

การออกแบบภาพประกอบหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ”
ILLUSTRATED BOOK DESIGN “STORY OF NAMPU”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบภาพประกอบหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ”
ILLUSTRATED BOOK DESIGN “STORY OF NAMPU”



นายวุฒิศักดิ์ สุขมอญ
Mr. WUTTISAK SUKMORN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่.....
(อาจารย์พรรณศรี ชูอารยประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบภาพประกอบหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ” ILLUSTRATED BOOK DESIGN “STORY OF NAMPU”
ชื่อ	นายวุฒิศักดิ์ สุขมอญ
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป

บทคัดย่อ

เรื่องราวของน้ำพุ คือเรื่องราวของเด็กชายที่หลงผิดไปติดยาเสพติด จนสุดท้ายก็เสียชีวิตเพราะยานรกนั้น เหตุเกิดจากการที่ตนเองคิดว่าตัวเองไม่ได้รับความรักจากแม่หรือพี่น้องในครอบครัว และบวกกับการไปคบเพื่อนที่พากันไปในทางผิดๆ ทำให้เรื่องของน้ำพุจึงเป็นเรื่องราวที่น่าเศร้า

หลังจากที่น้ำพุได้จากไปแล้วแม่ของน้ำพุ หรือคุณสุวรรณ สุคนธา ได้จัดทำหนังสือเล่มเล็กๆ เพื่อแจกเป็นที่ระลึกในงานศพของน้ำพุ โดยหวังว่าเรื่องราวของน้ำพุจะเป็นคติเตือนใจให้พ่อแม่ทุกคนได้เฝ้าระวัง ไม่ให้ลูกๆ ของเขาต้องไปยุ่งกับยาเสพติด และความหวังเล็กๆ นั้น ก็ทำให้เรื่องราวของน้ำพุโด่งดังและเป็นที่รู้จักกันในสังคม จนมีการตีพิมพ์หนังสือ เรื่องของน้ำพุ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า มีการนำมาทำเป็นภาพยนตร์ ก็โด่งดังประสบความสำเร็จอย่างมาก ดังนั้นเรื่องราวของน้ำพุไม่เพียงสะท้อนปัญหาของยาเสพติด แต่ยังสะท้อนเรื่องราวของความรักความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ซึ่งบางครั้งความไม่เข้าใจ ในวิธีการแสดงออก

จึงเป็นที่มาของโครงการ ออกแบบภาพประกอบสำหรับหนังสือเรื่องของน้ำพุ ที่จะนำเรื่องราวในหนังสือเล่มเล็กๆ เล่มนี้ มาทำใหม่เพื่อให้มีความทันสมัย มีความน่าสนใจ โดยการใช้ภาพประกอบแบบเหนือจริง(surrealism) และการจัดวางเลย์เอาต์ที่ทันสมัยสวยงามการเข้าเล่มแบบปกแข็งซึ่งเหมาะแก่การซื้อเก็บ ทำให้คนที่เห็นอยากเปิดอ่านเรื่องราวที่อยู่ในหนังสือ และเมื่อได้อ่านแล้วคนอ่านก็จะรู้สึกร่วมไปกับบุคคลที่อยู่ในหนังสือ ด้วยหวังว่าท้ายที่สุดเรื่องราวของน้ำพุ จะทำให้ผู้อ่านได้ขุคิด และกลับมาขุมองตัวเอกรวมไปถึงบุคคลในครอบครัว ถึงเรื่องการเอาใจใส่ดูแลกันอย่างแท้จริง

กิตติกรรมประกาศ

ตั้งแต่เริ่มทำโครงการออกแบบภาพประกอบสำหรับหนังสือ เรื่องของน้ำพุ นี่เป็นเวลาที่ยาวนาน และผ่านขั้นตอนมามากมาย ตั้งแต่วันแรกที่คิดหัวข้อ วันที่ตีความเนื้อเรื่อง วันที่วาดรูปแรก จนวันสุดท้าย ที่งานเสร็จและมีการจัดแสดง มีบุคคลหลายคนที่ยกย่องให้การช่วยเหลือสนับสนุน ในหลายๆเรื่อง

ขอขอบคุณ คุณพ่อคุณแม่ ที่เข้าใจและมอบอิสระให้ลูกได้ทำในสิ่งที่ตัวเองรัก ทั้งยังสนับสนุนในเรื่องของค่าใช้จ่าย จนไปถึงเรื่องของกำลังใจที่มีให้ลูกตลอดมา

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ครูแดง ครูนิค ครูอื่น ที่คอยให้คำปรึกษาเรื่องงานอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่วันแรกที่เริ่มทำ จนวินาทีที่งานสำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณที่สละเวลาให้กับลูกศิษย์คนนี้ ทั้งยังอบรมให้ผมได้เติบโตขึ้น ในการก้าวสู่อีกบทบาทรองของชีวิต ขอขอบคุณมากจริงๆครับ

ขอขอบคุณเพื่อนที่น่ารักของผม แอร์ เอิร์ท อิม มุข ตา เบล นับ ที่คอยให้คำปรึกษาข้าพเจ้าทั้งในเรื่องของงานและเรื่องของกำลังใจอยู่ตลอดเวลา

ขอขอบคุณเพื่อนสนิทที่ให้กำลังใจ และพาไปซื้อหนังสือเพื่อมาใช้ประกอบการทำที่ลิส

ขอขอบคุณเพื่อนพล ที่ช่วยตรวจคำผิดในงานและคอยเอาใจช่วยผม

ขอขอบคุณน้องๆนิเทศศิลป์หลายๆคนที่เข้ามาให้ความช่วยเหลือ

ขอขอบคุณเพื่อนนิเทศศิลป์ทั้งรุ่น ที่สู้มาด้วยกันตั้งแต่วันแรกจนวันสุดท้าย

ขอขอบคุณจากใจจริงๆ

นายวุฒิศักดิ์ สุขมณู

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ

บทที่

1	บทนำ	
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
	1.2 วัตถุประสงค์.....	1
	1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
	1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	1
	1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2	เรื่องของน้ำพุ	
	2.1 เนื้อเรื่อง.....	3
	2.2 สุวรรณิ์ สุนคธา มารดาของน้ำพุ	4
	2.3 วงศ์เมือง นันทขว้าง น้ำพุ.....	6
	2.4 ทวี นันทขว้าง บิดาน้ำพุ.....	7
	2.5 ศิริสวัสดิ์ พันธุมสุข น้ำแพ็ก	9
	2.6 เมณาท นันทขว้าง พี่กับ	10
	2.7 เลื่อมประภัสสร นันทขว้าง หนูแดง	11
	2.8 เบญญา นันทขว้าง น้องหนู.....	12
	2.9 ภาพยนต์เรื่อง น้ำพุ	13
	2.10 ละครทางโทรทัศน์.....	16
3	เทคนิคการออกแบบ	
	3.1 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์เบื้องต้น	17
	3.2 กระบวนการผลิตยี่สิ่งพิมพ์	19
	3.3 ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์	20
	3.4 เลย์เอาท์	25
	3.5 กริดสำหรับการออกแบบสิ่งพิมพ์	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	3.6 การออกแบบภาพประกอบ	30
	3.7 ศิลปะลัทธิเหนือจริง(surrealism)	39
	3.8 การนำศิลปะเหนือจริงมาใช้ในงานออกแบบ	41
4	แนวคิดในการสร้างสรรค์	
	4.1 แนวคิดหนังสือ	42
	4.2 ปัญหาของหนังสือเรื่องของน้ำพุในแบบเก่า	42
	4.3 แนวคิดในการออกแบบ	43
	4.4 การตีความเนื้อหา	45
5	ขั้นตอนการทำงาน	
	5.1 แบบร่างภาพประกอบ	53
	5.2 วาดเส้นดินสอและสีน้ำ	53
	5.3 เก็บรายละเอียดของงานด้วย Digital paint	54
	5.4 การจัด Layout	54
	5.5 การตรวจ Proof งานก่อนส่งพิมพ์	55
	5.6 ขั้นตอนการทำภาพประกอบในแต่ละบท	59
	5.7 การออกแบบปก	80
	5.8 การออกแบบกล่อง	83
	5.9 ระบบตาราง(Grid system)	84
	5.10 ตัวอักษร (Type Face)	85
	5.11 การเข้าเล่ม	86
6	ผลงานที่สำเร็จ	
	6.1 ผลงานที่สำเร็จ	87
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
	7.1 บทสรุป	99
	7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา	99
	7.3 ประโยชน์ที่ได้รับ	100
	บรรณานุกรม	101
	ประวัติผู้วิจัย	101

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.1	ภาพของคุณ สุวรรณี สุคนธา	4
ภาพที่ 2.2	นายวงศ์เมือง นันทขว้าง หรือ น้ำพุ	6
ภาพที่ 2.3	นายทวี นันทขว้าง	7
ภาพที่ 2.4	นายศิริสวัสดิ์ พันธุมสุด หรือน้ำแพ้ว	9
ภาพที่ 2.5	เมนาท นันทขว้าง หรือ ฟักบ	10
ภาพที่ 2.6	เลื่อมประภัสสร นันทขว้าง หรือหนูแดง	11
ภาพที่ 2.7	เบญญา นันทขว้าง หรือน้องหนู	12
ภาพที่ 2.8	ปก DVD ภาพยนต์ เรื่องของน้ำพุ	13
ภาพที่ 2.9	ละครโทรทัศน์เรื่องของน้ำพุ ฉายทางช่อง 7	16
ภาพที่ 3.1	ภาพวาดแนว surrealism ของศิลปินชื่อดัง salvador dali	40
ภาพที่ 3.2	ตัวอย่างงาน advertising ที่มีการนำศิลปะแนวเหนือจริงมาใช้	41
ภาพที่ 3.3	ตัวอย่างงานภาพประกอบที่นำศิลปะแนวเหนือจริงมาใช้	41
ภาพที่ 4.1	หนังสือ เรื่องของน้ำพุ ฉบับเก่า	42
ภาพที่ 4.2	ตัวอย่างการนำ รอยต่างๆมาใช้ในการออกแบบ	44
ภาพที่ 4.3	ภาพวาดปกหลังของหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ”	45
ภาพที่ 4.4	ภาพหน้าปกหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ” รูปวาดสุดท้ายก่อนน้ำพุเสียชีวิต	46
ภาพที่ 4.5	ภาพถ่ายครอบครัวของน้ำพุ	48
ภาพที่ 5.1	ตัวอย่างภาพร่าง sketch	53
ภาพที่ 5.2	ตัวอย่างขั้นตอนการวาดภาพและลงสี	53
ภาพที่ 5.3	ตัวอย่างการตกแต่งงานด้วยโปรแกรม adobe photoshop	54
ภาพที่ 5.4	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 1 ไม่เอา	55
ภาพที่ 5.5	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 1 ไม่เอา	55
ภาพที่ 5.6	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 2	56
ภาพที่ 5.7	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 2	56
ภาพที่ 5.8	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 2	57
ภาพที่ 5.9	ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งที่ 2	57
ภาพที่ 5.10	ขั้นตอนการตรวจงานจริงก่อนส่งโรงพิมพ์	58
ภาพที่ 5.11	ภาพ sketch ที่ 1 ก่อนนำไปวาดจริง	59
ภาพที่ 5.12	ภาพวาดครั้งที่ 1 ที่ไม่ได้ถูกนำไปใช้	59
ภาพที่ 5.13	ภาพวาดครั้งที่สองเป็นลายเส้นดินสอก่อนลงสี	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.14 ภาพ sketch ของภาพที่ 2	61
ภาพที่ 5.15 ภาพเสร็จของรูปที่ 1 ในบทที่ 1	62
ภาพที่ 5.16 ภาพ sketch รูปที่ 2 ในบทที่ 1	63
ภาพที่ 5.17 ภาพสมบูรณ์แบบครั้งแรก แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้	64
ภาพที่ 5.18 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพที่ 2 ในบทที่ 1	64
ภาพที่ 5.19 ภาพ sketch ของภาพแรก ในบทที่ 2.....	65
ภาพที่ 5.20 ภาพเสร็จภาพแรกของภาพที่ 1 ในบทที่ 2 แต่ยังไม่ได้ถูกนำไปใช้	65
ภาพที่ 5.21 รูปเสร็จสมบูรณ์ของภาพแรกในบทที่ 2	66
ภาพที่ 5.22 ภาพ sketch ของภาพที่ 2 ในบทที่ 2	66
ภาพที่ 5.23 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของรูปที่ 2 ในบทที่ 2	67
ภาพที่ 5.24 ภาพ sketch ของภาพประกอบบทที่ 3	67
ภาพที่ 5.25 รูปวาดที่วาดเสร็จแล้วแต่ยังไม่ได้ถูกนำไปใช้	68
ภาพที่ 5.26 รูปเสร็จสมบูรณ์แบบ	68
ภาพที่ 5.27 ภาพ sketch ภาพแรกของบทที่ 4	69
ภาพที่ 5.28 ภาพแรกที่เสร็จออกมาและไม่ได้ถูกนำไปใช้	69
ภาพที่ 5.29 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพแรกในบทที่ 4	70
ภาพที่ 5.30 ภาพ sketch ของภาพที่ 2 ในบทที่ 4	70
ภาพที่ 5.31 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพที่ 2 ในบทที่ 4	71
ภาพที่ 5.32 ภาพ sketch ของภาพที่ 3 ในบทที่ 4	71
ภาพที่ 5.33 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพที่ 3 ในบทที่ 4	72
ภาพที่ 5.34 ภาพเสร็จภาพที่ 2 ของบทที่ 5	74
ภาพที่ 5.35 ภาพเสร็จสมบูรณ์ ของภาพที่ 2 ในบทที่ 5	74
ภาพที่ 5.36 ภาพ sketch ของภาพที่ 3 ในบทที่ 5	75
ภาพที่ 5.37 ภาพ sketch ภาพเสร็จสมบูรณ์	75
ภาพที่ 5.37 ภาพ sketch ภาพสุดท้ายของบทที่ 5	76
ภาพที่ 5.40 ภาพเสร็จสมบูรณ์	76
ภาพที่ 5.41 ภาพ sketch ของบทที่ 6	77
ภาพที่ 5.42 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพประกอบ บทที่ 6	78
ภาพที่ 5.43 ภาพ sketch บทที่ 8	79
ภาพที่ 5.44 ภาพเสร็จสมบูรณ์ภาพประกอบบทที่ 7	79
ภาพที่ 5.45 ภาพ sketch สำหรับปกหน้าและปกหลังของหนังสือ	80
ภาพที่ 5.46 การออกแบบปกครั้งที่ 1	81
ภาพที่ 5.47 การออกแบบปกครั้งที่ 2	81
ภาพที่ 5.48 การออกแบบปกครั้งที่ 3	82

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.49 การออกแบบปกครั้งที่ 4	82
ภาพที่ 5.50 ภาพการ sketch ออกแบบ วดขนาดกล่อง	83
ภาพที่ 5.51 ภาพตัวอย่างไฟล์งานที่ส่งให้โรงพิมพ์มือค้อฟกล่อง	83
ภาพที่ 5.52 ตัวอย่างระบบ Gride system ในงาน	84
ภาพที่ 5.53 ตัวอย่างระบบ Gride system ในงาน	84
ภาพที่ 5.54 ตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรหัวข้อ	85
ภาพที่ 5.55 ตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรหัวข้อ	85
ภาพที่ 5.56 ตัวอย่างหนังสือที่เข้าเล่มด้วยการเย็บก๊ี่.....	86
ภาพที่ 6.1 ภาพเปิดหน้าคู่ของหนังสือ เรื่องของน้ำพุ.....	87
ภาพที่ 6.2 หน้าเปิดของ บทคำนำ	88
ภาพที่ 6.3 เนื้อหาข้างในของบทที่ 1 มีการใช้ภาพเชื่อมระหว่างหน้า.....	88
ภาพที่ 6.4 ภาพจบบทที่ 1	89
ภาพที่ 6.7 บทที่ 3 อังคารเขียนให้น้ำพุ.....	90
ภาพที่ 6.8 ภาพข้างในบทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง	91
ภาพที่ 6.9 ภาพข้างในบทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง	91
ภาพที่ 6.10 ภาพในบทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง	92
ภาพที่ 6.11 หน้าเปิด บทที่ 5 จดหมายจากน้ำพุถึงแม่	92
ภาพที่ 6.12 หน้าคู่จดหมายฉบับที่หนึ่งในบทที่ 5	93
ภาพที่ 6.13 หน้าคู่จดหมายฉบับที่ 2 ในบทที่ 5	93
ภาพที่ 6.14 หน้าปูภาพเต็มสองหน้าในบทที่ 5	94
ภาพที่ 6.15 หน้าคู่จดหมายฉบับที่ 9 มีการนำ element ของจดหมายมาใช้	94
ภาพที่ 6.16 ภาพหน้าคู่สุดท้ายบทที่ 5	95
ภาพที่ 6.17 หน้าเปิดบทที่ 6	95
ภาพที่ 6.18 รูปเปิดหน้าคู่บทที่ 8	96
ภาพที่ 6.19 หนังสือจริงพร้อมกล่องใส่	96
ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว	97
ภาพที่ 6.21 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว	97
ภาพที่ 6.22 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว	98
ภาพที่ 6.23 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว	98

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

วรรณกรรมเรื่องของน้ำพุ นั้นเป็นเรื่องราวที่เชื่อว่าทุกคนในสังคมไทยรู้จักเป็นอย่างดีเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับครอบครัวของ คุณสุวรรณี สุคนธา ที่ต้องสูญเสียลูกชายชื่อ น้ำพุ หรือ วงศ์เมือง นันทขว้างให้กับยาเสพติด ในวรรณกรรมได้กล่าวถึงจดหมายที่น้ำพุได้เขียนถึงแม่ในขณะที่ไปเลิกยา ณ วัด ถ้ากระบอกเป็นเวลาสิบวัน

เรื่องราวของน้ำพุ นั้นได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ. 2527 และละครโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ในปี พ.ศ. 2545 และยังมีการเขียนเป็นวรรณกรรมชื่อเรื่องพระจันทร์สีน้ำเงิน โดยคุณ สุวรรณี สุคนธา เองเป็นคนเขียน จึงเป็นที่มาของแนวคิดที่ว่าอยากจะทำหนังสือภาพประกอบที่มีทั้งความงามและยังทำให้ผู้อ่านได้เข้าถึงไปถึงความรู้สึกของตัวละครมากยิ่งขึ้น

สำหรับหนังสือ ภาพประกอบเรื่องน้ำพุ นี้ จะสร้างภาพประกอบเพื่อทำให้ผู้อ่านได้เข้าถึงไปถึงความรู้สึกของตัวละครแต่ละคน โดยการผ่านภาพที่แสดงออกทางเส้น สี และภาพประกอบแบบ surreal เพื่อที่สุดแล้ว คนที่ได้อ่านหนังสือเล่มนี้จะตั้งคำถามและย้อนกลับมาถามว่าตัวเองได้ดูแลและเอาใจใส่บุคคลที่อยู่ในครอบครัวของคุณดีแล้วหรือยัง

2.วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อนำเสนอวรรณกรรมเรื่อง เรื่องของน้ำพุ ซึ่งมีคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคม
- 2.2 เพื่อย้ำเตือนให้สังคมตระหนักถึงปัญหาของยาเสพติด
- 2.3 เพื่อนำให้เกิดความเข้าใจและเอาใจใส่กันมากขึ้นในครอบครัว
- 2.4 เพื่อให้คนอ่านได้เข้าใจความรู้สึกของตัวละครในวรรณกรรมได้มากยิ่งขึ้น

3.ขอบเขตของโครงการ

- 3.1 หนังสือภาพประกอบ ขนาด 6.5x8.5 im จำนวน 30 หน้า ไม่รวมปก

4.แนวทางบรรลุเป้าหมาย

- 4.1 ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือ เรื่องของน้ำพุ
- 4.2 ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือ พระจันทร์สีน้ำเงิน เขียนโดย สุวรรณี สุคนธา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ศึกษาจากการชมละครเรื่อง น้ำพุ

4.4 ศึกษาการระบายสีน้ำ ลงหมึกจีน การทำภาพประกอบ surreal เพื่อสื่อความหมาย

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 เพื่อให้คนรู้จักวรรณกรรมเรื่อง เรื่องของน้ำพุมากขึ้น

5.2 เพื่อเป็นเป็นอุทาหรณ์ให้แก่สังคมในการมองเห็นปัญหาของยาเสพติด

5.3 เพื่อสร้างความเข้าใจของคนในครอบครัวมากยิ่งขึ้น



บทที่ 2

เรื่องของน้ำพุ

เรื่องของน้ำพุ เป็นวรรณกรรมที่แต่งจากเรื่องจริงของสุวรรณีย์ สุคนธา ซึ่งเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่างมาก โดยเป็นเรื่องของ น้ำพุ หรือ วงศ์เมือง นันทขว้าง (13 มีนาคม 2499 - 28 พฤษภาคม 2517) ลูกชายของผู้เขียนที่ตติยาเสพติด โดยพิมพ์ขึ้นเพื่อแจกในงานศพของน้ำพุเองในหนังสือเป็นบันทึกต่างๆ ทั้งจดหมายที่น้ำพุเขียนถึงแม่ตอนไปเลิกยาที่วัดถ้ำกระบอก บันทึกจากแม่ถึงน้ำพุ จากน้องหนูถึงน้ำพุ ซึ่งหลังจากได้มีการแจกจ่ายหนังสือ เรื่องของน้ำพุ ทำให้เรื่องของน้ำพุมีชื่อเสียงและเป็นที่ ต้องการอย่างมาก จึงได้มีการจัดพิมพ์เพื่อจัดจำหน่ายอีกครั้ง ซึ่งรายได้ทั้งหมดนั้น ได้นำไปสมทบทุน น้ำพุ เพื่อให้เป็นทุนการศึกษาในโรงเรียนช่างศิลป์ ซึ่งเป็นโรงเรียนสุดท้ายที่น้ำพุได้เรียน

หนังสือเรื่องของน้ำพุทำให้เกิดการตื่นตัวถึงเรื่องปัญหาสาเหตุดิตในยุคนั้น จนสิบปีต่อมาเรื่องของน้ำพุได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ. 2527 กำกับการแสดงโดย ยุทธนา มุกดาสนิท นำแสดงโดย ภัทราวดี ศรีไตรรัตน์, อำพล ลำพูน, วรขมณ วัฒนโรดม, เรวัตติ พุทธิพันธ์ และ สุเชาว์ พงษ์วิไล ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการตอบรับจากผู้ชมและงานประกาศรางวัลต่างๆ อย่างงดงาม เช่น รางวัลตุ๊กตาทอง เป็นต้น จนเป็นภาพยนตร์อมตะอีกเรื่องของไทย และในปี พ.ศ. 2545 เรื่องของน้ำพุยังได้ถูกนำมาสร้างอีกครั้ง โดยเป็นละครโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 กำกับการแสดงโดย ศรัณยู วงษ์กระจ่าง นำแสดงโดย สินจัย เปล่งพานิช, จิรายุส วรรณะสิน, ตะวัน จารุจินดา และ เฉลิมมาลัย บุญยศักดิ์ โดยออกอากาศระหว่างวันที่ 1 เมษายน - 4 พฤษภาคม 2545

1. เนื้อเรื่อง

ในหนังสือเรื่องของน้ำพุ มีทั้งหมด 8 บท ซึ่งประกอบไปด้วย

- บทที่ 1 คำนำ
- บทที่ 2 น้ำพุถูกรัก
- บทที่ 3 อังคารเขียนให้น้ำพุ
- บทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง สุวรรณีย์ สุคนธา
- บทที่ 5 จดหมายจากน้ำพุถึงแม่
- บทที่ 6 ครอบครัวข้าพเจ้า วงศ์เมือง นันทขว้าง
- บทที่ 7 พฤติกรรมของวัยรุ่น วงศ์เมือง นันทขว้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8 จดหมายจากน้องหนูถึงน้ำพุ

บทที่ 9 ยาเสพติดในประเทศไทย

2. สุวรรณี สุคนธา มารดาของน้ำพุ



ภาพที่ 2.1 ภาพของ คุณสุวรรณี สุคนธา

สุวรรณี สุคนธา เป็นนามปากกาของ สุวรรณี สุคนธ์เที่ยงมารดาของน้ำพุ (เกิด: 1 มีนาคม 2475 พิชณุโลก; ตาย: 3 กุมภาพันธ์ 2527 กรุงเทพมหานคร รวมอายุ 51 ปี 339 วัน) นักเขียนชาวไทยที่มีชื่อเสียง

สุวรรณีเป็นบุตรของนายย่อยและนางแดงอ่อน มีพี่ชายหนึ่งคน สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จากโรงเรียนผดุงนารี-กวีพิทยา ระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัด

พิชญโลก แล้วมาต่อที่วิทยาลัยเพาะช่างสองปี และคณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยสำเร็จการศึกษาและได้รับปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต แขนงจิตรกรรม เมื่อ พ.ศ. 2494

จากนั้นจึงเริ่มเป็นครูศิลปะที่โรงเรียนศิลปศึกษา กรุงเทพมหานคร อยู่สามปี แล้วไปเป็นอาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระหว่างนั้นได้เริ่มเขียนเรื่องสั้น เรื่องแรกคือ “จดหมายถึงปุก” (พ.ศ. 2508) โดยตีพิมพ์ในสตริสาร และใช้นามปากกาว่า “สุวรรณี” ต่อมานายประมุข อุณหภูม บรมนาถการสยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ ได้ตั้งนามปากกาให้ใหม่ว่า “สุวรรณี สุคนธา” เมื่อได้ส่งเรื่องสั้นให้ตีพิมพ์ในสยามรัฐ ส่วนนวนิยายเรื่องแรกที่เขียนคือ “สายบ่หยุดเสน่ห์หาย” ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี

เมื่องานเขียนเริ่มเป็นที่นิยมสุวรรณีจึงลาออกจากราชการ และปฏิบัติงานเขียนอย่างเต็มตัว จนถึง พ.ศ. 2515 จึงเป็นบรรณาธิการนิตยสารลลนาจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต

ผลงานการเขียนของสุวรรณีมีจุดเด่นตรงการเน้นตัวละครที่สมจริง ตัวเอกของเรื่องมิใช่คนสวยวิเศษแสนดีตามแบบฉบับที่นิยมกันในสมัยนั้น แต่มีชีวิตจิตใจ อารมณ์ และกิเลสเหมือนบุคคลทั่วไปที่ผู้อ่านสามารถพบเจอได้ในชีวิตจริง กับทั้งตัวละครยังสะท้อนด้านมืดของความเป็นมนุษย์ ภาษาที่ใช้เรียบง่ายแต่งดงามและเป็นเชิงเสียดสีสังคม ทำให้งานเขียนของสุวรรณีมีสีสันและได้รับความนิยมอย่างยิ่ง

ผลงานที่ได้รับรางวัลวรรณกรรม เช่น เขาชื่อกานต์ ได้รับรางวัล ส.ป.อ.ใน พ.ศ. 2513, ด้วยปีกของรัก ได้รับรางวัลชมเชยสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ พ.ศ. 2516, พระจันทร์สีน้ำเงิน ได้รางวัลยอดเยี่ยมจากสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ พ.ศ. 2519 และ สร้อยแสงแดง ได้รางวัลหนังสือเยาวชนระดับชมเชยจากสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ พ.ศ. 2524 เป็นต้น นอกจากนี้ ผลงานของสุวรรณีตลอดจนเรื่องราวชีวิตของสุวรรณีเองยังได้รับการนำไปจัดทำเป็นละครโทรทัศน์และภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น พระจันทร์สีน้ำเงิน(โดยใช้ชื่อเรื่อง น้ำพุ) เขาชื่อกานต์ คนเรึงเมือง ฯลฯ ด้านครอบครัว สุวรรณีสมรสกับ ทวี นันทขว้าง มีบุตรสี่คน ต่อมาหย่าขาดจากสามีแล้วมาร่วมชีวิตกับนาย ศิริสวัสดิ์ พันธุมสุด

สุวรรณี สุคนธ์เที่ยง เสียชีวิตขณะไปจ่ายตลาด แล้วถูกวัยรุ่นทำร้ายถึงแก่ความตาย เพื่อชิงรถยนต์นำไปหาซื้อขายเสพติด เมื่อวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2527

3. วงศ์เมือง นันทขว้าง น้ำพุ



ภาพ 2.2 นายวงศ์เมือง นันทขว้าง หรือน้ำพุ

วงศ์เมือง นันทขว้าง หรือน้ำพุ (13 มีนาคม 2499 - 28 พฤษภาคม 2517) เป็นบุตรชายคนเดียวของ สุวรรณีย์ สุขคนธา นักประพันธ์นิยายชื่อดัง กับ นายทวี นันทขว้าง ศิลปินแห่งชาติ น้ำพุเกิดในครอบครัวที่แตกแยกเนื่องจากพ่อได้พาภรรยาใหม่เข้ามาอยู่ในบ้านทำให้น้ำพุเป็นเด็กมีปัญหาและหันไปพึ่งยาเสพติดต่างๆเพื่อหาทางออก ก่อนที่น้ำพุจะจบชั้นมัธยมจากโรงเรียนศรีวิกรม์ น้ำพุติดกัญชาหนักจนสุดท้ายได้ขอแม่ไปเลิกยาที่วัดถ้ำกระบอกเป็นเวลาสิบวัน หลังจากกลับมาจากเลิกยาที่วัดถ้ำกระบอก น้ำพุก็ตั้งใจเรียนขึ้นและได้เข้าศึกษาต่อทางด้านศิลปะที่ตนเองรักที่โรงเรียนเพราะช่าง

สุดท้ายน้ำพุก็หันกลับมาใช้ยาอีกครั้งจนทำให้น้ำพุเสียชีวิตจากการเสพยาเฮโรอีนเกินขนาด จากการวินิจฉัยของหมอว่าหัวใจวายเฉียบพลัน เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2517 เรื่องราวของน้ำพุเป็นอุทธาหรณ์ ของการเลี้ยงบุตร และ อันตรายของยาเสพติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ทวี นันทขว้าง บิดาของน้ำพุ



ภาพที่ 2.3 นายทวี นันทขว้าง

นายทวี นันทขว้าง บิดาของน้ำพุเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ เกิดเมื่อวันที่ ๒๖ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๔๖๘ ที่อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน ท่านได้เสียชีวิตลงเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๓๔ รวมอายุได้ 66 ปี

นายทวีเป็นศิลปินอาวุโสคนสำคัญทางด้านจิตรกรรมซึ่งคนในวงการศิลปะยอมรับนับถือโดยทั่วไป เนื่องจากท่านได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไว้เป็นจำนวนมาก เคยได้รับรางวัลเกียรตินิยมเหรียญทองหลายครั้ง รางวัลสูงสุดอันดับหนึ่งของท่านคือ ศิลปินชั้นเยี่ยมจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาตินอกจากนี้ ท่านยังเป็นผู้หนึ่งที่บุกเบิกงานจิตรกรรมที่มีอิทธิพลแก่ยุวศิลปินอีกหลายคน

ด้านวิชาการ นายทวีเป็นอาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศิลปากร จนกระทั่งเกษียณอายุราชการ ทั้งนี้ ผลงานทางศิลปะของได้พัฒนาและคลี่คลายอยู่ตลอดเวลา สิ่งที่ถือเป็น คุณลักษณะพิเศษ ในงานของนายทวี คือการผสมผสานระหว่างแบบเหมือนจริง กับแบบเหนือจริงตามแบบของตนเองอย่างอิสระผลงานของนายทวีจึงไม่ฝืดเคือง ทั่วไปอย่างเรียบ ๆ ประณีต ลึกซึ้ง มีสมาธิ วุฒิภาวะ และความมั่นใจ

นายทวี นันทขว้าง เริ่มเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ระหว่าง พ.ศ. ๒๔๗๖ - ๒๔๘๐ จนสำเร็จชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จากนั้นในระหว่าง พ.ศ. ๒๔๘๐ - ๒๔๘๖ เรียนที่โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน ๖ ปี โดยสำเร็จชั้นมัธยมศึกษา

ในปี พ.ศ. ๒๔๘๘ - ๒๔๙๑ ศึกษาต่อที่ Academy of Fine Arts of Rome และสำเร็จการศึกษาชั้น DIPLOMA เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MA ACADEMIA DI BELLE ART DI ROMA

นายทวี นันทขว้าง เริ่มงานโดยเป็นครูชั้นตรีสอนที่โรงเรียนเพาะช่างในช่วงปี พ.ศ .๒๔๙๒ – ๒๔๙๖ ในพ.ศ. ๒๔๙๗ ประจำแผนกเผยแพร่และประกวด กองส่งเสริมและเผยแพร่กรมการข้าว พ.ศ. ๒๔๙๘ ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัยศิลปากรให้เป็นผู้ถวายคำแนะนำด้านศิลปกรรมแก่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลปัจจุบัน

พ.ศ.๒๕๐๕ ได้สอนที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ในคณะจิตรกรรมประติมากรรมตำแหน่ง อาจารย์ และได้เลื่อนเป็นอาจารย์เอกใน พ.ศ.๒๕๑๗ ได้ลาออกไปประกอบอาชีพส่วนตัวในระยะหนึ่งและได้กลับเข้ารับราชการที่มหาวิทยาลัยศิลปากรอีก ในตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ต่อมา

พ.ศ.๒๕๒๓ ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระดับ ๗ ภาควิชาประยุกต์ศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.๒๕๒๘ ท่านได้เกษียณอายุราชการแล้วประกอบอาชีพเป็นศิลปินอิสระนับแต่นั้นเป็นต้นมาจนกระทั่งเสียชีวิต



5. ศิริสวัสดิ์ พันธุมสุด น้ำแพ้ว



ภาพที่ 2.4 ศิริสวัสดิ์ พันธุมสุด หรือ น้ำแพ้ว

หลังจากที่สุวรรณิ ได้แยกทางกับ ทวี นันทขว้างก็ได้มาใช้ชีวิตร่วมกับ ศิริสวัสดิ์ พันธุมสุด หรือน้ำแพ้ว น้ำแพ้วได้ย้ายเข้ามาอยู่กับครอบครัวของสุวรรณิซึ่งประกอบไปด้วยลูกสาว 3 คนและลูกชาย 1 คน ซึ่งก็คือน้ำพุ การย้ายเข้ามาของน้ำแพ้วนั้นดูเหมือนจะทำให้น้ำพุรู้สึกว่าคุณถูกแย่งความรักและหันไปติดตาเสพติดอย่างหนัก ต่อมาสุวรรณิกับน้ำแพ้วได้ร่วมกันตั้ง นิติยาสารชื่อดังในสมัยก่อนอย่าง “ลลนา” โดยรับหน้าที่เป็น บรรณาธิการฝ่ายศิลป์ นักวาดภาพประกอบ

