

โครงการออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซี สำหรับวรรณกรรมเยาวชน

เรื่อง " ตูฬิศวง "

PRINTING GRAPHIC DESIGN FOR THE NOVEL

" THE LION , THE WITCH AND THE WARDROBE "



นาย เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช

วิทยานิพนธ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน 31309

วัน, เดือน, ปี 22 ก.ย. 2541

ปีการศึกษา 2540

ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ตามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซี สำหรับวรรณกรรมเยาวชน

เรื่อง " ตู้พิศวง "

PRINTING GRAPHIC DESIGN FOR THE NOVEL

" THE LION,THE WITCH AND THE WARDROBE "

โดย

นาย เดิมสิทธิ์ ศิริพานิช



..... วันที่ ๒๗ เมษายน ๒๕๖๑

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์ เสริมสุข เขียรสมุทร

.....

วันที่ ๒๗ เม.ย. ๖๑

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทนำ

โครงการออกแบบภาพประกอบแนว Fantasy สำหรับวรรณกรรมเยาวชน เรื่อง " ตูฬิศวง "

### เบื้องหลังความเป็นมา

- ภาพประกอบแนว Fantasy ส่วนมาก จะเกิดจากการอ่านสิ่ง  
ที่เอื้อต่อการจินตนาการ แล้วนำมาตีความให้เกิดภาพโดยที่  
ขึ้นอยู่กับนักออกแบบภาพประกอบเรื่องนั้นๆ ว่าจะเสนองาน  
ออกมาด้วยเทคนิคใด โดยที่เรื่องราวนั้นๆ อาจจะเกี่ยวข้องกับ  
ตำนาน , ความเร้นลับ, ความน่าสะพรึงกลัว , นิยายวิทยาศาสตร์  
 ฯลฯ ที่สร้างภาพของโลกใหม่ในจิตใจของเราได้ ภาพประกอบ  
เรื่องแนวนี้ จะช่วยส่งเสริมเนื้อหาทั้งในแง่ให้เห็นภาพ และภาพ  
ดังกล่าวจะสร้างจินตนาการให้ผู้อ่านได้ใช้ความคิดของผู้อ่านเอง  
ในส่วนของตัวเรื่อง " ตูฬิศวง " นั้น เนื้อหาโดยรวมมีคติสอนใจ  
ในเรื่องความดีกับความชั่ว และความถูกผิดในจิตใจของมนุษย์  
ผ่านตัวละครที่เข้าไปผจญภัยในโลกหนึ่ง ซึ่งเอื้อต่อการสร้าง  
ภาพประกอบในแนว Fantasy โดยถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก  
ทัศนคติ การตีความ ฯลฯ ผ่านภาพที่ต้องการ

### คำจำกัดความของโครงการ

- เป็นการออกแบบภาพประกอบสำหรับวรรณกรรมเยาวชน  
เรื่อง " ตูฬิศวง " ที่เน้นรูปแบบแนว Fantasy

### กลุ่มเป้าหมาย

- เยาวชน อายุ 15-20 ปี การศึกษาระดับมัธยมศึกษา

### ขอบเขตของโครงการ

- ออกแบบภาพประกอบสำหรับหนังสือ  
จำนวนทั้งสิ้น 8 ภาพโดยแบ่งตามบทในหนังสือ
- ออกแบบปกหน้า-หลัง
- ออกแบบการจัดวางรูปเล่ม

### เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพประกอบแนว Fantasy และ  
ค้นหาเทคนิคที่เหมาะสมกับเรื่อง
2. เพื่อศึกษาศิลปะในแนวทางที่เกี่ยวข้องเช่น ลัทธิ Surrealism  
 ฯลฯ แล้วจับประเด็นที่น่าสนใจมาช่วยในการออกแบบ
3. เพื่อศึกษาการออกแบบหนังสือ , การจัดวางรูปเล่มในแง่ของ  
ความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวทางบรรลุม้าหมาย

- รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภาพประกอบแนว Fantasy ประวัติความเป็นมา รวมถึงรูปแบบและเทคนิคการสร้างภาพประกอบแนวนี้ ในอดีตทั้งไทยและเทศ
- วิเคราะห์ข้อมูลโดยตีความในส่วนของเนื้อหาและส่วนของภาพประกอบแนวดังกล่าว
- สรุปขอบเขตของโครงการและลักษณะงานโดยรวม
- วาง Concept และออกแบบให้ไปในทิศทางเดียวกันโดยใช้เทคนิคที่เลือกสรรแล้ว
- ทำ Lay-out , ตรวจแก้แบบร่าง และลงมือปฏิบัติ



ข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้การสนับสนุนทุกๆด้านรวมถึงกำลังทรัพย์และครอบครัวที่ต่างให้กำลังใจและเป็นห่วงเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ อุมาร หุดะเจริญ ที่ให้คำปรึกษาตั้งแต่ต้น ขอขอบพระคุณ อาจารย์ เสาวภา และ อาจารย์ เสริมสุข ที่ให้คำปรึกษาตั้งแต่ต้นจนจบ อาจารย์ กิตติ อมรพัฒน์กุล, อาจารย์ จิระพงษ์ , อาจารย์ รักसानต์ และอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ

ขอบคุณคำแนะนำจากเพื่อนๆ นายกานต์ กับคำแนะนำที่สำคัญ ,นิภาพร,ภวดี เพื่อนที่แสนดีและ อรทัย,อรดี,วิภาภรณ์,ประกาศกร,อานนท์ และเพื่อนจาก 12 ทุกๆคน

นาย เตมสิทธ์ ศิริพานิช

ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

การออกแบบภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายในงานกราฟิก ซึ่งภาพประกอบนั้น จะมีความสำคัญในการสื่อความหมาย ในลักษณะที่บอกโดยตรงเป็นการบอกเล่า หรือการบอกทางอ้อม โดยต้องอาศัยการตีความ เป็นต้น อีกทั้งภาพประกอบยังช่วยทำให้การออกแบบสิ่งพิมพ์มีความสวยงามมากยิ่งขึ้น หรืออีกนัยหนึ่งก็คือทำให้งานแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณค่าควรแก่การเก็บรักษา โดยที่ภาพประกอบนั้น ๆ จะแสดงซึ่งบุคลิกลักษณะของนักออกแบบภาพประกอบอีกด้วย

โครงการศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ เป็นโครงการที่สร้างสรรค์ภาพประกอบโดยมุ่งเน้นให้ภาพที่ออกแบบมา เอื้อต่อการใช้จินตนาการโดยค้นหาบุคลิกลักษณะในการสร้างภาพของตนเอง และ ละทิ้งรูปแบบในการเขียนภาพในแบบดั้งเดิมของชาวต่างชาติ ให้ภาพประกอบ เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงแก่นสาระของเรื่องอันได้แก่คติสอนใจ และแนวคิดต่าง ๆ รวมไปถึงให้ผู้อ่านมีความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปผจญภัยในโลกของความเพ้อฝันและโลกที่เราสร้างให้กับผู้อ่าน และจากที่ข้าพเจ้ามีความสนใจในการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาและนำเอาความรู้ในด้านดังกล่าวมาช่วยในการสร้างภาพ ให้ได้ภาพที่สื่อความหมายได้ตามที่ต้องการอีกด้วยทางหนึ่ง

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าหวังว่าผู้อ่านศิลปนิพนธ์ เล่มนี้ คงจะได้รับความรู้ในแง่ต่าง ๆ บ้างไม่มากนักขอ

นาย เดิมสิทธิ์ ศิริพานิช

หัวข้อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย) โครงการออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซีสำหรับวรรณกรรมเยาวชน เรื่อง " ตู๊พิศวง "

(ภาษาอังกฤษ) PRINTING GRAPHIC DESIGN FOR THE NOVEL " THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE "

ชื่อนักศึกษา

นาย เดิมสิทธิ์ ศิริพานิช

สาขา ออกแบบสิ่งพิมพ์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ เสริมสุข เอียรสุนทร



บทคัดย่อ

ภาพประกอบถือเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายในงานกราฟิก ซึ่งภาพประกอบเองนั้นสามารถทำหน้าที่ได้หลายอย่าง เช่นอธิบายเนื้อหา ขยายความ สร้างความน่าสนใจให้กับงาน ช่วยสร้างสรรคจินตนาการของผู้อ่าน เป็นต้น นอกจากนั้นผลงานจะต้องประกอบไปด้วยการออกแบบกราฟิกในแง่อื่น ๆ อีก ได้แก่ การจัดวางรูปเล่ม การออกแบบตัวอักษร (TYPOGRAPHY) การพิมพ์ เป็นต้น

ภาพประกอบแนว แฟนตาซีถือเป็นภาพประกอบที่เอื้อต่อการจินตนาการ เป็นลักษณะที่เพื่อนอย่างประหลาด โดยการออกแบบภาพจะออกแบบจากเนื้อเรื่องที่มีลักษณะเป็นแฟนตาซีอยู่เดิม สร้างภาพออกมาให้ได้อารมณ์และสื่อความหมายตามที่ต้องการ

จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทนำ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
บทคัดย่อ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1	
1.1 การออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซี	1
- ประเภทของแฟนตาซี	1
- ที่มาของความคิด	2
- แหล่งของความเป็นแฟนตาซี	3
- การพัฒนาความคิด	5
1.2 วรรณกรรมเรื่อง "ตุ้พิศวง"	7
- เรื่องย่อ	7
1.3 การออกแบบภาพประกอบ	9
- ภาพประกอบในหนังสือ	9
บทที่ 2	
2.1 Computer Retouching	10
บทที่ 3	
3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปหาแนวทางในการออกแบบ	13
- การวิเคราะห์เนื้อเรื่องในแต่ละบท	13
- สรุปแนวทางในการออกแบบ รวมถึงเทคนิคและวิธีการนำเสนอ	14

## สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4

4. ขั้นตอนการออกแบบ

15

- แบบร่าง

15

บทที่ 5

5. ผลงาน

21

- ภาพประกอบ

21

- การจัดวางรูปเล่ม

30

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

36

บรรณานุกรม

37



ข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 การใช้ร่างมนุษย์รูปแบบที่แตกต่างกันออกไป	4
2 การเปลี่ยนแปลงในงานแฟนตาซี	5
3 การใช้ภาพที่รับรู้ได้ 2 แบบอย่าง	5
4 การ Distorting ภาพ	6
5 Human Monster	6
6 สัตว์ที่มีอากัปกริยาเหมือนคน	6
7 มนุษย์เครื่องจักร	6
8 ตัวอย่างภาพประกอบแนวแฟนตาซี	12
9 ตัวอย่างภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์	12
10 แบบร่าง	15
11 ผลงาน	21
12 รูปเล่ม	30

