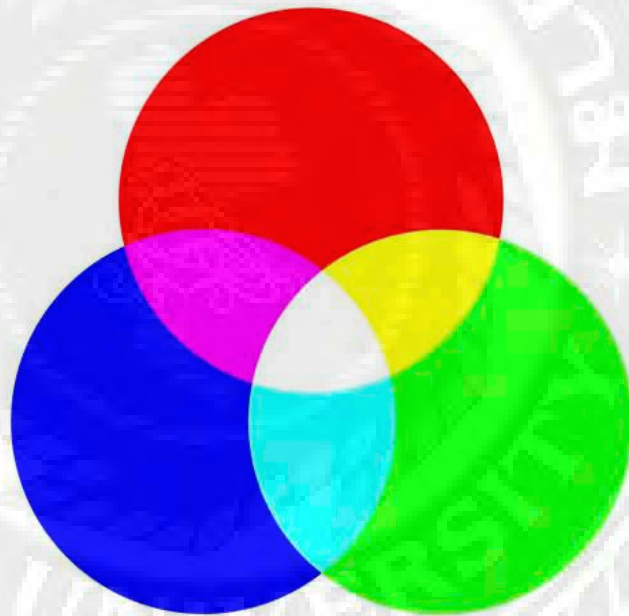
สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดงผสมสีเหลือง, สีแดงผสมกับสำ้าเงิน ได้สีม่วง , สีเหลืองผสมกับสำ้าเงินได้สีเขียว



ภาพที่ 2. ตัวอย่างภาพวงจรสี

3. ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียก สเปกตรัม(Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่ยาวตามมองเห็นได้ 7 สีคือ แดง แสด สามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงสุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วงและต่ำกว่าสีแดงนั้นสายตาคมมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue)และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจือดำ สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราสามารถนำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพ วิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



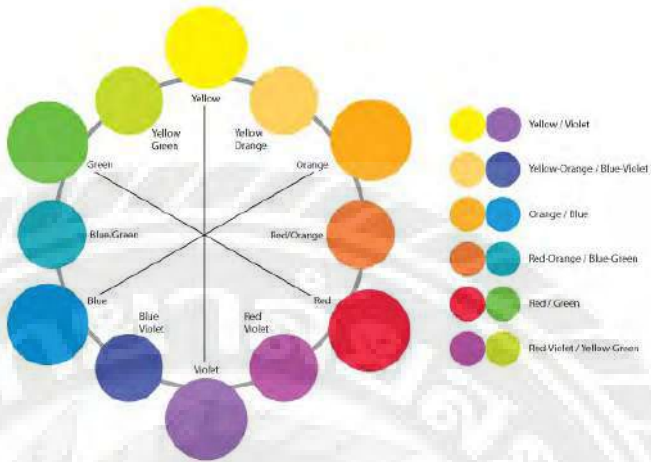
ภาพที่ 3. ตัวอย่างภาพ ระบบสีRGB

4. สีคู่ตรงข้าม

สีคู่ตรงข้ามหรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสิ่งที่มีค่าความเข้มข้นของสี ตัดกันอย่างรุนแรงในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้รวมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

- 1) มีพื้นที่ของสีหนึ่งมากผสมสีอื่นๆ ลงไปสีที่ได้สีหนึ่งหรือทั้งสองสี

2) ผสมสีตรงข้ามลงไปทั้งสองสี



ภาพที่ 4. ตัวอย่างภาพ สีคู่ตรงข้าม

5. สีกลาง

สีที่เข้าได้ทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือสีน้ำตาล กับสีเทา สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสม เข้าจะกลายเป็นสีน้ำตาล

โทนกลาง



ภาพที่ 5. ตัวอย่างภาพ สีกลาง

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

จากการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลของผู้จัดทำ พบว่าการออกแบบภาพประกอบขึ้นนี้ต้องอาศัยการศึกษาวัฒนธรรมประเพณีต่างๆของประเทศญี่ปุ่นเพื่อให้ผู้จัดทำสามารถรับรู้ และเข้าใจความเป็นอยู่และชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น ซึ่งมีความละเอียดมาก จึงทำการศึกษาข้อมูลจากสื่อต่างๆ เพื่อจะทำให้ผลงานภาพประกอบสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่อง ธรรมชาติ บรรยากาศ ที่สามารถเข้าถึงประเทศญี่ปุ่นได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางผู้จัดทำได้การศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาความหมายและความเป็นมาของนิทานพื้นบ้านประเทศญี่ปุ่น
2. ศึกษาความหมายและความเป็นมาการ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้ของประเทศญี่ปุ่น
3. หาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบงานศิลปะกับวัฒนธรรมต่างๆของประเทศญี่ปุ่น
4. รวบรวมข้อมูล
 - 4.1 รวบรวมข้อมูลและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น
 - 4.2 เลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง Issun Boushi ศึกษาเนื้อเรื่องและความหมาย
 - 4.3 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการ์ด Hanafuda หรือ การ์ดดอกไม้ ประเทศญี่ปุ่น
5. ออกแบบภาพประกอบของนิทาน
6. สร้างตัวอย่างแบบจำลองของผลงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ออกแบบและพัฒนา

1. ผู้จัดทำได้สังเกตเห็นว่านิทานหรือเรื่องเล่าต่างในรูปแบบเดิมก็มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจและข้อคิดที่ดีอยู่มาก แต่รูปแบบของสื่อเหล่านั้นมีความเก่าและเข้าถึงได้ยาก ผู้จัดทำจึงต้องการสร้างนิทานหรือเรื่องเล่าของประเทศญี่ปุ่น ในรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยและการเล่าเรื่องโดยอาศัยคอนเซ็ปของการ์ดฮานะฟูตะหรือการ์ดดอกไม้ ซึ่งเป็นเกมส์การละเล่นของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งรูปแบบของการ์ดฮานะฟูตะนั้นมีการเรียงภาพเป็นภาพของดอกไม้และต้นไม้ประจำเดือนต่างๆของประเทศญี่ปุ่น ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะทำภาพประกอบที่มีการเล่าเรื่องเป็นเดือนต่างๆและสามารถเข้าถึง ต้นไม้ ดอกไม้ ฤดู

ในแต่ละเดือนของประเทศญี่ปุ่นให้มีความสัมพันธ์กับตัวนิทาน

2. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งอ้างอิง

2.1 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ การ์ด Hanafuda ความเป็นมาและความหมาย

2.1.1 <https://www.namaeconverter.com/hanafuda>

2.1.2 <https://hmong.in.th/wiki/Hanafuda>

2.1.3 <https://www.daco-thai.com/hanafuda-flower-cards/>

2.2 รวบรวมข้อมูลเนื้อเรื่องและประวัติความเป็นมาของนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นเรื่อง Issun Boushi

2.2.1 หนังสือ Issun Boshi (one-inch Boy): A Japanese Folktale

2.2.2 <https://hmong.in.th/wiki/Issun-b%20%8Dshi>

3. ออกแบบผลงาน

3.1 กำหนดฉากต่างๆของเนื้อเรื่อง ให้อยู่ในคอนเซป Hanafuda ในแต่ละเดือน

3.1.1 ภาพที่ 1 เป็นตากับยายกำลังนั่งขอพรเพื่อขอลูกชาย

3.1.2 ภาพที่ 2 เป็นภาพตากับยายที่ได้พรและได้เด็กผู้ชายหนึ่งคนมาเลี้ยงดู

3.1.3 ภาพที่ 3 เป็นภาพตากับยายที่เลี้ยงดูและใช้ชีวิตร่วมกับเด็กชาย

3.1.4 ภาพที่ 4 เป็นภาพเด็กชายที่เริ่มออกเดินทาง

3.1.5 ภาพที่ 5-6 เป็นภาพการผจญภัยของเด็กชาย

3.1.6 ภาพที่ 7 เป็นภาพเด็กชายที่ได้พบกับเจ้าเมือง

3.1.7 ภาพที่ 8 เป็นภาพเด็กชายที่ออกเดินทางเข้าเมือง

3.1.8 ภาพที่ 9 เป็นภาพเด็กชายที่เข้ามาทำงานกับและได้ร่วมสังสรรค์กับเจ้าเมือง

3.1.9 ภาพที่ 10 เป็นภาพเจ้าเมืองได้ให้ตำแหน่งในการดูแลและปกป้องเจ้าหญิงกับเด็กชาย

3.1.10 ภาพที่ 11 เป็นภาพเจ้าเมือง เจ้าหญิง และเด็กชาย ได้พบกับยักษ์และเด็กชายถูกยักษ์กินเข้าไป

3.1.11 ภาพที่ 12 เป็นภาพที่เด็กชายได้สามารถเอาชนะยักษ์ และออกมาจากห้อง ด้วยความที่สามารถฆ่ายักษ์ได้ จึงได้รับพรทำให้เด็กชายตัวใหญ่ขึ้น และได้แต่งงานกับเจ้าหญิง อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

3.2 ออกแบบคาแรคเตอร์ มีการออกแบบให้เป็นรูปแบบสตรีทอาร์ตเป็นหลัก



ภาพที่ 3.2.1 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร คุณตา



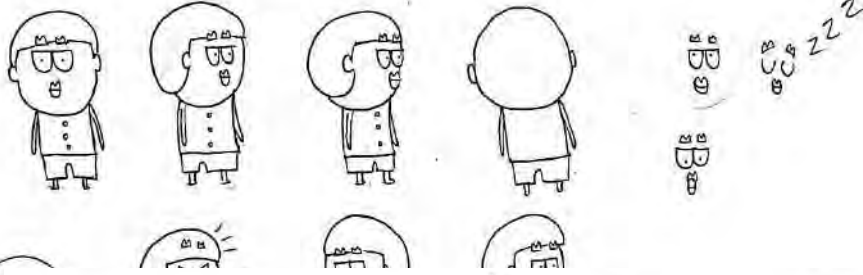
ภาพที่ 3.2.2 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร คุณยาย



ภาพที่ 3.2.3 ออกแบบคาแรคเตอร์ครั้งที่ 1 ตัวละคร เด็กชาย

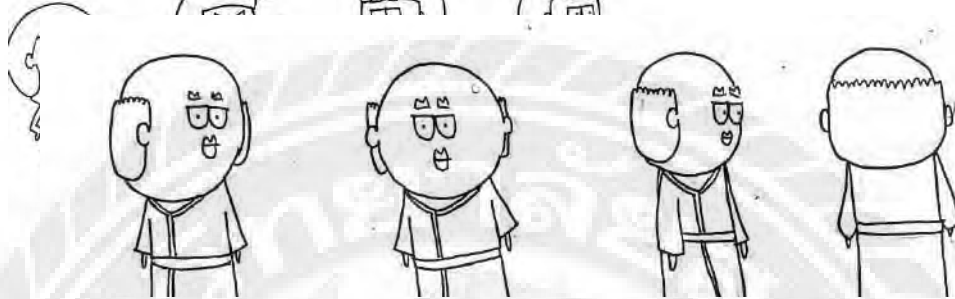
และได้ทำการแก้ไข และออกแบบใหม่ให้มีความทะล้น ตก และขบขัน เพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้นโดยยังคงกลิ่นอายของสตรีทอาร์ทไว้ (ภาพที่ 3.2.4, 3.2.5, 3.2.6)

ภาพที่ 3.2.4
คาแรคเตอร์
ละคร

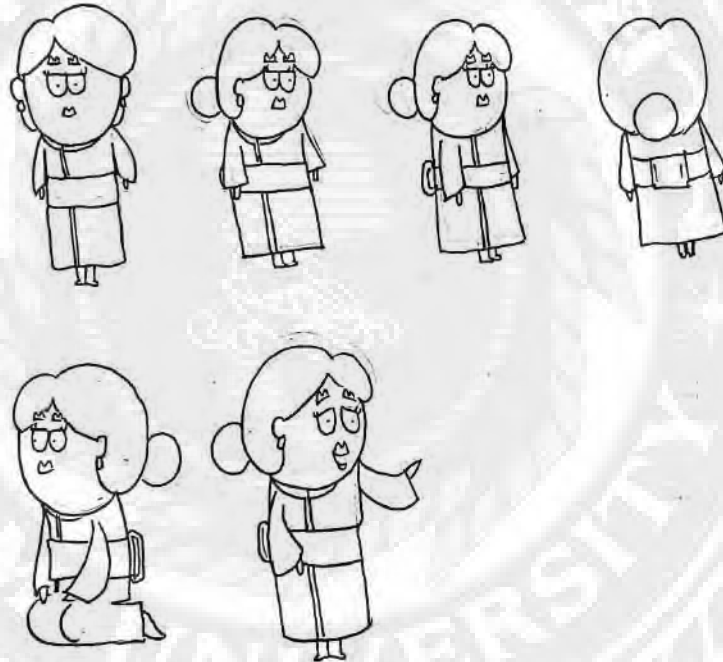


ออกแบบ
ครั้งที่ 2 ตัว
เด็กชาย

ภาพที่ 3.2.5
ออกแบบ
คาแรคเตอร์
ครั้งที่ 2 ตัว
ละคร คุณตา

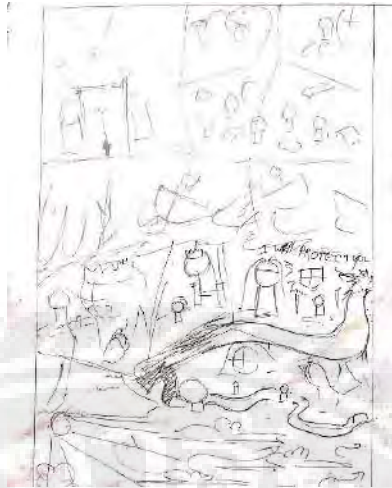


ภาพที่ 3.2.6
ออกแบบ
คาแรคเตอร์
ครั้งที่ 2 ตัว
ละคร คุณยาย



CS Scanned with CamScanner

3.3 เป็นขั้นตอนการสเก็ชภาพ ออกแบบ และแก้ไขภาพ แนวตั้งและแนวนอนประกอบในแต่ละเดือนให้มีความสัมพันธ์กับคอนเซ็ปต์ Hanafuda เดือน ฤดู และเนื้อเรื่อง ครั้งที่ 1แนวตั้ง โดยใช้แนวคิดของการออกแบบสตรีทอาร์ท



