

การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร สำหรับเด็ก ฐานันท์ ตาซุชาติ, ดวงรัตน์ ด่านไถยนา

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

หนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร และเพื่อให้ผู้คนนั้นสนใจอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็ก ซึ่งปัจจุบัน ในโลกที่อินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของเราแบบทุกวันนี้ มีเรื่องต่าง ๆ มากมายที่ดึงดูดความสนใจของเราพร้อมกันในเวลาเดียว ซึ่งการทำพฤติกรรมแบบนี้ จะทำให้ความสามารถในการใช้ชีวิตของเราลดลง และอาจเป็นสาเหตุให้เกิดความเครียดได้ แต่เมื่อคุณได้อ่านหนังสือ คุณก็จะให้ความสนใจและโฟกัสไปที่เรื่องราวในหนังสือเท่านั้น ลองหาเวลาอ่านหนังสือ สัก 15 - 20 นาที การอ่านหนังสือจะเป็นการกระตุ้นการทำงานของสมอง ช่วยพัฒนาเรื่องการจำ รวมถึงชะลอและป้องกันการเป็นโรคอัลไซเมอร์ได้ ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียดต่าง ๆ ที่กำลังเผชิญ และช่วยให้มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ดีขึ้น มีทักษะในการสื่อสารที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป หนังสือบางประเภทช่วยให้เราสามารถฝึกฝนทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์ได้ ทุกอย่างที่คุณอ่านจะเป็นการเพิ่มเติมความรู้ให้กับคุณทั้งสิ้น ซึ่งคุณไม่มีทางรู้ได้เลยว่าคุณอาจจะต้องนำความรู้เหล่านั้นออกมาใช้เมื่อไหร่ ยิ่งคุณมีความรู้มากแค่ไหน ก็จะทำให้คุณได้เปรียบมาก ความรู้เป็นสิ่งที่ไม่มีใครสามารถเอาไปจากคุณได้ โดยการออกแบบหนังสือให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ จึงได้คิดที่จะออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็ก และเพื่อลดช่องว่างระหว่างครอบครัว ซึ่งการอ่านหนังสือนิทานก่อนนอนให้ลูกฟัง หรือการสอนให้ลูกอ่านหนังสือนั้นทำให้ครอบครัวมีส่วนร่วมของกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดี และยังได้ความรู้ ปีนักษัตร หรือ นักษัตร เป็นไปตามปฏิทินสุริยคติไทยและชาติอื่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แบ่งเป็นรอบปี รอบละสิบสองปี แต่ละปีกำหนดสัตว์เรียกเป็นชื่อเรียกกันไปดังนี้ ชวด ฉลู ชลาภ เถาะ มะโรง มะเส็ง มะเมีย มะแม วอก ระกา จอ และ กุน โดยมีหลักฐานทางโบราณคดีพบว่าตั้งแต่ก่อนยุคราชวงศ์ฉิน ก็มีปรากฏรูปปีนักษัตรแล้ว โดยใช้สัตว์ประเภทต่าง ๆ เป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ ซึ่ง 12 นักษัตรของจีนได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทางเอเชียมายาวนานเป็นพัน ๆ ปี

คำสำคัญ : หนังสือภาพประกอบสามมิติ, คาแรกเตอร์ดีไซน์, เด็ก, ครอบครัว, 12 นักษัตร

Title Pop-up book design about the legendary 12 zodiac for kid

Thapani Tachoochat , Duangrat Danthainum

Graphic and Multimedia Design , Faculty Of Industrial Technology ,Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Pop -up book about the legendary 12 zodiac, with the aim of designing a pop-up book about the legendary 12 zodiac and readers who are interested in reading more books, especially children. Now have many things that attract our attention at some time. Makes the feelings of our lives diminish and may happen but once you have read the book, you will pay attention and focus on the story in the book only. Try to find a time to read a book for 15-20 minutes Reading will stimulate the brain. Help develop memory Including slowing and preventing Alzheimer's disease Helps to relax Reduce the stress that is facing And helps to concentrate better on one thing Have better communication skills Which is very important for general work and Type of some books allow us to practice analytical thinking skills. Everything you read will add more knowledge to you, how do you know that you will need taking the knowledge gained from receiving so much knowledge that will give you more benefits. Knowledge is something that no one can do from designing a book that is beautiful, interesting and interesting. Gather the attention of readers, get the idea to design a pop-up book so reading for children and to bridge the lacuna between families. That before going to bed, read a book to children, or teach children to read that makes the family participate in social activities together, build a good relationship and also gain knowledge. The zodiac year according to the Thai solar calendar and other nations in East Asia. Divided into year rounds 12 years each year, the animals are called as the names of the following: Rat, ox, tiger, rabbit, dragon, snake, Horse, Goat, Monkey, Rooster, Dog, and Pig There is already a picture of the zodiac year. By using different types of animals as agents or symbols, which the Chinese zodiac 12 has become a part of Asian culture for thousands of years