## บทที่ 1 การออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซีเรื่อง " ตูฬิตวง "

### 1.1 การออกแบบภาพประกอบแนวแฟนตาซี

แฟนตาซี( Fantasy ) ความหมายตามพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย ๓. ความคิดฟุ้งซ่าน,ภาพประหลาดมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นในใจ, ความเพ้อฝันที่ประหลาด , แบบหรือลวดลายที่ประหลาด , สิ่งที่ได้แล้วเกิดชนลูก

คำถามที่ว่า เวทมนตร์มีจริงหรือไม่? ถ้าคน และสิ่งมีชีวิตสามารถเปลี่ยนแปลงความเป็นจริงได้ด้วยมนตราและพิธีกรรม? งานแนวแฟนตาซีจะตอบคำถามเหล่านี้ได้ เรื่องราวแนวแฟนตาซีจะประกอบไปด้วยหลายสิ่งหลายอย่าง เช่น เทพธิดา, คนแคระ, สัตว์ประหลาดชนิดต่างๆ ซึ่งบ่อยครั้งที่เรื่องราวต่างๆจะเกิดขึ้นในยุคกลางของชาวยุโรป ( European Middle Ages )

ความจริง แฟนตาซี สามารถเกิดได้ในทุกทุกที่ไม่ว่าจะเป็นยุคใหม่หรือยุคเก่า ผู้สร้างจะมีอิสระในการค้นหาหนทางและความคิดใหม่ๆ ากุญแจสำคัญก็คือเวทมนตร์ อันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในงานแฟนตาซี

#### ประเภทของแฟนตาซี

- Dark Fantasy เรื่องสยองขวัญและแฟนตาซีถูกจัดอยู่ในกลุ่มของนวนิยายประเภทเดียวกันในส่วนที่มีมิติส่วนนั้นคือ Dark Fantasy เรื่องสยองขวัญโดยธรรมชาติจะใช้ความกลัวและการรบกวนจิตใจ ขณะที่แฟนตาซีจะมีความสดใสและบริสุทธิ์กว่า แต่Dark Fantasy จะใช้เวทมนตร์และส่วนประกอบอื่นๆมาประสานเข้าด้วยกันด้วยความน่าสะพรึงกลัว
- High Fantasy จะเกี่ยวข้องกับคนในราชวงศ์ต่าง ๆ, วิญญาณอันยิ่งใหญ่, และเวทมนตร์ที่ทรงพลังกำลังนั้น ๆ วิญญาณสูงส่งสามารถมอบเป้าหมายอาจจะเพื่อช่วยเหลือโลกหรืออาณาจักรของตนเอง
- Magical Realism คือเรื่องราวที่คุณอ่านแล้วไม่แน่ใจว่าใช่งานแฟนตาซีหรือไม่? เรื่องราวประเภทนี้จะเกิดขึ้นในโลกที่ทันสมัย ประกอบด้วยกลิ่นอายของเวทมนตร์คาถาเพียงเล็กน้อย หรือแฝงเป็นนัยอยู่ในเรื่อง
- Contemporary Fantasy เรื่องราวประเภทนี้ก็เกิดขึ้นในโลกที่ทันสมัย แต่เน้นเวทมนตร์คาถามากขึ้นอีก เช่น มังกรบินอยู่เหนือนิวยอร์ก, อาจารย์ในมหาวิทยาลัยพยายามใช้อำนาจของเวทมนตร์ เป็นต้น
- Light Fantasy คือเรื่องราวที่เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน เรื่องของพ่อมดซีโซมัย, อัศวินจอมซี้ซลาดซึ่งทำให้เราหัวเราะมากกว่าจะรู้สึกกลัวหรือเห็นใจ
- Sword and Sorcery เรื่องราวที่กำหนดขึ้นอันเกี่ยวข้องกับ การผจญภัย สงครามและอำนาจของคาถาและเวทมนตร์
- Science Fantasy มีเพียงไม่กี่เรื่องที่ตั้งอยู่ในงานประเภทนี้ แต่ถ้านำเอานิยายวิทยาศาสตร์ และเพิ่มในแง่ของความเร้นลับพิศวง ก็จะได้เรื่อง Science Fantasy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ที่มาของความคิด ( GETTING IDEAS )

### ความคิดทั่วไป

ศิลปะแนวแฟนตาซี มีที่มาจากจินตนาการ และมีรากเหง้ามาจากสิ่งต่างๆในอดีตที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวเรา คุณควรจะเริ่มต้นจากสิ่งที่เราคุ้นเคย แล้วจึงพัฒนาความคิดให้มีระดับของความคิดจินตนาการให้มากขึ้น การค้นพบสิ่งใหม่ๆในแต่ละครั้ง จะเพิ่มพูนความสามารถในการค้นหาความคิดจินตนาการของคุณ ผลสรุปสุดท้ายจะสำเร็จมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความพยายามของคุณ

### หัวข้อต่างๆในแนวแฟนตาซี

ทุกๆภาพมีเรื่องราว และภาพที่สร้างโดยศิลปินแนวนี้เกิดจากภาพที่ฝังลึกในความทรงจำ แต่ความคิดนั้นๆอาจจะมาจากวัฒนธรรมดั้งเดิม, ความเร้นลับ, ความฝัน และความประหลาดเหนือจริง ถึงแม้ว่าภาพส่วนใหญ่จะใกล้เคียงกันกับงานประเภทเหมือนจริง แต่ภาพเหล่านั้นไม่ใช่ความจริง งานต่างๆต่างอาศัยจินตนาการที่เหนือจริงและสร้างความฉงนให้แก่โลกแห่งความเป็นจริงเสมอ

#### 1. โลกที่ยังไม่เคยพบ

เรื่องเล่าโดยบรรพบุรุษ ที่ไม่เคยเก่าเป็นเรื่องที่เด็กๆหรือผู้ฟัง ฟังแล้วติดตาม ทำให้เกิดภาพในจิตใจ แต่ไม่ได้เห็นภาพในโลกของความจริง

#### 2. โลกในอดีต

ศิลปินชาวยุโรปมีแรงบันดาลใจมาจาก ตำนานและสัญลักษณ์ต่างๆ ตำนานกรีกที่ว่าถึง เฮอร์คิวลิส คู่กับ อาคีโลส(เป็นวัว)ก็ถูกบันทึกในวัฒนธรรมของชาวเอเชียและในประติมากรรมบนแจกัน และฝาผนัง อีกด้วย ซึ่งหลายพันปีมาแล้วที่สัตว์ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ เช่นผู้เผยแพร่ศาสนา( St. Mark )ปรากฏในรูปของสิงห์มีปีกเป็นต้น

#### 3. โลกใหม่

การที่ชาวยุโรปค้นพบอเมริกาได้เปิดโลกทัศน์ใหม่ในเรื่องของตำนานและภาพลักษณะต่างๆ นักจิตวิทยาในศตวรรษที่20คิดว่า งานที่ว่า ผสมผสานกันจากหลายวัฒนธรรมก็จริง แต่ตัวงานจะมีความเป็นสากลสูง

#### 4. โลกแห่งความฝัน

ตัวอย่างคือรูปของ Francisco De Goya ที่เป็นภาพประสมการณ์ฝันร้ายของผู้อาวุโสในปี1810 หลังจากที่เขาหายจากโรคที่ทำให้เขาหูหนวกในภายหลัง ความเจ็บป่วยในตัวเขาทำให้เขาเกิดจินตนาการและประสมการณ์ใหม่ที่ช่วยให้เขาค้นพบวิสัยทัศน์ในแง่ของการสำรวจสภาพต่างๆภายในจิตใจของมนุษย์

#### 5. โลกแห่งการสร้างสรรค์

ในศตวรรษที่19 นักเขียนชาวอังกฤษชื่อ Charles Dickens สร้างเรื่องราว เพื่อออกเผยแพร่เป็นรายสัปดาห์ ความคิดของเขามักเกิดจากการสังเกต และการไตร่ตรองถึง ไฟ หรือลวดลายของพรม เขาสร้างงานด้วยความทรงจำเพื่อที่จะเข้าใกล้โลกใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์จากภาพลักษณะของความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แหล่งของความเป็นแฟนตาซี

### -ที่มาของภาพ ( Picture sources )

ความคิดหรือ Ideas ต้องอาศัยการสะสม ภาพต่างๆ การจดบันทึก และการเรียนรู้งานของศิลปินคนอื่น ๆ รู้จักทดลองเทคนิคแปลกๆ ทาหนทางที่เหมาะสมกับตนเอง

1. ที่มาจากศิลปินคนอื่น ๆ
2. ที่มาจากเทคโนโลยีต่างๆ
3. ที่มาจากภาพถ่าย
4. ที่มาจากการทดลองหาด้วยตนเอง

### การศึกษาจากธรรมชาติ

ศิลปินแนวแฟนตาซียึดเอาโลกของธรรมชาติเป็นหนึ่งในแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ รูปทรงทางธรรมชาติมีทุกหนทุกแห่ง ต้นไม้ สัตว์ ก้อนหิน น้ำ ขึ้นอยู่กับความช่างสังเกตของเรา แล้วนำมาใช้งาน

#### 1. ต้นไม้ (Plants)

ต้นไม้ให้รูปทรง ผิว สี ฯลฯ ที่แปลกมากมาย

#### 2. พื้นผิว-ผิวหน้า (Surfaces)

โดยการวาดที่สังเกตรายละเอียดต่างๆของใบไม้ เศษไม้ เป็นต้น

### ใช้ของที่มีอยู่จริง

1. ของใช้ในชีวิตประจำวัน
2. การสะสมสิ่งของ

โดยการสะสมสิ่งของ เราจะได้หมวดของของที่จะจุดประกายความคิดของเราได้

### ใช้ข้าวของเครื่องใช้

1. วัสดุต่างๆ
2. เครื่องมือทางด้านอุตสาหกรรม สามารถนำมาดัดแปลงเป็นของใช้ในอนาคตได้
3. แผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์ แสดงความเป็นอนาคตได้

### โลกที่ไม่เคยเห็น

1. โลกที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพภายในไข่ที่มีลูกเจี๊ยบ อาจดัดแปลงเป็นสัตว์ประหลาดก็เป็นได้
2. โลกในอดีต เช่น สัตว์ดึกดำบรรพ์
3. โลกจุลชีพ
4. โลกทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพ Pen Point
5. โลกที่สร้างขึ้นใหม่ เช่น การประดิษฐ์สิ่งของที่แปลกประหลาด
6. โลกของนามธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ประโยชน์จากภาพถ่าย

โดยทั่วไปศิลปินจะมีภาพสะสมไว้มากมาย รวมทั้งภาพจริงที่ที่ให้ประโยชน์เช่นกัน

#### 1. หนังสือพิมพ์, แมกกาซีน, หนังสือเก่า, หนังสือเฉพาะเรื่อง, ไปสการ์ด

ทั้งหมดต่างบอกเล่าเรื่องราว และเมื่อนำมาผสมผสานกันจะเกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์, อาคาร, รูปทรงที่แปลกออกไป เป็นต้น

