

โครงการออกแบบคาแรคเตอร์จากพืชสมุนไพรไทย
THAI HERB CHARACTER DESIGN PROJECT



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบคาแรคเตอร์จากพืชสมุนไพรไทย
THAI HERB CHARACTER DESIGN PROJECT



นางสาวธาริณี ภิรมย์นาม
Miss. THARINEE PIROMNAM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๒ มิ.ย. ๕๘

(อาจารย์ไพรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบคาแรคเตอร์จากพืชสมุนไพรไทย

THAI HERB CHARACTER DESIGN PROJECT

ชื่อ

นางสาวธาริณี ภิรมย์นาม

สาขาวิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2557

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

ปัจจุบันหากเอ่ยถึงคำว่า พืชสมุนไพรไทย แล้ว เด็กวัยรุ่นหลายๆคนมักจะมีความรู้สึกลอยๆ ภายใจว่าเป็นเรื่องเก่าแก่โบราณ ไม่ทันสมัย ทั้งยังไม่ได้ให้ความสนใจในการศึกษาเรียนรู้ ทั้งที่ พืชสมุนไพรนั้นจัดเป็นพืชที่มีสรรพคุณประโยชน์อย่างมาก และหลายชนิดในนั้นยังเป็นที่ต้องการ ในตลาดโลกจนสามารถส่งออกทำรายได้ให้กับประเทศไทยอย่างมากมาหลายปี

ด้วยความที่มีความสนใจในการวาดภาพการ์ตูนและการออกแบบคาแรคเตอร์ จึงเกิด ความคิดในการนำเอาสมุนไพรที่มีสรรพคุณโดดเด่น และพบหาได้ง่ายในชีวิตประจำวันมาทำการ ออกแบบเสียใหม่ ให้เกิดเป็นคาแรคเตอร์ที่มีภาพลักษณ์สีสดใสสวยงาม ซึ่งช่วยสะท้อนให้เห็นถึง สรรพคุณและที่มาที่ไปของสมุนไพรต่างๆเหล่านั้น เป็นการดึงดูดให้เหล่าเด็กวัยรุ่นที่มีรสนิยมชื่นชอบตัวการ์ตูนเกิดการสนใจที่จะศึกษาเรียนรู้ผ่านทางสื่อต่างๆที่อาจมีโอกาสดำเนินการสร้างจากตัว คาแรคเตอร์ในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้มีผู้มี ผู้สนับสนุนหลักทั้งชีวิตในการเรียน การทำงาน ทั้งต้นทุนและกำลังใจ ขอขอบคุณที่คอยเป็นห่วงเป็นใย และคอยดูแลเรื่องสุขภาพกาย สุขภาพจิตอยู่ตลอดเวลา

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ครูไก่อ ครูหนึ่ง ที่เข้าใจและให้โอกาสในการได้ทำงานที่ตนเองชื่นชอบ ตั้งแต่หัวข้อแรกที่ได้นำเสนอจนถึงหัวข้อนี้ ขอขอบคุณสำหรับคำปรึกษาที่ทำให้รู้สึกสบายใจและมีกำลังใจในการทำงานมากขึ้นค่ะ

ขอบคุณอาจารย์คณะกรรมการ ครูเจี๊ยบ ครูโหน่ง ที่เข้าใจและช่วยสนับสนุนให้ได้ทำงานในแบบที่ตัวเองรัก ขอขอบคุณในกำลังใจที่มีให้ค่ะ

ขอขอบคุณพี่ที่ปรึกษา พี่ไนต์ พี่แอม ในการช่วยอธิบาย แนวความคิดความเข้าใจ ในกระบวนการทำงาน และให้คำแนะนำในการปรับปรุงรูปแบบงานให้ดียิ่งขึ้นค่ะ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิตศ เจ บุ่ม กิ่ง วัล ราม เฟิร์น และอีกหลายๆคน ที่ร่วมต่อสู้มาด้วยกัน จนสามารถสำเร็จผ่านล่วงไปได้

ขอขอบคุณปุย ที่คอยอยู่เป็นเพื่อนคุยในยามเหงา ยามทำงานได้รุ่งอยู่คนเดียว และคอยช่วยเหลือไอเดียความคิด แบ่งเบาภาระในการคลีนเส้น แบ่งเลเยอร์ภาพ ทำให้งานต่างๆเสร็จเร็วขึ้น

ขอขอบคุณเจอรี่ ที่ช่วยมาอยู่เป็นเพื่อนที่บ้านและคอยดูแลในการทำงาน คอยช่วยซัพพอร์ตทั้งเรื่องอาหารการกินและการนอน ก่อนที่เวลาชีวิตจะรวนไปมากกว่านี้ ขอขอบคุณที่คอยอยู่เดินทางเป็นเพื่อนกัน และช่วยทำให้สภาพชีวิตจิตใจดีขึ้นจากกำลังใจที่มีให้

ขอขอบคุณป่าน ที่ได้มาค้างที่บ้านหลายคืนเพื่อช่วยทำงานไฟนอล จนขับรถเพื่อพาไปปาร์ตี้ ไปส่งงานที่ม. ทั้งยังอยู่รับกลับจนดึกคืน หากส่งไม่ทันงานชิ้นนั้น คงไม่มีที่สิจในวันนี้

ขอขอบคุณน้องนูก ที่เสียสละเวลา มาช่วยทำงานค้างที่บ้าน แม้ว่าจะมีงานไฟนอลของตัวเองรออยู่ด้วยก็ตาม ขอขอบคุณเสมอที่คอยถามไถ่ และทักทายถึงกันอยู่ตลอด

ขอขอบคุณแฟนเพจที่น่ารักทุกคนที่คอยเป็นห่วงเป็นใย และส่งข้อความมาให้กำลังใจ ในการสู้งานในตลอดระยะเวลาที่รู้สึกท้อแท้ แม้ว่าเราจะไม่รู้จักกัน แต่ก็รักทุกคนมากจริงๆ

ขอขอบคุณพี่บีจากโรงพิมพ์ Cyberprint Digital Dept ที่ช่วยดูแลงานพิมพ์ และช่วยเร่งงานจนทำให้ได้ตัวเล่มออกมาเร็วกว่าที่กำหนดไว้ได้ แม้ว่าจะไปถึงช้ามากแล้วก็ตาม ขอขอบคุณค่ะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 การศึกษาข้อมูลสมุนไพรไทย	4
ความหมาย	4
ส่วนประกอบ	4
ประโยชน์	5
ความสำคัญ	6
3 การออกแบบคาแรคเตอร์	8
ความหมาย	8
ส่วนประกอบ	8
ขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์	9
ประโยชน์และการใช้งาน	10

	หน้า
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล	13
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	13
แนวทางการออกแบบ	17
วิเคราะห์ข้อมูลตัวละคร	19
5 ขั้นตอนการออกแบบ	28
แบบร่าง.....	28
การพัฒนาแบบร่าง.....	29
แบบเสร็จสมบูรณ์.....	37
6 ผลงานจริง.....	42
การจัดพิมพ์รูปเล่ม	42
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	52
บทสรุป.....	52
ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	52
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	53
บรรณานุกรม	54
ประวัติผู้เขียน	55

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพคาแรคเตอร์ผู้ช่วยในโปรแกรม Microsoft Word	11
2	ภาพคาแรคเตอร์ตัวแทนโฆษณาของแบรนด์เครื่องคั้มแฟนต้า	12
3	ภาพคาแรคเตอร์ประจำองค์กร ของร้านอาหารบาร์บีคิว พลาซ่า	12
4	ภาพปกหนังสือนิยายสำหรับวัยรุ่น ประเทศไทย.....	14
5	ภาพปกหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่น ประเทศเกาหลีใต้	14
6	ปกหนังสือนิยายสำหรับวัยรุ่น ประเทศจีน.....	14
7	ภาพคาแรคเตอร์ประจำงาน BCC x AFATH 2015.....	15
8	ตัวอย่างสัดส่วนใบหน้าตัวละครตามแบบฉบับลายเส้นการ์ตูนญี่ปุ่น	16
9	ตัวอย่างสัดส่วนตัวละครในรูปแบบย่อส่วนและแบบเต็มตัว.....	16
10	ภาพการ์ตูนเรื่อง Axis Power Hctalia	17
11	ภาพเกมส์ Touken Ranbu	17
12	ต้นกะเพรา.....	19
13	ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของอินเดีย ที่ให้ภาพลักษณ์แนว sexy	20
14	ต้นพริกชี้หนู.....	20
15	ชุดประจำชาติของเด็กในประเทศเปรู.....	21
16	ต้นขมิ้นชัน.....	21
17	เครื่องเทศและสาวอินเดีย	22
18	ชุดรูปแบบประยุกต์ของอินเดีย ที่ให้ภาพลักษณ์แนวเรียบริ่อย.....	22
19	ต้นกระเจี๊ยบเขียว.....	23
20	ภาพลักษณ์ของสาวเอธิโอเปียและชนพื้นเมือง.....	23
21	ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของเอธิโอเปีย	23
22	ต้นใบบัวบก	24
23	ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของจีน โบราณ.....	24
24	ต้นฟ้าทะลายโจร	25
25	ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของจีน โบราณ.....	25
26	ต้นว่านหางจระเข้.....	26
27	ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของอียิปต์โบราณ	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
28	ด้นอัญชัน 27
29	ตัวอย่างแบบร่าง การสรุปข้อมูลของใบบัวบก 28
30	ตัวอย่างแบบร่าง การแยกแยะข้อมูลจากพืชชนิดใกล้เคียง 28
31	การพัฒนาแบบร่างของกะเพรา 29
32	องค์ประกอบของกะเพรา 29
33	การพัฒนาแบบร่างของขมิ้นชัน 30
34	องค์ประกอบของขมิ้นชัน 31
35	องค์ประกอบของพริกขี้หนู 31
36	การพัฒนาแบบร่างของกระเจี๊ยบเขียว 32
37	องค์ประกอบของกระเจี๊ยบเขียว 32
38	การพัฒนาแบบร่างของใบบัวบก 33
39	องค์ประกอบของใบบัวบก 33
40	การพัฒนาแบบร่างของฟ้าทะลายโจร 34
41	องค์ประกอบของฟ้าทะลายโจร 34
42	การพัฒนาแบบร่างของว่านหางจระเข้ 35
43	องค์ประกอบของว่านหางจระเข้ 35
44	การพัฒนาแบบร่างของอัญชัน 36
45	องค์ประกอบของอัญชัน 36
46	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของกะเพรา 37
47	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของพริกขี้หนู 38
48	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของขมิ้นชัน 38
49	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของกระเจี๊ยบเขียว 39
50	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของใบบัวบก 39
51	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของฟ้าทะลายโจร 40
52	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของว่านหางจระเข้ 40
53	แบบคาเรคเตอร์สมบูรณ์ของอัญชัน 41

