

โครงการออกแบบภาพประกอบและหนังสือE-book เรื่อง 1984

VR Illustration for 1984 by Goerge Orwell



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบภาพประกอบและหนังสือE-book เรื่อง 1984

VR Illustration for 1984 by Goerge Orwell



นางสาววิยดา อมรวัฒน์คุณชัย
Miss Viyada Amornwatanakunchai

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 29 พ.ย. 2560

(อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปิน	โครงการออกแบบภาพประกอบและหนังสือE-book เรื่อง 1984
	VR Illustration for 1984 by Goerge Orwell
ชื่อ	นางสาววิดา อมรวัฒน์คุณชัย
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

นิยายเรื่อง 1984 เขียน จอร์จ โอแวลล์ เป็นนวนิยายทางการเมือง โดยใช้ปูมหลังของโลก ดิสโทเปีย(โลกอนาคตที่เลวร้าย) โดนนวนิยายนั้นเป็นที่นิยมอย่างมากในสากล แต่ในเมืองไทยนั้น นิยายเรื่องนี้กลับไม่ได้เป็นที่นิยมมากเท่าไรนัก เนื่องด้วยคำว่าการเมือง ก็อาจทำให้หลายคนนั้นคิดว่า เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

จึงเป็นโอกาสในการนำเสนอนวนิยายเรื่อง 1984 สู่กลุ่มเป้าหมายใหม่ นั่นคือ เด็กยุคใหม่ และ บุคคลที่มีความสนใจในการเมือง ให้ได้รู้จักนวนิยายเรื่องนี้ให้มากขึ้น โดยนำเทคโนโลยี VR หรือ (Visual Reality) เข้ามาช่วยทำให้การอ่านนิยายการเมืองนั้นไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ออกแบบภาพประกอบVR โดยใช้ศิลปะ Art Deco ที่มีความแข็งกระด้างเข้าช่วย สื่อความหมายของเนื้อเรื่อง ที่มีความมืดหมด ความแข็งกระด้างและมีความ Classic อยู่ในตัว โดยกระบวนการออกแบบนำเสนอผ่านภาพประกอบ ทั้งหมด13ภาพโดยแต่ละภาพจะเล่าเรื่องของ วินสตัน สมิท ตัวเอกของเรื่อง และนำเสนอผ่าน Video Motion Vr เพื่อให้ผู้รับชมได้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของโลก1984

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ คุณพ่อคุณแม่ที่คอยสนับสนุนให้เรียนศิลปะ แม้ว่าจะไม่ค่อยเข้าใจว่าที่เรียนอยู่คืออะไร แต่ก็ไม่เคยขัดขวางและไวใจให้หนูได้เรียนรู้ในสิ่งที่หนูรัก ขอขอบพระคุณคุณครูทุกท่านในสาขานิเทศศิลป์ ครูแดง ครูนิต ครูอ้น ครูพีโอ ครูพีโบว์ ครูกร ครูพีมิก ครูโหน่ง ที่คอยให้ไอเดีย ให้แนวคิดที่น่าสนใจในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอขอบคุณเป็นพิเศษคือครูหนึ่ง ที่คอยให้คำแนะนำและผลักดัน สนับสนุนไม่เคยห้ามปรามว่าอยากทำอะไร และให้ข้อคิดในการจัดการชีวิต ขอขอบคุณ แพรวพลอย มัดหมี่ โม ก๊อต เพื่อนๆที่คอยรับฟังคำบ่น และคอยมาเล่นด้วยไม่ให้เครียดเกินไป ขอขอบคุณชาวArt Home ชาวอีน้าทุกท่าน ที่คอยสนับสนุนรับฟัง และคอยประคับประคองกันและกันเสมอ ขอขอบคุณหลัง ลูกปลา ทราयरินรดี ที่คอยเป็นธุระจัดการเรื่องการเรื่องผลงานให้เพื่อนๆนิเทศศิลป์ทุกคน ถ้าไม่มี3คนที่กล่าวมานี้ งานแสดงผลงานที่สืลคังไม่ประสบความสำเร็จขนาดนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆนิเทศศิลป์ทุกคนที่ทำให้การเรียนตลอด4ปีที่ผ่านมา เป็นมากกว่าการเรียน แต่เป็นความทรงจำที่จะเก็บไว้ตลอดชีวิต ขอขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สุดท้ายขอขอบคุณตัวเอง ที่อดทนต่อความยากลำบากในการทำงานครั้งนี้ ฉันทุมิใจจริงๆ

วิยดา อมรวัฒน์คุณชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 VR.....	3
2.2 นวนิยายเรื่อง 1984.....	11
3 Art Deco Style.....	14
4 การออกแบบภาพประกอบ.....	20
4.1 ส่วนประกอบศิลปะ (Art Elements).....	20
4.2 ขั้นตอนการทำภาพประกอบ VR.....	26
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	35
5.1 concept brand.....	35
5.2 แนวทางการออกแบบ.....	36
5.3 ขอบเขตของงาน.....	37
6 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	38
6.1 การออกแบบ.....	38
6.2 การออกแบบประกอบ.....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
7 ผลงานจริง.....	61
7.1 ภาพประกอบ.....	61
7.2 Video Motion แสดงผลบนแว่น Vr.....	44
.	68
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ประวัติผู้วิจัย.....	72



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	เทคโนโลยี VR	3
2.2	เครื่อง Sensorama	4
2.3	เครื่อง Headsight	4
2.4	จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติ รุ่นแรก	5
2.5	ภาพยนตร์เรื่อง Tron	5
2.6	Data glove และ Eye Phone	6
2.7	เกมส์ Pacman VR Version	6
2.8	VR set by SEGA	7
2.9	การรักษาทหารที่เป็นโรค PTSD โดยให้VR เทคโนโลยีเข้ามาช่วย	7
2.10	ภาพยนตร์เรื่อง The matrix	8
2.11	Oculus developer kit	8
2.12	Hoverboard จากหนังเรื่อง “Back to the future 2”	9
2.13	Oculus developer kit	9
2.14	ภาพของคุก “เปเรซีดีโอ โมเดล (Presidio Modelo)” ในประเทศคิวบา	11
2.15	ภาพBig Brother จากหนังเรื่อง 1984	12
3.1	อาคารเอ็มไพร์สเตท	14
3.2	การตกแต่งภายในและเฟอร์นิเจอร์ Art deco	15
3.3	ภาพประกอบสไตล์ Art Deco	16
3.4	ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis	17-18
3.5	ภาพโปสเตอร์ของภาพยนตร์เรื่อง The Great Gatsby	19
3.6	ตัวอย่างฉากและCostume ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Great Gatsby	19
4.1	เส้น	21
4.2	รูปร่างรูปทรง	21
4.3	พื้นผิว	22
4.4	สี	24
4.5	แสงและเงา	25
4.6	บริเวณว่าง	26
4.7	ตัวอย่างกล่อง Equirectangular	27
4.8	ตัวอย่างกล่อง Equirectangular	27
4.9	วิธีการวาดภาพPanorama	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
4.10	วิธีการวาดภาพPanorama	29
4.11	วิธีการวาดภาพPanorama	30
4.12	วิธีการวาดภาพPanorama	31
4.13	วิธีการวาดภาพPanorama	32
4.14	เปลี่ยนจากEquirectangular ให้กลายเป็น Cubemapโดยใช้ plug-in Flexify	33
4.15	ตัวอย่างการวาดภาพลงบน Cubemap	33
4.16	ตัวอย่างการแปลงCubemap กลับสู่ Equirectangular	34
4.17	โปรแกรมดูภาพpanorama Gopro Vr player และ panopaintor	34
5.1	ตัวอย่างการโปสเตอร์ Propaganda	35
5.2	ตัวอย่างการโปสเตอร์หนังเรื่อง Metropolis	36
5.3	ตัวอย่างการโลกอนาคตของคนในอดีต	36
6.1	ภาพแผนภาพแสดงรายละเอียดสไตล์ Art Deco	38
6.2	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 1	40
6.3	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 2	41
6.4	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 3	41
6.5	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 8	42
6.6	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 9,11	42
6.7	ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 13	43
6.8	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 3	43
6.9	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 4	44
6.10	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 6	44
6.11	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 8	45
6.12	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 9,11	45
6.13	ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 10	46
6.14	ภาพลงสีชิ้นงานที่1	46
6.15	ภาพลงสีชิ้นงานที่2	47
6.16	ภาพลงสีชิ้นงานที่3	47
6.17	ภาพลงสีชิ้นงานที่4	48
6.18	ภาพลงสีชิ้นงานที่5	48
6.19	ภาพลงสีชิ้นงานที่6	49
6.20	ภาพลงสีชิ้นงานที่7	49
6.21	ภาพลงสีชิ้นงานที่8	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
6.22	ภาพลงสีชิ้นงานที่9,11	50
6.23	ภาพลงสีชิ้นงานที่10	51
6.24	ภาพลงสีชิ้นงานที่12	51
6.25	ภาพลงสีชิ้นงานที่13	52
6.26	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่1	52
6.27	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่2	53
6.28	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่3	53
6.29	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่4	54
6.30	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่5	54
6.31	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่6	55
6.32	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่7	55
6.33	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่8	56
6.34	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่9	56
6.35	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่10	57
6.36	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่11	57
6.37	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่12	58
6.38	ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่13	58
6.39	ภาพร่างตัวละครในแต่ละรูป	59
6.40	ภาพลงสีตัวละครก่อนนำไปใส่ในภาพผลงาน	60
7.1	ภาพผลงานจริงรูปที่1	61
7.2	ภาพผลงานจริงรูปที่2	62
7.3	ภาพผลงานจริงรูปที่3	62
7.4	ภาพผลงานจริงรูปที่4	63
7.5	ภาพผลงานจริงรูปที่5	63
7.6	ภาพผลงานจริงรูปที่6	64
7.7	ภาพผลงานจริงรูปที่7	64
7.8	ภาพผลงานจริงรูปที่8	65
7.9	ภาพผลงานจริงรูปที่9	65
7.10	ภาพผลงานจริงรูปที่10	66
7.11	ภาพผลงานจริงรูปที่11	66
7.12	ภาพผลงานจริงรูปที่12	67
7.13	ภาพผลงานจริงรูปที่13	67
7.14	ภาพผู้ทดลองดู Vedio Motion จากแว่น Vr	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

1984 นวนิยายที่จำลองโลกดิสโทเปีย นำเสนอโลกที่ถูกปกครองโดยรัฐเผด็จการ ไม่แค่ในการใช้ชีวิตแต่รวมไปถึงความคิดของคนในสังคมอีกด้วย ในโลกที่เราถูกควบคุมทุกอย่าง มีBig Brother ที่คอยจับตามองคนในสังคม แต่มีใครสงสัยหรือไม่ว่าจริงๆBig Brother เป็นใครกัน วินสตันชายหนึ่งที่เป็นส่วนหนึ่งในระบบสังคมนี้ได้เกิดความสงสัยอยู่ตลอดเวลา จนเขาได้พบกับจูเลียหญิงสาวที่เข้ามาเปลี่ยนความคิดของเขาไปตลอดกาล โดยนิยายเรื่องนี้เป็นที่นิยมในสากลโลก เด็กในต่างประเทศจะได้รับหนังสือเล่มนี้เพื่ออ่านนอกรเวลา แสดงให้เห็นว่าหนังสือเล่มนี้มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เรื่องการเมือง การปกครองเป็นอย่างดี

แต่ในประเทศไทยนั้นหนังสือเล่มนี้ยังไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร จะเป็นที่รู้จักให้กับคนเฉพาะกลุ่มเท่านั้น จึงเป็นโอกาสอันดีที่จะนำเสนอให้หนังสือเล่มนี้เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยออกแบบภาพประกอบVRขึ้นมา ให้ผู้อ่านผู้รับชมได้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของโลกในหนังสือเล่มนี้ โดยใช้แนวทางการออกแบบสไตล์ Art Deco

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 ศึกษาหนังสือเรื่อง 1984 ให้ลึกซึ้งถึงความหมายแฝงในเรื่อง
- 1.2.2 ศึกษาการออกแบบภาพประกอบVR
- 1.2.3 ศึกษาศิลปะสไตล์Art Deco ทั้งภาพประกอบ Fine Art การออกแบบภายใน รวมถึงภาพยนตร์ที่ได้อิทธิพล และแรงบันดาลใจจากศิลปะArt deco ด้วย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ภาพประกอบ VR จำนวน 13 ภาพ
- 1.3.2 วิดีโอโมชันจำนวน 1 วิดีโอ

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1 วิธีในการทำภาพประกอบ VR
- 2 ศิลปะแนว Art Deco
- 3 การออกแบบภาพประกอบ
- 4 หนังสือและบทความเกี่ยวกับ 1984

1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

- 1 รูปแบบของการนำเสนอเป็นภาพประกอบVR
- 2 วางแนวทางการออกแบบภาพประกอบ และ Vedio Motion

1.4.3 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง



บทที่ 2

เทคโนโลยี VR

2.1 VR

VR หรือ Virtual Reality เป็นเทคโนโลยีในการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ทำให้ผู้ใช้เกิดการรับรู้และรู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด ขณะนี้มีการตื่นตัวกันมากขึ้น ในหลาย ๆ วงการ หลังจากที่มาส์ค ซัคเคอร์เบิร์กประกาศจะพัฒนาเฟสบุ๊คไปสู่ความเป็น VR



ภาพที่ 2.1 เทคโนโลยี VR

ที่มาของภาพ : <https://www.blognone.com/sites/default/files/externals/025d4b-c6e5911c52fe3533c65f28216a.jpg>

Timeline ของVR

Morton Heiling คิดค้น the Sensorama เครื่องจำลองภาพสามมิติที่เพิ่มสัมผัสเพื่อความสมจริงมากที่สุด

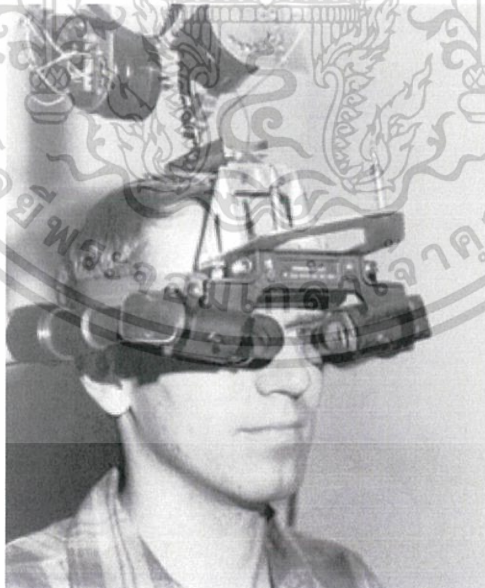


ภาพที่ 2.2 เครื่อง Sensorama

ที่มาของภาพ : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/dc/Sensorama-morton-heilig-virtual-reality-headset.jpg/220px-Sensorama-morton-heilig-virtual-reality-headset.jpg>

1961

บริษัท Philco Corp. พัฒนาโครงการ Headsight ที่ใช้จอภาพร่วมกับระบบจับความเคลื่อนไหวของศีรษะ ซึ่งได้ถูกนำไปใช้กับการฝึกทหาร



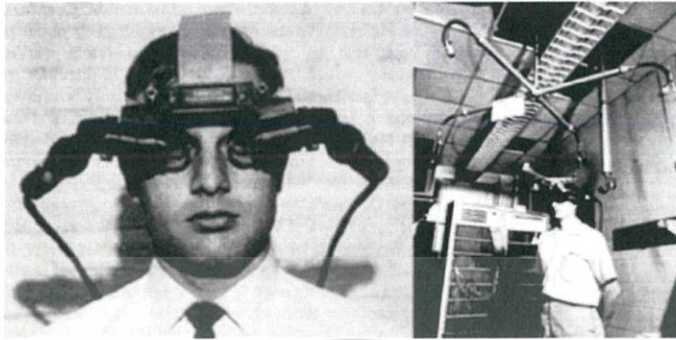
ภาพที่ 2.3 เครื่อง Headsight

ที่มาของภาพ : <http://powerupgaming.co.uk/2014/10/10/virtual-reality-a-brief-history/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1965

Ivan Sutherland ประดิษฐ์จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติ รุ่นแรก



ภาพที่ 2.4 จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติ รุ่นแรก

ที่มาของภาพ : <http://www.comunicazionegenerativa.org/faremo-gli-occhiali-cosi/>

1982

ภาพยนตร์เรื่อง Tron เป็นภาพยนตร์ Hollywood เรื่องแรกที่มีการกล่าวถึง VR เทคโนโลยี



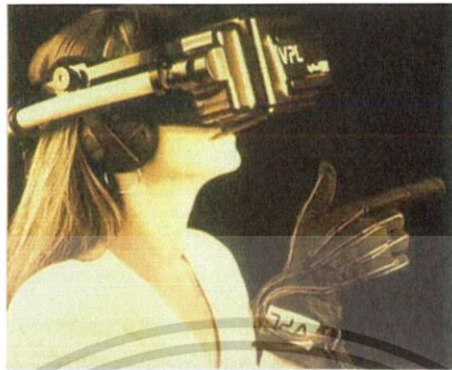
ภาพที่ 2.5 ภาพยนตร์เรื่อง Tron

ที่มาของภาพ : <http://www.siamvr.com/360-video/360videos-40-years-of-virtual-reality-on-films/อ>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1987

Jaron Lanier สร้าง Data glove และ Eye phone ในปีเดียวกันเอง ทั้งสองอย่าง
ได้ไปปรากฏใน ภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง Star Trek: The next generation

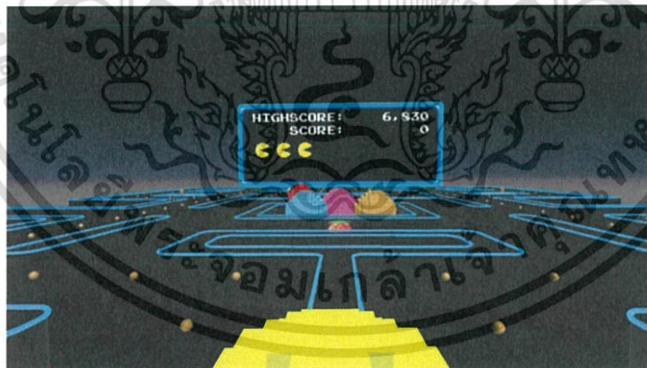


ภาพที่ 2.6 Data glove และ Eye Phone

ที่มาของภาพ <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/8689225/eyephone1.png?1478661964>

1991

VR ได้เริ่มเข้าสู่วงการเกมส์ บริษัท Nintendo ได้ปล่อยเกมส์ Pacman VR
version ออกมา



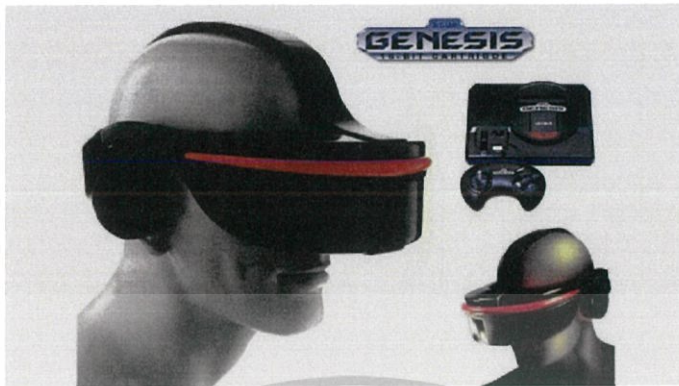
ภาพที่ 2.7 เกมส์ Pacman VR Version

ที่มาของภาพ : <https://uploadvr.com/pac-man-journey-virtual-reality/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1993

บริษัท Sega ได้เปิดตัว แว่น VR เป็นครั้งแรกในงาน Customer Electric show



ภาพที่ 2.8 VR set by SEGA

ที่มาของภาพ <https://www.wearable.com/media/images/2014/09/4-sega-vr-copy-1410517077-L9qb-column-width-inline.jpg>

1997

นักวิจัยจาก Geogia Tech ใช้ VR จำลองสนามรบเพื่อรักษาทหารผ่านศึกที่เป็นโรค PTSD

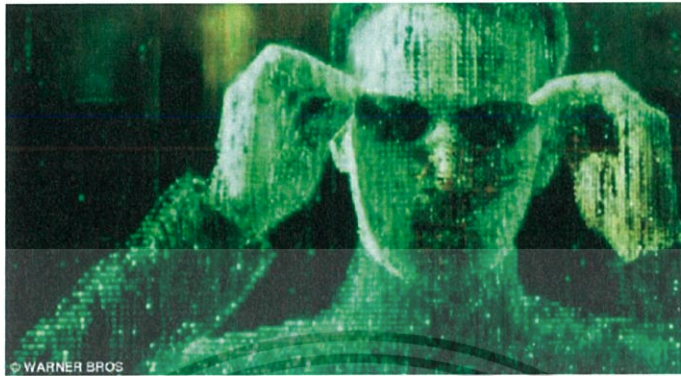


ภาพที่ 2.9 การรักษาทหารที่เป็นโรค PTSD โดยให้VR เทคโนโลยีเข้ามาช่วย
ที่มาของภาพ : https://i.ytimg.com/vi/QCCWH_CNjM0/hq720.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1999

ภาพยนตร์เรื่อง The matrix เข้าฉายครั้งแรก โดยในภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างโลกจำลองโดยคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.10 ภาพยนตร์เรื่อง The matrix

ที่มาของภาพ http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2012/10/11/article-0-006542AF00000258-91_634x345.jpg

2012

Oculus ระดมทุนผ่าน Kickstarter สำหรับพัฒนาชุด Oculus developer kit เพื่อให้นักพัฒนานำไปใช้กับเกมของพวกเขา



ภาพที่ 2.11 Oculus developer kit

ที่มาของภาพ : <http://www.roadtovr.com/wp-content/uploads/2013/03/oculus-rift-dev-kit-package-contents-1020x580.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2014

ฉาก Hoverboard จากหนังเรื่อง “Back to the future 2” ได้ถูกสร้างขึ้นจริง เป็นครั้งแรก โดยนักพัฒนาอิสระ Cratesmith ซึ่งใช้ Nintendo Wii balance board ร่วมกับ VR headset



ภาพที่ 2.12 Hoverboard จากหนังเรื่อง “Back to the future 2”
ที่มาของภาพ https://challengepost-s3-challengepost.netdna-ssl.com/photos/production/software_photos/000/240/270/datas/gallery.jpg

2014 เดือนมิถุนายน

Sony เปิดตัว โครงการ Morpheus VR headset สำหรับเครื่องเล่น Play station



ภาพที่ 2.13 Oculus developer kit

ที่มาของภาพ : <https://www.theverge.com/2015/3/3/8136121/sony-project-morpheus-release-date>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2014 เมษายน

Facebook ซื้อบริษัท Oculus บริษัทที่พัฒนา Oculus developer kit และ
Virtuix ประกาศระดมทุน 3 ล้านดอลลาร์ เพื่อพัฒนา Treadmill เพื่อใช้การ
เคลื่อนไหวร่างกายบังคับตัวละครในเกม

หลังจากนั้นเป็นต้นมา เทคโนโลยี VR ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรม บันเทิง
ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดสดกีฬา การจัดงานประชาสัมพันธ์ หรือพิธีกรรมทางศาสนา บริษัทต่างๆ เริ่มมี
การจัดจำหน่ายอุปกรณ์เกี่ยวกับ VR เพิ่มขึ้น อุตสาหกรรมเกมส์ก็เริ่มมีการจัดจำหน่าย เกมส์ที่มี
อุปกรณ์VRเข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้น จะเห็นได้ว่า VR เป็นเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนามามากกว่า50ปี ใน
ปัจจุบันVR สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายมากขึ้น เพียงแค่มีสมาร์ตโฟน และVR box ราคาไม่กี่ร้อยบาท VR
เทคโนโลยีจะไม่ได้มีบทบาทแค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่จะรวมไปถึง การศึกษา การแพทย์ และอุตสาหกรรม
อื่นๆ อีกมากมายแล้วแต่จะประยุกต์ตามความเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 นวนิยายเรื่อง 1984

2.2.1 เรื่องย่อ

หนึ่ง-เก้า-แปด-สี่ (1984) เป็นนวนิยายดิสโทเปียโดย จอร์จ ออร์เวลล์ นักเขียนชาวอังกฤษ ตีพิมพ์ใน ค.ศ. 1949

นวนิยายดังกล่าวมีฉากท้องเรื่องมหารัฐโอเชียเนีย (Oceania) ในโลกซึ่งมีสงครามตลอดกาล (perpetual war) การสอดส่องดูแลของรัฐบาลทุกหนแห่ง และการชกัโยสธารณะทางการเมือง ชี้นำโดยระบบการเมืองที่เกลื่อนคำว่า สังคมนิยมอังกฤษ (อิงก์ซ็อก ในภาษานิวสปีกอันเป็นภาษาประดิษฐ์ของรัฐบาล Ingsoc) ภายใต้การควบคุมของอภิชนพรรคใน (Inner Party) ที่มีอภิสิทธิ์ซึ่งก่อความปัจเจกนิยมและการคิดอย่างอิสระทั้งหมดโดยว่าเป็น “อาชญากรรมความคิด” (thoughtcrime) พี่เบิ้ม (Big Brother) เป็นตัวอย่างของระบอบทรราชย์ ผู้นำพรรคกึ่งเทพซึ่งได้ประโยชน์จากลัทธิบูชาบุคคลที่เข้มข้น แต่อาจไม่มีอยู่จริงด้วยซ้ำ พี่เบิ้มและพรรคอ้างเหตุผลการปกครองอย่างกตัญญูของพวกเขาเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมที่สมมติขึ้น ตัวเอกของเรื่อง วินสตัน สมิธ เป็นสมาชิกของพรรคนอก (Outer Party) ที่ทำงานในกระทรวงความจริง (Minitrue) ซึ่งรับผิดชอบต่อโฆษณาชวนเชื่อและลัทธิแก้ประวัติศาสตร์ (historical revisionism) งานของเขาคือ การเขียนบทความหนังสือพิมพ์เก่าใหม่เพื่อให้บันทึกประวัติศาสตร์สนับสนุนแนวทางปัจจุบันของพรรค สมิธเป็นคนที่ขยันและมีทักษะ แต่เขาเกลียดพรรคอย่างลับ ๆ และฝันกับภรรยาพี่เบิ้ม

2.2.2 บทวิเคราะห์ เรื่อง 1984

2.2.2.1 การจับตามองของ พี่เบิ้ม (Big Brother is watching you)

ในสังคมของ 1984 Big Brother เป็นใบหน้าบนโปสเตอร์ ที่ถูกกล่าวถึงตลอดในหนังสือเล่มนี้ Big Brother ในความหมายนั้นก็คือการถูกจับตามองนั่นเอง ซึ่งได้ไปสอดคล้องกับแนวคิด “Panopticon” ซึ่งเดิมทีเป็นรูปแบบการออกแบบอาคารของ “เจเรมี เบนแธม (Jeremy Bentham)” โดยเป็นลักษณะการออกแบบอาคารที่ทำให้ง่ายต่อการจับตามองผู้ที่ถูกกักกัน



ภาพที่ 2.14 ภาพของคุก “เปรซิดีโอ โมเดลโอ (Presidio Modelo)” ในประเทศคิวบา ซึ่งออกแบบมาอย่างคล้ายคลึงกับ Panopticon ของเบนแธม

ที่มาของภาพ : <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Presidio-modelo2.JPG>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปคือ Panopticism ก็คือการทำให้นักโทษรู้สึกตัวเองถูกจับตามองจากผู้คุมอยู่ตลอดเวลา ทั้งที่จริงๆ ก็ไม่รู้หรือกว่ามีผู้คุมกำลังจับตามองอยู่จริงๆ หรือเปล่า ไม่รู้แม้กระทั่งมีผู้คุมอยู่ในห้องสังเกตการณ์ที่กลางคุกจริงๆ หรือเปล่า แต่เพราะเชื่อว่า มีผู้คุมอยู่และตนกำลังถูกจับตามองอยู่ ทำให้สุดท้ายแล้วก็ต้องบังคับตัวเองให้ปฏิบัติตนอยู่ในกฎระเบียบของคุกไปโดยปริยาย เมื่อเปรียบเทียบกับในเรื่อง 1984 การมีอยู่ของ Big Brother ทำให้ตัวละครต่างเกรงกลัวที่จะทำผิดระเบียบ ผิดกฎของพรรค หรือทำพฤติกรรมอะไรก็ตามที่จะทำให้เราก้าวออกไปจากกรอบของสังคม และทำให้ผู้คนในสังคมเกิดความกลัว และต้องคอยควบคุมตัวเอง นอกจากนั้นยังทำให้ผู้คนเริ่มที่จะจับตามองหาบุคคลที่ทำตนผิดแปลกไปจากสังคม กล่าวคือผู้คนในเรื่องนอกจากจะกลัว Big Brother แล้ว ยังทำตนเป็น Big Brother อีกด้วย



