



# รายงานโครงการพิเศษ

อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

Art Book Concept: Thailand Fantasy

นายมหัศจรรย์ ท่ากระเซียง  
นายสหชาติ จักรพล

รายงานโครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
ปีการศึกษา 2561

ชื่อโครงการพิเศษ	อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี
ชื่อคณะผู้จัดทำ	นายมหัจฉริย ท่ากระเซียง นายสหชาติ จักรพล
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะ/มหาวิทยาลัย	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี
ปีการศึกษา	2561

### บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี และเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 50 คน จากผู้ที่สนใจในศิลปะไทยและวัฒนธรรมไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มเป้าหมายพึงพอใจกับอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.54$ , S.D.=0.50)

คำสำคัญ: อาร์ตบุ๊ก ไทยแฟนตาซี



Special Project	Art Book Concept: Thailand Fantasy
Authors	Mr.Sahachart Jakkarpoln Mr.Mahatchariya Thakrachaing
Degree	Bachelor of Technology
Major Program	Multimedia Technology
Faculty/University	Mass Communication Technology Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Project Advisor	Miss Supinda Suwansri
Academic Year	2018

### Abstract

This special project aimed to develop art book Thai fantasy and evaluate the satisfaction of viewers to art books Thai fantasy. The data collected from 50 people who was interest Thai arts and Thai cultural. The statistic to analyze was frequency, percentage, mean, and standard deviation. The results showed that the target group was satisfied with the art of Thai fantasy at the highest level. ( $\bar{x}$ =4.54, S.D.=0.50)

Keywords: Art-book, Thai Fantasy



## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการพิเศษครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากการให้คำแนะนำ กำกับดูแลของ อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ในการให้คำปรึกษา การออกแบบตัวละครในหนังสือการ์ตูนไทยแฟนตาซี และคอยควบคุมการจัดทำโครงการตั้งแต่ เริ่มต้น จนสำเร็จเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อย ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ผู้สอน วิชา โครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ที่สอนในส่วนของการทำงานรูปลักษณ์โครงการเล่มนี้ขึ้นมา ตั้งแต่เริ่มจนจบ และคอยแนะนำ เสนอแนะข้อมูลต่าง ๆ อีกมากมาย

ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ของทีมผู้วิจัยทั้ง 2 คน ที่ได้ให้กำเนิดชีวิต ให้กำลังใจ และสนับสนุนการศึกษาเป็นอย่างดีมาโดยตลอด จนทำให้ทีมผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาปริญญาโทมหาบัณฑิต ทีมผู้วิจัยขออุทิศคุณค่า และคุณประโยชน์ของงานวิจัยครั้งนี้แด่บุพการี พี่ น้อง ตลอดจน ครู อาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่านจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คณะผู้จัดทำ





## ใบรับรองโครงการงานพิเศษ

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

โดย นายมหัจฉริย ท่ากระเชียง และ นายสหชาติ จักรพล

ได้รับอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

นางสาว โนนจิรา

(นายปานะ เทศนิยม)

กรรมการภายนอก

(อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พ.ศ. ๒๕๖๖

(อาจารย์ณัฐภณ สุเมธอริคม)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(อาจารย์อภิญญพัทธ์ กุสิยารังสิทธ์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตการศึกษาของโครงการ	2
1.4 กรอบแนวคิด	3
1.5 นิยามศัพท์	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี	4
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
บทที่ 3 ขั้นตอนและการดำเนินงาน	
3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	12
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	23
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	23
3.4 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	23
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	24
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 ผลการผลิตหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี	25
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี	37

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	38
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	39
5.3 ข้อเสนอแนะ	39
เอกสารอ้างอิง	40
ภาคผนวก	41
ก ภาพการสร้างคาแรคเตอร์สัตว์ในวรรณคดี	42
ข เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	53
ค ภาพเบื้องหลังการปฏิบัติงาน	55
ง ภาพการลงพื้นที่เก็บแบบสอบถามความพึงพอใจ	57
ประวัติผู้จัดทำ	58



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แผนการดำเนินงาน	12
4.1	แสดงร้อยละเพศของผู้อ่านหนังสือจุดตัดทางรถไฟด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม	36
4.2	ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ	36
4.3	ผลของความพึงพอใจของหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี	37





## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิด	3
3.1	หารูปตัวอย่างสัตว์หิมพานต์	13
3.2	วาดโครงร่างตัวละคร	14
3.3	วาดโครงร่างตัวละคร	14
3.4	ลงรายละเอียดตัวละคร	15
3.5	ลงรายละเอียดพื้นตัวละคร	15
3.6	ลงรายละเอียดของผม	21
3.7	นำคาแรคเตอร์ลงในรูปเล่ม	22
4.1	หน้าปกหนังสือ	22
4.2	สีหคักคา	26
4.3	ไกรสรสีหะ	26
4.4	กบิลปักษา	27
4.5	กฤษชรวารี	27
4.6	อัสรปักชี	28
4.7	เหมราอัสดร	28
4.8	สัมพาที	29
4.9	เสื่อปัก	29
4.10	สินรุปักชี	30
4.11	เหรา	30
4.12	เอราวัณ	31
4.13	ครุฑ	32
4.14	นาค	33
4.15	นาคสามเศียร	34
4.16	ยักษ์	35



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพวาดคือสิ่งที่ช่วยสื่อความหมายจากจินตนาการออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม อีกทั้งบางครั้งยังมีส่วนช่วยทำให้เกิดความบันเทิงและรู้สึกจรโลงใจต่อภาพที่เห็น ปัจจุบันที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเติบโตไปตามยุคสมัยทำให้เรื่องการวาดภาพค่อนข้างจะมีพัฒนาการที่มากกว่าแต่ก่อน นั้นหมายความว่าปัจจุบันไม่ว่าใครก็สามารถที่จะวาดรูปออกมาให้สวยงามได้หากมีความพยายามและผ่านการฝึกฝนเรียนรู้ที่มากพอ สุดท้ายเชื่อว่า การวาดภาพจะเป็นเพียงแค่งานอดิเรกเท่านั้นมันยังสามารถสร้างอาชีพและรายได้ให้ศิลปินได้หากว่าเรามีจุดขายและลายเส้นที่น่าสนใจพอจะดึงดูดผู้คนที่สนใจ

โครงการนี้มีที่มาจาก ‘การศึกษาและฝึกฝนการวาดภาพ’ ‘ความเป็นไทยที่ไม่ค่อยปรากฏในผลงานศิลปะของคนรุ่นใหม่’ และ ‘ความเป็นไทยที่น่าสนใจหรือเปลี่ยนไปไม่ทันตามยุคสมัย’ ซึ่งเป็นปัญหาที่มีอยู่ตามที่กล่าวไปข้างต้นว่า แม้เทคโนโลยีจะพัฒนาไปไกลแต่ก็ยังมีคนบางกลุ่มที่ยังไม่สามารถจะวาดภาพและสื่อจินตนาการออกได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะขาดการฝึกฝนเรียนรู้ที่มากพอ ปัญหานี้มีที่มาจากหลายปัจจัย เช่น ความเบื่อหน่ายในการวาดภาพของผู้เขียน การขาดความมั่นใจ การขาดส่วนประกอบอันเป็นสิ่งที่สร้างจินตนาการ สิ่งเหล่านี้ต่างทำให้นักเขียนหยุดอยู่กับที่แต่นั่นก็เป็นปัญหาที่ส่วนใหญ่เกิดจากตัวผู้เขียนเอง

ด้วยความที่งานศิลปะประเภทภาพวาดมีอยู่ในทุกสื่อไม่ว่าจะเป็น เกม อนิเมชัน หรือภาพยนตร์ ทำให้ไม่ว่าจะอย่างไรสื่อบันเทิงก็มีความสำคัญในการเสริมจินตนาการที่สามารถทำให้ผู้ศึกษาได้ความคิดแปลกใหม่สร้างสรรค์และพัฒนาผลงานตนได้อย่างน่าสนใจ ความสนใจที่มีต่องานศิลปะทั้งการวาดและการลงสีเริ่มมากขึ้นในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งแม้ในประเทศไทยจะมีศิลปินเกิดขึ้นมากแต่ก็ยังมีกลุ่มน้อยที่ได้แฝงความเป็นไทยลงไปในงาน เพราะส่วนใหญ่งานศิลปะที่สื่อถึงความ เป็นญี่ปุ่นหรือวัฒนธรรมตะวันออกค่อนข้างจะเป็นอะไรที่น่าสนใจกว่า เพราะฉะนั้นหากเราสร้างผลงานศิลปะที่สื่อความเป็นไทยลงไปในงานออกมาได้อย่างน่าสนใจก็คงจะเป็นอะไรที่แปลกใหม่ อีกทั้งยังช่วยในการเรียนรู้และฝึกฝนพัฒนาการวาดรูปสำหรับผู้ที่ยังชื่นชอบงานศิลปะ เกม สนใจใน การ์ตูน และวัฒนธรรม

