

การออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กในหัวข้อสัตว์หิมพานต์
ILLUSTRATION DESIGN FOR CHILDREN “HIMMAPAN ANIMALS”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กในหัวข้อสัตว์หิมพานต์

ILLUSTRATION DESIGN FOR CHILDREN “HIMMAPAN ANIMALS”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... พงษ์ศิริ พันธุเสวี วันที่ 15 มี.ย. ๒๕๕๕

(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กในหัวข้อสัตว์หิมพานต์
ILLUSTRATION DESIGN FOR CHILDREN “HIMMAPAN
ANIMALS”

ชื่อ นางสาวจินดา กิตติถาวรกุล

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2554

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี

บทคัดย่อ

สัตว์หิมพานต์ คือสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นสถานที่ที่อยู่ในตำนานของชาวพุทธ และจิตรกรไทยสมัยโบราณมักจะนำสัตว์เหล่านี้มาวาดเขียนเป็นลวดลายไทยที่สวยงาม ซึ่งมีทั้งที่วาดจากตำนานโดยตรง และวาดโดยปรุงแต่งขึ้นมาเอง แต่เมื่อเวลาผ่านไปจนถึงปัจจุบันคนไทยค่อย ๆ ลืมเรื่องราวของสัตว์หิมพานต์เหล่านี้ มีเพียงบางตัวเท่านั้นที่คนไทยยังรู้จัก เช่น ครุฑและนาค นำแปลกที่คนส่วนใหญ่กลับไม่รู้ว่ามีนอกจากครุฑและนาคแล้วยังมีสัตว์หิมพานต์ตัวอื่นอีก จึงมีความเป็นไปได้ว่าในอนาคตสัตว์หิมพานต์จะถูกลืมเลือนหายไป

โครงการออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กได้จัดทำขึ้น โดยมีจุดประสงค์ให้เด็กรุ่นใหม่รู้จักและจดจำสัตว์หิมพานต์ได้ ซึ่งโครงการนี้ได้นำเสนอสัตว์หิมพานต์ โดยการนำเอาสัตว์หิมพานต์มาออกแบบใหม่ให้ดูน่ารัก แล้วนำไปสร้างสรรค์เป็นภาพประกอบนิทานที่มีเนื้อเรื่องอ้างอิงมาจากตำนานป่าหิมพานต์ และใช้เทคนิค Digital painting ในการวาดภาพประกอบ จากนั้นจึงจัดทำเป็นหนังสือขนาด 9.5 x 8 นิ้ว จำนวน 36 หน้า ที่มีภาพประกอบและลายไทยค้นฉบับของสัตว์หิมพานต์

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณพ่อแม่ที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจมาโดยตลอด ขอบคุณพี่สาวที่ช่วย
ตรวจแก้ไขคำผิดก่อนนำไปเข้าเล่มและช่วยแนะนำโรงพิมพ์ให้ รวมถึงการช่วยติดต่อในบางส่วน
ขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ ช่วยชี้จุดบกพร่องของงาน จึงทำให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วง
ออกมาอย่างดีขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ช่วยปรับทุกข์กันเวลาที่รู้สึกท้อในการทำงาน และสุดท้ายนี้ขอ
ขอบคุณทุกคนที่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องจนทำให้โครงการนี้สำเร็จออกมาได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 สัตว์หิมพานต์.....	4
ความเป็นมาของสัตว์หิมพานต์.....	4
การจัดประเภทสัตว์หิมพานต์.....	9
ภาพตัวอย่างสัตว์หิมพานต์.....	15
ตำนานป่าหิมพานต์.....	21
3 จิตวิทยาเด็กกับหนังสือเด็ก.....	22
พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก.....	22
ประเภทของหนังสือเด็ก.....	26
ลักษณะภาพประกอบที่เด็กชอบ.....	27
ลักษณะหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	การสร้างภาพประกอบด้วย Digital painting	29
	ลักษณะของภาพประกอบ Digital Painting	30
	ทฤษฎีสี	31
	ความรู้สีเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา	37
	ระบบสี	40
	โปรแกรมที่ใช้การสร้างภาพประกอบ	43
	อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างภาพประกอบ Digital Painting	45
5	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	47
	สรุปขอบเขตเนื้อหา	47
	การแบ่งเหตุการณ์ในแต่ละหน้า	48
6	การออกแบบ	50
	แบบร่างครั้งที่ 1	50
	แบบร่างครั้งที่ 2	51
	แบบร่างครั้งที่ 3	52
7	ผลงานขั้นสุดท้าย	62
	ภาพประกอบภายในเรื่อง	62
8	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	71
	บรรณานุกรม	72
	ประวัติผู้วิจัย	73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

2.1	ภาพลายไทยของนาค.....	15
2.2	ภาพลายไทยของนกทศกัณฐิมา.....	15
2.3	ภาพลายไทยของกิเลน.....	16
2.4	ภาพลายไทยของพานรมฤค.....	16
2.5	ภาพลายไทยของกีมณี.....	17
2.6	ภาพลายไทยของโต.....	17
2.7	ภาพลายไทยของกินรา.....	18
2.8	ภาพลายไทยของสินธพนัทธิ.....	19
2.9	ภาพลายไทยของครุฑ.....	20
3.1	ก้านกล้วย.....	27
4.1	ภาพสไตล์ Realistic.....	30
4.2	ภาพสไตล์ Anime.....	30
4.3	วงจรี.....	32
4.4	สีขั้นที่ 2.....	32
4.5	สีขั้นที่ 3.....	33
4.6	วรรณของสีและสีคู่ตรงข้าม.....	34
4.7	ภาพตัวอย่างสีเอกรงค์.....	35
4.8	ภาพสีโทนร้อนและโทนเย็น.....	35
4.9	ภาพตัวอย่างค่าน้ำหนักของสี.....	36
4.10	ภาพตัวอย่างเรื่องความเข้มของสี.....	36
4.11	ภาพตัวอย่างเรื่องสีส่วนร่วม.....	37
4.12	สี RGB.....	40
4.13	สี CMYK.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.14	ไอคอน โปรแกรม Photoshop	43
4.15	โปรแกรม Paint Tool SAI	44
4.16	เมาส์	45
4.17	เมาส์ปากกา	46
6.1	ออกแบบตัวละครหลัก	50
6.2	ออกแบบตัวละครหลัก(แก้ไข)	51
6.3	ภาพร่างฉากป่าใน โลกมนุษย์	52
6.4	ภาพร่างเหตุการณ์ตอนหลังป่า	52
6.5	ภาพร่างตอนเข้าสู่ป่าหิมพานต์และเจอปานรมฤค	53
6.6	ภาพร่างเหตุการณ์ตอนพบกินรา	53
6.7	ภาพร่างเหตุการณ์ตอนขอเกลียดจากกิเลนและเห็นเงาคนทะเลาะกัน	54
6.8	ภาพร่างเหตุการณ์ครุฑยุทธรักษา	54
6.9	ภาพร่างเหตุการณ์ตอนเจอสินรพณ์ทัธีและนกทัณทัมา	55
6.10	ภาพร่างเหตุการณ์ตอนวิ่งหนีกัหมีและกระ โคดลง โพรงต้นไม้	55
6.11	ภาพร่างเหตุการณ์กินราพอกลับ โลกมนุษย์	56
6.12	ภาพร่างกัหมี	57
6.13	ภาพร่างกินรา	57
6.14	ภาพร่างกิเลน	58
6.15	ภาพร่างครุฑ	58
6.16	ภาพร่างมังกะริผล	59
6.17	ภาพร่างนาค	59
6.18	ภาพร่างพานรมฤค	60
6.19	ภาพร่างสินรพณ์ทัธี	60
6.20	ภาพร่างนกทัณทัมา	61
6.21	ภาพร่างโต	61
7.1	หน้า 2 - 3 อรุณกำลังวิ่งนำหน้าพ่อแม่อยู่ในป่า	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2	หน้า 4 - 5 อรุณกำลังหลงทางและเจอกับโต.....	62
7.3	หน้า 6 - 7 อรุณถามวิธีกลับบ้านกับ โตและได้เจอพานรมฤค.....	63
7.4	หน้า 8 - 9 พบกับกินรา.....	63
7.5	หน้า 10 - 11 พบกิเลนและเงาคนทะเลาะกัน.....	64
7.6	หน้า 12 - 13 ครุฑยุทธ์์นาค.....	64
7.7	หน้า 14 - 15 พบม้าแม่น้ำและนกแก้ว.....	65
7.8	หน้า 16 - 17 กิหมี โกรธและวิ่งหนีเข้าโพรงต้นไม้.....	65
7.9	หน้า 18 - 19 กินราพาบินกลับ โลกมนุษย์.....	66
7.10	หน้า 20 - 21 อรุณได้กลับไปหาแม่อีกครั้ง.....	66
7.11	หน้า 22 - 23 ตำนานป่าหิมพานต์.....	67
7.12	หน้า 24 - 25 ประวัติสัตว์หิมพานต์ภายในเรื่อง.....	67
7.13	หน้า 26 - 27 ประวัติของโตและมักกะรีผล.....	68
7.14	หน้า 28 - 29 ประวัติของพานรมฤคและกิเลน.....	68
7.15	หน้า 30 - 31 ประวัติของกินราและกิหมี.....	69
7.16	หน้า 32 - 33 ประวัติของสินรพณ์ตรีและนกทัณฑิมา.....	69
7.17	หน้า 36 บทส่งท้าย.....	70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของโครงการ

คาแรกเตอร์สัตว์หิมพานต์ของไทยนั้นเป็นสิ่งที่ทรงเสน่ห์ ลวดลายไทยเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ เป็นสิ่งที่วิจิตรงดงาม เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ ไม่มีชาติใดที่สามารถเลียนแบบได้ แต่คนรุ่นใหม่ นั้นกลับเห็นเป็นสิ่งที่ไร้ค่า ถ้าหลังดั่งนั้นคงเป็นเรื่องน่าเสียดายอย่างยิ่ง ถ้าจะปล่อยให้ศิลปะเหล่านี้ หายไป จึงเป็นที่มาของโครงการนี้จะนำเอาสัตว์หิมพานต์มาออกแบบใหม่เป็นภาพประกอบ สำหรับเด็ก เพื่อสร้างความผูกพันและเกิดทัศนคติที่ดีตั้งแต่เด็ก เหตุผลหนึ่งที่ทำให้บางคนไม่ชอบ ศิลปะไทย ก็เพราะว่าสำหรับเด็กนั้นลวดลายไทยจะดูน่ากลัว แลมนเป็นภาพแบนสีเดียว ทำให้เด็กไม่ ชอบและเกิดความทรงจำที่ไม่ดี พอโตมาก็โดนบังคับให้เรียนวรรณคดีไทยที่มีแต่ลายไทยแบบนี้อีก ก็ยังทำให้ไม่ชอบ และเกิดอคติที่ไม่มีที่ต่าง ๆ นา ๆ ดั่งนั้นจึงคาดหวังว่าโครงการนี้จะช่วยให้คน เปลี่ยนมุมมอง และเกิดความภูมิใจว่าเมืองไทยนั้นก็มีศิลปะที่งดงามไม่แพ้ชาติใดในโลก

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ให้รู้สึกอยากนำเอาสัตว์หิมพานต์เหล่านั้นไปใช้ สร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ
2. ทำให้เด็กชอบสัตว์หิมพานต์
3. ทำให้เด็กรู้จักสัตว์หิมพานต์
4. ศึกษาการออกแบบคาแรกเตอร์สำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

หนังสือภาพประกอบเด็ก ขนาด 8.5 x 9 นิ้ว จำนวน 36 หน้า นำเสนอข้อมูลของสัตว์หิมพานต์พร้อมทั้งมีนิทานสั้น ๆ เพื่อให้เด็กจดจำได้ง่ายแบ่งออกเป็นส่วนดังนี้

1. ภาพประกอบจำนวน 20 หน้า

2. ข้อมูลของสัตว์หิมพานต์

- 2.1 โศ
- 2.2 กิเลน
- 2.3 กิณรา
- 2.4 ครุฑ
- 2.5 กิหมี
- 2.6 มัครีผล
- 2.7 นกทิมทิม
- 2.8 สินธพน์ทรี
- 2.9 พานรมฤค
- 2.10 นาค



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การบรรณูป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
 - ประวัติความเป็นมาของสัตว์หิมพานต์ทั้ง 10 ประเภท
 - ตำนานของป่าหิมพานต์
2. ศึกษาจิตวิทยาเด็ก
 - ลักษณะภาพประกอบที่เด็กชอบ
 - ขนาดตัวอักษรที่เด็กสามารถอ่านได้
3. ศึกษาประเภทของหนังสือเด็ก
4. วิเคราะห์ข้อมูลสรุปขอบเขตของเนื้อหา แล้วทำนำมาแต่งเนื้อเรื่องนิทานที่จะใช้เล่าประกอบเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย
5. ออกแบบตัวละครและฉากภายในเรื่อง
6. นำเสนอและพัฒนาแบบร่าง
7. สร้างสรรค์ผลงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้เด็กรู้จักและสร้างความผูกพันกับสัตว์หิมพานต์ สามารถจดจำลักษณะของสัตว์หิมพานต์ได้ เพื่อให้ตอนที่พวกเขาโตขึ้นมา เมื่อเห็นลายไทยต้นฉบับก็จะสามารถเชื่อมโยงกันและเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำเอาตัวละครสัตว์หิมพานต์เหล่านี้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ประเภทอื่น ซึ่งเป็นการรักษาให้เหล่าสัตว์หิมพานต์นั้นคงอยู่ต่อไป

บทที่ 2

สัตว์หิมพานต์

ความเป็นมาของสัตว์หิมพานต์

ความคิดเรื่องสัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างแปลก ๆ อย่างที่เราเรียกกันว่า “สัตว์หิมพานต์” นั้น เห็นจะมีกันหลายชาติหลายภาษาและความคิดนั้นอาจจะมาพ้องกันเข้าโดยบังเอิญ หรือเลียนแบบกันในทางความคิด แต่ลักษณะฝีมือช่างและศิลปะการตกแต่งแปลกกันออกไป เท่าที่พบหลักฐานแน่ชัด อียิปต์เป็นชาติที่มีเทพรูปเป็นคนป็นสัตว์มาเก่าแก่ ตามประวัติศาสตร์กล่าวว่า ประเทศอียิปต์เป็นประเทศที่เจริญมาแต่โบราณประมาณ 4,500 ปีก่อนพุทธกาลและมีความเคารพนับถือสัตว์มาแต่โบราณ เช่นถือว่าแมลงทับเป็นตัวแทนของพระเจ้าผู้สร้างโลก ที่ถือเช่นนี้เพราะตามริมฝั่งแม่น้ำไนล์มีแมลงทับชุกชุม แมลงทับจะนำเอาดินมาสร้างเป็นรังใหญ่ ๆ เหตุนี้ชาวอียิปต์จึงคิดว่าโลกนี้ต้องมีพระเจ้าสร้างแล้วเลยกันนับถือแมลงทับไปด้วย

ในส่วนของไทยเราเองจะได้แบบอย่างหรือความคิดเรื่องสัตว์ประหลาดมาแต่สมัยใดไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัด แต่ในสมัยสุโขทัยหรืออยุธยายุคต้นก็น่าจะมีมาแล้ว เพราะปรากฏในไตรภูมิพระร่วงสมัยสุโขทัยก็มีกล่าวถึงครุฑ นาคสิงห์ กินรี หงส์ อันเป็นสัตว์หิมพานต์แท้ในยุคต้น ตามภาพเขียนภาพปั้นจึงมีแต่สัตว์เหล่านี้ หรือบางทีก็มีแปลก ๆ เช่น นกการเวกและอรหันบ้าง ซึ่งจะได้อีกกล่าวถึงต่อไป

อนึ่ง นอกจากพวกสัตว์ประหลาดและเทพที่มีรูปร่างแปลก ๆ ดังกล่าวแล้ว ยังมีภาพพวกสัตว์นรกอีกพวกหนึ่ง เช่นเป็นรูปคนมีศีรษะเป็นนกบ้างเป็นไก่บ้าง (ภาพเขียนวังสวนผักกาด) รูปดังกล่าวถือเป็นตัวบาป คือกระทำความชั่วอันใดไว้ เช่น ยิงนกชนไก่ ก็ไปตกนรกมีรูปร่างเช่นนั้น และในภาพชุดแม่ซื้อที่เงินเป็นรูปสตรีมีศีรษะเป็นสัตว์ต่าง ๆ ก็ไม่ถือเป็นสัตว์หิมพานต์ แม้ว่าดูเผิน ๆ จะมีรูปร่างคล้ายกันก็ตาม

คำว่า “หิมพานต์” เป็นคำเก่าแก่ที่คนไทยรุ่นปู่ย่าตาทวดรู้จักกันดีเพราะได้รับการถ่ายทอดมาจากชาดก โดยเฉพาะในบทเทศน์มหาชาติ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ถือเป็นประเพณีที่จะต้องนำมาเทศน์เป็นประจำทุกปี และเชื่อกันว่าผู้ฟังจะได้บุญได้กุศล ฉะนั้นคนพื้นบ้านของไทยส่วนมากจึงได้ยินได้ฟังถึงเรื่องป่าหิมพานต์กันมาเป็นอย่างดี สัตว์หิมพานต์ที่มีรูปร่างแปลก ๆ ก็ได้รับอิทธิพลมาจากนิทานโบราณเหล่านี้ ในนิทานชาดกบางเรื่อง เช่น เทววันธชาดก ในปัญญาสชาดกปัจฉิมภาค เล่าถึงม้าถูกยักษ์กัดกินหัวขาดไป พระอินทร์เอาหัวราชสีห์ มาต่อให้กลายเป็นสัตว์ประหลาด มีตัวเป็นม้าหัวเป็นราชสีห์คั่งนี้เป็นต้น

ในส่วนความหมายของคำว่า “หิมพานต์” โดยทั่ว ๆ ไปเข้าใจว่าเป็นป่าใหญ่ลึกล้ำเกินกว่าใคร ๆ จะไปถึง จนมีคำพูดกันว่า “นอกป่าหิมพานต์” คือไกลเหลือเกิน ตามรูปศัพท์แล้วหิมพานต์มาจากคำว่า หิมวnut ซึ่งหมายถึงหิมะ, ปกคลุมด้วยหิมะ ถ้าเรียกในปัจจุบันนี้ก็คือภูเขาภูเขาหิมาลักษณ์เอง (หิม + อาลัย = ที่อยู่แห่งหิมะ)