ภาพที่ 2:15 ภาพ Big Brother จากหนังเรื่อง 1984 กำกับโดย Michael Radford
ออกฉายในปี 1984

ที่มาของภาพ : <http://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2014/06/1984.jpg>

2.2.2.2 ภาษานิวสปีค

เนื่องจาก “ภาษา” เป็นสิ่งที่จำเป็นในการสื่อสาร รวมถึงการถ่ายทอดความคิด ดังนั้นคำแต่ละคำที่มีหลายความหมาย เช่นคำว่า “ดี” “ยอดเยี่ยม” “ดีมาก” ได้ให้ความหมายในเชิงบวกเหมือนกัน แต่ความรู้ในแต่ละคำไม่เหมือนกัน คือ “ดี” จะไม่ให้ความรู้สึกเท่า “ดีมาก” และ “ดีมาก” จะไม่ให้ความรู้สึกเท่าคำว่า “ยอดเยี่ยม”

แต่ในเรื่อง 1984 นั้น เพื่อการป้องกันการถ่ายทอดความคิดที่ผิดแปลกไปจากสังคมการใช้ภาษาจึงเป็นสิ่งที่ถูกควบคุมอย่างเข้มงวด โดยภาษาที่ใช้นั้นอยู่ภายใต้ตระกูลใหม่ที่เรียกว่า “นิวสปีค (Newspeak)” ซึ่งเกิดจากการเลือกคัดตัดคำที่มีอยู่เดิมใน “โอลด์สปีค (Oldspeak)” หรือก็คือภาษาอังกฤษทั่วๆ ไปออกไปให้มากที่สุด เพื่อให้เหลือแต่ “คำที่จำเป็น-เพียงพอ” อันจะเป็นคำที่ได้รับการยอมรับและใช้สื่อสารกันอย่าง “เป็นทางการ” เช่น คำว่า thought (ความคิด) ไม่มีอยู่ในหลักการนิวสปีค แต่จะใช้คำว่า think (คิด) ซึ่งเป็นคำว่ากริยาแทน โดยจะทำหน้าที่เป็นทั้งคำนามและคำกริยา และนอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนความหมายของคำไปด้วย จะเห็นได้ชัดจากคำขวัญของพรรคที่ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สงครามคือสันติภาพ
เสรีภาพคือความเป็นทาส
อวิชชาคือพลัง

คำว่าสงครามในโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว สงครามกับสันติภาพเป็นสิ่งที่คู่ขนานกัน แต่ในโลกของ1984 สงครามกลับหมายถึงสันติภาพ เช่นเดียวกับ เสรีภาพ ในโลกของความจริงก็มีความหมายตรงข้ามกับ ความเป็นทาส และคำว่า อวิชชาที่ตรงข้ามกับคำว่ากำลัง แต่ในโลก1984 พรรคมีอำนาจในการเปลี่ยนความหมายของคำให้เป็นความหมายตรงข้าม

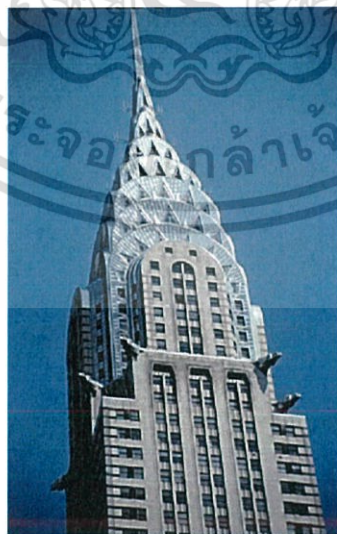


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

สไตล์อาร์ต เดโค (Art Deco Style)

ศิลปะนับเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อน สวยงาม และช่วยจรรโลงจิตใจคนเรา ไม่ว่าจะผ่านกี่ยุคกี่สมัย ศิลปะก็มีการเปลี่ยนแปลง พัฒนา หรือดัดแปลงให้เข้ากับผู้คนในแต่ละช่วงเวลามาโดยตลอด และในวันนี้เราจะพาทุกคนมารู้จักกับความงามศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง ในนามของ อาร์ตเดโค (Art Deco) ที่มาของศิลปะสไตล์ Art Deco ถือว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของสไตล์การออกแบบที่เกิดขึ้นก่อนศตวรรษที่ 20 หรือในราวปี ค.ศ. 1925 ที่ประเทศฝรั่งเศส โดยเกิดตามหลังศิลปะสไตล์ Art Nouveau ก่อนศิลปะสไตล์ Art Deco จะเกิดขึ้น เราจะรู้จักศิลปะสไตล์ Art Nouveau มาก่อน ซึ่งศิลปะสไตล์ Art Nouveau นี้สามารถสะท้อนให้เราเห็นได้ผ่านงานสถาปัตยกรรมต่างๆ เช่น บริเวณทางขึ้นลงสถานีรถไฟใต้ดินในฝรั่งเศส ซึ่งศิลปะสไตล์ Art Nouveau นี้ได้อิทธิพลมาจากพืชพรรณของต้นไม้ มีความอ่อนช้อย ความเป็นผู้หญิง ถ้าจะบอกถึงเอกลักษณ์ของ Art Nouveau ก็ต้องใช้ช่างฝีมือชั้นสูงจึงสามารถทำได้ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม ลวดลายฝาผนัง หรือข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จะมีความเป็นผู้หญิงค่อนข้างมาก ซึ่งยุคต่อมาก็คือ Art Deco ถือว่าเป็นงานสไตล์หนึ่งที่ได้รับนิยามในฝรั่งเศส เช่นเดียวกัน แต่มีเส้นสายที่อ่อนช้อยกว่า ความเป็นเรขาคณิตมากขึ้น และลวดลายนูนต่ำที่น้อยกว่า Art Nouveau งานศิลปะสไตล์นี้จะทำง่ายขึ้น มีการใช้รูปเหลี่ยมมากขึ้นมีการย่อมุม ถ้าเปรียบ Art Nouveau เป็นผู้หญิงที่อ่อนหวาน งดงาม เรียบร้อย Art Deco ก็คือผู้ชายที่มีความห้าวหาญและสง่างาม ศิลปะสไตล์ Art Deco ได้รับความนิยมมากในยุโรป และอเมริกาในการพัฒนารูปทรงอาคาร ด้วยมนต์เสน่ห์ของศิลปะแขนงนี้ที่สะท้อนได้ถึงความงดงามที่ไม่ว่าเวลาจะล่วงเลยผ่านไปนานเท่าไร ความงดงามยังคงเป็นอมตะตลอดกาล



ภาพที่ 3.1 อาคารเอ็มไพร์สเตท

ที่มาของภาพ : <https://hipcdn.cachefly.net/blog/images/55ccbee70726f76ed000002.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากให้ยกตัวอย่างชิ้นงานสไตล์ Art Deco ที่พูดกันแล้วเป็นที่รู้จักกันดีก็คือตึกไคร้เลอร์ เช่นอาคารเอ็มไพร์สเตท และสะพานโกลเดนเกต ที่สหรัฐอเมริกา เป็นต้น ซึ่งอาคารเหล่านี้ยังได้รับการยอมรับและกล่าวถึงในแง่ของความงามมาจนถึงปัจจุบัน แต่ศิลปะ Art Deco ไม่ได้จำกัดอยู่ในงานสถาปัตยกรรม เท่านั้นยังครอบคลุมถึงการออกแบบในแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น แฟชั่น เสื้อผ้า เครื่องหนัง เครื่องแก้ว และรวมถึงอุตสาหกรรมที่ได้นำศิลปะ Art Deco มาออกแบบ ลวดลายการแกะสลักที่เป็นรูปลำแสงพระอาทิตย์ที่ค้นพบในอียิปต์ รวมถึงการใช้การแกะสลักปูนต๋าของรูปดอกไม้ใบไม้มาประดับผนังของอาคาร มักได้รับแรงบันดาลใจของลวดลายศิลปะแขนงนี้ จึงเป็นที่นิยมจนถือเป็นสัญลักษณ์สำคัญ เป็นที่มาของศิลปะแขนงดังกล่าวไปแล้วก็ได้ สำหรับวัสดุในการตกแต่งภายในที่ศิลปะแขนงนี้นิยมใช้มักจะเป็นวัสดุพิเศษ ไซท์พื้นผิวอย่างเด่นชัด ไม่นิยมใช้วัสดุพื้นเมืองทั่วไป วัสดุที่ใช้ต้องสะท้อนได้ถึงความหรูหรา เช่น ไม้โอ๊ค ซึ่งไม้ที่มีลายในตัวเอง มีความสวยงามอยู่ในตัว ไม่ต้องตกแต่งเพิ่มเติมแต่อย่างใด หรือการทอหุ้มวัสดุด้วยหนังสัตว์ เช่น หนังปลากะเบน หนังปลาฉลามมาเป็นของประดับตกแต่งบ้าน หรืองานพวกเครื่องแก้วที่ทำด้วยมือ ที่มีความอ่อนช้อย แต่ขณะเดียวกันก็ดูสง่างามในตัวเอง



ภาพที่ 3.2 การตกแต่งภายในและเฟอร์นิเจอร์ Art deco

ที่มาของภาพ : <http://photo.foter.com/photos/pi/241/art-deco-living-room-furniture-18.jpg>

สไตล์ Art Deco จึงมีรูปทรงเป็นเหลี่ยมมุมเหมือนทรงเรขาคณิต เน้นวัสดุที่เป็นโครเมียม แก้วใส กระจกเงา เนื้อผ้าสีสด ในขณะที่ภาพที่สี่ออกมาจะเน้นถึงพาหนะการเดินทาง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องบิน รถยนต์ เรือ หรือเครื่องร่อนต่างๆ นอกจากนี้ก็ยังมีลวดลายของธรรมชาติที่ได้พบเจอระหว่างเดินทาง อาทิ พระอาทิตย์ตก ดอกไม้ใบหญ้า เปลือกหอยต่างๆ นำไปสู่การตกแต่งบ้านที่มีความโดดเด่น แผงด้วยความเรียบง่าย เริ่มตั้งแต่เฟอร์นิเจอร์ ที่มีรูปทรงอันปราดเปรียว หากแต่ก็มีความแข็งแรงอยู่ในตัว ซึ่งเฟอร์นิเจอร์ที่นำมาตกแต่งนั้นส่วนมากจะเป็นเฟอร์นิเจอร์ชิ้นเดียว มากกว่าเป็นชุด อาทิ ตู้ใส่ของประเภทต่างๆ ทั้งตู้กับข้าว ตู้เสื้อผ้า เหล่านี้จะใช้เนื้อไม้ที่มีลายไม้อยู่จางๆ เป็นวัตถุดิบหลัก และมีรูปทรงธรรมดาเรียบง่าย ให้ความรู้สึกโปร่งสบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากจะพิสูจน์ของภาพลักษณ์ของผลงานแนว Art Deco ที่ทำให้ผู้คนมากมายที่มีความสนใจในเรื่องศิลปะ ด้วยการมองเพียงผิวเผินสามารถบอกได้ว่าผลงานชิ้นไหน หรืออาคารหลังไหนได้แรงบันดาลใจมาจากแนวคิด Art Deco เพราะด้วยความแปลกใหม่ที่ แตกต่าง และงดงามในแบบของตัวเอง รากเหง้าของ Art Deco ได้ถูกฝังลึกในสไตล์ภาพเขียนที่ล้ำยุคช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ก่อนขยายไปยังการออกแบบทั่วโลก ซึ่งมีการนำไปใช้ในแขนงต่างๆ อาทิ สถาปัตยกรรม การออกแบบยานยนต์ การตลาด การผลิตเฟอร์นิเจอร์ งานเซรามิก สามารถเปรียบได้กับแสงสว่างในความมืด เต็มเต็มช่วงเวลาที่สำคัญในประวัติศาสตร์ ซึ่งถือกำเนิดขึ้นโดยพัฒนาการอันรวดเร็วของเทคโนโลยี และนวัตกรรมการใช้วัสดุที่แปลกใหม่ รูปทรงเรขาคณิต ลวดลาย และรูปภาพต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นองค์ประกอบหลักที่พบได้ในดีไซน์แนว Art Deco ความเรียบง่ายของรูปแบบ เส้นสายที่พลิ้วไหว และความปราดเปรี้ยวทำให้ มีเสน่ห์ที่แปลกไปจากศิลปะแบบเดิมๆ Art Deco ได้นำความเชื่อที่แปลกของสร้างแบบที่ไม่ซ้ำใคร สามารถเพิ่มองค์ประกอบของความคิดได้อย่างสนุกสนานในการออกแบบ ตกแต่งภายในร่วมสมัย คุณสามารถเติมเต็มการตกแต่งที่เป็นลักษณะแสดงถึงการสีเส้นและรูปทรงได้กลมกลืนระหว่างธรรมชาติ กับการใช้ชีวิตสมัยใหม่ ได้อย่างงดงามลงตัวที่สุด



ภาพที่ 3.3 ภาพประกอบสไตล์ Art Deco

ที่มา : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/d7/64/7f/d7647f08989723d-fe323db9badfa7d21.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

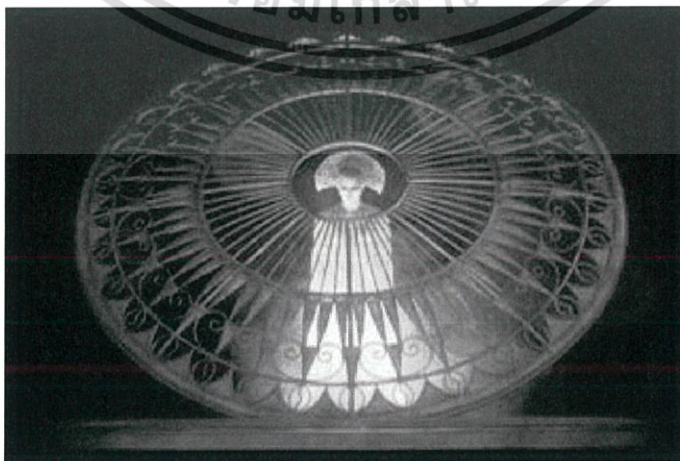
ภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนว Art Deco

เมโทรโพลิส (Metropolis) หรือในชื่อไทยว่า เมโทรโพลิส เมืองล่าหุ่ยนต์ เป็นภาพยนตร์ไซไฟ จากประเทศเยอรมัน ที่ออกฉายเมื่อปี ค.ศ. 1927 โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคต ที่มีการแบ่งชนชั้นกันระหว่างคนรวยกับชนชั้นแรงงานที่อยู่ใต้ดิน ซึ่งในช่วงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำและเข้าฉายเป็นยุคหลังสงครามโลกครั้งที่1 ซึ่งเป็นยุคที่ผู้คนมีความสุข และเป็นยุคที่ศิลปะ Art Deco เริ่มเฟื่องฟูขึ้นมา แม้ว่าศิลปะที่พบในยุคนี้อาจจะเป็น เยอรมันอิมเพรสชันนี่เป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังมีกลิ่นอายของ Art Deco อยู่บ้าง



ภาพที่ 3.4 ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis สังเกตได้จากการออกแบบตึกที่มีความแข็งที่มีกลิ่นอายของ Art Deco

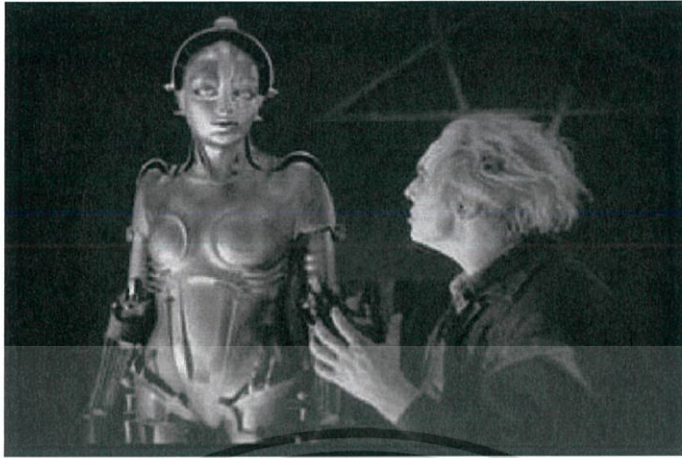
ที่มา : <http://i180.photobucket.com/albums/x237/kanapo/MetropolisVille-grand.jpg>



ภาพที่ 3.4 ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis

ที่มา : <http://i180.photobucket.com/albums/x237/kanapo/metropolis07.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis

ที่มา <http://i180.photobucket.com/albums/x237/kanapo/metropolis16.jpg>



ภาพที่ 3.4 ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis

ที่มา <http://i180.photobucket.com/albums/x237/kanapo/metropolis18.jpg>



ภาพที่ 3.4 ฉากปรากฏในหนังเรื่อง Metropolis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา <http://i180.photobucket.com/albums/x237/kanapo/metropolis22.jpg>
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดอะ เกรท แกตส์บี้ รักเธอสุดที่รัก (The Great Gatsby) เป็นภาพยนตร์อเมริกันเล่าเรื่อง ชีวิตของว่าที่นักเขียน นิค คาร์ราเวย์ เมื่อเขาเดินทางออกจากตะวันตกของอเมริกาและมุ่งหน้าสู่นิววยอร์กช่วงฤดูใบไม้ผลิในปี 1922 เป็นยุคแห่งศีลธรรมที่ตกต่ำ ดนตรีแจ๊สที่สดใสและโลกของผู้ค้ำของเถื่อน นิคไล่ตามความฝันของเขา เขาอยู่ข้างบ้านของอภิมหาเศรษฐีผู้ลึกลับที่ขอบจัดปาร์ตี้อยู่บ่อยๆ อย่าง เจย์ แกตส์บี้ ซึ่งห่างจาก เดซี ลูกพี่ลูกน้องของเขาและ ทอม บูซานน สามีผู้สูงส่งจอมเจ้าชู้ของเธอ ด้วยเหตุนี้ นิคจึงหลงอยู่ในโลกที่ต้องมนต์สะกดแห่งอภิมหาเศรษฐี ภาพลวงตาของพวกเขา ความรักและการหลอกลวง ระหว่างที่นิคเป็นพยานอยู่ทั้งในโลกที่เขามีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมอยู่ด้วย เขาแต่งเรื่องราวความรักที่ไม่มีทางเป็นไปได้ ความฝันที่มั่งมันและโศกนาฏกรรมที่เข้มข้น รวมถึงการสะท้อนให้เห็นถึงยุคปัจจุบันและการต่อสู้ดิ้นรน ซึ่งตามเนื้อเรื่องอยู่ในยุคที่ศิลปะ Art deco กำลังเฟื่องฟู เราจึงจะเห็น งานออกแบบในยุค Art Deco หลากหลายแขนงเอาไว้ เช่น สถาปัตยกรรม เสื้อผ้า เซ็ตดีไซน์ อินทีเรีย เป็นต้น



ภาพที่ 3.5 ภาพโปสเตอร์ของภาพยนตร์เรื่อง The Great Gatsby

ที่มา https://upload.wikimedia.org/wikipedia/th/thumb/8/83/Great_gatsby_.jpg/500px-Great_gatsby_.jpg



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างฉากและCostume ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Great Gatsby

ที่มา <http://media-cache-ak0.pinimg.com/736x/24/e7/00/24e70034d68db8609614dc21b950caa4.jpg>
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวทางการออกแบบ ภาพประกอบ

งานสร้างภาพประกอบ เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่กระบวนการสร้างสรรค์ ต้องอาศัยหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ จึงจะทำให้งานสร้างสรรค์ภาพประกอบมีคุณค่า ความงาม ความสะท้อนอารมณ์แก่ผู้ดู แม้ว่าจะถ่ายทอดด้วยเทคนิควิธีการใดๆ ก็ตาม

ศิลปินผู้สร้างภาพประกอบ อาจจะเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในงานศิลปะที่ได้ฝึกทดลองสร้างสรรค์จนเกิดทักษะในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาในตัวบุคคลคนเดียวก็อาจจะเป็นทั้งศิลปิน และนักสร้างสรรค์ภาพประกอบหรืออาจจะเป็นเพียงนักสร้างภาพประกอบมืออาชีพก็ได้ อย่างไรก็ตามกระบวนการสร้างสรรค์ในทุกๆ แขนง หลักการและทฤษฎีต่างๆ ที่ใช้ย่อมมีความประสานสัมพันธ์กัน เพียงแต่ว่าการสร้างสรรคงานในบางประเภท อาจจะเน้นหลักการทฤษฎีบางเรื่องที่จะช่วยส่งเสริมผลงานให้โดดเด่น หลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ภาพประกอบมีดังนี้

4.1. ส่วนประกอบศิลปะ (Art Elements)

นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบควรจะต้องรู้และเข้าใจ เพื่อจะใช้เป็นมูลฐานในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่

4.1.1 เส้น (Line) เส้นเป็นสิ่งที่แสดงระยะทาง และแสดงขอบเขตเมื่อปลายของเส้นที่เราลากมาบรรจบกัน เส้นมีหลายลักษณะและแต่ละลักษณะก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น เส้นตรงให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง เส้นนอนให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ แสดงพื้นระนาบ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นุ่มนวล อ่อนหวาน ขณะที่เส้นหยักให้ความรู้สึกรุนแรง เคลื่อนไหวฉับพลัน และเส้นขดให้ความรู้สึกหมุนเวียน วกวน เป็นต้น นอกจากนี้ เส้นยังสามารถแสดงออกถึงบุคลิกภาพลักษณะความแตกต่างของบุคคลและวัตถุต่างๆ ที่ใช้ การใช้เส้นให้ประสานกลมกลืนกันจะช่วยให้แลดูมีระเบียบ แต่การใช้เส้นให้มีทิศทางขัดแย้งกันจะทำให้เกิดความสับสนและความไม่มีระเบียบ ในทำนองเดียวกัน การใช้เส้นโค้งในงานศิลปะหรือการออกแบบโดยให้ความประสานสัมพันธ์กัน จะช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ความสงบ และอ่อนโยน

ผู้สร้างงานศิลปะต่างๆ แขนง ต้องสามารถนำเอาลักษณะเด่นของเส้นต่างๆ มาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานจะต้องสามารถเลือกใช้เส้นในโอกาสอันเหมาะสมจึงจะช่วยส่งเสริมคุณค่าของผลงานทั้งลักษณะวิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ ดังเช่นการสร้างสรรคภาพ

ประกอบวาดเส้น ศิลปินจะต้องมีทักษะการใช้เส้นสร้างสรรค์ เรื่องราว รูปภาพ และก่อให้เกิดพลังในการสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



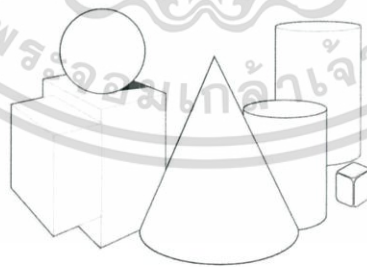
ภาพที่ 4.1 เส้น

ที่มา https://krittayakorn.files.wordpress.com/2013/03/pic_line01.jpg

4.1.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่างและรูปทรง

เป็นสิ่งที่เกิดจากการใช้เส้นในรูปแบบต่างๆ ถ้าหากเพียงลากเส้นให้เกิดขอบเขตของภาพมีแต่ความกว้าง ความยาว เราเรียกรูปที่เกิดขึ้นว่า รูปร่าง แต่เมื่อเพิ่มเติมเส้นให้เกิดเป็นรูปทรงปริมาตร หรือมีความหนาเกิดขึ้น เราเรียกว่า รูปทรง รูปร่างจึงมีลักษณะเป็น 2 มิติ ส่วนรูปทรงเป็น 3 มิติ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพประกอบจำเป็นต้องเข้าใจในเรื่องรูปร่างรูปทรง เพื่อจะใช้ในการสื่อความหมายได้ตรงตามเรื่องราว และบรรยากาศของภาพที่จะให้เกิดขึ้น

รูปร่างรูปทรงจะเปลี่ยนแปลงความรู้สึกได้ ถ้าอยู่ในพื้นที่ ทิศทาง และองค์ประกอบแวดล้อมแตกต่างกัน เช่นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้ความรู้สึกคงที่สงบ แต่ถ้าจัดให้รูปร่างนั้นวางเอียงหรือวางตรงมุม ความรู้สึกสมดุล ความสงบก็จะเปลี่ยนไปทันที ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งๆ นั้น จะประกอบด้วยรูปร่างรูปทรงที่หลากหลายมาจัดวางเข้าด้วยกันในพื้นที่ภาพ ศิลปินจะต้องแก้ปัญหาขนาดและสัดส่วนของรูปร่าง รูปทรงให้เกิดภาพและความรู้สึกตามที่ต้องการ ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบสิ่งที่ปรากฏในกรอบภาพก็จะมีรูปร่างรูปทรงหลากหลาย ต่างขนาดซึ่งเพิ่มความมีชีวิตชีวาของภาพ



ภาพที่ 4.2 รูปร่างรูปทรง

ที่มา <http://innovation.kpru.ac.th/web17/551121719/innovation/images/15.jpg>

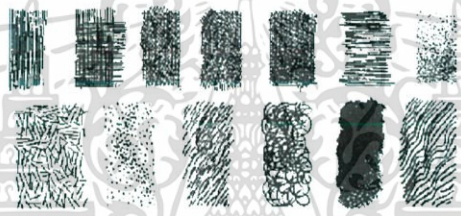
4.1.3 พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะความแตกต่างที่ปรากฏ

บนระนาบหรือบนพื้นผิวใดๆ อาจจะเป็นผิวเรียบ หยาบ มั่น ขรุขระ พื้นผิวถือเป็นส่วนประกอบศิลปะที่สำคัญที่จะช่วยบอกความแตกต่างของวัตถุ บอกถึงบรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์แก่ผู้พบเห็น ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบจำนวนมากนิยมให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ การค้า
คุณลักษณะของพื้นผิวเน้นเรื่องราวของภาพให้โดดเด่นน่าสนใจ อาจจะทำขึ้นด้วย
ไม่ว่าวิธีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุใดเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การระบายสี การพิมพ์ การวาดเส้น หรือการปะติดด้วยวัสดุต่างๆ
 ในผลงานศิลปะนั้น คำว่าพื้นผิว หมายถึง คุณภาพด้านพื้นผิวที่ศิลปินพิจารณาเลือกสรร
 ใช้ในการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการระบายสีหรือการแกะสลัก โดยเลือกที่จะสร้าง
 พื้นผิวให้เรียบขรุขระ พื้นผิวธรรมดาหรือแปลกๆ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของศิลปิน ดัง
 เช่น จิตรกรภาพเหมือนเลือกใช้ผ้าใบลินินเนื้อหยาบหรือละเอียดก็ขึ้นอยู่กับเขามุ่งจะ
 ถ่ายทอดภาพเหมือนขึ้นนั้นในแบบเนียนนุ่มตา หรือป้ายสีลงไปตรงๆ แสดงรอยแปรง
 เพื่อถ่ายทอดพลัง พวกศิลปินกลุ่มนามธรรมหรือกลุ่มที่ค้นคว้าการหาหนทางใหม่ๆ ก็
 ต้องแสวงหาพื้นผิวใหม่ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการแสดงออกตามแนวคิดใหม่ให้พัฒนารุดหน้า
 ไป

นอกจากนี้จิตรกรอาจหาทางสร้างพื้นผิวโดยการนำวัสดุต่างๆ มาใช้ในการ
 การสร้างพื้นผิวแบบพิเศษ เช่น ทราย ผงหินอ่อน กรวดเม็ดเล็กๆ มาตกแต่งเพิ่มเติมขึ้น
 นอกเหนือจากการระบายด้วยสีน้ำมัน บางครั้งก็เติมซีเมนต์ลงในเนื้อสีที่ใช้ระบายทำให้
 เกิดพื้นผิวของภาพแปลกออกไป และเร้าอารมณ์ความรู้สึกจากการสัมผัสทัศนศิลป์นั้น