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

### 1.3 ขอบเขตการศึกษาของโครงการ

โครงการนี้มีขอบเขตการศึกษา 3 ด้าน คือ

#### 1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

หนังสือให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร ประกอบไปด้วยเนื้อหาประวัติศาสตร์ในวรรณคดีไทย ได้แก่

- 1.3.1.1 สี่ศักดิ์คา
- 1.3.1.2 ไกรสรสีหะ
- 1.3.1.3 กบิลปักษา
- 1.3.1.4 กุณชรวารี
- 1.3.1.5 อัปสรปักษี
- 1.3.1.6 เหมราอัสดร
- 1.3.1.7 สัมพาที
- 1.3.1.8 เสือปีก
- 1.3.1.9 ลินรุปักษี
- 1.3.1.10 เหรา
- 1.3.1.11 เอราวิณ
- 1.3.1.12 ครุฑ
- 1.3.1.13 นาค
- 1.3.1.14 นาคสามเศียร
- 1.3.1.15 ยักษ์

#### 1.3.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไปจำนวน 50 คน

#### 1.3.3 ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ศึกษา

ตัวแปรต้น

- หนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

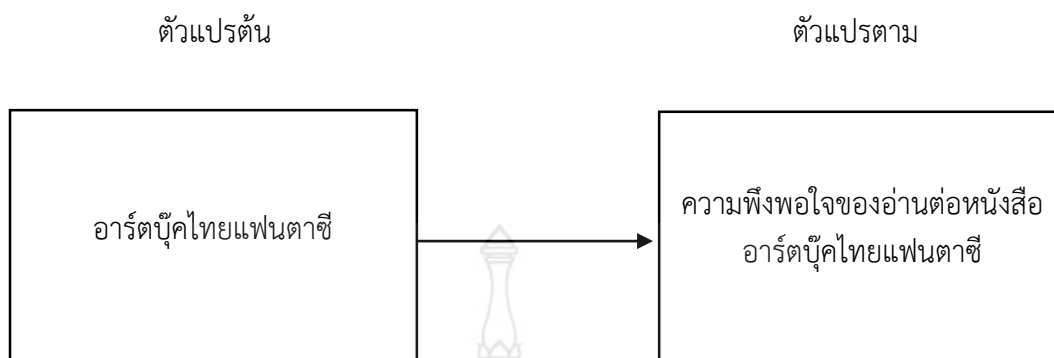
ตัวแปรตาม

- ประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อ

#### 1.3.4 ขอบเขตด้านเวลา

การออกแบบหนังสือคาแรคเตอร์อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี มีระยะศึกษาตั้งแต่ ตุลาคม ปี พ.ศ. 2561 – มีนาคม ปี พ.ศ. 2562

## 1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด

## 1.5 นิยามศัพท์

เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ คณะผู้จัดทำจึงขอกำหนดความหมายของศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้ในงานโครงการ ดังนี้

1.5.1 อาร์ตบุ๊ก หมายถึง ผลงานศิลปะในรูปแบบหนังสือ

1.5.2 แฟนตาซี หมายถึง เป็นประเภทของงานศิลปะประเภทหนึ่งที่มีเนื้อหา, ความคิด, องค์ประกอบ หรือฉากที่เป็นไสยศาสตร์หรือเหนือธรรมชาติ ขณะที่ปรัชญานี้บางส่วนคาบเกี่ยวกับนิยายวิทยาศาสตร์นวนิยายสยองขวัญและนวนิยายผจญภัย แต่ศิลปะแฟนตาซีก็มีองค์ประกอบบางอย่างที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่ไม่พบในศิลปะการเขียนนวนิยายผจญภัย เนื้อหาของงานที่มาจากความลึกลับและตำนานหรือการเขียนแฟนตาซีของโลกสมัยใหม่ในรูปแบบลักษณะที่แฝงนัยยะของพลังอำนาจของเทพ มายาหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เป็นเนื้อหาที่พบโดยทั่วไปในงานประเภทนี้และเป็นปัจจัยที่สร้างความแตกต่างของงานศิลปะประเภทนี้จากงานศิลปะประเภทอื่น ๆ นอกจากนั้นก็จะนิยมใช้จินตสัตว์ (Mythical creature) ในตำนานเทพหรือในจินตนาการเช่นมังกร, พ่อมด, พราย และอื่น ๆ ในองค์ประกอบของภาพ

## 1.6 ประโยชน์ของโครงการ

โครงการนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับดังนี้

- 1.4.1 สามารถนำไปทำโมเดล 3D ได้
- 1.4.2 สามารถนำไปพัฒนาเป็น Animation 2D ได้
- 1.4.3 สามารถนำไปทำรายได้

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการงานเรื่อง อาร์ตบูตไทยแฟนตาซีคณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือจุดตัดทางรถไฟด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม
  - 2.1.1 ทฤษฎีศิลปะ
  - 2.1.2 ทฤษฎี EXPRESSIVE
  - 2.1.3 Art Book
  - 2.1.4 การออกแบบตัวละคร
  - 2.1.5 การวาดภาพการ์ตูน
  - 2.1.6 การวัดความพึงพอใจ
- 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอาร์ตบูตไทยแฟนตาซี

##### 2.1.1 ทฤษฎีศิลปะ

ทฤษฎีศิลปะ หมายถึง คำตอบต่อคำถามในเชิงปรัชญาที่ว่าศิลปะคืออะไร ซึ่งขอยกมาเพียง 4 ทฤษฎี คือ

1.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ มีนักปรัชญาที่สำคัญ 2 คนคือ พลาโต กล่าวว่า ศิลปะคือการเลียนแบบ รูปทรงในอุดมคติถือว่าเป็นสิ่งศักดิ์สูงสุด รองลงไปคือ คือ วัตถุที่เป็นจริง และงานศิลปะซึ่งไม่ใช่ของจริง อริสโตเติล กล่าวว่า ศิลปะคือการจำลองแบบ ตามแนวคิดนี้ กล่าวว่าศิลปินเป็นผู้มีความสามารถในการจำลองแบบบนผ้าใบจนภาพนั้นราวกับต้องได้ประจักษ์จริง

1.2. ทฤษฎีการแสดงออก ผู้ประกาศทฤษฎีนี้คือโรเบิร์ต จี คอลลิงวูด สารสำคัญของปรัชญานี้คือ ศิลปะ คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการของศิลปิน สามารถแบ่งผลงานได้สองประเภท คือ - งานฝีมือ Craft คือ ใช้แต่ฝีมือความสามารถเชิงช่างแต่ไม่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมาในงาน - งานศิลปะแท้ Art proper ศิลปินต้องแสดงออกทั้งอารมณ์ความรู้สึกและใช้ฝีมือสื่อออกมาในผลงาน

1.3 ทฤษฎีการหนี สารสำคัญของทฤษฎีนี้ กล่าวว่า โลกแห่งความเป็นจริงนั้นเจ็บปวด ไม่น่าอยู่ดังนั้นศิลปินจึงใช้ศิลปะเป็นพาหะพาดวงจิตของเขาหนีไปสู่โลกแห่งความฝัน ชิกมันด์ ฟรอยด์ ได้ตั้งทฤษฎีว่า ศิลปะ คือ การสนองตอบความปรารถนาของศิลปินสาระ สำคัญในข้อเขียนของชิกมันด์ ฟรอยด์ มีดังต่อไปนี้ - มนุษย์ทุกคนต้องมีความอยากและจะต้องหาวิธีสนองตอบความอยาก - ในกรณีที่ศิลปินสร้างงานความอยากกลายเป็นแรงผลักดัน - คนที่ฝันเฟื่องหรือฝันกลางวัน มีความอยากมีจินตนาการแต่ปล่อยให้ความคิดฟุ้งกระจายไม่ได้สร้างสิ่งที่เกิดประโยชน์อย่างเช่น ศิลปินในงานศิลปะเหนือจริงหลายชิ้น เราจะเห็นเนื้อหาของของสภาพแวดล้อมที่น่ากลัว เช่น แผ่นดินที่มีทิวทัศน์แปลกๆเมืองร้างบรรยากาศเว้งว่าง ถ้าจะถามว่างานเหล่านี้ จิตรกรเขียนภาพ

ดังกล่าวเพราะเขาอยากอยู่หรือไม่ เป็นเพราะว่าศิลปินกลัวว่าสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นจริงในอนาคตตอยากที่จะหนีจากสภาพที่น่ากลัวที่ศิลปินเก็บกดไม่อยากจะเข้าไปอยู่

