

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบหนังสือนิยายภาพเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์
จากเรื่องสั้น “ภพสุดท้าย” ของ วินทร์ เลียววาริณ

GARPHIC NOVEL DESIGN FOR SCIENCE FICTION “THE LAST LIFE”

นาย รัญลักษณ์ เตชศรีสุธี

MR. TANYALUCK TRECHASREESUTEE

รฟว.

ค 469 ก

8549

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน.....78267

วัน,เดือน,ปี..26..01..2551

b. 1188953b

i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือนิยายภาพเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์ เรื่อง “ภพสุดท้าย”
GRAPHIC NOVEL DESIGN FOR SCIENCE FICTION “THE LAST LIFE”



นายธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี

Mr.TANYALUCK TRECHASREESUTEE

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ *Dr. Phra Pradit* วันที่ 15/3/2550
(อาจารย์พรณศรี ชูอารยะประทีป)

หัวหน้าภาควิชา *Dr. Rukhaim* วันที่ 30 ธ.ค. 50
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือนิยายภาพเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์ จากเรื่องสั้น “ภพสุดท้าย” ของ วินทร์ เลียววาริณ
ชื่อ	นายรัชฎ์ลักษณะ เศษศรีสุธิ
รหัสนักศึกษา	46020320
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป

บทคัดย่อ

หนังสือนิยายภาพนั้นเป็นสิ่งพิมพ์รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่วัยรุ่นและเยาวชนไทย โดยมีชื่อที่เรียกกันทั่วไปว่า “การ์ตูน” นั่นเอง แต่อันเนื่องมาจากในปัจจุบันนี้หนังสือนิยายภาพของไทยได้รับความนิยมน้อยมากหากเทียบกับต่างชาติ และยังไม่มีความโน้มที่จะมีการปรับปรุงพัฒนาอย่างจริงจังมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

จึงได้มีวัตถุประสงค์ที่จะทำโครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพ เพื่อทดลองนำเสนอรูปแบบนิยายภาพของไทยในลักษณะที่แตกต่างจากในปัจจุบัน ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบการวาด โดยมีแนวคิดในการผสมผสานศิลปะและการออกแบบเข้าไปในตัวงานเพื่อสร้างความน่าสนใจเพิ่มเอกลักษณ์ของงาน รวมไปถึงการขยายกลุ่มผู้อ่านให้กว้างขึ้นจากเดิม

โดยมีขอบเขตของงาน เป็นหนังสือนิยายภาพขนาด กว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว และมีจำนวนหน้า 50 หน้า ไม่รวมปก พิมพ์ 4 สีทั้งเล่ม ปก 4 สี เข้าเล่มด้วยวิธีสันกาว

กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ทุกๆท่านที่ได้ช่วยเหลือชี้แนวทางในการทำ ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ช่วยสนับสนุนและช่วยเหลือตลอดมา

ขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทุกๆท่านที่เคยให้วิชาความรู้มาจนถึงปัจจุบัน

ขอบคุณเพื่อนๆ ภาควิชาานเทศศิลป์ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ

ขอบคุณ คุณวินทร์ เกียววาริณ ที่ได้อนุญาตให้นำผลงานมาดัดแปลงจนเป็นศิลปะ นิพนธ์ชิ้นนี้

ขอบคุณ www.f0nt.com สำหรับ font ทั้งหมดที่ใช้ในงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ได้ให้โอกาส ทางการศึกษาตลอดระยะเวลา 4 ปีที่ผ่านมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

หนังสือนิยายภาพคือศิลปะที่เข้าถึงง่ายที่สุดแขนงหนึ่งในโลก ทุกคนล้วนแต่ต้องเคยอ่านหนังสือนิยายภาพชักรั้งหนึ่งในชีวิต และนั่นทำให้หนังสือนิยายภาพกลายเป็นหนึ่งในธุรกิจสิ่งพิมพ์ที่สำคัญที่สุดชนิดหนึ่งในหลายๆประเทศ ในประเทศไทยของเราก็เช่นกัน เรานิยมอ่านหนังสือนิยายภาพที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ เนื่องด้วยคุณภาพที่มีเหนือกว่า เช่นเดียวกับงานศิลปะในแขนงอื่นๆ หากแต่มองกันจริงๆแล้วกรรมวิธีการผลิตรวมไปถึงขั้นตอนการวาดของหนังสือนิยายภาพนั้น หากได้มีช่องว่างที่ยากเกินกว่าที่จะไม่สามารถสร้างงานนิยายภาพที่มีคุณภาพทัดเทียมกับประเทศอื่นๆได้

งานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ จึงได้พยายามที่จะศึกษาถึงขั้นตอนการผลิตและรูปแบบในการทำหนังสือนิยายภาพ เพื่อที่จะสร้างสรรค์งานหนังสือนิยายภาพของไทยที่มีคุณภาพใกล้เคียงกับมาตรฐานสากล โดยใช้แนวทางการออกแบบรวมไปถึงข้อมูลและวิธีการผลิตที่ได้ศึกษามาจัดทำเป็นศิลปะนิพนธ์นี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด จึงขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ธัญลักษณ์ เศษศรีสุธิ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทนำ-โครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์จากเรื่องสั้น ภาพ สุดท้าย ของ วินทร์เสียววริน.....	1
- ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
- วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
- ขอบเขตโครงการ.....	1
- แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
บทที่ 1 เรื่องสั้น “ภาพสุดท้าย”	
1.1 วินทร์ เสียววริน.....	3
1.2 หนังสือรวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ “เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาขาว”.....	5
1.2 เรื่องสั้นภาพสุดท้าย.....	6
บทที่ 2 นิยายภาพ	
2.1 ที่มาของนิยายภาพ.....	8
2.2 รูปแบบและประเภทของนิยายภาพ.....	9
บทที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้	
3.1 เทคนิคด้านการดำเนินเรื่องที่ใช้ในการทำนิยายภาพ.....	12
3.2 รูปแบบการวาดนิยายภาพ.....	17
3.3 กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....	19

3.4 แนวคิดในการออกแบบ.....	19
3.5 การกำหนดขอบเขตเนื้อหา.....	20
บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ	
4.1 การวางแผนงานโดยรวม.....	22
4.2 การกำหนดจำนวนหน้าและจัดทำสตอรี่บอร์ด.....	22
4.3 การออกแบบตัวละคร สถานที่ และรายละเอียดต่างๆที่จะใช้ภายในเรื่อง.....	24
4.4 การกำหนดแนวทางวิธีการที่จะใช้ในการวาด.....	33
4.5 แบบอักษรที่ใช้ในเรื่อง.....	34
4.5 แนวทางการจัดทำรูปเล่ม.....	34
4.6 การออกแบบปก.....	37
บทที่ 5 ผลงานจริง	
5.1 เนื้อหาในเล่มทั้งหมด.....	39
5.2 โลโก้หนังสือ.....	58
5.3 ปกหนังสือนิยายภาพ.....	59
5.4 รูปเล่มงานสมบูรณ์.....	63
บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	64
บรรณานุกรม	66

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างคาโตเน.....	8
2.2 ภาพตัวอย่าง Manga.....	9
2.2 ภาพตัวอย่าง Comics ของค่าย Marvel และ DC comics.....	10
2.3 ภาพตัวอย่าง Graphic novel.....	11
3.11 ภาพตัวอย่างการใช้เสียงเอฟเฟ็คท์.....	12
3.12 ภาพตัวอย่างการใช้เส้นนำสายตา.....	13
3.13 ภาพตัวอย่างการจัดระยะภาพ.....	14
3.14 ภาพตัวอย่างการเปลี่ยนมุมมองภาพ.....	15
3.15 ภาพตัวอย่างการตัดภาพ.....	16
3.21 ตัวอย่างการใช้เส้นและน้ำหนัก.....	17
3.22 ภาพตัวอย่างการใช้สี.....	18
4.21 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ดหน้า 4 – 5.....	23
4.22 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ดหน้า 42 – 43.....	23
4.23 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ดหน้า 48 – 49.....	24
4.31 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร ศาสตราจารย์ “นาทิก”.....	25
4.32 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร ตัวเอกชาย.....	26
4.33 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร “มาริดา”.....	27
4.34 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร “กาวิน”.....	28
4.35 ภาพตัวอย่างการออกแบบสถานที่.....	29
4.36 ภาพตัวอย่างสถานที่ ที่ใช้ในการออกแบบมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์.....	30
4.37 ภาพตัวอย่างแบบร่างมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์.....	31
4.38 ภาพตัวอย่างการเก็บข้อมูลรายละเอียดด้านภาพ.....	32
4.41 ภาพตัวอย่างการกำหนดแนวทางวิธีการที่จะใช้ในการวาด.....	33
4.5 ภาพตัวอย่างแบบอักษร 2005_janmmISO.....	34
4.61 ภาพตัวอย่างหนังสือนิยายภาพขนาด Pocket book.....	35
4.62 ภาพตัวอย่างหนังสือนิยายภาพขนาด กว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว.....	36

4.71 ภาพตัวอย่างการออกแบบปกนิยายภาพ.....	37
4.72 ภาพตัวอย่างแบบร่างปก.....	38
5.11 ภาพตัวอย่างแบบร่างก่อนลงสี.....	39
5.12 ภาพตัวอย่างการทำงานจนเสร็จสมบูรณ์.....	40
5.13 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 1-9.....	41
5.14 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 10-12.....	41
5.15 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 13-17.....	41
5.16 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 18-19.....	42
5.17 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 20-28.....	42
5.18 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 29-38.....	42
5.19 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 39-41.....	43
5.20 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 42-45.....	43
5.21 ภาพตัวอย่างโทนสีหน้า 46-48.....	43
5.22 ภาพตัวอย่างงานสมบูรณ์ทั้งหมด.....	44
5.3 ภาพตัวอย่างหน้าข้อมูลการจัดทำ.....	57
5.4 ภาพตัวอย่างโลโก้หนังสือ.....	58
5.51 ภาพตัวอย่างภาพที่ใช้เป็นปก.....	59
5.52 ภาพตัวอย่างภาพปกสมบูรณ์.....	60
5.53 ภาพตัวอย่างปกหลัง.....	61
5.54 ภาพตัวอย่างสันปก.....	62
5.55 ภาพตัวอย่างปกโดยรวม.....	62
5.6 ภาพตัวอย่างรูปเล่มงานสมบูรณ์.....	63

บทที่ 1 เรื่องสั้น “ภพสุดท้าย”

1.1 วินทร์ เลียววาริณ

วินทร์ เลียววาริณ เกิดที่หาดใหญ่ สงขลา เมื่อปี 2499 เข้าเรียนชั้นประถมปีที่ 1 เมื่ออายุเจ็ดขวบ ที่โรงเรียนวิริยเชียรวิทยา หาดใหญ่ เรียนต่อประถมปีที่ 4 ที่โรงเรียนแสงทองวิทยา หาดใหญ่ เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ไปต่อม.ศ. 4 ที่กรุงเทพฯ ณ โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) รุ่นที่ 3 และเป็นรุ่นแรกที่เรียน ณ ที่ตั้งของ โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ปัจจุบัน

สนใจงานศิลปะตั้งแต่เด็ก จึงเลือกเรียนสถาปัตยกรรมศาสตร์ จบปริญญาตรี สด.บ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แล้วเดินทางไปทำงานที่สิงคโปร์ทันที ทำงานเป็นสถาปนิกที่สิงคโปร์ร่วมสี่ปีก็เดินทางไปทำงานและเรียนต่อที่นิวยอร์ก อเมริกา เรียนหลายมหาวิทยาลัยโดยไม่เอาปริญญา จบแล้วกลับเมืองไทยมาทำงานในวงการโฆษณา และต่อมาเรียนต่อจนได้รับปริญญาโทด้านการตลาด จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เริ่มทำงานโฆษณาด้วยตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ และเปิดฉากการเขียนหนังสือควบคู่ไปด้วย เรื่องสั้นเรื่องแรกที่ได้รับการตีพิมพ์คือ โฟ

ได้รับรางวัลจากงานวรรณกรรมมากมาย เช่น โลเกีย-นิพนพาน (2535) การหนีของราษฎร โลกสามใบของราษฎร เอกเทศ (2538) และ ตุ๊กตา (2541) ได้รับรางวัลช่อการะเกดยอดเยี่ยมประจำปี 2535, 2538 และ 2541 ตามลำดับ เซ็งเม้ง (2541) ได้รับรางวัลเรื่องสั้นดีเด่นจากสมาคมภาษาและหนังสือ ปี 2541

ผลงานของ วินทร์ เลียววาริณ

อาเพศกำสรวล (รวมเรื่องสั้นแนวทดลอง 2537)

รางวัลดีเด่นจากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ปี 2538

สมุดปกดำกับใบไม้สีแดง (รวมเรื่องสั้นแนวหักมุม 2537)

รางวัลชมเชยจากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ปี 2538

ประชาธิปไตยบนเส้นขนาน (นวนิยาย 2537)

รางวัลดีเด่นจากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ปี 2538

รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน(ซีไรต์) ปี 2540

หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 16-18 ปี) พ.ศ. 2541-2542

เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาว (รวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ 2538)

หนึ่งใน 88 เล่มหนังสือดีวิทยาศาสตร์ของ สกว. ปี 2544

สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน (รวมเรื่องสั้น 2542)

รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน(ซีไรต์) ปี 2542

หนึ่งในหนังสือดี 100 เล่มที่เด็กและเยาวชนควรอ่าน จาก สกว.