ภาพที่	หน้า
54 หน้าเต็มตัวของกะเพรา	43
55 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของกะเพรา.....	43
56 หน้าเต็มตัวของพริกชี้หนู.....	44
57 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของพริกชี้หนู.....	44
58 หน้าเต็มตัวของขมิ้นชัน.....	45
59 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของขมิ้นชัน	45
60 หน้าเต็มตัวของกระเจี๊ยบเขียว	46
61 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของกระเจี๊ยบเขียว.....	46
62 หน้าเต็มตัวของใบบัวบก.....	47
63 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของใบบัวบก	47
64 หน้าเต็มตัวของฟ้าทะลายโจร	48
65 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของฟ้าทะลายโจร	48
66 หน้าเต็มตัวของว่านหางจระเข้.....	49
67 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของว่านหางจระเข้.....	49
68 หน้าเต็มตัวของอัญชัน.....	50
69 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของอัญชัน	50
70 หน้าปก.....	51

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การใช้ประโยชน์จากสมุนไพรนั้นถือว่าเป็นภูมิปัญญาที่อยู่คู่กับคนไทยมาอย่างช้านาน ทว่าปัจจุบันเด็ก ๆ กลับไม่ค่อยให้ความสนใจหรือมีความรู้จักในสมุนไพรไทยเท่าใดนัก หรืออาจบอกไม่ได้ว่ามีพืชชนิดไหนที่นับว่าเป็นสมุนไพรอยู่บ้าง ส่วนหนึ่งเพราะการแทนที่ยาสมุนไพรด้วยยาแผนปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทมากกว่า ทำให้เด็ก ๆ รุ่นใหม่มองว่ายาสมุนไพรนั้นเป็นเรื่องของคนรุ่นเก่า ล้าสมัยและไม่น่าสนใจ ทั้งที่ในความจริงแล้ว สมุนไพรหลายต่อหลายชนิดต่างถูกยอมรับในสรรพคุณว่าสามารถใช้ได้ดีจริง และเป็นที่ต้องการอย่างมากในตลาดการส่งออกค้าขายต่างประเทศ ซึ่งสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยเราได้อย่างมากมาย นอกจากนี้สมุนไพรยังสามารถนำไปแปรรูปได้อย่างหลากหลาย ไม่เพียงแค่ว่าในรูปแบบของตัวยาเท่านั้น แต่เป็นทั้งส่วนประกอบในเมนูอาหาร หรือส่วนผสมของเครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์บำรุงต่างๆ ได้อีกมากมาย ดังนั้นสมุนไพรจึงนับว่าไม่ใช่เรื่องที่อยู่ไกลตัวเราแต่อย่างใด ทั้งยังนำมาศึกษาต่อให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

เพื่อเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับเหล่าเด็กๆ ข้าพเจ้าจึงเกิดความคิดในการนำสมุนไพรต่างๆ มาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน โดยนำเอาถิ่นกำเนิด รูปร่างลักษณะของส่วนประกอบ เช่น ส่วนใบ ดอก ต้น และสรรพคุณต่างๆ มาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบให้เกิดเป็นรูปร่างลักษณะที่คล้ายคลึงกัน หรือสามารถสื่อถึงประโยชน์ สรรพคุณต่างๆ เหล่านั้นได้ ด้วยเหตุที่ตัวการ์ตูนนั้นมีความเข้าถึงได้ง่าย ทั้งยังสามารถนำไปต่อยอดเป็นสื่อแขนงต่างๆ ทั้งหนังสือ อนิเมชัน เกม หรือสื่ออื่นๆ ได้อีกต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับใช้เป็นสื่อในการนำเสนอ
- 1.2.2 เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของสมุนไพรไทยให้น่าสนใจและแปลกใหม่ยิ่งขึ้น
- 1.2.3 เพื่อส่งเสริมให้เกิดการนำไปศึกษาต่อผ่านทางสื่อที่ใช้คาแรคเตอร์ต่างๆ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ออกแบบคาแรคเตอร์จากสมุนไพรไทยชนิดต่างๆ ในรูปเล่มหนังสือขนาด 17x22 ซม. ประกอบด้วย

- 1.3.1 กะเพรา
- 1.3.2 พริกขี้หนู
- 1.3.3 ขมิ้นชัน
- 1.3.4 ฟ้ายะลวยโจร
- 1.3.5 ว่างหางจรเข้
- 1.3.6 ใบบัวบก
- 1.3.7 กระเจี๊ยบเขียว
- 1.3.8 อัญชัน

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาหาข้อมูล

- ศึกษารวบรวมชนิดของสมุนไพรที่ได้รับความนิยม
- ศึกษาสรรพคุณและถิ่นกำเนิดของสมุนไพร
- ศึกษาลักษณะของชุดประจำถิ่นกำเนิด
- ศึกษารูปแบบการออกแบบคาแรคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 วิเคราะห์และสรุปเนื้อหา

- วิเคราะห์ความชื่นชอบและรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย
- วิเคราะห์ลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์
- วิเคราะห์รูปลักษณ์และจุดเด่นของคาแรคเตอร์

1.4.3 ขั้นตอนการออกแบบ

- ออกแบบชุดและรูปร่างหน้าตาของคาแรคเตอร์
- ออกแบบการจัดวางท่าทางให้เข้ากับลักษณะนิสัย
- เพิ่มเติมลักษณะเด่นซึ่งแสดงให้เห็นถึงสรรพคุณต่างๆ
- ออกแบบรูปเล่มหนังสือ
- คิดวางบทพูดให้กับคาแรคเตอร์ในการแนะนำตนเอง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ศึกษาเรียนรู้ประโยชน์และสรรพคุณของสมุนไพรไทยชนิดต่างๆ
- 1.2.2 ศึกษาเรียนรู้ขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์ให้เกิดความสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อทั้งทางลักษณะ รูปร่าง สีและอารมณ์
- 1.2.3 ศึกษาเรียนรู้ขั้นตอนการจัดทำหนังสือเพื่อส่งพิมพ์เป็นรูปเล่ม

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลสมุนไพรไทย

2.1 ความหมาย

สมุนไพร หมายถึง "ผลิตภัณฑ์ธรรมชาติ ได้จาก พืช สัตว์ และ แร่ธาตุ ที่ใช้เป็นยา หรือ ผสมกับสารอื่นตามตำรับยา เพื่อบำบัดโรค บำรุง ร่างกาย หรือใช้เป็นยาพิษ" หากนำเอาสมุนไพร ตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมรวมกันซึ่งจะเรียกว่า ยา ในตำรับยา นอกจากพืชสมุนไพรแล้วยังอาจ ประกอบด้วยสัตว์และแร่ธาตุอีกด้วย พืชเหล่านี้ถ้านำมาปรุงอาหารเราจะเรียกว่า เครื่องเทศ

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง พืชที่ใช้ ทำเป็นเครื่องยาสมุนไพรกำเนิดมาจากธรรมชาติและมีความหมายต่อชีวิตมนุษย์โดยเฉพาะ ในทางสุขภาพ อันหมายถึงทั้งการส่งเสริมสุขภาพและการรักษาโรค

พระราชบัญญัติยา พ.ศ. 2510 ได้ระบุว่า ยาสมุนไพร หมายความว่า ยาที่ได้จากพฤกษชาติ สัตว์ หรือ แร่ธาตุ ซึ่งมีได้ผสมปรุงหรือแปรสภาพ เช่น พืชก็ยังคงเป็นส่วนของราก ลำต้น ใบ ดอก ผล ฯลฯ ซึ่งมีได้ผ่านขั้นตอนการแปรรูปใด ๆ แต่ในทางการค้า สมุนไพรมักจะถูกดัดแปลงใน รูปแบบต่าง ๆ เช่น ถูกลั่นให้เป็นชิ้นเล็กกลึง บดเป็นผงละเอียด หรืออัดเป็นแท่งแต่ในความรู้สึกของคนทั่วไปเมื่อกล่าวถึงสมุนไพร มักนึกถึงเฉพาะต้นไม้ที่นำมาใช้เป็นยาเท่านั้น

2.2 ส่วนประกอบ

2.2.1 รูป ได้แก่ ใบไม้ ดอกไม้ เปลือกไม้ แก่นไม้ กระจับปี่ไม้ รากไม้ เมล็ด

2.2.2 สี มองแล้วเห็นว่าเป็นสีเขียวใบไม้ สีเหลือง สีแดง สีส้ม สีม่วง สีน้ำตาล สีดำ

2.2.3 กลิ่น ให้รู้ว่ามีกลิ่นหอม เหม็น หรือกลิ่นอย่างไร

2.2.4 รส ให้รู้ว่ามีรสอย่างไร รสจืด รสฝาด รสขม รสเค็ม รสหวาน รสเปรี้ยว รสเย็น

2.2.5 ชื่อ ต้องรู้ว่า มีชื่ออะไรในพืชสมุนไพรนั้นๆ ให้รู้ว่า จิงเป็นอย่างไร ข่า เป็นอย่างไร ใบจีเหล็กเป็นอย่างไร

2.3 ประโยชน์

2.3.1 สามารถรักษาโรคบางชนิดได้ โดยไม่ต้องใช้ยาแผนปัจจุบัน ซึ่งบางชนิดอาจมีราคาแพง และต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก อีกทั้งอาจหาซื้อได้ยากในท้องถิ่นนั้น

2.3.2 ให้ผลการรักษาได้ดีใกล้เคียงกับยาแผนปัจจุบัน และให้ความปลอดภัยแก่ผู้ใช้มากกว่าแผนปัจจุบัน

2.3.3 สามารถหาได้ง่ายเพราะส่วนใหญ่ได้จากพืชซึ่งมีอยู่ทั่วไปทั้งในเมืองและชนบท

2.3.4 มีราคาถูก สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้อยาแผนปัจจุบัน

2.3.5 ใช้เป็นยาบำรุงรักษาให้ร่างกายมีสุขภาพแข็งแรง

2.3.6 ใช้เป็นอาหารและปลูกเป็นพืชผักสวนครัวได้ เช่น กะเพรา โหระพา จิง ข่า ตำลึง

2.3.7 ใช้ในการถนอมอาหารเช่น ลูกจันทร์ ดอกจันทร์และกานพลู

2.3.8 ใช้ปรุงแต่ง กลิ่น สี รส ของอาหาร

2.3.9 สามารถปลูกเป็นไม้ประดับอาคารสถานที่ต่างๆ ให้สวยงาม เช่น กล้วย ชุมเห็ดเทศ

2.3.10 ใช้ปรุงเป็นเครื่องสำอางเพื่อเสริมความงาม เช่น ว่านหางจระเข้ ปรนะคำดีควาย

2.3.11 ใช้เป็นยาฆ่าแมลงในสวนผัก ผลไม้ เช่น สะเดา ตะไคร้ หอม ยาสูบ

2.3.12 เป็นพืชที่สามารถส่งออกทำรายได้ให้กับประเทศ เช่น กระวาน ขมิ้นชัน เร่ว

2.4 ความสำคัญ

2.4.1 ความสำคัญในด้านสาธารณสุข พืชสมุนไพร เป็นผลผลิตจากธรรมชาติ ที่มนุษย์รู้จักนำมาใช้เป็นประโยชน์ เพื่อการรักษาโรคภัยไข้เจ็บตั้งแต่โบราณกาลแล้ว เช่นในเอเชีย ก็มีหลักฐานแสดงว่ามนุษย์รู้จักใช้พืชสมุนไพรมากกว่า 6,000 ปี แต่หลังจากที่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ มีการพัฒนาเจริญก้าวหน้ามากขึ้น มีการสังเคราะห์ และผลิตยาจากสารเคมี ในรูปที่ใช้ประโยชน์ได้ง่าย สะดวกสบายในการใช้มากกว่าสมุนไพร ทำให้ความนิยมใช้ยาสมุนไพร ลดลงมาเป็นอันมาก เป็นเหตุให้ความรู้วิชาการด้านสมุนไพรขาดการพัฒนา ไม่เจริญก้าวหน้าเท่าที่ควร ในปัจจุบันทั่วโลกได้ยอมรับแล้วว่าผลที่ได้จากการสกัดสมุนไพร ให้คุณประโยชน์ดีกว่ายา ที่ได้จากการสังเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ประกอบกับในประเทศไทยเป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ อันอุดมสมบูรณ์ มีพืชต่างๆ ที่ใช้เป็นสมุนไพรได้อย่างมากมายนับหมื่นชนิด ยิ่งชาติก็แต่เพียงการค้นคว้าวิจัยในทางที่เป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้นเท่านั้น ความตื่นตัวที่จะพัฒนาความรู้ด้านพืชสมุนไพร จึงเริ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่ง มีการเริ่มต้นนโยบายสาธารณสุขขั้นมูลฐานอย่างเป็นทางการของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2522 โดยเพิ่มโครงการสาธารณสุขขั้นมูลฐานเข้าในแผนพัฒนาการสาธารณสุข ตามแผนพัฒนา การเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2520-2524) ต่อเนื่องจนถึงแผนพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2535-2539) โดยมี กลวิธีการพัฒนาสมุนไพรและการแพทย์แผนไทยในงานสาธารณสุขมูลฐาน คือ