ภาพที่ 4.3 พื้นผิว

ที่มา [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/texture%20img/07.JPG](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/texture%20img/07.JPG)

4.1.4 สี (Color) สีเกิดจากแสงที่ส่องกระทบผิววัตถุ และสะท้อนแสง
 ค่าของสีออกมาสู่สายตา สีที่ปรากฏในวงจรสีธรรมชาติมีมากมายหลายสี ได้แก่ สีแดง สี
 เหลือง สีฟ้า สีม่วง สีแสด สีดำ ฯลฯ สีต่างๆ เหล่านี้ช่วยให้งานสร้างสรรค์ศิลปะมีความ
 น่าสนใจ และยังบอกเรื่องราวของปรากฏการณ์ วัตถุ ได้ใกล้เคียงความเป็นจริง นัก
 สร้างสรรค์ภาพประกอบต้องมีความรอบรู้เรื่องสีซึ่งมีผู้คิดค้นไว้หลายทฤษฎีประเภทของ
 สี ทั้งนี้เพื่อจะสามารถใช้สีในการสร้างสรรค์งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความหมาย
 และเสริมสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมภาพ

สำหรับทฤษฎีสีที่ถูกนำมาอ้างอิงในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งเป็นที่
 รู้จักคุ้นเคยกันเป็นอย่างดีคือ ทฤษฎีสีของหลุยส์ แพรง (Louis Prang) มิลตัน แบริด
 ลีย์ (Milton Bradley) อาร์เธอร์ โป๊ป (Arther Pope) เฮร์เบิร์ต อี.อีฟส์ (Herbert
 E.lves) ซึ่งบุคคลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ล้วนเป็นนักค้นคว้าด้านศิลปะที่มีชื่อเสียง ส่วน
 สาระเด่นของทฤษฎีสีของแพรงและคณะที่กล่าวมานี้ แบ่งวงสีออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งม
 ความแตกต่างกันคือ ทฤษฎีสีบนพื้นฐานของเนื้อสี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน เมื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จับคู่ผสมกันก็จะได้สีใหม่ๆ เพิ่มขึ้น และถ้านำสีพื้นฐานทั้ง 3 สีผสมกันก็จะได้สีดำ หรือสีน้ำตาลเข้ม

ทฤษฎีบนพื้นฐานสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน นับว่าเป็นที่นิยมมากในยุโรป ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 สีแดง เหลือง น้ำเงิน ในวงสีเรียกว่า สีหลักหรือสีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors) ซึ่งเชื่อกันว่าสีเหล่านี้ไม่สามารถผสมจากสีอื่นได้ แต่เมื่อนำสีคู่ใดคู่หนึ่งของสีหลักผสมกันก็จะได้สีขั้นที่สอง (Secondary Colors) คือสีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียว สีเหลืองผสมสีแดง เกิดเป็นสีส้ม สีแดงผสมกับสีน้ำเงินเกิดเป็นสีม่วง และถ้าผสมสีขั้นที่หนึ่งและสอง ซึ่งอยู่ใกล้กันในวงสีก็จะได้สีขั้นที่สาม (Tertiaries) คือ สีเหลืองส้ม ส้มแดง ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงินเขียว เขียวเหลือง

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสีในวงสี เราเรียกว่า ความกลมกลืนของสี (Color Harmony) ซึ่งเป็นการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปให้กลมกลืนกันส่วนสีกลมกลืนเอกรงค์ (Monochromatic Harmony) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียวหนึ่งซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่หลายน้ำหนักให้กลมกลืนกัน สีกลมกลืนคล้ายกัน (Analogous Harmony) เกิดจากสีที่อยู่ใกล้เคียงในวงสี เช่นกลุ่มสีส้ม สีเหลืองส้ม และสีเหลืองเป็นต้น สีกลมกลืนสามเส้า (Triad Harmony) เป็นการใช้สี 3 สีจากวงสี โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีสามเส้าของสีขั้นที่หนึ่ง สีขั้นที่สอง และสีขั้นที่สาม นำมาใช้ร่วมกันนอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับสีตัดกันและกลมกลืนกันอีกมากมายหลายแนวคิดซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับนักออกแบบหรือศิลปินตลอดมา

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

4.1.4.1 สีแท้ คือ สีเด่นหรือสีบริสุทธิ์สีใดสีหนึ่ง ซึ่งยังมีได้ผสมให้เกิดค่าสีต่างออกไป สีแดงแท้ หมายถึงสีแดงบริสุทธิ์ที่ปราศจากสีดำ สีขาว หรือสีอื่นใด และเป็นพื้นฐาน ซึ่งก่อให้เกิดคุณสมบัติอื่นๆ ตามมา

4.1.4.2 น้ำหนักสี น้ำหนักสีคือ สีซึ่งสัมพันธ์กับความเบา – หนัก หรืออ่อน – แก่ (Lightness or Darkness) ของสีใดสีหนึ่ง น้ำหนักสีมีความสัมพันธ์กับระดับสีเทา (Gray Scale) ซึ่งไล่หนักจากสีขาวไปสู่สีดำหลายน้ำหนัก อาจเป็น 5, 7 หรือ 9 น้ำหนัก (หรือนับด้วยสิบหรือร้อยน้ำหนักก็ได้) ผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องสี เช่นนักออกแบบหรือจิตรกร เมื่อเห็นสีแท้สีใดสีหนึ่ง ย่อมมองเห็นน้ำหนักสีของสีแท้นั้นไปพร้อมกัน น้ำหนักสีซึ่งเบากว่าน้ำหนักสีปกติ เรียกว่า สีค่าอ่อน (Tint) สีซึ่งมีน้ำหนักสีหนักกว่าน้ำหนักสีปกติของสีนั้นเรียกว่า สีค่าแก่ (Shade)

4.1.4.3 ความเข้มของสี ความเข้มของสี (Intensity) มีความหมายคล้ายกับค่าสี (Chroma) หรือสภาพอิ่มตัวของสี (Saturation) ซึ่งเป็นสภาพบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี เป็นสีที่ไม่มีค่าของสีเทาเจือปน ถ้ามีค่าสีเทาเจือปนอยู่ก็ถือว่าเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าสีเทาหรือสีเทากลาง (Neutral Gray) ที่เกิดจากการผสม

กับสีตรงข้ามผสมกับ สีเทา สีขาวหรือสีดำ และสีความเข้มดำเหล่านี้เรียกว่า สีคล้ำ (Tone) ซึ่งถ้าหากพิจารณาสีที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น สีน้ำตาล สีน้ำตาลเข้ม สีเนื้อ (Tan) ล้วน เป็นสีที่มีความเข้มดำ

ดังนั้นเมื่อศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรคงานจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับ สี ซึ่งเป็นสื่อในการแสดงออก คุณภาพของสี เช่น คุณภาพดูดซับแสง เช่น สีน้ำมัน และสีอะคริลิก ตลอดจนประสบการณ์เกี่ยวกับสีเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ต้องเรียนรู้โดยตรง จิตวิทยาเกี่ยวกับสีก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะศิลปินด้านทัศนศิลป์และประยุกต์ ศิลป์ เพราะสีแต่ละสีมีพลังปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์นอกจากคุณภาพด้านอื่นๆ แล้ว ยังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยาอยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอุ่น และ สัมพันธ์กับแสงอาทิตย์ หรือไฟ สีน้ำเงินหรือสีเขียว สัมพันธ์กับป่า น้ำ ท้องฟ้า และให้ความ รู้สึกเย็น เป็นต้น นักออกแบบและนักสร้างสรรค ย่อมต้องเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องจิตวิทยา เกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จาก การเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรคงานศิลปะหรืองานออกแบบ สีจึงเปรียบประดุจ องค์ประกอบหลักที่สามารถควบคุมและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่น ทั้งนี้เพราะสีมีส่วน เกี่ยวพันกับองค์ประกอบทุกอย่างที่ประกอบเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจ และก่อให้เกิดความรู้สึกในด้านต่างๆ ได้ การใช้สีอาจใช้สี ๆ เดียวหรือหลายสี สีทุกสีจึงมีความหมาย และมีสัญลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะให้ความรู้สึกทางด้านที่ดีและไม่ดีไปตามลักษณะของสี ซึ่ง อาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของแต่ละสังคมด้วย เช่น สีแดง สำหรับชาวตะวันออก เป็นสีแห่งความสุขสมบูรณ์ สัญลักษณ์ของชีวิตและแสดงถึงความปิติยินดี ราเริง แต่ใน ประเทศทางตะวันตก สีแดงกลับมีความหมายไปในทางตรงกันข้ามกับชาวตะวันออก คือ มีความรู้สึกว่าเป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัย น่ากลัว และมักจะมี ความหมายไปในทำนอง ก่อความอารมณ์ เป็นต้น ในการสร้างสรรคงานภาพประกอบศิลป์ที่มีความรู้ความเข้าใจเรื่อง สีเป็นอย่างดี ย่อมสร้างสรรคบรรยากาศของภาพวาดได้อย่างสมจริงสมจัง ตอบสนองอารมณ์ ของผู้อ่าน

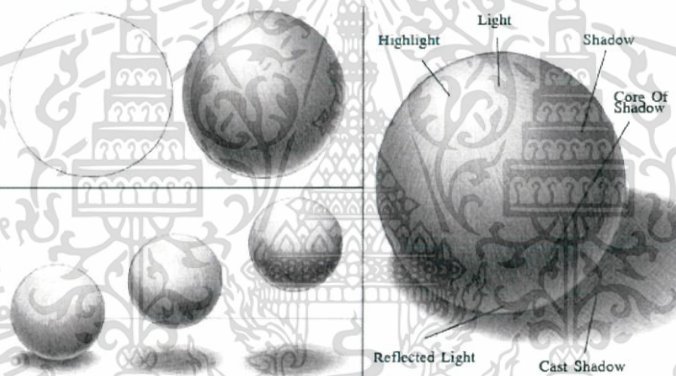


ภาพที่ 4.4 สี

ที่มา <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c5/Colorwheel.svg/1024px-Colorwheel.svg.png>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

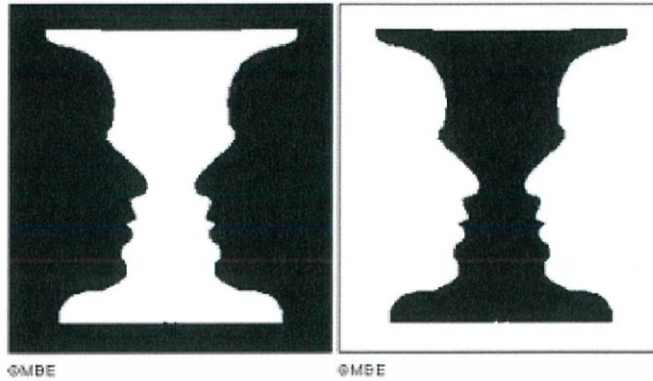
4.1.5 แสงและเงา (Light & Shade) แสงและเงา คือค่าความเข้มของแสง เมื่อแสงกระทบวัตถุ ส่วนที่รับแสงจะมีความสว่าง ส่วนด้านตรงข้ามที่แสงส่องจะเป็นเงาค่าของแสงและเงาช่วยให้การรับรู้ของวัตถุ เกิดมิติ ตื้นลึก ในงานจิตรกรรม แสงและเงาเกิดจากการระบายน้ำหนักก่อนแก่ของสี ส่วนงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมนั้น ค่าแสงเงาเกิดจากการที่แสงไปกระทบพื้นผิวประติมากรรม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



ภาพที่ 4.5 แสงและเงา

ที่มา <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c5/Colorwheel.svg/1024px-Colorwheel.svg.png>

4.1.6 บริเวณว่าง (Space) คือพื้นที่ปรากฏ และยังรวมไปถึงมิติหรือความตื้นลึกของสิ่งที่ปรากฏในความรู้สึกทางการเห็นในงานทัศนศิลป์ มีบริเวณว่าง 2 มิติ และบริเวณว่างที่เป็นจริงแบบ 3 มิติ ที่สามารถสัมผัสความรู้สึกได้เช่น บริเวณว่างของประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา สถาปัตยกรรม ส่วนบริเวณว่าง 2 มิติ คือความกว้างและความยาว แต่อาจจะมีมิติที่ 3 ซึ่งเป็นมิติลวงตา ศิลปินที่มีความสามารถจะใช้บริเวณว่างเสริมคุณค่าการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ทั้งด้านเนื้อที่ใช้อยู่และความงาม



ภาพที่ 4.6 บริเวณกว้าง

ที่มา http://1.bp.blogspot.com/_5j8jASbuu4M/STI7LzbJefI/AAAAAAAAAEI/vxzUrAe-Cghs/s320/ploy_181.bmp

4.2 ขั้นตอนการทำภาพประกอบ VR

4.2.1 ตั้งค่าน้ำกระดาษ

ภาพกระดาษจะต้องสัดส่วนกว้าง : ยาว 2:1

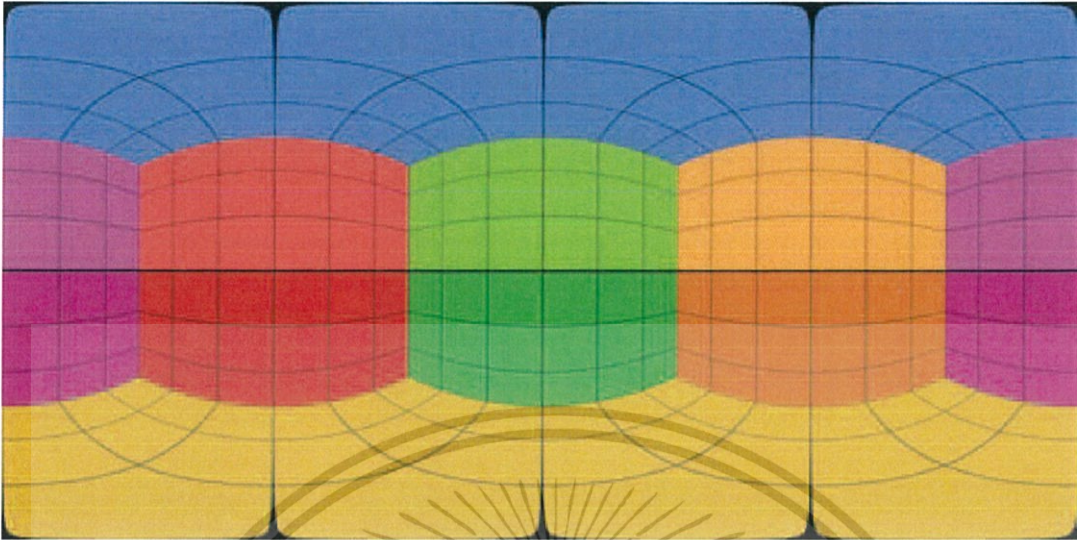
อาทิ กว้าง 3000 pixel สูง 1500 pixel



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

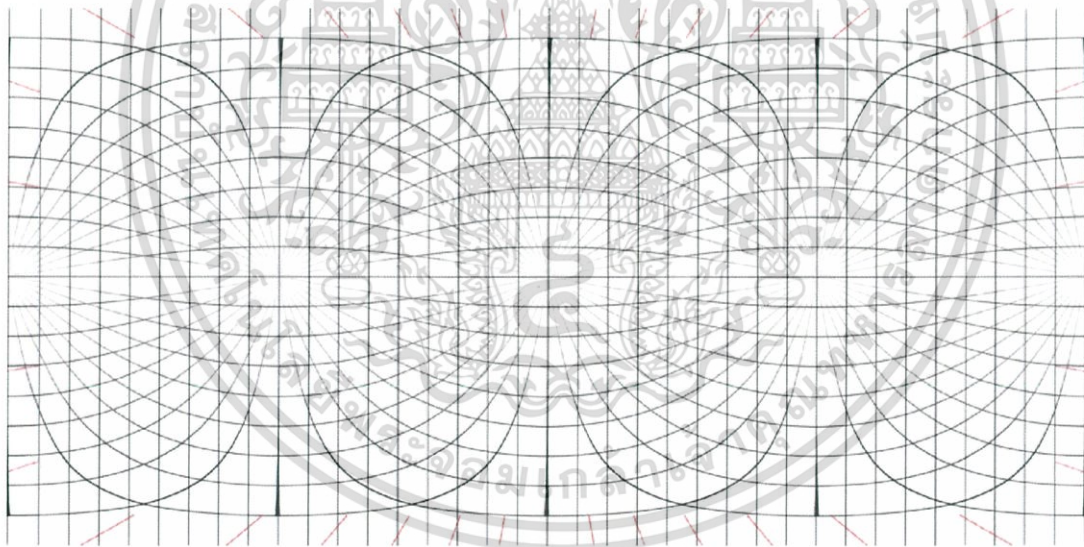
4.2.1 กล้อง

พื้นฐานการวาดรูป panorama คือกล้องรูปแบบ Equirectangular คือเปรียบว่าเราอยู่ในกล้อง แล้วคลี่กล้องออกมาเป็นแผ่นราบๆ



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างกล้อง Equirectangular

ที่มา <https://cdn.instructables.com/F3V/B8MS/IRHV4E2H/F3VB8MSIRHV4E2H.MEDI-UM.jpg>



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างกล้อง Equirectangular

ที่มา https://c2.staticflickr.com/2/1482/26363697850_e13bc538ff_b.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

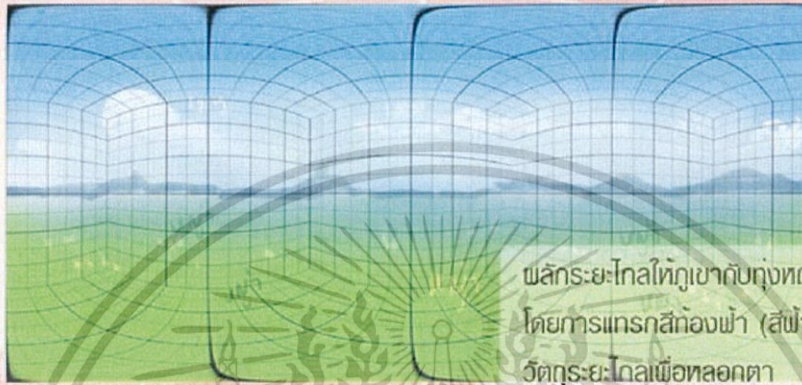
4.2.2 การวาดใกล้ ไกล

ถ้าเป็นอะไรที่อยู่ไกลๆไม่จำเป็นต้องกังวลเรื่องเส้นตาราง Perspective

4) พื้นฐานการวาดพาโนรามา: ไกลๆ กับธรรมชาติ

ถ้าเป็นอะไรที่อยู่ไกลๆ ไม่จำเป็นต้องกังวลเรื่องเส้นตาราง

perspective ค่ะ วาดมันไปเลย อย่างพวกภูเขาไร้อี



หลักการ: ไกลให้ถูกเข้ากับท่วงหน้า
โดยการแทรกสีท้องฟ้า (สีฟ้า) ไปที่
วัตถุระยะไกลเพื่อหลอกลตา

อีกอย่างพวกธรรมชาติ ต้นไม้ใบหญ้า ดอกไม้สีทอง
วาดไปได้เลยค่ะ เพราะต่อให้เบี้ยวๆ ก็ดูไม่ค่อยออก 555



วัตถุที่อยู่ไกลจากเราก็จะยิ่งเล็ก
แล้วก็จะยิ่งสีออกฟ้าๆ (ท้องฟ้า) ด้วย

facebook.com/naninna

ภาพที่ 4.9 วิธีการวาดภาพPanorama

ที่มา [https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13512231_630459787119738_5773513814708690_n.jpg?oh=47e08ebf2b8237e-05254fb2349ab9da9&oe=59B7F0E0)

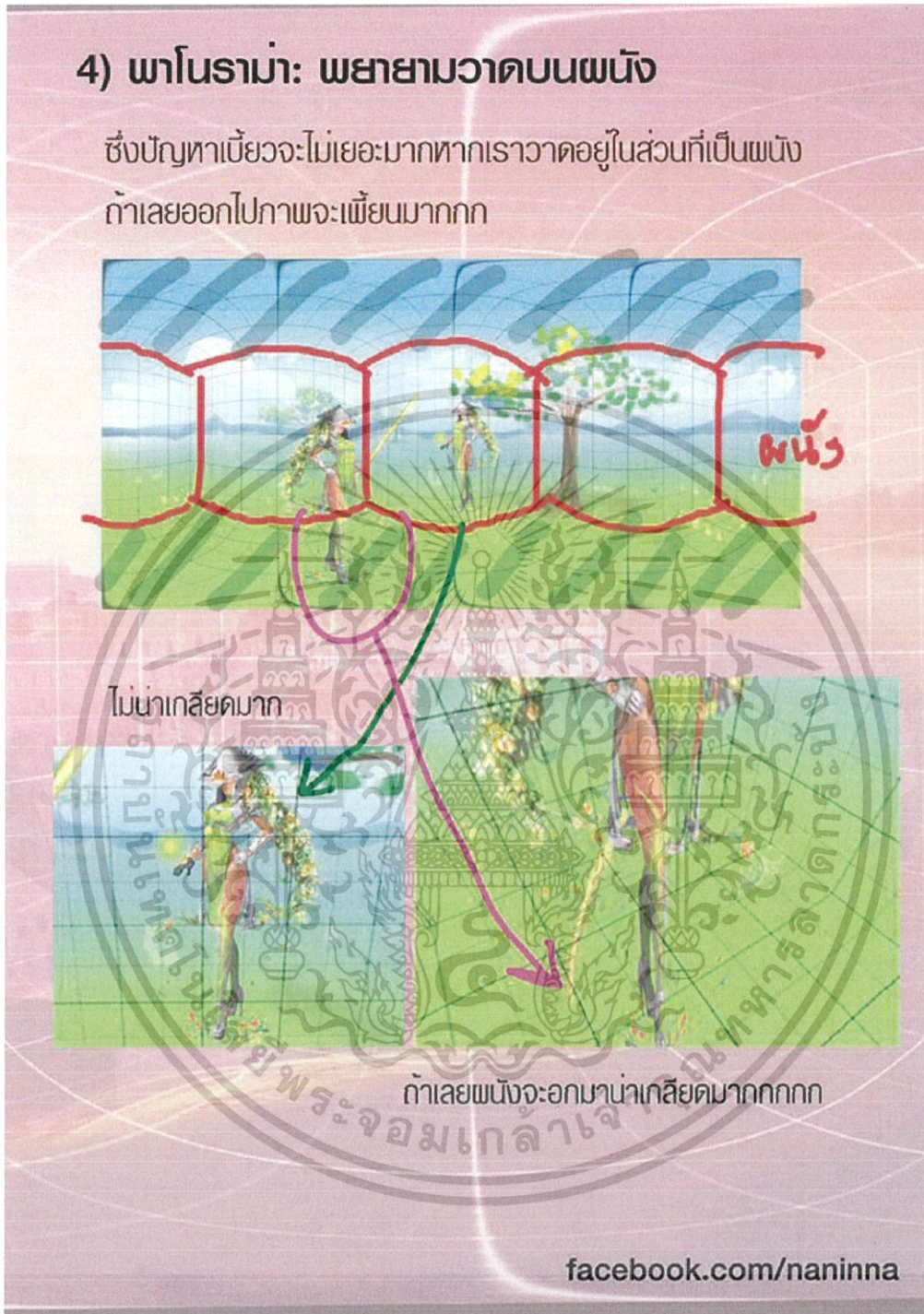
[9/13512231_630459787119738_5773513814708690_n.jpg?oh=47e08ebf2b8237e-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13512231_630459787119738_5773513814708690_n.jpg?oh=47e08ebf2b8237e-05254fb2349ab9da9&oe=59B7F0E0)

[05254fb2349ab9da9&oe=59B7F0E0](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13512231_630459787119738_5773513814708690_n.jpg?oh=47e08ebf2b8237e-05254fb2349ab9da9&oe=59B7F0E0)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 พยายามวาดบนผนัง

พยายามวาดภาพบนผนัง เพราะจะทำให้ไม่เขี้ยวมากเกินไป



ภาพที่ 4.10 วิธีการวาดภาพPanorama

ที่มา [https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13508942_630459823786401_7219959872920001676_n.jpg?oh=bc-7c9842d32e6e8763ad8ee6e721d5ad&oe=59B04519)

[9/13508942_630459823786401_7219959872920001676_n.jpg?oh=bc-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13508942_630459823786401_7219959872920001676_n.jpg?oh=bc-7c9842d32e6e8763ad8ee6e721d5ad&oe=59B04519)

[7c9842d32e6e8763ad8ee6e721d5ad&oe=59B04519](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13508942_630459823786401_7219959872920001676_n.jpg?oh=bc-7c9842d32e6e8763ad8ee6e721d5ad&oe=59B04519)

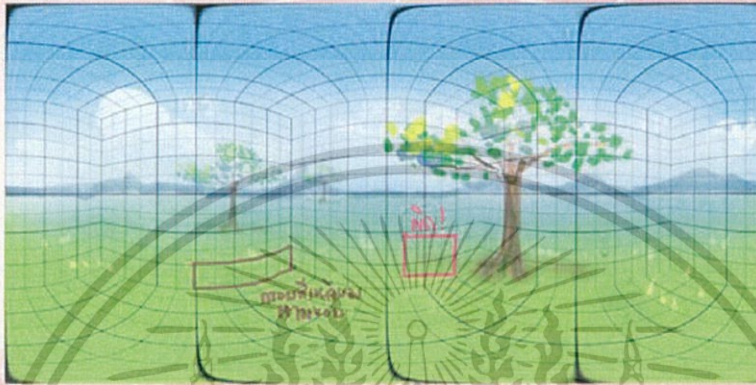
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 การวาดวัตถุรูปทรง

วาดตามเส้นโค้งบนตาราง Equirectangular

4) พาโนราม่า: วัตถุรูปทรง/กล่อง

แต่ถ้าเป็นอะไรที่อยู่ใกล้เข้ามา จะเห็นว่าถ้าวาดแบบปกติเวลาเป็นพาโนราม่าจะเบี้ยวๆ ต้องมาใช้ตารางที่ต่อไปนี้:



ตารางนี้หมายความว่า
ถ้าวาดโค้งๆ ตามเส้นนี้ เวลาแสดงผลจะออกมา
เป็นสี่เหลี่ยมจตุรัสละ!