Keywords: Pop-up book , Character design , Kid, Family, 12 zodiac

บทนำ

ปัจจุบันคนให้ความสำคัญกับหนังสือ น้อยลง เพราะส่วนคนส่วนใหญ่มักจะก้มหน้าอยู่กับโทรศัพท์ ยุคนี้เป็นยุคที่อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมาก ทั้งทางด้านติดต่อสื่อสาร ด้วยแอปโซเชียลต่าง ๆ การหาความรู้ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ แต่ในข้อดีนั้นก็ต้องมีข้อเสีย การแพร่ของวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอีกสังคมหนึ่ง ซึ่งอาจก่อให้เกิดค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์ขึ้นในสังคมนั้น การมีส่วนร่วมของกิจกรรมทางสังคมที่มีการพบปะสังสรรค์กันจะมีน้อยลง ในสังคมนี้นักช้อปเริ่มห่างเหินจากกัน การใช้เทคโนโลยีสื่อสารมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว ก่อให้เกิดช่องว่างทางสังคมขึ้นซึ่งเรียกกันว่า “สังคมก้มหน้า”

การอ่านหนังสือนั้นมีประโยชน์ แต่น้อยคนนักที่จะตั้งใจอ่าน และได้รับประโยชน์จากการอ่านอย่างเต็มที่ การอ่านหนังสือช่วยให้มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ดีขึ้น มีทักษะในการสื่อสารที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป หนังสือบางประเภทช่วยให้เราสามารถฝึกฝนทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์ได้บางครั้ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร
2. เพื่อลดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัว ด้วยการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ร่วมกัน
3. เพื่อให้เด็กสนใจอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ ตำนาน 12 นักษัตร

2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสอบถามที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กอนุบาลและเด็กประถม ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูน จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

5. นำข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และใช้วิธีตีความจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามด้านการออกแบบ ข้อมูล ดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะ สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กประถม อายุ 7-12 ปี ชาย-หญิง จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลด้านพฤติกรรมของกลุ่ม เป้าหมาย 2) ข้อมูลด้านความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ ข้อมูลด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย จำแนก

ตามความชอบเกี่ยวกับหนังสือภาพประกอบสามมิติ (ดังตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ข้อมูลด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย จำแนกตามความชอบเกี่ยวกับภาพประกอบสามมิติ

ความชอบหนังสือภาพประกอบสามมิติ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
สีสดใสสวยงาม	5	10	4
ภาพประกอบสวยงาม	14	28	2

เทคนิคที่ใช้มีความแปลกใหม่	18	36	1
เนื้อหาที่สนุก	13	26	3
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ ข้อมูลด้านความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะตัวละครที่เป็นสัตว์แบบใดทำให้หนังสือภาพประกอบสามมิติน่าสนใจ (ดังตารางที่ 2) ข้อมูลด้านความคิดเห็น จำแนกตามความเหมาะสมเกี่ยวกับการดำเนินเนื้อเรื่องในหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นกัษัตริ์ (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 2 ข้อมูลด้านความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะตัวละครที่เป็นสัตว์แบบใดทำให้หนังสือภาพประกอบสามมิติน่าสนใจ

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความ น่าสนใจ	จำ นวน	ร้อย ละ	อัน ดับ
ลักษณะสัตว์สมจริงตามบทบาท 	18	36	2
ลักษณะกริยาท่าทางเหมือนคน 	21	42	1
ลักษณะครึ่งมนุษย์ ครึ่งสัตว์ป่า 	11	22	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ข้อมูลด้านความคิดเห็น จำแนกตามความเหมาะสมเกี่ยวกับการดำเนินเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นกัษัตริ์

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 3 ท่าน ได้ตอบแบบสอบถามในการ

