

โครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก
Project designing Comic for Webtoon "Melon's dreaming love "



จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ.2565

หัวข้อโครงการ : โครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตผืน พิสูจน์รัก
หน่วยกิตของจลนิพนธ์ : 3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ : นายศุภวิชญ์ ขำเลิศ 6106400007
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา : 2565

อนุมัติให้จลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการการสอบจลนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ทศพร อธิติเดชพงศ์)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์ปัจเวช บุญรอด)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

หัวข้อโครงการ : โครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก
หน่วยกิตของจุดนิพนธ์ : 3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ : นายศุภวิชญ์ ขำเลิศ 6106400007
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์
ระดับการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา : 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการทำอีบุ๊ก การเขียนการ์ตูนและการศึกษาด้านความรัก คำว่า “ความรัก” สามารถตีความได้หลายความหมายไม่ว่าจะเป็น ความรักในรูปแบบของครอบครัว ความรักในแบบคู่สาวหรือเรียกอีกอย่างก็คือ “ความรักระหว่างเพศชายและเพศหญิง” ซึ่งความรักนั้นไม่จำเป็นต้องมีอายุหรือฐานะเข้ามาเกี่ยวข้อง เพียงแค่คนคนนั้นรักกันก็พอ ผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหาด้านความรักต่างๆ เช่น ความต่างของชนชั้น ความต่างของอายุ ฯลฯ ผู้จัดทำจำเป็นต้องหาข้อมูลอ้างอิงจากเว็บไซต์ต่างๆรวมถึงการใช้ข้อมูลอ้างอิงจากชีวิตจริงของผู้จัดทำด้วย จุดประสงค์เพื่อให้ได้สื่อที่อ่านแล้วรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน และยังสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อีกด้วย

คำสำคัญ : ความรัก/เว็ปตูน/ออกแบบ

Project Title	Project Design of a Comic for Webtoon, "Melon's Dreaming Love"
Project Credits	3 Credits
Candidates	Mr. Suppawith Khumler
Advisor	Mr. Auttasead Preedakorn
Degree	Bachelor of Science
Major	Animation and Creative Media
Faculty	Science
Semester	2023

Abstract

This research aimed to study the process of creating a comic, e-book and to study love. "Love" could be seen in various shapes and forms, love as family, love as a man, as a woman. No matter the form it takes, love still overcomes the ages and social status. There are countless incidents of relationship problems happening every minute. These are important issues that needed a solution. So, the author decided to conduct research on various websites along with the author's own life experiences in hopes of making this media enjoyable, relatable, and provide some ideas for readers to relate in their own life.

Keywords: love, webtoon, design



กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาจุลินพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยเป็นการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสุจน์รัก สำหรับนำไปเผยแพร่ในสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์(อีบุ๊ก) และยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากโครงการฉบับนี้ไปเป็นแนวทางสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบต่างๆ ต่อไป

ขอขอบคุณอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้คำแนะนำและคำติชมในการทำโครงการชิ้นนี้ อีกทั้งให้ความรู้ต่างๆ และวิธีแก้ไขปัญหาตลอดระยะเวลาที่ดำเนินงาน คอยแนะนำ แก้ไขชิ้นงานเพื่อหาจุดที่บกพร่องและแก้ไข้ปัญหาเพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกๆ ท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นทีปรึกษาในการทำโครงการนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายศุภวิชญ์ ขำเลิศ

ผู้สนับสนุนงบประมาณ

นางสาวสุดา แซ่ตั้ง



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
Abstrac.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	3
1.4 ขอบเขตการทำงาน.....	3
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การออกแบบคาแรคเตอร์.....	6
แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละคร.....	7
เส้นกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นในผลงาน.....	8
สีและความรู้สึก.....	12
2.2 ทฤษฎีสี่.....	14
2.3 ประเภทของสื่อ.....	18
ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์.....	18
2.4 รูปแบบของการอ่านอีบุ๊ก.....	21
2.5 การเขียนพล็อตเรื่อง.....	25
2.6 การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	26
2.7 ฟอนต์.....	29

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3. การออกแบบและพัฒนา	
3.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	35
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
3.3 ออกแบบและพัฒนา.....	35
4. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	
4.1 ขั้นตอนปฏิบัติงาน.....	49
5.สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน.....	70
5.2 ปัญหาและอุปสรรค.....	70
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
บรรณานุกรม(ต่อ).....	72
ประวัติผู้จัดทำ.....	73



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างเส้นตั้ง.....	8
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างเส้นนอน.....	9
ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างเส้นเฉียง.....	9
ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างเส้นหยัก.....	10
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างเส้นโค้ง.....	10
ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบก้นหอย.....	11
ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างโค้งวบแคบ.....	11
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างเส้นประ.....	11
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างภาพการออกแบบคาแรคเตอร์โดยใช้เส้นหลายรูปแบบ.....	12
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างภาพการใช้สีอารมณ์.....	13
ภาพที่ 2.11 วงล้อสีแบบ 12 สี.....	15
ภาพที่ 2.12 Primary , Secondary , Tertiary Color.....	16
ภาพที่ 2.13 การจับคู่สี.....	17
ภาพที่ 2.14 ภาพกราฟความนิยมในการใช้ Social Media.....	18
ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างอีบุ๊ก.....	20
ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างการใช้งานอีบุ๊กผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์.....	20
ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างมังงวา มีรูปแบบการอ่านจากบนลงล่าง.....	21
ภาพที่ 2.18 รูปแบบการเขียนอ่านของจีน.....	23
ภาพที่ 2.19 ภาพอุกิโยะ.....	24
ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างมังงะ.....	24
ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างการวางพล็อตเรื่อง.....	26
ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดมังงวา.....	27
ภาพที่ 2.24 ภาพตัวอย่างการร่างภาพ.....	28
ภาพที่ 2.25 ภาพตัวอย่างการใช้พื้นที่ของตัวอักษร.....	29

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.26 ภาพตัวอย่างการเว้นบรรทัด.....	29
ภาพที่ 2.27 ภาพตัวอย่างการย่อสเกล.....	30
ภาพที่ 2.28 ภาพตัวอย่างการทำสีให้ดึงดูด.....	30
ภาพที่ 2.29 ภาพตัวอย่างการใช้ฟอนต์หลายแบบ.....	31
ภาพที่ 2.30 ภาพตัวอย่างการใช้ฟอนต์กับงานการ์ตูน.....	31
ภาพที่ 2.31 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Serif.....	32
ภาพที่ 2.32 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ SansSerif.....	33
ภาพที่ 2.33 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Monospaced.....	33
ภาพที่ 2.34 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Script.....	34
ภาพที่ 2.35 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Display.....	34
ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครครั้งที่ 1.....	36
ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครครั้งที่ 2.....	37
ภาพที่ 3.3 แกะไขการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1 2 และ 3 โดยเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา.....	37
ภาพที่ 3.4 การออกแบบฉาก ห้องนอน ห้องเรียน บ้านนางเอก ห้องนอนนางเอก และลานจอดรถ..	38
ภาพที่ 3.5 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 1.....	39
ภาพที่ 3.6 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 2.....	40
ภาพที่ 3.7 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 3.....	41
ภาพที่ 3.8 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 4.....	42
ภาพที่ 3.9 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 5.....	43
ภาพที่ 3.10 ภาพตัวอย่างวาดและลงสี โดยใช้โปรแกรม Clip Studio ในการพัฒนา.....	44
ภาพที่ 3.11 ภาพตัวอย่างการใส่คำพูดลงในช่องข้อความ โดยใช้โปรแกรม Photoshop.....	45
ภาพที่ 3.12 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 1.....	46
ภาพที่ 3.13 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 2.....	46
ภาพที่ 3.13 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 3.....	46
ภาพที่ 3.14 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 4.....	47
ภาพที่ 3.15 การออกแบบโปสเตอร์ครั้งที่ 1.....	47
ภาพที่ 3.16 การออกแบบโปสเตอร์ครั้งที่ 2.....	48

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.1 โลโก้ของสื่อ.....	50
ภาพที่ 4.2 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 1.....	50
ภาพที่ 4.3 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 2.....	51
ภาพที่ 4.4 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 3.....	52
ภาพที่ 4.5 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 4.....	53
ภาพที่ 4.6 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 1.....	54
ภาพที่ 4.7 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 2.....	55
ภาพที่ 4.8 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 3.....	56
ภาพที่ 4.9 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 4.....	57
ภาพที่ 4.10 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 1.....	58
ภาพที่ 4.11 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 2.....	59
ภาพที่ 4.12 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 3.....	60
ภาพที่ 4.13 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 4.....	61
ภาพที่ 4.14 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 1.....	62
ภาพที่ 4.15 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 2.....	63
ภาพที่ 4.16 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 3.....	64
ภาพที่ 4.17 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 5 หน้า 1.....	65
ภาพที่ 4.18 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 5 หน้า 2.....	66
ภาพที่ 4.19 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 5 หน้า 3.....	67
ภาพที่ 4.20 ภาพโปสเตอร์การ์ตูนเรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก.....	68
ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างการ์ตูนบนแอปพลิเคชัน WEBTOON.....	6

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า “ความรัก” สามารถตีความได้หลายความหมายไม่ว่าจะเป็น ความรักในรูปแบบของ ครอบครัว ความรักในแบบคู่สาวหรือเรียกอีกอย่างก็คือ “ความรักระหว่างเพศชายและเพศหญิง” ซึ่งความรักนั้นไม่จำเป็นต้องมีอายุหรือฐานะเข้ามาเกี่ยวข้อง เพียงแค่คนคนนั้นรักกันก็พอ ในโลกของความรัก ไม่มีคู่ไหนที่ไม่มีปัญหากัน ทุกคู่ต้องเคยเจอปัญหาไม่ว่ามากก็น้อยด้วยกันมาทั้งนั้น ถ้ารักกันมากพอ เข้มแข็งมากพอ ก็จับมือก้าวผ่านปัญหาเหล่านั้นไปได้ แต่ถ้าไม่ความสัมพันธ์ก็จบลง ปัญหาเหล่านี้เป็นเหมือนบททดสอบที่ไม่มีวันจบ ทุกๆวันก็จะมีปัญหาใหม่ๆ เข้ามาพิสูจน์ความสัมพันธ์ของเราเสมอ หนักบ้าง เบาบ้าง แตกต่างกันไป หน้าที่ของเราก็คือจับมือแล้วผ่านมันไปให้ได้ ปัญหาเหล่านี้ไม่ได้แค่ผ่านมาให้เราแก้ไข ปรับตัว ยอมรับ และเข้าใจ แต่สิ่งเหล่านี้ผ่านมาเพื่อให้เรายังรักกัน และรักกันมากขึ้นทุกครั้ง ที่ผ่านแต่ละอุปสรรคพวกนี้ไปได้

ในปัจจุบันนั้นเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่สังคมยุคใหม่ ทั้งเพศหญิงและเพศชายได้พบเจอกับผู้คนมากมายหลายตา ทำให้ความสัมพันธ์ในชีวิตคู่กลายเป็นเรื่องอ่อนไหว เราได้เห็นคู่รัก คู่แต่งงาน ที่คบกันได้ไม่นานก็ต้องประกาศแยกทาง แม้ว่าบางคู่จะมีลูกด้วยกันแล้ว ก็สามารถเลิกได้ เพื่อไปหาคนที่ถูกใจกว่า ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่ความรัก การแต่งงาน และการใช้ชีวิตคู่ หมายถึง การสร้างครอบครัวและพร้อมจะเผชิญทุกปัญหาไปด้วยกัน แต่เมื่อเวลาเปลี่ยนไป สังคมมีความซับซ้อนมากขึ้น ผู้คนในสังคมก็เปลี่ยนแปลง และนี่คือเหตุผลที่ทำให้คู่รักยุคใหม่ไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้ยั่งยืนเหมือนเช่นในอดีต (ความสัมพันธ์ของคู่รักยุคใหม่). (2563). ‘เฟรนด์โชน’ ความสัมพันธ์ที่ถูกพูดถึงบ่อยครั้ง เป็นความสัมพันธ์ที่บุคคลหนึ่งมีความรู้สึกเชิง ‘โรแมนติก’ กับเพื่อนหรือเพื่อนสนิทของตัวเอง แต่ด้วยความกลัว ไม่กล้าสารภาพ หรืออาจจะเคยสารภาพไปแล้วแต่ไม่สมหวังเลยทำให้บุคคลนั้นต้องตกอยู่ในเฟรนด์โชนไปอย่างน่าเศร้า แต่ในขณะที่เดียวกัน คู่รักหลายคู่ก็เริ่มต้นจากการเป็นเพื่อนกันมาก่อน แม้การรับรู้ของคนส่วนใหญ่คือความรักมักจะเกิดจากแรงปรารถนาของคนสองคน แต่ผลวิจัยพบว่า 2 ใน 3 ของความสัมพันธ์ที่หวานชื่น โรแมนติก มีจุดเริ่มต้นมาจาก ‘มิตรภาพระยะยาว’ ด้วยเช่นกัน ซึ่ง

ความสัมพันธ์ประเภทนี้เรียกว่า Friends to Lovers หรือ ‘จากเพื่อนสู่คนรัก’ ดานู สตินสัน รองศาสตราจารย์ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยวิกตอเรีย ประเทศแคนาดา ได้ศึกษาจุดเริ่มต้นความสัมพันธ์ของผู้คนมานานกว่า 20 ปี และพบว่าหลายปีที่ผ่านมานี้มีผู้คนจำนวนมากกำลังอยู่ในความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกกับเพื่อนที่รู้จักกันมานานของพวกเขาเอง มีผลการศึกษาน้อยมากที่มองถึงความสัมพันธ์ที่มีจุดเริ่มต้นจากการเป็นเพื่อน (Friends First Initiation) นักวิจัยก็ได้ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษา ซึ่งประกอบด้วยผู้เข้าร่วมเกือบ 1,900 คน จากแคนาดาและสหรัฐอเมริกา ที่มีการดำเนินการตั้งแต่ปี 2002 จนถึงปี 2020 เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ดังกล่าวพบว่า 66% ของคู่รักเริ่มต้นจากการเป็นเพื่อน โดยส่วนมากเป็นมิตรภาพระยะยาวที่รู้จักกันมาเป็นเวลาหลายเดือนหรือหลายปี การวิจัยยังพบอีกว่าผู้เข้าร่วมที่อยู่ในกลุ่มหลากหลายทางเพศรายงานถึงความสัมพันธ์แบบ Friends to Lovers มากกว่าผู้ที่เป็นคู่รักต่างเพศ แม้ผู้วิจัยจะเห็นว่าผู้เข้าร่วมที่อยู่ในกลุ่มหลากหลายทางเพศมีส่วนที่น้อยกว่ามากก็ตาม (ดานู สตินสัน). (ม.ป.ป) พูดถึงความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกกับเพื่อนแล้วคงขาดความสัมพันธ์ที่โด่งดังไปไม่ได้ นั่นก็คือ Friends with Benefits หรือความสัมพันธ์ที่คนสองคนมีเซ็กซ์กับเพื่อนของตัวเองแต่ไม่ได้เป็นอะไรมากกว่าเพื่อนกัน ทำให้สตินสันมองว่า เส้นแบ่งระหว่างมิตรภาพและความสัมพันธ์ค่อนข้างที่จะคลุมเครือ เพราะถึงแม้ 2 ใน 3 ของผู้เข้าร่วมวิจัยจะเป็นเพื่อนกันมาก่อนที่จะกลายเป็นคู่รัก แต่หลายคู่ก็ระบุว่าพวกเขาอยู่ในความสัมพันธ์แบบ Friends with Benefits (สตินสัน). (ม.ป.ป)

ปัจจุบันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (อีบุ๊ก) เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เข้ามาตอบสนองความต้องการของนักอ่านทั่วโลก ทั้งเป็นส่วนเสริมและแทนที่หนังสือกระดาษ มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ยอดขายอีบุ๊กในระดับโลกทะยานขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน และปัจจัยที่ขับเคลื่อนให้ตลาดอีบุ๊กเติบโตได้อย่างรวดเร็วคือ คนรุ่นใหม่ที่มีความชื่นชอบในเทคโนโลยี ประกอบกับการที่ความนิยมของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่ขยายวงกว้าง ทำให้นักอ่านบางกลุ่ม หันมาอ่านอีบุ๊กมากกว่าหนังสือเพราะสะดวกสบายกว่า

ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำโครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝันพิสูจนรัก ขึ้นโดยเล็งเห็นว่าตลาดอีบุ๊กในประเทศไทยนั้นกำลังเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้จัดทำจึงเลือกทำสื่อในรูปแบบของอีบุ๊กเพราะว่าเข้าถึงง่าย โดยผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำเสนอความรักของตัว

ผู้จัดทำเองและยังสามารถให้ผู้ที่อ่านสื่อของข้าพเจ้านั้นได้ข้อคิดและคติสอนใจหลังจากที่อ่านสื่อของข้าพเจ้า และสามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก
2. เพื่อให้เข้าใจถึงคุณค่าของความรักและความชอบมากขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นชาย - หญิง อายุ 15-25 ปี ที่สนใจในการอ่านเวปตูนหรือการ์ตูนแนวความรัก

ขอบเขตของงาน

ออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ในช่วงวัยรุ่น ขนาด ความกว้าง 700 PIXELS ความยาว 20000 PIXELS ความยาว 5 ตอน ตอนละ 4 หน้า โดยใช้โปรแกรม