facebook.com/naninna

ภาพที่ 4.11 วิธีการวาดภาพPanorama

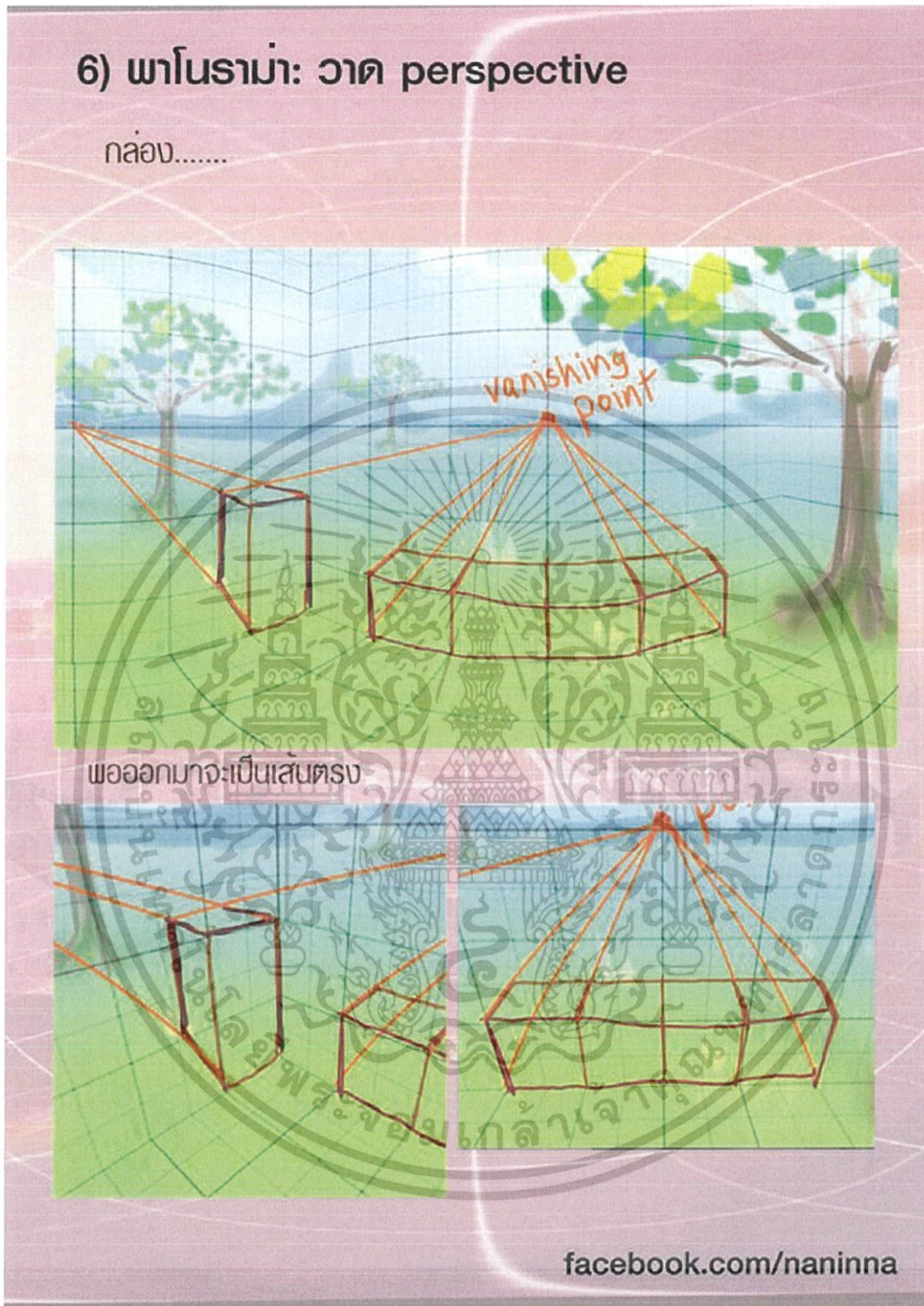
ที่มา [https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13566928_630459827119734_1784988134489940649_n.jpg?oh=e556ddb-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13566928_630459827119734_1784988134489940649_n.jpg?oh=e556ddb-60ba4ae981401c6b12de8829&oe=59E7E5CD)

[60ba4ae981401c6b12de8829&oe=59E7E5CD](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13566928_630459827119734_1784988134489940649_n.jpg?oh=e556ddb-60ba4ae981401c6b12de8829&oe=59E7E5CD) -

60ba4ae981401c6b12de8829&oe=59E7E5CD -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 การวาด perspective



ภาพที่ 4.12 วิธีการวาดภาพPanorama

ที่มา [https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13592787_630459857119731_210546020071624764_n.jpg?oh=1d7d8a8912d3cd-5c048da52c0fb037d0&oe=59B09D29)

[9/13592787_630459857119731_210546020071624764_n.jpg?oh=1d7d8a8912d3cd-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13592787_630459857119731_210546020071624764_n.jpg?oh=1d7d8a8912d3cd-5c048da52c0fb037d0&oe=59B09D29)

[5c048da52c0fb037d0&oe=59B09D29](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13592787_630459857119731_210546020071624764_n.jpg?oh=1d7d8a8912d3cd-5c048da52c0fb037d0&oe=59B09D29)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6 การต่อภาพซ้ายขวา


กฎที่สำคัญของภาพpanoramaคือภาพด้านซ้ายและขวาจะต้องเชื่อมกัน

11) การเย็บภาพเข้าด้วยกัน

มีส่วนสำคัญมากอีกอย่างไปค่ะ!
นั่นคือต้องทำให้ภาพไร้รอยต่อ
(ทอเต็มพื้น) ด้วย นั่นคือด้านซ้าย
กับด้านขวาจะต้องเชื่อมต่อกันสนิทค่ะ



ไปที่ Filter>Other>offset
เลือก horizontal shift
เกลี่ยรอยต่อให้เนียน
เลื่อนซัก 200-500pixel



แค่นี้ก็จะได้ภาพไร้รอยต่อแล้วค่ะ :)

facebook.com/naninna

ภาพที่ 4.13 วิธีการวาดภาพPanorama

ที่มา [https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13529193_630459940453056_6931967933431996442_n.jpg?oh=3799e42622d49f-84cdc843dbec0c31dc&oe=59A98F0C)

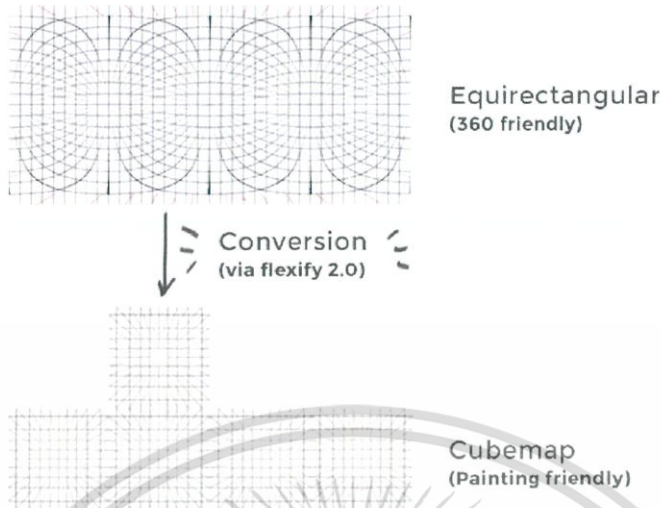
[9/13529193_630459940453056_6931967933431996442_n.jpg?oh=3799e42622d49f-](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13529193_630459940453056_6931967933431996442_n.jpg?oh=3799e42622d49f-84cdc843dbec0c31dc&oe=59A98F0C)

[84cdc843dbec0c31dc&oe=59A98F0C](https://scontent.fbkk1-2.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13529193_630459940453056_6931967933431996442_n.jpg?oh=3799e42622d49f-84cdc843dbec0c31dc&oe=59A98F0C)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7 ใช้plug-inช่วย

plug-in Phothshop ชื่อ Flexify 2 ซึ่งเป็น plug-in ที่ช่วยในการวาด Equirectangular ให้กลายเป็น Cubemap



ภาพที่ 4.14 เปลี่ยนจากEquirectangular ให้กลายเป็น Cubemap โดยใช้ plug-in Flexify 2

ที่มา http://studiobehind90.com/wp-content/uploads/2016/05/360_tutorial_01.jpg

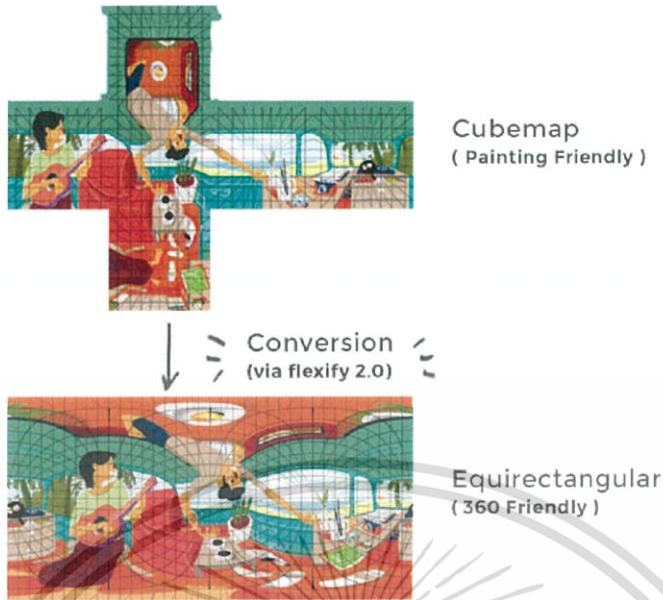
จากนั้นวาดรูปลงบน Cubemap



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการวาดภาพลงบน Cubemap

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา <http://studiobehind90.com/wp-content/uploads/2016/12/paintltt.gif>
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดเบี่ยงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุดท้ายทำการเปลี่ยน Cubemap กลับไปเป็น Equirectangular ภาพที่



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการแปลง Cubemap กลับสู่ Equirectangular
ที่มา http://studiobehind90.com/wp-content/uploads/2016/05/360_tutorial_02.jpg

4.2.8 ใช้โปรแกรมช่วยดูว่าภาพที่เราวาดถูกสัดส่วนหรือไม่
โดยมีหลายโปรแกรมให้เลือกใช้ เช่น Gopro Vr player for (mac) หรือ
Panopaintor (window)



ภาพที่ 4.14 โปรแกรมดูภาพ panorama Gopro Vr player และ panopaintor
ที่มา http://resources.kolor.com/wp-content/uploads/2016/06/logo_gopro_vr_player_512px.png

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 Concept

การนำเสนอภาพประกอบเรื่อง 1984 โดยใช้เทคโนโลยี VR เข้ามาช่วย ทำให้ผู้สวมใส่ได้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของโลก 1984

5.1.1 ภาพลักษณ์ของภาพประกอบ

ภาพลักษณ์ของหนังสือมีความมืด ทะมึน ซวนอืดอืด จากการถูกปกครองโดยรัฐบาลเผด็จการ การประกอบจะต้องให้ความรู้สึกถึงความอึดอัดความน่ากลัว และมีบางช่วงที่ตัวละครได้รู้สึกเป็นอิสระ อารมณ์ของภาพประกอบก็จะเปลี่ยนไปเป็นตามเนื้อหาภายในเรื่อง

5.1.2 กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลทั่วไปที่สนใจในนวนิยายการเมือง

5.2 แนวทางการออกแบบ

5.2.1 แนวทางที่ 1 Propaganda

มีแนวคิดออกแบบภาพประกอบโดยใช้แรงบันดาลใจจากโปสเตอร์ Propaganda ของโซเวียต โดยใช้สีแดงดำเป็นหลัก โดยตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างการโปสเตอร์ Propaganda

ที่มาจาก www.pinterest.com

5.2.2 แนวทางที่ 2 ความแข็งแกร่งต่างของArt deco

ออกแบบภาพประกอบโดยใช้แรงบันดาลใจจากศิลปะ Art deco โดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Metropolis ซึ่งมีกลิ่นอายของ Art deco อยู่โดยมีตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างการโปสเตอร์หนังเรื่อง Metropolis
ที่มา www.pinterest.com

5.2.3 แนวทางที่ 3 โลกอนาคตของคนในอดีต

ออกแบบภาพประกอบโดยใช้แรงบันดาลใจจากภาพที่คนในอดีตได้จินตนาการถึงโลกอนาคต ซึ่งได้สอดคล้องกับหนังสือเรื่อง 1984 ซึ่งผู้เขียนได้เขียนถึงอนาคตโดยการจินตนาการ โดยมีตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างการโลกอนาคตของคนในอดีต
ที่มา www.pinterest.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวทางข้างต้น จึงสรุปได้ว่า แนวทางที่ 2 ความแข็งแกร่งต่างของ Art Deco คือแนวทางที่ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายและ Concept ของหนังสือ ได้มากที่สุด จึงได้เลือกเพื่อไปพัฒนาต่อไป

5.3 ขอบเขตของงาน

- 5.3.1 ภาพประกอบจำนวน 13 ภาพ
- 5.3.2 หน้าคำบรรยายจำนวน 13 หน้า
- 5.3.3 คลิปวีดีโอโมชันจำนวน 1 คลิป



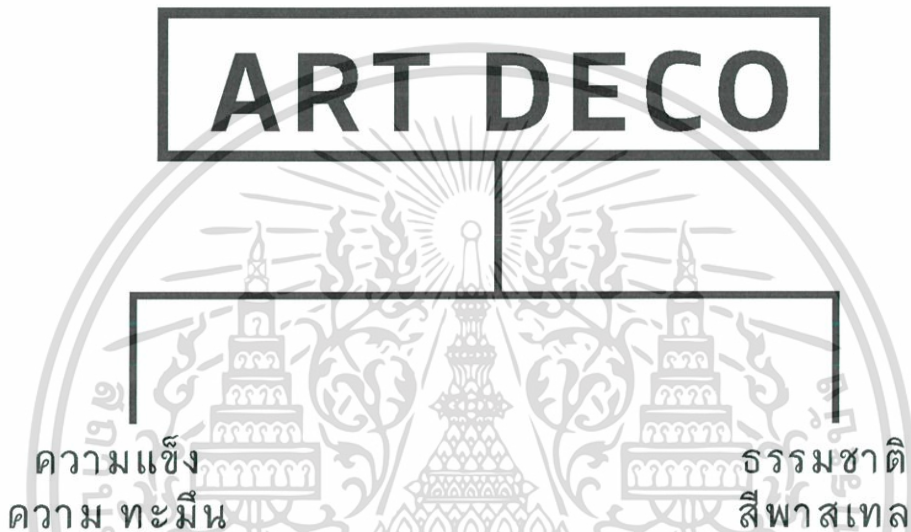
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

6.1 การออกแบบ

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น สรุปได้ว่าจะใช้ Concept ความแข็งกระด้างของ Art Deco โดยจะแบ่ง2ส่วนดังนี้



ภาพที่ 6.1 ภาพแผนภาพแสดงรายละเอียดสไตล์ Art Deco

6.2 ออกแบบภาพประกอบหนังสือ

6.2.1 เริ่มจากการอ่านหนังสือเพื่อหาเหตุการณ์ที่น่าสนใจที่จะนำมาเล่าเป็นภาพประกอบ โดยมีทั้งสิ้น 13 เหตุการณ์ดังนี้

1. วินสตันมองติก กระทรวงแห่งความจริง ผ่านหน้าต่างที่พักของตัวเอง หน้า 50 โดยที่เลือกเหตุการณ์ที่เพราะ ถือเป็นภาระแนะนำตัวละครในเรื่องและสามารถบอกเล่าความเป็นอยู่ของตัวเองในเรื่องได้
2. ช่วงเวลา2นาที่แห่งความเกลียดชัง ผู้คนตะโกนแสดงความเกลียดชังไปที่หน้าจอที่ฉายอยู่ที่เลือกเหตุการณ์ที่เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่น่าเสนอถึงการล้างสมองประชาชนโดย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพที่ทำงานของวินสตัน เป็นคอกทำงาน และมีท่อลมที่คอยส่งงานไปกลับให้กับวินสตัน โดยที่เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ ต้องให้ให้เห็นถึงสภาพการทำงานของตัวเองและแนะนำ ภาษานิวสปีกให้ผู้อ่านได้รู้จัก

4. ในโรงอาหารชั้นใต้ดิน ขณะที่วินสตันกินข้าวอยู่ เขาเหลือบมองหญิงสาวผมสีดำ และเธอก็เหลือบมองเขาเช่นกัน เขาสังวัยว่า เธอเป็นตำรวจความคิดรีเปล่า โดยที่เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้สังเกตถึงตัวละครที่จะมาเป็นแนวคิดของเค้าเป็นครั้งแรก

5. ที่ร้านขายของผิดกฎหมายที่วินสตันไปเป็นประจำ เขาได้สังเกตว่าหญิงสาวผมสีดำ ที่แอบมองเขาที่โรงอาหารก็ได้แอบเฝ้ามองเค้าจากหน้าร้านเช่นเดียวกัน เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้รู้สึกหวาดระแวงให้ตัวละครอีกตัว

6. จูเลีย หกหล่ม วินสตันเข้าไปช่วย และจูเลียได้แอบให้กระดาษใบหนึ่งกับเขา เศษกระดาษใบนั้นเขียนว่า ฉันรักคุณ โดยที่เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้รู้ความจริงว่าตัวละครที่เขาสังวัย อยู่นั้นรู้สึกอย่างไร

7. วินสตันนัดเจอกับจูเลียที่จตุรัสวิคเตอร์ ที่ผู้คนออกมาเพื่อดูนักโทษจากประเทศยูเรเชีย ทั้งสองแอบนัดหมายเจอกันในวันอาทิตย์ และทั้งคู่แอบจับมือกันเพียงเสี้ยว วินาที ที่เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้รับรู้ถึงความรัก แม้ว่าจะต้องเสี่ยง อันตราย และยังเป็นเหตุการณ์ที่นำเสนอถึงโลกที่มีสงครามตลอดกาลอันเป็นจุดเด่น ของเรื่องอีกด้วย

8. ทั้งสองนัดเจอ พุดคุย และมีเซ็กส์กันท่ามกลางธรรมชาติในชนบท เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้เริ่มทำผิดกฎหมายของพรรคเป็นครั้งแรก

9. ทั้งสองนัดเจอกันอีกครั้งในห้องชั้นบนของร้านขายของผิดกฎหมาย ที่เลือกเหตุการณ์นี้เพราะ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเองได้เริ่มเรียนรู้ถึงความคิดกฎต่อพรรค

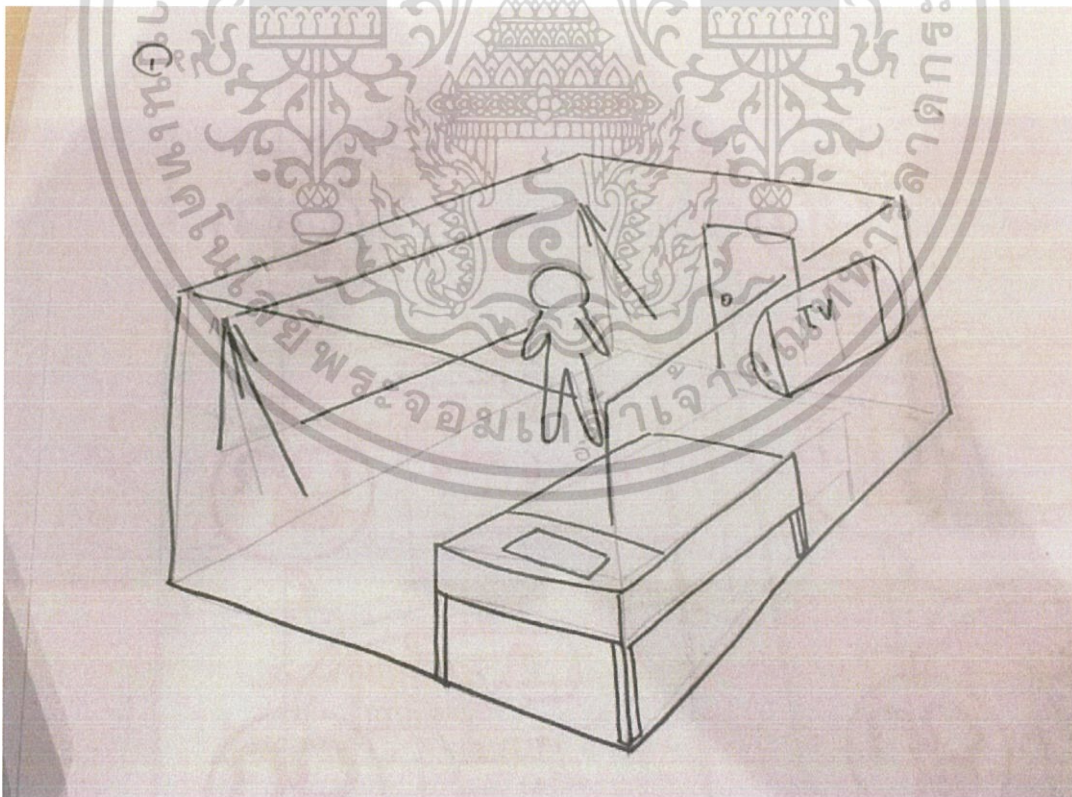
10. วินสตันไปพบไอโบริอัน เจ้านายของเขาที่บ้าย โดยเชื่อว่าไอโบริอันเป็นพวกเดียวกับกบฏ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเอกได้เริ่มเชื่อในความคิดของตัวเองเป็นครั้งแรกโดยไม่สนว่าความจริงนั้นคืออะไร

11. ทั้งสองคนถูกจับกุมในห้องที่ทั้งสองไปนัดพบกันเป็นประจำ โดยมีเสียงดังมาจากหลังรูปภาพ เค้าถูกจับกุมโดย มิสเตอร์ชาร์ริตัน เจ้าของห้องที่ทั้งสองแอบไปพบกัน ชาร์ริตันคือตำรวจความคิด เป็นเหตุการณ์ที่พระเอกถูกทำลาย ถูกหักหลัง

12. โดนทรมาน ในห้อง 101 เป็นเหตุการณ์ที่ผู้อ่านจะได้เห็นหน้าวินสตันเป็นครั้งแรก และยังเป็นเหตุการณ์ที่วินสตันยอมแก้ต่อพรรคอีกด้วย

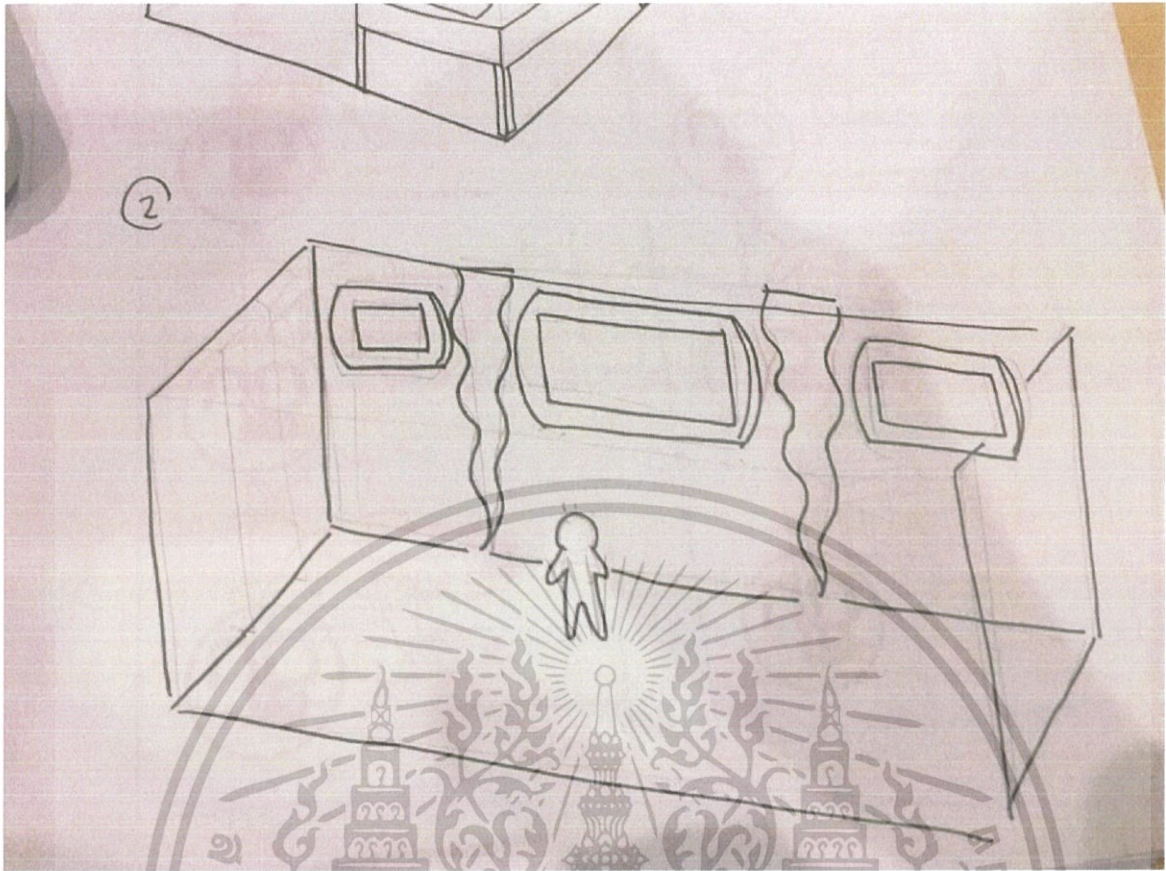
13. โดนปล่อยตัว เจอจูเลียอีกครั้ง และสำนึกผิดว่าเค้ารักพีเบีม เป็นเหตุการณ์ที่ตัวเอกได้ยอมรับ ยอมจำนนต่อพรรคแล้ว

6.2.1 เริ่มสเก็ตทั้ง 13รูป โดยสเก็ตเป็นกล่องและต้องตั้งจุดกลางกล่องเอาไว้เพื่อ แทนถึงจุดที่ผู้ใช้ VR ยืนอยู่