1.4. ทฤษฎีรูปทรง ในการสร้างสรรค์ศิลปะรูปทรงที่มีความงามสิ่งที่เป็นมากเพราะถ้าไม่มีรูปทรงดังกล่าว สิ่งที่เป็นหัวใจของศิลปะที่จะสื่อถึงผู้ชมไม่ได้ ไคลฟ์ เบลล์ กล่าวไว้ว่า ในการสร้างสรรค์งานเป็นรูปทรงที่มีความงามหรือมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ เบลล์ยอมรับว่าความรู้สึกที่เป็นปัจจัยสำคัญมาก เพราะจะเป็นสื่อที่นำความคิด เนื้อหา เรื่องราวหรือความหมายสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่งไปสู่ผู้ชม ชูซาน แลงเกอร์ มีความคิดที่ต่างจาก เบลล์ ดังนั้นในข้อเขียนเธอได้กล่าวว่า รูปทรงชนิดต่างๆ ที่ในศิลปะแขนงต่างๆ เช่น ในงานวรรณกรรมหรือ รูปทรง หมายถึงโครงเรื่องงานศิลปะจะมีค่าก็ต่อ เมื่อรูปทรงได้สื่อสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ความรู้สึกไปสู่ผู้ชม

### 2.1.2 ทฤษฎี EXPRESSIVE

แนวคิดในทฤษฎีนี้ เป็นทฤษฎีที่ให้อิสระและความเป็นเอกลักษณ์ต่อผู้สร้างงานมากที่สุด ศิลปะร่วมสมัยและศิลปะเด็กก็ส่วนใหญ่จะถูกจัดให้อยู่ในทฤษฎีนี้ ศิลปินจะถ่ายทอดอารมณ์ออกมาโดยยึดถืออารมณ์และจินตนาการของตนเองเป็นหลัก เมื่อผู้ชมได้ชมงานศิลปะแล้วอาจเกิดอารมณ์ความรู้สึกอย่างไรก็ได้ จะมีจินตนาการอย่างไร จะเข้าใจเนื้อหาสาระหรือไม่ ไม่เป็นปัญหาแต่อย่างใด สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือผู้สร้างงานศิลปะจะต้องทำงานโดยตั้งอยู่บนอารมณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเองเป็นหลักมากกว่าที่จะต้องคำนึงถึงอารมณ์หรือความรู้สึกนึกคิดของผู้ที่มาชมงานของตน

แม้ว่าศิลปะจำเป็นการแสดงออกซึ่งอารมณ์อย่างหนึ่ง แต่การแสดงอารมณ์ทุกอย่างก็ไม่ได้เป็นศิลปะไปเสียทั้งหมด เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องแยกแยะให้เห็นว่า การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะนั้นต่างจากการแสดงอารมณ์ที่ไม่เป็นศิลปะอย่างไร

2.1 การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะนั้นย่อมจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเจตนาหรือความตั้งใจในการปรุงเรื่องราวของจินตนาการ ฉะนั้น การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะจึงไม่เหมือนกับการแสดงอารมณ์ที่เป็นไปอย่างไร้เจตนาหรือที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันในทันที เช่นการร้องตะโกนออกมาด้วยความดีใจ หรือการร้องไห้เพราะความเจ็บปวด เป็นต้น

2.2 การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะนั้นย่อมจะต้องมีจุดประสงค์หรือคุณค่าอยู่ในตัว โดยไม่มีเจตนาซ่อนเร้น ลึกลับ หรือมีเจตนาในอันที่จะให้เกิดการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเคลือบแฝงอยู่ ดังนั้น การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะจึงแตกต่างจากการแสดงอารมณ์ประเภทอื่น ๆ ซึ่งมักจะมุ่งให้ประสพผลสำเร็จทางปฏิบัติ

2.3 การแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะนั้น จะต้องแตกต่างจากการแสดงอารมณ์ในทางวิทยาศาสตร์ กล่าวคือ การแสดงอารมณ์ในทางวิทยาศาสตร์ เป็นการบรรยายให้รู้ว่าวัตถุคืออะไร และวัตถุเหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไรเพราะฉะนั้น การแสดงอารมณ์ในทางวิทยาศาสตร์จึงเป็นประเภทวัตถุวิสัย และเป็นการเรื่องรูปธรรม ส่วนศิลปะนั้นแสดงให้รู้ว่าบุคคลมีปฏิกิริยาหรือความรู้สึกในทางสุนทรียะต่อวัตถุนั้นอย่างไร (คือชอบหรือไม่ชอบ สวยหรือไม่สวย) ดังนั้นการแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะจึงเป็นการแสดงอารมณ์ที่มีพลังจูงใจและเป็นอเนกสัมพัทธ์

2.4 สื่ออารมณ์ ในทางศิลปะประเภทเอ็กซ์เพรสชันนิสม์นั้น เป็นสิ่งที่มีความหมายหรือคุณค่าพิเศษอยู่ในตัวอันเป็นลักษณะที่ไม่เหมือนกับสื่อสำหรับแสดงอารมณ์ประเภทอื่นๆ

ตัวอย่างเช่นในการพูดคุยกันตามปกติธรรมดา นั้นคำพูดต่างๆไม่มีความหมายพิเศษอะไร นอกเหนือไปจากความหมายในตัวของมันเองโดยที่เป็นคำที่มีเสียงไพเราะเพราะพริ้งอยู่ในตัวเอง ในการรับรู้ตามธรรมดาของเราที่เช่นเดียวกัน สีสันและทรวดทรงของสิ่งของชิ้นหนึ่งๆนั้นย่อมจะช่วยให้เราสามารถบอกได้ว่าอะไรเป็นอะไรและจะเอาไปใช้ทำอะไรอะไรได้บ้าง แต่ว่าการที่เรามองเห็นคุณค่าทางสุนทรีย์ในศิลปะชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ก็เพราะว่าสีสันและทรวดทรงของศิลปกรรมชิ้นนั้น เป็นสิ่งที่มีความหมายดึงดูดใจอยู่ในตัว ฉะนั้นเมื่อเราได้ดูสีสันและรูปทรงของศิลปกรรมนั้นเราจึงเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินใจ

2.5 การแสดงอารมณ์ ที่เป็นศิลปะนั้นขึ้นอยู่กับหลักสำคัญคือ ความมีอารมณ์หรือความรู้สึกเป็นเอกภาพ ซึ่งไม่เหมือนกับลักษณะของการแสดงอารมณ์ แบบอื่นๆ ที่มี เอกภาพหรือจุดรวมของอารมณ์ ลายอย่างต่างๆกัน ตัวอย่างเช่น การสนทนากันตามธรรมดานั้นย่อมจะอยู่ในขอบข่ายของเอกภาพทางหลักทางไวยากรณ์ และการสนทนา แบบต้องใช้สติปัญญาจะอยู่ในขอบเขตของตรรกวิทยา ส่วนในทางการดนตรีนั้น เอกภาพในทาง ความรู้สึก หรือการรวมกัน เป็นหนึ่งของความรู้สึกจะเข้ามาแทนที่หลักเกณฑ์ดังกล่าวมาแล้ว

2.6 ศิลปะแบบ EXPRESSION นั้นต้องไม่มีลักษณะเป็นการสารภาพหรือเปิดเผยความรู้สึกส่วนตัวของคนใดคนหนึ่งต่อเพื่อนสนิทของเขา เพราะว่าสิ่งที่จิตรกรแสดงออกมานั้นเป็นความรู้สึกหรืออารมณ์ของมนุษย์ทั่วไป (คือเป็น GENERAL มิใช่ PRIVATE) และถ้าเขาจะแสดงความรู้สึกส่วนตัวของเขาออกมาเขาก็จะแสดงความรู้สึกนั้นออกมาโดยปราศจากลักษณะอหังการ (EGOISTIC) และปราศจากลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างบังเอิญไม่ติดต่อกัน

### 2.1.3 Art Book

ด้วยสโคปที่กว้างมากของมันนั้นทำให้คนไม่เข้าใจหรือเข้าใจผิดเกี่ยวกับคอนเซ็ปต์ของมันหรือไม่ ทั้งสองคนก็บอกว่าไม่อยากจะกำหนดขอบเขตของมัน เพราะ Art Book ก็เป็นศิลปะ-เป็น Object หนึ่งที่คอนเทนต์ที่อาจจะเป็นรูปภาพ รูปวาด งานออกแบบหรืออะไรก็ได้เพื่อส่งออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ จะยังไม่มีกำหนดแยกย่อยประเภทของ Art Book อย่างชัดเจน

คนมักถามว่าแล้ว Art Book มีจุดเด่นต่างกับหนังสือทั่วไปอย่างไร ความยูนิคของมันจะส่งผลกระทบต่อสิ่งพิมพ์ในไทยหรือไม่ ซึ่งก็คำตอบว่า Art Book มันมีเอกลักษณ์ของมันจากรูปร่างการออกแบบ เนื้อหาอยู่แล้ว เพราะมันคืองานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ไม่สามารถดูได้จากออนไลน์ คล้ายพวกงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรมต่าง ๆ อย่างรูปปั้น ดูในดิจิทัลก็ไม่เหมือนดูวัตถุจริง ๆ ตัว Art Book เองก็เหมือนกัน และคิดว่าพวกซิ่น (หนังสือทำมือ) ที่เป็นซัพเซ็ทของ Art Book ก็น่าจะมีพื้นที่ในการแสดงตัวมากขึ้น แต่อาจจะต้องใช้เวลาหน่อย เพราะประเทศเราก่อนข้างให้ความสำคัญกับหนังสือแนวนี้น้อย บางคนไม่รู้จักเสียด้วยซ้ำ อย่างต่างประเทศ วัฒนธรรมหนังสืออินดี้เขาชัดเจนและเข้มแข็ง พิมพ์ออกมามันใจได้ว่ามีตลาดรองรับแน่นอน แต่ของไทยก็อาจจะต้องค่อยเป็นค่อยไป