1. Adobe Photoshop
2. Clip Studio
3. Procreate
4. Sketchup
5. Poster

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำโครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
หาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ และประสบการณ์ของผู้จัดทำ
2. เขียนพล็อตเรื่อง ของ Comic เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก
3. ออกแบบตัวละคร
ใช้โปรแกรม Clip Studio ในการออกแบบสื่อ
4. ออกแบบสถานที่

โดยสถานที่นั้นจะใช้โปรแกรม 3D ในการออกแบบสื่อ

5. ออกแบบสตอรี่บอร์ด

ใช้โปรแกรม Clip Studio ในการออกแบบสื่อ

6. ร่างสตอรี่บอร์ดของการ์ตูน

ใช้โปรแกรม Clip Studio ในการออกแบบ

7. ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง

ใช้โปรแกรม Clip Studio ในการออกแบบ

8. ตัดเส้นและลงสี

ใช้โปรแกรม Clip Studio , Procreate ในการลงสีและตัดเส้นของสื่อ

9. ใส่ช่องคำพูด

ใช้โปรแกรม Photoshop ในการใส่ฟอนต์ของสื่อ

10. ออกแบบปก

ใช้โปรแกรม Clip Studio ในการออกแบบ

11. นำเสนอผลงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. E-book (อีบุ๊ก) ย่อมาจากคำว่า Electronic book คือหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสาร อิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

2. สตอรี่บอร์ด (Story Board) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของการ์ตูน โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากแต่ละช่องอย่างชัดเจน เช่น ข้อความ ภาพ ช่องการ์ตูน อารมณ์ในแต่ละช่อง แต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าจะอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละช่องการ์ตูนก่อนที่จะลงมือสร้างจริง

3. โปสเตอร์ (Poster) คือภาพขนาดใหญ่ที่พิมพ์บนกระดาษ มีการออกแบบเพื่อใช้ติด แหวนบนผนัง หรือกำแพง โปสเตอร์อาจจะเป็นภาพพิมพ์หรือภาพเขียนก็ได้ หรืออาจจะเป็นอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ และมีจุดประสงค์เพื่อทำให้สะดุดตาผู้รับสารและสามารถสื่อสารข้อมูลออกไปได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้อ่านสามารถนำพฤติกรรมไปประยุกต์ใช้ได้
2. เพื่อให้คนอ่านตระหนักถึงความรักในวัยเรียน



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

โครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์จริงของผู้จัดทำ ซึ่งเรื่องราวทั้งหมดที่นำมาสร้างนั้นอาจมีการแต่งเติม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจเข้าไปในตัวงาน โดยจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบและนำเสนอออกมาในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก ผู้จัดทำได้ศึกษาทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. การออกแบบคาแรคเตอร์
2. ทฤษฎีสี
3. ประเภทของสื่อ
4. รูปแบบของการอ่าน อีบุ๊ก
5. การเขียนพล็อตเรื่องของสื่อ
6. การเขียนสตอรี่บอร์ด
7. ฟอนต์

1. การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ โดยการวิเคราะห์หาคาแรคเตอร์จากบท หรือจาก Concept โดยการหาแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงในการคิดออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด หลังจากนั้นคือการพัฒนาจากตัวการ์ตูนให้อยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่สำคัญต้องคำนึงว่าตัวละครที่สร้างขึ้นมันสูญเสียเอกลักษณ์และเสน่ห์จากต้นแบบเดิมหรือไม่

คาแรคเตอร์ดีไซน์เนอร์ส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าการสร้างตัวละครในลำดับต้นๆ สิ่งแรกที่ต้องทำคือดูประเภทของงานก่อนว่างานนี้เป็นงานอะไรหรือการอ่านโจทย์ตัวหนังสือที่ได้มาว่าโครงเรื่องเป็นอย่างไร คือการกำหนด Theme และกำหนด Point ของงานว่าต้องการโครงเรื่องอย่างไร โครงเรื่องจะประกอบ

ไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรมีการหักมุมอย่างน้อยเพียงไร สามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ หลังจากนั้นจะเป็นการโฟกัสที่ตัวละครตัวเอก ตัวละครรอง และตัวละครอื่น ลดหลั่นกันตามความสำคัญและความเกี่ยวข้องกัน ในขั้นตอนของการสร้างหรือดีไซน์ตัวละครแต่ละตัวก็ต้องดูว่าเป็นคนหรือสัตว์ ในขั้นตอนนี้จะมีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลแวดล้อมเกี่ยวกับตัวละครนั้น อย่างลึกซึ้งละเอียดจากแหล่งอ้างอิงต่างๆ ผสมผสานกับจินตนาการ ทั้งจากการศึกษาบทสนทนาของตัวละครเพื่อนำมาตีวิเคราะห์ ยกตัวอย่างดีไซน์พระเอกที่เป็นสัตว์ ต้องหา Reference ก่อนว่าสัตว์ที่นำมาใช้หน้าตารูปร่างเป็นอย่างไร ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ต้องไปหา Reference มาให้ได้มากที่สุดอาจต้องไปดูชีวิตของสัตว์ตัวนั้นจริงๆ Reference ภาพนิ่ง ภาพจริง คลิปวิดีโอ การขยับปากหรือว่าแม้แต่เสียง คือเอกสารอ้างอิง แหล่งอ้างอิงทุกอย่างในกระบวนการสร้างหรือดีไซน์ตัวละคร ขั้นตอนการดีไซน์คาแรคเตอร์

แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละคร

ไอเดีย (Idea) หรือบางคนอาจใช้คำว่า แรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งจะเป็นสิ่งแรกที่สร้างสรรค์จากจินตนาการและความคิดของตนเอง อะไรที่ตนเองต้องการให้ผู้อ่านทราบภายหลังจากที่อ่านงานไปแล้วควรให้เรื่องที่สร้างออกมาเป็นสไตล์ไหน ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ที่ได้อ่านได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นต้น

นักออกแบบตัวละครมักกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครสำหรับพวกเขาแล้วมันมาจากทุกที่ ทุกเวลา ทุกสิ่งแวดล้อม ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของพวกเขาในขณะที่เป็นโอกาสน้อยที่แรงบันดาลใจจะเกิดจากการคิดขึ้นได้เองหรือ ไอเดียก็ผุดโผล่ขึ้นมา ณ ช่วยเวลาใดเวลาหนึ่ง ในขณะที่นักออกแบบ สร้างตัวละครบางคนก็ยอมรับว่าในการสร้างตัวละครนั้นพวกเขาต้องแสวงหาแรงบันดาลใจด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ รวมไปถึงการหาแรงบันดาลใจเฉพาะชิ้นงานนั้นคือ หมายความว่าเมื่อจะสร้างงานสักชิ้นก็หาแรงบันดาลใจเฉพาะงานนั้นๆ ในทางตรงกันข้ามแรงบันดาลใจทั่วไปมักเกิดจากประสบการณ์ที่สะสมมา ความชอบและความสนใจเฉพาะด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัว ผู้คนใกล้ชิด ค าพูดสนทนา การอ่านหนังสือที่เกี่ยวกับการออกแบบการใช้เวลาว่างในร้านหนังสือ แรงบันดาลใจมาจากทุกสิ่งทุกอย่าง (ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย)

เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน

อารมณ์ความรู้สึกจากเส้นแบบต่างๆ เส้นนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่สำคัญที่ให้แทนตัวแสดงจริงเหล่านั้น สามารถทำหน้าที่การกำหนดขอบเขตที่ว่าง รูปร่าง และแทนความหมายเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยเส้นต่างๆ เส้นจะแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ๆ สองแบบคือเส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองแบบนี้เวลาที่นำมาวางต่อกันในรูปแบบต่างๆ ก็จะเป็นรูปแบบของเส้นที่หลากหลายขึ้นมาตามทฤษฎีแล้วได้มีการสรุปอารมณ์ที่เกิดจากเส้นแบบต่างๆ

1.เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่งให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างเส้นตั้ง

2.เส้นนอนให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



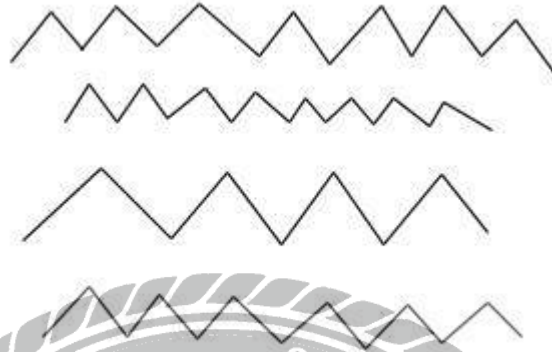
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างเส้นนอน

3.เส้นเฉียงหรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างเส้นเฉียง

4.เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลาให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแจ้ง ความรุนแรง



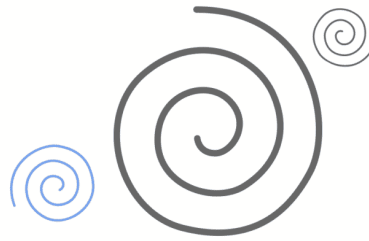
ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างเส้นหยัก

5.เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างเส้นโค้ง

6.เส้นโค้งแบบกันหอยให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้า มองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



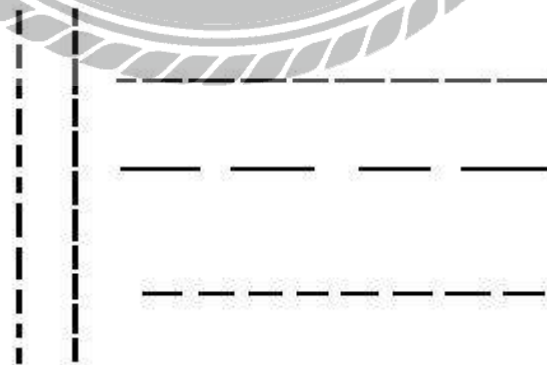
ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างเส้นโค้งแบบก้นหอย

7.เส้นโค้งวงแคบให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างโค้งวงแคบ

8.เส้นประให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างเส้นประ



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างภาพการออกแบบคาแรคเตอร์โดยใช้เส้นหลายรูปแบบ
(ภาพของคุณ สาธิต พุทธิเสน). (2558)

สีและความรู้สึก

จิตวิทยาของสี (Psychology of color) “สี” มีอิทธิพลต่อผู้ชมในการสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นสิ่งที่แทนความหมายว่าอะไรบางอย่างที่เกิดขึ้นในสื่อ ความรู้สึกเกี่ยวกับสีจะมีหลากหลายความรู้สึก

สีแดง	: ให้ความรู้สึกอันตราย เจริญ รุนแรง มั่นคง สมบูรณ์
สีส้ม	: ให้ความรู้สึกสว่าง เจริญ อบอุ่น คึกคะนอง
สีเหลือง	: ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น ระวัง
สีเขียว	: ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
สีน้ำเงิน	: ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เครื่องขีมิ
สีม่วง	: ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์
สีน้ำตาล	: ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
สีขาว	: ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส เบิกบาน

สีด่า	: ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้า ทึบตัน
สีทองเงินและสีน้ำตาล	: แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง
สีดำที่อยู่กับสีขาว	: แสดงถึงความรู้สึกอารมณ์ที่กดดัน
สีเทาปานกลาง	: แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา	: แสดงถึงความสลด รันทดใจ ชรา
สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด	: แสดงความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างภาพการใช้สีอารมณ์ (ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Inside out)

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่องคือ Style หรือ Profile Profile Data คือการอธิบายรายละเอียดของตัวละคร โดยมีอยู่ 7 หัวข้อคือ

1.iDesign : อายุ , เพศ , ส่วนสูง , สีผิว , ผม , ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น

2.Characteristic : เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บตัว ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

3.Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าทำอะไรรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ

4.Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหน

5.Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมานะ ทำไม่ต้องมาอยู่เรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็กได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหนือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

7.Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

8.Associate : มีแนวร่วมยังไงใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่วานี้ช่วยทำอะไรบ้าง (ดนนัย ม่วงแก้ว). (2558)

2.ทฤษฎีสี

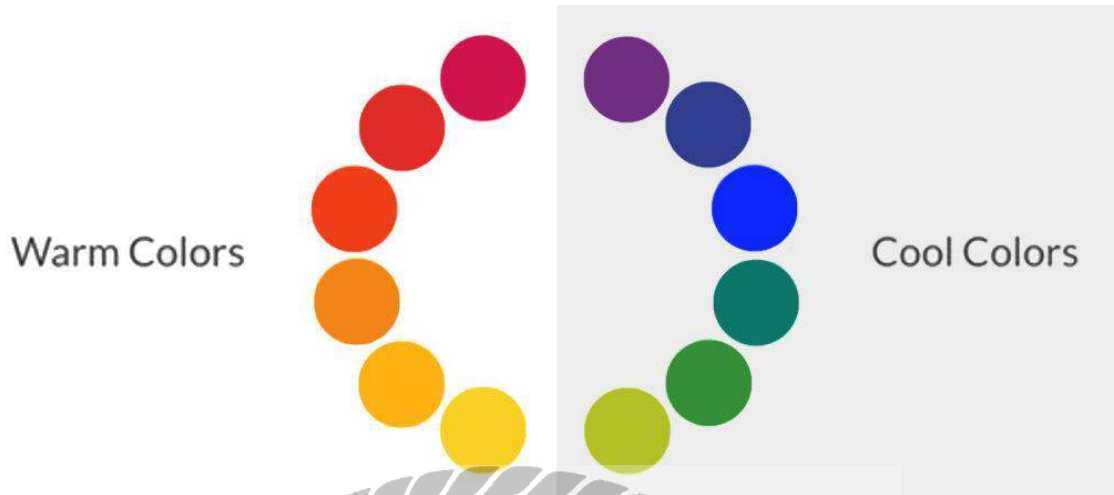
ทฤษฎีสี (Theory of Color) หมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิด ของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้างงานศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่าง ๆ

โดยสีตั้งต้น ซึ่งคือ “แม่สี” จะประกอบด้วย 3 สี คือ

1. สีแดง (Red, R)
2. สีเหลือง (Yellow, Y)
3. สีน้ำเงิน (Blue, B)

การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น “วงล้อสี” (Color Wheels)

ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้รวมสีเข้าด้วยกัน วงจรสีวงแรกถูกสร้างโดยเซอร์ ไอแซค นิวตัน ในปี 1666 “วงล้อสี” ออกแบบมาโดยแนวคิดที่ว่าสีอันไหนที่คุณเลือกจากวงล้อสีจะดูดีเมื่ออยู่ด้วยกัน มีความหลากหลายของการออกแบบที่สร้างขึ้นแต่แบบที่ธรรมดาเห็นได้ทั่วไปคือวงล้อสีแบบ 12 สี พื้นฐานจากสี RYB (แดง เหลืองน้ำเงิน) “วงล้อสี” เมื่อแบ่งครึ่ง เราจะพบว่า “สี” นั้นจะแบ่งเป็น “สีโทนร้อน” และ “สีโทนเย็น”

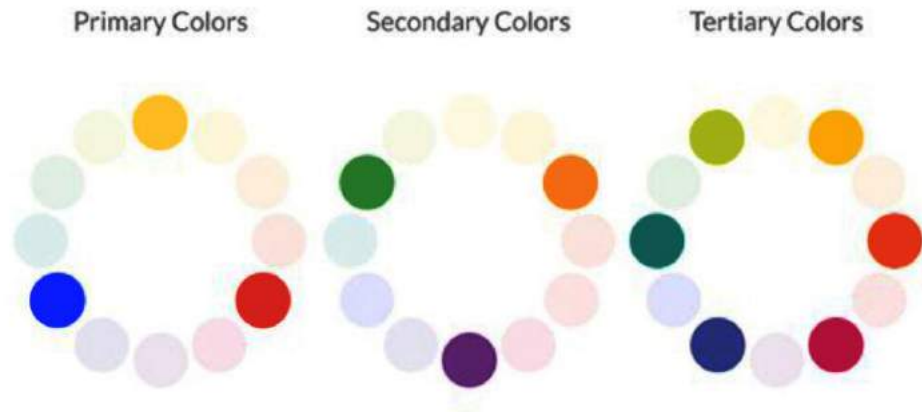


ภาพที่ 2.11 วงล้อสีแบบ 12 สี (ภาพจากเว็บไซต์ Library)

“สีโทนร้อน” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สี
 วรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี

“สีโทนเย็น” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน และสี
 ม่วงน้ำเงิน โคร่งสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น

วงล้อสีจะทำให้เราเข้าใจง่ายขึ้นว่าการใช้สี Primary (สีปฐมภูมิ) , Secondary (สีทุติยภูมิ) , Tertiary
 Color (สีตติยภูมิ)



ภาพที่ 2.12 Primary , Secondary , Tertiary Color (ภาพจากเว็บไซต์ Library)

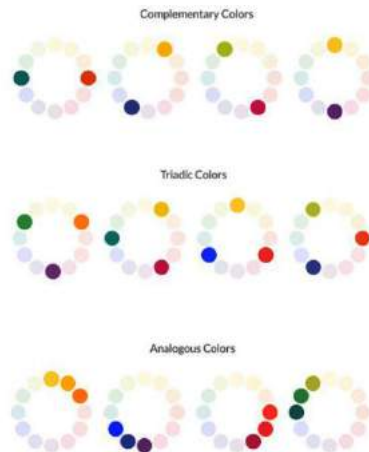
Primary – แดง เหลือง น้ำเงินคือสีหลัก เป็นสีที่ไม่สามารถผสมด้วยสีได้หรือเรียกว่าแม่สี