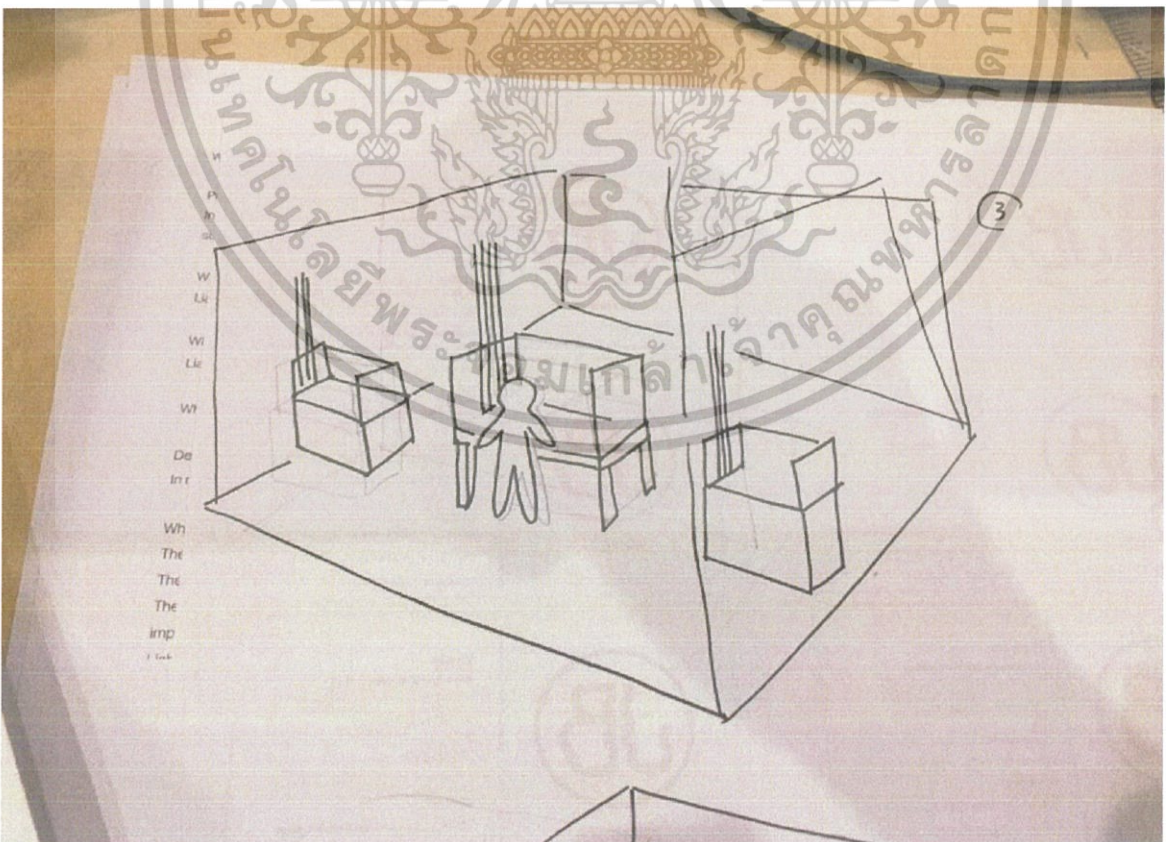


6.2 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

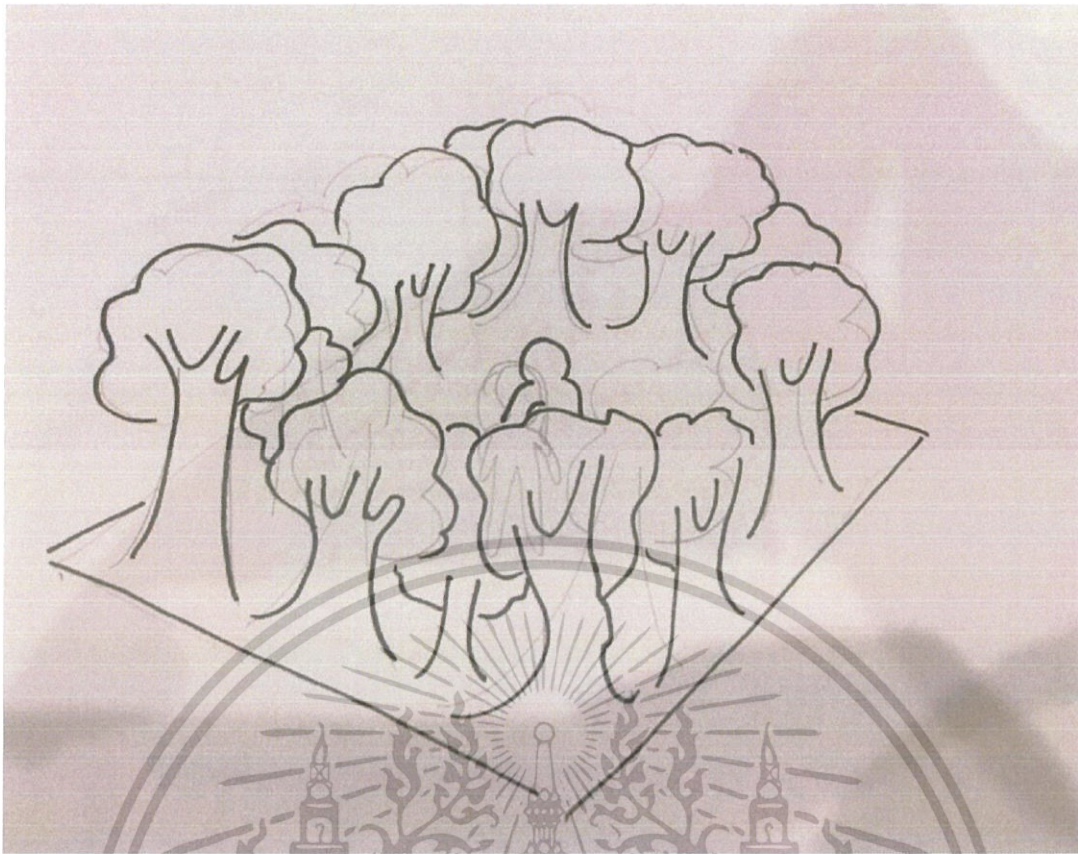


6.3 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 2

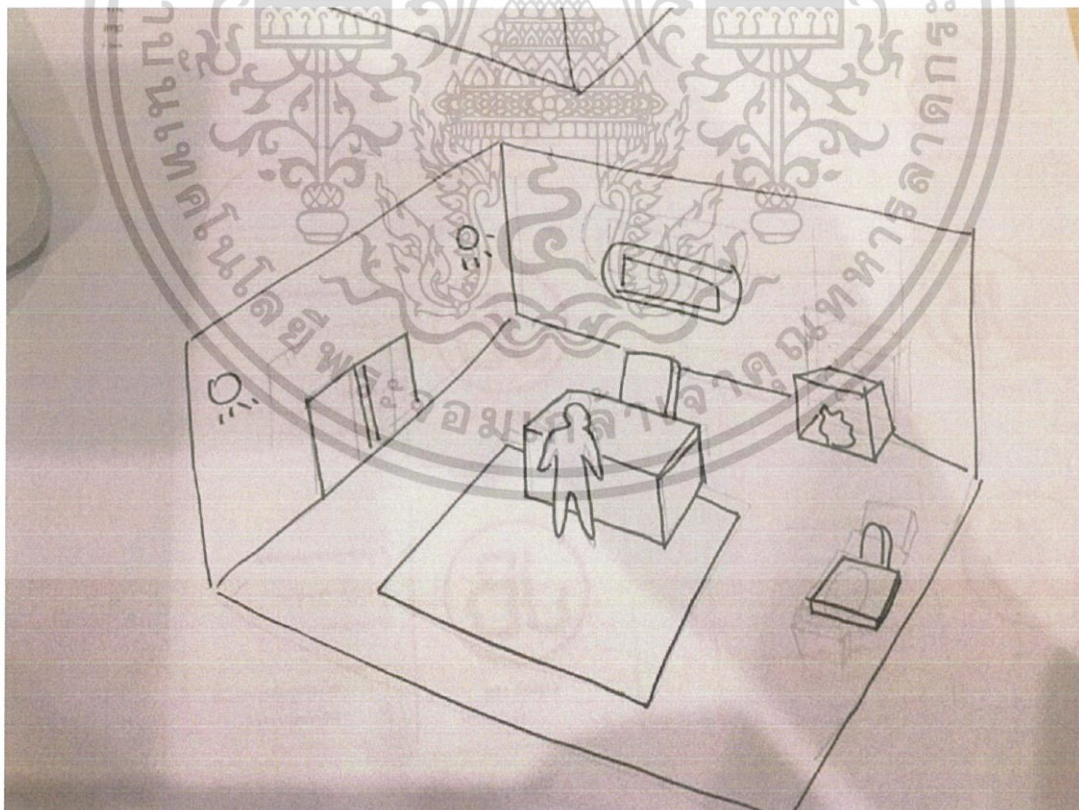


6.4 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะที่โรงเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

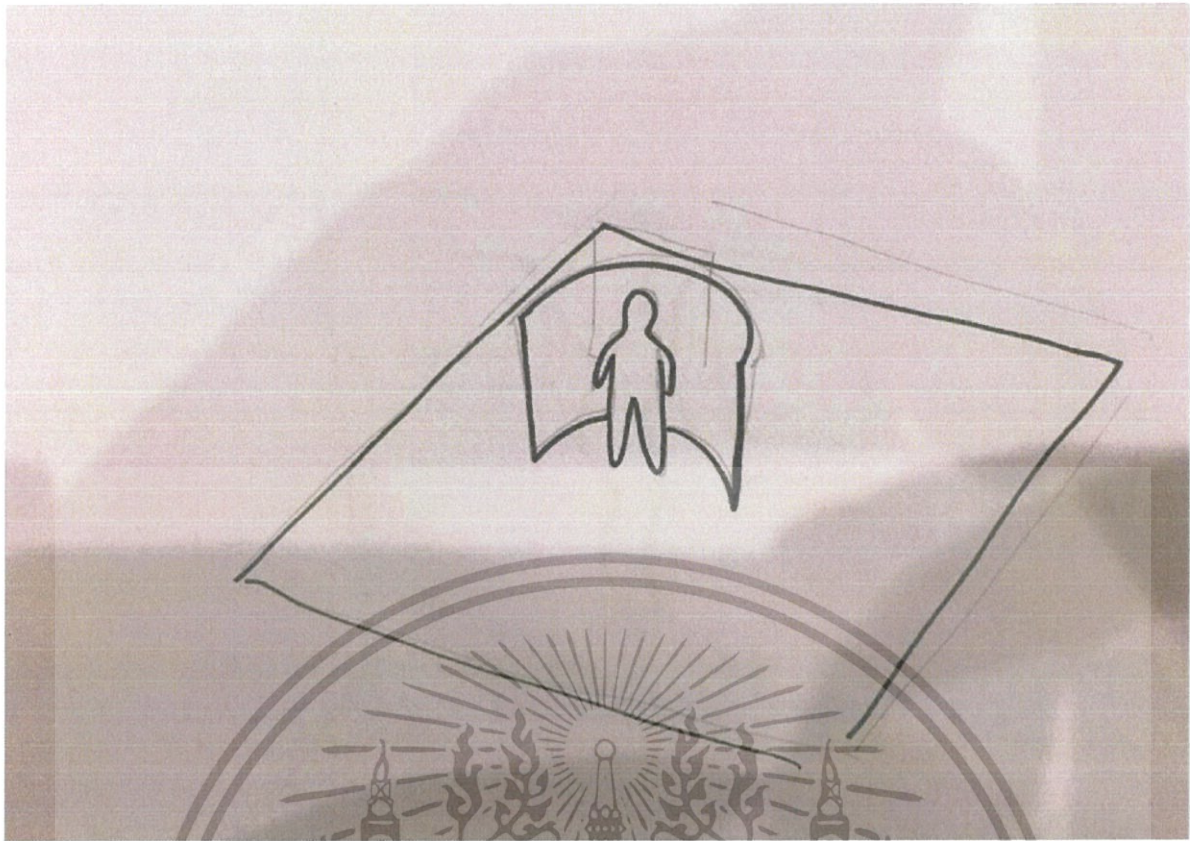


6.5 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 8



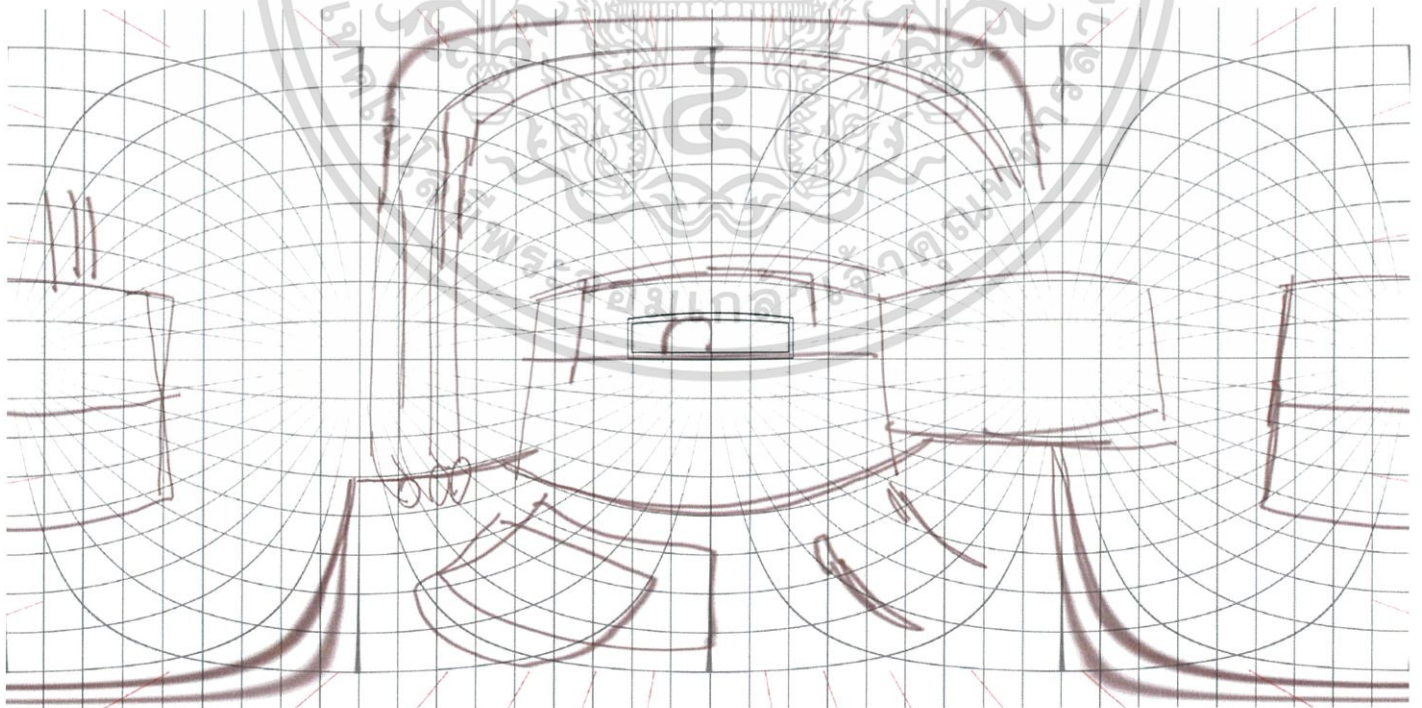
6.6 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



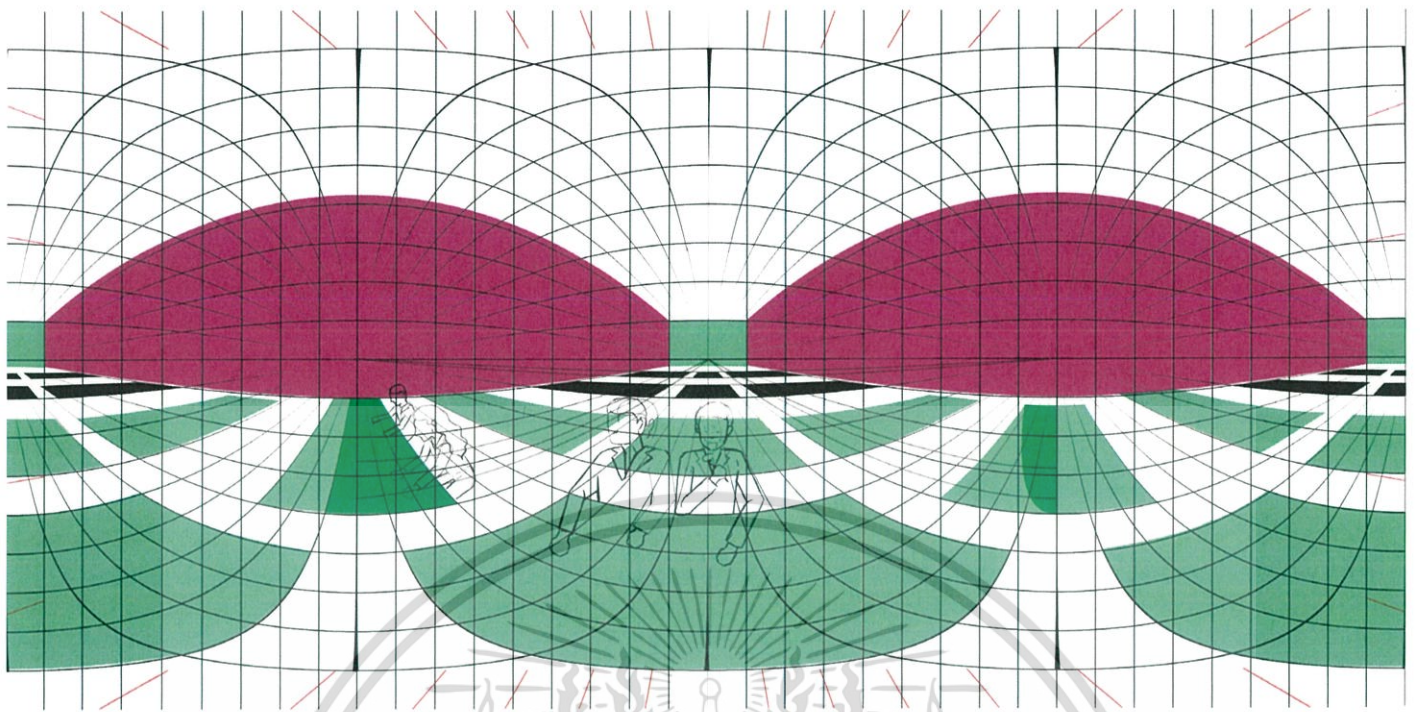
6.7 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 13

6.2.2 เริ่มร่างภาพบนชิ้นงานจริง

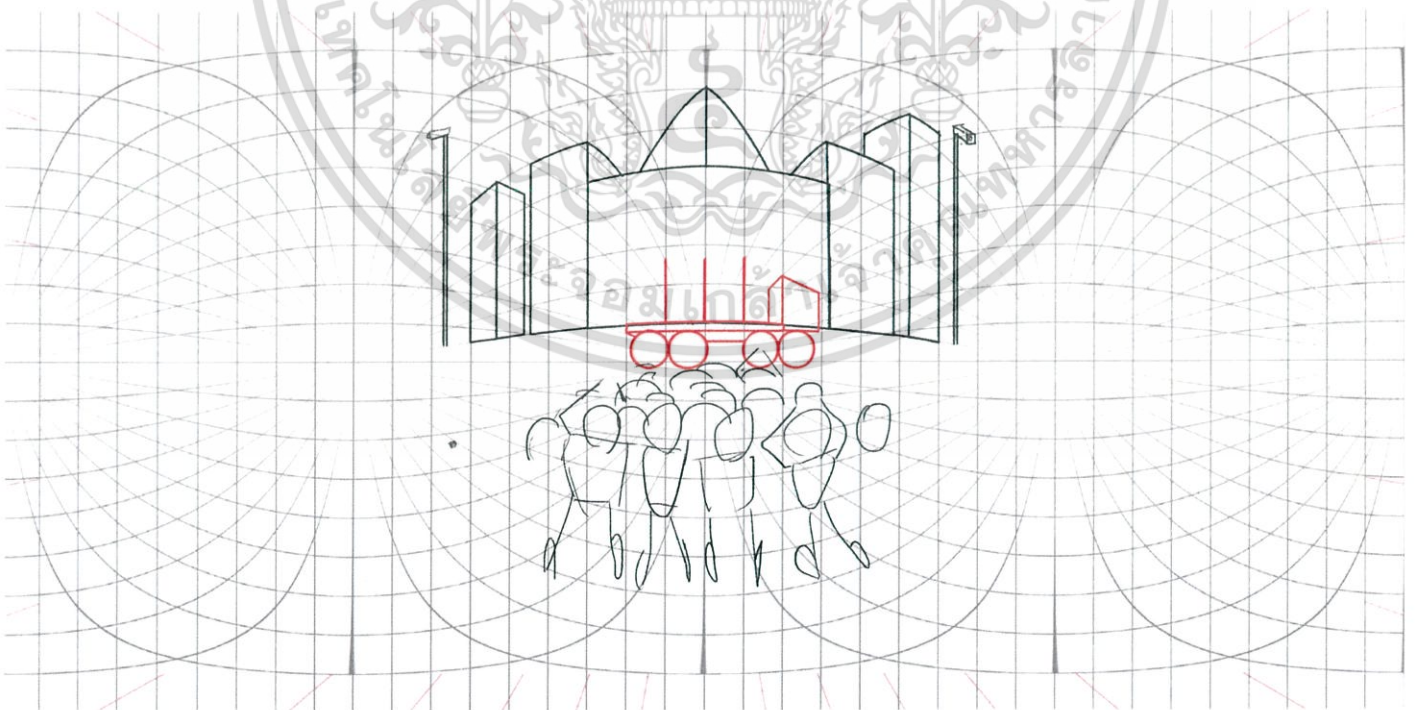


6.8 ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.9 ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 4

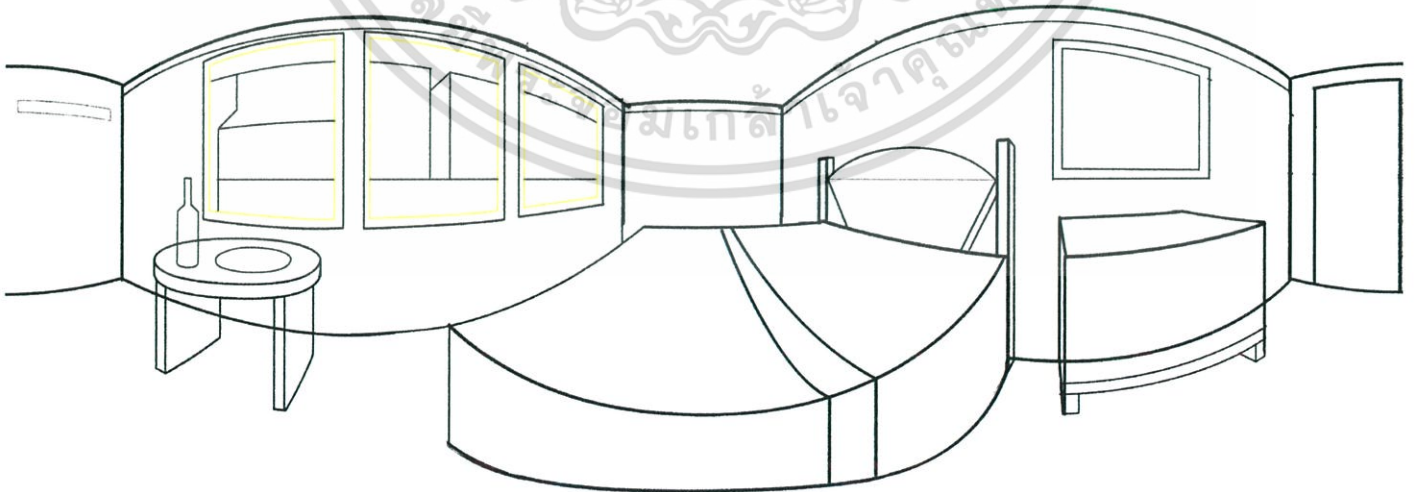


6.10 ภาพร่างบนชิ้นงานจริงรูปที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

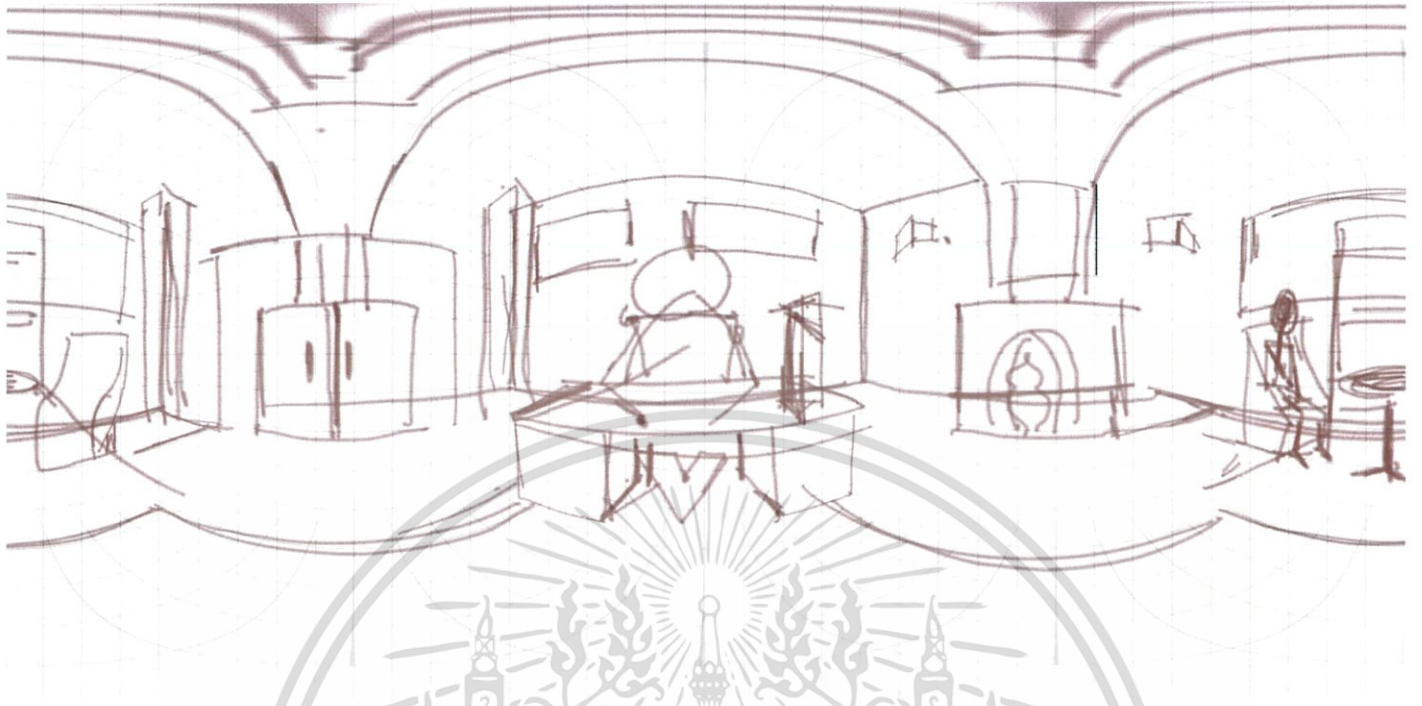


6.11 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 8



6.12 ภาพร่างชิ้นงานจริงรูปที่ 9,11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.13 ภาพร่างชิ้นงานรูปที่ 10

