

การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ตำนานผี

ยุทธพร ทองคำ¹, ดวงรัตน์ ด้านไถยนา²

^{1,2} สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนานผี เพื่อเป็นการผลิตหนังสือสามมิติที่เป็นเรื่องเล่าที่มนุษย์ผูกเรื่องขึ้นด้วยภูมิปัญญา ถ่ายทอดด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาสาระและการดำเนินเรื่องที่มีสถานการณ์ที่หลากหลาย เพื่อจุดประสงค์ต่างๆกัน ตามโอกาสและสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นสื่อกระตุ้นเร้าความสนใจด้วยการสร้างมิติของภาพวาดให้ดูมีชีวิตและความน่าสนใจ สำหรับกลุ่มวัยรุ่น โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1.เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเรื่องตำนานผี 2.เพื่อออกแบบหนังสือสามมิติเรื่องตำนานผีให้น่าสนใจตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียน-นักศึกษา อายุ 16-22 ปี จำนวน 50 คน เครื่องมือสร้างโดยผู้วิจัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (Mean) ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามจากกลุ่มนักเรียนนักศึกษาวัยรุ่น และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัยพบว่า 1.ผลการประเมินความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมหนังสือภาพประกอบสามมิติควรมีหน้าปกและภาพประกอบที่ดูสะดุดตา เน้นการให้ความรู้ และเน้นเทคนิคการเล่นในหนังสือ 2.ผลการสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ ควรมีโครงสร้างเรื่องเล่าที่แข็งแรงก่อนเป็นอันดับแรก นำเสนอในมุมมองด้านบวก ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม ความเชื่อของชาตินั้นๆ

คำสำคัญ : หนังสือสามมิติ , สื่อความรู้ , ตำนานผี

3D book design to promote knowledge about ghost myths

Yutiporn Thongkom¹, Duangrat Danthainam²

^{1,2} Graphic and Multimedia Design Faculty of Industrial Technology Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

This research presents a three-dimensional design, book illustration book about the legendary ghosts to produce a three-dimensional narratives tied up with human wisdom. Transmitted by means of a narrative that is substantive and operational issues with a variety of situations. For purposes different According to the occasion and circumstances of each region. Which arouse media attention by creating dimensional drawings to life and attractiveness. For teenagers 1. The objective of this study was to investigate the three-dimensional design illustrated book about the legendary ghosts. 2. Three-dimensional design book about the legendary ghosts that do meet the needs of the target audience. The sample used in this study were students - students aged 16-22 years, 50 tool created by researchers. The statistics used to analyze the percentage (%) and Average (Mean) conducted research with inquiries from students teenagers. Interview and design professionals

The research found that 1. The evaluation results of the sample. Overall, three-dimensional illustrations, book covers and illustrations should be eye-catching. Focus on education Techniques and tricks in the book 2. Ask the expert There should be a strong narrative structure first. Presented positive view. Awareness of history or culture. Beliefs of others

Keywords : Pop-up book. , Knowledge media. , Legend of the ghost.

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยมีการใช้สื่อต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อทางโทรทัศน์ สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อที่จัดทำในรูปแบบของหนังสือ การออกแบบหนังสือสามมิติจึงเป็นส่วนหนึ่งของสื่อสิ่งพิมพ์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งหนังสือสามมิติจะมีลักษณะที่โดดเด่นในเรื่องของภาพประกอบ มีตัวหนังสือ และยังมีสิ่งอื่นที่แปลกไปจากหนังสือธรรมดา ภาพประกอบของหนังสือสามมิติจะยื่นออกมาจากพื้นของกระดาษได้เมื่อนำหนังสือถูกเปิดขึ้น และภาพจะถูกพับเก็บลงไปเมื่อปิดหนังสือลง ลักษณะเด่นของหนังสือสามมิติคือจะมีกลไกที่ซับซ้อน จึงสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจ เพื่อให้คนในยุคปัจจุบันหันมาสนใจในการอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้น

