



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า บริษัท บুকคาเฟ่ จำกัด
(นานามิ สตูดิโอ)

Project 2D Animation Momotaro King of Jungle Version. Book Cafe Co., Ltd.
(Nanami Studio)

โดย

นาย ชรรค์ชัย สีสด 6006400008

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา สหกิจศึกษา
ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อโครงการ

ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทาน โมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า
บริษัท บুকคาเฟ่ จำกัด (นานามิสตูดิโอ)

Project 2D Animation Momotaro King of Jungle Version.

Book Cafe Co., Ltd. (Nanami Studio)

รายชื่อผู้จัดทำ

นาย ขรรค์ชัย สีสด

ภาควิชา

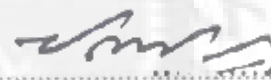
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ประจำภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

คณะกรรมการสอบโครงการงาน



..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด)



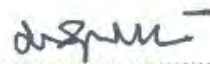
..... พนักงานที่ปรึกษา

(นาย คทิน อูราลักษณ์)



..... กรรมการกลาง

(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์)



..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผศ.ดร.มารุจ ลิมปวัฒน์นะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 22 ธันวาคม 2563

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

ตามที่คุณผู้จัดทำ นาย ชรรค์ชัย สีสด นักศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ในตำแหน่งนักวาดภาพประกอบ ณ บริษัท บู้คคาเฟ่ จำกัด (นานามิ สตูดิโอ) และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง “ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย ชรรค์ชัย สีสด

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgment)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท บิ๊กคาเฟ่ จำกัด (นานามิ สตูดิโอ) ตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาระดับนี้สำเร็จลงด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณ ชีระพงษ์ เจียมเจริญ กรรมการบริหารบริษัท
2. คุณ กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนา โพรคิวเซอร์
3. คุณ คทิน อูรารักษ์ พนักงานที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย ชรรค์ชัย สีตด

22 ธันวาคม 2563

ชื่อโครงการ : ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า
หน่วยกิต : 5
ผู้จัดทำ : นาย ขรรค์ชัย สีสด
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ทศพร เทียนศรี
วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 1/2563

บทคัดย่อ

นานามิ สตูดิโอ เป็นบริษัทย่อยของบริษัท นู้คคาเฟ่ จำกัด ถูกจัดตั้งขึ้นในปี 2012 เป็นสายธุรกิจใหม่ด้านการบริหารจัดการลิขสิทธิ์ และออกแบบคาแรคเตอร์ โดยจัดตั้งเป็นแอนิเมชันสตูดิโอ ดำเนินธุรกิจด้านการสร้างสรรค์ ผลิต และการให้สิทธิ์คาแรคเตอร์

ด้วยความต้องการของบริษัทที่มุ่งเน้นการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีเนื้อหาสนุกสนานเน้นการเล่นมุขตลกขบขัน หรือการล้อเลียน ผู้จัดทำจึงได้รับมอบหมายให้ศึกษา และสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมา 1 เรื่อง เป็นตอนพิเศษลงฉายทางช่องยูทูป โดยอ้างอิงเนื้อหาจากนิทาน โมโมทาโร่ นำมาดัดแปลงเนื้อเรื่องใหม่เน้นการใช้มุขตลกล้อเลียนในเนื้อเรื่อง เพื่อความสนุกสนานและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน/นิทาน/การล้อเลียน

Project Title : Project 2D Animation Momotaro King of Jungle Version
Credits : 5
By : Khanchai Seesod
Advisor : Thossaphorn Tiensri
Degree : Bachelor of Science
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester/Academic year : 1/2020

Abstract

Nanami Studio is a subsidiary of Book Cafe Co., Ltd. and was established in 2012 as a new line of copyright management and character design to be established as an animation studio in creativity, production and character authorization business.

The company primarily focuses on creating cartoons and fun content focused on playing jokes or mimicry. The author was assigned to study and create one animated cartoon as a special episode that was on YouTube, based on material from Momotaro tale to change the story, emphasizing the use of jokes and parody in the story. The purpose was to be fun and reach the target audience.

Keywords: Cartoons animation/Tale/Parody

Approved by

.....

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	1
1.4 ขอบเขตการทำงาน	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประเภทของแอนิเมชัน	3
2.2 ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันของ Thomas และ Johnston	3
2.3 แนวคิดเรื่องวรรณกรรมล้อ	10
2.4 คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อเสียน	11
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	13
3.2 ลักษณะการประกอบการ	14
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานองค์กร	17
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย	18
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	22
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	22
3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน	22
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
1.1 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ	46
1.2 ข้อมูลการเข้าถึงวิดีโอ	49
1.3 การมีส่วนร่วมของผู้ชมต่อวิดีโอ	52
1.4 ผู้เข้าชม	53
1.5 การแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าชม	55
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ	56
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	57
บรรณานุกรม	58
ภาคผนวก	59
ประวัติผู้จัดทำ	63



สารบัญตาราง

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

หน้า

44



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แอนิเมชันการ Squash และ Stretch	4
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างแอนิเมชัน Anticipation	4
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างแอนิเมชัน Straight Ahead	5
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างแอนิเมชัน Pose to Pose	5
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างแอนิเมชัน Staging	5
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างแอนิเมชัน Follow Through and Overlapping Action	6
ภาพที่ 2.7 กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow in และ Slow out	7
ภาพที่ 2.8 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง	7
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างแอนิเมชันการเคลื่อนที่ทรง	7
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างแอนิเมชันการควบคุมความเร็ว	8
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างแอนิเมชัน การกระทำที่เกินจริง	8
ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร	9
ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะเด่น	9
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ของ นานามิสตูดิโอ	13
ภาพที่ 3.2 บริเวณด้านหน้าของ นานามิสตูดิโอ	13
ภาพที่ 3.3 เว็บไซต์ของ Nanami Studio	14
ภาพที่ 3.4 แฟนเพจ Nanami Studio	14
ภาพที่ 3.5 แฟนเพจ What the hell?	15
ภาพที่ 3.6 YouTube Channel ช่อง คุณการ์ตูน	15
ภาพที่ 3.7 การ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ของช่อง คุณการ์ตูน	15
ภาพที่ 3.8 งานออกแบบคาแรคเตอร์ นื่องมะพร้าวจอมเป็น	16
ภาพที่ 3.9 ผลงานออกแบบ Brand Character	16
ภาพที่ 3.10 ผลงานเว็บคอมมิคเรื่อง เกรียนเมพ เทพศาสตร์	17
ภาพที่ 3.11 ผลงานเว็บคอมมิคเรื่อง เปลี่ยนขี้ห่าว เป็นสาวเบ๊ว	17
ภาพที่ 3.12 แผนผังโครงสร้างของบริษัท บู้คคาเฟ่ จำกัด	18
ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างงานวาดภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ตอน เมื่อเจ้าป่าสอนจับสาว	19

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างงานวาดภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ตอน เมื่อเจ้าป่าเล่นเกม อะไรก็เกิดขึ้นได้	19
ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างงานการ์ตูนแอนิเมชันล้อเลียน เรื่อง Dragonball Z	20
ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างงานการ์ตูนแอนิเมชันล้อเลียน เรื่อง Harry Potter	20
ภาพที่ 3.17 งานวาดภาพประกอบคอนเทนต์ การเล่นเกมในแต่ละช่วงวัย	21
ภาพที่ 3.18 งานวาดภาพประกอบคอนเทนต์ Fairy Tail	21
ภาพที่ 3.19 เจ้าป่าซูล่ารับบทเป็น ซูล่าทาโร่	30
ภาพที่ 3.20 ซัลลิแวน รับบทเป็น หมาป่าแขนขาด	30
ภาพที่ 3.21 ลิง รับบทเป็น ลิงผู้หิวโหย	31
ภาพที่ 3.22 โคดี้ รับบทเป็น ไก่ผู้เสียพนัน	31
ภาพที่ 3.23 ลูคัส รับบทเป็น ชาวบ้าน 1	32
ภาพที่ 3.24 อู๊ดตะ รับบทเป็น ชาวบ้าน 2	32
ภาพที่ 3.25 อีริค รับบทเป็น เสือเจ้ามือ	33
ภาพที่ 3.26 จอนวู รับบทเป็น พ่อค้าร้านของเล่น	33
ภาพที่ 3.27 ตัวละคร ตากับยายของซูล่าทาโร่	34
ภาพที่ 3.28 ตัวละคร ยักษ์สามพี่น้อง	34
ภาพที่ 3.29 ภาพตัวอย่าง จากแอนิเมชัน ในการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว	35
ภาพที่ 3.30 ภาพวาดนิทาน โมโมทาโร่ สไตลล์ญี่ปุ่นดั้งเดิม	35
ภาพที่ 3.31 นิทานโมโมทาโร่ที่ถูกนำมาทำเป็นการ์ตูนในรูปแบบต่างๆ	36
ภาพที่ 3.32 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากในแอนิเมชัน	36
ภาพที่ 3.33 ฉากล้อเลียน โคตรเซียนเกาเจิ้ง จากเรื่อง คนตัดคน	37
ภาพที่ 3.34 ฉากล้อเลียน ดีโอปะทะ โจทาโร่ จากโจโจ้ล่าข้ามศตวรรษ	37
ภาพที่ 3.35 ฉากล้อเลียน ฟรีเซอร์ จาก Dragonball Z	37
ภาพที่ 3.36 ฉากล้อเลียน แชนก์ช่วยชีวิตลูฟี่ จากวันพีซ	38
ภาพที่ 3.37 ตัวอย่างฉากจากสมัยปัจจุบัน	38
ภาพที่ 3.38 การวาดภาพในแต่ละฉาก โดยแบ่งรูปเป็น Layer ต่าง ๆ	39

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.39 การนำรูปภาพมาวางเรียงกันบนคีย์เฟรม	40
ภาพที่ 3.40 Save ไฟล์งานเป็น Image sequence	40
ภาพที่ 3.41 การปรับ Frame rate ของไฟล์ Image sequence	41
ภาพที่ 3.42 การใช้ Effect Controls	41
ภาพที่ 3.43 การใส่ Video Transitions	42
ภาพที่ 3.44 ไฟล์เสียงพากย์ของแต่ละตัวละคร	42
ภาพที่ 3.45 ตัวอย่างไฟล์เสียงประกอบที่ใช้ในงาน	43
ภาพที่ 3.46 การใส่เสียงประกอบ	43
ภาพที่ 3.47 เผยแพร่วิดีโอลงบน YouTube channel ช่อง ดูการ์ตูน	44
ภาพที่ 4.1 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 1	46
ภาพที่ 4.2 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 2	47
ภาพที่ 4.3 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 3	48
ภาพที่ 4.4 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 4	48
ภาพที่ 4.5 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 1	49
ภาพที่ 4.6 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 2	50
ภาพที่ 4.7 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 3	51
ภาพที่ 4.8 การมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม	52
ภาพที่ 4.9 การกดชอบและไม่ชอบวิดีโอ (อัปเดต วันที่ 17 ธ.ค. 2563)	53
ภาพที่ 4.10 ผู้ชมเนื้อหาในวิดีโอ	53
ภาพที่ 4.11 ผู้ติดตามของช่อง ดูการ์ตูน	54
ภาพที่ 4.12 ความคิดเห็นของผู้ชมบางส่วน	55

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสมัยอดีต การเล่านิทานถือเป็นหนึ่งในความบันเทิงอีกหนึ่งรูปแบบ หลากหลายประเทศทั่วโลกต่างก็มีนิทานพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยส่วนใหญ่นิทานพื้นบ้านมักจะถูกแต่งขึ้นโดยมีต้นแบบมาจากตำนานหรือความเชื่อ แล้วนำมาแต่งเป็นเรื่องราวที่เข้าถึงได้ง่ายสนุกสนานเหมาะกับวัยเด็ก นิทานยังมีประโยชน์ในด้านการสร้างเสริมจินตนาการของเด็ก ๆ อีกทั้งยังมีคติสอนใจแอบแฝงอยู่ในเนื้อเรื่องอีกด้วย

ในปัจจุบันการนำนิทานมาเล่าเริ่มจะจางหาย เนื่องจากการเติบโตของเทคโนโลยี ผู้คนสามารถเข้าถึงความบันเทิงในลักษณะของการเล่าเรื่องได้ง่าย และมีหลากหลายรูปแบบให้เลือกสรร ผู้คนส่วนใหญ่เลยเลือกที่จะรับชมสื่อบันเทิงที่มีความทันสมัยกว่า มากกว่าการนำนิทานพื้นบ้านมาเล่าแบบปากเปล่า หรือการเล่าด้วยรูปแบบของตัวอักษรประกอบภาพ หากนิทานเหล่านั้นไม่ได้ถูกดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของสื่อที่ทันสมัย เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์ เป็นต้น และอยู่ในสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น รายการทางโทรทัศน์ การดูผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น

นิทานโมโมทาโร่ ถือเป็นเทพนิยายชื่อดังเรื่องหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ที่รู้จักกันดีในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก โดยเนื้อเรื่องจะอยู่ในช่วงรัชสมัยเอโดะ มีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ มิตรภาพ และการทำเพื่อส่วนรวม นิทานเรื่องนี้ได้ถูกนำมาเล่าสืบต่อกันมานานหลายยุคหลายสมัย โดยที่ยังคงมีเนื้อหาเหมือนเดิม ทำให้ความน่าสนใจของคนในยุคปัจจุบันเริ่มน้อยลง

ดังนั้นผู้จัดทำมีความต้องการที่จะสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยอ้างอิงเนื้อหาจากนิทาน โมโมทาโร่ นำมาเล่าในรูปแบบใหม่ เน้นการใส่มุขตลกล้อเลียน เพื่อให้เนื้อเรื่องดูมีความแปลกใหม่ ตลกเบาสมอง เข้าถึงผู้คนสมัยนี้ได้ง่าย ผ่านช่องทางออนไลน์อย่าง YouTube

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อนำเสนอนิทาน โมโมทาโร่ในรูปแบบที่มีความแปลกใหม่
- 1.2.2 เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้รับชม

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

- 1.3.1 เพศ ชาย / หญิง อายุ 15-25 ปี
- 1.3.2 กลุ่มคนช่วงวัยรุ่น ที่ชื่นชอบการดูการ์ตูนผ่านช่องทางออนไลน์

1.4 ขอบเขตการทำงาน

- 1.4.1 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ นิทาน “โมโมทาโร่”
- 1.4.2 ศึกษาเกี่ยวกับ การนำมุขตลกมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชัน
- 1.4.3 ศึกษาการทำแอนิเมชัน 2 มิติ เทคนิค Frame by Frame
- 1.4.4 นำเสนอผลงานในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวประมาณ 10 นาที ผ่านช่องทาง YouTube channel ช่อง “คูการ์ตูน”

1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำการ์ตูนสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทาน โมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1.5.1 กำหนดหัวข้อโครงการ
- 1.5.2 ศึกษาข้อมูล
 - นิทาน โมโมทาโร่
 - การใช้มุขตลก โดยนำจากจากการ์ตูนดังมาล้อเลียน
 - การทำแอนิเมชัน เทคนิค Frame by Frame
- 1.5.3 รวบรวมข้อมูล
- 1.5.4 เขียนบทเนื้อเรื่อง กำหนดตัวละคร
- 1.5.5 ออกแบบตัวละคร โดยนำตัวละครจากการ์ตูน เรื่อง “เจ้าป่ามาแล้ว” มาดัดแปลง
- 1.5.6 ดำเนินการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ
 - สร้างภาพเคลื่อนไหว และวาดฉากหลังโดยใช้โปรแกรม Clip studio paint
 - ตัดต่อภาพและเสียงโดยใช้ Adobe Premiere pro
- 1.5.7 ปรับปรุงและแก้ไขงาน
- 1.5.8 นำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 YouTube channel ช่อง “คูการ์ตูน” มียอดผู้ชมมากขึ้น
- 1.6.2 ผู้ชมหันมาสนใจนิทานพื้นบ้านมากขึ้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประเภทของแอนิเมชัน

งานแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามวิธีการสร้างผลงาน สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท

2.1.1 แบบดั้งเดิม (Traditional Animation)

เป็นการสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือตามธรรมชาติ ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค หรือมักถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เซลแอนิเมชัน (Cel Animation) ซึ่งคำว่า เซล (Cel) มาจากคำว่า เซลลูลอยด์ (Celluloid) เป็นแผ่นใสสำหรับวาดภาพในแต่ละเฟรม ซึ่งเป็นเทคนิคสำหรับสร้างแอนิเมชันที่ Walt Disney ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

2.1.2 การสร้างแอนิเมชันด้วยโมเดล (Model Animation)

วิธีการนี้เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “การถ่ายสต็อปโมชัน” (Stop Motion) เป็นแอนิเมชันที่ผู้ทำแอนิเมชันต้องสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนกระดาษหรือแผ่นเซล และใช้มือขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ ทีละเฟรม ๆ จากนั้นนำมาเรียงเรื่องราวต่อกันจนได้เป็นภาพยนตร์ การสร้างและพัฒนารูปแบบต่าง ๆ มากมายจะขึ้นอยู่กับความคิด โดยสามารถนำเอาวัสดุอื่น ๆ มาช่วยในการสร้าง

2.1.3 การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

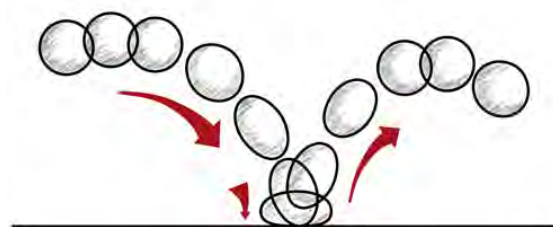
เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างแอนิเมชัน โดยใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เช่น Adobe Animate, 3D Studio Max หรือ Maya เป็นต้น โดยจะใช้เครื่องมือที่ซอฟต์แวร์ได้จัดเตรียมไว้ เช่น การปรับผิวของวัตถุและปรับรอยหยักตามขอบภาพ

2.2 ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันของ Thomas และ Johnston

ในปี ค.ศ.1930 บริษัท Walt Disney Studio ได้นำภาพนิ่งมาสร้างให้ดูมีชีวิตในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งอาศัยพื้นฐานการสร้างแอนิเมชันแบบเดิมที่ใช้ภาพจากการวาดด้วยมือหรือภาพสเก็ตมาผสมผสานกัน และได้เกิดทฤษฎี 12 Principles of Animation ของ Frank Thomas และ Ollie Johnston ในการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 Squash และ Stretch

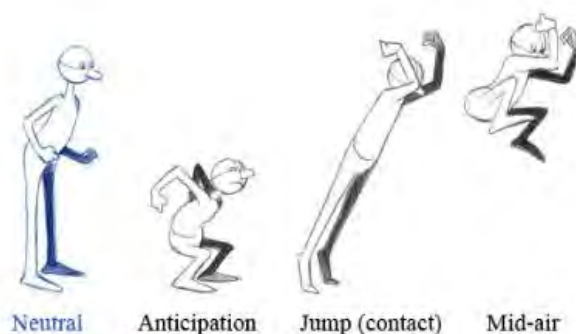
Squash คือ บีบ แบน ยุบ ส่วน Stretch คือ แผล่อก ยื่นออก การยืด เกินขอบเขต



