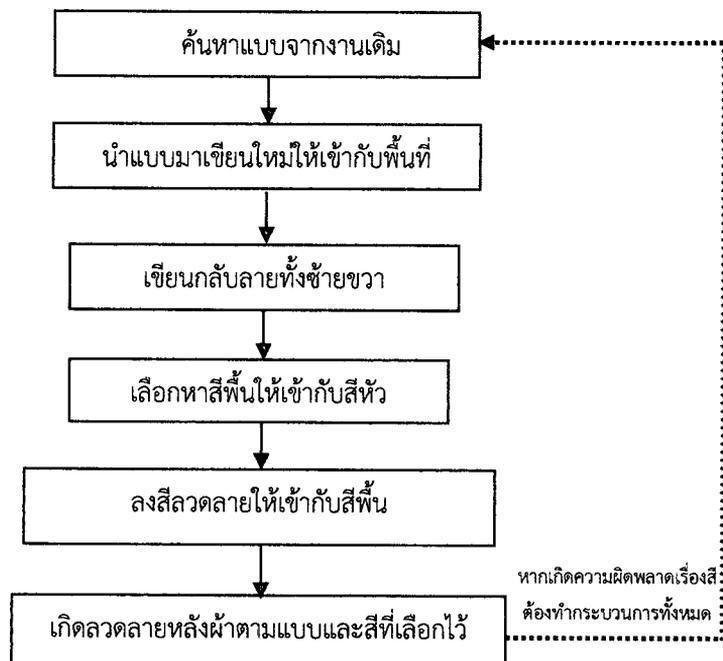


### บทที่ 3

## ขั้นตอนการออกแบบลวดลายผ้าโปกด้วยสื่อเทคโนโลยี

การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมปรับแต่งรูปภาพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ในการออกแบบ การลงสี การปรับแต่ง การแก้ไขลวดลาย การตัดต่อภาพมีความสะดวกและง่ายตายมากขึ้น ทำให้เกิดความหลากหลายและลงตัว เป็นแนวความคิดในการที่จะนำมาใช้พัฒนางานออกแบบให้สามารถนำไปใช้ในงานการเขียนลวดลายผ้าโปกได้จริง ลดปัญหาในการเขียนสีที่ไม่สวยงามใจตามต้องการทำให้ต้องลบทิ้งเขียนใหม่ สิ้นเปลืองเวลาและค่าใช้จ่ายลงได้ อีกทั้งยังสามารถเก็บรวบรวมไว้เพื่อนำไปแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนสีใหม่การเขียนหัวโขนรูปแบบอื่น ๆ ได้ด้วย

จากขั้นตอนการเขียนลายหลังผ้า (ผ้าโปก) ในวิธีการเดิม นั้น ผู้เขียนจะต้องคิดหาลวดลายหรือลอกเลียนแบบการเขียนจากงานเดิม ๆ ที่มีอยู่ เพื่อใช้เป็นแบบและต้องเขียนเต็มพื้นที่ทั้งซ้ายขวา เลือกใช้สีให้เข้ากันทั้งส่วนของเศียร ของพื้น ของลวดลาย หากไม่ลงตัวก็ต้องลบแล้วทำใหม่ทุกครั้ง จนกว่าจะลงตัวและสวยงาม

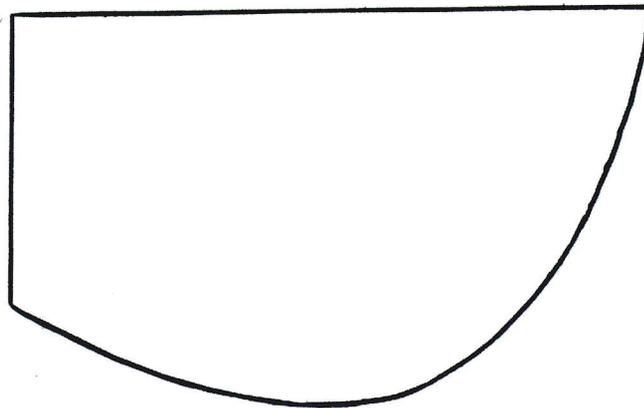


ภาพที่ 14 : แสดงขั้นตอนการเขียนลายหลังผ้า (ผ้าโปก) ในวิธีการแบบเดิม

การใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมตกแต่งภาพจะเข้ามาช่วยในขั้นตอนของการเขียนลวดลายเพียงครั้งเดียวของพื้นที่ แล้วทดลองใส่สี ปรับแต่งลวดลาย จากนั้นสามารถใช้เทคนิคการกลับภาพและต่อภาพให้ได้พื้นที่อีกด้านหนึ่งเกิดเป็นลวดลายที่เต็มพื้นที่ได้อย่างลงตัว ตรงตามลักษณะสมมาตร คือ ซ้ายขวาเท่ากันอย่างเหมาะสม โดยมีขั้นตอนสร้างแบบเพื่อนำไปใช้เขียนจริงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตกแต่งภาพ ซึ่งในที่นี้เลือกใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop CS 6 ดังนี้