การใช้นิทานหรือตำนาน ประวัติศาสตร์ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมนำมาเป็นสื่อในการพัฒนาคนและพัฒนาสังคมเพราะเป็นเรื่องที่ทุกเพศ ทุกวัย มีความต้องการที่จะฟังและอ่าน ซึ่งนอกจากจะให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว นิทานหรือตำนานแต่ละเรื่องยังแฝงความรู้ ข้อคิดที่ดีงามเข้าไปสู่จิตใจของผู้ที่อ่านอีกด้วย หนังสือภาพประกอบเป็นหนังสือที่มีภาพประกอบที่สวยงาม มีเรื่องราวสั้น มีคำพูดที่เข้าใจง่าย สนุกสนานและเสริมจินตนาการแล้ว การสร้างหนังสือในรูปแบบที่เพิ่มความสนุกสนานน่าจับต้องยังเป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความรักความผูกพันกับหนังสือได้ดียิ่งขึ้น ภาพประกอบหนังสือช่วยอธิบายให้เรื่องนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น และยังมีรายละเอียดอื่นๆ ในภาพที่จะช่วยให้เกิดความคิดจินตนาการต่อเนื่องได้ หนังสือภาพประกอบยังเป็นสื่อสำคัญกระตุ้นให้เกิด

พัฒนาการด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา ภาษา และจินตนาการ นอกเหนือจากความเพลิดเพลินที่ได้รับจากการอ่านแล้วภาพประกอบยังช่วยให้เราเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นทักษะการดำรงชีวิตหรือค่านิยมที่พึงสร้างเสริมแล้วยังเป็น“บทเรียน”ให้เรารู้จักและเข้าใจสังคมรอบตัว เตรียมความพร้อมผู้สังคมที่กว้างขึ้น

การอ่านหนังสือเป็นการพัฒนาตนเอง และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นมากในการพัฒนาคนและพัฒนาสังคม การอ่านหนังสือของคนไทยเป็นกิจกรรมที่ไม่แพร่หลายมาก โดยเฉพาะการอ่านหนังสือที่ดีและมีสาระยังมีน้อยขึ้นไปอีก สาเหตุมีอยู่หลายประการ นับตั้งแต่การขาดแคลนหนังสือที่ดีและตรงกับความต้องการของผู้อ่าน การขาดแคลนแหล่งหนังสือที่จะยืมอ่านได้ ไปจนถึงการดึงความสนใจและการแย่งเวลาของสื่ออื่นๆ เช่น โทรทัศน์ สื่ออินเทอร์เน็ต ฯลฯ รวมทั้งขาดการชักจูง การกระตุ้น และมีนิสัยรักการอ่านทั้งในและนอกโรงเรียน เมื่อเทียบกับความเพลิดเพลินและการได้ฟังได้รู้เห็นเรื่องต่างๆ จากโทรทัศน์หรือสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว การอ่านหนังสือเพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าวจึงต้องใช้ความพยายามมากกว่า และต้องมีทักษะในการอ่าน ถ้าจะให้ การอ่านหนังสือเกิดเป็นนิสัย จำเป็นต้องมีการปลูกฝังและชักชวนให้เกิดความสนใจการอ่านอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

จากปัญหาความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นที่จะทำการผลิตหนังสือภาพประกอบสามมิติ (Pop Up) ครั้งนี้ เพื่อเป็นการผลิตหนังสือสามมิติที่เป็นเรื่องเล่าที่มนุษย์ผู้รู้เรื่อง

ขึ้นด้วยภูมิปัญญา โดยส่วนใหญ่จะถ่ายทอดด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาสาระและการดำเนินเรื่องที่มีสถานการณ์ที่หลากหลายและใช้การเล่าผ่านกิริยาท่าทางประกอบเนื้อหาหรือการสร้างจินตนาการจากการวาดภาพประกอบการเล่าเรื่อง แปลกประหลาดพิศมัยของตัวละครในเรื่องก็มีความแตกต่างกัน เพื่อจุดประสงค์ต่างๆกัน ตามโอกาสและสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น เรียกว่า “ตำนานสามมิติ” ซึ่งเป็นสื่อกระตุ้นเร้าความสนใจด้วยการสร้างมิติของภาพวาดให้ดูมีชีวิตและความน่าสนใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนานผี
2. เพื่อออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง ตำนานผีให้น่าสนใจตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ และตำนานเรื่องผี
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือชอบเรื่องลึกลับ จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 7 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และข้อมูลแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติ เพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ตำนานผี