ภาพที่ 2.1 แอนิเมชัน การ Squash และ Stretch

2.2.2 Anticipation

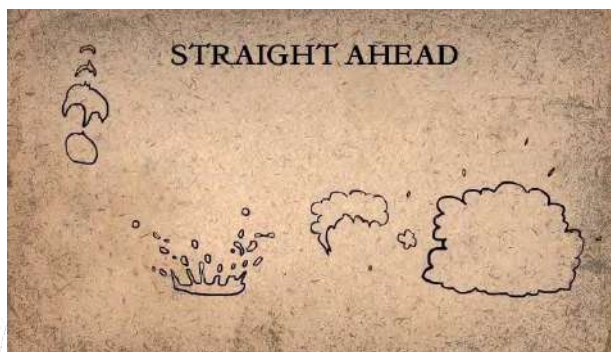
Anticipation ในความหมายของแอนิเมชันแปลว่า ทำเตรียมพร้อม ซึ่งเป็นท่าทางที่ต้องมีในทุก ๆ แอคชัน จะใส่เข้าไปให้สังเกตเห็นมากหรือน้อย เพื่อที่จะบอกให้คนดูละครกำลังจะทำอะไร และบ่งบอกผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น เช่น ถ้ากระโดดไปข้างหน้า ก็ต้องย่อเข่าลงเพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนให้ลอยตัวขึ้นไปและมีความถูกต้องตามหลักของธรรมชาติ



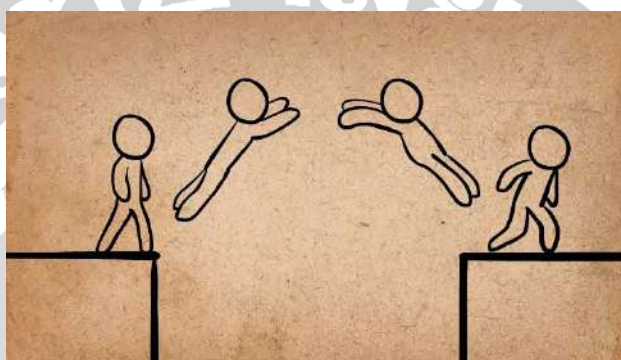
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างแอนิเมชัน Anticipation

2.2.3 Straight Ahead and Pose to Pose Animation

ในยุคก่อนที่เริ่มทำแอนิเมชัน นักแอนิเมเตอร์มักนิยมใช้วิธีการทำงานแบบ Straight Ahead Animation มาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นความสะอาดส่วนตัว หรือวิธีการทำงานของสตูดิโอที่ทำงานร่วมอยู่ด้วย แต่เมื่อมีการพัฒนาเทคนิคต่าง ๆ จากศิลปิน นักคิดนักสร้างสรรค์ที่ต้องการวิธีการทำงานที่มีความรวดเร็ว ประหยัดต้นทุน และสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าวิธีการทำงานแบบเดิม ๆ



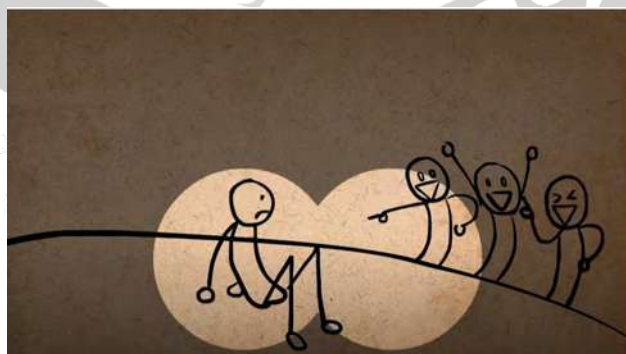
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างแอนิเมชัน Straight Ahead



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างแอนิเมชัน Pose to Pose

2.2.4 Staging

Staging คือ องค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นของแอนิเมชันในฉากนั้น ๆ ซึ่งจะปรากฏให้เห็นโดยวิธีการจัดวางองค์ประกอบให้เหมาะสมลงตัวเป็นไปตามภาพ Storyboard ที่กำหนดมาให้ ทั้งระยะของภาพ การจัดมุมกล้อง ตำแหน่งที่วาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่นำมาประกอบกันให้มีความอุดมสมบูรณ์ของภาพ

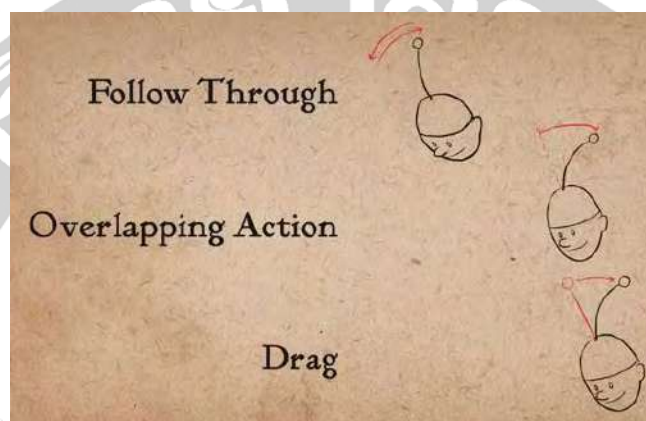


ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างแอนิเมชัน Staging

2.2.5 Follow Through and Overlapping Action

ในหลักการนี้มีความคล้ายใกล้เคียงกับ Secondary Action โดยมี 2 รูปแบบ ดังนี้

- **Follow Through** การเคลื่อนไหวที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับ Overlapping Action แต่เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหนือการควบคุม
- **Overlapping Action** ในการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เป็นลักษณะคน สัตว์ หรือสิ่งใด ๆ ก็แล้วแต่จุดเคลื่อนไหว ก็คือกระดูกตรงบริเวณข้อต่อของแต่ละส่วน

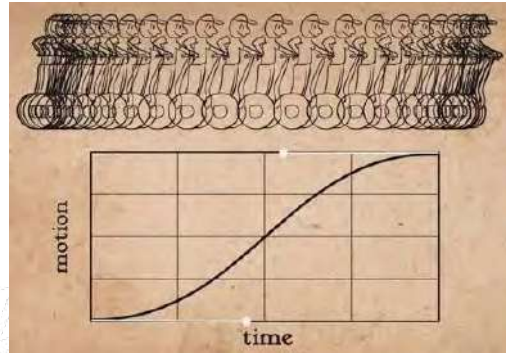


ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างแอนิเมชัน Follow Through and Overlapping Action

2.2.6 Slow-in และ Slow-out

หลักการนี้เรียกแบบทั่วไป คือ แรงเฉื่อย การเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น จากจุด A ไปหาจุด B จากจุด B ไปหาจุด C จากจุด C ไปหาจุด D และจนถึงจุดสิ้นสุดในคัทนั้น ๆ

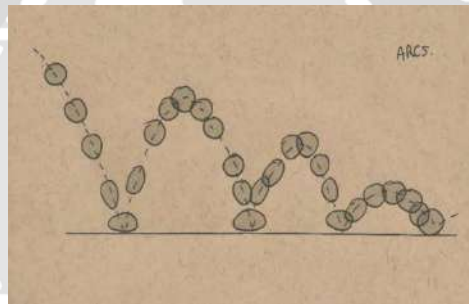
- การเคลื่อนไหวแบบ **Slow-in** และ **Slow-out** ลักษณะการปรับเส้นกราฟแบบนี้เหมือนมีการปรับแต่งค่า Breakdown เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวตามที่กำหนดการปรับแต่ง (Transition)
- กราฟการเคลื่อนไหวแบบ **Slow-in** กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow-in ลักษณะการเคลื่อนไหวจากจุดแรกมีลักษณะช้ามาหาเร็ว ดูตามภาพในช่วงแรก ๆ คีย์เฟรมจะติด ๆ กัน ทำให้การเคลื่อนไหวตรงนี้จะช้า แล้วค่อย ๆ เร็วมากขึ้น
- กราฟการเคลื่อนไหวแบบ **Slow-out** มีการเคลื่อนไหวแบบเร็วมาหาช้า โดยลักษณะตำแหน่งเริ่มต้นของคีย์เฟรมจะห่างกัน แล้วค่อย ๆ มีระยะที่ติดกันถี่ ๆ มากขึ้น



ภาพที่ 2.7 กราฟการเคลื่อนไหวแบบ Slow in และ Slow out

2.2.7 Arcs

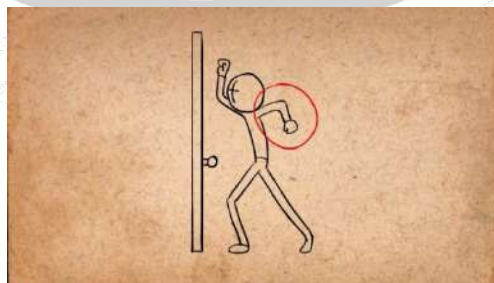
ในการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวเพียงบางส่วนหรือเคลื่อนไหวไปทุก ๆ ส่วน จะเป็นลักษณะเส้นโค้ง ซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติ ในงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (แบบวาดด้วยมือ)



ภาพที่ 2.8 แอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบเส้นโค้ง

2.2.8 Secondary Action

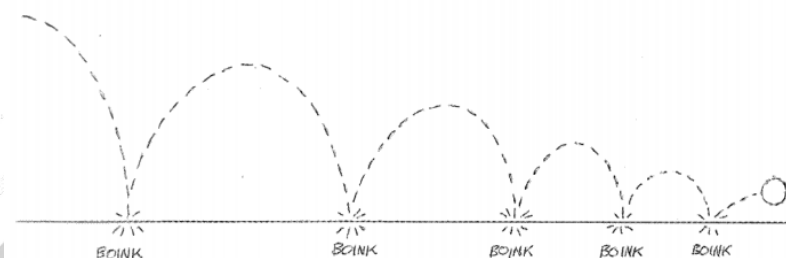
การกระทำรองหรือการเคลื่อนที่รอง เช่น ถ้าจะทำการเคลื่อนไหวตัวละครขาที่ก้าวและแขนที่ขยับก็คือการเคลื่อนที่หลัก แต่เสื้อผ้าหรือผมที่ปลิวตามแรงเหวี่ยงของการเคลื่อนที่ คือการเคลื่อนที่รอง



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างแอนิเมชันการเคลื่อนที่รอง

2.2.9 Timing

การควบคุมความเร็ว การเคลื่อนไหวท่าทางใด ๆ ก็แล้วแต่ ถึงแม้จะมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหมือนกันแต่ถ้ากำหนดช่วงเวลาสั้นยาวต่างกันจะได้อารมณ์ของท่าทางนั้น ๆ แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างแอนิเมชัน การควบคุมความเร็ว

2.2.10 Exaggeration

การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) หรือ Overacting คือ เป็นการกระทำอะไรก็ตามแบบเกินจริงนิดหน่อย ๆ เพื่อบ่งบอกและแสดงถึงอาการของตัวละคร



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างแอนิเมชัน การกระทำที่เกินจริง

2.2.11 Personality

ลักษณะบุคลิก ในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครต้องศึกษาในส่วนรายละเอียดของตัวละคร ที่ทำการเคลื่อนไหวด้วยว่ามีรายละเอียดอะไรบ้าง เช่น สถานะตัวละคร เพศ นิสัย ท่าทาง ความชอบ ความสามารถพิเศษ และข้อมูลอื่น ๆ



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

2.2.12 Appeal

เสน่ห์ดึงดูด เป็นการกำหนดลักษณะเด่นให้กับตัวละครด้วยการกำหนดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่ออารมณ์และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชม รวมถึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากกว่าตัวละครตัวอื่น



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะเด่น

2.3 แนวคิดเรื่องวรรณกรรมล้อ

ลักษณะของวรรณกรรมล้อยุคแรก ๆ คือการลอกเลียนและล้อต้นแบบเพื่อความตลกขบขัน ผนวกกับลักษณะของการแต่งเรื่องซ้อนเรื่อง การเลียนและล้อต้นแบบนั้นมิใช่การแสดงทัศนคติด้านลบต่อวรรณกรรมต้นแบบ หากแต่เพื่อความตลกขบขันและในขณะเดียวกันก็แสดงความชื่นชมยกย่องต้นแบบด้วย ผู้แต่งวรรณกรรมล้อต้องมีลักษณะความเป็นช่างฝีมือ นักวิจารณ์ กวี และยังต้องมีความสามารถในการผสมผสานความชื่นชมยกย่องให้เข้ากับความน่าขันโดยปราศจากความมุงร้ายต่อต้นแบบวรรณกรรมล้อจึงเป็นงานประพันธ์ที่แสดงฝีมือหรือความสามารถของผู้แต่งอย่างยิ่ง

ในยุคสมัยใหม่ คือตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการเป็นต้นมา การเลียนและล้อต้นแบบถูกลดระดับลงเป็นเรื่องล้อเลียน (burlesque) ที่ไร้คุณค่า เนื่องจากการเลียนแบบที่ปราศจากความสร้างสรรค์และไม่มีคุณค่าในความเป็นต้นแบบ (original) ความตลกขบขันอันเกิดจากการเลียนและล้อนั้นถูกมองว่าเป็นการล้อเล่นที่เหลวไหลไร้สาระ เป็นการเยาะหยันวรรณกรรมต้นแบบ แนวคิดเช่นนี้เป็นการมองวรรณกรรมล้อไปในด้านลบซึ่งยังสืบต่อมาในกลุ่มนักทฤษฎีและนักวรรณกรรมศึกษาในช่วงหลังทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา

ทัศนคติที่นักทฤษฎีและนักวรรณกรรมศึกษาช่วงหลังทศวรรษ 1960 มีต่อลักษณะการสร้างสรรค์วรรณกรรมล้อและกลวิธีการเลียนและล้อต้นแบบเป็นไปในแง่ลบ โดยมองว่าความตลกขบขันที่เกิดจากการล้อต้นแบบเป็นความไร้สาระ ไม่สร้างสรรค์ การเลียนแบบต้นแบบถูกมองว่าเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ต้นแบบที่หยาบคาย มีลักษณะของการโต้แย้งและทำลาย ทำให้เกิดความสับสนยุ่งเหยิง ทัศนคติเช่นนี้เป็นทฤษฎีที่ต่อเนื่องมาจากยุคสมัยใหม่ นักทฤษฎีและนักวรรณกรรมศึกษาบางคนเห็นว่าความตลกขบขันทำให้วรรณกรรมล้อลดคุณค่าลงเป็นเพียงเรื่องล้อเลียน เมื่อนักเขียนในยุคนี้สร้างสรรค์ “เรื่องแต่งซ้อนเรื่องแต่ง” (metafiction) ก็ตัดลักษณะความตลกขบขันออกไปและนำความเคร่งขรึมจริงจังเข้ามาแทนความตลกขบขันด้วยการใช้สหบทและการสะท้อนกลับไปสู่ตัววรรณกรรมนั่นเอง (self-reflexive) ลักษณะทั้งสามประการ คือ ความตลกขบขัน การแต่งเรื่องซ้อนเรื่อง และการใช้สหบทจึงไม่ปรากฏร่วมกัน หรือถูกมองว่ารวมกันไม่ได้ โรสเรียกทฤษฎีดังกล่าวและวรรณกรรมล้อที่เกิดจากทฤษฎีเช่นนี้ว่าเป็น “ปลายยุคสมัยใหม่” แทนที่จะเป็น “หลังสมัยใหม่” เนื่องจากเห็นว่าการอธิบายความหมายของวรรณกรรมล้อเช่นนี้ยังคงตั้งอยู่บนฐานความคิดของยุคสมัยใหม่ที่เห็นว่าความตลกขบขันเป็นสิ่งไม่มีคุณค่า

แนวคิดของนักทฤษฎี นักวรรณกรรมศึกษา และนักเขียนอีกกลุ่มหนึ่งในช่วงหลังทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา ได้ดึงเอาความตลกขบขันกลับเข้ามาเป็นลักษณะสำคัญของวรรณกรรมล้ออีกครั้ง จึงเป็นการโต้แย้งทฤษฎีของยุคสมัยใหม่อย่างชัดเจน การโต้แย้งทฤษฎีของยุคสมัยใหม่เช่นนี้เป็นหลักการสำคัญของแนวคิดหลังสมัยใหม่ เมื่อผนวกกับกลวิธีการแต่งเรื่องซ้อนเรื่องแต่งที่มีลักษณะสะท้อนกลับไปสู่ตัววรรณกรรมนั่นเอง

และการใช้สหบทที่พัฒนาให้ซับซ้อนต่างไปจากกลวิธีแบบสมัยใหม่ ทำให้วรรณกรรมลือของนักเขียนบางคน ในช่วงหลังทศวรรษ 1970 มีลักษณะเป็น “หลังสมัยใหม่” ในทศวรรษของโรส

นอกจากความตลกขบขันแล้ว ลักษณะการแต่งเรื่องซ้อนเรื่อง (metafictional) และการใช้ สหบท (intertextual) ก็เป็นกลวิธีการประพันธ์ที่ใช้อยู่ในวรรณกรรมลือมาก่อนหน้านี้แล้ว แต่การนำกลวิธีทั้งสองแบบ มาใช้อีกครั้งในวรรณกรรมแนวหลังสมัยใหม่มีลักษณะที่แตกต่างไปจากลักษณะเดิม และเมื่อผนวกกับลักษณะ ความตลกขบขันอันเกิดจากการเลียนและล้อต้นแบบแล้ว จึงเกิดเป็นวรรณกรรมลือแนวหลังสมัยใหม่ขึ้น

ในยุคแรก ลักษณะของการแต่งเรื่องซ้อนเรื่องเป็นลักษณะของวรรณกรรมลือคู่กับความตลกขบขัน เป็นการแสดงตัวตนของผู้แต่งปรากฏอยู่ในเรื่อง หรือสะท้อนภาพของผู้แต่งหรือกระบวนการแต่งเรื่อง โดยใช้ วรรณกรรมเรื่องอื่นมาล้อด้วยกลวิธีดังกล่าว แต่ยุคสมัยใหม่และช่วงปลายยุคสมัยใหม่ มองกลวิธีการแต่งเรื่อง ซ้อนเรื่องแยกจากความเป็นลักษณะหนึ่งของวรรณกรรมลือ ต่อมาการแต่งเรื่องซ้อนเรื่องเป็นกลวิธีที่นักทฤษฎี และนักวรรณกรรมศึกษาบางคนซึ่งเรียกตนเองหรือถูกเรียกว่าเป็นกลุ่มหลังสมัยใหม่ มองว่าเป็นลักษณะเด่นของ วรรณกรรมหลังสมัยใหม่ แต่นั่นหมายถึงว่าลักษณะของการแต่งเรื่องซ้อนเรื่องแนวหลังสมัยใหม่ต้องมีลักษณะ ต่างกับแนวสมัยใหม่ด้วย

นักทฤษฎีและนักวรรณกรรมศึกษา รวมถึงนักเขียนเอง ต่างเห็นว่าลักษณะของเรื่องแต่งซ้อนเรื่องแต่ง ของวรรณกรรมหลังสมัยใหม่ควรที่จะสะท้อนถึงตัววรรณกรรมเอง (self-reflexive) นั่นคือสะท้อนหรือเล่นกับ ความเป็นเรื่องแต่งของวรรณกรรมเรื่องนั่นเอง (มากกว่าความเป็นเรื่องแต่งของวรรณกรรมต้นแบบ) หรือมีความ ซับซ้อนในการแต่งเรื่องซ้อนเรื่องมากยิ่งขึ้นกว่าที่ปรากฏในวรรณกรรมแนวสมัยใหม่ และบางคนมองว่าการนำ เรื่องแต่งซ้อนเรื่องแต่งแนวสมัยใหม่ มาแต่งเรื่องซ้อนเข้าไปก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของเรื่องแต่งซ้อนเรื่องแต่ง แนวหลังสมัยใหม่ (Margaret A. Rose : 1995)