### 1. กำหนดขนาดพื้นที่

กำหนดพื้นที่ของผ้าโปกเพียงครั้งเดียวอาจเป็นด้านซ้าย หรือ ด้านขวาด้านใดด้านหนึ่งตามความถนัด เขียนลงบนกระดาษ A4



ภาพที่ 15 : กำหนดพื้นที่ครึ่งหนึ่งของผ้าโปกบนกระดาษ A4

### 2. ออกแบบและร่างลวดลาย

บนพื้นที่ที่กำหนดในกระดาษ A4 ทำการออกแบบและร่างลวดลาย โดยเมื่อร่างลวดลายเรียบร้อยแล้วอาจจะทดลองการถมสีดำเพื่อดูความชัดเจนสวยงามของลวดลายด้วยก็ได้



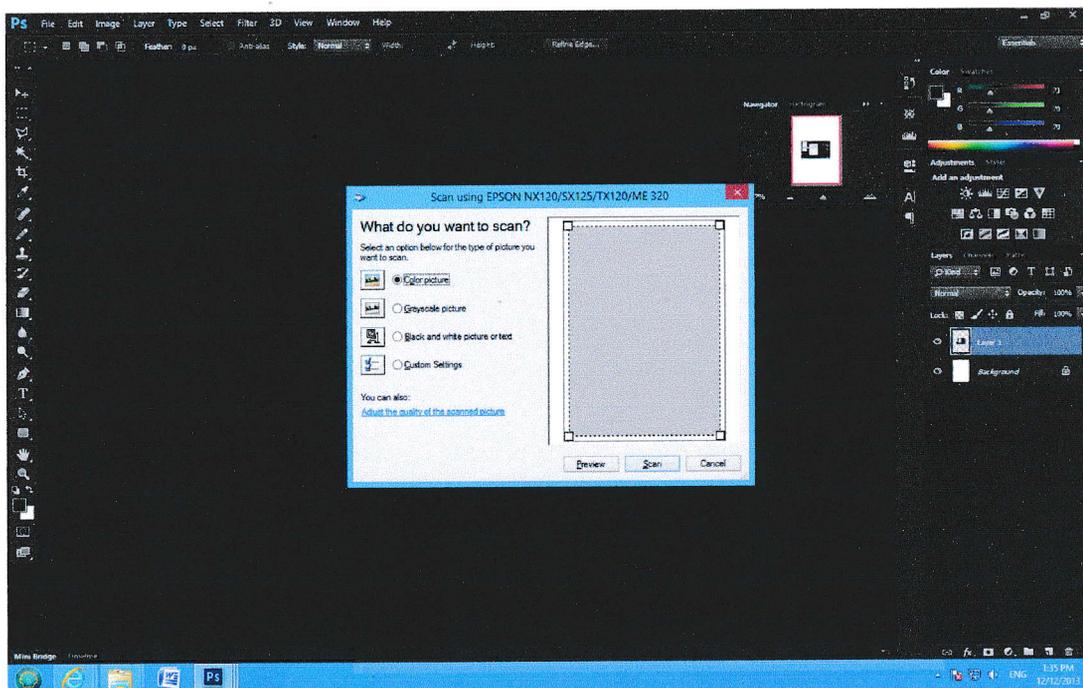
ภาพที่ 16 : ออกแบบและร่างลวดลาย