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน-นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) พฤติกรรมการเลือกหนังสือภาพประกอบสามมิติที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตำนานผี 2) ลักษณะความต้องการของหนังสือภาพประกอบสามมิติที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตำนานผี ที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการข้อมูลแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 7 คน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียน-นักศึกษาตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือตำนานผีจากหน้าปกของหนังสือเป็นหลัก และรองลงมาด้วยภาพประกอบในหนังสือ (ดังตารางที่ 1) ทราบประวัติความเป็นมาของผีแต่ละตัวอยู่ในระดับปานกลาง (ดังตารางที่ 2) เลือกอ่านหนังสือตำนานผีเพราะอยากทราบประวัติความเป็นมาของผีเป็นหลัก และรองลงมาด้วยความเชื่อ (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการเลือกซื้อหนังสือตำนานผี

เลือกซื้อหนังสือตำนานผี จากองค์ประกอบใด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
หน้าปกของหนังสือ	18	36	1
เนื้อหาในหนังสือ	11	22	3
ภาพประกอบในหนังสือ	14	28	2
เทคนิคลูกเล่นในหนังสือ	7	14	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการทราบประวัติความเป็นมาของผีแต่ละตัวมากนักน้อยเพียงใด

ทราบประวัติความเป็นมาของผีแต่ละตัว มากนักน้อยเพียงใด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ไม่ทราบ	3	6	4
น้อย	12	24	2
ปานกลาง	24	48	1
มาก	9	18	3
มากที่สุด	2	4	5
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามปัจจัยในการเลือกอ่านหนังสือตำนานผี

ปัจจัยใดที่ทำให้เลือก อ่านหนังสือตำนานผี	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ความเชื่อ	14	28	2
ชื่อเสียงของตำนานผี	13	26	3
อยากทราบประวัติ ความเป็นมา	23	46	1
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 นักเรียน-นักศึกษาตัดสินใจเลือก

ขึ้นชอบการเน้นเทคนิคลูกเล่นในหนังสือเป็นหลัก (ดังตารางที่ 4) ขนาดของหนังสือที่ต้องการ 21x29.7 cm (A4) เป็นหลัก และรองลงมาด้วยขนาด 29.7x42 cm (A3) (ดังตารางที่ 5) ตัวละครผีที่ต้องการ (ดังตารางที่ 6 และ ตารางที่ 7)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามการขึ้นชอบในลักษณะเนื้อหาแบบใด

ขึ้นชอบการเน้น เนื้อหาแบบใด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เน้นฉากประกอบ	6	12	2
เน้นการให้ความรู้	6	12	2
เน้นประวัติความเป็นมา	6	12	2
เน้นเทคนิคลูกเล่นใน หนังสือ	32	64	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามความต้องการขนาดของหนังสือภาพประกอบสามมิติ

ขนาดของหนังสือที่ ต้องการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ขนาด 29.7x42 cm (A3)	19	38	2
ขนาด 21x29.7 cm (A4)	21	42	1
ขนาด 14.8x21 cm (A5)	10	20	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามความต้องการอยากให้มีตัวละครผีตัวใดบ้าง (โลกตะวันออก)

อยากให้มีตัวละครผีตัวใดบ้าง (โลกตะวันออก)	ค่าเฉลี่ย	ลำดับ
แม่นาค ศิขัยทั้งกลม	3.64	4
กระสือ ผีที่มีเพียงหัวกับเครื่องใน	3.44	7
นางตานี ผีสิงอยู่ในต้นกล้วย	3.44	7
กระหัง ชอบกินของสดๆ	3.08	10
เอ๋อ กุ้ย ผีดอกซาก	2.98	12
เงี้ยว ผีกระโดดดุชีวิต	3.02	11
โอนิ อสูรยักษ์กินคน	3.48	6
โรคุ โรคุบิ สาวคอยาว	3.22	9
ซารายาซิกิ ผีนับจานผู้อามาตแก่น	3.42	8
กัปปะ เพชฌฆาตแห่งสายน้ำ	3.52	5
แม่ซื่อผีผู้ดูแลเด็ก	3.66	3
ฮานาโกะซัง วิญญาณในห้องน้ำ	3.68	2
จิ้งจอกเก้าหาง ปีศาจสาวชวนลุ่มหลง	3.82	1