หนึ่งวันเดียวกัน (รวมเรื่องสั้นประกอบภาพ 2544)

หลังอานบุรี (รวมเรื่องสั้นหัตถคดี 2544)

ปีกแดง (นวนิยาย 2545)

รางวัลดีเด่นจากคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ปี 2546

ป็นน้ำเป็นตัว (รวมเรื่องสั้น-วิธิเขียน 2546)

ำ (หรรษาโรคติโกหกผสมจริง 2546)

วันแรกของวันที่เหลือ (รวมเรื่องสั้นประกอบภาพ 2547)

ฆาตกรรมกลางทะเล (รวมเรื่องสั้นรหัตถคดีชุด เลี้ยวนักสืบ 1 2547)

คดีผีนางตะเคียน (รวมเรื่องสั้นรหัตถคดีชุด เลี้ยวนักสืบ 2 2547)

ปลาที่ว่ายในสนามฟุตบอล (บทความวิทยาศาสตร์ 2548)

นิยายข้างจอ (เรื่องเล่าเกี่ยวกับหนังสือและหนังสือ 2548)

จรรยาบรรณวิชาชีพ พ่วงพ้อย (รวมเรื่องสั้นวิทยาศาสตร์ 2548)

รอยเท้าเล็กๆ ของเราเอง (บทความเสริมกำลังใจ 2548)

ผู้ชายคนที่ตามรักเธอทุกชาติ พิมพ์ครั้งที่ 85 (นวนิยาย 2549)

โลกด้านที่หันหลังให้ดวงอาทิตย์ (รวมเรื่องสั้นประกอบภาพ 2549)

เขียนร่วมกับ ปรายดา หุ่ย่น

ความน่าจะเป็นบนเส้นขนาน 1 (จดหมาย 2545)

ความน่าจะเป็นบนเส้นขนาน 2 (จดหมาย 2547)

ความน่าจะเป็นบนเส้นขนาน 3 (จดหมาย 2548)

ความน่าจะเป็นบนเส้นขนาน 4 (จดหมาย 2549)

1.2 หนังสือรวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ “เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาว”

นวนิยายรวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ เขียนขึ้นเมื่อปี 2538 ใช้ชื่อว่า ‘เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาว’ ชื่อดังกล่าวมาจากโคลงบทหนึ่งในนิราศสุพรรณบุรี ของ สุนทรภู่ หนังสือเล่มนี้เป็นหนึ่งใน 88 เล่ม ที่สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ยกย่องให้เป็นหนังสือดีวิทยาศาสตร์ประจำปี 2544

เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องจะ ใช้การดำเนินเรื่องแบบนิยายวิทยาศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น เรื่อง เกี่ยวข้องกับการเดินทางในอวกาศ เรื่องของหุ่นยนต์ และจบลงด้วยการหักมุม หรือเสนอแง่คิด ที่เป็นปรัชญา

ปัจจุบันได้รับการตีพิมพ์เป็นครั้งที่ 5

ถัดมาราว 10 ปี นวนิยายรวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ของ วินทร์ เลียววาริณ เล่มที่ 2 ก็ ออกวางแผง ในชื่อเรื่องที่คล้องจองกัน โดยใช้ชื่อว่า “จรรยาจรีศรีศรีพรพร่างพร้อย” รวมเรื่อง สั้นวิทยาศาสตร์แนวไซ-ไฟที่ผสมจินตนาการกับปรัชญาตะวันตกและตะวันออก จบหักมุม และสะท้อนสังคม ในลักษณะคล้ายคลึงกับผลงานชิ้นแรกนั่นเอง

นวนิยายวิทยาศาสตร์ทั้ง 2 เล่ม เป็นงานเขียนแนวทดลองที่หยิบยกเรื่องราวไซ-ไฟ มาแต่ง
เติมอยู่บนฉากหลังที่ข้อนอดีต นับเป็นเรื่องแปลกใหม่ทั้งในวงการนักเรียนเรื่องสั้น และ
นักเขียนแนววิทยาศาสตร์ที่มีอยู่จำนวนไม่มากในประเทศไทย

1.3 เรื่องสั้น “ภพสุดท้าย”

เป็นเรื่องสั้นเรื่องที่ 8 ในหนังสือรวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ “เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดา
ดาว” ซึ่งนำเอาหลักของศาสนาพุทธมาใช้เป็นแนวคิดในการดำเนินเรื่องในเชิงวิทยาศาสตร์
โดยได้สอดแทรกแนวคิดจากหลักศาสนาในหลายๆเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น หลักความไม่เที่ยง การ
เวียนว่ายตายเกิด หรือ ภพชาติ โดยหยิบยกมาก่อร่างใหม่ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่เป็นเหตุเป็นผล
และเข้าใจได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้นยังได้มีการสะท้อนแนวคิดในเรื่องของปรัชญา และการใช้ชีวิต
ของผู้คนตลอดจนธรรมชาติและสรรพสิ่งต่างๆบน โลก

เรื่องสั้นเรื่องนี้มีความยาวทั้งหมด 16 หน้า ได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร :
UPDATE ฉบับที่ 111 สิงหาคม 2538 โดยสรุปเนื้อหาโดยย่อได้ดังนี้

เรื่องย่อ “ภพสุดท้าย”

ในโลกยุคอนาคต ชายหนุ่มตัวเอกของเรื่องซึ่งมีความสามารถพิเศษทางอำนาจจิตมาตั้งแต่
เกิด ได้ถูกนักวิทยาศาสตร์นำความสามารถของเขามาทดลองเพื่อหาความจริงของอณู (ส่วนที่
เล็กที่สุดของทุกสรรพสิ่ง) โดยให้เขาขยับจิตของเขาเข้าไปในอณู และศึกษาเก็บข้อมูลจาก
คอมพิวเตอร์ ซึ่งหากทำสำเร็จ โครงการนี้จะสานต่อไปถึงการแพทย์ที่สามารถรักษาได้ในระดับ
เล็กกว่าเซลล์ ซึ่งเขาคงถึงจะยอมอุทิศตนเข้าร่วม โครงการนี้ไม่ใช่เพื่อวิทยาศาสตร์ แต่เพื่อ
มาริตา หญิงคนที่เขารักซึ่งเป็นเจ้าของโครงการนี้ ซึ่งต่างก็สัญญากันว่า จะแต่งงานกันเมื่อ
โครงการประสบความสำเร็จ

จนในที่สุด โครงการก็ดำเนินมาถึงขั้นตอนสุดท้ายนั่นก็คือการทดลองจริง ชายหนุ่มได้
ทำการทดลองเคลื่อนย้ายจิตเข้าไปในอณูของคันถั่ว และส่งข้อมูลกลับเข้ามายังคอมพิวเตอร์
ทุกอย่างอย่างเป็นไปอย่างราบรื่นด้วยดี จนกระทั่ง

ชายหนุ่มพบว่าเขาถูกหลอกหลวง มาริตา ไม่ได้รักเขา เพียงแต่ต้องการใช้เขาเพื่อให้การ
ทดลองครั้งนี้สำเร็จเท่านั้น เขาจึงตัดสินใจเลิกเล่นการทดลอง โดยการ ไม่ยอมขยับจิตของเขาที่อยู่

ในคืนตัวกลับ ไปยังร่างมนุษย์ และ ไม่มีใครสามารถนำจิตของเขาจากคืนตัวกลับมาซึ่งร่างของเขาได้ นอกจากตัวเขาเอง

วันเวลาผ่านไปจนคืนตัวเน่าสลาย อนุที่ห่อหุ้มจิตของเขาได้แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา จากซากพืชไปสู่ขยะ ลงไปในทะเล เป็นส่วนหนึ่งของแพลงตอน ปลา ปลาวาฬ กุ้งทะเล กลายมาเป็นอาหารของมนุษย์ อุจจาระ เชื้อโรค ซากศพ จนมาถึง ดินในสุสาน ซึ่ง ณ ที่นี้เขาก็ได้พบกับคนที่เขารักอีกครั้ง เขาพบว่าความรักที่เขามีกับชายอีกคนนั้น ไม่ได้ต่างไปจากเขา จากวันนั้น เขาจึงได้เข้าใจถึงความรักและธรรมชาติมากขึ้น

วันเวลาผ่านไปอีกหลายแสนปี จนดวงอาทิตย์เริ่มดับลง มนุษย์เดินทางไปยังดาวดวงอื่น จนในที่สุดโลกก็สูญสิ้นไป วันเวลาผ่านไปอีกหลายพันปีแสงจนเกิดระบบชีวิตขึ้นใหม่ บนอาณาจักรแห่งใหม่ เขาได้เป็นส่วนหนึ่งกับรูปแบบชีวิตแบบใหม่ ซึ่งเขาหวังว่า จะเป็นสิ่งมีชีวิตที่ทรงภูมิปัญญาที่จะช่วยให้จิตของเขาหลุดพ้นหรือสิ้นสุดได้ซักทีก็เป็นได้



บทที่ 2

นิยายภาพ

2.1 ที่มาของคำว่านิยายภาพ

นิยายภาพ เป็นคำทางการที่ใช้แทนความหมายของ รูปแบบการนำเสนอที่ใช้การนำภาพประกอบมาเล่าเรื่อง หรือในภาษาสากลที่เรียกกันว่า Cartoon หรือ Comic โดยทั้ง 2 คำมีที่มาและความหมายที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

Cartoon

การ์ตูนเป็นทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า Cartoon ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า คาโตเน (Catone) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำอาจเปลี่ยนไปเป็น ภาพล้อเลียนเชิงขบขันเปรียบเสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเฟื่อง



2.1 ภาพตัวอย่างคาโตเน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

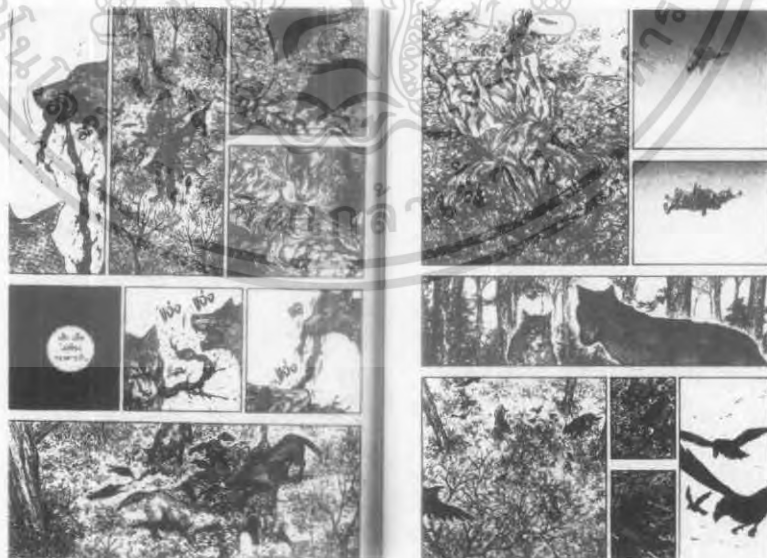
Comic

คอมมิกคือการตูนที่ดำเนินเรื่อง โดยแบ่งภาพออกเป็นช่องๆ มีคำบรรยายในแต่ละภาพ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งการ์ตูนในรูปแบบคอมมิกนี้ก็แบ่งออกได้อีกหลายรูปแบบเช่นเดียวกัน

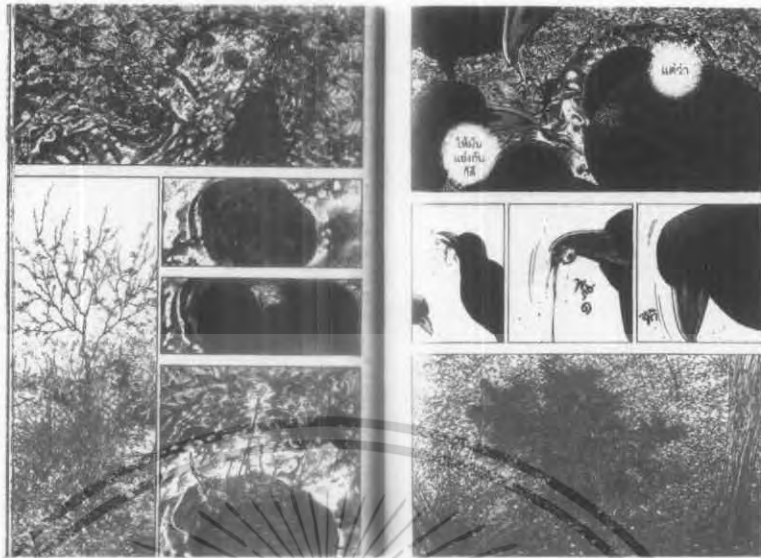
2.2 รูปแบบและประเภทของนิยายภาพ

Manga

คือ Comic ที่ถือกำเนิดในประเทศญี่ปุ่นและได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นในประเทศไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งจะมีความโดดเด่นที่ใช้ลักษณะการแบ่งช่องหรือการใช้รูปประกอบที่ค่อนข้างมีแนวทางที่ชัดเจนและไม่วือหวามากนัก แต่เน้นไปที่การเล่าเรื่องให้สั้นไหลและเน้นอารมณ์ในจังหวะที่ต้องการโดยใช้ช่องใหญ่ในบางจังหวะหรือการค่อยๆ ลำดับให้ใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งมาถึงช่องใหญ่ที่สุดที่ต้องการจะเน้น ซึ่งจะใช้จำนวนหน้าในการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างเยอะ โดยใช้ภาพวาดดำเนินหลักในการเล่าเรื่อง เพื่อควบคุมต้นทุนและวิธีการทำงานให้ได้ปริมาณงานที่เหมาะสม เนื่องจาก Manga มีลักษณะในเชิงอุตสาหกรรมมากกว่าในเชิงศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.2 ภาพตัวอย่าง Manga (อ่านจากซ้ายไปขวา)

Comic

Comic ในปัจจุบันจะรู้จักกันในลักษณะ Comic ของทางอเมริกาซึ่งมีค่ายใหญ่ที่ได้รับ
 ความนิยมก็คือ Marvel และ DC comics ซึ่งจะแตกต่างจาก Manga ที่มีการแบ่งช่องที่หือ
 หวากว่า โดยเน้นไปที่ด้านภาพมากกว่าด้านเรื่อง ซึ่งทำให้รูปแบบการแบ่งช่องอาจจะยากต่อ
 การอ่านมากกว่าแต่ก็หือหวาและดูน่าสนใจกว่าของญี่ปุ่น โดยจะใช้รูปเล่มที่เป็นสี่ มีจำนวน
 หน้าที่น้อยกว่าต้นทุนสูง และมีแนวทางไปในเชิงศิลปะมากกว่าอุตสาหกรรม



2.2 ภาพตัวอย่าง Comics ของค่าย Marvel และ DC comics

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Graphic novel

คือ comic ที่มีรูปแบบที่ค่อนข้างอิสระ และเน้นไปที่สไตล์การเล่าเรื่องที่มีรูปแบบเฉพาะตัวค่อนข้างมาก โดยจะเน้นกลุ่มคนอ่านที่สนใจทางด้านศิลปะ มีราคาที่ค่อนข้างสูงและไม่มีการจัดจำหน่ายหรือการผลิตที่มีรูปแบบตายตัวถ้าเทียบกับ Comic และ Manga ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะ Indy comic ที่ไม่เน้นด้านการตลาดมากนักเอง



2.3 ภาพตัวอย่าง Graphic novel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เทคนิคด้านการดำเนินเรื่องที่ใช้ในการทำนิยายภาพ

ในการทำหนังสือนิยายภาพนั้น มีการใช้เทคนิคที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง เพื่อช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้อ่าน โดยมีเทคนิคที่นิยมใช้กันมากดังต่อไปนี้

การใช้เสียงเอฟเฟ็คท์

เป็นการใช้คำพูดแทนเสียงที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง เพื่อเพิ่มอารมณ์ของภาพ หรือเพื่อแทนเสียงที่ไม่ใช่คำพูดของตัวละครที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง โดยต้องมีความกลมกลืนกับภาพที่นำมาใช้ด้วย



3.11 ภาพตัวอย่างการใช้เสียงเอฟเฟ็คท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้เส้นนำสายตา

เป็นการใช้เส้นสอดแทรกลงในภาพเพื่อให้รู้สึกถึงความเร็ว หรือเพื่อเป็นการเน้นความสนใจให้ไปยังจุดจุดหนึ่ง



3.12 ภาพตัวอย่างการใช้เส้นนำสายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดระยะภาพ

เป็นการจัดระยะความใกล้ไกลของภาพในแต่ละช่องของนิยายภาพ ซึ่งควรที่จะมีระยะของภาพที่ต่างกันในแต่ละช่องที่อยู่ใกล้กัน เพื่อให้คนอ่านไม่เกิดความรู้สึกอึดอัด และเพื่อให้การเล่าเรื่องมีความตื่นเต้นมากขึ้น



3.13 ภาพตัวอย่างการจัดระยะภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนมุมมองภาพ

เช่นเดียวกับกับระยะของภาพ มุมมองของภาพก็ช่วยให้ผู้อ่านไม่อึดอัด และช่วยเพิ่มความน่าสนใจของภาพอีกด้วย