แนวการดำเนินเนื้อเรื่อง	จำ นวน	ร้อย ละ	อัน ดับ
แอ็กชั่น Action	7	14	3
ผจญภัย Adventure	17	34	1
ตลก Comedy	12	24	2
ดราม่า Drama	0	0	8
รักโรแมนติก Romance	3	6	5
แฟนตาซี Fantasy	5	10	4
วิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ Science fiction	3	6	5
สยองขวัญ Horror	2	4	6
ลึกลับ Mystery	1	2	7
รวม	50	100	

ออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นกัษัตริ์ ข้อมูลด้านการจัดองค์ประกอบภาพและตัวอักษรของหน้าปกที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบ (ดังตารางที่ 4) ภาพประกอบที่เหมาะสมมากที่สุดสำหรับหนังสือนิทานภาพประกอบสามมิติ (ดังตารางที่ 5)

ตารางที่ 4 การจัดองค์ประกอบภาพและตัวอักษร
ของหน้าปกที่เหมาะสมสำหรับออกแบบ

การจัดองค์ประกอบภาพและ ตัวอักษร	ค่า เฉลี่ย \bar{X}	อัน ดับ
แบบที่ 1 การจัดองค์ประกอบโดยจัด องค์ประกอบของภาพประกอบให้ จุดเด่นอยู่ตรงกลางและพอนต์อยู่ ด้านบน	4.0	3
		
แบบที่ 2 การจัดองค์ประกอบโดยใช้ ภาพประกอบใหญ่กว่าพอนต์อยู่มุม ด้านบน	3.0	4
		
แบบที่ 3 การจัดองค์ประกอบโดยจัด องค์ประกอบของภาพประกอบให้ จุดเด่นอยู่ตรงกลางและพอนต์อยู่ ด้านล่าง	4.3	2
		
แบบที่ 4 การจัดองค์ประกอบโดยจัด ภาพประกอบให้อยู่ในพื้นที่จำกัด และใส่พอนต์บนพื้นที่ว่าง	2.6	5
		
แบบที่ 5 การจัดองค์ประกอบโดยใช้ ภาพประกอบจัดวางอยู่รอบพอนต์	4.6	1
		

ตารางที่ 5 วาดภาพประกอบที่เหมาะสมมากที่สุด
สำหรับหนังสือนิทานภาพประกอบสามมิติ

เทคนิคการวาดภาพประกอบ	ค่า เฉลี่ย \bar{X}	อัน ดับ
1.ภาพวาดจากสีไม้	4.0	2



2.ภาพวาดสีน้ำ

2.3 3



3.ภาพวาดจากคอมพิวเตอร์

4.3 1



ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่
น่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้ในการออกแบบ ทำ
ให้สอดคล้องกับพฤติกรรม และความต้องการของ
กลุ่มเป้าหมาย การออกแบบของการวิจัยครั้งนี้ คือ
หนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12
นักซัตร แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ
สงครามราศี ซึ่งคำว่าสงครามนั้นจะหมายถึงการ
แข่งขัน และราศีคือกลุ่มสัตว์ รวมแล้วจะเป็นการ
แข่งขันของบรรดาสัตว์ เป็นนิทานที่เกี่ยวกับการ
แข่งขันของสัตว์เพื่อชิงชัยชนะ ออกแบบให้เกิดการ
สร้างภาพจินตนาการได้ด้วยการอ่าน กระบวนการ
ทางความคิด โดยใช้ รูปแบบการออกแบบ (Mood &
Tone) คือ ตื่นเต้น มีชีวิตชีวา อบอุ่น กลุ่มเป้า หมาย
เด็กประถม เพศชาย หญิง อายุ 7-12 ปี จะมี
รูปแบบที่สนุกสนาน ข้อมูลกระชับง่ายต่อการเข้าใจ
และสื่อให้เห็นถึง การแข่งขัน และความพยายาม
ขั้นตอนการออกแบบหนังสือภาพประกอบสาม
มิติ