### ใช้ภาพถ่ายของตนเอง

กล้องถ่ายรูปเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งเช่นเดียวกับปากกาหรือพู่กัน เราสามารถบันทึกภาพที่แสดงความหมายตามที่เรต้องการ ด้วยการจัดแสง การใช้โทนสี ฯลฯ เป็นต้น

1. ภาพถ่ายที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชม
2. ภาพที่สร้างแรงกดดัน ( ภาพที่หวาดเสียว )
3. ภาพที่เกิดจากการจัดแสง

### ใช้วัฒนธรรมต่างชาติ

ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าของบรรพบุรุษ ได้แก่ ศิลปะพื้นถิ่น ( Primitive Arts ) ซึ่งเป็นแหล่งที่มาที่สำคัญแห่งหนึ่ง ความมีพลังและการประดิษฐ์สิ่งของของบรรพบุรุษ ทำให้เกิดงาน แฟนตาซี ขึ้นมากมาย ในศตวรรษที่ 19 เริ่มมีการค้นพบวัฒนธรรมต่างๆ ที่แสดงงานในแกลเลอรี หรือ เป็นภาพประกอบที่ได้รับอิทธิพลมาจากงานของศิลปินแนวแฟนตาซี ชาวตะวันตก ตัวอย่างงานได้แก่

1. การใช้ศีรษะของมนุษย์แสดงจินตนาการ
2. การใช้ร่างของมนุษย์ในรูปแบบที่ต่างกันออกไป



การใช้รูปต้นฉบับจากงานในอดีตที่ใช้ความมีจินตนาการ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพัฒนาความคิด

### 1. การใช้ Elements of surprise

- สิ่งที่ไม่เป็นเหตุเป็นผล เช่นผู้ชายแต่งชุดผู้หญิง หรือผู้หญิงมีหนวดเครา เป็นต้น
- ความไม่น่าจะเป็นไปได้ เช่นสัตว์น้ำขึ้นมาพูดจากับคนบนบก
- ความไม่เข้ากัน เช่นคนเล่นเบสบอลใส่รองเท้าสเก็ต เป็นต้น
- ความเป็นไปไม่ได้ เช่นภาพลวงตา

### 2. การสร้างความไม่เข้ากัน

- เรื่องของ Scale
- เรื่องของการรวมวัตถุที่ไม่เข้ากัน
- การตัดแปลงภาพที่คนส่วนใหญ่คุ้นตาอยู่แล้วให้แปลกไป

### 3. การใช้ขนาด

- เปรียบเทียบขนาด

### 4. อาศัยการเปลี่ยนแปลง



### 5. การใช้ภาพที่รับรู้ได้ 2 แบบอย่าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. การ DISTORTING ภาพ



7. HUMAN MONSTER

A Satyr ,with goat legs and horns. And a Centaur.



Human fish, and a Mermaids.

8. ทำสัตว์ให้มีอากัปกิริยาเหมือนคน



9. ทำเครื่องจักรให้เป็นคน



10. มุมมองที่แปลกออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 เรื่องย่อ วรรณกรรมเรื่อง " ตูฬิศวง "

กาลครั้งหนึ่งเด็กชายหญิง 4 คนพี่น้อง ( ปีเตอร์ ชูซาน เอ็ดมันด์ ลูซี่ ) ประสบ กับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ขณะที่หลบภัยสงครามมาพักในชนบทแห่งหนึ่งของประเทศอังกฤษ บ้านที่ว่าเป็นบ้านของศาสตราจารย์ท่านหนึ่ง

เนื่องจากความซนของเด็กๆ น้องสาวคนสุดท้อง ลูซี่เป็นคนแรกที่หลงเข้าไปในตู้เก่าๆหลังหนึ่ง ในห้องที่ว่างเปล่า ในคืนนั้นลูซี่เข้าไปพบโลกอีกโลกหนึ่งที่ชื่อว่า " นาร์เนีย " ภายในนั้นเป็นเมืองที่มีแต่หิมะและฤดูหนาวด้วยว่าต้องคำสั่งของแม่มดขาว ลูซี่ได้พบกับฟอน ( เทพที่มีท่อนบนเป็นคน ท่อนล่างเป็นแพะ ) ที่ใจดีไม่ยอมทำตามคำสั่งของแม่มดที่ให้ลักพาตัวมนุษย์ที่เข้ามาในนาร์เนียไปให้นาง แต่ฟอนกลับปล่อยลูซี่กลับมายังโลกเดิม หลังจากที่ลูซี่กลับมาไม่มีใครเชื่อเรื่องราวที่ลูซี่เล่าให้ฟัง จนลูซี่ได้กลับไปยังโลกนั้นอีกครั้งพร้อมกับเอ็ดมันด์ พี่ชายนิสัยไม่ดีของลูซี่ ที่ตามเข้าไปที่หลังแต่ไม่เจอกับลูซี่

เอ็ดมันด์เจอแม่มดขาวที่ออกอุบายให้เอ็ดมันด์กินขนมเสพติด และ ถ้าไม่พาพี่น้องกลับมาที่นาร์เนียอีกก็จะอดกินและอดเป็นเจ้าของชาย ก่อนจะออกมายังโลกปกติลูซี่เจอเอ็ดมันด์ในนั้น แล้วออกมาพร้อมกัน หลังจากที่ลูซี่เล่าเรื่องราวต่างๆ และ ให้เอ็ดมันด์เป็นพยาน เอ็ดมันด์เกิดกลัวที่จะถูกทุกคนตำหนิเรื่องที่เคยว่าลูซี่เหลวไหล ทำให้เอ็ดมันด์โกหกทุกคนว่าลูซี่สมมติเรื่องราวขึ้นเพื่อเล่นกับตนเอง ลูซี่เสียใจมาก แต่ก็ทำอะไรไม่ได้

จนวันหนึ่งเหตุการณ์บังเอิญก็เกิดขึ้นอีกครั้ง ทั้งสี่หลงเข้าไปในคืนนั้น ลูซี่พาพี่ๆไปตามหาฟอนแต่ที่อยู่ของฟอนถูกสมุนแม่มดทำลาย ตัวฟอนก็ถูกจับไป พวกเขาอยากที่จะช่วยเหลือฟอนเพราะ ลูซี่เป็นต้นเหตุที่ทำให้ฟอนเดือดร้อน หลังจากนั้นพวกเขาได้รับความช่วยเหลือจากครอบครัวบีเวอร์ บีเวอร์เล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ฟังว่า ทั้งสี่คนเปรียบเหมือนบุตร และ ธิดาแห่งอิฟ เมื่อใดที่ทั้งสี่คนครอบครองบัลลังก์แม่มดขาวจะหมดอำนาจ การที่จะต่อสู้กับแม่มดได้ต้องอาศัย อัศลาน ( สิงโต ) เป็นผู้ช่วยทั้งหมดจึงออกเดินทางไปหาอัศลาน ณ แทนหินที่อัศลานจะปรากฏตัว

แต่ก่อนที่จะเดินทาง เอ็ดมันด์ก็ทรยศโดยแอบหนีไปหาแม่มดขาวที่ปราสาทของนาง ขณะเดินทางถึงแม้เขาจะรู้สึกผิดแต่ก็ไม่อาจห้ามใจจากกิเลสต่างๆได้ แต่เมื่อไปถึงทุกอย่างกลับไม่เป็นอย่างที่คิดไว้ เอ็ดมันด์ถูกทรมาณ แม่มดออกตามล่าพวกบีเวอร์และเด็กๆ โชคดีที่มนตร์ของแม่มดเสื่อมเสื่อมลงทำให้น้ำแข็งละลาย แม่มดไม่สามารถใช้เลื่อนตามพวกบีเวอร์ได้ทัน ขณะเดินทางนั้นบีเวอร์ได้พบกับซานตาคลอส ที่ให้ของขวัญแก่ปีเตอร์เป็นดาบและโล่ ให้ธนูกับแล่งธนูที่มีลูกธนูอยู่เต็มแก่ชูซาน และเขางาช้างสำหรับเป่าแกล์ลูซี่

และแล้วพวกบีเวอร์ก็ได้พบกับอัศลาน แล้วอัศลานก็ส่งคนไปช่วยเอ็ดมันด์จากแม่มดได้ แม่มดเสนอที่จะเจรจากับอัศลานโดยที่อ้างถึงอาถรรพณ์ในอดีตว่าผู้ที่ทรยศต้องตกเป็นของนาง ( ในที่นี้หมายถึง - เอ็ดมันด์ ) แต่อัศลานยอมแลกตัวเองกับเอ็ดมันด์ ให้ตนเองถูกฆ่าโดยพวกแม่มดแทน

หลังจากอัศลานตาย มีผู้เห็นเหตุการณ์คือชูซานกับลูซี่ และ ทั้งสองก็ได้พบว่าอาถรรพณ์ที่ว่ามีอาถรรพณ์ที่ลึกกว่าคือ เมื่อมีผู้ที่ไม่ทรยศแต่ยอมตายแทนคนทรยศ ความตายจะย้อนกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นอัสตานจึงฟื้นคืนชีพและกลับมายังปราสาทของแม่มดขาว คลายมนตร์ที่แม่มดสาปสัตว์ต่างๆ และยกให้เป็นหินนั้นให้หมดไป แล้วสัตว์เหล่านั้นก็ยกพลมาพร้อมกับอัสตาน ชูชานและลูซี่ กลับมาช่วยเหลือบีเตอร์ที่กำลังต่อสู้อยู่กับแม่มด ในที่สุดอัสตานก็ฆ่าแม่มดสำเร็จ แล้วทั้งสองคนก็กลับมาครองบัลลังก์จนบ้านเมืองเจริญรุ่งเรือง แต่เรื่องราวจบลงที่ทั้งสองคนตัดสินใจกลับมาที่บ้านตามเดิม

THEME ของเรื่องคือ

- ธรรมชาติของมนุษย์

คติสอนใจที่แทรกอยู่ในแต่ละบท

- จงอย่าเห็นแก่ตัว
- การเสียสละเป็นสิ่งที่ควรกระทำ
- การโกหกเป็นสิ่งไม่ดี
- โลกมากลางหาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 การออกแบบภาพประกอบสำหรับหนังสือ

การใช้ภาพประกอบในการสื่อความหมายในงานกราฟิกนับเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง จะเห็นได้ว่าภาพสามารถทำหน้าที่ได้หลายทาง ได้แก่ อธิบายเนื้อหา ขยายความ สร้างความน่าสนใจในเนื้อหา ช่วยย่นระยะเวลาในการสื่อความให้น้อยลง และช่วยตกแต่งงานออกแบบให้สวยงามมากยิ่งขึ้น

การนำเอาภาพมาใช้ในการงานกราฟิก จึงต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบและวัตถุประสงค์ของงานนั้นๆ ด้วย ลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันของภาพแต่ละประเภทย่อมกระทำหน้าที่ได้เฉพาะทาง ในการทำงานกราฟิกจึงควรได้ทราบถึงประเภทของภาพประกอบที่จะนำมาใช้ซึ่งแยกตามลักษณะของรูปแบบภาพด้วย