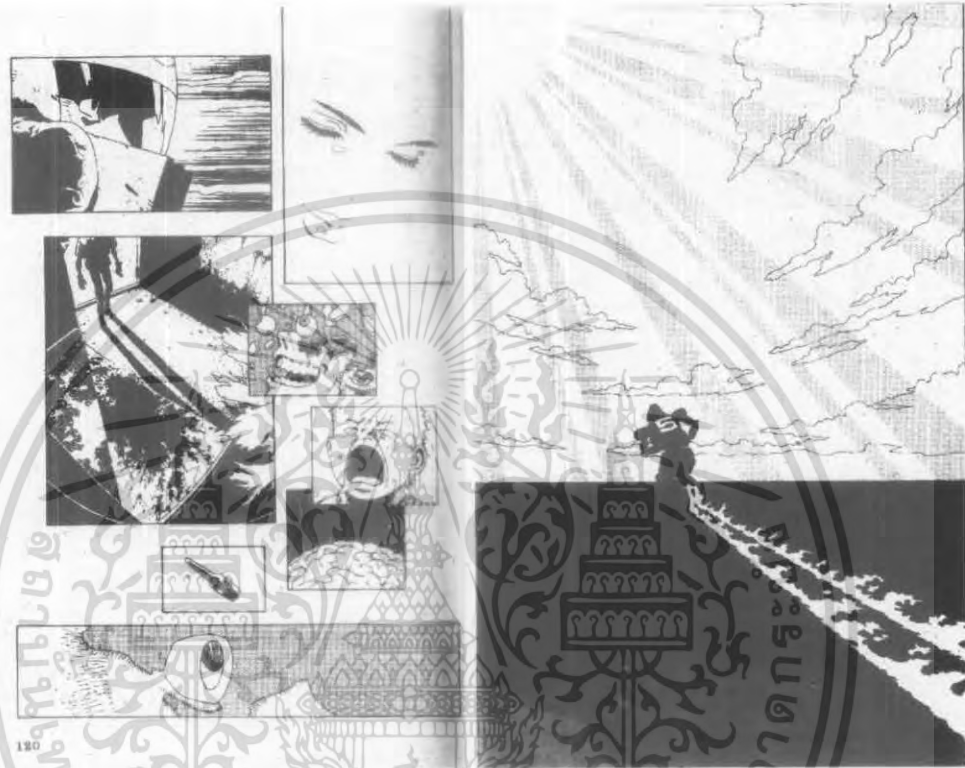


3.14 ภาพตัวอย่างการเปลี่ยนมุมมองภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดภาพ

เป็นการใช้ภาพที่ไม่ได้ต่อเนื่องกัน นำมาวางเข้าด้วยกันเพื่อสร้างอารมณ์ หรือ เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์บางอย่าง นอกจากนั้นยังมีการใช้เพื่อแทนความคิดของตัวละครอีกด้วย



จ.15 ภาพตัวอย่างการตัดภาพ

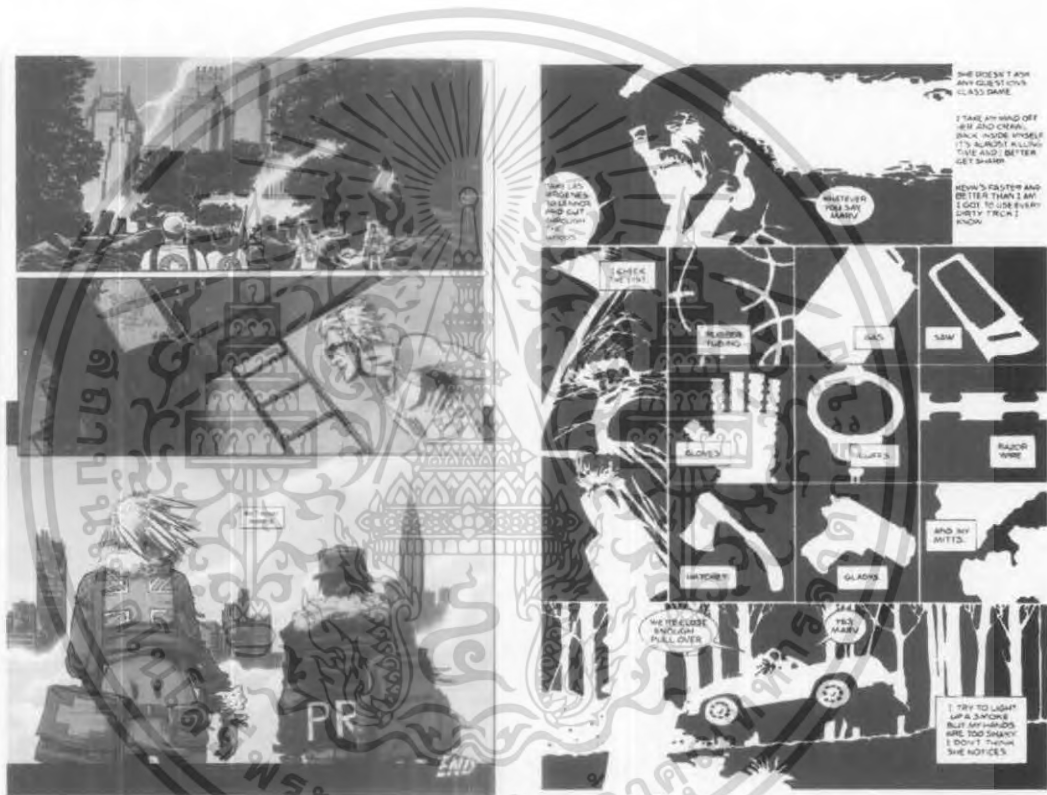
จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเทคนิคการเล่าเรื่องตามที่ได้กล่าวมา จะพบว่าเทคนิคต่างๆ เหล่านี้ช่วยให้การดำเนินเรื่องมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อใช้อย่างเหมาะสม โดยรูปแบบนิยายภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้ดีและได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย ก็คือ Manga ซึ่งมีการใช้เทคนิคดังกล่าวไปแล้วเพื่อช่วยในการดำเนินเรื่อง ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้คนส่วนใหญ่ได้เป็นอย่างดี โดยได้มีการใช้เทคนิคดังกล่าวนี้ตามๆกันจนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะตายตัวของหนังสือนิยายภาพในรูปแบบ Manga ในยุคปัจจุบัน ซึ่งทำให้เกิดความเคยชินต่อกลุ่มเป้าหมายที่อ่านนิยายภาพส่วนใหญ่ ทำให้เมื่อเวลาไปอ่านนิยายภาพในรูปแบบ Comic หรือ Graphic novel ก็อาจจะรู้สึกได้ว่าการดำเนินเรื่องนั้นเข้าใจได้ยากหรือมีความลื่นไหลน้อยกว่า แบบ Manga นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 รูปแบบการวาดนิยายภาพ

การใช้เส้นและน้ำหนัก

โดยทั่วไปนิยายภาพจะใช้เส้นเป็นตัวนำ ตามด้วยการลงน้ำหนักที่ไม่ซับซ้อนมาก โดยการใช้เม็คสกรีนเพื่อเพิ่มความโปร่งของภาพ อาจใช้เทคนิคการไล่น้ำหนักหรือเทคนิคอื่นๆ ตามแต่สไตล์และความเหมาะสมของเรื่อง นอกจากนั้นยังมีการใช้น้ำหนักเพียงอย่างเดียวในการวาดอีกด้วย



3.2.2 ตัวอย่างการใช้เส้นและน้ำหนัก

จากการวิเคราะห์ลักษณะการวาดนิยายภาพโดยส่วนใหญ่แล้ว จะเน้นไปที่การใช้เส้นเป็นหลักเนื่องจากสามารถควบคุมลักษณะของภาพตามที่ต้องการ ได้ง่ายและเร็วกว่า ซึ่งโดยรวมแล้วจะใช้เส้นนำและใช้การลงน้ำหนักเป็นตัวเสริม ซึ่งจะพบวิธีการแบบนี้ได้ในนิยายภาพส่วนใหญ่โดยทั่วไป แต่ก็มึนิยายภาพบางฉบับที่ใช้การลงน้ำหนักหรือใช้เส้นเพียงอย่างเดียว เพื่อสร้างความโดดเด่นและสื่อความหมายบางอย่างลงในงานอีกด้วย

78267

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สี

ในการลงสีงานนิยายภาพนั้น โดยส่วนใหญ่แล้วจะไม่ซับซ้อนมากจนเกินไปเนื่องจากเป็นงานที่ต้องใช้ภาพในการเล่าเรื่องจำนวนมาก นอกจากจะเป็นงานที่ใช้การทำเป็นทีม หรือใช้ระบบการทำงานที่มากกว่า 1 คนขึ้นไป ซึ่งในปัจจุบันก็จะพบว่าแทบจะไม่มีระบบการทำงานเพียงคนเดียวเลย โดยส่วนใหญ่ใช้จำนวนคนในการทำงานกว่า 3-4 คนขึ้นไป

เนื่องจากระบบการทำงานตามที่วิเคราะห์มาอาจจะไม่เหมาะกับการทำงานด้วยตัวคนเดียว จึงได้เลือกที่จะศึกษาวิธีการลงสี จากงานภาพประกอบที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป แต่ยังสามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพได้ดี



3.22 ภาพตัวอย่างการใช้สี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพประกอบที่หามาวิเคราะห์ได้ว่า การตัดทอนนำหน้าหนังสือและลงในรูปแบบกราฟฟิกโดยไม่ต้องใช้เส้นเป็นตัวนำก็สามารถสร้างงานที่สื่อถึงอารมณ์ในแบบภาพประกอบได้เช่นกัน นอกเหนือจากนั้นยังสามารถควบคุมโทนสีได้โดยไม่ต้องใช้สีที่ซับซ้อนมากอีกด้วย

3.3 กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

จากการสำรวจพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภคนิยายภาพในประเทศไทย จะมีอายุประมาณ 10 – 30 ปีโดยประมาณ โดยกลุ่มที่บริโภคมากที่สุดจะอยู่ในช่วงอายุ 15 - 20 ปี นั่นก็คือกลุ่มเด็กวัยรุ่นนั่นเอง ซึ่งนิยายภาพที่ได้รับความนิยมที่สุดในไทยก็คือรูปแบบ Manga จากทางญี่ปุ่นที่มีตัวแทนจัดจำหน่ายอย่างถูกต้องในไทย รองลงมาก็คือ Comic ของประเทศฮ่องกงและเกาหลีที่มีผู้นำเข้ามาจัดจำหน่ายเช่นกัน นอกเหนือจากนั้นก็คือ Comic ของทางฝั่งอเมริกา รวมไปถึง Graphic novel ต่างๆที่ยังไม่ค่อยได้รับความนิยมและยังไม่มีผู้จัดจำหน่ายอย่างจริงจัง ทำให้สามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้ดังนี้คือ เป็นกลุ่มคนไทยที่มีอายุราวๆ 15 – 20 ซึ่งสนใจในงานนิยายภาพอยู่ก่อนแล้ว และสนใจที่จะสนับสนุนนิยายภาพของไทย ที่มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบ Manga และสนใจในงานด้านศิลปะอยู่บ้าง

นอกจากนั้นหากวิเคราะห์จากงานเขียนของ วินทร์ เลียววาริณ ก็จะพบว่ากลุ่มผู้ที่สนใจงานน่าจะเป็นกลุ่มเด็กวัยรุ่นจนถึงผู้ใหญ่ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ซับซ้อนแต่ไม่ยากจนเกินไปนัก และนอกจากนั้นยังเป็นกลุ่มผู้อ่านที่สนใจในงานแนวทดลอง ซึ่ง วินทร์ เลียววาริณ ใช้ในการเขียนงานบ่อยครั้ง และได้รับการตอบรับที่ดี ซึ่งจะเห็นว่าทั้ง 2 กลุ่มเป็นกลุ่มคนอ่านที่น่าจะมีความใกล้เคียงกันในแง่ อายุ แต่อาจจะต่างกันในเรื่องความสนใจและรสนิยม เนื่องจากคนอ่านนิยายภาพจะชอบอะไรที่ง่ายกว่าคนอ่านวรรณกรรม ซึ่งก็มีแนวคิดว่าควรจะเน้นไปที่กลุ่มคนอ่านนิยายภาพเป็นหลัก เนื่องจากชิ้นงานมีความเป็นนิยายภาพสูงกว่ำนั่นเอง

3.4 แนวคิดในการออกแบบ

หนังสือนิยายภาพเล่มนี้มุ่งเน้นในการนำเสนอเรื่องราวของเรื่องสั้นที่มีความน่าสนใจและง่ายต่อการเข้าถึงกลุ่มเยาวชนที่เป็นเป้าหมาย และสร้างความประทับใจผ่านวิธีการนำเสนอเรื่องราวด้วยการใช้ภาพประกอบและวิธีการดำเนินเรื่องในรูปแบบนิยายภาพ

ด้านการออกแบบปก ควรที่จะมีความน่าสนใจและแตกต่างจากนิยายภาพโดยทั่วไป ซึ่งควรจะต้องได้ถึงความ เป็นนิยายภาพ รวมไปถึงความสอดคล้องกับลักษณะรูปแบบเนื้อหา ภายในเล่ม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นนิยายภาพประเภทไหน

ด้านการออกแบบภาพประกอบ เลือกที่จะใช้สีและน้ำหนักเป็นตัวหลักในการทำ ภาพประกอบ เพื่อสร้างรูปแบบงานที่มีเอกลักษณ์ และเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น ที่ สนใจในงานด้านกราฟฟิก โดยใช้สีเป็นตัวกำหนดอารมณ์ความรู้สึกให้กับภาพ และใช้การวาด ในลักษณะกราฟฟิกตัดทอนน้ำหนัก เพื่อย่นระยะเวลาในการทำงานอีกด้วย

ด้านการออกแบบการนำเสนอเรื่อง ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องตามแบบ Manga ที่ง่ายต่อ การอ่าน โดยดัดแปลงลักษณะการแบ่งช่องให้ดูน่าสนใจมากขึ้นตามแบบ Comic ของอเมริกา

3.5 กำหนดขอบเขตเนื้อหา

จากการวิเคราะห์เรื่องสั้น “ภพสุดท้าย” ได้แบ่งเนื้อหาของเรื่องออกเป็นช่วงๆ เพื่อ กำหนดปริมาณงานคร่าวๆ ดังนี้

ช่วง Exposition เกริ่นนำจนมาถึงช่วงเริ่มต้นการทดลอง

- เกริ่นนำ ตัวเอกในภพที่โลกกำลังเกิดใหม่ นึกย้อนกลับไปสู่ตอนที่ยังเป็นคน
- ได้พบกับ มาริตา
- ได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของการทดลองเรื่องอณู
- ตัดสลับมาที่การกำเนิดโลก
- เริ่มทำการทดลองกับตัวเขียวจนสำเร็จ

ช่วง Inciting Incident - Rising and falling dramatic action - Climax จุดหักเหที่ตัวเอกรู้ว่าถูก หักหลังจนไม่ยอมกลับไปสร้างมนุษย์ ไปจนถึง ได้พบมาริตาอีกครั้งและได้เข้าใจความรัก