โดยเหตุที่เชื่อกันว่าป่าหิมพานต์อยู่ไกลแสนไกล ใครไปไม่ถึงรู้เอง ถ้าใครมาพูดว่าได้ไปถึงป่าหิมพานต์มาก็ถือว่าพูดไม่จริง แม้ในสมัยรัชกาลที่ 5 นี้เองก็ยังมีคนไม่เชื่อเช่นนั้นอยู่มาก สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ว่า “เมื่อครั้งหม่อมฉันกลับมาจากยุโรปมาทางอินเดีย พระยาศิริธรรมบริรักษ์ (ทับ) เวลานั้นยังเป็นนายทัมหาดเล็กรับใช้ของหม่อมฉัน ออกไปรับที่เมืองกาลกัตตา หม่อมฉันพาไปเที่ยวถึงเมืองดาจีวิงที่บนภูเขาหิมาลักษณ์ด้วย หม่อมฉันบอกว่าที่เรามาอยู่นี้อยู่ในป่าหิมพานต์ เมื่อกลับมาถึงกรุงเทพฯ พระยาศิริธรรมฯ ไปหาท่านธรรมทานาจารย์ (จุ่น) วัดสระเกศผู้เป็นอาจารย์ ท่านถามว่าได้ไปถึงไหนพระยาศิริธรรมฯ บอกว่า ‘ผมได้ไปถึงบนเขาในป่าหิมพานต์’ ถูกท่านเจ้าจุ่นเฝ้าจนนานใหญ่ ว่าไปเมืองนอกประเดี๋ยวเดียวไปเรียนวิชาโกหกกลับมา พระยาศิริธรรมฯ ว่าหม่อมฉันไปบอกเองว่าไปถึงป่าหิมพานต์ มานั่งไกรธว่า ‘พูดดูราวกับข้าไม่รู้ ป่าหิมพานต์นั้นไปได้แต่ฤๅษีสิทธิวิทายธ ที่รู้เหาะเหินเอ็งเป็นมนุษย์เดินดินจะไปได้อย่างไร ข้าไม่เชื่อ’ พระยาศิริธรรมฯ ก็สิ้นพูด”

ในเรื่องสัตว์หิมพานต์นั้นถึงจะได้เคยฟังจากนิทานโบราณมาบ้างแล้วก็ตาม แต่ภาพหรือมโนภาพที่ได้จากการฟังหรือการอ่านนั้นก็คงจะมีรูปแบบต่าง ๆ กันไป เพราะมนุษย์ที่เคยเห็นสัตว์เหล่านั้นจริง ๆ คงไม่มี ดังจะเห็นว่าความคิดความเข้าใจของจิตรกรอินเดียกับของไทยเข้าใจไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหมือนกัน เช่นภาพคนบรรพชิตของอินเดียบางแห่งมีลักษณะเป็นกึ่งคนกึ่งนกก็มี เป็นมนุษย์มี 4 มือก็มีของไทยเราเป็นรูปมนุษย์ทุกส่วน ภาพครุฑก็แปลกกันออกไป เช่น ครุฑในตำนานของไทยมีหัว ปีก เล็บ และปากเหมือนนกอินทรี ตัวและแขนเป็นคน หน้าขาว ปีกแดง ตัวเป็นสีทอง (แต่ตามภาพเขียนภาพสลักจะใช้สีแดงหมด ไม่ใช่สีดำตามตำนาน) ส่วนครุฑของประเทศภูฏาน หน้า มือ ลำตัว เป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นนก ตัวอ้วนพุงโต ครุฑของเนปาลเป็นมนุษย์ทุกส่วนเพิ่มแต่ปีกเข้าไปเท่านั้น แบบเดียวกับรูปครุฑสลักด้วยศิลาของแคว้น โอริสสาที่เป็นมนุษย์แต่มีหนวดด้วย

อย่างไรก็ตาม ชาวบ้านทั่ว ๆ ไปรู้จักภาพสัตว์หิมพานต์จากวัดอีกเช่นเดียวกัน คือตามผนังโบสถ์วิหารมักจะเขียนภาพซาดกซึ่งมีภาพป่าหิมพานต์และสัตว์หิมพานต์ไว้ด้วย แต่ถึงกระนั้นภาพสัตว์หิมพานต์ก็ยังมีขอบเขตจำกัด มีจำนวนน้อยตัวหรือมีเท่าที่กล่าวไว้ในวรรณคดีเท่านั้น ครั้นต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ความคิดเรื่องสัตว์หิมพานต์ความคิดเรื่องสัตว์หิมพานต์ได้ทวีงอกเงยขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้เกิดขึ้นจากความจำเป็นที่จะต้องหาสัตว์แปลกประหลาดมาใช้ในกระบวนแห่งพระบรมศพให้มากขึ้น คือแต่เดิมนั้นทำแต่พอจำนวนเจ้านายที่อุ้มผ้าไตรไปในกระบวนแห่ ครั้นมาภายหลังเปลี่ยนเป็นทำบุษบกวางไตรบนหลังรูปสัตว์แทน จึงเพิ่มจำนวนรูปสัตว์มากขึ้น การที่เพิ่มนั้นจะเพิ่มด้วยเหตุใดก็ตามช่างต้องคิดรูปสัตว์ขึ้นมาใหม่ให้แปลกออกไป จึงจับโน่นประสมนี้สุดแต่ให้แปลกกับรูปสัตว์ที่มีอยู่เดิม รูปสัตว์แปลก ๆ จึงมีมากขึ้นและอาลักษณ์ก็ต้องคิดชื่อเรียกสัตว์ที่คิดขึ้นใหม่จึงเกิดรูปสัตว์นอกกริตต่าง ๆ ขึ้นมา

สัตว์หิมพานต์เกิดขึ้นจากการผูกหุ่น สำหรับบุษบกวางไตรในกระบวนแห่พระบรมศพ ความคิดนี้เห็นจะดัดแปลงมาจากครั้งกรุงศรีอยุธยา และคงจะได้เปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ ในสมัยอยุธยาสัตว์หิมพานต์ก็คงจะมีแต่เนื้อรูป เพราะความจำเป็นที่จะใช้มีน้อยดังกล่าวแล้ว เรื่องการผูกหุ่นรูปสัตว์ต่าง ๆ นี้ได้พบกล่าวไว้ชัดเจนเมื่อคราวถวายพระเพลิงพระบรมศพพระเจ้าท้ายสระ เมื่อ พ.ศ. 2276 ว่ามีกระบวนรูปสัตว์ แต่ไม่ได้ชี้แจงรายละเอียดไว้ ส่วนที่พรรณนาถึงการตกแต่งพระเมรุทองอย่างพิศดาร ก็คืองานพระบรมศพสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมมบรมโกศที่โปรดให้ตั้งรูปเทวดา วิทยธร คนธรรพ์ ครุฑ กิณนร คชสีห์ ราชสีห์ เหม หงส์ นรสิงห์ สิงโต มังกร เหรานา นาคา ทักกะทอ ช้าง ม้า เลียงผา สारพัตร์รูปสัตว์ต่าง ๆ ตั้งรอบพระเมรุ ส่วนกระบวนแห่นั้นมีรูปสัตว์ 10 ชนิดชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละคู่ คือรูปช้าง 2 ม้า 2 คชสีห์ 2 ราชสีห์ 2 สิงโต 2 มังกร 2 ทักกะทอ 2 นรสิงห์ 2 เหม 2 หงส์ 2 และรูปสัตว์เหล่านี้ตัวสูง 4 ศอก มีมณฑปบนหลังสำหรับใส่รูป น้ำมัน พิมเสน และเครื่องหอมต่าง ๆ

ถ้าพิจารณาตามหลักฐานที่กล่าวมา การทำมณฑปตั้งบนหลังรูปสัตว์ได้มีมานานแล้ว ตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา และใช้เป็นทีใส่รูป น้ำมันเครื่องหอมที่ใช้ในการถวายพระเพลิง ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ได้เปลี่ยนแปลงมาให้เจ้านายทรง ดังปรากฏในพระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขาว่า เมื่อวันแรมค่ำ 1 เดือน 5 ปีมะโรง จุลศักราช 1158 (วันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2339) “จึงมีแห่พระบรมอัฐิสมเด็จพระชนกาธิบดีสู่พระเมรุ กระทบแห่งพระพระบรมอัฐิครั้งนั้นพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระราชยานโยงพระบรมอัฐิเอง สมเด็จพระอนุชาธิราชกรมพระราชวังบวรสถานมงคลก็ทรงพระราชยานฉวยข้าวตอกนำมาในกระบวน และพระราชวงศานุวงศ์ทรงรูปสัตว์สังเค็ดประคองผ้าไตรเข้าในกระบวนแห่ด้วยหลายพระองค์

ในสมัยต่อมาหุ่นรูปสัตว์ก็คงใช้วางผ้าไตรเข้ากระบวนแห่ โดยมีมณฑปตั้งบนหลังแบบเดียวกับในสมัยอยุธยา และการที่มีรูปสัตว์หิมพานต์ในงานพระเมรุก็เนื่องมาจากคติที่ถือกันว่า การถวายพระเพลิงนั้นทำบนเขาพระสุเมรุ นั่นเองจึงต้องมีสัตว์หิมพานต์มาประดับ

ถ้าเราพิจารณาจากภาพเขียนจะเห็นว่า ที่เรียกว่าสัตว์หิมพานต์นั้นประกอบด้วยกระหนกเป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้หมายความว่า เป็นสัตว์ที่อยู่ในป่าหิมพานต์จริง ๆ เรื่องนี้สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงเดชนานุภาพ ได้ทรงวินิจฉัยถึงมูลของสัตว์หิมพานต์ว่าน่าจะมีดังนี้

คำที่เรียกว่าสัตว์หิมพานต์หมายความว่า สัตว์อย่างนั้นมีแต่ในป่าหิมพานต์หมายความว่า สัตว์อย่างนั้นมีแต่ในป่าหิมพานต์อันมนุษย์สามัญไม่สามารถจะเห็นตัวจริงได้ เพราะสัตว์ดังกล่าวอย่างที่เราเห็นกันดาษดื่นเช่น เสือ ช้าง ม้า ควาย เป็นต้น หรือสัตว์วิบาท เช่น แร้ง เหยี่ยว เป็ด และไก่ เป็นต้น จึงไม่นับเป็นสัตว์หิมพานต์

เพราะสัตว์หิมพานต์เป็นของที่เคยเห็นตัวจริง ช่างเขียนหรือปั้นรูปจึงอาศัยแต่เอาความที่บ่งไว้ในชื่อเรียกหรือพรรณอาการและลักษณะไว้ตามคำโบราณมาคิดประดิษฐ์รูปสัตว์หิมพานต์ขึ้นด้วยปัญญาของตน “คาดว่าจะเป็นเช่นนั้น” ยกตัวอย่างดังเช่นทำรูปสิงห์กับราชสีห์เป็นสัตว์ต่างกัน และทำรูปนกทมิฬมาให้ถือไม้เท้าและมีมือเพราะต้องถือไม้เท้า สัตว์บางอย่างก็คิดรูปเลยไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยความขาดรู้ เช่นให้หงส์มีเจี๋ยวมีพิน และกนิรด้วยอีกอย่างหนึ่ง ก็ทำผิดพระบาลี ซึ่งว่ากนิรเป็นคน ปีกหางเป็นแต่เครื่องแต่งตัวต่อเวลาจะไปไหนจึงใส่ปีกหางบินไป เมื่อสิ้นกิจการการบินแล้วก็ถอดหางออกเก็บไว้ได้ต่างหาก เช่นกล่าวในเรื่องพระสุรณ เพราะฉะนั้นกนิรจึงสมพงศ์กับมนุษย์ได้ แต่รูปกนิรที่ทำกัน ทำท่อนบนเป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นนก จัดกับความในพระบาลีที่เดียว จึงเห็นว่าเป็นเพราะขาดความรู้

เมื่อช่างผู้เป็นต้นคิดได้ทำรูปสัตว์หิมพานต์อย่างใดให้ปรากฏขึ้นแล้ว ภายหลังก็ทำรูปสัตว์หิมพานต์อย่างนั้นตามที่ปรากฏถือเป็นแบบต่อมา แม้จะแก้ไขดูก็เป็นแต่ในการประดับ เช่นนก เป็นต้น

รูปสัตว์หิมพานต์เดิมมีน้อยอย่าง ดูเหมือนจะมีแต่สัตว์ที่ปรากฏในพระบาลีและเรียกชื่อเฉพาะตัวสัตว์นั้น ๆ ที่เรียกรวมกันว่าสัตว์หิมพานต์น่าจะบัญญัติขึ้นต่อภายหลัง เมื่อมีรูปสัตว์พวกนั้นเพิ่มเติมขึ้นอีกมากมาย

เรื่องนี้พระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้ทรงอธิบายเสริมความต่อไปว่า “สัตว์ซึ่งประกอบด้วยกระดูกทกทวยอันเรียกว่าสัตว์หิมพานต์นั้น เห็นที่จะมาแต่สิงห์หรือสีห์มากกว่าอื่น เพราะในบางประเทศไม่มีตัวจริงจนทำให้ไม่รู้จักจึงเขียนเอาไปตามใจชอบแล้วจำไปทำต่อ ๆ กันไป เรื่องหน้าสัตว์หิมพานต์ที่ทำเป็นกระหนกนั้น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงสันนิษฐานว่า “เห็นจะทำไปด้วยความหลงจากหน้าสัตว์ในลายนั้น เขาตั้งใจผูกใบไม้เป็นหัวสัตว์ไม่ใช่เอาหัวสัตว์มาเสียบกับกิ่งไม้ จะเห็นได้จากทำรูปสัตว์โดยจำลอง ทำขนเป็นใบไม้ คนที่เขาทำเป็นเขาไม่ทำอย่างนั้น ที่ขนเขาก็ทำเป็นขน แต่ก็ได้รูปกับที่ทำเป็นใบไม้นั้น” (ลายพระหัตถ์วันที่ 26 พฤศจิกายน 2483)

ทีหลังพวกคำพูดเปรียบเทียบต่าง ๆ เช่น คชสีห์ก็เปรียบว่าช่างกล้าราวกับว่าสีห์ หรือนรสีห์ก็เปรียบว่าคนกล้าราวกับสิงห์ และไม่เข้าใจว่าเป็นคำเปรียบก็ทำรูปเป็นครึ่งช้างครึ่งสิงห์ และเป็นรูปครึ่งคนครึ่งสิงห์ก็เป็นอันมีรูปแปลกไป เอรารวมเข้ากับสัตว์ซึ่งเขาทำขึ้นเรียกว่าสัตว์หิมพานต์ แต่ที่จริงในป่าหิมพานต์ไม่ได้มีสัตว์รูปร่างวิปลาสแบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรดาสัตว์ซึ่งเรียกว่าสัตว์หิมพานต์นั้นสามารถจัดได้ 4 จำพวกคือ

1. เป็นสัตว์ตรง ๆ
2. ลอกอย่างเขามา
3. คิดขึ้นจากคำ
4. ผสมเอาตามใจชอบ

สัตว์ตรง ๆ นั้นเช่นช้าง ม้า เป็นต้น ลอกอย่างเขามา เช่น สิงห์สิทธิ์ เป็นต้น ที่คัดมาแล้วคิดจากเดิมไปนั้นก็เป็นธรรมชาติของช่างฝีมือ อย่างที่ว่าคิดขึ้นจากคำก็คือ ทักทอ ซึ่งเป็นตัวอะไรนั้นไม่ทราบแน่ชัด ส่วนผสมเอาตามใจชอบก็เช่น เหมราชัสดร

การจัดประเภทสัตว์หิมพานต์

นายช่วง สเลตานนท์ ผู้ประพันธ์หนังสือ "ศิลปไทย" ในปี พ.ศ. 2494 จำแนกสัตว์หิมพานต์เป็น 3 ประเภท คือ สัตว์ทวิบาท (สองขา) สัตว์จตุบาท (สี่ขา) และปลา โดยเป็นการจำแนกตามความคล้ายคลึงทาง สรีรภาพของสัตว์

กิเลน

เป็นสัตว์หิมพานต์ที่ได้รับมาจากประเทศจีน เช่นเดียวกับสัตว์หลายชนิดในจีน กิเลนตัวผู้กับตัวเมียมีชื่อเรียกไม่เหมือนกัน ตัวผู้มีชื่อเรียกว่า "กิ" ส่วนตัวเมียเรียกว่า "เลน" ซึ่งตำนานเกี่ยวกับสัตว์ชนิดนี้มีอยู่ในประเทศอื่นด้วย เช่น ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี ในญี่ปุ่นเรียกสัตว์ชนิดนี้ว่าคิริน ในไทยเองก็มีรูปกิเลนตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 และมีรูปลักษณะต่างออกไป มี 3 แบบ

- กิเลนจีน
- กิเลนไทย
- กิเลนปีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กวาง

สัตว์ประเภทที่มีเค้าจากกวางในตำนานหิมพานต์ ได้แก่

- มาริศ
- พานรมฤค
- อัสพรสีหะ

สิงห์

สัตว์ในป่าหิมพานต์ส่วนใหญ่จัดอยู่ในหมวดสิงห์ สิงห์ในตำนานหิมพานต์จำแนกได้เป็น 2 ชนิดหลักๆ คือ

ราชสีห์ มี 4 ชนิด คือ

- บัณฑุราชสีห์
- กาศีหะ
- ไกรสรราชสีห์
- คิลสีหะ

สิงห์ผสม คือสัตว์ประสมที่มีลักษณะของราชสีห์กับสัตว์ประเภทอื่น ได้แก่

- เกสรสิงหะ
- เหมราช
- คชสีห์
- ไกรสรจำแลง
- ไกรสรคาวี
- ไกรสรนาคา
- ไกรสรปักษา
- โลโต
- พยัคฆ์ไกรสร
- สางแปรง
- สกุนไกรสร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ลิงค์
- ลิงคาวี
- ลิงคักคา
- ลิงหพานร
- ลิงโตจีน
- ลีหรามังกร
- เทพนรสีห์
- ทิชากรจตุบท
- โต
- โตเทพสิงฆนัต
- ทักทอ

ม้า

- อรุรงค์ไกรสร
- อรุรงค์ปักษิณ
- เหมราอัศคร
- ม้า
- ม้าปีก
- งามไส
- สินรพญุชร
- สินรพนที
- โตเทพอัศคร
- อัศครหระ
- อัศครวิหค