#### ลักษณะของภาพประกอบ

1. ภาพจริงหรือภาพเหมือนจริง (Realistic) เป็นลักษณะภาพที่แสดงรายละเอียดตามความเป็นจริงหรือเหมือนของจริงมากที่สุด ในการนำเสนอประกอบข้อมูลสาระ การเลือกใช้ภาพเหมือนจริงเพื่อต้องการเน้นเนื้อหาให้เกิดความชัดเจนมากขึ้น ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ภาพลักษณะนี้อาจแสดงด้วยวิธีการวาด ระบายสีหรือการใช้ภาพถ่ายก็ได้
2. ภาพการ์ตูน (Cartoon) เป็นภาพที่ออกแบบขึ้นเพื่อแสดงสาระของภาพในลักษณะของภาพประติมากรรม เพื่อเน้นให้รูปแบบภาพดูน่าสนใจมากขึ้น ภาพการ์ตูนอาจมีหลายลักษณะ ได้แก่ การ์ตูนคล้ายของจริง การ์ตูนตลกขบขัน การ์ตูนล้อเลียนและการ์ตูนประติมากรรม ภาพการ์ตูน เป็นแบบภาพที่ได้รับความนิยมดีจาก ผู้ดูทุกเพศทุกวัย การเลือกโอกาสที่ดีในการนำมาใช้อย่างเหมาะสมจะทำให้งานกราฟิกดูมีชีวิตชีวาน่าสนใจ
3. ภาพนามธรรม (Abstract) ภาพลักษณะนี้เป็นภาพที่ค่อนข้างแสดงสาระในตัวภาพในการสื่อความหมายได้ยาก แต่อาจเหมาะมากสำหรับนำมาตกแต่งงานกราฟิก หรือช่วยเน้นให้ข้อความเด่นชัดขึ้น

#### แนวคิดในการคัดเลือกภาพประกอบ

1. ภาพต้องมีรายละเอียดพอและมีความชัดเจน
2. ภาพต้องแสดงหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างเต็มที่
3. มีลักษณะองค์ประกอบของภาพที่เหมาะสม
4. มีความหมายตรงกับเนื้อความและเสริมเนื้อความได้มากที่สุด
5. มีความเหมาะสมกับระบบการพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2 COMPUTER RETOUCHING

Computer Retouching มีความสามารถที่จะนำไปใช้ในด้าน

1. COMPOSIT IMAGES การนำภาพหลายๆภาพมาประกอบกันเป็นภาพใหม่ตามจินตนาการสิ่งสำคัญที่สุดของการทำ Composit Images คือ

1.1 LIGHT SOURCE แสงที่มีมาจากทางใดบ้าง เป็นแสงประเภทไหน เช่นเป็นแสงอาทิตย์ ยกตัวอย่างรูป Background มีแสงอาทิตย์ที่เป็นแสงแข็ง(สังเกตจากเงาของภาพจะดำ) แต่รูปคนที่นำมาประกอบรวมเป็นภาพใช้แสงที่นุ่มนวล ดูไม่มีเงาเลย ภาพที่ออกมาก็จะดูขัดกัน ดูแล้วเป็นไปไม่ได้

1.2 TIME OF DAY เวลาที่เกิดขึ้นของภาพ ภาพที่นำมาประกอบกัน ควรดูแล้วเป็นเวลาเดียวกันเช่นแสงเที่ยงวัน, แสงเวลาเช้า, แสงเวลาบ่ายหรือค่ำ

1.3 ANGLE OF VIEW ภาพที่นำมาประกอบกันควรใช้เลนส์ถ่ายภาพชนิดเดียวกัน เพราะ เลนส์ ถ่ายภาพแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

A. Wide Angle มุมกว้าง

B. Normal มุมปกติ

C. Tele มุมแคบ, ใกล้

โดยแต่ละขนาดของเลนส์จะให้ภาพที่แตกต่างกันออกไป

2. DODGING & BURNING รูปที่มีปัญหาเวลาที่ถ่ายออกมาแล้วเกิดภาพขาวจัด หรือดำจัดบางส่วน ไม่จำเป็นต้องไปถ่ายใหม่ทั้งหมด เพียงแต่นำภาพมาทำ Retouching โดยใช้โปรแกรมส่วนที่เป็น Dodging & Burnig คล้ายวิธีการอัดภาพที่สามารถเพิ่ม, ลดแสงของงานบางส่วนได้

3. CORRECTING FOR LENS DISTORTION ทางด้านสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพทางด้านสถาปัตยกรรมจะมีการใช้เทคนิคพิเศษคือใช้กล้องพิเศษที่สามารถแก้การ DISTORTION ของภาพ ภาพที่ถ่ายด้วยกล้องธรรมดาจะไม่สามารถถ่ายให้ตึกดูตรงตามความเป็นจริงได้ จะใช้ได้เพียงกล้อง 4x5,8x10 ที่มีการปรับเฟรมของเลนส์ที่สามารถแก้ไขการบิดเบือน( DISTORTION )ของตัวตึกได้ การแก้ไขส่วนนี้จะทำได้โดยการนำภาพที่บิดเบือนมาแก้ไขในโปรแกรมPhotoshop

4. REPAIRING PHOTO ( การแก้ไขภาพที่มีปัญหาหรือไม่สมบูรณ์ )

การนำเอาภาพเก่าแก่ที่มีเพียงภาพเดียว(ไม่มีฟิล์ม) มาแก้ไขให้ดูสมบูรณ์แบบ เช่นภาพที่มีรอยขีดข่วน ภาพเก่าที่รายละเอียดดูเลือนหายไป, ความคมชัด ความเข้มของสีที่หดหาย การRETOUCHING นั้นสามารถแก้ไขได้โดยการใช้โปรแกรม Photoshop ตกแต่งภาพ,สร้างสีใส่ลงไปในภาพ,แก้สีเพี้ยน ฯลฯ

5. การทำ DIGITAL DUP จะให้คุณภาพที่ดีกว่าการ DUP ภาพธรรมดา จากคุณภาพของ Scan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การจัดหน้ากระดาษแบบ FREE FORM

การจัดหน้ามีผลอย่างมากต่องานกราฟฟิคประเภทสิ่งพิมพ์ ในกรณีของหนังสือ ,Brochure หรือ แคตตาล็อกเป็นต้นการจัดหน้ากระดาษจำเป็นต้องมี กริด ( GRID ) เพื่อช่วยในการออกแบบ กริดดังกล่าวพัฒนามาจากงานภาพวาดแบบGeometricของ Mondrian และ The Destijl school โดยที่ กริดจะเป็นตัวแบ่งหน่วยในหน้ากระดาษด้วยเส้นที่เป็นโครงสร้าง ซึ่งเส้นดังกล่าวจะไม่ปรากฏอยู่ในงานจริงข้อสำคัญในการใช้ กริด คือ เราต้องไม่ให้ กริดมาเป็นข้อจำกัดในการออกแบบหรือมาบังคับรูปแบบการทำงาน แต่ให้ กริด เป็นตัวทำหน้าที่บอกความต่อเนื่องของ แต่ละหน้าและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยผ่านวิจารณ์ของดีไซน์เนอร์ ส่วน การออกแบบหน้ากระดาษแบบ FREE FORM เปรียบเสมือนกับการวาดภาพบน FRAMEผ้าใบที่ว่างเปล่า ดีไซน์เนอร์มีความเป็นอิสระในการออกแบบลงในพื้นที่ดังกล่าว โดยใช้ภาพหรือตัวอักษรที่มีสไตล์หรือขนาดที่แตกต่างมาดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านในบางงานที่มีลักษณะเป็น FREE FORM แต่ก็อาจจะมี กริด ร่วมอยู่ด้วยก็ได้หรือในบางงานก็ใช้ กริดที่ ดีไซน์เนอร์คิดขึ้นใหม่เองซ่อนอยู่จนผู้อ่านแยกแยะส่วนของ กริด ไม่ได้ สำหรับผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นการจัดหน้ากระดาษก็ควรที่จะอาศัยกริด เป็นโครงสร้างในการออกแบบอย่างง่าย ๆ ไปก่อน โดยคำนึงถึงเนื้อหาและประเภทของหนังสือเป็นหลัก

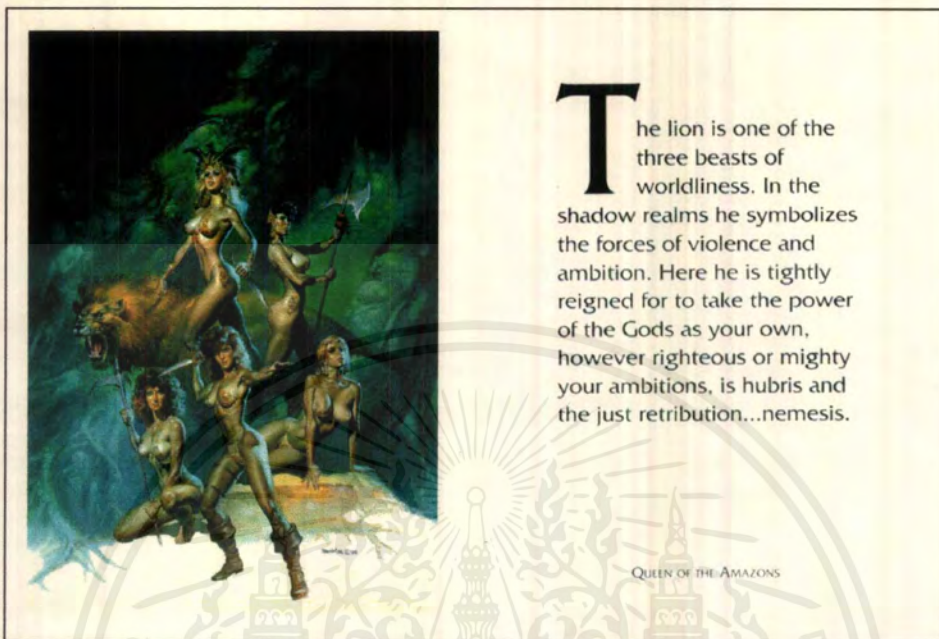
### แนวคิดในการจัดหน้า

1. ความเป็นระเบียบในการจัดภาพและเนื้อหาเพื่อสะดวกในการอ่าน
2. สามารถสร้างเสริมจินตนาการ ความรู้สึก ทักษะคิดและความน่าสนใจในเนื้อหาสาระ และเกิดภาพพจน์ที่ดีต่อหนังสือ
3. ออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงาม โดยอาศัยหลักทางศิลปะในการออกแบบจัดหน้าเพื่อสร้างความน่าสนใจในงาน
4. การกำหนดรูปและขนาดของเล่มขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่นเพื่อความสะดวกในการพกพา ฯลฯ

การจัดหน้าโน จะต้องวางองค์ประกอบที่น่าสนใจมากที่สุดไว้ด้านบน และชักจูงสายตา ให้เคลื่อนที่ไปหาสิ่งใหม่ๆ ด้านล่าง ซึ่งน่าสนใจและจัดให้เด่นตามที่ของมัน เพื่อที่จะให้น่าหนักเท่าๆกัน ตามหลักความสมดุลย์ของหน้า หรือกำหนดทิศทางของการอ่านขึ้น ตามลำดับความสำคัญของเนื้อหาในนั้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามอ่านจนครบถ้วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างภาพประกอบ แนว แฟนตาซีสำหรับหนังสือวรรณกรรมต่างประเทศ



The lion is one of the three beasts of worldliness. In the shadow realms he symbolizes the forces of violence and ambition. Here he is tightly reigned for to take the power of the Gods as your own, however righteous or mighty your ambitions, is hubris and the just retribution...nemesis.