ภาพที่ 3.3.1 เลือกรูปแบบเป็นแนวตั้ง



UNIVERSITY



ภาพที่ 3.3.2 แก้วและออกแบบเป็นแนวนอน

3.4 ออกแบบและแก้วจากคณะกรรมการ ให้เปลี่ยนรูปแบบเป็นแนวนอนยาวเรียงต่อกัน 12 ภาพ การ
แก้วครั้งที่ 1



scene 1



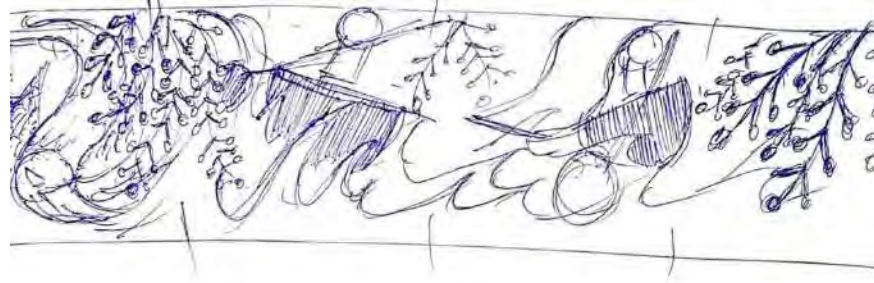
ภาพที่ 3.4.3. แก้วไขและออกแบบภาพที่ 1 ครั้งที่ 1



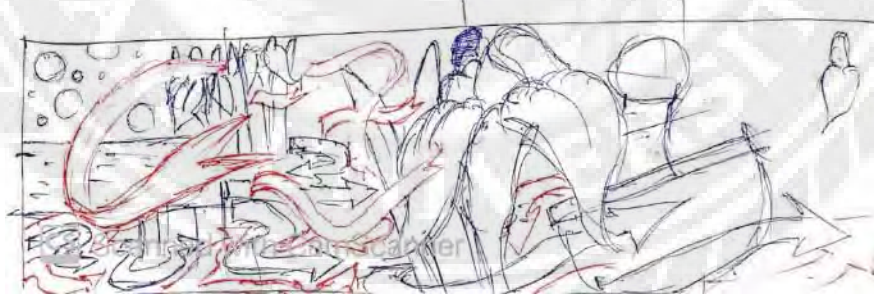
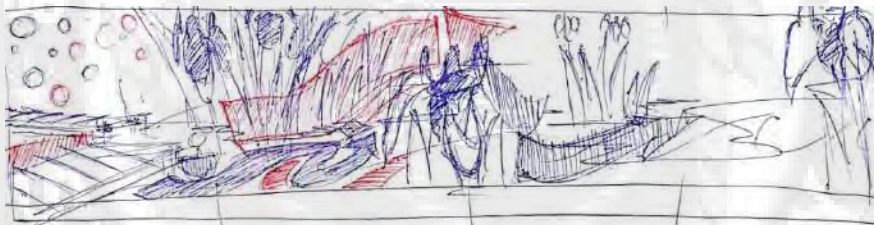
ภาพที่ 3.4.4 แก้วไขและออกแบบภาพที่ 2 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.5 แก้วไขและออกแบบภาพที่ 3 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.6 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 4 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.7 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 5 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.8 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 6 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.9 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 7 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.10 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 8 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.4.11 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 9 ครั้งที่ 1

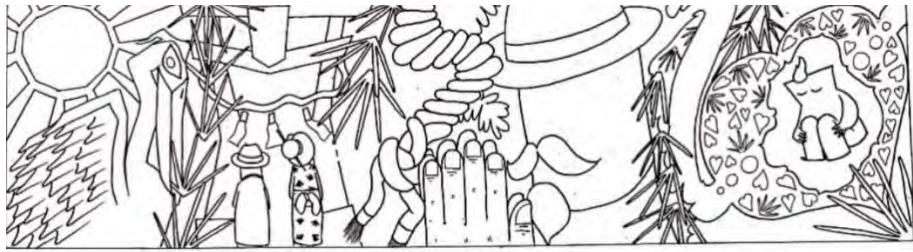


ภาพที่ 3.4.11 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 10 ครั้งที่ 1

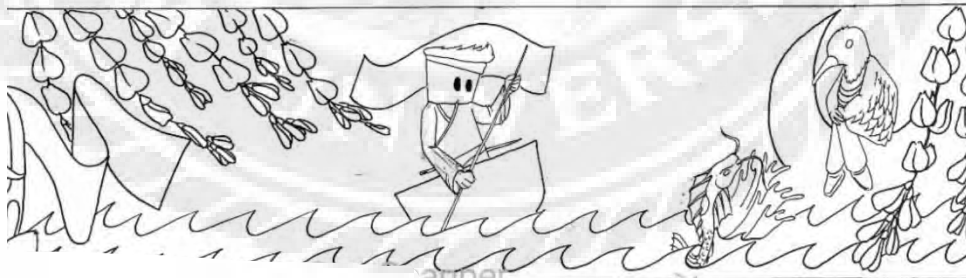


ภาพที่ 3.4.8 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 7 ครั้งที่ 1

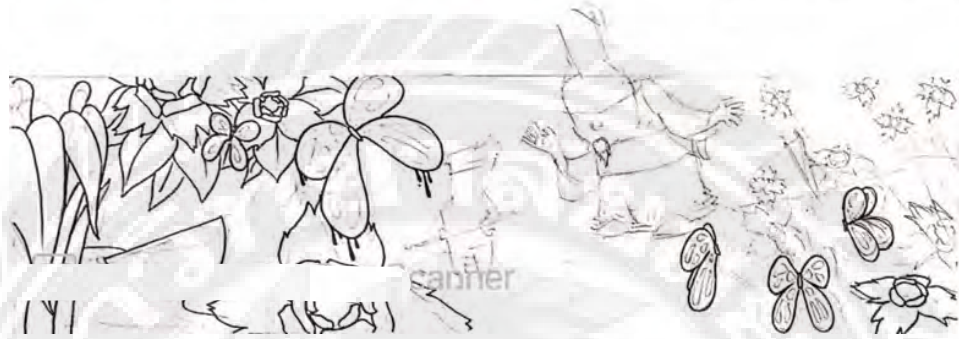
3.5 ออกแบบและแก้วไขจากคณะกรรมการ ให้ออกแบบและตัดเส้นให้มีกลิ่นอายความเป็นญี่ปุ่นมากขึ้น และทำให้ภาพดูและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.5.1 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 1-2 ครั้งที่ 1

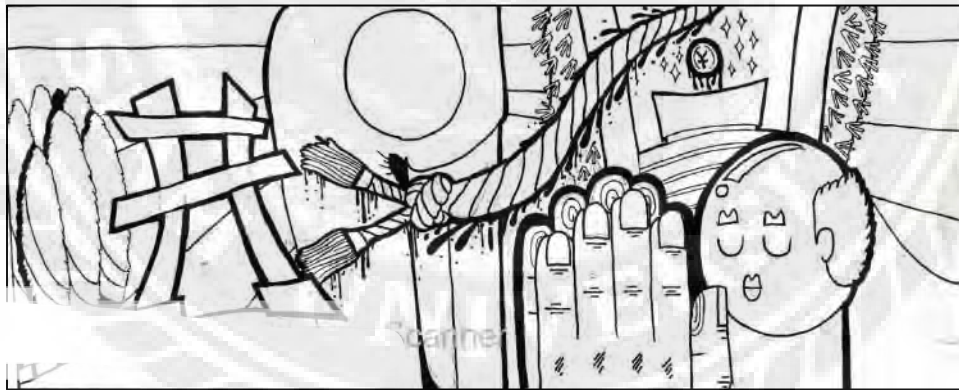


ภาพที่ 3.5.2 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 3-4 ครั้งที่ 1

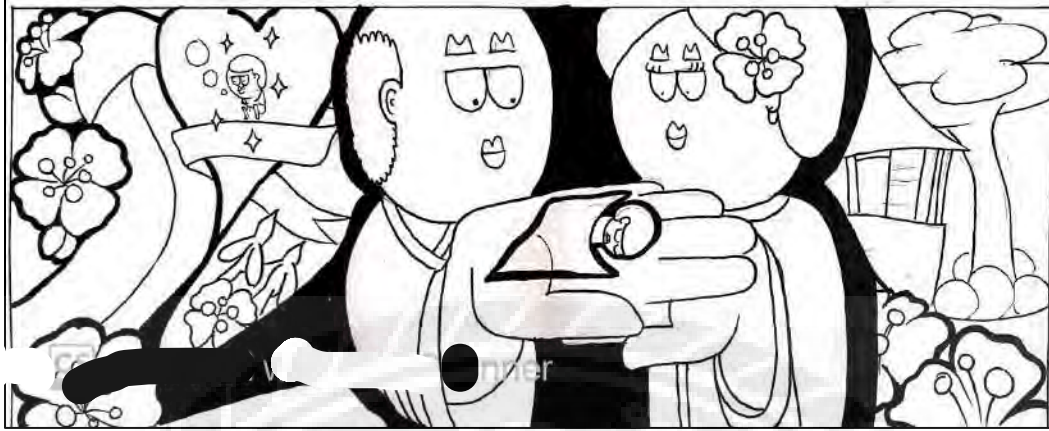


ภาพที่ 3.5.3 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 5-6 ครั้งที่ 2

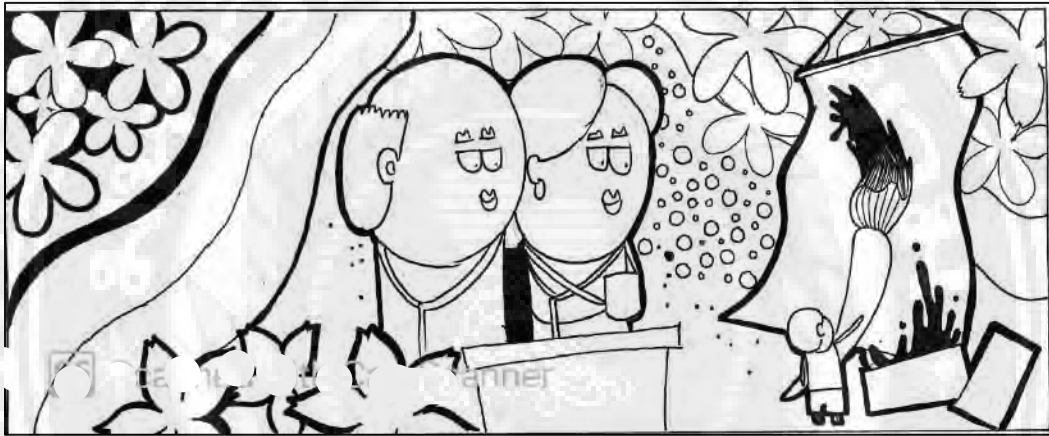
3.6 แก้วไขงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการและเริ่มตัดเส้น ออกแบบทั้ง 12 ภาพใหม่เนื่องจาก ภาพมองยากเกินไป และไม่สามารถสื่อถึงเนื้อเรื่องได้ ได้ออกแบบใหม่ เป็นแนวภาพประกอบ ที่มีกลิ่นอายความเป็นสตรีทอาร์ทอยู่ ครั้งที่ 2



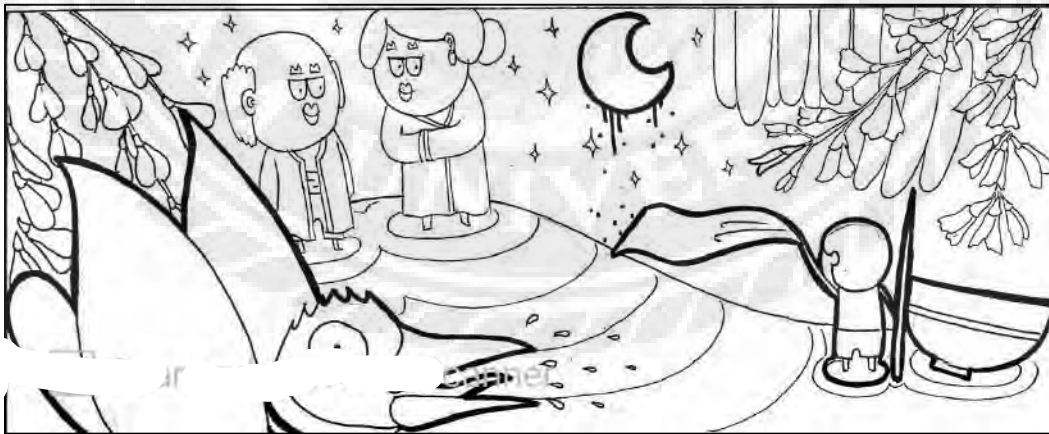
ภาพที่ 3.6.1 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 1 ครั้งที่ 2