2.4.1.1 สนับสนุนและพัฒนาวิชาการและเทคโนโลยีพื้นฐาน ได้แก่ การแพทย์แผนไทย เภสัช กรรมแผนไทย การนวดไทย สมุนไพร และเทคโนโลยีพื้นฐาน เพื่อใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหา สุขภาพของชุมชน

2.4.1.2 สนับสนุนและส่งเสริมการดูแลรักษาสุขภาพของตนเอง โดย สมุนไพร การแพทย์พื้นบ้าน การนวดไทย ในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน ให้เป็นไปอย่างถูกต้อง เป็นระบบสามารถปรับประสานการดูแลสุขภาพแผนปัจจุบันได้ อาจกล่าวได้ว่าสมุนไพรสำหรับสาธารณสุขมูลฐานคือสมุนไพรที่ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพ และการรักษาโรค/อาการเจ็บป่วยเบื้องต้น เพื่อให้ประชาชนสามารถพึ่งตนเองได้มากขึ้น

2.4.2 ความสำคัญในด้านเศรษฐกิจ ในปัจจุบันพืชสมุนไพรจัดเป็นพืชเศรษฐกิจชนิดหนึ่งที่ต่างประเทศกำลังหาทางลงทุนและคัดเลือกสมุนไพรไทยไปสกัดหาตัวยาเพื่อรักษาโรคมะเร็งโรครวมและมีหลายประเทศที่นำสมุนไพรไทยไปปลูกและทำการค้าขายแข่งกับประเทศไทย สมุนไพรหลายชนิดที่เราส่งออกเป็นรูปของวัตถุดิบคือ กระวาน ขมิ้นชัน เร่ว เปล้าน้อยและมะขามเปียก เป็นต้น ซึ่งสมุนไพรเหล่านี้ตลาดต่างประเทศยังคงมีความต้องการอีกมาก และในปัจจุบันกรมวิชาการเกษตร กรมส่งเสริมการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ได้ให้ความสนใจในการศึกษาเพิ่มขึ้นและมีโครงการวิจัยบรรจุไว้ในแผนพัฒนาระบบการผลิต การตลาดและการสร้างงานในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2530-2534) เพื่อหาความเป็นไปได้ในการพัฒนาคุณภาพและแหล่งปลูกสมุนไพรเพื่อส่งออก โดยกำหนดชนิดของสมุนไพรที่มีศักยภาพ 13 ชนิด คือ มะขามแขก กานพลู เทียนเกล็ดหอย ดอกคิง เร่ว กระวาน ชะเอมเทศ ขมิ้น จันทร์เทศ ใบพลู พริกไทย ดีปลี และน้ำผึ้ง

2.5 บทบาททางเศรษฐกิจ

สมุนไพรเป็นส่วนหนึ่งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงสาธารณสุขได้ดำเนิน โครงการ สมุนไพรกับสาธารณสุขมูลฐาน โดยเน้นการนำสมุนไพรมาใช้บำบัดรักษาโรคใน สถานบริการสาธารณสุขของรัฐมากขึ้น และ ส่งเสริมให้ปลูกสมุนไพรเพื่อใช้ภายในหมู่บ้านเป็นการสนับสนุนให้มีการใช้สมุนไพรมากยิ่งขึ้น อันเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยประเทศชาติประหยัดเงินตราในการสั่งซื้อยาสำเร็จรูปจากต่างประเทศได้ปีละเป็นจำนวนมาก

บทที่ 3

การออกแบบคาแรคเตอร์

3.1 ความหมาย

ตัวละคร (Character) คือ ผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ซึ่งตัวละครในที่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นคนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตอื่นๆด้วย เช่น สัตว์ พืช สิ่งของต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการประกอบสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ อนิเมชัน เกม และอื่นๆ

3.2 ส่วนประกอบ

การสร้างคาแรคเตอร์ที่ดีเพื่อให้เกิดความสมจริงนั้น จะประกอบด้วยสิ่งต่างๆที่ต้องคำนึงถึง เนื่องจากเปรียบเทียบการสร้างสิ่งมีชีวิตขึ้นมาบนโลกใบหนึ่งที่ถูกกำหนดไว้

3.2.1 Appearance คือ ลักษณะที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก อย่างเพศ รูปร่าง หน้าตา สัดส่วน เสื้อผ้าการแต่งกายซึ่งจะแสดงออกและบ่งบอกถึงฐานะ อายุ หรือลักษณะนิสัย เช่น เด็กผู้หญิงตัวเล็ก ผิวขาว ตาโตสีฟ้า ใบหน้ามีกระ ผมยาวสีดำขลับถักเป็นเปียสองข้าง อยู่ในชุดนักเรียนชั้นประถมโรงเรียนเอกชน สวมแว่นกรอบดำ ถือหนังสือเรียนเล่มหนา

3.2.2 Point of View คือ ความคิด มุมมอง ทักษะคิด ความคิดเห็นต่างๆของตัวละครที่มีต่อเรื่องรอบตัว เช่น ตัวละครA(นามสมมุติ) มีทักษะคิดต่อบุคคลอื่นในแง่ลบ มองผู้คนที่เข้ามายุ่งเกี่ยวว่าเป็นศัตรู ไม่ผูกมิตรกับใครง่ายๆ มุมมองต่อโลกใบนี้นั้นมีมืดและอันตราย ชอบใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวและรักความสันโดษ

3.2.3 Background คือ ภูมิหลังตัวละคร เช่น ชาติกำเนิด ประเทศถิ่นที่อยู่ ครอบครัว อาชีพ ความรู้ที่เคยได้รับ กิจกรรมที่ชอบทำ หรือประสบการณ์ต่างๆที่เคยพบเจอในอดีต เช่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร B (นามสมมุติ) เกิดอยู่ในประเทศไทย เป็นเด็กเมืองกรุงที่ครอบครัวเกิดการแตกแยกเหตุเพราะทางบ้านมีหนี้สินล้มละลาย เลยทำให้ต้องกลายมาเป็นเด็กจรหาเลี้ยงชีพด้วยตนเอง

3.2.4 Verbal/non-verbal language คือ ลักษณะการพูด ภาษาพูด ภาษาท่าทางของตัวละคร เช่น ตัวละครที่มาจากภูมิถิ่นกำเนิดที่มีการพูดภาษาถิ่นนอกจากภาษาหลัก ,พูดภาษาสุภาพ ,พูดภาษาต่างประเทศ หรือมีคำพูดที่ติดปากโดยเฉพาะที่มักจะพูดออกมาบ่อยๆ อย่างคำสวด และลักษณะท่าทางการแสดงออกที่เป็นแบบเฉพาะตัว เช่น ตัวละคร A ชอบเอามือปิดหน้าปิดตาเวลาขินอายแล้วร้องไวยวายน แต่ตัวละคร B จะแสสร้งหลบตามองไปทางอื่นเพื่อกลบเกลื่อนความขินอายพร้อมกับใบหน้าที่แดงระเรื่อ เป็นต้น

3.3 ขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์

การจะเริ่มต้นออกแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละครการ์ตูนได้นั้น เริ่มจากการตีโจทย์ หรือนำบทบาทในเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดมาศึกษาวิเคราะห์ค้นหาบุคลิกลักษณะของตัวละคร ซึ่งต้องดูทั้งบุคลิกลักษณะรูปร่างภายนอกและบุคลิกลักษณะนิสัยภายในควบคู่กันไป เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์

3.3.1 วิเคราะห์คาแรคเตอร์จากบท หรือจาก Concept โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลในการคิดออกแบบตัวละครเพื่อวิเคราะห์ถึงลักษณะหน้าตา รูปร่าง และเครื่องแต่งกายของตัวละคร ลักษณะนิสัย ทศนคติการนึกคิด โดยพยายามไม่ให้ตัวละครที่ออกแบบมานั้นสูญเสียเอกลักษณ์และเสน่ห์จากเดิมที่มีการเขียน หรือการสร้างบทบาทเอาไว้

3.3.2 ออกแบบรูปร่างหน้าตา โดยอิงจากลักษณะข้อมูลที่มีอยู่ โดยให้เข้ากันกับลักษณะนิสัยและบทบาทของตัวละคร เช่น ตัวละคร A มีดวงตาที่เฉียวคม หางตาชี้ขึ้น มีคิ้วและจมูกที่โค้งดูเป็นคนมีเล่ห์เหลี่ยม ลักษณะรูปร่างสูงโปร่ง ดูเป็นคนมีภูมิฐาน ทรงผมสั้นเรียบเป็นระเบียบ หรือตัวละคร B ที่มีดวงตาโต ริมฝีปากกว้างยิ้มแย้มแจ่มใส ดูเป็นมิตรและสนใจสิ่งต่างๆอยู่ตลอดเวลา รูปร่างลักษณะเป็นเด็กตัวเล็กๆที่มีความคล่องแคล่วว่องไว ผมหางม้ารวบเป็นทรงเพื่อสะดวกต่อการทำกิจกรรมต่างๆ

3.3.3 ออกแบบเสื้อผ้าให้กับตัวละคร โดยคำนึงถึงลักษณะรูปร่าง ลักษณะนิสัย ฐานะ และช่วงยุคเวลาที่ หรือแม้กระทั่งหางมิติที่ตัวละครอาศัยอยู่ รวมถึงโทนหรือธีมของเรื่อง อย่างตัวละครที่มีชีวิตอยู่ในยุคสมัยก่อน แต่โทนของเรื่องนั้นเป็นแนวแฟนตาซี เราก็จะสามารถปรับเปลี่ยน และประยุกต์การออกแบบให้มีลูกเล่นและสีสันขึ้นมาได้โดยอิงจากรูปแบบเสื้อในยุคนั้นๆอีกทีหนึ่ง เช่น ตัวละคร A เป็นชายหนุ่มนักธุรกิจมาดเข้ม สวมใส่ชุดสูทซึ่งอยู่ในยุคสมัยของปัจจุบัน กับตัวละคร B เป็นหญิงสาวท่าทางลึกลับเปี่ยมมนต์เสน่ห์ ใส่ชุดคลุมกระโปรงยาวสีดำ พร้อมหมวกปีกกว้างปิดบังใบหน้า