6.2.2 เริ่มลงสีพื้นของแต่ละภาพ

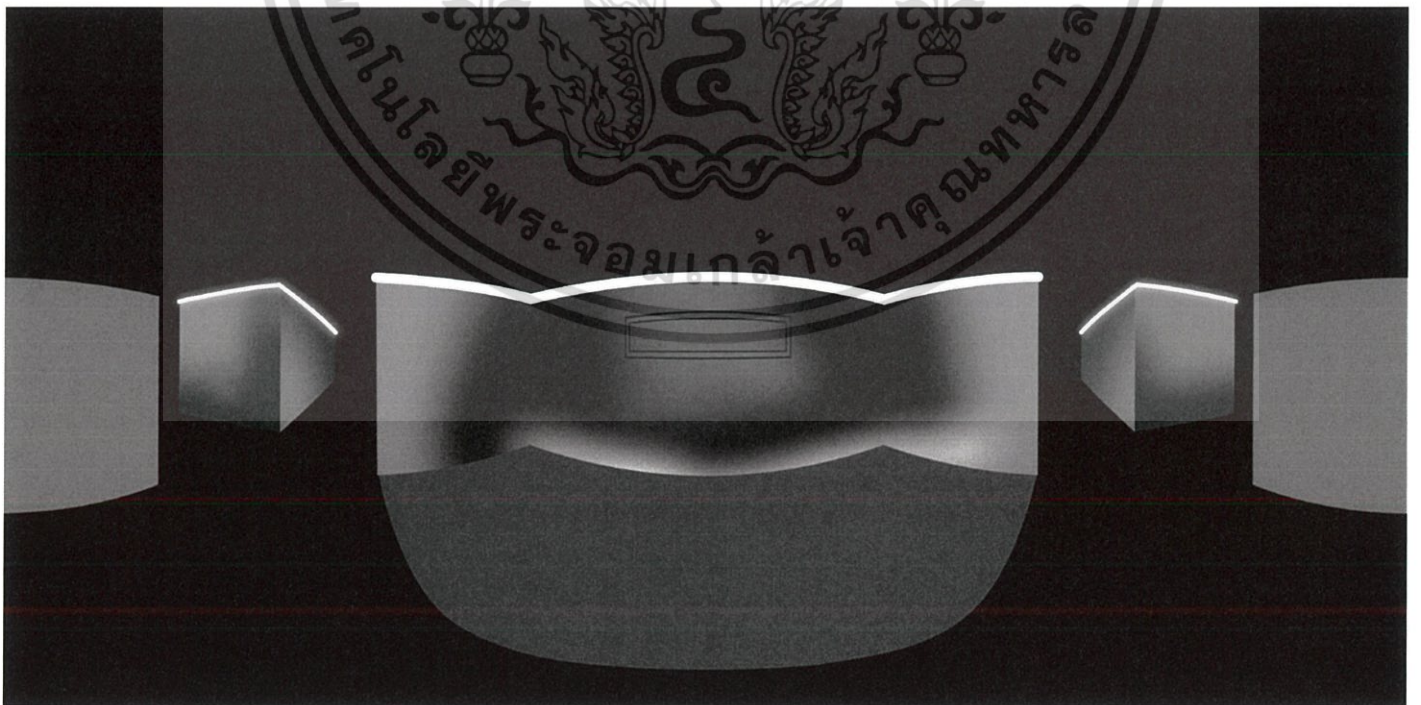


6.14 ภาพลงสีชิ้นงานที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

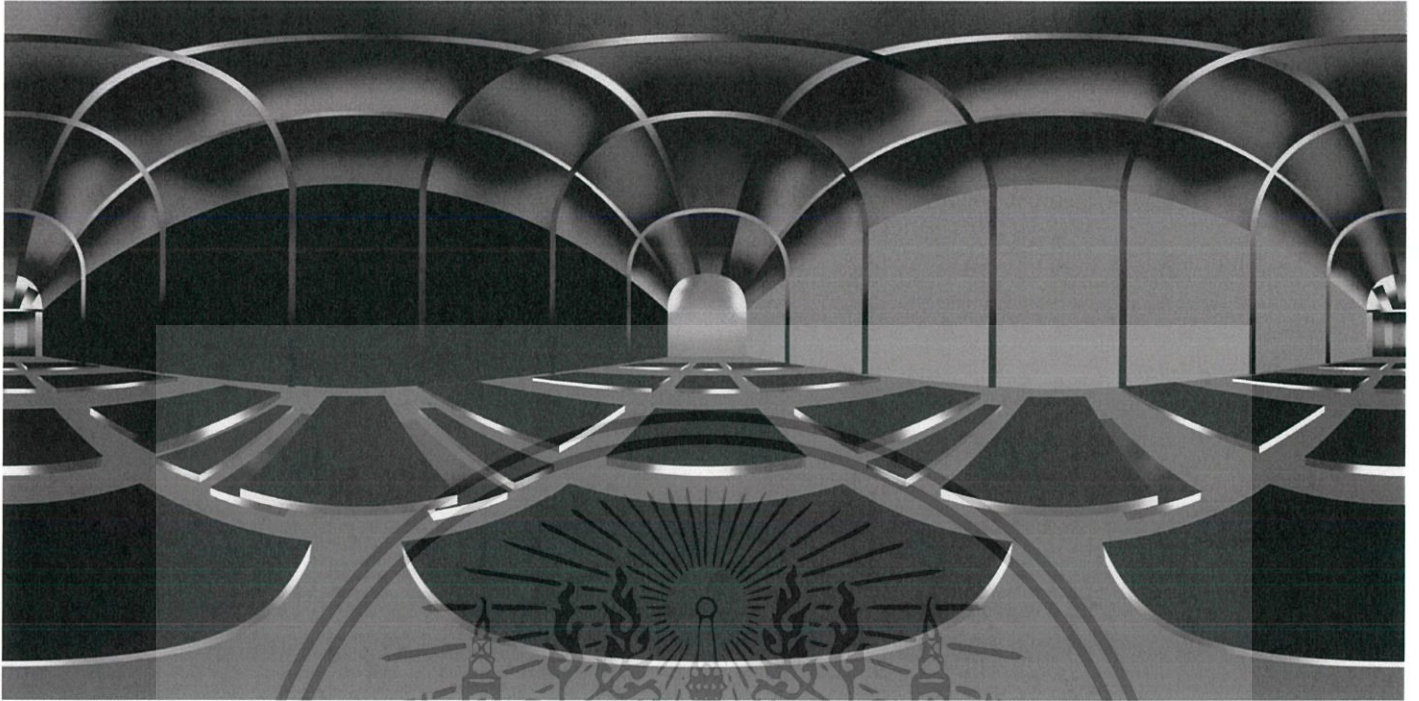


6.15 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่2

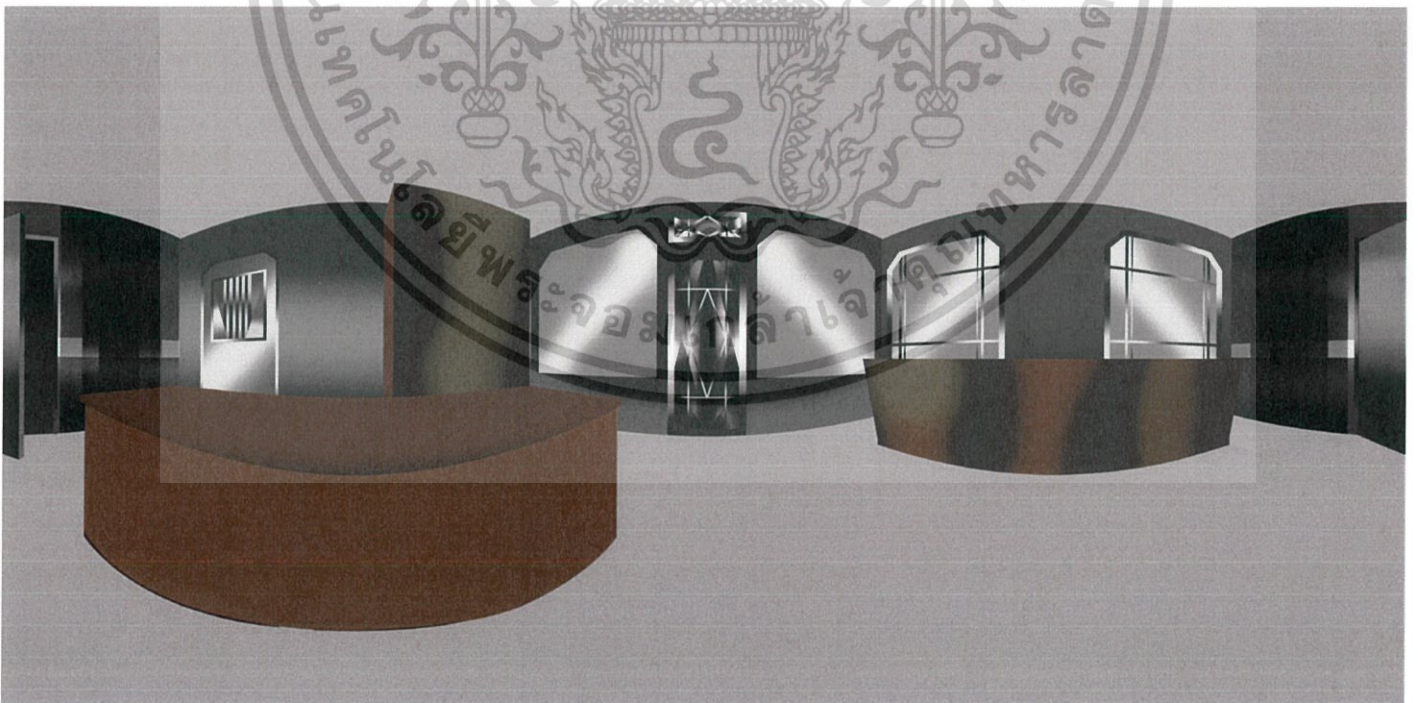


6.16 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

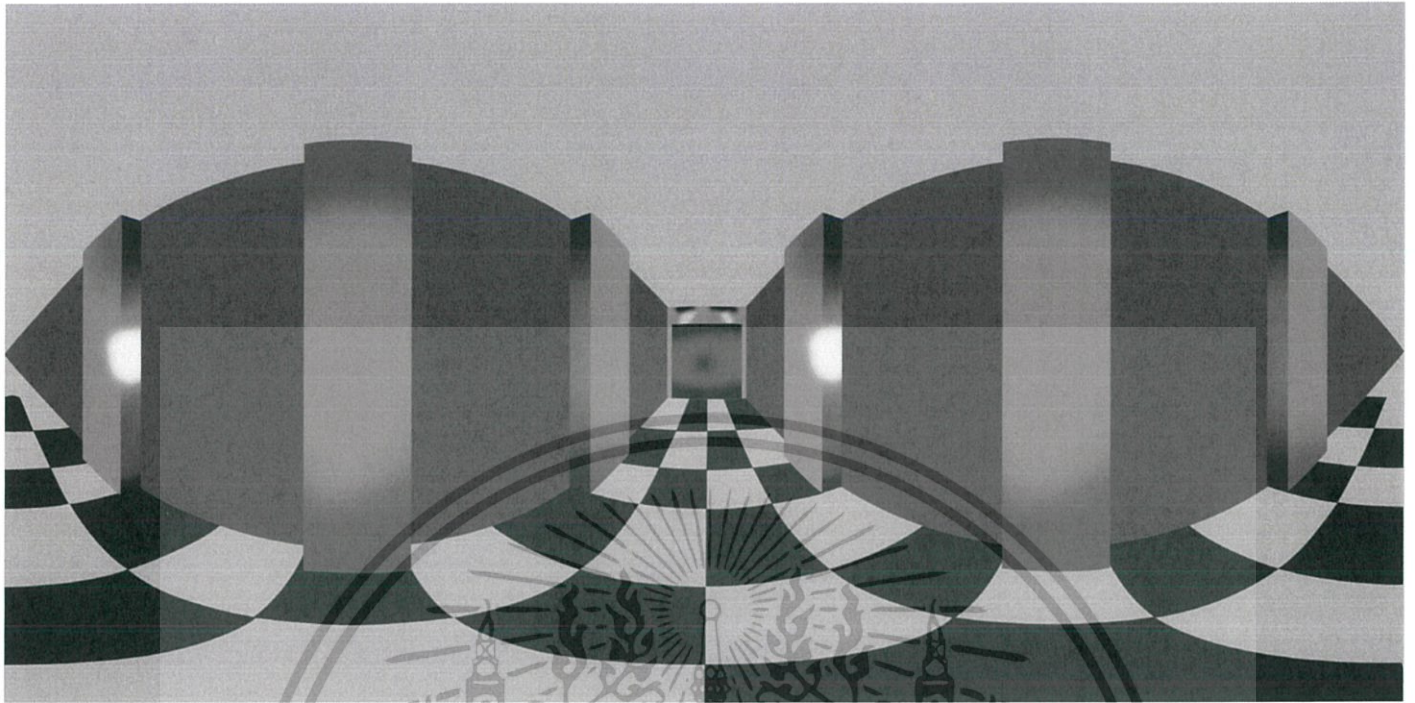


6.17 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 4

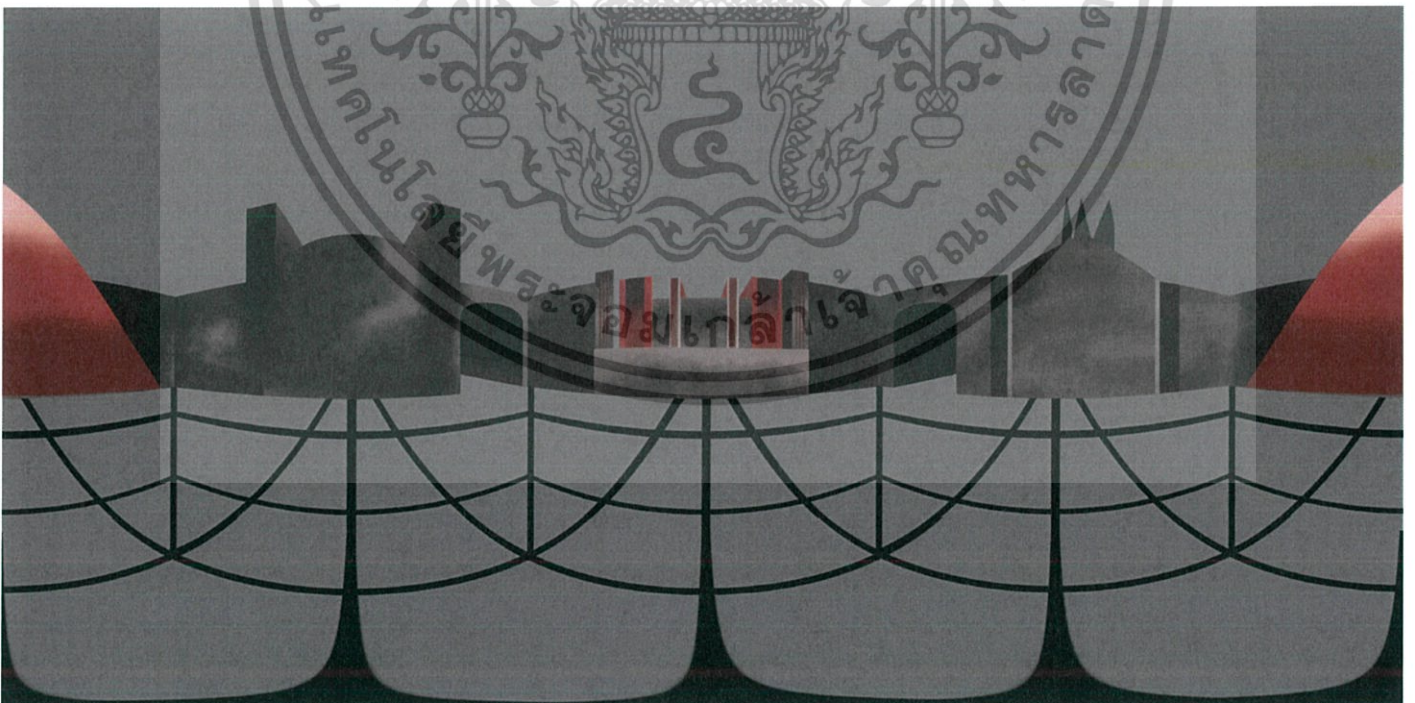


6.18 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.19 ภาพลวงสีชิ้นงานรูปที่ 6

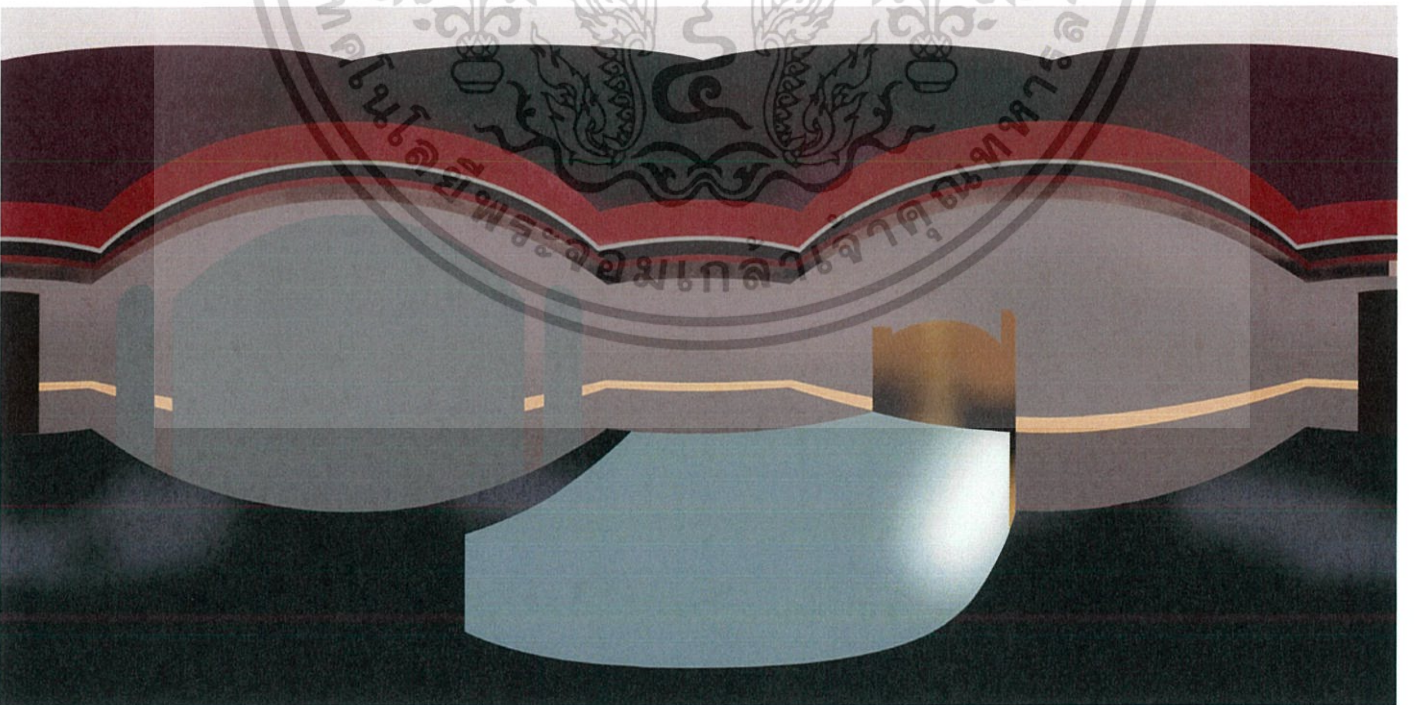


6.20 ภาพลวงสีชิ้นงานรูปที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

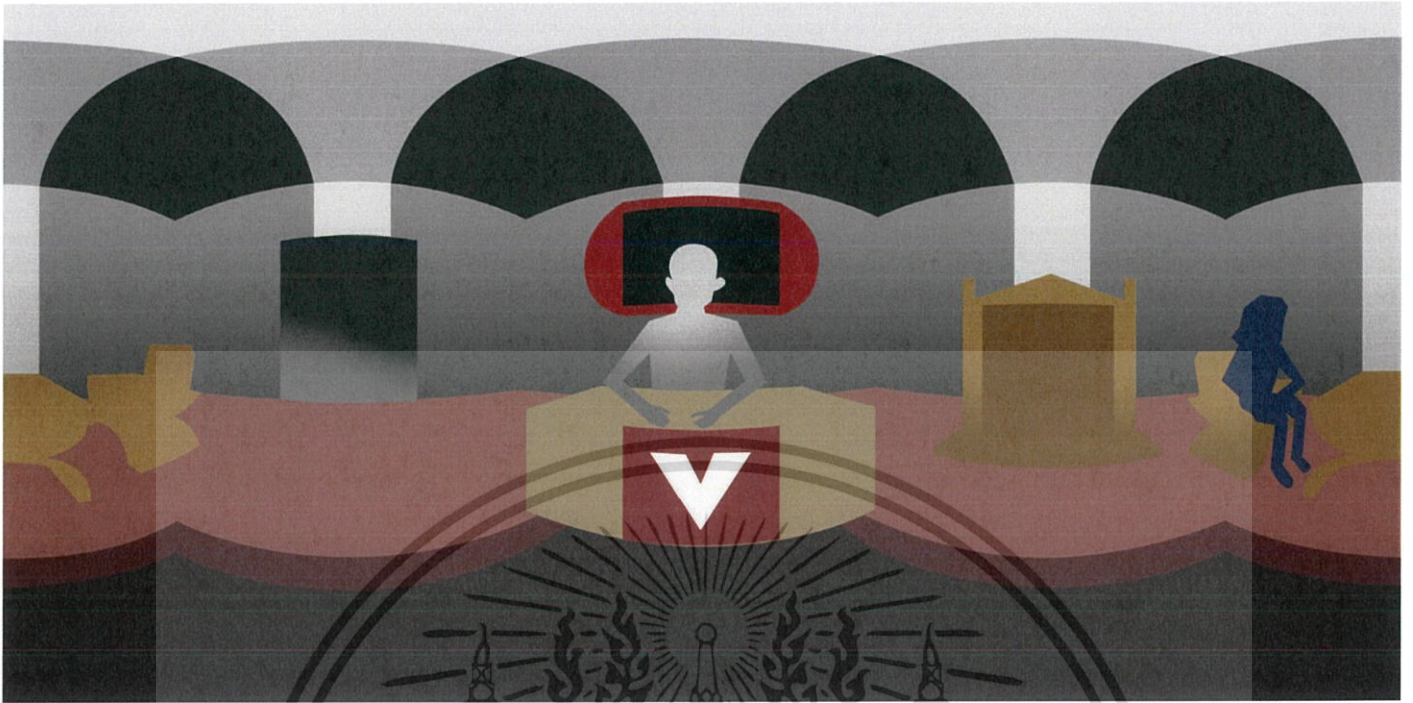


6.21 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 8

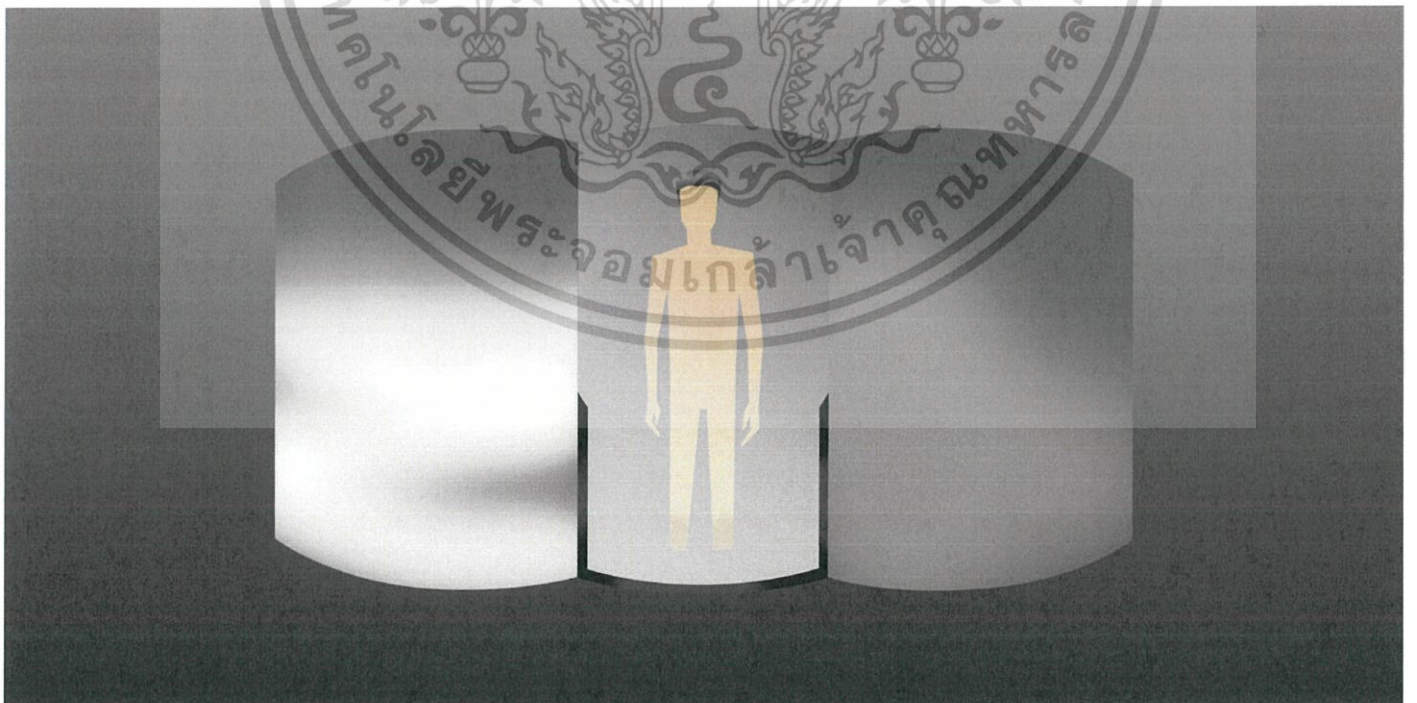


6.22 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 9,11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

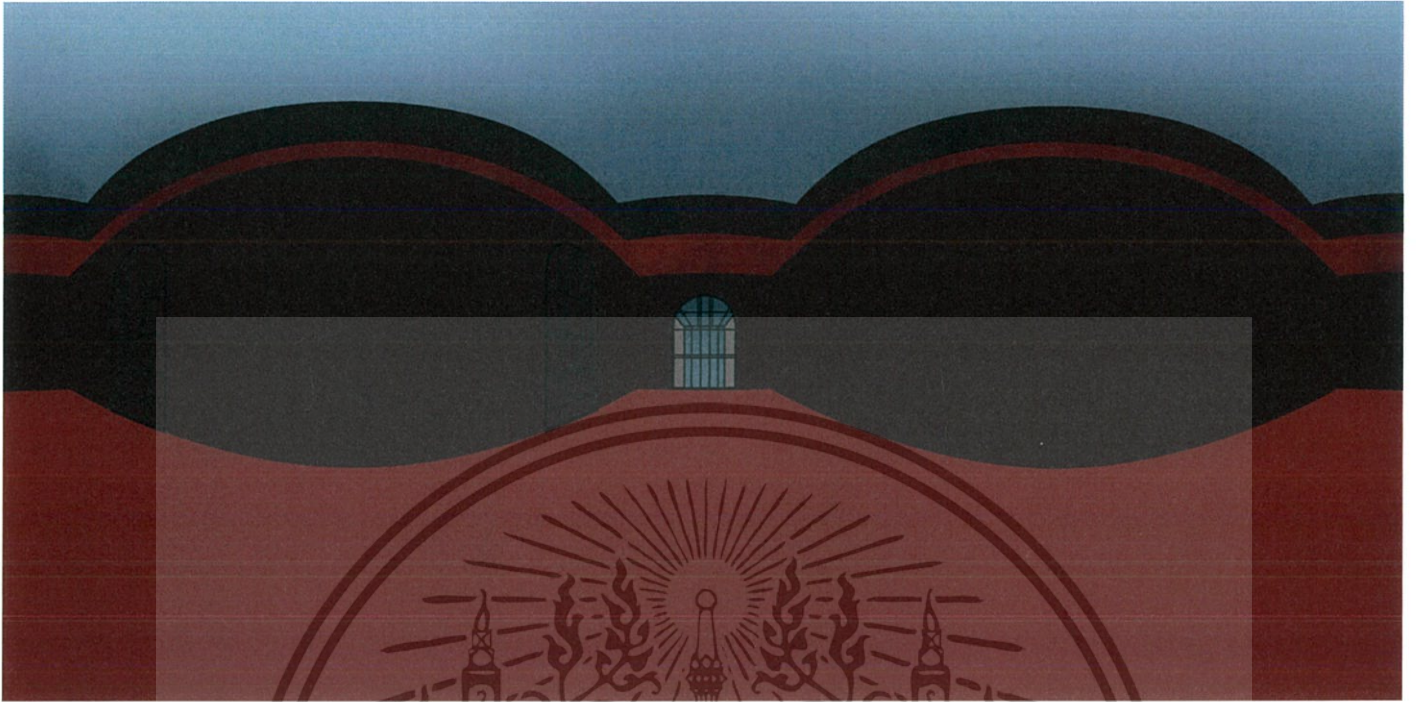


6.23 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 10



6.24 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.25 ภาพลงสีชิ้นงานรูปที่ 13