Secondary – 3 สี เกิดจากการเอาสีขั้นต้นมาผสมกันได้เป็น ส้ม เขียว ม่วง

Tertiary – 6 สี เกิดจากการเอาสีขั้นแรกกับขั้นที่สองมาผสมกันได้เป็น ส้มเหลือง ส้มแดง เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน

นอกจากนี้ วงล้อสีก็มีทฤษฎีการ “จับคู่สี” อีกมากมาย เพื่อฝึกให้เราเข้าใจความเหมาะสมและความเข้ากันของสีแต่ละสี

บนโลกใบนี้มีสีเป็นล้านๆสี เราต้องศึกษาก่อนว่าควรเลือกสีแบบไหน สำหรับสื่อแบบไหน เมื่อเลือกสีได้แล้วจึงเริ่มออกแบบทำสื่อ (Narisa Buachoey). (2565)



ภาพที่ 2.13 การจับคู่สี (ภาพจากเว็บไซต์ Library)

3. ประเภทของสื่อ

สำหรับในยุคปัจจุบันเราทุกคนคงคุ้นเคยกับคำว่า “Social Media” เป็นอย่างมาก เพราะไม่ว่าสื่อเจ้าไหนๆ ก็พูดถึงคำๆ นี้อยู่ตลอดเวลา สื่อในโลกนี้นั้นมีมากมายหลากหลาย โดยจากสถิติล่าสุด คนไทยกว่า 71.75 ล้านคน มีผู้ใช้งาน Internet มากถึง 61.21 ล้านคน หรือมากถึง 85.3% ของประชากร ซึ่งถือว่าค่อนข้างเยอะในประเทศไทย

Social Media ที่คนไทย ‘นิยม’ ใช้มากที่สุด

อันดับ 1 Facebook 91%

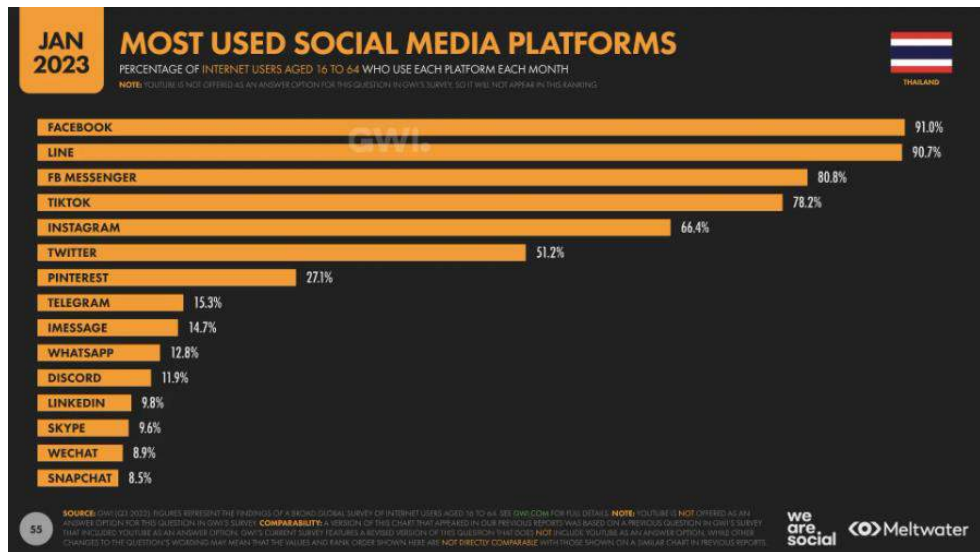
อันดับ 2 LINE 90.7%

อันดับ 3 Facebook Messenger 80.8%

อันดับ 4 TikTok 78.2%

อันดับ 5 Instagram 66.4%

อันดับ 6 Twitter 51.2%



ภาพที่ 2.14 ภาพกราฟความนิยมในการใช้ Social Media

จากยอดการใช้งานพบว่า facebook ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 1 ซึ่งสามารถดูข้อมูลได้หลากหลายและสื่อได้อีกมากมาย เช่น สื่อภาพเคลื่อนไหว สื่อภาพนิ่ง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1. คอมพิวเตอร์ ย่อมาจากคำว่า COMPUTER-ASSISTED เป็นสื่อรูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง
2. WBI (Web-based Instruction) คือ บทเรียนที่สร้างขึ้นสำหรับการเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยนำจุดเด่นของวิธีการให้บริการข้อมูลแบบ www มาประยุกต์ใช้ Web Base Instruction จึงเป็นบทเรียนประเภท CAI แบบ On-line
3. การเรียนอิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Learning เป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรืออินเทอร์เน็ตเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตนโดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ มัลติมีเดียอื่นๆ
4. E-book เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยปกติ มักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารอ่านเอกสารทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ได้

5. E-Training หมายถึง กระบวนการการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นกระบวนการจัดการฝึกทักษะ เพิ่มพูนสาระความรู้ ที่เน้นให้ผู้เข้ารับการอบรม นั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เข้าอบรมมีอิสระในการเข้าศึกษา เรียนรู้ตามเวลา โอกาสที่ ผู้ฝึกอบรมต้องการโดยเนื้อหาขององค์ความรู้จะถูกออกแบบมาให้ศึกษาเรียนรู้ได้ โดยง่าย ในรูปแบบมัลติมีเดียซึ่งประกอบด้วยสื่อที่เป็นข้อความรูป หรือ อาจมี ภาพเคลื่อนไหว

6. Learning Object หมายถึง การจัดรูปแบบสาระการเรียนรู้เป็นหน่วยที่เป็นอิสระ ใช้เวลาสำหรับการเรียนรู้ เป็นช่วงสั้นๆ ประมาณ 2 ถึง 15 นาที และถึงแม้ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบหน่วยย่อยก็ตาม Learning Object จะมีความสมบูรณ์ ในตัวเอง ซึ่งในแต่ละเนื้อหาจะประกอบชื่อเรื่อง คำอธิบาย คำสำคัญ วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล ประการหนึ่งคือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง (ศุภสันต์ ศรีสลัป). (2012).

ทางผู้จัดทำนั้นได้เลือกสื่อรูปแบบ E-book มาพัฒนาเพราะว่าตรงกับสื่อที่ผู้จัดทำต้องการ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เข้ามาตอบสนองความต้องการของนักอ่านทั่วโลก ทั้งที่เป็นส่วนเสริมและแทนที่หนังสือกระดาษมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ยอดขายอีบุ๊กในระดับโลกทะยานขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศที่สื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ

ในปี 2559 เริ่มมีสัญญาณว่าการเติบโตของอีบุ๊กชะลอตัวลงคล้ายกับเข้าสู่จุดอิ่มตัว แต่ถึงแม้ยอดขายจะไม่ร้อนแรงเท่ากับช่วงก่อนหน้า มูลค่าการจำหน่ายอีบุ๊กโดยรวมยังคงเพิ่มขึ้นทุกปี ทว่าความกังวลว่าอีบุ๊กจะเข้ามาเป็นคู่แข่งหรือแทนที่หนังสือกระดาษกลับค่อยๆ ลดลงจนไม่มีใครเชื่อว่าหนังสือจะสาบสูญไปดังที่เคยสันนิษฐานคาดการณ์ไว้ก่อนหน้านี้



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างอีบุ๊ก (ภาพจากเว็บไซต์ bbe books)

ในประเทศไทย อีบุ๊กในระยะแรกๆ มีลักษณะเป็นไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เช่น งานวิจัยหรือบทความวิชาการ การบุกเบิกร้านจำหน่ายอีบุ๊กออนไลน์เริ่มต้นเมื่อปี 2552 ซึ่งเป็นช่วงที่มีอุปกรณ์ประเภท e-reader เข้ามาจำหน่าย และโทรศัพท์มือถือสามารถทำงานได้มากกว่าเพียงแค่การสื่อสารข้อมูลเสียง ทำให้ผู้ใช้สามารถอ่านอีบุ๊กได้ทั้งจากคอมพิวเตอร์และแอปพลิเคชันต่างๆ ได้



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างการใช้งานอีบุ๊กผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
(ภาพจาก Comune di Massalengo)

4. รูปแบบของการอ่านอีบุ๊ก

ปัจจุบันการอ่านในรูปแบบของ (อีบุ๊ก) นั้นแบ่งออกได้หลายหมวดหมู่ เช่น นิยาย มังงะ แพนตาซี ไซไฟ ดราม่า สารคดี มังฮวา ฯลฯ เพื่อให้ผู้อ่านนั้นเลือกอ่านได้ง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น ฝึกทักษะการเรียนรู้ และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ ประเภทของงานอ่านที่ข้าพเจ้าเลือกคือ การเขียนแบบมังฮวา

คำว่า ฮวา นั้นมาจากภาษาเกาหลี ซึ่งหมายความว่าหนังสือการ์ตูน มังฮวานั้นมีการอ่านที่แตกต่างจากสไตล์ของญี่ปุ่นดั้งเดิมและใกล้เคียงกับการ์ตูนตะวันตกมากกว่าซึ่งจะเป็นการอ่านแบบบนลงล่าง



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างมังฮวา มีรูปแบบการอ่านจากบนลงล่าง
(ภาพจากมังฮวาเรื่อง solo farming in the tower)

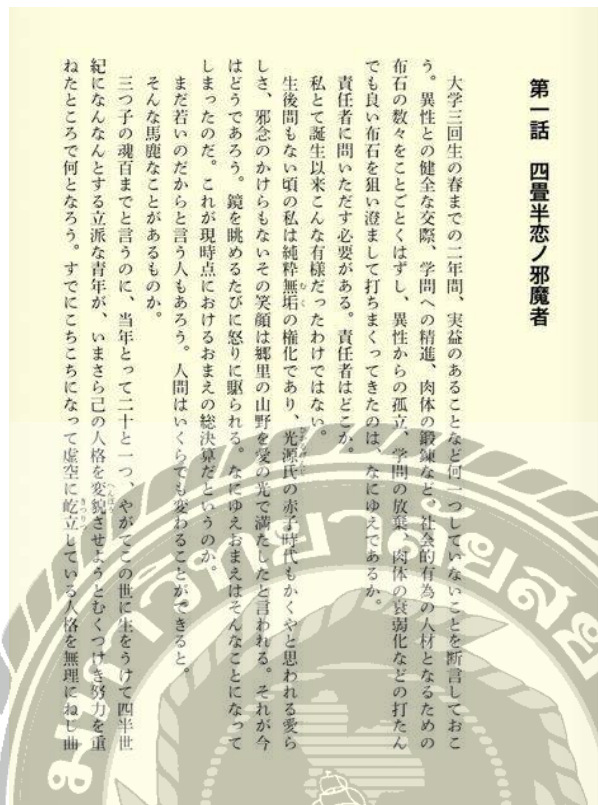
การอ่านหนังสือจากขวาไปซ้าย หรือซ้ายไปขวา นั้นก็มีสาเหตุเกิดจากลักษณะการเขียนในแต่ละภาษา อย่างในภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี ซึ่งวิวัฒนาการมาจากภาษาจีนเหมือนกัน อ่านหนังสือจากขวาไปซ้ายหรือจากหลังไปหน้า เพราะการเขียนนั้นเขียนจากขวาไปซ้าย ตามแบบดั้งเดิมแล้ว ภาษาจีน ญี่ปุ่น และเกาหลี เขียนในแนวตั้ง เริ่มจากบนลงล่าง และเรียงจากขวาไปซ้ายเป็นแถวตามแนวตั้งไปเรื่อยๆ โดยแถวใหม่แต่ละแถวนั้นจะอยู่ทางซ้ายของแถวเดิมเสมอ ตามแบบดั้งเดิมแล้ว ภาษาจีน ญี่ปุ่น และเกาหลี เขียนในแนวตั้ง เริ่มจากบนลงล่าง และเรียงจากขวาไปซ้ายเป็นแถวตามแนวตั้งไปเรื่อยๆ โดยแถวใหม่แต่ละแถวนั้นจะอยู่ทางซ้ายของแถวเดิมเสมอ

อย่างไรก็ตาม ในสมัยปัจจุบัน เป็นเรื่องค่อนข้างปกติมากยิ่งขึ้นที่ภาษาเหล่านี้จะเขียนไปตามแนวนอน หรือจากซ้ายไปขวา โดยแต่ละแถวจะเริ่มจากบนลงล่าง ทั้งนี้ เพราะได้รับอิทธิพลมาจากภาษายุโรป โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากล และส่วนหนึ่งยังเป็นผลมาจากการพิมพ์ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ รวมถึงซอฟต์แวร์การพิมพ์งานต่างๆ ซึ่งไม่เข้ากับการเขียนจากขวาไปซ้ายของภาษาเหล่านี้

ภาษาจีน ญี่ปุ่น เกาหลี เมื่อเขียนตามแนวนอนแล้ว การอ่านแต่ละหน้าก็เหมือนกับเราอ่านหนังสือภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ คือเริ่มจากซ้ายไปขวา ขณะที่หนังสือซึ่งเขียนตามแนวตั้งจะถูกพิมพ์ออกมาในทางตรงกันข้าม คือเริ่มจากทางขวาไปซ้าย เวลาอ่านหนังสือพวกนี้จึงดูเหมือนว่าอ่านย้อนหลังมาหน้า หากเปรียบเทียบกับภาษาไทยซึ่งเขียนจากซ้ายไปขวา

ดังนั้นตัวอักษรจีนหรือญี่ปุ่นจึงมีลักษณะพิเศษ คือ สามารถเขียนได้ทั้งในแนวนอนและตั้ง การเขียนตามแนวนอนของภาษาจีนเรียกว่า เหว่งไผ่ การเขียนในแนวตั้งเรียกว่า ซูไผ่ ในภาษาญี่ปุ่น การเขียนตามแนวนอนเรียกว่า โยโกะกาคิ ขณะในแนวตั้งเรียกว่าตาเตกาคิ

ตามประวัติศาสตร์แล้ว การเขียนในแนวตั้งเป็นระบบมาตรฐาน ขณะที่การเขียนในแนวนอนจะถูกใช้ในพื้นที่ซึ่งจำกัด เช่นการเขียนเหนือประตูวัด และเราอาจจะพบการเขียนตามแนวนอน แต่จากขวาไปซ้ายยังมีในญี่ปุ่น จีน และเกาหลีด้วย เช่น ตามป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ (Warut). (2559).

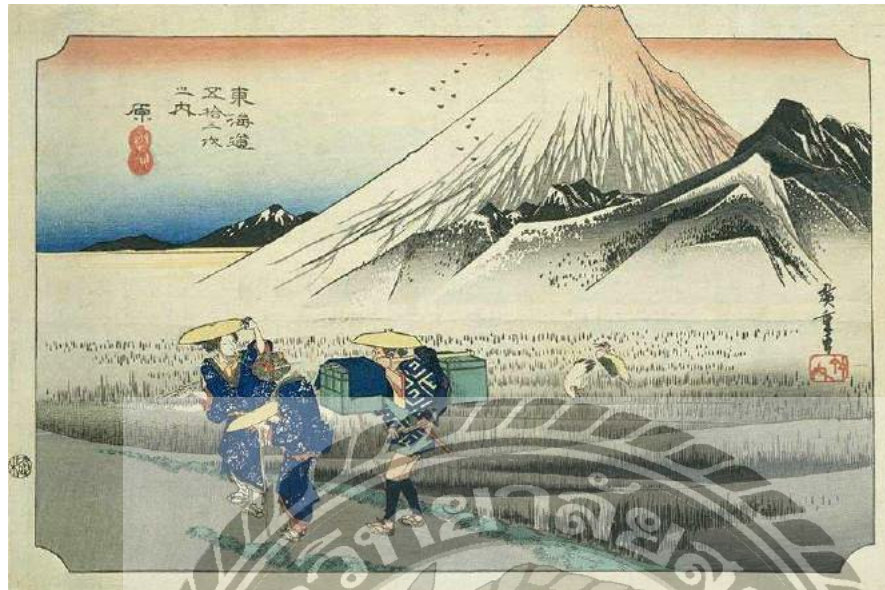


ภาพที่ 2.18 รูปแบบการเขียนอ่านของจีน (ภาพจาก pantip)

ตัวอักษรจีนหรือญี่ปุ่นจึงมีลักษณะพิเศษ คือ สามารถเขียนได้ทั้งในแนวนอนและตั้ง การเขียนตามแนวนอนของภาษาจีนเรียกว่า เหวิงไผ่ การเขียนในแนวตั้งเรียกว่า ชูไผ่ ในภาษาญี่ปุ่น การเขียนตามแนวนอนเรียกว่า โยโกะกาเกิ ขณะที่แนวตั้งเรียกว่าตาเตกาเกิ

มังงะเป็นคำที่ใช้เรียกแทนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นช่องๆ ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยสันนิษฐานว่าได้รับการปรับปรุงมาจากภาพอุกิโยะ ภาพศิลปะของของญี่ปุ่นที่เกิดในยุคเอโดะ แต่ในปัจจุบันรูปแบบของหนังสือการ์ตูนมังงะได้มีการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ ไม่ได้หยุดอยู่แค่การ์ตูนช่องๆ แลมกลุ่มเป้าหมายก็ไม่ได้มีแค่เด็ก เพราะผู้ใหญ่ก็สามารถอ่านได้ด้วยเช่นกัน