ภาพที่ 17 : ทดลองถมสีดำเพื่อให้เห็นลวดลายที่ชัดเจน

### 3. นำแบบภาพร่างเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อปรับแต่งลงสี

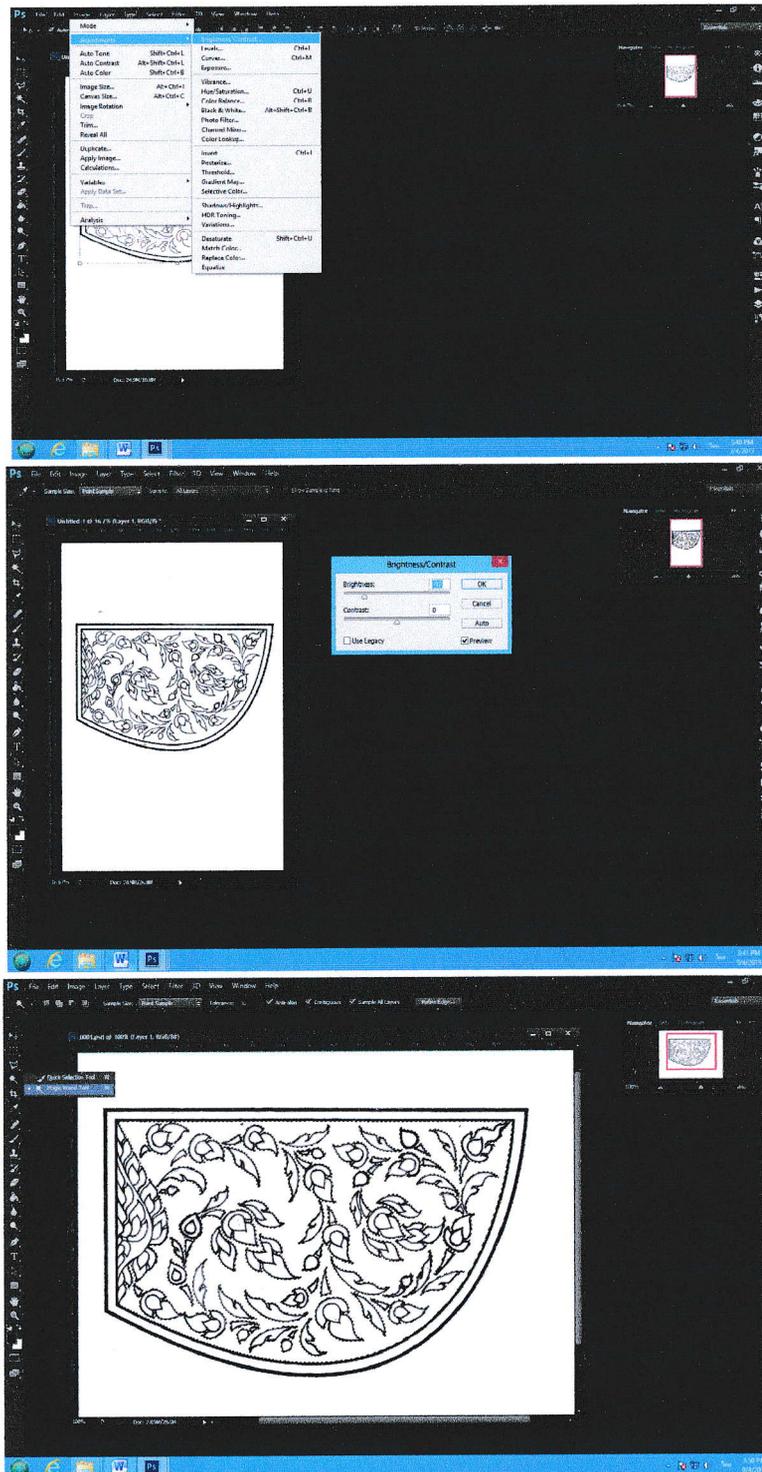
ทำการนำแบบภาพร่าง Scan เข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ ปรับความคมชัดและปรับแต่ง ลงสี ในที่เลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS 6



ภาพที่ 18 : การ Scan ภาพร่างเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์