แรด

หรือเรียกอีกอย่างว่า ระมัด เป็นสัตว์หิมพานต์ที่มาจากสัตว์ที่มีตัวตนอยู่จริง แต่แรดเป็นสัตว์ป่าหายาก ระมัดที่ปรากฏในศิลปะไทยจึงดูคล้ายตัวสมเสร็จ มีงมูกเป็นวงสั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช้าง

ตำนานของช้างที่เกี่ยวกับป่าหิมพานต์มีเหตุมาจากความเชื่อของศาสนาฮินดู
อันได้แก่

- เอราวัต
- กรินทร์ปัทยา
- วาริฤณขร
- ช้างเผือก

วัวควาย

ไทยและอินเดียเป็นประเทศกสิกรรม ศัตว์ประเภทวัวควายจึงมีส่วนสำคัญในการ
ดำรงชีพ ตำนานบางเรื่องจึงมีวัวควายเป็นตัวละคร ได้แก่

- มังกรวิหค
- ทรพี
- ทรพา

สิง

- กบิลปัทยา
- มัจฉาน

สุนัข

ในภาพเขียนเก่าจะเป็นภาพสุนัขมีขนคอกหนาและหางเป็นพุ่ม

นก

เป็นสัตว์ที่มีมากที่สุดในป่าหิมพานต์ มีจำนวนมากถึง 28 ชนิด แตกต่างตามถิ่นที่อยู่อาศัย แต่นกที่ได้รับการเคารพสูงสุดสำหรับฮินดูคือครุฑ นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวของเทพปักษีและเทพกนินร สัตว์หิมพานต์ ประเภทนก ได้แก่

- อสุรปักษยา
- อสุรวายุพักตร์
- ไก่
- นกการเวก
- ครุฑ
- หงส์
- หงส์จีน
- คชปักษยา
- มยุระคนธรรพ์
- มยุระเวนไตย
- มังกรสกุณี
- นาคปักษี
- นาคปักษิณ
- นกหัสดี
- นกอินทรี
- นกเทศ
- พยัคฆ์เวนไตย
- นกสดาญ
- เสือปีก
- สกุณเหรา
- ลินธูปักษี
- ลีหสูบรรณ
- สูบรรณเหรา
- นกสัมพาที
- เทพกนินร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เทพกนิรี
- เทพปัทมีย์
- นกทนต์ทิมา

ปลา

- เหมวาริน
- กุญชรวาริ
- มัจฉนาคา
- มัจฉวาฬ
- นางเงือก
- ปลาควาย
- ปลาเสือ
- ศฤงคัมตยา

จระเข้

- กุมภินิมิตร
- เหรา

ปู

รูปลักษณะ ไม่เปลี่ยนจากรูปแบบทางกายภาพจริง แต่จะมีขนาดใหญ่กว่าปกติ

นาค

เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ตามคติในศาสนาพุทธ และพบได้บ่อยในสถาปัตยกรรมภาษาไทย

มนุษย์

- คนธรรพ์
- มังกะลีผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างสัตว์หิมพานต์

1. นาค เป็นงูขนาดใหญ่มีหงอน มีคุณสมบัติพิเศษคือ สามารถแปลงกายได้ มีอิทธิฤทธิ์ และมีชีวิตใกล้ชิดกับคน สามารถแปลงเป็นคนได้ แต่มีสภาวะ 5 จะต้องปรากฏรูปลักษณะเป็นนาคเช่นเดิม คือ ขณะเกิด, ขณะลอกคราบ, ขณะสมสู่กันระหว่างนาคกับนาค ขณะนอนหลับโดยไม่มีสติ และตอนตาย ก็จะกลับเป็นงูใหญ่เหมือนเดิมนาคมีพิษร้าย สามารถทำอันตรายผู้อื่นได้ด้วยพิษถึง 64 ชนิด อาศัยอยู่ใต้ดินหรือบาดาล



ภาพที่ 2.1 ภาพลายไทยของนาค

2. นกทศทิตา ไม่สามารถสรุปรูปร่างที่แน่นอนได้ บ้างก็ว่าเป็นครึ่งนกครึ่งคน เนื่องจากมีลักษณะของคนปนอยู่ บางตำนานก็ว่าเป็นนกถือไม้เท้าชอบเท้าบนใบบัว



ภาพที่ 2.2 ภาพลายไทยของนกทศทิตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กิเลนไทย กิเลนนั้นไม่ใช่สัตว์หิมพานต์ของไทยแท้ ๆ “กิเลน” นั้นเป็นคำที่มาจากจีนเป็นชื่อสัตว์ในเทพนิยายของจีนในยุคต้น ๆ ส่วนลักษณะรูปร่างของกิเลนนั้น มีคำอธิบายต่าง ๆ กัน บ้างก็ว่ากิเลนมีรูปร่างศีรษะเป็นสุนัขป่า ลำตัวเป็นเนื้อสมัน เท้ามีกีบเหมือนม้า หางเป็นวัว มีเขาอ่อนหนึ่งเขา แต่บ้างก็ว่า ลักษณะรูปร่างของ กิเลน คล้ายควางแต่มีเขาเดียว (ถ้าเป็นกิเลนไทยจะมีสองเขา) หางเป็นวัวหัวเป็นมังกรเท้าเป็นกีบเหมือนม้า



ภาพที่ 2.3 ภาพลายไทยของกิเลน

4. พานรมฤค เป็นสัตว์ประเภทเดียวกันกับเทพนรสิงห์, นรสีห์ มีท่อนล่างเป็นสัตว์ประเภทมีกีบ คำว่า "มฤค" หมายถึงสัตว์ป่าพวกควาง อีเก้ง เป็นต้น มักจะถือผลไม้ ซึ่งเป็นอาหารของโปรดไว้ด้วยเสมอ มักถูกเขียนให้เนื้อกายเป็นสีเขียว



ภาพที่ 2.4 ภาพลายไทยของพานรมฤค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. กิหมี รูปร่างคล้ายสุนัข พื้นสีเหลือง มีเคราและขนคอ หางเป็นพวง



ภาพที่ 2.5 ภาพลายไทยของกิหมี

6. โต ลักษณะรูปร่างลำตัวเป็นแบบสิงห์ หัวเป็นแบบกิเลน บางตำนานก็ว่ามีหัวเป็นสิงห์ มีเขาสองเขาส่วนที่มาจากชื่อ “โต” นั้นน่าจะมาจากคำว่า “สิงโต” ก็เป็นไปได้



ภาพที่ 2.6 ภาพลายไทยของโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. กิณราหรือกินร ลักษณะรูปร่างจะเป็นแบบมนุษย์ทั้งตัว มีปีก (ครึ่งคนครึ่งนก) จะ เป็นเพศชาย



กิณรา

ภาพที่ 2.7 ภาพลายไทยของกิณรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ลินธพน์ทรี เป็นสัตว์หิมพานต์ที่อาศัยอยู่ในแม่น้ำหรือทะเลสาป คำว่าลินธพน์ทรี หมายถึงม้าแม่น้ำ โดยรากศัพท์แล้วมาจาก คำว่าลินธพ หมายถึง ม้า พันธุ์ดีจาก บริเวณลุ่มแม่น้ำสินธุ “นที” มีความหมายตามตัวว่าน้ำ ม้าลินธพนี้มีกำลังและฤทธิ์เดชมาก สามารถวิ่งไปบนใบบัวได้ โดยที่ใบบัวไม่สั่นแม้แต่น้อยลินธพน์ทรี มีตัวเป็นม้า หางเป็นปลา ฟันสีขาว ครีบและหางมีสีแดงชาด



ภาพที่ 2.8 ภาพลายไทยของลินธพน์ทรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ครุฑ เป็นสัตว์ครึ่งคนครึ่งนก ท่อนล่างเป็นนกอินทรีปีกมีสีแดง ได้รับพรให้เป็นอมตะ ไม่มีอาวุธใดทำลายลงได้ แม้กระทั่งสายฟ้าของพระอินทร์ก็ทำได้เพียงแต่ทำให้ขนของครุฑหลุดร่วงลงมาเพียงเส้นหนึ่งเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ครุฑจึงมีชื่ออีกอย่างหนึ่งว่า "สุบรรณ" ซึ่งหมายถึง "ขนวิเศษ" ครุฑเป็นสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ มีอานุภาพและพลังกำลังมหาศาล แข็งแรง สามารถบินได้รวดเร็ว ทั้งยังมีสติปัญญาเฉียบแหลมเฉลียวฉลาด อ่อนน้อม ถ่อมตน และมีสัมมาคารวะ นำสรรเสริญ



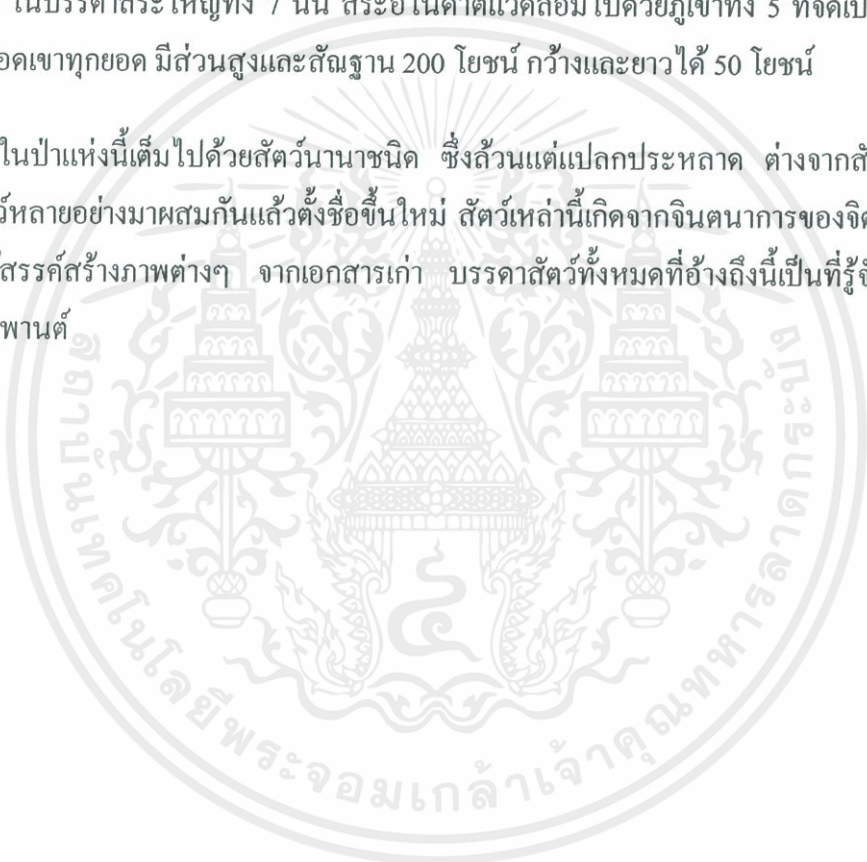
ภาพที่ 2.9 ภาพลายไทยของครุฑ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำนานป่าหิมพานต์

ตามตำนานกล่าวไว้ว่าป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขา หิมพานต์ หรือหิมาลายา (หิมาลัย) คำว่า “หิมาลายา” นั้นเป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤตแปลว่าสถานที่ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ ภูเขาหิมพานต์ประดิษฐานอยู่ในชมพูทวีปมี เนื้อที่ประมาณ 3,000 โยชน์ (1 โยชน์ เท่ากับ 10 ไมล์ หรือ 16 กิโลเมตร) วัดโดยรอบได้ 9,000 โยชน์ ประดับด้วยยอดเขา 84,000 ยอด มีสระใหญ่ 7 สระ คือสระอโนดาต สระกัณณมุนฑะ สระรถการะ สระฉัททันตะ สระกุนาละ สระมณฑาทิณี และสระ สี-หับปาตะ ในบรรดาสระใหญ่ทั้ง 7 นั้น สระอโนดาตแวดล้อมไปด้วยภูเขาทั้ง 5 ที่จัดเป็นยอดเขา หิมพานต์ ยอดเขาทุกยอด มีส่วนสูงและตั้งฐาน 200 โยชน์ กว้างและยาวได้ 50 โยชน์

ในป่าแห่งนี้เต็มไปด้วยสัตว์นานาชนิด ซึ่งล้วนแต่แปลกประหลาด ต่างจากสัตว์ที่เราๆ รู้จักเป็นสัตว์หลายอย่างมาผสมกันแล้วตั้งชื่อขึ้นใหม่ สัตว์เหล่านี้เกิดจากจินตนาการของจิตรกรไทยโบราณที่ได้สรรค์สร้างภาพต่างๆ จากเอกสารเก่า บรรดาสัตว์ทั้งหมดที่อ้างถึงนี้เป็นที่รู้จักในนามของสัตว์หิมพานต์



บทที่ 3

จิตวิทยาเด็กกับหนังสือเด็ก

ศิลปะ จัดเป็นภาษาของมนุษย์ในอีกลักษณะหนึ่งด้วยเหตุที่ศิลปะสามารถเป็นสื่อ โย
ความคิดความเข้าใจต่อกันของมวลมนุษย์ได้ ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกทางภาษา

พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก

การแสดงออกทางศิลปะมักจะแตกต่างกันออกไป ตามแนวจินตนาการและการสร้าง
สรรค์ของแต่ละบุคคล นักจิตวิทยาส่วนมากเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลเป็น
คุณสมบัติเฉพาะตัวและประจำตัว สำหรับเด็กซึ่งจะพัฒนาการไปได้มากน้อยแค่ไหนขึ้นอยู่กับ
สิ่งแวดล้อมและ โอกาสที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กจะจัดสรรส่งเสริมให้ ความคิดสร้างสรรค์นี้จะส่งผล
สะท้อนถึงเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ระดับความเชื่อมั่นในตนเอง การแสดงออกซึ่งความคิดเห็นและ
สติปัญญา การแสดงออกเหล่านี้เราอาจจะมองเห็นได้จากการวาดภาพระบายสี การปั้น เป็นต้น

วิกเตอร์โลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้า
งานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ โดยให้เด็กแสดงออกทุกอย่าง
อย่างอิสระเขาทดลองกับเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง อายุตั้งแต่ 2 ขวบครึ่งขึ้นไป ให้เด็ก
วาดภาพด้วยสีเทียนจะสีอะไรก็ได้ พบว่าเด็กมีพัฒนาการในการวาดขีดเขียนเป็น 4 ขั้นด้วยกัน

1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) ประมาณอายุระหว่าง 2-4 ปี แบ่งระยะพัฒนาการ
ออกเป็น 4 ขั้น คือ

1.1 Disorder Scribbling (2 ปี) การขีดเขียนยังเป็นแบบสะเปะสะปะ กล่าวคือ การ
ขีดเขียนจะเป็นเส้นยุ่งเหยิง โดยปราศจากความหมาย ทั้งนี้เนื่องจากการประสานงานของกล้ามเนื้อ
ยังไม่ดี เช่น การบังคับกล้ามเนื้อเล็ก ๆ ยังทำไม่ได้ จะทดลองง่าย ๆ โดยให้เด็กวัยนี้กำมือ แล้วให้
เด็กยกนิ้วมือทีละนิ้ว หรือสองนิ้วก็ได้ เด็กจะทำได้ไม่ได้ หรือลองให้เด็กชกเรา เด็กจะยกแขนชก
พร้อม ๆ กัน ทั้ง 2 แขน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 Longitudinal Scribbling ขั้นขีดเป็นเส้นยาว เด็กจะเคลื่อนแขนขีดได้เป็นเส้นแนวยาว ขีดเฉียงๆ ทั่วหลายครั้ง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางกล้ามเนื้อว่าเด็กค่อยๆ ควบคุมกล้ามเนื้อของการเคลื่อนไหวของตนเองให้ดีขึ้น ระบายนี้เด็กจะเริ่มรู้สึกสนุกและสนใจเป็นครั้งแรก

1.3 Circular Scribbling เป็นขั้นที่เด็กสามารถขีดลากเป็นวงกลม ระบายนี้การประสานงานของกล้ามเนื้อ (motor coordination) ดีขึ้น การประสานงานของกล้ามเนื้อมือ และสายตา (Eye-hand coordination) ดีขึ้น เด็กสามารถขีดเส้นซึ่งมีเค้าเป็นวงกลมเป็นระยะ เด็กเคลื่อนไหวได้ตลอดทั้งแขน

1.4 Naming Scribbling ขั้นให้ชื่อรอยขีดเขียน การขีดเขียนชักมีความหมายขึ้น เช่น จะวาดรูป น่อง พี่ พ่อ แม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก ขณะขีดเขียนไปเด็กก็จะบรรยายไปด้วย ถ่ายทอดออกมาในรูปการขีดเขียนและความคิดคำนึงในภาพ

พัฒนาการทั้ง 4 ระบายนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละบุคคลไม่คงตัวเสมอไป เด็กที่มีพัฒนาการขึ้นเร็วจะถึงขั้น Naming Scribbling ก่อน ซึ่งนับเป็นขั้นพัฒนาการที่สำคัญมาก จากการใช้ความนึกคิดในการเคลื่อนไหวของเด็ก ทั้ง ๆ ที่ภาพนั้นจะไม่ใช่รูปร่างดังกล่าวเลย ซึ่งเด็กจะบรรลุถึงขั้นนี้เมื่อใกล้ 4 ขวบ

2. ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) (4-7 ปี) เป็นระยะเริ่มต้นการขีดเขียนภาพอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้น มีความหมายกับเด็กมากขึ้น ซึ่งจะสังเกตได้จาก

- 2.1 คนที่วาดอาจเป็น พ่อ แม่ พี่ น้อง ตุ๊กตาที่รัก ฯลฯ
- 2.2 ชอบใช้สีที่สะดุดตา ไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติ แล้วแต่สีไหนจะประทับใจ
- 2.3 ช่องไฟ (Space) ภายในภาพยังไม่เป็นระเบียบ สิ่งที่เขียนมักกระจัดกระจายไม่สัมพันธ์กัน
- 2.4 การออกแบบ (Design) ไม่ค่อยมีหรือไม่มีเลย แล้วแต่จะนึกหรือคิดว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) (7-9 ปี) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริง และความเป็นจริง จะพิจารณาได้ตามลำดับดังนี้

3.1 คน รูปที่ออกมาจะแสดงพอเป็นสัญลักษณ์ ถ้าวาดรูปคนเราอาจไม่รู้ว่าเป็นรูปคนและภาพที่ออกมาเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น