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามความต้องการอยากให้มีตัวละครผีตัวใดบ้าง (โลกตะวันตก)

อยากให้มีตัวละครผีตัวใดบ้าง (โลกตะวันตก)	ค่าเฉลี่ย	ลำดับ
แฟรงเกนสไตน์ อสูรกายจากซากศพ	3.9	4
แวมไพร์ ผีดิบกระหายเลือด	4.2	2
มัมมี่ คำสาปผู้วายชนม์	4.26	1
ฟลายอิงดัตช์แมน เรือมรณะ	3.92	3

มนุษย์หมาป่า กลายร่างในคืนจันทร์เพ็ญ	3.86	6
ซอมบี้ ผู้งศิณกินคน	3.88	5
คูลลาฮาน ผีหัวขาดบนหลังม้า	3.7	7

ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 7 ท่าน พิจารณาจากค่าเฉลี่ย (Mean) พบว่า ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อมูลรูปแบบลักษณะเทคนิคการพับชิ้นอ็อป (ดังตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์พิจารณาการตามรูปแบบลักษณะเทคนิคการพับชิ้นอ็อป

ลักษณะเทคนิคการพับชิ้นอ็อป	ค่าเฉลี่ย	ลำดับ
V-FOLDS LIFTING	4.28	1
PARALLELOGRAMS		
ZIG-ZAG FOLDS	4.14	2
BEAKS, NOSES, MOUTH	3.42	4
AEROPLANE	3.28	5
PARALLELOGRAMS CUT FROM THE BASE	3.57	3
POP-UP HOUSE	4.14	2
A TURNING DISC	3.14	6
THE DOUBLE 45° FOLD	2.71	7
BOWING SHAPE	2.57	8
THE FIXED PIVOT	3.42	4

ผู้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติที่ส่งเสริมความรู้ เรื่อง คำานานผี ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 7 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ควรมีโครงสร้างเรื่องเล่าที่แข็งแรง

ก่อนเป็นอันดับแรก นำเสนอในมุมมองด้านบวก ไม่ต้องนำกลัวมาก แต่นำติดตาม นำเสนอในด้านมุมมองอื่นๆ ทำไมผีถึงร้าย ไม่ใช่แค่เราเห็นผี ผีร้าย แล้วกลัวผี ใช้วิธีการเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม ความเชื่อของชาตินั้นๆ ด้วยจะดีมาก อ่านแล้วเข้าใจง่าย สนุก ชวนติดตาม เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบันให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอายุ 16-22 ปี ส่วนภาพประกอบและคาแรคเตอร์ผิวขาวให้ดูมีความทันสมัย คุณารัก เข้าถึงง่าย ใช้สีที่สวยเพื่อสร้างอารมณ์ให้กับผู้อ่าน

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยนี้คือ หนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ตำนานผี แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “หลอนศาสตร์” เพื่อสื่อถึงความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องตำนานผี โดยใช้รูปแบบ (Mood & Tone) คือ Dandy (มีด / หูหรา) , Classic (เก่าแก่แต่ดูดีไม่ล้าสมัย) , Chic (เท่ / เก๋) , Modern (ทันสมัย) กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน-นักศึกษา อายุ 16-22 ปี โดยหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ตำนานผี จะมีรูปแบบที่เป็นลึกลับ น่าค้นหา ประณีต มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและทันสมัย ขั้นตอนการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ตำนานผี

1.ศึกษาและรวบรวมข้อมูลตำนานผี และเทคนิคการพับชิ้นอ๊พของกระดาษ

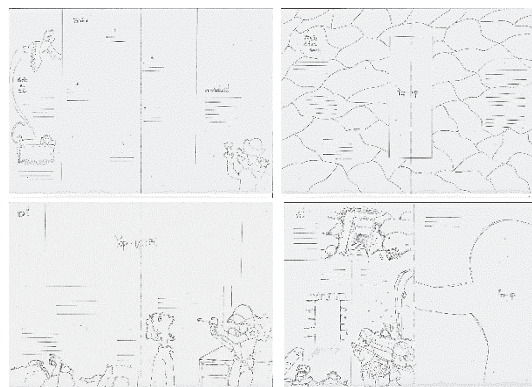
2.ทำแบบร่างหนังสือภาพประกอบสามมิติตำนานผี ให้สอดคล้องตามแนวความคิด