การวาดจะเน้นที่ Figure ของคนที่แข็งแรงเกินความจริง เมื่อเปรียบเทียบกับคนทั่วไป (เหมือนนักกล้าม) เน้นในเรื่องของบรรยากาศของภาพให้เหมาะสมกับเนื้อหาของภาพ เป็นภาพที่องค์ประกอบที่ลงตัวและมีจุดเด่นเพียงจุดเดียว มีการใช้จินตนาการของผู้วาดภาพประกอบอย่างมาก



เอกสารตัวอย่างการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ โดยการรวมภาพถ่ายเข้าด้วยกัน อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปหาแนวทางในการออกแบบ

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องในแต่ละบท

#### บทที่ 1 ลูซี่แอบเข้าไปสำรวจในตัวเสื้อผ้า

เนื้อหาของภาพ

- ตัวเสื้อผ้าที่เหมือนจะธรรมดาแต่ไม่ธรรมดาโดยมีอะไรบางอย่างซ่อนอยู่

#### บทที่ 2 สิ่งทีลูซี่เจอเจอในตู้ชั้น

เนื้อหาของภาพ

- ตอนที่พอนสำนึกผิด จุดประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นคนชั่วที่กลับตัวหรือคิดได้
- สีที่ใช้ให้เกิดความขัดแย้ง ( Contrast ) และมีการ Distort ภาพ

#### บทที่ 3 เอ็ดมันด์กับตัวเสื้อผ้าอภรรพณ์

เนื้อหาของภาพ

- ภาพของแม่มดกับสมุน จุดประสงค์เพื่อแสดงความชั่วร้าย ความลึกลับพลังและอำนาจมืดของแม่มด
- ใช้สี Monotone สีม่วง เพื่อเน้นความเร้นลับ และอำนาจมืด

#### บทที่ 12 ปีเตอร์เข้าสนามรบครั้งแรก

เนื้อหาของภาพ

- ความกล้าหาญของปีเตอร์ที่ มาห์หมาป่า มอ-กริม สมุนของแม่มดได้

#### บทที่ 13 อภรรพณ์จากรุ่งอรุณแห่งกาลเวลา

เนื้อหาของภาพ

- อัสลานเจอกับแม่มดเป็นการพบกันระหว่างผู้มีอำนาจฝ่ายดี และชั่ว

#### บทที่ 14 ชัยชนะของแม่มด

เนื้อหาของภาพ

- แสดงความโหดร้ายของเหล่าสมุนแม่มดที่ทำกับอัสลาน
- การใช้ภาพและสีที่สยดสยองน่ากลัวปนความน่าสงสารในตัวอัสลาน

#### บทที่ 17 การล่าวางขาว

เนื้อหาของภาพ

- การกลับมาของเด็กๆ จากการครองบัลลังก์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพประกอบแนวแฟนตาซีเรื่อง " ตู๊พิศวง " จัดอยู่ในงานแฟนตาซีประเภท

Sword and Sorcery เรื่องราวที่กำหนดขึ้นอันเกี่ยวข้องกับ การผจญภัย สงครามและอำนาจของคาถา และเวทมนตร์ ในเรื่องสามารถแสดงออกซึ่งลักษณะของความดีและความชั่วร้าย โดยผ่านสัญลักษณ์ที่เราสามารถตีความได้ถูกต้อง

- CONCEPT ในการออกแบบ คือ สร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องตอนนั้นๆ

- แนวทางในการออกแบบ คือ

1. ใช้ภาพที่เอื้อต่อการจินตนาการและการตีความ
2. ใช้จิตวิทยาของสีเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก
3. ใช้มุมมองของภาพที่สร้างความรู้สึก
4. การแต่งภาพให้มีลักษณะที่เกินจริง

- เทคนิค คือการใช้ภาพถ่ายจากแหล่งต่างๆ มาประกอบกันเป็นภาพ สร้างจินตนาการตามแบบที่ต้องการ

- ขั้นตอนการทำงาน

การตีความ เนื้อความในแต่ละบทจะประกอบไปด้วยเนื้อหาคร่าวๆ ดังนี้

1. ความธรรมดาที่ไม่ธรรมดา
2. เรื่องของ จิตใต้สำนึกของผู้ที่กระทำผิด แต่สำนึกผิดได้ในภายหลัง
3. เรื่องราวอันลึกลับแฝงความชั่วร้าย
4. เรื่องของความหวังและแสงสว่างแห่งชัยชนะ
5. เรื่องความรู้สึกขัดแย้งเรื่องความดีความชั่วในจิตใจของมนุษย์
6. การเผชิญหน้ากันระหว่างความดีและความชั่ว
7. ความชั่วร้ายและความรุนแรง
8. เรื่องของสงครามและการทำลายล้าง เป็นต้น

เมื่อได้เรื่องราวในแต่ละบทแล้ว จึงเริ่ม Sketch แบบร่างแล้วจึงเริ่มที่จะสร้างภาพตามรูปแบบที่เราต้องการ แล้วเพิ่มความเป็นแฟนตาซีให้กับงานเพื่อให้คนอ่านเกิดจินตนาการและเข้าไปอยู่ในโลกและเรื่องราวที่เราสร้างขึ้น จากนั้น

ก็ออกแบบ Text และ Typography ให้เหมาะสมซึ่งเป็นส่วนรองลงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



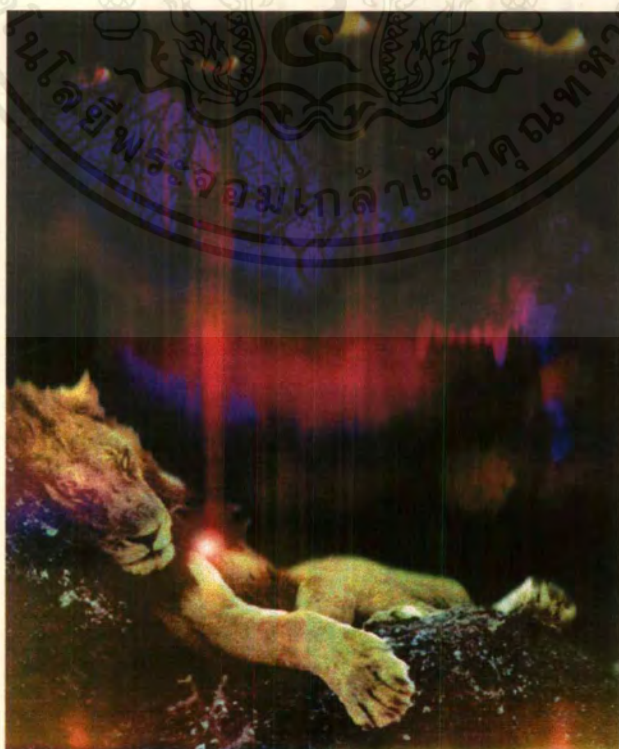
แบบร่างครั้งที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างครั้งที่ 1



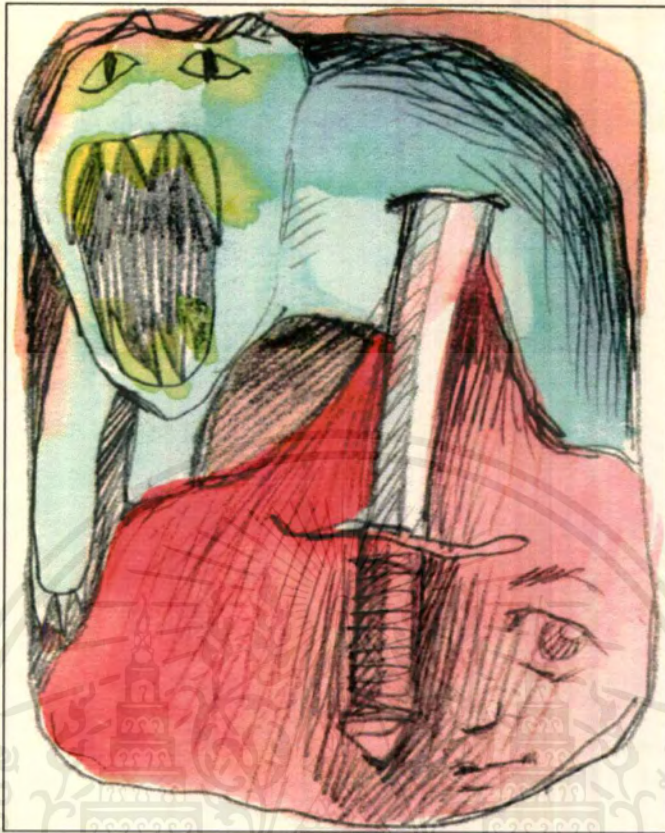
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



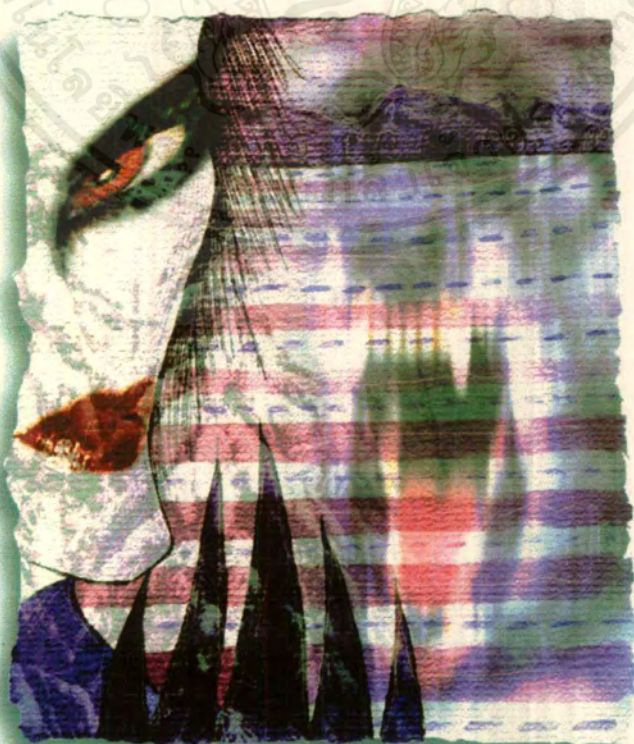
แบบร่างครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบการใช้ตัวอักษร