### 2.1.4 การออกแบบตัวละคร

องค์ประกอบทางสายตาและการได้ยินมีอิทธิพลอย่างมากในแง่ของการรับรู้ ซึ่งแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมขณะที่ดูภาพยนตร์ ดังนั้น บทบรรยาย , การแสดงออกของตัวละคร ,ดนตรีและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ จึงเป็นสื่อที่นำพาอารมณ์และความคิดของผู้ชมให้รู้สึกไปในทิศทางต่างๆ นั่นจึงเป็นคำถามที่ผู้กำกับศิลป์ในงานแอนิเมชันให้ความสำคัญมากกว่าจะถ่ายทอดอารมณ์ในส่วนหรือฉากใดๆ ของเรื่องให้ออกมาในทิศทางใด ยกตัวอย่างเช่น หากว่าต้องการถ่ายทอดอารมณ์ให้ดูมีดมน วังเวง น่าขนลุก ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัยเหมือนกำลังตกอยู่บนอันตราย ก็ควรใช้สีและแสงเงาช่วยให้บรรยากาศดูอึมครึมและหม่นหมอง เป็นต้น เริ่มต้นเราควรสร้างตัวอย่างและกำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่อง (Trailer our story) เพื่อให้เห็นภาพรวม ซึ่งมีผลับขนาดของไฟล์ และการ Streaming บนอินเทอร์เน็ต และควรวางแผนอย่างรอบคอบในการออกแบบข้อต่อ การเคลื่อนที่ของกล้อง และเอฟเฟ็กต์ต่างๆ ให้สามารถสร้างความประทับใจและแสดงออกมาอย่างราบรื่น

อารมณ์ความรู้สึกจากเส้นแบบต่างๆ เส้นนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่สำคัญที่ให้แทนตัวแสดงจริงเหล่านั้น สามารถทำหน้าที่การกำหนดขอบเขตที่ว่าง รูปร่าง แลแทนความหมายเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยเส้นต่างๆเหล่านั้น เส้นจะแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ๆ สองแบบคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองแบบนี้เวลานำมาวางต่อกันในรูปแบบต่างๆ ก็จะเกิดเป็นรูปแบบของเส้นที่หลายหลายขึ้นมาตามทฤษฎีแล้วได้มีการสรุปอารมณ์ที่เกิดจากเส้นแบบต่างๆ ไว้ดังนี้

เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง : ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น

เส้นนอน : ให้ความรู้สึกกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

เส้นเฉียงหรือเส้นแยงมุม : ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรวดเร็ว ไม่มั่นคง

เส้นหยักหรือเส้นฟันปลา : ให้ความรู้สึกน่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง

เส้นโค้งแบบคลื่น : ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ สิ้นไหลต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน

นุ่มนวล

เส้นโค้งแบบเส้นหอย : ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหว ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

เส้นโค้งวงแคบ : ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง

เส้นประ : ให้ความรู้สึกที่ไม่ตกเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน

สีและความรู้สึกจิตวิทยาของสี ( Psychology of color ) “สี” มีอิทธิพลต่อผู้ชมในการสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นสิ่งที่แทนความหมายว่าอะไรบางอย่างที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ความรู้สึกเกี่ยวกับสีจะมีหลากหลายความรู้สึก

สีแดง : ให้ความรู้สึกอันตราย เปรี้ยว รุนแรง มั่นคง สมบูรณ์

สีส้ม : ให้ความรู้สึกสว่าง เปรี้ยว ฉูดฉาด คึกคะนอง

สีเหลือง : ให้ความรู้สึกสดใส สดชื่น ระวัง



สีเขียว : ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น  
 สีน้ำเงิน : ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เครื่องขรีม  
 สีม่วง : ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์  
 สีน้ำตาล : ให้ความรู้สึกเก่า นึก สงบเงียบ  
 สีขาว : ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส เบิกบาน  
 สีดำ : ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้า ทึบตัน  
 สีทองเงินและสีมันวาว : แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง  
 สีดำที่อยู่กับสีขาว : แสดงถึงความรู้สึกอารมณ์ที่กดดัน  
 สีเทาปานกลาง : แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ  
 สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา : แสดงถึงความสลด รันทดใจ ขรา  
 สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด : แสดงความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส

วรรณะของสี ( Tone of color ) วรรณะของสีคือ ความแตกต่างของสีแต่ละด้านของ  
 วงจรสีที่แสดงถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับเสียงเพลงหรือเสียงดนตรีก็คือเสียงสูง  
 และเสียงต่ำที่แสดงออกทางอารมณ์ ที่มีการเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา หรือเศร้าโศกรันทดใจ

สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วง  
 แดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

สีที่อยู่ในวรรณะเย็น ( Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้  
 เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

Character Design & Casting เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอด  
 โดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัว  
 ละครอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิก  
 แบบจำลองและบุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว

### 2.1.5 การวาดภาพการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน“การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษว่า cartoon หมายถึง ภาพวาด  
 ต่างๆที่วาดขึ้นโดยไม่เน้นให้เหมือนกับความเป็นจริงทั้งหมด โดยจะตัดทอนรายละเอียดออกมา ภาพ  
 การ์ตูนจึงเขียนขึ้นด้วยลายรูปเส้นแบบง่ายๆ โดยเน้นคุณลักษณะพิเศษของรูปร่าง กริยา ท่าทาง  
 หน้าตา ของคน สัตว์ วัตถุสิ่งของ ฯลฯ

การ์ตูน จัดเป็นงานทัศนศิลป์ เพราะเป็นงานศิลปะที่รับรู้ได้ทางการมองเห็น การ์ตูนนั้น  
 มักใช้ประกอบในงานต่างๆ ทั้งการ์ตูนประกอบหนังสือ ภาพยนตร์ แผ่นป้ายโฆษณา ฯลฯ  
 ประเภทของการ์ตูนการ์ตูนแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนภาพเดี่ยว หมายถึง ภาพการ์ตูนที่เขียนลงกระดาษหรือวัสดุอื่นๆ ซึ่งอาจเป็น  
 ภาพที่น่ารัก สวยงาม ล้อเลียน และอาจมีตัวหนังสือประกอบก็ได้
2. ภาพล้อเลียน เป็นภาพที่มีความผิดเพี้ยนหรือเกินกว่าความเป็นจริง โดยล้อเลียน  
 ลักษณะเฉพาะของผู้ที่เป็นแบบในการวาด ส่วนมากจะเป็นภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญในแวดวงต่างๆ  
 เล่น บุคคลสำคัญทางการเมือง นักแสดง นักร้องที่มีชื่อเสียง

3. นิยายภาพ เป็นภาพที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่อง มีลักษณะของภาพที่สมจริง มีลักษณะของกายวิภาคแสง-เงา และรายละเอียดที่ชัดเจน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดการ์ตูน

1. ดินสอ ดินสอเป็นอุปกรณ์เริ่มต้นในการร่างภาพหรือวาดภาพ ดินสอจะมีความอ่อนแอและความเข้มของสีแตกต่างกัน โดยต้องเลือกใช้ให้เหมาะกับงาน ในการร่างภาพการ์ตูน ควรใช้ดินสอที่มีความเข้มข้นประมาณ HB-2B

2. ยางลบ ยางลบเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ควบคู่กับดินสอ ยางลบที่เหมาะสมในการใช้งาน ควรเป็นยางลบชนิดอ่อนนิ่ม เพราะจะไม่ทำลายผิวกระดาษ และไม่ทำให้เส้นหมึกหลุดออกได้

3. ปากกา เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้เพื่อให้ภาพเกิดความสมบูรณ์ ปากกามีหลายลักษณะให้เลือกตามความต้องการของผู้วาด ได้แก่

3.1 ปากกาเขียนแบบหรือรอตง เป็นปากกาที่ใช้เส้นคมชัด หมึกมีให้เลือกหลายสี และสามารถกันน้ำได้

3.2 ปากกาสักหลาดหรือปากกามาจิก เป็นปากกาที่ให้ความสะดวก คล่องตัวในการวาด มีให้เลือกหลายสีหลายขนาด บางชนิดกันน้ำได้

3.3 ปากกาสปีดบอลหรือปากกาคอแร้ง เป็นปากกาที่ต้องจุ่มหมึกก่อนที่จะเขียน สามารถเขียนเส้นได้หลายขนาด แต่ค่อนข้างมีความยุ่งยากในการใช้

4. พู่กัน เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้นให้เกิดน้ำหนักแสง-เงา โดยเส้นจะมีความพริ้วไหวมากกว่าการใช้ปากกา