2.4 คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการล้อเลียน

คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนทางวรรณกรรมและนาฏกรรมที่เลียนแบบหรือล้อเลียน งานต้นแบบมีอยู่หลายคำ เช่น parody, burlesque และ travesty ซึ่งความหมายของคำ เหล่านี้มีความทับซ้อนและ แตกต่างกัน M.H. Abrams (1999: 26-28) อธิบายไว้ว่า ศัพท์ทั้งสามคำนี้บางครั้งก็ถูกใช้แทนกัน และชี้แจงว่าคำ ว่า burlesque เป็นคำที่มีความหมายโดยรวม ซึ่งมักนิยามกันว่าเป็นการเลียนแบบที่ไม่กลมกลืน กล่าวคือเป็นการ เลียนรูปแบบ ลีลาท่วงทำนองการเขียน หรือเรื่องราวของวรรณกรรมที่มีลักษณะเคร่งขรึม ไม่ว่าในแง่เนื้อหา เรื่องราวหรือประเภทของวรรณกรรม ให้ออกมามีลักษณะน่าขบขัน ทั้งนี้ burlesque สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทกว้าง ๆ คือ high burlesque และ low burlesque

High burlesque สามารถแบ่งออกได้อีกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ parody และ mock epic หรือ mock-heroic คำว่า parody หมายถึง งานเขียนที่เลียนรูปแบบ ท่วงทำนองการเขียน หรือลักษณะ อันเคร่งขรึมของวรรณกรรมต้นแบบ รวมถึงการเลียนแบบลีลาการเขียนอันเป็นลักษณะพิเศษของกวี คนใดคนหนึ่งออกมาในลักษณะที่ต่ำต้อยกว่า ส่วน mock epic หรือ mock-heroic เป็นบทกวีที่เลียนรูปแบบ และท่วงทำนองการเขียนอันประณีตงดงามของมหากาพย์ มาใช้เล่าเรื่องราวที่มีเนื้อหารธรรมดาหรือไม่สลักสำคัญใด ๆ เช่น เรื่อง The Rape of the Lock (1714) ของ Alexander Pope² สำหรับ low burlesque สามารถแบ่งย่อยออกมาเป็น 2 ประเภทเช่นเดียวกันคือ Hudibrastic poem กับ travesty คำว่า Hudibrastic poem เป็นการใช้ชื่อตามวรรณกรรมเรื่อง Hudibras (1663) ของ Samuel Butler³ ซึ่งเสียดสี การเคร่งศาสนาอย่างไม่ยืดหยุ่นผ่านการผจญภัยของอัศวินที่เคร่งศาสนา ส่วน travesty เป็นการล้อเรื่อง สูงส่งในรูปแบบหรือท่วงทำนองที่วิปริตบิดเบี้ยว ผิดแผกไปจากธรรมดา เห็นได้ว่าการอธิบายความหมาย ของคำว่า parody กับ travesty มีความทับซ้อนอย่างน่าสับสน ในแง่นี้ Simon Dentith (2000: 11) นักวิชาการด้านวรรณคดีศึกษาชาวอังกฤษ ได้เสนอว่า parody ต่างจาก travesty ตรงที่จุดประสงค์ใน การล้อ กล่าวคือ parody จะใช้หมายความถึงการแปรรูปตัวบทออกมาในลักษณะสนุกสนานมากกว่าเชิงเสียดสี ส่วน Linda Hutcheon (2000: xii) นักวิชาการชาวแคนาดาที่มีผลงานสำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีวรรณคดียุคหลัง สมัยใหม่ ให้นิยามคำว่า parody ว่าเป็นรูปแบบของการซ้ำ (a form of repetition) ทั้งนี้ เป็นการซ้ำอย่าง แตกต่างมากกว่าจะ ทำซ้ำให้เหมือนเดิม และสร้างสรรค์ออกมาในลักษณะของการวิพากษ์เชิงแฝงนัย

ปัจจุบัน คำว่า burlesque มีความหมายถึงรูปแบบทางการละครที่ล้อ หรือเลียนแบบละครที่มีลักษณะเคร่งขรึมอย่างไม่เข้ากัน เช่น ละครเรื่อง Threepenny Opera (1928) ของ Bertolt Brecht และ Kurt Weill ที่เลียนแบบจากงาน Beggar's Opera ของ John Gay และใน พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2545: 66-67) อธิบายไว้ว่า ศัพท์นี้ในปัจจุบันมีความหมายครอบคลุมถึงการแสดงบนเวที ซึ่งประกอบด้วยเพลง ละครตลกสั้น ๆ และการเต้นรำ ขณะที่ผู้ชมชาวอเมริกันมักใช้คำนี้เรียกการแสดงวิถี ทศนาที่ล้อเลียนละครเก่า มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความขบขัน

แม้จะมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนล้อเลียนอยู่หลายคำ และน่าสับสน แต่ปัจจุบันเมื่อกล่าวถึงงานประเภทนี้ มักเรียกรวม ๆ ว่า parody ในภาษาไทยราชบัณฑิตยสถาน (2545: 316-317) ได้บัญญัติศัพท์นี้ว่า “วรรณกรรมล้อ” โดยให้ความจำกัดความไว้ว่าเป็น “งานเขียนที่เลียนคำพูด ลีลา ทศนคติ น้ำเสียง และความคิดของนักเขียนคนใดคนหนึ่ง โดยทำให้กลายเป็นเรื่องตลกขบขัน นำหัวเราะ ด้วยการนำลักษณะบางประการมาเน้นให้เกินความเป็นจริง” มีจุดประสงค์เพื่อท้วงติงหรือเยาะเย้ยถากถาง ทั้งนี้ การล้อ อาจปรากฏแทรกเป็นบางส่วนหรือทั้งเรื่องก็ได้

บทที่ 3
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ของ นานามิ สตูดิโอ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท บู้คคาเฟ่ จำกัด (นานามิ สตูดิโอ)

ที่ตั้ง : 61/126 ซ.วิภาวดี-รังสิต 20 แขวง จอมพล เขต จตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

เบอร์โทรศัพท์ : 083-188-7259

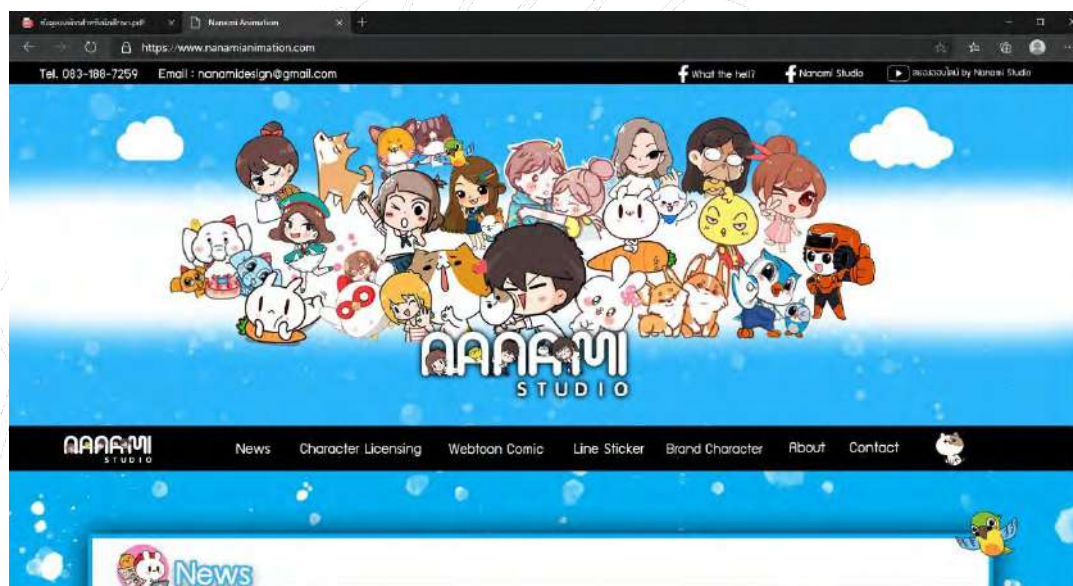
E-mail : nanamidesign@gmail.com



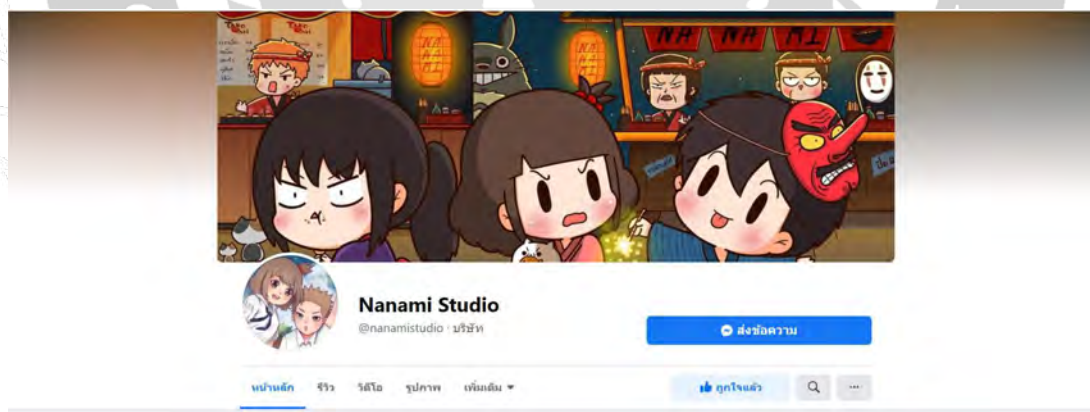
ภาพที่ 3.2 บริเวณด้านหน้าของ นานามิ สตูดิโอ

3.2 ลักษณะการประกอบการ

ดำเนินธุรกิจด้านการสร้างสรรค์ ผลิต และทำให้สิทธิ์ Digital Character ในปัจจุบัน นานามิ สตูดิโอ ได้มีการดำเนินธุรกิจในหลาย ๆ ด้าน อาทิเช่น การออกแบบคาแรคเตอร์ เว็บไซต์คอมมิก สติกเกอร์ไลน์ สร้างคอนเทนต์บนแฟนเพจ การ์ตูนแอนิเมชันบนยูทูป และอื่น ๆ อีกมากมาย



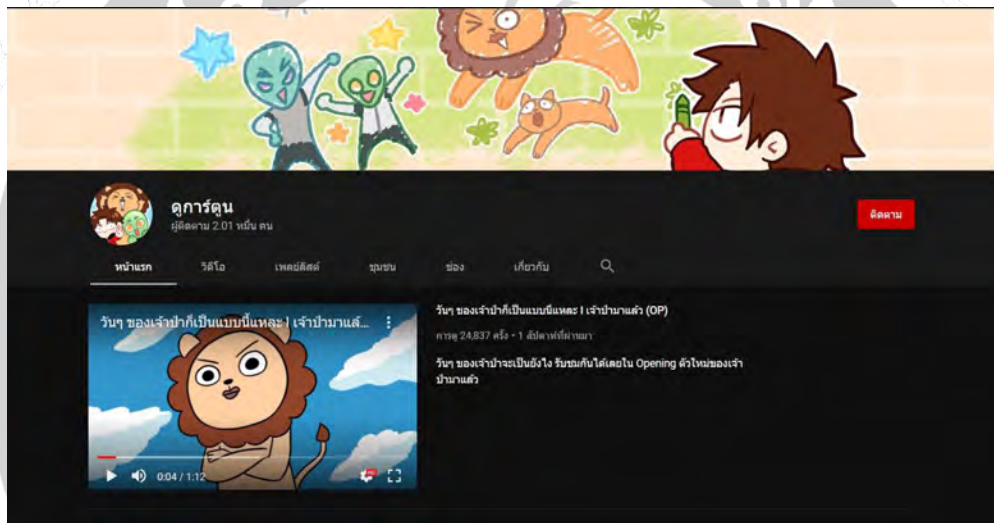
ภาพที่ 3.3 เว็บไซต์ของ Nanami Studio



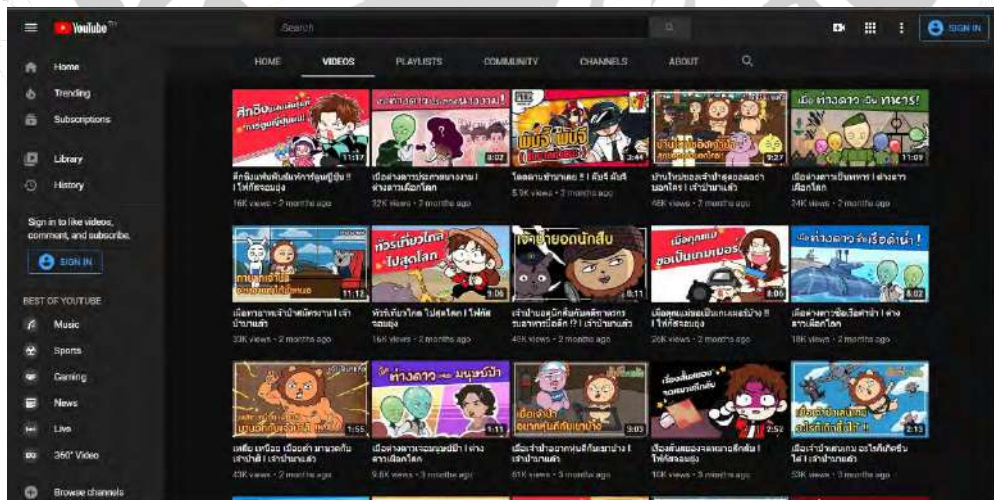
ภาพที่ 3.4 แฟนเพจ Nanami Studio



ภาพที่ 3.5 แฟนเพจ What the hell?



ภาพที่ 3.6 YouTube Channel ช่อง คุณการ์ตูน



ภาพที่ 3.7 การ์ตูนเรื่องต่างๆ ของช่อง คุณการ์ตูน



ภาพที่ 3.8 งานออกแบบคาแรคเตอร์ น้องมะพร้าว จอมเป็น



ภาพที่ 3.9 ผลงานออกแบบ Brand Character



ภาพที่ 3.10 ผลงานเว็บคอมมิกเรื่อง เกรียนเมพ เทพศาสตร์



ภาพที่ 3.11 ผลงานเว็บคอมมิกเรื่อง เปลี่ยนขี้ห่าว เป็นสาวแก้ว

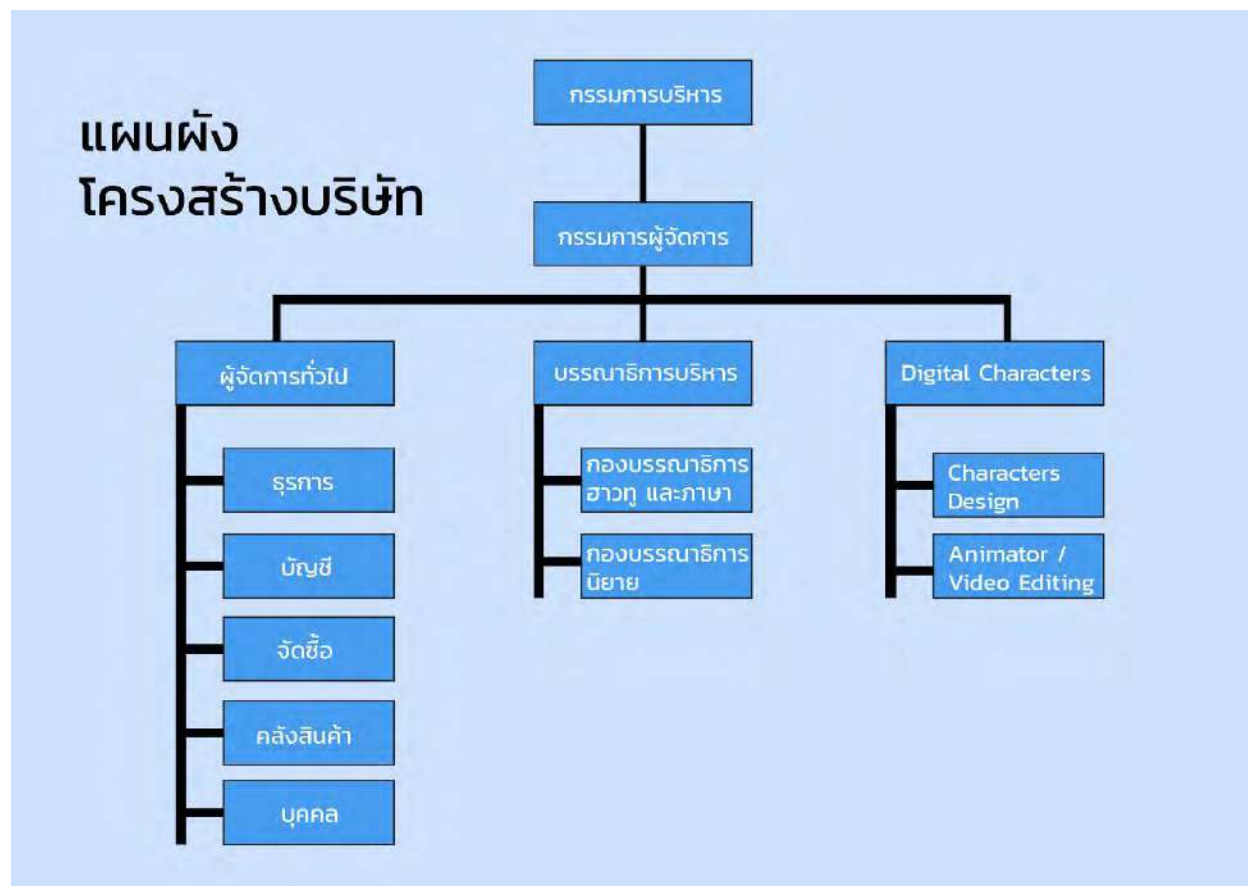
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานองค์กร

ลักษณะการบริหาร

- เป็นบริษัทที่จดทะเบียน โดยมีการบริหารงานในรูปแบบคณะกรรมการบริษัทผ่านกรรมการผู้จัดการ และบริหารจัดการในรูปแบบ Function งานตามโครงสร้างบริษัท
- จำนวนพนักงาน 20 – 25 ตำแหน่ง

กรรมการบริหาร

คุณ ชีระพงษ์ เขียมเจริญ



ภาพที่ 3.12 แผนผังโครงสร้างของบริษัท บู้คคาเฟ่ จำกัด

ตลาดเป้าหมายและกลุ่มลูกค้า

- ลูกค้าทั่วไป แบ่งตามประเภทและลักษณะของสินค้า (สิ่งพิมพ์) รวมถึงผลิตภัณฑ์ Digital อาทิ ผู้ใช้ Line / Facebook / Digital Cartoon
- ลูกค้าองค์กรในลักษณะของ Exclusive Digital Content

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : นักวาดภาพประกอบ

ลักษณะงาน :

- วาดภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน โดยจะเป็นผู้ช่วยในการวาดตัวละคร จากหลัง และส่วนประกอบอื่น ๆ ในงาน โดยหลัก ๆ แล้ว จะมีหน้าที่วาดให้กับการ์ตูนเรื่อง “เจ้าป่ามาแล้ว” ที่ฉายทางช่อง “ดูการ์ตูน” เป็นหลัก ก่อนที่จะส่งให้กับฝ่ายตัดต่อวิดีโอต่อไป