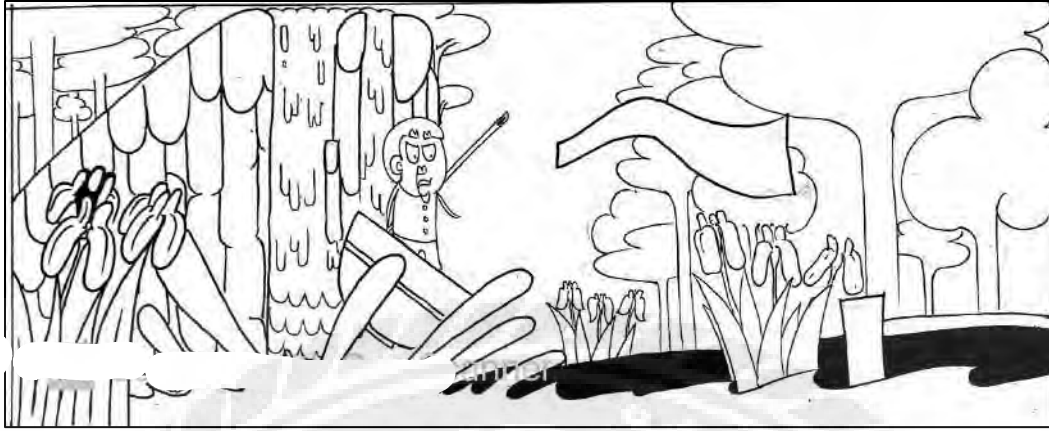
ภาพที่ 3.6.2 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 2 ครั้งที่ 2



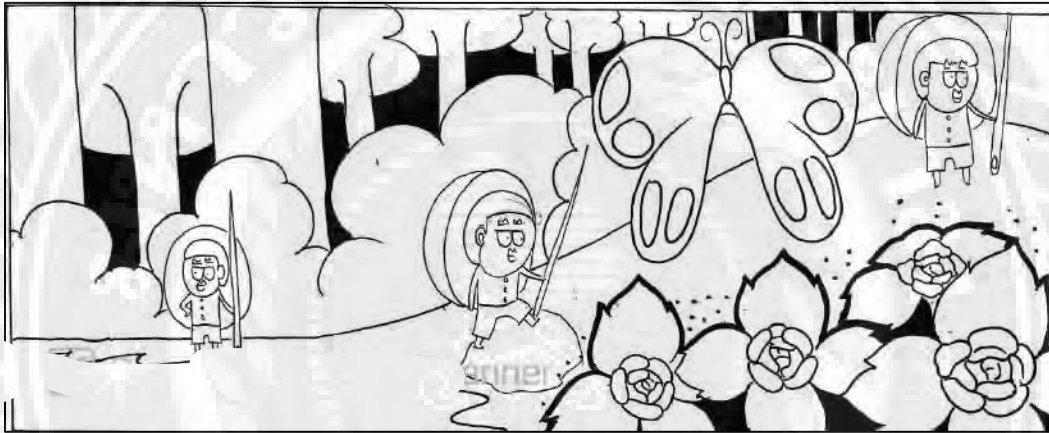
ภาพที่ 3.6.3 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 3 ครั้งที่ 2



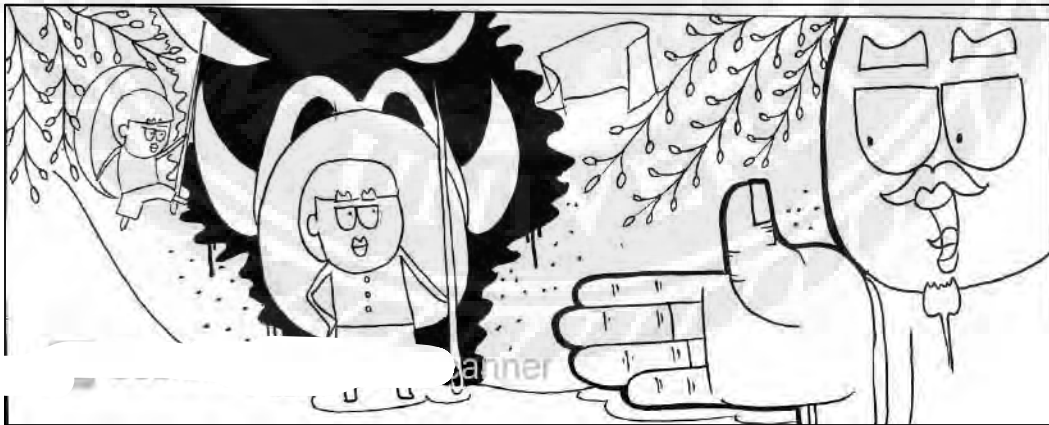
ภาพที่ 3.6.7 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 4 ครั้งที่ 2



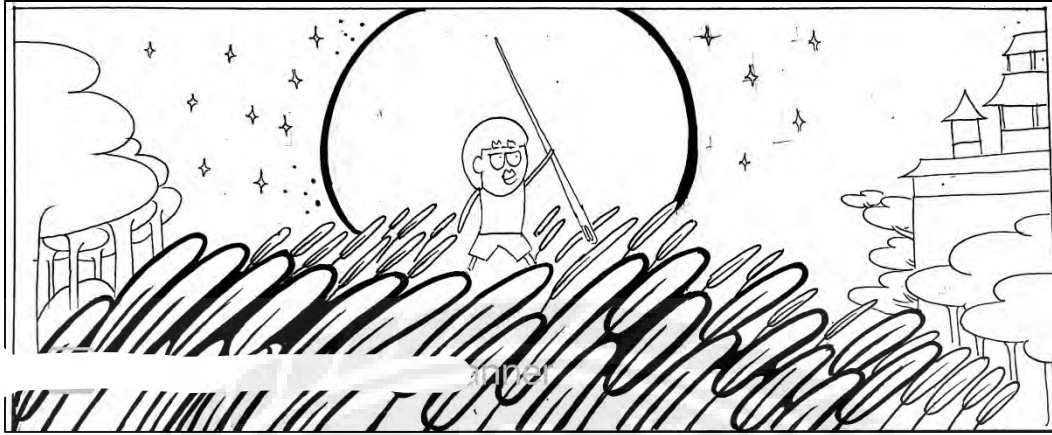
ภาพที่ 3.6.8 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 5 ครั้งที่ 2



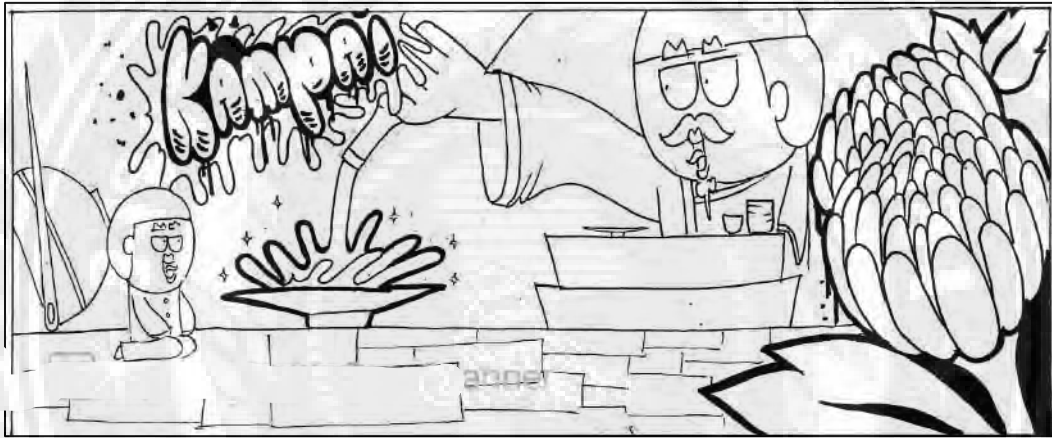
ภาพที่ 3.6.9 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 6 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.6.10 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 7 ครั้งที่ 2



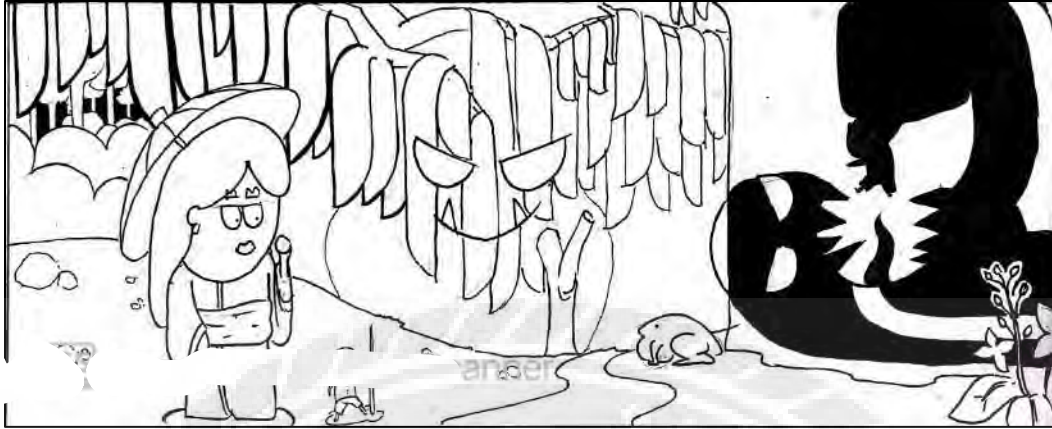
ภาพที่ 3.6.11 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 8 ครั้งที่ 2



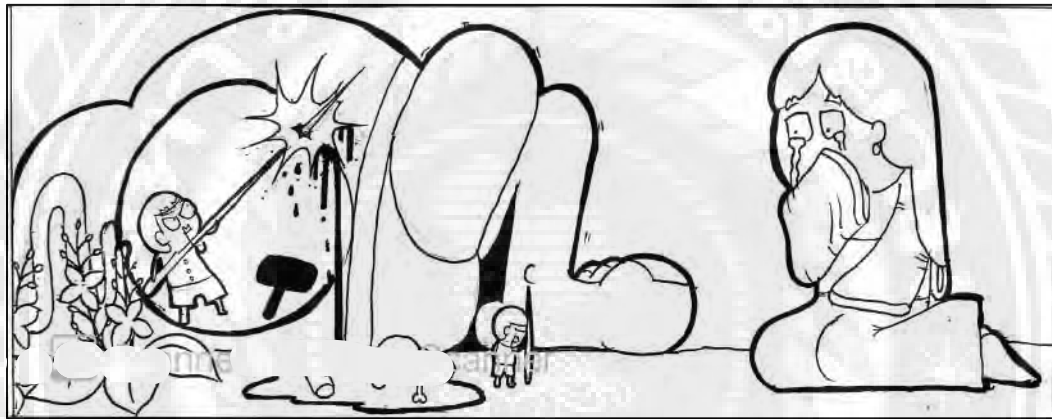
ภาพที่ 3.6.12 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 9 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.6.13 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 10 ครั้งที่ 2

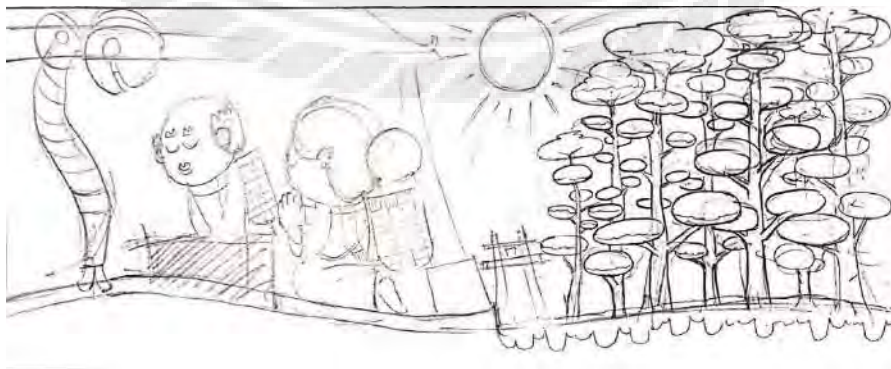


ภาพที่ 3.6.14 แก้ไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 11 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.6.15 แก้ไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 12 ครั้งที่ 2

3.7 ออกแบบและแก้ไขจากคณะกรรมการ ให้ออกแบบภาพให้เป็น 2 มิติมากยิ่งขึ้น การแก้ไขครั้งที่ 2 โดยออกแบบให้ทั้ง 12 ภาพ เป็นการเล่าเรื่องต่อกันโดยใช้ภาพ บรรยากาศ ดอกไม้ และลักษณะท่าทางตัวละคร