3.3.4 ใส่ลักษณะท่าทางให้สมกับบทบาทและลักษณะนิสัยของตัวละคร เป็นการแสดงออกผ่านทางอิริยาบถ และท่าทางการแอกชั่นต่างๆจะทำให้ตัวละครมีชีวิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงลักษณะท่าทางการโพสขณะที่ยืนอยู่เฉยๆด้วย ตรงนี้เป็นจุดสำคัญในการดึงดูดความสนใจให้กับผู้พบเห็น และสามารถคาดเดาบทบาทของตัวละครเหล่านั้นได้โดยง่าย เช่น ตัวละคร A เป็นหญิงสาวโพสท่าท้าวสะอ้าว ขึ้นขาไขว้กัน มืออีกข้างหนึ่งสะบัดผมไปยั้งด้านหลัง เชิดหน้าเล็กน้อย คนดูก็จะสามารถบอกได้ว่าตัวละครตัวนี้เป็นพวกรักสวยรักงาม และมีความมั่นใจในตัวเองสูง กับตัวละคร B เป็นเด็กสาวโพสท่าขึ้นขาชิดเข้าหากัน มือหนึ่งปล่อยข้างลำตัว และมืออีกข้างยกขึ้นจับแขนอีกฝั่งไว้ ก้มหน้าเล็กน้อย ท่าทางเงินอาย และรักสงบ เป็นตัวละครประเภทเรียบร้อยอ่อนโยน

3.4 ประโยชน์และการใช้งาน

การออกแบบตัวคาแรคเตอร์นั้น สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลายอย่าง ไม่เพียงแต่การนำไปประกอบใส่ในเนื้อเรื่อง หรือการดำเนินตามบทบาทเท่านั้น แต่สามารถนำไปใช้เป็นที่สื่อถึงการเป็นตัวแทน นำเสนอภาพลักษณ์ขององค์กร บริษัท สินค้า บุคคล ฯลฯ หรือที่เรารู้จักกันในชื่อ มาสคอต (Mascot) นั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะสามารถช่วยในการดึงดูดกลุ่มลูกค้า ผู้สนใจให้หันมามองและสร้างการจดจำตราสินค้าได้เร็วยิ่งขึ้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่ในรูปแบบของคนหรือสัตว์ เพื่อสร้างความความสัมพันธ์กับผู้บริโภคให้เกิดความรู้สึกเป็นมิตร และไม่อยู่ไกลตัวจนเกินไป

เรามักเห็นคาแรคเตอร์เหล่านี้ไปปรากฏอยู่ตามห้างร้าน งานอีเว้นท์ กิจกรรมการแข่งขัน หรือกระทั่งบนสื่อโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์และอื่นๆอีกมากมาย โดยแต่ละรูปแบบก็จะมีประโยชน์และการใช้งานที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.1 ผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ บ่อยครั้งที่ผู้บริโภคมักมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ แต่แทนที่จะต้องเปิดคู่มือซึ่งเป็นตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว ก็ให้เปลี่ยนเป็นการพูดคุย หรือป้อนข้อมูลปัญหาเหล่านั้นให้ตัวคาแรคเตอร์เป็นผู้แก้ไขให้แทน วิธีนี้จะช่วยทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกอุ่นใจว่าพวกเขาเหล่านั้นเปรียบเสมือนเพื่อนผู้พร้อมให้ความช่วยเหลือ ที่คอยใส่ใจในการแก้ปัญหาอยู่เคียงข้าง ทั้งยังช่วยลดความหงุดหงิดใจด้วยความเป็นมิตรและความน่ารักในการออกแบบ



ภาพที่ 3.1 คาแรคเตอร์ผู้ช่วยในโปรแกรม Microsoft Word

3.4.2 ผู้แทนการโฆษณา มักมาในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว ใช้สำหรับการโฆษณาสินค้าหรือการโปรโมต เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลกระทบ หรือสิ่งที่คาแรคเตอร์เหล่านั้นพึงได้รับการใช้สินค้า บริการจากแบรนด์นั้นๆ ข้อดีสำหรับการใช้คาแรคเตอร์ก็คือเราสามารถที่จะใส่ความเกินจริงหรือความแฟนตาซีลงไปได้ ถือเป็น การสร้างสีสันและจินตนาการอย่างไม่มีสิ้นสุด ด้วยการเล่าเรื่องที่ไม่จำกัดรูปแบบจินตนาการนั้น รวมถึงด้วยรูปลักษณะของตัวคาแรคเตอร์เอง ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงและจดจำภาพต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 3.2 คาแรคเตอร์ตัวแทน โฆษณาของแบรนด์เครื่องดื่มเพนต้า

3.4.3 ผู้แทนภาพลักษณ์องค์กร เป็นคาแรคเตอร์ที่ออกแบบมาเพื่อใช้แทนภาพลักษณ์ขององค์กร มักอยู่ในลักษณะของผู้นำหรือเจ้าของแบรนด์นั้นๆ โดยมีกออกแบบให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการใส่ในเครื่องหมายการค้า โลโก้ หรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ ทั้งนี้สามารถเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใดก็ได้ซึ่งมีความเกี่ยวข้อง เชื่อมโยงกับตัวแบรนด์ไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง เน้นออกแบบเพื่อให้คนสามารถจดจำได้ง่าย สร้างความเป็นมิตรและเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภค ทั้งยังนิยมนำไปผลิตเป็นสินค้าพรีเมียมเพื่อใช้สำหรับเป็นของสมนาคุณ หรือจัดจำหน่ายได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.3 คาแรคเตอร์ประจำองค์กร ของร้านอาหารบาร์บีคิว พลาซ่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

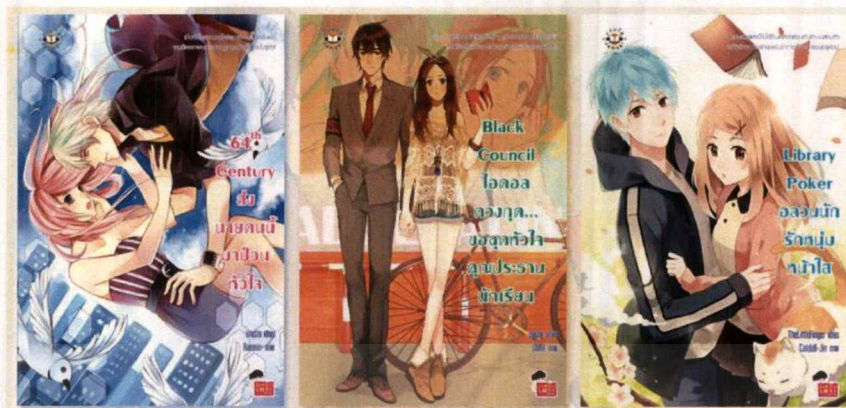
บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

4.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเน้นไปที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นซึ่งมีรสนิยมชื่นชอบในลายเส้นการ์ตูน อายุตั้งแต่ 8 ปี ขึ้นไป เนื่องจากสรรพคุณในสมุนไพรบางชนิดนั้นไม่เหมาะสำหรับเด็กเล็ก การออกแบบจะเน้นให้เห็นถึงทรวดทรงของตัวละครเพื่อสื่อถึงสุขภาพและความสวยงาม ซึ่งเด็กวัยรุ่นจะเป็นวัยที่เริ่มเข้าถึงการดูแลใส่ใจตนเอง และรู้จักการทำงานจากระบบต่างๆในร่างกายมากพอที่จะเข้าใจถึงประโยชน์และสรรพคุณที่จะได้รับจากสมุนไพรเหล่านั้น เพื่อนำไปสู่การศึกษาใช้งานได้อย่างถูกต้องในภายหลัง เนื่องจากสมุนไพรบางชนิดอาจก่อให้เกิดโทษได้หากใช้ไปในทางไม่ถูกไม่ควร

รูปแบบของการ์ตูนนั้น อยู่ในลักษณะของลายเส้นการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งสำหรับในประเทศไทยถือว่าค่อนข้างได้รับความนิยมอยู่มากพอสมควร เพราะเป็นสื่อที่มีการบุกตลาดในไทยมานานหลายสิบปีจึงทำให้หลายคนเกิดความรู้สึกคุ้นเคย และมีรสนิยมชื่นชอบในลายเส้นสไตล์นี้ โดยเฉพาะ โดยปัจจุบันเราจะเห็นได้จากหนังสือการ์ตูนรูปแบบความรู้ต่างๆที่ถูกเขียนออกมาใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนประวัติศาสตร์บุคคลสำคัญ วรรณคดี เกร็ดความรู้ความสำคัญสำหรับเด็ก หรือแม้กระทั่งจากหน้าปกและภาพประกอบของหนังสือนิยายสำหรับวัยรุ่นที่วางอยู่อย่างเรียงรายอยู่บนชั้นในร้านหนังสือ ซึ่งไม่เพียงแต่ประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังเกิดรูปแบบการวาดลายเส้นในสไตล์ลักษณะนี้อีกในหลายๆประเทศ โดยเฉพาะในแถบเอเชีย โดยจะปรับเปลี่ยนไปตามความถนัดและความชื่นชอบของตัวเองอีกทีหนึ่ง ซึ่งสามารถพบเจอได้ทั้งในงานสิ่งพิมพ์และการออกแบบคาแรคเตอร์เกมส์หรืออนิเมชันต่างๆ แม้แต่ในประเทศทางฝั่งตะวันตกเองก็ยังมีผู้ชื่นชอบในสไตล์นี้อยู่อีกมากมาย แม้ไม่เทียบเท่ากับทางฝั่งเอเชีย แต่กลุ่มคนเหล่านี้ก็มักรวมตัวกันจัดงานเพื่อทำกิจกรรมสังสรรค์ พบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์และค้าขายผลงาน ทำความรู้จักข้ามฝั่งประเทศกันอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.1 ปกหนังสือนิยายสำหรับวัยรุ่น ประเทศไทย



ภาพที่ 4.2 ปกหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่น ประเทศเกาหลีใต้



ภาพที่ 4.3 ปกหนังสือนิยายสำหรับวัยรุ่น ประเทศจีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