- งานออกแบบและเขียนบทการ์ตูนแอนิเมชันล้อเลียนจากการ์ตูนดั้งเดิม และภาพยนตร์ดั้งเดิม โดยนำเอาฉากจากการ์ตูนหรือภาพยนตร์ดั้งเดิม มาล้อเลียนโดยการใส่มุขตลกเข้าไป เพื่อใช้สอดแทรกในการ์ตูนเรื่องเจ้าป่ามาแล้ว
- งานวาดภาพประกอบคอนเทนต์ต่างๆ ให้กับทางแฟนเพจของบริษัท



ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างงานวาดภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ตอน เมื่อเจ้าป่าสอนจิบสาว



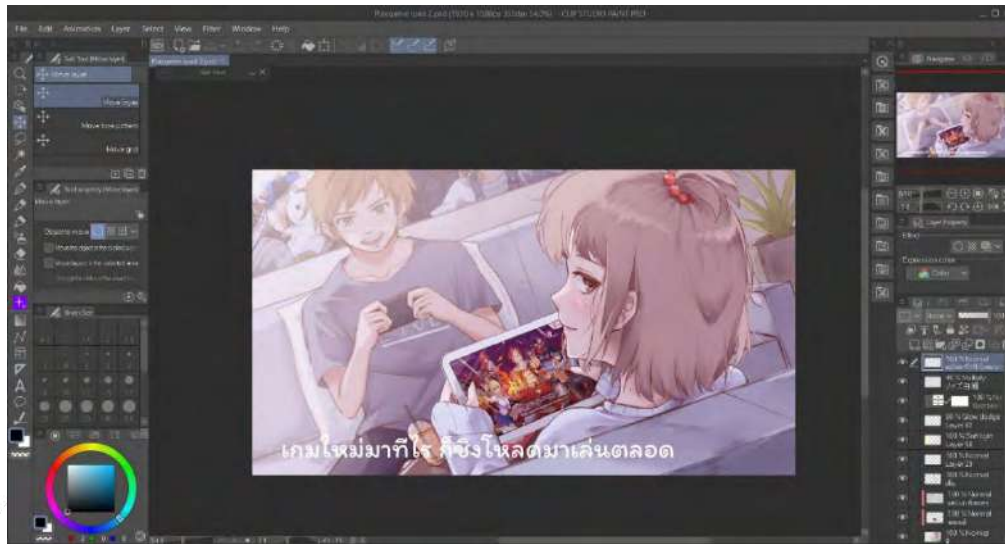
ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างงานวาดภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ตอน เมื่อเจ้าป่าเล่นเกม อะไรก็เกิดขึ้นได้



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างงานการ์ตูนแอนิเมชันล้อเลียน เรื่อง Dragonball Z



ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างงานการ์ตูนแอนิเมชันล้อเลียน เรื่อง Harry Potter



ภาพที่ 3.17 งานวาดภาพประกอบคอนเทนต์ การเล่นเกมในแต่ละช่วงวัย



ภาพที่ 3.18 งานวาดภาพประกอบคอนเทนต์ Fairy Tail

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อพนักงานที่ปรึกษา : นาย คทิน อูรารักษ์

ตำแหน่ง : Producer

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม 2563 ถึง 4 ธันวาคม 2563

ปฏิบัติงาน 5 วัน/สัปดาห์ ตั้งแต่วันจันทร์ถึงศุกร์

หยุดเสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์

3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.7.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ในการจัดทำโครงการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่านั้น เริ่มต้นจากการที่ทางบริษัทมีความต้องการที่จะสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน เพื่อฉายลงใน YouTube Channel “ดูการ์ตูน” ซึ่งเป็นช่องของบริษัท ผู้จัดทำเลยนำเสนอตัวโครงการนี้ให้กับพนักงานที่ปรึกษาได้พิจารณา เพื่อลงฉายเป็นตอนพิเศษของการ์ตูนเรื่อง “เจ้าป่ามาแล้ว” โดยหลังจากผ่านการพิจารณาแล้ว ผู้จัดทำก็ได้เริ่มจากการค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานโมโมทาโร่ การนำมุขตลกจากการ์ตูนดังมาล้อเลียนเพื่อสอดแทรกเข้าไปในเนื้อเรื่อง และศึกษาเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติควบคู่ไปด้วย

3.7.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติ การตัดต่อวิดีโอ การพากย์เสียง การใช้เสียงประกอบในงานแอนิเมชัน รวมไปถึงการลำดับภาพเนื้อเรื่อง มุมกล้อง และสีหน้าท่าทางของตัวละคร โดยอ้างอิงจากเทคนิคการทำแอนิเมชันของเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว

ในส่วนของเนื้อเรื่อง ได้ใช้การดำเนินเรื่องตามต้นฉบับนิทานโมโมทาโร่เป็นหลัก แต่ได้มีการดัดแปลงล้อเลียนโดยการเพิ่มมุขตลกที่ได้จากการ์ตูนดังหรือภาพยนตร์ดังนำมาล้อเลียนเพื่อความตลกขำขัน มีการดัดแปลงตัวละครจากเดิมที่เป็นมนุษย์ให้กลายเป็นสัตว์ โดยใช้ตัวละครที่มีอยู่แล้วในเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว มารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ในนิทานโมโมทาโร่

3.7.3 การออกแบบและการพัฒนา

หลังจากที่ได้ศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลเทคนิคการทำแอนิเมชันตามสไลด์ช่อง ดูการ์ตูน เนื้อหาในนิทานโมโมทาโร่ และคิดมุขตลกล้อเลียน เพื่อใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหา และกำหนดบทบาทของตัวละคร ผู้จัดทำได้นำข้อมูลต่าง ๆ มาออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.7.3.1 การเขียนบท เริ่มจากการอ่านเนื้อหาของนิทาน โมโมทาโร่ จากนั้นก็ได้มีการดัดแปลงเนื้อเรื่อง ให้กลายเป็นแนวตลกหักมุม และคิดมุขตลกล้อเลียนโดยใช้ฉาก ตัวละครจากการ์ตูนดังหรือภาพยนตร์ดัง ที่หลาย ๆ คนรู้จัก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเข้าถึงมุขตลกได้ จากนั้นก็ได้นำเอาตัวละครจากการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว มารับบทต่าง ๆ ในเรื่อง โดยในการเขียนบทเนื้อเรื่อง และบทพูดนั้นก็ได้รับความร่วมมือจากพนักงานที่ปรึกษา จนได้ได้เป็นสคริปต์ ดังนี้

(สคริปต์เนื้อเรื่อง โมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า)

โมโมทาโร่ (ฉบับเจ้าป่า)

Scene 1

ผู้บรรยาย : กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีตายายอยู่คู่หนึ่ง มีนิสัยชอบเล่นการพนัน ทั้งสองคนเล่น ไพ่เก่งที่สุด ในหมู่บ้าน จนกระทั่งวันหนึ่ง ได้มีผู้ทำขงมาทำพนันด้วย เดิมพันคือสมบัติที่มีทั้งหมด

ตา : เหอะ คนหนุ่มอย่างแกอย่าริอาจมาลอบคมคนแก่อย่างฉันนะเพี้ย

ยาย : เดียวจะเอาให้หมดตัวเลย

Scene 2

ตายายแพ้โคตรเซียน เก้าจิ้ง

เก้าจิ้ง : เสียใจด้วยนะ ชั้นกินเรียบ

Scene 3

ตา : โธ่เว้ย!! สมแล้วที่เป็นโคตรเซียนเก้าจิ้ง พวกเราพ่ายแพ้อย่างหมดรูป

ยาย : สมบัติที่ชั้นสะสมกันมาทั้งชีวิต ม่ายยยยย

Scene 4

ผู้บรรยาย : หลังจากแพ้พนันครั้งนั้น สองตายายก็มอดก เล่นพนันที่ไรก็เสียตลอด จนเป็นหนี้สินล้นพ้นตัว สองตายายเลยหนีเข้ามาอาศัยที่บ้านในป่าลึกเพื่อหนีหนี้ ทุกวันตาจะขึ้นเขาไปเก็บฟืน ส่วนยายก็จะไปซั๊กฝักริมลำธาร

ตา : เฮ้ออ เหนื่อยจริง ๆ ให้ตายสิ นี่ถ้าพวกเรามีลูกสักคนก็คงไม่ลำบากขนาดนี้

ยาย : อย่างบ่นไปหน่อยเลยตาแก่ อายุปุ่นนี้เราจะไปทำลูกกัน ได้ยังงั้น

Scene 5

ยายที่กำลังซั๊กฝ้ายอยู่ ก็เหลือบไปเห็นลูกท้อขนาดใหญ่ลอยตามน้ำมา

ผู้บรรยาย : วันหนึ่งขณะที่ยายกำลังซั๊กฝ้ายอยู่นั้น ก็สังเกตเห็นลูกท้อลูกหนึ่งลอยตุบปองมาตามลำธาร

ยาย : โอ้ ลูกท้อลูกนี้ใหญ่ชะมัดเลย เห็นนี้เราคงมีอะไรกินกันแล้ว

Scene 6

ยายที่นำลูกท้อยักษ์มาที่บ้านและกำลังจะผ่ากินกับตา

ตา : รีบผ่ากินกันเถอะยาย หิวจนตาลายไปหมดแล้วเนี่ย

ยาย : ไม่ต้องรีบร้อน ไปหอรอก ลูกใหญ่ขนาดนี้เรากินได้เป็นเดือนเลย

ทันใดนั้นเองลูกท้อก็แตกออกเป็นสองซีก

Scene 7

มีลูกสิงโตตัวน้อยที่โผล่ออกมาจากลูกท้อ พร้อมกับตายายที่ทำหน้าตกตะลึง

ตา : โอ้โห...

Scene 8

ผู้บรรยาย : ขณะที่สิงโตตัวน้อยร้องให้เสียงดัง ไม่ยอมหยุด แต่แล้วความตระหนกตกใจ ก็เปลี่ยนเป็นความดีใจอย่างมากมาย สองตายายเชื่อว่าสวรรค์ส่งเขามาให้

ซูล่า : (ร้อง) แง ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ

แต่แล้วตาก็เปลี่ยนสีหน้าเป็นสีหน้าที่ชั่วร้าย หวังจะกินลูกสิงโต แต่ยายกลับพูดห้ามไว้ก่อน

ตา : (น้ำเสียงชั่วร้าย) เฮ่นี่เรามีอะไรกินกันแล้ว หึ ๆ

ยาย : เดี่ยวก่อนสิตา เราน่าจะเลี้ยงคุณให้เติบโต

ตา : เลี้ยงมันทำไม นาน ๆ ที่เราจะได้กินเนื้อสักทีนะยาย

ยาย : เจ้าหัวโง่ คุณความแข็งแรงของมันสิ ถ้าเราเลี้ยงมันจนเติบโต ไขมันใจได้เลย มันจะหาเลี้ยงพวกเราสองคนได้สบายๆ ที่นี้พวกเราสองคนก็ไม่ต้องทำงานทำการแล้ว

ตา : จริงด้วย คิดไม่ถึงเลยจริงๆ ยายนี่ฉลาดจริงๆ เลย

ยาย : ไช้ชะ ไช้ชะ

Scene 9

ซูล่าทาโร่ ที่กำลังเติบโต

ผู้บรรยาย : สองตายายตัดสินใจเลี้ยงดูเจ้าสิงโตน้อยและตั้งชื่อให้กับมันว่า ซูล่าทาโร่ วันเวลาผ่านไปซูล่าทาโร่ก็ได้เติบโตขึ้น

Scene 10

ซูล่าทาโร่ ที่กำลังไถเงินชาวบ้าน

ผู้บรรยาย : ซูล่าเติบโตมาเป็นเด็กที่กตัญญูมาก ๆ เขาหาเงินให้กับสองตายายที่เลี้ยงดูเขามา ด้วยอาชีพที่สุจริต

ซูล่าทาโร่ : (ตะลอก) นี่แคะ ลืมจ่ายเงินให้ข้ารีเปล่า

ชาวบ้าน 1 : (สั่นกลัว) เอ้ ? เงินค่าอะไรหรือครับท่าน ชูล่าทาโร

ชูล่าทาโร : ค่าคุ้มครองไงละ ค่าคุ้มครองนะ

ชาวบ้าน 1 : มะ มีจี้ด้วยเรอะ !!

Scene 11

ชูล่าทาโร ใช้หนี้ให้กับสองตายาย

ผู้บรรยาย : ในที่สุดชูล่าทาโรก็สามารถใช้หนี้ให้กับสองตายายได้สำเร็จ

ชูล่าทาโร : ข้าจ่ายหนี้ให้หมดแล้วนะ อย่ามายุ่งกับตายายของข้าอีกล่ะ

เจ้าหนี้ : ได้เลย ตกลงตามนั้น

ตากับยาย : (ร้องไห้ซาบซึ้งใจ) ฮือ ๆ ขอบใจมากนะ ชูล่าทาโรรัก ฮือ ๆ

Scene 12

ผู้บรรยาย : ชูล่าทาโรเป็นเด็กโตมาเป็นคนดีที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น

ฉากตอนที่โจททาโรกำลังแพ้ดีโอ ชูล่ามาช่วย

ดีโอ : โห้ คิดจะเข้ามาชั้นอย่างงั้นหรือ ไม่หนี แต่เข้ามาใกล้ดีโอผู้นี้จ้ะ

ชูล่าทาโร : ถ้าไม่เข้าไปใกล้ ก็อัดแกไม่ได้ปะสิ

ดีโอ : โห้ ถ้างั้นก็เข้ามาใกล้ให้พอใจเลย

Scene 13

ดีโอ : มูต๋าๆๆๆๆๆ

ชูล่าทาโร : โอร้าๆๆๆๆ

Scene 14

ดีโอโดนชูล่าอัดยับ

โจททาโร : ขอบใจนายมากนะ ชูล่าทาโร ที่เข้ามาช่วยชั้น

ชูล่าทาโร : ไม่เป็นไรหรอก นายไม่เป็นอะไรมากก็ดีแล้วละ

Scene 15

ฟรีเซอร์ที่เข้ามาบุกโลก

ฟรีเซอร์ : ฮี ๆๆ ดาวเคราะห์นี้ช่างสวยงามจริง ๆ น่าเสียดายที่มันจะต้องถูกท่านฟรีเซอร์คนนี้ทำลายนะ

Scene 16

ภาพตัดมาที่ฟรีเซอร์นอนจมกองเท้าของชูล่าทาโร พร้อมชาวบ้านที่ร้องสรรเสริญชูล่าทาโร

ผู้บรรยาย : ชูล่าทาโรได้กลายเป็นชายที่แข็งแกร่งที่สุดในหมู่บ้าน

ชาวบ้าน : เฮ สูดยอดไปเลยท่านชูล่าทาโร แข็งแกร่งสุด ๆ ไปเลย

Scene 17

ภาพชูล่าทาโร่ เอาชนะศัตรูทุกตัวได้

ผู้บรรยาย : ไม่ว่าจะเจอกับศัตรูหน้าไหน เขาก็เอาชนะได้หมด

Scene 18

ผู้บรรยาย : ชื่อเสียงและความแข็งแกร่งของเขา ดังกระล่อนไปทั่วหมู่บ้าน จนถูกแต่งตั้งให้เป็น ชูล่าคาเงะรุ่นที่ 8

Scene 19

ชาวบ้านคนหนึ่งนำข่าวเกี่ยวกับยักษ์มาบอกชูล่าทาโร่

ผู้บรรยาย : อยู่มาวันหนึ่งก็มีชาวบ้านคนหนึ่งมาขอร้องให้ชูล่าทาโร่ออกไปปราบยักษ์ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชาวบ้าน

ชาวบ้าน 2 : ท่านชูล่าทาโร่ ช่วยพวกเราด้วย เจ้ายักษ์มันออกอาละวาดทำร้ายชาวบ้านไปทั่วเลย

ชูล่าทาโร่ : เอ้? ยักษ์นั้นหรือ แล้วมันแข็งแกร่งรีเปล่า

ชาวบ้าน 2 : มันแข็งแกร่งสุด ๆ ไปเลยละ มีผู้กล้าหลายคนออกพยายามออกไปปราบมัน แต่สุดท้ายผู้กล้าเหล่านั้นก็แพ้หมดทุกคนเลย

Scene 20

ชูล่าทาโร่ขอตากับยาย อนุญาตให้เขาออกไปปราบยักษ์

ชูล่าทาโร่ : ท่านตาท่านยาย ข้าขออนุญาตออกไปปราบยักษ์เพื่อช่วยชาวบ้านได้ไหม

ตา : เอ้ ! ยักษ์นั้นหรือ..... เอ่อมันจะดีหรือชูล่าทาโร่ ข้าได้ยินมาว่ามันแข็งแกร่งสุด ๆ ถึงขนาดไม่มีใครเอาชนะมันได้เลยนะ

ชูล่าทาโร่ : แต่ข้าก็เก่งเหมือนกันนะ จนถูกแต่งตั้งให้เป็นชูล่าคาเงะนี่ไง

ยาย : เอาละ ถ้าเจ้าขยันกรานอย่างนั้น ยายก็จะยอมให้เจ้าไป นั่นก็เอาไปด้วย คีบดิงโงะ เอาไว้กินระหว่างทางเพื่อเจ้าหิว

Scene 21

ชูล่าทาโร่เดินทางออกจากหมู่บ้านเพื่อไปปราบยักษ์

ผู้บรรยาย : และแล้วชูล่าทาโร่ก็ได้ออกเดินทาง เพื่อมุ่งหน้าไปยังปราสาทของเหล่ายักษ์

ตา ยาย และชาวบ้าน : โชคดีนะชูล่าทาโร่ โชคดี

Scene 22

ชูล่าทาโร่ได้พบกับลิงตัวหนึ่งที่กำลังหิวโหย

ผู้บรรยาย : ชูล่าทาโร่เดินทางมาได้ไม่นานก็ได้พบกับลิงผู้หิวโหย

สิง : นั่นเจ้ากำลังเดินทางไปไหนงั้นรี แล้วนี่ถืออะไรมาด้วยล่ะ

ซูล่าทาโร่ : ข้ากำลังเดินทางไปปราบยักษ์นะ ข้าเอาคิบัคัง โงะแสนอร่อยมาด้วย ถ้าเจ้ายอมเดินทางไปกับข้า ข้าจะให้เจ้ากินคิบัคัง โงะแสนอร่อยนี้

สิง : อืม ได้เลยงั้นข้าขอติดตามเจ้าไปด้วยละกัน

Scene 23

ซูล่าทาโร่ได้พบกับหมาป่าแขนขาตัวหนึ่ง

ผู้บรรยาย : ระหว่างทางพวกเขาก็ได้เจอกับหมาป่าแขนขาตัวหนึ่ง

ซูล่าทาโร่ : นี่เจ้านะ ข้าจะให้เจ้าได้กินคิบัคัง โงะแสนอร่อย ถ้าหากเจ้ายอมเดินทางไปกับข้าเพื่อไปปราบยักษ์

หมาป่า : หือ คิบัคัง โงะงั้นรี.... ได้สิ ข้ากำลังหิวอยู่พอดี ข้ายอมเดินทางไปกับเจ้าด้วย

ซูล่าทาโร่ : แล้วนี่ แขนซ้ายเจ้าไปไหนอะไรมาล่ะ

หมาป่า : อ้อ แขนข้างนี้นะหरो เรื่องมันนานมาแล้ว

Scene 24

หมาป่าเล่าย้อนอดีตของตัวเอง

หมาป่า : ข้าได้นำแขนข้างนี้ ไปเค็มพันกับยุคสมัยใหม่มาล่ะ

ซูล่า : โอ้ว ช่างน่าประทับใจยิ่งนัก

หมาป่า : ข้าหวังว่าเด็กคนนั้น จะได้เติบโตเป็นเจ้าแห่งสลัดผัก

สิง : (ตบมุก) เอ้!? ไม่ใช่เจ้าแห่งโจรสลัดหรือหโร !!