ภาพที่ 3.7.1 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 1 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.2 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 2 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.3 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 3 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.4 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 4 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.5 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 5 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.6 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 6 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.7 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 7 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.8 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 8 ครั้งที่ 2



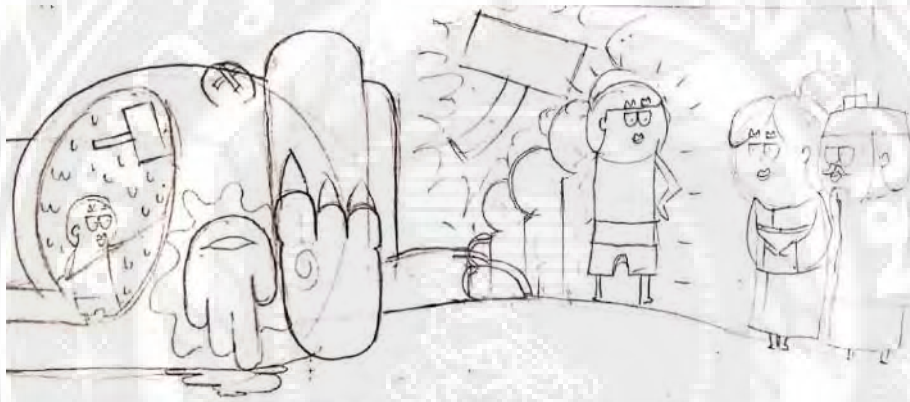
ภาพที่ 3.7.9 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 9 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.10 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 10 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.11 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 11 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.7.12 แก้วไขและออกแบบ ภาพที่ 12 ครั้งที่ 2

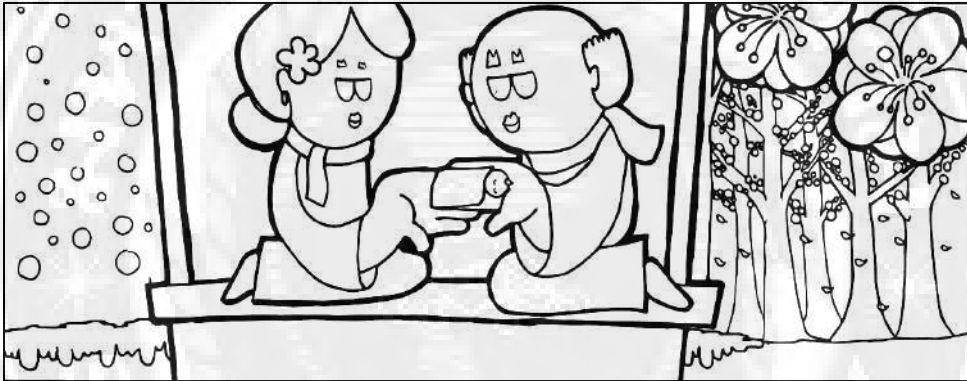
3.8 แก้วไขงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการและเริ่มตัดเส้น โดยการตัดเส้นนั้นได้เลือกใช้เส้นที่มีความหนาบางแตกต่างกันไป ตามระยะของภาพเพื่อให้ภาพเกิดความมีมิติมากยิ่งขึ้น ตัดเส้นครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.1 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 1 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.2 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 2 ครั้งที่ 3



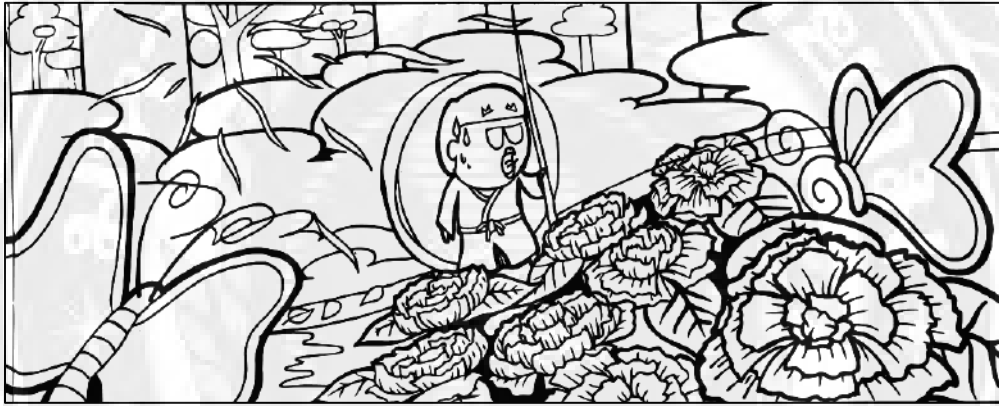
ภาพที่ 3.7.3 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 3 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.4 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 4 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.5 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 5 ครั้งที่ 3



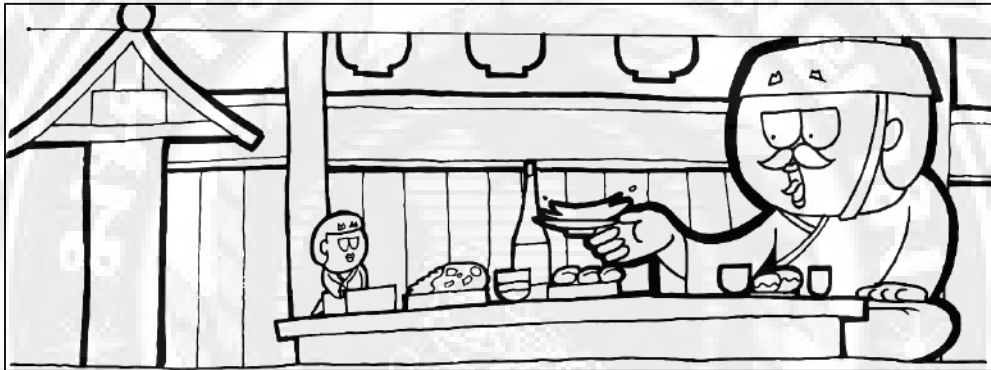
ภาพที่ 3.7.6 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 6 ครั้งที่ 3



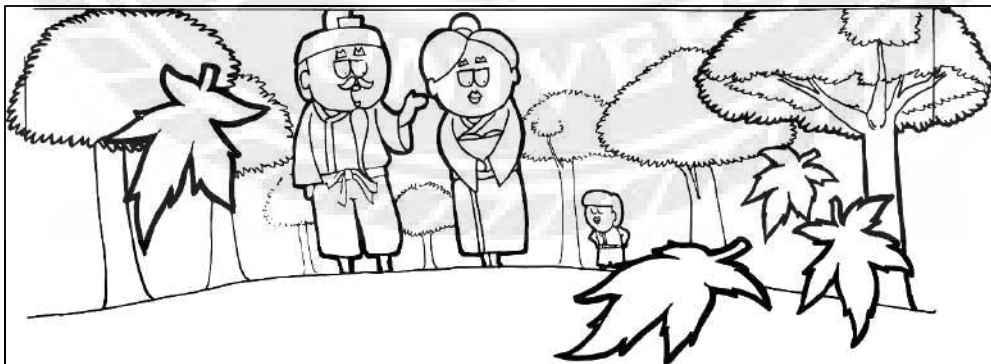
ภาพที่ 3.7.7 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 7 ครั้งที่ 3



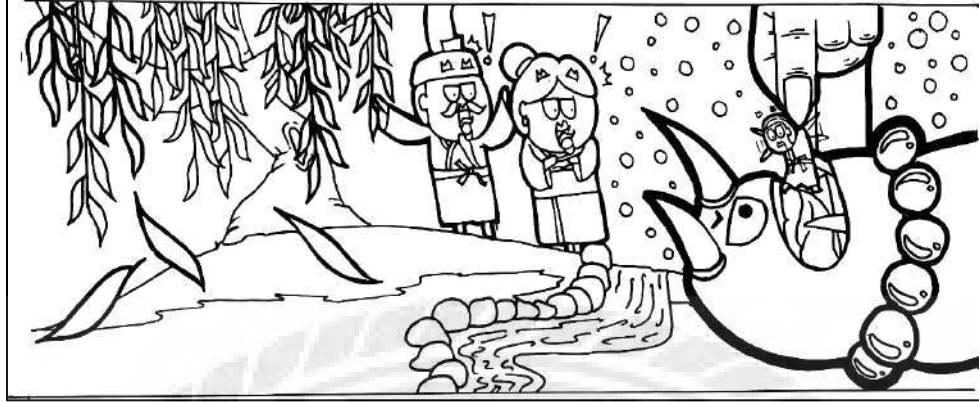
ภาพที่ 3.7.8 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 8 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.8 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 9 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.9 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 10 ครั้งที่ 3



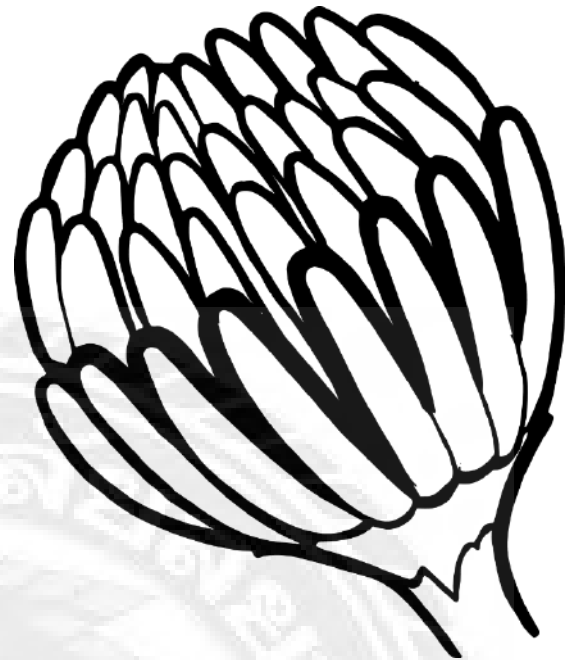
ภาพที่ 3.7.10 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 11 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.11 แก้วไขและเริ่มตัดเส้น ภาพที่ 12 ครั้งที่ 3



ภาพที่ 3.7.12 แก้วไข
และเริ่มตัดเส้นภาพ
ดอกไม้เพิ่มเติม

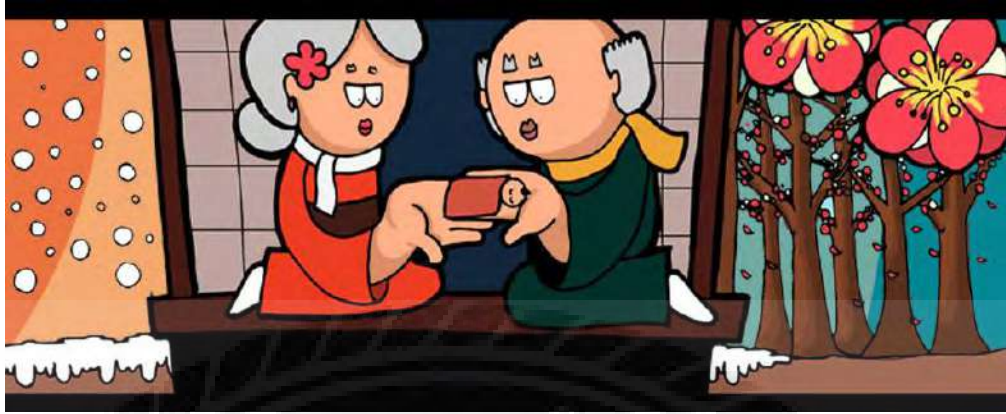


3.9ภาพตัดเส้นครั้งที่
3 ผ่านการตรวจจาก
คณะกรรมการ และเริ่ม
ลงสีงาน ด้วย
โปรแกรม Adobe

Photoshop โดยเลือกใช้สีโทน แดง เหลือง น้ำเงิน เพื่อให้สื่อถึงความเป็นญี่ปุ่นมากขึ้น และเลือกใช้สี
ที่สดเพื่อทำให้งานเกิดจุดเด่นและน่าสนใจ
ลงสีภาพครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.1 ลงสีภาพ รูปที่ 1 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.2 ลงสีภาพ รูปที่ 2 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.3 ลงสีภาพ รูปที่ 3 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.4 ลงสีภาพ รูปที่ 4 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.5 ลงสีภาพ รูปที่ 5 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.6 ลงสีภาพ รูปที่ 6 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.7 ลงสีภาพ รูปที่ 7 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.8 ลงสีภาพ รูปที่ 8 ครั้งที่ 1