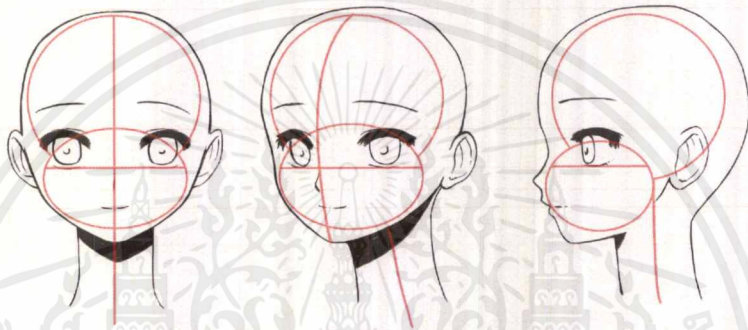
ภาพคาแรคเตอร์มาสคอตประจำงาน Anime Festival Asia(AFA)ซึ่งถือเป็นงานมหกรรมการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียนที่โด่งดังถึงระดับโลก และเพิ่งได้มีโอกาสมาจัดที่ประเทศไทยเป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 30 เมษายน ถึง 3 พฤษภาคม ปี 2015 จากที่ปกติจะจัดอยู่ในประเทศสิงคโปร์เป็นประจำทุกปี และเคยเยือนประเทศอื่นมาแล้วอย่างอินโดนีเซีย และมาเลเซีย ร่วมกันกับงาน Bangkok Comic Con (BCC) งานมหกรรมการ์ตูนจากทางฝั่ง Hollywood ซึ่งจัดโดย BEC TERO Truevisions โดยทั้งสองงานจัดขึ้นพร้อมกันที่ไบเทค บางนา



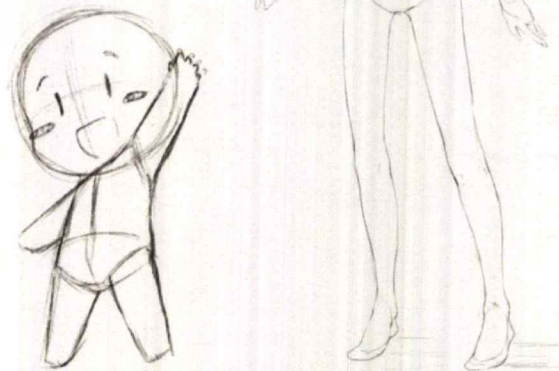
ภาพที่ 4.4 คาแรคเตอร์ประจำงาน BCC x AFATH 2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพตัวอย่างข้างต้น จะสังเกตเห็นได้ว่าเอกลักษณ์ของลายเส้นการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นอยู่ที่รูปลักษณะของใบหน้าที่มีดวงตากลมโต และจมูกกับรูปหน้าที่เรียวเล็ก แต่ยังคงสรีระร่างกายตามรูปแบบเสมือนจริง ทั้งนี้สามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดได้ตามแต่ความถนัดและความต้องการของตัวศิลปินผู้วาดเอง ซึ่งจะแตกต่างจากตัวการ์ตูนที่ออกแบบขึ้นมาสำหรับเด็กเล็ก ตรงที่มีรูปร่างลักษณะค่อนข้างสมจริงและมีรายละเอียดลายเส้นที่สมบูรณ์กว่ามาก



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างสัดส่วนใบหน้าตัวละครตามแบบฉบับลายเส้นการ์ตูนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างสัดส่วนตัวละครในรูปแบบย่อส่วนและแบบเต็มตัว

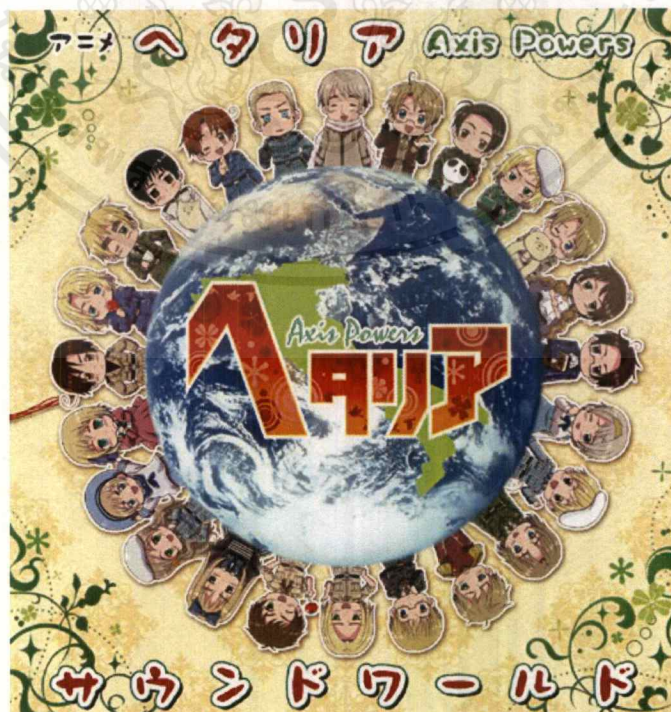
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แนวทางการออกแบบ

การออกแบบคาแรคเตอร์จากสมุนไพรรังนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของ Personifying หรือการออกแบบสิ่งต่างๆให้แปรสภาพกลายเป็นคนนั่นเอง ซึ่งต้นแบบในการออกแบบนั้นจะสร้างมาจากสิ่งใดก็ได้ไม่จำกัด ดังนั้นรูปลักษณะภายนอกของตัวละครจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะถือเป็นความประทับใจแรกพบที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย และการทำความรู้จักตัวละครต่างๆเหล่านี้ก็เปรียบเสมือนว่าได้สร้างความรู้จักต่อสิ่งทีพวกเขาเป็นตัวแทนอยู่ด้วยในตัวนั่นเอง ดังนั้นจึงมีการ์ตูนหลายต่อหลายเรื่องที่ใช้วิธีการสร้างคาแรคเตอร์ในรูปแบบลักษณะนี้เพื่อเป็นตัวดึงดูดกลุ่มเป้าหมายผ่านทางสื่อต่างๆ ตัวอย่างเช่น

4.2.1 Axis Power Hetalia โดย Himaruya Hidekazu

เริ่มแรกนั้นเป็นการ์ตูนที่เจ้าตัวเขียนลงในเว็บไซต์ ก่อนจะได้รับการ์ตูนตีพิมพ์และได้รับความนิยมนอย่างมากจนถูกนำไปสร้างเป็นอนิเมชัน ส่วนเนื้อเรื่องนั้นเล่าถึงเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ยุคสงครามโลกและปัจจุบัน โดยมีคาแรคเตอร์เป็นตัวแทนของประเทศต่างๆ ซึ่งออกแบบมาจากลักษณะนิสัย จุดเด่นของคนในชาตินั้นๆ เช่น อิตาลีผู้ซึ่งชื่นชอบการทานพาสต้า เยอรมันผู้เคร่งครัดในกฎระเบียบ ญี่ปุ่นผู้เงียบขรึม หรือแม้กระทั่งไทยผู้ซึ่งชื่นชอบการทานเผ็ด



ภาพที่ 4.7 การ์ตูนเรื่อง Axis Power Hetalia

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 Touken Ranbu จากค่าย DMM และ Nitroplus

เกมส์ใหม่มาแรงประจำปี 2015 ด้วยเสน่ห์ของคาแรคเตอร์ดีไซน์ ทำให้แม้ว่าจะเป็นเกมส์ที่สร้างมาสำหรับเล่นออนไลน์เฉพาะในประเทศญี่ปุ่น แต่ก็ได้รับความสนใจอย่างล้นหลามจนเกิดการจัดทำเว็บไซต์ภาษาอังกฤษ รวบรวมข้อมูลการเล่น โดยแฟน ๆ ชาวต่างชาติด้วยตัวเอง ซึ่งปัจจุบันในไทยมีผู้เล่นประมาณ 7,500 คน โดยผู้เล่นในเกมส์นั้นจะได้รับบทบาทสมมุติเป็นคณทรวงที่ย้อนกลับไปยังอดีต และได้ทำการปลุกจิตวิญญาณแห่งดาบญี่ปุ่น โบราณที่มีชื่อต่างๆขึ้นมา จัดสร้างกองทัพและสู้รบกับเหล่าปีศาจซึ่งเป็นศัตรู พร้อมทั้งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของดาบแต่ละเล่มไปพร้อมกับข้อมูลของตัวละครนั่นเอง



ภาพที่ 4.8 เกมส์ Touken Ranbu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลตัวละคร

การออกแบบคาแรคเตอร์ให้กับสมุนไพรชนิดต่างๆนั้น จะเน้นไปที่ความน่ารัก ความสวยงาม เพื่อแสดงออกถึงความเป็นมิตร ความเป็นธรรมชาติ และสรรพคุณที่โดดเด่นของสมุนไพรแต่ละตัวซึ่งส่งผลต่อผู้ใช้งานหรือผู้บริโภค ผ่านทางรูปลักษณ์ของคาแรคเตอร์ โดยนำเอาประวัติ ข้อมูล ถิ่นกำเนิด สภาพอากาศที่ส่งผลต่อการปลูก การขยายพันธุ์รวมถึงส่วนประกอบต่างๆ เช่น ใบ ดอก ราก มาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าหน้าผม และท่าทางการแสดงออกซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะนิสัยโดยคร่าว

4.3.1 กะเพรา

สาวสวยทรงเสน่ห์ผู้ซึ่งได้รับฉายาว่าเป็น"ราชินีแห่งสมุนไพร" แห่งประเทศอินเดีย มีรสชาติและกลิ่นที่ฉุน สามารถใช้ในการปรุงแต่งน้ำหอม สบู่ กลิ่นของกะเพรานั้นช่วยในการดึงดูดแมลงวันทองเพศผู้ ซึ่งถือเป็นศัตรูพืชตัวฉกาจของผลไม้ ดังนั้นชาวสวนจึงนิยมนำกะเพรามาปลูก และใช้ในการสกัดเป็นน้ำมันหอมระเหยเพื่อล่อแมลงให้มาติดกับ เนื่องจากมีฤทธิ์ช่วยขับไขมันและน้ำตาลส่วนเกิน ทั้งยังช่วยเพิ่มน้ำมันในสตรีหลังจากการคลอดบุตร ดังนั้นจึงเน้นรูปร่างที่ sexy เห็นทรวดทรงอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.9 ต้นกะเพรา



ภาพที่ 4.10 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของอินเดีย ที่ให้ภาพลักษณ์แนว sexy

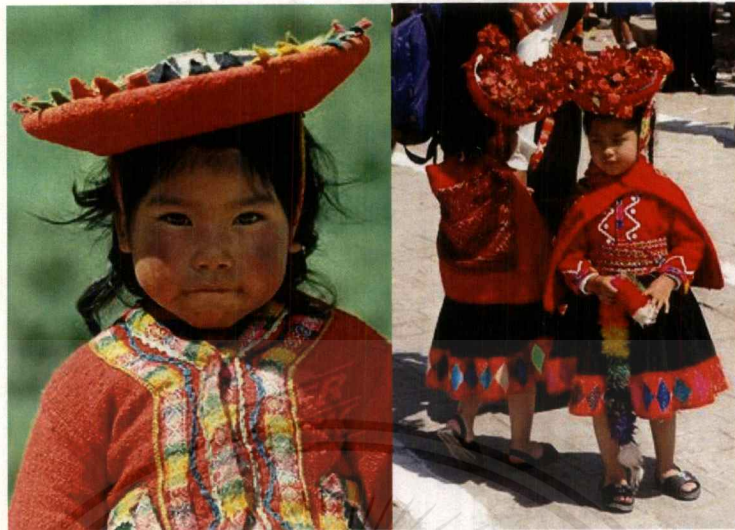
4.3.2 พริกชี้หนู

เด็กตัวเล็กตามชื่อแต่ให้ภาพลักษณ์ที่เผ็ดร้อน ชื่นชอบอากาศร้อนแต่ไม่ชอบที่จะโดนแดดโดยตรง มีระดับความเผ็ดที่ขึ้นอยู่กับดินและน้ำ การปลูกที่ได้ผลดีคือการปลู่อไว้ตามธรรมชาติ ไม่ควรประคบประหงมมากเกินไป ดังนั้นจึงให้ภาพลักษณ์ที่ค่อนข้างดุร้าย และไม่ชอบให้ผู้อื่นมายุ่งเกี่ยวกับตนมากนัก มีถิ่นกำเนิดอยู่ในทวีปอเมริกาเขตร้อน