- ตัวเอกรู้ว่าตัวถูกหักหลังไม่ยอมกลับไปสร้างมนุษย์
- จากต้นถั่ว ไปสู่ลูกปลาวาฬกลางทะเล
- จากลูกปลาวาฬไปจนถึงพบศพมาริตาและเข้าใจเรื่องความรัก

ช่วงคลี่คลายจนถึงบทสรุปของเรื่อง ที่ย้อนกลับมาจนถึงตอนเริ่มเรื่อง จนได้พบกับ การกำเนิดโลกใหม่

- โลกล่มสลาย
- กลับไปตอนเริ่มต้นกำเนิดโลกใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-จบเรื่อง

หลังจากนั้นจึงได้ทำการกำหนดจำนวนหน้าที่ใช้ในการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับปริมาณงานคร่าวๆดังนี้

-เกริ่นนำ ตัวเอกในภพที่โลกกำลังเกิดใหม่ นึกย้อนกลับไปสู่ตอนที่ยังเป็นคน - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 3 หน้า

-ได้พบกับ มาริตา - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 4 หน้า

-ได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของการทดลองเรื่องอณู - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 4 หน้า

-ตัดสินใจมาที่การกำเนิดโลก - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 1 หน้า

-เริ่มทำการทดลองกับตัวเขียนจนสำเร็จ - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 5 หน้า

-ตัวเอกรู้ตัวว่าถูกหักหลังไม่ยอมกลับร่างมนุษย์ - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 3 หน้า

-จากคืนตัว ไปสู่ลูกปลาวาฬกลางทะเล - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 5 หน้า

-จากลูกปลาวาฬไปจนถึงพบศพนาริตาและเข้าใจเรื่องความรัก - ใช้จำนวนหน้าประมาณ 5 หน้า

-โลกล่มสลาย ใช้จำนวนหน้าประมาณ 4 หน้า

-กลับไปตอนเริ่มต้นกำเนิดโลกใหม่ ใช้จำนวนหน้าประมาณ 3 หน้า

-จบเรื่อง ใช้จำนวนหน้าประมาณ 1 หน้า

เมื่อนำจำนวนหน้าที่คาดการณ์มารวมกัน ก็จะได้จำนวนหน้าคร่าวๆ คือ 38 หน้า โดยได้วางแผนล่วงหน้าไว้ว่า ควรจะเผื่อจำนวนหน้าที่เพิ่มขึ้น ในตอนเขียนสตอรี่บอร์ดจริง และหน้าข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ ประมาณ 10 หน้า รวมเป็น 48 หน้า โดยประมาณ

นอกจากนั้นก็ยังมีปก สันปกสำหรับเข้าเล่มด้วยวิธีสันกาว และปกหลัง โดยได้กำหนดขนาดเล่มคร่าวๆ ดังนี้คือ กว้าง 10.5 นิ้ว และสูง 7.5 นิ้ว โดยประมาณ และมีจำนวนหน้าในโดยรวมทั้งหมด 50 หน้า

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบ

หลังจากที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลดังที่กล่าวมาแล้ว จึงได้วางแผนในการปฏิบัติงานคร่าวๆ เพื่อที่จะได้สามารถปฏิบัติงานได้ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้ในระยะเวลาที่กำหนด และเพื่อลดข้อผิดพลาดในการปฏิบัติงาน

4.1 การวางแผนงานโดยรวม

กำหนดขั้นตอนของงานที่จะทำเป็นลำดับคร่าวๆ ได้ดังนี้

1. กำหนดจำนวนหน้าและจัดทำสตอรี่บอร์ด
2. ออกแบบตัวละคร สถานที่ และรายละเอียดต่างๆ ที่ใช้ภายในเรื่อง
3. กำหนดรูปแบบการแบ่งช่องในแต่ละหน้า
4. สเก็ชภาพร่างด้วยเส้นดินสอในแต่ละหน้า
5. นำภาพร่างที่ได้ไปลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS ในคอมพิวเตอร์
6. จัดทำโลโก้ของเรื่อง
7. จัดทำปกหน้า สั้นปก และปกหลัง
8. นำงานที่ได้ทั้งหมดมาจัดทำรูปเล่มสมบูรณ์

4.2 การกำหนดจำนวนหน้าและจัดทำสตอรี่บอร์ด

หลังจากที่ได้กำหนดจำนวนหน้าโดยคร่าวๆแล้ว จึงได้นำจำนวนหน้าที่กำหนดไว้มาเขียนเป็นสตอรี่บอร์ดที่ใกล้เคียงกับลักษณะนิยายภาพจริง โดยมีลักษณะเป็นคู่ และมีการแบ่งช่องใกล้เคียงกับนิยายภาพที่จะจัดทำพอสมควร จำนวนทั้งหมด 48 หน้า เท่ากับจำนวนหน้าของหนังสือนิยายภาพที่จะจัดทำ

4.23 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ดหน้า 48 – 49

จากภาพตัวอย่างจะพบว่า การแบ่งหน้าซ้ายและขวามีให้เหมือนกับลักษณะหนังสือจริง จะช่วยให้สามารถมองเห็นลักษณะงานที่ใกล้เคียงความจริง ได้มากขึ้น

4.3 ออกแบบตัวละคร สถานที่ และรายละเอียดต่างๆที่จะใช้ภายในเรื่อง

หลังจากที่ได้สตอรี่บอร์ดทั้งหมดของเรื่องแล้ว จึงดำเนินการต่อในขั้นตอนการ ออกแบบตัวละคร เพื่อกำหนดรูปแบบการวาดตัวละคร ให้ชัดเจน โดยแบ่งตัวละครที่สำคัญใน เรื่องออกดังนี้

1. ศาสตราจารย์ “นาทิว”

จากบุคคลิกภาพในเรื่อง กำหนดออกมาคร่าวๆ ได้ดังนี้ เป็นคนอายุประมาณ 55-65 ทำทางมีความรู้ กระตือรือร้นแสวงหาสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ชอบการทดลอง เป็นคนจริงจัง แต่ไม่ซีเรียสจนเกินไป ลักษณะสัญชาติ ดูจากชื่อแล้ว น่าจะเป็นแขก หรือชาวยิว

จึงสรุปลักษณะเด่นคร่าวๆออกมาได้ตามนี้
 อายุมาก – ใส่แว่นตา – อารมณ์ดี – ศีรษะล้าน – ไว้เครายาว – จมูกโด่งใหญ่
 และได้สเก็ชรูปออกมามีคร่าวๆดังนี้



4.31 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร ศาสตราจารย์ “นาทิก”

2. ชายตัวเอกของเรื่อง (ไม่ปรากฏชื่อ)

วิเคราะห์จากเรื่องแล้ว กำหนดลักษณะคร่าวๆ ได้ว่า เป็นชายหนุ่มที่มีพลังจิต อายุ
 ประมาณ 20 – 30 ปี มีลักษณะแปลกแยกจากคนอื่นๆทั่วไป เป็นคนเงียบๆ ขรึมๆ หูคไม่เก่ง คิด
 มาก จี๋เกรงใจ

สรุปกำหนดลักษณะเด่นดังนี้

วัยรุ่น – ท่าทางเงียบขรึม – ไม่มีผมและคิ้ว – รูปร่างผอม

จากการวิเคราะห์ สเก็ชเป็นรูปได้คร่าวๆดังนี้



4.32 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร ตัวเอกชาย

3. "มาริตา"

จากการวิเคราะห์ กำหนดลักษณะคร่าวๆ ได้ดังนี้ เป็นหญิงสาวอายุ 18 – 25 ปี เป็นคนฉลาด เก่ง หน้าตาดี มีความทะเยอทะยาน มั่นใจในตัวเอง ไม่แต่งหน้า ผมดำยาว รวบผม คิวโค้ง หน้าคม ดูจากชื่อแล้ว น่าจะเป็นคนทางฝั่งอเมริกาได้

สรุปเป็นลักษณะเด่นดังนี้

หญิงสาว – ผมดำยาว รวบผม – อารมณ์จริงจัง – หน้าตาคมเข้ม – ไม่แต่งหน้า

สเก็ทซ์เป็นรูปได้ดังนี้



4.33 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร “มาริตา”

4. “กาวิน”

จากเรื่องได้วิเคราะห์กำหนดลักษณะคร่าวๆไว้ได้ดังนี้ เป็นชายหนุ่มอายุ 25 – 30 ปี เป็นคนเก่ง ฉลาด รูปร่างดี เป็นวิศวกร ขยันขันแข็ง รักเดียวใจเดียว แข็งแรง เป็นสุภาพบุรุษ ดูจากชื่อแล้วน่าจะเป็นคนทางฝั่งยุโรป

สรุปเป็นลักษณะเด่นได้ดังนี้

ชายหนุ่ม – ผมทอง – ร่างกายบึกบึน -- ใส่วั้น – ผมสั้น – อารมณ์สุขุม

สเก็ตซ์เป็นรูปได้ดังนี้



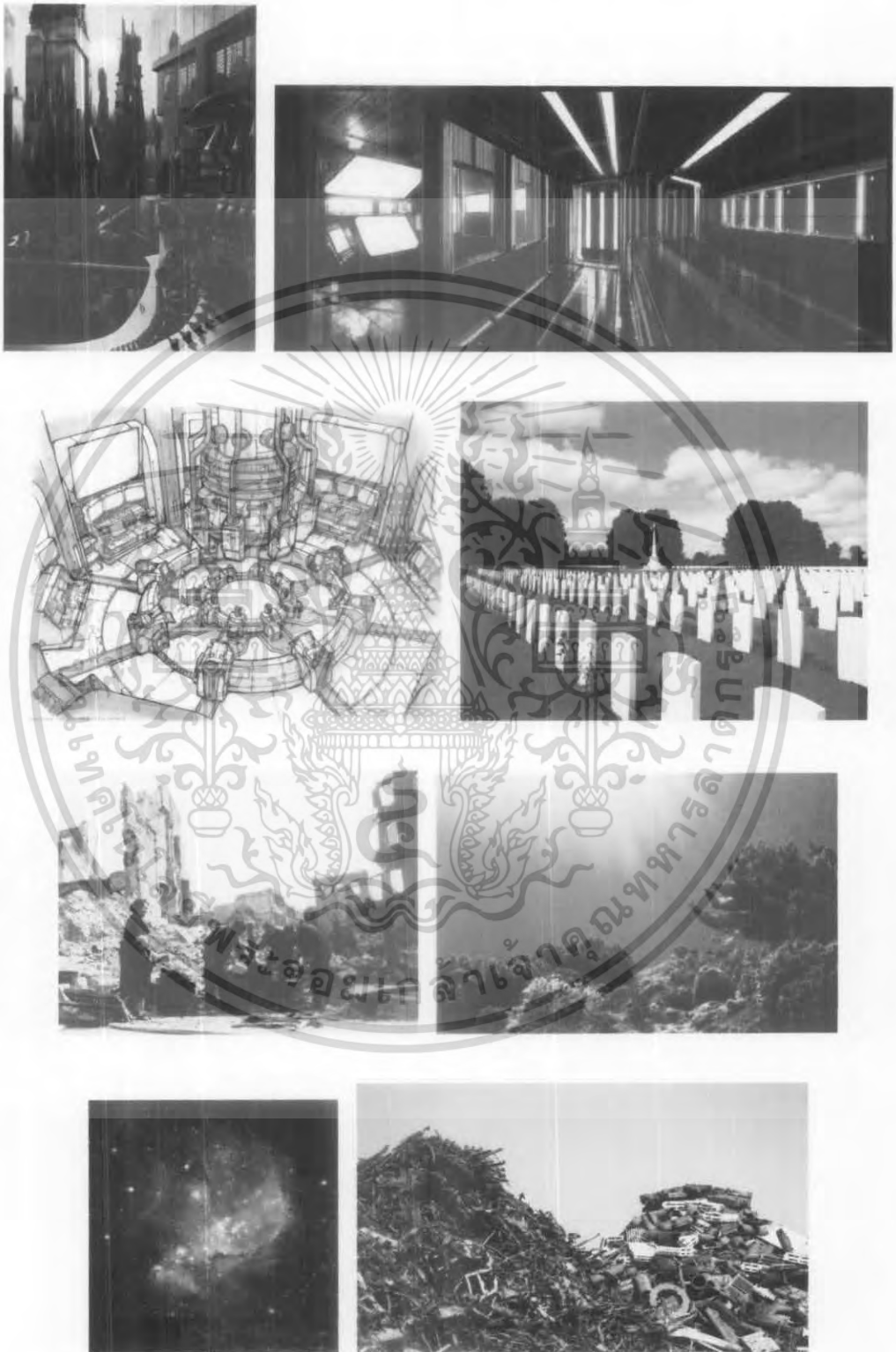
4.34 ภาพตัวอย่างการออกแบบตัวละคร “กาวิน”

หลังจากได้แบบตัวละครหลัก โดยรวมๆ แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการกำหนดลักษณะสถานที่หลักๆที่จะใช้ภายในเรื่อง โดยจากการวิเคราะห์เรื่องแล้วพบว่ามีรายละเอียดด้านสถานที่ดังนี้คือ

- 1.เมืองในปี ค.ศ.2094 ไม่กำหนดประเทศแน่ชัด แต่เป็นศูนย์กลางทางการแพทย์ และการศึกษา
- 2.มหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์
- 3.ห้องบรรยาย และห้องทดลองต่างๆ
- 4.สถานที่ทิ้งขยะ
- 5.ทะเล
- 6.สุสาน
- 7.เมืองที่พังทลายจากสงคราม
- 8.อวกาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยจากข้อมูลที่ได้ จึงได้หาตัวอย่างของภาพที่มีความใกล้เคียงกันมาเป็นตัวอย่างดังนี้