ส่วนใดที่เด็กเห็นว่าสำคัญ น่าสนใจก็จะวาดส่วนนั้นใหญ่เป็นพิเศษ ส่วนไหนที่ไม่สำคัญอาจตัดทิ้งไปเลย ฉะนั้น เราจะเห็นเด็กวัยนี้วาดภาพส่วนต่าง ๆ ขาดหายไป เช่น ลำตัว ขา เท้า ฯลฯ ซึ่งไม่ใช่เรื่องประหลาดอะไรเลย บางทีอาจจะเป็นเด็กหัวโต ตาโต แขนโต ฯลฯ แล้วแต่เด็กจะให้ความสำคัญอะไรและบางทีในรูปหนึ่งจะย่ำหลาย ๆ อย่าง ในภาพ

3.2 การใช้สี ส่วนมากใช้สีตรงกับความเป็นจริง แต่มักใช้สีเดียวตลอด เช่น พระอาทิตย์ต้องสีแดง ท้องฟ้าต้องสีฟ้า ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้ใช้สีได้ถูกต้อง และตรงกับความเป็นจริงขึ้น ถ้าใบไม้สดต้องสีเขียว ถ้าใบไม้แห้งต้องสีน้ำตาล เป็นต้น

3.3 ช่องว่าง (Space) มีการใช้เส้นฐาน (Based line) แล้วเขียนทุกอย่างสัมพันธ์กันบนเส้นฐาน เช่น วาดรูป คน ต้นไม้ บ้าน อยู่บนเส้นเดียวกัน ภาพที่ออกมาจะเป็นลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูง ขนาด ยังไม่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ดวงอาทิตย์อยู่บนขอบของกระดาษ รูปคนก็อาจสูงถึงใกล้ขอบกระดาษ

3.4 งานออกแบบไม่ค่อยดี มักจะเขียนตามลักษณะที่ตนพอใจ

4. ขั้นวาดภาพของจริง (The Drawing Realism) (9-11 ปี) เป็นขั้นเริ่มต้นการขีดเขียนอย่างของจริง เนื่องจากระยะนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กเริ่มรวมกลุ่มกัน โดยแยกชาย หญิง เด็กผู้ชายชอบผาดโผน เดินทางไกล เด็กผู้หญิงสนใจเครื่องแต่งตัวเพื่อแต่งตัว งานรื่นเริง ฉะนั้น การขีดเขียนจะแสดงออกในทำนองต่อไปนี้ คือ

4.1 คน จะเน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งตัว แต่กระด้าง ๆ

4.2 สี ใช้ตามความเป็นจริง แต่อาจเพิ่มความรู้สึก เช่น บ้านคนจนอาจใช้สีมืด ๆ บ้านคนรวยใช้สีสด ๆ มีชีวิตชีวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ช่องว่าง ทุกอย่างในช่องว่างเหลื่อมล้ำกันได้ เช่น ต้นไม้บังฟ้าได้ วาดฟ้าคลุมไปถึงดินเส้นระดับ (Based Line) ค่อยหาย ๆ รูปผู้หญิงมักเน้นลวดลายเครื่องแต่งกายมีดอกดวง รูปผู้ชายก็ต้องเป็นรูปคาวบอย

การจัดวัตถุให้สัมพันธ์กันเป็นเรื่องสำคัญมากในระยะนี้ เพราะเป็นระยะแรกของพัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา ซึ่งจะนำไปสู่การวาดภาพสามมิติได้อีกต่อหนึ่ง

4.4 การออกแบบ ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้การออกแบบดีขึ้น เป็นธรรมชาติ ขึ้นรู้จักการวางหน้าที่ของวัตถุต่าง ๆ

5. ขั้นตอนการใช้เหตุผล (The Stage of Reasoning) (11-12 ปี) ขั้นการใช้เหตุผล ระยะเข้าสู่วัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกอย่างไม่รู้สึกตัว เช่น เอาไม้บรรทัด ดินสอมาร่อนแล้วทำเสียงอย่างเครื่องบิน เป็นต้น เด็กจะทำอย่างเป็นอิสระ และสนุกสนาน ถ้าผู้ใหญ่ทำก็เท่ากับไม่เต็มบาท ถ้าพิจารณาจากขั้นนี้จะสังเกตว่า

5.1 การวาดคน จะเห็นข้อต่อของคน ซึ่งเป็นระยะเด็กเริ่มค้นพบเสื้อผ้ามีรอบปลิวไหว มีรอยย่น รอยยับ คนแก่-เด็ก ต่างกัน ด้านสัดส่วนก็ใกล้ความจริงขึ้น มีรายละเอียดมากขึ้นแต่รายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น เน้นส่วนสำคัญที่เกินความจริง ชอบวาดตนเอง แสดงความรู้สึกทางร่างกายมากกว่าคุณลักษณะภายนอก

5.2 สีแบ่งเป็น 2 พวก พวกแรกจะใช้สีตามความเป็นจริง (Visually Minded) ส่วนอีกพวก (Non Visually Minded) มักใช้สีตามอารมณ์และความรู้สึกตนเอง เช่น ตอนเศร้า ตอนมีความสุข มักแสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับโลกภายนอก นับเป็นงานแสดงออกซึ่งการสร้างสรรค์งานศิลปะ

5.3 ช่องว่าง พวก Visually Minded รู้จักเส้นระดับ รูปเริ่มมี 3 มิติ โดยการจัดขนาดวัตถุเล็กลงตามลำดับระยะใกล้ไกล ส่วนพวก Non Visually Minded ไม่ค่อยใช้รูป 3 มิติ ชอบวาดภาพคน และมักเขียนโดยใช้ตนเองเป็นผู้แสดงสิ่งแวดล้อมจะเขียนเมื่อจำเป็นหรือเห็นว่าสำคัญเท่านั้น

5.4 การออกแบบพวก Visually Minded ชอบออกแบบทางสวยงาม พวก Non Visually Minded มองทางประโยชน์ อารมณ์ แต่ทั้งนี้เป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้น ยังไม่เข้าใจการออกแบบอย่างจริงจัง

ประเภทของหนังสือเด็ก

การแบ่งประเภทหนังสือเด็กแบ่งเป็นหลายระดับตามเกณฑ์ต่างกันไป เช่น แบ่งตามเกณฑ์อายุบ้าง แบ่งตามเกณฑ์ชั้นเรียนบ้าง และบางครั้งก็แบ่งตามลักษณะเรื่อง โดยปกติมักแบ่งตามเกณฑ์อายุมี 5 เกณฑ์ดังนี้

1. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0 - 3 ปี
2. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี
3. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 6 - 11 ปี
4. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 - 14 ปี
5. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14 - 18 ปี

หนังสือสำหรับเด็กแบ่งตามลักษณะของเรื่อง แบ่งได้ 3 ประเภทคือ

1. นวนิยาย (Fiction) ให้ความเพลิดเพลินเป็นสำคัญการบรรยายเรื่องเขียนเป็นร้อยแก้ว
หนังสือสำหรับเด็กที่เสนอในรูปแบบของนวนิยายนี้มีอยู่ 2 แบบ

- 1.1 เสนอเป็นเรื่องราว (story) ได้แก่การเล่าเรื่อง เล่านิทาน มีการบรรยายให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์
- 1.2 เสนอเป็นบทละคร (play) สำหรับใช้แสดงบนเวที ให้ฉาก บทเจรจา และท่าทางของผู้แสดงเป็นการสื่อความเข้าใจ

2. สารคดี (non fiction) ให้ความรู้และข้อเท็จจริงเป็นสิ่งสำคัญ หนังสือสารคดีเหมาะกับเด็กทุกวัย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้เขียนว่าจะสามารถเขียนสารคดีให้เหมาะกับเด็กวัยใด และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาจากแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อให้ความรู้ เนื้อหาสาระและข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง

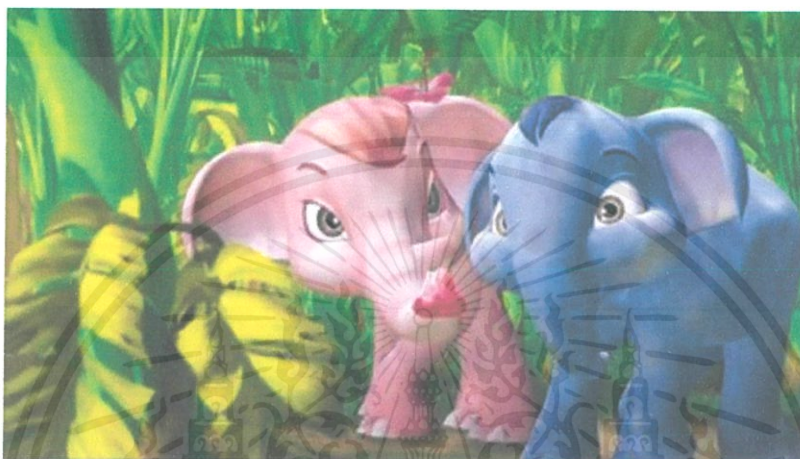
3. ร้อยกรอง (verse) เป็นการเสนอเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของนวนิยายหรือสารคดี ให้เป็นคำคล้องจองตามประเภทฉันทลักษณ์ต่างๆ มี 2 ประเภทคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 บทร้อยกรองสำหรับเด็ก (nursery rhymes)

3.2 บทร้อยกรองสำหรับวัยรุ่น (poetry for young reader)

ลักษณะภาพประกอบที่เด็กชอบ



ภาพที่ 3.1 ก้านกล้วย

เด็กชอบภาพ สีสมากกว่าภาพดำ-ขาว ชอบภาพสวยงาม ภาพที่ให้ชีวิต แสดงการกระทำ และการผจญภัยเด็กชอบฝันว่าสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนเขา เช่น กระต่ายนั่งกางเกงได้ แมวพูดคุยได้ ทั้งนี้เป็นเพราะความรู้สึกเฉพาะของเด็กซึ่งผู้ใหญ่มักไม่เข้าใจคิดว่า เป็นนิทาน โทกหก ผิดธรรมชาติ นอกจากนี้เด็กยังชอบภาพที่ดูง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ชอบภาพลูกสัตว์ เกือบทุกชนิด

ลักษณะหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

หนังสือแต่ละประเภท จะมีเนื้อหาและจำนวนหน้ามากหรือน้อยขึ้นอยู่กับวัยของผู้อ่าน เพราะแต่ละวัย ระดับการเรียนรู้ และสมาธิแตกต่างกัน

อายุ 4-6 ปี ก่อนวัยเรียน หนังสือจะเป็นประเภทบันเทิงคดี มีเนื้อหาเพื่อความเพลิดเพลิน โดยมีรูปภาพเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการเดินเรื่อง เนื่องจากสมาธิของเด็กในวัยนี้จะน้อย จำนวนหน้าจึงควรจัดทำประมาณ 8-16 หน้า

อายุ 7-12 ปี วัยเรียนระดับประถมศึกษา เด็กเริ่มอ่านออกเขียนได้ หนังสือจะมีเนื้อหา และภาพประกอบ ในอัตราส่วนที่เหมาะสม จำนวนหน้าจะเพิ่มมากขึ้น ควรจัดทำประมาณ 16-48 หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ 13 – 15 ปี วิทยุระดับมัธยมศึกษา หนังสือจะมุ่งเน้นเนื้อหาสาระมากขึ้น โดยมีภาพประกอบเสริม เพิ่มความรู้ความเข้าใจจำนวนหน้าควรจัดทำประมาณ 48 หน้าขึ้นไป

ขนาดและรูปแบบตัวอักษร

ตัวอักษรที่ใช้พิมพ์เนื้อหา จะต้องมีความสัมพันธ์กับสายตาของผู้อ่าน ในกระบวนการพิมพ์จะระบุขนาดความโตของตัวอักษรที่วัดเป็นพอยท์ โดยมีอัตราส่วน 1 นิ้วต่อ 72 พอยท์

ก่อนวัยเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สายตาของเด็กจะมองเห็นตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ เพราะเด็กเริ่มหัดอ่าน หัดเขียน ฉะนั้นขนาดตัวอักษรจะประมาณเท่ากับขนาดตัวอักษรที่เด็กเขียน คือ ประมาณ 30 พอยท์

ประถมศึกษาปีที่ 2 - 3 ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมคือ 24 พอยท์

ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมคือ 18 - 20 พอยท์

มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ขนาดตัวอักษรประมาณ 16 พอยท์

รูปแบบของตัวอักษรนั้นจะแบ่งได้ 3 ประเภทคือ

1. อักษรตัวหนา ใช้ขึ้นชื่อเรื่องหัวข้อเรื่องหลัก หัวข้อเรื่องรอง ขนาดตัวอักษรที่ใช้คือ ประมาณ 18 – 72 พอยท์ขึ้นไป
2. อักษรตัวบาง ใช้เป็นเนื้อหาของเรื่อง ของตัวอักษรที่ใช้ประมาณ 16 – 30 พอยท์
3. อักษรตัวเอน ใช้เป็นคำบรรยายได้ภาพประกอบเนื้อเรื่อง หรือข้อความที่ต้องการเน้น และข้อความที่เป็นคำกล่าวของบุคคลต่าง ๆ ขนาดตัวอักษรที่ใช้ประมาณ 14 พอยท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

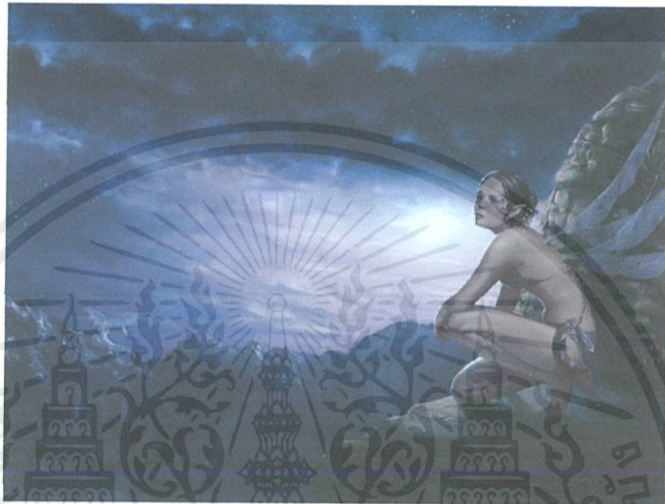
บทที่ 4

การสร้างภาพประกอบด้วย Digital painting

การสร้างภาพประกอบนั้นสามารถสร้างได้หลากหลายวิธี ในอดีตการวาดภาพจะวาดด้วยมือด้วยพู่กันและสีประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสีน้ำ สีน้ำมัน สีไม้ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันนี้เมื่อเทคโนโลยีพัฒนาขึ้นการวาดรูปด้วยคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เดิมนั้นราคาของอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการวาดอย่างเมสส์ปากกาก็มีราคาไม่สูงมาก หาซื้อได้ง่าย ทำให้คนหันมาวาดรูปในคอมพิวเตอร์กันมาก การวาดรูปด้วยเมสส์ปากกาสำหรับมือใหม่แล้วอาจเป็นเรื่องยากในการจะใช้ให้ถนัดเหมือนการจับดินสอ และต้องใช้เวลาในการฝึกฝนอยู่นานกว่าจะชิน แต่ซื้อได้เปรียบของการวาดในคอมพิวเตอร์คือฟังก์ชัน undo เวลาทำงานวาดที่เป็นงานมือจะแก้ไขงานได้ลำบากโดยปกติจะแก้ไขอะไรไม่ได้เลย แต่ถ้าทำงานด้วยคอมพิวเตอร์จะสามารถแก้ไขเกือบก็ได้ ดังนั้นในปัจจุบันคนจึงหันมาวาดรูปด้วยคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นเรื่อย ๆ

ลักษณะของภาพประกอบ Digital Painting

- สไตน์ Realistic เป็นสไตน์ที่เพนท์โดยเน้นความจริงเป็นหลัก ภาพจะไม่มีกรตัดทอนรายละเอียด ส่วนใหญ่ภาพสไตน์นี้มักเป็นภาพประกอบหนังสือของวัยตั้งแต่วัยรุ่นขึ้นไป หรือเป็นภาพประกอบเกมส์ในคอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์



ภาพที่ 4.1 ภาพสไตน์ Realistic

- สไตน์ Anime มีลักษณะการลงสีคล้ายงานสไตน์ pop art ภาพจะมีการตัดทอนรายละเอียดให้ดูไม่ซับซ้อนและมีความเรียบง่าย งานสไตน์นี้มักเป็นภาพการ์ตูนภาพประกอบในหนังสือเด็ก



ภาพที่ 4.2 ภาพสไตน์ Anime

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีสี

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะและเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน

1. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
2. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้อย่างต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
3. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
4. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริง และน่าสนใจและเป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

แม่สี (Primary Color)

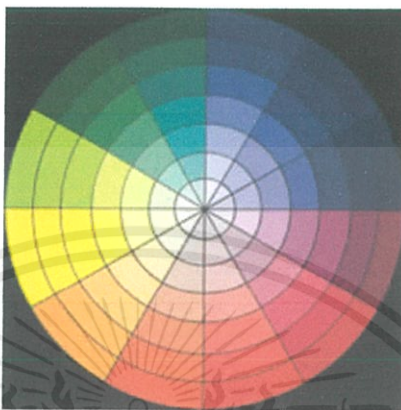
แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดงสีเหลือง และสีน้ำเงินอยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิดวงจรัสสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้กันทั่วไป ในวงจรัสสี จะแสดงถึงต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

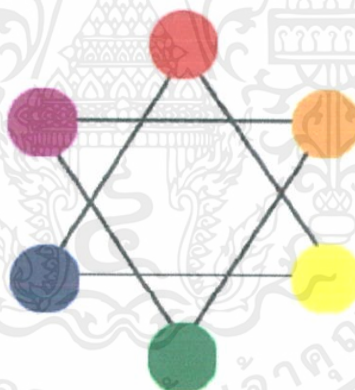
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วงจสี (Color Circle)



ภาพที่ 4.3 วงจสี

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



ภาพที่ 4.4 สีขั้นที่ 2

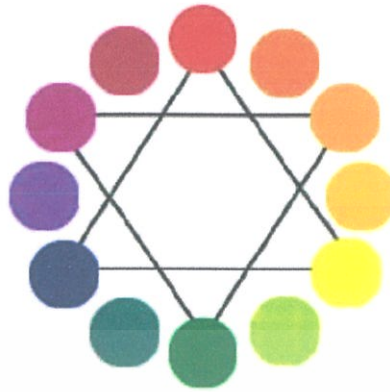
สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 สีชั้นที่ 3