ภาพที่ 4.11 ต้นพริกชี้หนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ชุดประจำชาติของเด็กในประเทศเปรู

4.3.3 ขมิ้นชัน

แม่บ้านสาวผู้รักความสะอาดเนื่องจากมีฤทธิ์ในการฆ่าเชื้อแบคทีเรีย เชื้อราต่างๆตาม กระจาและลำไ้ ทั้งยังสามารถนำมาประกอบอาหารได้อีกหลากหลายชนิด ทั้งหุงข้าว และ ประกอบใส่แกงต่างๆ นอกจากทำความสะอาดและทำกับข้าวแล้วยังนำมาทาช่วยรักษาผิวหนังได้ อีกด้วย มีถิ่นกำเนิดอยู่ในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากว่ามีกลิ่นที่ฉุนและนิยมบดเป็นผง นำมาข้อมผ้าทาดัว จึงทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่นึกถึงประเทศอินเดีย



ภาพที่ 4.13 ต้นขมิ้นชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 เครื่องเทศและสาวอินเดีย



ภาพที่ 4.15 ชุดรูปแบบประยุกต์ของอินเดีย ที่ให้ภาพลักษณ์แนวเรียบร้อย

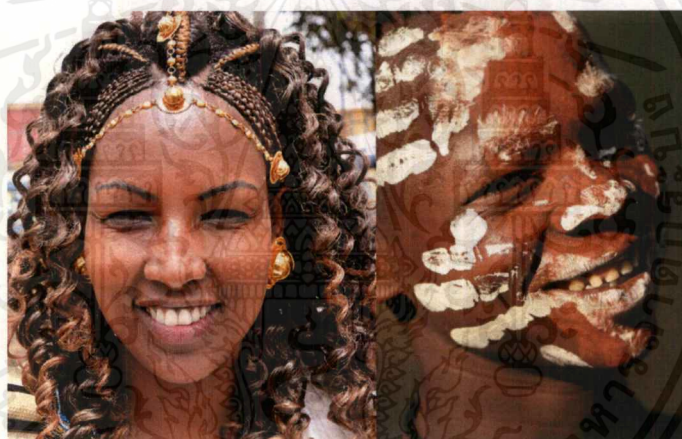
4.3.4 กระเจี๊ยบเขียว

สุดยอดพืชสมุนไพรซึ่งเหมาะสำหรับสาวๆที่ต้องการลดความอ้วน เพราะมีส่วนช่วยในการดูดซึมน้ำและคอเรสเตอรอลส่วนเกินในลำไส้ มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่ประเทศเอธิโอเปีย ตัวเมื่อกนั้นสามารถนำมาทาผิวเพื่อบำรุงผิวพรรณให้ชุ่มชื้นและบำรุงเส้นผมให้สลวยตัว มีแคลเซียมบำรุงกระดูกและฟัน ให้ภาพลักษณ์ของสาวผมลอน เน้นสัดส่วนหุ่นดีเหมือนนางแบบ และชอบยิ้มกว้าง โชว์ฟันขาวอย่างร่าเริง นอกจากนั้นผักกระเจี๊ยบที่ผัดครั้งนั้นยังมีรูปลักษณ์คล้ายกับดาวห้าแฉก ที่เป็นสัญลักษณ์ของการส่องประกายอีกด้วย

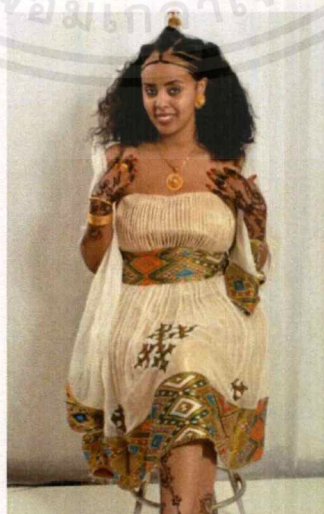
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 ต้นกระเจี๊ยบเขียว



ภาพที่ 4.17 ภาพลักษณะของสาวเอธิโอเปียและชนพื้นเมือง



ภาพที่ 4.18 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของเอธิโอเปีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.5 ใบบัวบก

พืชสมุนไพรเก่าแก่ของจีน ซึ่งถือเป็นยาอายุวัฒนะ และได้รับสมญานามว่า"ยาสุขยอดแห่งชีวิต" เนื่องจากมีเรื่องเล่าขานกันว่าแพทย์จีนโบราณท่านหนึ่งนั้นมีอายุยืนได้ถึง 200ปีเพราะทานใบบัวบกนี้เป็นประจำเลยทีเดียว

สรรพคุณโดดเด่นของใบบัวบกนั้นช่วยในเรื่องของสมาธิและความทรงจำ ช่วยให้ผิวสดใสนอ่อนเยาว์ ชะลออาการสมองเสื่อมทั้งอาการปวดศีรษะ แก้อาการช้ำใน บำรุงหัวใจ มีฤทธิ์เย็นที่ทำให้รู้สึกสดชื่นขึ้น ดังนั้นจึงให้ภาพลักษณ์ของสาวที่อ่อนเยาว์ สดใส ผู้ซึ่งมีอารมณ์เย็นและดูภูมิปัญญา ชอบแสวงหาความรู้ท่ามกลางสภาพอากาศชุ่มชื้น นอกจากนี้ยังมีหมอนวดค้ำเนื่องจากสรรพคุณที่ช่วยเรื่องปัญหาผมหงอกก่อนวัยอันควร



ภาพที่ 4.19 ต้นใบบัวบก



ภาพที่ 4.20 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของจีน โบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.6 ฟ้ายะลวยโจร

อีกหนึ่งพืชสมุนไพรเก่าแก่ของประเทศจีน ที่มีฤทธิ์ในการแก้ต่อมทอนซิลอักเสบ ไอ เจ็บคอ แก้เสมหะและสามารถแก้ไข้หวัดได้ดีกว่ายาปฏิชีวนะ

ชื่อของฟ้ายะลวยโจรนั้นมีความหมายเปรียบดังผู้ที่ถูกลงมาจากฟากฟ้า เพื่อช่วยขจัดเหล่าโจรหรือพิษภัยร้ายให้สิ้นซากไปนั่นเอง ดังนั้นจึงให้ภาพลักษณ์ของสาวแกร่งที่มีความมั่นใจในตนเอง และเปี่ยมไปด้วยเสียงอันทรงพลัง



ภาพที่ 4.21 ต้นฟ้ายะลวยโจร



ภาพที่ 4.22 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของจีนโบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.7 ว่านหางจระเข้

ว่านหางจระเข้เป็นพืชที่มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่แถบชายฝั่งทะเลเมดิเตอร์เรเนียน และถือเป็นสมุนไพรเก่าแก่ของชาวอียิปต์โบราณในการนำมาใช้ช่วยในการรักษา สมานบาดแผลต่างๆ ช่วยป้องกันการไหม้แดด และแผลไฟไหม้ น้ำร้อนลวก เนื่องจากช่วยรักษาความชุ่มชื้นของผิว ช่วยลดอาการระคายเคืองและช่วยในการบำรุงผมและเล็บ ปัจจุบันนิยมนำมาใช้ทำเป็นเจลกันแดดและแก้ผดผื่นคัน

ลักษณะที่โดดเด่นของว่านหางจระเข้ นั่นคือหนามแหลมที่มีอยู่ตามขอบใบ และเนื้อในที่มีลักษณะคล้ายวุ้นใส ทำให้ภาพลักษณ์ของเด็กสาวที่ดูท่าทางอ่อนต่อโลกแต่เต็มไปด้วยหนามแหลมที่มีไว้เพื่อการป้องกันตัว ด้วยสรรพคุณที่ช่วยรักษาบาดแผล แต่ตัวเองกลับเต็มไปด้วยหนามอันตรายนั้น ทำให้เธอไม่ค่อยอยากที่จะเข้าใกล้ใคร



ภาพที่ 4.23 ต้นว่านหางจระเข้



ภาพที่ 4.24 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของอียิปต์โบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.8 อัญชัน

สาวสวยใสเจ้าของเรือนผมที่แผ่ขยายอย่างเงางาม เรามักจะคุ้นภาพของอัญชันในลักษณะของครีมหรือแชมพูบำรุงผม เนื่องจากเธอมีสรรพคุณซึ่งช่วยในเรื่องของการกระตุ้นการไหลเวียนเลือดไปเลี้ยงยังส่วนต่างๆ ทั้งรากผม ดวงตา และปลายนิ้วมือ ทั้งคนสมัยก่อนยังนิยมนำอัญชันมาเขียนทาที่คิ้วให้กับเด็กๆ เพราะเชื่อว่าจะช่วยให้คิ้วดำอีกด้วย

นอกจากช่วยเสริมความงามในด้านดังกล่าวแล้ว อัญชันยังนิยมอย่างมากในการนำมาประกอบการทำอาหาร โคนเฉาะขนมหวาน ดังนั้นสาวอัญชันจึงให้ภาพลักษณ์ที่ทำทางเรียบร้อยอ่อนหวานและรักสวยรักงามเป็นอย่างดี ตัวเธอมีถิ่นกำเนิดอยู่ในแถบเอเชียเขตร้อน



ภาพที่ 4.25 ต้นอัญชัน



ภาพที่ 4.26 ชุดประจำชาติแบบประยุกต์ของอิน โคนิเซีย

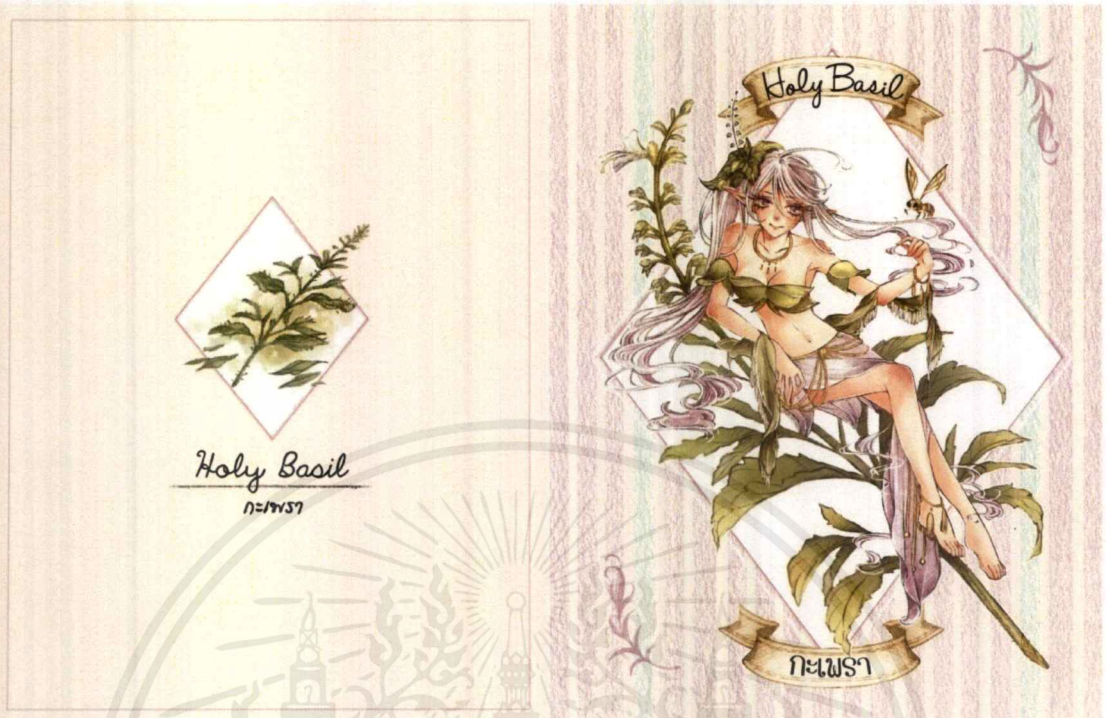
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานจริง

6.1 การจัดพิมพ์รูปเล่ม

6.1.1 เนื้อหา ภายในเล่มจะประกอบไปด้วยภาพของพืชสมุนไพรต้นฉบับ เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของต้นแบบที่นำมาใช้ก่อน ตามด้วยภาพของคาแรคเตอร์แบบฉบับเต็มตัว ประกอบด้วยชื่อทั้งภาษาไทยและอังกฤษ จากนั้นจะเป็นหน้าการแนะนำตัวของตัวละครนั้นๆ ซึ่งจะใช้เป็นภาพในแบบที่เน้นใบหน้าของคาแรคเตอร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึก ประกอบกับบทพูดในการแนะนำตนเอง เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนได้ทำความรู้จักกับตัวละครผ่านทางบทสนทนาที่จะบอกถึงสรรพคุณหลักซึ่งเป็นจุดเด่น ถิ่นกำเนิดและประวัติโดยคร่าว ก่อนปิดท้ายด้วยหน้าใบเมนูที่นำเสนอด้วยภาพอาหารจานหลักที่สมุนไพรชนิดนั้นสามารถนำไปประกอบได้ พร้อมกับตัวคาแรคเตอร์ในขนาดย่อส่วนอยู่เคียงคู่กัน ซึ่งนอกจากอาหารจานดังกล่าวแล้ว จะมีการบอกด้วยว่าสมุนไพรชนิดนั้นๆยังสามารถนำไปทำเป็นอะไรได้อีกบ้าง

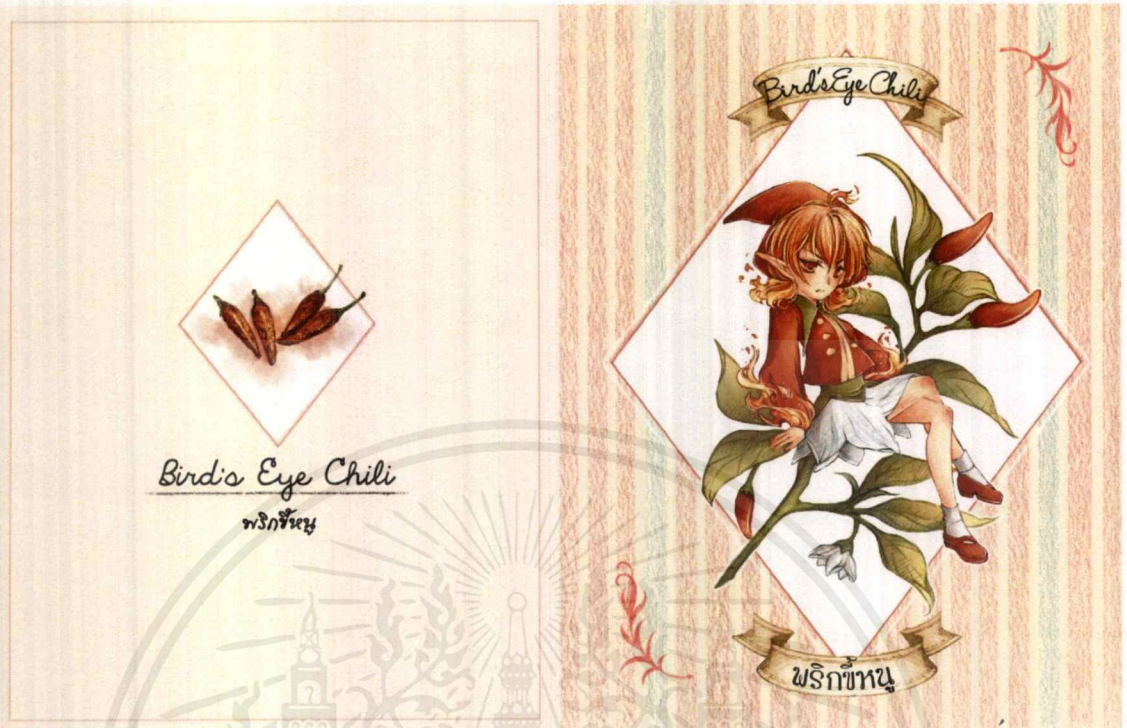


ภาพที่ 6.1 หน้าเดิมตัวของกะเพรา



ภาพที่ 6.2 หน้าแนะนำตัวและไบเมนูของกะเพรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 หน้าเต็มตัวของพริกชี้หู



ภาพที่ 6.4 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของพริกชี้หู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 หน้าเต็มตัวของขมิ้นชัน



ภาพที่ 6.6 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของขมิ้นชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

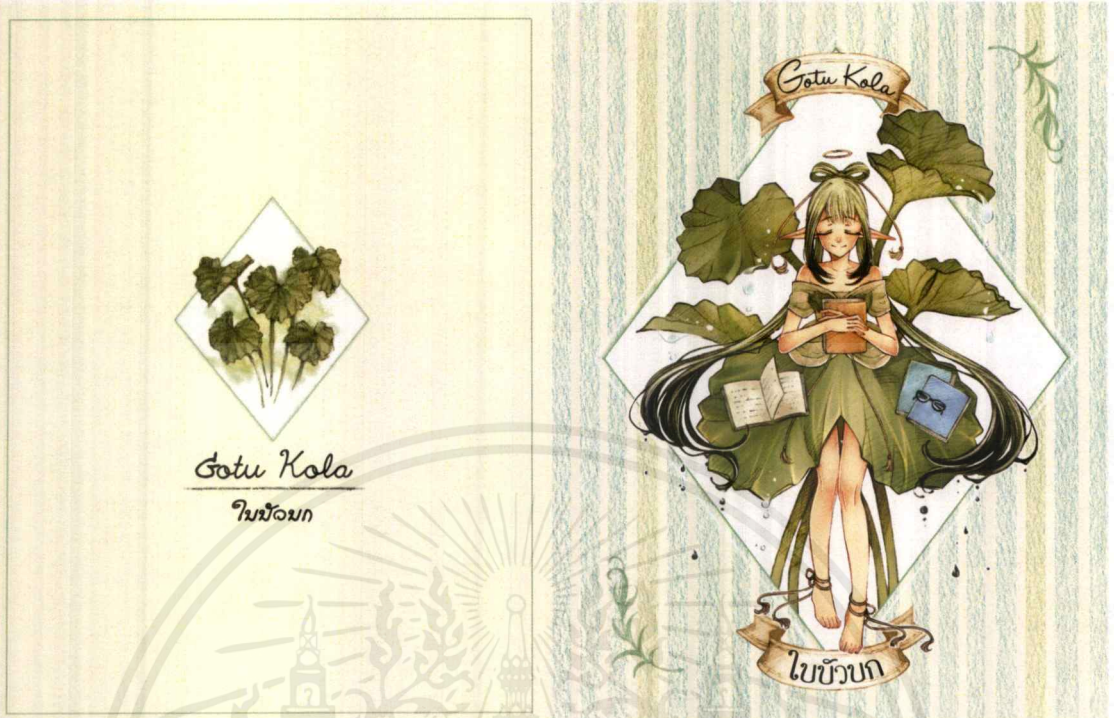


ภาพที่ 6.7 หน้าเต็มตัวของกระเจี๊ยบเขียว



ภาพที่ 6.8 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของกระเจี๊ยบเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

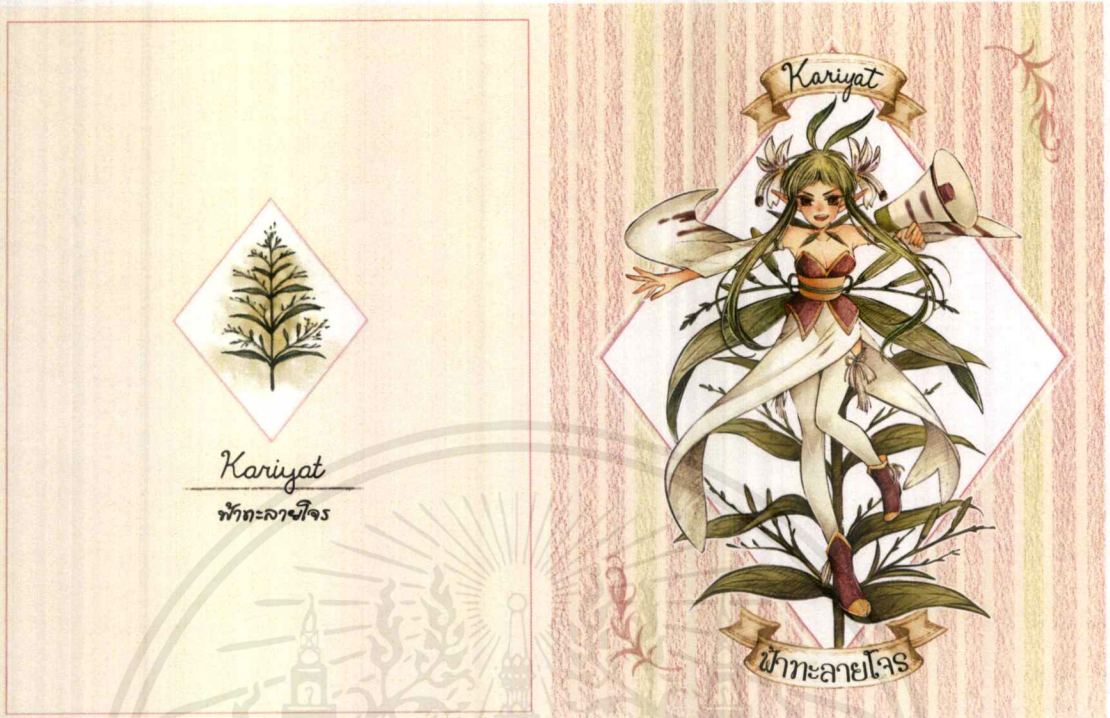


ภาพที่ 6.9 หน้าเต็มตัวของใบบัวบก



ภาพที่ 6.10 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของใบบัวบก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