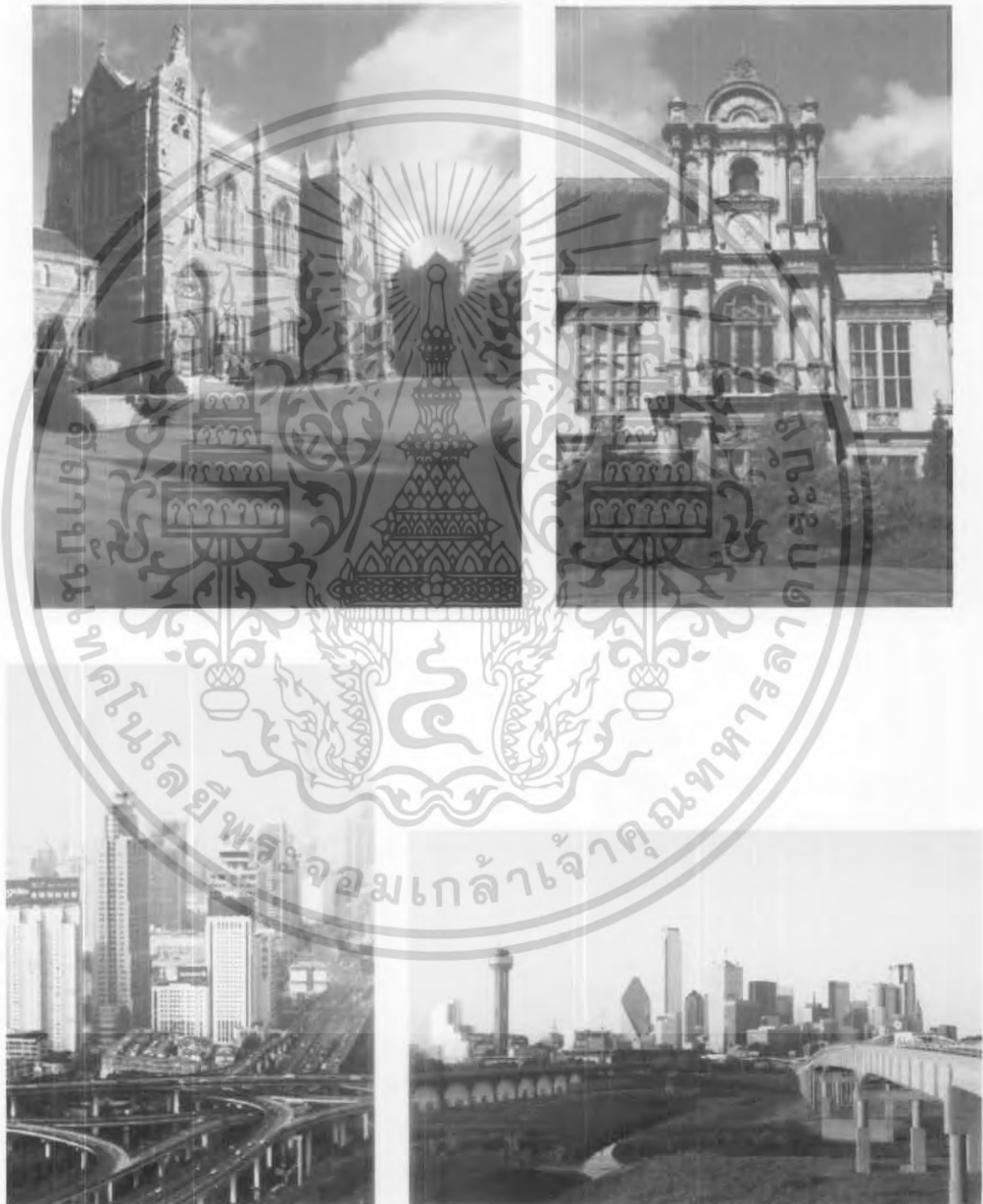
4.35 ภาพตัวอย่างการออกแบบสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ได้ตัวอย่างสถานที่ที่ร่ำๆแล้ว จึงได้เริ่มนำตัวอย่างเหล่านั้นมาใช้ในการ ออกแบบตามลักษณะที่ต้องการ โดยในสถานที่แต่ละที่อาจดูตัวอย่างจากภาพมากกว่า 1 ภาพ ยกตัวอย่างเช่น

การออกแบบมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์

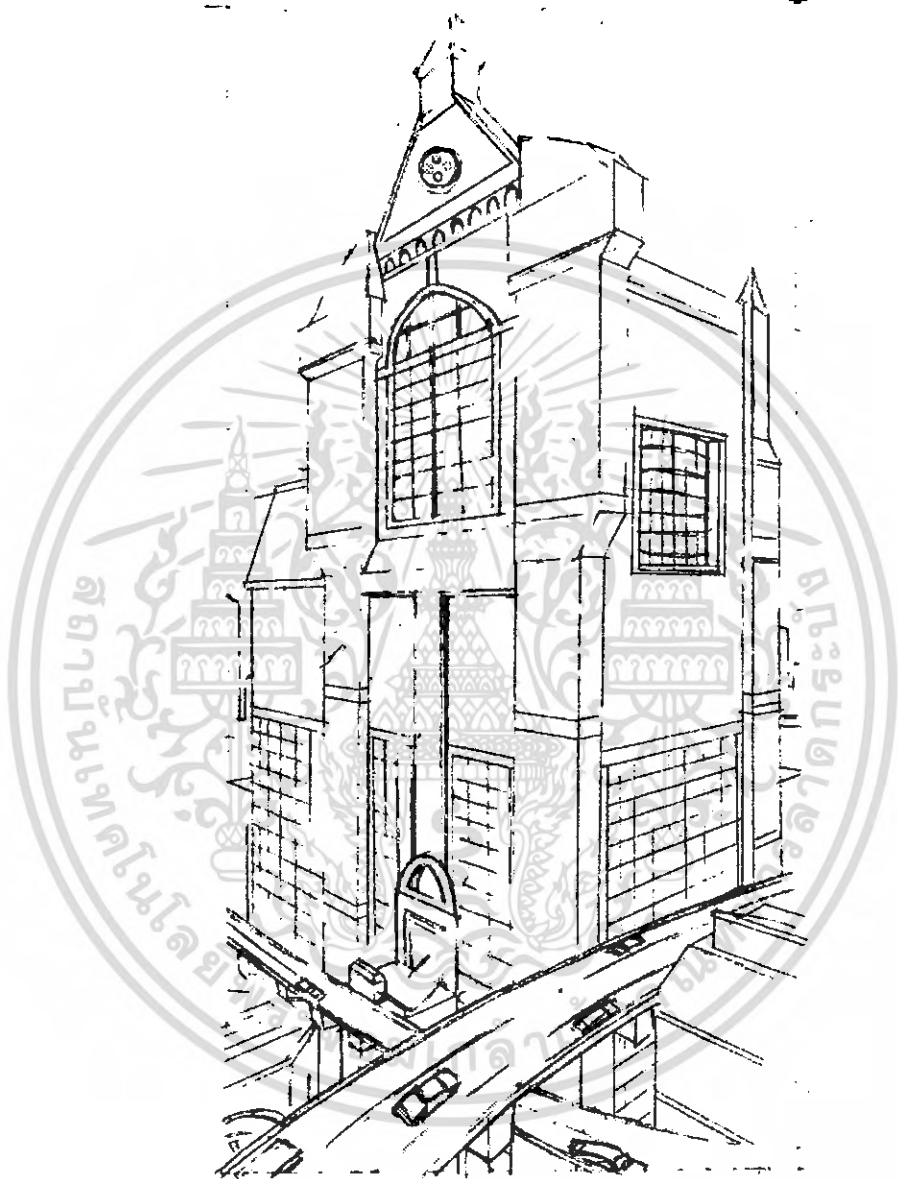
ใช้ตัวอย่างจากภาพมหาวิทยาลัยร่วมกับภาพเมืองและทางด่วนลอยฟ้าดังนี้



4.36 ภาพตัวอย่างสถานที่ ที่ใช้ในการออกแบบมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วจึงนำลักษณะของมหาวิทยาลัยมาผสมกับรูปแบบสิ่งก่อสร้างในเมือง และวาดเป็นแบบร่างเพื่อใช้ในเรื่อง

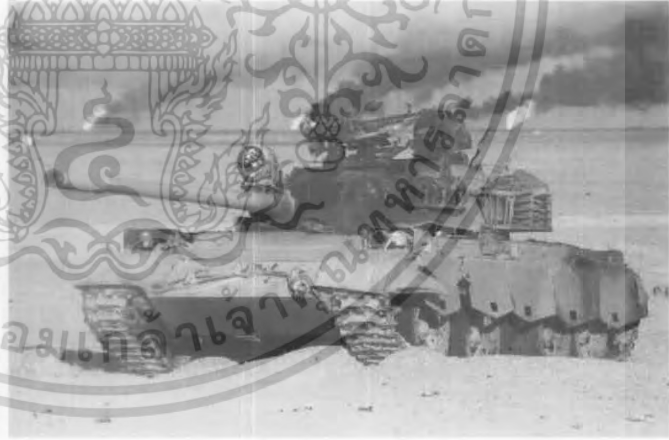
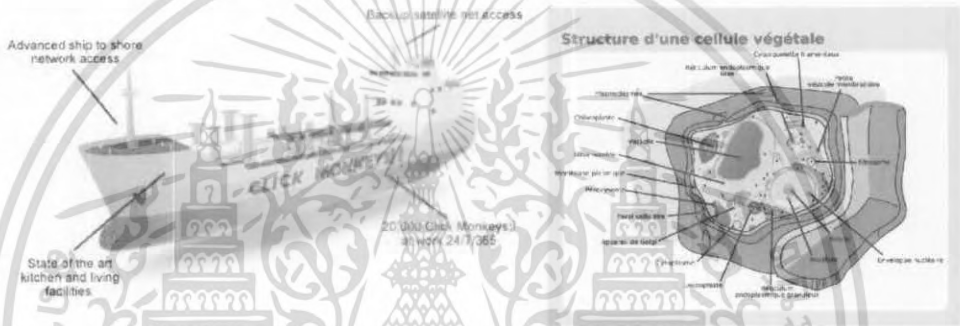
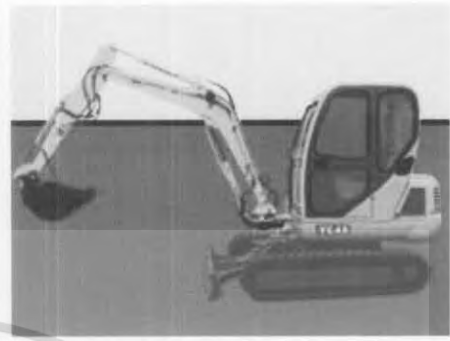
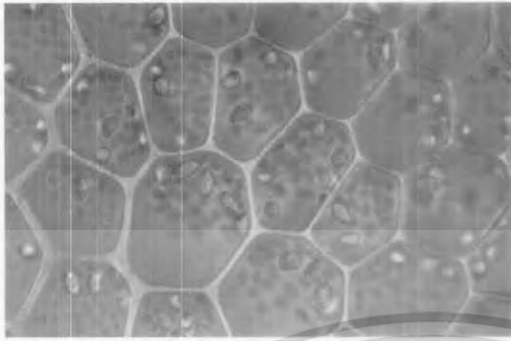


4.37 ภาพตัวอย่างแบบร่างมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์

นอกเหนือจากภาพสถานที่ ที่ได้นำมาเป็นตัวอย่างเบื้องต้นแล้ว ยังมีการจัดหาภาพตัวอย่างของรายละเอียดต่างๆที่ใช้ในการวาดเพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน และช่วยป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากความไม่ชำนาญในการวาดได้ในระดับหนึ่ง โดยภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องมีรายละเอียดปลีกย่อยด้านภาพค่อนข้างมากจึงได้จัดทำตัวอย่างของรายละเอียดต่างๆในการวาดไว้บางส่วนดังนี้



4.38 ภาพตัวอย่างการเก็บข้อมูลรายละเอียดด้านภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การกำหนดแนวทางวิธีการที่จะใช้ในการวาด

เนื่องจากนิยามภาพส่วนใหญ่ ใช้การวาดโดยใช้เส้นนำ ตามด้วยการลงน้ำหนัก จึงได้มีแนวคิดที่จะใช้การลงน้ำหนักโดยไม่ใช้เส้น ผสมกับการใช้สีในรูปแบบงานกราฟิก เพื่อควบคุมโทนสีและอารมณ์ของภาพให้ได้ตามต้องการ และเนื่องจากหากไม่ใช้เส้นนำในการวาด จะทำให้การวาดเป็นไปอย่างยากลำบาก จึงได้คิดว่าควรที่จะใช้การสเก็ตซ์ภาพลงบนกระดาษด้วยดินสอก่อน แล้วจึงนำไปสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงวาดทับในโปรแกรม Photoshop แล้วจึงลบเส้นร่างทิ้ง เพื่อที่จะได้สะดวกต่อการทำงาน

หลังจากนั้นจึงได้ทดลองทำงานด้วยวิธีการที่วางไว้คร่าวๆ โดยนำภาพที่ได้จากสตอรี่บอร์ด มาแบ่งช่องและสเก็ตซ์ใหม่บนดินสอแล้วจึงลงสีในคอมพิวเตอร์จนเสร็จสมบูรณ์



4.41 ภาพตัวอย่างการกำหนดแนวทางวิธีการที่จะใช้ในการวาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 แบบอักษรที่ใช้ในเรื่อง

เนื่องจากภาพที่เลือกใช้ภายในเรื่องมีลักษณะความเป็นกราฟฟิก และด้านเนื้อเรื่องก็มีความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ จึงคิดว่าควรใช้แบบอักษร ที่มีความเป็นกราฟฟิกและดูทันสมัย และอ่านได้ง่ายไม่หวือหวาจนเกินไปนัก จึงได้นำแบบอักษรแบบอักษร 2005_jannnnISO มาใช้แทนคำพูดและคำบรรยายในเรื่อง

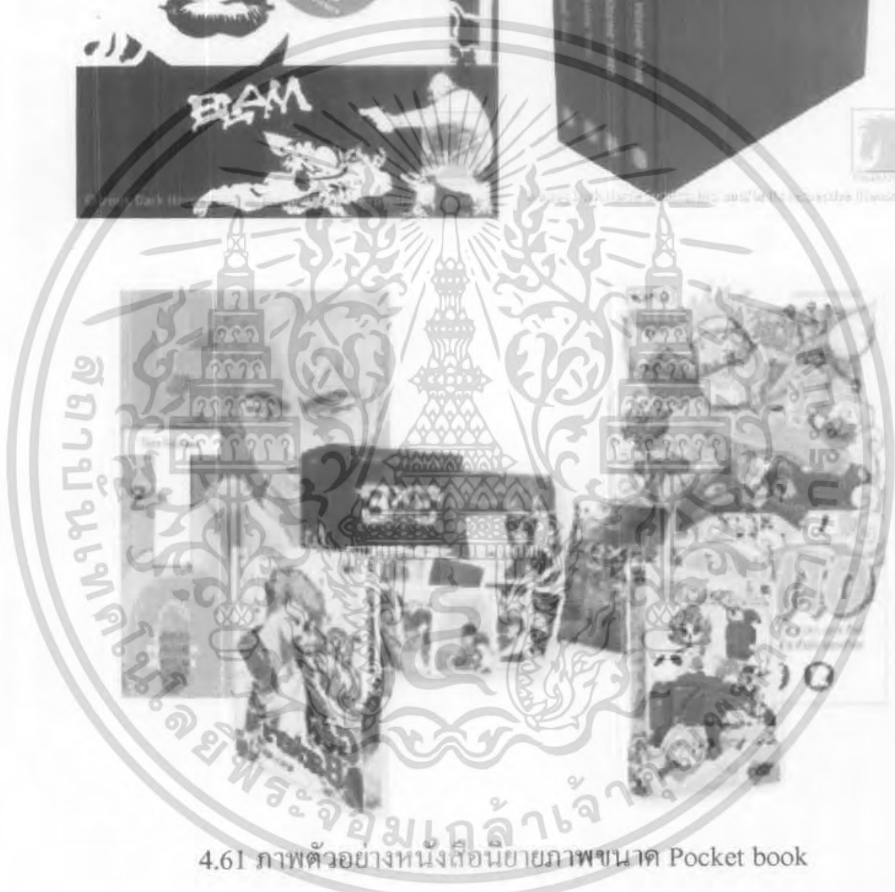
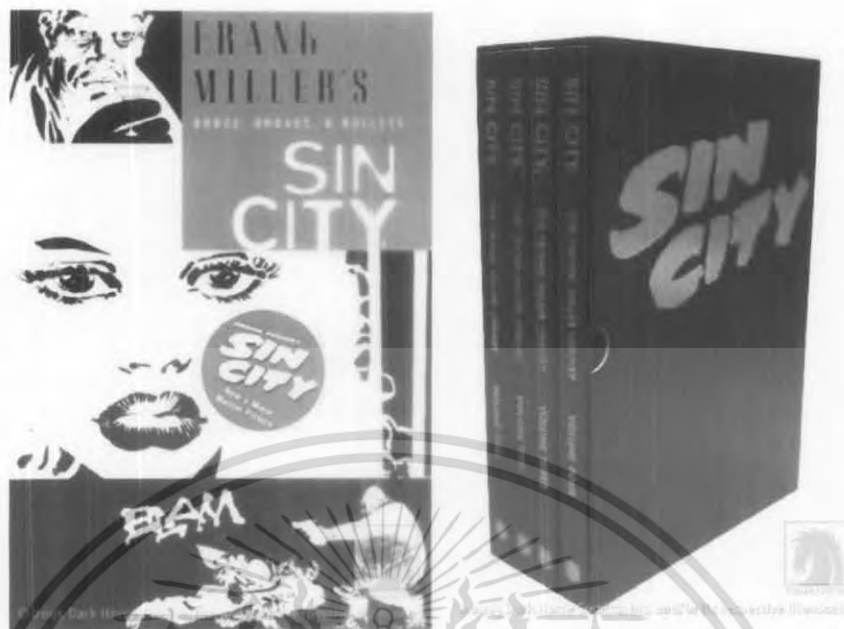