ตามปกติของมนุษย์นั้นจะถือเอาด้านแรกที่ใช้งานหรือด้านที่ต้องเปิดหรือหันหน้าไป เป็น "ด้านหน้า" ดังนั้นหนังสือทั้งหลายของทางญี่ปุ่นจึงมี "ด้านหน้า" อยู่ทางขวา และเมื่อ "ด้านหน้า" ของหนังสือญี่ปุ่นอยู่ด้านขวา "ปกหน้า" ของเขาจึงอยู่ด้านขวาด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.19 ภาพอุกิโยะ
(ภาพจาก วิกิพีเดีย)



ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างมังงะ (ภาพจากมังงะเรื่อง นูระหลานจอมภูติ)

5. การเขียนพล็อตเรื่อง

การเขียนพล็อตที่ดีควรมีรากฐานที่มั่นคง หากเรามีไอเดียที่จะเขียนสักเรื่อง แรกเริ่ม ควรเขียนร่างข้อมูลคร่าวๆ ของเรื่องเสียก่อน เพื่อกำหนดทิศทางให้เรื่องไม่สะเปะสะปะ ข้อมูลที่ควรมี ได้แก่

1. ชื่อเรื่อง

ชื่อเรื่องนี้อาจใส่ หรือเว้นไว้คิดทีหลังก็ได้ เพราะชื่อเรื่องควรจะใช้ชื่อที่น่าสนใจ ชวนติดตาม และบ่งบอกถึงเรื่องที่เขียนนั้นได้ดีเป็นอย่างดี อาจใช้คำที่มีความหมายเป็นนัยยะ หรือการใช้คำคล้องจองเพื่อให้ชื่อติดหูผู้อ่าน

2. กำหนดหมวดหมู่ให้เรื่องที่เขียน

ก่อนเขียนเรื่องควรมากำหนดหมวดหมู่ก่อน เช่น ดราม่า แฟนตาซี สืบสวน เป็นต้น

3. โครงเรื่อง

โครงเรื่อง คือ โครงเรื่องหรือภาษาอังกฤษก็คือ พล็อต (Plot) เป็นสิ่งที่ต้องบอกให้ได้ว่า เรื่องของเราเกี่ยวกับอะไร ด้วยคำอธิบายที่ได้ใจความ ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ทำไม เพื่ออะไร

4. ฉาก

เป็นสิ่งที่ต้องกำหนด เพื่อให้ได้ทราบว่าตัวละครจะดำเนินเรื่องอยู่ ณ สถานที่แบบไหน กรุงเทพฯ ต่างจังหวัด หรือต่างประเทศ เหตุผลที่ต้องกำหนดฉากเอาไว้ ก็เพื่อให้คำนึงถึงความสมเหตุสมผล เช่น ถ้าฉากเป็นประเทศไทย ดังนั้นในเรื่องจะต้องไม่มีเหตุการณ์หิมะตก หรือพายุทะเลทรายเข้า นอกจากนี้จะเป็นแนวแฟนตาซี

5. ตัวละคร

ตัวละครจะแบ่งเป็น

ตัวละครหลัก ซึ่งเป็นตัวเอกผู้ดำเนินเรื่อง กำหนดอุปนิสัย บุคลิกตัวละคร ให้เข้ากับสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร ทั้งนี้การกำหนดตัวละคร ต้องคำนึงถึงฉากด้วย เช่น ฉากของต่างประเทศ แต่ตัวเอกก็ควรเป็นคนต่างชาติที่ไม่รู้วัฒนธรรมไทย หรือถ้ากำหนดให้เป็นคนไทย แต่ฉากอยู่ต่างประเทศ ก็ควรให้เหตุผลที่สมเหตุสมผล

ตัวละครรอง ตัวละครประกอบที่ช่วยให้เรื่องดำเนินไปที่ปลายทางได้ หรือช่วยเสริมให้ตัวละครหลัก

6. ร่างโครงเรื่อง

เมื่อมีโครงเรื่องหลักแล้ว ขั้นตอนต่อไปมาลงรายละเอียดว่ารูปแบบของการเขียนโครงเรื่องสามารถแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

6.1 จุดเริ่มเรื่อง

เกริ่นนำเป็นการปูเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครและสถานการณ์ขณะนั้นในเรื่อง เพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวขั้นต่อไป

6.2 จุดเริ่มของปัญหา

เป็นการนำเข้าสู่ปมปัญหาของเรื่องที่ถูกเอาไวให้ตัวละครแก้

6.3 จุดวิกฤต

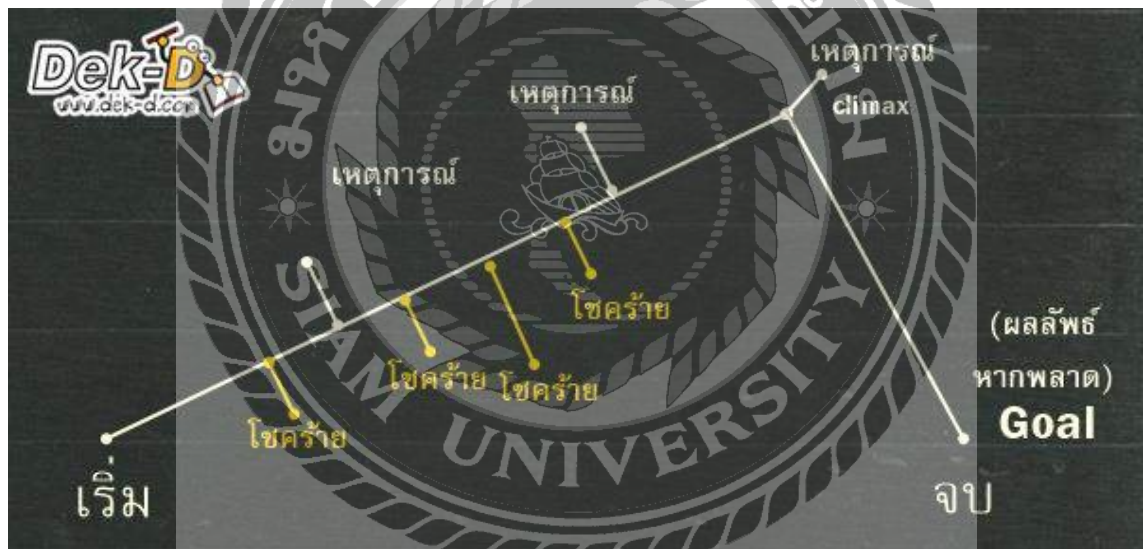
เป็นจุดที่เรื่องดำเนินมาถึงตอนเข้มข้น เกิดการหักเหของเรื่องหรือที่หลายๆ คนเรียกกันว่าจุดไคลแมกซ์

6.4 ปัญหาเริ่มคลี่คลาย

เป็นการคลายสถานการณ์ตึงเครียดจากจุดวิกฤต

6.5 จุดจบของปัญหา

แก้ปมปัญหาเรื่องที่ผูกไว้ทั้งหมด จบเรื่องคลี่คลาย (ธัญวลัย). (2556).



ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างการวางพล็อตเรื่อง

6. การเขียนสตอรี่บอร์ดของสื่อ

เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละคร กำหนดสถานที่ละมุมมองของภาพ

ขั้นตอนในการสร้างสตอรี่บอร์ดมีดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การวางโครงเรื่อง

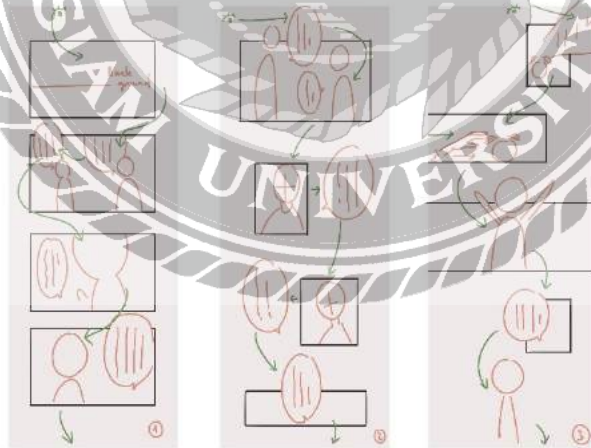
การออกแบบคาแร็คเตอร์นั้น จำเป็นต้องวิเคราะห์จากเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ หรือจาก Concept ขึ้นโครงรูปด้วยการวาดเส้น โดยการหาแหล่งข้อมูลที่สามารถนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบตัวละคร เพื่อให้ตัวละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด ใส่ท่าทางและอารมณ์ของตัวละคร หลังจากนั้นคือการพัฒนาตัวละครที่เป็นแค่ภาพร่างให้อยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ โดยการนำคาแร็คเตอร์ที่ออกแบบและส่วนสำคัญต่างๆ ของตัวละครมาพัฒนาต่อ

ขั้นตอนที่ 2 : การเขียนสคริปต์

เป็นขั้นตอนการในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในรูปแบบช่องการ์ตูน ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆที่จะแสดงออกมาในงาน โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบได้แก่ ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

ขั้นตอนที่ 3 : การเขียนสตอรี่บอร์ด

เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละคร กำหนดสถานที่ละมุมมองของภาพ



ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดมังงา (By Make better art)

การร่างภาพ (Sketch) เป็นขั้นตอนแรกของงานวาดเส้นที่ผู้เขียนจะต้องใส่ใจในมุมที่จะวาดก่อนว่ามีความน่าสนใจไหมอย่างไร จากนั้นจึงเริ่มการจัดองค์ประกอบให้ภาพที่เขียนมีความสมดุลกับหน้ากระดาษ ไม่เล็กหรือไม่ใหญ่เกินไป ก่อนจะจัดวางตามแบบหุ่นที่เขียน เลือกรูปร่าง มีระยะหน้ากลาง หลัง จะทำให้ภาพที่เขียนนั้นมามีความน่าสนใจ การร่างภาพนับเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการวาดภาพ ภาพวาดที่ถูกต้องทางโครงสร้างและสัดส่วนจะส่งผลให้ชิ้นงานที่วาดเสร็จมีความสมบูรณ์ เริ่มจากการร่างภาพโดยวิเคราะห์ รูปทรง ของหุ่นที่จะทำการวาดให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตมาประกอบกับเป็นโครงสร้างง่าย ๆ เพิ่มเติมรายละเอียดของรูปทรงย่อยต่าง ๆ ลงบนโครงสร้าง ที่ได้กำหนดสัดส่วนไว้ในลักษณะที่เป็นเหลี่ยมให้ความมั่นใจตามรูปทรง (พิชญ ประเสริฐผล). (2549).



ภาพที่ 2.24 ภาพตัวอย่างการร่างภาพ (Sketch)

ซึ่งสตอรี่บอร์ดนี้ จะเรียงต่อเนื่องการเป็นเหตุผลเดียวกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน การเขียนสตอรี่บอร์ด คือการเขียนหรือจินตนาการตัวอักษรให้ออกมาในรูปแบบของภาพ เพื่อให้รู้ถึงเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง การกระทำของตัวละครในแต่ละช่อง อารมณ์ของตัวละคร ภาพในสตอรี่บอร์ดจะเป็นภาพที่แสดงลักษณะบุคลิกมุกตลก และการวางช่องต่างๆ ภายในเรื่องเพื่อนำไปพัฒนาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เริ่มเตรียมความพร้อมสำหรับ Project การทำงานคือการตั้งเป้าหมาย กำหนดรูปแบบ และ Concept ในการทำงาน การวาง Concept ของงานและการกำหนดรูปแบบงาน ต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการ ออกแบบ Character รวมไปถึงการ Design งานและการทำ Story-board พร้อมกับหาความรู้เบื้องต้นในการสร้างการ์ตูนไปด้วย

7. ฟอนต์

1. ให้พื้นที่ตัวอักษร

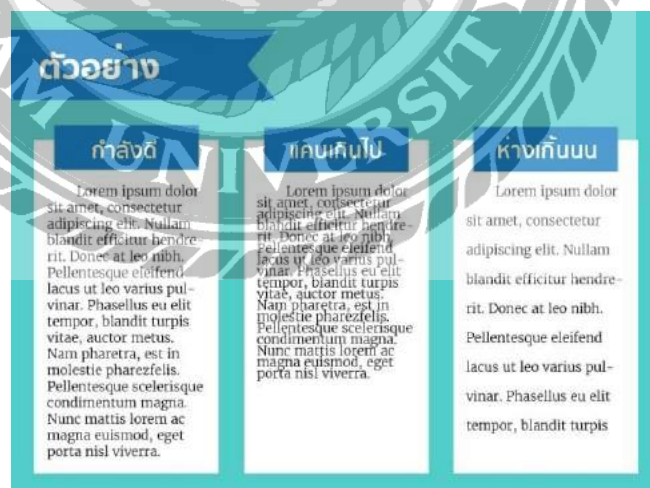
การให้พื้นที่กับตัวอักษรจะทำให้คนอ่านไม่รู้สึกรวดตาหรืออึดอัดจนเกินไป



ภาพที่ 2.25 ภาพตัวอย่างการใช้พื้นที่ของตัวอักษร

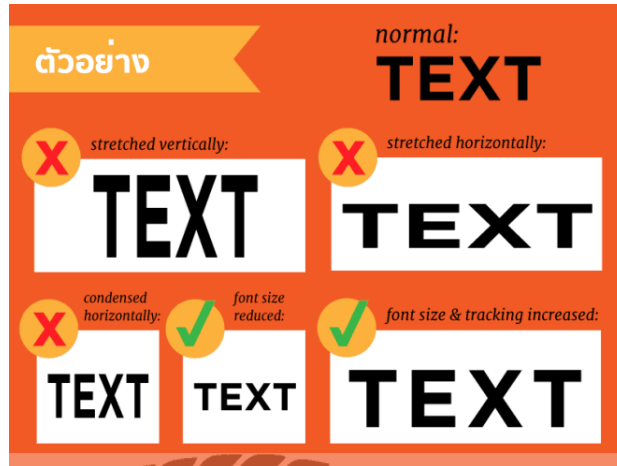
2. เว้นบรรทัดให้พอเหมาะ

การเว้นระยะห่างระหว่างบรรทัดมีผลต่อการอ่านมาก เพราะถ้าเว้นระยะบรรทัดมากเกินไปคนอ่านจะต้องกวาดสายตามากขึ้นและอาการปวดตาจะตามมาทีหลังอย่างเลี่ยงไม่ได้



ภาพที่ 2.26 ภาพตัวอย่างการเว้นบรรทัด

3. อย่าย่อสเกลจนเกินไป



ภาพที่ 2.27 ภาพตัวอย่างการย่อสเกล

4. ทำให้ดึงดูด

การเลือกสีเส้นให้คนอ่านสามารถอ่านได้ง่าย เลือกสีให้ตัดกัน จะสามารถทำให้อ่านได้ง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 2.28 ภาพตัวอย่างการทำสีให้ดึงดูด

5. อย่าใช้ฟอนต์หลายแบบ

1 ประโยคควรมีฟอนต์ไม่เกิน 3 ตระกูล เพื่อที่จะทำให้ประโยคนั้นไม่รกจนเกินไป

Using too **MANY**
typefaces is
confusing *and* **LOOKS**
messy and **CLUTTERED.**

ภาพที่ 2.29 ภาพตัวอย่างการใช้ฟอนต์หลายแบบ

6. เลือกฟอนต์ให้เข้ากับงาน

การเลือกฟอนต์ให้เหมาะสมกับงานเป็นเรื่องที่ต้องใส่ใจมากที่สุดเพราะในบางสถานการณ์หรือบางฉากที่สื่อถึงอารมณ์การใช้ฟอนต์ก็เป็นองค์ประกอบสำคัญเพื่อช่วยเสริมสร้างอารมณ์ได้เช่นกัน



ภาพที่ 2.30 ภาพตัวอย่างการใช้ฟอนต์กับงานการ์ตูน (ภาพจากมังงะ เรื่อง one piece)

7.2 ไทป์เฟซ

ไทป์เฟซ หมายถึง ชุดของคุณลักษณะการออกแบบตัวอักษรที่แสดงลักษณะของชุดตัวอักษร หรืออักษรระสัจลักษณ์ คุณลักษณะเหล่านี้อาจรวมถึง เซอร์ฟ น้ำหนักเส้น อักษรควบ ความสมดุล ส่วนที่เลยบรรทัดด้านล่าง ส่วนที่เลยบรรทัดด้านบน เป็นต้น โดยพื้นฐานแล้วมันคือทุกสิ่งที่ทำให้ตัวอักษรชุดหนึ่งแตกต่างจากชุดตัวอักษรอื่น ๆ

ไทป์เฟซ 5 ประเภทที่พบบ่อย

1. ไทป์เฟซ Serif ถูกกำหนดโดยการมีอยู่ของ serif ซึ่งยื่นออกมาเล็กน้อยที่ส่วนท้ายของเส้นขีดแต่ละเส้นในตัวอักษร โดยทั่วไปแล้ว ไทป์เฟซ serif มักจะให้ความรู้สึก คลาสสิก เรียบหรู เป็นทางการ มีจินตนาการ มีการศึกษา/วิชาการ สง่างาม