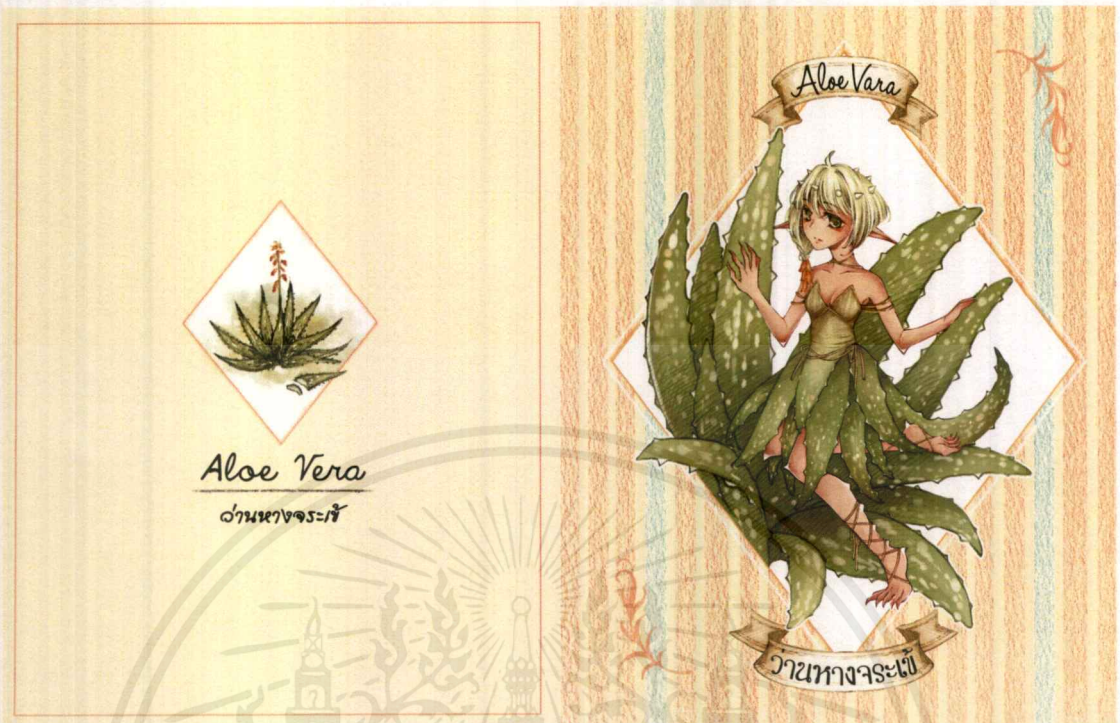


ภาพที่ 6.11 หน้าเต็มตัวของฟ้าทะลายโจร



ภาพที่ 6.12 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของฟ้าทะลายโจร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 หน้าเต็มตัวของอ่านหางจระเข้



ภาพที่ 6.14 หน้าแนะนำตัวละครและใบเมนูของอ่านหางจระเข้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 หน้าเต็มตัวของอัญชัน

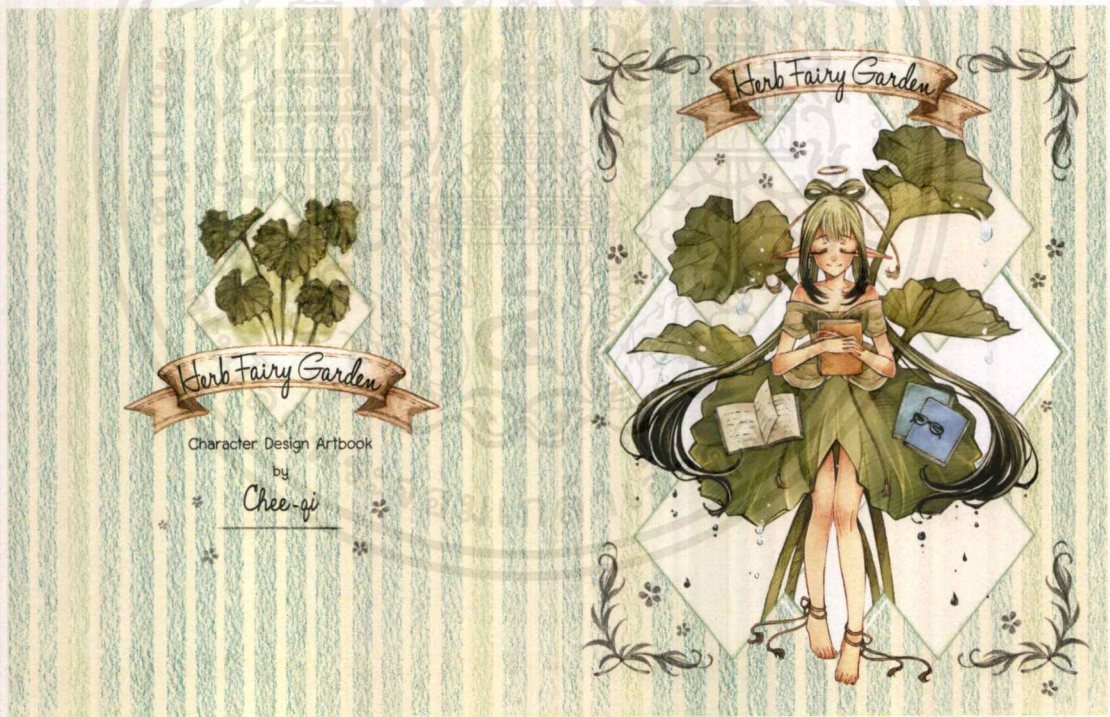


ภาพที่ 6.16 หน้าแนะนำตัวและใบเมนูของอัญชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.2 หน้าปก สำหรับหน้าปกนั้นได้เลือกนำภาพคาแรคเตอร์ฉบับเต็มตัวของใบบัวบกมาใช้ ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาที่อยู่ภายในเล่มได้ว่าเป็นการออกแบบคาแรคเตอร์จากสมุนไพรในรูปแบบ Personifying หรือการแปลงเป็นคน ด้วยลายเส้นการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่น ซึ่งถ้าหากผู้อ่านเกิดความรู้สึกชื่นชอบ ก็จะเป็นการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นถึงการออกแบบตัวละครอื่น ๆ ภายในเล่มต่อไป

สาเหตุที่เลือกใช้ภาพของใบบัวบกนั้น เนื่องจากเป็นคาแรคเตอร์ที่มีส่วนผสมของสีเขียวอย่างชัดเจนที่สุด เนื่องจากเป็นสีของพืชและเป็นสีที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ใบบัวบกยังเป็นสมุนไพรที่มีสรรพคุณในการบำรุงสมอง ช่วยเสริมสร้างสมาธิ แก้อาเจียน เป็นยาที่มีฤทธิ์เย็น ทำให้เป็นคาแรคเตอร์ที่ดูภูมิฐาน มีองค์ความรู้ ทั้งยังอ่อนโยนและท่าทางเป็นมิตร สามารถสร้างภาพลักษณ์ของการเป็นที่ปรึกษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งสมกับฉายา "เจ้าแห่งชีวิต" ที่เธอได้รับ



ภาพที่ 6.17 หน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบคาแรคเตอร์จากสมุนไพรรไทยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สร้างรูปลักษณ์ของสมุนไพรรให้ดูดึงดูดน่าสนใจ และสามารถใช้ต่อยอดเพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอข้อมูล หรือความรู้และประโยชน์ต่างๆของตัวสมุนไพรรไทยให้กับกลุ่มเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันที่มีความชื่นชอบในสไตล์การ์ตูนในรูปแบบต่างๆได้อีกในอนาคต

ไม่เพียงแต่สมุนไพรรไทยเท่านั้น หากแต่ยังสามารถที่จะนำสิ่งอื่นๆมาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ได้อีกมากมายหลากหลายอย่าง เพื่อดึงดูดให้เกิดความน่าสนใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อยู่ตลอดเวลา

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

สำหรับสมุนไพรรไทยนั้น นับว่าเป็นพืชพรรณที่มีอยู่อย่างหลากหลาย นับเป็นร้อยชนิดด้วยกัน ซึ่งในที่นี้อาจไม่ได้เป็นพืชสมุนไพรรที่มีความน่าใจที่สุด หรือน่าเรียนรู้เกี่ยวกับมันที่สุด แต่เราก็พยายามเลือกในสิ่งที่อยู่ไม่ใกล้ไม่ไกลตัวเกินไปนัก เป็นสมุนไพรรที่หลายคนต่างรู้จักกันดี แต่อาจไม่ได้รู้สึกลงไปถึงสรรพคุณหรือการใช้ประโยชน์มากเท่าใดนัก

นอกจากนี้เมื่อพูดถึงในแง่ของสรรพคุณเองแล้ว สมุนไพรรแต่ละชนิดยังมีสรรพคุณที่หลากหลายอย่างในตัวเอง เราไม่สามารถที่จะนำเสนอประโยชน์ของมันออกมาได้หมดทุกข้อ แต่ก็ได้พยายามที่จะเลือกนำข้อที่มีความโดดเด่นและถือว่าเป็นเอกลักษณ์ออกมาสื่อถึง แต่ก็อาจจะทำไม่ได้ดีนักในบางตัว เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านการออกแบบที่พืชพรรณแต่ละแบบก็มีส่วนประกอบแต่ละอย่างไม่เท่ากัน และนั่นทำให้เราได้เรียนรู้ถึงการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละส่วนโดยละเอียดเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

7.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ที่ได้รับนั้นเกิดขึ้นจากข้อจำกัดทั้งหมดที่ทำให้เราได้เรียนในการนำเสนออื่นๆ นอกเหนือไปจากส่วนประกอบที่เรามองเห็นด้วยตาเปล่า มาใช้ในการออกแบบร่วมด้วย ไม่ว่าจะ เป็นประวัติหรือข้อมูลทางด้านสรรพคุณ เราสามารถเพิ่มเติมลูกเล่นต่างๆ ให้กับคาแรคเตอร์ได้อย่าง มากมายกว่าที่คาด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Wikipedia. สมุนไพร. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/สมุนไพร>
- รังสรรค์ ชุณหวารากรณ์. ความสำคัญและประโยชน์ของพืชสมุนไพร. เข้าถึงได้จาก http://www.bs.ac.th/2548/e_bs/g7/rangsan/important.html
- Eduzones. ตัวละคร. เข้าถึงได้จาก <https://blog.eduzones.com/jybjub/11582>
- กฤษฎกร. การสร้างตัวละคร. เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/krisakorn/2007/05/23/entry-1>
- Animefestival. Anime Festival Asia Thailand 2015. เข้าถึงได้จาก <http://animefestival.asia/afath2015/th/>
- Wikipedia. พลังอักษะ เฮตาเลีย. เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/พลังอักษะ_เฮตาเลีย
- Wikia. Touken Ranbu TH Wiki. เข้าถึงได้จาก http://tourabu-th.wikia.com/wiki/Touken_Ranbu_TH_Wiki
- Wikipedia. กะเพรา. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/กะเพรา>
- Wikipedia. พริกขี้หนู. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/พริกขี้หนู>
- Wikipedia. ขมิ้นชัน. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ขมิ้นชัน>
- Wikipedia. กระเจี๊ยบเขียว. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/กระเจี๊ยบเขียว>
- Wikipedia. ใบบัวบก. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ใบบัวบก>
- Wikipedia. ฟ้าทะลายโจร. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟ้าทะลายโจร>
- Wikipedia. ว่านหางจระเข้. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ว่านหางจระเข้>
- Wikipedia. อัญชัน. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/อัญชัน>