3.ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน สำหรับหนังสือภาพประกอบสามมิติ

4.จัดวางองค์ประกอบของหนังสือภาพประกอบสามมิติตำนานผี ออกแบบรูปเล่มหนังสือภาพประกอบสามมิติ ออกแบบลักษณะตัวละคร ออกแบบฉากประกอบ ออกแบบPop-up

5. ทำแบบจำลองของหนังสือภาพประกอบสามมิติตำนานผี เพื่อทดสอบการใช้งาน ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของหนังสือภาพประกอบสามมิติให้เป็นไปตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 5)

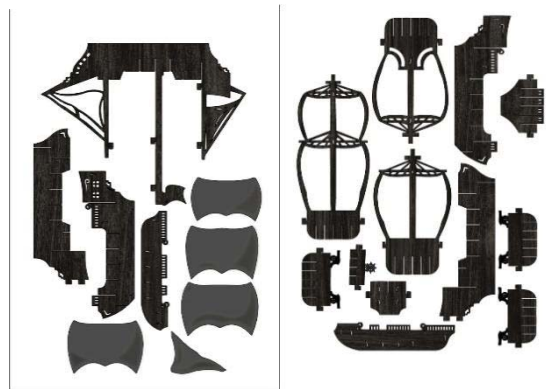
ภาพที่ 1 แบบร่างหนังสือภาพประกอบสามมิติ



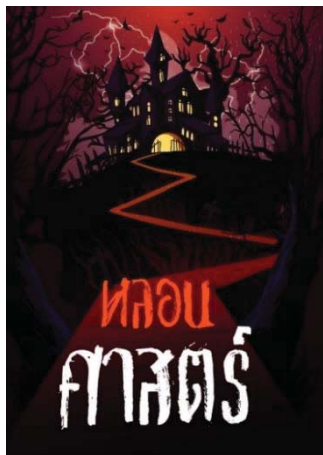
ภาพที่ 2 ลักษณะตัวละคร



ภาพที่ 5 ลักษณะชิ้นส่วน Pop-up



ภาพที่ 3 หน้าปกของหนังสือภาพประกอบสามมิติ



ภาพที่ 4 เนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือภาพประกอบสามมิติ



วิจารณ์ผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจโดยเป็นสามหัวข้อใหญ่ๆ ดังนี้ ด้านการสร้างเนื้อหา การสร้างเนื้อหาหนังสือตำนานที่เหมาะสมกับวัยรุ่น เนื้อหาต้องไม่ซับซ้อนจะทำให้วัยรุ่นเกิดความสนใจในตำนาน ด้านการสร้างภาพประกอบ ในการสร้างภาพประกอบนั้นควรศึกษาหลักการสร้างจากแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ เพื่อสร้างภาพประกอบที่เหมาะสมและตรงกับความสนใจของแต่้วย ภาพประกอบที่เหมาะสมและตรงกับความสนใจของวัยรุ่นคือ มีสัดส่วนแบบกึ่งสมจริง ลายเส้นและสีตัดกันชัดเจนสวยงาม จะทำให้เกิดความชอบและสนใจได้ ด้านการสร้างรูปเล่ม ในการสร้างรูปเล่มหนังสือตำนานควรคำนึงถึงความทนทาน และวัสดุประสงค์ในการใช้เล่มหนังสือนั้นๆ หากใช้ให้คนกลุ่มจำนวนมาก ควรสร้างหนังสือให้มีขนาดใหญ่ เพื่อให้สามารถมองเห็นได้ทั่วถึง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขนาด A3 ซึ่งมีขนาดใหญ่เพียงพอ ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างสามารถมองเห็นได้อย่างทั่วถึง และตัวเล่มมีความแข็งแรง คือ ใช้กระดาษอย่างดี แข็งแรง รูปเล่มมีขนาดกะทัดรัด หรือเหมาะกับการใช้งาน