น้ำแพ้วได้เสียชีวิตลง ในที่ 3 มีนาคม พ.ศ.2558 ด้วยโรคมะเร็ง ซึ่งเป็นวันเดียวกับวันเปิด นิทรรศการครั้งแรกและครั้งเดียวในชีวิตของเขา ชื่อว่า จดหมายจากโรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เมนาท นันทขว้าง ฟีกบ

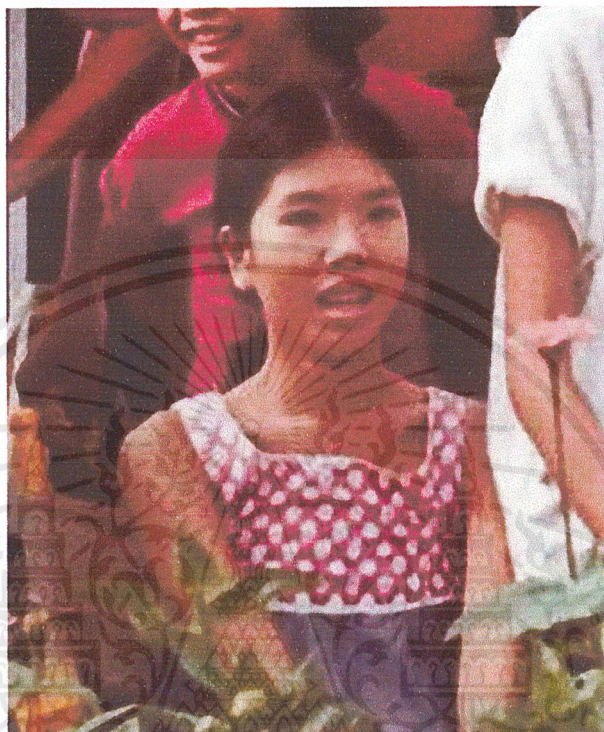


ภาพที่ 2.5 เมนาท นันทขว้าง หรือฟีกบ

ฟีกบเป็นพี่คนโตสุดในครอบครัว เดิมชื่อ ดวงตา นันทขว้าง ตอนเด็กๆฟีกบถูกส่งให้ไปอยู่กับยายที่เชียงใหม่ หลังจากที่คุณสุวรรณีหาบ้านได้แล้ว ทุกคนในครอบครัวก็ได้กลับมาอยู่ด้วยกันที่กรุงเทพฯอีกครั้ง ฟีกบจบการศึกษาจากเพาะช่าง ก่อนจะเข้าศึกษาต่อที่คณะมัณฑนศิลป์ศิลปากร ปัจจุบัน ฟีกบเป็นเจ้าของเสื้อผ้าแบรนด์ไทยระดับตำนาน “soda”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. เลื่อมประภัสสร นันทขว้าง หนูแดง



ภาพที่ 2.6 เลื่อมประภัสสร นันทขว้าง หรือหนูแดง

หนูแดงเป็นน้องของน้ำพุ เป็นบุตรคนที่สามในครอบครัว เป็นน้องที่น้ำพุรักและหวงมาก จนน้ำพุเคยเขียนไว้ในบันทึกว่า “ข้าพเจ้าเคยสังเกตเวลาแกนั่งคุยกับเพื่อนๆ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกว้าแวงเป็นราชินีที่กำลังรำเริงอยู่ท่ามกลางบ่าวไพร่ ข้าพเจ้ารู้สึกอย่างนั้นจริงๆ ใครจะคิดว่าข้าพเจ้าเพื่อน้องก็ตาม ข้าพเจ้าไม่สนใจ เพราะข้าพเจ้ารู้สึกอย่างนั้น”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. เบญญา นันทขว้าง น้องหนู



ภาพที่ 2.7 เบญญา นันทขว้าง หรือน้องหนู

น้องหนูเป็นน้องคนสุดท้องในครอบครัว น้องหนูเป็นน้องที่น้ำพุรักมาก ตอนเด็กๆน้ำพุจะเป็นคนคอยตรวจและให้คะแนนภาพวาดน้องหนูตลอด จนตอนที่น้ำพุจากไป เธอยังได้เขียนจดหมายถึงน้ำพุ และได้นำไปตีพิมพ์ในหนังสือเรื่องของน้ำพุ อีกด้วยปัจจุบันเป็นเจ้าของร้านอาหาร ไวท์ คาเฟ่และยังออกหนังสือ cook book เล่มแรกชื่อว่า mood

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ



ภาพที่ 2.8 ปก DVD ภาพยนตร์ เรื่องของน้ำพุ

น้ำพุ เป็นภาพยนตร์ไทย ที่ออกฉายเมื่อปี พ.ศ. 2527 สร้างโดย ไพโรสตาร์ โปรดักชั่น กำกับการแสดงโดย ยุทธนา มุกดาสนิท สร้างจากเนื้อเรื่องมาจากหนังสือ เรื่องของน้ำพุ ของ สุวรรณี สุคนธา ซึ่งเป็นเรื่องราวชีวิตจริงของ วงศ์เมือง นันทขว้าง เป็นบุตรชายคนเดียวของ สุวรรณี สุคนธา ที่ติดยาเสพติด เป็นอุทธรณ์ ของการเลี้ยงบุตร และ อันตรายของยาเสพติด เป็นเรื่องราวของน้ำพุเป็นเด็กที่เติบโตมาในครอบครัวที่มีปัญหาและเขาก็ได้ค้นหาสิ่งใหม่ๆให้ชีวิตของเค้าทั้งดีและไม่ดี แต่น้ำพุ ก็เลือกทางผิด แม่ของน้ำพุรู้ก็สายไปเสียแล้ว น้ำพุได้ติดยาอย่างหนักและในที่สุดยาเสพติดได้เอาชีวิตน้ำพุไป ออกเข้าฉายเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2527 ที่โรงภาพยนตร์เอเธนส์ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการตอบรับจากผู้ชมและงานประกาศรางวัลต่างๆ อย่างงดงาม เช่น รางวัลตุ๊กตาทอง เป็นต้น จนเป็นภาพยนตร์อมตะอีกเรื่องของไทย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องย่อ

ในปี พ.ศ. 2517 แม่ (ภัทราวดี ศรีไตรรัตน์ เบรติ), น้าริน (เรวัตติ พุทธิพันธ์) และลูกๆช่วยกันพึ่ง ประตุเข้าไปในห้องของน้ำพุ (อำพล ลำพูน) ซึ่งอยู่ในสภาพตาเหลือก ไม่มีสัญญาณใดๆที่บ่งบอกถึงการมีชีวิต และหอบหิวกันขึ้นรถเพื่อนำตัวไปโรงพยาบาลในสภาพพุลัทธิ

หมอกับพยาบาลกำลังยื้อยุดชีวิตของน้ำพุกับความตาย หวังคำนึงของแม่คิดถึงความเป็นมาเกี่ยวกับเด็กหนุ่มผู้วายชนม์ที่ต้องบอกว่ามันเริ่มต้นด้วยความโชคร้ายทีเดียว ตั้งแต่การเป็น ‘ไอ้เด็กเกิดวันที่สิบสาม ไอ้ตัวซวย’ ตามคำบริภาษของผู้เป็นพ่อ (สุเชาว์ พงษ์วิไล) ในห้วงยามที่ฝ่ายหลังเดือดดาล ตามมาด้วยการเป็นลูกผู้ชายเพียงคนเดียว และไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นตุ๊กตากับพี่ๆน้องๆต่างเพศกัน บ้านของเขาต้องกลายเป็นสมรภูมิรบระหว่างพ่อแม่ที่ทะเลาะเบาะแว้งและถึงขั้นลงไม้ลงมือต่อหน้าต่อตาน้ำพุเป็นประจำ แต่บางทีสิ่งที่อาจเรียกได้ว่าเป็นตราบาปที่ฝังแน่นในจิตใจของน้ำพุก็คือการที่เขาถูกผู้เป็นพ่อทำให้รู้สึกว่าเป็นต้นเหตุให้แม่ตัดสินใจหอบลูกๆทั้งหมดออกจากบ้านไป ทั้งๆที่ในความเป็นจริงแล้ว พ่อของน้ำพุใช้มีดตัดสายป่านจนขาด อันเป็นเหตุให้เด็กน้อยไปฟ้องแม่ด้วยน้ำตานองหน้า และแม่สั่งให้ลูกๆทุกคนเก็บข้าวของออกจากบ้าน และ “เราจะไม่กลับมาเหยียบบ้านนี้อีก” เป็นเพียงแค่ว่าเส้นสุดท้ายของความขัดแย้งระหว่างคนเป็นพ่อแม่เท่านั้นเอง

ต่อมา น้ำพุกับเพื่อนที่ชื่ออ๊อด (กฤษณะ จำปา) ซึ่งยังเป็นนักเรียนมัธยม กำลังชักชวนกันหนีโรงเรียนและเพิ่งจะรอดพ้นจากการถูกสารวัตรนักเรียนจับกุม น้ำพุยังนับว่าดีกว่าของอ๊อดที่พ่อแม่ไม่เพียงแยกทางกัน หากตัวเขายังถูกส่งไปอยู่กับลุง ขณะที่น้ำพุยังได้อยู่กับแม่ของตัวเอง การอยู่ตามลำพังกับแม่ของน้ำพุ ขณะที่พี่น้องคนอื่นถูกส่งไปอยู่กับญาติ แม่ของน้ำพุซึ่งก็ไม่ได้แตกต่างไปจากชนชั้นกลางในเมืองหลวงต่างๆไปที่ต้องดิ้นรนกระเสือกกระสนภายใต้ระบบเศรษฐกิจที่บีบรัดตัว เพราะตระหนักว่าการมีมือเท้าและไม่ทำอะไร รังแต่จะนำไปสู่ความล้มเหลว, ถดถอยและความยากจน ต้องทำงานหาหมรุ่งหามค่ำ และกลับบ้านดึกๆตื่นๆตลอดเวลา นั้นยังไม่ต้องเอ่ยถึงการที่แม่ไม่อาจตัดตัวเองขาดจากสังคม และมีเรื่องให้ต้องสังสรรค์กับเพื่อนฝูงเป็นประจำ หรือกระทั่งมีแฟนใหม่ ซึ่งมองในมุมมองของคนที่ต้องแบกภาระอะไรไว้มากมาย มันเป็นการแสวงหาการลอบประโลมมากกว่าความพุ่มพวย

น้ำพุกลับบ้านซึ่งเป็นเพียงห้องพักเล็กๆ ที่ขอแบ่งเช่าบนตึกแถวเพื่อมาอยู่กับตัวเองจึงดูเหมือนจะเป็นสภาวะการณ์อันเป็นปกติธรรมดา ที่แม่ของน้ำพุต้องเดินทางไปเมืองนอก 2-3 เดือน และหนุ่มน้อยถูกส่งไปอยู่กับลุงและป้า ชีวิตน้ำพุก็ค่อยๆโน้มเอียงไปในทางเพื่อนๆ ซึ่งมี ‘หน้าตาแปลกๆ’ โผล่เข้ามา หนึ่งในนั้นก็ชื่อใหม่ (ปิติ จตุรภัทร์) ผู้ซึ่งก็เหมือนกับอ๊อดและน้ำพุตรงที่พ่อแม่แยกทางกัน แต่ที่หนุ่มน้อยคนนี้พกติดตัวมามากกว่าใครๆก็คือ ความโกรธเกลียดและคับแค้นพวกผู้ใหญ่ทุกคน น้ำพุไม่เคยมีความสุขกับบ้านหรือครอบครัวเลย เพราะหลังจากที่แม่สามารถเก็บหอมรอมริบ จนกระทั่งสามารถดาวน์บ้านเป็นของตัวเอง และลูกๆทุกคนได้กลับมาอยู่ร่วมกันอย่างพร้อมหน้าพร้อมตา มันก็นับเป็น ‘วันขึ้นคืนสุข’ สำหรับน้ำพุอย่างแท้จริง ระหว่างเขากับพี่น้อง (นิศา มุจลินทร์กุล) และหนูแดง (กนกวรรณ บุรานนท์) มักจะมีเรื่องให้ระหองระแหงใจเป็นประจำ แต่ก็ไม่ใช่เรื่องใหญ่โต

ทุกคนได้กลับมาเป็นครอบครัว ต่อมา น้าริน เพื่อนสนิทรุ่นน้องของแม่ ขออาศัยอยู่ด้วยและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลายเป็นเรื่องช่วยไม่ได้ที่น้ำพุจะรู้สึกว่าการเป็นเสมือนส่วนเกินหรือกระทั่งภัยคุกคามต่อความมั่นคงในครอบครัว ต่อมา น้ำพุซึ่งอยู่ในห้องนอนของตัวเอง แอบสูบกัญชาและผล็อยหลับไปพร้อมกับฝันว่าตัวเขากำลังเล่นว้าวกับผู้เป็นแม่อีกครั้งตามลำพังสองคน ก่อนที่มันจะสิ้นสุดลงด้วยภาพของน้ำพุ นอนตระกองกอดแม่ของตัวเองและหลับไป

น้ำพุพยายามประท้วงการมาของน้ำรินโดยแสวงหาแนวร่วมจากศัตรูเก่าของตัวเอง นั่นก็คือ การนำเรื่องที่เกิดขึ้นไปฟ้องพ่อ คงจะด้วยหวังว่า บางที พ่ออาจจะช่วยจัดการอะไรได้ แต่มันก็การดิ้นรนที่สูญเปล่าและไม่เกิดดอกผลแต่อย่างใด เพราะพ่อของน้ำพุได้แต่หมกมุ่นอยู่กับการเขียนรูปและไม่แสดงให้เห็นถึงความยี่หระต่อสิ่งที่เกิดขึ้นภายนอก

น้ำพุอับจนหนทางและต้องเอ่ยปากสารภาพกับแม่อย่างไม่ปิดบังว่าเขาติดยา ในบรรดาความรู้สึกอันหลากหลายที่ประดังประเดเข้ามาพร้อมๆกัน ทั้งตกตะลึงและไม่อยากจะเชื่อในสิ่งที่ตัวเองได้ยิน มีอยู่แวบหนึ่งซึ่งผู้ชมสามารถสัมผัสได้ก็คือความรู้สึกน้อยใจของแม่ที่ลูกชายไม่นึกถึงเธอ จึงเดินทางไปวัด ถ้ากระบอกกับเพื่อนเพื่อเลิกยา แต่เมื่อเขากลับมาบ้านอีกครั้ง เขากลับไม่ได้รับการต้อนรับอย่างดีเท่าที่เขาคาดหวัง จึงเกิดความรู้สึกน้อยใจตามประสาวัยรุ่น จึงฉีดยาโรอินเกินขนาดจนถึงขั้นเสียชีวิต

รายชื่อนักแสดงนำ

ภัทรราวี มีชูธน แสดงเป็น สุวรรณิ์ สุนคนธา
 อำพล ลำพูน แสดงเป็น วงศ์เมือง นันทขว้าง (น้ำพุ)
 เรวัต พุทธินันทน์ แสดงเป็น น้ำริน
 วรรณภรณ์ วัฒนโรตม แสดงเป็น แก้ว
 สุขะวีย์ พงษ์วิไล แสดงเป็น ทวี นันทขว้าง (พ่อน้ำพุ)
 อำนวย ศิริจันทร์ แสดงเป็น อาจารย์ใหญ่
 กนกวรรณ บุรานนท์ แสดงเป็น หนูแดง
 สุริวิภา กุลตังวัฒนา แสดงเป็น อ้วน
 ปิติ จตุรภัทร์ แสดงเป็น ใหม่

รางวัล

รางวัลตุ๊กตาทอง สาขาดารานำชายยอดเยี่ยม
 รางวัลตุ๊กตาทอง สาขาบทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม
 รางวัลดารานำชายดีเด่น งานมหกรรมภาพยนตร์เอเชียแปซิฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ละครทางโทรทัศน์



ภาพที่ 2.9 ละครโทรทัศน์เรื่องของน้ำพุ ฉายทางช่อง 7

ในปี พ.ศ. 2545 สร้างเป็นละครโทรทัศน์ทาง สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 กำกับการแสดง โดย ศรีณยู วงษ์กระจ่าง นำแสดงโดย สินจัย เปล่งพานิช, จิรายุส วรรธนะสิน, ตะวัน จารุจินดา และ เฌอมาลย์ บุญยศักดิ์ โดยออกอากาศระหว่างวันที่ 1 เมษายน - 4 พฤษภาคม 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

เทคนิคการออกแบบ

3.1 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์เบื้องต้น

สิ่งพิมพ์ที่พบเห็นโดยทั่วไปประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญหลายอย่าง ได้แก่ ตัวอักษรหรือข้อความภาพประกอบ เนื้อที่ว่าง และส่วนประกอบอื่น การออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆดังกล่าวเข้าด้วยกันโดยใช้หลักการดังนี้

ทิศทางและการเคลื่อนไหว (Direction & Movement)

เมื่อผู้รับสารมองดูสิ่งพิมพ์การรับรู้เกิดขึ้นเป็นลำดับตามการมองเห็น กล่าวคือเกิดขึ้นตามการกวาดสายตาจาก องค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกองค์ประกอบหนึ่ง จึงมีความจำเป็นอย่างหนึ่งที่จะต้องมีการดำเนินการวางแผนกำหนดและชักจูงสายตาของผู้รับสารให้เคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ถูกต้องตามลำดับขององค์ประกอบที่ต้องการให้รับรู้ก่อนหลัง โดยทั่วไปหากไม่มีการสร้างจุดเด่นขึ้นมา สายตาของผู้รับสารจะมองดูหน้ากระดาษที่เป็นสื่อพิมพ์ในทิศทางของตัวอักษรซีในภาษาอังกฤษ คือ จะเริ่มมองที่มุมบนด้านขวา แล้วไล่ลงมายังมุมล่างด้านซ้าย ไปจบที่มุมล่างด้านขวาตามลำดับ การจัดองค์ประกอบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการมองเห็นเป็นส่วนช่วยให้เกิดการรับรู้ตามลำดับที่ต้องการ

เอกภาพและความกลมกลืน (Unity & Harmony)

เอกภาพคือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันซึ่งในการจัดทำ เลย์เอาต์หมายถึง การนำ องค์ประกอบที่แตกต่างกันมาวางไว้ในพื้นที่หน้ากระดาษเดียวกันได้อย่างกลมกลืน ทำ หน้าที่สอดคล้องและส่งเสริมกันและกันในการสื่อสารความคิดรวบยอดและบุคลิกภาพของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ การสร้างเอกภาพนี้สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเลือกใช้แบบตัวอักษรเดียวกัน การเลือกใช้ภาพขาวดำ ทั้งหมดเป็นต้น การสร้างความต่อเนื่องกันให้องค์ประกอบ เช่น การจัดให้พาดหัววางทับลงบนภาพ การใช้ตัวอักษรที่เป็นข้อความ ล้อตามทรวงทรงของภาพ เป็นต้น การเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมดซึ่งจะทำให้พื้นที่ว่างนั้นทำหน้าที่เหมือนกรอบสีขาวล้อมรอบองค์ประกอบทั้งหมดไว้ภายใน ช่วยให้องค์ประกอบทั้งหมดดูเหมือนว่าอยู่กันอย่างเป็นกลุ่มเป็นก้อน

ความสมดุล (Balance)

หลักการเรื่องความสมดุลนี้เป็นการตอบสนองธรรมชาติของผู้รับสารในเรื่องของแรงโน้มถ่วงโดยการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษจะต้องไม่ขัดกับความรู้สึกนี้ คือจะต้องไม่ดูเอนเอียงหรือหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง โดยไม่มีองค์ประกอบมาถ่วงในอีกด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวา ของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะเหมือนกันทั้งสองข้าง ซึ่งองค์ประกอบที่เหมือนกันในแต่ละด้านนี้จะถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความรู้สึกสมดุล

2. สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แม้องค์ประกอบจะไม่เหมือนกันในแต่ละด้าน แต่ก็ถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความสมดุล

3. สมดุลแบบรัศมี (Radial Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบ โดยให้องค์ประกอบแผ่ไปทุกทิศทางจากจุดศูนย์กลาง

สัดส่วน (Proportion)

การกำหนดสัดส่วนนี้เป็นการกำหนดความสัมพันธ์ในเรื่องของขนาดซึ่งมีความสำคัญ โดยเฉพาะในหน้ากระดาษของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องการให้มีจุดเด่น เช่น หน้าปกหนังสือ เป็นต้นเพราะองค์ประกอบที่มีสัดส่วนแตกต่างกันจะดึงดูดสายตาได้ดีกว่าการใช้องค์ประกอบทั้งหมดในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ในการกำหนดสัดส่วนจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษไปพร้อม ๆ กันว่าควรเพิ่มหรือลดองค์ประกอบใด ไม่ใช่ค่อย ๆ ทำ ไปทีละองค์ประกอบ

ความแตกต่าง (Contrast)

เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด โดยการเน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมา ด้วยการเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น ๆ โดยรอบ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมององค์ประกอบที่ใหญ่กว่าก่อน ความแตกต่างโดยขนาดเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด ความแตกต่างโดยรูปร่าง เป็นวิธีที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมา ด้วยการใช้รูปร่างที่แตกต่างออกไปจากองค์ประกอบอื่นในหน้ากระดาษ เช่น การได้คัทภาพคนตามรูปร่างของร่างกายแล้วนำไปวางในหน้ากระดาษที่มีภาพแทรกเล็กๆ ที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม เป็นต้น ความแตกต่างโดยความเข้ม เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมา ด้วยการเพิ่มหรือลดความเข้ม หรือน้ำหนักขององค์ประกอบนั้นให้เข้ม หรืออ่อนกว่าองค์ประกอบอื่นที่อยู่ร่วมกัน

ในหน้ากระดาษ เช่น การใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวหนาในย่อหน้าที่ต้องการเน้นเพียงย่อหน้าเดียวในหน้ากระดาษ เป็นต้น ความแตกต่างโดยทิศทางทิศทางเป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการวางองค์ประกอบที่ต้องการจะเน้นนั้น ให้อยู่ในทิศทางที่แตกต่างจากองค์ประกอบอื่นที่อยู่ร่วมกันในหน้ากระดาษ เช่น การวางภาพเอียง 45 องศา ในหน้ากระดาษที่เต็มไปด้วยตัวอักษรที่เรียงเป็นแนวนอน เป็นต้น

จังหวะลีลาและการซ้ำ (Rhythm & Repetition)

การจัดวางองค์ประกอบหลาย ๆ ชิ้นโดยกำหนดตำแหน่งให้เกิดมีช่องว่างเป็นช่วง ๆ ตอน ๆ อย่างมีการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วางแผนล่วงหน้า จะทำให้เกิดจังหวะและลีลาขึ้นและหากว่าองค์ประกอบหลายๆ ขึ้นนั้นมีลักษณะซ้ำกัน หรือใกล้เคียงกันก็จะยิ่งเป็นการเน้นให้เกิดจังหวะและลีลาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ลักษณะตรงกันข้ามกับแบบแรก จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ตื่นเต้นดูเคลื่อนไหวและมีพลัง

3.2 กระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์

ในบทความนี้มาพูดถึงในเรื่องการลดค่าใช้จ่ายที่เกินจำเป็น ความจริงแล้วความได้เปรียบของการผลิตงานประเภทสิ่งพิมพ์ให้ประหยัด การลดต้นทุนการผลิตในงานพิมพ์ ไม่ใช่เพียงอยู่ในขั้นตอนของโรงพิมพ์เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ในทุกขั้นตอนการผลิต เพราะสิ่งสำคัญก็คือการวางแผนการผลิตตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงกระบวนการสุดท้าย อย่างเช่น

- การกำหนดขนาดและรูปแบบของหนังสือ เพื่อไม่ต้องเสียเศษกระดาษในการพิมพ์
- การกำหนดจำนวนสีพิมพ์ เช่น จะพิมพ์ 1 สี และ 2 สี จำนวนกี่หน้า หรือต้องการพิมพ์ 4 สี จำนวนกี่หน้า
- การกำหนดขนาดตัวหนังสือให้เหมาะสม เพราะหากตัวหนังสือมีขนาดใหญ่จนเกินไปก็จะทำให้จำนวนหน้าเพิ่มมากขึ้น
- การกำหนดเผื่อขอบกระดาษ (Margins) ต้องเผื่อขอบกระดาษอย่างเหมาะสมไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไปเพราะการเข้าเล่มก็จะทำ งานได้ง่าย หากตัวหนังสืออยู่ชิดขอบจนเกินไปอาจจะมีผลตอนเจียนแล้วตัวหนังสือหาย หรือเมื่อเข้าเล่มแล้ว ตัวหนังสือเข้าไปในสันมากจนไม่สามารถเปิดอ่านได้ เมื่อรับไฟล์งานจากเจ้าของงานเพื่อทำการแยกสีทำ เพลท ถ้าเป็นหนังสือนอกจากการแยกสีแล้วจะต้องวางเลย์หน้าหนังสือตามดัมมี่เลย์ของเจ้าของงาน หลายท่านอาจจะไม่เข้าใจว่า ดัมมี่เลย์ คืออะไร?อธิบายให้เข้าใจง่ายๆ ก็คือการวางหน้าหนังสือในขั้นตอนพิมพ์เพื่อให้การจัดเข้าเล่มเรียงหน้าได้อย่างถูกต้องการทำ ดัมมี่เลย์จะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างมาก เพราะหากมีการผิดพลาดหรือการใส่เลขหน้าสลับกันก็จะมีผลในการเข้าเล่มทันที ซึ่งหากเป็นงานที่พิมพ์ไปแล้วก็จะเกิดความเสียหายกับโรงพิมพ์และเจ้าของงานเป็นอย่างมาก ดังนั้นบุคลากรในส่วนตรงนี้ก็มีความสำคัญ ในบางโรงพิมพ์เจ้าหน้าที่ก็จะระบุดัมมี่เลย์มาให้เลย แต่บางครั้งโรงพิมพ์ก็มอบหมายหน้าที่นี้ให้กับร้านแยกสีทำ เพลท แต่ถึงอย่างไรในขั้นตอนก่อนพิมพ์ก็จะต้อง มีการรีเช็คกันอีกครั้งหนึ่ง เพื่อลดความเสียหาย ในส่วนของการแยกสีนั้น หลายท่านก็คงคิดว่าในระบบของคอมพิวเตอร์นั้นก็มีแยกสีให้อยู่แล้วทำไมจะต้องมีบุคลากรที่ชำนาญให้ยุ่งยาก ในส่วนตรงนี้ก็ขออธิบายไว้ตรงนี้ว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นก็มีส่วนช่วยในการแยกสีได้ระดับหนึ่ง แต่บุคลากรที่มีความชำนาญนั้นจะคอยตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง เพราะในระบบการพิมพ์นั้นโปรแกรมบางอย่างไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่า งานที่พิมพ์ออกมาจะเป็นอย่างไรหรือมีความถูกต้องเพียงใด อย่างเช่น สีพิเศษหรือตัวหนังสือสีดำต้องพิมพ์ทับ หรือพื้นสีดำ หากจะให้งานออกมาดูดำสนิทจะต้องมีสีฟารองไว้ 40-50%

บางจุดหากเห็นว่างานที่จะพิมพ์ออกมาจะมีความเหลื่อมล้ำของสีในส่วนตรงนี้ทางเจ้าหน้าที่แยกสีก็จะ

แก้ไขให้เลย ซึ่งรายละเอียดปลีกย่อยเล็กๆเหล่านี้มีผลต่องานพิมพ์ทั้งสิ้น เมื่อรับไฟล์งานจากทางเจ้าของงานแล้ว ในขั้นตอนนี้จะทำการแยกสีแล้วเลยเป็นกรอบเพื่อทำ เพลทแต่ก่อนทำ เพลทจริงนั้นต้องมีการปริ้นท์ให้ทางลูกค้าตรวจสอบก่อนพิมพ์ ซึ่งอาจจะเป็นการพิมพ์ในระบบดิจิทัลได้ เมื่อปริ้นท์ดิจิทัลให้ลูกค้าตรวจสอบแล้วหากมีการแก้ไขก็ต้องปริ้นท์หน้าที่แก้ไขเหล่านั้นให้ทางลูกค้าตรวจสอบและมีการเซ็นอนุมัติก่อนทำ เพลท เมื่อผ่านการตรวจปรู๊ฟเรียบร้อยแล้ว ทางเจ้าหน้าที่ก็จะทำ การออกเพลทเพื่อส่งให้ทางแผนกการพิมพ์ต่อไป บางกรณีที่เป็นงานหนังสือที่ค่อนข้างเน้นความถูกต้องและสวยงามโดยเฉพาะในส่วนของสีสันซึ่งระบบดิจิทัลนั้น สีสันอาจจะไม่ตรงกับงานพิมพ์จริงร้อยเปอร์เซ็นต์ดังนั้นเพื่อให้แน่ใจว่างานที่พิมพ์ออกมานั้น สีสันจะมีความถูกต้องดังที่ต้องการ จะต้องทำ การจำ ลองงานพิมพ์ โดยการนำเพลทนั้นไปปรู๊ฟแทนจริงก่อน ซึ่งการปรู๊ฟแทนนี้ก็เปรียบเสมือนการจำ ลองงานพิมพ์จริงเลยทีเดียว แต่ในการปรู๊ฟแทนจริงก็จะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นมาอีกนิดหน่อย แต่หนังสือบางเล่มลูกค้าก็ยอมจ่าย เพราะหมายถึงว่าเป็นขั้นตอนที่จะตรวจสอบความถูกต้องก่อนพิมพ์จริงได้เกือบ 100% การปรู๊ฟแทนนี้ โดยส่วนมากก็จะมีร้านให้บริการอยู่ไม่น้อยซึ่งส่วนใหญ่ก็ทำ งานได้รวดเร็ว งานหนังสือส่วนใหญ่ก็ใช้เวลาการทำ ปรู๊ฟแทนแค่วันเดียวลูกค้าก็ได้ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเรื่องสีสันนั้นในระบบนี้จะมีความถูกต้องใกล้เคียงกับงานพิมพ์มากที่สุด ซึ่งลูกค้ามั่นใจได้ว่างานพิมพ์จริงที่ออกมานั้นจะตรงตามที่ต้องการอย่างแน่นอน

3.3 ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์

ความละเอียดของ file ภาพ (File Resolution) ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ก่อนทำการพิมพ์งาน ความละเอียดของ file ภาพ (File Resolution) ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ มีหน่วยวัดเป็น dots per inch(DPI) หรือ pixels per inch (PPI) คือความหนาแน่นของเม็ดสีต่อความยาว 1 นิ้ว ในแนวตั้ง/แนวนอน ความหนาแน่น (DPI) ยิ่งมาก ความละเอียดและความคมชัดของภาพจะยิ่งสูงขึ้น ความละเอียดของภาพที่แสดงบนจอ Monitor จะอยู่ที่ 72 DPI ก็เพียงพอ แต่สำหรับงานพิมพ์ในระบบออฟเซ็ทแล้ว การออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องใช้ความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 DPI ภาพพิมพ์ที่ได้จึงจะมีความคมชัดและให้รายละเอียดที่ดี และถ้าสามารถกำหนดให้การออกแบบสิ่งพิมพ์ละเอียดยิ่งขึ้น ก็จะทำให้ภาพพิมพ์ออกมามีคุณภาพดียิ่งขึ้น อนึ่งหากในช่วงการจัดทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ File ภาพ มีการขยายจากภาพที่มีความละเอียด 300 DPI หรือต่ำกว่า ภาพใหม่ที่เกิดขึ้นจะมีปัญหาด้านความคมชัดได้ หรือ หากภาพเดิมมีความละเอียดต่ำกว่า 300 DPI แล้วมาแปลงเป็น 300 DPI ก็ประสบปัญหาด้านคุณภาพเช่นกัน

การเลือกใช้ Color Mode ในการออกแบบสิ่งพิมพ์

เนื่องจากระบบสีที่ใช้ในการพิมพ์ เป็นแบบ CMYK ในขณะที่ระบบที่ใช้บนจอ Monitor เป็นแบบ RGB ในช่วงการจัดทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ File งานเพื่อใช้ทำสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์นั้น ท่านสามารถทำงานใน RGB color mode ทุกครั้งที่ท่านต้องการตรวจสอบสีที่จะเกิดขึ้นเมื่อนำ ไปพิมพ์ ท่านสามารถเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำได้โดยกดปุ่ม 'Ctrl' กับ 'Y' ในเครื่อง PC และกดปุ่ม Y ในเครื่อง Macintosh โปรแกรม Photoshop เมื่อท่านจัดทำ File งานจนเป็นที่เรียบร้อยแล้วพร้อมที่จะส่งมายังโรงพิมพ์ ท่านก็แปลงภาพทั้งหมดให้อยู่ใน CMYK color mode แล้วจึงจัดส่ง File งานให้กับทางโรงพิมพ์ ข้อควรระวังคือ ไม่ควรแปลง File ภาพกลับไปมา ระหว่าง RGB mode กับ CMYK mode เพราะการแปลงแต่ละครั้ง จะเกิดการเพี้ยนของสีเล็กน้อย การแปลงกลับไปมาหลาย ๆ ครั้ง ยิ่งทำให้ความเพี้ยนมากขึ้น

การเผื่อพื้นที่รอบขอบของงานออกแบบสิ่งพิมพ์

ในการจัดทำอาร์ตเวิร์คสำหรับงานพิมพ์นั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงภาพหรือสีส่วนที่ปรากฏโดยรอบขอบของชิ้นงานพิมพ์ หากเราออกแบบสิ่งพิมพ์ให้ภาพ/สี บริเวณนั้นไปสิ้นสุดที่แนวขนาดของชิ้นงานพิมพ์ ชิ้นงานพิมพ์ที่ออกมาอาจจะปรากฏขอบขาวได้ ทั้งนี้เกิดจากความคลาดเคลื่อนช่วงตัดเจียนขอบชิ้นงานพิมพ์ซึ่งเป็นที่เกิดขึ้นได้ในขบวนการผลิต การทำอาร์ตเวิร์คจึงต้องเผื่อพื้นที่ของภาพ/สี เกินออกนอกบริเวณขอบที่เป็นแนวของขนาดชิ้นงานพิมพ์ ดังนั้นจึงมีการกำหนดขอบเขตโดยรอบชิ้นงานดังนี้

ขอบนอกสุดของการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือแนวเส้นสุดของภาพ/สี ของชิ้นงานพิมพ์นั้น แนวนี้จะห่างออกมาจากแนวตัดเจียน (แนวที่เป็นขนาดจริงของชิ้นงาน) อย่างต่ำ 0.125 นิ้ว (3 มิลลิเมตร) บางครั้งเราเรียกบริเวณนี้ว่า บริเวณเผื่อตัดตก ในการจัดทำอาร์ตเวิร์คถ้ามีภาพ/สี ไปถึงบริเวณแนวขอบตัดเจียนให้ขยายพื้นที่ภาพ/สี เลยออกจากแนวตัดเจียนมาสิ้นสุดที่ขอบนอกสุดนี้

ขอบตัดเจียน/ขอบขนาดของชิ้นงาน ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือแนวที่เป็นขนาดจริง ของชิ้นงานพิมพ์หรือขนาดที่ใช้อ้างอิงในการสั่งซื้อกระดาษสำหรับพิมพ์

ขอบทำงานของการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือกรอบของพื้นที่ที่ปลอดภัยจากความคลาดเคลื่อน ในการตัดเจียนแนวของขอบทำ งานจะรันเข้าไปในเนื้องาน ไม่ต่ำกว่า 0.125 นิ้ว จากแนวตัดเจียน ดังนั้นเนื้องานที่สำคัญ เช่น ข้อความต่าง ๆ จะไม่ถูกตัดขาดหายไปถ้าถูกจัดวางไม่เลยออกนอกขอบทำ งานนี้สำหรับงานหนังสือ (โดยเฉพาะหนังสือที่เย็บมุงหลังคา) แนวด้านข้างของขอบทำ งาน ต้องห่างจากแนวตัดเจียนมากเป็นพิเศษ เนื่องจากมีการซ้อนกันของหน้าหนังสือตามแนวสัน ทำ ให้นำหน้าที่อยู่ด้านในแคบกว่าหน้าที่อยู่ด้านนอก

ปัญหาเรื่อง Fonts และ Transparency ของการออกแบบสิ่งพิมพ์

สำหรับ File งานที่ทำ ในโปรแกรม InDesign และ Illustrator หรือโปรแกรมที่เป็น Vector format ก่อนที่จะทำการส่ง File งานให้โรงพิมพ์ ควรใช้คำสั่ง Flatten ส่วนที่เป็น Transparency หรือส่วนที่เป็น Effect ทั้งหมด อีกทั้งให้ทำ Outline สำหรับ Font ของตัวอักษรทั้งหลาย ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการตกหล่นของส่วนที่เป็น Transparency หรือความคลาดเคลื่อนของ Font ที่อาจเกิดขึ้นได้ Background สีดำของงานออกแบบสิ่งพิมพ์ในการให้สีพื้นหลัง (Background) ที่เป็นสีดำ (K 100) ให้ตรวจสอบดูว่าบริเวณดังกล่าวมีเปอร์เซ็นต์ของแม่สีอื่นๆ ติดอยู่เท่าไร หากมีเปอร์เซ็นต์ของแม่สีอื่นๆ อยู่สูง เช่น Y 100 M 100 C 100 จะทำให้การพิมพ์มีปัญหาเวลาพิมพ์งาน ชิ้นของหมึกบริเวณนั้นจะหนาและจะแห้งช้า ทำให้สีไปเลอะบนแผ่นพิมพ์ที่อยู่ติดกันและจะทำให้งานเสียหาย เพื่อป้องกันไม่เกิดอาการนี้ ควรตั้งเปอร์เซ็นต์ของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีสำหรับพื้นที่สีดำ ดังนี้ K 100 Y 40 M 50 C 40 (เปอร์เซ็นต์ของ Y M และ C สามารถลดต่ำกว่านี้ได้) หรืออาจจะตั้งค่า K เท่ากับ 100 แล้ว เลือกสีอื่นสีใดสีหนึ่ง ตั้งค่าไม่เกิน 50 ในตามความเป็นจริงนั้น การตั้งค่า K เท่ากับ 100 เพียงสีเดียวในส่วนที่เป็นพื้นดำก็น่าจะเพียงพอแต่ที่มีเปอร์เซ็นต์ของสีอื่นเพิ่มเข้ามาเป็นเพราะในช่วงเวลาพิมพ์ บางครั้งอาจเกิดมีฝุ่นผงในภาพของหมึกพิมพ์ทำให้หมึกสีดำ ที่จุดนั้นไม่ไปเกาะบนกระดาษ เกิดเป็นจุดขาวซึ่งมองดูสะดุดสายตา แต่ถ้ามีหมึกสีอื่นปูซ้อนทับอยู่ด้วย จะทำให้จุดนั้นลดความเด่นลง และยังช่วยให้พื้นดำ นั้นมีน้ำมีนวลมากขึ้นมีความงามมากขึ้นอันเนื่องมาจากชั้นของหมึกหนาขึ้น อนึ่ง การเพิ่มสีอื่นลงไปในพื้นที่ ในเปอร์เซ็นต์ที่ไม่สูงมาก จะไม่ทำให้พื้นสีดำ นั้นมีความดำ ที่ผิดเพี้ยนไปจนเป็นที่สังเกต

ตัวอักษรเจาะขาว

บ่อยครั้งที่นักออกแบบนิยมทำตัวอักษรเจาะขาวบนพื้นสีเข้มเพื่อดูสะดุดตา หากตัวอักษรดังกล่าวมีขนาดเล็กและบางมากจะสร้างปัญหาให้กับกรพิมพ์ทำให้ตัวอักษรขาดหายอ่านไม่ออก สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เกิดได้จากการจ่ายหมึกมากเกินไป และหรือมีการหลอมนกันของสีแต่ละสีอันเนื่องจากการพิมพ์ซ้อนทับของสีคลาดกันหรือเนื่องจากปัญหาจากกระดาษยืดหดในระหว่างพิมพ์ จึงทำให้พื้นที่ที่เจาะขาวมีสีเข้าไปทับเป็นเหตุให้ตัวอักษรขาดหายไป ดังนั้นการทำตัวอักษรเจาะขาวไม่ควรให้เส้นบางจนเกินไปเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา ดังกล่าว

ภาพต่อระหว่างหน้าของงานออกแบบสิ่งพิมพ์

การออกแบบหน้าหนังสือโดยมีภาพขนาดใหญ่ต่อกันระหว่างสองหน้าที่อยู่ติดกัน ไม่ได้เป็นข้อจำกัดใด ๆ ตรงข้ามการพิมพ์และการเข้าเล่มหนังสือที่มีภาพต่อดังกล่าวเป็นความท้าทายสำหรับโรงพิมพ์ การควบคุมการพิมพ์ให้สีคล้ายกันที่สุด (โดยส่วนใหญ่พิมพ์คนละกรอบกัน) และการเข้าเล่มให้ภาพต่อกันได้สนิทจึงต้อง

อาศัยประสบการณ์และการดูแลอย่างใกล้ชิด สิ่งที่ควรระวังเป็นพิเศษให้มั่นใจว่าภาพทั้งสองฝั่งมาจาก File เดียวกันไม่ได้มีการปรับแต่งฝั่งใดฝั่งเดียว หากมีการตัดภาพออกจากกันให้มั่นใจว่าการต่อภาพถูกต้องสมบูรณ์

สีบนจอกับสีในงานพิมพ์ของการออกแบบสิ่งพิมพ์

มักจะมีคำถามอยู่เสมอว่า ทำไมภาพบนจอ Monitor จึงดูสดใสกว่างานพิมพ์ ที่พิมพ์ด้วยระบบออฟเซ็ทที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากภาพที่เห็นบนจอ Monitor เกิดจากจุดกำเนิดแสงสี 3 สี (Red, Green, Blue) ส่องทะลุผ่านจอเข้าตาของเรา ผิดกับภาพที่เห็นบนแผ่นกระดาษพิมพ์ ซึ่งเกิดจากแสงสีขาวสะท้อนผิวขาวของกระดาษผ่านชั้นหมึกพิมพ์ 4 สี (Yellow, Magenta, Cyan, Black) แล้วจึงเข้าสู่ตาของเราหาก File งานเป็น RGB File สีบางเฉดสีที่เห็นบนจอซึ่งเกิดจากการผสมของแม่สี RGB (สีบางสีมีความสดมาก) ไม่สามารถแปลงค่ามาอยู่ในระบบแม่สีแบบ CMYK ได้จึงทำให้สีเพี้ยนไปไม่เหมือนหน้าจอ เพื่อให้ดูใกล้เคียงกับงานพิมพ์ ให้กด 'Ctrl' กับ 'Y' ในเครื่อง PC และกดปุ่ม Y ในเครื่อง Macintosh เพื่อทดสอบดูสีในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบCMYK และก่อนส่ง File งานให้ทางโรงพิมพ์ ให้แปลง Fileงานให้อยู่ใน mode CMYK

การตรวจสอบไฟล์งาน

มีประโยชน์กับการทำ งานในส่วนของโรงพิมพ์ เนื่องจากไฟล์งานที่มีความสมบูรณ์จะช่วยลดความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้น เช่นความคมชัดของรูปภาพ รูปแบบฟอนต์ ขนาดงาน รวมถึงปัญหาต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการนำ ไฟล์งานไปเปิดในเครื่องอื่นหรือการเปิดไฟล์งานด้วย โปรแกรมที่มีเวอร์ชันต่างกันได้ สิ่งต่างๆ ที่ควรทำการตรวจสอบ คือ

1. รูปภาพ ภาพที่ใช้ในงานสิ่งพิมพ์เป็นสีระบบ CMYK โดยไปที่เมนู Image > Image Size.....รูปที่ใช้ควรมีขนาดที่เหมาะสมกับขนาดงาน เพราะการย่อหรือขยายรูปเมื่อนำ งานไปพิมพ์แล้วจะทำให้รูปไม่ชัด โดยไฟล์ภาพที่นิยมใช้กับงานพิมพ์คือ TIFF, PSK, PSD, BMP, JPIG
2. ฟอนต์ หลังจากตรวจสอบความถูกต้องเสร็จเรียบร้อยแล้วควรทำการ Create Outlines โดยไปที่เมนู Type > Create Outlinesเนื่องจากการนำ ไฟล์งานไปเปิดในเครื่องอื่นถ้าเครื่องเครื่องนั้นไม่มีฟอนต์ ที่ใช้ในงานอยู่ โปรแกรมจะนำ ฟอนต์อื่นมาแสดงผลแทน
3. สี โหมดสีที่ใช้ในไฟล์งานและ Document Color Mode ต้องเป็น CMYK ซึ่งสามารถตรวจสอบ Document Color Mode ได้โดยดูที่มุมซ้ายบนของหน้าต่างงานว่าเป็น CMYK Color(การเปลี่ยนแปลง Document Color Mode ในภายหลังจะทำให้ค่าสีที่ใช้งานมีการเปลี่ยนแปลง) Brush ถ้ามีการใช้ Brushในการวาดรูปควรทำการแปลงให้เป็นลายเส้น โดยไปที่เมนู Object> Expand Appearance Symbol การใช้ Symbol ต้องแปลงให้เป็นลายเส้น โดยไปที่ เมนู Object > Expand..Crop Mark การกำหนดแนวเส้นในการตัดเย็บกระดาษเพื่อบอกถึงขอบเขตงานที่ใช้จริง หลังจากพิมพ์งานเสร็จ โรงพิมพ์จะนำ งานไปตัดโดยตัดตามเส้นตัดที่กำหนดไว้ในไฟล์งาน

การเตรียมไฟล์ส่งโรงพิมพ์

โดยทั่วไปการส่งไฟล์ให้กับโรงพิมพ์มักจะใช้การเขียนลง CD หรือ DVD ไฟล์ที่ต้องรวบรวมประกอบด้วยไฟล์งาน อาจจะส่งเป็น 2 ไฟล์คือ ไฟล์ที่ได้ Create Outlines แล้ว และไฟล์ที่ยังไม่ได้ Create Outlinesเพื่อใช้ในการแก้ไขภายหลังรูปภาพ รวบรวมรูปภาพที่ใช้ในไฟล์งานทั้งหมด ทั้งรูปที่ Link และไม่ Link ท่านสามารถตรวจสอบว่ารูปใดที่ใช้ในไฟล์งานบ้างได้จาก Palette Link ฟอนต์ควร Save ฟอนต์ทุกตัวที่ได้ใช้ประกอบภายในหน้างานส่งไปยังโรงพิมพ์ด้วย เพื่อรองรับความผิดพลาด หรือการแก้ไขไฟล์งานเล็กน้อยที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งก่อนการ Create Outline จะสามารถตรวจดูได้ว่าฟอนต์ที่ใช้ในงานมีฟอนต์ใดบ้างที่เมนู Type > Find Font... ฟอนต์ที่ใช้ทั้งหมดจะอยู่ในช่อง Fonts in Document ใบปรีงาน(ตัวอย่างชิ้นงาน) เป็นงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ควรทำการพิมพ์ ส่งไปเป็นตัวอย่างเพื่อให้โรงพิมพ์ตรวจสอบความถูกต้องด้วยการเตรียมไฟล์ส่งโรงพิมพ์

การ Save

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมไฟล์งานพิมพ์

1. รูปภาพ ควรอยู่ในรูปแบบของ EPS หรือ TIF ในกรณีที่ เป็นไฟล์มี Layer ต้องการให้ทางเรา สามารถแก้ไขงานในบางส่วน ควรทำการบันทึกงานไว้ใน รูปแบบงาน Photoshop ภาพงานที่นำมาพิมพ์ ควรแปลงภาพให้เป็น Mode CMYK เพื่อที่สีของภาพจะได้ใกล้เคียงกับงานที่จะพิมพ์ออกมา

2. ความละเอียด (Resolution) ของรูปภาพควรอยู่ระหว่าง 200-350 dpi การที่รูปภาพมีความละเอียดน้อยจะทำให้ ความคมชัดของภาพนั้นๆ น้อยลงและถ้ามากจนเกินไป จะทำให้ไฟล์งานหนักเกินไปโดยที่ความละเอียดไม่ได้มากขึ้นเท่าไร และถ้ามีการแปลงภาพ เช่น การหมุนภาพ ให้ทำการหมุนกลับภาพในโปรแกรม Photoshop จะดีกว่าไปทำ ในโปรแกรมจัดหน้าในโปรแกรม InDesign

3. การสร้างงานในแต่ละหน้า ควรที่จะทำ พื้นที่ขอบของภาพ เพื่อเผื่อเจียนรอบด้านอย่างน้อย ด้านละ 0.125 นิ้ว นั่นคือการเพิ่มด้านล่าง 0.125 นิ้ว ด้านบน 0.125 นิ้ว ด้านซ้าย 0.125 นิ้ว ด้านขวา 0.125 นิ้ว

4. สีต่าง ๆ เช่น Pantone อย่าลืมแปลงเป็น Mode CMYK ข้อสำคัญอย่าลืมบันทึก Font หรือทำการ Create Outline มาให้ด้วย เพื่อที่จะไม่มีปัญหาในการเปิดไฟล์งานจากเครื่องอื่นๆ

โหมดสี (Color Mode)

โหมดสีมีด้วยกันหลายโหมด แต่ส่วนใหญ่ที่ใช้งานกันบ่อยๆ แล้วจะมีอยู่ 4 โหมด ดังนี้

1. โหมด RGB (Red, Green, Blue) ประกอบด้วยสีสามสี คือ สีแดง, สีเขียว และสีน้ำเงิน ซึ่งการสร้างงานกราฟิกนั้น เราจะใช้โหมด RGB เป็นหลัก โหมด RGB นี้สีจะเกิดขึ้นจากการผสมแสงสามสีให้เกิดเป็นจุดสี ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสงซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่เราสามารถมองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสารสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อัลตราไวโอเล็ต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดงมีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดง เรียกว่าอินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วงและต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่อีก 3 สี คือสีแดงมาเจนน้า สีฟ้าไซแอน และสีเหลือง ถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราสามารถนำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำ เสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

2. โหมด CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)

(โหมดสีนี้เป็นโหมดสีสำหรับงานพิมพ์ออฟเซต) ประกอบด้วยสีสี่สี คือ สีเขียวปนน้ำเงิน, สีม่วงแดงเข้ม, สีเหลือง และสีดำ โหมดสีนี้จะใช้ในการเตรียมพิมพ์ การพิมพ์สี่สีระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุดิบเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือสีแดง เหลือง น้ำเงินแต่ไม่ใช่สีน้ำเงินที่เป็นแม่สีวัตถุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสงหรือระบบสี RGB คือ

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง (Magenta)

แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และมีการเพิ่มเติม

สีดำ เข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black = K) เข้าไปจึงมีสีสี่โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) ระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุด และได้ภาพใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุด โดยทำการพิมพ์ทีละสี จากสีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน และสีดำ ถ้าลองใช้แว่นขยายส่องดูผลงานพิมพ์ชนิดนี้จะพบว่า จะเกิดจากจุดสีเล็ก ๆ สีที่อยู่เต็มไปหมด การที่เรามองเห็นภาพมีสีต่าง ๆ นอกเหนือจากสีสี่นี้ เกิดจากการผสมของเม็ดสีเหล่านี้ในปริมาณต่าง ๆ คิดเป็น % ของปริมาณเม็ดสี ซึ่งกำหนดเป็น 10-20-30-40-50-60-70-80-90 จนถึง 100%

3. โหมดขาวดำ (Grayscale)

โหมดนี้จะมีเพียงสองสีคือ สีขาวและสีดำ แต่จะมีระดับความเข้มของสีดำ 255 ระดับ รวมกับสีขาวอีกหนึ่งสี ในโหมดนี้จะมีเพียง 256 สี

4. โหมด Indexed Color

คือ โหมดสี 8 bit channel หรือ 256 สี (2 ยกกำลัง 8 = 256 สี) โดยไม่มีการกำหนดตายตัวว่าสีทั้ง 256 สีนั้นจะต้องเป็นสีใดๆ บ้าง ซึ่งเราสามารถกำหนดชุดสีที่ใช้ว่าจะใช้สีใดๆ บ้าง (แต่ต้องไม่เกิน 256 สี)

3.4 เลย์เอาต์ Lay Out

การ Layout คือ การจัดวางตัวอักษร การจัดวางภาพตลอดจนสิ่งประกอบอื่น ๆ เพื่อประกอบกันเป็นหน้าแต่ละหน้าของงานพิมพ์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำต้นฉบับงานพิมพ์ก่อนอื่นเราต้องแยกการทำงานในขั้นตอนนี้ออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. การระบุตำแหน่งเลย์ หมายถึง การระบุว่าหน้าไหนวางอยู่ตรงไหนหรือกรอบไหน

2. เมื่อกำหนดตำแหน่งเลย์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการวางหน้าหนังสือ หรือ ภาพประกอบให้ได้ภาพที่ได้กำหนด ในใบเลย์การ Layout มีด้วยกัน 2 แบบ

1. การ Layout ด้วยมือ

2. การ Layout ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นส่วนใหญ่แล้วจะมีเจ้าหน้าที่คอยตรวจสอบอย่างละเอียด และการวางเลย์ลงกรอบเพื่อทำเพลทนั้น ถ้าเจ้าหน้าที่มีความชำนาญเรื่องการพิมพ์ จะสามารถวางเลย์เพื่อเซฟค่าใช้จ่ายของการผลิตไป

เอกสารนี้ได้มาก เพราะหนังสือส่วนใหญ่ในหนึ่งเล่มมีการพิมพ์จำนวนสีไม่เท่ากัน บางหน้าพิมพ์ 4 สี บางหน้า 2 สี ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีหรือ 1 สีที่สำคัญความยุ่งยากของการทำ ดัมมี่เลย์ที่เครื่องไม่สามารถคำนวณได้แม่นยำ นั่นก็คือ หน้า4สี และ1สีแทรกอยู่ด้วยกัน ซึ่งการทำดัมมี่เลย์ต้องมีการพลิกแพลงกันไปแล้วแต่ประสบการณ์ของเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบต่งนั้นพอสรุปได้ว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอสำหรับหน้าที่ในส่วนนี้หลังจากที่มีใบเลย์และจำ นวนหน้าของหนังสือที่ชัดเจนแล้ว การวางเลย์เอาท์เพื่อทำ เพลทนั้น จะใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้าง Templateเมื่อระบุเลขหน้าที่ชัดเจนในโปรแกรมแล้วก็สามารถรันหน้าหนังสือตามที่เรากำหนดไว้ได้ ซึ่งขั้นตอนนี้ไม่ยุ่งยากมากนัก เพราะเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะ Output ไฟล์สู่เครื่องออกเพลท แต่ก่อนทำ เพลทก็ต้องมีการตรวจสอบและเช็คความถูกต้องกันอีกครั้ง เพื่อความแน่ใจว่าหน้าหนังสือ

ที่วางเลย์นั้นตรงกับใบเลย์เอาท์ที่กำหนดมาถูกต้องหรือไม่ฉะนั้นใน 2ขั้นตอนที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ปัจจุบันก็ยังไม่ใช่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำ งาน และตรวจสอบทั้งหมด จำเป็นที่จะต้องม้เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญคอยดูแลด้วย แต่ก็ถือว่ายังมีการพัฒนาขึ้นมาหากเทียบกับระบบการทำ งานพิมพ์หนังสือเมื่อหลายปีก่อน ที่ส่วนใหญ่ต้องใช้การเลย์เอาท์ด้วยมือมากกว่าการเลย์เอาท์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์แต่อย่างไรก็ตามในอนาคตของการพิมพ์ระบบคอมพิวเตอร์จะเข้ามามีบทบาทสำคัญ และสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่วนของการเลย์เอาท์ด้วยมือก็จะค่อย ๆ หดไปในที่สุด

ปัญหาและข้อขัดข้อง ในการออกแบบและเลย์เอาท์

1. การออกแบบหนังสือหรืองานแบบอื่น ๆ ถ้าเป็นไปได้ก็ควรจะให้เจ้าของงานกำหนดทิศทางมาว่าต้องการให้ปกหนังสือหรือเนื้อในเป็นไปในแนวไหน จะเป็นการสะดวกกับ จนท.ออกแบบ ไม่ใช่ทำให้จนท.ออกแบบไปแล้วเจ้าของงานไม่เป็นที่พอใจ ไม่เอา จะทำให้เสียเวลา ความคิดและในด้านจิตใจ จนท.
2. อีกปัญหาหนึ่ง ที่เกิดขึ้นเป็นประจำ การส่ง File งานของหน่วยงานต่าง ๆ มาให้กับทาง กรพ.ส.บ.ท.ส่วนใหญ่แล้วจะทำมาจากเครื่องคอมพิวเตอร์ PC ทำให้เสียเวลาในการมาแปลง File อีก หรือแม้แต่บางหน่วยมีเครื่อง Mac ก็จริง แต่บางครั้งบางที Version ของเครื่องมีความสูง-ต่ำ ไม่เท่ากันก็ทำให้เกิดปัญหาได้ ทางที่ดีที่สุดทางเจ้าของงานหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่ส่ง File งานมาให้ทาง กรพ.ส.บ.ท. ควรที่จะรวม layer หรือว่าแปลง File งานเป็น PDF มาเลยจะสะดวกกว่า (ทั้งนี้ทาง จนท.ประเมินราคา ควรที่จะชี้แจงให้เจ้าของงานเข้าใจและควรตรวจสอบก่อนที่จะส่งงานให้กับทางแผนกเรียงพิมพ์)
3. ในการเลย์เอาท์ ถ้า จนท. ขาดการเอาใจใส่หรือไม่มีความละเอียดพอ จะทำให้เกิดความเสียหายขึ้นได้ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก
4. การเลย์เอาท์ ต้องคำนึงว่าจะเลย์ลงเพลทตัด 2 , 3 หรือตัด 4 ให้มีการเลย์เอาท์ในกระดาษและลองพับดู เมื่อเห็นว่าเลย์เอาท์พับถูกต้องแล้วค่อยไปเลย์เอาท์ในเครื่องคอมพิวเตอร์
5. การตรวจปฏิรูปเชื่อว่า จนท.จะตรวจแค่คำถูก - ผิด หรืออื่น ๆ แต่ต้องให้ตรวจดูว่า การวางเลย์เอาท์นั้นถูกต้องด้วยหรือไม่ ให้ช่วยกัน QCเพื่อลดขั้นตอนของการผิดพลาดลงให้เหลือน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 กริด สำหรับการออกแบบสิ่งพิมพ์

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์นั้น นักออกแบบจะสื่อสารแนวความคิด โดยการนำองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในส่วนขององค์ประกอบที่เป็นภาพ ส่วนที่เป็นตัวอักษร และส่วนที่เป็นองค์ประกอบทางการออกแบบอื่นๆ มาจัดวางอยู่รวมกันในพื้นที่หน้ากระดาษโดยอาศัยหลักการทางการออกแบบเพื่อให้ได้เป็นผลลัพธ์ที่สวยงาม หากสิ่งพิมพ์ที่ทำการออกแบบเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีหน้าหลายหน้า เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร นักออกแบบยังต้องมีการเพิ่มเติมขึ้นจากการจัดวางองค์ประกอบในหน้ากระดาษแต่ละหน้าให้สวยงาม คือ ต้องพยายามในการควบคุมให้ภาพรวมของทุกๆ หน้าเป็นไปอย่างต่อเนื่องหรือกลมกลืนกัน เพื่อให้สิ่งพิมพ์ทั้งเล่มดูมีเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการดำเนินการดังกล่าว นอกจากจะอาศัยการจัดวางตามหลักการออกแบบแล้ว นักออกแบบเรขาคณิตยังมีเครื่องมือที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์อย่างสูง เครื่องมือนั้น ก็คือ ระบบกริด (grid system) ระบบกริดได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อนแบ่งซอยพื้นที่หน้ากระดาษออกเป็นพื้นที่ย่อยๆ ที่มีขนาดเล็กกลางหลายๆ พื้นที่ แทนที่จะเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่พื้นที่เดียว โดยการใช้เส้นตรงในแนวตั้งและเส้นตรงในแนวนอนหลายๆ เส้นลากตัดกันเป็นมุมฉากบนพื้นที่หน้ากระดาษ หากจะเปรียบเทียบการจัดวางองค์ประกอบในหน้ากระดาษกับการสร้างบ้านเส้นตรงในแนวตั้งและแนวนอนซึ่งประกอบกันเป็นตารางนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของหน้ากระดาษเปรียบเสมือนเสาและคานซึ่งเป็นโครงสร้างของบ้าน ส่วนภาพหรือตัวอักษรซึ่งนำมาวางลงในตารางนี้ก็เปรียบเสมือนฝ้าผนังและประตูหน้าต่างที่นำมายึดติดเอาไว้กับเสาและคานในภายหลัง

ระบบกริด นี้เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการออกแบบเพราะระบบกริดจะมีส่วนช่วยในการจัดวางองค์ประกอบในด้านตำแหน่งและขนาด 2 ประการ คือ ช่วยในการกำหนดตำแหน่งในการจัดวางองค์ประกอบ โดยในการจัดวางองค์ประกอบ ลงในหน้ากระดาษนั้น นักออกแบบสามารถจะจัดวางองค์ประกอบ ลงไปตามแนวเส้นกริดได้อย่างรวดเร็วช่วยในการกำหนดขนาดขององค์ประกอบ โดยนักออกแบบ สามารถเลือกที่จะใช้ขนาด พื้นที่ที่ถูกแบ่งให้เล็กลงในหน้ากระดาษ เป็นตัวช่วยกำหนดขนาดขององค์ประกอบต่างๆ เช่น ความกว้างของคอลัมน์ ความกว้างยาวของภาพในการนำระบบกริดมาใช้ในการออกแบบนั้น จะต้องทำความรู้จักกับส่วนประกอบต่างๆ ของระบบกริดเสียก่อน โดยส่วนประกอบที่สำคัญ มีดังนี้

1) ยูนิตกริด (grid unit) คือ ส่วนประกอบที่เป็นพื้นที่ย่อยที่เกิดขึ้นจากเส้นในแนวตั้งและแนวนอนที่ตัดกันเป็นรูปสี่เหลี่ยม พื้นที่ย่อยเหล่านี้จะใช้ในการวางองค์ประกอบต่างๆ โดยในพื้นที่หน้ากระดาษหนึ่งๆ นั้น จะมียูนิตกริดจำนวนเท่าใดก็ได้ และแต่ละยูนิตกริดจะมีขนาดเท่ากันหมดหรือแตกต่างกันก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

2) อัลลีย์ (alley) คือ ส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างระหว่างยูนิตกริดแต่ละยูนิตที่ร่วมกันอยู่เป็นกลุ่ม ในการออกแบบกริดส่วนใหญ่นิยมมีอัลลีย์เพราะจะช่วยให้เกิดการอ่านได้ง่ายเมื่อวางตัวอักษรลงไปบนยูนิตที่อยู่ติดกัน คือ จะเกิดเป็นช่องว่างคั่นอยู่ระหว่างแต่ละคอลัมน์ อย่างไรก็ตาม ในสิ่งพิมพ์บางอย่างอาจจะไม่มีส่วนประกอบนี้ก็ได้ โดยเฉพาะสิ่งพิมพ์ที่มีภาพประกอบมากๆ หรือภาพประกอบขนาดใหญ่โดยไม่มีส่วนที่

เอกสารนี้เป็นข้อความที่มากันไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ขอบว่าง หรือ มาร์จิ้น (margin) คือ ส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างโดยรอบกลุ่มยูนิตกริตทั้งหมด โดยทั่วไปแล้วจะนิยมออกแบบยูนิตกริตให้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มครอบคลุมพื้นที่เกือบทั้งหน้ากระดาษ โดยเว้นขอบทั้ง 4 ด้านไว้เนื่องจากหากมีการวางองค์ประกอบลงไปบริเวณขอบเหล่านี้ก็อาจจะขาดหายไปใต้ออกแบบที่ทำการเจียนขอบกระดาษได้ (ยกเว้นการใช้ภาพตัดตก) ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากองค์ประกอบนั้นเป็นตัวอักษรข้อความ ดังนั้นจึงนิยมที่จะเว้นที่ว่างให้รอบๆ ขอบทั้ง 4 ด้านของกลุ่มยูนิตกริต

4) กัดเตอร์ (gutter) คือ มาร์จิ้นในส่วนที่เป็นที่เว้นว่างระหว่างหน้าซ้ายและหน้าขวาของสิ่งพิมพ์ ซึ่งเหตุผลในการเว้นนั้นก็เป็นเช่นเดียวกับการเว้นมาร์จิ้น เพราะหากไม่มีการเว้นแล้วจะทำให้เกิดปัญหาในการอ่านเมื่อนำเอาหน้าทั้งหมดของสิ่งพิมพ์นั้นมาเย็บเล่มเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเป็นหนังสือที่มีความหนา การเว้นที่เว้นว่างในส่วนนี้ไว้จะช่วยให้นักออกแบบไม่ลืมว่าไม่ควรวางองค์ประกอบที่สำคัญไว้ในบริเวณนี้

ส่วนประกอบที่สำคัญทั้ง 4 นี้ มักมีอยู่รวมกันในระบบกริตส่วนใหญ่ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าระบบกริตทุกอันจะต้องมีส่วนประกอบครบทั้ง 4 อย่าง ในบางระบบกริตนั้นก็ออกแบบอาจจะตั้งใจที่จะไม่มีอัลลีย์โดยไปคอยระมัดระวังในการคอลัมน์ ในขณะที่จัดวางองค์ประกอบก็ได้ นักออกแบบที่ชำนาญอาจจะสามารถจัดส่วนประกอบทั้งสี่ให้เกิดความแตกต่างไปจากระบบกริตที่พบเห็นกันอยู่ทั่วไปเพื่อทำให้สิ่งพิมพ์นั้นๆ มีเอกลักษณ์ที่พิเศษและง่ายแก่การสังเกตและจดจำ เช่น อาจจะเป็นมาร์จิ้นทั้งด้านซ้ายและขวากว้างกว่าปกติมาก เป็นต้นสำหรับหน่วยในการวัดส่วนประกอบต่างๆ ของระบบกริตนั้น ก็ใช้หน่วยเดียวกันกับการวัดขนาดและความยาวของตัวพิมพ์ คือ ใช้หน่วยพอยต์ในการวัดในแนวตั้ง เช่น การวัดความสูงของยูนิตกริต และใช้หน่วยไพก์ในการวัดในแนวนอน เช่น การวัดความกว้างของยูนิตกริต เป็นต้นในการนำระบบกริตไปใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์นั้น จะต้องไม่ลืมว่าในความเป็นจริงแล้ว ในการมองดูสิ่งพิมพ์ที่เป็นรูปเล่ม ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ หนังสือพิมพ์ หรือนิตสารต่างๆ ผู้ดูจะมองทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวาร่วมๆ กันก่อนที่จะไปพิจารณาในรายละเอียดของแต่ละหน้าเสมอ เพราะฉะนั้นนักออกแบบจะต้องให้ความสำคัญกับภาพรวมของหน้าคู่ (spread) โดยจะต้องถือเสมือนว่าเป็นหน้าเดี่ยวใหญ่ๆ 1 หน้า แทนที่จะเป็นหน้าเล็กๆ 2 หน้าคู่กัน

การออกแบบระบบกริตก็ต้องคำนึงถึงภาพรวมที่ว่ามันเช่นเดียวกัน ดังนั้นในการออกแบบระบบกริต จึงมักจะออกแบบทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวาไปพร้อมกัน โดยนักออกแบบจะมีทางเลือกในการออกแบบ 3 ทาง ได้แก่

- 1) ใช้กริตที่เหมือนกันทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวา (repeat) นิยมใช้กับในสิ่งพิมพ์ทั่วไปไม่ว่าจะเป็นหนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แผ่นพับ หรือรายงานประจำปี
- 2) ใช้กริตที่เหมือนกันทั้งในหน้าซ้ายและหน้าขวา แต่มีโครงสร้างที่กลับซ้ายขวากัน (mirror) เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่นิยมใช้กันในสิ่งพิมพ์ทั่วไปในหนังสือ นิตยสารแผ่นพับ หรือรายงานประจำปี
- 3) ใช้กริตที่หน้าซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน ส่วนใหญ่แล้ว ในการออกแบบสิ่งพิมพ์นักออกแบบมักจะเลือก 2 ทางเลือกแรกมากกว่าทางเลือกที่ 3 ซึ่งมีน้อยมาก และมักจะใช้ในกรณีที่เป็นหนังสือเท่านั้น ส่วนประกอบที่สำคัญของ กริต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทระบบกริด

ประเภทระบบกริด ระบบกริดที่เป็นที่นิยมใช้กันในการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ แบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