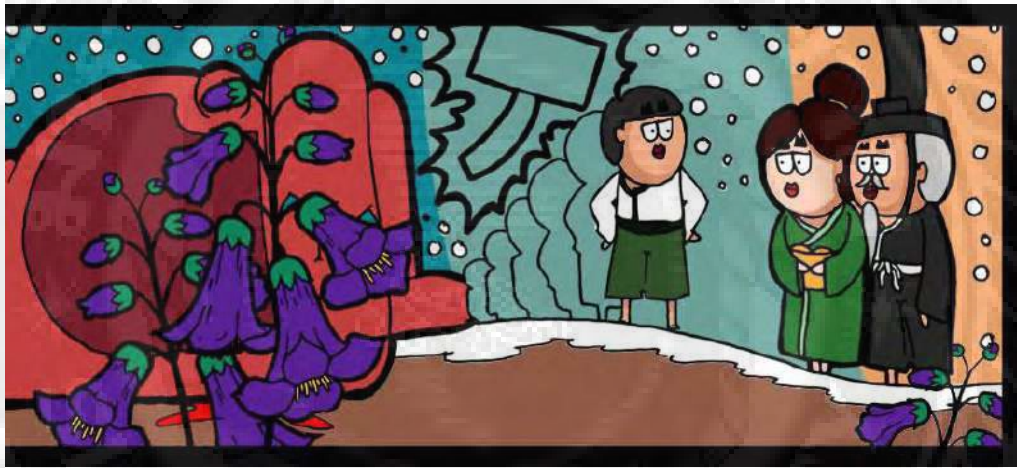
ภาพที่ 3.9.9 ลงสีภาพ รูปที่ 9 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.10 ลงสีภาพ รูปที่ 10 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.11 ลงสีภาพ รูปที่ 11 ครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.9.12 ลงสีภาพ รูปที่ 12 ครั้งที่ 1

3.10 หลังจากการส่งการลงสีครั้งที่ 1 ให้คณะกรรมการประเมิน เกิดการเพิ่มและแก้ไขรายละเอียดในงาน แก๊ไขสีให้สดและสว่างมากขึ้นเพื่อให้ดูง่าย ไม่มีดจนเกินไปและเพิ่มแสงเงาเพื่อให้ภาพเกิดมิติมากยิ่งขึ้น ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ลงสีภาพครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.1 ลงสีภาพ รูปที่ 1 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.2 ลงสีภาพ รูปที่ 2 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.3 ลงสีภาพ รูปที่ 3 ครั้งที่ 2

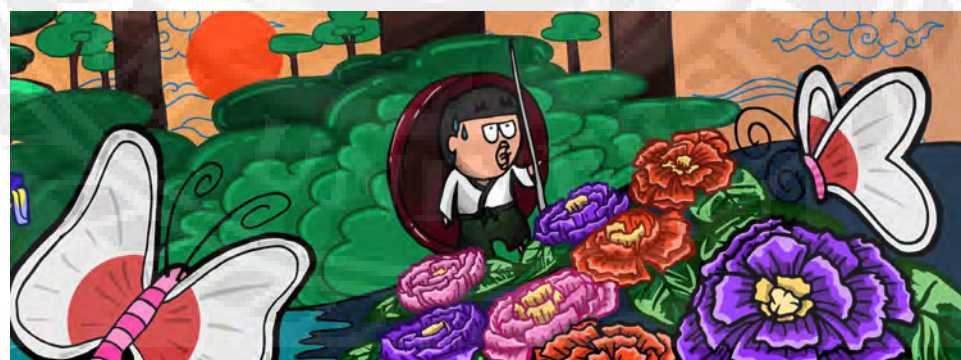


ภาพที่ 3.10.4

ลงสีภาพ รูปที่ 4 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.5 ลงสีภาพ รูปที่ 5 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.6 ลงสีภาพ รูปที่ 6 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.7 ลงสีภาพ รูปที่ 7 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.8 ลงสีภาพ รูปที่ 8 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.9 ลงสีภาพ รูปที่ 9 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.10 ลงสีภาพ รูปที่ 10 ครั้งที่ 2



รูปที่ 3.10.11 ลงสีภาพ รูปที่ 11 ครั้งที่ 2



ภาพที่ 3.10.12 ลงสีภาพ รูปที่ 12 ครั้งที่ 2

บทที่ 4

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ในขั้นตอนการปฏิบัติงาน การพัฒนาเป็นสิ่งสำคัญแรกเริ่มต้องอาศัยจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลให้เป็นหลักการและทฤษฎีเบื้องต้นก่อน เพื่อจะนำเรื่องราวต่างๆและองค์ประกอบเพื่อนำมาสร้างงานภาพประกอบเพื่อเล่านิทาน นำมาซึ่งการเรียนรู้เกี่ยวกับศาสตร์ของการออกแบบที่กว้างมากยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางในการพัฒนางานอย่างเป็นระบบ และมองเห็นได้ว่าการพัฒนางานเหล่านี้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมหรือไม่ ผู้จัดทำได้มีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้

ภาพที่ 4.1
ตัวอย่างงาน
ฝาหลัง

1. ศึกษา
ข้อมูล



ภาพรวม
จำลองกรอบ
โทรศัพท์

และรวบรวม

ศึกษาข้อมูลทั้งในตำราและนอกรตำราในเรื่องของชีวิต วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของประเทศญี่ปุ่นเพื่อที่จะออกแบบงานภาพประกอบให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์กรอบฝาหลังของโทรศัพท์กระเป่า และศึกษาการจัดนิทรรศการงานศิลปะ

2. ออกแบบภาพประกอบเล่าเพื่อเล่านิทานพื้นบ้านเรื่อง Issun Boushi 12 ภาพ



ภาพที่
2.1 เดือน
มกราคม เริ่มต้น
ด้วยกลางฤดู
หนาวของ
ประเทศญี่ปุ่น
เป็นตาก็บยาย
กำลังนั่งขอพรวัน
ปีใหม่เพื่อขอลูก
ชายหนึ่งคนมา
เลี้ยงดู โดยใน

เดือนแรกจะ ต้นไม้ประจำเดือนคือ ต้นสนพัด

ภาพที่ 2.2 เดือนที่สอง เดือนกุมภาพันธ์ ถัดมาจะเป็นปลายฤดูหนาว เตรียมเข้าฤดูใบไม้ผลิ ภาพตาก็บยายที่ได้รับพร และได้เด็กชายตัวเล็กคนหนึ่งมาเลี้ยงดู โดยเดือนนี้จะมีดอกไม้ประจำเดือนคือ ดอกเหมย หรือ Plum blossom มีความหมายว่า ความชื่นบาน ความมีโชค ความยิ่งใหญ่ และอายุยืนยาว



ภาพที่ 2.3 เดือนมีนาคม ตอนนี้จะเริ่มเข้าสู่ฤดูใบไม้ผลิ ดอกไม้เริ่มบานหลังจากผ่านฤดูหนาว ภาพตาก็บยายและเด็กชายที่กำลังร่วมทำกิจกรรม และรับชมดอกซากุระบานในเทศกาล Hanami โดยดอกไม้ประจำเดือน คือ ดอกซากุระ หรือ Cherry blossom มีความหมายว่า ความสำเร็จ การประสบผลสำเร็จ และหัวใจที่เข้มแข็ง



ภาพที่ 2.4 เดือนที่สี่ เดือนเมษายน กลางฤดูใบไม้ผลิ เป็นเด็กชายที่เริ่มออกเดินทาง โดยมีตาก็บยายมายืนส่งอยู่ในคืนที่พระจันทร์เต็มดวง โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้ คือ ดอกเวสเทอเรีย มีความหมายว่า ความมีอายุยืนยาว



ภาพที่ 2.5 เดือนที่ห้า เดือนพฤษภาคม เป็นช่วงปลายฤดูใบไม้ผลิ ภาพเด็กชายที่ออกเดินทางด้วยเรือโดยใช้
กล้วยเป็นเรือ การเดินทางได้พบกับการผจญภัย และอุปสรรคมากมาย โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้ คือ ดอกไอริส มี
ความหมายว่า ความสุข มิตรภาพ ความรักที่บริสุทธิ์ ความมกตัญญู ความกล้าหาญ และความศรัทธา



ภาพที่ 2.6 เดือนถัดมา เดือนมิถุนายน เป็นการเริ่มต้นของฤดูร้อน ภาพเด็กชายที่กำลังเดินทางอยู่ในป่า
หลังจากขึ้นฝั่งมากก็ได้เจอกับอากาศที่เริ่มร้อน โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอกโป๊ตั้น มีความหมายว่า ความรักใคร่
ความสวยงามของแพะหญิง และความรู้สึก



ภาพที่ 2.7 เดือนที่เจ็ด เดือนกรกฎาคม ช่วงกลางฤดูร้อน ภาพเด็กชายที่กำลังเดินทางได้พบเจอกับชายคนหนึ่ง
แต่งตัวดี และรู้ว่าเขาคือเจ้าเมือง ซึ่งเจ้าเมืองสนใจจะพาเด็กชายกลับมาทำงานในเมือง ดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอก
อากาศาจิ หรือ ฮาจิ



ภาพที่ 2.8 เดือนที่แปด เดือนสิงหาคม เป็นช่วงปลายของฤดูร้อนแล้วลมหนาวเริ่มเข้ามาเตรียมจะเข้าฤดูใบไม้ร่วง ภาพของเด็กชายที่กำลังเดินทางผ่านทุ่งหญ้า ท่ามกลางแสงจันทร์อันโดดเด่นเพื่อที่จะเดินทางเข้าไปทำงานในเมือง ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ หญ้าแพมพัส หรือ ซิลเวอร์แกส



ภาพที่ 2.9 เดือนที่เก้า เดือนกันยายน ต้นฤดูใบไม้ร่วงลมเย็นเริ่มพัดมาอากาศที่เย็นสดชื่น เป็นภาพของเจ้าเมืองที่กำลังนั่งคุยนั่งดื่มกิน กับเด็กชาย เพราะอากาศที่เริ่มเย็นเจ้าเมืองจึงดื่มเหล้าแก้หนาว ดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอกเบญจมาศ หรือ คิคุ ความหมายตามสีของดอกดังนี้คือ ดอกเบญจมาศสีเหลืองมีความหมายว่า สบายหัวใจ



ภาพที่ 2.10 เดือนที่สิบ เดือนตุลาคม กลางฤดูใบไม้ร่วง ภาพของเจ้าเมืองที่ได้ยกหน้าที่ดูแลองค์หญิงให้กับเด็กชาย และได้แนะนำเด็กชายให้องค์หญิงได้รู้จัก ผ่านถนนต้นเมเปิ้ลในขณะที่ใบกำลังเปลี่ยนสี ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นเมเปิ้ล หรือ โมมิจิ มีความหมายว่าความแข็งแกร่งของเจตจำนง

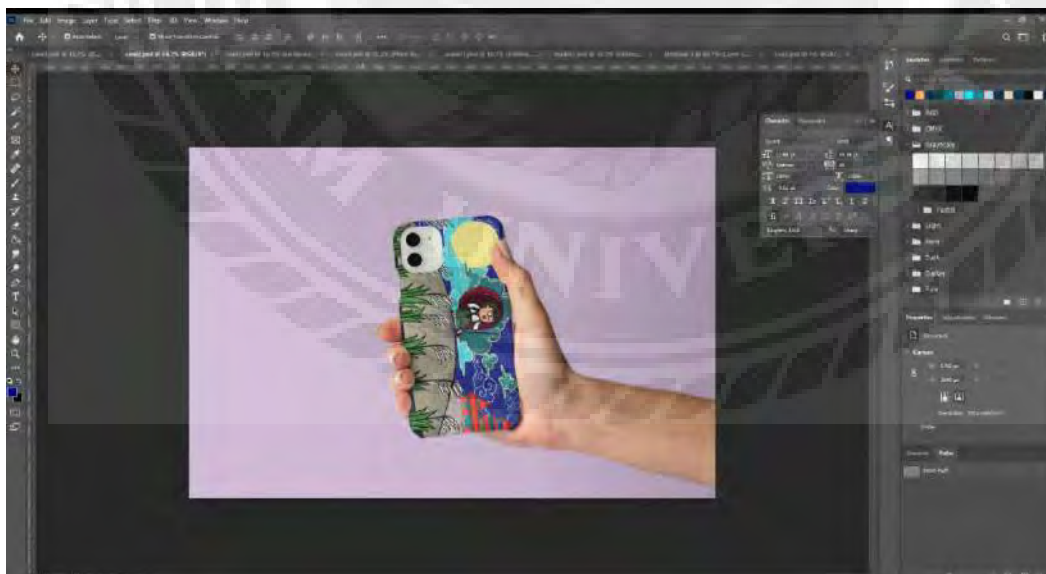


ภาพที่ 2.11 เดือนที่สิบเอ็ด พฤศจิกายน ปลายฤดูใบไม้ร่วงเริ่มเข้าฤดูหนาว ภาพของ เด็กชายที่โดนยักษ์จับตัวไปกิน ในขณะที่กำลังเดินเล่นอยู่กับเจ้าเมืองและองค์หญิง ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นหลิว