สีชั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกับสีชั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน
จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สีคือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง

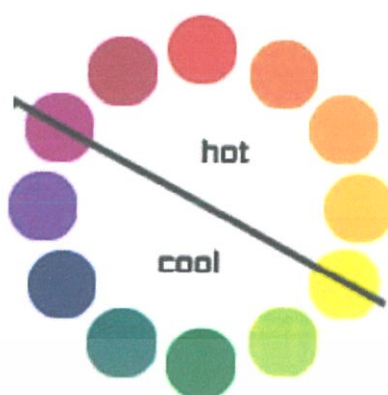
สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



ภาพที่ 4.6 วรรณะของสีและสีคู่ตรงข้าม

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็น ได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

- มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
- ผสมสีตรงข้ามลงไป ในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสีมี 2 สี คือ สีน้ำตาลกับสีเทา สีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญคือใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้มก็จะกลายเป็นสีน้ำตาลสีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทามีคุณสมบัติที่สำคัญคือใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้มีคหม่นใช้ในส่วที่เป็นเงาซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ และถ้าผสมมาก ๆ เข้มจะกลายเป็นสีเทา

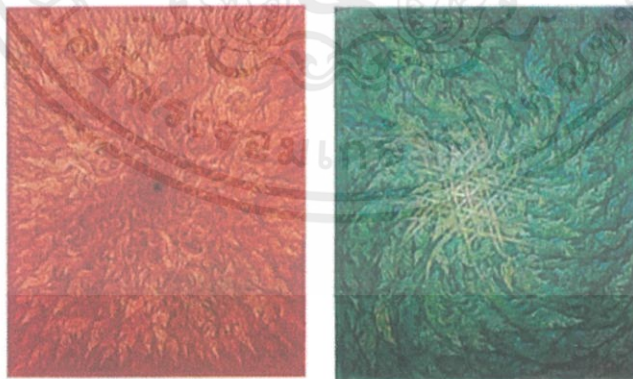
คุณลักษณะของสี

คือการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเกิดความสวยงามและความรู้สึกต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง คุณลักษณะของสีที่ใช้โดยทั่วไปมีดังนี้ คือ



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างสีเอกรงค์

สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียว แต่มีหลาย ๆ น้ำหนัก ซึ่งไล่เรียงจากน้ำหนักอ่อนไปแก่ เป็นการใช้สีแบบดั้งเดิม ภาพจิตรกรรมไทย แบบดั้งเดิมจะเป็นลักษณะนี้ ต่อมาเมื่อมีการใช้สีอื่นๆ เข้ามาประกอบมากขึ้น ทำให้มีหลายสีซึ่งเรียกว่า "พหุรงค์" ภาพแบบสีเอกรงค์มักดูเรียบ ๆ ไม่ค่อยน่าสนใจ



ภาพที่ 4.8 ภาพสีโทนร้อนและโทนเย็น

วรรณะของสี (Tone) สีมียู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อนและสีเย็น สีร้อนคือสีที่ดูแล้วให้ความรู้สึกร้อน สีเย็นคือสีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ในวงจรสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น แล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้อีกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณะใด ๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการ และจุดมุ่งหมายในงาน



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างค่าน้ำหนักของสี

ค่าน้ำหนักของสี (Value of color) เป็นการใช้สีโดยให้มีค่าน้ำหนักในระดับต่าง ๆ กัน และมีสีหลาย ๆ สี ซึ่งถ้าเป็นสีเดียว ก็จะมีลักษณะเป็นสีเอกรงค์ การใช้ค่าน้ำหนักของสี จะทำให้เกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตื้นลึก ถ้ามีค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับ สีก็จะกลมกลืนกันมากขึ้น แต่ถ้ามีเพียง 1 - 2 ระดับที่ห่างกัน จะทำให้เกิดความแตกต่าง



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างเรื่องความเข้มของสี

ความเข้มของสี (Intensity) เกิดจากสีแท้ คือสีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรัสสี เป็นสีหลักที่ผสมขึ้นตามกฎเกณฑ์และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่น ๆ จะมีค่าความเข้มสูงสุด หรือแรง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดที่สุด เป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้อยู่ท่ามกลางสีอื่น ๆ ที่ถูกผสมให้เข้มขึ้น หรืออ่อนลง ให้มืดหม่นหรือเปลี่ยนค่าไปแล้ว สีแท้จะแสดงความแรงของสีปรากฏออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งจะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงาน ลักษณะเช่นนี้เหมือนกับดอกเฟื่องฟ้าสีชมพูสด หรือบานเย็น ที่อยู่ท่ามกลางใบ เฟื่องฟ้าที่เขียวจัด หรือ พลุที่ถูกจุดส่องสว่างในยามเทศกาล ตัดกับสีมืด ๆ ทึบ ๆ ทึม ๆ ของท้องฟ้ายามค่ำคืน เป็นต้น



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างเรื่องสีส่วนร่วม

สีส่วนรวม (Tonality) เป็นลักษณะที่มีสีใดสีหนึ่ง หรือกลุ่มสีชุดหนึ่งที่ใกล้เคียงกัน มีอิทธิพลครอบคลุม สีอื่น ๆ ที่อยู่ในภาพ เช่น ในทุ่งดอกทานตะวันที่กำลังออกดอกชูช่อบานสะพรั่ง สีส่วนรวมก็คือ สีของดอกทานตะวัน หรือบรรยากาศการแข่งขันฟุตบอลในสนาม ถึงแม้ผู้เล่นทั้งสองทีมจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าหลากสีต่างกันก็ตาม แต่สีเขียวของสนามก็จะมีอิทธิพลครอบคลุมสีต่าง ๆ ทั้งหมด สีใดก็ตามที่มีลักษณะเช่นนี้ เป็นสีส่วนรวมของภาพ

ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง
ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง
การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิต
ใหม่ ความสด ใหม่ ความสุกสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย
ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอกการเอางาน
ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความ
รัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง
ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก
ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ ้วยรุ่น
หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขรา ความสงบ
ความเยียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีทอง ให้ความรู้สึกความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง
ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์

สีแดง มีความอบอุ่น ร้อนแรง เปรียบดังดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดงถึงความมี
ชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่นดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ ในทางจราจรสีแดงเป็น
เครื่องหมายประเภทห้าม แสดง ถึงสิ่งอันตราย เป็นสีที่ต้องระวัง เป็นสีของเลือดในสมัยโรมัน สี
ของราชวงศ์เป็นสีแดง แสดงความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีเขียว แสดงถึงธรรมชาติสีเขียว ร่มเย็น มักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การเกษตร การเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงาม ในเครื่องหมายจรรยาหมายถึงความปลอดภัย ในขณะเดียวกัน อาจหมายถึงอันตราย ยาพิษ เนื่องจากยาพิษ และสัตว์มีพิษ ก็มักจะมีสีเขียวเช่นกัน

สีเหลือง แสดงถึงความสดใส ความเบิกบาน โดยเรามักจะใช้ดอกไม้สีเหลือง ในการไปเยี่ยมผู้ป่วย และแสดงความรุ่งเรืองความมั่งคั่ง และฐานันดรศักดิ์ ในทางตะวันออกเป็นสีของกษัตริย์ จักรพรรดิของจีน ใช้ฉลองพระองค์สีเหลือง ในทางศาสนาแสดงความเจิดจ้า ปัญญา พุทธศาสนา และยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทฤษฎี หลอกหลวง

สีน้ำเงิน แสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษ มีความสุขุม หนักแน่น และยังหมายถึง ความสูงศักดิ์ ในประเทศไทย สีน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์ ในศาสนาคริสต์เป็นสีประจำตัวแม่พระ โดยทั่วไป สีน้ำเงินหมายถึงโลก ซึ่งเราจะเรียกว่า โลกสีน้ำเงิน (Blue Planet) เนื่องจากเป็นดาวเคราะห์ที่มองเห็นจากอวกาศโดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใส เนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่

สีม่วง แสดงถึงพลัง ความมีอำนาจ ในสมัยอียิปต์สีม่วงแดงเป็นสีของกษัตริย์ ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยโรมัน นอกจากนี้สีม่วงแดงยังเป็นสีชุดของพระสังฆราช สีม่วงเป็นสีที่มีพลังหรือการมีพลังแอบแฝงอยู่ และเป็นสีแห่งความผูกพัน องค์การลูกเสือโลกก็ใช้สีม่วง ส่วนสีม่วงอ่อนมักหมายถึงความเศร้า ความผิดหวังจากความรัก

สีฟ้า แสดงถึงความสว่าง ความปลอดภัย โปร่ง เปรียบเหมือนท้องฟ้า เป็นอิสระเสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติ เป็นสีของความสะอาด ปลอดภัย สีขององค์การอาหารและยา (อย.) แสดงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานอย่างสะอาด แสดงถึงอิสรภาพ ที่สามารถโยกบิน เป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต

สีทอง มักใช้แสดงถึงคุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงส่ง สูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุดในศาสนาพุทธหรือเป็นสีกายของพระพุทธรูป ในงานจิตรกรรมเป็นสีกายของพระพุทธ

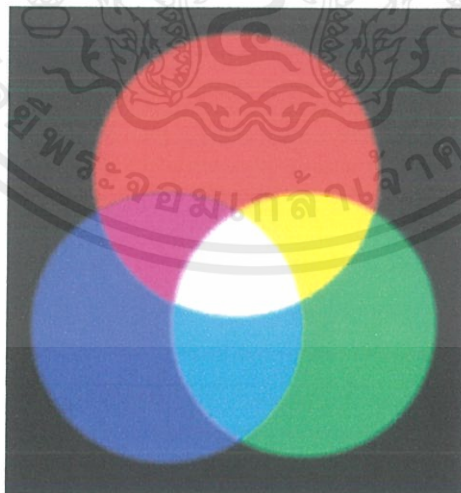
เจ้า พระมหากษัตริย์หรือเป็นส่วนประกอบของเครื่องทรง เจดีย์ต่าง ๆ มักเป็นสีทองหรือขาว และเป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ ของกษัตริย์และขุนนาง

สีขาว แสดงถึงความสะอาด บริสุทธิ์เหมือนเด็กแรกเกิด แสดงถึงความว่างเปล่า ปราศจากกิเลส ตัณหา เป็นสีอาภรณ์ของผู้ทรงศีล ความเชื่อถือ ความดีงาม ความศรัทธาและ หมายถึงการเกิดโดยที่แสงสีขาว เป็นที่กำเนิดของแสงสี ต่าง ๆ เป็นความรักและความหวัง ความห่วงใยเอื้ออาทรและเสียสละของพ่อแม่ ความอ่อนโยน จริงใจ บางกรณีอาจหมายถึงความอ่อนแอ

สีดำ แสดงถึงความมืด ความลึกลับ สิ้นหวัง ความตายเป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่ง โดยที่สีทุกสี เมื่ออยู่ในความมืด จะเห็นเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังหมายถึงความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนาหมายถึง ซาตาน อาถรรพ์เวทมนต์ มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลง เมาเมัว แต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย

ระบบสี

การทำงานด้วยระบบ Digital นั้น ความรู้เรื่องระบบสีเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะมีผลอย่างมากเวลาที่งานเสร็จแล้วจะเอาไปนำเสนอในช่องทางอื่น ซึ่งระบบสีที่นิยมใช้กันจะมี 2 ระบบคือ



ภาพที่ 4.12 สี RGB

1. ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสถาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงเรียกว่า อุลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนต้า สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์การบันทึกภาพ วิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



ภาพที่ 4.13 สี CMYK

2. ระบบสี CMYK ระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุ คือสีแดง เหลือง น้ำเงินแต่ไม่ใช่สีน้ำเงินที่เป็นแม่สีวัตถุธาตุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสง หรือ ระบบสี RGB คือ

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง (Magenta)

แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และมีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black = K) เข้าไป จึงมีสี่สี โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) ระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุด และได้ภาพใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุด โดยทำการพิมพ์ทีละสี จากสีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน และสีดำ ถ้าวางใช้แว่นขยายส่องดู ผลงานพิมพ์ชนิดนี้ จะพบว่าจะเกิดจากจุดสีเล็ก ๆ สีที่อยู่เต็มไปหมด การที่เรามองเห็นภาพมีสีต่าง ๆ นอกเหนือจากสี่สีนี้ เกิดจากการผสมของเม็ดสีเหล่านี้ในปริมาณต่าง ๆ คิดเป็น % ของปริมาณเม็ดสี ซึ่งกำหนดเป็น 10-20-30-40-50-60-70-80-90 จนถึง 100 %



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรมที่ใช้การสร้างภาพประกอบ

โปรแกรมที่ใช้ในการวาดรูปมีมากมายหลายโปรแกรมแต่โปรแกรมที่คนไทยและคนต่างชาตินิยมใช้ในปัจจุบันมีอยู่ 2 โปรแกรม

Photoshop



ภาพที่ 4.14 ไอคอนโปรแกรม Photoshop

เป็นโปรแกรมที่รู้จักกันดีสำหรับคนที่ทำงานด้านออกแบบ มักจะใช้ในการรีทัชรูป ปรับสีรูป ไล่ลูกเล่นแปด ๆ เข้าไปในรูป ถึง Photoshop คนจะนิยมใช้เพื่อการรีทัชและตัดต่อรูป แต่ก็มีคนนำไปใช้ในการวาดรูปด้วยเช่นกัน จุดเด่นของโปรแกรมนี้คือการปรับสี เป็นโปรแกรมที่สามารถปรับสีได้ละเอียดที่สุดในบรรดาทุกโปรแกรม นอกจากนี้ Brush ยังมีหลากหลายสามารถตั้งค่าได้หลายรูปแบบทำให้สามารถสร้าง Texture ได้หลากหลายและไม่ซ้ำใจ อยากรีทัชตาม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เพื่อการปรับสีรูปและไล่เอฟเฟค ดังนั้นจึงอาจวาดรูปได้ไม่ถนัดเท่าที่ควร

Paint Tool SAI



ภาพที่ 4.15 โปรแกรม Paint Tool SAI

SAI เป็นโปรแกรมสัญชาติญี่ปุ่นที่ใช้สำหรับการวาดรูปเพนทร์รูป โดยเฉพาะ ตอนที่โปรแกรมออกมาใหม่ ๆ จะมีปัญหาเรื่องที่เมนูเป็นภาษาญี่ปุ่นแต่ในปัจจุบันได้มีแพทที่ทำให้หน้าจอเป็นภาษาอังกฤษทำให้คนต่างชาติสามารถใช้ได้ง่ายขึ้น จุดเด่นของโปรแกรมนี้อคือโปรแกรมมีขนาดเล็กเวลารันไม่กินแรงเครื่องทำให้คอมพิวเตอร์ที่สเปคไม่สูงก็สามารถใช้ได้ นอกจากนี้ Brush ยังสามารถไล่น้ำหนักดีเหมือนกับวาดด้วยมือ มีฟังก์ชันสีน้ำที่สามารถจำลองลักษณะการแพร่ของสีน้ำได้ใกล้เคียงที่สุดในบรรดาโปรแกรมเพนทร์ด้วยกัน และยังโปรแกรมใช้งานได้ง่าย จึงทำให้คนนิยมใช้เป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างภาพประกอบ Digital Painting

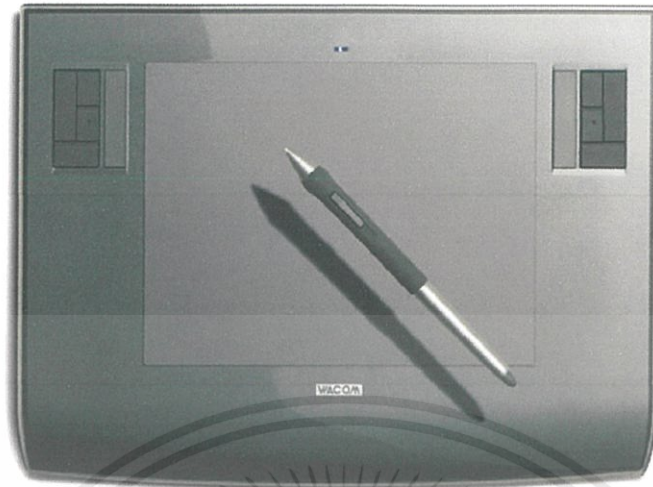
1. เมาส์



ภาพที่ 4.16 เมาส์

เมาส์ คืออุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมตัวชี้บนจอคอมพิวเตอร์ (pointing device) เป็นอุปกรณ์สำคัญในการใช้งานคอมพิวเตอร์ชิ้นหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันถูกออกแบบมาให้มีรูปร่าง ลักษณะ สี สัน ต่างๆ กัน บางรุ่นมีไฟประดับให้สวยงาม เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละประเภทและความชื่นชอบของผู้ใช้ เช่น มีขนาดเล็ก มีส่วนโค้งและส่วนเว้าเข้ากับอุ้งมือของผู้ใช้ มีรูปร่างสี สัน แปลกตาไปจากรุ่นทั่วไป หรือเป็นรูปตัวการ์ตูน และล่าสุดได้มีการพัฒนา เมาส์อากาศ (Air Mouse) ซึ่งสามารถใช้งานเมาส์โดยถือขึ้นมาเอียงไปมาในอากาศโดยไม่จำเป็นต้องใช้แผ่นรอง ก็สามารถควบคุมตัวชี้ได้เช่นกัน

สำหรับในงาน Digital Painting เมาส์ธรรมดา นั้นสามารถใช้ได้เช่นกัน แต่ด้วยความที่ไม่เหมาะกับการใช้วาดรูปเป็นเวลานานทำให้ปวดข้อมือได้ง่าย ประกอบกับในปัจจุบันนี้เมาส์ปากกามีราคาถูกลงอย่างมาก คนจึงเริ่มหันมาใช้เมาส์ปากกาแทน