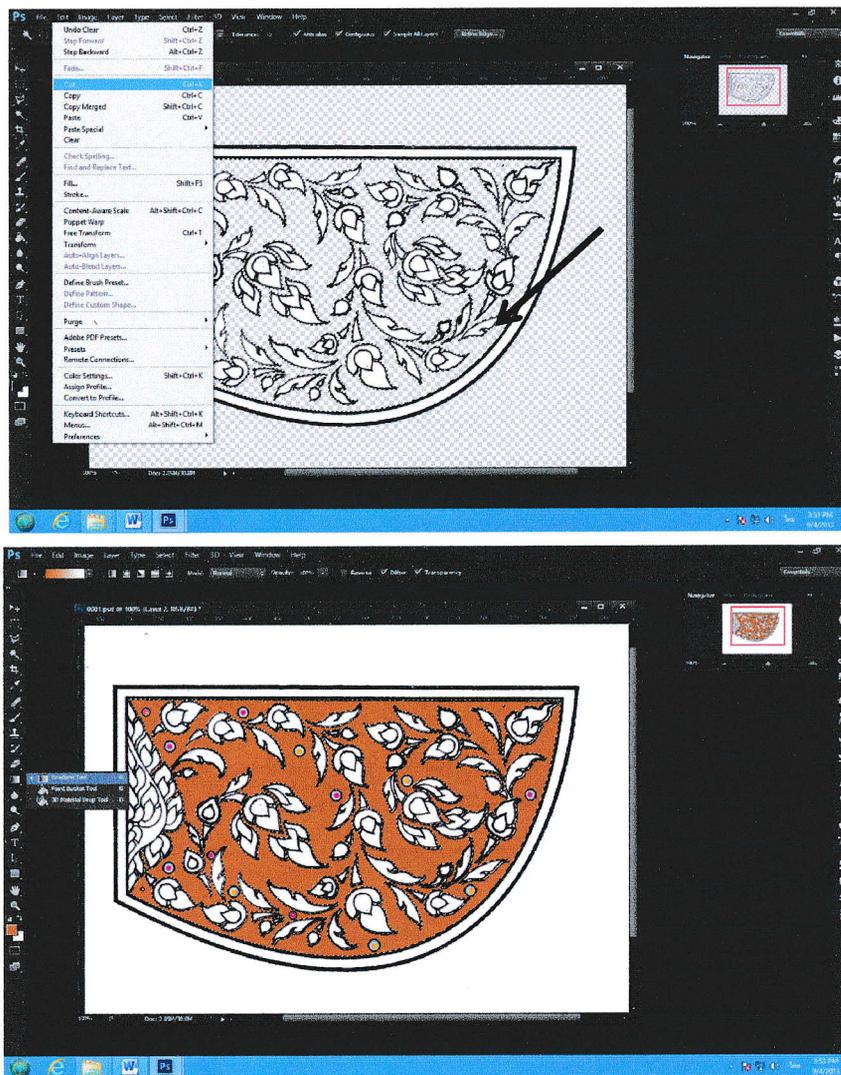
และด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS เราจะสามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ช่วยในการปรับแต่ง แก้ไข ตัดต่อ ลงสี ดังนี้

3.1 ปรับความคมชัด : ด้วยคำสั่ง Image > Adjustment > Brightness / Contrast สำหรับปรับความสว่าง (Brightness) และความมืด (Contrast) ให้กับภาพที่ทำการ SCAN มีความชัดเจนมากขึ้น สีขาวเป็นสีขาว เส้นดำเป็นสีดำ



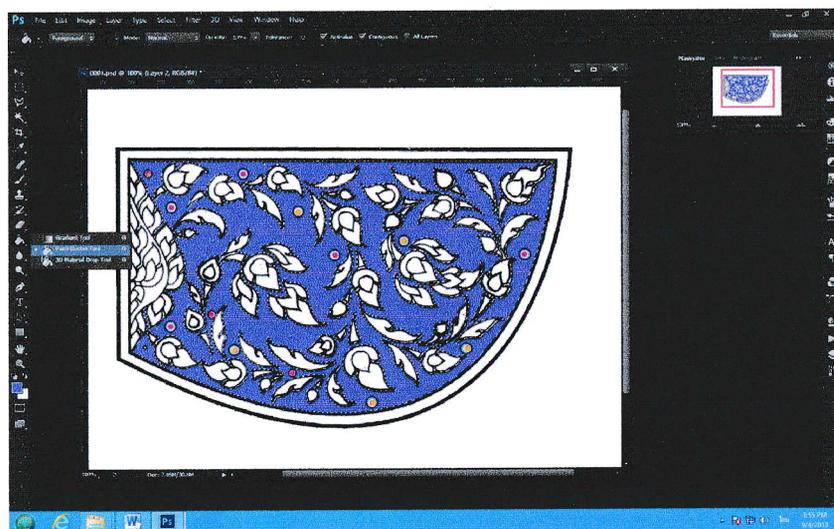
ภาพที่ 19 : การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop CS 6 ปรับความคมชัดของภาพที่ Scan

3.2 การปรับแต่งสี : ด้วยเครื่องมือ Magic Wand  เลือกพื้นที่สีที่ต้องการจะลงสีพื้น แล้วใช้คำสั่ง Edit > Cut เพื่อตัดสีพื้นเดิมออกให้เป็นช่องว่างแล้วเลือกสีที่ต้องการใส่แทน