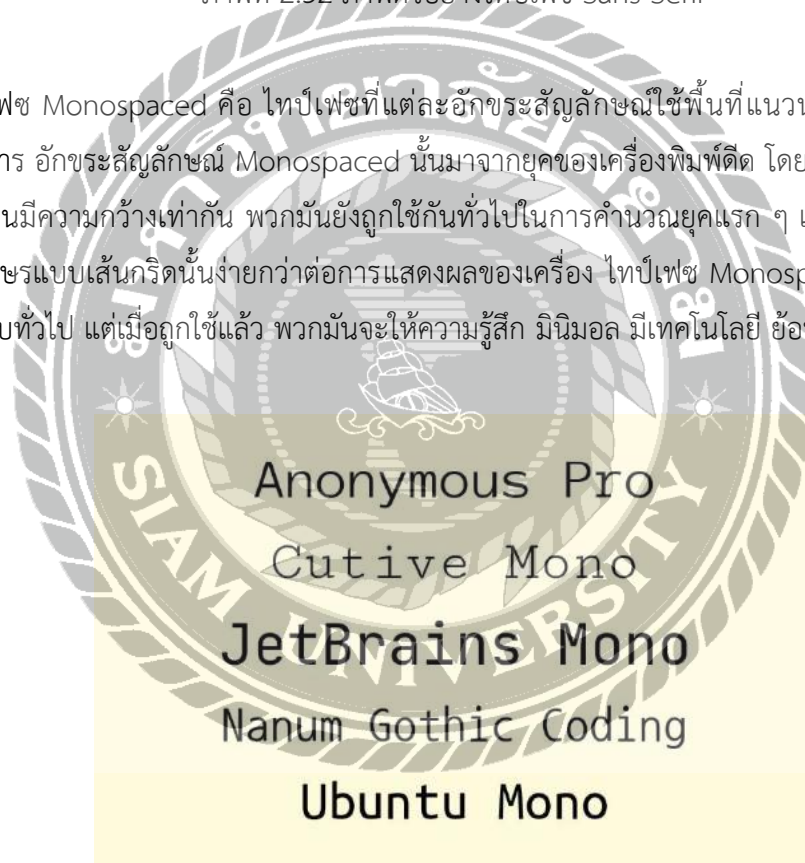


2. ไทป์เฟซ Sans Serif เป็นรูปแบบที่เห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน โดยเฉพาะเว็บไซต์ มีพื้นที่ว่างมากมายในการจำแนกประเภทที่กว้างขนาดนี้ แต่โดยทั่วไปแล้ว ไทป์เฟซ sans serif มักจะให้ความรู้สึก ไม่เป็นทางการ เป็นมิตร ร่วมสมัย อ่านง่าย ผ่อนคลาย ไม่เป็นทางการ อ่อนเยาว์ เข้าถึงได้



ภาพที่ 2.32 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Sans Serif

3. ไทป์เฟซ Monospaced คือ ไทป์เฟซที่แต่ละอักขระสัญลักษณ์ใช้พื้นที่แนวนอนเท่ากันทุกประการ อักขระสัญลักษณ์ Monospaced นั้นมาจากยุคของเครื่องพิมพ์ดีด โดยที่แป้นโลหะแต่ละแป้นมีความกว้างเท่ากัน พวกมันยังถูกใช้กันทั่วไปในการคำนวณยุคแรก ๆ เนื่องจากระบบตัวอักษรแบบเส้นกริดนั้นง่ายกว่าต่อการแสดงผลของเครื่อง ไทป์เฟซ Monospaced ไม่ได้ถูกใช้แบบทั่วไป แต่เมื่อถูกใช้แล้ว พวกมันจะให้ความรู้สึก มินิมอล มีเทคโนโลยี ย้อนยุค ไซไฟ



ภาพที่ 2.33 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Monospaced

4. ไทป์เฟซ Script คือ ไทป์เฟซที่เลียนแบบรูปทรงธรรมชาติของลายมือและงานอักษรศิลป์ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะของฟอนต์นั้น ๆ ไทป์เฟซ Script มักจะให้ความรู้สึก สง่างาม เป็นทางการ พิเศษเฉพาะ แพง มีความเป็นผู้หญิง เกี่ยวกับประวัติศาสตร์



ภาพที่ 2.34 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Script

5. ไทป์เฟซ Display ไม่ค่อยมีความสอดคล้องกันเหมือนกับการจัดประเภทไทป์เฟซอื่น เนื่องจากไม่ได้มีไว้สำหรับข้อความสั้นเนื้อหา ไทป์เฟซ Display จึงดูแปลกตาและมีเอกลักษณ์มากกว่า เน้นความชัดเจนในการอ่านน้อยกว่า และให้ความสำคัญกับบุคลิกมากกว่า ฟอนต์ Display ยังสามารถถูกแบ่งประเภทตามประเภทข้างต้นได้ เช่น มีฟอนต์ Display ที่ประกอบด้วย serif เป็นต้น ข้อแตกต่างที่สำคัญก็คือโดยทั่วไปแล้วรูปแบบไทป์เฟซนี้จะถูกตกแต่งมากเกินไปหรือผิดปกติเกินไปสำหรับการใช้กับข้อความย่อหน้ายาว ๆ (Digitiv). (2023).



ภาพที่ 2.35 ภาพตัวอย่างไทป์เฟซ Display

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของงานและการอ่านแบบอื้ค
2. ศึกษาปัญหาของหัวข้อที่กำหนดเอาไว้
3. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากนั้นหา Reference ในการออกแบบทั้งตัวละคร สีที่ใช้ลักษณะบุคลิกตัวละคร ฉากต่างๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบชิ้นงานโดยใช้ข้อมูลที่รวบรวมมาในการอ้างอิงและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบตัวละครและทฤษฎีที่ใช้ในงานจากผลงานที่เคยสร้างขึ้นหรือจะทฤษฎีที่มีผลต่อยอดในงานสร้างสรรค์

ออกแบบและพัฒนา

เมื่อรวบรวมข้อมูลเสร็จครบถ้วน ขั้นตอนถัดไปคือการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก

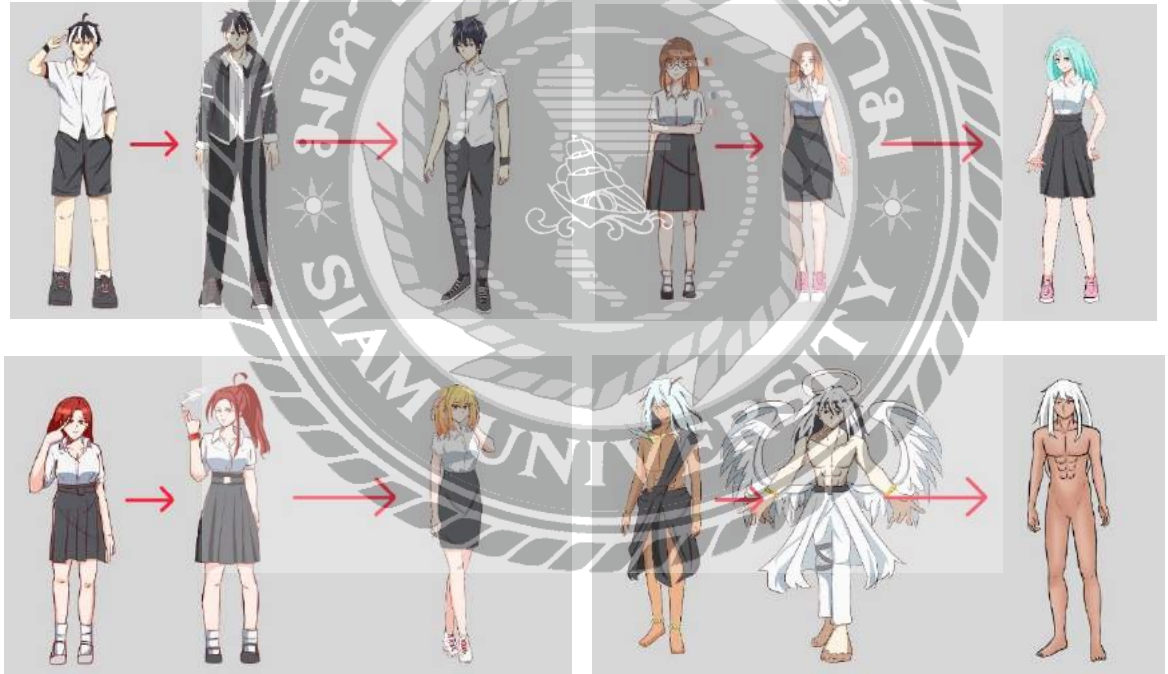
1. ออกแบบตัวละครหลัก 4 ตัว โดยที่จะมีลักษณะแตกต่างกัน ทั้งนี้สี รูปร่างภายนอก ส่วนสูง สีของตัวละครที่ใช้ ทรงผม
2. ฉากที่ใช้ จะมีด้วยกันทั้งหมด 5 ฉาก โดยฉากที่สร้างนั้นเป็นสถานที่ที่สมมุติขึ้นมา ห้องนอน ห้องเรียน เซเว่น บ้าน ลานจอดรถ
3. สตอรี่บอร์ด จะมีทั้งหมด 5 ตอน
4. ร่างช่องการ์ตูน ในแต่ละตอนนั้นจะมีช่องของการ์ตูน 45-60 ช่อง
5. ตัดเส้นและลงสี ใช้โปรแกรม Clip Studio, Procreate ในการลงสีและตัดเส้นของสื่อ



ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครครั้งที่ 1 เป็นการออกแบบทรงผมและกำหนดนิสัยและสีของตัวละคร พระเอก (เรียว) - เป็นคนที่มีความมั่นใจสูง ขี้เล่น เรียนดี กีฬาเด่น นางเอก (เมล่อน) - เป็นเด็กที่ร่าเริงอยู่ตลอดเวลา ชอบกิน รุ้นพี (จูเน่) - เป็นคนที่ขี้ใจฉาบ บางครั้งก็ทำตัวเง่างานต้องเลิกกับแฟนไป เทพ (มอร์เฟียส) - เป็นเทพที่มาจากอนาคต เพื่อเปลี่ยนแปลงอดีต



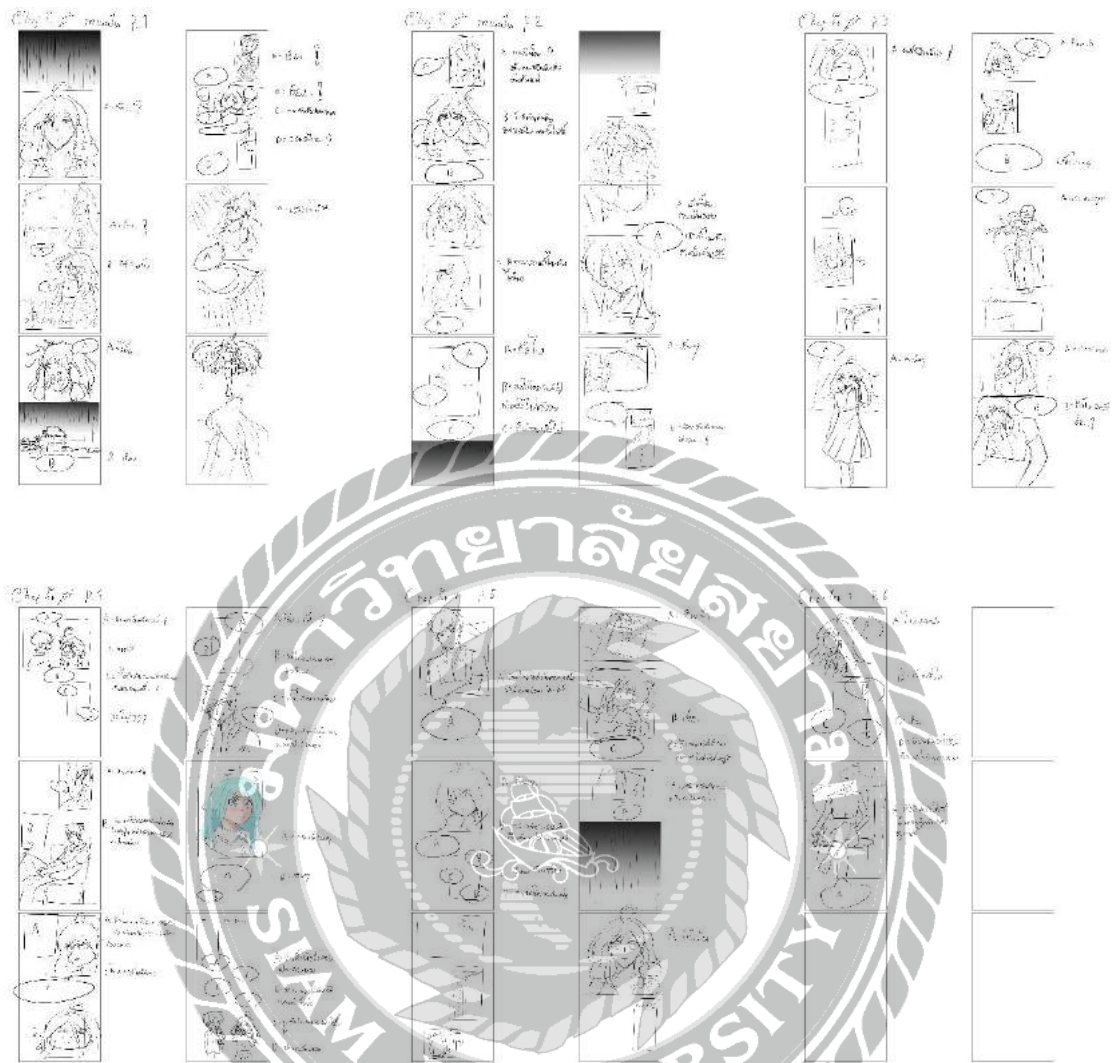
ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครครั้งที่ 2
เป็นการลงวาดแบบ 3 ด้าน เพื่อจินตนาการเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง



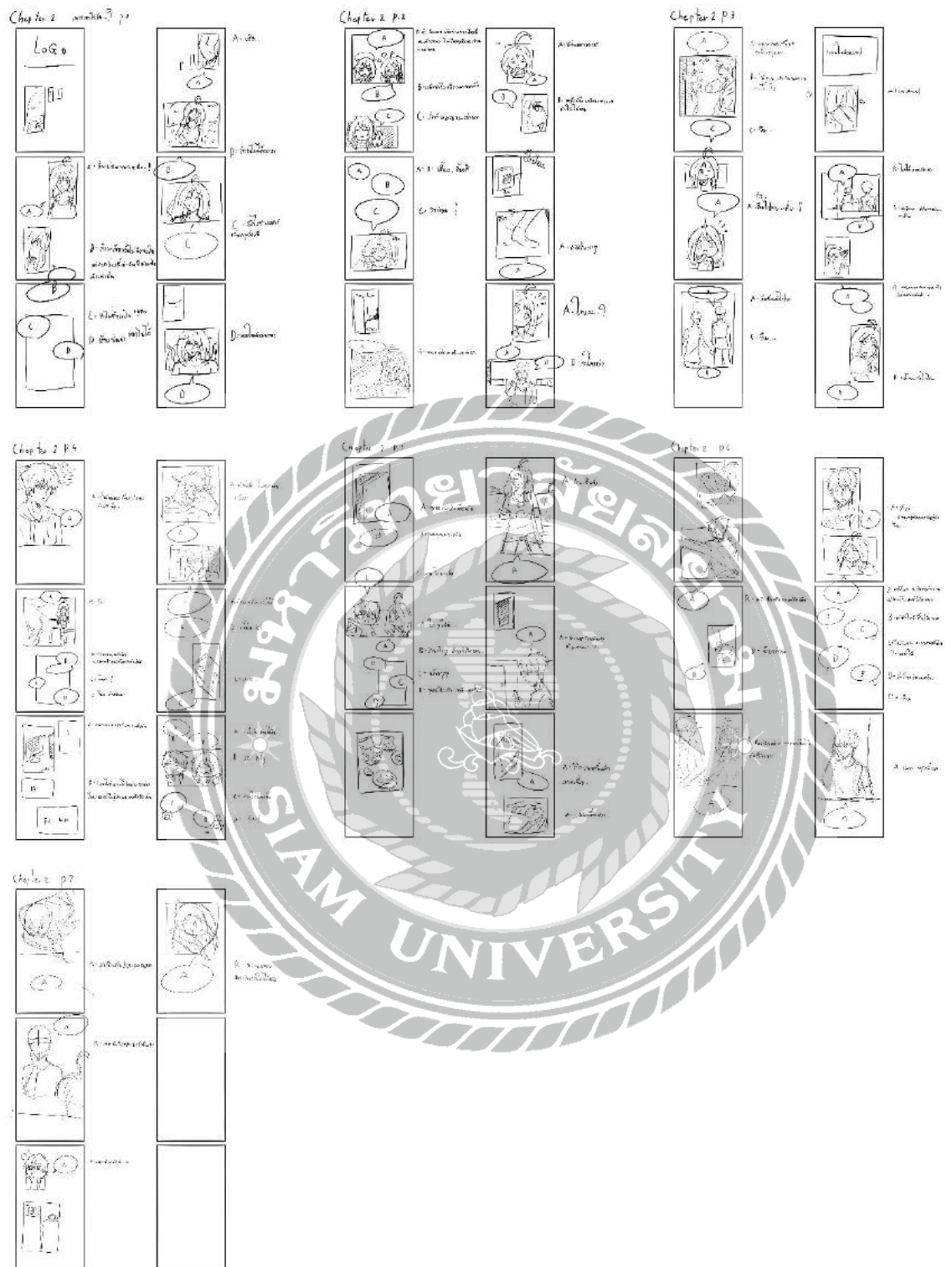
ภาพที่ 3.3 แก๊ไขการออกแบบตัวละครครั้งที่ 1 2 และ 3 โดยเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา
โดยการแก้ไขในครั้งนี่จะเป็นแบบสุดท้ายที่เอาไปใช้จริงในการ์ตูน