# ผู้พิชอง

John Doe

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx  
Yy Zz  
0123456789

ABC DHAMMARAT

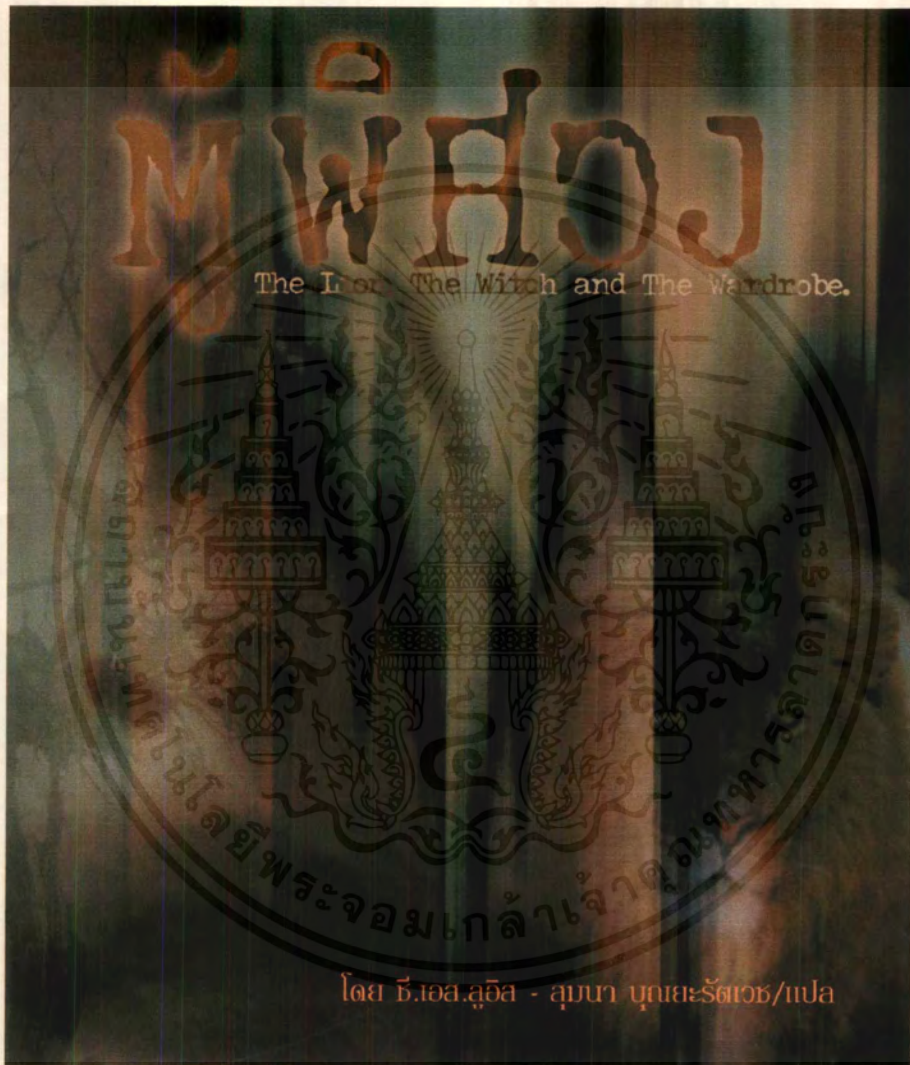
ก ข ค ง จ ฉ ช ฌ ญ ณ ทร ทบ ป พ ฟ ฝ ร ล ว ย ส ศ ช อ อ

PSL JARIN

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้เพื่อใช้ในวงจำกัดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

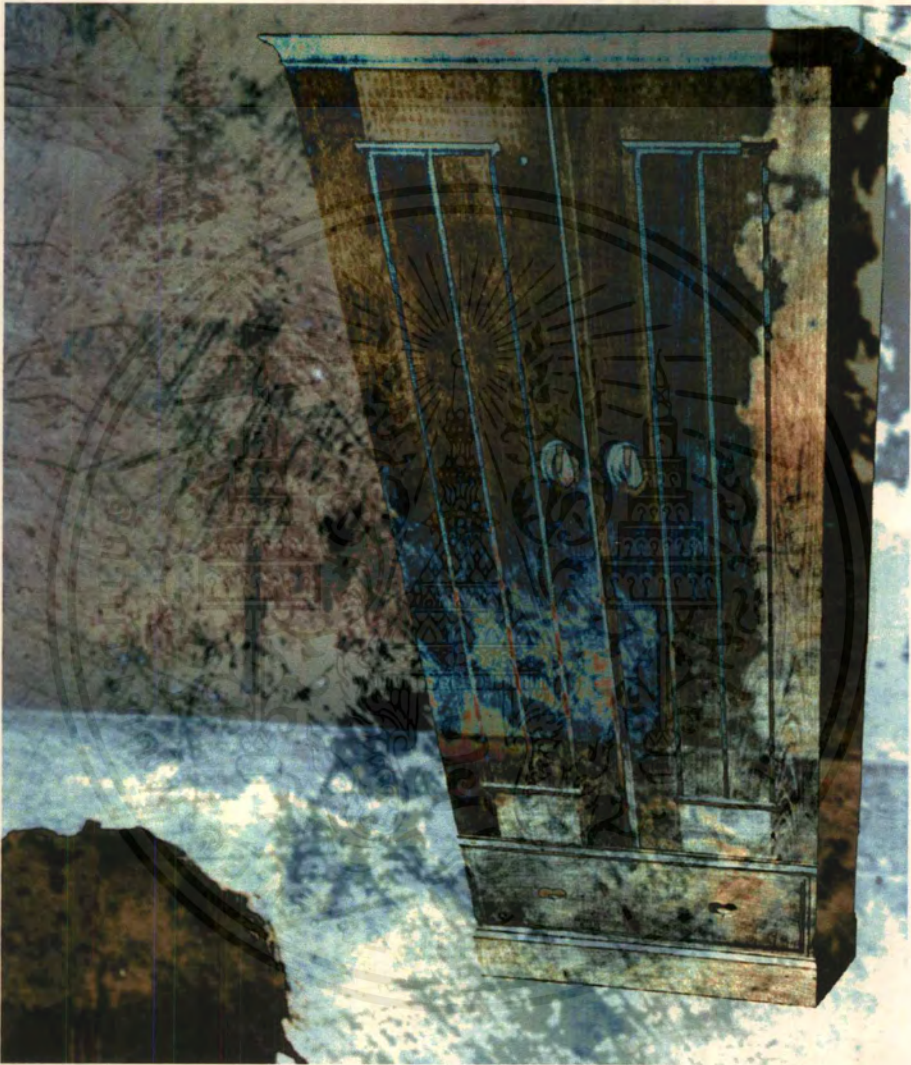
ผลงาน



ภาพหน้าปก แสดงความลึกซึ้งด้วยการใช้สีและภาพของแม่มด

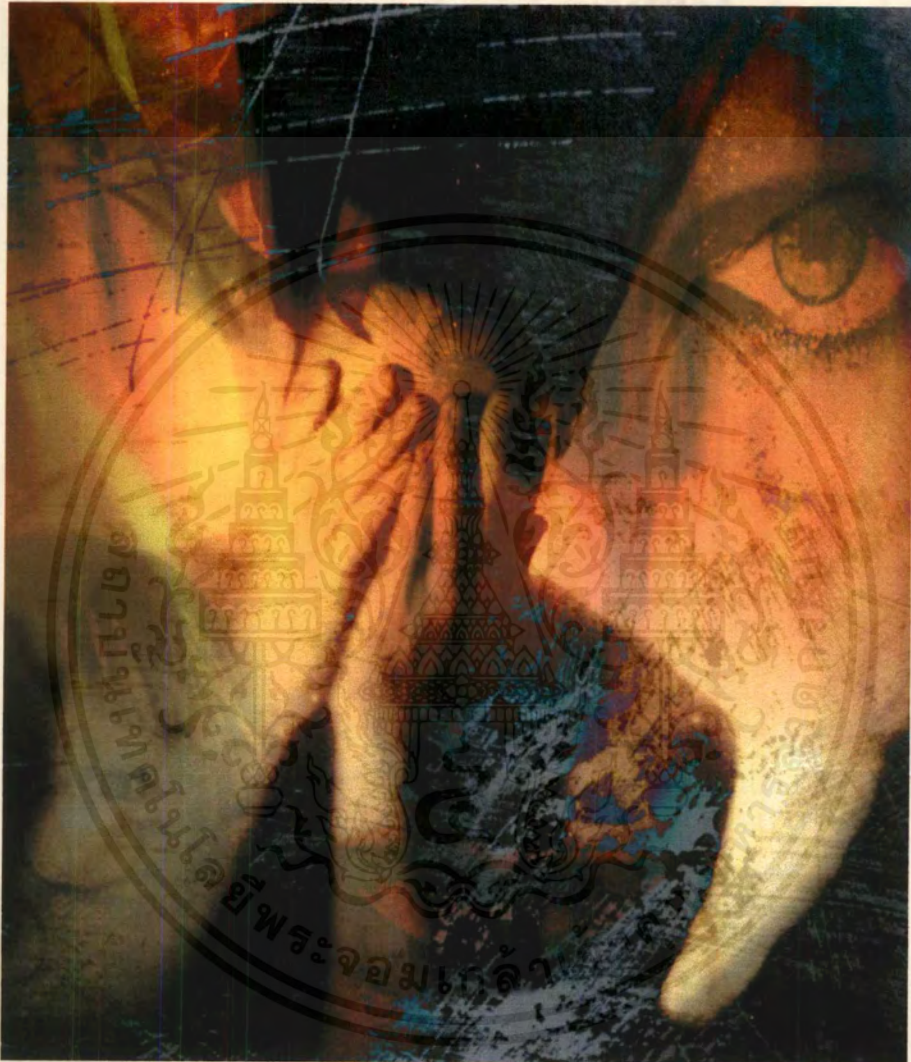
ที่ซ่อนอยู่ เป็น SCENE หนึ่งที่หยิบมาสร้างเป็นภาพปก คือตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนที่แม่มด และสิงโตมาปะทะกัน (เหมือนชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ) ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