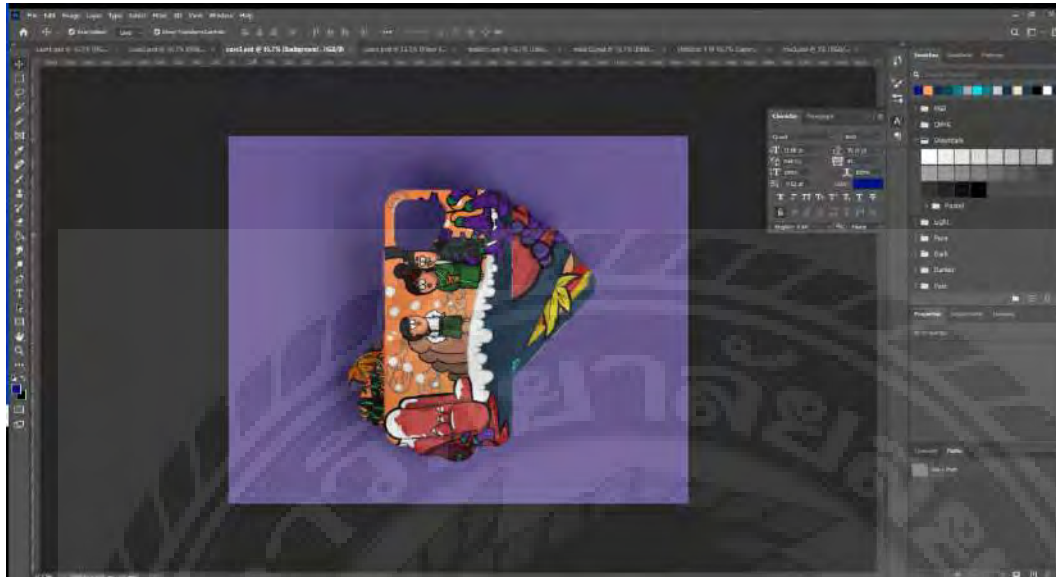
ภาพที่ 2.12 เดือนที่สิบสอง ธันวาคม เริ่มเข้าฤดูหนาวอีกครั้ง สิ้นสุดปีเตรียมเข้าปีใหม่ ภาพที่เด็กชายได้ออกมาจากห้องยักษ์ได้สำเร็จและได้ค้อนวิเศษ ให้พรในการตัวใหญ่กลับมาขนาดเท่าคนปกติ โดยมีสองพ่อลูกกำลังยืนแสดงความดีใจด้วยความยินดี ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นจักรพรรดิ หรือ ต้นเพาโลเนีย มีความหมายว่า ความโชคดี

3. ออกแบบและจัดทำภาพแบบจำลอง ที่สามารถใช้งานได้จริง

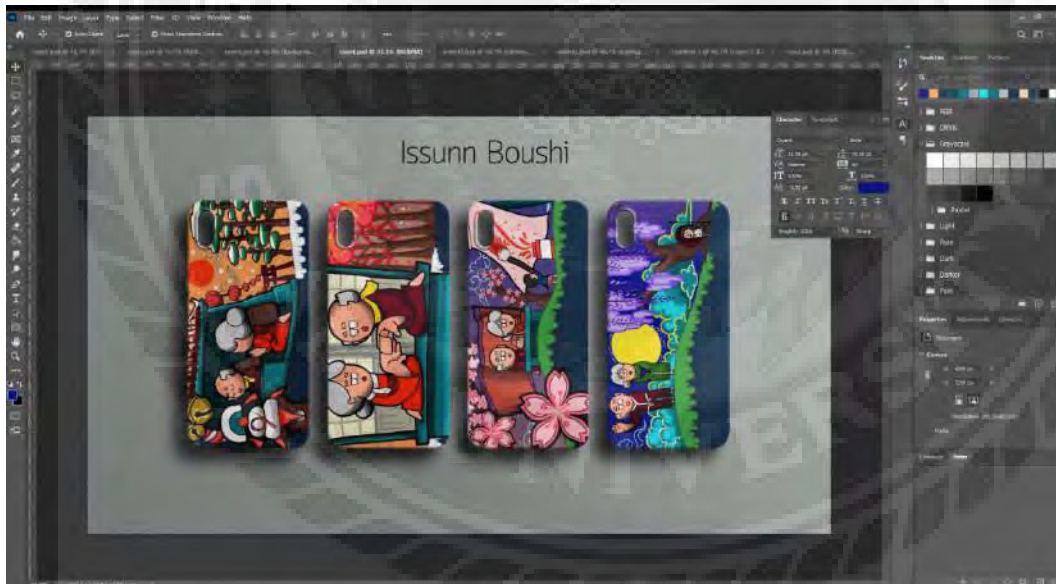


ภาพที่ 3.1 ภาพ

การสร้างภาพจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 1-2



ภาพที่ 3.3 ภาพการสร้างภาพจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 3



ภาพที่ 3.4 ภาพการสร้างแบบจำลอง เคสโทรศัพท์มือถือ ภาพที่ 4



ภาพที่ 3.5 ภาพการสร้างแบบจำลอง กระเป๋าตังค์ ภาพที่ 1



ภาพที่ 3.6 ภาพการสร้างแบบจำลอง กระเป๋าตังค์ ภาพที่ 2

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพประกอบเพื่อเล่านิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่น เรื่อง “Issun Boushi” หรือ “เด็กชายหนึ่งนิ้ว” มีการค้นคว้าหาความสัมพันธ์ของนิทานกับคอนเซ็ปต์ของการ์ด Hanafuda หรือการ์ดดอกไม้ ซึ่งเป็นเกมสื่การละเล่นของประเทศญี่ปุ่น โดยมีเรื่องของ เดือน ฤดู ดอกไม้ และวัฒนธรรมต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เพื่อที่จะทำให้นิทานพื้นบ้านเรื่องนี้เป็นที่รู้จักและสนใจต่อกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้มีออกแบบคาแรคเตอร์ให้มีรูปแบบที่ง่ายต่อการจดจำ มีความทะเล้น และความขบขันด้วย ซึ่งสามารถสร้างภาพจำต่อผู้พบเห็นได้

ปัญหาและอุปสรรค

1. การคิดรูปแบบการออกแบบภาพเพื่อเล่านิทาน อย่างไรให้สามารถสัมพันธ์กับคอนเซ็ปต์ Hanafuda และสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่องของนิทานด้วย
2. การสร้างคลิปนำเสนอผลงาน ผู้จัดทำไม่มีทรัพยากรพอที่จะสามารถเรนเดอร์ผลงานผ่านคอมพิวเตอร์ของผู้จัดทำ
3. การค้นคว้าข้อมูลเพื่อให้สามารถเข้าใจ วัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ค้นหาได้ยาก มีอุปสรรคในเรื่องของภาษา

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำแนวความคิดและการออกแบบไปพัฒนาให้เกิดชิ้นงานจริงได้
2. ถ้ากลุ่มเป้าหมายเห็นผลงานชิ้นนี้และเกิดความสนใจขึ้น อาจจะทำให้ในอนาคตมีผลงานเรื่องใหม่ๆ เพิ่มขึ้นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กลุ่มจิตต์ พลายเวช. (2524). *หนังสือสำหรับเด็ก*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2539). *การเล่านิทาน*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

จินตนา ไบกาชุยี. (2534). *แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก*. สุวีริยาสาส์น

ฉวีวรรณ กิनावงศ์. (2526). *การศึกษาเด็ก*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก

ชุตินา สัจจามันท์. (2529). *หนังสือเพื่อลูก*. ชมรมเด็ก

โชติ ศรีสุวรรณ. (2546). *นิทานพื้นบ้าน ภูมิปัญญาทางภาษา*. เยลโล่การพิมพ์.

ธวัช ตราชู. (2532). *ภาพประกอบสิ่งพิมพ์*. วิทยาลัยครูนครราชสีมา

บันลือ พฤกษ์วัน. (2534). *มิติใหม่การสอนอ่าน*. ไทยวัฒนาพานิช

ไพพรรณ อินทนิล. (2534). *เทคนิคการเล่านิทาน*. ชมรมเด็ก.

วันเนาว์ ยูเด็น. (2542). *นิทานคือชีวิต*. องค์การค้าของคุรุสภา.

วิริยะ สิริสิงห์. (2524). *การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก*. สุวีริยาสาส์น

วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป). *สยาม*. ฮานาฟูตะ ประวัติศาสตร์และการ์ด (hmong.in.th)

วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป). *สยาม*. <https://hmong.in.th/wiki/Issun-b%8Dshi>

วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป). *สยาม*. ฮานาฟูตะ - วิกิพีเดีย (wikipedia.org)

คันสนีย์ สุขสมใจภักดิ์. (2559). *ผลการใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการ*

ระเบียบวินัยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนจรรูวัฒนาอนุกุล. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

สมศักดิ์ ปริพฺรณะ. (2542). *นิทาน ความสำคัญและประโยชน์*. สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

Chilvers lan, (1999). *A dictionary of twentieth-century art/lan*. Oxford University Press

HANAFUDA HAWAII STYLE (n.d.). *Symbolism in the Cards*.

<https://hanafudahawaii.com/>

Jaruwan wan suddimusic. (ม.ป.ป.). *องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ?*

<https://www.gotoknow.org/posts/417795>

Nadia Higgins. (n.d.). *Issun Boshi (one-inch boy) : a Japanese folktale*. Minnesota

NAMAEYA Japanese Name Converter. (n.d.). *Discover the meaning of your*

Hanafuda sticker. <https://www.nameconverter.com/hanafuda>



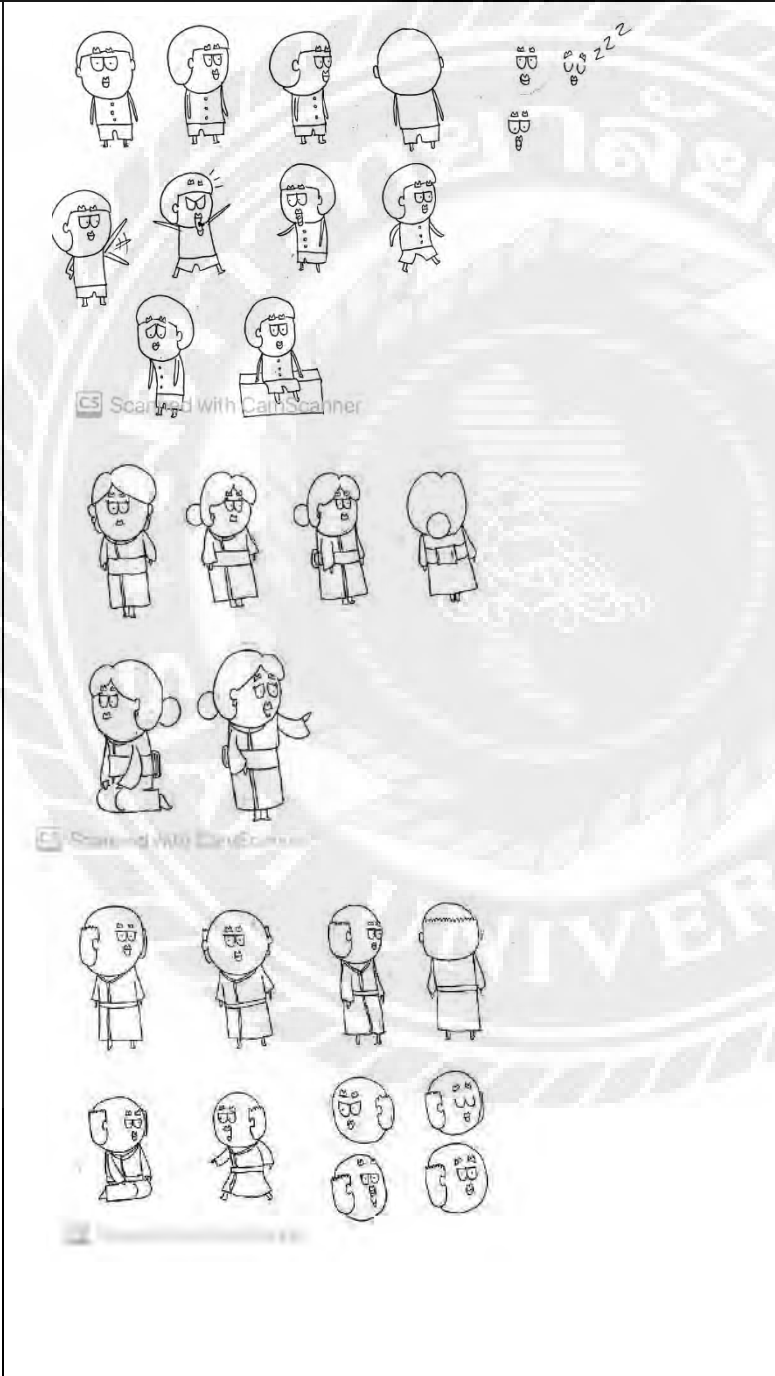
ภาคผนวก

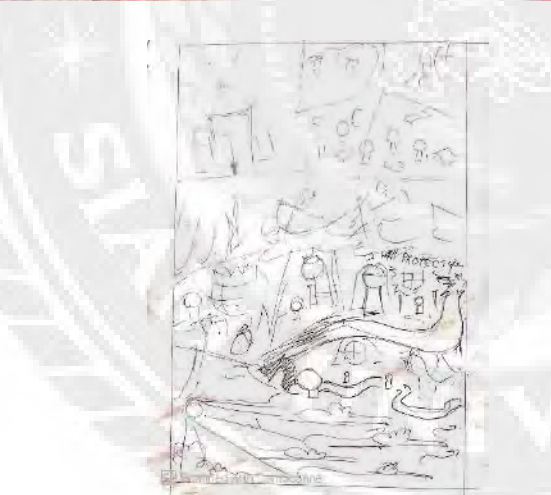
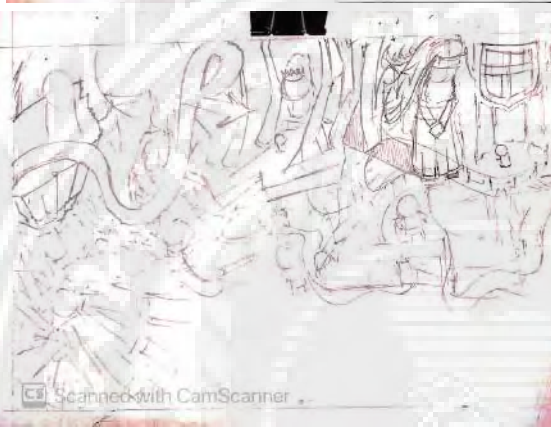
ภาพผนวก ข