Scene 25

ซูล่าทาโร่ได้พบกับไก่ตัวหนึ่ง

ผู้บรรยาย : ระหว่างทางพวกเขาก็ได้เจอกับไก่ตัวหนึ่ง

ไก่ : ฮ้าว นั่นท่านซูล่าทาโร่ผู้โด่งดังนี่นา.....อืม ดกลง ข้าจะเดินทางไปกับท่านด้วย

ซูล่าทาโร่ : เดียวสิ เดียวสิ ข้ายังไม่ได้พูดอะไรเลยนะ.....แต่ก็ช่างเหอะ ขอบใจเจ้ามากที่ยอมเดินทางไปกับข้า ว่าแต่ทำไมเจ้าถึงไม่ใส่เสื้อผ้าล่ะ?

ไก่ : อ้อ เสื้อผ้าของข้านะหโร? เรื่องมันนานมาแล้ว

Scene 26

ไก่เล่าย้อนอดีตของตัวเอง

ไก่ : ข้าได้นำเสื้อผ้า ไปเค็มพันกับยุคสมัยใหม่มาล่ะ

ภาพย้อนอดีต ที่ไก่เล่นพนันแล้วแพ้ จนหมดเนื้อหมดตัว ไม่เหลือแม้แต่เสื้อผ้า

สิง : (ตบมุก) เค็มพันกับยุคสมัยใหม่บ้าอะไร แกก็แค่แพ้พนันจนหมดตัวมาไม่ใช่หโร!!

Scene 27

ภาพที่ ชูล่าทาโร่ และพรรคพวก ออกเดินทางร่วมกัน

ผู้บรรยาย : หลังจากที่รวบรวมพรรคพวกได้สำเร็จ พวกเขาก็ได้ออกเดินทางร่วมกัน โลกได้เข้าสู่ยุคสมัยของชูล่าทาโร่แล้ว

โก้ : ว่าแต่เราจะไปไหนกันนะ

ลิง : ก็ไปปราบยักษ์ไง นี่เจ้าลิมเป้าหมายไปแล้วเรอะ !!

ชูล่าทาโร่ : ข้าเบื่อแล้วอะ...ไปร้านเกมกันใหม่

หมาป่า : โอ้ว ช่างเป็นความคิดที่เข้าท่า เข้าไปด้วย

ลิง : เอ้ เอาจริงดิ

Scene 28

พวกยักษ์กำลังนั่งสนทนา

ผู้บรรยาย : ในขณะที่เดียวกัน ทางฝั่งของยักษ์สามพี่น้อง

ยักษ์ 1 : ข้าได้ข่าวจากในเมืองว่าจะมีผู้กล้ามาปราบพวกเราละ

ยักษ์ 2 : ข้าก็ได้ยินมาเหมือนกัน เผื่อเลยละ หึๆๆ อยากเจอผู้แข็งแกร่งมานานแล้ว

ยักษ์ 3 : อย่าประมาทเชียวละ ข้าว่าพวกเราควรเตรียมพร้อมรับมือไว้ให้ดี

Scene 29

พวกผู้กล้ากำลังสนุกสนานกันในร้านเกม

ชูล่าทาโร่ : โถ่เว๊ย แพ้จนได้.....จบตาแล้วพวกเราไปที่ไหนกันต่อดีนะ

โก้ : อะไรก็ได้ พวกท่านไปไหนข้าก็ไปด้วย

หมาป่า : แวะไปร้านของเล่นกันก่อนได้ไหม ฟิกเกอร์ที่ข้าสั่งไว้ออกขายวันนี้พอดี พ่อค้าเค้าให้ไปรับได้เลย

ลิง : นี่พวกแก ลืมเป้าหมายไปจริง ๆ ไซ้มัยเนี่ย !!!

Scene 30

หมาป่าจิตใจได้ฟิกเกอร์ของเล่น

หมาป่า : เย้ๆๆ ในที่สุดข้าก็ได้ฟิกเกอร์สักที

ชูล่าทาโร่ : โห เท่ ไม่บานนะเนี่ย

ชูล่าหันไปคุยกับพ่อค้า

ชูล่าทาโร่ : นี่พ่อค้า สนใจเอาเข้าไปทำเป็นฟิกเกอร์ขายไหม เด็ก ๆ ต้องชอบแน่

พ่อค้า : ไม่ !!

ชูล่าทาโร่ : เอ้ !! ทำไมปฏิเสธทันทีเลยละ กิดชักนิดสักหน่อยไม่ได้หรือไง

สิง : ข้าไม่รู้ด้วยเกล้านะ

Scene 31

พวกยักษ์กำลังนั่งล้อมวง

ยักษ์1 : เฮ้ย ทำไมพวกผู้กล้ายังไม่มากันสักทีละเนี่ย

ยักษ์2 : นั่นสิ นี่มันก็หลายเดือนแล้วนะ พวกผู้กล้าจะเป็นยังไงบ้างนะ ชักจะเป็นห่วงขึ้นมาแล้วสิ

ยักษ์3 : คงจะไม่ได้หลงทางหรอกนะ ป้ายหน้าปราสาท ข้าก็ทำไว้ซะใหญ่เลย

Scene 32

ภาพป้ายยินดีต้อนรับผู้กล้าหน้าปราสาท

ยักษ์2 : ข้าว่าพวกเราคงถูกลี้มแล้วละ ...

(จบ)



3.7.3.2 การออกแบบตัวละคร ในการออกแบบตัวละครในเรื่องนี้นั้นจะใช้ต้นแบบที่มีอยู่แล้ว จากการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ซึ่งเป็นการ์ตูนของบริษัทอยู่แล้ว นำมาปรับท่าง ๆ ในเรื่องโมโมทาโร่ โดยตัวละครส่วนใหญ่จะใช้เป็นสัตว์ทั้งหมด และยังมีการใช้ตัวละครล้อเลียนจากการ์ตูน ภาพยนตร์ดัง นำมาดัดแปลง ให้ดูมีความตลกมากขึ้น เพื่อให้มีความน่าสนใจและเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น

โดยตัวละครหลัก ๆ ที่นำมาจากเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว มีดังนี้



เจ้าป่าซูล่า



ซูล่าทาโร่

ภาพที่ 3.19 เจ้าป่าซูล่า รับบทเป็น ซูล่าทาโร่



ซัลลิแวน



หมาป่าแจนซาด

ภาพที่ 3.20 ซัลลิแวน รับบทเป็น หมาป่าแจนซาด



ลิง

ลิงผู้หิวโหย

ภาพที่ 3.21 ลิง รับบทเป็น ลิงผู้หิวโหย



โคดี้

ไก้ผู้เสียพนัน

ภาพที่ 3.22 โคดี้ รับบทเป็น ไก้ผู้เสียพนัน

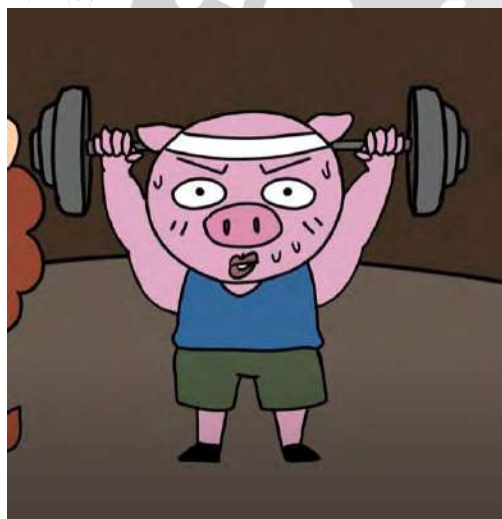


ลูกัส



ชาวบ้าน 1 ผู้ถูกไถเงิน

ภาพที่ 3.23 ลูกัส รับบทเป็น ชาวบ้าน 1



อู๊ดตะ



ชาวบ้าน 2

ภาพที่ 3.24 อู๊ดตะ รับบทเป็น ชาวบ้าน 2



อีริค



เสือเจ้ามือ

ภาพที่ 3.25 อีริค รับบทเป็น เสือเจ้ามือ



จอนวู



พ่อค้าร้านของเล่น

ภาพที่ 3.26 จอนวู รับบทเป็น พ่อค้าร้านของเล่น

นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่ถูกสร้างไว้เฉพาะตอนพิเศษนี้เท่านั้น



ภาพที่ 3.27 ตัวละคร ตากับยาย ของซูล่าทาโร่



ภาพที่ 3.28 ตัวละคร ยักษ์สามพี่น้อง

3.7.3.3 การออกแบบแอนิเมชัน จะใช้ต้นแบบมาจากสไตล์การดำเนินเรื่อง การอนิเมท และการตัดต่อตามต้นฉบับ การ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว โดยเป็นการขยับที่ใช้ภาพค่อนข้างน้อย แต่เน้นไปที่บทพูดและการเล่นมุขตลกล้อเลียนมากกว่า



ภาพที่ 3.29 ภาพตัวอย่าง ฉากแอนิเมชันในการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว

ในส่วนของการออกแบบฉาก เนื่องจากธีมเรื่องต้นฉบับของนิทานโมโมทาโร่ เกิดขึ้นในรัชสมัยเอโดะของญี่ปุ่น ผู้จัดทำเลยดึงเอาเอกลักษณ์ของความเป็นญี่ปุ่นในยุคนั้น มาออกแบบเป็นชุดตัวละคร รวมไปถึงฉากหลังในหลาย ๆ ฉากด้วย



ภาพที่ 3.30 ภาพวาดนิทานโมโมทาโร่ สไตล์ญี่ปุ่นดั้งเดิม

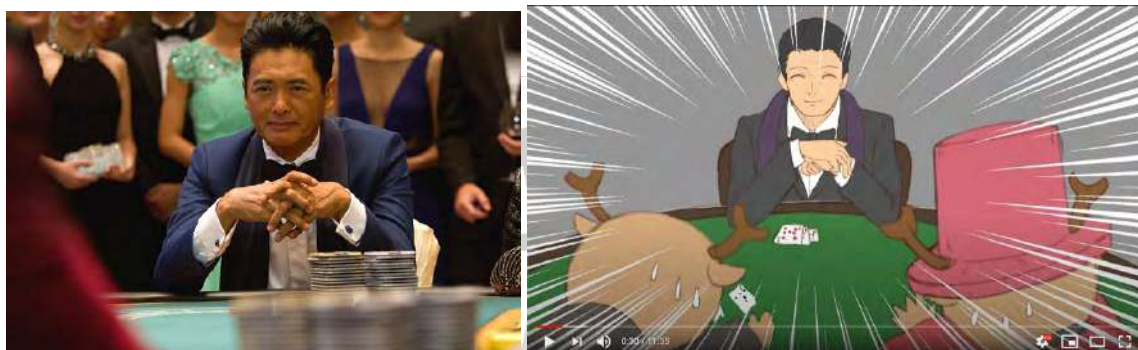


ภาพที่ 3.31 นิทานโมโมทาโร่ที่ถูกนำมาทำเป็นการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ

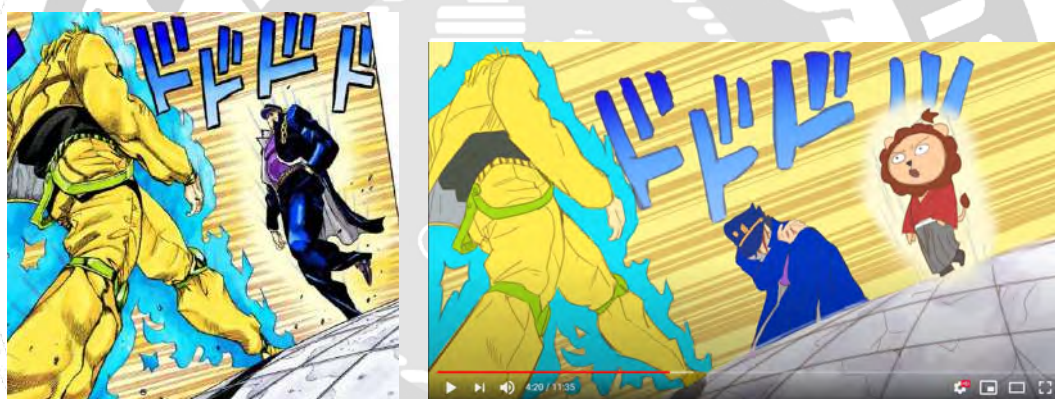


ภาพที่ 3.32 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากในแอนิเมชัน

นอกจากนี้ในตัวแอนิเมชันเรื่องนี้ ยังมีการสอดแทรกการใช้มุขตลกล้อเลียนโดยนำเอาจากหรือตัวละครที่น่าจดจำ ของการ์ตูนหรือภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ มาล้อเลียนให้เกิดความตลกขบขัน สร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม



ภาพที่ 3.33 ฉากล้อเลียน โครตเซียนเกาเจิ้ง จากเรื่อง คนตัดคน



ภาพที่ 3.34 ฉากล้อเลียน ดีโอปะทะโจทาร์โร่ จาก โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ



ภาพที่ 3.35 ฉากล้อเลียน ฟรีเซอร์ จาก Dragonball Z



ภาพที่ 3.36 ฉากล้อเลียน แชนจ์ช่วยชีวิตลูฟี่ จาก วันพีซ

ในบางฉากผู้จัดทำได้ใส่มุขตลกที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องด้วย โดยนำเอาสิ่งที่ไม่น่ามีอยู่จริงในสมัยเอโดะ มาเป็นส่วนประกอบหนึ่งในเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจมุขหรือบริบทของตัวละครได้



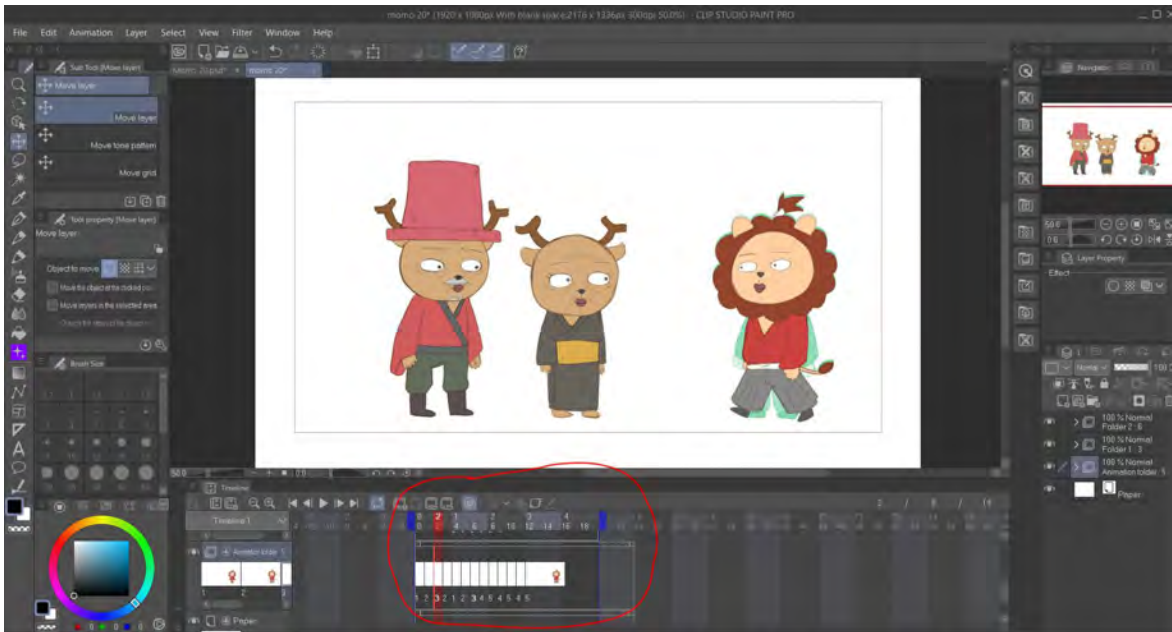
ภาพที่ 3.37 ตัวอย่างฉากจากสมัยปัจจุบัน

3.7.3.4 การทำแอนิเมชัน หลังจากที่ได้เขียนบทเนื้อเรื่อง กำหนดตัวละคร และออกแบบฉากเสร็จแล้ว การทำแอนิเมชันจะเริ่มจากการวาดภาพในฉากนั้น ๆ โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint ซึ่งจะต้องแบ่งแยกส่วนที่มีการขยับ เช่น ปาก แขน ขา เป็นต้น แยกเป็น Layer เอาไว้ พร้อมตั้งชื่อเพื่อไม่ให้เกิดการสับสน ในการขยับบางฉากนั้น จะใช้วิธีการวาดแยกเป็นเฟรมต่อเฟรมทั้งตัวละคร เช่น การเดิน การรีแอคชัน เป็นต้น

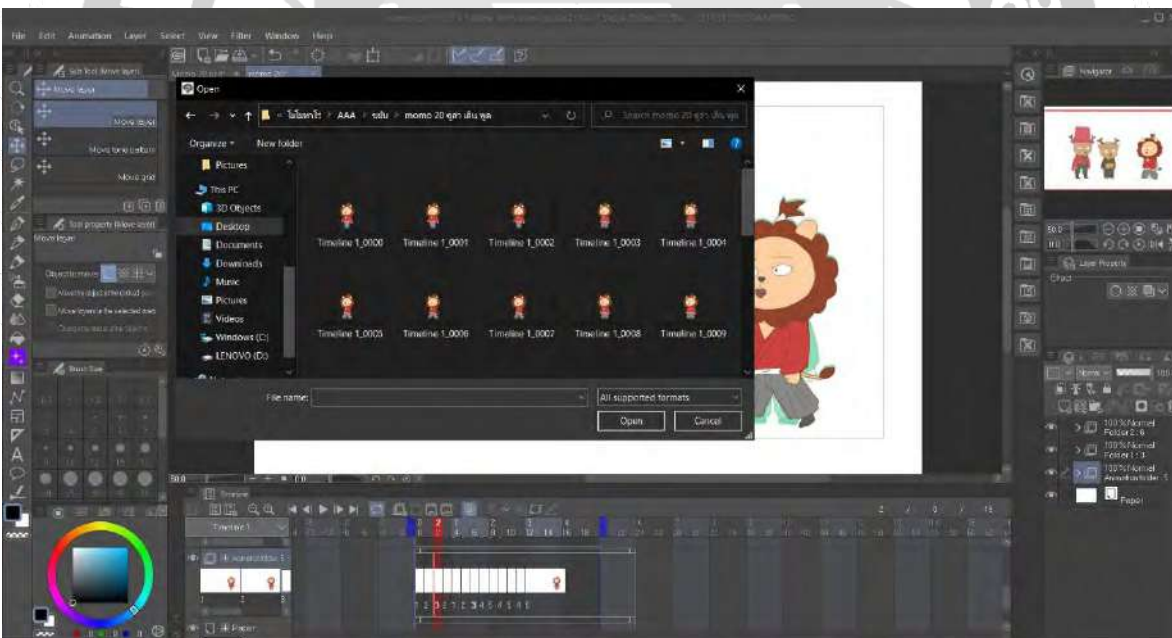


ภาพที่ 3.38 การวาดภาพในแต่ละฉากโดยแบ่งรูปเป็น Layer ต่าง ๆ

ขั้นตอนต่อมาคือการนำรูปภาพจากไฟล์ ที่ได้แบ่งเป็น Layer เฟรมต่อเฟรมมาทำการแอนิเมท โดยใช้ฟังก์ชันการทำแอนิเมชันของโปรแกรม Clip Studio Paint นำรูปแต่ละรูปมาวางเรียงกันบน Timeline ตั้งแต่วีดิโอเฟรม 1 วางต่อกัน ไปเรื่อย ๆ จนครบ จากนั้นก็ทำการ Save เป็นไฟล์ Image sequence เพื่อให้สามารถนำไปใช้บนโปรแกรม Adobe Premiere Pro ได้