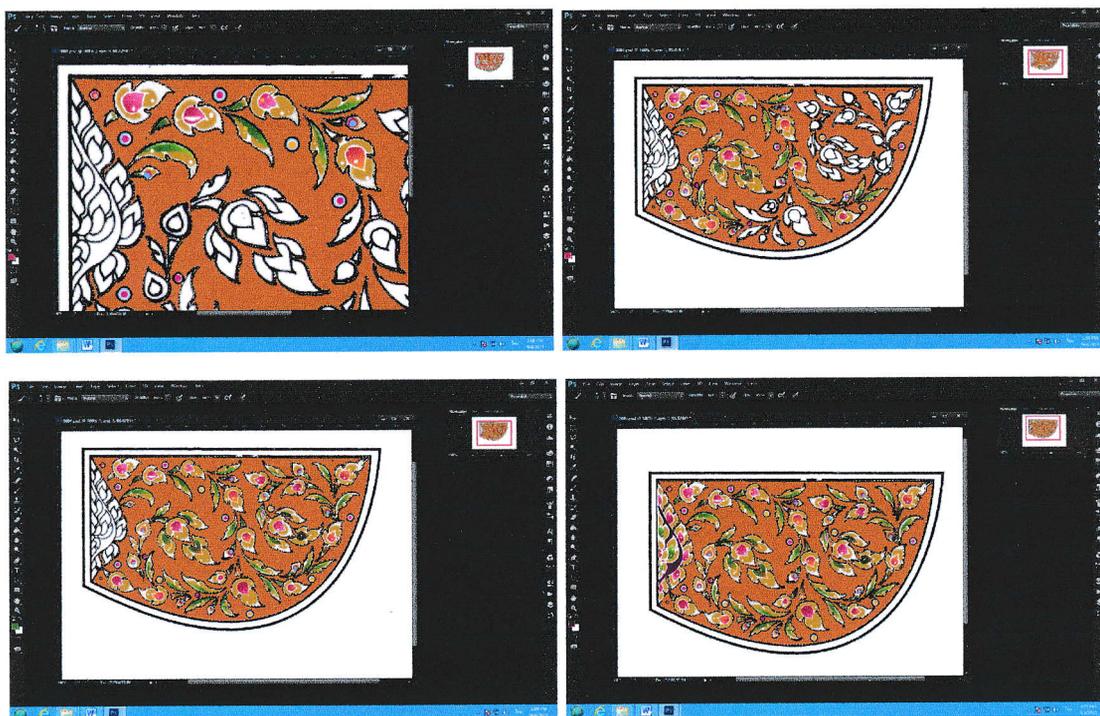
ภาพที่ 20 : การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการเลือกสีและเติมสีที่ต้องการ

การใช้เครื่องมือ Gradient  ในการเติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ ซึ่งเราสามารถปรับเปลี่ยนสี ตามความเหมาะสมของชิ้นงาน

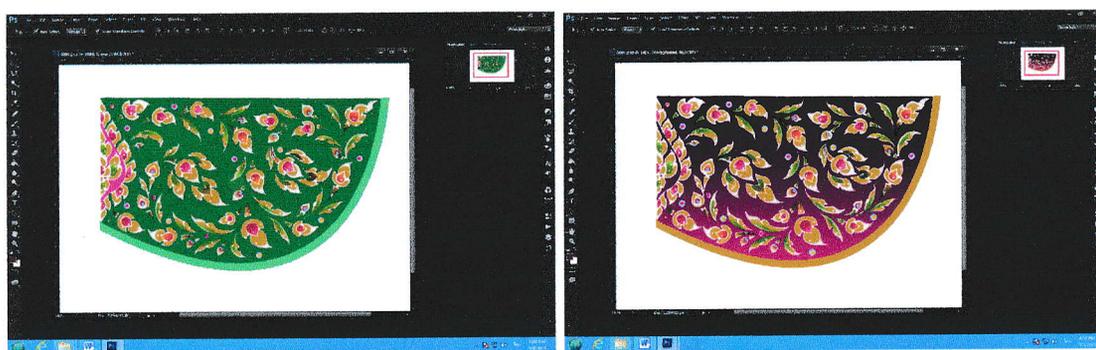


ภาพที่ 21 : การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการปรับเปลี่ยนโทนสีใหม่

การใช้เครื่องมือ Brush  ลงสีตามช่องต่าง ๆ ของลวดลาย ให้เกิดเป็นสีอ่อน สีแก่ ตามลักษณะของลวดลายผ้าโพกที่ต้องการ