- 1) เมนูสคริปต์ กริด (Manuscript Grid) เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายและซับซ้อนน้อยที่สุดกว่าจะระบบกริดประเภทอื่นๆ การพิมพ์หนังสือในสมัยโบราณจะใช้ระบบกริดในลักษณะนี้เป็นส่วนใหญ่ รูปแบบคือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยม 1 ยูนิต โดยมีขนาดใหญ่เกือบเต็มหน้า และมีมาร์จิ้นล้อมรอบกริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์สิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาข้อความจำนวนมากและมีขนาดยาวต่อเนื่องกัน และไม่มีภาพประกอบหลากหลายมากนัก เช่น หนังสือ
- 2) คอลัมน์ กริด (Column Grid) เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากกว่า เมนูสคริปต์ กริด รูปแบบคือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยมมากกว่า 1 ยูนิตโดยแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นทางตั้งออกเป็นคอลัมน์คือ มีขนาดความสูงเกือบเต็มหน้า ขนาดความกว้างของแต่ละคอลัมน์จะเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ มักมีออลลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างคอลัมน์ และมีมาร์จิ้นล้อมรอบ
- 3) โมดูลาร์ กริด (Modular Grid) เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากกว่าสองประเภทแรก รูปแบบคือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยมหลายยูนิต โดยแบ่งด้วยเส้นทั้งทางตั้งและทางนอน มักมีออลลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างยูนิต และมีมาร์จิ้นล้อมรอบกริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์ข้อความและมีการจัดวางภาพอยู่ด้วยและเหมาะกับการใช้ในสิ่งที่มีการออกเผยแพร่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลาานาน เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ วารสาร
- 4) ไฮเฮอร์ชิคัล กริด (Hierarchical Grid) เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน และแปลกเป็นพิเศษ ซึ่งได้รับการออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูลที่นำเสนอเป็นเฉพาะกรณี รูปแบบคือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยมมากกว่า 1 ยูนิต โดยแต่ละยูนิตมีขนาดเท่ากัน หรือไม่เท่ากันก็ได้ จะมีออลลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างยูนิตหรือวางซ้อนทับกันได้ และจะมีหรือไม่มีมาร์จิ้นล้อมรอบก็ได้กริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์ข้อความและภาพอยู่ด้วย เช่น หนังสือที่มีภาพประกอบจำนวนมาก แคตตาล็อก หรือ โปสเตอร์

3.6 การออกแบบภาพประกอบ

หลักศิลปะ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ

งานสร้างภาพประกอบ เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่กระบวนการสร้างสรรค์ ต้องอาศัยหลักการ และทฤษฎีทางศิลปะ จึงจะทำให้งานสร้างสรรค์ภาพประกอบมีคุณค่า ความงาม ความสะอาดอันอารมณ์แก่ ผู้ดู แม้ว่าจะถ่ายทอดด้วยเทคนิควิธีการใดๆ ก็ตาม

ศิลปินผู้สร้างภาพประกอบ อาจจะเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในงานศิลปะที่ได้ฝึกทดลองสร้างสรรค์ จนเกิดทักษะในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาในตัวบุคคลคนเดียวกันอาจจะเป็นทั้งศิลปิน และนักสร้างสรรค์ภาพประกอบหรืออาจจะเป็นเพียงนักสร้างภาพประกอบมืออาชีพก็ได้ อย่างไรก็ตาม กระบวนการสร้างสรรค์ในทุกๆ แขนง หลักการและทฤษฎีต่างๆ ที่ใช้ย่อมมีความประสานสัมพันธ์กัน เพียง แต่ว่าการสร้างสรรค์งานในบางประเภท อาจจะเน้นหลักการทฤษฎีบางเรื่องที่จะช่วยส่งเสริมผลงานให้โดดเด่น หลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ภาพประกอบมีดังนี้

1. ส่วนประกอบศิลปะ (Art Elements)

นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบควรจะต้องรู้และเข้าใจเพื่อจะใช้เป็นมูลฐานในการ สร้างสรรค์งาน ได้แก่

1.1 เส้น (Line) เส้นเป็นสิ่งที่แสดงระยะทาง และแสดงขอบเขตเมื่อปลายของเส้นที่เราลากมา บรรจบกัน เส้นมีหลายลักษณะและแต่ละลักษณะก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น เส้นตรงให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง เส้นนอนให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ แสดงพื้นระนาบ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นุ่มนวล อ่อนหวาน ขณะที่เส้นหยักให้ความรู้สึกรุนแรง เคลื่อนไหวฉับพลัน และเส้นขดให้ความรู้สึก หมุนเวียน วกวน เป็นต้น นอกจากนี้ เส้นยังสามารถแสดงออกถึงบุคลิกภาพลักษณะความแตกต่างของ บุคคลและวัตถุต่างๆ ที่ใช้ การใช้เส้นให้ประสานกลมกลืนกันจะช่วยให้แลดูมีระเบียบ แต่การใช้เส้นให้มี ทิศทางขัดแย้งกันจะทำให้เกิดความสับสนและความไม่มีระเบียบ ในทำนองเดียวกัน การใช้เส้นโค้งในงาน ศิลปะหรือการออกแบบโดยให้ความประสานสัมพันธ์กัน จะช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ความสงบ และอ่อนโยน ผู้สร้างงานศิลปะทุกๆ แขนง ต้องสามารถนำเอาลักษณะเด่นของเส้นต่างๆ มาใช้ประโยชน์ใน การสร้างสรรค์งานจะต้องสามารถเลือกใช้เส้นในโอกาสอันเหมาะสมที่จะช่วยส่งเสริมคุณค่าของผลงาน ทั้งลักษณะวิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ ดังเช่นการสร้างสรรค์ภาพประกอบวาดเส้น ศิลปินจะต้องมีทักษะ การใช้เส้นสร้างสรรค์ เรื่องราว รูปภาพ และก่อให้เกิดพลังในการสื่อสาร

1.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่างและรูปทรงเป็นสิ่งที่เกิดจากการใช้เส้นในรูป แบบต่างๆ ถ้าหากเพียงลากเส้นให้เกิดขอบเขตของภาพมีแต่ความกว้าง ความยาว เราเรียกรูปที่เกิดขึ้นว่า รูปร่าง แต่เมื่อเพิ่มเติมเส้นให้เกิดเป็นรูปทรงปริมาตร หรือมีความหนาเกิดขึ้น เราเรียกว่า รูปทรง รูปร่างจึง มีลักษณะเป็น 2 มิติ ส่วนรูปทรงเป็น 3 มิติ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพประกอบจำเป็นต้องเข้าใจในเรื่องรูปร่าง รูปทรง เพื่อจะใช้ในการสื่อความหมายได้ตรงตามเรื่องราว และบรรยากาศของภาพที่จะให้เกิดขึ้น

รูปร่างรูปทรงจะเปลี่ยนแปลงความรู้สึกได้ ถ้าอยู่ในพื้นที่ ทิศทาง และองค์ประกอบแวดล้อมแตกต่างกัน

เช่นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปสี่เหลี่ยมจตุรัสให้ความรู้สึกคงที่สงบ แต่ถ้าจัดให้รูปร่างนั้นวางเอียงหรือวาง

เอียงเอียงเป็นเอียงสำหรับงานเชิงพาณิชย์ เช่นงานออกแบบกราฟิกเพื่อการโฆษณา เป็นต้น หมายความว่ารูปทรงนั้นจะเปลี่ยนไปเมื่อถูกมองจากมุมมองที่ต่างกัน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงมุม ความรู้สึกสมดุล ความสงบก็จะเปลี่ยนไปทันที ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งๆ นั้น จะประกอบด้วยรูปร่าง รูปทรงที่หลากหลายมาจัดวางเข้าด้วยกันในพื้นที่ ศิลปินจะต้องแก้ปัญหาขนาดและสัดส่วนของรูปร่าง รูปทรงให้เกิดภาพและความรู้สึกตามที่ต้องการ ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบสิ่งที่ปรากฏในกรอบภาพก็ จะมีรูปร่างรูปทรงหลากหลาย ต่างขนาดซึ่งเพิ่มความมีชีวิตชีวาของภาพ

1.3 พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะความแตกต่างที่ปรากฏบนระนาบหรือบนพื้นผิวใดๆ อาจ จะเป็นผิวเรียบ หยาบ มั่น ขรุขระ พื้นผิวถือเป็นส่วนประกอบศิลปะที่สำคัญที่จะช่วยบอกความแตกต่าง ของวัตถุ บอกถึงบรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์แก่ผู้พบเห็น ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบจำนวนมากนิยมให้คุณลักษณะของพื้นผิวเน้นเรื่องราวของภาพให้โดดเด่นน่าสนใจ อาจจะกระทำขึ้นด้วยการ ระบายสี การพิมพ์ การวาดเส้น หรือการปะติดด้วยวัสดุต่างๆ

ในผลงานศิลปะนั้น คำว่าพื้นผิว หมายถึง คุณภาพด้านพื้นผิวที่ศิลปินพิจารณาเลือกสรรใช้ในการทำงาน ไม่ว่าจะป็นวิธีการระบายสีหรือการแกะสลัก โดยเลือกที่จะสร้างพื้นผิวให้เรียบขรุขระ พื้นผิวธรรมดาหรือ แปลกๆ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของศิลปิน ดังเช่น จิตรกรภาพเหมือนเลือกใช้ผ้าใบลินินเนื้อหยาบหรือ ละเอียดก็ขึ้นอยู่กับเขามุ่งจะถ่ายทอดภาพเหมือนชิ้นนั้นในแบบเนียนนุ่มตา หรือป้ายสีลงไปตรงๆ แสดง รอยแปรงเพื่อถ่ายทอดพลัง พวกศิลปินกลุ่มนามธรรมหรือกลุ่มที่ค้นคว้าการหาหนทางใหม่ๆ ก็ต้องแสวงหา พื้นผิวใหม่ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการแสดงออกตามแนวคิดใหม่ให้พัฒนารุดหน้าไป

นอกจากนี้จิตรกรอาจหาทางสร้างพื้นผิวโดยการนำวัสดุต่างๆ มาใช้ในการสร้างพื้นผิวแบบพิเศษ เช่น ทราย ผงหินอ่อน กรวดเม็ดเล็กๆ มาตกแต่งเพิ่มเติมขึ้น นอกเหนือจากการระบายด้วยสีน้ำมัน บางครั้งก็ เติมน้ำมันลงในเนื้อสีที่ใช้ระบายทำให้เกิดพื้นผิวของภาพแปลกออกไป และเร้าอารมณ์ความรู้สึกจากการ สัมผัสทัศนศิลป์นั้น

1.4 สี (Color) สีเกิดจากแสงที่ส่องกระทบผิววัตถุ และสะท้อนแสงค่าของสีออกมาสู่สายตา สีที่ ปรากฏในวงจรสีธรรมชาติมีมากมายหลายสี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีม่วง สีแสด สีดำ ฯลฯ สีต่างๆ เหล่านี้ช่วยให้งานสร้างสรรค์ศิลปะมีความน่าสนใจ และยังบอกเรื่องราวของปรากฏการณ์ วัตถุ ได้ใกล้เคียง ความเป็นจริง นักสร้างสรรค์ภาพประกอบต้องมีความรอบรู้เรื่องสีซึ่งมีผู้คิดค้นไว้หลายทฤษฎีประเภทของ สี ทั้งนี้เพื่อจะสามารถใช้สีในการสร้างสรรค์งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความหมาย และเสริมสร้างความ เข้าใจแก่ผู้ชมภาพสำหรับทฤษฎีสีที่ถูกนำมาอ้างอิงในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งเป็นที่รู้จักคุ้นเคยกันเป็น อย่างดีคือ ทฤษฎีสีของหลุยส์ แพรง (Louis Prang) มิลตัน แบริดลีย์ (Milton Bradley) อาร์เธอร์ โปป (Arther Pope) เฮอร์เบิร์ต อี.อีฟส์ (Herbert E.lves) ซึ่งบุคคลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ล้วนเป็นนักค้นคว้าด้าน ศิลปะที่มีชื่อเสียง ส่วนสาระเด่นของทฤษฎีสีของแพรงและคณะที่กล่าวมานี้ แบ่งวงสีออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งมีความแตกต่างกันคือ ทฤษฎีสีบนพื้นฐานของเนื้อสี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน เมื่อจับคู่ผสมกันก็จะได้ สีแท้อื่นๆ เพิ่มขึ้น และถ้านำสีพื้นฐานทั้ง 3 สีผสมกันก็จะได้สีดำ หรือสีน้ำตาลเข้ม ทฤษฎีบนพื้นฐานสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน นับว่าเป็นที่นิยมมากในยุโรป ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 สีแดง เหลือง น้ำเงิน ในวงสี เรียกว่า สีหลักหรือสีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors) ซึ่งเชื่อกันว่าสีเหล่านี้ไม่สามารถผสมจากสีอื่นได้ แต่เมื่อนำสีคู่ใดคู่หนึ่งของสีหลักผสมกันก็จะได้สีขั้นที่สอง (Secondary Colors) คือสีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน เกิด เป็นสีเขียว สีเหลืองผสมสีแดง เกิดเป็นสีส้ม สีแดงผสมกับสีน้ำเงินเกิดเป็นสีม่วง และถ้าผสมสีขั้นที่หนึ่งและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอง ซึ่งอยู่ใกล้กันในวงสีก็ได้สีขั้นที่สาม (Tertiaries) คือ สีเหลืองส้ม ส้มแดง ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน เขียว เขียวเหลือง อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสีในวงสี เราเรียกว่า ความกลมกลืนของสี (Color Harmony) ซึ่งเป็นการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปให้กลมกลืนกันส่วนสีกลมกลืนเอกรงค์ (Monochromatic Harmony) เป็นการใช้สีเพียงสีใดสีหนึ่งซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่หลายน้ำหนักให้กลมกลืนกัน สีกลมกลืนคล้ายกัน (Analogous Harmony) เกิดจากสีที่อยู่ใกล้เคียงในวงสี เช่นกลุ่มสีส้ม สีเหลืองส้ม และสีเหลือง เป็นต้น สีกลมกลืนสามเส้า (Triad Harmony) เป็นการใช้สี 3 สีจากวงสี โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีสามเส้าของสีขั้นที่หนึ่ง สีขั้นที่สอง และสีขั้นที่สาม นำมาใช้ร่วมกันนอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับสีตัดกันและกลมกลืนกันอีกมากมายหลายแนวคิดซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับนักออกแบบหรือศิลปินตลอดมา

สำหรับคุณสมบัติของสี (Color Property) ทฤษฎีหลายทฤษฎีได้แบ่งคุณสมบัติของสีไว้ 3 ลักษณะคือ สีแท้ (Hue) น้ำหนักสี (Value) และความเข้มของสี (Intensity)

สีแท้ คือ สีเด่นหรือสีบริสุทธิ์ใดสีหนึ่ง ซึ่งยังมีได้ผสมให้เกิดค่าสีต่างออกไป สีแดงแท้ หมายถึงสีแดงบริสุทธิ์ที่ปราศจากสีดำ สีขาว หรือสีอื่นใด และเป็นพื้นฐาน ซึ่งก่อให้เกิดคุณสมบัติอื่นๆ ตามมาน้ำหนักสี น้ำหนักสีคือ สีซึ่งสัมพันธ์กับความเบา – หนัก หรืออ่อน – แก่ (Lightness or Darkness) ของสีใดสีหนึ่ง น้ำหนักสีมีความสัมพันธ์กับระดับสีเทา (Gray Scale) ซึ่งไล่สีจากสีขาวไปสู่สีดำหลายน้ำหนัก อาจเป็น 5, 7 หรือ 9 น้ำหนัก (หรือนับด้วยสิบหรือร้อยน้ำหนักก็ได้) ผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องสี เช่นนักออกแบบหรือจิตรกร เมื่อเห็นสีแท้สีใดสีหนึ่ง ย่อมมองเห็นน้ำหนักสีของสีแท้นั้นไปพร้อมกัน น้ำหนักสีซึ่งเบากว่าน้ำหนักสีปกติ เรียกว่า สีค่าอ่อน (Tint) สีซึ่งมีน้ำหนักสีหนักกว่าน้ำหนักสีปกติของสีนั้นเรียกว่า สีค่าแก่ (Shade)

ความเข้มของสี ความเข้มของสี (Intensity) มีความหมายคล้ายกับค่าสี (Chroma) หรือสภาพอิ่มตัวของสี (Saturation) ซึ่งเป็นสภาพบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี เป็นสีที่ไม่มีค่าของสีเทาเจือปน ถ้ามีค่าสีเทาเจือปนอยู่ก็ถือว่าเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าสีเทาหรือสีเทากลาง (Neutral Gray) ที่เกิดจากการผสมกับสีตรงข้ามผสมกับ สีเทา สีขาวหรือสีดำ และสีความเข้มต่ำเหล่านี้เรียกว่า สีคล้ำ (Tone) ซึ่งถ้าหากพิจารณาสีที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น สีน้ำตาล สีน้ำตาลเข้ม สีเนื้อ (Tan) ล้วนเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ

ดังนั้นเมื่อศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรค์งานจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสี ซึ่งเป็นสื่อในการแสดงออก คุณภาพของสี เช่น คุณภาพดูดซับแสง เช่น สีน้ำมัน และสีอะคริลิก ตลอดจนประสบการณ์เกี่ยวกับสีเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ต้องเรียนรู้โดยตรง

จิตวิทยาเกี่ยวกับสีก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะศิลปินด้านทัศนศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เพราะสีแต่ละสีมีพลังปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์นอกจากคุณภาพด้านอื่นๆ แล้ว ยังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยาอยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่น และสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์ หรือไฟ สีน้ำเงินหรือสีเขียว สัมพันธ์กับป่า น้ำ ท้องฟ้า และให้ความรู้สึกเย็น เป็นต้น นักออกแบบและนักสร้างสรรค์ย่อมต้องเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จากการเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรค์งานศิลปะหรืองานออกแบบ สีจึงเปรียบประดุจองค์ประกอบหลักที่สามารถควบคุมและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่น ทั้งนี้เพราะสีมีส่วน

เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทุกอย่างที่ประกอบเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจ และก่อให้เกิดความรู้สึกใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านต่างๆ ได้ การใช้สีอาจใช้สี ๆ เดียวหรือหลายสี สีทุกสีจึงมีความหมายและมีสัญลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกทางด้านที่ดีและไม่ดีไปตามลักษณะของสี ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของแต่ละสังคมด้วย เช่น สีแดง สำหรับชาวตะวันตกออกเป็นสีแห่งความสุขสมบูรณ์ สัญลักษณ์ของชีวิตและแสดงถึงความปิติยินดี ร่าเริง แต่ในประเทศทางตะวันตก สีแดงกลับมีความหมายไปในทางตรงกันข้ามกับชาวตะวันออก คือ มีความรู้สึกว่าเป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัย น่ากลัว และมักจะมีความหมายไปในทำนองก่อความวุ่นวาย เป็นต้น ในการสร้างสรรค์งานภาพประกอบศิลป์ที่มีความรู้ความเข้าใจเรื่องสีเป็นอย่างดีย่อมสร้างสรรค์บรรยากาศของภาพวาดได้อย่างสมจริงสมจัง ตอบสนองอารมณ์ของผู้อ่าน

1.5 แสงและเงา (Light & Shade) แสงและเงา คือค่าความเข้มของแสง เมื่อแสงกระทบวัตถุ ส่วนที่รับแสงจะมีความสว่าง ส่วนด้านตรงข้ามที่แสงส่องจะเป็นเงาค่าของแสงและเงาช่วยให้การรับรู้ของวัตถุเกิดมิติ ตื้นลึก ในงานจิตรกรรมแสงและเงาเกิดจากการระบายน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ส่วนงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมนั้น ค่าแสงเงาเกิดจากการที่แสงไปกระทบพื้นผิวประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม การสร้างสรรค์ศิลปะในแขนงอื่นๆ ก็เช่นเดียวกัน ก็ต้องคำนึงถึงค่าของแสงและเงาด้วย เช่น การสร้างฉากละคร การสร้างภาพยนตร์ การสร้างศิลปะสมัยใหม่ รวมทั้งการใช้แสงและเงาในงานประยุกต์ศิลป์อื่นๆ แสงและเงามีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ จึงเป็นเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจำเป็นต้องศึกษา ทั้งในด้านความงามในธรรมชาติ และในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ปริมาณและชนิดของแสงที่ตกลงกระทบบนวัตถุ จะก่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น แสงยามเย็นที่พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้า จะทำให้รู้สึกหม่นหมอง สงบเงียบ แต่แสงยามรุ่งอรุณที่เริ่มทอแสงทองสว่างก็จะทำให้รู้สึกสดชื่น มีพลังแห่งความหวัง

หลักการใช้แสงและเงา แบ่งค่าออกเป็น 6 ค่า ดังนี้

1. แสงสว่างที่สุด (High Light) เป็นส่วนของวัตถุที่กระทบแสงโดยตรงจึงทำให้บริเวณที่มีแสงสว่างที่สุด มีลักษณะมันวาว ในการวาดเส้นแรเงาบริเวณนี้ จะมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ซึ่งอาจทำขึ้นได้โดยใช้วิธีลบด้วยยางลบ

2. แสงสว่าง (Light) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่ได้ปะทะแสงโดยตรง แต่อยู่ในพื้นที่ที่ได้รับอิทธิพลจากแสงนั้น ในการแรเงาน้ำหนักบริเวณนี้จะต้องทำให้น้ำหนักอ่อนจาง แต่ก็ยังมีน้ำหนักแก่บริเวณที่เป็นแสงสว่างที่สุดเล็กน้อย

3. เงา (Shadow) เป็นส่วนของวัตถุที่ได้รับอิทธิพลของแสงเพียงเล็กน้อยการแรเงาน้ำหนักนี้จะต้องให้มน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร

4. เงามีต (Core of Shadow) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่มีอิทธิพลของแสงเลย จึงเป็นบริเวณที่จะต้องแรเงาน้ำหนักเข้มที่สุด ยิ่งกว่าส่วนอื่นๆ ทั้งหมด

5. แสงสะท้อน (Reflected Light) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง แต่เป็นบริเวณที่กระทบแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้ ๆ นั้น น้ำหนักบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณเงามีต ค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกเหมือนจริง และมีอากาศอยู่โดยรอบ

6. เงาตกทอด (Cast Shadow) เป็นบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุชิ้นนั้นทอดไปตามพื้นที่รองรับ ซึ่งมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณที่เป็นแสงสะท้อน ขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะเป็นอย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่างของวัตถุ ตำแหน่งและต้นกำเนิดแสงทำมุมกับพื้นระนาบ ประมาณ 45 องศา อย่างไรก็ตามในการวาดภาพหลายๆ อย่างย่อมประกอบด้วยรูปทรงหลากหลายลักษณะพื้นผิวต่างๆ ดังนั้นการแรเงาจะต้องบูรณาการวิธีการแรเงาน้ำหนักหลายวิธีด้วยกัน เพื่อความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของงาน ส่วนการแรเงาในลักษณะแสงและเงากลมกลืนกัน โดยปกติการเกลี่ยระยะน้ำหนักแสงเงาสามารถแบ่งระยะน้ำหนัก อ่อนแก่ ได้ 7 - 9 ระยะน้ำหนัก นับจากระยะขาวสุดจนถึงเข้มสุด การแรเงาในภาพโดยวิธีการเกลี่ยน้ำหนักให้เกิดความกลมกลืน จึงทำให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติมากที่สุด แต่การแรเงาในลักษณะแสงและเงาตัดกัน วิธีดังกล่าวจะแสดงถึงการใช้แสงเงาอย่างเด่นชัด ดังนั้นภาพที่ได้จึงให้แสงจัดเงาเข้ม งานสร้างภาพประกอบที่รู้จักใช้แสง และเงา จะช่วยให้ภาพดูมีชีวิตชีวา มีบรรยากาศของภาพตามเจตนาารมณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาดูไม่จืดชืด หรือให้เกิดความรู้สึกแบนเรียบจนเกินไป

1.6 บริเวณว่าง (Space) คือพื้นที่ปรากฏ และยังรวมถึงมิติหรือความตื้นลึกของสิ่งที่ปรากฏในความรู้สึกทางการเห็นในงานทัศนศิลป์ มีบริเวณว่าง 2 มิติ และบริเวณว่างที่เป็นจริงแบบ 3 มิติ ที่สามารถสัมผัสความตื้นลึกได้เช่น บริเวณว่างของประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา สถาปัตยกรรม ส่วนบริเวณว่าง 2 มิติ คือความกว้างและความยาว แต่อาจจะไม่มีมิติที่ 3 ซึ่งเป็นมิติลวงตา ศิลปินที่มีความสามารถจะใช้บริเวณว่างเสริมคุณค่าการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ ทั้งด้านเนื้อที่ใช้สอยและความงาม

2. หลักศิลปะ (Principles of Art)

หลักการของศิลปะ คือ การนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาประสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีเอกภาพและความงามตามต้องการ ซึ่งจะช่วยเสริมคุณค่าทางสุนทรีย์ให้กับงานศิลปะนั้นๆ หลักการศิลปะที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบได้แก่

2.1 ความสมดุล (Balance) ความสมดุลหรือดุลยภาพ คือความสมดุลของส่วนประกอบต่างๆ ในการจัดองค์ประกอบศิลปะ ผลงานที่ขาดความสมดุลนั้นอาจทำให้ดูขัดตา และขาดความสัมพันธ์กัน ตัวอย่างเช่น การจัดองค์ประกอบโดยจัดรูปร่างที่สะดุดตาให้รวมกลุ่มกันอยู่ข้างหนึ่ง อาจทำให้น้ำหนักของภาพเอียง นอกจากนี้อีกด้านหนึ่งจะมีบริเวณว่างหรือเส้น หรือสีที่น่าสนใจถ่วงดุลเอาไว้ได้ เส้นที่ส่อทิศทางในองศาต่างๆ การจัดวางหรือเลือกตำแหน่งที่ได้ดุลภาพรวมทั้งความเข้มข้นของสี การจัดแบ่งเนื้อที่เพื่อจัดวางจุดเด่น จุดด้อยเหล่านี้ ล้วนช่วยให้เกิดความสมดุลทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามลักษณะความสมดุลมีจำเป็นต้องเป็นลักษณะซ้าย - ขวา เท่ากันตลอดไป อาจจะต้องจัดองค์ประกอบความสมดุลแบบ ว้าย - ขวา ไม่เท่ากันก็ได้ และสมดุลอีกลักษณะหนึ่ง คือ ความสมดุลแบบรัศมีของวงกลม

2.2 การเน้น (Emphasis)การเน้น คือการนำเอาส่วนประกอบศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกัน และเน้นให้เห็นความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น เพื่อให้เกิดจุดเด่นหรือจุดสนใจ การเน้นกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในภาพ เช่น ภาพที่จัดวางให้รูปร่างรูปทรงที่มีขนาดไล่เลี่ยกันหรือขนาดเท่าๆ กัน เมื่อทำให้เกิดการเน้นภาพ ก็อาจจะสร้างรูปทรงขนาดใหญ่กว่าปกติแทรกขึ้นระหว่างรูปทรงที่มีขนาดเท่าๆ กันนั้น หรือการระบายสีเข้มตัดกับโทนสีส่วนใหญ่เป็นต้น

2.3 ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืน หมายถึง วิธีการนำเอาส่วนประกอบศิลปะมาผสมผสานกันในลักษณะที่คล้ายคลึง สอดคล้อง และเชื่อมโยงทุกส่วนมาเป็นส่วนเดียวกันทั้งภาพ โดยหลักเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียงการจัดภาพแบบขัดแย้งหรือตัดกัน ตัวอย่างเช่น การจัดวางโครงสร้างสีในภาพ โดยใช้สีใกล้เคียงกันในวงจรสี หรือการสร้างภาพที่มีรูปร่างรูปทรงเหมือนกัน

2.4 ความหลากหลาย (Variety) ความหลากหลายคือ การนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาสร้างภาพ โดยไม่จำเป็นต้องให้เกิดความประสานกลมกลืน แต่กลับทำให้ภาพมีความสลับซับซ้อนในการจัดวาง การสร้างความขัดแย้งขึ้นในภาพด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด และพื้นผิว เป็นต้น ความหลากหลายนี้ทำให้ภาพเกิดความน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม ค้นหาเรื่องราวและความหมาย

2.5 ความลดหลั่น (Gradation) ความลดหลั่น หมายถึง ค่าระดับของสีแก่ สีอ่อน ที่บดหลั่นกัน อย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่นระดับสีเทา ที่เข้มจากแก่ไปหาอ่อน หรืออีกลักษณะหนึ่งคือการเกลี่ยสีสองสีที่ระบายอยู่เคียงข้างกัน ซึ่งอาจมีสีต่างกันหรือระดับแก่อ่อนต่างกันให้กลืนเข้าหากัน โดยไม่มีรอยต่อให้เห็นเด่นชัด สีน้ำมันและสีพาสเทลเป็นสีที่สามารถเกลี่ยได้ในลักษณะนี้ แต่สีประเภทสีฝุ่น สีน้ำทึบ และสีประเภทพอลิเมอร์ ไม่สามารถเกลี่ยให้สีกลืนเข้าหากันเช่นนี้ได้ สีน้ำเมื่อระบายสองสีในลักษณะโปร่งใส และใช้สองสีไหลเข้าหากันขณะเปียกก็พอจะนับได้ว่าเป็นการเกลี่ยสีเช่นกัน

2.6 จังหวะ (Rhythm) จังหวะ คือการซ้ำกันของส่วนประกอบศิลปะ เช่น การซ้ำกันของเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ โดยการซ้ำกันนี้มีทิศทางไปในทางเดียวกัน ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว เป็นวิธีการที่ศิลปินและนักออกแบบนิยมใช้กัน เมื่อต้องการให้ผลงานรู้สึกมีความเคลื่อนไหว จังหวะในการทำงานทัศนศิลป์ถ้าเทียบได้ก็คงคล้ายคลึงกับจังหวะในเสียงดนตรี ที่อาจจะเป็นจังหวะช้า เร็ว หรือจังหวะที่ผสมผสานระหว่างช้า – เร็ว ทำให้เสียงดนตรีมีความไพเราะ

2.7 สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์ของส่วนต่างๆ ที่มีต่อกันและกัน และมีต่อสัดส่วนโดยรวม ที่จริงแล้วคำนี้มีความหมายเฉพาะความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์ และเรขาคณิตของส่วนต่างๆ บนร่างกายมนุษย์ และอัตราส่วนของแต่ละส่วนหรือแต่ละหน่วยที่มีต่อส่วนอื่นๆ หรือส่วนรวมทั้งหมดของรูปทรงหรือมวลทฤษฎีสัดส่วนที่รู้จักกันดีได้แก่หลักโกลเดนมิน (Golden Mean or Golden Section) ระหว่างยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาที่มีหนังสือตำราชื่อ De Divina proportione (ค.ศ. 1509) ซึ่งเขียนโดย ลูคา ปาซิโอลิ และวาดภาพประกอบโดยลีโอนาโด ดา วินชี เรียกสัดส่วนแบบโกลเดนมินนี้ว่า “สัดส่วนจากเทพเจ้า”

2.8 เอกภาพ (Unity) เอกภาพ คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ของเนื้อหาและรูปทรง โดยอาศัยส่วนประกอบของศิลปะที่มาจัดวางประสานสัมพันธ์กัน ความเป็นเอกภาพในงานศิลปะ ช่วยให้งานโดดเด่นมีคุณค่า ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในความเป็นเอกภาพ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

2.8.1 การจัดองค์ประกอบแบบเดี่ยว เป็นการจัดที่มีเรื่องราวรูปทรงเพียงอย่างเดียว การจัดองค์ประกอบจึงมักอยู่กลางภาพ ซึ่งจะเห็นได้ทั่วไป เช่น ภาพประกอบที่เน้นความสำคัญของตัวละคร และนำจัดวางในส่วนกลางภาพให้เห็นเด่นชัด สื่อความหมายได้ทันที

2.8.2 การจัดองค์ประกอบแบบคู่ เป็นการจัดองค์ประกอบของสองสิ่ง ซึ่งอาจจะมีขนาดเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การจัดองค์ประกอบแบบนี้เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ จึงควรจัดวางให้เหลือมลักกัน ซึ่งจะทำให้มีส่วนเด่นและส่วนรองการจัดองค์ประกอบแบบนี้ ช่วยให้ภาพประกอบมีมุมมองที่แตกต่างจากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดองค์ประกอบแบบเดียว และยังสามารถทำให้เกิดระยะ หรือความตื้นลึกเกิดขึ้นในภาพได้

2.8.3 การจัดองค์ประกอบแบบกลุ่ม เป็นการจัดองค์ประกอบของหลายๆ สิ่งซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้น อาจมีขนาดรูปร่าง รูปทรงที่ต่างกันบ้าง เหมือนกันบ้าง การจัดองค์ประกอบจากสิ่งที่หลากหลายนี้ จะต้องสร้างความสัมพันธ์ของรูปร่าง รูปทรงให้มีความเป็นเอกภาพด้วยเช่นกัน แต่ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงภาพที่ปรากฏต้องแสดงเรื่องราวที่น่าสนใจ แสดงระยะ ซึ่งอาจเกิดจากขนาดหรือการใช้แสงและเงา ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจึงจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในการจัดภาพให้มีเอกภาพแบบต่างๆ จะช่วยให้ภาพที่สร้างสรรค์ขึ้น ดูน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ

ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบหนังสือและสิ่งพิมพ์ ก่อนอื่นศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพจะต้องทำความเข้าใจถึงประเภทของสิ่งพิมพ์ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทใด เพื่อจะกำหนดลักษณะงานภาพประกอบได้อย่างเหมาะสม ทั้งรูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตภาพประกอบด้วย สำหรับขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเรื่องราวหรือเนื้อหาของหนังสือ
2. การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างภาพประกอบ
3. วิธีสร้างสรรค์ภาพประกอบ