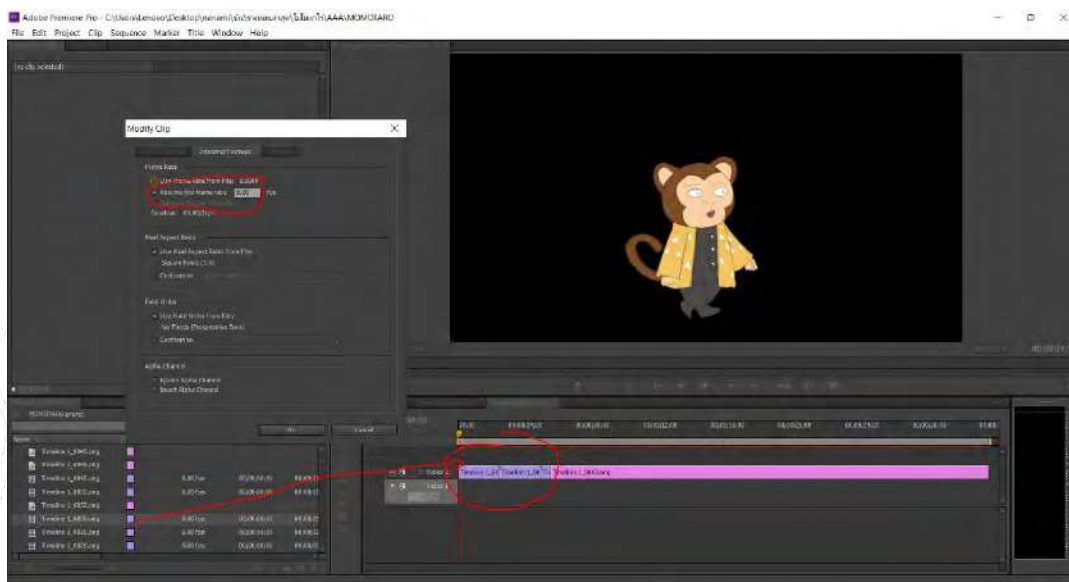


ภาพที่ 3.39 การนำรูปภาพมาวางเรียงกันบนคีย์เฟรม



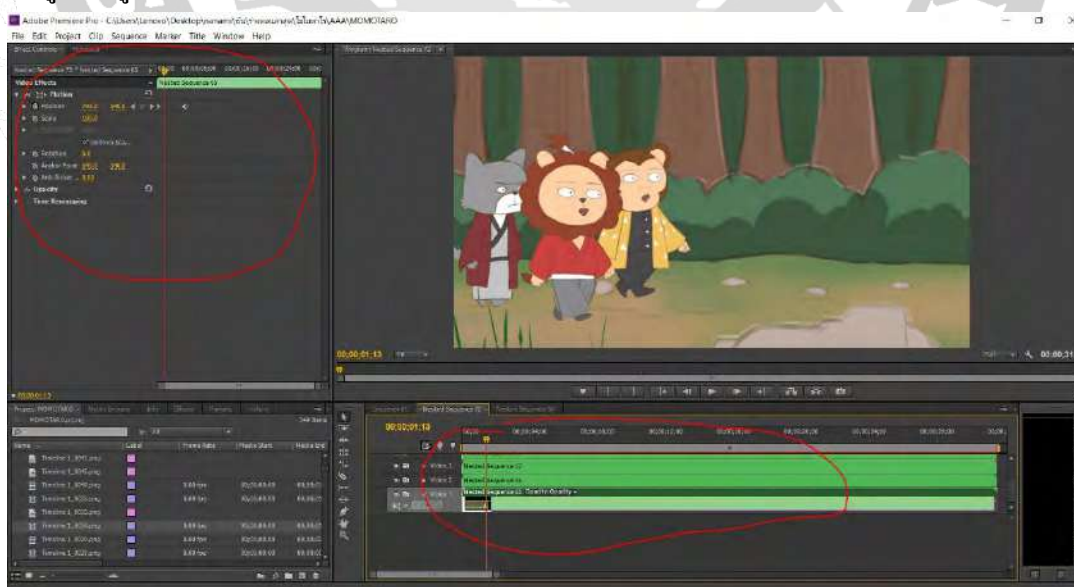
ภาพที่ 3.40 Save ไฟล์งานเป็น Image sequence

หลังจากที่ได้ทำการ Save ทั้งไฟล์แอนิเมท และไฟล์ภาพนิ่งจนครบแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการนำไฟล์ทั้งหมดมา Import ลงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในส่วนของไฟล์ Image sequence นั้นให้ทำการปรับส่วนของ Frame rate เพื่อให้ความเร็วในการขยับตรงกับที่เราต้องการ



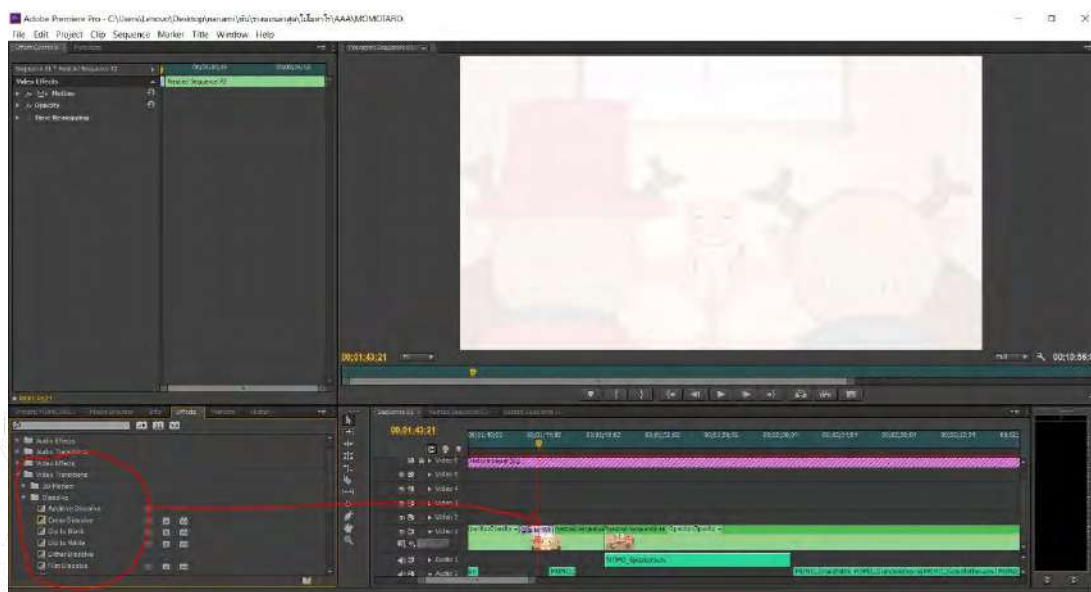
ภาพที่ 3.41 การปรับ Frame rate ของไฟล์ Image sequence

จากนั้นก็นำไฟล์ที่แอนิเมทเรียบร้อยมาวางใส่ร่วมกับฉากหลังที่เป็นภาพนิ่ง ทำการเลื่อนมุมกล้องเลื่อนฉาก ซুমเข้าซูมออกโดยใช้ Effect Controls



ภาพที่ 3.42 การใช้ Effect Controls

ในส่วนของการลำดับภาพ การเปลี่ยนฉาก เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน จึงต้องแสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นการเริ่มฉากใหม่ ในการขึ้นฉากใหม่แต่ละครั้งจะใช้ Effect ในส่วนของ Video Transitions



ภาพที่ 3.43 การใส่ Video Transitions

3.7.3.5 การพากย์เสียง จะใช้การพากย์เสียงตามบทพูดที่เขียนไว้ในสคริป โดยได้รับความร่วมมือจากพนักงานที่ปรึกษาและเพื่อนร่วมงาน แต่ละคนจะได้รับการแบ่งบทบาทของแต่ละตัวละคร โดยคำนึงถึงน้ำเสียงของนักพากย์ให้สอดคล้องกับนิสัย และบุคลิกของตัวละครแต่ละตัว

การพากย์เสียงในแต่ละฉากนั้นผู้ให้เสียงจะต้องใช้น้ำเสียงที่แตกต่างกัน เพราะบางคนจะได้รับบทบาทให้เป็นตัวละครมากกว่าหนึ่งตัว หรือในแต่ละตัวละครจะมีบทพูดที่แตกต่างกันในแต่ละอารมณ์

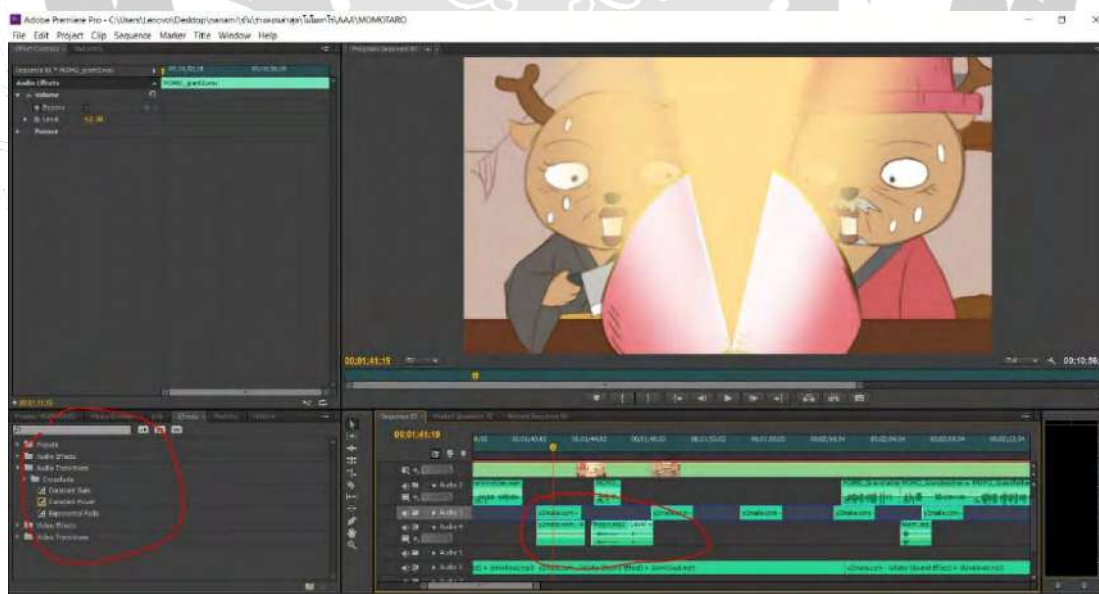


ภาพที่ 3.44 ไฟล์เสียงพากย์ ของแต่ละตัวละคร

3.7.3.6 การใส่เสียงประกอบ หลังจากที่ได้เสียงพากย์ตามต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการใส่เสียงพากย์ให้ตรงกับภาพที่วางไว้ พร้อมทั้งหาเสียงเพลงประกอบ เสียงเอฟเฟคประกอบให้เข้ากันในแต่ละฉาก เพื่อเพิ่มอารมณ์ของฉากนั้น ๆ และช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบรรยากาศของตัวละครนั้น ๆ ได้



ภาพที่ 3.45 ตัวอย่างไฟล์เสียงประกอบที่ใช้ในงาน



ภาพที่ 3.46 การใส่เสียงประกอบ

3.7.3.8 การเผยแพร่ หลังจากที่ได้วีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่าแล้วนั้น สิ่งที่ต้องทำต่อมา คือการเผยแพร่วีดิโอลงในช่องทาง YouTube channel ช่อง ดูการ์ตูน ของทางนามีสตุดีโอ โดยใช้ชื่อตอนว่า ตอนพิเศษ การผจญภัยของซูล่าทาโร่ เริ่มเผยแพร่ตั้งแต่วันที่ 4 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 3.47 เผยแพร่วีดิโอลงใน YouTube channel ช่อง ดูการ์ตูน

3.7.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

ในการดำเนินการจัดทำโครงการนี้ เริ่มตั้งแต่เดือนสิงหาคม ไปจนถึงเดือนธันวาคม 2563 โดยแบ่งระยะเวลาการดำเนินงานได้ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ส.ค. 63	ก.ย. 63	ต.ค. 63	พ.ย. 63	ธ.ค. 63
1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	← →				
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล		← →			
3. การออกแบบและการพัฒนา			← →		
4. จัดทำเอกสาร				← →	

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

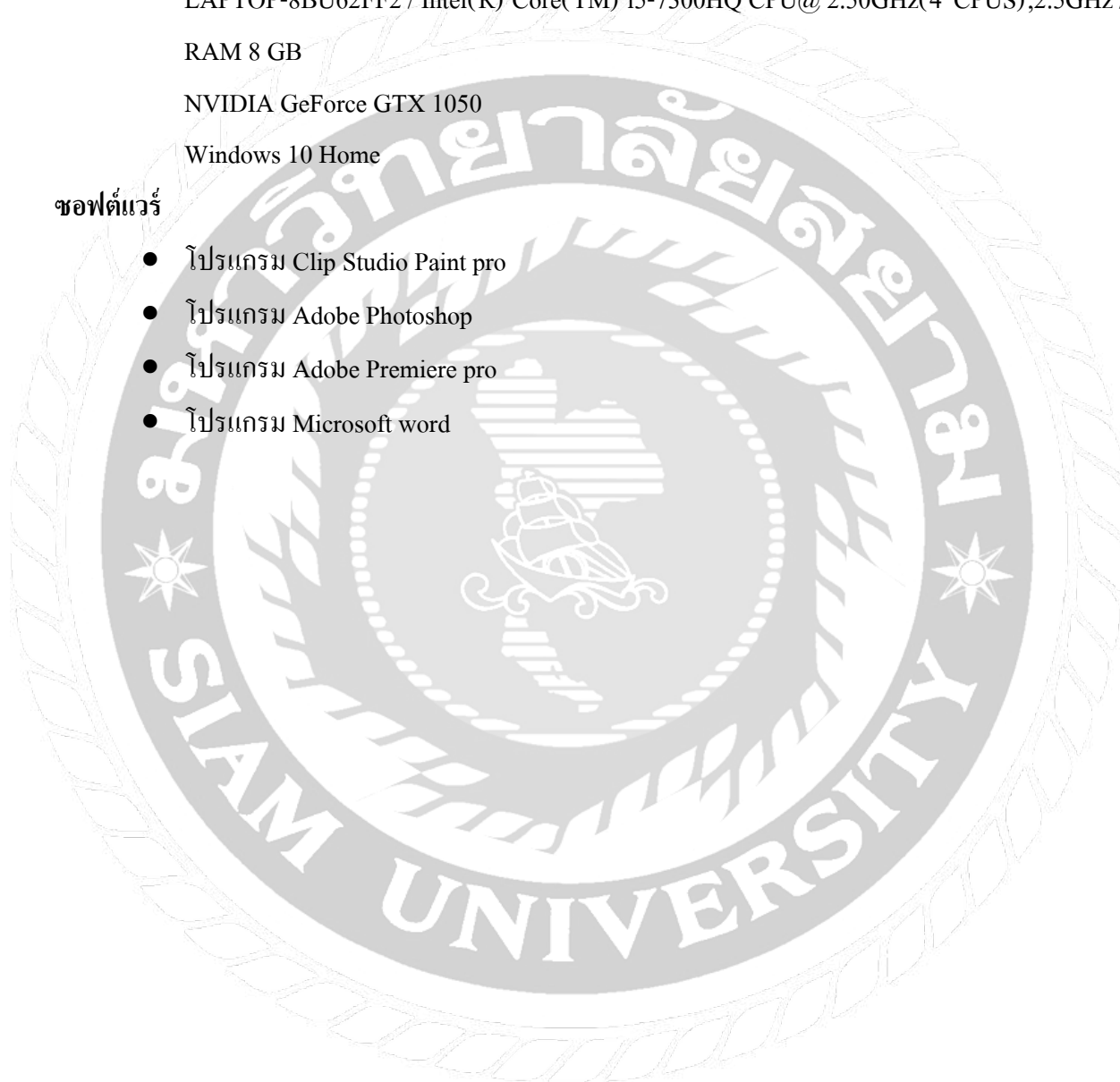
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ในการทำงานจะใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กในการทำงานเป็นหลัก
ฮาร์ดแวร์

- คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Lenovo Legion Y520-15IKBN
LAPTOP-8BU62FF2 / Intel(R) Core(TM) i5-7300HQ CPU@ 2.50GHz(4 CPUS),2.5GHz /
RAM 8 GB
NVIDIA GeForce GTX 1050
Windows 10 Home

ซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Clip Studio Paint pro
- โปรแกรม Adobe Photoshop
- โปรแกรม Adobe Premiere pro
- โปรแกรม Microsoft word



บทที่ 4

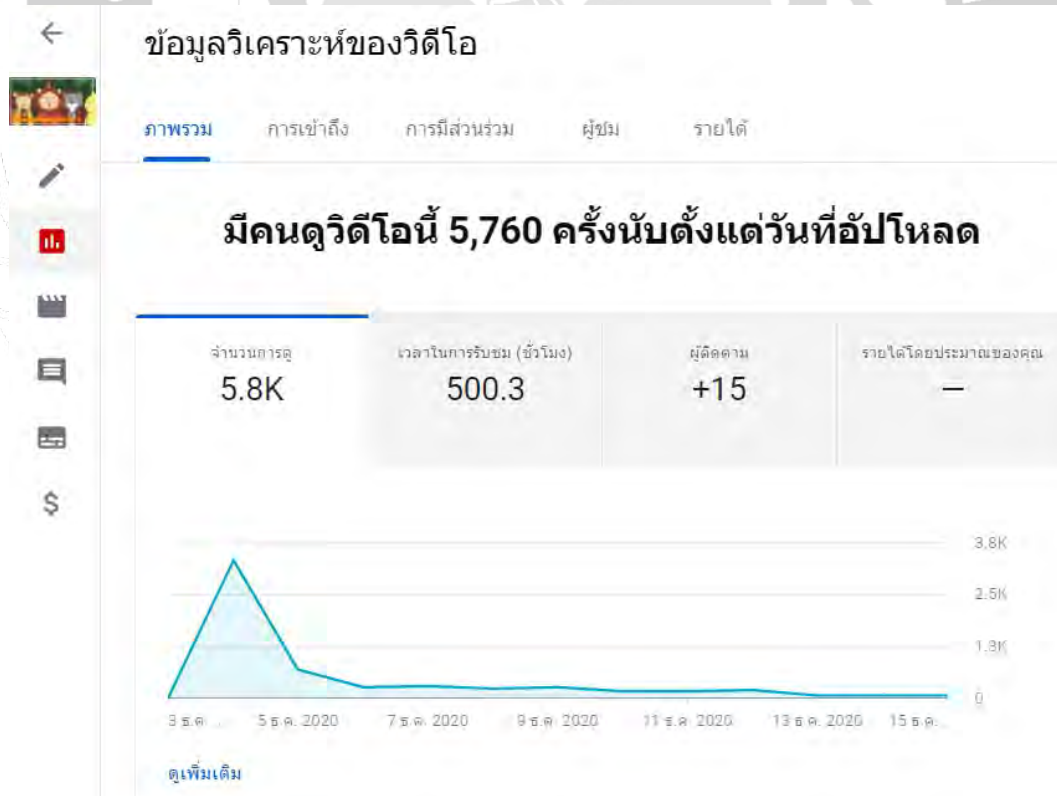
ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่า ได้สำเร็จลุล่วง ทางบริษัทจึงได้ทำการนำแอนิเมชันเรื่องนี้ไปเผยแพร่ลงบนช่องทาง YouTube channel ช่อง การ์ตูน โดยเริ่มเผยแพร่ตั้งแต่วันที่ 4 ธันวาคม 2563