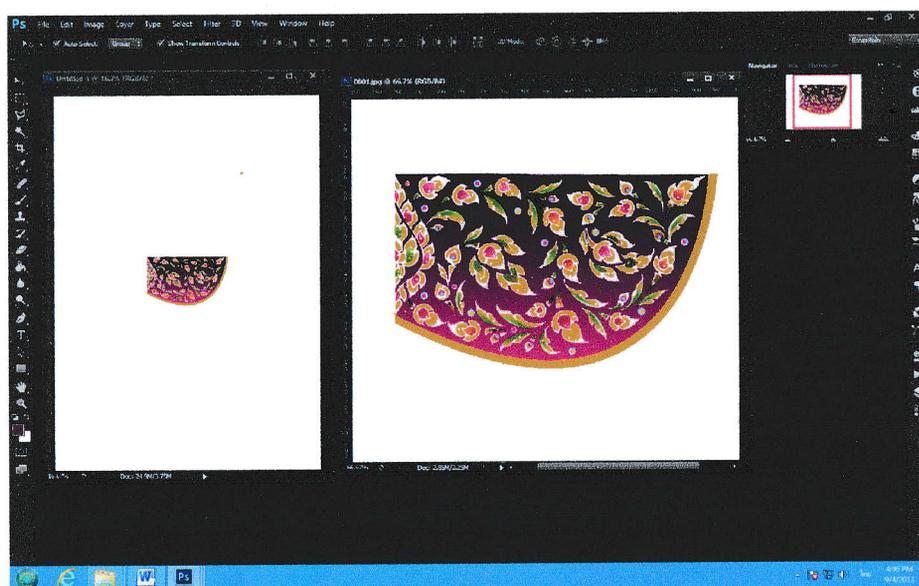
ภาพที่ 22 : การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการไล่สีน้ำหนักรีสอ่อน-แก่



ภาพที่ 23 : การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ปรับเปลี่ยนโทนสีตามต้องการ

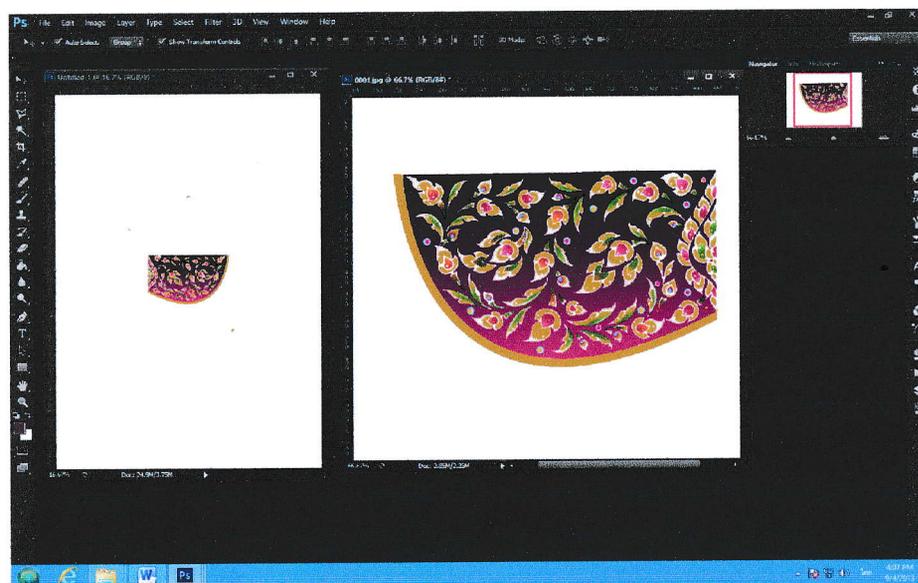
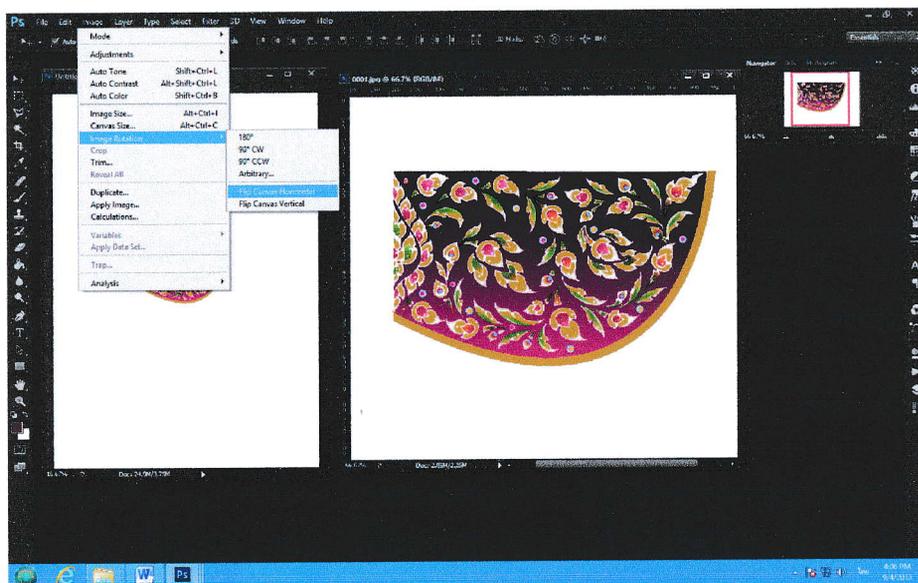
#### 4. การกลับภาพและต่อภาพเต็มเต็มพื้นที่ผ้าโพก