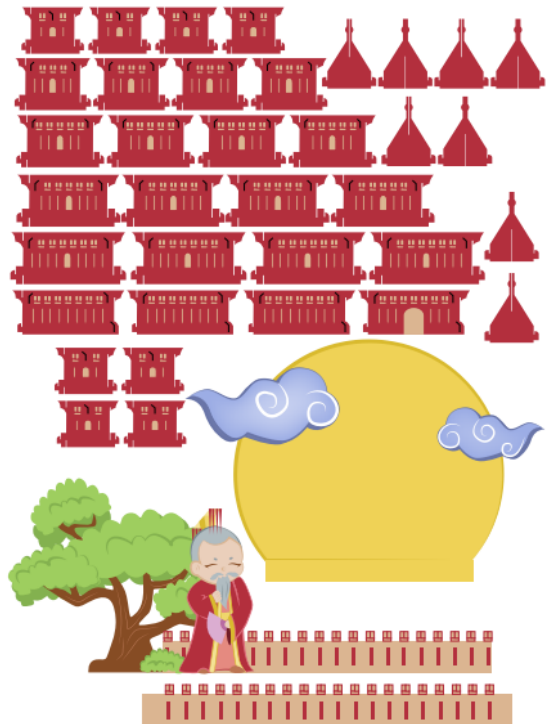
1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือภาพประกอบสาม
มิติ และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. ทำแบบร่างตัวละคร และฉากประกอบ ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน
4. ทำตัวละคร และฉากประกอบ เพื่อทดสอบการใช้งาน ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และ ทิศทางของงานให้เป็นไปตาม แนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 4)

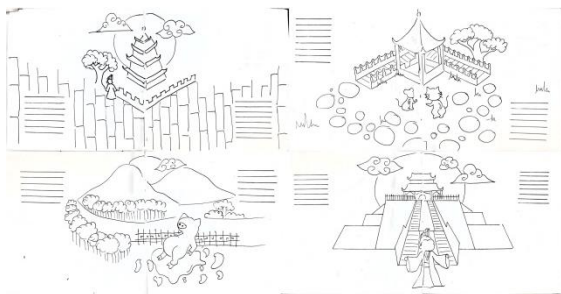


ภาพที่ 4 สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทแผนที่

ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 2 แบบร่างฉากประกอบ



ภาพที่ 3 ตัวละครลงสี

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบของการวิจัยครั้งนี้ คือ หนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร ใช้หลักการออกแบบการเรียนรู้สำหรับเด็กประถม อายุ 7-12 ปี โดยมีองค์ประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่ เทคนิคการทำป๊อปอัพ และภาพวาดจากคอมพิวเตอร์ โทนสีที่สดใส สนุกสนาน ตื่นเต้น ให้ความรู้ถึงการแข่งขัน การชิงชัยชนะ และข้อมูลที่กระชับเข้าใจง่าย ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของเด็ก สอดคล้องกับแนวความคิด สงครามราศี ซึ่งหมายถึง การแข่งขันของบรรดาสัตว์ จะออกแบบให้เกิดการสร้างภาพ

จินตนาการ ได้ด้วย ภาพประกอบ และการอ่าน เพิ่ม
ทักษะและความรู้ได้

สรุปผลการวิจัย

หนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน
12 นักษัตร ออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย
โทนสีและภาพประกอบที่เลือกใช้คือโทนสีที่สดใส
สนุกสนาน ตื่นเต้น ให้ความรู้สึกถึงการแข่งขัน ต่อสู้
แย่งชิง เพื่อให้ผู้อ่านได้จินตนาการ เกิดความรู้ และ
เพิ่มทักษะการดำเนินชีวิต

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย
ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ
โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดวง
รัตน์ ด่านไธยนา ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ
แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดย
ตลอด ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และ
ผู้ปกครอง ที่สนับสนุนในเรื่องต่าง ๆ ช่วยเหลือทุกด้าน
และคอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ
ทุกคน ที่ให้คำแนะนำด้านการออกแบบ ขอขอบคุณ
ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี
สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้ คำแนะนำ สำหรับ
แนวความคิดที่ดี และเป็น กำลังใจให้ตลอดจน
งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

Duncan Birmingham. (2549). Pop-up.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562. จาก

Pop-up a manual of paper
mechanisms book

Honestdocs. (2561). บุคลิกภาพคืออะไร.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562. จาก

www.honestdocs.co/what-is-personality

Mr. Sawang Rongkasiriphan. (2557). ตำนาน 12
นักษัตร.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562. จาก

www.sinsaehwang.com/ตำนาน-12-นักษัตร

Pantone. (2543). สี และการใช้สี

สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2562. จาก

www.pantone.com

Wynnsoft Solution.(2559).พื้นฐานการใช้ font.

สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2562. จาก

<http://www.wynnsoftstudio.com>

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส. (2559). การออกแบบตัว
ละครสำหรับเด็ก.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562. จาก

วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2544). ปีนักษัตร

สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2562. จาก

th.wikipedia.org/wiki/ปีนักษัตร

สุภัทรวดี คำภูมิ. (2553). การออกแบบตัวละคร.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562. จาก

funfunit.wordpress.com