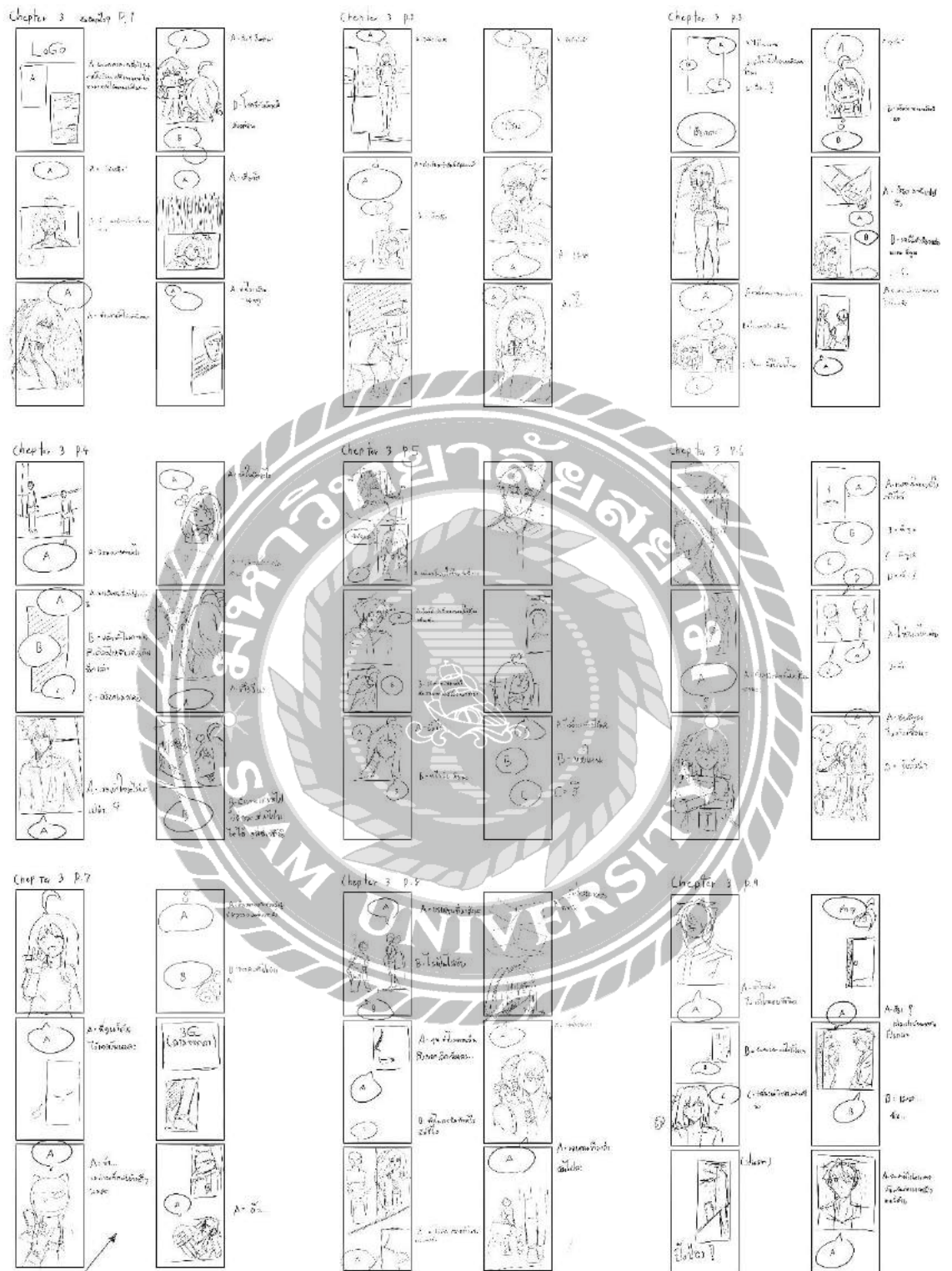
ภาพที่ 3.4 การออกแบบฉาก ห้องนอน ห้องเรียน บ้านนางเอก ห้องนอนนางเอก และลานจอดรถ



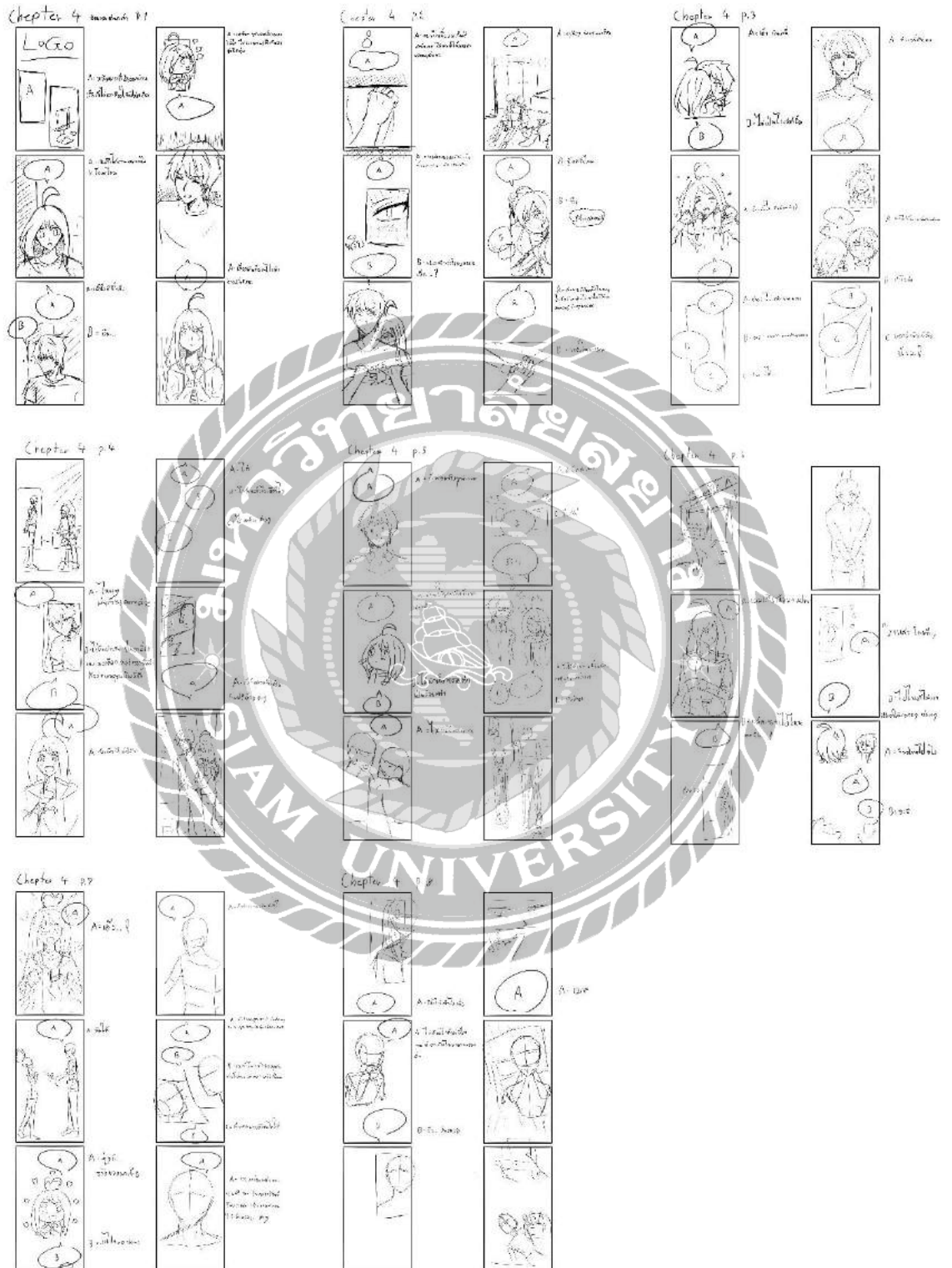
ภาพที่ 3.5 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 1



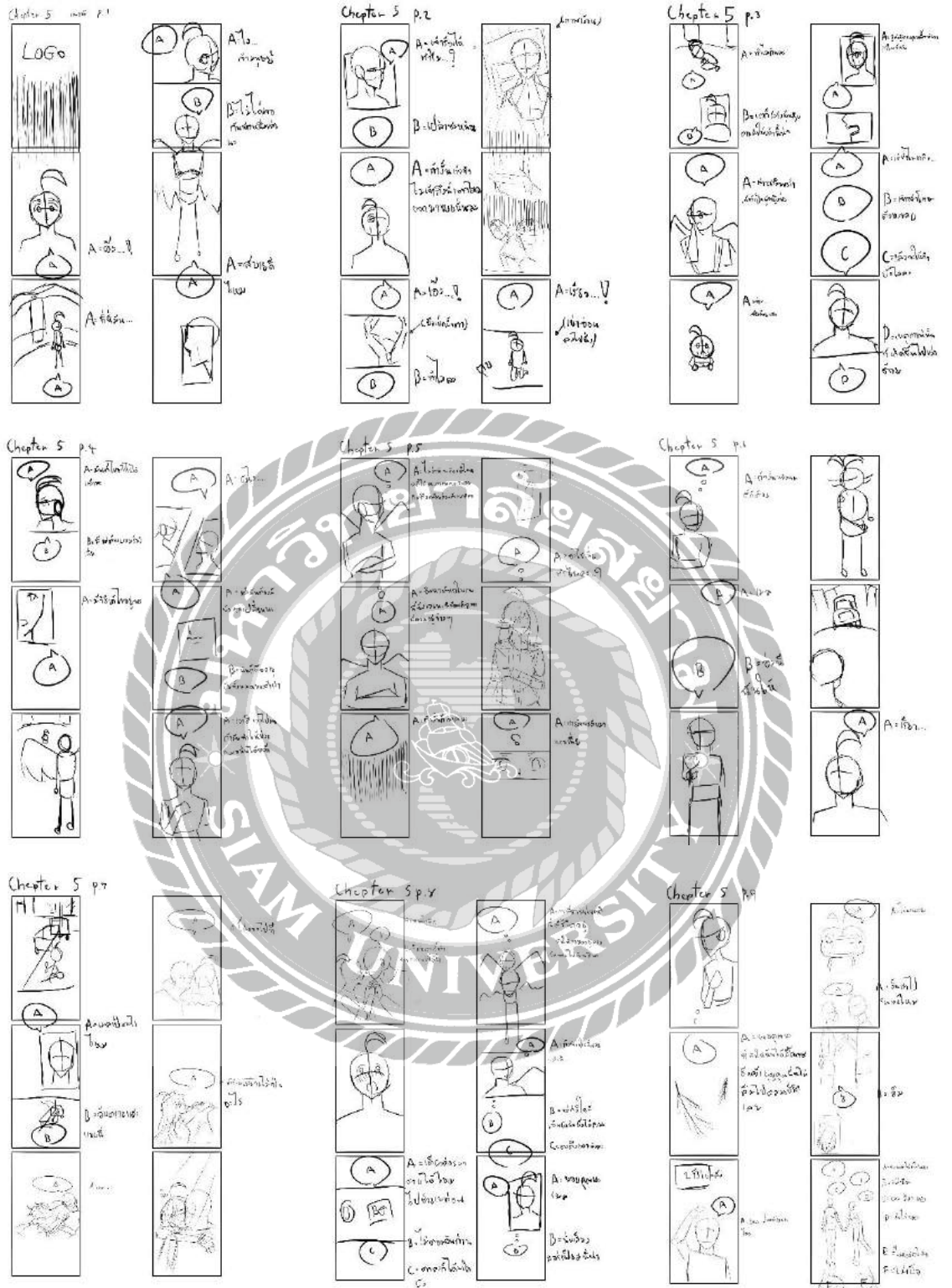
ภาพที่ 3.6 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 2



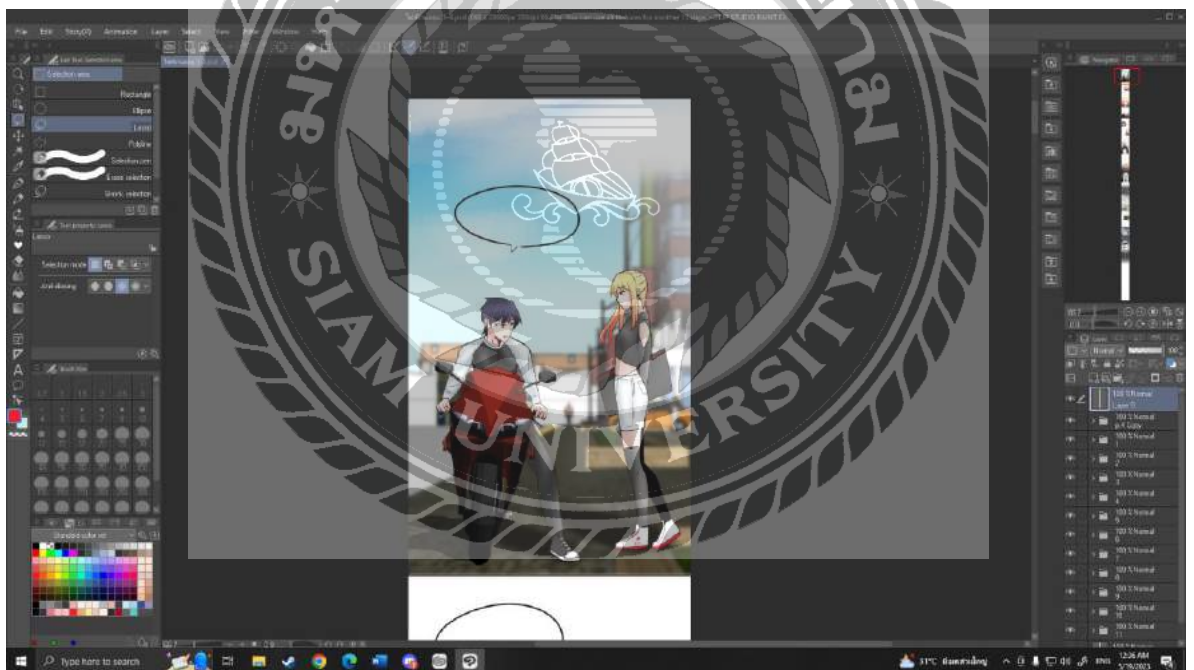
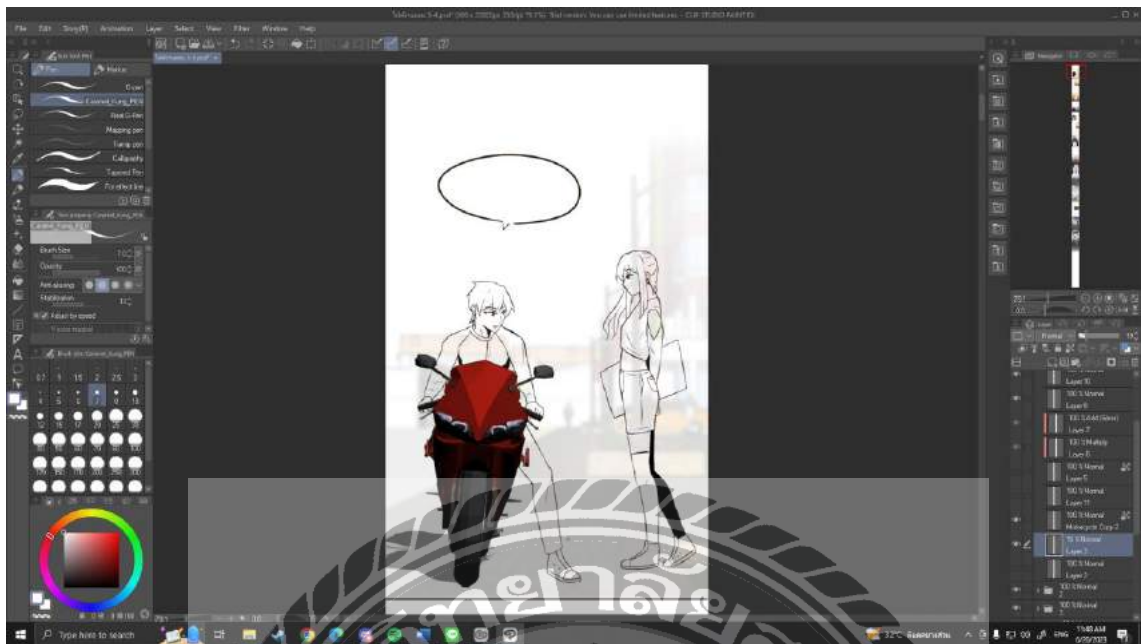
ภาพที่ 3.7 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 3