4.1 ทำสำเนาแบบร่าง : ที่โปรแกรม Adobe Photoshop เปิดหน้าต่างกระดาษใหม่ขนาด A4 แล้วใช้คำสั่ง Copy จากแบบร่างที่ปรับแต่งสีจนลงตัวเป็นที่พอใจเรียบร้อยแล้ว นำมาวางในกระดาษหน้าใหม่เป็นการทำสำเนาเพื่อเพิ่มแบบร่างอีก 1 ภาพ



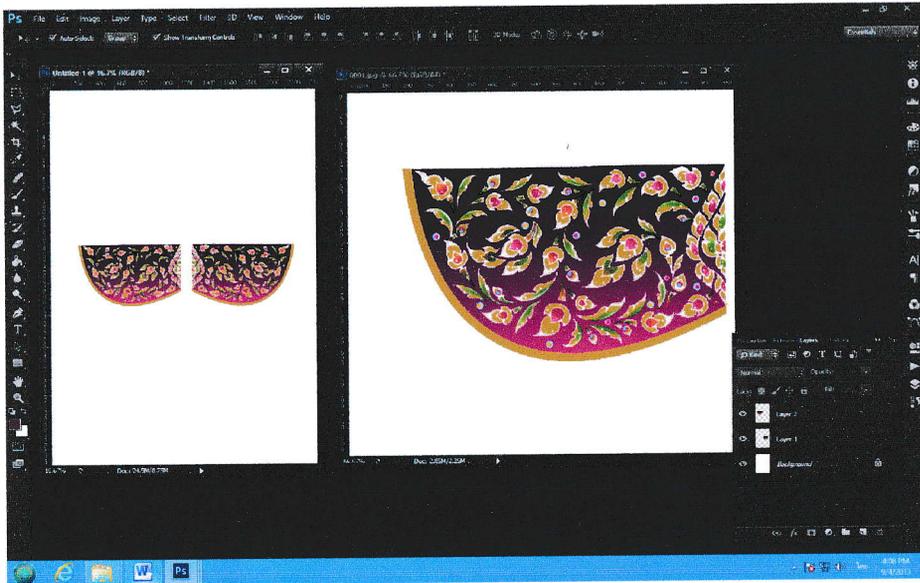
ภาพที่ 24 : การใช้คำสั่ง Copy แบบร่างที่ลงสีแล้วทำสำเนาให้ได้ภาพเพิ่มอีก 1 ภาพ

4.2 การกลับด้านภาพตรงกันข้าม : โดยใช้คำสั่ง Image > Image Rotation > Flip Canvas Horizontal เพื่อกลับภาพเป็นตรงข้าม ตามแบบภาพที่ 25