4.5 ภาพตัวอย่างแบบอักษร 2005_jannnnISO

4.6 แนวทางการจัดทำรูปเล่ม

หนังสือนิยายภาพโดยทั่วไปมีขนาดรูปเล่มที่นิยม 2 ขนาดคือ

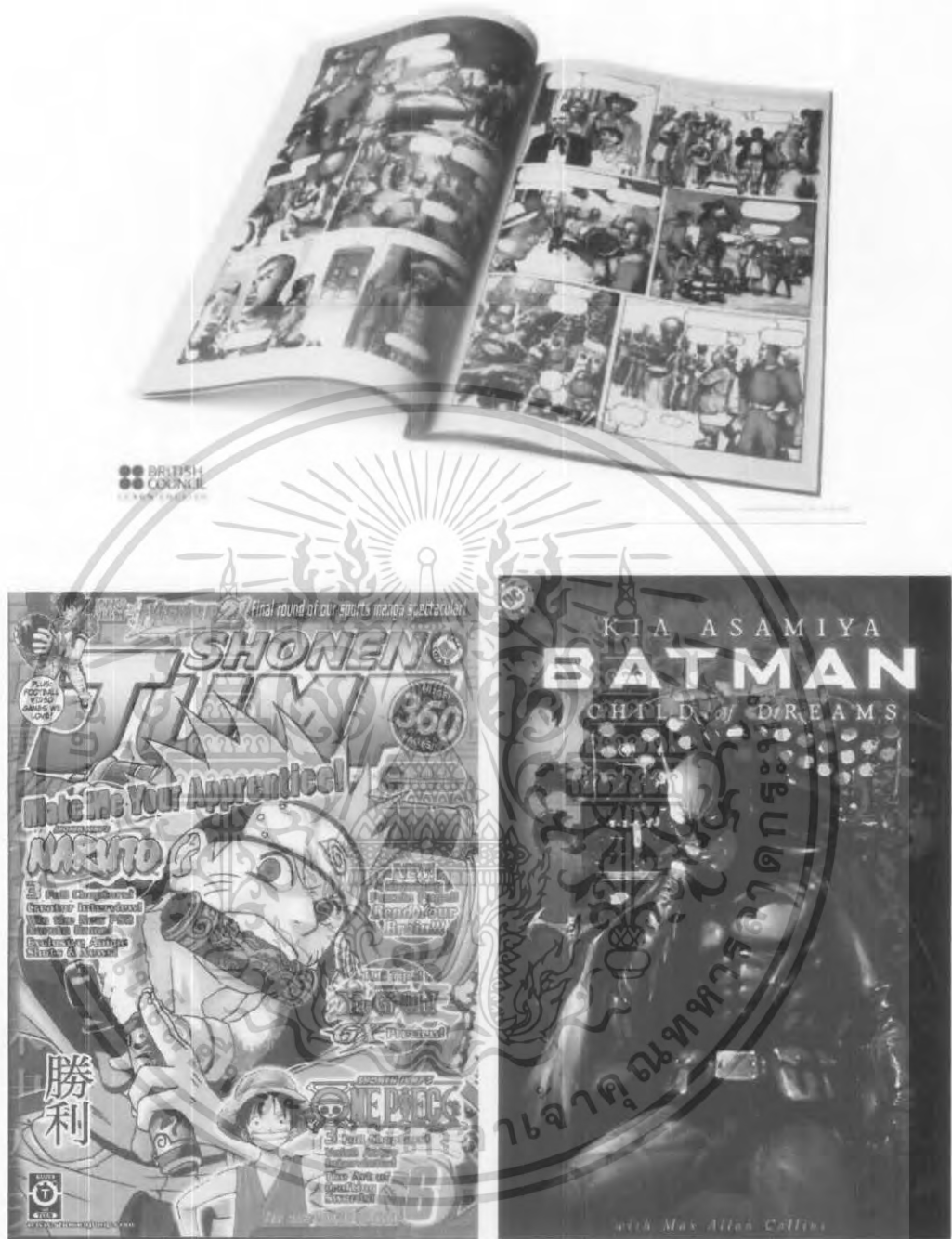
1.ขนาด Pocket book (กว้าง 5.75 นิ้ว สูง 8.25 นิ้ว โดยประมาณ) ซึ่งรูปเล่มประเภทนี้จะนิยมใช้ในหนังสือนิยายภาพ ประเภท Manga ที่มีจำนวนหน้าค่อนข้างมาก เพื่อลดต้นทุนและสะดวกในการอ่าน โดยนิยมใช้ปกแบบซ้อน หรือที่เรียกว่า Jacket เพื่อสามารถถอดเก็บกันชำรุดเสียหายได้ นอกจากนิยายภาพในแบบ Manga แล้ว นิยายภาพในแบบ Graphic novel ก็นิยมที่จะใช้รูปเล่ม Pocket book เนื่องจากมีต้นทุนในการผลิตไม่สูงมาก และเหมาะที่จะเก็บรักษาและวางขายในระยะเวลาที่นานในร้านหนังสือ เนื่องจากกินพื้นที่บนชั้นวางหนังสือน้อยกว่านั่นเอง



4.61 ภาพตัวอย่างหนังสือนิยายภาพขนาด Pocket book

2. ขนาดกว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว โดยประมาณ เป็นรูปเล่มขนาดที่นิยมใช้ ในหนังสือนิยายภาพประเภท Comic ของอเมริกา ฮังกง และเกาหลี เนื่องจากเน้นการใช้ภาพประกอบที่สวยงามและเป็นภาพสีทั้งเล่ม โดยมีจำนวนหน้าที่ไม่มากนัก อยู่ที่ประมาณไม่เกิน 100 หน้า และพิมพ์ด้วยกระดาษที่ดีกว่าหนังสือนิยายภาพแบบ Manga แต่หนังสือนิยายภาพแบบ Manga ก็นิยมใช้รูปเล่มขนาดนี้สำหรับฉบับที่ขายในรูปแบบเม็กลำซิ่น แต่จะใช้กระดาษที่ไม่ค่อยดีนักและใช้รูปเล่มที่ไม่เหมาะแก่การเก็บรักษาซักเท่าไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.62 ภาพตัวอย่างหนังสือนิยายภาพขนาด กว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว

จากการวิเคราะห์แล้วเลือกที่จะใช้รูปเล่มในขนาด กว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว เนื่องจาก
เหมาะที่จะใช้กับรูปเล่มที่เป็นสี่ และมีจำนวนหน้าที่ไม่มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.7 การออกแบบปก

ในด้านการออกแบบปก เมื่อดูจากรูปแบบปกของหนังสือนิยายภาพโดยทั่วไปแล้วพบว่า นิยายภาพในไทย โดยส่วนใหญ่ซึ่งเป็นแบบ Manga จะมีลักษณะปกที่ใช้สีสดใสมองค์ประกอบเยอะ และเน้นภาพมากกว่าการจัดวาง ซึ่งคิดว่าหากออกแบบในลักษณะคล้ายคลึงกันจะทำให้ดูไม่โดดเด่น จึงได้สนใจที่จะออกแบบปกในลักษณะกราฟฟิก โดยได้ศึกษางานจากงานปกหนังสือนิยายภาพของ Comic ทางฝั่งอเมริกาที่น่าสนใจดังนี้



4.71 ภาพตัวอย่างการออกแบบปกนิยายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างปกที่ได้หามา พบว่าการควบคุมปริมาณที่ใช้ให้ไปในทางเดียวกัน และใช้ องค์ประกอบที่ค่อนข้างจะชัดเจน ก็สามารถนำมาออกแบบปกนิตยภาพที่น่าสนใจได้เช่นกัน จึงได้ทดลองสเก็ตซ์ภาพปกคร่าวๆ เพื่อใช้ในการทำงานต่อไปดังนี้



4.72 ภาพตัวอย่างแบบร่างปก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานจริง

5.1 เนื้อหาภายในเล่มทั้งหมด

แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ

1.เนื้อหาในส่วนที่เป็นนิยายภาพ

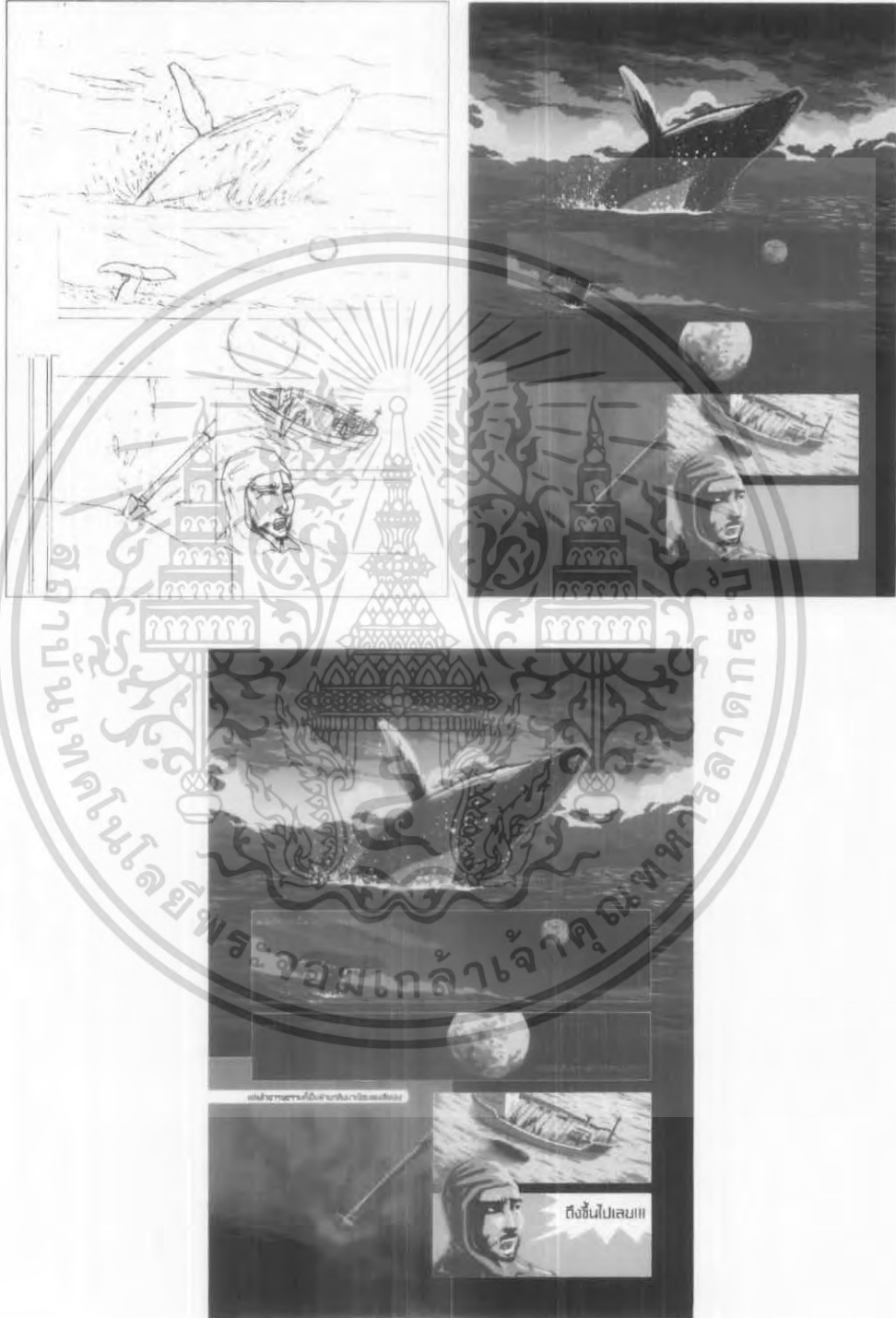
ได้เริ่มทำการร่างภาพจากสตอรี่บอร์ดทั้งหมดด้วยดินสอ ลงในกระดาษขนาด A4 และทำการจัดช่องใหม่เพื่อให้ดูน่าสนใจมากขึ้นด้วย



5.11 ภาพตัวอย่างแบบร่างก่อนลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ได้ภาพแบบร่างด้วยดินสอทั้งหมดแล้ว จึงนำแบบร่างที่ได้ไปลงสีในคอมพิวเตอร์จนเสร็จสมบูรณ์ ด้วย โปรแกรม Adobe Photoshop CS จากนั้นจึงใส่เส้นกรอบและช่องคำพูดก็เป็นอันเสร็จสมบูรณ์



5.12 ภาพตัวอย่างการทำงานจนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยมีการกำหนดแนวคิดในการใช้สีในแต่ละช่วงของเรื่อง เพื่อคุมโทนให้มีลักษณะ
โทนสีสอดคล้องกับอารมณ์ที่เหมาะสมกับเรื่องในแต่ละช่วงดังนี้

ในช่วงแรกของเรื่อง (หน้า 1-9) ใช้การเจือสีเขียวลงไปบนน้ำหมึกเงาและคุมโทนเรื่อง
ให้ดูสดใสเพื่อแสดงถึงการเริ่มต้น



5.13 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 1-9

ช่วงการบรรยายเรื่องต่อมา (หน้า 10-12) ใช้การเจือสีแดงลงไปบนน้ำหมึกเงาและคุม
โทนด้วยสีร้อนเพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรักและความหลงใหลตามเนื้อเรื่อง



5.14 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 10-12

ช่วงการบรรยายเรื่องต่อมา (หน้า 13-17) ใช้การเจือสีม่วงแดงลงไปบนน้ำหมึกเงาและ
ใช้สีเหลืองเจือลงไปบนแสงบรรยากาศเพื่อแสดงถึงความทะเยอทะยานและความหวัง



5.15 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 13-17

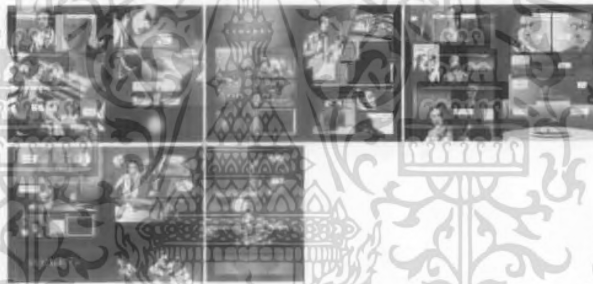
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงการบรรยายเรื่องต่อมา (หน้า 18-19) ใช้การเจือสีม่วงน้ำเงินลงไปในน้ำหมึกเงา และคุมโทนสีของภาพด้วยสีเขียว เพื่อค่อยๆเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องให้กดดันมากขึ้น