5. หมึก เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ควบคู่กับปากกาและพู่กัน โดยนิยมให้หมึกสีดำในการตัดเส้น

6. กระดาษ กระดาษที่เหมาะสมแก่การเขียนการ์ตูนมี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

6.1 กระดาษผิวมันหรือกระดาษอาร์ต เหมาะสำหรับการเขียนการ์ตูน ลายเส้น แต่ไม่เหมาะกับการลงสี

6.2 กระดาษผิวด้าน เหมาะสำหรับการลงสี เพราะเนื้อกระดาษดูดซับสีได้ดี

ขั้นตอนการเขียนภาพการ์ตูน มีดังนี้

1. กำหนดแนวคิด เริ่มจากการจินตนาการถึงการ์ตูนที่ต้องการวาดออกมาในรูปแบบใด

2. กำหนดโครงสร้าง โดยการร่างภาพที่จะวาดเป็นโครงสร้างภาพรวม ด้ายเส้นและรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงต่างๆ ผสมผสานกัน

3. กำหนดความรู้สึก คือการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้เขียนต้องการให้ปรากฏในภาพการ์ตูนนั้นเพื่อให้ผู้ชมทราบว่าตัวการ์ตูนเหล่านั้นมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

### 2.1.6 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ คือ ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่น ๆ ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์

สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิริยา คือ เฉย ๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

4.1 การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม ต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถาม จะใช้มาตรวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง ข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า อย่างใดอย่างหนึ่งที่มีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4.2 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุย โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็จริงมากที่สุด

4.3 การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจเป็นการบอกถึงความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถวัดได้หลายวิธี การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถามความคิดเห็น การใช้แบบสำรวจความรู้สึก

## 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วีระชาติ นามศรี. (2549) กล่าวว่า การออกแบบตัวการ์ตูนผีตาโขนในงานประชาสัมพันธ์เป็นที่น่าสนใจ ทำให้เด็กๆ มีความกล้าน้อยลง และยังเป็น การส่งเสริมการท่องเที่ยวอีกด้วย

อรทัย ศิลป์ประกอบ (2555) กล่าวว่า คณะแผนผลสัมฤทธิ์กลุ่มทดลอง คณะแผนหลังการอ่านหนังสือประกอบภาพการ์ตูน สูงกว่าคณะแผนก่อนอ่านหนังสือประกอบภาพการ์ตูน สรุปได้ว่าการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และให้ความเพลิดเพลินอีกด้วย

### บทที่ 3

## ขั้นตอนและการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการผลิตหนังสืออาร์ทบุคไทยแฟนตาซี จากการศึกษาเอกสารและวรรณกรรมเกี่ยวข้องนั้น สามารถกำหนดวิธีดำเนินการ ดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนในการดำเนินงาน หนังสืออาร์ทบุคไทยแฟนตาซี ประกอบไปด้วยแผนการดำเนินงานลำดับการทำงาน การดำเนินงานต่าง ๆ โครงการนี้มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

#### 3.1.1 ขั้นตอนการเตรียมโครงการพิเศษ

ตารางที่ 3.1 แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ปีงบประมาณ พ.ศ. 2562					
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. ขั้นตอนการเตรียมโครงการ						
2. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล						
3. ออกแบบผลงาน						
4. สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ						
5. ผลิตผลงาน						
6. ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขสื่อ						
7. จัดทำรูปเล่มรายงาน						
8. ทดลองใช้สื่อ						
9. สอบปิดหัวข้อโครงการพิเศษ						
10. เผยแพร่และนำไปใช้						

#### 3.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Pre-production)

3.1.2.1 การหาแนวคิด หนังสืออาร์ทบุคไทยแฟนตาซี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์ในวรรณคดีไทย ในรูปแบบของการออกแบบตัวละคร

3.1.2.2 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำ ก่อนขั้นตอนการผลิตเป็นผลงานจริง

3.1.2.3 การเลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยทางคณะผู้จัดทำได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็น บุคคลทั่วไปอายุ 6-25 ปี เพื่อให้ได้ความพึงพอใจและผลิตผลงานออกมาได้ดี

### 3.1.3 ขั้นตอนการผลิต (production)

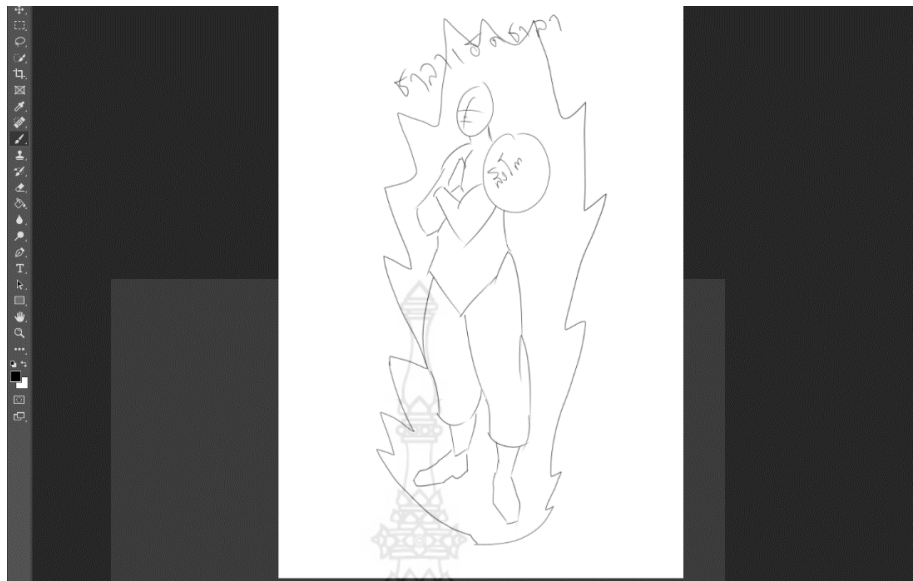
## 3.1 ขั้นตอนการวาด

ขั้นตอนการวาดมีดังนี้



ภาพที่ 3.1 เริ่มจากการหา reference ของสัตว์หิมพานต์ที่ต้องการและใช้โปรแกรมPhotoshop cc

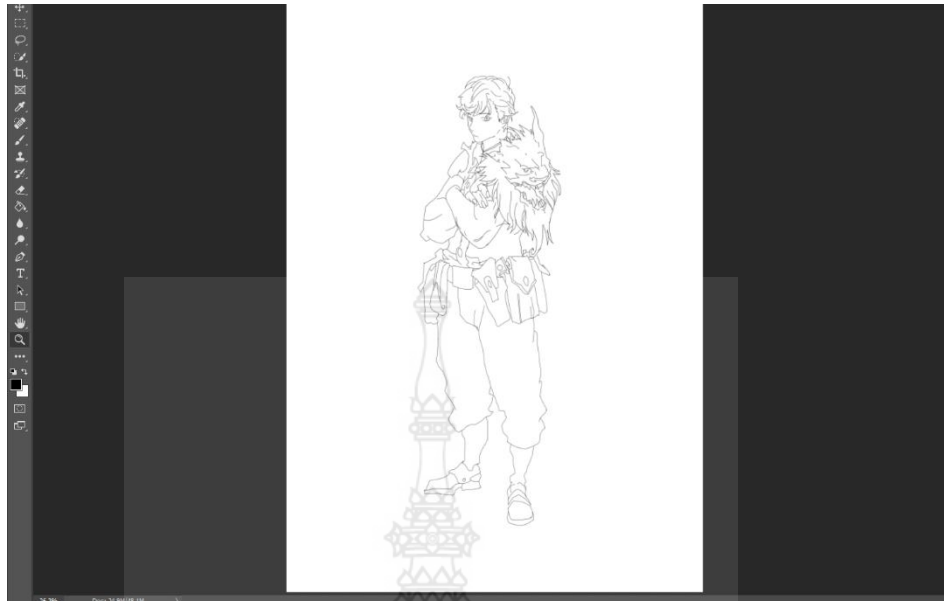




### 3.2 ร่างโครงร่างของคาแรคเตอร์



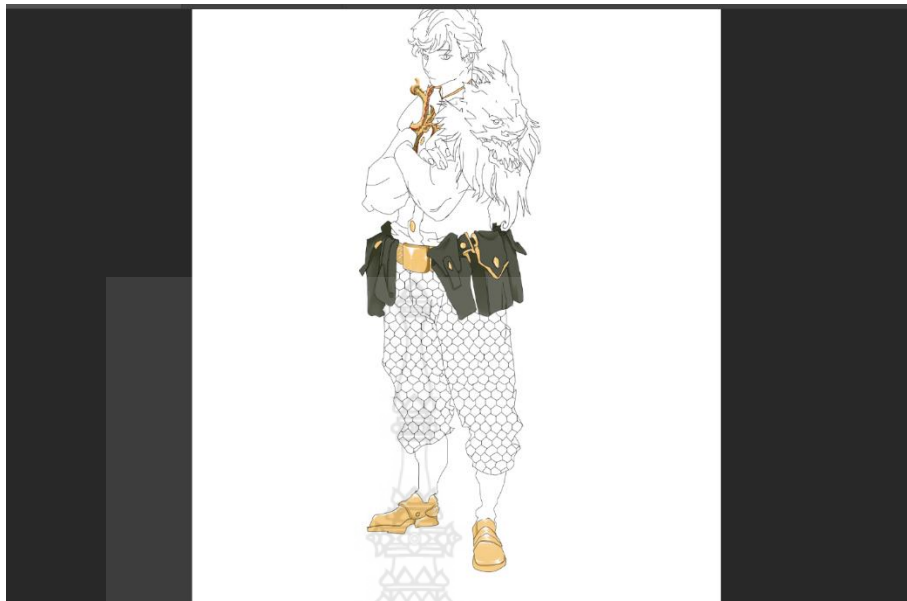
### 3.3 ลงรายละเอียดเล็กน้อยเพื่อให้เป็นแนวทางในการวาด