1. ศึกษาเรื่องราวหรือเนื้อหาของหนังสือ

เป็นขั้นตอนแรกในการสร้างภาพประกอบ ซึ่งศิลปินจะต้องทำความเข้าใจ ในเนื้อหาของหนังสือ ก่อนที่จะลงมือสร้างภาพประกอบ หรือถ้าหากมีโอกาสพบปะกับผู้เขียนก่อน เพื่อขอทราบข้อมูลบางประการเกี่ยวกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน การอ่านเรื่องอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะช่วยให้การทำงานของศิลปินง่ายขึ้นเพราะจะเข้าใจเรื่องราวเนื้อหา ทำให้สามารถคัดเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจมาสร้างภาพประกอบขณะเดียวกันการอ่านจะช่วยให้ศิลปินเกิดจินตนาการภาพตามเรื่องราว ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ภาพได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และยังจะช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) ในการเลือกเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพไปด้วย เพราะการอ่านงานเขียน นอกจากศิลปินจะสามารถจับประเด็นหรือเรื่องราวได้แล้ว ยังก่อให้เกิดแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งจะเป็นตัวชี้ทางเลือกว่าจะใช้เทคนิคการสร้างสรรค์แบบใด โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ภาพประกอบหนังสือ นวนิยาย เรื่องสั้น บทความ และภาพประกอบงานวรรณกรรมต่างๆ จำเป็นที่ศิลปินต้องอ่านงานเขียนจนถึงขั้นรับรู้ทางอารมณ์ จะมีผลต่อการสร้างงานภาพประกอบที่มีคุณภาพ ส่วนหนังสือทางวิชาที่ต้องการความถูกต้องตามความเป็นจริง ผู้สร้างภาพประกอบก็ต้องยึดวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระ นั่นคือต้องถ่ายทอดภาพออกมาให้มีความสมจริงถูกต้องตามขนาด สัดส่วน ตลอดจนสีสันทน

2. การเลือกใช้วัสดุสำหรับสร้างสรรค์ภาพประกอบ

วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานภาพประกอบ มีมากมายหลายชนิด เพื่อสำหรับศิลปินและผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้ตามความถนัด สอดคล้องกับเทคนิคการสร้างสรรค์ ที่จะสามารถสร้างเรื่องราวและอารมณ์ของภาพประกอบให้เป็นตามเจตนาวัสดุและอุปกรณ์ที่นิยมใช้ในการสร้างภาพประกอบมีดังนี้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ดินสอดำ (Graphite Pencil) ดินสอดำเป็นอุปกรณ์ที่รู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี ถือว่าเป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่นิยมใช้ในการเขียนหนังสือและวาดภาพ ภาพที่เกิดจากการเขียนด้วยดินสอดำ อาจจะเป็นลักษณะลายเส้นหรือภาพวาดแรเงาลงน้ำหนักอ่อนแก่ ทำให้เกิดความรู้สึกประทับใจแก่ผู้พบเห็น ดินสอดำมีหลายเกรด เช่น 6B, 4B, HB, H, EE และดินสอดำเป็นต้น

2.2 ดินสอดำคาร์บอน (Carbon Pencil) ดินสอดำคาร์บอน หรือดินสอดำเป็นดินสอดำสำหรับวาดเขียนอีกชนิดหนึ่ง เป็นวัสดุเก่าแก่ที่ใช้เขียนมาตั้งแต่สมัยโบราณมีความเปราะ แต่บางชนิดเนื้ออ่อน บางชนิดแข็งมากเกินไปไม่เหมาะกับการใช้บนกระดาษบางและอ่อน ซึ่งมีวิธีใช้เช่นเดียวกับดินสอดำธรรมดาทั่วๆ ไป

2.3 ถ่านชาร์โคล (Charcoal Pencil) ถ่านชาร์โคลมีขนาดต่างๆ กันตั้งแต่อ่อนจนถึงเข้ม และชนิดที่เป็นแท่งถ่านสีเหลี่ยมที่เรียกกันว่า “คอนเตกรยอง” ไม้ถ่านมีเนื้อละเอียดแน่นน้ำหนักเบาทำจากต้นองุ่นซึ่งเผาขึ้นตามกรรมวิธีการผลิตของผู้ทำ ถ่านชาร์โคลมีสภาพคล้ายกิ่งไม้เล็กๆ ลักษณะกลม เนื้ออ่อนนุ่มเวลาขีดเขียนเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังมีถ่านชาร์โคลชนิดอื่นๆ อีก เช่น ชนิดครึ่งวงกลม ชนิดแบนหนา ชนิดแท่งสี่เหลี่ยม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

2.4 สีชอล์ก (Chalk Color) สีชอล์กเป็นวัสดุการวาดภาพชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นแท่งกลม ขนาดจับสะดวกมือ เวลาขีดเขียนหรือระบายสีให้ความรู้สึกคล่องแคล่ว สามารถใช้เป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องราวจินตนาการได้เป็นอย่างดี เหมาะสำหรับการถ่ายทอดในลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ (Expression)

2.5 หมึก (Ink) หมึกมีหลายประเภท ทั้งหมึกเขียนหนังสือและหมึกสีสำหรับงานออกแบบ และงานสร้างสรรค์ต่างๆ หมึกสีมีให้เลือกใช้หลายสี นิยมใช้พู่กันระบายเป็นรูปภาพบนกระดาษวาดเขียน นอกจากนี้หมึกยังใช้น้ำช่วยระบายให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ได้

2.6 ปากกา (Pen) ปากกาที่ใช้เขียนภาพ มีทั้งปากกาที่ใช้จุ่มหมึกมีแบบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการใช้งาน เช่นปากกาแหลม ปากกาดัดเล็ก ปากกาดัดใหญ่ ฯลฯ วิธีใช้จะต้องจุ่มหมึก ก่อนแล้วจึงเขียนได้ ส่วนปากกาหมึกซึม สามารถใช้เขียนต่อเนื่องกันไปตลอดจนกระทั่งหมึกหมด ปากกาเคมีต่างๆ เป็นเครื่องเขียนสำเร็จรูปเหมาะกับการ สเก็ตซ์ภาพ วาดภาพลายเส้น

2.7 สีน้ำ (Water Colors) สีน้ำเป็นสีที่ทำจากวัตถุดิบ เวลาระบายสีใช้น้ำเป็นตัวละลาย คุณสมบัติของสีน้ำโปร่งใส และจะไหลซึมขณะระบาย สามารถใช้พู่กันระบายให้เกิดภาพ และน้ำหนักของแสงเงาได้ สีน้ำมีให้เลือกทั้งแบบบรรจุหลอด และแบบบรรจุตลับ มีมากมายหลายสี สะดวกในการใช้งานวาดภาพ สีน้ำเป็นสีที่ใช้กันมาตลอดยุคกลางในทวีปยุโรป โดยใช้ระบายในหนังสือเลขาวิจิตร แต่จะใช้กันน้อยมากในระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 16, 17 และ 18 นอกเสียจากในผลงานจิตรกรรม จิตรกรสีน้ำของจีนและญี่ปุ่นใช้สีน้ำระบายลงสิ่งทอที่สวยงามมีค่า เช่นผ้าไหมพองๆ กับที่ใช้ระบายลงบนกระดาษเยื่อไม้หรือเยื่อจากต้นข้าว กลวิธีสร้างสรรค์ภาพสีน้ำโปร่งใสสมัยใหม่นั้น พัฒนาขึ้นในประเทศอังกฤษระหว่างช่วงปลายของคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในระยะต้นๆ ของช่วงนี้ ภาพสีน้ำจะวาดในลักษณะภาพวาดสีเอกรงค์ สีซีเปีย หรือสีฟ้า ซึ่งใช้ปากกา วาดเส้นควบคู่ไปกับการใช้พู่กันระบายภายหลังต่อมากลวิธีที่ระบายสีน้ำแบบอิสระได้รับความนิยมแทนที่กลวิธีนี้ ปัจจุบันนิยมใช้สีน้ำในการระบายบริเวณกว้างๆ มากกว่า

จิตรกรสีน้ำสมัยใหม่มักเป็นจิตรกรชาวอังกฤษและอเมริกันเป็นส่วนใหญ่จิตรกรสีน้ำชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงได้แก่ วินสโลว์ โฮเมอร์ (ค.ศ. 1836 – 1910) จอห์น มารีนิ (ค.ศ. 1872 – 1953) เอ็ดเวิร์ด เอกสาร์นี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฮอปเปอร์ (ค.ศ. 1882 – 1967) ชาร์ล เดอมูธ (ค.ศ. 1883 – 1935) และชาร์ล เพ็รซ์ฟีลด์ (ค.ศ. 1893 – 1967) (ไมเยอร์, รา,พ. 1540 : 991 – 992) และในบรรดาจิตรกรสีน้ำดังกล่าวนี้ หลายคนก็มีผลงานวาดภาพประกอบที่งดงาม เช่น วินสโลว์ โฮเมอร์

2.8 สีโปสเตอร์ (Poster Colors) คือสีที่มีคุณสมบัติที่บดแสง ราคาถูกทำจากสีผสม ส่วนประกอบตัวผสมเนื้อที่ละลายน้ำได้ เช่น กาวหรือยางไม้ ขยายในรูปบรรจุขวด เหมาะสมที่จะใช้ในงานระบายที่ง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากหรืองานที่ไม่ต้องการผลงานที่ประณีตนัก เช่น การระบายสีในงานทำใบปิด (โปสเตอร์) งานออกแบบที่ระบายสีแบน ๆ งานระบายสีของเด็ก บางทีก็เรียกว่าสีสำหรับระบายแผ่นโฆษณา (Show Card)

2.9 สีอะคริลิก (Acrylic Colors) เป็นสีสำหรับใช้ในงานศิลปะ มีส่วนผสมของอะคริลิกกับยาง บางชนิดที่ผสมผสมกับน้ำ สีอะคริลิกจะไม่เปลี่ยนสีคล้ำลงมีคุณสมบัติแห้งเร็ว ล้างออกได้ง่ายโดยการใช้หัวน้ำมันแร่ หรือน้ำมันสน สีอะคริลิก ผลิตขยายในรูปของหลอดภายใต้ชื่อการค้าว่าสีแมกนา (ภาพที่ 4.37)

2.10 กระดาษ (Paper) เป็นใยหรือปุ๋ยของพืชที่โยงใยสอดประสานกันเป็นแผ่น ใช้เป็นพื้นรองรับควบคุมไปกับการทำหน้าที่เป็นพื้นระนาบ ให้กับงานวาดเขียน ระบายสีน้ำ สีพาสเทลหรือกลวิธีอื่นๆ ในงานเขียนหรือวาด กระดาษที่ใช้ในงานวิจิตรศิลป์จะทำจากใยของผ้าลินินและฝ้าย กระดาษที่มีคุณภาพต่ำจะทำมาจากใยไม้และส่วนผสมของใยผ้ากับใยไม้ กระดาษที่ใช้สำหรับสีน้ำที่มีคุณภาพต่ำจะทำมาจากใยไม้และส่วนผสมของใยผ้ากับใยไม้ กระดาษที่ใช้สำหรับสีน้ำที่มีคุณภาพดีที่สุด จะทำด้วยมือ (ภาพที่ 4.38)

2.11 กระดาษวาดสีพาสเทล (Pastel Paper) กระดาษวาดสีพาสเทลเป็นกระดาษชนิดใดก็ได้ที่มีลักษณะพื้นผิวที่สามารถใช้สีพาสเทลเกาะยึดได้ สีพาสเทลจะเกาะติดกับกระดาษที่ทำมาจากใยผ้า มีด้วยกันหลายชนิด อาจจะมีเนื้อนุ่มหรือเนื้อกระด้าง ผิวเรียบหรือผิวแบบอื่นๆ กระดาษสำหรับใช้กับสีพาสเทลมักมีสีเทา สีน้ำเงิน หรือสีที่ติดทนอื่นๆ ซึ่งมีพื้นของกระดาษมีส่วนในการเสริมคุณค่าของงานจิตรกรรม แต่สีขาวก็ใช้กันอยู่ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีกระดาษที่ผลิตสำหรับใช้ในการเขียนสีพาสเทล โดยเฉพาะกระดาษที่เหมาะสมสำหรับใช้ทำงานสีพาสเทลควรเป็นกระดาษที่มีใยกระดาษปรากฏบนพื้นผิว หรือกระดาษที่มีเนื้อหยาบ ส่วนกระดาษที่มีพื้นเรียบเนียนเนื้อละเอียด เหมาะสมสำหรับใช้ในงานประเภทที่ระบายเกลี่ยสีในลักษณะแรเงา

2.12 สีพาสเทล (Pastel) สีเทียนซึ่งมีส่วนผสมของเนื้อสีกับส่วนประกอบของตัวผสมเนื้อสีที่เป็นน้ำ เช่น กาวประเภทกระถิน ในปริมาณพอเพียงจะให้เนื้อสีจับตัวกันเป็นแท่งเท่านั้น นอกจากนั้นแล้ว คำนี้ยังใช้เรียกผลงานศิลปะที่ระบายด้วยสีประเภทนี้ สีพาสเทลมีหลายชนิดขึ้นอยู่กับปริมาณของขอลกที่ผสมอยู่ในเนื้อสีว่ามีมากน้อยต่างกันเพียงไร (ภาพที่ 4.40 – 4.41) จิตรกรใช้วัสดุประเภทขอลกหรือสีก้อนในลักษณะนี้มาตั้งแต่ยุคโบราณ (ยุคหิน) แต่กลวิธีในการสร้างผลงานจิตรกรรมสีพาสเทลที่เรารู้จักกันในปัจจุบันนี้ เริ่มเป็นที่นิยมในนครปารีส ช่วงทศวรรษหลัง ค.ศ. 1720 โดยจิตรกรชาวเวนิสชื่อโรซัลบา คาร์รารา (ค.ศ. 1675 – 1757) ส่วนจิตรกรผู้ยิ่งใหญ่แห่งวงการสีพาสเทล ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ได้แก่ มอริส กองแตง เดอ ลาตูร์ (ค.ศ. 1704 – 1788) ฌอง – ป็ป ดิสต์ – ซิเมอง ชาร์แดง (ค.ศ. 1699 – 1779) และ ฌอง เอเตียน ลีโอดาร์ต (ค.ศ. 1702 – 1789) และในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เอ็ดการ์เดอการ์ส (ค.ศ. 1834 – 1917) ก็ได้สร้างผลงานจิตรกรรมสีพาสเทลที่งดงามไว้เช่นกันและรวมทั้งผลงานวาดภาพประกอบอีกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิธีการสร้างสรรค์ภาพประกอบ

งานสร้างสรรค์ภาพประกอบ กล่าวได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และหนังสือ สิ่งพิมพ์ที่ขาดภาพประกอบ ย่อมมีผลกระทบที่จะทำให้สิ่งพิมพ์นั้นขาดเสน่ห์ ขาดแรงจูงใจ หรืออาจทำให้การสื่อความหมายไม่บรรลุผลเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ นักออกแบบจึงให้ความสำคัญเป็นลำดับแรกที่จะกำหนดภาพลักษณ์ของสื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆ ทั้งด้านเนื้อหาและเรื่องราวที่จะสะท้อนให้ผู้รับสื่อทราบ โดยเฉพาะภาพประกอบที่ปรากฏในวารสาร นิตยสาร ภาพประกอบบทความหนังสือตำราวิชาการ หนังสืออ่านสำหรับเด็ก ศิลปินหรือผู้สร้างภาพประกอบต้องแสวงหาวิธีสร้างสรรค์ภาพออกมาให้มีพลังในการสื่อความหมายตามเนื้อเรื่อง และเหมาะสม สอดคล้องกับประเภทของสิ่งพิมพ์นั้นๆ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์จึงเป็นขั้นตอนสำคัญ การสร้างภาพประกอบที่เกิดจากเทคนิคระบายสีน้ำย้อมให้ความรู้สึกของภาพแตกต่างจากเทคนิคการปะติด หรืองานภาพประกอบวาดเส้นย่อมแตกต่างจากงานเจาะกระดาษเป็นรูปภาพ (Pop – up) อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะศิลปินจะเลือกใช้เทคนิคการสร้างสรรค์แบบใด จะต้องคำนึงถึงคุณภาพในการสื่อสารของภาพประกอบนั้นๆ

3.7 ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

ประวัติความเป็นมาของศิลปะเหนือจริง

Surrealism ลัทธิศิลปะเหนือจริง เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มก็คือ อองเดร เบรตง มีจุดหมายอยู่ที่ การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะด้วยวิธีต่างๆ กัน เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝึความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้ จนทำให้รู้สึกว่าการป่าเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่า เหนือความจริง เพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมา งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ-ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์ จินตนาการ ค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัย หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ ทางการแทรกแซง

ความงามของพวกเขา คือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์
 เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ หากมีการใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้ประโยชน์ในทาง
 ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในอดีตที่มนุษย์ยังไม่มี ความเข้าใจหรือความรู้ที่จะใช้ในการดำรงชีวิต การตั้งกฎเกณฑ์หรือข้อแม้ต่างๆ อาจจำเป็นเพื่อให้มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ในระเบียบของสังคม แต่เมื่อเวลาผ่านไป สิ่งต่างๆ ในโลกได้รับการพิสูจน์ด้วยวิทยาศาสตร์ เรามีความเข้าใจในสิ่งที่เราเป็นมากขึ้น ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อความเชื่อที่เคยถูกสอนมาวัฒนธรรมที่ต่างกัน เห็นการใช้ชีวิตของคน ได้เห็นความเชื่อที่มนุษย์สร้างขึ้นและอยู่เป็นเส้นขนานกับการใช้ชีวิต ได้อ่านหนังสือในเชิงจิตวิทยาและศิลปะร่วมสมัย ทำให้คำถามต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย แนวความคิดของงานครั้งนี้คือการตั้งคำถามกับการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่ถูกผูกมัดด้วยความเชื่อต่างๆ จนบางครั้งข้อผูกมัดเหล่านั้นกลายเป็นข้อแม้ที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถพัฒนาต่อได้ การตั้งคำถามเกี่ยวกับความเชื่อที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้การใช้ชีวิตในสมัยก่อนอยู่ในกฎระเบียบรวมถึงความกลัวที่ถูกสร้างขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นนามธรรมได้ถูกพิสูจน์ด้วยความจริงของการใช้ชีวิตของคนในยุคต่อมา แล้วสิ่งเหล่านั้นยังจำเป็นกับการมีตัวตนของเราอยู่หรือไม่ ด้านรูปทรงและวิธีการ 1. ศิลปินแสดงออกด้วยสีที่มีความเข้มปานกลาง ให้ความรู้สึกนุ่มนวลบนผิวหน้า ด้วยการเกลี่ยให้กลมกลืน 2. ศิลปินแสดงออกด้วยวัสดุอื่น ปนกับวัสดุที่ศิลปินผู้นั้นถนัด เช่น ทรายปนกับสีน้ำมัน กระดาษสีปนกับสีน้ำมัน 3. ศิลปินพยายามจะซ่อนสิ่งที่ต้องการแสดงออกด้วยเทคนิคของการเขียน เช่น เขียนวัตถุบนกระจกใส หรือเขียนความชัดเจนของสิ่งของคลุมเรื่องที่ต้องการแสดง 4. ศิลปินพยายามสร้างสรรค์ แสง เงา และสีขึ้นเอง

ศิลปินลัทธิเหนือจริง ได้แก่ Giorgio de Chirico, Max Ernst, Joan Miró, Francis Picabia, Yves Tanguy, Salvador Dalí, Luis Buñuel, Alberto Giacometti, Valentine Hugo, Méret Oppenheim, Toyen

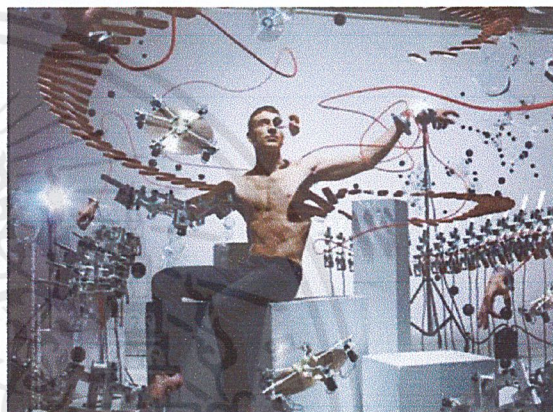


ภาพที่ 3.1 ภาพวาดแนว surrealism ของศิลปินชื่อดัง salvador dali ชื่อภาพ The Persistence of Memory

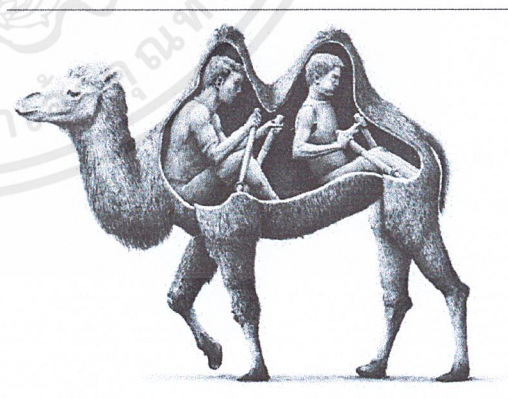
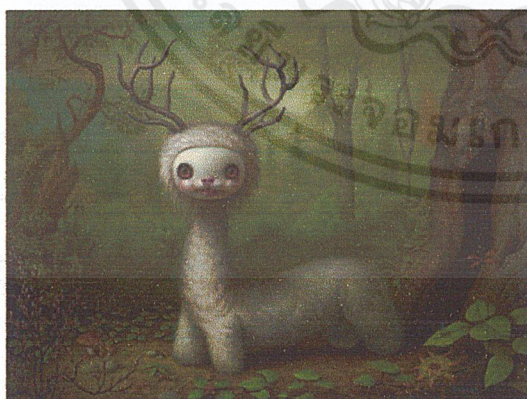
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8 การนำศิลปะเหนือจริง(surrealism)มาใช้ในงานออกแบบ

เมื่อนำศิลปะแบบ surrealism มาใช้ในงานออกแบบ หน้าทีของมันจึงเป็นการบอกสารที่เราต้องการจะสื่อให้คนหมู่มากมีความเข้าใจ จะแตกต่างจากงานศิลปะที่ศิลปินเน้นในการแสดงออกของอารมณ์ความคิดของตัวเอง โดยไม่คำนึงว่าจะมีใครเข้าใจหรือไม่ ดังนั้นในการออกแบบจึงต้องเลือกใช้สิ่งของหรือวัตถุที่มีความเข้าใจตรงตามกันโดยทั่วไป เช่น ฝี่เสื่อคือความสวยงาม งูคือพิษ เป็นต้น



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างงาน Advertising ที่มีการนำศิลปะแนวเหนือจริง (surrealism) มาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างงานภาพประกอบที่มีการนำศิลปะแนวเหนือจริง (surrealism) มาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวคิดในการสร้างสรรค์

4.1 แนวคิดหนังสือ

หนังสือเรื่องของน้ำพุนั้น ถือว่าเป็นหนังสือที่บันทึกเรื่องราวที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคม เรื่องราวความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว การเลี้ยงดูลูก จนไปถึงปัญหาของยาเสพติด เป็นเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัวและมีในสังคมไทยยุคทุกสมัย ดังนั้นไม่ว่าจะมีการนำเรื่องราวของน้ำพุออกมาทำใหม่ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือการตีพิมพ์ครั้งใหม่ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ก็ยังคงประทับใจไม่รู้ลืม ดังนั้นจึงเป็นที่มาของแนวคิดที่ว่า ควรจัดทำหนังสือเรื่องของน้ำพุ ในแบบใหม่ที่มีภาพประกอบที่มีการตีความในแง่ของจิตวิทยาในลักษณะเหนือจริงร่วมกับเนื้อหาอยู่ในรูปเล่มที่สวยงามน่าซื้อและมีเก็บไว้ และเพื่อให้เยาวชนรุ่นใหม่ ได้รู้จักกับเรื่องราวอีกหนึ่งเรื่องราว ที่มีประโยชน์และมีคุณค่าอย่างมากต่อสังคมไทย

4.2 ปัญหาของหนังสือเรื่องของน้ำพุแบบเก่า



ภาพที่ 4.1 หนังสือของน้ำพุฉบับเก่า

หนังสือเรื่องของน้ำพุนั้น ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในงานศพของน้ำพุ ดังนั้นหนังสือจึงเป็นหนังสือเล่มเล็กๆที่ ถูกตีพิมพ์เพื่อเป็นที่ระลึกในงานศพของเท่านั้น หลังจากที่มีการเผยแพร่หนังสือเรื่องของน้ำพุ ทำให้หนังสือเป็นที่ต้องการอย่างมาก จึงได้มีการตีพิมพ์อีกครั้งในรูปแบบของหนังสือเพื่อขาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 ปัญหาทางด้านภาพพจน์

สำหรับหนังสือเรื่องของน้ำพุ เมื่อตีพิมพ์ครั้งแรกในสมัยนั้นยังไม่มีปัญหาอะไร เพราะเป็นหนังสือเล่มเล็กที่แจกในงานศพ แต่เมื่อเวลาผ่านมานานจนเรื่องราวของน้ำพุ กลายเป็นเรื่องราวที่อัมตะคู่สังคัมไทยแล้ว จึงควรมีการทำหนังสือใหม่ เพื่อให้ภาพพจน์ของหนังสือมีความพิเศษ และคู่ควรที่จะซื้อเก็บรักษาไว้ครอบครอง

4.2.2 ปัญหาทางด้านกระดาษ

กระดาษที่ใช้ในแบบเดิมนั้น เป็นกระดาษสีน้ำตาลๆ บางๆ ดูเหมือนหนังสือนิยายเก่าๆทั่วไป ดังนั้นเมื่อมีการนำมาทำใหม่ จึงควรเลือกใช้กระดาษที่มีความหนา มีเนื้อสัมผัสที่ดีและพิเศษ เพื่อให้หนังสือเรื่องของน้ำพุ ฉบับใหม่มีความพิเศษจริงๆ

4.2.3 ปัญหาด้านภาพประกอบ

สำหรับภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือเรื่องของน้ำพุ นั้น ฉบับแรกๆนั้นจะมีภาพครอบครัวของน้ำพุอยู่บ้าง แต่เมื่อมีการจัดพิมพ์ฉบับใหม่ๆ ภาพเหล่านั้นได้ถูกนำออกไป และเมื่อมีการจัดทำขึ้นมาใหม่จึงออกแบบเป็นภาพประกอบเหนือจริง เพื่อให้คนอ่านได้เกิดความรู้สึกตามเนื้อเรื่องของน้ำพุมากขึ้น และยังเว้นช่องว่างให้คนอ่านได้เติมแต่งความคิดและความรู้ของตัวเองเพิ่มขึ้นอีกด้วย

4.3 แนวคิดในการออกแบบ

4.3.1 ด้านนอกของตัวหนังสือ

ในปกหน้าและปกหลังเลือกใช้การเข้าปกแบบจั่วบัง มีความหนาและสามารถเปิดหนังสือได้ 180 องศาเพื่อความสะดวกและรูปของปกหน้าและปกหลังยังเป็นเรื่องราวที่เชื่อมหากันอีกด้วย

4.3.2 การจัดวางหน้ากระดาษ

การจัดวางหน้ากระดาษนั้นจะแบ่งเป็นบทๆ ในแต่ละบทจะมีหมายเลขบอกลำดับของบทนั้นๆ มีชื่อบท(Head) มีเนื้อเรื่องที่สำคัญ เพื่อทำดึงดูดให้คนอ่านสนใจและอยากอ่าน ส่วนในเนื้อเรื่องนั้น จะมีการวาง Text เป็นสองคอลัมน์ เพื่อให้หนังสือดูเป็นหนังสือที่ทันสมัย มีการเน้นข้อความที่เป็นใจความสำคัญ โดยการทำตัวบันทัดนั้นมีความหนา และมีกรอบล้อม

4.3.3 Typography

ในส่วนของหัวข้อต่างๆและเนื้อหาเลือกใช้ font ที่อ่านง่ายและมีความทันสมัย

4.3.4 การใช้เทคนิคประกอบเนื้อหา

ในหนังสือ เรื่องของน้ำพุที่จัดทำขึ้นมาใหม่นั้น ในส่วนของภาพประกอบเลือกใช้ วิธีการตรอ้อังผสมกับสีน้ำและจบงานด้วย digital paint เพราะสีน้ำให้ความรู้สึกที่เบลอลื่นไหล ฟุ้งจึงเหมาะกับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือที่เน้นเรื่องราวของอารมณ์และความรู้สึก ส่วนการดรออิงด้วยดินสอก็สามารถใช้วาดภาพที่มีรายละเอียดและมีอารมณ์ในการใช้เส้น ส่วน digital paint ใช้สำหรับจบงานด้วยการเก็บรายละเอียด หรือปรับปรุงแก้ไขงานให้มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น นอกจากนี้ ในหนังสือเรื่องของน้ำพุยังมีช่วงที่รวมบันทึกจากจดหมายที่น้ำพุเขียนถึงแม่ จึงมีการออกแบบกระดาษให้มีความเก่า โดยอาศัยสีที่เหลืองของกระดาษเก่าๆ ลอยขาดของกระดาษ ลอยปากกา ลอยหมึก คราบกาแฟ ลักษณะการขีดแสดมภ์รวมไปถึงสัญลักษณ์ต่างๆ บนของจดหมายเก่าๆ เพื่อสร้างความพิเศษในช่วงของจดหมายบันทึก



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างการนำ รอยต่างๆมาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การตีความเนื้อหา

ในการทำภาพประกอบนั้นเราต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาของหนังสือที่เราจะนำมาตีความเป็นภาพ ซึ่งแต่ละบทจะมีเนื้อเรื่องแตกต่างกันไป เราจะดำเนินเรื่องโดยการใช้เทคนิคดินสอสีดำแทนทุกรูปที่มีน้ำพุ ในส่วนอื่นๆเราก็จะใช้ภาพสีเป็นปกติ เพราะว่าน้ำพุเป็นเหมือนส่วนเกินในครอบครัวจึงใช้ภาพขาวดำแทนการไม่มีตัวตน การเป็นส่วนเกินของเขา และในส่วนอื่นจะมีการใช้สัญลักษณ์ที่แทนความรู้สึก รายละเอียดดังนี้

4.4.1 บทที่ 1 คำนำ

เนื้อหา

จากนั้นน้ำพุก็เอารูปมาวาด ก็คือรูปที่เป็นปกหลังหนังสือเล่มนี้และบอกว่า “ตั้งแต่เกิดมาน้ำพุยังไม่เคยเขียนรูปได้ดีเท่านี้เลยแม่” ข้าพเจ้ารับมาดูและชมด้วยใจจริงว่า “ดูดีนี่ แต่ทำไมไม่ใช้ดินสอดำ” “น้ำพุไม่ชอบสีดำ”

ตีความ

ในบทสนทนาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความไม่เข้าใจระหว่างแม่กับลูก น้ำพุนำภาพวาดที่ตนรู้สึกภูมิใจเอามาให้แม่ดู แต่ก็ชมว่าสวยดีแต่กับสงสัยว่าทำไมน้ำพุ ถึงไม่ใช้สีดำวาดเหมือนคนอื่น น้ำพุตอบว่าเพราะไม่ชอบสีดำ แสดงให้เห็นว่าน้ำพุคิดว่านี่คือสิ่งที่ตัวเองชอบทำไม่แม่ถึงต้องอยากให้น้ำพุ ชอบแบบอื่น เป็นแบบอื่น ดังนั้นจึงนำรูปที่น้ำพุนำมาวาดคือรูปหน้าปก ที่เป็นภาพเมื่อน้ำพุนำมาวาดใหม่ให้น้ำพุอยู่ในเมืองนั้น เพียงคนเดียวสู่ถึงโลกของเขาที่คนอื่นไม่เข้าใจ



ภาพที่ 4.3 ภาพวาดปกหลังของหนังสือ”เรื่องของน้ำพุ”

เนื้อหา

น้ำพุลองติดห้องของพี่ชองน้อง เดินไปจนทั่วราวกับจะสั่งลา ท้ายสุดนั้นข้าพเจ้าและลูกอีกสองคน เดินลงมาชั้นล่าง...ก็ห้องน้ำพุนั้นแหละ ไม่ทราบว่าจะลงมาทำไมเหมือนกัน ทั้งที่ตีงมากแล้ว น้ำพุยังไม่นอน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บอกว่าจะทำการบ้าน และพูดกับข้าพเจ้าเป็นคำสุดท้ายว่า
 “แม่...น้ำพุจะซื้อสีน้ำมัน แม่ซื้อให้พูนะ...จะเอามาเขียนรูปติดห้อง แม่ว่าพูนเขียนได้ไหม”
 “ได้ซิ” แล้วข้าพเจ้าก็ออกมาจากห้องลูก...ขึ้นนอน นำแปลกที่นอนไม่หลับเลย

ตีความ

เป็นการคุยกันครั้งสุดท้ายทั้งที่ไม่มีใครรู้เลยว่า หลังจากที่ถูกคนปิดประตูแยกย้ายกันไปนอน น้ำพุจะจากเขาไป จึงเลือกใช้ประตูซึ่งแสดงถึงการไปอีกสถานที่หนึ่งอยู่หลังประตูบานนั้น แต่สำหรับน้ำพุมันคือความตายดังนั้นจึงเลือกใช้รูปต้นไม้แห้งเหี่ยวอยู่อีกฝั่งของฝักประตู

เนื้อหา

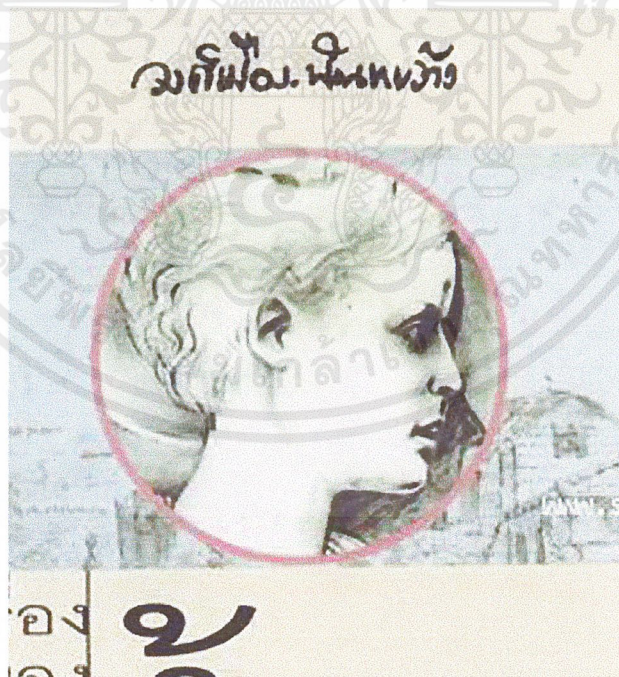
วงศ์เมือง นันทขว้าง

ชาติ 13 มีนาคม 2499

มรณะ 28 พฤษภาคม 2517

ตีความ

เป็นรูปตอนจบของบทที่ 1 เลือกใช้รูปที่น้ำพุวาดให้แม่ดู คือรูปวาดหุ่นปั้นเทพธิดากรีกเป็นรูปสุดท้าย ก่อนที่น้ำพุจะเสียชีวิต จึงนำรูปวาดนั้นมาทำเป็นรูปปั้นกำลังแตกและข้างในคือน้ำพุ สื่อถึงการตาย