ภาพที่ 4.17 เมาส์ปากกา

2. เมาส์ปากกา คือ อุปกรณ์ hardware input อย่างหนึ่ง เอาไว้แปลงสัญญาณเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบกระดานชนวนพร้อมปากกามาหนึ่งแท่ง สามารถเขียนลงใน program graphic ได้อย่างสะดวก สามารถกำหนดขนาด และน้ำหนักเส้นได้ราวกับใช้ปากกาเขียนหนังสือ เมาส์ปากกานั้นเป็นอุปกรณ์ที่นักวาดนิยมใช้เป็นอย่างมาก เนื่องจากราคาไม่แพงหาซื้อง่าย และวาดรูปได้ถนัดกว่าเมาส์ธรรมดา

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

สรุปขอบเขตเนื้อหา

หนังสือภาพประกอบสัตว์หิมพานต์เล่มนี้ จะนำเสนอโดยการสร้างเรื่องราวและนำตัวสัตว์หิมพานต์เหล่านั้นมาใช้เป็นตัวละครในเรื่องเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ และรูปเล่มจะเป็นรูปแบบหนังสือนิทานเนื้อหาครั้งแรกจะเป็นนิทานและครั้งหลังเป็นข้อมูลสัตว์หิมพานต์

เนื้อเรื่องย่อ

เด็กชายอรุณได้ไปเดินป่ากับพ่อแม่ และเขาวิ่งนำหน้าพ่อแม่ไป จนกระทั่งหลงกับพ่อแม่ และเข้าไปอยู่ในป่าที่เหมือนไม่ใช่ป่าของโลกมนุษย์ เขาเจอกับ “โต” สิ่งโตสี่แฉงที่เขาไปพันกับเถาวัลย์ เด็กชายได้ช่วยมันออกมา แต่สิ่งโตตัวนี้กลับเป็นสิ่งโตที่พูดภาษาคนได้ และตอบแทนเขาด้วยการพาไปเที่ยวป่าหิมพานต์ จนกระทั่งอรุณอยากกลับบ้านแต่โคนั้นไม่รู้วิธีพากลับไปโลกมนุษย์ โชคดีที่บังเอิญไปเจอพานรมฤคลิงเขียวที่มีเขาเป็นกวางแนะนำให้ไปหากินรา เมื่อไปหากินราผู้ที่มีจันบนเป็นคนครึ่งร่างเป็นนกแล้ว กินรากลับไม่ยอมพากลับไปโลกมนุษย์ง่าย ๆ และให้ข้อเสนอว่าต้องนำของมาให้เขา 4 อย่างจึงจะช่วยพากลับ นั่นคือ เกล็ดของกิเลน, ขนของครุฑ, ไม้เท้าของนกทมิฬและขนของกิมิ อรุณและโตจึงได้ออกเดินทางจนไปเจอกิเลน เพราะเป็นสัตว์ที่ใจดีเมื่อเห็นอรุณลำบากจึงให้เกล็ดมาอย่างง่ายดาย เมื่อเดินทางมาถึงสักพักก็เห็นเงาคนทะเลาะกัน เมื่อลองเข้าไปใกล้เงาทั้งสองกลับกลายเป็นครุฑและนาคที่กำลังสู้กัน เด็กชายจึงใช้โอกาสนี้แอบไปหยิบขนของครุฑที่หลุดลงมา แล้วออกเดินทางต่อจนถึงริมแม่น้ำเจอม้าแม่น้ำวิ่งผ่านมาจนทำให้น้ำกระเด็นเต็มไปหมด พอม้าตัวนั้นวิ่งผ่านไปก็เจอเสียงคนแก่ตะโกนบ่น เมื่อมองไปบนใบไม้ก็เจอนกแก่ถือไม้เท้าอยู่ นี้ออกคนทมิฬมา อรุณจึงขอไม้เท้ากับมันโดยแลกกับกิ่งไม้จากโลก มนุษย์ที่คิดว่ามา หลังจากนั้นก็เดินทางต่อจนไปเจอกับสุนัขที่มีขนสีทอง ซึ่งก็คือตัวกิมิ เขาขอนมันกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วจึงแอบไปดิ่งขนของมันออกมาเส้นหนึ่ง แต่นั่นทำให้กิมโกรมมาก เขาจึงวิ่งหนีกระโดดลงโพรงต้นไม้ซึ่งข้างในเป็นเหมือนสไลเดอร์พาเขากลับมาหากินรา หลังจากที่ให้ของ 4 อย่างกับกินราแล้ว กินราก็ให้ชิ้นจีหลังบินพาอรุณกลับมายัง โลกมนุษย์ และในที่สุดก็ได้กลับมาเจอพ่อแม่

การแบ่งเหตุการณ์ในแต่ละหน้า

- หน้า 1 - 2 หน้าเปิดหน้าแรกจึงต้องทำเป็นภาพรวมของป่าให้ดูน่าตื่นเต้น
- หน้า 3 - 4 ลงทางไปในป่าหิมพานต์แล้ว จึงต้องทำภาพให้ดูพิศวง ใช้สีทึมที่ดูหม่นหมองเพื่อแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกกังวลใจของตัวเอง
- หน้า 5 - 6 ได้เจอกับ “โต” ทำให้รู้สึกเบาใจขึ้น ภาพจึงต้องให้รู้สึกเหมือนเพิ่งออกจากที่มีดมาเจอแสง
- หน้า 7 - 8 เจอกับกินราที่มีนิสัยแปลกประหลาด คู่มือกลับ ภาพจึงดูเหมือนจะสว่างแต่ก็ไม่สดใส
- หน้า 9 - 10 พบกับกิเลนสัตว์ที่ใจดี ภาพจึงเป็นสีสดใส ให้ความรู้สึกสบาย ๆ
- หน้า 11 - 12 ฉากต่อสู้ของครุฑและนาค ภาพจึงให้ความรู้สึกที่ดุเดือดและเคลื่อนไหว
- หน้า 13 - 14 เหตุการณ์ตอนม้าแม่น้ำวิ่งผ่านมา พร้อม ๆ กับเสียงตะโกนของคนแก่ที่ตามมา ในภาพต้องมีภาพม้าที่กำลังวิ่งมาอย่างรวดเร็ว และภาพนกแกตัวเล็ก ๆ ในภาพ
- หน้า 15 - 16 พบกิมโกรมและมัน โกรมมากที่แอบไปดิ่งขนสีทองของมันจึงต้องวิ่งหนี ภาพจึงเป็นสีโทนร้อนเพื่อให้รู้สึกถึงความ โกรธ
- หน้า 17 - 18 กินราพาอรุณกลับบ้าน บินข้ามท้องฟ้า ต้องทำภาพที่ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่เหมือนเป็นการส่งท้ายเรื่อง
- หน้า 19 - 20 อรุณได้เจอกับพ่อแม่ ภาพจึงให้ความรู้สึกอบอุ่นและสดใส

เหตุการณ์ที่ 1 : อรุณวิ่งนำหน้าพ่อแม่ไปนิดหน่อยตลอด

ในเหตุการณ์นี้เพื่อสอนให้เด็กรู้ว่าไม่ควรวิ่งนำหน้าผู้ใหญ่ เพราะอาจจะทำให้หลงทางและเจออุบัติเหตุหรืออันตรายจากสิ่งรอบตัวได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุการณ์ที่ 2 : เจอกับ “โต” ลิงโตสีแดงที่เข้าไปพันกับเถาวัลย์ เด็กชายจึงได้ช่วยมันออกมา

ใช้เหตุการณ์นี้เพื่อสอนให้เด็กรู้จักช่วยเหลือผู้อื่นตอนที่ตกอยู่ในความลำบาก และเป็นแบบอย่างที่ดีกับเด็ก

เหตุการณ์ที่ 3 : นำของมาให้กินรา 4 อย่าง

แทรกเหตุการณ์ตรงนี้เข้าไปเพื่อให้ชื่อของสัตว์หิมพานต์มีความโดดเด่นมากขึ้น และเพื่อให้เด็กพยายามจดจำชื่อของสัตว์หิมพานต์

เหตุการณ์ที่ 4 : เมื่อม้าแม่น้ำวิ่งผ่านไปก็มีเสียงคนแก่ตะโกนบ่น

ใช้เหตุการณ์นี้เพื่อสอนให้รู้ว่าควรรู้จักให้ความเคารพสถานที่ รู้จักเกรงใจคนอื่น ไม่ควรวิ่งเล่นของเสียงดังจนเป็นที่รำคาญ



บทที่ 6

การออกแบบ

แบบร่างครั้งที่ 1

ออกแบบตัวละคร



อรุณ

โต

ภาพที่ 6.1 ออกแบบตัวละครหลัก

ออกแบบตัวเอก “อรุณ” และ “โต” อรุณเป็นเด็กที่มีนิสัยขงคนร่างเริง ซึ่งออกแบบให้ดูเป็นคนร่างเริงและสคไส และออกแบบ โตที่เป็นลูกสิงโตสีแดงให้ดูน่ารักแบบน่าเกรงขามในเวลาเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2

แก้ไขตัวละคร



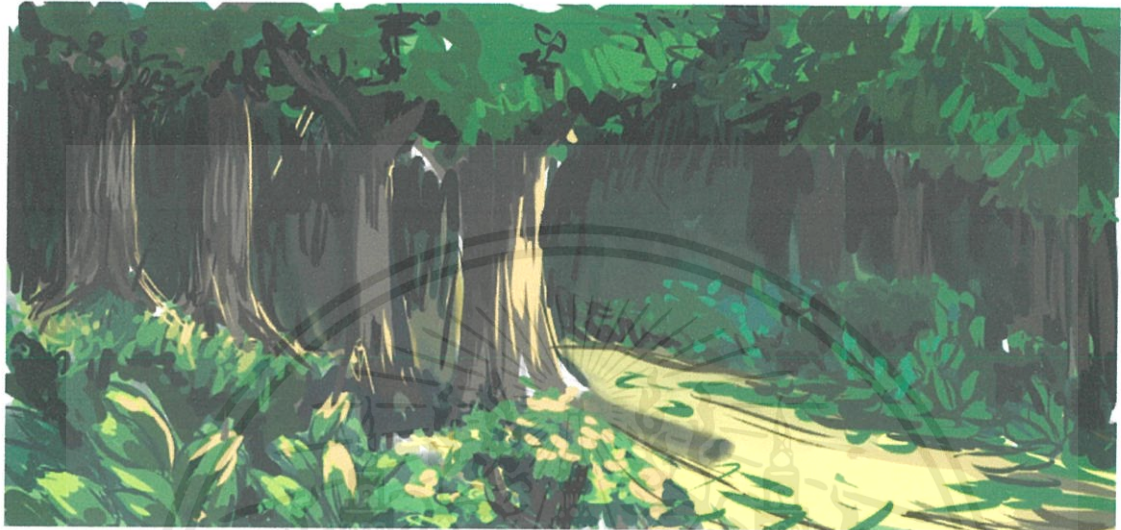
ภาพที่ 6.2 ออกแบบตัวละครหลัก(แก้ไข)

ปรับให้ตัวละครดูน่ารักขึ้น ออกแบบเสื้อผ้าให้ดูมีเอกลักษณ์เพื่อให้ดูสมเป็นตัวละครมา
ยั้งจีน และปรับสี “โต” ให้สีผิวดูเป็นสีแดงมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 3

สเก็ตภาพร่างของทุกหน้า



ภาพที่ 6.3 ภาพร่างฉากป่าในโลกมนุษย์

หน้าคู่แรกจะเป็นปกก่อนที่จะหลงเข้าไปในป่าหิมพานต์

แต่เมื่อรู้สึกตัวหันไปมองทางพ่อแม่ก็
ก็พบว่าพ่อกับแม่ไม่ได้เดินอยู่ใกล้ ๆ เสียแล้ว!
อรุณรีบเดินย้อนกลับไปตามทางเดิมที่เพิ่งเดินผ่านมา
ในมียังคงกำดาบไว้แน่น
เหมือนตั้งใจว่าจะใช้มันปกป้องตัวเองจากอสูรธรรมา
ที่อาจจะโผล่มาจู่โจม ในใจยังคิดว่าถ้าเดินย้อนไปอีกหน่อย
คงพบพ่อแม่ที่กำลังเดินมาหาเขาหรืออีกทีหนึ่งของเขา
มันเริ่มจะนานเกินพอไปหน่อยแล้ว!
อรุณเริ่มรู้สึกว่าการหาครอบครัวเริ่มแปลกไป
ไม่เหมือนตอนที่เขาดำเนินมาจนกระทั่งในคืนก่อน
จริงๆ แล้วเขาเริ่มรู้สึกว่าไม่เหมือนป่าของโลกในฝันด้วยซ้ำ
แต่เขาคิดว่าความกลัวทำให้จินตนาการไปแบบนั้น
เขาคงจะเหนื่อยเกินไปเมื่อคิดว่าเดินมานาน
จริงๆ คงถึงเวลาพักได้แล้ว

แซ็ก แซ็ก
นั่น! เสียงพ่นไม่ห่างพ่นมาจับที่มือมัน
เดินผ่านมันต้องเป็นพ่นกับแม่ไปๆ
เด็กชายอรุณวิ่งไปทางพ่นไม่ใหญ่ข้างหน้านั้น
สิ่งที่อยู่ตรงหน้าเขาคือ
**สิ่งมีชีวิตบางอย่าง ซึ่งมีชีวิตที่แตกต่างจากใบ
ที่เหมือนลูกสิงโตมีเขา เป็นสิงโตโตโต มีเขาคือคำสิงๆ
ลูกสิงโตตัวนี้ดูแปลกใจที่เห็นเขาพ่นๆ กับเขาคดกใจที่เห็นมัน
อรุณเห็นพ่นเขาพ่นมันติดอยู่กับรากไม้
เขาเลยเดินเข้าไปช่วยเขาจากไม้เพื่อให้พ่นมันเป็นอิสระ
ลูกสิงโตมองมาที่เขาบ้าง และเหมือนยิ้มให้เขา เขารู้สึกจริงๆ ว่ามันยิ้มให้
"ไปเที่ยวกันนี่ย" สิงโตขยับปากพ่นออกมาเป็นเสียงคน**

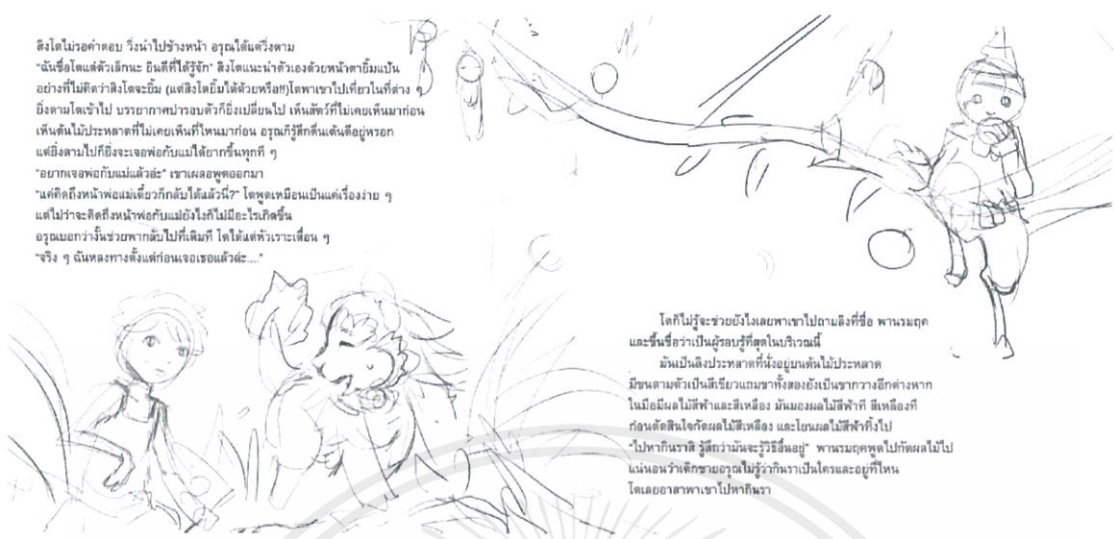
 A pencil sketch of a young boy with a determined expression, wearing a simple tunic and holding a bundle of sticks or branches. To his right is a small, stylized tiger-like creature with a decorative collar. The background features faint sketches of trees and foliage.

ภาพที่ 6.4 ภาพร่างเหตุการณ์ตอนหลงป่า

อรุณตอนที่หลงเข้าไปในป่าหิมพานต์และทำท่ากระวนกระวาย จนไปเจอกับโคที่เข้าไป
ติดอยู่กับถาวรวัลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิงโตไม่อดคำตอบ รังนำไปขวางหน้า อูตมได้เดินตาม
 “ฉันซึ่งโตแล้วดีกว่า ยินดีที่ได้รู้จัก” สิงโตแนะนำตัวเองด้วยหน้าตาที่มึนเป็น
 อย่างที่ไม่คิดว่าสิงโตจะยิ้ม (แต่สิงโตยิ้มได้ด้วยหรือ?) โศพาเข้าไปหาในที่สุด
 ยิงตามโศพาไป บรรดาแขกปราชญ์ก็ยิ้มแย้มไป เห็นสัตว์ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน
 เห็นต้นไม้ประหลาดที่ไม่เคยเห็นที่ไหนมาก่อน อูตมก็รู้สึกตื่นเต้นดีอยู่หรอก
 แต่มีงานไปก็มิจะเจอพ่อกับแม่ได้ยากขึ้นทุกที ๆ
 “อยากเจอพ่อกับแม่แล้วล่ะ” เขามองพูดออกมา
 “แต่คิดถึงหน้าพ่อแม่แล้วก็กลับได้แล้วนี่” โศพุดมเหมือนเป็นแค่เรื่องง่าย ๆ
 แต่ไม่ว่าจะคิดสิ่งไหนพ่อกับแม่ก็ไม่ได้อยู่ในกลิ่น
 อูตมบอกว่าจะช่วยพาดลับไปที่เดิมที ได้ไหมสัตว์เราจะเดิน ๆ
 “จริง ๆ ฉันหลงทางตั้งแต่ก่อนเจอเธอแล้วล่ะ...”