6.2.3 เริ่มลงสีเก็บรายละเอียด



6.26 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

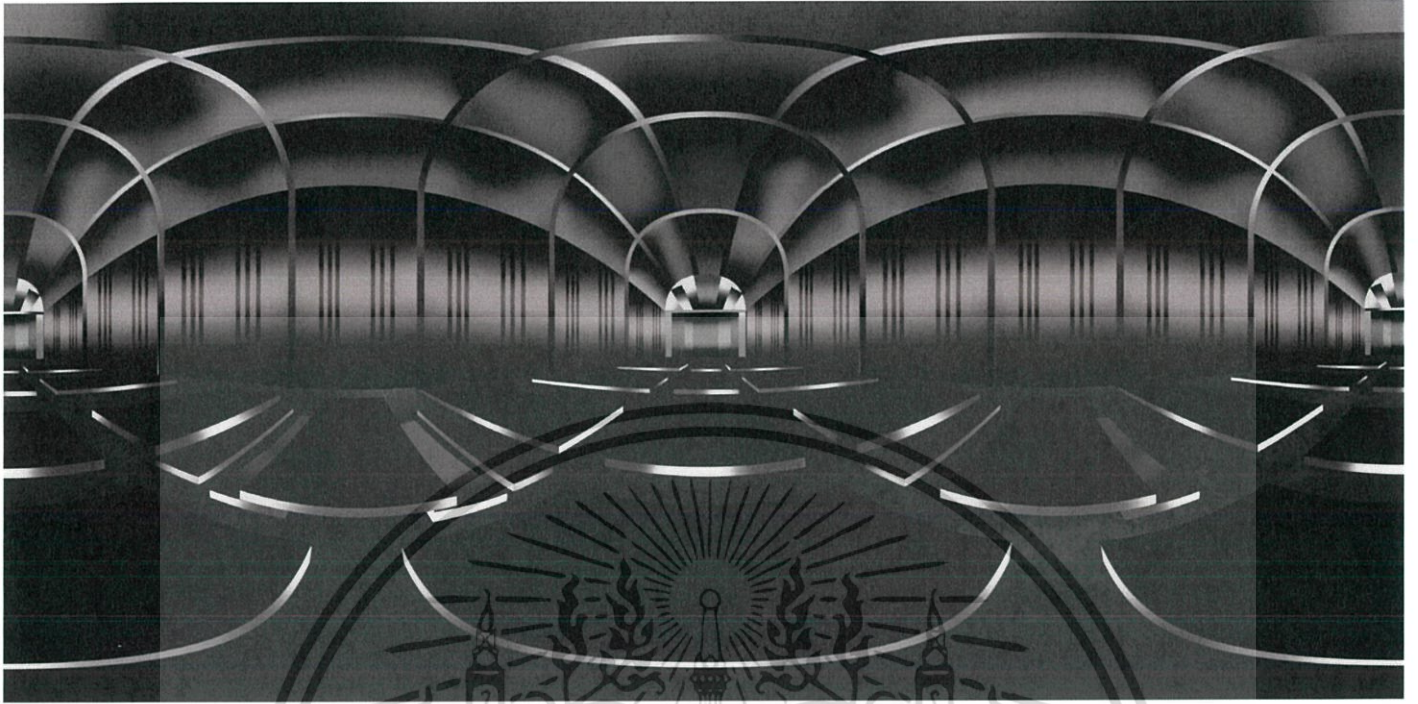


6.27 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่2

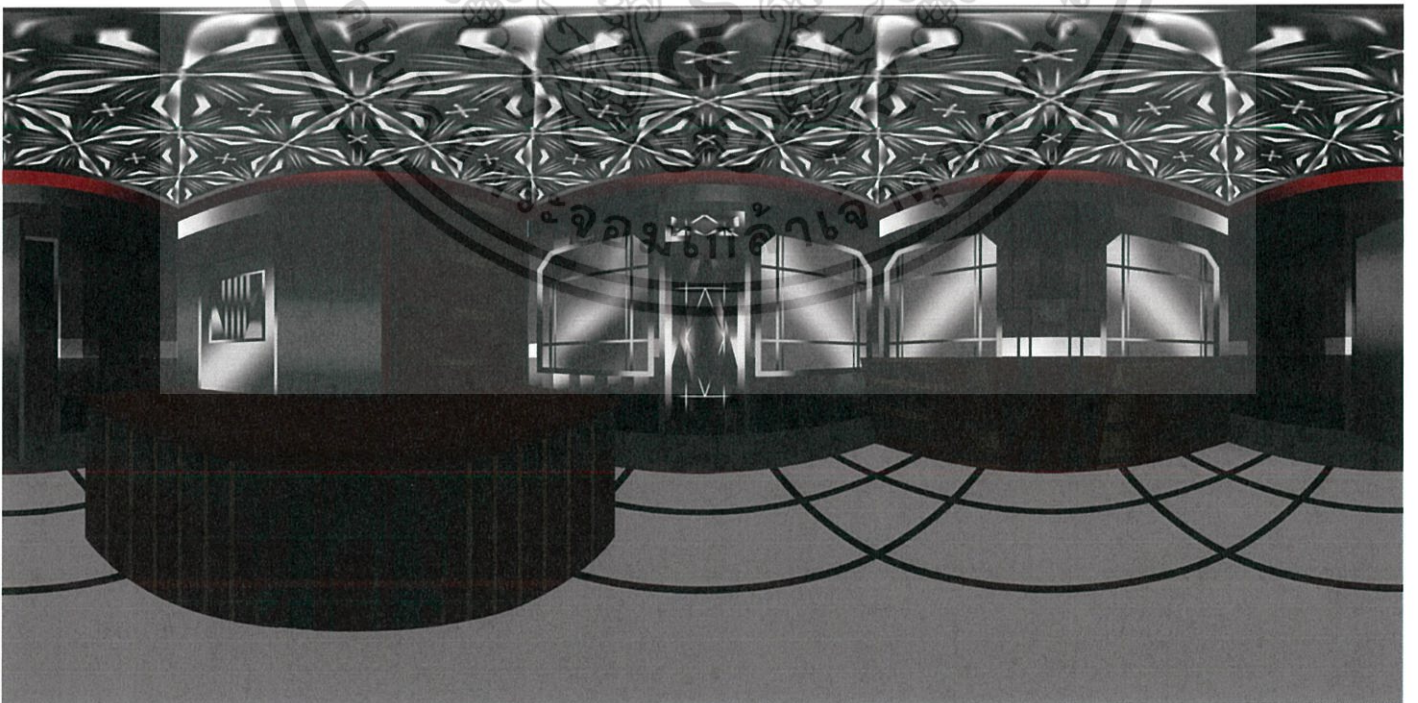


6.28 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

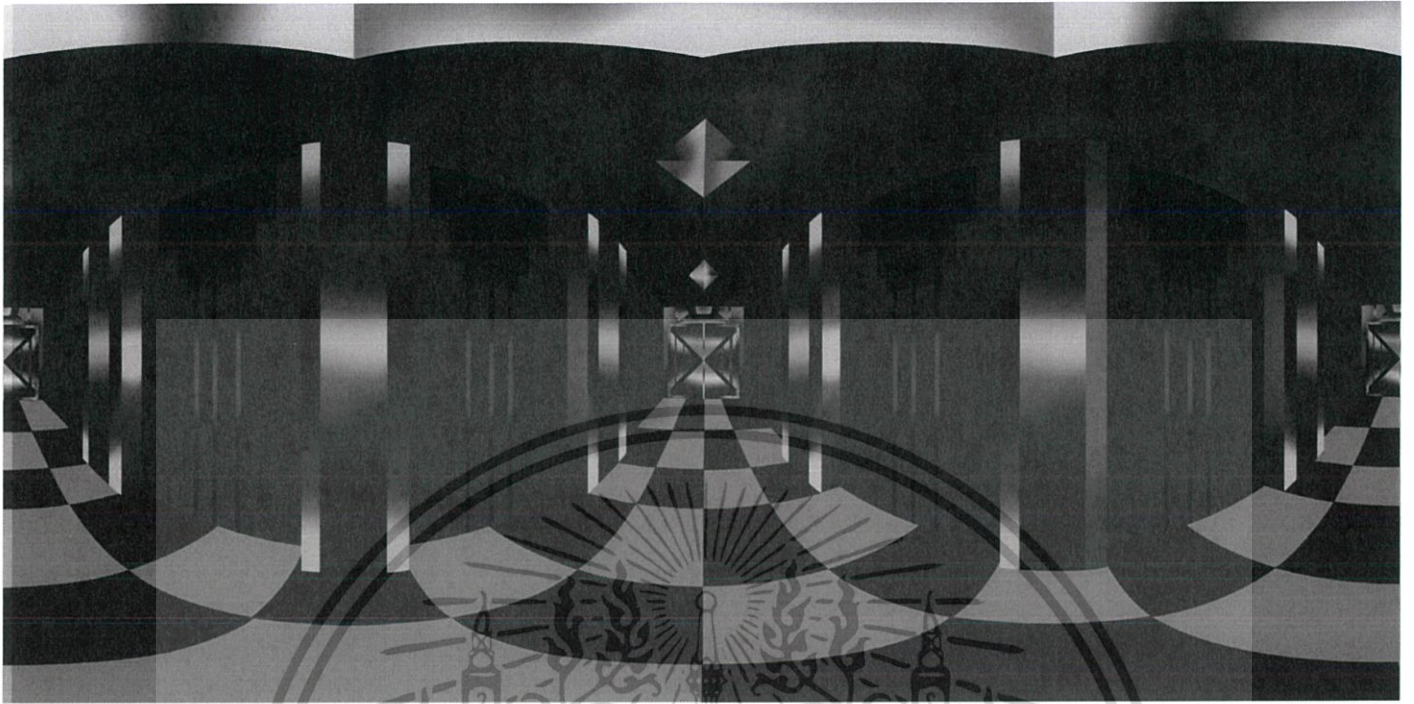


6.29 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่4

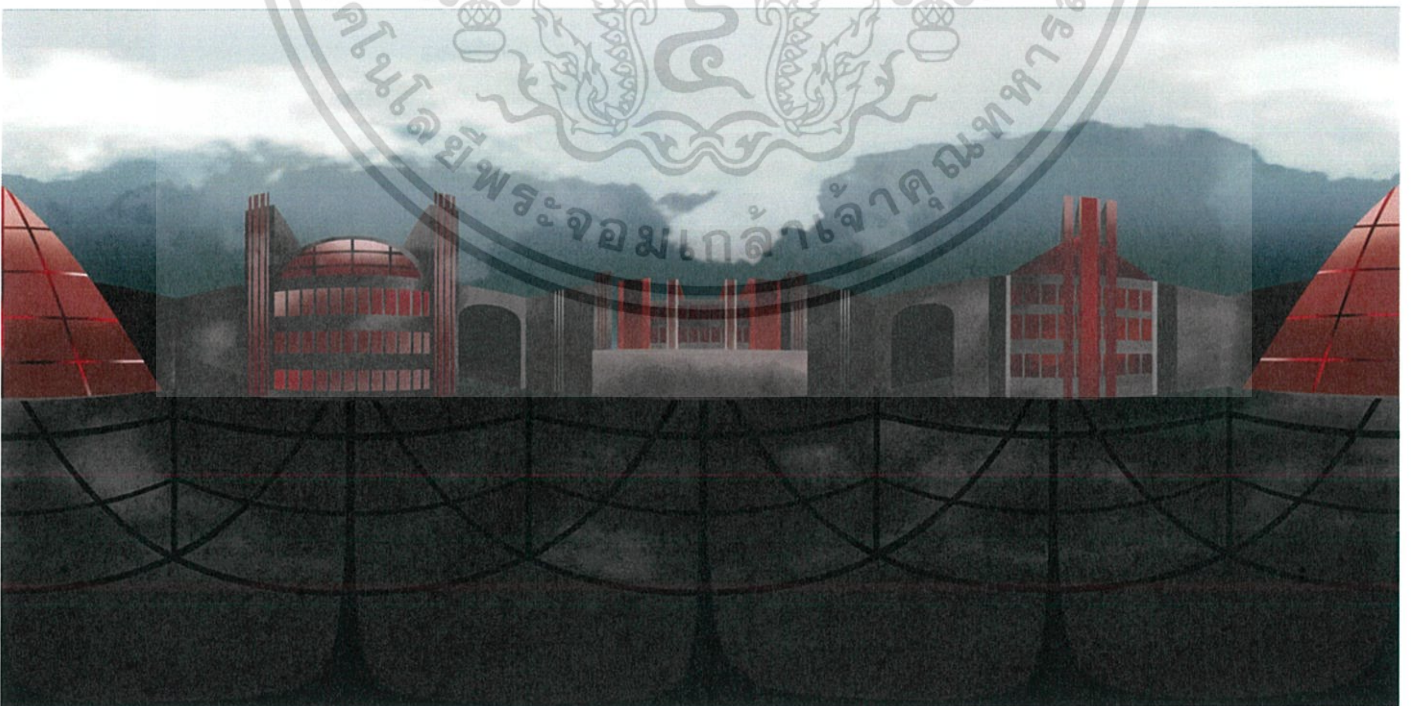


6.30 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

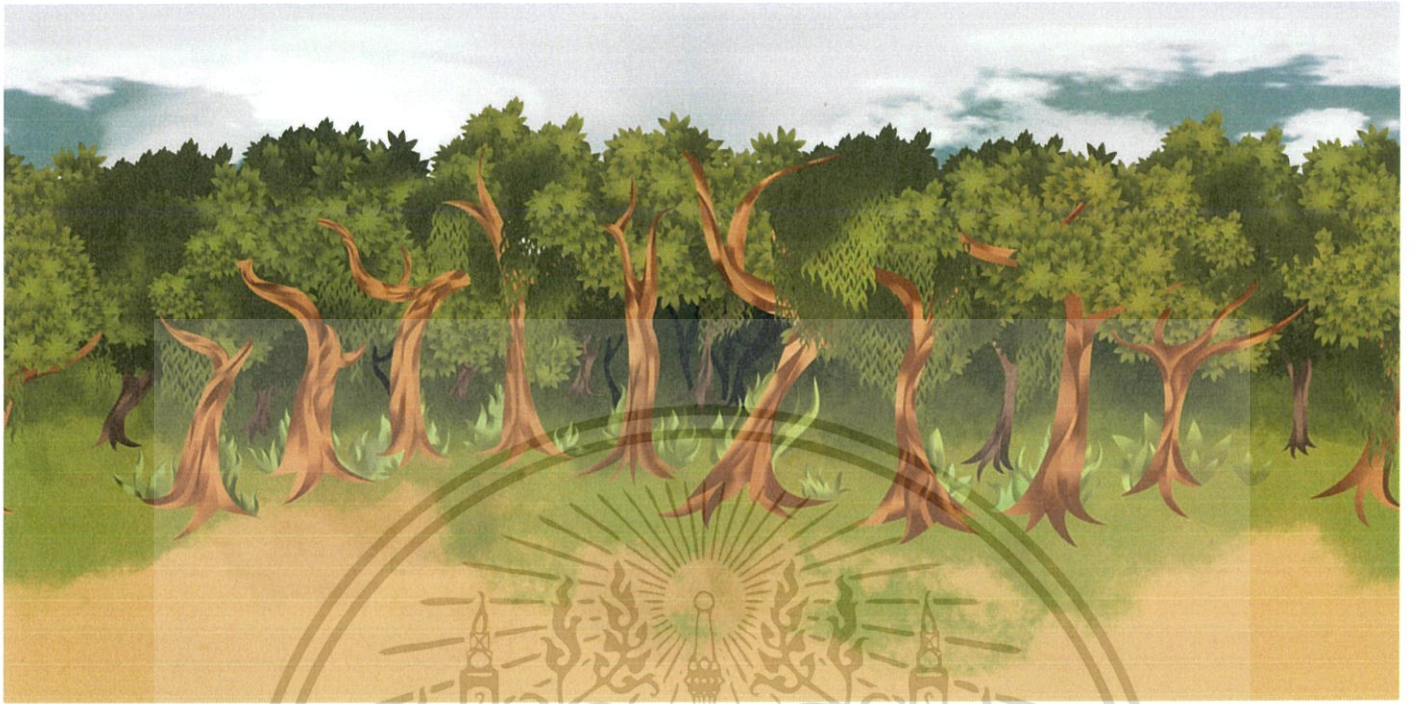


6.31 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่6



6.32 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

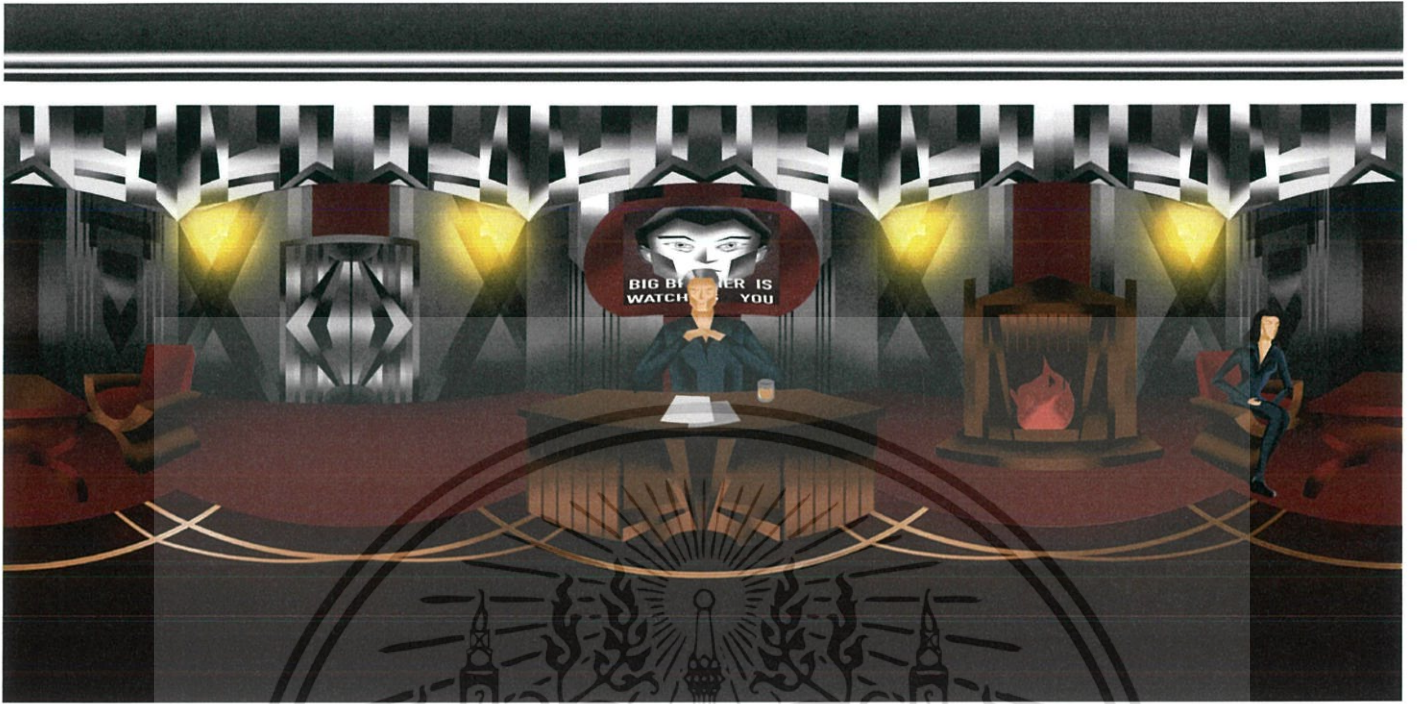


6.33 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่8



6.34 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

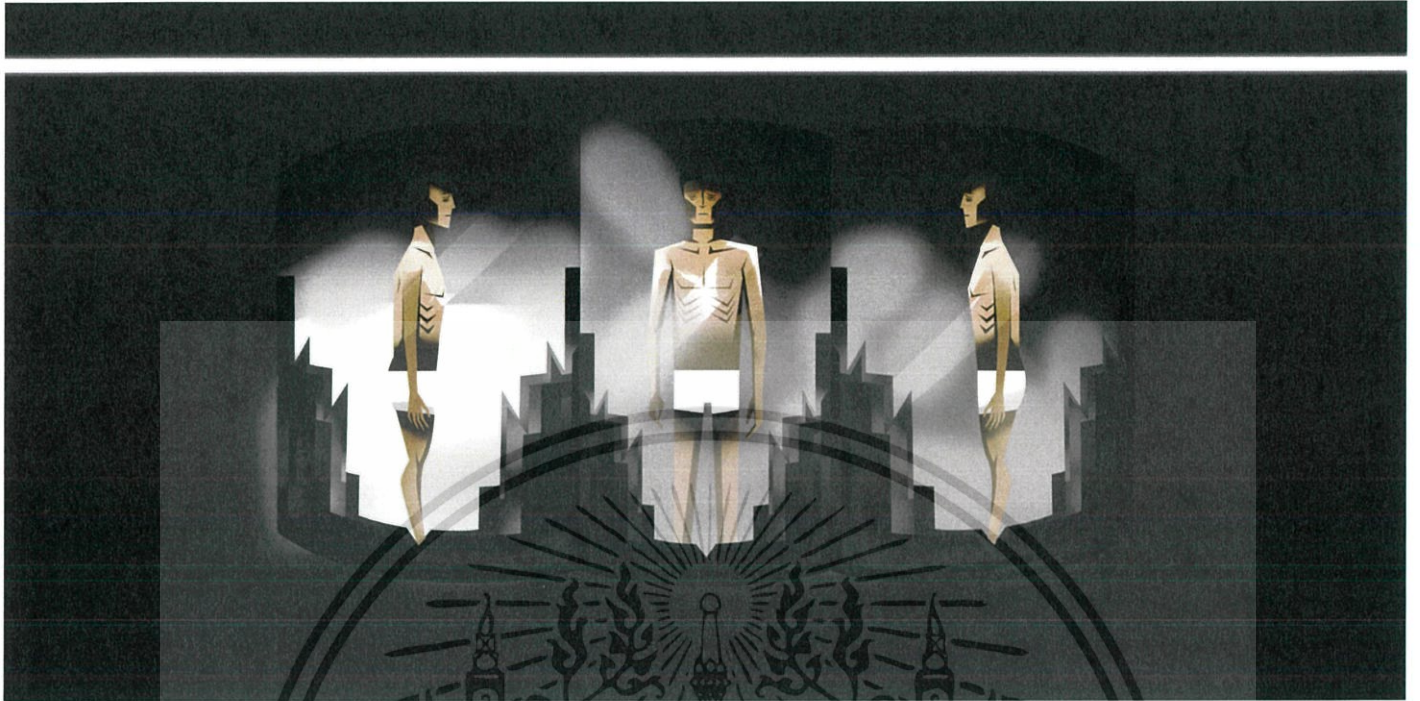


6.35 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่10



6.36 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.37 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่12

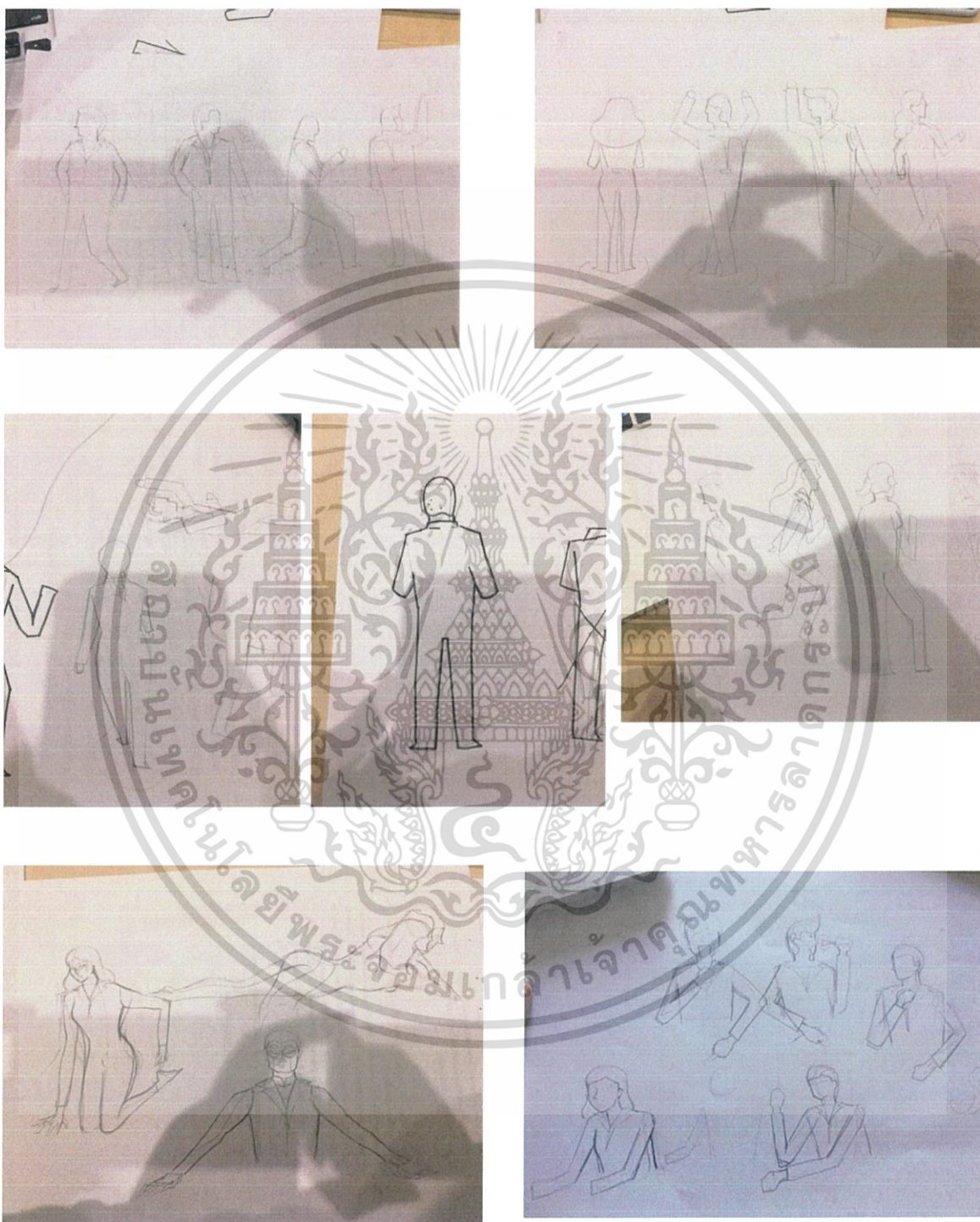


6.38 ภาพเก็บรายละเอียดรูปที่13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 วาดตัวละครลงไป

หลังจากที่ลงรายละเอียดรูปภาพแล้วจึงค่อยใส่ตัวละครลงไปในแต่ละภาพ



6.39 ภาพร่างตัวละครในแต่ละรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6.40 ภาพลวงสีตัวละครก่อนนำไปใส่ในภาพผลงาน

6.2.4 นำภาพไปทำอนิเมชันให้และใส่เสียงและเรนเดอร์ออกมาเป็นคลิปVedio Motion

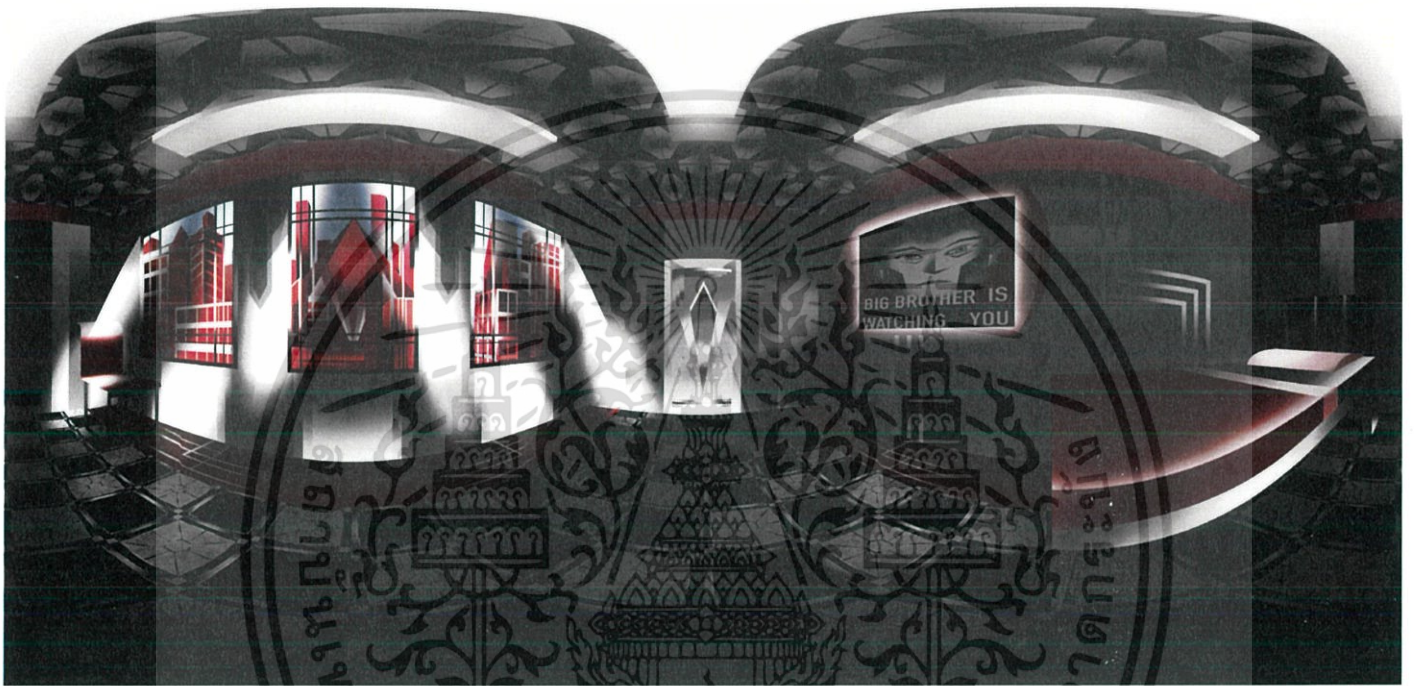
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ผลงานจริง