5.16 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 18-19

ช่วงจุดหักเหของเรื่อง (หน้า 20-28) ใช้การเจือสีน้ำเงินลงในน้ำหมึกเงาเพื่อสร้างอารมณ์พิศหวังและกดดัน



5.17 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 20-28

ช่วงการดำเนินเรื่องต่อมา (หน้า 29-38) ใช้การคุมโทนสีตามสถานการณ์ของเรื่องและเจือสีฟ้าเข้มลงไปในน้ำหมึกเงาเพื่อให้บรรยากาศหม่นหมองปนเศร้า



5.18 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 29-38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วง climax ของเรื่อง (หน้า 39-41) ใช้การคุมโทนสีด้วยสีโทนเย็นและ ใช้การเจือสีฟ้าเข้มลงในน้ำหนักเงาเพื่อแสดงถึงความเศร้าที่กลับมาเยือนตัวเอกอีกครั้ง



5.19 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 39-41

ช่วงคลี่คลายของเรื่อง (หน้า 42-45) ใช้การคุมโทนสีเรื่องให้มีความสดใสมากขึ้นเพื่อคลี่คลายบรรยากาศกดดันลง



5.20 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 42-45

ช่วงการปิดเรื่อง (หน้า 46-48) ใช้การคุมโทนสีเขียวและเหลืองลงในภาพเพื่อแสดงถึงชีวิตและการเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง



5.21 ภาพตัวอย่าง โทนสีหน้า 46-48

หลังจากที่ได้งานสมบูรณ์ทั้งหมด 48 หน้าแล้ว จึงได้นำมาจัดวางเป็นคู่ด้วยโปรแกรม Adobe Indesign เพื่อที่จะนำไปเข้าโรงพิมพ์ต่อไป โดยมีงานทั้งหมดดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



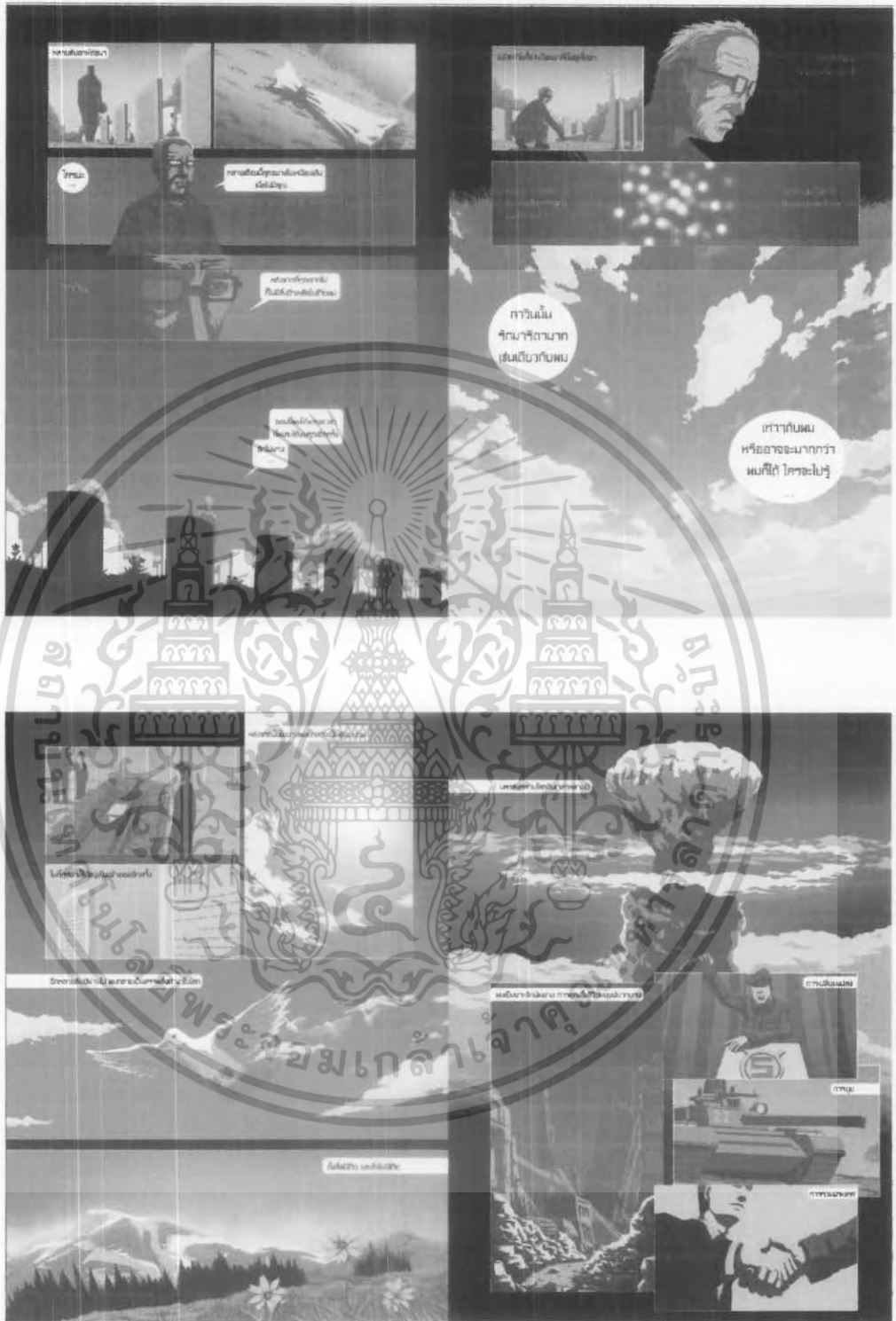
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.เนื้อหาในส่วนข้อมูลการจัดทำ

เป็นหน้าที่บอกถึงรายละเอียดของการจัดทำหนังสือนิยายภาพเล่มนี้ รวมไปถึงการติดต่อกับผู้จัดทำ ซึ่งไม่ต้องการการจัดแต่ง หรือลูกเล่นที่มากนัก แต่เน้นไปที่การนำเสนอข้อมูลที่เป็นระเบียบ เข้าใจง่าย และชัดเจน จึงได้จัดออกมาเป็นรูปแบบอย่างดังนี้



กฎลูกกาย
 ชัยฤกษ์ชัย เดชศรีสุชัย
 หนังสือนิยายภาพภาคเรื่องสั้น 'กฎลูกกาย' จากหนังสือ 'เดือนขามดวงแสงเก่าสาคร' ของ วิมล ศรีสุวรรณ
 แผนกศรฐานภาคประจำหนังสือ 222-22222-2-2
 พิมพ์ครั้งแรก เดือนกุมภาพันธ์ 2560
 ราคา 50 บาท

บทกวีการขับโถง	อาจารย์ พรรณศรี สุธารชประทีป
บทกวีการสำนึกผิด	ชัยฤกษ์ชัย เดชศรีสุชัย
บทกวีการข่ม	ชัยฤกษ์ชัย เดชศรีสุชัย
บทกวีการตีปราม	ชัยฤกษ์ชัย เดชศรีสุชัย
ตอนแปลก	ชัยฤกษ์ชัย เดชศรีสุชัย
สี่สุภาพ	บุศยา เดชศรีสุชัย
ประสานภาพวาด	นพวิไล เป็ชวงศากุล

สำนักพิมพ์ **Font.com**
 44/38 ต.ทุ่งมหาเมฆ 3 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10170
 โทรศัพท์ 0-88745-3740
 อีเมล : sonoon_book@hotmail.com เว็บไซต์ : www.letgang.co.nr
 ตีพิมพ์ บริษัท จีเอสไอเทคโนโลยี จำกัด โทรศัพท์ 0-26102281-3

ขอขอบคุณ
 คุณวิมล ศรีสุวรรณ
 www.font.com

5.3 ภาพตัวอย่างหน้าข้อมูลการจัดทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 โลโก้ชื่อหนังสือ

เริ่มจากการกำหนดชื่อหนังสือนิยายภาพที่จะใช้ โดยต้องสื่อถึงอารมณ์ของเรื่อง และเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้ ซึ่งคัดสรรใจที่จะใช้ชื่อเดียวกับเรื่องต้นเดิม นั่นก็คือ “กพสุดท้าย” เนื่องจากมีขนาดชื่อที่สั้นง่ายได้ใจความ และสามารถสื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องได้เป็นอย่างดี

จากนั้นจึงเริ่มเลือกแบบอักษรที่จะใช้เป็นตัวโลโก้โดยดูจากอารมณ์ของเรื่อง ก็ได้เลือกแบบอักษร Np nalpol ที่มีลักษณะเป็นกราฟฟิก และดูทันสมัยเหมาะสมกับนิยายภาพแนววิทยาศาสตร์ และได้เริ่มทำแบบร่างงานด้วยคอมพิวเตอร์ โดยได้แบบร่างที่น่าสนใจ จำนวน 2 ชิ้นดังนี้



5.4 ภาพตัวอย่าง โลโก้ชื่อหนังสือ

โดยคัดสรรใจเลือกแบบอันแรกเนื่องจากสื่อได้ถึงความสงบ และการแตกดับได้ ซึ่งมีลักษณะเรียบง่ายเหมาะต่อการจัดวางอีกด้วย

5.3 ปกหนังสือนิยายภาพ

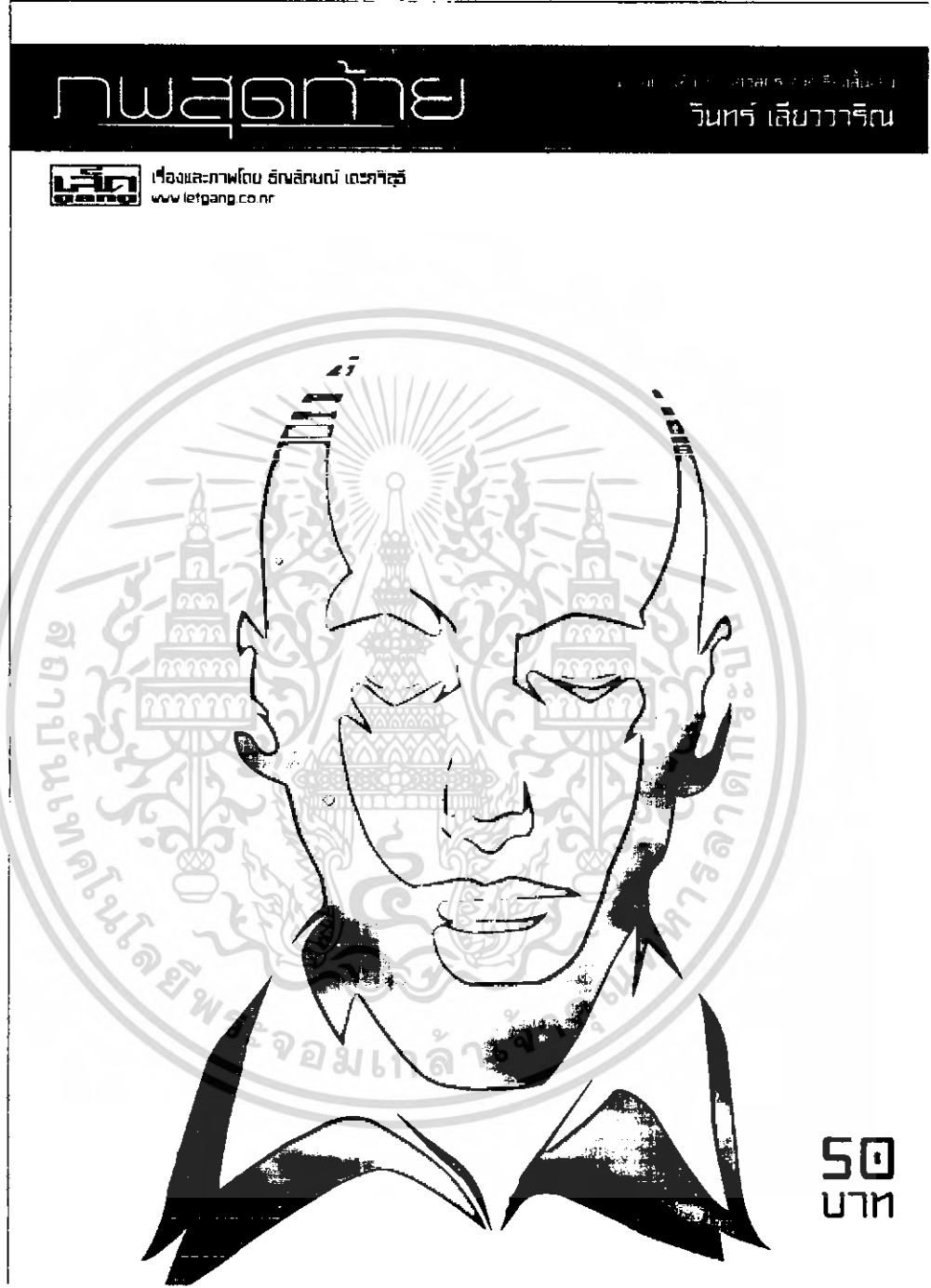
จากแบบร่างเดิมที่ได้ในคราวก่อน 2 แบบได้เลือกแบบแรกมาพัฒนาต่อ เนื่องจากเห็นว่าดูเข้ากับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของเรื่องที่มีความสงบสุขุมและเป็นปรัชญามากกว่า โดยได้เริ่มทำแบบภาพที่จะใช้เป็นหลักในส่วนของปกหน้าก่อนดังนี้



5.51 ภาพตัวอย่างภาพที่ใช้เป็นปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นจึงได้ทดลองจัดใส่โลโก้ และองค์ประกอบอื่นๆของหน้าปกจนเสร็จสมบูรณ์