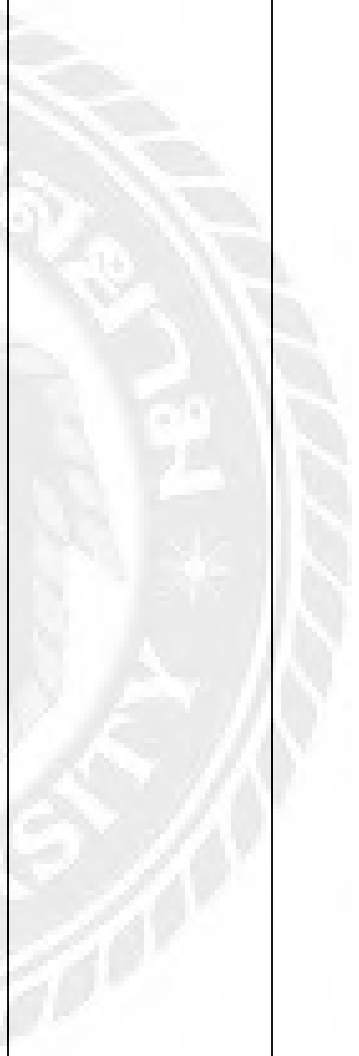
การออกแบบและพัฒนางาน

สเก็ทซ์และออกแบบ

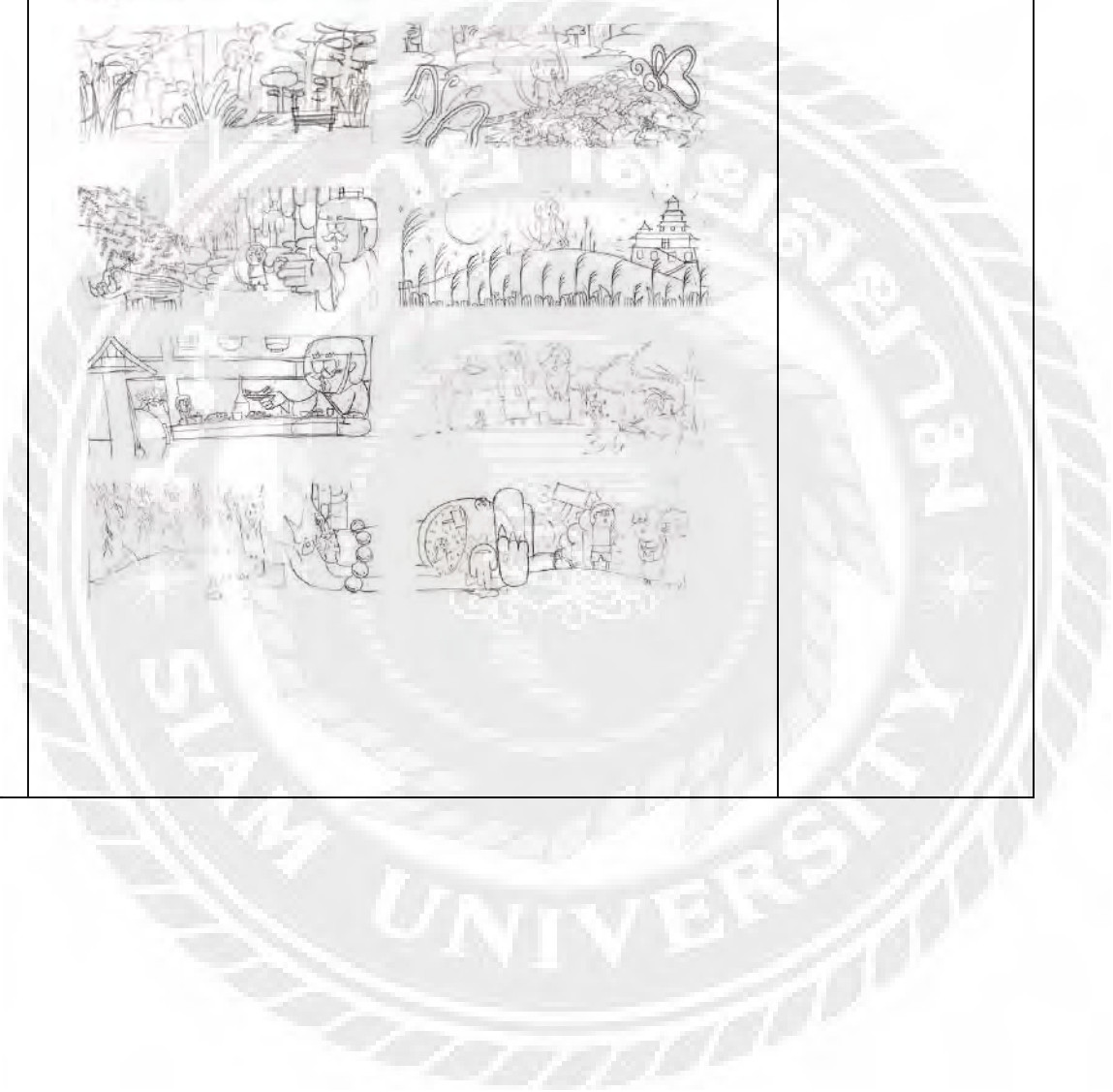
ตารางที่ ข.1 การออกแบบภาพประกอบเล่านิทาน Issunn Boushi

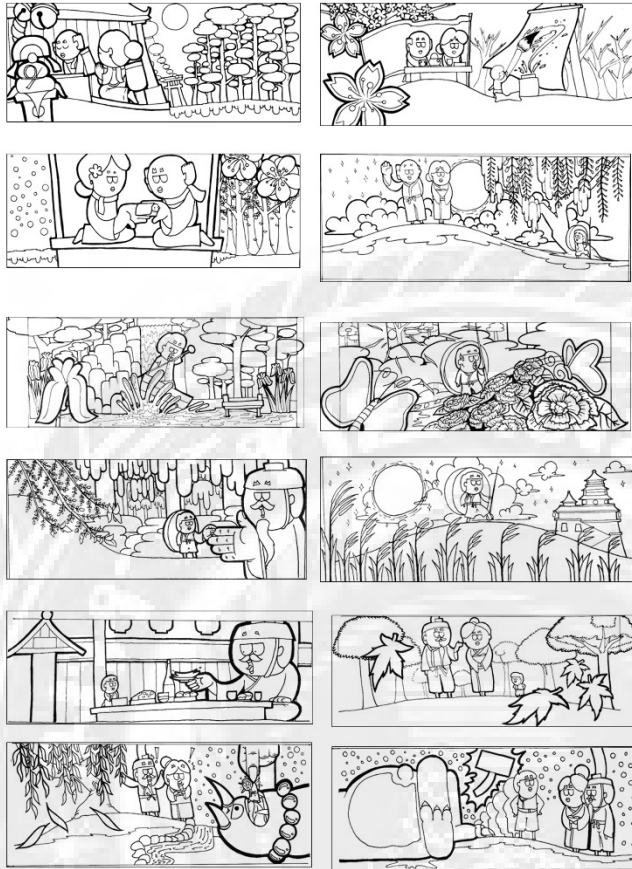
ลำดับที่	ผลงาน	รายละเอียด
1		ออกแบบตัวละคร ตา ยาย และเด็กชาย ด้วยดินสอ และตัด เส้นด้วยปากกาตัด เส้นสีดำ



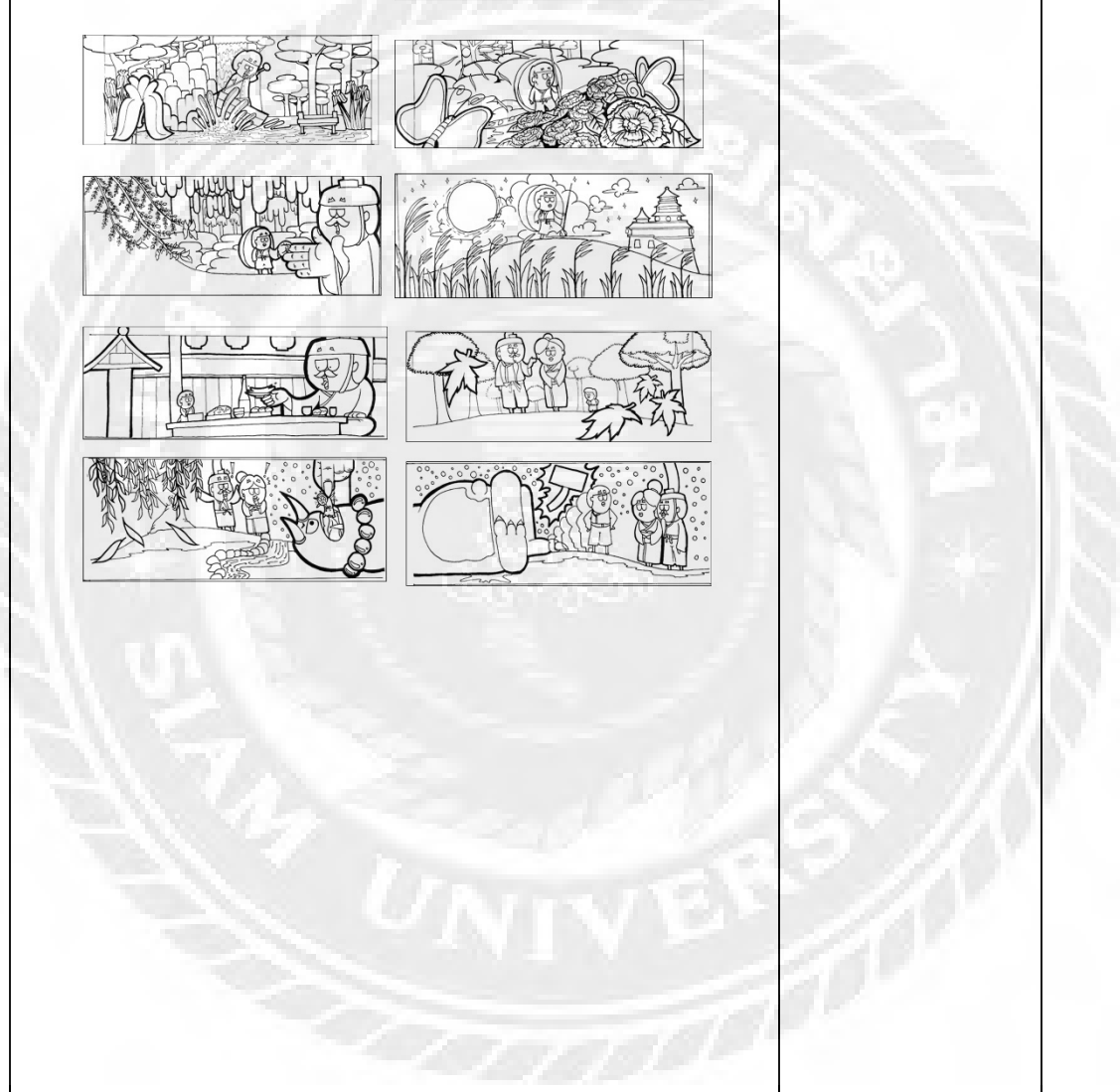








ตัดเส้นหนา ด้วย
ปากกาตัดเส้นสีดำ
และสแกนเพื่อนำไป
ตัดเส้นต่อใน
โปรแกรม Adobe
photoshop