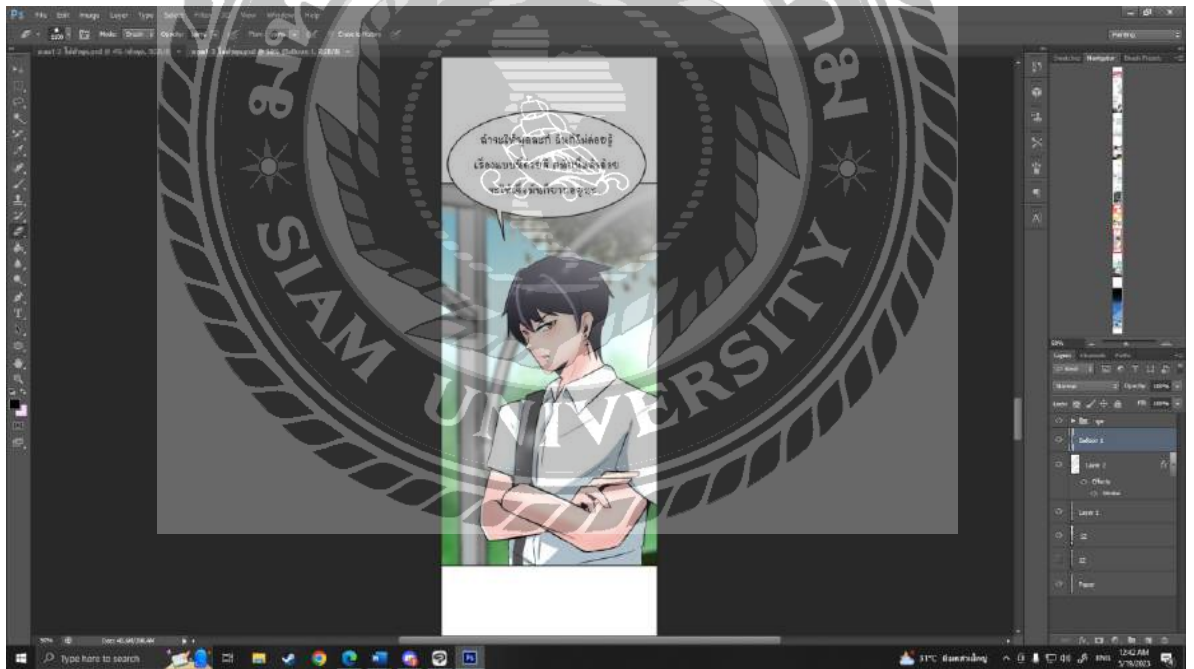
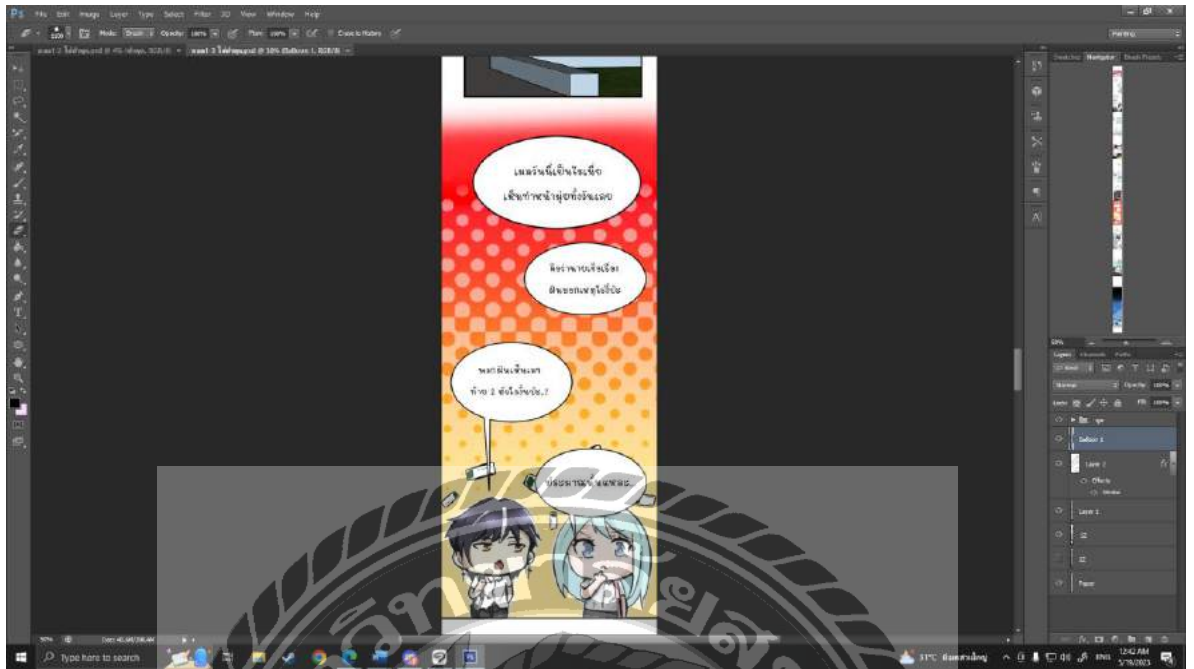
ภาพที่ 3.8 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 4



ภาพที่ 3.9 การออกแบบสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 5



ภาพที่ 3.10 ภาพตัวอย่างวาดและลงสี โดยใช้โปรแกรม Clip Studio ในการพัฒนา



ภาพที่ 3.11 ภาพตัวอย่างการใส่คำพูดลงในช่องข้อความ โดยใช้โปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 3.12 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 1

ในการออกแบบครั้งนี้ ได้นำฟอนต์ iankkkkVCD 2007 ทำการออกแบบโดยมีคอนเซ็ปที่ว่า ความรัก เป็นสิ่งที่ไม่แน่นอนและเป็นสิ่งที่น่ากลัวระหว่างคนสองคน



ภาพที่ 3.13 การออกแบบโลโก้แก้ไขครั้งที่ 2

ในการออกแบบครั้งที่ 2 ได้มีการแก้ไขให้โลโก้มีความน่ารักมากขึ้น แต่ก็ต้องแก้ไขอีกครั้งเพราะว่าฟอนต์ของโลโก้มันจมน

ภาพที่ 3.14 การออกแบบโลโก้แก้ไขครั้งที่ 3

ในการแก้ไขครั้งที่ 3 ได้ทำการออกแบบใหม่โดยการทำให้โลโก้มีความมันวาวและสีสันโดดเด่นมากขึ้น

MELON

ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก

ภาพที่ 3.15 การออกแบบโลโก้แก้ไขครั้งที่ 4
 ในการแก้ไขครั้งที่ 4 นั้นจะเป็นการแก้ไขครั้งสุดท้าย คือการเปลี่ยนปีกทั้ง 2 ข้างของโลโก้



ภาพที่ 3.16 การออกแบบโปสเตอร์ครั้งที่ 1
 ออกแบบโดยการใช้รูปถ่ายมาเป็น reference แต่ก็ต้องแก้ไขเพราะวาดอนาโตมีออกมาได้ไม่ตรงตาม
 สัดส่วนจริงที่ควรจะเป็น



ภาพที่ 3.17 การออกแบบโปสเตอร์ครั้งที่ 2

การแก้ไขครั้งที่ 2 แก้ไขเรื่องอนาโตที่เพราะวาดอนาโตมีออกมาได้ไม่ตรงตามสัดส่วนจริงที่ควรจะเป็น เช่นเดิม

บทที่ 4

การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ผลจากการทำโครงการในครั้งนี้ เป็นการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิต ผีน พิสุจน์รัก ทางผู้จัดทำต้องอาศัยการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนจะนำมาพัฒนาจนได้รูปแบบที่เหมาะสมเป็นของตัวเอง อีกทั้งเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบที่ให้ผลงานสามารถสื่อความหมายตรงตามวัตถุประสงค์ ทางผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการวางแผนงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอนที่พัฒนางานอย่างเป็นระบบและให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อความน่าสนใจให้กับงานที่นำเสนอ ดังนั้นผู้จัดทำ จึงได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาได้ 3 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1

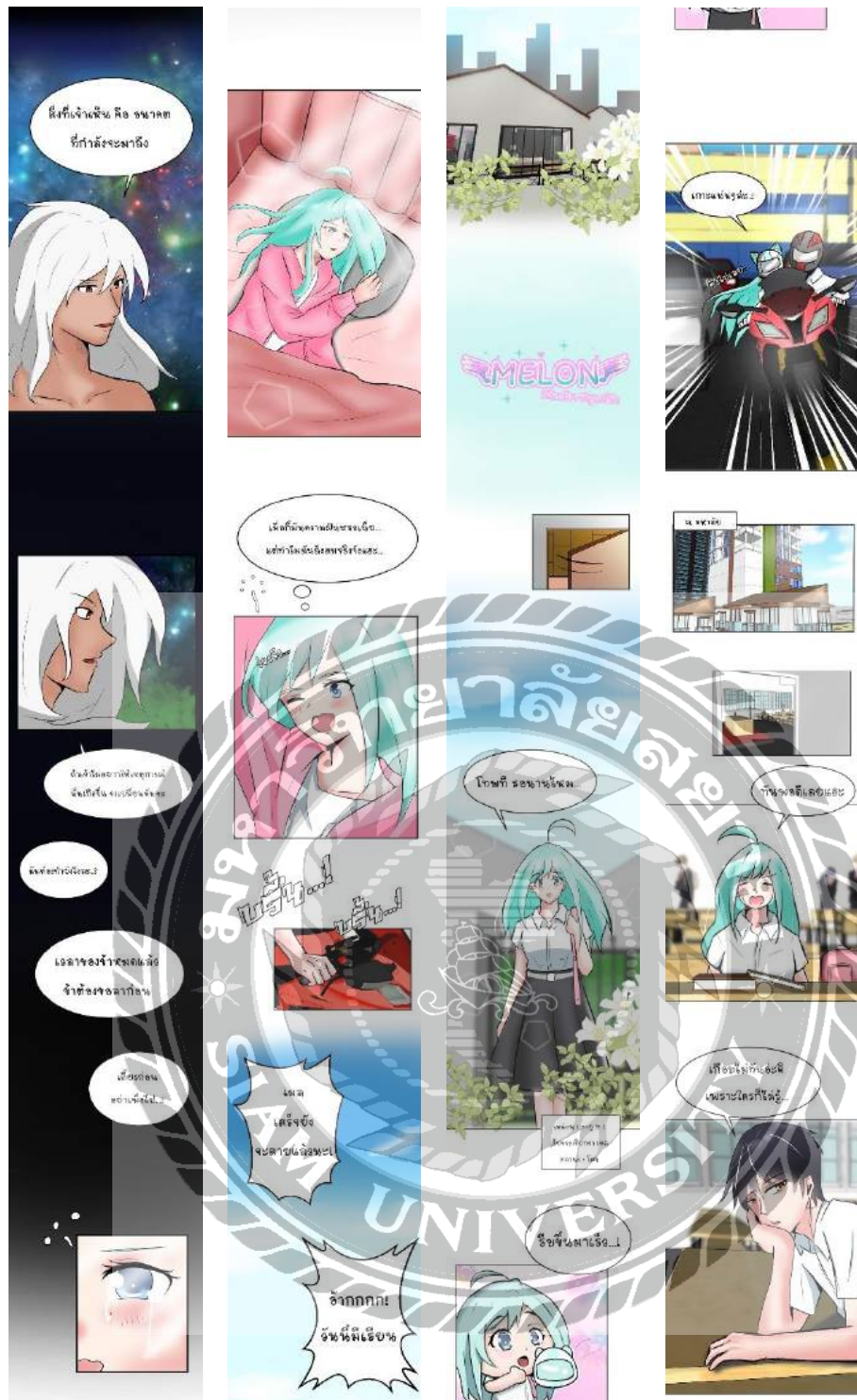
ในช่วงแรกจะเป็นช่วงของการทดลองและเรียนรู้ โดยเป็นการหาข้อมูลต่างๆ ทำความเข้าใจรายละเอียด ทำให้มีการลองผิดลองถูกอยู่หลายครั้ง เพื่อหาสายเส้นที่เหมาะสมในรูปแบบของตนเอง

ช่วงที่ 2

ในช่วงที่ 2 เริ่มได้รูปแบบสายเส้นที่เหมาะสมและสามารถกำหนดทิศทางการใส่รายละเอียดต่างๆ ของการ์ตูนให้สวยงามมากขึ้น

ช่วงที่ 3

ในช่วงที่ 3 เป็นการนำเทคนิคต่างๆ มาปรับปรุงแก้ไขการ์ตูนที่ยังไม่สมบูรณ์ จนได้งานที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงได้ทำการออกแบบโลโก้ของการ์ตูน โดยให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของการ์ตูน



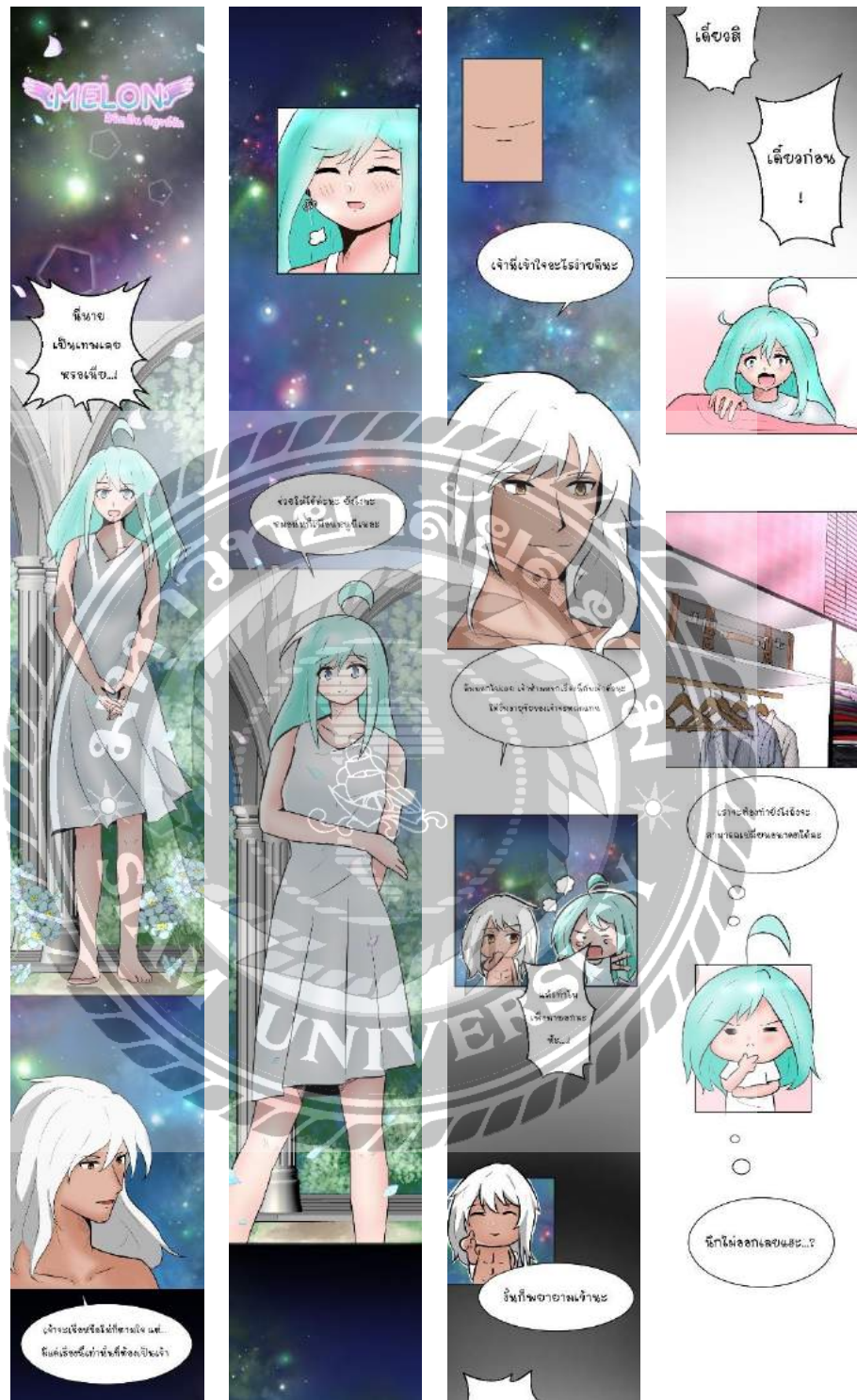
ภาพที่ 4.3 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 2