3.1.4 ลงรายละเอียดของคาแรคเตอร์อย่างละเอียด



3.5 เก็บรายละเอียดลวดลายของโจงกระเบน



3.1.7 ลงสีรองเท้าและเกราะไหล่ขวา



3.1.8 ลงสีปากและจมูกของเกราะสิงห์





3.1.9 ลงลายโจงกระเบนเพื่อให้มีรายละเอียดมากขึ้น



3.1.10 ลงสีโจงกระเบนช่วงบนและล่าง



3.1.11 ลงเงาโจงกระเบน



3.1.12 ลงสีช่วงกลางของโจงกระเบนและเก็บเงา



3.1.13 ใส่สีพื้นสีแดงเพื่อให้มองเห็นสีเสื้อและทำการลงสีเสื้อ



3.1.14 ลงสีผิวและเก็บเงา



3.1.15 ใส่เงาเพื่อให้มิติมากขึ้น



3.1.16 ลงสีผม



3.1.17 เก็บรายละเอียดของผมและสีผม



3.1.18 ทำการวาดคาแรคเตอร์เสร็จเรียบร้อยแล้ว



3.1.19 นำมาจัดรูปเล่มในโปรแกรม indesign



3.1.20 ทำหน้าปกและรวบรวมเป็นเล่ม

### 3.1.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

3.1.4.1 ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขสื่อ นำตัวละครที่ออกแบบภายในหนังสือเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

3.1.4.2 จัดทำสื่อ โดยทำการแก้ไข ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

## 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร คือ บุคคลทั่วไปอายุ 6-25 ปี

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ

## 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี ได้แก่ SAI, Adobe Photoshop CC และ Adobe Indesign

3.3.2 แบบประเมินความพึงพอใจของหนังสืออาร์ตบุคไทยแฟนตาซี โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์

## 3.4 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 การดำเนินการทดลอง

ในการศึกษาครั้งนี้ คณะผู้ศึกษาได้ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถาม โดยการลงพื้นที่ เพื่อวัดความเหมาะสมของสื่อเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ตามขั้นตอนดังนี้

3.4.1.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย 25 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

3.4.1.2 ให้กลุ่มเป้าหมายอ่านสื่อสิ่งพิมพ์จุดตัดทางรถไฟด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

3.4.1.3 หลังเสร็จสิ้น ให้ผู้ชมสื่อทำแบบทดสอบความพึงพอใจ

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินความพึงพอใจของหนังสือจุดตัดทางรถไฟด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.4.2.1 ขั้นตอนที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีระดับการประเมิน 5 ระดับ คือ

- |   |         |                         |
|---|---------|-------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมาก        |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อย       |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.4.2.2 ขั้นตอนที่ 2 แบบเสนอความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย (ปลายเปิด)

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อหนังสือจุดตัดทางรถไฟด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าแจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด





## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการศึกษาเรื่องอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีสามารถนำเสนอผลการศึกษาดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

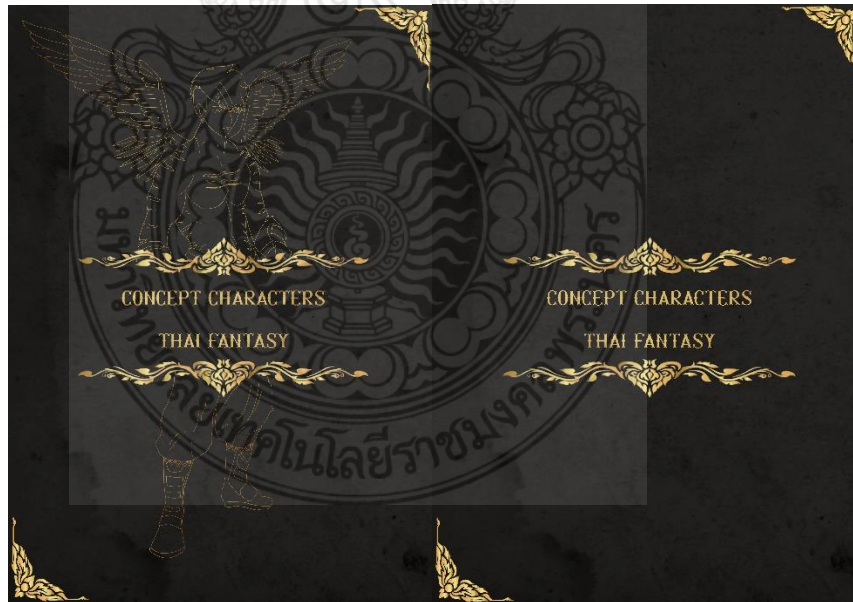
4.2 ผลประเมินความพึงพอใจของอ่านต่อหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

#### 4.1 ผลการพัฒนาหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

ผลการหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี เป็นการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ความรู้และวัดความเหมาะสมของสื่อเพื่อสามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ ดังนั้นจึงสามารถนำเสนอผลการผลิตหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี ดังนี้

##### 4.1.1 สื่อสิ่งพิมพ์ให้ความรู้

อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีเป็นหนังสืออาร์ตบุ๊กที่บอกเล่าถึงสัตว์ในวรรณคดีไทยโดยบอกเล่าในลักษณะที่ทันสมัยเข้าใจได้ง่ายดูสนุกไม่น่าเบื่อและเข้ากับทุกเพศทุกวัย



##### 4.1.1.1 หน้าปกและปกหลัง



4.1.1.2 สีหะคักคา



4.1.1.3 ไกรสรสีหะ



4.1.1.4 กบิลปีกฟ้า



4.1.1.5 กุกุญชรวารี



4.1.1.6 อัปสรปักษี



4.1.1.7 เหมราชอัศวร



**ฉมวกทิ**  
ฉมวกทิ เป็นนกในวรรณคดีที่มีขนสีขาวและอุ้งจำพาดและเป็นนกที่  
มีความกล้าหาญและเสียสละอย่างหาที่เปรียบมิได้ ในสุพรรณิธานั้นเพราะว่า  
ฉมวกทิได้ไปรับส่งจากพระอาทิตย์บนท้องฟ้ามาหาเจ้าเมืองไปบอกกับพระอาทิตย์ซึ่ง  
ทำให้คนของฉมวกทินั้นหุดหุดยลา เราจึงได้ทราบที่อันเป็นสิงปญจกายของ  
ฉมวกทิไว้โดยชนสืบมาแต่บัดนี้จนทุกวันนี้ไปของฉมวกทิอันนั้น

4.1.1.8 สัมพาทิ



**เสือปิก**  
เสือปิกเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างสง่างามและแข็งแรง ลำตัวของเสือปิกนั้นสี  
สลับลายของเสือและปีกที่เป็นนกมีลักษณะคล้ายกับพญานาค โดษ (มีหัวเป็นเสือ  
ร่างกายเป็นนาค) ตามเจ้าศศิสต์ผู้มีใจได้บอกแบบ ให้เป็นนักสู้เพราะมีลึงถึง  
เมื่อราชันมีกิจการงานและแข่งแกร่งราชกิจของตน ให้พิทักษ์ความสงบและความ  
ซึ่งคนสร้างไว้ด้วยกันแล้วขัดความเป็นสายเลือดเอาไว้ ไม่ตัดความหัดเคยร์ และเราจึง  
คงโทษของเสือปิกไว้สักด้วย

4.1.1.9 เสือปิก



4.1.1.10 สินรุปกษี



4.1.1.11 พรา



4.1.1.12 เอราวัณ



4.1.1.13 ศุภุฑ





4.1.1.14 นาค



4.1.1.15 นาคสามเศียร



4.1.1.16 ยักษ์

#### 4.2 ผลประเมินความพึงพอใจของอ่านต่อหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

ผลการศึกษาคความพึงพอใจของผู้ชมทั่วไปต่ออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีโดยทำการรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ถึงวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2562 จากผู้ที่ได้รับชมอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีจำนวน 50 คน ผลการศึกษาคความพึงพอใจสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ และชั้นปีที่ศึกษา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) สามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางตารางประกอบความเรียง ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงร้อยละเพศของผู้อ่านอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