6



ลงสีภาพประกอบ
ด้วยโปรแกรม
Adobe photoshop

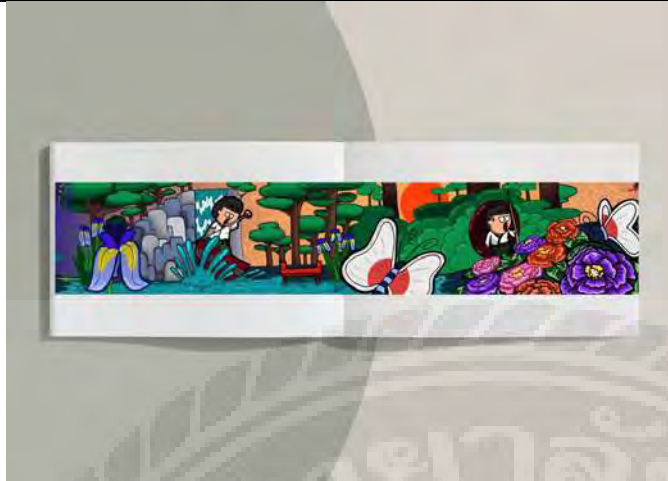
7



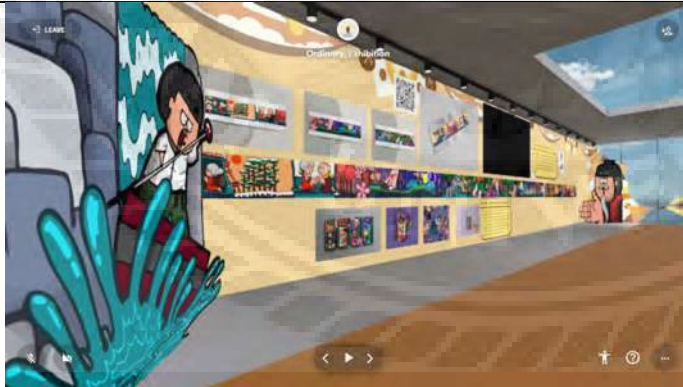
ตัวอย่างแบบจำลอง
กรอบฝาหลัง
โทรศัพท์ กระเป๋า
สตางค์ และหนังสือ
ภาพ



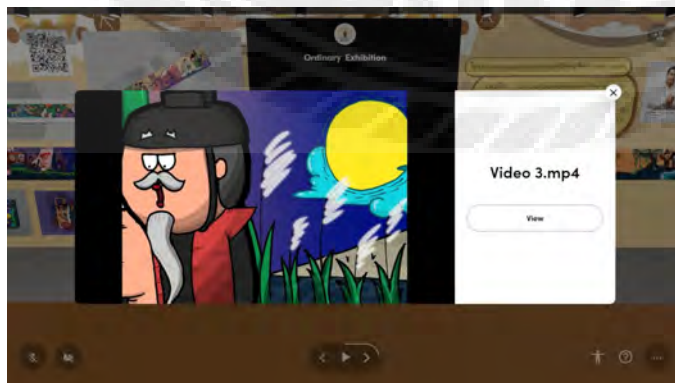
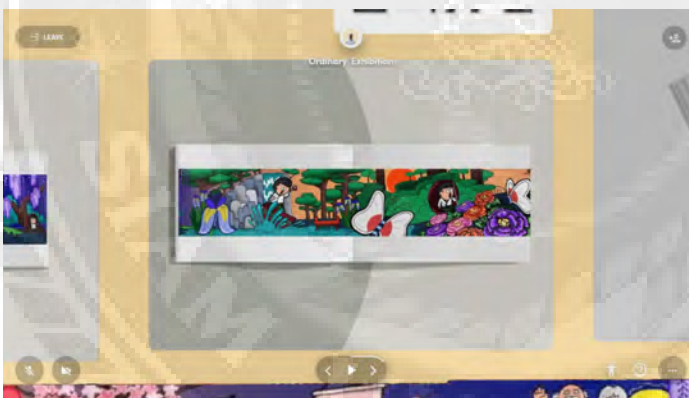
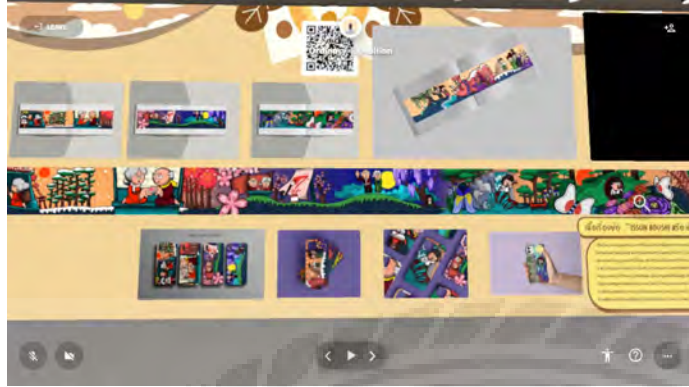


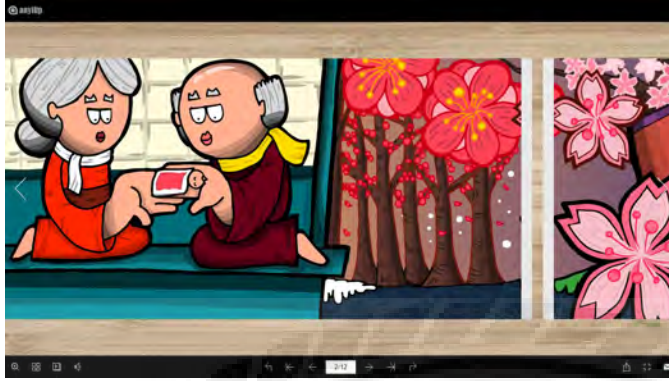


8



การนำผลงานไปจัด
ในนิทรรศการ
ออนไลน์ ในรูปแบบ
Meta verse





9

ในปัจจุบัน ประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศมากมาย หนึ่งในนั้นก็คือประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีอิทธิพลหลายๆด้าน เช่น การ์ตูน ซีรี่ย์ เพลง ภาพยนตร์และนิทานพื้นบ้าน โดยนิทานพื้นบ้านของประเทศญี่ปุ่นนั้นมีการเข้าถึงได้ยาก โดยส่วนมากจะถูกนำมาดัดแปลงและแก้ไข เพื่อนำไปทำเป็นสื่ออื่นๆโดยใช้นิทานพื้นบ้านเป็นแนวความคิด ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นว่า นิทานพื้นบ้านต้นฉบับ ก็มีความน่าสนใจในเรื่องเรื่องและข้อคิด แต่ภาพประกอบของนิทานในรูปแบบเดิม สามารถเข้าถึงได้ยาก เพราะมีเอกลักษณ์และวัฒนธรรมเฉพาะตัว

ผู้จัดทำจึงต้องการสร้างภาพประกอบที่เล่าเรื่องของนิทาน โดยใช้คอนเซ็ปของ ไฟ ฮานะฟุดะ หรือ ไฟดอกไม้ เพราะสามารถ สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงในแต่ละเดือนของประเทศญี่ปุ่นได้ โดยผู้จัดทำได้เลือก นิทานพื้นบ้าน เรื่อง Issun Boushi เหลือ เด็กชายหนึ่งนิ้ว

สำหรับงาน ก็จะเป็นการเล่านิทานผ่านคอนเซ็ปต์ของการ์ตูน Hanafuda โดยหยิบยืมมาจากการเปลี่ยนแปลงในแต่ละเดือนของประเทศญี่ปุ่น ทั้งฤดู ต้นไม้ดอกไม้ กิจกรรม อาหาร และวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการนำเสนอเป็นการเล่าเรื่องแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง เป็นภาพยาวต่อกัน

บทพูดของคลิปวิดีโอ
นำเสนอผลงาน

สำหรับเดือนแรก เดือนมกราคม เริ่มต้นด้วยกลางฤดูหนาวของ ประเทศญี่ปุ่น ภาพตากับยายกำลังนั่งขอพรวันปีใหม่เพื่อขอลูกชาย หนึ่งคนมาเลี้ยงดู ต้นไม้ประจำเดือนคือ ต้นสนพัด

เดือนที่สอง เดือนกุมภาพันธ์ ถัดมาจะเป็นปลายฤดูหนาว เตรียมเข้า ฤดูใบไม้ผลิ ภาพตากับยายที่ได้รับพร และได้เด็กชายตัวเล็กคนหนึ่ง มาเลี้ยงดู โดยเดือนนี้จะมีดอกไม้ประจำเดือนคือ ดอกเหมย หรือ Plum blossom มีความหมายว่า ความชื่นบาน ความมีโชค ความ ยิ่งใหญ่ และอายุยืนยาวกับความอ่อนเยาว์ที่ยั่งยืน

เดือนถัดมา เดือนมีนาคม ตอนนี้จะเริ่มเข้าฤดูใบไม้ผลิ ดอกไม้เริ่ม บานหลังจากผ่านฤดูหนาว ภาพตากับยายและเด็กชายที่กำลังร่วม ทำกิจกรรม และรับชมดอกซากุระบานในเทศกาล Hanami โดยดอกไม้ประจำเดือน คือ ดอกซากุระ หรือ Cherry blossom มีความหมายว่า ความสำเร็จ การประสบผลสำเร็จ และหัวใจที่ เข้มแข็ง

เดือนที่สี่ เดือนเมษายน กลางฤดูใบไม้ผลิ เป็นเด็กชายที่เริ่มออก เดินทาง โดยมีตากับยายมาขึ้นรถลาอยู่ ในคืนที่พระจันทร์เต็มดวง โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้ คือ ดอกเวสเทอเรีย มีความหมายว่า ความมีอายุยืนยาว

เดือนที่ห้า เดือนพฤษภาคม เป็นช่วงปลายฤดูใบไม้ผลิ ภาพเด็กชาย ที่ออกเดินทางด้วยเรือโดยใช้ถ้วยเป็นเรือ การเดินทางได้พบกับการ ผจญภัย และอุปสรรคมากมาย โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้ คือ ดอกไอ ริส มีความหมายว่า ความสุข มิตรภาพ ความรักที่บริสุทธิ์ ความ กตัญญู ความกล้าหาญ ความศรัทธา

เดือนถัดมา เดือนมิถุนายน เป็นการเริ่มต้นของฤดูร้อน ภาพเด็กชายที่กำลังเดินทางอยู่ในป่า หลังจากขึ้นฝั่งมาก็ได้เจอกับอากาศที่ร้อน ร้อน โดยดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอกโบตั๋น มีความหมายว่า ความรักใคร่ ความสวยงามของเพศหญิง และความรู้จัก

เดือนที่เจ็ด เดือนกรกฎาคม ช่วงกลางฤดูร้อน ภาพเด็กชายที่กำลังเดินทางได้พบเจอกับชายคนหนึ่งแต่งตัวดี และรู้ว่าเขาคือเจ้าเมือง ซึ่งเจ้าเมืองสนใจจะพาเด็กชายกลับมาทำงานในเมือง ดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอกอาคาฮาจิ หรือ ฮาจิ

เดือนที่แปด เดือนสิงหาคม เป็นช่วงปลายของฤดูร้อนแล้วลมหนาวเริ่มเข้ามาเตรียมจะเข้าฤดูใบไม้ร่วง ภาพของเด็กชายที่กำลังเดินทางผ่านทุ่งหญ้า ท่ามกลางแสงจันทร์อันโดดเด่นเพื่อที่จะเดินทางเข้าไปทำงานในเมือง ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ หญ้าแพมพัส หรือ ซิลเวอร์แกลส

เดือนที่เก้า เดือนกันยายน ต้นฤดูใบไม้ร่วงลมเย็นเริ่มพัดมาอากาศที่เย็นสดชื่น เป็นภาพของเจ้าเมืองที่กำลังนั่งคุยนั่งดื่มกิน กับเด็กชาย เพราะอากาศที่เริ่มเย็นเจ้าเมืองจึงดื่มเหล้าแก้หนาว ดอกไม้ประจำเดือนนี้คือ ดอกเบญจมาศ หรือ คิคุ ความหมายตามสีของดอกดังนี้คือ ดอกเบญจมาศสีเหลืองมีความหมายว่า สบายหัวใจ

เดือนต่อมา เดือนที่สิบ เดือนตุลาคม กลางฤดูใบไม้ร่วง ภาพของเจ้าเมืองที่ได้ยกหน้าที่ดูแลองค์หญิงให้กับเด็กชาย และได้แนะนำเด็กชายให้องค์หญิงได้รู้จัก ผ่านถนนต้นเมเปิ้ลในขณะที่กำลังเปลี่ยนสี ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นเมเปิ้ล หรือ โมมิจิ มีความหมายว่าความแข็งแกร่งของเจตจำนง

	<p>เดือนที่สิบเอ็ด พฤศจิกายน ปลายฤดูใบไม้ร่วงเริ่มเข้าฤดูหนาว ภาพของเด็กชายที่โดนยักษ์จับตัวไปกิน ในขณะที่กำลังเดินเล่นอยู่กับเจ้าเมืองและองค์หญิง ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นหลิว</p> <p>เดือนที่สิบสอง ธันวาคม เริ่มเข้าฤดูหนาวอีกครั้ง สิ้นสุดปีเตรียมเข้าปีใหม่ ภาพที่เด็กชายได้ออกมาจากห้องยักษ์ได้สำเร็จและได้ค้อนวิเศษให้พรในการตัวใหญ่กลับมาขนาดเท่าคนปกติ โดยมีสองพ่อลูกกำลังยืนแสดงความดีใจด้วยความยินดี ต้นไม้ประจำเดือนนี้คือ ต้นจักรพรรดิ หรือ ต้นเพาโลเนีย มีความหมายว่า ความโชคดี</p>	
--	---	--



ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา	6006400010
ชื่อ-นามสกุล	นาย ณัชภสภฤต ชื่อกำเนิด
ที่อยู่	29/22 หมู่บ้าน อลิษา1 ซ.พุทธบูชา 36 ถ.พุทธบูชา แขวง บางมด เขต ทุ่งครุ รหัสไปรษณีย์ 10140
เบอร์โทรศัพท์	091-214-0768
E-mail	mangoitv@gmail.com
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
ระดับปริญญา	มหาวิทยาลัยสยาม