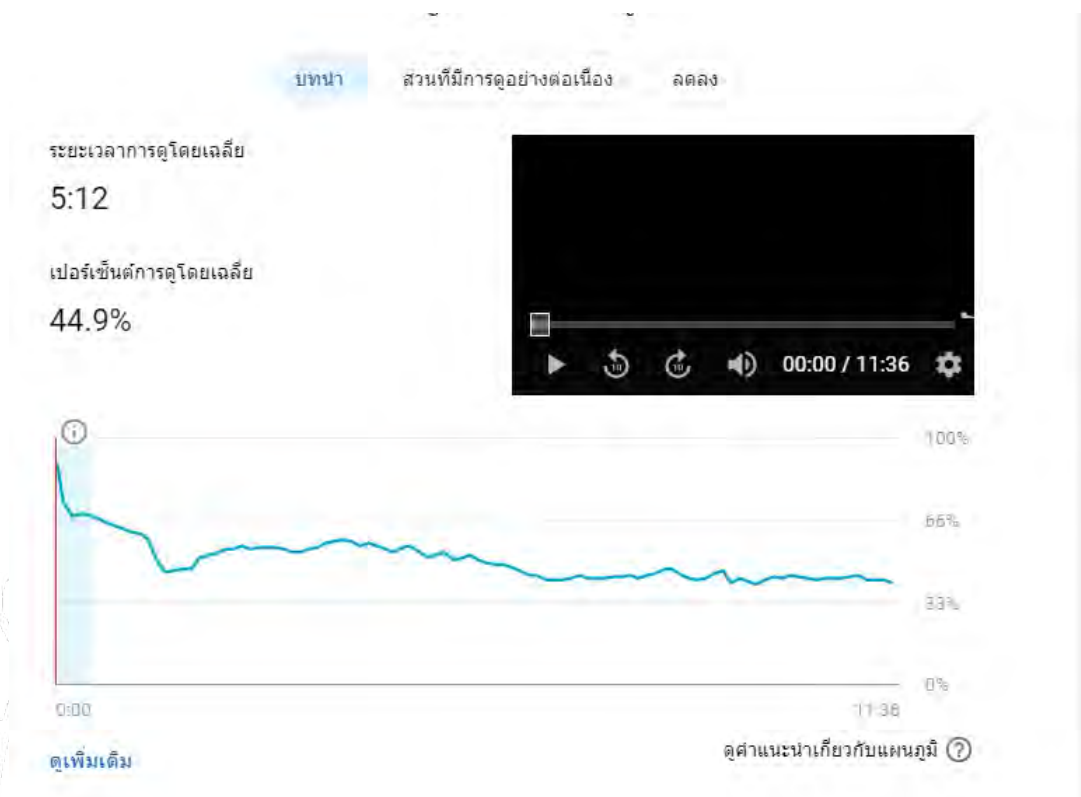
ทางผู้จัดทำจึงได้ทำผลสรุปข้อมูลวิเคราะห์การปฏิบัติงาน ซึ่งอ้างอิงจากข้อมูลวิเคราะห์ของช่อง การ์ตูน (เฉพาะคลิป ตอน การผจญภัยของซูล่าทาโร่) โดยจะเป็นข้อมูลของวันที่ 3 ธันวาคม 2563 ไปจนถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2563 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 2 สัปดาห์ โดยมีข้อมูลวิเคราะห์ ดังนี้

1.1 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ

ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ คือ การแสดงข้อมูลสถิติโดยรวมของวิดีโอ ได้แก่จำนวนผู้ชม เวลาในการรับชม และจำนวนผู้ติดตามที่เพิ่มขึ้นของช่อง โดยเริ่มนับตั้งแต่วันที่อัปโหลด คือวันที่ 3 ธันวาคม 2563 ถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.1 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 1



ภาพที่ 4.2 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 2

จากภาพที่ 4.1 และ 4.2

- จำนวนผู้เข้าชม คือ 5,760 ครั้ง ในระยะเวลา 2 สัปดาห์ โดยวันที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดคือช่วงวันที่ 4 ธันวาคม 2563 ซึ่งเป็นวันแรกที่มีการเผยแพร่วิดีโอนี้ โดยมีผู้เข้าชมในวันแรกมากถึง 3,000 ครั้งโดยประมาณ และจำนวนผู้ชมต่อวันจะค่อย ๆ ลดหย่อนลงไป
- เวลาโดยรวมในการรับชมอยู่ที่ประมาณ 500 ชม. ใน 13 วัน โดยเวลาเฉลี่ยจะอยู่ที่ 35.7 ชม./วัน ซึ่งจะนับรวมจำนวนชั่วโมงที่มีการรับชมพร้อมกันของผู้ชมหลาย ๆ คนเข้าไปด้วย ส่วนระยะเวลาในการรับชม 1 ครั้ง จะมีระยะเวลาโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 5.12 นาที จากความยาววิดีโอ 11.36 นาที คิดเป็นร้อยละ 44.9 ของเวลาเต็ม และช่วงเวลาที่มียอดคนดูมากที่สุดคือช่วงแรกของเรื่อง
- จำนวนผู้ติดตามของช่องที่เพิ่มขึ้นหลังจากมีการเผยแพร่วิดีโอ คือ 15 คนโดยประมาณ



ภาพที่ 4.3 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 3



ภาพที่ 4.4 ภาพรวมข้อมูลของวิดีโอ ส่วนที่ 4

จากภาพที่ 4.3 และ 4.4

- ในส่วนที่มีการรับชมอย่างต่อเนื่อง หรือก็คือส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง ที่ผู้ชมมักจะกดข้ามไปดูตรงส่วนนี้ซ้ำ ๆ กันหลายรอบ คือ ช่วงนาทีที่ 6.48 โดยเป็นช่วงที่ตัวละครเอกอย่างซูล่าทาโร่ กำลังจะออกเดินทางไปปราบยักษ์นั่นเอง
- ช่วงสำคัญที่มีผลต่อการคงผู้ชมไว้ หรือก็คือช่วงเวลาของวิดีโอที่มีความน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้รับชมสนใจที่จะดูวิดีโอตัวนี้ต่อไปจนจบ จะอยู่ในช่วงนาทีที่ 1.10 คือช่วงที่เล่าถึงตัวละครตากับยายกำลังใช้ชีวิตทำงานอย่างเหน็ดเหนื่อย ก่อนที่จะได้พบกับลูกท้อที่มีซูล่าทาโร่อยู่ข้างในนั่นเอง

1.2 ข้อมูลการเข้าถึงวิดีโอ

ข้อมูลการเข้าถึงวิดีโอ คือ ข้อมูลส่วนสำคัญในการเผยแพร่วิดีโอ ที่แสดงให้เห็นว่าหลังจากเผยแพร่วิดีโอไปแล้วนั้น ตัววิดีโอจะมีจำนวนผู้เข้าถึงหรือผู้ที่เห็นวิดีโอตัวนี้ผ่าน YouTube หรือเว็บไซต์อื่น ๆ มากน้อยเพียงใด และเข้าถึงวิดีโอจากช่องทางใดบ้าง ซึ่งจะนับตั้งแต่วันที่อัปโหลดวิดีโอคือวันที่ 3 ธันวาคม 2563 ถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2563 โดยมีข้อมูลการเข้าถึงวิดีโอ ดังนี้

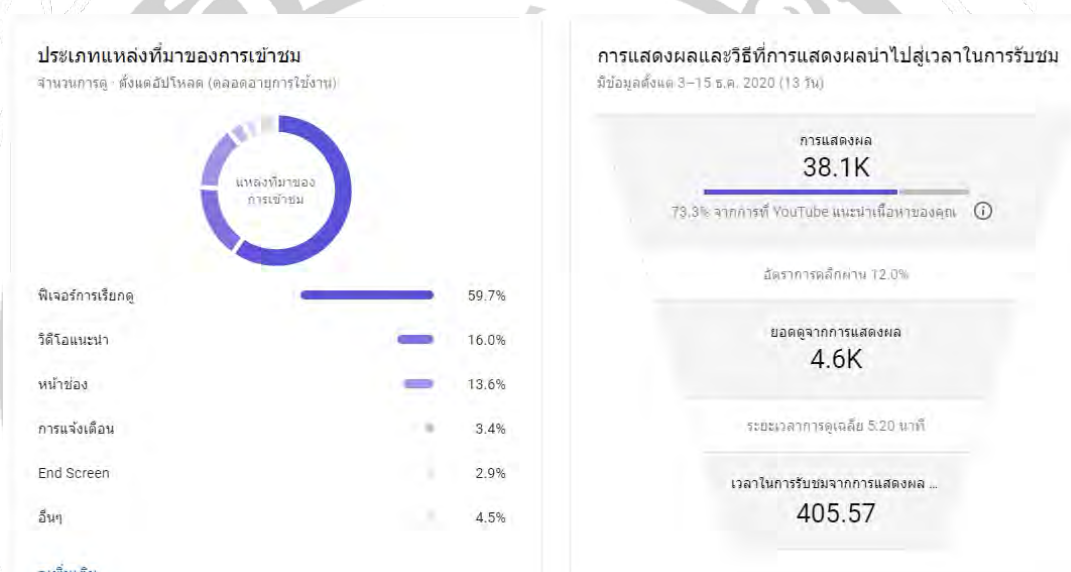


ภาพที่ 4.5 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 1

จากภาพที่ 4.5

- การแสดงผล หรือก็คือการที่ตัววิดีโอจะปรากฏขึ้นให้คลิกเข้าไปรับชมบน YouTube ไม่ว่าจะเป็นส่วนแรกของหน้าแรก วิดีโอที่แนะนำ การแจ้งเตือนสำหรับผู้ติดตาม เป็นต้น ซึ่งมีจำนวนการแสดงผลโดยรวมอยู่ที่ 38,100 โดยประมาณ และวันที่มีการแสดงผลให้เห็นมากที่สุดคือวันที่ 4 ธันวาคม 2563 หรือก็คือวันแรกของการเผยแพร่นั่นเอง

- จำนวนอัตราการคลิกผ่านการแสดงผล คือ จำนวนการคลิกเข้ามารับชมของวิดีโอของผู้ชม เทียบกับจำนวนการแสดงผลวิดีโอ แสดงให้เห็นถึงความสนใจของผู้ชมที่มีต่อวิดีโอตัวนี้ โดยอัตราการคลิกผ่านการแสดงผลของวิดีโอตัวนี้คิดเป็นร้อยละ 12 หากเปรียบเทียบกับจำนวนการแสดงผลวิดีโอที่มีจำนวน 38,100 โดยประมาณ จะมีการคลิกเข้ามาดูประมาณ 4,600 ครั้งนั่นเอง
- ผู้ชมที่ไม่ซ้ำกัน คือ จำนวนผู้ชมที่เข้ามารับชมวิดีโอตัวนี้ โดยจะนับเฉพาะจำนวนการรับชม 1 ครั้งต่อผู้ชม 1 คนหรือ 1 Account (ไม่นับรวมยอดวิวที่มีการดูซ้ำของผู้ชมคนเดียวกัน) โดยจำนวนการรับชมของผู้ชมที่ไม่ซ้ำกันจะอยู่ที่ 4,100 ครั้งโดยประมาณ คิดเป็นร้อยละ 71.18 ของจำนวนการเข้าชมทั้งหมด ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนที่ค่อนข้างเยอะ

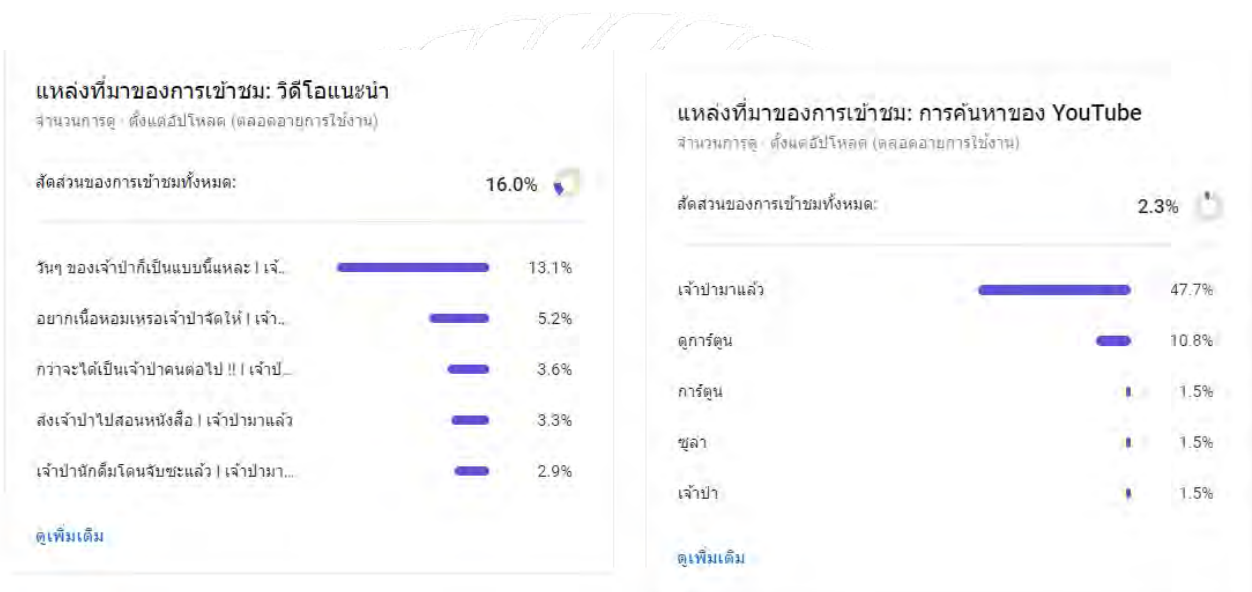


ภาพที่ 4.6 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 2

จากภาพที่ 4.6

- ประเภทแหล่งที่มาของการเข้าชม คือ ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงการเข้ามารับชม ของผู้ชมจากการแสดงผลวิดีโอตัวนี้ในส่วนต่าง ๆ ของ YouTube โดยส่วนที่ส่งผลให้ให้มีการเข้ามารับชมมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือส่วนของ พีเจอร์การเรียกดู คิดเป็นร้อยละ 59.7 อันดับ 2 คือส่วนของวิดีโอที่แนะนำ คิดเป็นร้อยละ 16 อันดับ 3 คือส่วนของการเข้าชมจากหน้าช่อง ดูการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 13.6 อันดับ 4 มาจากการแจ้งเตือน สำหรับผู้ที่กดปุ่มแจ้งเตือนหรือผู้ติดตามของช่อง คิดเป็นร้อยละ 3.4 อันดับ 5 คือในส่วน of End Screen หรือการแนะนำวิดีโอที่อยู่ในส่วนท้ายของวิดีโอตัวอื่นในช่อง คิดเป็นร้อยละ 2.9 ส่วนอันดับสุดท้าย มาจากช่องทางอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 4.5 ข้อมูลตรงส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าความสนใจหลัก ๆ ของผู้ชมที่มีต่อวิดีโอตัวนี้ จะอยู่ในส่วนพีเจอร์การเรียกดูเป็นหลักนั่นเอง

- การแสดงผลและวิธีการแสดงผลนำไปสู่เวลาในการรับชม จากการแสดงผล 38,100 ครั้ง โดยมาจากส่วนหนึ่งที่ทาง YouTube แนะนำเนื้อหาของวิดีโอตัวนี้ให้ 73.3% มีอัตราการคลิกผ่านการแสดงผล 12% มียอดการรับชมจากการแสดงผลประมาณ 4,600 ครั้ง ระยะเวลาในการรับชมโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 5.20 นาที



ภาพที่ 4.7 ข้อมูลการเข้าถึงของวิดีโอ ส่วนที่ 3

จากภาพที่ 4.7

- แหล่งที่มาของการเข้าชมในส่วนของวิดีโอที่แนะนำ คือ ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงการคลิกเข้าชมของผู้ชม ที่ได้รับชมวิดีโออื่น ๆ ของช่องดูการ์ตูน โดยจะปรากฏในส่วนวิดีโอที่แนะนำและมีการคลิกเข้าชม คิดเป็นร้อยละ 16 ของการเข้าชมทั้งหมด โดยแบ่งเป็นวิดีโออื่น ๆ ในช่องดังนี้
 - "วัน ๆ ของเจ้าป่าก็เป็นแบบนี้แหละ" คิดเป็นร้อยละ 13.1
 - "อยากเนื้อหอมหรือเจ้าป่าจัดให้" คิดเป็นร้อยละ 5.2
 - "กว่าจะได้เป็นเจ้าป่าคนต่อไป" คิดเป็นร้อยละ 3.6
 - "ส่งเจ้าป่าไปสอนหนังสือ" คิดเป็นร้อยละ 3.3
 - "เจ้าป่าหนักคิมโดนจับซะแล้ว" คิดเป็นร้อยละ 2.9

โดยจะสังเกตได้ว่า การแสดงผลวิดีโอที่แนะนำของวิดีโอตัวนี้ จะปรากฏขึ้นต่อเมื่อมีคนเข้ามารับชมการ์ตูนเรื่องเจ้าป่ามาแล้วเท่านั้น ซึ่งเป็นเรื่องเดียวกันนั่นเอง

- แหล่งที่มาของการเข้าชมจากการค้นหาบน YouTube คือข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงการเข้ามารับชมวิดีโอตัวนี้ ผ่านการพิมพ์ค้นหาบน YouTube โดยคิดเป็นร้อยละ 2.3 จากการเข้าชมทั้งหมด โดยแบ่งเป็นคำที่ใช้พิมพ์ค้นหา ดังนี้

- “เจ้าป่ามาแล้ว” ซึ่งเป็นชื่อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 47.7
- “ดูการ์ตูน” ซึ่งเป็นชื่อช่อง YouTube channel คิดเป็นร้อยละ 10.8
- “การ์ตูน” ซึ่งเป็นคำค้นหาทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 1.5
- “ซูล่า” ซึ่งเป็นชื่อตัวละครเอกของเรื่องเจ้าป่ามาแล้ว คิดเป็นร้อยละ 1.5
- “เจ้าป่า” ซึ่งเป็นชื่อตำแหน่งของตัวเอกของเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 1.5

เป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนเรื่องเจ้าป่ามาแล้ว หรือช่อง ดูการ์ตูน ก็เป็นที่รู้จักในวงกว้างเช่นกัน