ภาพที่ 4.4 ภาพหน้าปกหนังสือ “เรื่องของน้ำพุ” เป็นรูปวาดสุดท้ายก่อนน้ำพุเสียชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 บทที่ 2 น้ำพุถูกรัก

เนื้อหา

แม่จูนน้ำพุเป็นครั้งสุดท้าย น้ำตาของเราไหลปนกันไปเมื่อแม่บอกน้ำพุว่า หลับให้สบายนะลูกจากนั้นแม่ก็มีชีวิตอยู่ไปวันๆ เหมือนถูกไขลาน จากวันนั้นจนกระทั่งวันนี้ แม่เพิ่งจะารู้จักความทุกข์นั้นใหญ่หลวงหนักหนาเพียงไร

ตีความ

น้ำตาไหลปนกันเหมือนแม่กับน้ำพุที่มีความเจ็บร่วมกัน จึงใช้น้ำตาที่ไหลรวมกัน โดยฝั่งน้ำพุหลับตาและใช้ภาพเป็นवाद้าที่สื่อถึงความตาย ส่วนแม่เป็นภพสีและน้ำตาของทั้งสองฝั่งหยุดและไหลมารวมกัน เหมือนเป็นคนๆเดียวกัน

เนื้อหา

บางครั้งน้ำพุว่าเหว้มาก เพราะน้ำพุเป็นลูกผู้ชายคนเดียวในบ้าน เข้ากับพี่ๆ น้องๆ ไม่ได้เมื่อเขาจุ่มจิมเล่นปิกหมอน หรือตัดเสื้อ น้ำพุก็เข้ามาเสียบๆ เคียงๆ แล้วก็ถูกเขาไล่ออกไป อย่างคืนวันนั้น ที่พี่กับน้องเขาลองเครื่องชั้นในกัน น้ำพุเข้ามา เขาก็แตกกระจายกันไปคนละทางสองทาง น้ำพุก็ถูกคว่า หาวว่าไม่รู้จักรรยาท น้ำพุอาจจะเหงาเหลือเกินในตอนนั้น และน้ำพุก็ปิดประตูให้แม่และน้องๆ หันกลับลงบันไดมาอย่างเงียบๆ กลับลงมาฟังเพลงและหาความสุขไปคนเดียว...ตามลำพัง

ตีความ

ความรู้สึกแปลกแยกเพราะตัวเองเป็นผู้ชายคนเดียวในบ้าน เข้ากับคนอื่นไม่ได้ จึงใช้เสื้อผ้าที่เป็นเสื้อผู้หญิงและเสื้อผู้ชายเข้ามาสื่อถึงความเป็นเพศ โดยเสื้อผ้าของแม่และน้องๆ เป็นภพสี ส่วนน้ำพุเป็นสีवाद้า และหลุดออกมาจากราวเพียงคนเดียว

4.4.3 บทที่ 3 อังคารเขียนให้น้ำพุ

เนื้อหา

สายวิบโยคท่วมทับัน	หญ่หญ่
วิเวกมิ่งขวัญสั้นไหว	ไปลีน
น้ำพุอยู่พุใน	ชลเนตร แม่่นา
ไหลบ่าตกอกดั้น	ดิ่งม้วยเจ็บเสมอ

ตีความ

เป็นบทประพันธ์ที่ อังคาร กัลยาณพงษ์ เขียนให้เรื่องราวของน้ำพุ พุดถึงความเสียใจของแม่ที่ต้องสูญเสียลูกในงานศพ จึงทำเป็นรูปของแม่ ที่ร่างกายค่อยๆ สลายไปช้าเหมือนค่อยเจ็บปวดและสลายไปตามลูก

4.4.4 บทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง สุวรรณี สุคนธา

เนื้อหา

แม่พยักหน้าเรียกผมไปพบสองต่อสอง ท่างันจนเชื่อว่าตำรวจและเจ้าทุกข์จะไม่ได้ยินที่เราพูดแม่ถามผมว่า “ทำจริงอย่างเขาวาหรือเปล่า” เป็นคำถามที่ผมไม่อยากได้ยินเลย เพราะผมไม่รู้จะคิดค้นหาคำตอบมาให้ดีๆ ถูกใจแม่ได้อย่างไร ผมรักแม่ อยากเอาใจแม่ ไม่ให้แม่ทุกข์ใจ แต่ทุกอย่างที่ผมทำกลับกลายเป็นตรงข้ามทั้งหมด แม่กอดไหล่ผมไว้ คงนึกอยากจูบเหมือนเมื่อผมยังเป็นเด็กเล็กๆ แต่ผมโตเกินกว่าที่แม่จะทำเช่นนั้น ผมสูงกว่าแม่เสียอีก ทั้งที่แม่เป็นผู้หญิงสูงมาก

“บอกแม่สิ”

“ผมไปที่นั่นจริงอะ”

“ไปทำไม”

“ไม่อยากจะกลับบ้าน เปื่อบ้าน”

ผมเห็นแววตาของแม่แล้วอยากจะเอาคำพูดนั้นกลับคืนมานึก

ตีความ

การที่น้ำพุไม่อยากกลับบ้านนั้นเพราะ เมื่อกลับไปอยู่บ้านแล้ว น้ำพุรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นส่วนเกิน เป็นส่วนเกิน จึงเลือกใช้ภาพถ่ายครอบครัว ที่เป็นภาพสี ส่วนน้ำพุเป็นภาพขาวดำที่ยืนอยู่อีกฝั่งของหน้าต่างสี่



ภาพที่ 4.5 ภาพถ่ายครอบครัวของน้ำพุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อหา

เราจะมีชีวิตกันอย่างบันเทิงทีเดียว เรามีผู้หญิง มีกัญชา มีบุหรี่ปูกันตลอดเวลา มียา มีเพลง และมีเงินพอซื้ออาหารอย่างฟุ่มเฟือย ไฉยบอكمว่ายังมีของที่พอจะขายกินไปได้อีกนาน

ตีความ

น้ำพุคิดว่าการที่ การที่ตัวเอง มั่วสุมสุบยา คือความสุขคือความสวยงาม จึงใช้วันที่น้ำพุพ่นออกมาตอนสุบบุหรี่ปูกลายเป็นผีเสื้อ ซึ่งผีเสื้อสื่อถึงความสวยงามและจินตนาการ

เนื้อหา

ผมปลอบแม่ทุกวันว่าอย่าเป็นห่วงผมมากนัก ผมเป็นลูกผู้ชาย และลูกผู้ชายยอมทนได้ในเรื่องเล็กน้อยเพียงเท่านั้น ผมกะว่าได้ออกไปเมื่อไรระก้อ ผมจะฉลองให้สนุกสนาน แต่จะพยายามระวังไม่ให้มีการอะอะจนเกิดเรื่องอย่างคราวที่แล้ว หวังว่าเวลานั้นคงจะมาถึงอีกไม่นานเท่าไร ผมบอกแม่...และแม่ก็ปลอบผมเช่นเดียวกัน ผมบอกแล้วว่าหิดเรื่องเล็ก เรื่องอาหารเรื่องน้ำและอื่นๆ เรื่องเล็ก ผมเป็นชายชาติศรีแม่อย่าห่วงผมเลย ผมจะได้ออกแเนในวันหนึ่ง ผมบอกแม่อย่างนั้น

ตีความ

เป็นช่วงเวลาที่น้ำพุอยู่ในบ้านเมตตา แม่พยายามมาเยี่ยมน้ำพุทุกวัน แม่พยายามหาวิธีช่วยเพราะคิดว่าน้ำพุติดอยู่ในที่ ที่ไม่มีความสุข เปรียบเหมือนน้ำพุจมอยู่ในน้ำเน่า ซึ่งการจมน้ำสื่อถึงการจมอยู่ในความทุกข์ความเศร้า และใช้น้ำเน่าสื่อถึงความสกปรกในสถานที่ ที่น้ำพุอยู่

4.4.5 บทที่ 5 จดหมายจากน้ำพุถึงแม่

ในส่วนของบท จดหมายจากน้ำพุถึงแม่นั้น ได้ออกแบบให้กระดาศมีความเก่าเพื่อสร้างความพิเศษจำลองความทรงจำ ความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้น ทั้งลอยแก้วน้ำ ลอยปากกา ลอยขาดของกระดาศ

เนื้อหา

และเมื่อติดกันทั้งสองคนแล้ว พูเองเป็นคนคิดว่าควรจะเลิก จุกก็บอกว่าจะเลิก ก็เลยลองอดกันดูเองสองคน อดได้สองวันเท่านั้นก็ต้องตาลีตาเหลือกรีบไปซื้อมาสูบอีก วันนั้นสูบกันจนเมาเพราะไม่ได้สูบมาสองวัน พูเริ่มคิดว่าควรจะหาวิธีเลิกให้ได้ แต่คิดไม่ออกว่าจะเลิกอย่างไรดี ก็พอดีได้ข่าวใหญ่ว่าไปเลิกแค้ปมาจากถ้ากระบอก พูก็คิดว่าจะไปบ้างจึงมาชวนจุก

ตีความ

น้ำพุเริ่มคิดได้ว่าตัวเองนั้นหลงผิดควรเลิกยา เหมือนมองเห็นความจริงว่าสิ่งเสพติดที่ตัวเองคิดว่าสวยงามเหมือนกับผีเสื้อในตอนแรกนั้น แท้จริงแล้วมันคือผีเสื้อตอนกลางคืนที่นำกลัว

เนื้อหา

ขณะกำลังคิดอะไรอยู่ ก็รู้สึกคลื่นไส้ พุกก็เลยตักน้ำขึ้นมากิน กิน กินอย่างคนที่ตกอยู่ในทะเลทราย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วเจอบ่อน้ำ เพราะถ้าไม่กินอาการคลื่นไส้ก็ยังไม่หมด พูตั้งใจกินเข้าไปสลิปกว่าชั้น แต่พุก็กินไปแล้ว กินแล้วก็อ้วก อ้วกแล้วก็กินอย่างนี้จนกว่าอาการคลื่นไส้จะหมดไป รู้สึกทรมาณเหลือเกิน

ตีความ

ความรู้สึกของความทรมาณในขณะเลิกยา ความรู้สึกของการคลื่นไส้ปั่นป่วนเหมือนมีอะไรบีบรัดอยู่ในท้อง จึงเลือกใช้งูที่มีความหมายถึงพิษ รัตตัวอยู่ในท้องทำให้รู้สึกน่าคลื่นไส้และยังหมายถึงมีพิษอยู่ในร่างกายอีกด้วย

เนื้อหา

มันไม่มีประโยชน์อะไรเลยในการมาจมอยู่กับของพวกนี้ พูเคยสูบแค่ขนาดหนักจนน้ำตาไหลไม่หยุด ต้องคอยเอาผ้าเช็ดหน้าเช็ดไว้ มันก็มีความสุขดีหรอก แต่เมื่อคิดไปแล้วมันทุเรศที่คนอื่นมาว่าเราว่าขี้ยา พูไม่อยากให้ใครมาว่าพูอย่างนี้เลย

ตีความ

น้ำพุมองเห็นสิ่งที่ตัวเองเคยเสฟไปนั้นไม่มีประโยชน์อะไรเลย เหมือนเห็นสิ่งที่ตัวเองอ้วกออกมาเป็นสิ่งน่าขยะแขยงทั้งงู ทั้งผีเสื้อกลางคืน สิ่งเหล่านี้ที่น้ำพุเคยหลงผิดไป ล้วนมากองอยู่ข้างหน้าของน้ำพุ

เนื้อเรื่อง

วันสุดท้ายแล้ว พูตั้งใจเลย พรุ่งนี้เช้าพูก็กได้กลับบ้านแล้ว พรุ่งนี้มาตั้งสิบวันแน่ะ จดหมายฉบับนี้เป็นฉบับสุดท้ายแล้วที่พูเขียนถึงแม่ พูกงถึงบ้านก่อนที่แม่จะได้รับจดหมายฉบับนี้ ไม่สำคัญอะไรนักหรอกแม่เก็บเอาไว้ดูเล่นก็แล้วกัน พูทำตามคำขอของแม่แล้วที่ให้เขียนจดหมายถึงแม่ทุกวัน พูเขียนจดหมายไม่ค่อยเก่ง แต่เขียนให้แม่พูเขียนได้

ตีความ

หลังจากที่น้ำพุเลิกยา ชีวิตของเขาก็เหมือนกับมาเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง ภาพประกอบตั้งแต่ต้นเรื่องตลอดมานั้น น้ำพุเป็นชาวดำ แต่เมื่อเขาเริ่มชีวิตใหม่อีกครั้ง เขาเริ่มกลับมามีตัวตน จึงเลือกใช้ลักษณะของการลอกกรอบ ภาพชาวดำของเขาค่อยๆ หลุดออกไป ในขณะที่ชีวิตใหม่ของเขาก็กลายมาเป็นภาพสี ที่มีตัวตนมีชีวิตชีวาอีกครั้งหนึ่ง

4.4.6 บทที่ 6 ครอบครัวของข้าพเจ้า

เนื้อเรื่อง

แม่ - แม่ของข้าพเจ้าเป็นคนที่เข้าใจอะไรต่ออะไรหลายอย่างในตัวข้าพเจ้า ข้าพเจ้าอาจจะพูดใหม่ได้ว่า ไม่มีใครเข้าใจข้าพเจ้านอกจากแม่ก็ได้ ด้วยเหตุนี้เองข้าพเจ้าจึงรักแม่มาก

พี่กบ - ข้าพเจ้ากับพี่ไม่ค่อยสนิทสนมกันเท่าที่ควร เพราะอะไรข้าพเจ้าก็หาคำตอบไม่ได้ มีบ่อยไปที่พี่กบกับข้าพเจ้าพูดกันไม่รู้เรื่อง แต่ก็ไม่ถึงกับทะเลาะกัน เพราะข้าพเจ้าเกลียดที่จะเห็นพี่น้องทะเลาะกันเองแทนที่จะสามัคคีกันเข้าไว้ พี่กบเป็นคนเจ้าอารมณ์หงุดหงิดง่ายเนื่องจากติดนิสัยมาจากในวัง เป็นคนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าระเบียบ แต่ถ้าตอนอารมณ์ดีละก็เป็นคนที่น่ารักมาก เพราะแกมีรอยยิ้มที่ใครเห็นก็ต้องบอกว่าน่ารัก

หนูแดง - ข้าพเจ้าเคยสังเกตเวลาแกนั่งคุยกับพวกเพื่อนๆ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกเหมือนกับแกเป็นราชินีกำลังร่าเริงอยู่ในหมู่บ่าวไพร่ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกอย่างนั้นจริงๆ ใครจะคิดว่าข้าพเจ้าเพื่อน้องก็ตามข้าพเจ้าไม่สนใจ เพราะข้าพเจ้ารู้สึกอย่างนั้น

น้องหนู - เพราะแกเป็นเด็กน่ารัก พูดจาวาฟิ่ง วาดรูปเก่งมาก แกเขียนรูปมาส่งข้าพเจ้าทุกวัน ในตอนเย็น ข้าพเจ้าเป็นคนบอกว่าวันนี้จะเขียนรูปอะไร และข้าพเจ้าก็เป็นคนตรวจให้คะแนนเองอีกด้วย แกเขียนรูปดีขึ้นเรื่อยๆ ข้าพเจ้าคิดว่าต่อไปน้องหนูจะต้องได้เรียนทางศิลปะเหมือนกับแม่ พี่ และข้าพเจ้า ข้าพเจ้าคิดว่าอย่างนั้น

ตีความ

เลือกใช้ครอบครัวนกแทนครอบครัวของน้ำพุ เพราะว่า แม่มีลักษณะที่เหมือนนกที่ออกไปหากินไม่มาสร้างบ้าน หาอาหารมาให้ลูก จึงเป็นรูปแม่ที่เขียนงานและหมึกที่เขียนก็ไหลออกมากลายเป็นรังนก ขณะที่ลูกๆทุกคนก็อยู่ในรัง

4.4.7 บทที่ 8 จดหมายจากน้องหนูถึงน้ำพุ

เนื้อเรื่อง

พุดตอนที่พี่กลับจากร.พ.นะพี่ก็ร้องไห้ใหญ่เลย เขาบอกว่าเขาไม่เชื่อหรือว่าตัวเป็นอย่างนี้ นาก็บอกว่าเหมือนฝัน หนูก็ว่าอย่างนั้น แดงเขาก็ร้องไห้แต่เขาร้องไห้ไม่ดัง ร้องไม่มีเสียงไม่เหมือนเค้ากับพี่ก็แต่เหมือนน้ำแพ้ท น้ำแพ้ทร้องไห้ตอนเปลี่ยนเสื้อผ้าตัวละพู นานน น้ำจ๊ก น้ำจ้อ น้ำเทือง น้ำรุ่งทิพย์ ฯลฯ ก็มา แต่น้ำเต๋อไม่มา แต่เขารู้แล้วน้ำจ้อบอกว่าเขาไม่มาเพราะมินัด คงมาฟุ้งนี้มั้ง

พุ พี่กับนิตก็มาด้วยละ ลุงก็มา พี่หยัดกับพี่ยุทธิก็มา มากันตั้งหลายคน แม่บอกว่าตัวอยู่ศาลาสถิตยุทธการ ก็ดีแล้วเป็นส่วนตัวดี พวกเพื่อนพี่ก็มา พี่ต๋อง พี่อ้อม พี่มด ฯลฯ พุ แม่บอกว่าตัวนอนให้สบายนะ ส่วนดอกไม้จะเปลี่ยนให้สวยแข่งเลย แล้วตัวมาหาแม่บ้างนะแม่คิดถึงตัวมาก แม่ร้องไห้มากที่สุดเลย พี่ก็ร้องมาก ตัวอย่าลืมนะ พุดตัวอยู่ศาลานี้ดีไหม เค้าว่าคงจะดีนะ แล้วก็คงจะชอบนะ ตอนนี้อยู่ทุกคนสบายดี

ตีความ

ในวันที่น้ำพุอยู่เขาเหมือนคนที่ไม่มีตัวตน โดดเดี่ยว อ้างว้าง แต่วันที่เขาจากไปกลับมีคนไปหาเขาเต็มไปหมด จึงเลือกใช้สัญลักษณ์เป็นพระจันทร์สีน้ำเงิน ซึ่งสำหรับเรื่องราวของน้ำพุนั้นพระจันทร์สีน้ำเงินนั้นเกิดจากวันที่หมอกเมฆบังพระจันทร์จนเห็นพระจันทร์เป็นสีน้ำเงิน จึงนำพระจันทร์สีน้ำเงินมาใช้เป็นฉากสุดท้าย เป็นเงาของน้ำพุที่กลับพระจันทร์สีน้ำเงิน แต่ท้องฟ้าที่เคยหมอกเมฆบังก็กลับเต็มไปด้วยท้องฟ้า และมีพระจันทร์สีน้ำเงินลอยเด่นท่ามกลางท้องฟ้าไม่มีหมอกเมฆมาบังอีกต่อไปแล้ว

4.4.8 การออกแบบภาพประกอบปก

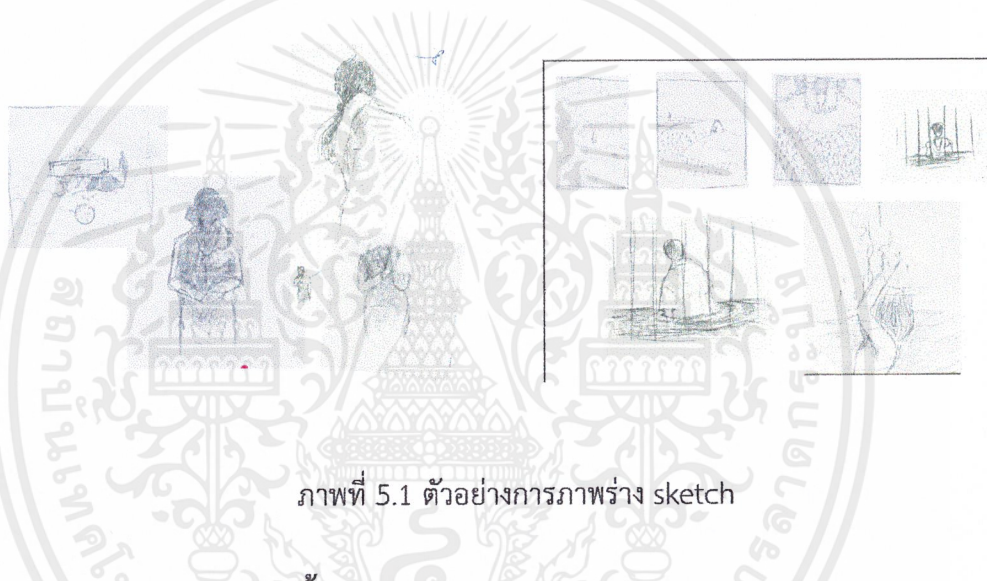
ในส่วนของภาพประกอบปกนั้น จะเป็นภาพเชื่อมกันระหว่างปกหน้าและปกหลัง ในส่วนของปกหน้าจะเป็นรูปของน้ำพุที่กำลังสบูยา และควันเหล่านั้้นค่อยๆปลิวไปปกข้างหลังและกลายเป็นแม่ ควันที่เป็นแม่นั้้นก็กำลังเขียนงาน แต่หมึกที่เขียนงานนั้นค่อยๆไหลมาปกหน้าและเป็นน้ำพุ มีความหมายว่า สิ่งที่น้ำพุต้องการ ที่น้ำพุติดยา เพียงเพราะต้องการความรักจากแม่ ในขณะที่ทุกอย่างที่แม่ทำ ทุกงานเขียนของแม่ทำเพื่อน้ำพุ ส่วนการอยู่ปกคนละฝั่งนั้นหมายถึง การที่ทั้งสองต่างทำเพื่อกัน แต่ก็มองไม่เห็นกันนั่นเอง



บทที่ 5 ขั้นตอนการทำงาน

5.1 แบบร่างภาพประกอบ

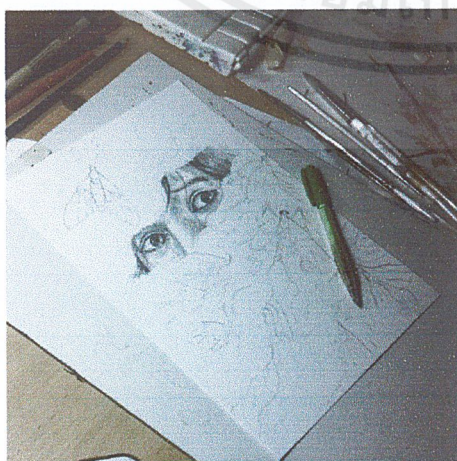
หลังจากที่เราตีความของแต่ละบทแล้ว เราก็จะนำข้อมูลเหล่านั้นมา sketch เป็นภาพหลายๆ แนวทางเพื่อพัฒนาแบบร่างให้ดีที่สุด



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างการภาพร่าง sketch

5.2 วาดภาพเส้นดินสอและสีน้ำ

หลังจากที่เราได้ภาพ sketch ที่สมบูรณ์แบบแล้ว เราจะนำภาพนั้นมาวาดเป็นภาพจริงด้วยดินสอและสีน้ำอาจมีการใช้ดินสอสีบ้าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 5.2 ตัวอย่างขั้นตอนการวาดภาพและลงสีไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 เก็บรายละเอียดงานด้วย Digital paint

หลังจากผ่านกระบวนการวาดมือแล้ว เราจะนำภาพที่ได้มา scan และนำไฟล์ภาพมาตกแต่งเพื่อ
จบงาน ในการตกแต่งอาจมีการปรับสี ระบายสีเพิ่มขึ้น ตัดแต่งรูป เป็นต้น



ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างการตกแต่งงานด้วยโปรแกรม adobe photoshop

5.4 การจัด Layout

หลังจากทำภาพประกอบเสร็จแล้วเราจะนำภาพที่ได้มาจัดเรียง layout ในโปรแกรม indesign โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.4.1 การจัดเรียง layout ครั้งแรก

การจัดเรียง layout ครั้งแรกนั้น เลือกใช้วิธีการจัดเรียงตามต้นฉบับเดิม โดยการแบ่งคอลัมน์
เหมือนต้นฉบับรวมไปถึงการเว้นวรรคคำ การแบ่งหน้าต่างๆ ทำให้งานที่ได้ออกมานั้นไม่ต่างไปจากหนังสือ
เล่มเดิมเลย layout ดูแข็งและดูเซย ยังดูเป็นหนังสือแจกงานศพเหมือนเดิมจึงทำให้ layout ครั้งแรกถูก
ยกเลิกไป

น้ำพุถูกรัก

เป็นครั้งแรกที่แม่เขียนถึงน้ำพุได้อย่างยากลำบาก ใจหาไม่มีเรื่องเขียนถึง ทว่ามักนึกถึงไปจนแม่ไม่รู้จะเริ่มต้นจากตรงไหนดี

เมื่อนานพิศและถนนบอกแม่ว่า น้ำพุไปแล้วนั้น แม่ไม่เชื่อว่าจะเป็นจริงไปได้ อย่างไร น้ำพุยังเป็นประตูลับแม่ อดทนทางไหนที่จะไปโรงเรียนพุงนี้เช้า แม่คิดว่าเข้าค้ำไปนิดหนึ่ง แต่น้ำพุบอกว่ามีเงินร้อยสิบล้าน แม่ก็เลยอยากซื้อน้ำพุหอยก ที่จริงก็ไม่รู้ว่าจะมีเงินอะไรที่ไหน ที่ไม่มีต่ออยากซื้อน้ำพุ ราวกับจะรู้ว่า น้ำพุจะมีเวลาอยู่กับแม่เพียงสิบเดียว เพียง 10 นิตกับ 2 เดือน 15 วัน

แม่พยายามจะเอาน้ำพุกลับคืนมาให้ได้ในเช้าวันหนึ่ง ทั้งที่รู้อยู่มากใจ พมจะพักผ่อนและพักผ่อนอยู่ที่โรงเรียนมาเป็นเวลาหนึ่งปีแล้ว น้ำพุอยู่สองชั่วโมงในวันเวลาที่แม่ใจจะระแวง ราวกับหัวใจจะขาดคานน้ำพุไปด้วย

แม่รู้ น้ำพุเป็นครั้งสุดท้าย น้ำพุจะเอาใจเธอกลับไปแม่แม่บอกน้ำพุว่า หลับให้สบายนะลูก

จากนั้นแม่ก็มีชีวิตอยู่ไปวันๆ เหมือนถูกเงาจากวันนั้นจนกระทั่งวันนี้ แม่ตั้งใจไว้ที่จะหาความทุกข์อันใหญ่ของหนูนิดคนเดียว

จดหมายที่น้ำพุเขียนเป็นครั้งแรกที่แม่ส่งให้แม่แม่พิมพ์ให้ฉัน แม่ได้ร่วมอยู่ในหนังสือเล่มนี้ เป็นวิทยาทานที่แม่อยากเขียนให้แม่ของทุกคนในโลกจะขะวัง



10

ภาพที่ 5.4 ตัวอย่างการจัด Layout ครั้งแรกที่ไม่เอา



จึงกล้าไปบอก น้ำพุออกไปช่วยพี่สาวของเธอ มีรูปซึ่งเป็นภาพพิมพ์ และถอยถอย ถ้าเห็นหน้าที่จะขายในงานของมหาวิทยาลัย ซึ่งน้ำพุสนใจมาก เอ็งเขียน เอ็งก็ไปนั่งดูว่าพี่สาวจะขายผ้าสีไหนก็ได้สักห้าใบ จะขายถุงมือก็ได้ก็ได้

พี่สาว...วันนี้น้ำพุได้ทำใจว่า น้ำพุถาม...ไม่สนใจอยากขายพี่สาว ก็ยอมที่จะออกไปช่วยพี่สาวของเธอลงจากรถ

เราเอาภาพพิมพ์ที่ได้มาจากพี่สาว ของลูกไปออกตีความเรื่องต่างๆ น้ำพุเองก็ตั้งใจจะซื้อหนึ่ง เดินไปจนทั่วราวกับจะสั่งลา ทำใจสุดมันเข้าพจและลูกอีกสองคนเดินลงมาถึงฝั่ง...พี่สาวน้ำพุนี้แหละ ไม่ทราบว่าจะมาทำในเมื่อวันนั้น ทั้งที่ตีพิมพ์แล้ว น้ำพุยังไม่สนใจ บอกว่าพี่สาวพี่สาว พี่สาวเป็นคำสุดท้ายว่า

“แม่...น้ำพุจะซื้อสินไหม แต่ขอให้ทุน...จะเอาเงินเขียนรูปตีพิมพ์ แม่ว่าน้ำพุเขียนได้ไหม”

“ได้สิ” แม่ก็เอาเงินจากพี่สาวของลูก...เขียนจน แม่ไปออกที่นอนไม่หลับเลย จนแม่ขุ่นขี้ขางใจ หลับไม่ได้นิดหนึ่ง รู้สึกได้เขียนเสียงเหมือนอะไรที่มันอยู่ข้างหลัง แต่คิดว่า...ถึงที่ มาถึงได้ก็ถึงถึงเสียด้วย

ก่อนเข้าบ้านในวันนั้น น้ำพุโทรคุยกับพี่สาวที่นอนหลับ ธรรมดาจนบ้าน แต่เขียนไม่ได้

คนทั่วไปไปพูดกับพี่สาวจนแล้วก็ได้ไปดู “คุณพี่”

น้ำพุถามจนกระทั่งเขียนเสร็จแล้ว แม่เขียนถึงพี่สาวและพ่อถึงเกิด น้ำพุถามทางโรงเรียนว่าเขียนแล้ว เขียนแล้ว

เหมือนหัวใจจะขาดคานน้ำพุไป ได้ลูกลูกเขียนแล้วพี่สาวน้ำพุก็เข้าไปโรงเรียน

หนังสือเล่มนี้เขียนว่า น้ำพุหัวใจวาย

แต่ใครก็รู้ว่าน้ำพุไปเพราะขาดสติ น้ำพุจะขอพมกลับไปโรงเรียน ซึ่งไม่มีผู้ใดรู้ว่าเป็นเพราะอะไร และขานรับของพมและ จนสามารถทำใจให้น้ำพุหยุดโดยเสียพลัน ไม่มีใครช่วยได้

6

เขียนเรื่องน้ำพุ - ๖๗/๖๘/๖๙ นิตยสาร

7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะในโครงการที่ขอใช้เท่านั้น เมื่อผู้ดูแลที่พิมพ์ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.2 การจัด Layout ครั้งที่สอง

หลังจากล้มเหลวในการ layout ครั้งแรก ครั้งที่สองจึงคิดว่าจะทำออกมาให้ทันสมัย ให้ภาพประกอบกลับตัวหนังสือมีส่วนร่วมกัน และยังให้มีกินอายุของความเป็น นิตยสารนิตๆ



ภาพที่ 5.6 ตัวอย่างการจัด layout ครั้งที่ 2

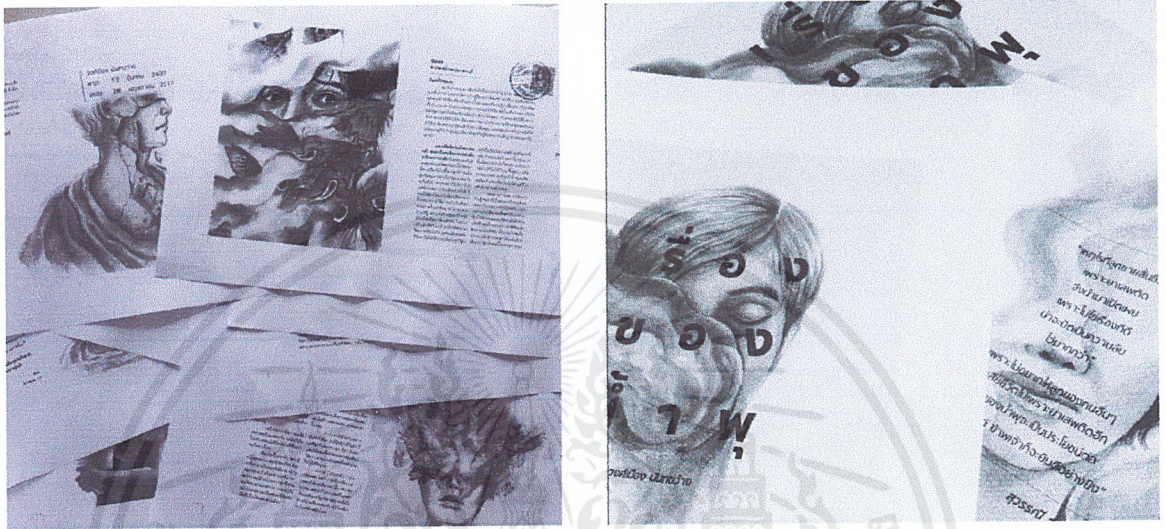


ภาพที่ 5.7 ตัวอย่างการจัด layout ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การตรวจ proof งานก่อนส่งพิมพ์จริง

หลังจากจัด layout อย่างลงตัวจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็นำไฟล์นั้นมา print ขนาดไซด์จริง เพื่อเช็ครูขนาดของงาน ขนาดฟอนต์ คำพิมพ์ผิด หรือการวรรคผิดอีกครั้ง ก่อนส่งโรงพิมพ์



ภาพที่ 5.10 ขั้นตอนการตรวจงานจริงก่อนส่งโรงพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 ขั้นตอนการทำภาพประกอบในแต่ละบท

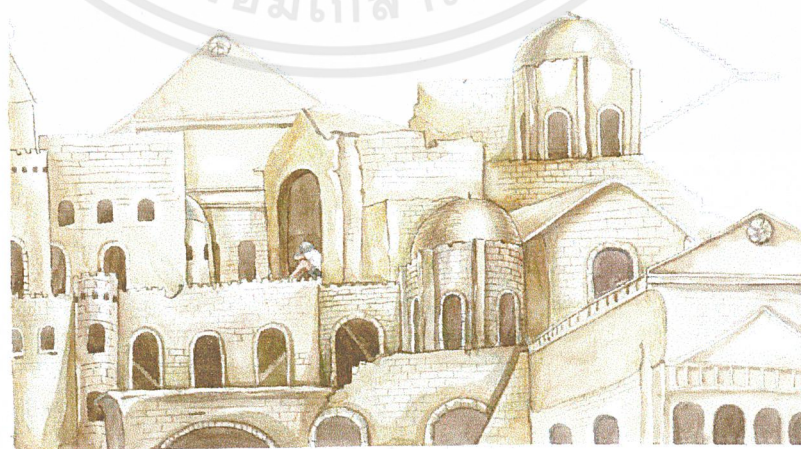
ภาพที่ 1

เนื้อหา

จากนั้นน้ำพุก็เอารูปมาอวด ก็คือรูปที่เป็นปกหลังหนังสือเล่มนี้และบอกว่า “ตั้งแต่เกิดมาน้ำพุยังไม่เคยเขียนรูปได้ดีเท่านี้เลยแม่” ข้าพเจ้ารับมาดูและชมด้วยใจจริงว่า “ดูดีนี่ แต่ทำไมไม่ใช้ดินสอดำ” “น้ำพุไม่ชอบสีดำ”