โตก็ไม่รู้จะช่วยยังไงเลยพาเขาไปถามลิงที่ชื่อ พานรมฤค
 และขึ้นชื่อว่าเป็นผู้รอบรู้ที่สุดในบริเวณนี้
 มันเป็นลิงประเภทที่ขี้บ่นขี้คร่ำไม่ประหลาด
 มีขนตามตัวเป็นสีเขียวแก่ชราทั้งสองข้างเป็นขากวางอีกต่างหาก
 ในมือมีผลไม้สีฟ้าและสีเหลือง มันมองโศพาที่พิงหลังที่
 ก่อนตัดสินใจก็พูดไม่เต็มเสียง และโธมนอไม้พิงที่หายไป
 “ไปหากินราสิ รู้ดีกว่ามันจะรู้วิธีสอนอยู่” พานรมฤคพูดไปก็เดินไม่ไป
 นน่อนว่าพักขาอูตมในรูว่ากินราเป็นไรและอยู่ที่ไหน
 โศพาอาสาพาไปหากินรา

ภาพที่ 6.5 ภาพร่างตอนเข้าสู่ป่าหิมพานต์และเจอพานรมฤค

โศพาอรุณไปเที่ยวในป่าหิมพานต์ และโตก็ไม่รู้วิธีกลับโลกมนุษย์ จน โศกคิบังเอิญไป
 เจอพานรมฤคผู้แนะนำให้ไปหากินรา

เดินทางกับแม่เพียงถึงที่หมาย ที่เป็นโพรงต้นไม้ขนาดใหญ่
 พอเข้าไปข้างในก็เจอกับบิดาผู้มีอำนาจมาก
 เมื่อเดินเข้าไปข้างในพบกับ กิณรา
 ที่ร่างกายครึ่งคนเป็นผู้ชายส่วนครึ่งสร้างมีเป็นขนาก
 พอลานถึงวังจะได้เจอพ่อแม่ก็ได้คำตอบว่า...
 “วัน คงต้องให้ญาติที่นำพิณมาอยู่ไปป่าสักครึ่งชั่วยอกไป
 แต่ตอนนี้ฉันไม่เจอเสียงเครื่องดนตรีพวกนี้”
 อูตมเห็นไปบองหน้าโศพาด้วยความหวัง แต่โศกคิกลับด้วยหน้า
 “ฉันไม่รู้ทางเข้าไปป่าสักครึ่งชั่วยอก”

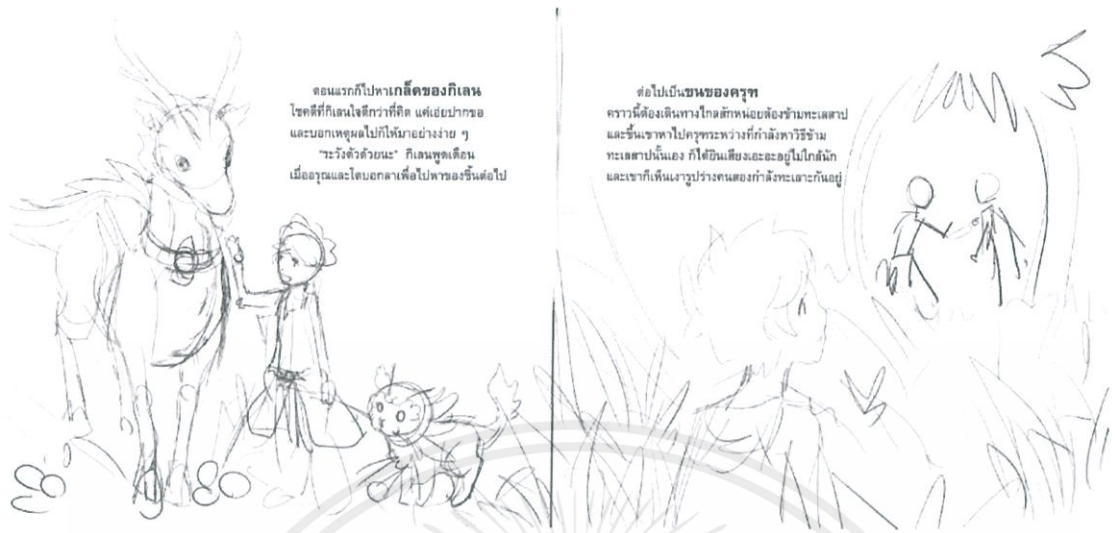


ระหว่างที่ทั้งสองกำลังไม่รู้จะทำอย่างไร กิณราก็ดูขึ้นว่า
 “พวกนายว่ากินราได้รับนิยายใจโศพา
 แล้วกินราก็เอาอะไรก็อย่างออกมาให้ดูซึ่งดูประหลาดจนไม่น่าจะตั้งใจ
 ได้ได้รับ ทั้งสองสายตาอย่างฉงน กิณราก่อนเงยแล้วก็คิดขึ้นมาได้
 “ถ้าเป็นของที่เขาได้มาก มันคงจะมีค่าของพวกนี้แน่”
 กิณราเธียรเงยเสนอให้หาของมาให้ 4 อย่าง
 แล้วพาไปหาญาติให้ นั่นคือพิณ
 เกิดของกิณ, ขนของคฤ, ขนของกิมมี, ไม้เท้าของนกพิณที่มา
 เขาค้นไปบองโศพาอย่างฉงนจนเอือม
 ตอนนี้อยู่ช่วยเขาได้ก็แล้ว
 พอเห็นสายตามบ่งชี้โตก็ขอมช่วยอย่างไรก็ได้

ภาพที่ 6.6 ภาพร่างเหตุการณ์ตอนพบกิณรา

ได้เข้าไปในโพรงต้นไม้ของกิณราที่เป็นคนชอบสะสมสมบัติ ภายในโพรงต้นไม้จึงมี
 สภาพเหมือนห้องเก็บสมบัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตอนแรกก็ไปหาเกี๊ยวของกิเลน
โชคดีที่กินใจดีกว่าที่คิด แต่อย่าปากขอ
และบอกเหตุผลไปให้มันอย่างง่าย ๆ
"อะไรจ้ะสัตว์นะ" กิเลนพูดเตือน
เมื่อพูดและโดนอกลาเพื่อไปหาอรุณต่อไป

ต่อไปเป็นชนของครุฑ
คราวนี้ต้องเดินทางไกลอีกหน่อยต้องข้ามทะเลแปด
และขึ้นเขาหาไปครุฑระหว่างที่กำลังหาวิธีข้าม
ทะเลสาบนั้นเอง ก็ได้ยินเสียงและจะออกไปใกล้สัก
และเขาก็เห็นเงาร่างตนของกำลังจะเกาะกินอยู่

ภาพที่ 6.7 ภาพร่างเหตุการณ์ตอนขอเกี๊ยวจากกิเลนและเห็นเงาคนทะเลาะกัน

เจอกับกิเลนและได้รับเกี๊ยวมาจากกิเลน จากนั้นก็บังเอิญไปเห็นเงาคนทะเลาะกันเข้า



นั่นมันเข้าไปใกล้ และเมื่อการพบกันครั้งแรกมัน
คนทั้งสี่ก็กลายเป็นคนและงูขนาดใหญ่
นั่นคือครุฑและนาค...

อรุณเห็นครุฑกำลังเกาะกินนาคอยู่ใน
เงามืดและเห็นเงาของครุฑท่ามกลางเงาของนาค
โดยที่นาคกำลัง...

เขาไปหาเจ้า... ออปปี้เองจึงไปได้รับมอบ
ของขวัญของครุฑและนาค... เพราะจะได้รับของขวัญแล้ว
และไม่จำเป็นต้องหาไปหาตนของอีกที...

ภาพที่ 6.8 ภาพร่างเหตุการณ์ครุฑยู่ท่อนาค

เมื่ออรุณเข้าไปใกล้เงาสองเงานั้น ทั้งสองกลับแปลงร่างเป็นครุฑและนาคและสู้กัน โดย
ร่างภาพนี้ให้ดูมีความเคลื่อนไหวเพื่อให้ดูสมเป็นการต่อสู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตอนที่เดินย้อนปับวันคืนก็คิดถึงเสียง
มีเสียงทะเลโอบรอบอย่างท่ามั่งรินเข้ามา
เสียงฟองที่โกลนมาเรื่อย ๆ รุ่งเช้าที่ปรากฏตัวออกมา
เป็นน้ำตัวสีขาวฟ้าที่มีแสงและเป็นครีบลม
และมันกำลังร้องอยู่บนเบาะไม้?
แต่เพียงรำลึกใจมันก็วิ่งหายไป

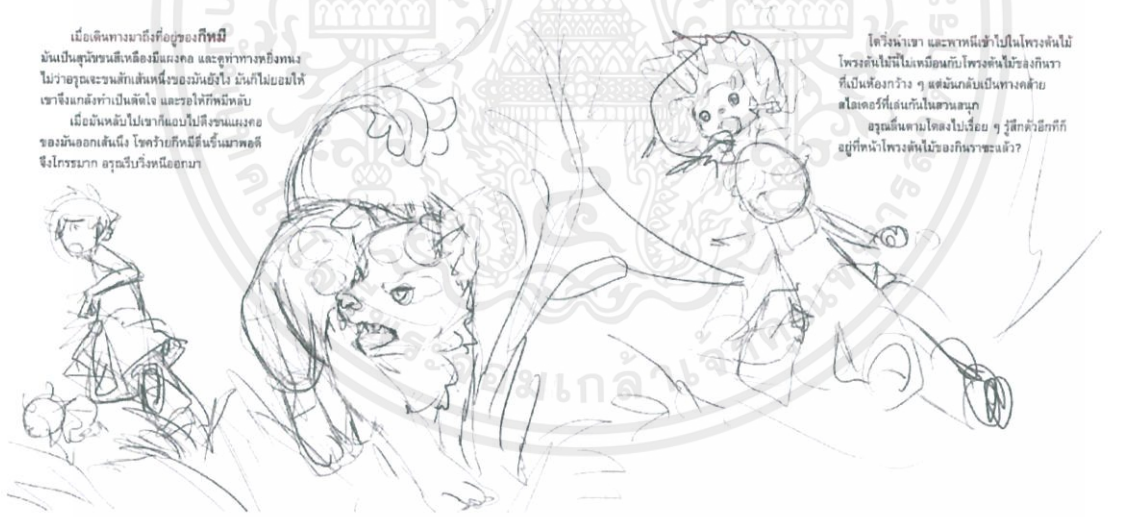
“จะวิ่งก็วิ่งให้มันดูตาม้าตาเรือหน่อย ไม่เกรงใจคนแก่กับเบาะไม้”
อรุณได้ยืนเสียงเล็ก ๆ ที่เหมือนกำลังจะโดนคำตักน้ำที่พุ่งผ่านไป เขาค้นไปมองพบว่า
เสียงมาจากไหน จนสายตาตามดูที่บนใบไม้ ...

ดังมีชีวิตจริงคนครึ่งคนถือไม้เท้ากำลังทำลูกโยนยาวกำลังยืนอยู่บนใบไม้
หรือมีเด็กคนก้นตึกมา!

เด็กชายอรุณไม่อาจวิ่งขอมือเท้าจากคนเก่าในทันที ความไม่กล้าเหมือนกับตอนกินนม
น้ำที่เขาดื่มนมในมือยกไม้เท้าไปวาง ๆ จนกระทั่งมันไปเห็นถึงไม้เท้าเขาเลยเอามาเล่น
เป็นด้ายก่อนจะมานี้ และดูท่าทางสนใจมาก ดูคล้ายจะตกลงทีไรจะแยกก็ไม่ได้
กับไม้เท้าของมันเป็นอันนั้นก็กับของได้สามชิ้นแล้ว เหนืออีกคนก็ยืนยาวเท่านั้น

ภาพที่ 6.9 ภาพร่างเหตุการณ์ตอนเจอสินทรัพย์ที่สี่และนกทัญทิม

ฉากที่ม้าแม่ม้าวิ่งผ่านมา เพื่อสร้าง impact ของภาพจึงวาดม้าให้ใหญ่เพื่อที่จะได้ดูเด่น ส่วนทางด้านขวาคือนกทัญทิมที่กำลังจะ โคนค้ำอยู่



เมื่อเดินทางมาถึงที่อยู่ของกัทิม
มันเป็นสุนัขชนิดหนึ่งมีเกล็ด และดูท่าทางขึงทง
ไม่ว่าอรุณจะชวนสักแค่ไหนมันยังไม่ยอมให้
เขาจึงมกสั่งทำเป็นตัดใจ และรอให้กัทิมหลับ
เมื่อมันหลับไปเขาก็แอบไปดึงขนแฉงของ
ของมันออกเส้นหนึ่ง โชคร้ายก็เห็นมันมาพอดี
จึงไถรอนาก อรุณรีบวิ่งหนีออกมา

โตวันโตคืน และพาหนีเข้าไปในโพรงต้นไม้
โพรงต้นไม้ไม่เหมือนกับโพรงต้นไม้จริงที่
ที่เป็นโพรงกว้าง ๆ แต่มันกลับเป็นทางคล้าย
สไลเดอร์ที่เล่นกันในสวนสนุก
อรุณเดินตามตลอดไปเรื่อย ๆ รู้สึกตัวอีกทีก็
อยู่ที่หน้าโพรงต้นไม้ของกัทิมแล้ว?

ภาพที่ 6.10 ภาพร่างเหตุการณ์ตอนวิ่งหนีกัทิมและกระโดดลงโพรงต้นไม้

ฉากที่เจอกับกัทิมและแอบตัดขนมันมาเส้นหนึ่ง โดยวาดท่าทางให้มันดูโกรธไม่พอใจ และพร้อมจะวิ่งไล่ตาม และอีกฉากคือฉากที่อรุณรีบกระโดดหนีลงโพรงต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อรุณให้ของดีอย่างกับกินรา และหันไปบอกกับโค้วรา
"ขอบคุณมากนะ บิ๊บบาย" ก่อนที่กินราจะบินพาเขาไปหาฤทธิ
และฤทธิก็พาเขากลับมาที่โลกเดิม

หลังจากที่ฤทธิกลับไปแล้ว
เขาก็ได้เขียนเรียกอ
"อรุณ"
นั่นมันเสียงพ้องกับแม่เจ้า
แน่นอนเด็กชายไม่รอช้า
และวิ่งเข้าไปหาในทันที

ภาพที่ 6.11 ภาพร่างเหตุการณ์กินราพอกลับโลกมนุษย์

ฉากที่กินราบินพาอรุณกลับบ้าน ซึ่งข้างหลังจะเป็นโค้วที่ยืนส่งอยู่ และหน้าด้านขวาคือ
ตอนที่อรุณกำลังวิ่งกลับไปหาคุณแม่

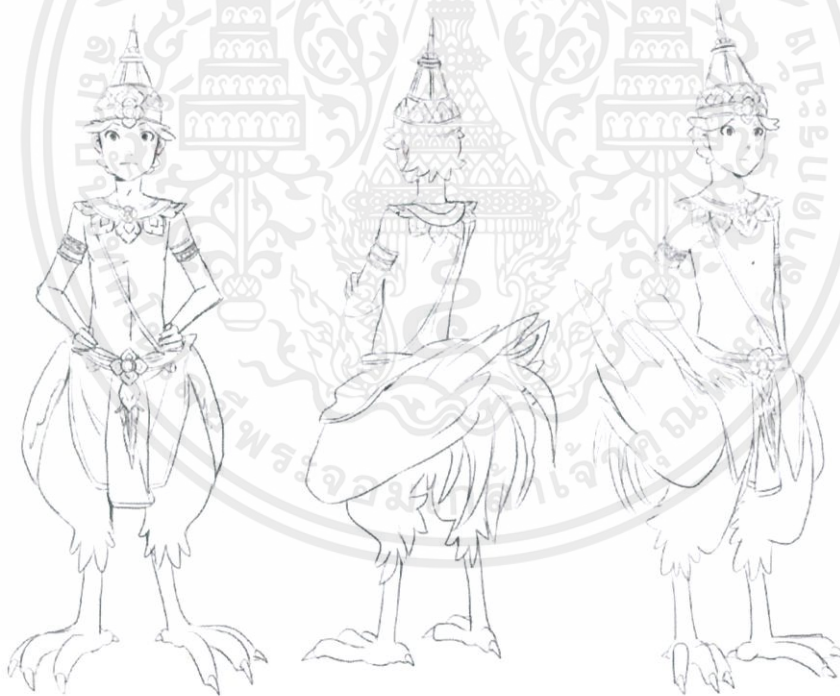


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างของสัตว์หิมพานต์



ภาพที่ 6.12 ภาพร่างกิ้งหมี



ภาพที่ 6.13 ภาพร่างกษิรรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 ภาพร่างกิลเลน

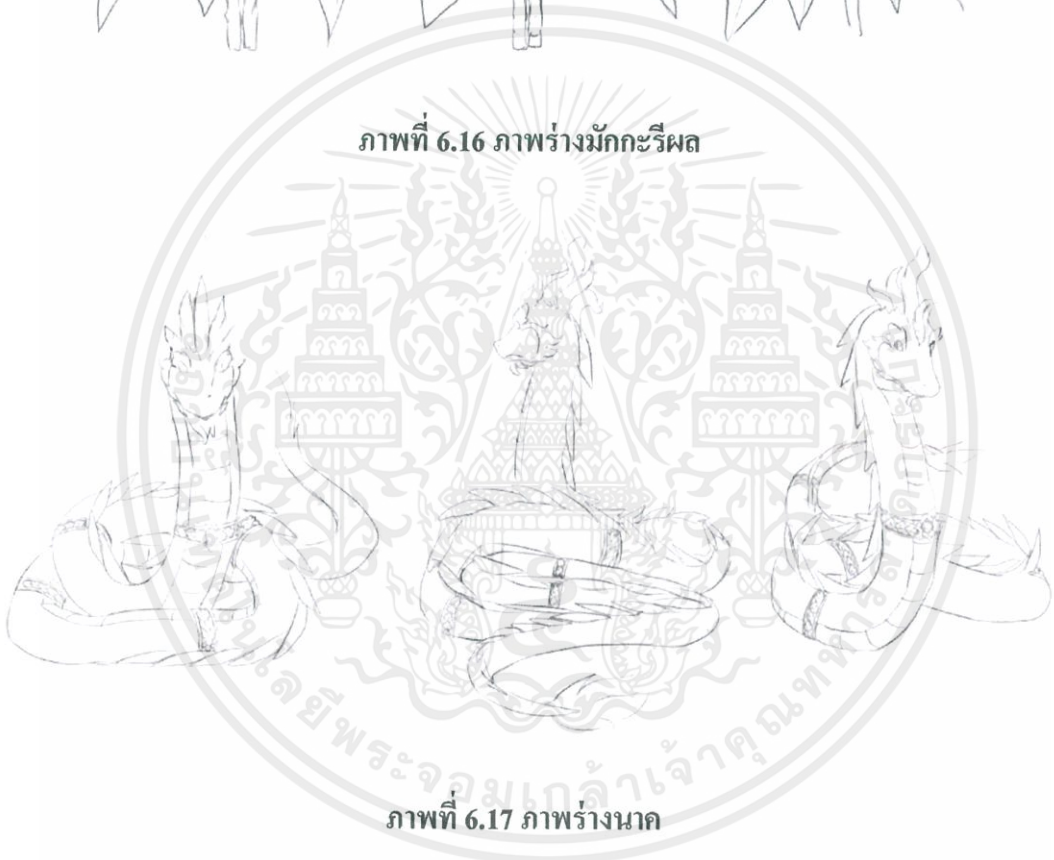


ภาพที่ 6.15 ภาพร่างครุฑ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.16 ภาพร่างมักกะรีผล