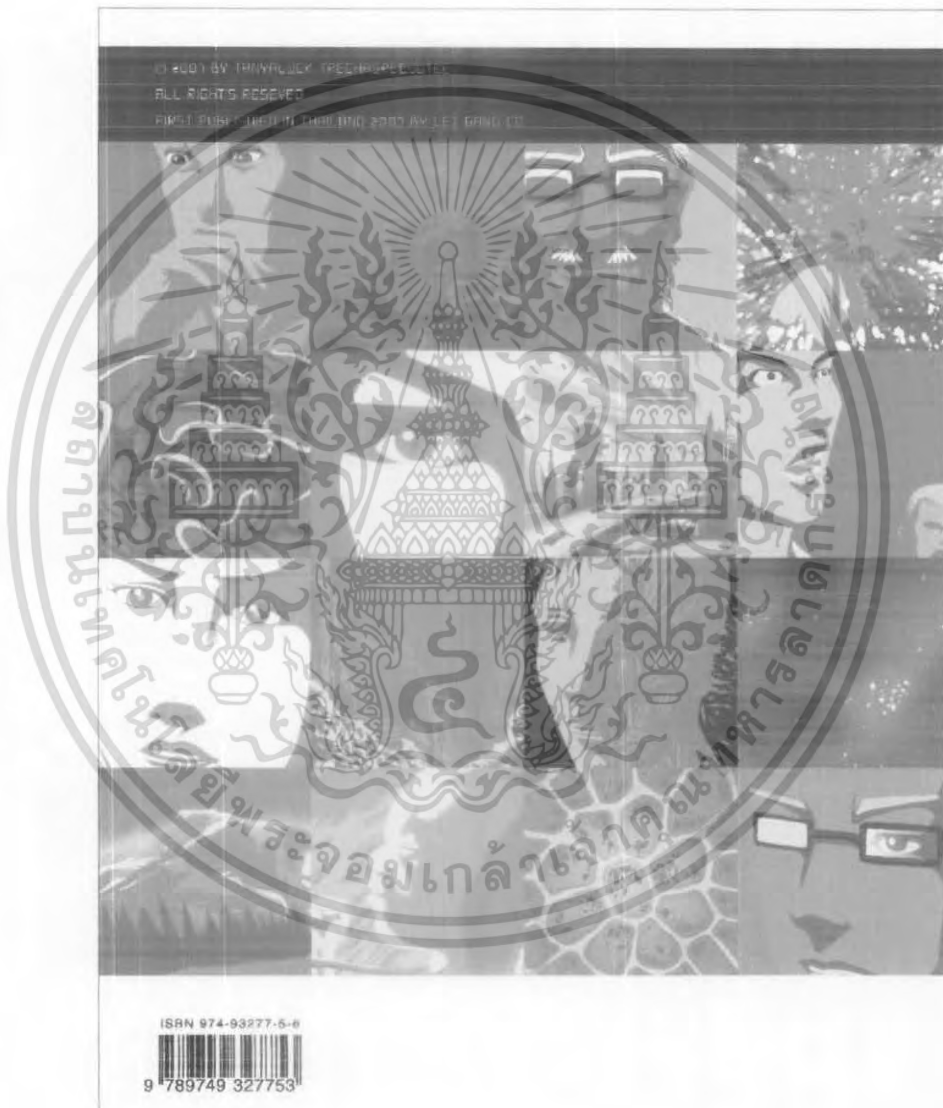


5.52 ภาพตัวอย่างภาพปกสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากค่อนข้างพอใจกับปกที่ได้และมีเวลาในการทำงานที่ค่อนข้างจำกัดจึงตัดสินใจเลือกใช้ปกที่ได้เป็นปกจริง จากนั้นจึงได้เริ่มทำงานในส่วนของปกหลังและสันปกต่อไป

ในส่วนของปกหลังได้นำภาพที่มีภายในเล่มมาจัดวางลงในแบบฟอร์มที่ออกแบบไว้ โดยปรับสีให้ไปในทิศทางเดียวกัน และเลือกภาพใช้โดยใช้การวางภาพ Portrait สลับเป็นตารางหมากกุกกับภาพฉาก และได้จัดวางรายละเอียดอื่นๆที่สำคัญ ได้แก่ แถบบาร์โค้ด และข้อความลงไป จึงได้แบบปกหลังสมบูรณ์ตามต้องการ



5.53 ภาพตัวอย่างปกหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นก็เริ่มออกแบบสันปกแบบง่ายๆเพื่อที่ทางโรงพิมพ์จะได้ นำไปปรับให้มีขนาด
ตามกับสันปกจริงได้ จนเสร็จสมบูรณ์ดังนี้



ปกหลัง

ธณสิทธิ์ เสงี่ยมสุธี

5.54 ภาพตัวอย่างสันปก

เมื่อได้ส่วนประกอบของปกทั้งหมดแล้วจึง ได้รวมไฟล์ปกและนำส่งโรงพิมพ์ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 รูปเล่มงานสมบูรณ์

หลังจากที่ได้จัดตั้งข้อมูลงานทั้งหมดไปยังโรงพิมพ์ ทางโรงพิมพ์ก็จะเป็นผู้จัดการทำรูปเล่มตามขนาดและรูปแบบที่เรากำหนดไว้ ซึ่งในที่นี้ก็คือ เป็นหนังสือนิยายภาพขนาดกว้าง 7.5 นิ้วสูง 10.5 นิ้ว จำนวนเนื้อใน 50 หน้า เข้าเล่มด้วยวิธีสันกาว พิมพ์ 4 สีบนกระดาษอาร์ตมัน ทั้งเล่ม ปกเคลือบลูมิเนตด้าน โดยมีตัวอย่างรูปเล่มดังนี้



5.6 ภาพตัวอย่างรูปเล่มงานสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สำหรับผม งานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ถือว่าการเลือกทำในสิ่งที่ตนชื่นชอบ นั่นก็คือ การใช้ศิลปะเพื่อการบอกเล่าสิ่งที่ต้องการจะบอก ซึ่งผมเห็นว่าเป็นหัวใจหลักอย่างหนึ่งของ นิเทศศิลป์ นั่นก็เพราะผมคิดอยู่เสมอว่า หากเราทำงานเพื่อสื่อสารกับผู้คน เราย่อมต้องการที่จะ สื่อสารใจความนั้นจากใจจริง หากได้สื่อสารเพียงเพราะมันเป็นหน้าที่ ไม่ว่าจะป็นงานที่เป็นทางการ ชักแค้ไหนหรือ ไม่ก็ตาม หากเราได้บอกถึงความคิดและตัวตนของเราออกไป เมื่อนั้น งานชิ้นนั้นจะเปี่ยมด้วยคุณค่าอย่างน้อยที่สุดก็สำหรับตัวเราเอง

โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับงานหนังสือนิยายภาพแล้ว การที่จะทำให้อ่านมีความรู้สึก ร่วม ไปกับเราได้ เราเองนั้นก็จำเป็นที่จะต้องใ้ความรู้ตีกลงไปในการทำงาน ความรู้สึกร่วมที่เรามีต่อชิ้นงานจึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง นอกจากนั้นแล้วงานนิยายภาพยังเป็นงานที่มีลักษณะการ นำเสนอข้อมูลที่มีความซับซ้อน โดยนำเสนอข้อมูลผ่านเรื่องราวและตัวละครที่สมมุติขึ้น ซึ่ง เหมือนกับการสร้างข้อมูลเพื่อนำเสนอข้อมูลอีกค่อหนึ่ง ในการดำเนินการจึงควรมีการ ตรวจสอบเป็นอย่างดีว่า ข้อมูลนั้นสามารถสื่อสารได้ผลจริงหรือไม่

ซึ่งจากการทำงานหนังสือนิยายภาพครั้งนี้ได้พบปัญหาต่างๆดังนี้คือ

- 1.-การที่ไม่สามารถเล่าเรื่องได้ตามจำนวนหน้าที่กำหนดไว้ ซึ่งสามารถแก้ไขได้โดยการวิเคราะห์และเลือกประเด็นของเรื่องให้เหมาะสมกับเวลาและปริมาณงาน และจัดทำสตอรี่บอร์ดก่อนที่จะทำงานจริง เพื่อง่ายต่อการควบคุมและแก้ไขงานโดยรวม
- 2.-การออกแบบการวางช่องคำพูด ควรคำนึงถึงสเปซของภาพในแต่ละช่องเพื่อการวางช่องคำพูดไว้ด้วย ตั้งแต่ในขั้นตอนการร่างภาพ เพื่อให้คำบรรยายของภาพรับกับตัวภาพอย่างเหมาะสม
- 3.-การเลือกแบบอักษรที่นำมาใช้ในเรื่อง ควรเลือกแบบอักษรที่อ่านได้ง่าย เนื่องจากในบางช่องต้องมีการ ใช้ตัวอักษรที่เล็กกว่าขนาดมาตรฐาน และใช้ลักษณะตัวอักษรสีขาวบนพื้นดำ ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการอ่าน
- 4.-การเว้นขอบเพื่อป้องกันการตัดตก ควรที่จะคำนึงถึงการตัดขอบของหนังสืออยู่เสมอ เพื่อไม่ให้ข้อมูลที่สำคัญ เช่น คำพูด คำบรรยาย และ องค์ประกอบหลักของภาพ เสียหายจากการตัดขอบ และในกรณีที่เป็นภาพตัดตก ก็ควรวาดให้มีขนาดใหญ่กว่ากระดาษเพื่อไม่ให้ เกิดขอบขาวภายหลังการตัดขอบ

5.-การคำนึงถึงลักษณะการอ่าน ควรตรวจสอบงานในลักษณะของผู้อ่านอยู่เสมอ เนื่องจากการลำดับช่องที่ผิดพลาด อาจทำให้ความหมายของการเล่าเรื่องเปลี่ยนไปได้

6.-ปัญหาเรื่องการส่งข้อมูลงานให้โรงพิมพ์ เนื่องจากข้อมูลภาพเป็นข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ ทางโรงพิมพ์ส่วนมากจึงมักจะให้บีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลงก่อนที่จะส่ง จึงควรตรวจสอบว่าเกิดข้อบกพร่องด้านคุณภาพของงานที่ส่งผลถึงการพิมพ์หรือไม่ ซึ่งพบว่าโดยส่วนใหญ่แล้วทางโรงพิมพ์จะไม่สามารถตรวจสอบงานให้ได้ระดับที่น่าพอใจ จึงควรตรวจสอบงานก่อนพิมพ์ด้วยตนเองเสมอ

นอกจากปัญหาที่กล่าวมาเบื้องต้นแล้ว ปัญหาส่วนอื่นๆที่พบ ก็เป็นในแง่การจัดทำซึ่งได้กล่าวถึงไปแล้วตามแต่ละบท แต่ถึงยัง ใจก็ตามท้ายสุดแล้ว ไม่ว่าจะผลงานที่ออกมาจะเป็นเช่นไร ประสิทธิภาพที่เราได้รับจากการทำงานอย่างเต็มที่ก็จะช่วยให้งานชิ้นต่อไปมีข้อผิดพลาดที่น้อยลง และมีความชำนาญที่มากขึ้น ซึ่งประสิทธิภาพเหล่านี้เองที่ทรงคุณค่ามากที่สุดใน การศึกษาอย่างแท้จริง



บรรณานุกรม

- วินทร์ เลียววาริณ. เดือนช่วงดวงเด่นฟ้าดาว.พิมพ์ครั้งที่ 6. บริษัท 133 จำกัด ตุลาคม 2545
- Jacqueline Mitton and Simon Mitton แปลโดย นิพนธ์ ทราบเพชร.พิมพ์ครั้งที่ 5 เปิดโลกดาราศาสตร์.พิมพ์ดี.สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ จำกัด มิถุนายน 2547
- นิตยสาร Update ฉบับที่ 161 พ.ศ.2544.คอลัมน์ มองโลกวิทยาศาสตร์ผ่านการดูญี่ปุ่น .บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด(มหาชน)
- เว็บไซต์แฟนคลับ วินทร์ เลียววาริณ.(ออนไลน์).เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ.2549 .
<http://www.winbookclub.com>.
- Sutichart Sarapaiwanich. Sca-crct Book On-Linc.(ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ.2549. <http://geocities.com/ocjoepus/download.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

โครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์ จากเรื่องสั้น ภาพสุดท้าย ของ วินทร์ เลียววาริน

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากสังเกตเห็นว่ารูปแบบนิยายภาพของไทยที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้นไม่ค่อยได้รับความนิยม ซึ่งส่วนหนึ่งก็เนื่องจากถูกมองว่าเป็นงานสำหรับเด็กและเยาวชน ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วในต่างประเทศงานนิยายภาพที่ได้รับความนิยมนั้น โดยส่วนมาก เน้นไปที่กลุ่มคนอ่านที่เป็นวัยรุ่น ไปจนถึงผู้ใหญ่ จึงทำให้ผมอยากจะนำนิยายภาพของไทยมาทำในรูปแบบที่เน้นไปที่กลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่เป็นหลัก โดยอาศัยการออกแบบรูปเล่มและชิ้นงานใส่ความเป็นศิลปะลงไปเพื่อดึงดูดกลุ่มคนอ่านที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ซึ่งเนื้อเรื่องที่เลือกมาทำก็เป็นผลงานนั้นก็มีความเหมาะสมกับกลุ่มคนอ่านที่เป็นผู้ใหญ่ด้วยเช่นเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเรื่องการใช้อองค์ประกอบของภาพ สี และกราฟฟิก ในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ออกมาให้ดูน่าสนใจ สวยงาม และทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้
2. เพื่อศึกษารูปแบบการทำหนังสือนิยายภาพตามแบบมาตรฐาน ของต่างชาติ
3. เพื่อทดลองผสมผสานรูปแบบงานกราฟฟิกลงในหนังสือนิยายภาพ
3. เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบนิยายภาพของไทย ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น
4. เพื่อนำเสนอเรื่องสั้นเชิงปรัชญาและวิทยาศาสตร์ผ่านทางหนังสือนิยายภาพ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้ง่ายขึ้น

ขอบเขตของโครงการ

เป็นการออกแบบหนังสือนิยายภาพ โดย นำเอาเรื่องสั้นจาก หนังสือ รวมเรื่องสั้น คีน ช่วงดวงเด่นฟ้าดาว ซึ่งเขียนโดย วินทร์ เลียววาริน โดยเลือกเรื่อง ภาพสุดท้าย มาทำเป็นนิยายภาพ ความยาว 48 หน้า พิมพ์ 4 สี ในขนาด กว้าง 7.5 นิ้ว สูง 10.5 นิ้ว (ขนาดมาตรฐานของสมุด

โดยประมาณ) โดยใช้เทคนิคการวาดและลงสีในคอมพิวเตอร์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มในจำนวนหน้าทั้งหมด 50 หน้าเข้าเล่มด้วยวิธีสันกาว ปก 4 สี

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูล

- ศึกษาข้อมูลเนื้อหาของเรื่องสั้น “ภพสุดท้าย” โดยดูแนวทางและอารมณ์ของเรื่อง
- ด้านการดำเนินเรื่อง เรื่อง ศึกษาวิธีการดำเนินเรื่อง และเทคนิคที่ใช้จากหนังสือนิยายภาพต่างๆ
- ด้านการวาด วิเคราะห์รูปแบบและวิธีวาดที่จะนำมาใช้ โดยดูจากหนังสือนิยายภาพ และงานศิลปะรวมไปถึงงานกราฟฟิกรูปแบบต่างๆที่น่าสนใจ
- ด้านการออกแบบรูปเล่ม ศึกษาข้อมูลจากหนังสือนิยายภาพ และการออกแบบสิ่งพิมพ์ทั่วไป

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

- วางรูปแบบด้านการดำเนินเรื่องและด้านภาพที่จะนำมาใช้ในหนังสือนิยายภาพ
- กำหนดลักษณะรูปเล่ม ขนาดของงาน และจำนวนหน้าที่จะจัดทำให้ครบถ้วน

3. ขั้นตอนของการออกแบบ

- นำเนื้อหาที่ได้จากเรื่องสั้นมาแบ่งออกเป็นช่วงๆ และจัดลำดับความสำคัญและวิธีการเล่าเรื่อง
- จัดทำสตอรี่บอร์ดทั้งหมดที่จะใช้ในการวาดคร่าวๆ
- ทดลองสเก็ตซ์ภาพและลงสีจริงเพื่อดูความเหมาะสมของเทคนิคที่นำมาใช้

4. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- เริ่มสเก็ตซ์ด้วยดินสอในแต่ละหน้าลงบนกระดาษ A4 จากนั้นจึงสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ แล้วนำไปวาดต่อด้วย โปรแกรม Adobe Photoshop CS จนเสร็จสมบูรณ์ แล้วจึงจัดทำรูปเล่ม