ข้อ	เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1.	ชาย	22	44.00
2.	หญิง	28	56.00
	รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4.1 จำนวนผู้อ่านอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีเป็นเพศหญิงจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56 และเพศชาย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจจากผู้ชมสื่อทุกเพศ ที่อ่านอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีได้จัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยโดยกำหนดระดับความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่ออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีในแต่ละด้าน ดังตาราง

ตารางที่ 4.3 ผลของความเหมาะสมในการเผยแพร่อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					การแปลความหมาย		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. มีสีสันสวยงาม	26 (52.0)	20 (40.0)	4 (8.0)	0 (0)	0 (0)	4.44	0.64	มาก
2. ลักษณะสีของตัวอักษรชัดเจน	25 (50.0)	25 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	0.50	มากที่สุด
3. ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้	26 (52.0)	24 (48.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.52	0.50	มากที่สุด
4. รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหา	29 (58.0)	21 (42.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.58	0.49	มากที่สุด
5. ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม	22 (44.0)	23 (46.0)	5 (10.0)	0 (0)	0 (0)	4.34	0.65	มาก
6. รูปภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	25 (50.0)	25 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	0.50	มากที่สุด
7. เนื้อหา มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	27 (54.0)	23 (46.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.54	0.50	มากที่สุด
8. คาแรคเตอร์มีความน่าสนใจ	29 (58.0)	21 (42.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.58	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาความเหมาะสมของอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อ 4 และ ข้อ 8 รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหาและคาแรคเตอร์มีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อ 7) เนื้อหา มีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54 และข้อ 3) ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการเรื่อง อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี สามารถนำผลการวิจัยมาสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผลการศึกษา
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี สามารถสรุปผลการดำเนินการศึกษาได้ ดังนี้

##### 5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี
- 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านต่อหนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

##### 5.1.2 ขอบเขตการดำเนินการวิจัย

###### 5.1.2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีจัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ความเป็นไทยในรูปแบบที่ทันสมัยมีเนื้อหาที่เข้ากับผู้คนในปัจจุบันได้ง่ายไม่จำเจ โดยจัดทำในรูปแบบของคาแรคเตอร์ของสัตว์ในวรรณคดีไทย

###### 5.1.2.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไปตั้งแต่อายุ 6-25ปี จำนวน 50 คน โดยทำการเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ถึงวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2562

###### 5.1.2.3 ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ศึกษา

ตัวแปรต้น

- อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

ตัวแปรตาม

- ความเหมาะสมในการเผยแพร่อาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

###### 5.1.2.4 ขอบเขตด้านเครื่องมือ

โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์กราฟิกชุด Adobe CC ได้แก่ Photoshop และ indesign

#### 5.1.2.5 ขอบเขตด้านเวลา

ขั้นตอนการเตรียมผลงาน	เดือน ตุลาคม 2561
ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล	เดือน พฤศจิกายน 2561
ออกแบบผลงาน	เดือน ธันวาคม 2561 – มกราคม 2562
แก้ไขผลงาน	เดือน มกราคม 2562
เก็บข้อมูลผลสำรวจความพึงพอใจต่อผลงาน	เดือน กุมภาพันธ์ 2562
เผยแพร่และนำไปใช้	เดือน มีนาคม 2562

#### 5.1.3 สรุปผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าผู้อ่านอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีเป็นเพศหญิง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56.0 และเพศชายจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44.0 ผลการศึกษาความเหมาะสมของอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อ 4 และ ข้อ 8 รูปภาพเหมาะสมกับเนื้อหาและคาแรคเตอร์มีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อ 7) เนื้อหาที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54 และข้อ 3) ความสวยงามของรูปภาพที่ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

### 5.2 อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาเรื่อง หนังสืออาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี โดยนำเสนอเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสัตว์ในวรรณคดีไทย พบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น ผู้รับชมมีความพึงพอใจอย่างมาก ทั้งนี้ เนื่องจาก ลักษณะของสื่อที่พัฒนา เป็นสื่อที่อธิบายให้ความรู้โดยใช้ภาพ เนื้อหา และการดัดแปลงตัวละครจากสัตว์มาเป็นมนุษย์ ทำให้ผู้อ่านมีความเพลิดเพลินในการรับชม สอดคล้องกับการศึกษาของ อรทัย ศิลป์ประกอบ (2555) กล่าวว่า หนังสือประกอบภาพการ์ตูน มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และให้ความเพลิดเพลินอีกด้วย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการผลิตอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีพบว่า ผู้อ่านมีความต้องการให้สื่อเผยแพร่สู่สาธารณะอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้ศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำหนังสือที่ผลิตขึ้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และมีการศึกษาต่อยอดดังนี้

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและนำไปใช้ประโยชน์

จากการผลิตอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีผู้ศึกษาเห็นว่า สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตยังมีข้อบกพร่องในส่วนต่าง ๆ ซึ่งผู้ที่จะทำการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ในลักษณะนี้มีข้อพึงระวัง ได้แก่

- 1) เนื้อหาของรูปภาพน้อยเกินไป
- 2) รายละเอียดประวัติของสัตว์ในวรรณคดีค่อนข้างน้อย

การนำอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีไปใช้ประโยชน์ โดยผู้ที่สนใจสามารถนำอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซีไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่

- 1) เป็นสื่อที่ให้ความรู้ของสัตว์ในวรรณคดีไทยได้
- 2) สามารถนำไปเผยแพร่ให้กับเด็กๆหรือวัยรุ่นได้เข้าใจง่ายขึ้น

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ในครั้งนี้ เป็นสื่อที่ให้ความรู้ในด้านสัตว์ในวรรณคดีที่เข้าใจได้ง่ายและไม่น่าเบื่อ สามารถนำไปทำเป็นอนิเมชั่น 2D หรือนำไปทำเป็นโมเดล 3D ได้และยังสามารถนำคาแรคเตอร์ไปทำรายได้ได้อีกด้วย





## เอกสารอ้างอิง

- มูณี ธาณี. (2553). พัฒนาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องกรเขียนการ์ตูนประกอบนิทาน สำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี.
- วีระชาติ นามศรี. (2549). โครงการพิเศษการออกแบบตัวการ์ตูนเพื่อประชาสัมพันธ์ งานประเพณี ผีตาโขน จังหวัดเลย. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- อรทัย ศิลป์ประกอบ. (2555). การสร้างหนังสืออ่านประกอบภาพการ์ตูนเรื่อง แม่น้ำกับการอยู่รอด เพื่อใช้ประกอบการเรียนเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Robert. (2554). Art. ค้นเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2561. จาก <http://iamthaigraphic.blogspot.com/2012/07/graphic-2-1.html>.



ภาคผนวก ก  
วิธีจัดทำอาร์ตบุ๊กไทยแฟนตาซี

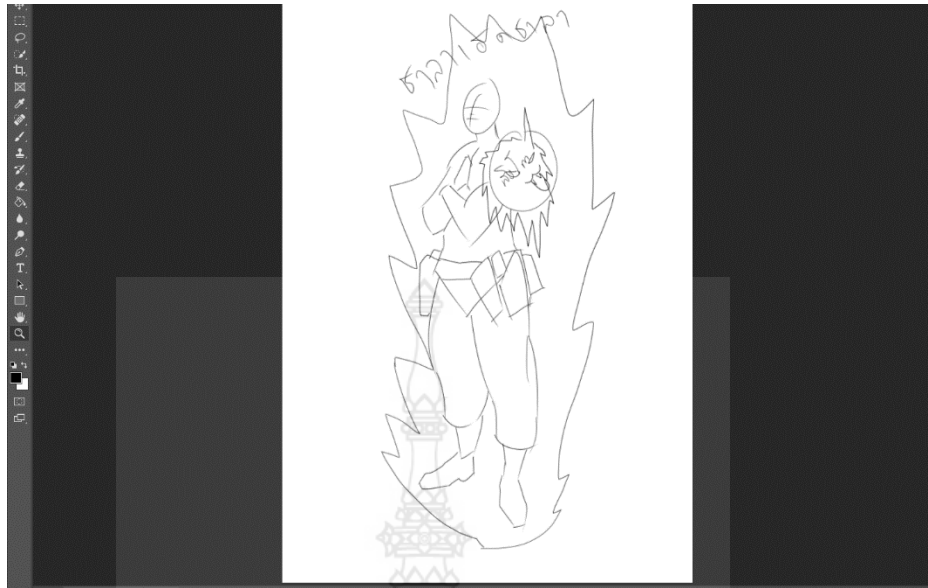




เริ่มจากการหา reference ของสัตว์หิมพานต์ที่ต้องการและใช้โปรแกรม Photoshop cc ในการวาด