ภาพที่ 4.4 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 3



ภาพที่ 4.5 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 1 หน้า 4



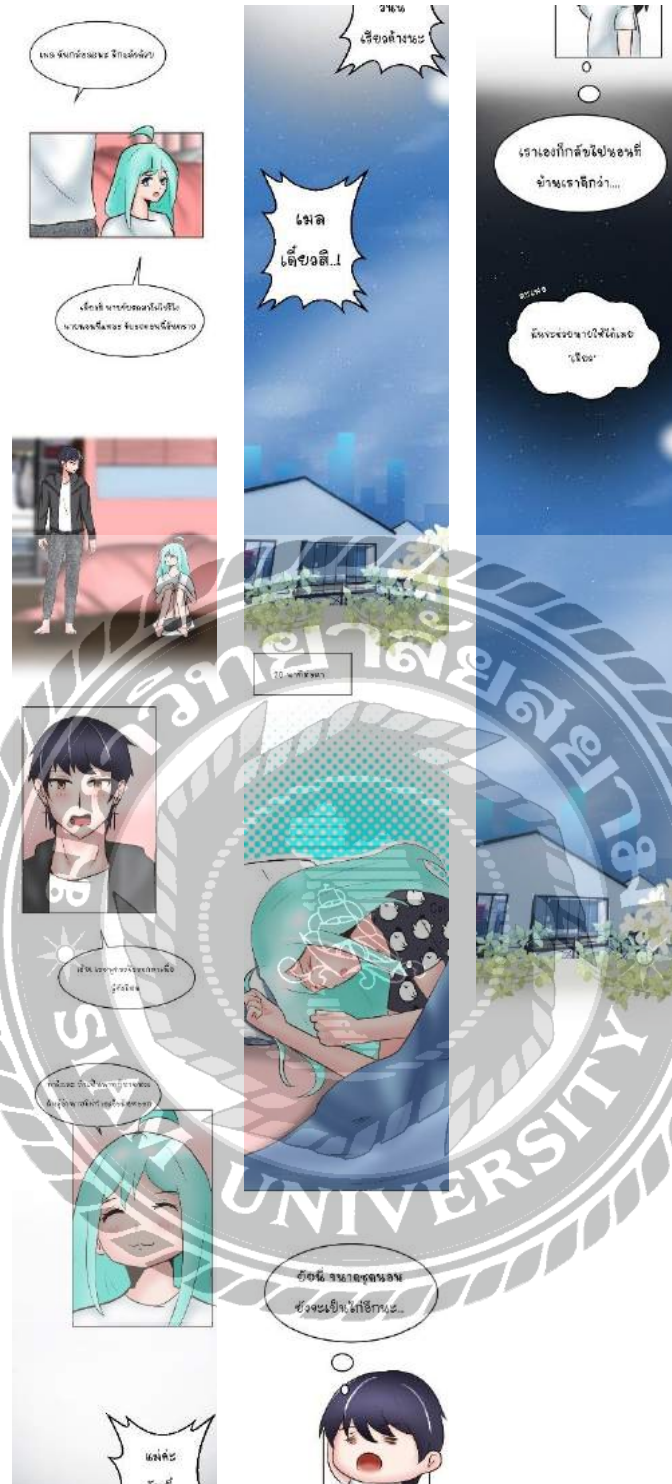
ภาพที่ 4.6 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 1



ภาพที่ 4.7 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 2



ภาพที่ 4.8 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 3



ภาพที่ 4.9 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 2 หน้า 4



ภาพที่ 4.10 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 1



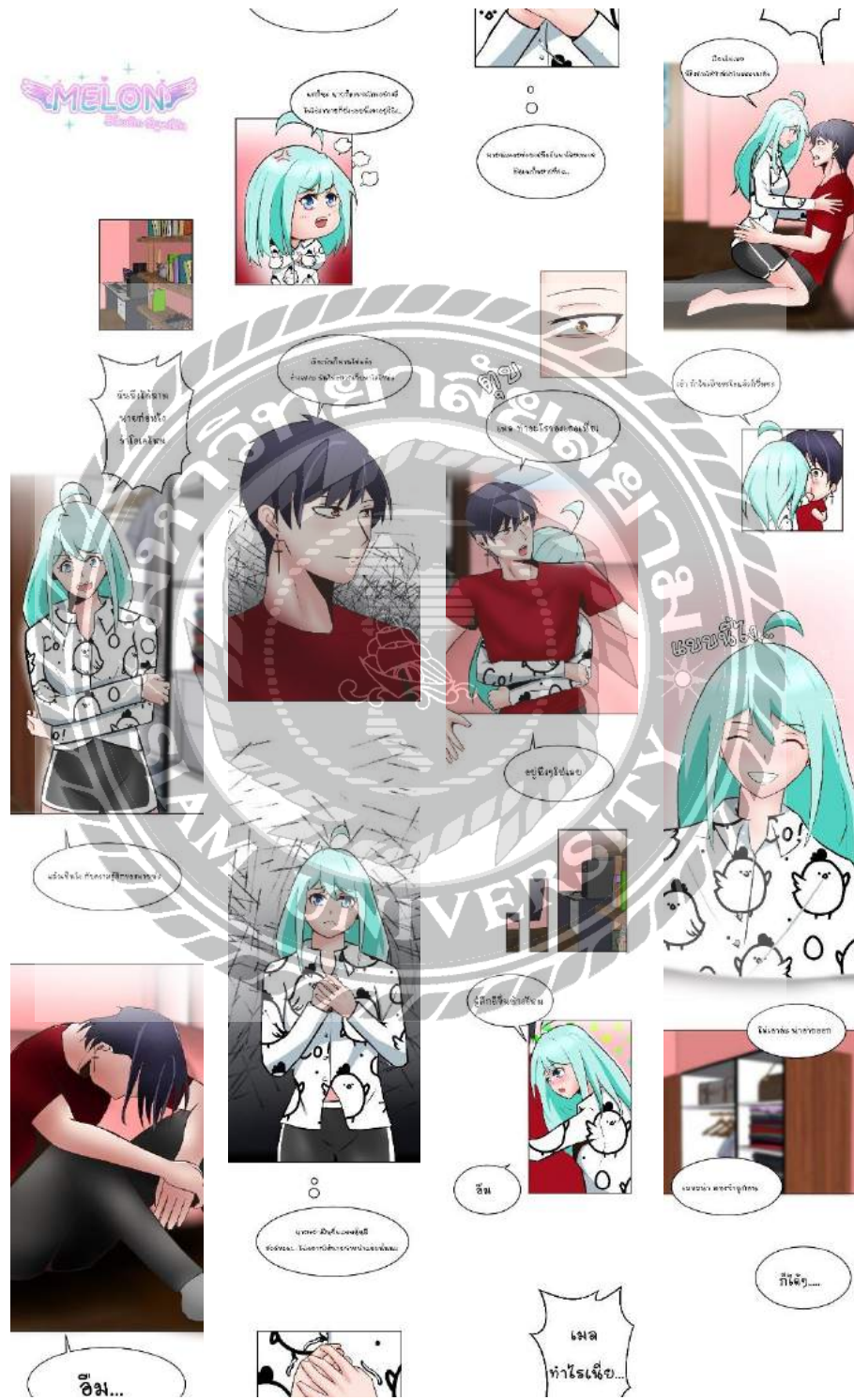
ภาพที่ 4.11 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 2



ภาพที่ 4.12 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 3



ภาพที่ 4.13 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 3 หน้า 4



ภาพที่ 4.14 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 1



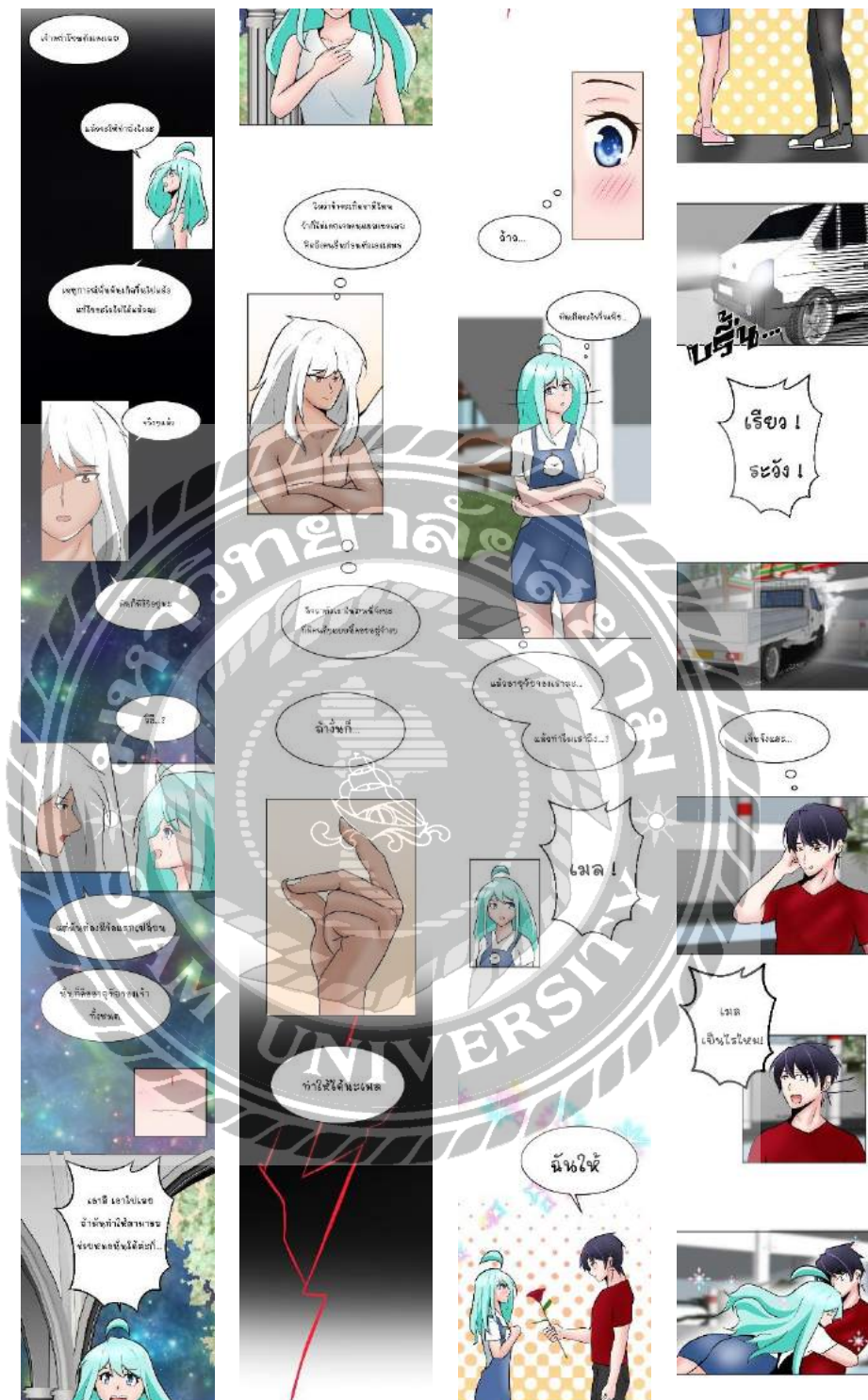
ภาพที่ 4.15 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 2



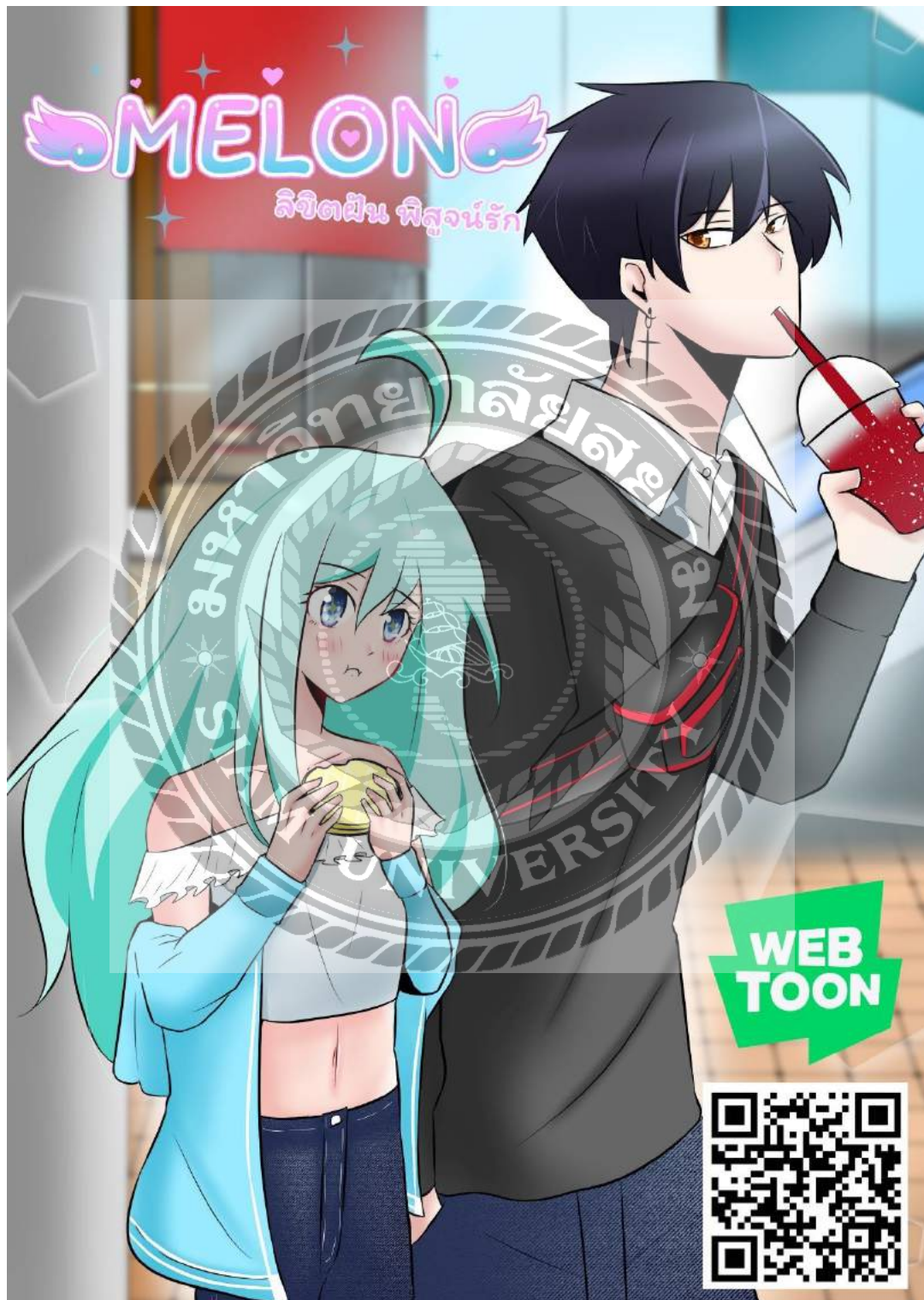
ภาพที่ 4.16 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 4 หน้า 3



ภาพที่ 4.17 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 5 หน้า 1



ภาพที่ 4.18 ภาพการ์ตูน ตอนที่ 5 หน้า 2



ภาพที่ 4.20 ภาพโปสเตอร์การ์ตูนเรื่อง MELON ลิขิตพิน พิสูจน์รัก



ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างการ์ตูนบนแอปพลิเคชัน WEBTOON

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการงานผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวผลงานเพื่อนำมาทำโครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก เพื่อให้ผู้อ่านได้เพลิดเพลินไปกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรัก

ปัญหาและอุปสรรค

1. ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลทำความเข้าใจในรายละเอียดและทำการศึกษาในเรื่องของความรัก ค่อนข้างที่จะใช้เวลานาน
2. การออกแบบและวาดเส้นของตัวละคร ค่อนข้างใช้เวลานานเพราะการวาดร่างกายของผู้จัดทำนั้นวาดได้ไม่ตามสัดส่วนจริง จึงทำให้ช่วงเวลาในการวาดใช้เวลานานมากกว่าปกติ
3. การเรียบเรียงเนื้อเรื่องในบางตอนนั้นอาจเดินเรื่องเร็วกว่าปกติ เพราะข้อจำกัดของเวลาในการทำโครงการ

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำการ์ตูนเรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก มาปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอในรูปแบบอื่นได้ เช่น ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อความหลากหลาย และมีความน่าสนใจมากขึ้น
2. สามารถเพิ่มรายละเอียดของภาพ เพื่อให้เนื้อหาของการ์ตูนสมบูรณ์มากขึ้น

บทสรุป

จากการศึกษาและการจัดทำโครงการนี้ทำให้สรุปได้ว่า การ์ตูนเรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก มีคุณค่าหลายด้านไม่ว่าจะเป็น ด้านสังคม ความรัก ความโกรธ ความหลง ฯลฯ อีกทั้งยังเป็นการศึกษาความจริงในชีวิตของมนุษย์ ที่ถ่ายทอดออกมาผ่านการ์ตูน ให้ผู้อ่านมองเห็นโลก มองชีวิตด้วยความเข้าใจมากขึ้น

บรรณานุกรม

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2022). การเขียนสตอรี่บอร์ด.

<https://touchpoint.in.th/storyboard-video-production/>

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. (2022). รักในวัยเรียน.

<https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles>

พี่น้อง. (2022). องค์ประกอบวางพล็อตเรื่องยังไงให้ได้จริง.

<https://www.dek-d.com/writer/37134/>

Narisa Buachoey. (2014). ทฤษฎีสี.

<https://librarywu.ac.th/km/ทฤษฎีสี-color-theory-ที่เข้าใจง่าย>



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	6106400007
ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่	นายศุภวิชญ์ ขำเลิศ 48/14 ซ.เพชรเกษม 54 แขวงบางหว้า เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160
เบอร์โทรศัพท์	080-290-7224
E-Mail	Supawit.khu@siam.edu
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนวัดนवलนฤตศ
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม





โครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง MELON ลิขิตฝัน พิสูจน์รัก
Project designing Comic for Webtoon "Melon's dreaming love "



ศุภวิชญ์ ขำเลิศ 6106400007

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ.2565