ภาพที่ 5.11 ภาพ sketch ก่อนนำไปวาดจริงโดยการนำภาพวาดที่น้ำพุเคยวาดซึ่งเป็นภาพหน้าปกของหนังสือเรื่องของน้ำพุเล่มเก่า นำมาออกปรับใช้ให้สื่อถึงเนื้อเรื่องในตอนนี้น้ำพุนำภาพวาดที่ตนรู้สึกภูมิใจเอามาให้แม่ดู แต่ก็ชมว่าสวยดีแต่กับสงสัยว่าทำไมน้ำพุ ถึงไม่ใช้สีดำวาดเหมือนคนอื่น น้ำพุตอบว่าเพราะพุไม่ชอบสีดำ แสดงให้เห็นว่าน้ำพุคิดว่านี่คือสิ่งที่ตัวเองชอบทำไมแม่ถึงต้องอยากให้น้ำพุ ชอบแบบอื่น เป็นแบบอื่น ดังนั้นจึงนำรูปที่น้ำพุวาดคือรูปหน้าปก ที่เป็นภาพเมืองนำมาวาดใหม่ให้น้ำพุอยู่ในเมืองนั้น เพียงคนเดียวสื่อถึงโลกของเขาที่คนอื่นไม่เข้าใจ



ภาพที่ 5.12 ภาพวาดครั้ง 1 ไม่ได้ถูกนำไปใช้ เนื่องจากภาพยังไม่ surreal และสีของภาพยังไม่เข้า
เอกสารนี้ เป็นเอกสารที่ส่งไปสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 ภาพวาดครั้งที่สองเป็นลายเส้นดินสอก่อนลงสี



ภาพที่ 5.14 ภาพวาดครั้งที่สองลงสีเสร็จเรียบร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2

น้ำพุลองติดห้องของพี่ของน้อง เดินไปจนทั่วราวกับจะสั่งลา ท้ายสุดนั้นข้าพเจ้าและลูกอีกสองคน เดินลงมาชั้นล่าง...ก็ถึงห้องน้ำพุนั่นแหละ ไม่ทราบว่าจะลงมาทำไมเหมือนกัน ทั้งที่ตีกลมากแล้ว น้ำพุยังไม่ร้อน บอกว่าจะทำการบ้าน และพูดกับข้าพเจ้าเป็นคำสุดท้ายว่า
 “แม่...น้ำพุจะซื้อสีน้ำมัน แม่ซื้อให้พูนะ...จะเอามาเขียนรูปติดห้อง แม่ว่าพู่เขียนได้ไหม”
 “ได้จ้ะ” แล้วข้าพเจ้าก็ออกมาจากห้องลูก...ขึ้นนอน นำแปลกที่นอนไม่หลับเลย



ภาพที่ 5.14 ภาพ sketch โดยเลือกใช้ต้นกับประตูเนื่องจากเป็นการคุยกันครั้งสุดท้ายทั้งที่ไม่มีใครรู้เลยว่า หลังจากที่ทุกคนปิดประตูแยกย้ายกันไปนอน น้ำพุจะจากเขาไป จึงเลือกใช้ประตูซึ่งแสดงถึงการไปอีกสถานที่หนึ่งอยู่หลังประตูบานนั้น แต่สำหรับน้ำพุมันคือความตายดังนั้นจึงเลือกใช้รูปต้นไม้แห้งเหี่ยวอยู่อีกฝั่งของฝากประตู



ภาพที่ 5.15 ภาพเสร็จของรูปที่ 1 ในบทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3

วงศ์เมือง นันทขว้าง

ชาติ 13 มีนาคม 2499

มรณะ 28 พฤษภาคม 2517

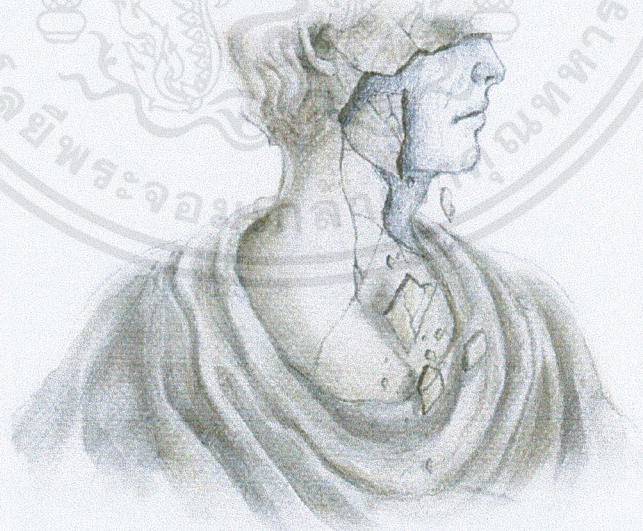


ภาพที่ 5.16 ภาพสเก็ต รูปที่ 2 ในบทที่ 1 โดย เลือกใช้รูปที่น้ำพุวาดให้แม่ดู คือรูปวาดหุ่นปั้น เทพธิดากรีกเป็นรูปสุดท้าย ก่อนที่น้ำพุจะเสียชีวิต จึงนำรูปวาดนั้นมาทำเป็นรูปปั้นกำลังแตกและข้างในคือน้ำพุ สื่อถึงการตาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 ภาพเสร็จสมบูรณ์ครั้งแรก แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้ เนื่องจากภาพยังไม่ได้อารมณ์และคอมโพสของภาพยังไม่สวย



ภาพที่ 5.18 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพที่ 2 ในบทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา เท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4

แม่จูนน้ำพุเป็นครั้งสุดท้าย น้ำตาของเราไหลปนกันไปเมื่อแม่บอกน้ำพุว่า หลับให้สบายนะลูกจากนั้นแม่ก็มีชีวิตอยู่ไปวันๆ เหมือนถูกไสลาน จากวันนั้นจนกระทั่งวันนี้ แม่เพิ่งจะได้รู้จักความทุกข์นั้นใหญ่หลวงหนักหนาเพียงไร



ภาพที่ 5.19 ภาพ sketch ของภาพแรก ในบทที่ 2 น้ำตาไหลปนกันเหมือนแม่กับน้ำพุที่มีความเจ็บร่วมกัน จึงใช้น้ำตาที่ไหลรวมกัน โดยฝั่งน้ำพุหลับตาและใช้ภาพเป็นขาวดำที่สื่อถึงความตาย ส่วนแม่เป็นภาพสีและน้ำตาของทั้งสองฝั่งหยดและไหลมารวมกัน เหมือนเป็นคนๆเดียวกัน

ภาพที่ 5.20 ภาพเสร็จภาพแรกของภาพที่ 1 ในบทที่ 2 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้เพราะ ตาของแม่ดู
 เอกสารนี้แค่และเหี่ยวเกินไป รวมทั้งสัดส่วนผิดเพี้ยน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 รูปเสร็จสมบูรณ์ของภาพแรกในบทที่ 2

ภาพที่ 5

บางครั้งน้ำพุว่าเหว้มาก เพราะน้ำพุเป็นลูกผู้ชายคนเดียวในบ้าน เข้ากับพี่ๆ น้องๆ ไม่ได้เมื่อเขาจุ่มจิ้มเล่นปีกหมอน หรือตัดเสื้อ น้ำพุก็เข้ามาเลียๆ เคียงๆ แล้วก็ถูกเขาไล่ออกไป อย่างคืนวันนั้น ที่พี่กับน้องเขาลองเครื่องชั้นในกัน น้ำพุเข้ามา เขาก็แตกกระจายกันไปคนละทางสองทาง น้ำพุก็ถูกดูว่า ทว่าไม่รู้จักมรรยาท น้ำพุอาจจะเหมาเหลือเกินในตอนนั้น และน้ำพุก็ปิดประตูให้แม่และน้องๆ หันกลับลงบันไดมาอย่างเงียบๆ กลับลงมาฟังเพลงและหาความสุขไปคนเดียว...ตามลำพัง



ภาพที่ 5.22 ภาพ sketch ของภาพที่ 2 ในบทที่ 2 ความรู้สึกแปลกแยกเพราะตัวเองเป็นผู้ชายคนเดียวในบ้าน เข้ากับคนอื่นไม่ได้ จึงใช้เสื้อผ้าที่เป็นเสื้อผู้หญิงและเสื้อผู้ชายเข้ามาสื่อถึงความเป็นเอกสารนี้แพ้ศ โดยเสื้อผ้าของแม่และน้องๆ เป็นภาพสี่ ส่วนน้ำพุเป็นสีชาวดำ และหลุดออกมาจากรวมเพียงคนเดียวไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของรูปที่ 2 ในบทที่ 2

ภาพที่ 6

สายวิโยคท่วมทับ
วิเวกมิ่งขวัญสิ้นไหว
น้ำพวยู่ฟูใน
ไหลป่าตอกอกดิน

หลุทัย
ไปสิ้น
ชลเนตร แม่นา
ดิ่งม้วยเจ็บเสมอ



ภาพที่ 5.24 ภาพ sketch ของภาพประกอบบทที่ 3 พูดถึงความเสียใจของแม่ที่ต้องสูญเสียลูกในงานศพ จึงทำเป็นรูปของแม่ ที่ร่างกายค่อยๆสลายไปเข้าเหมือนค่อยเจ็บปวดและสลายไปตามลูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.25 รูปแรกที่ว่าดเสร็จยังไม่ได้ถูกนำไปใช้ เพราะออกที่ค่อยๆ
สลายยังไม่ได้อารมณ์และดูไม่ค่อยสลายปริงๆ

ภาพที่ 5.26 รูปเสร็จสมบูรณ์แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7

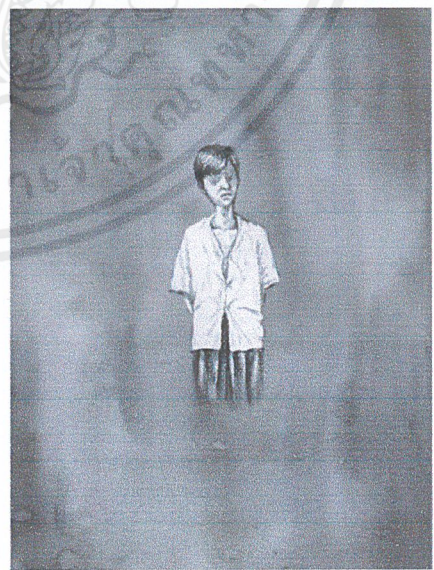
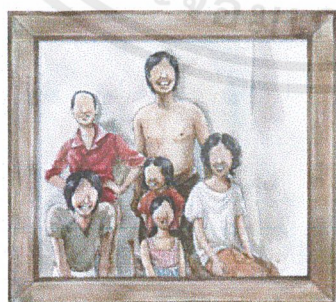
แม่พยักหน้าเรียกผมไปพบสองต่อสอง ท่างกันจนเชื่อว่าตำรวจและเจ้าทุกข์จะไม่ได้ยินที่เราพูดแม่ถามผมว่า “ทำจริงอย่างเขาว่าหรือเปล่า” เป็นคำถามที่ผมไม่อยากได้ยินเลย เพราะผมไม่รู้จะคิดค้นหาคำตอบมาให้ดีๆ ถูกใจแม่ได้อย่างไร ผมรักแม่ อยากเอาใจแม่ ไม่ให้แม่ทุกข์ใจ แต่ทุกอย่างที่ผมทำกลับกลายเป็นตรงข้ามทั้งหมด แม่กอดไหล่ผมไว้ คงนิกอยากจูบเหมือนเมื่อผมยังเป็นเด็กเล็กๆ แต่ผมโตเกินกว่าที่แม่จะทำเช่นนั้น ผมสูงกว่าแม่เสียอีก ทั้งที่แม่เป็นผู้หญิงสูงมาก

“บอกแม่สิ”

“ผมไปที่นั่นจริงฮะ”

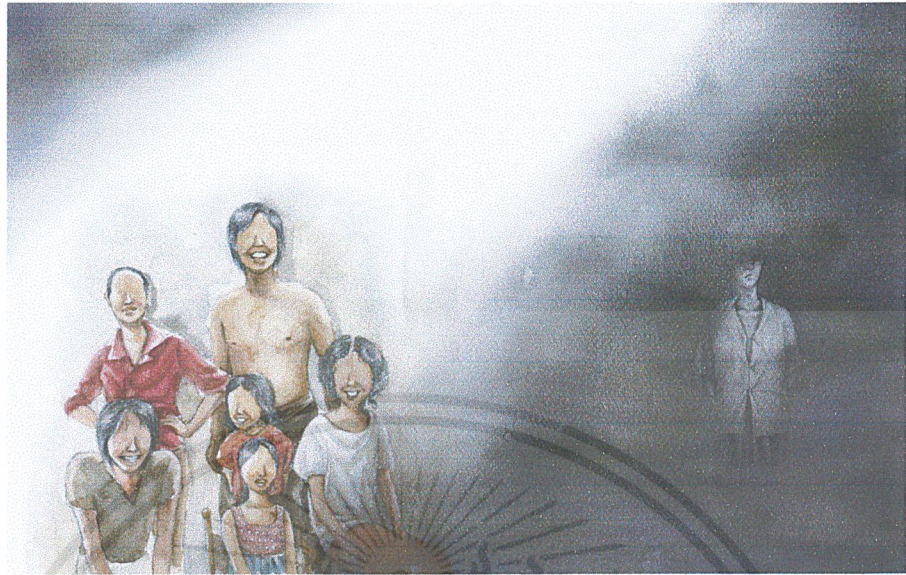


ภาพที่ 5.27 ภาพ sketch ภาพแรกของบทที่ 4 การที่น้ำพุไม่อยากกลับบ้านนั้น เพราะเมื่อกลับไปอยู่บ้านแล้ว น้ำพุรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นส่วนเกินเป็นส่วนเกิน จึงเลือกใช้ภาพถ่ายครอบครัว ที่เป็นภาพสี่ส่วนน้ำพุเป็นภาพขาวดำที่ยืนอยู่อีกฝั่งของหน้าต่างสื่อ



ภาพที่ 5.28 ภาพแรกที่เสร็จออกมาไม่ได้ถูกนำไปใช้เพราะรูปทั้งสองฝั่งดูแบ่งแยกกันจนเกินไป

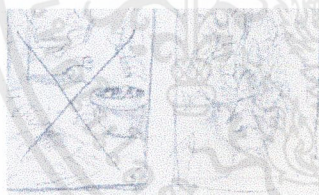
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบให้กับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพแรกในบทที่ 4

รูปที่ 8

เราจะมีชีวิตกันอย่างบันเทิงที่เดียว เรามีผู้หญิง มีกัญชา มีบุหรี่ปูกันตลอดเวลา มียา มีเพลง และมีเงินพอซื้ออาหารอย่างฟุ่มเฟือย ไฉยวบอกผมว่ายังมีของที่พอจะขายกินไปได้อีกนาน



ภาพที่ 5.30 น้ำพุคิดว่าการที่ การที่ตัวเอง มั่วสุมสุบยา คือความสุขคือความสวยงาม จึงใช้ควันที่น้ำพุพ่นออกมาตอนสูบบุหรี่ค่อยๆกลายเป็นผีเสื้อ ซึ่งผีเสื้อสื่อถึงความสวยงามและจินตนาการ รวมไปถึงภาพที่เสร็จตั้ง ภาพ sketch ภาพแรก เรียงลำดับไปทางขวา ภาพเหล่านี้ ไม่ได้ถูกนำไปใช้ เนื่องจาก สไตล์

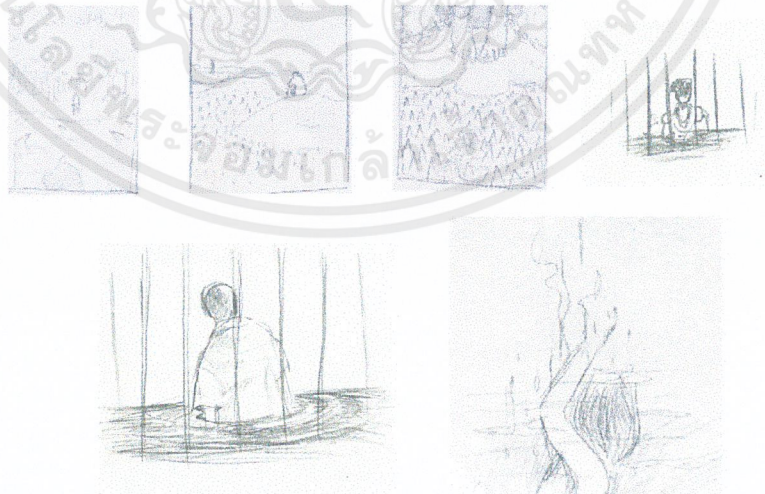
ของภาพและสียังไม่เหมาะสมกับเรื่องของน้ำพุ เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของโรงเรียนแห่งหนึ่งเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.31 ภาพเสร็จสมบูรณ์ของภาพที่ 2 ในบทที่ 4

รูปที่ 9

ผมปลอบแม่ทุกวันว่าอย่าเป็นห่วงผมมากนัก ผมเป็นลูกผู้ชาย และลูกผู้ชายยอมทนได้ในเรื่องเล็กน้อยเพียงเท่านั้น ผมกะว่าได้ออกไปเมื่อไรละก็ ผมจะฉลองให้สนุกสนาน แต่จะพยายามระวังไม่ให้มีการอะอะจนเกิดเรื่องอย่างคราวที่แล้ว หวังว่าเวลานั้นคงจะมาถึงอีกไม่นานเท่าไร ผมบอกแม่...และแม่ก็ปลอบผมเช่นเดียวกัน ผมบอกแล้วว่าหัดเรื่องเล็ก เรื่องอาหารเรื่องน้ำและอื่นๆ เรื่องเล็ก ผมเป็นชายชาติรี้แม่อย่าห่วงผมเลย ผมจะได้ออกแ่นในวันหนึ่ง ผมบอกแม่อย่างนั้น



ภาพที่ 5.32 ภาพ sketch ของภาพที่ 3 ในบทที่ 4 เป็นช่วงเวลาที่น้ำพุอยู่ในบ้านเมตตา แม่พยายามมาเยี่ยมน้ำพุทุกวัน แม่พยายามหาวิธีช่วยเพราะคิดว่าน้ำพุติดอยู่ในที่ ที่ไม่มีความสุข เปรียบเหมือนน้ำพุจมอยู่ในน้ำเน่า ซึ่งการจมน้ำสื่อถึงการจมอยู่ในความทุกข์ความเศร้า และใช้น้ำเน่าสื่อถึงความสกปรกในสถานที่ ที่น้ำพุอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



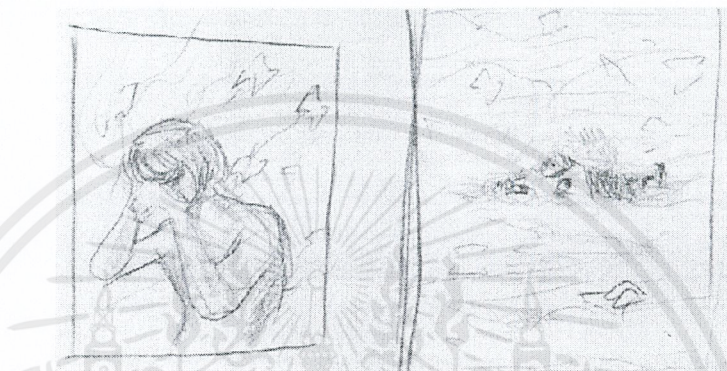
ภาพที่ 5.32 ภาพวาดภาพแรก ไม่ได้ถูกนำไปใช้ เพราะว่าในภาพมองเห็นหน้าของน้ำพุมากจนเกินไป

ภาพที่ 5.32 ภาพที่สองจะเน้นโฟกัสไปแค่ตรงมือที่ถูก กุญแจล็อกเพื่อให้คนอ่านได้ติดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 10

และเมื่อติดกันทั้งสองคนแล้ว พูเองเป็นคนคิดว่าควรจะเลิก จุกก็บอกว่าจะเลิก ก็เลยลองอดกันดูเองสองคน อดได้สองวันเท่านั้นก็ต้องตาลีตาเหลือกรีบไปซื้อมาสูบอีก วันนั้นสูบกันจนเมาเพราะไม่ได้สูบมาสองวัน พูเริ่มคิดว่าควรจะหาวิธีเลิกให้ได้ แต่คิดไม่ออกว่าจะเลิกอย่างไรดี ก็พอดิได้ข่าวใหญ่ที่ว่าไปเลิกแค้ปมาจากถ้ำกระบอก พุกก็คิดว่าจะไปบ้างจึงมาชวนจุก



ภาพที่ 5.32 ภาพ sketch ของภาพที่ 1 ในบทที่ 5 นำปูเริ่มคิดว่าตัวเองนั้นหลงผิดควรเลิกยาเหมือนมองเห็นความจริงว่าสิ่งเสพติดที่ตัวเองคิดว่าสวยงามเหมือนกับผีเสื้อในตอนแรกนั้น แท้จริงแล้วมันคือผีเสื้อตอนกลางคืนที่น่ากลัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภาพที่ 5.33 ข ภาพเส้ร้งสมบูรณ์แบบนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 11

ขณะกำลังคิดอะไรอยู่ ก็รู้สึกคลื่นไส้ พุก็เลยตักน้ำขึ้นมากิน กิน กินอย่างคนที่ตกอยู่ในทะเลทราย แล้วเจอป่อน้ำ เพราะถ้าไม่กินอาการคลื่นไส้ก็ยังไม่หมด พุดังใจกินเข้าไปสิบกว่าขัน แต่พุก็กินไปแล้ว กิน แล้วก็อ้วก อ้วกแล้วก็กินอย่างนี้จนกว่าอาการคลื่นไส้จะหมดไป รู้สึกทรมาณเหลือเกิน



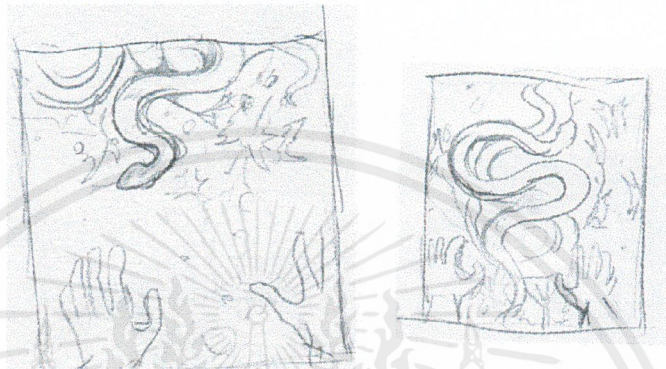
ภาพที่ 5.34 ภาพเสร็จภาพที่ 2 ของบทที่ 5 ความรู้สึกของความทรมาณในขณะเลิกยา ความรู้สึกของการคลื่นไส้ปั่นป่วนเหมือนมีอะไรบีบรัดอยู่ในท้อง จึงเลือกใช้ซึ่งที่มีความหมายถึงพิษ รัตต์อยู่ในท้องทำให้รู้สึกน่าคลื่นไส้และยังหมายถึงมีพิษอยู่ในร่างกายอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภาพที่ 5.35 คือภาพเสร็จสมบูรณ์ ญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 12

มันไม่มีประโยชน์อะไรเลยในการมาจมอยู่กับของพวกนี้ พุเคยสูบแค่ปขนาดหนักจนน้ำตาไหลไม่หยุด ต้องคอยเอาผ้าเช็ดหน้าเช็ดไว้ มันก็มีความสุขดีหรอก แต่เมื่อคิดไปแล้วมันทุเรศที่คนอื่นมาว่าเราว่าขี้ยา พุไม่อยากให้ใครมาว่าพูอย่างนี้เลย



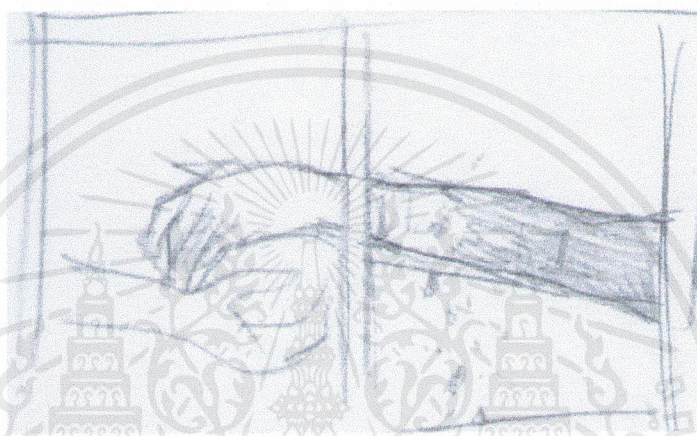
ภาพที่ 5.36 ภาพ sketch ของภาพที่ 3 ในบทที่ 5 น้ำพุมองเห็นสิ่งที่ตัวเองเคยเสพไปนั้นไม่มีประโยชน์อะไรเลย เหมือนเห็นสิ่งที่ตัวเองอ้วกออกมาเป็นสิ่งที่น่าขยะแขยงทั้งๆ ทั้งผีเสื้อกลางคืน สิ่งเหล่านี้ที่น้ำพุเคยหลงผิดไป ถ้วนมากองอยู่ข้างหน้าของน้ำพุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ภาพที่ 5.37 ภาพเสร็จสมบูรณ์ ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 13

วันสุดท้ายแล้ว พุดีใจจ้งเลย พຽງนี้เข้าพุกี้ได้กลับบ้านแล้ว พຽງวันนี้มาตั้งสิบวันแน่ะ จดหมายฉบับนี้เป็นฉบับสุดท้ายแล้วที่พุดีเขียนถึงแม่ พຽງถึงบ้านก่อนที่แม่จะได้รับจดหมายฉบับนี้ ไม่สำคัญอะไรนักหรอก แม่เก็บเอาไว้ดูเล่นก็แล้วกัน พຽງทำตามคำขอของแม่แล้วที่ให้เขียนจดหมายถึงแม่ทุกวัน พุดีเขียนจดหมายไม่ค่อยเก่ง แต่เขียนให้แม่พุดีเขียนได้



ภาพที่ 5.39 ภาพ sketch หลังจากที่น่าพุดีเลีย ชีวิตของเขาก็เหมือนกับมาเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง ภาพประกอบตั้งแต่ต้นเรื่องตลอดมานั้น น้ำพุดีเป็นขาวดำ แต่เมื่อเขาเริ่มชีวิตใหม่อีกครั้ง เขาเริ่มกลับมาเป็นตัวตน จึงเลือกใช้ลักษณะของการลอกคราบ ภาพขาวดำของเขาค่อยๆ หลุดออกไป ในขณะที่ชีวิตใหม่ของเขาก็กลายเป็นภาพสี ที่มีตัวตนมีชีวิตชีวาอีกครั้งหนึ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภาพที่ 5.40 สี ภาพเสร็จสมบูรณ์ ญาติผู้ใหญ่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

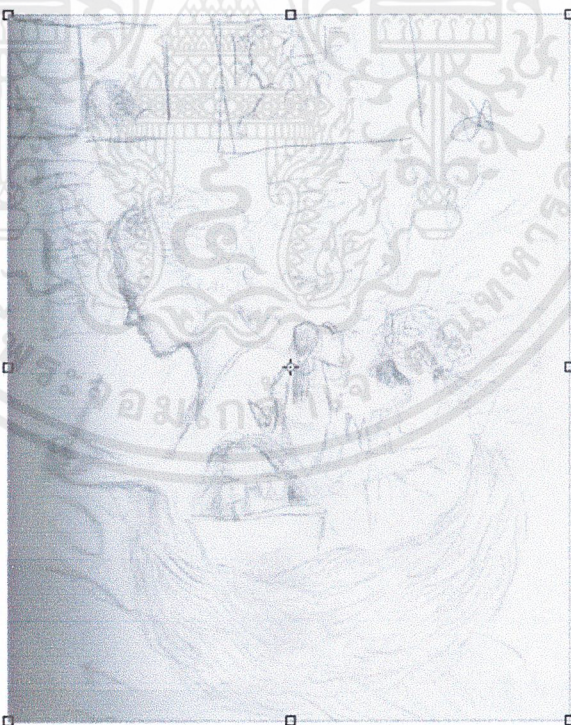
ภาพที่ 14

แม่ - แม่ของข้าพเจ้าเป็นคนที่เข้าใจอะไรต่ออะไรหลายอย่างในตัวข้าพเจ้า ข้าพเจ้าอาจจะพูดใหม่ได้ว่า ไม่มีใครเข้าใจข้าพเจ้านอกจากแม่ก็ได้ ด้วยเหตุนี้เองข้าพเจ้าจึงรักแม่มาก

พี่กบ - ข้าพเจ้ากับพี่ไม่ค่อยสนิทสนมกันเท่าที่ควร เพราะอะไรข้าพเจ้าก็หาคำตอบไม่ได้ มีบ่อยไปที่พี่กบกับข้าพเจ้าพูดกันไม่รู้เรื่อง แต่ก็ไม่ถึงกับทะเลาะกัน เพราะข้าพเจ้าเกลียดที่จะเห็นพี่น้องทะเลาะกันเองแทนที่จะสามัคคีกันเข้าไว้ พี่กบเป็นคนเจ้าอารมณ์หงุดหงิดง่ายเนื่องจากติดนิสัยมาจากในวัง เป็นคนเจ้าระเบียบ แต่ถ้าตอนอารมณ์ดีละก็เป็นคนที่น่าคบมาก เพราะแกมีรอยยิ้มที่ใครเห็นก็ต้องบอกว่าน่ารัก

หนูแดง - ข้าพเจ้าเคยสังเกตเวลาแกนั่งคุยกับพวกเพื่อนๆ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกเหมือนกับแกเป็นราชินีกำลังรำเรื่องอยู่ในหมู่ป่าไพร่ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกอย่างนั้นจริงๆ ใครจะคิดว่าข้าพเจ้าเพื่อน้องก็ตาม ข้าพเจ้าไม่สนใจ เพราะข้าพเจ้ารู้สึกอย่างนั้น

น้องหนู - เพราะแกเป็นเด็กน่ารัก พูดจ่าน่าฟัง วาดรูปเก่งมาก แกเขียนรูปมาส่งข้าพเจ้าทุกวันในตอนเย็น ข้าพเจ้าเป็นคนบอกว่าวันนี้จะเขียนรูปอะไร และข้าพเจ้าก็เป็นคนตรวจให้คะแนนเองอีกด้วย แกเขียนรูปดีขึ้นเรื่อยๆ ข้าพเจ้าคิดว่าต่อไปน้องหนูจะต้องได้เรียนทางศิลปะเหมือนกับแม่ พี่ และข้าพเจ้า ข้าพเจ้าคิดว่าอย่างนั้น



ภาพที่ 5.41 ภาพ sketch ในชุดแรกนั้นจะเป็นกรอบครึ่งคนครึ่งนกซึ่งไม่ได้นำมาพัฒนาต่อ เพราะมันดูตลกและไม่เป็นเซตกับรูปอื่น จึงคิดอันใหม่ขึ้น ยังคง concept การเป็นกรอบครึ่งนก ซึ่งสื่อถึงแม่ที่คอยดูแลเลี้ยงดู หวานอาหาร สร้างรังให้ลูก แต่นำมาเฉพาะสัญลักษณ์ที่สำคัญ เช่น รังนก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ทุกประการสงวนสิทธิ์ในเนื้อหาการศึกษาค้นคว้าวิจัยเพื่อเผยแพร่ประโยชน์แก่สังคม
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

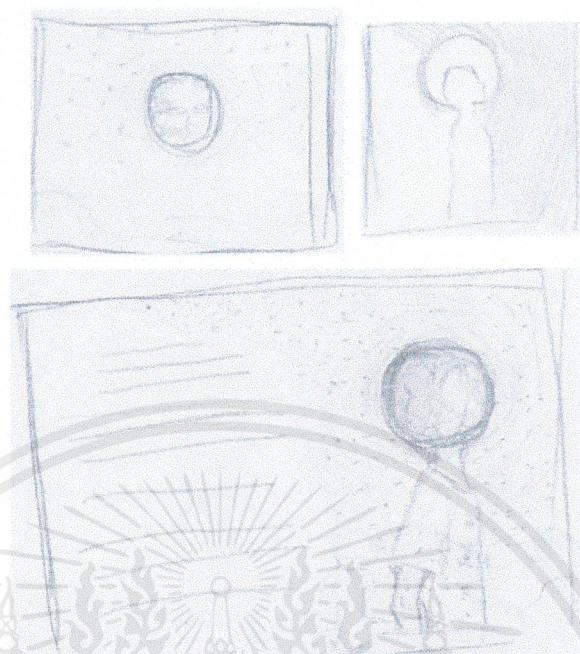


ภาพที่ 5.42 ภาพเสร็จสมบูรณ์ภาพประกอบบทที่ 6

ภาพที่ 15

ตอนที่พี่กลับจากร.พ.นะพี่ก็ร้องไห้ใหญ่เลย เขาบอกว่าเขาไม่เชื่อหรือกว่าตัวเป็นอย่างนี้ นาดก็บอกว่าเหมือนฝัน หนูก็ว่าอย่างนั้น แดงเขาก็ร้องไห้แต่เขาร้องไห้ไม่ดัง ร้องไม่มีเสียงไม่เหมือนเค้กับพี่ก็บแต่เหมือนน้ำเพ็ท น้ำเพ็ทร้องไห้ตอนเปลี่ยนเสื้อผ้าตัวละพู น้านน น้ำจึกร น้ำจ้อ น้ำเทือง น้ำรุ่งทิพย์ ฯลฯ ก็มา แต่น้ำเต๋อไม่มา แต่เขารู้แล้วน้ำจ้อบอกว่าเขาไม่มาเพราะมีนัด คงมาพรงนี้มั้ง

พู พอกับนิตก็มาด้วยละ ลุงก็มา พี่หยัดกับพี่ยุทก็มา มากันตั้งหลายคน แม่บอกว่าตัวอยู่ศาลา สติดยุทธการ ก็ดีแล้วเป็นส่วนตัวดี พวกเพื่อนพี่ก็มา พี่ต๋อง พี่อ้อม พี่มด ฯลฯ พู แม่บอกว่าตัวนอนให้สบายนะ ส่วนดอกไม้จะเปลี่ยนให้สวยแข็งเลย แล้วตัวมาหาแม่บ้างนะแม่คิดถึงตัวมาก แม่ร้องไห้มากที่สุดเลย พี่ก็บก็ร้องมาก ตัวอย่าลืมนะ พูตัวอยู่ศาลานี้ดีไหม เค้ว่าคงจะดีนะ แล้วก็คงจะชอบนะ ตอนนี้อยู่คนสบายดี