1.3 การมีส่วนร่วมของผู้ชมต่อวิดีโอ

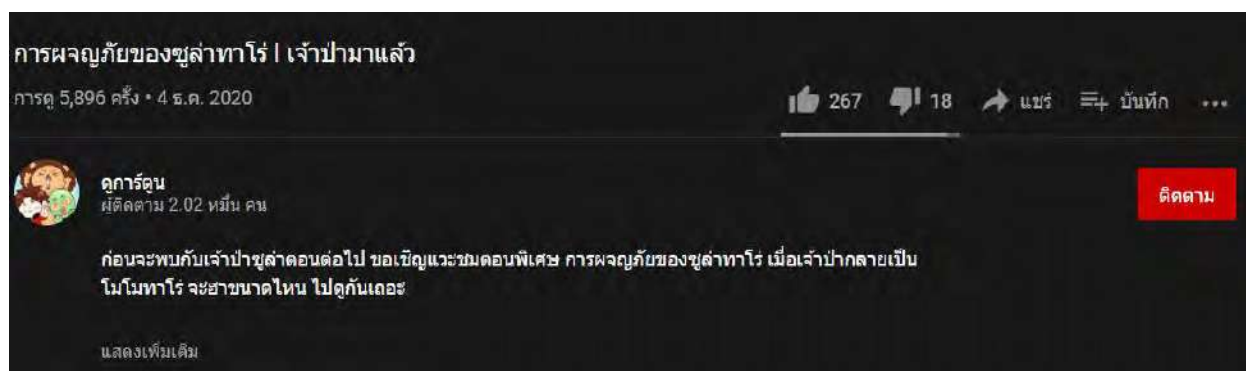
การมีส่วนร่วม คือ ข้อมูลที่แสดงถึงการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งของผู้เข้าชม ที่มีต่อวิดีโอตัวนี้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การกดชอบวิดีโอ หรือการแชร์วิดีโอ เป็นต้น



ภาพที่ 4.8 การมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม

จากภาพที่ 4.8

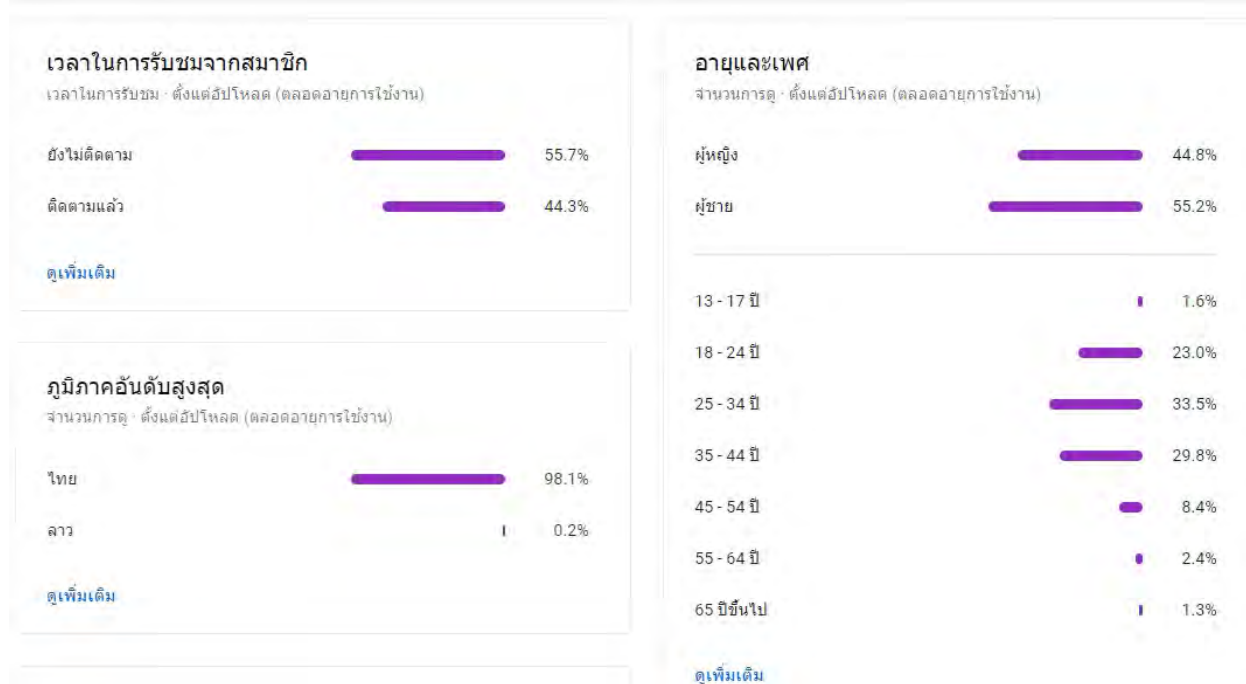
- การคงผู้ชมไว้ คือ ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงระยะเวลาการรับชมวิดีโอตัวนี้ และช่วงเวลาสำคัญที่ส่งผลให้ผู้ชมรับชมวิดีโอตัวนี้จนจบ โดยมีระยะเวลาในการดูโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 5.12 นาที จากวิดีโอเต็ม 11.36 นาที คิดเป็นร้อยละ 44.9
- การกดชอบและไม่ชอบวิดีโอ คือ ข้อมูลที่แสดงถึงความชื่นชอบในเนื้อหาของวิดีโอของผู้รับชม หรือการไม่ชอบเนื้อหาของวิดีโอของผู้ชมบางส่วน ซึ่งวิดีโอตัวนี้มีการกดชอบมากถึง 93.5% โดยแบ่งเป็นกดชอบมากถึง 267 คน และกดไม่ชอบ อีก 18 คน (ข้อมูลอัปเดตวันที่ 17 ธ.ค. 2563)



ภาพที่ 4.9 การกดชอบและไม่ชอบวิดีโอ (อัปเดต วันที่ 17 ธ.ค. 2563)

1.4 ผู้เข้าชม

ข้อมูลในส่วนนี้จะแสดงให้เห็นถึง กลุ่มผู้ชมที่เข้ามารับชมวิดีโอนี้ว่ามีกลุ่มคนใดบ้าง ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาในวิดีโอนี้



ภาพที่ 4.10 ผู้ชมเนื้อหาในวิดีโอ

จากภาพที่ 4.10

- เวลาในการรับชมจากสมาชิก คือ ข้อมูลแสดงจำนวนของการเข้ามารับชมของผู้ที่กดติดตามช่องนี้และผู้ที่ยังไม่ได้กดติดตามช่องนี้ โดยแบ่งเป็นคนที่ยังไม่ได้ติดตามช่องคิดเป็นร้อยละ 55.7 และคนที่กดติดตามช่องแล้วคิดเป็นร้อยละ 44.3 นับจากผู้ติดตามทั้งหมดของช่องประมาณ 20,200 คน



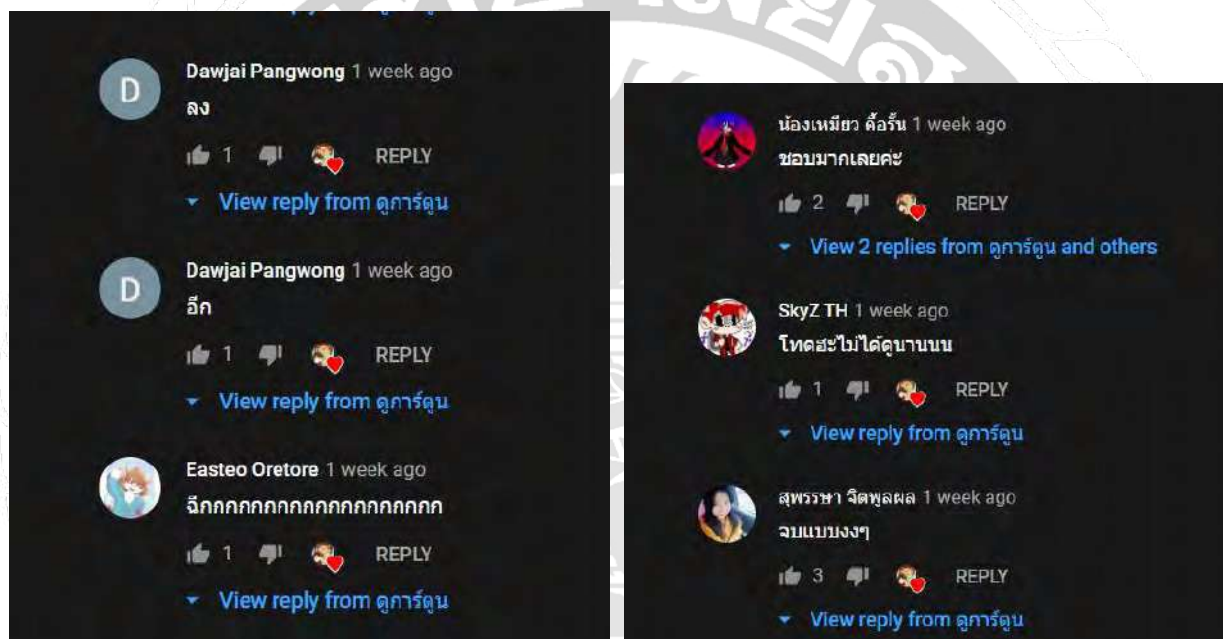
ภาพที่ 4.11 ผู้ติดตามของช่อง ดูการ์ตูน

- ข้อมูลที่แสดงผู้รับชมจากภูมิภาคหรือประเทศต่าง ๆ ที่เข้ามารับชมวิดีโอตัวนี้ โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้ชมจากประเทศไทย 98.1% และมีคนจากประเทศลาว 0.2%
- ช่วงอายุและเพศของผู้ชม โดยแบ่งหากแบ่งตามเพศ จะเป็นผู้ชาย 55.2% และผู้หญิง 44.8% ซึ่งถือว่าวิดีโอนี้มีการรับชมจากผู้ชมเพศชายและหญิงในจำนวนที่พอ ๆ กัน ส่วนการแบ่งจากช่วงอายุสามารถสรุปได้ดังนี้
 - ช่วงอายุ 13 – 17 ปี 1.6% เป็นกลุ่มวัยเรียน
 - ช่วงอายุ 18 – 24 ปี 23% เป็นกลุ่มวัยรุ่น
 - ช่วงอายุ 25 – 34 ปี 33.5% เป็นกลุ่มวัยทำงาน
 - ช่วงอายุ 35 – 44 ปี 29.8% เป็นกลุ่มวัยทำงาน
 - ช่วงอายุ 45 – 54 ปี 8.4% เป็นกลุ่มวัยกลางคน
 - ช่วงอายุ 55 – 64 ปี 12.4% เป็นกลุ่มวัยกลางคน
 - ช่วงอายุ 65 ปีขึ้นไป 1.3% เป็นกลุ่มวัยชรา

โดยจะสังเกตได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีกลุ่มผู้ชมจากหลากหลายช่วงอายุ ผู้ชมส่วนใหญ่คือช่วงอายุ 25 – 34 ปี และช่วงอายุ 35 – 44 ปี ซึ่งอยู่ในวัยทำงานแสดงให้เห็นว่าคนวัยทำงานก็ชื่นชอบในการดูการ์ตูนจากช่องนี้เหมือนกัน รองลงมาคือช่วงอายุ 18 – 24 ปี เป็นกลุ่มวัยรุ่นซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้ข้อมูลอาจมีการคลาดเคลื่อนได้ เนื่องจากอาจมีผู้รับชมที่มีข้อมูลไม่ตรงกับข้อมูลที่แสดงอยู่ เช่น ผู้ชมวัยเด็กที่ใช้ Account ผู้ใหญ่ในการดู หรือผู้ชมที่กรอกข้อมูลใน Account ไม่ตรงกับความเป็นจริง เป็นต้น

1.5 การแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าชม

การแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าชม ถือว่าเป็นการมีส่วนร่วมของผู้ชมต่อคลิปวิดีโอ ในส่วนของวิดีโอการ์ตูน เรื่องการผจญภัยของซูล่าทาโร่ ความคิดเห็นส่วนใหญ่จะออกไปในทางที่ดี มีการชื่นชมถึงความสนุกสนาน ชื่นชมความสามารถของผู้จัดทำ หรือมีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับมุขตลกที่อยู่ในเนื้อเรื่อง หรือมีความต้องการให้มีการทำตอนต่อไปเรื่อย ๆ แต่ก็มีความเห็นบางส่วนที่ยังรู้สึกสับสนหรือไม่เข้าใจในเนื้อเรื่อง มีบางส่วนเป็นความคิดเห็นในเชิงลบแสดงถึงการไม่ชอบ แต่ถือว่ามีน้อยมาก ๆ ทำให้ผลการปฏิบัติงานครั้งนี้มีผลลัพธ์เป็นที่น่าพึงพอใจ



ภาพที่ 4.12 ความคิดเห็นของผู้ชมบางส่วน

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการ

5.1.1 สรุปผลโครงการโดยเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์

การเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่นานามีสตูดีโอ ตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม 2563 จนถึงวันที่ 4 ธันวาคม 2563 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายคือ วาดภาพประกอบแอนิเมชัน เขียนบทและสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน และวาดภาพประกอบคอนเทนต์

ซึ่งโครงการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน นิทานโมโมทาโร่ฉบับเจ้าป่านี้ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ทำการศึกษาข้อมูล เขียนบท ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานนี้ให้กลายเป็นตอนพิเศษของการ์ตูนเรื่องเจ้าป่ามาแล้ว เพื่อที่ทางบริษัทจะนำผลงานชิ้นนี้ ไปเผยแพร่ลงบนช่องทาง YouTube channel ช่อง ดูการ์ตูน โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอนิทานโมโมทาโร่ในรูปแบบที่มีความแปลกใหม่ โดยได้รับอนุญาตให้ทำการนำตัวละครที่มีอยู่แล้วจากการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ของทางบริษัท มารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ในตอนพิเศษนี้ พร้อมทั้งการใช้มุขตลกล้อเลียน โดยการนำตัวละครหรือฉากเด่น ๆ ของการ์ตูนหรือภาพยนตร์ดัง นำมาล้อเลียนให้เกิดความตลกขบขัน สร้างความแปลกใหม่ให้กับเนื้อเรื่องนิทาน โมโมทาโร่ ซึ่งผลจากการทำโครงการนี้จะวัดจากการมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็นของผู้ชมที่แสดงถึงความชื่นชอบ หรือความคิดเห็นเกี่ยวกับมุขตลกที่ได้นำเสนอไป ซึ่งผลลัพธ์ก็เป็นที่น่าพึงพอใจ และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดเอาไว้ในบทที่ 1

อีกหนึ่งวัตถุประสงค์ก็คือ เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้รับชม ซึ่งผลลัพธ์จะวัดจากการเข้ามารับชมวิดีโอตัวนี้ การแสดงความคิดเห็นในเชิงบวก ความสนใจในเนื้อเรื่อง หรือระยะเวลาในการเข้าชม ข้อมูลวิเคราะห์เหล่านี้ จะแสดงให้เห็นถึงความสนใจในตัวแอนิเมชันเรื่องนี้ของผู้เข้าชม และข้อมูลจากผลวิเคราะห์พบว่า วิดีโอนี้มีคนกดชื่นชอบมากถึง 93.5% หรือประมาณ 267 คน แสดงให้เห็นว่าผู้ชมเกิดความชื่นชอบและสนุกสนานไปกับแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งก็ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการ

- 5.1.2.1 เนื่องจากมีระยะเวลาที่จำกัด (เพราะทางบริษัทต้องการนำการ์ตูนเรื่องนี้ไปเผยแพร่ และกำหนดเวลาในการทำมาให้) ทำให้ในขั้นตอนต่าง ๆ ไม่สามารถลงรายละเอียดที่ลึกลงได้
- 5.1.2.2 เนื่องจากทางบริษัทมีข้อกำหนดที่ต้องการให้ใช้ตัวละคร และรูปแบบการทำแอนิเมชันที่เหมือนกับการ์ตูนเรื่อง เจ้าป่ามาแล้ว ซึ่งเป็นรูปแบบการอนิเมทที่ไม่เยอะมาก แต่เน้นที่บทพูดและการเล่นมุขตลก ทำให้ไม่สามารถที่จะทำแอนิเมชันที่มีความซับซ้อนมาก ๆ ได้
- 5.1.2.3 เนื่องจากขาดบุคลากรในส่วนของการพากย์เสียง เทียบกับจำนวนตัวละครที่มีมาก ทำให้หนึ่งคนต้องรับบทพากย์หลายตัวละคร ทำให้เกิดความยากในการให้เสียงพากย์

5.1.3 ข้อเสนอแนะ

- 5.1.3.1 ควรปรับแก้ไขในการอนิเมทบางส่วน ให้มีการใช้ภาพหรือเฟรมมากขึ้น เพื่อเพิ่มความลื่นไหลของตัวแอนิเมชันมากขึ้น
- 5.1.3.2 อยากให้มีการโปรโมทการ์ตูนผ่านช่องทางอื่น ๆ มากขึ้น เช่น Facebook Twitter หรือ เว็บไซต์อื่น ๆ เพื่อสร้างฐานผู้ชมให้มากขึ้น

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 5.2.1.1 ได้รับความรู้และประสบการณ์ในการทำงานด้านแอนิเมชันเพิ่มมากขึ้น
- 5.2.1.2 ได้รับทักษะการออกแบบ และการสร้างสรรค์งานในระยะเวลาที่จำกัด ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการทำงาน
- 5.2.1.3 ได้เรียนรู้ระบบการทำงาน และกระบวนการทำงานจากพนักงานในบริษัท
- 5.2.1.4 ได้รู้จักวิธีการสร้างคอนเทนต์ให้มีความน่าสนใจ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 5.2.2.1 เนื่องจากไม่คุ้นชินกับการทำงานในระยะเวลาที่จำกัด ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของงานบางส่วน
- 5.2.2.2 เนื่องจากข้อจำกัดในความสามารถ ในการใช้งานโปรแกรมในการทำงาน ทำให้ไม่สามารถทำงานที่มีความหลากหลาย และซับซ้อนได้

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

- 5.2.3.1 ควรศึกษาการใช้โปรแกรมในการทำงานให้หลากหลายยิ่งขึ้น
- 5.2.3.2 ควรเรียนรู้ฝึกฝนทักษะ ในการแต่งเรื่องและการเขียนบทให้มีความชำนาญยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)*.

หจก.ไทยเจริญการพิมพ์.

ปวิรส มินา. (2561). *กลวิธีการสร้างสรรค์ความตลกในรายการโทรทัศน์*.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย*. ราชบัณฑิตยสถาน.

วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป.). *โมโมทาโร่*.

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B9%82%E0%B8%A3>

เสาวณิต จุลวงศ์. (ม.ป.ป.). *วรรณกรรมลือนาวหลังสมัยใหม่ของไทย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิพงษ์ ปิงยศ. (ม.ป.ป.). *แอนิเมชัน (Animation) สข212 ระบบสื่อประสมสำหรับธุรกิจ*.

https://apipong.weebly.com/uploads/5/3/5/8/53586393/bs212_ch9_animation.pdf

Abrams, M.H. (1999). *A Glossary of Literary Terms*. Orlando. Harcourt Brace College Publishers.

Dentith, Simon. (2000). *Parody*. Routledge.

Drabble, Margaret and Stringer, Jenny, ed. (2003). *The Concise Oxford Companion to English Literature*.

Oxford University Press.

Rose, Margaret A. (1995). *Parody: Ancient, Modern, and Post-Modern*.

Cambridge University Press.



ภาคผนวก

รูปภาพขณะปฏิบัติงาน







ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6006400008

ชื่อ-นามสกุล : ขรรค์ชัย สีสด

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ที่อยู่ : 60/26 หมู่ 7 ต.โคกม่วง อ.คลองหอยโข่ง จ.สงขลา 90230

ผลงาน : ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
วาดภาพประกอบแอนิเมชัน
วาดภาพประกอบคอนเทนต์