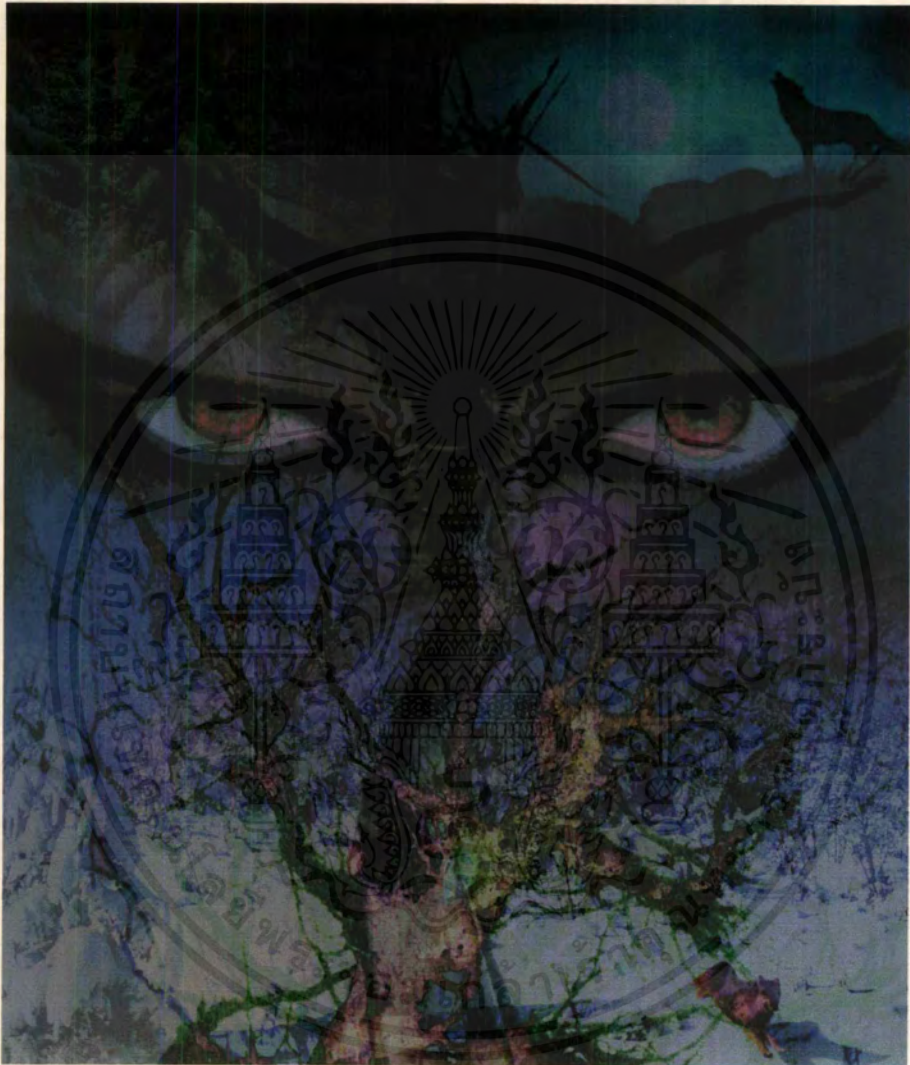
ภาพบทที่1 เป็นภาพที่ลูซี่เจอตู้พิศวง เบื้องหลังจะมีภาพของเมือง  
นาร์เนียที่ปกคลุมไปด้วยหิมะซ่อนอยู่ ตู้มีการ Distort ให้เอียงเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เหมือนเป็นการเชื้อเชิญให้เด็กน้อยเข้ามาในตู้ อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



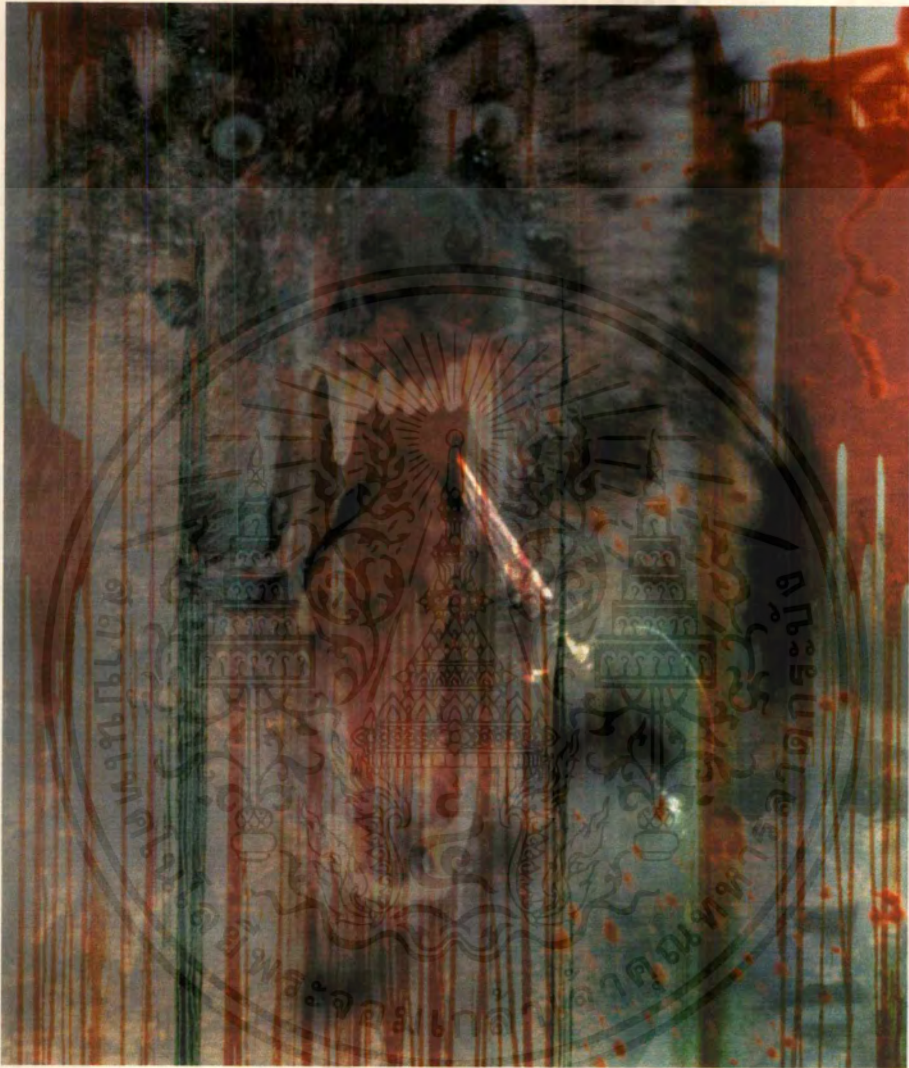
ภาพที่3 เป็นภาพฟอนร้องไห้สำนึกผิด โดยใช้สีของไฟ ( ดึงมาจากเตา  
 ผิงของฟอน ) มาเผาผลาญต่อฟอนแจกเช่นไฟอันชั่วร้ายของแม่มด ที่  
 ครอบงำร่างกายแต่ไม่ครอบงำจิตใจ มีการใช้สีที่ Contrast กันของสีโท  
 ร้อนและโทนเย็น ภายในภาพมีทั้งภาพเด็ก และดวงตาอันชั่วร้ายของแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ **มดซ่อนอยู่** ให้บริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4 เป็นภาพของแม่มดที่ถ่ายทอดตามเนื้อหาของวรรณกรรม มีการใช้สีในลักษณะที่ลึกลับ มีอำนาจหรือพลังพิเศษ ในภาพจะมี ดวงตาของแม่มดและ Figure ของแม่มดในท่าทางแขนแสดงถึงการ แผ่อำนาจอันยิ่งใหญ่ปกคลุมดินแดนนาร์เนียไว้ ในภาพจะมีหมาป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สําคัญอันเป็นสมุนตัวสำคัญเหมือนเป็นองครักษ์ให้แม่มดอยู่ ภายใต้อำนาจไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



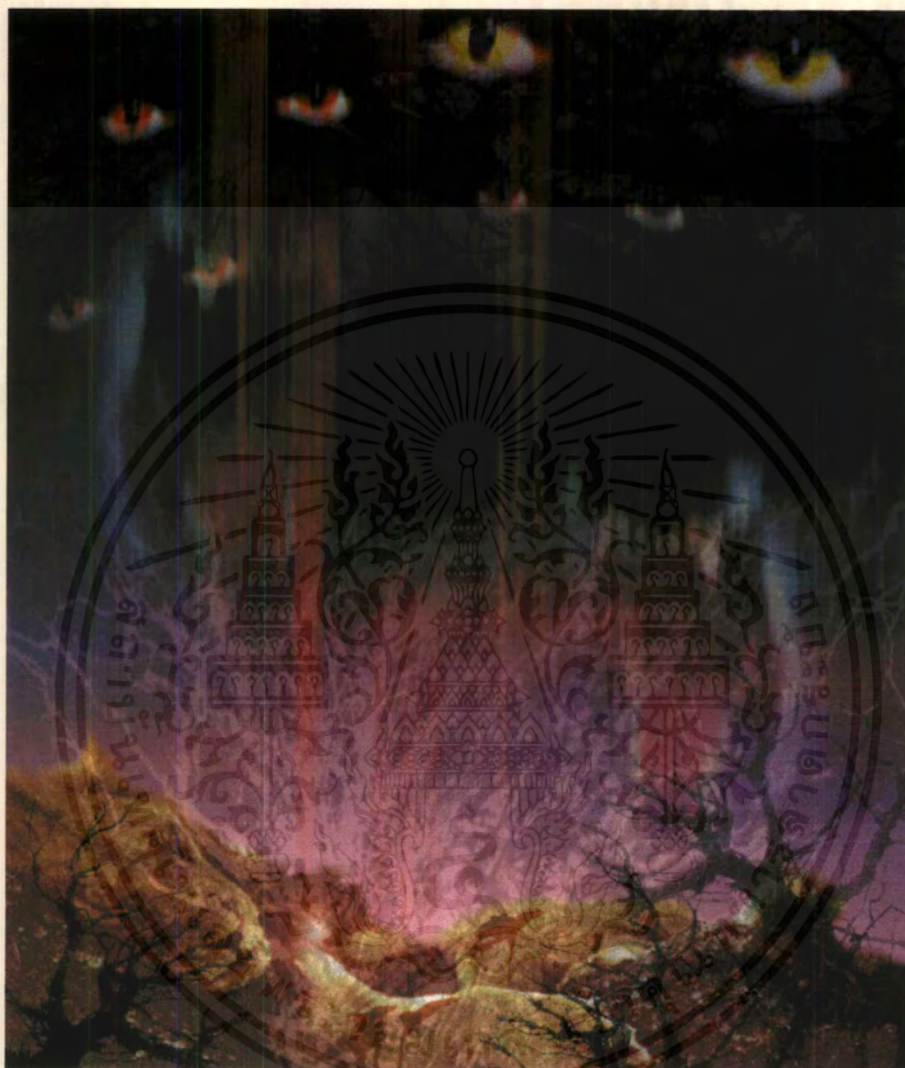
ภาพที่ 5 เป็นภาพหมาป่า ( มอกริม ) สมุนของแม่มดขาวที่ถูกดาบ  
 ของปีเตอร์ตายอย่างเจ็บปวด ในภาพจะมี Action ของหมาป่าที่กระ-  
 โดดเข้ามา และเมื่อถูกดาบแทงก็จะเปลี่ยนหน้าเป็น หมาป่าที่ดุร้าย  
 แยกเขี้ยวใส่ปีเตอร์ เบื้องหลังของภาพต้องการให้เหมือนกับเลือดที่  
 ไหลออกมาของหมาป่า เป็นเลือดแห่งความชั่ว อีกทั้งต้องการใช้สี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สที่แสดงถึงความกล้าหาญและความดุร้ายผสมเข้าด้วยกัน ภาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 เป็นภาพการเผชิญหน้ากันระหว่าง อัสถาน (สิงโต) กับ  
 แม่มด ในภาพจะใช้สีที่มีดแทนความชั่วร้าย และสีทองแทนความ  
 ดีและพลังอำนาจของอัสถาน มีการใช้ชวากหนามเชื่อมต่อทั้งสอง  
 ฝ่ายเหมือนกับความชั่วร้ายยังคงปกคลุมที่แห่งนี้อยู่ ฝั่งของแม่มด  
 จะใช้เงาที่ดำมืดแทนตัวแม่มดแฝงไปด้วยบรรยากาศที่น่ากลัวและ  
 สัตว์ร้ายต่างๆ ส่วนทางฝั่งของสิงโตจะแสดงความสง่างาม สงบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และไม่เกรงกลัวใคร เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 เป็นภาพ อัสลาน (สิงโต) ถูกพวกสมุนที่ชั่วร้ายของ  
แม่มดคุมขัง ภาพจะแบ่งเป็นสองส่วนบนล่าง ด้านบนจะเป็น  
พวกสัตว์ร้ายใช้เส้นสายแสดงทิศทางในการทำร้ายรวมถึงการ  
ใช้สัตว์ค่อนข้างรุนแรงและน่ากลัว ภาพของสิงโตนอนตายอยู่  
ท่ามกลางกิ่งไม้ที่แหลมคมให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ด้วยไฟแห่งชีวิตที่คอยคุ้มครองปกป้องเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 เป็นภาพ กวางขาวที่ซ่อนอยู่ตรงกลางภาพเป็นการ  
 ทำให้จุด FOCUS ไม่ชัดเจน ต้องให้ผู้อ่านสังเกตให้ดี ๆ ใน  
 ภาพด้านล่างจะเป็นรูปมงกุฎเป็นสัญลักษณ์แทนบัลลังก์ที่เด็ก  
 ทั้งสี่ครองอยู่ นำสายตาไปสู่ตัวกวางและแสงจากโคมไฟที่เป็น