ภาพที่ 5.43 ภาพ sketch ในวันที่น้ำพู่อยู่เขาเหมือนคนที่ไม่มีตัวตน โดดเดี่ยว อ้างว้าง แต่วันที่เขาจากไปกลับมีคนไปหาเขาเต็มไปหมด จึงเลือกใช้สัญลักษณ์เป็นพระจันทร์สีน้ำเงิน ซึ่งสำหรับเรื่องราวของน้ำพู่ นั้นพระจันทร์สีน้ำเงินนั้นเกิดจากวันที่หมอกเมฆบังพระจันทร์จนเห็นพระจันทร์เป็นสีน้ำเงิน จึงนำพระจันทร์สีน้ำเงินมาใช้เป็นฉากสุดท้าย เป็นเงาของน้ำพู่ที่กลับพระจันทร์สีน้ำเงิน แต่ท้องฟ้าที่เคยหมอกเมฆบังก็กลับเต็มไปด้วยท้องฟ้า และมีพระจันทร์สีน้ำเงินลอยเด่นท่ามกลางท้องฟ้าไม่มีหมอกเมฆมาบังอีกต่อไปแล้ว



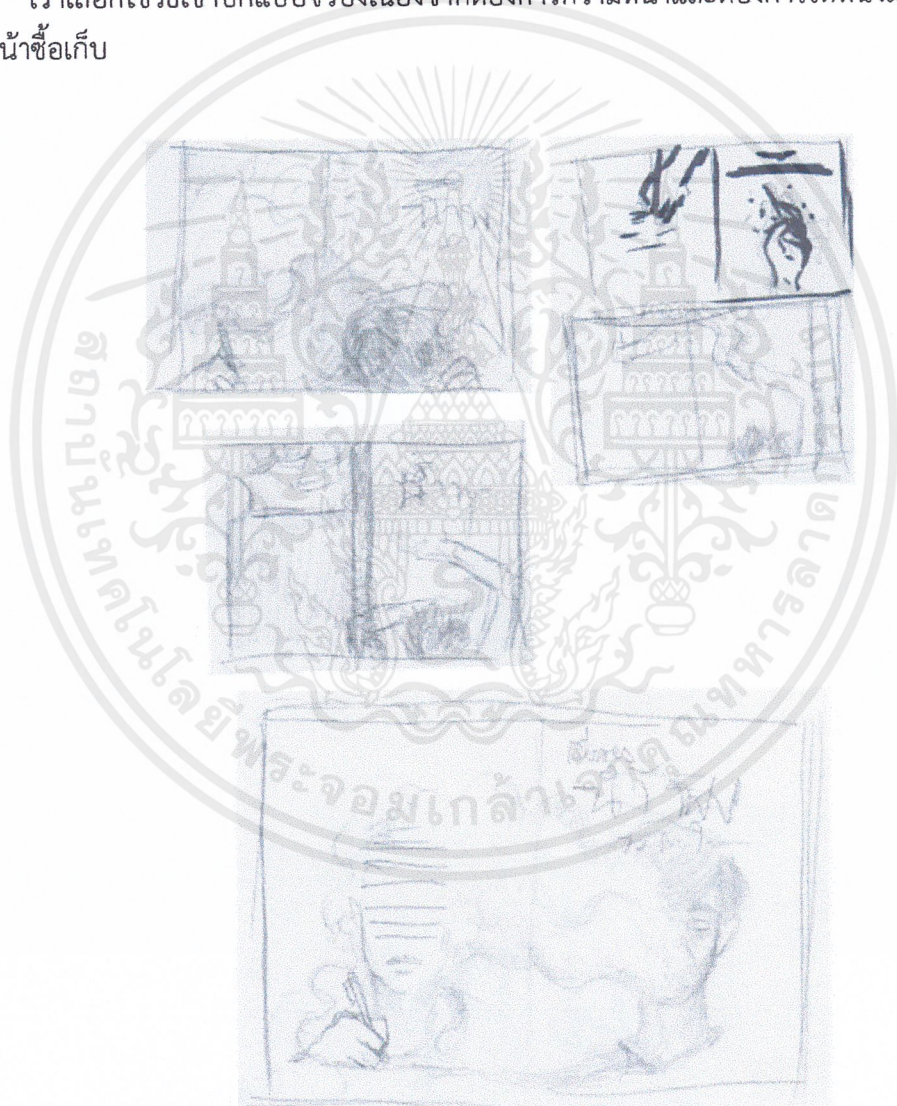
ภาพที่ 5.44 ภาพเสร็จสมบูรณ์ภาพประกอบบทที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 การออกแบบปก

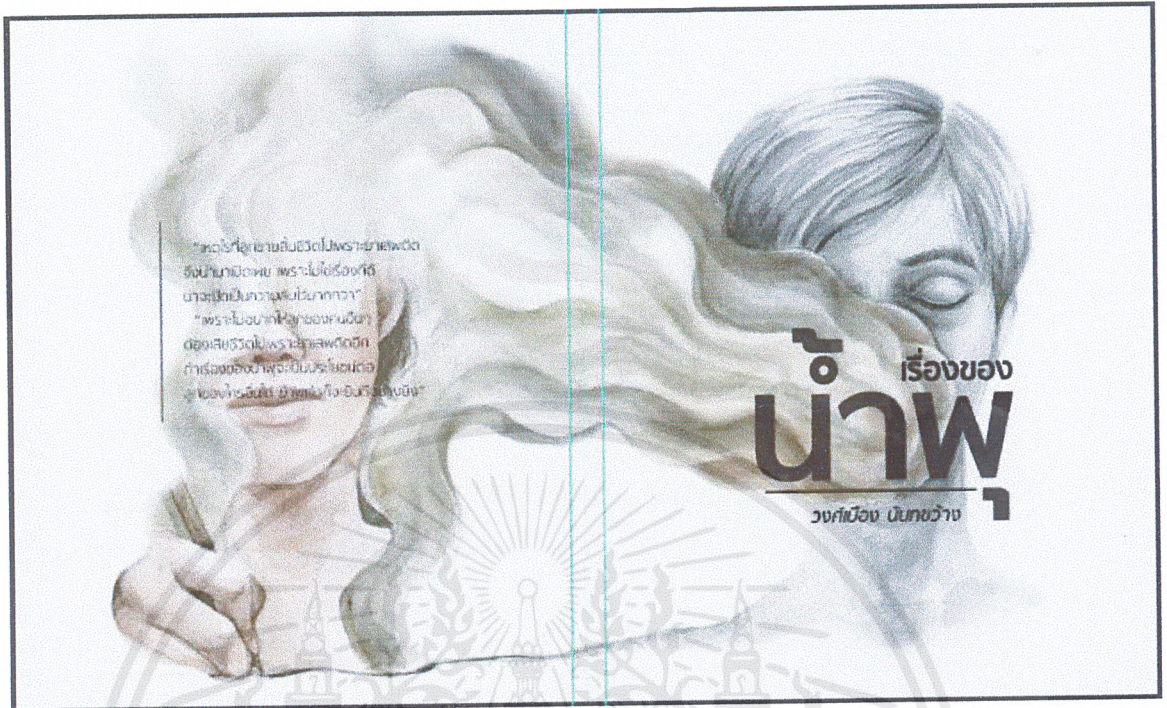
ในส่วนของภาพประกอบปกนั้น จะเป็นภาพเชื่อมกันระหว่างปกหน้าและปกหลัง ในส่วนของปกหน้าจะเป็นรูปของน้ำพุที่กำลังสบูยา และควันเหล่านั่นค่อยๆปลิวไปปกข้างหลังและกลายเป็นแม่ ควันที่เป็นแม่นั้นก็กำลังเขียนงาน แต่หมึกที่เขียนงานนั้นค่อยๆไหลมาปกหน้าและเป็นน้ำพุ มีความหมายว่า สิ่งที่น้ำพุต้องการ ที่น้ำพุติดยา เพียงเพราะต้องการความรักจากแม่ ในขณะที่ทุกอย่างที่แม่ทำ ทุกงานเขียนของแม่ทำเพื่อน้ำพุ ส่วนการอยู่ปกคนละฝั่งนั้นหมายถึง การที่ทั้งสองต่างทำเพื่อกัน แต่ก็มองไม่เห็นกันนั่นเอง

เราเลือกใช้วิธีเข้าปกแบบจั่วบังเนื่องจากต้องการความหนาและต้องการให้หนังสือดูพิเศษทนทาน และหน้าซื้อเก็บ



ภาพที่ 5.45 ภาพ sketch สำหรับปกหน้าและปกหลังของหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

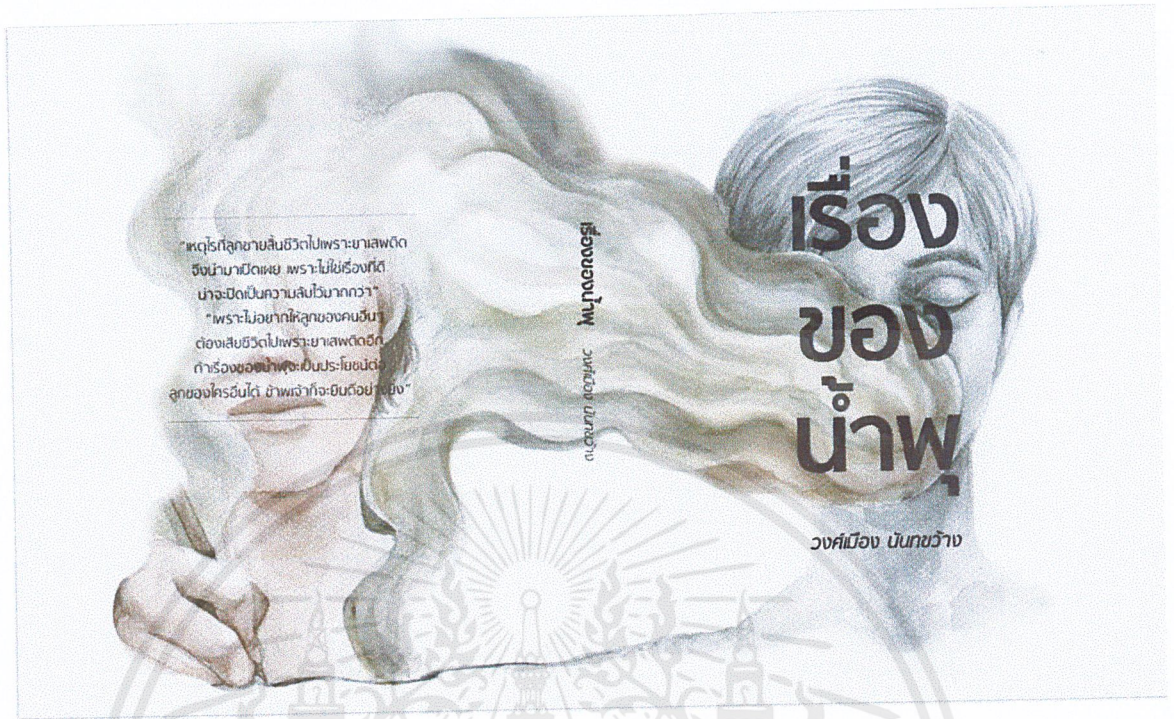


ภาพที่ 5.46 การออกแบบปกแบบที่ 1 ไม่ได้นำไปใช้จริงเนื่องจาก โทโปที่อยู่ข้างหน้า ธรรมดาและไม่น่าสนใจ



ภาพที่ 5.47 การออกแบบปกแบบที่ 2 ไม่ได้นำไปใช้จริงเนื่องจาก รู้สึกว่าการวางโทโปค่อนข้างกระจัดกระจายระส่ำระสายและดูผิดตำแหน่ง แต่เป็นแนวทางที่น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



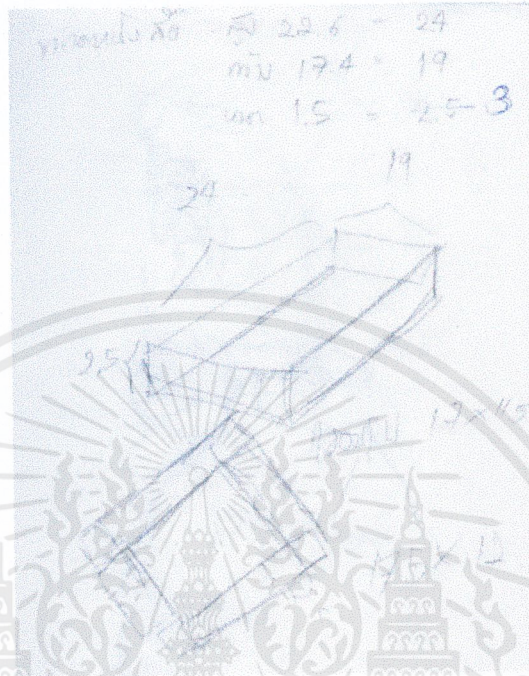
ภาพที่ 5.48 การออกแบบปกแบบที่ 3 ไม่ได้นำไปใช้จริงเนื่องจากไทโปด้านหน้ามีขนาดใหญ่และบังหน้าของน้ำพุหมดและรู้สึกว่ามีกระจุกอยู่ที่เดียวกัน



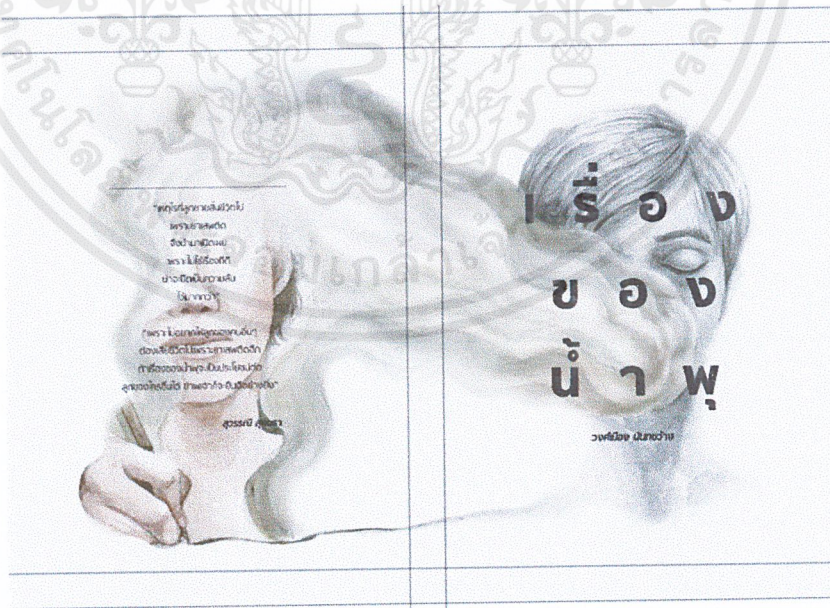
ภาพที่ 5.49 การออกแบบปกแบบครั้งที่ 4 สุดท้ายตัดสินใจเลือกแบบที่ 2 มาพัฒนาต่อ โดยจัด space ระหว่างตัวอักษรให้ดีขึ้น ดูเรื่องสละรอย พร้อมปรับขนาดให้ดูเหมาะสม ไปโทหน้าปกเลือกฟิล Texture สีน้ำตาลไป เพื่อทำให้ตัวอักษรไม่ดูแข็งจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8 การออกแบบกล่อง



ภาพที่ 5.50 ภาพการ sketch ออกแบบ วัดขนาดกล่อง



หลัง สูง 22.6 cm
กว้าง 17.4 cm

สัน หนา 1.5 cm

หน้า สูง 22.6 cm
กว้าง 17.4 cm

ภาพที่ 5.51 ภาพตัวอย่างไฟล์งานที่ส่งให้โรงพิมพ์มือค้อพกล่อง

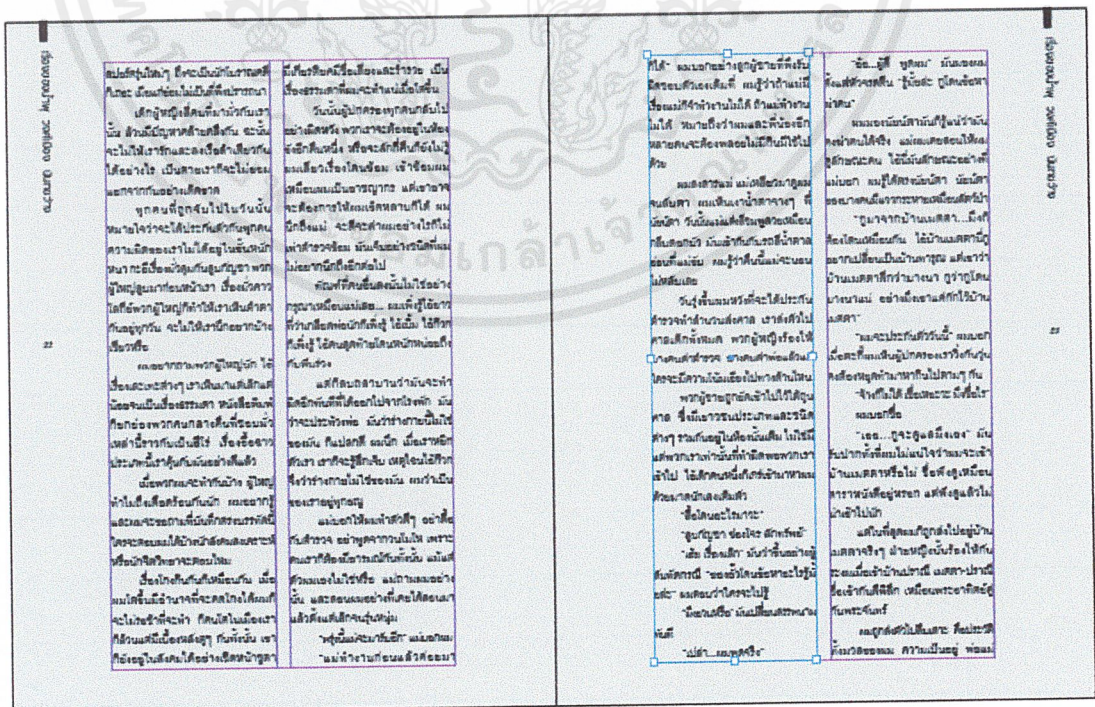
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.9 ระบบตาราง (Grid system)

ขนาดหนังสือ 6.5X8.5 เว้นจากขอบซ้ายขวา 1.5 in เว้นจากขอบบนล่าง 0.5 in มี 2 Columns



ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างระบบ Grid system ในงาน



ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างระบบ Grid system ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.10 ตัวอักษร (Type Face)

5.8.1 ฟอนต์ที่ใช้ในหัวข้อ

ในหัวข้อของแต่ละบทนั้นจะใช้ฟอนต์ **SMBAdvance ExtraBold** และตกแต่งด้วยการฟิลลีน้ำลงไป

บันทึกหน้าที่สอง

ภาพที่ 5.54 ตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรหัวข้อ

**จดหมายของ
น้องหญิงน้ำพุ**

ภาพที่ 5.55 ตัวอย่างการออกแบบตัวอักษรหัวข้อ

5.8.1 ฟอนต์ที่ใช้ในหัวข้อย่อย

ในหัวข้อย่อยจะเลือกใช้ฟอนต์ SMBAdvance Italic ขนาด 16 p

ก ข ช ค ด ข ง จ ฉ ช ฅ ฉ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
ศ ส ห ฬ อ ฮ

5.8.1 ฟอนต์ที่ใช้ในเนื้อหา

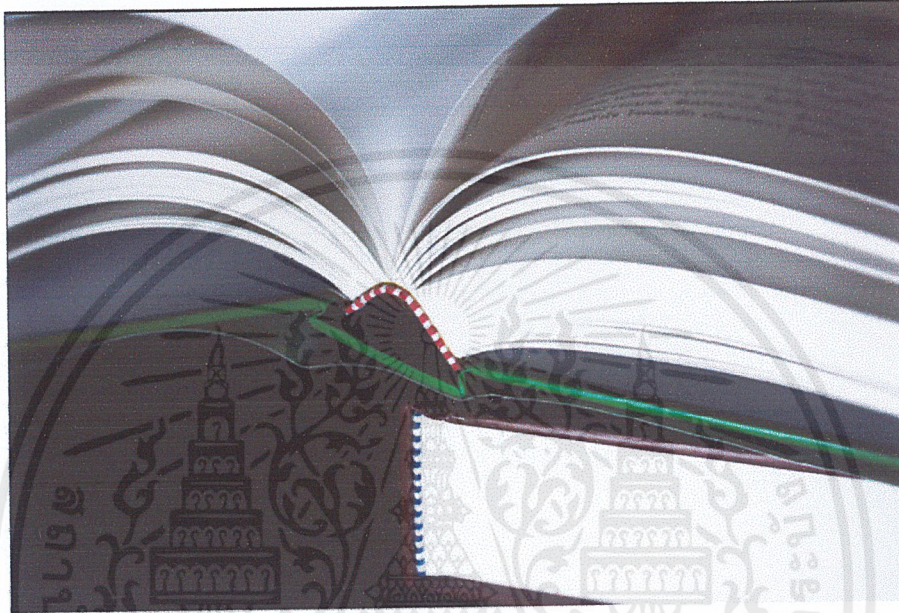
เนื้อหาในหนังสือเล่มนี้เป็นเนื้อหาที่ยาวและเยอะ จึงต้องการการอ่านที่สบายตา จึงเลือกใช้

ฟอนต์ CordiaUPC ขนาด 14 p

ก ข ช ค ด ข ม ง จ ฉ ช ฅ ฉ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

5.11 การเข้าเล่ม

การเข้าเล่มนั้นเลือกใช้วิธีเย็บก็เพื่อให้สามารถเปิดได้ 180 องศาเนื่องจากมีหลายรูปที่เชื่อมกัน ใน ส่วนของปกใช้วิธีการเข้าปกแบบ จั้วป้งเนื่องจากต้องการความหนาและความพิเศษให้กับหนังสือ



ภาพที่ 5.56 ตัวอย่างหนังสือที่เข้าเล่มด้วยการเย็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานที่สำเร็จ

6.1 ผลงานที่สำเร็จ

หนังสือเรื่องของน้ำพุ สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายด้วยจำนวน 64 หน้า



ภาพที่ 6.1 ภาพหน้าคู่เปิดของหนังสือ เรื่องของน้ำพุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



วงศ์เมือง นิมยว้าง
 ชาติ: 13 มีนาคม 2499
 มรณ: 28 พฤษภาคม 2517

ภาพที่ 6.4 ภาพจบบทที่ 1



น้ำพุลูกรัก

“จากบันทึกที่ไปวัดอยู่ไม่บ่อยๆ เหมือนทุกปีตาม จากวันนั้นจนกระทั่งวันนี้ ผมเพิ่งได้รู้ถึงความรักอันยิ่งใหญ่ของพวกเธอทั้งหลาย”

เป็นครั้งแรกที่แม่เขียนถึงน้ำพุได้อย่างละเอียด จากใจที่ไม่มีสิ่งใดมาขวางกั้นใจแม่ได้เขียนมาในรูปเขียนเป็นจากของเธอ

เมื่อหน้าฝนและลมหนาวมาว่าน้ำพุไปเสียดนั้น แม่ไม่ใช่ว่าจะเขียนใจถึงน้ำพุอย่างนี้ น้ำพุคือลูกสาวคนโตของครอบครัวแม่ แม่ได้ไปโรงเรียนครูถึงสี่ปี แม่มีลูกชายสี่คนในวัยนี้ แม่มีลูกสาวสองคนในวัยนี้ แม่มีลูกสาวสองคนในวัยนี้ แม่มีลูกสาวสองคนในวัยนี้ แม่มีลูกสาวสองคนในวัยนี้

จดหมายที่น้ำพุเขียนเป็นเรียงฉันรักที่จะไปแม่คือใจของฉัน แม่ได้รวมอยู่ในหัวใจของฉัน เป็นนิยายที่แม่เขียนเขียนไว้และรักทุกที

ภาพที่ 6.5 หน้าเปิดบทที่ 2 น้ำพุลูกรัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“เอกเมส”
 “พบกันในวันงู”
 “ไปกิน”
 “โยกทกลบวัน ๕๖๖๖”

ภาพที่ 6.8 ภาพข้างในบทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง

เอกเมส เอกเมส เอกเมส

ผู้ปกครองของเขาคือลุงชอนอัน เป็นคนอาศัยในถิ่นนี้แต่พอพ่อชอนอัน มีคนรักผู้ปกครองมากก็พาหนีไปอยู่บ้านคนเลี้ยงสัตว์ที่เมืองอื่น... (text continues with a story about a family and a man named Chon-an)

ใครว่าตำราขุดดินไม่มีการเขียน... (text continues with a story about a man named Chon-an and his family)

เอกเมส เอกเมส เอกเมส



ภาพที่ 6.9 ภาพข้างในบทที่ 4 บันทึกหน้าที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



วันแรก
สำนักสงฆ์ถ้ำขอม สรรพบุรี

ถึงแม่ที่กรุงเทพฯ

คุณแม่ได้ทราบเรื่องแล้วในวันนั้นเอง ประมาณ 3 โมง พ่อคุณได้บอกคุณแม่แล้วว่าคุณได้บอกให้ท่านไปบอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

ภาพที่ 6.12 หน้าคู่จดหมายฉบับที่หนึ่งใบบทที่ 5



วันที่สอง
สำนักสงฆ์ถ้ำขอม สรรพบุรี

ถึงแม่ที่กรุงเทพฯ

คุณแม่ได้ทราบเรื่องแล้วในวันนั้นเอง ประมาณ 3 โมง พ่อคุณได้บอกคุณแม่แล้วว่าคุณได้บอกให้ท่านไปบอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว คุณแม่ได้บอกคุณพ่อคุณแม่แล้ว

ภาพที่ 6.13 หน้าคู่จดหมายฉบับที่ 2 ในบทที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีการดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.17 หน้าเปิดบทที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

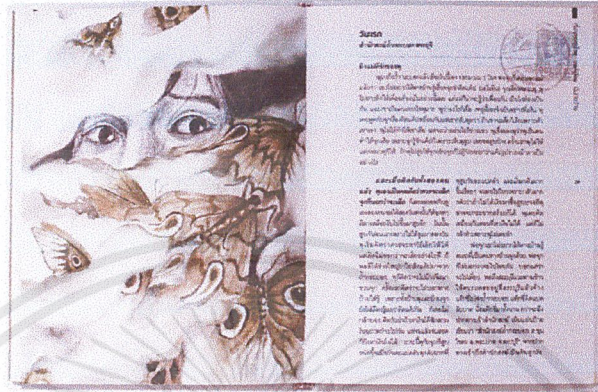


ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 6.21 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.22 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 6.23 ตัวอย่างหนังสือที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

หนังสือเรื่องของน้ำพุ นั้น จัดทำขึ้นเพื่อนำเรื่องราวของ น้ำพุ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่โด่งดังมากในอดีตกลับมาทำใหม่อีกครั้ง เพื่อให้เด็กรุ่นใหม่ได้รู้จักและคนรุ่นเก่าได้เห็นเรื่องราวที่ตนเองประทับใจได้กลับมามีชีวิตชีวอีกครั้งหนึ่ง โดยการถ่ายภาพประกอบที่เหนือจริง ในแต่ละภาพมีความเป็นจิตวิทยา ซึ่งจะ使人ที่เห็นรู้สึกสนใจอยากอ่านเรื่องของน้ำพุมากยิ่งขึ้น และเมื่อได้อ่านแล้ว ผู้อ่านจะรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

หลังจากผลงานได้เสร็จสิ้น มีหลายคนที่อาจจะเคยได้รู้จักเรื่องของน้ำพุผ่านหูผ่านตามาบ้าง หรือบางคนที่ไม่รู้จักเลย ก็มีความสนใจอยากอ่านและทำความรู้จักกับเรื่องราวของน้ำพุมากขึ้น รวมไปถึงเปิดดูหนังสือแล้วหลายคนมีความรู้สึกร่วมไปกับภาพ ทำให้งานที่ออกมาประสบความสำเร็จ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้จัดทำขึ้นมาทุกประการ

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

7.2.1 ในการศึกษาเรื่องของน้ำพุ นั้น สามารถศึกษาได้เพียงการอ่านหนังสือ คือหนังสือ เรื่องของน้ำพุ และพระจันทร์สีน้ำเงิน ซึ่งเป็นข้อมูลที่ตรง ส่วนข้อมูลจากการดูหนังทั้งเวอร์ชันของ ภาพยนตร์หรือทางโทรทัศน์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เพียงนิดเดียว เพราะเรื่องราวนั้นถูกดัดแปลงให้เหมาะสมกับการเป็นภาพยนตร์แล้ว

7.2.2 ปัญหาทางด้านเทคนิคที่ใช้ในการทำงาน รวมไปถึงการเลือกโทนสี เรื่องจากเวลาลงสีน้ำแล้วมันไม่ได้ออกมา เหมือนอย่างที่เราคิดไว้เนื่องจากอาจจะยังไม่เชี่ยวชาญพอ ทำให้ต้องมีการระบายสีเพิ่มเติมใน ดิจิตอลเพ้นท์

7.2.3 ปัญหามุมมองในการตีความเรื่องของน้ำพุที่ไม่ตรงกัน เนื่องจากเรื่องของน้ำพุเป็นเรื่องจริง อดเกิดขึ้นมานานมากแล้ว ทำให้หลายๆคน มีภาพของน้ำพุอยู่ในหัวไม่เหมือนกัน บางคนอาจจำว่าเป็น อัมพล ลำพูน บางคนจำว่าเป็น เตลั ตะวัน จารุจินดา หรือบางคนอาจจะเห็นน้ำพุตัวจริง ทำให้เป็นเรื่องยากที่เขาจะเปิดรับภาพของน้ำพุ ในแบบที่เราตีความและนำเสนอ

7.2.4 ปัญหาในการตีความเป็นภาพเซอร์เรียล ในตอนแรกๆนั้นเรติดกับการคิดภาพที่เยอะ ไม่มี การตัดทอนของภาพ ในแต่ละภาพมีองค์ประกอบเยอะไปหมด จนลืมนึกไปว่าหน้าที่ของภาพประกอบคือส่งเสริมเนื้อหาของหนังสือให้ดียิ่งขึ้น ภาพประกอบนั้นควรเว้นที่ว่าง ให้อ่านได้เติมความคิดของเขาเข้าไปบ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2.5 ปัญหาจำนวนของภาพประกอบ เนื่องจากในหนังสือมีภาพประกอบจำนวน 16 ภาพซึ่งในแต่ภาพนั้นมีการตีความและทดลองทำหลายครั้ง ทำให้ใช้เวลาในการทำงาน ด้วยระยะเวลาที่มีในการจบงานก่อนส่งโรงพิมพ์ ทำให้ในแต่ละภาพนั้นอาจจะยังทำได้ออกมาไม่ดีที่สุดเพราะเราต้องทำให้งานทั้งหมดออกมาเสร็จก่อนเป็นลำดับแรก

7.2.6 ปัญหาในกระบวนการพิมพ์ หลังจากพิมพ์งานออกมาเสร็จแล้ว มีสีที่เพี้ยนและสีที่ปรี่นออกมา สีตจางกว่างานที่ได้ทำไว้ทำให้อารมณ์ในบางภาพเปลี่ยนไป เช่นภาพหน้าปกที่สีเทาอมเนื้อ กลายเป็นเทาไปหมดและหน้าของจดหมายที่มีรอยยับ มีสีเก๋ๆ กลายเป็นขาวไปจนเกือบหมดทำให้งานที่ออกมาเปลี่ยนไปจากสิ่งที่คิดไว้ และด้วยระยะเวลาในการพิมพ์ที่ใช้เวลาถึง 7 วันทำให้ไม่สามารถพิมพ์ได้ใหม่ทัน

7.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

7.3.1. มีระเบียบในการวางแผนการทำงานมากยิ่งขึ้น เพราะต้องแบ่งงานในแต่ละขั้นตอนคือ การตีความ การร่างภาพ การทำจริง การวางเลย์เอ้า และขั้นตอนการส่งโรงพิมพ์ ขั้นตอนเหล่านี้จำเป็นต้องแบ่งเวลาของการทำอย่างมีระเบียบไม่สามารถทำแบบไม่วางแผนงานได้

7.3.2 มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนมากขึ้น มีการไปคุยงาน การส่งความคืบหน้าซึ่งเราต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่ของเราทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

7.3.3 มีการพัฒนาในเรื่องของการคิดงานจากข้อมูลที่มีมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นหนังสือที่มีข้อมูลยืนยันดังนั้นเมื่อเราทำ จำเป็นต้องมีข้อมูลที่จะนำมาคิดต่อออกมาเป็นภาพ ซึ่งมีการคิดและตีความหลายชั้น เป็นการเริ่มพัฒนาในการผลิตงานที่มี concept มีการคิดที่มากกว่าการทำให้สวยอย่างเดียวเหมือนก่อนที่เราเคยทำมา

7.3.4 มีการพัฒนาในการจัดเลย์เอ้ามากยิ่งขึ้น ในการทำหนังสือที่มีเนื้อหาที่เราจะต้องสนใจการจัดวางเลย์เอ้า การเช็คความถูกต้องของแต่ละคำ ความราบรื่นในการอ่านซึ่งเป็นเรื่องที่ละเอียด ต้องใช้ความมีระเบียบ ความเนียบเป็นอย่างมาก

บรรณานุกรม

วงศ์เมือง นันมขว่าง, เรื่องของน้ำพุ. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร, 2554.

สุวรรณณี สุคนธา, พระจันทร์สีน้ำเงิน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร.

สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร, 2552.

ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น, ผู้ผลิต. น้ำพุ. [วีดิทัศน์]. กรุงเทพฯ : ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น, 2527.

ศรัณยู วงษ์กระจ่าง, ผู้กำกับ. น้ำพุ. [วีดิทัศน์]. กรุงเทพฯ : สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7, 2545.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

นายวุฒิศักดิ์ สุขมอญ

ที่อยู่

299/186 หมู่ที่ 1 ต.แคราย อ.กระทุ่มแบน จ.สมุทรสาคร 74110

E-mail : Super-ton35@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547 - 2554

การศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น - ตอนปลาย
โรงเรียนศึกษานารีวิทยา

พ.ศ. 2554 - 2558

การศึกษาระดับอุดมศึกษาภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้