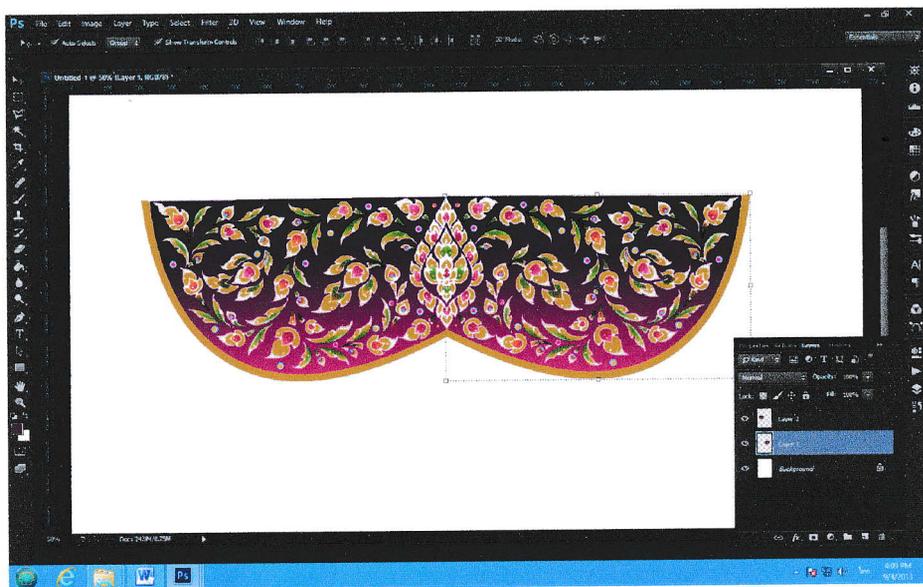


ภาพที่ 25 : การใช้คำสั่ง Flip Canvas Horizontal กลับภาพเป็นตรงข้าม

4.3 การต่อภาพเต็มเต็มพื้นที่ผ้าโพก : โดยการใช้คำสั่ง Copy จากภาพที่กลับด้านแล้ว (ในที่นี้คือฝั่งซ้าย) มาใส่ในหน้ากระดาษที่มีภาพแบบร่างเดิมอยู่แล้ว เป็นการต่อภาพอีกฝั่งหนึ่งเพิ่ม (ในที่นี้คือฝั่งขวา) เพื่อเติมให้เต็มพื้นที่ (ซ้าย-ขวา) ตามตัวอย่างภาพที่ 26 แล้วนำภาพทั้ง 2 มาต่อกันให้สนิทตามภาพที่ 27 จะได้ลวดลายผ้าโพกที่สมบูรณ์



ภาพที่ 26 : การใช้คำสั่ง Copy นำภาพที่กลับตรงข้ามมารวมกับภาพที่มีอยู่



ภาพที่ 27 : นำภาพทั้ง 2 มาต่อกันให้สนิทเป็นลวดลายผ้าโปกที่สมบูรณ์

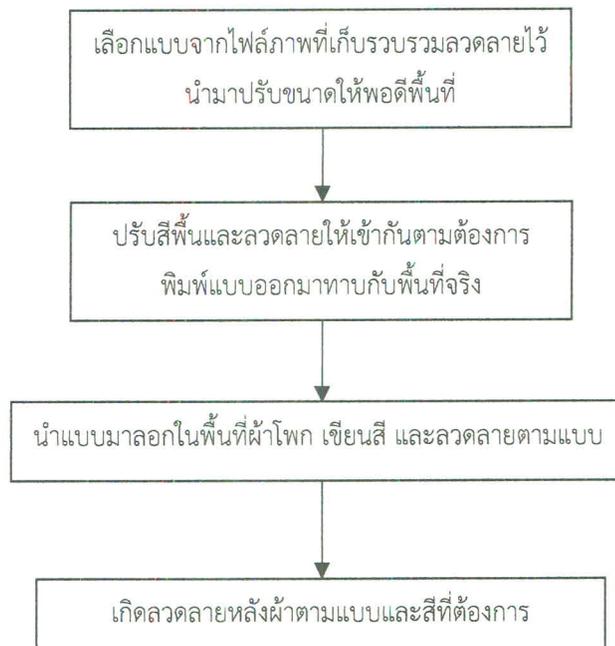
##### 5. การเก็บรวบรวมรูปแบบลวดลายผ้าโปกและการนำไปใช้

ใช้คำสั่ง save ไฟล์เพื่อเก็บรวบรวมลวดลายผ้าที่สมบูรณ์ไว้ใช้เป็นแบบอย่างในการเขียนลวดลายลงหลังผ้า (ผ้าโปก) ของหัวโขน



ภาพที่ 28 : แบบลวดลายที่ใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบและปรับแต่งสีสันทให้หลากหลาย

จากการศึกษาทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ ทำให้สามารถออกแบบลวดลายจำนวนมาก หลากหลายสีที่ลงตัวและเป็นไปตามต้องการได้สะดวกขึ้น สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการเขียนงานหลังผ้าโพกได้โดยไม่ต้องใช้เวลาในการค้นหาแหล่งลวดลายจากของเดิม หรือยุ่งยากในการเทียบสี ลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในการเขียนงานแล้วต้องลบทิ้งทำใหม่ตามแบบวิธีเดิม ซึ่งขั้นตอนการนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการเขียนลวดลายหลังผ้าจะเป็นดังนี้



ภาพที่ 29 : ขั้นตอนการเขียนลวดลายหลังผ้าจากรูปแบบที่ออกแบบโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์