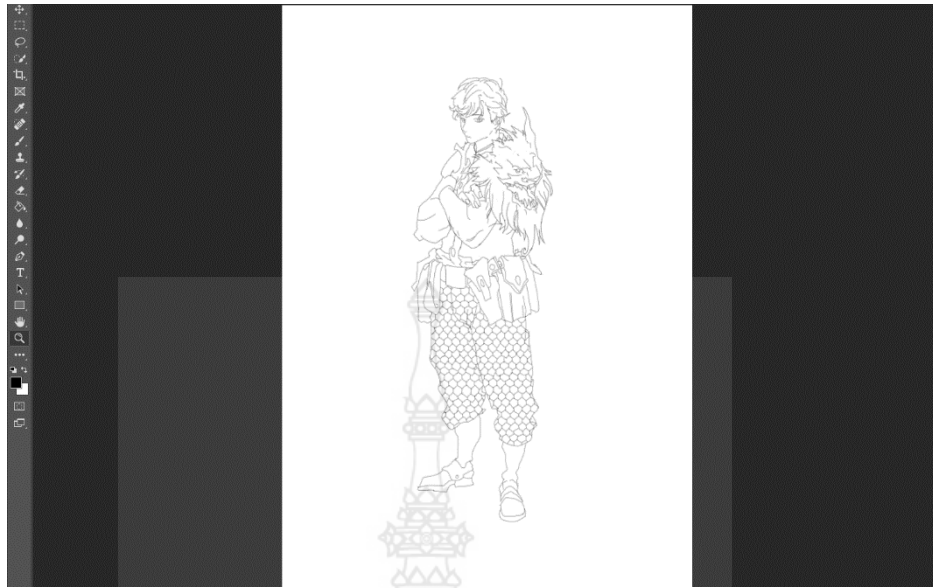
ร่างโครงร่างของคาแรคเตอร์



ลงรายละเอียดเล็กน้อยเพื่อให้เป็นแนวทางในการวาด



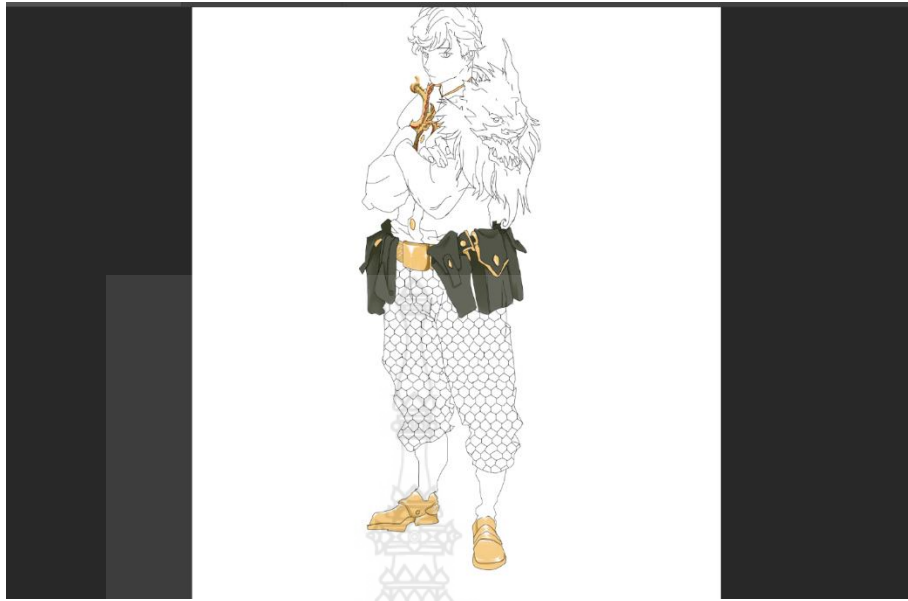
ลงรายละเอียดของคาแรคเตอร์อย่างละเอียด



เก็บรายละเอียดตลอดสายของโจงกระเบน



ทำการลงสีที่กระเป่า



ลงสีรองเท้าและเกราะไหล่ขวา



ลงสีปากและจมูกของเกราะสิงห์



ลงลายโจงกระเบนเพื่อให้มีรายละเอียดมากขึ้น



ลงสีโจงกระเบนช่วงบนและล่าง



ลงเงาโจงกระเบน



ลงสีช่วงกลางของโจงกระเบนและเก็บเงา





ใส่สีพื้นสีแดงเพื่อให้มองเห็นสีเสื้อและทำการลงสีเสื้อ



ลงสีผิวและเก็บเงา



ใส่เงาเพื่อให้มีมิติมากขึ้น



ลงสีผม



เก็บรายละเอียดของผมและสีผม



ทำการวาดคาแรคเตอร์เสร็จเรียบร้อยแล้ว



นำมาจัดรูปเล่มในโปรแกรม indesign



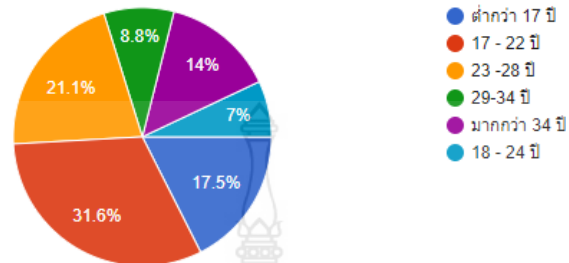
ทำหน้าปกและรวบรวมเป็นเล่ม

ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล



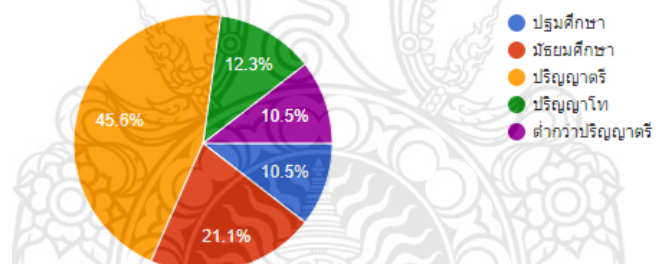
## อายุ

คำตอบ 57 ข้อ



## ระดับการศึกษา

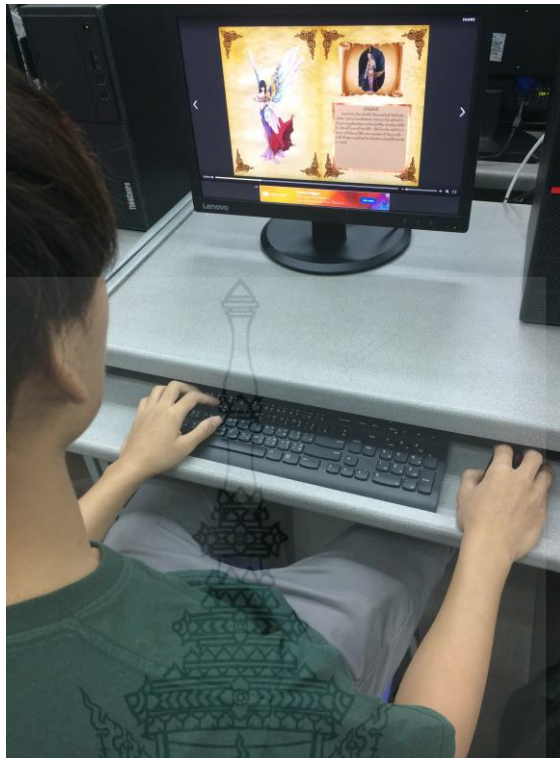
คำตอบ 57 ข้อ



แบบสอบถามใน Google

ภาคผนวก ค  
ภาพเบื้องหลังการปฏิบัติงาน





ภาพเบื้องหลังการปฏิบัติงาน



ภาคผนวก ง  
ภาพการลงพื้นที่เก็บแบบสอบถามความพึงพอใจ





ภาพการเก็บข้อมูล

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	สหชาติ จักรพล	
วัน เดือน ปีเกิด	4 กันยายน พ.ศ.2539	
ภูมิลำเนา	20 บ้านหนองโน ต.ปอแดง อ.ชนบท จ.ขอนแก่น 40180	
ประวัติการศึกษา	เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	
วุฒิการศึกษา	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
ประถมศึกษาปีที่ 6	โรงเรียนบ้านปอแดง	สำเร็จการศึกษา 2552
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนแก่งใหญ่วิทยาคม	สำเร็จการศึกษา 2555
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนแก่งใหญ่วิทยาคม	สำเร็จการศึกษา 2558

## ประวัติผู้จัดทำ



<b>ชื่อ-สกุล</b>	มหัจฉริย ทากระเชียง	
<b>วัน เดือน ปีเกิด</b>	8 ธันวาคม 2539	
<b>ภูมิลำเนา</b>	519/41 บรมราชชนนี 76 ถ.บรมราชชนนี แขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวี วัฒนา กทม. 10170	
<b>ประวัติการศึกษา</b>	เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	
<b>วุฒิการศึกษา</b>	<b>ชื่อสถาบัน</b>	<b>ปีที่สำเร็จการศึกษา</b>
ประถมศึกษาปีที่ 6	โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ	สำเร็จการศึกษา 2552
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนมัธยมปทุมवास	สำเร็จการศึกษา 2555
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนมัธยมปทุมवास	สำเร็จการศึกษา 2558