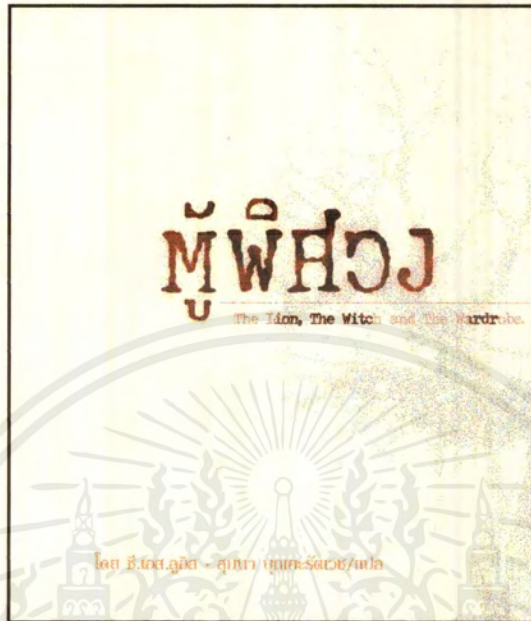
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ร่วมกันระหว่างโลกภายนอกกับนาร์เนีย ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



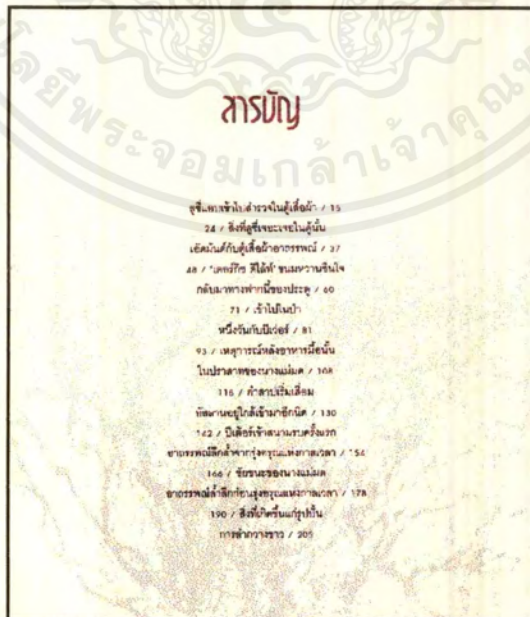
### ปกหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# การจัดวางรูปเล่ม



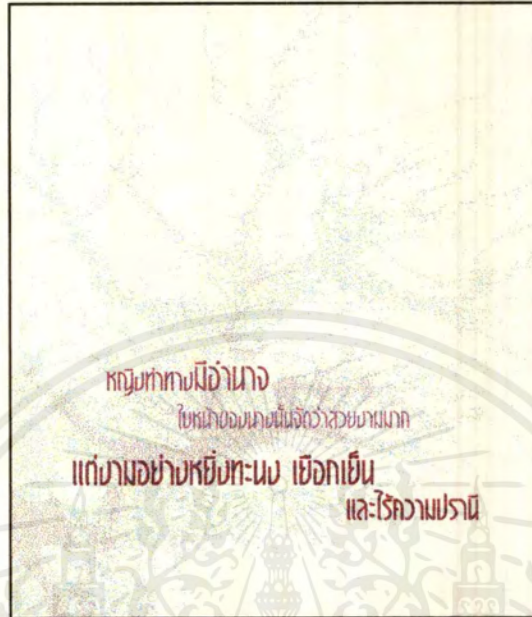
## ภาพ ปกใน



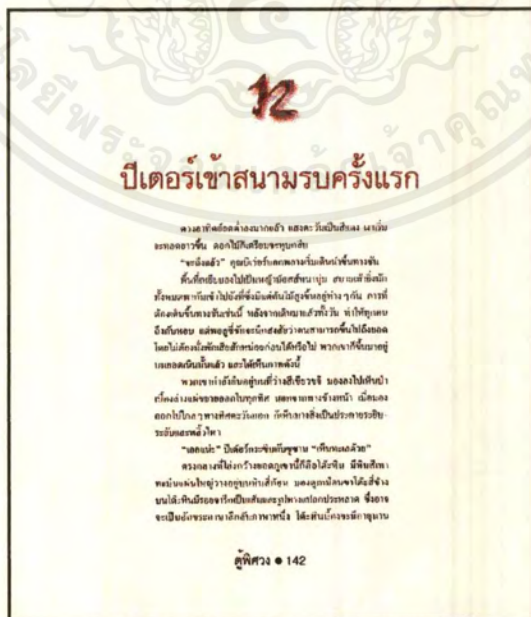
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





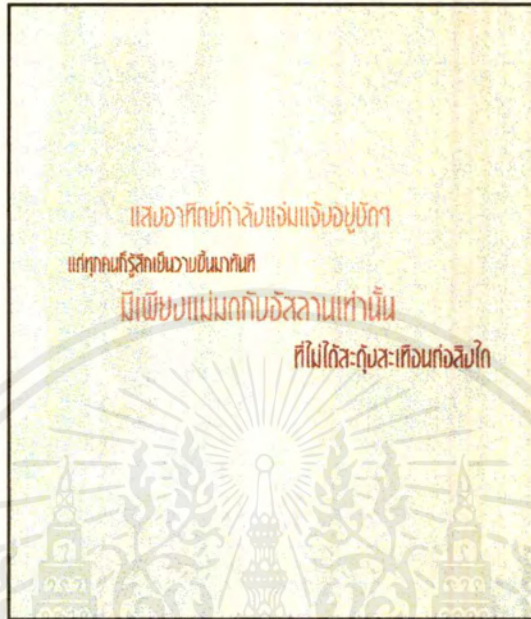


TEXT ของภาพที่ 4

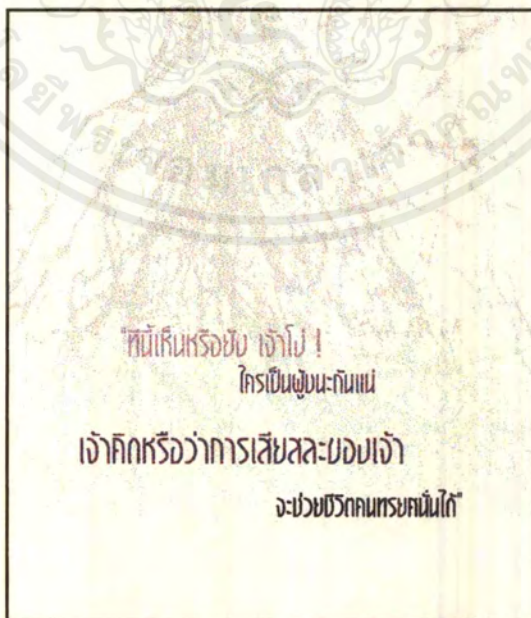


TEXT ของภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



TEXT ของภาพที่ 6



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งาน **TEXT ของภาพที่ 7** ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## บทสรุปและข้อเสนอแนะ

### บทสรุป

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพประกอบแนวแฟนตาซีที่มีลักษณะที่เป็นตัวของตัวเอง และเข้ากันได้ทั้งเล่มจนมีความเป็นเอกภาพ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือบางภาพอาจจะยังไม่เข้าพวกมากนัก ต้องอาศัยระยะเวลาที่มากขึ้นในการปรับปรุง ปัญหาอีกอย่างหนึ่งคือ ความเป็น แฟนตาซีค่อนข้างต้องอาศัยเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการสื่อสารดังนั้นจึงอธิบายค่อนข้างยากว่า แฟนตาซีระดับไหนจึงจะเหมาะกับการเป็นภาพประกอบ ต้องขึ้นอยู่กับวัยของผู้อ่านด้วยว่ารับได้มากน้อยแค่ไหน

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรเลือกเรื่องที่เหมาะสมเพื่อมาเสริมหัวข้อโครงการ
2. ในส่วนของการสร้างภาพควรที่จะให้เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน
3. ในการเลือกหัวข้อวิทยานิพนธ์นั้น ควรเลือกหัวข้อที่ตนเองมีความสนใจและมีความชำนาญในการทำพอสมควร
4. ควรแบ่งเวลาในการทำงานให้เหมาะสม คิดอย่างรอบคอบ และทำงานให้ตรงตามเวลา

## บรรณานุกรม

วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. ออกแบบกราฟิก, กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์

ศิลปาบรรณาคาร, 2535:

Bruce Robertson. FANTASY ART, Cincinnati: North Light Books, 1988

Bob Cotton. THE NEW GUIDE TO GRAPHIC DESIGN, New York:

Chartwell Books, 1990