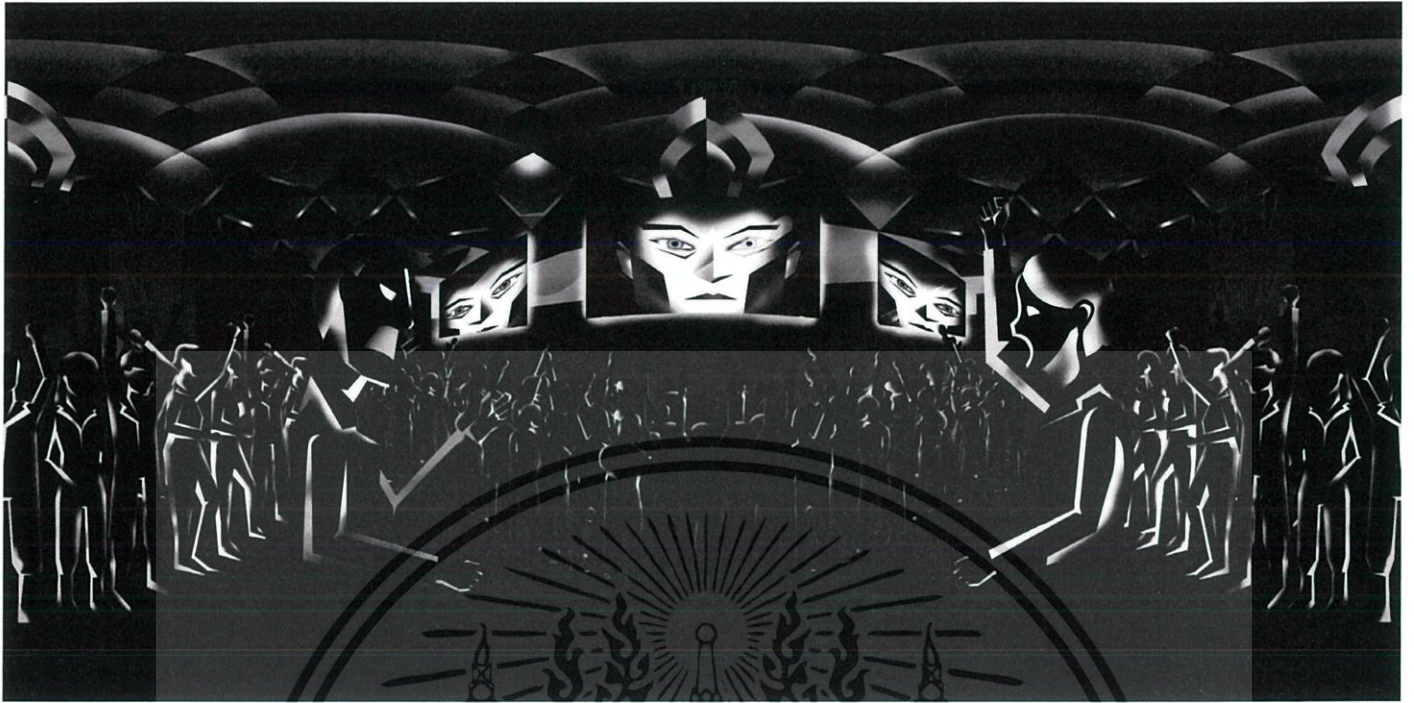
7.1 ภาพประกอบ

7.1.1 ภาพประกอบ

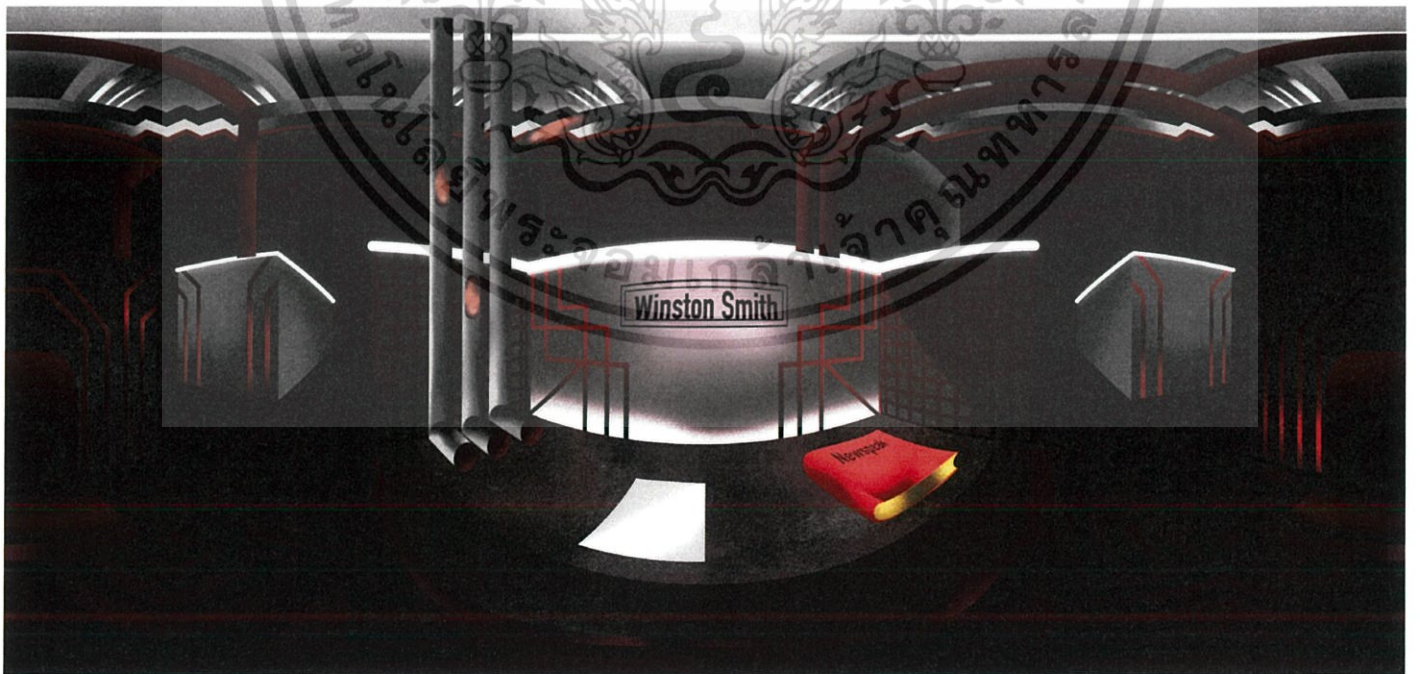


7.1 ภาพผลงานจริงรูปที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.2 ภาพผลงานจริงรูปที่2



7.3 ภาพผลงานจริงรูปที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.4 ภาพผลงานจริงรูปที่4



7.5 ภาพผลงานจริงรูปที่5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

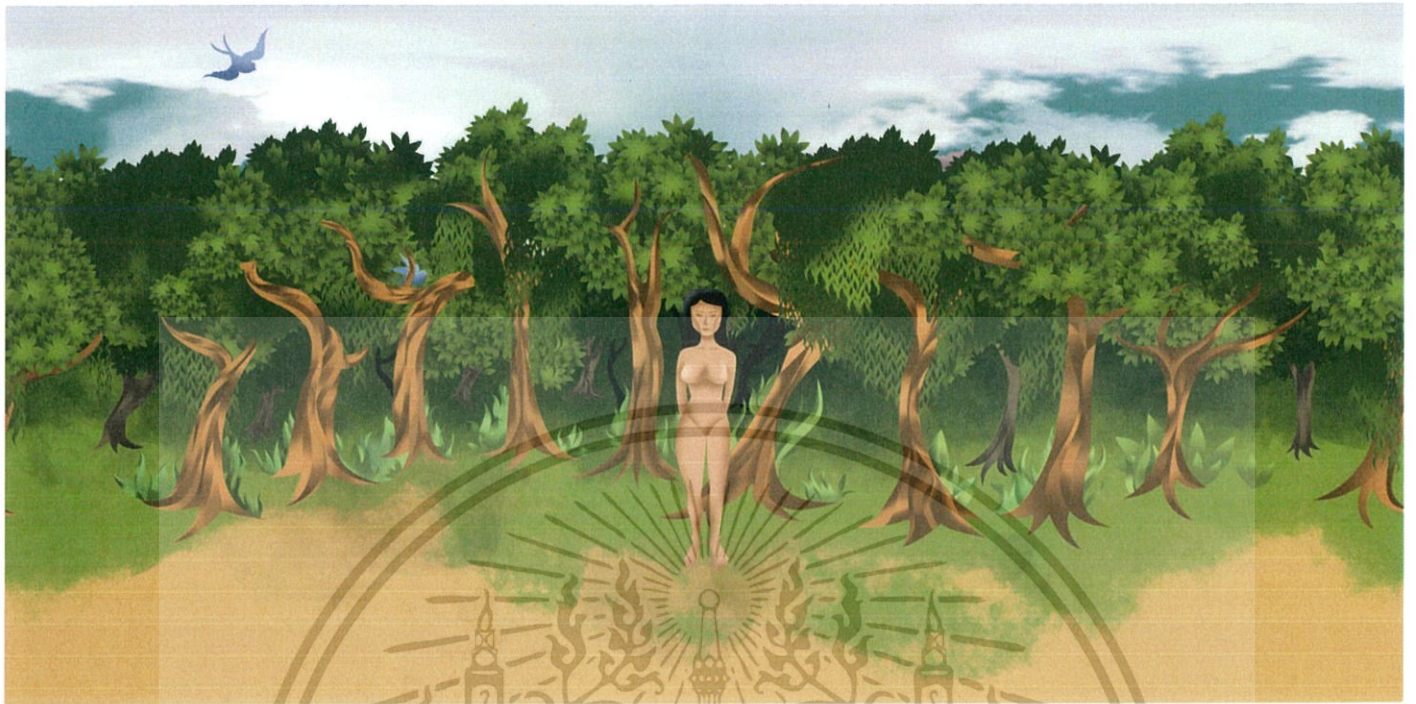


7.6 ภาพผลงานจริงรูปที่6

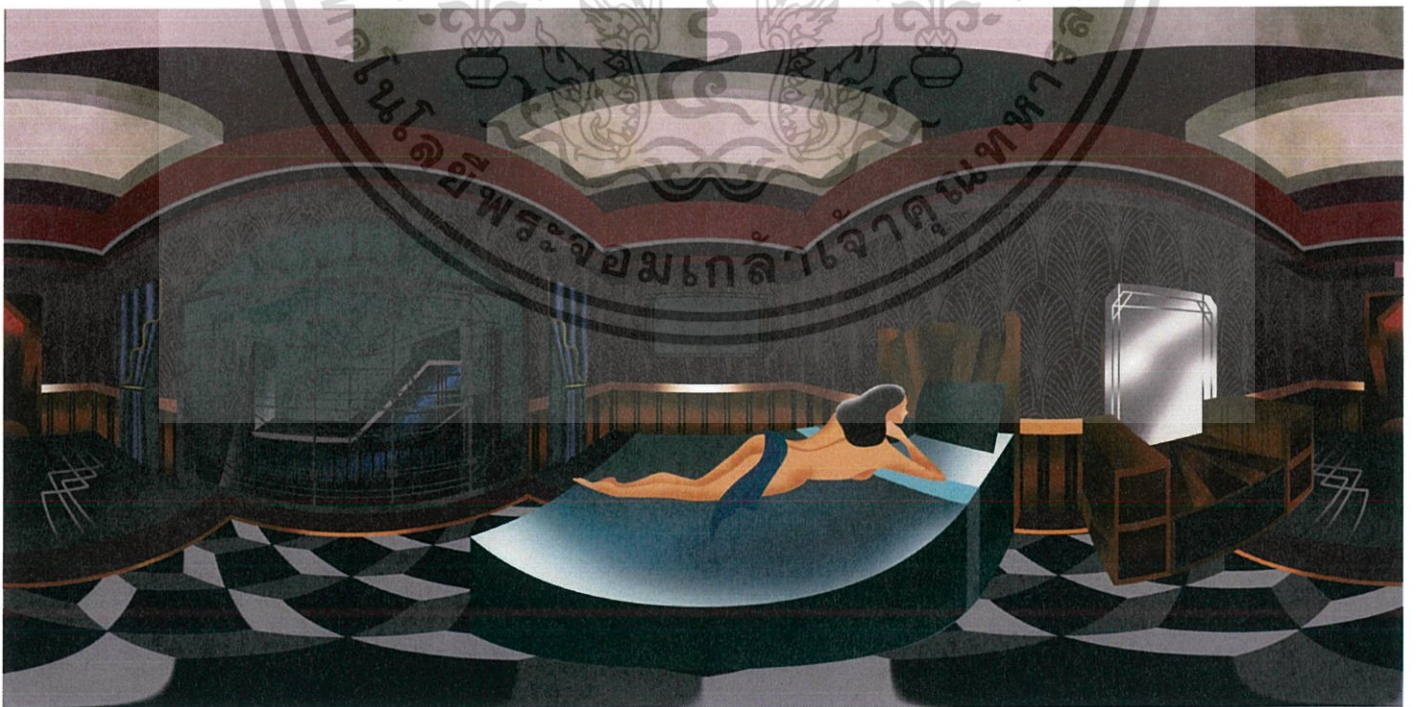


7.7 ภาพผลงานจริงรูปที่7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.8 ภาพผลงานจริงรูปที่8



7.9 ภาพผลงานจริงรูปท9

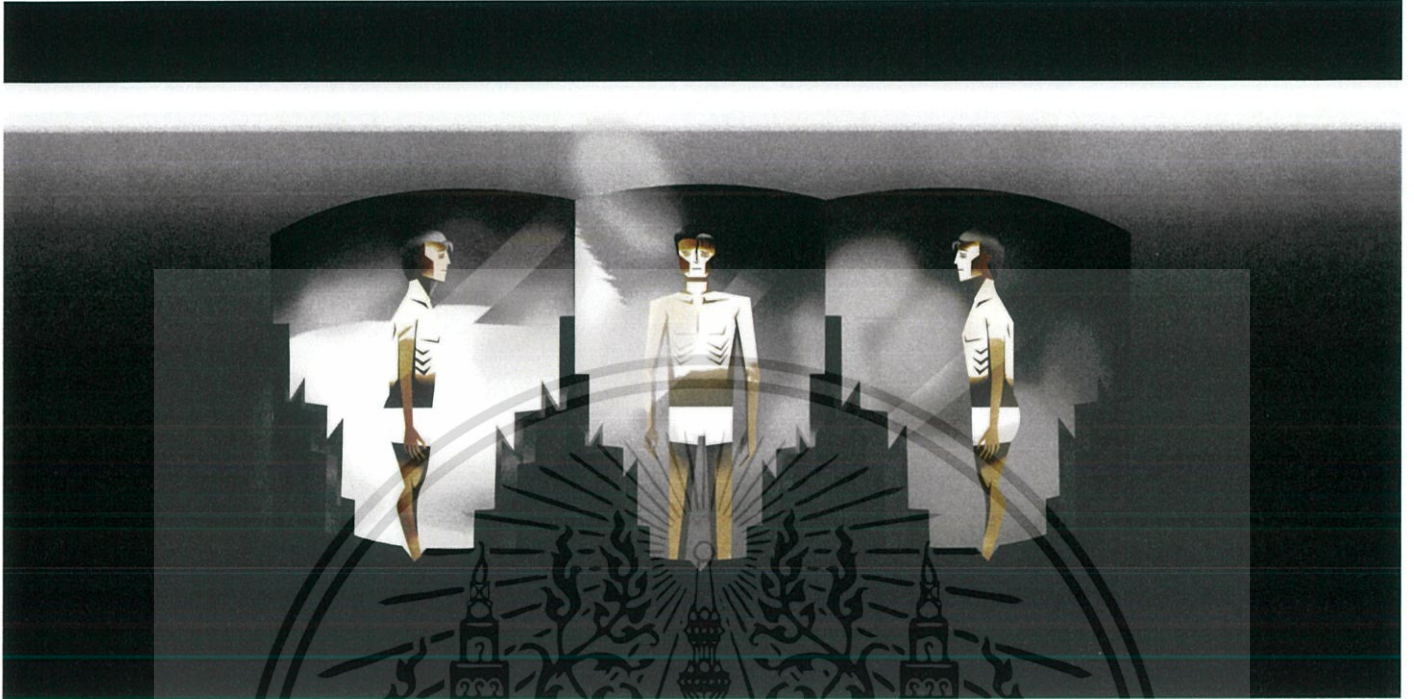
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



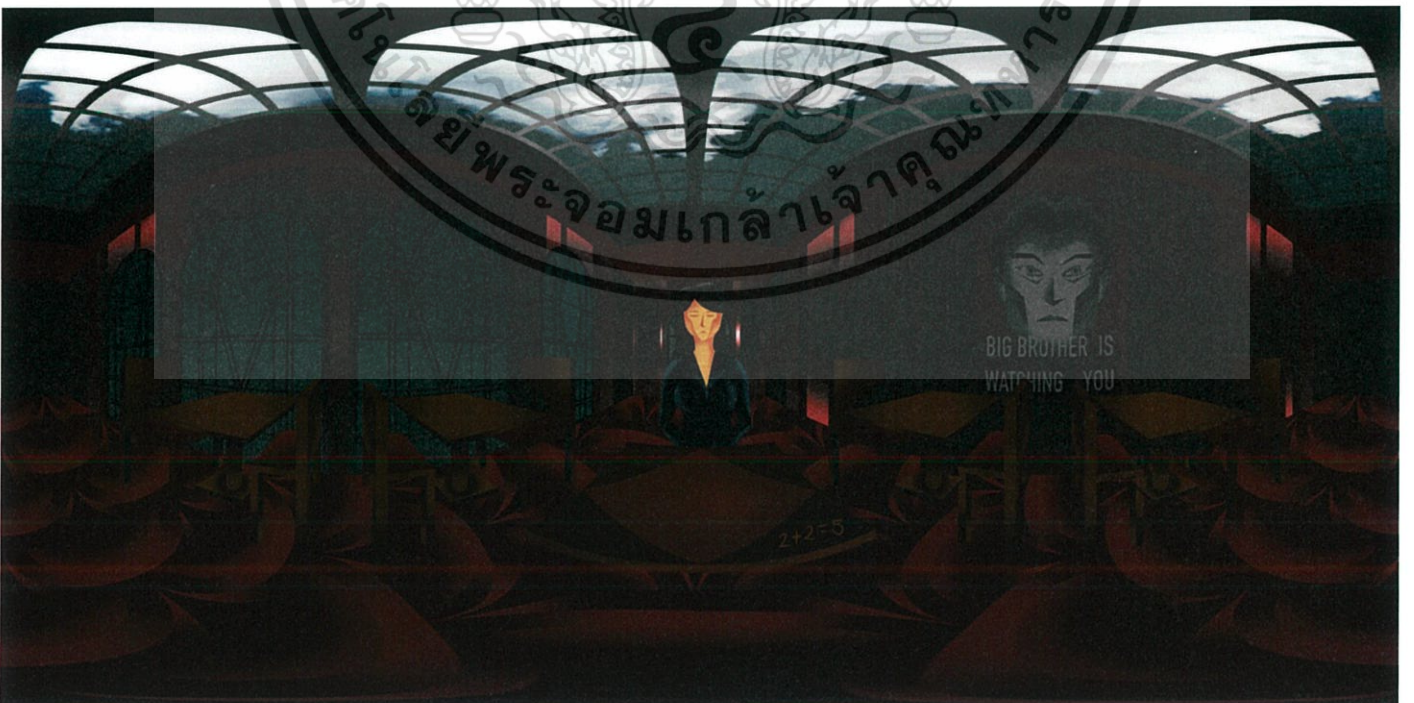
7.10 ภาพผลงานจริงรูปที่10



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ 7.11 ภาพผลงานจริงรูปที่11 ก่อนอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

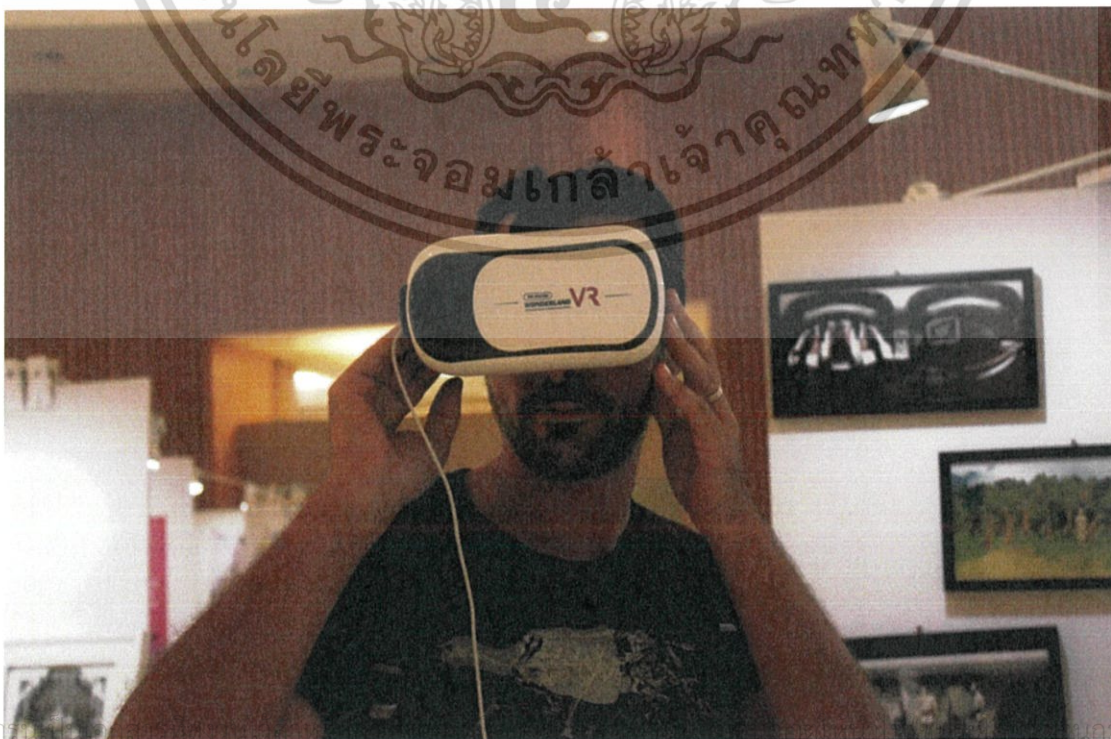


7.12 ภาพผลงานจริงรูปที่12



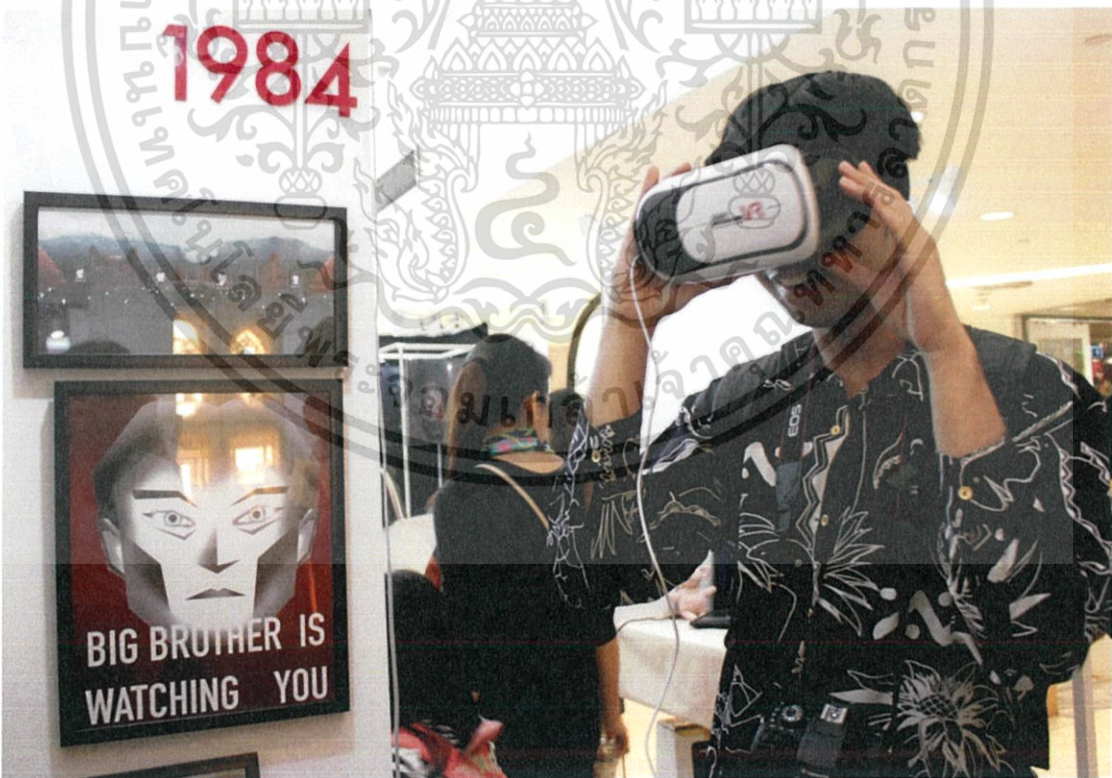
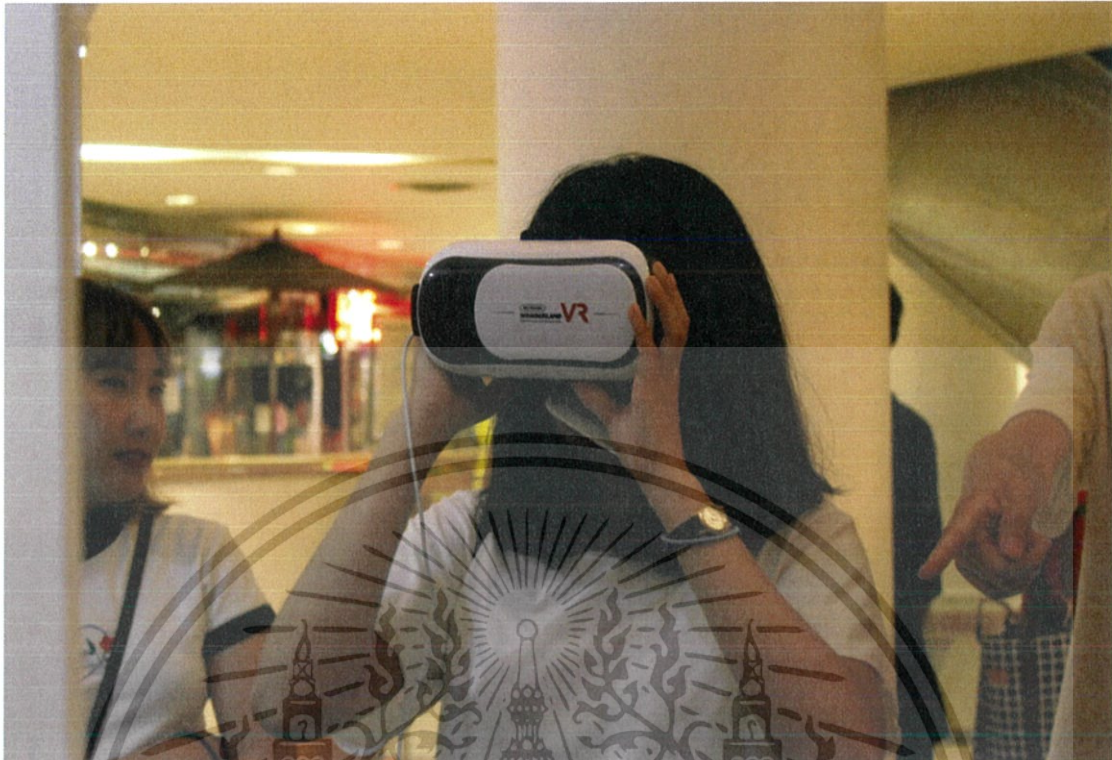
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ 7.13 ภาพผลงานจริงรูปที่13 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 Video Motion แสดงผลงานแว่น Vr



เอกสาร
คร่ำ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.14 ภาพผู้ทดลองดู Vedio Motion จากแว่น Vr

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินงานโครงการออกแบบภาพประกอบและหนังสือE-book เรื่อง 1984 มีข้อเสนอแนะและปัญหาดังนี้

ช่วงแรกควรคำนวณภาระงานตั้งแต่เสนอหัวข้อโครงการ และจำกัดขอบเขตของโครงการให้ดี ไม่ให้ปริมาณงานเยอะเกินไป ต่อมาผู้จัดทำได้พบปัญหาระหว่างการทำงานคือ Plugin ที่ใช้ช่วยในการทำงานมีอายุแค่30วัน ดังนั้นควรวางแผนบริหารการทำงานให้ดี ต่อมาเพื่อป้องกันไอเดียตัน ควรศึกษาข้อมูลและภาพอ้างอิงให้ดีกว่าก่อนที่จะทำงาน และควรที่จะทดสอบดูว่าภาพVR Illustration ถูกสัดส่วนหรือไม่ตลอดเวลาการทำงาน

โดยสรุปแล้ว การดำเนินงานโครงการออกแบบภาพประกอบและหนังสือE-book เรื่อง 1984สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ มีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เป็นปัญหาเล็กน้อย ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำได้มากที่สุด

บรรณานุกรม

ความเป็นมาของ VR (Virtual reality)[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://mcot-web.mcot.net/lively/content.php?id=5743f8fb9381630d138b45bf> How-to วาดภาพพาโนรามา 360 [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/pg/NANINNA/photos/?tab=album&album_id=630459567119760 การจับตามองของพีเอ็มและอำนาจของภาษา: ว่าด้วยนิยายเรื่อง 1984 ที่ยังอ่านไม่จบ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://thaipublica.org/2013/05/1984-big-brother-power-of-language/> อำนาจกับการขบถ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/permalink.php?id=160339474172471&story_fbid=434985366707879 ส่องงามตามแบบศิลปะ Art Deco [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <https://www.hipflat.co.th/th/blog/house-design/art-deco> หลักศิลปะ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=34> 4 Steps to create a 360 VR illustration / painting in Photoshop (with pictures) [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://studiobehind90.com/2016/12/25/how-to-create-360-panorama-painting-in-photoshop/>