สรุปผลการวิจัย

ผลการทำวิจัย ผู้วิจัยได้สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย โครงการออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่อง ตำนานผี เริ่มต้นจากการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลขั้นต้น เพื่อนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการ เมื่อโครงการได้รับการอนุมัติจึงจัดวางแผนงาน ตามกระบวนการทำงาน จนกระทั่งเป็นแนวความคิดในการออกแบบ ซึ่งเป็นลำดับงานขั้นตอนสุดท้ายของงานออกแบบ จึงมีข้อสรุปในการทำวิทยานิพนธ์ ดังนี้ วิธีการดำเนินงานวิจัยในโครงการ ผู้วิจัยได้สำรวจข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 50 ฉบับและสอบถามข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 7 ท่าน เพื่อที่จะได้นำข้อมูลที่ได้อมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบทำการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำข้อมูลที่ได้อมานั้นใช้ในงานออกแบบสรุปผลการวิเคราะห์การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่อง ตำนานผี จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีความคิดเห็นด้าน Mood&Tone เป็น “Dandy (มีด / หูหრა) , Classic (เก่าแก่แต่ดูดีไม่ล้าสมัย) , Chic (เท่ / เก๋) , Modren (ทันสมัย)” ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นด้านกริด เป็น ใสรราชัคัลกริด (Hierarchical Grid) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นด้านตัวอักษรที่ใช้เป็นแบบตัวมีเชิง และผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นด้านด้านลักษณะของตัวละคร เป็นแบบกึ่งสมจริง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ดวงรัตน์ คำนไทยนำ ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่และผู้ปกครองที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ ช่วยเหลือในทุกๆด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณหนังสือตำนานผีและหนังสือการทำPop-up ที่ให้ข้อมูลเพื่อการศึกษาในการทำงานวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำ สำหรับแนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

โกสุม สายใจ. (2554). ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบ. 24 พฤศจิกายน 2561. สืบค้นจาก http://www.wwartcoll.com/artcles2_wil_sub.php?id=5

ดร.ทศพร แสงสว่าง. (2555). การผลิตหนังสือนิทานสามมิติ. 24 พฤศจิกายน 2561. สืบค้นจาก http://www.sar.rmutt.ac.th/sar55/?wpfb_dl=7294

สมใจ ภัตติศิริ. (2553). หลักการออกแบบ.

11 มกราคม 2562. สืบค้นจาก

http://www.trangis.com/somjaiart/e1_3.php

สมใจ ภัตติศิริ. (2553). องค์ประกอบการออกแบบ.

11 มกราคม 2562. สืบค้นจาก

http://www.trangis.com/somjaiart/e1_2.php

วรรณรัตน์ เรืองฟู. (2555). หลักการพื้นฐาน
สำหรับการออกแบบคาแรกเตอร์. 11 มกราคม
2562. สืบค้นจาก [http://wanyarat-
arti3901.blogspot.com/](http://wanyarat-
arti3901.blogspot.com/)

Staffnut. (2553). สีและทฤษฎี. 22 มกราคม 2562.
สืบค้นจาก <http://learning.eduzones.com/67531/>

Kobayashi. (1990). บุคลิกภาพการออกแบบ. 22
มกราคม 2562. สืบค้นจาก
[http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De_Inno/Thano
ngsak_K.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De_Inno/Thano
ngsak_K.pdf)

บริษัท สุพรีมพริ้นท์ จำกัด. (2550). การจัดเลย์
เอาท์โดยใช้กริด. 22 มกราคม 2562. สืบค้นจาก
[http://www.supremeprint.net/index.php?lay=sho
w&ac=article&ld=538976617](http://www.supremeprint.net/index.php?lay=sho
w&ac=article&ld=538976617)

บริษัท สุพรีมพริ้นท์ จำกัด. (2550). เรื่องของ
กระดาษ. 16 กุมภาพันธ์ 2562. สืบค้นจาก
[http://www.supremeprint.net/index.php?lay=sho
w&ac=article&ld=538976617](http://www.supremeprint.net/index.php?lay=sho
w&ac=article&ld=538976617)