ภาพที่ 6.17 ภาพร่างนาค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

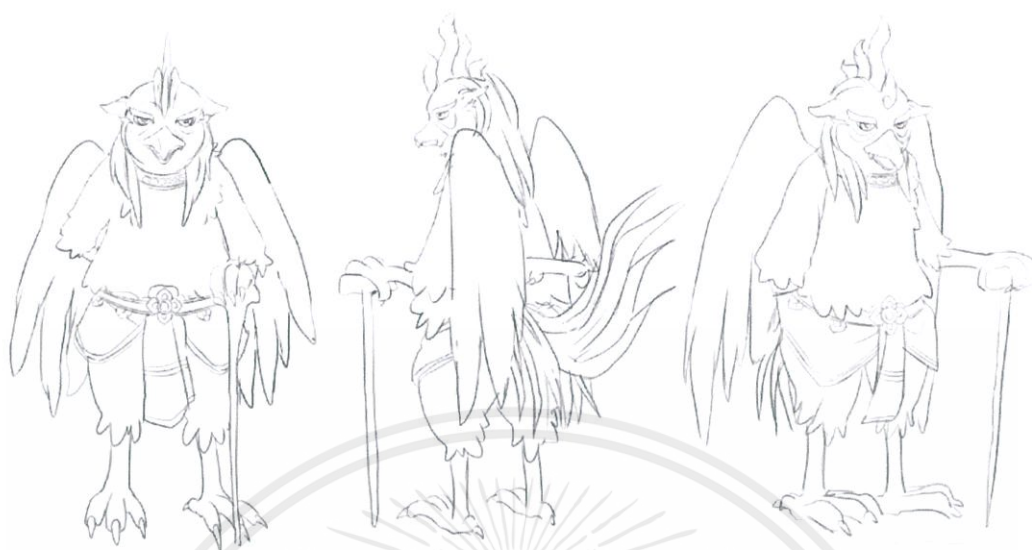


ภาพที่ 6.18 ภาพร่างพานรมฤค



ภาพที่ 6.19 ภาพร่างสินธุ์ทรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 ภาพร่างนกทศเทวิมา



ภาพที่ 6.21 ภาพร่างโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ผลงานชั้นสุดท้าย

ภาพประกอบภายในเรื่อง



ภาพที่ 7.1 หน้า 2 - 3 อสูรกำลังวิ่งนำหน้าพ่อแม่อยู่ในป่า



ภาพที่ 7.2 หน้า 4 - 5 อสูรกำลังหลงทางและเจอกับโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตอนแรกก็ไปหาเกี๋ยงก็เดิน
โหล่วก็โหล่วก็เดินก็เดิน แต่เมื่อป่าของ
และเขตหนอคนก็ไป ก็ให้มาอย่างง่าย ๆ
"ระวังตัววียนะ" ก็เดินหุดหืออน
เมื่อจุดและไปบอกตามไปที่ไปหาขอเงินคือไป

คือไปเป็นขนของครุฑ
ครรวนี้คือเงินทางไกลคั่นตอนถึงจันทรเสศน
และเข้าป่าไปหาครุฑ ระหว่างที่กำลังจะเข้าบ้าน
พบคนป่ามีมือ 7 ได้ยื่นเสียงเออออยู่ไม่กี่ถึก
และเขาได้เห็น เขาปรางคนคองกำลังหวนหาหนอ

ภาพที่ 7.5 หน้า 10 - 11 พบกิเลนและเงาคนทะเลาะกัน



แต่เมื่อเข้าไปได้ และเหตุการณ์ที่ตามมาคือเงาค
คนได้สองกลายเป็นคนและงูน้ำตัวใหญ่
นี่คือครุฑและเงาค...
ตอนเห็นครุฑกำลังลงน้ำกับเงาคอยู่
เงาคก็ขึ้นและตีครุฑของครุฑวางออกมาจนมากมาย
โอกาสมาถึงแล้ว!
เงาคมีเจ้า ต่อยๆ และลงเข้าไปในลำรับกับ
ขนของครุฑและเงาคมีเงาค เพราะเงาคได้ของครุฑมาแล้ว
แต่เงาคก็รับเงาค และเงาคก็ลงไปหาครุฑอีกทีคือตอน

ภาพที่ 7.6 หน้า 12 - 13 ครุฑยู่ที่หน้าค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อรุณไม่ทิ้งอสูรดีอย่างกัณหา และพินไปบอกอาโต
 “ขอบคุณมากนะ น้าขบมาย” และกัณหาที่ป็น
 พยาราชานโอรสพิชิตนาคที่โลกมนุษย์

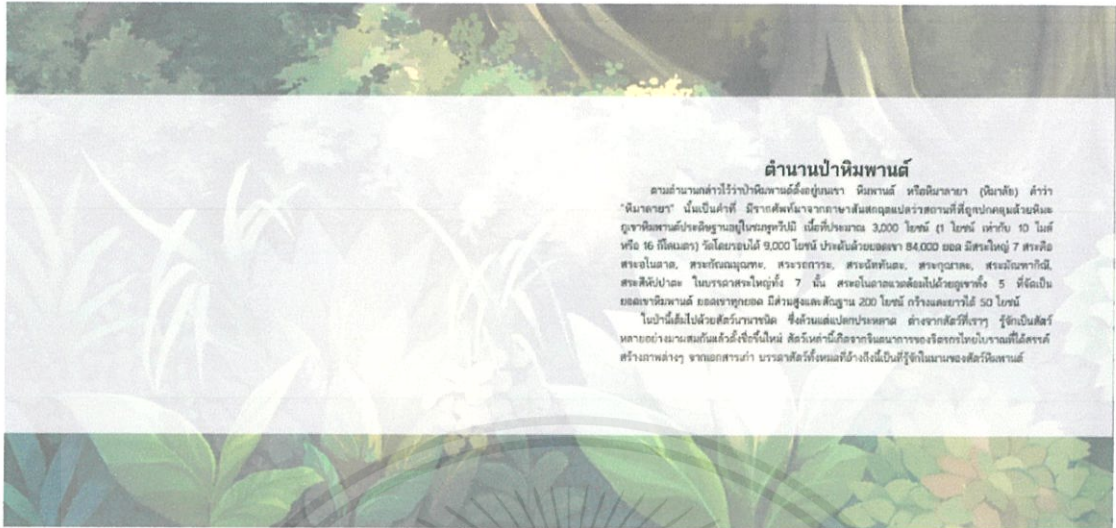
ภาพที่ 7.9 หน้า 18 - 19 กัณหาพาบินกลับโลกมนุษย์

เมื่อคืนมาดีมีลูกเข้มาหาได้ยื่นมือเรียก “อรุณ”
 นั่นมันเสียงพ่อที่มดมีนา... แนนมมส์กราบไม่รอช้า
 และรีรอเข้าไปหาในทันที



ภาพที่ 7.10 หน้า 20 - 21 อรุณได้กลับไปหาแม่อีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตำนานป่าหิมพานต์

ตามตำนานกล่าวไว้ว่าป่าหิมพานต์คือภูเขาดินแดนทิพย์หรือดินแดนสวรรค์ (นิมิต) คำว่า "ดินายายา" นั้นเป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤตแปลว่าสถานที่ที่ดูแปลกประหลาดและดูจาพิศทางด้านประติมากรรมโบราณที่มี เมื่อที่ประมาณ 3,000 โยชน์ (1 โยชน์ เท่ากับ 10 ไมล์ หรือ 16 กิโลเมตร) ซึ่งโดยปกติแล้วป่าหิมพานต์มีพื้นที่ประมาณ 84,000 ไร่ มีสายน้ำอยู่ 7 สายคือ สายเอไมต, สายกัณณฤตย, สายระตถะ, สายนันทิยะ, สายกฤษณะ, สายมณฑากินี, สายสิห์ปาดะ ในบางเวลาจะมีน้ำพุร้อน 7 นั้น สดชื่นและสะอาดใสด้วยอุณหภูมิ 5 ที่ถือเป็น ยอดเขาหิมพานต์ ยอดเขาทุกยอด มีส่วนสูงเฉลี่ยประมาณ 200 โยชน์ กว้างประมาณยาวได้ 50 โยชน์

ใบชาดีมีไปด้วยสัตว์นานาชนิด ซึ่งล้วนแต่แปลกประหลาด ต่างจากสัตว์ที่เรา รู้จักเป็นสัตว์ หลายอย่างเช่นสมันต์สัตว์เขี้ยวไม่โดน สัตว์ชนิดนี้สามารถจินตนาการของใบชาปริมาณที่ได้สรรพ สัตว์ภาพต่างๆ จากเอกสารว่า บรรดาสัตว์ทั้งหมดที่ข้างนี้ได้เป็นรูปร่างของสัตว์หิมพานต์


ภาพที่ 7.11 หน้า 22 - 23 ตำนานป่าหิมพานต์



ประวัติสัตว์หิมพานต์ในเรื่อง

ภาพที่ 7.12 หน้า 24 - 25 ประวัติสัตว์หิมพานต์ภายในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โต
สิงโตสีแดง

ลักษณะรูปร่างคล้ายสิงโตแบบฝรั่ง จัดเป็นแบบโตน บางตำนานก็ว่ามีลักษณะคล้ายสิงโต มีเขาสองเขา ส่วนตัวคือชื่อ "โต" นั้นน่าจะมาจากคำว่า "สิงโต" ที่มีในจีน

มัทกะกริมล
ผลไม้ที่มีรูปร่างเป็นผู้หญิง

เป็นพืชในเขตร้อนที่มีถิ่นกำเนิดในป่าดิบชื้น พบที่ป่า นพรัตน์ ซึ่งอยู่ตามแนวเขตริม มีรูปร่างเป็นหญิง ผลคล้ายรูปร่างของผลไม้ของสวนสัตว์พรานธงจันทน์ ป่านพาลีตา

ภาพที่ 7.13 หน้า 26 - 27 ประวัติของโตและมัทกะกริมล



พานรมฤค
ลิงเขียวที่มีเขาเป็นกรวย

เป็นสัตว์ประหลาดที่มีเขาสีเขียวคล้ายสีเข้ มีลักษณะเป็นสัตว์ประหลาดที่มีเขาสีเขียว หมายถึงลิงหรือพวกกรวย มีเขาสีเข้เป็นลักษณะของผลไม้ซึ่งเป็นอาหารของป่าที่ไว้สำหรับเลี้ยงลิงที่ถูกเลี้ยงไว้ที่อุทยานปาลิหาร

กิเลนไทย
มังกรครึ่งม้าครึ่งกวาง

ลักษณะเป็นสัตว์ที่มีเขาสีเขียวคล้ายสีเข้ มีลักษณะเป็นสัตว์ประหลาดที่มีเขาสีเขียว หมายถึงลิงหรือพวกกรวย มีเขาสีเข้เป็นลักษณะของผลไม้ซึ่งเป็นอาหารของป่าที่ไว้สำหรับเลี้ยงลิงที่ถูกเลี้ยงไว้ที่อุทยานปาลิหาร

ภาพที่ 7.14 หน้า 28 - 29 ประวัติของพานรมฤคและกิเลน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องและภาพประกอบโดย : จินดา กิตติดาวรกุล

“เด็กชายอรุณกับป่าหิมพานต์” ฉำเน็นเรื่องอยู่ในป่าหิมพานต์ที่เป็นสถานที่ซึ่งปรากฏอยู่ในตำนานของชาวพุทธ เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายอรุณซึ่งหลงเข้าไปยังป่าหิมพานต์ด้วยความบังเอิญ จนได้พบเจอกับสัตว์หิมพานต์ซึ่งแท้ที่จริงแล้วควรจะมีอยู่แต่ในหนังสือศิลปะลายไทย เป็นเรื่องราวการผจญภัยในป่าหิมพานต์เพื่อหาทางกลับไปยังโลกมนุษย์ เด็กชายอรุณจะต้องฟันฝ่าอุปสรรคมากมาย ในท้ายที่สุดเขาก็ได้กลับบ้าน



ภาพที่ 7.17 หน้า 36 บทส่งท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์” นี้ เป็นเรื่องราวที่ข้าพเจ้าสนใจมาตั้งแต่สมัยที่ยังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในช่วงเวลานั้นเคยมีแผนการที่จะนำเอาตัวละครสัตว์หิมพานต์เหล่านี้มาทำใหม่ แต่เนื่องด้วยต้องเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัยจึงไม่ได้เริ่มทำในสิ่งที่คิดไว้เสียที เมื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้แล้ว ก็ยังคงไม่มีเวลา จนกระทั่งได้ทำโครงการวิจัยเมื่อศึกษาในชั้นปีที่ 4 เลยลองนำเรื่องสัตว์หิมพานต์มาศึกษาวิจัย แล้วนำไปออกแบบด้วยสไลด์ที่หลายหลายและนำความรู้ในตอนนั้นมาต่อยอดเป็นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ออกมา เมื่อได้ทำหัวข้อนี้ก็ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์หลายท่าน ทั้งเรื่องที่ควรคิดเนื้อเรื่องประกอบให้เพื่อให้ตัวละครดูน่าสนใจขึ้น และยังให้คำแนะนำสำหรับลักษณะของเนื้อเรื่องย่อที่เหมาะสมกับเด็ก เพราะความช่วยเหลือจากหลายฝ่ายทำให้สิ่งที่อยากทำในสมัยที่เรียนอยู่มัธยมศึกษาตอนปลายนั้นกลายเป็นจริงขึ้นมาได้ และออกมาดีกว่าที่เคยจินตนาการไว้ตอนแรกมาก หลังจากที่ทำผลงานนี้เสร็จออกมา ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่าการทำงานไม่ควรทำคนเดียว เพราะถ้าทำงานคนเดียวจะไม่มีทางรู้ว่างานดีหรือยัง มีหลายครั้งที่ยังสามารถทำได้ดีกว่านี้แต่ก็หยุดทำเสียก่อน กลายเป็นว่าได้ผลงานที่ขาด ๆ เกิน ๆ ออกมา ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จึงถือว่าเป็นผลงานชิ้นแรกที่ทำได้อย่างเต็มความสามารถ และนับว่าเป็นประสบการณ์การทำงานที่มีคุณค่าสำหรับตัวข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก

บรรณานุกรม

ศ.พลายน้อย. สัตว์หิมพานต์. กรุงเทพมหานคร. พิมพ์คำ. 2532

สมคิด หงษ์สุวรรณ. ศิลปะไทย ชุดสัตว์หิมพานต์. กรุงเทพมหานคร. วาดศิลป์. 2545

การจัดทำรูปเล่มหนังสือเด็ก(ออนไลน์). สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://academic.obec.go.th/web/doc/d/479>

การผลิตและพัฒนาสื่อหนังสือเด็ก(ออนไลน์). สืบค้น 8 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.scribd.com/doc/21514245/การผลิตและพัฒนาสื่อหนังสือเด็ก>

ทฤษฎีสื่อ(ออนไลน์). สืบค้น 8 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>

พัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็ก(ออนไลน์). สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.artsedcenter.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=539304627>

หิมพานต์(ออนไลน์). สืบค้น 8 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

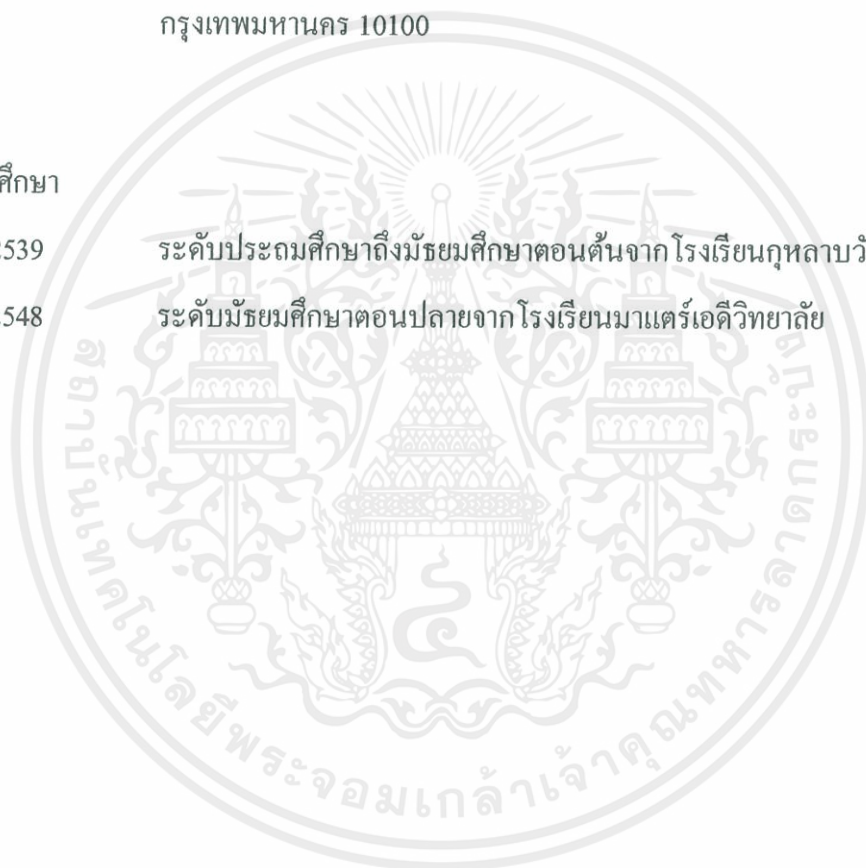
<http://sitantara.50webs.com/lablae/plablae02.html>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล จินดา กิตติถาวรกุล
 ที่อยู่ 350 ถ.เขาวราช
 แขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์
 กรุงเทพมหานคร 10100

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2539 ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนกุหลาบวัฒนา
 พ.ศ. 2548 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียนมาแตร์เออีวิทยาลัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้