โครงการออกแบบการ์ตูนเรื่อง “Jasmin & Pals”ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการค้นหาตนเองและตามความฝันของวัยรุ่น

The Design of “Jasmin & Pals” for teens, an Electronic Comic Book

อัศวิน อุดมบุญดี 6206400001

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
รายวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ.2566

หัวข้อโครงงาน	โครงการออกแบบการ์ตูนเรื่องเรื่อง “Jasmin & Pals”ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการค้นหาตนเองและตามความฝันของวัยรุ่น
หน่วยกิตของจุลนิพนธ์	3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายอัศวิน อุดมบุญดี 6206400001
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2566

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการคุมสอบจุลนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ทศพร อิทธิเดชพงศ์)

.....กรรมการสอบ
(อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

หัวข้อโครงงาน	โครงการออกแบบการ์ตูนเรื่องเรื่อง “Jasmin & Pals”ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการค้นหาตนเองและตามความฝันของวัยรุ่น
หน่วยกิตของจุลนิพนธ์	3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายอัศวิน อุดมบุญดี 6206400001
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การที่เด็กนักเรียนไม่รู้ว่าอยากจะทำงานด้านไหนในอนาคตหลังเรียนจบนั้นเป็นปัญหาที่ซับซ้อนที่จะมีผลกระทบทั้งทางด้านบุคคลและสังคม ผู้จัดทำใช้การค้นหาตนเองผ่านการใช้ peer support มาเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ไขปัญหานี้โดยการรับรู้ว่าการค้นหาและเข้าใจตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจด้านอาชีพในอนาคต เนื่องด้วยสื่อประเภทการ์ตูนเป็นสื่อที่กลุ่มวัยรุ่นสนใจ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่สุดในยุคปัจจุบัน ดังนั้น โครงการนี้จึงมุ่งหวังที่จะสำรวจถึงวิธีการเข้าใจตนเอง เพื่อที่จะสามารถตัดสินใจด้านอาชีพในอนาคตได้ โดยอิงจากข้อมูลต่างๆที่ผู้จัดทำซึมซับมาและอิงจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้จัดทำด้วย

คำสำคัญ: การค้นหาตนเอง/การ์ตูน/ออกแบบ

Project Title	The Design of “Jasmin & Pals” for teens, an Electronic Comic Book
Credits	3 Credits
By	Asawin Udomboondee
Advisor	Mr. Auttasead Preedakorn
Degree	Bachelor of Science
Major	Information Technology
Faculty	Animation and Creative Media
Semester	2023

Abstract

The fact that students don't know what career to pursue after graduation is a complex issue that impacts both at an individual and societal level. The author of this project intends to use self-discovery through peer support as a way of addressing this problem that plagues our society. Recognizing that self exploration and understanding are crucial for making career decisions in the future. The author chose the medium of a comic because it is a popular medium among teenagers. Furthermore, electronic media is one of the most easily accessible media in modern times. This project aims to explore methods of self understanding to aid with decision-making for careers. It draws upon various sources of information and the author's own personal experiences.

Keywords: self discovery, comic, design

Approve

กิตติกรรมประกาศ

จุลนิพนธ์นี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยโครงการนี้ได้ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ผ่านทางอินเตอร์เน็ต

ขอขอบคุณอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้คำแนะนำและคำติชมในการทำ โครงงานชิ้นนี้ อีกทั้งให้ความรู้ต่างๆ และวิธีแก้ไขปัญหามาตลอดระยะเวลาที่ดำเนินงาน คอยแนะนำ แก้ไขชิ้นงานเพื่อหาจุดที่บกพร่องและแก้ไขปัญหาเพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และขอขอบคุณผู้ที่มี ส่วนเกี่ยวข้องทุกๆ ท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำโครงงานนี้จนเสร็จ สมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

อัศวิน อุดมบุญดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทที่	
1.บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	2
1.4 ขอบเขตของงาน	3
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2.แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 การเขียนเรื่องราว	5
2.2 การออกแบบตัวละคร	10
2.3 การเขียนตัวละคร	12
2.4 การจัดวางช่องการ์ตูน	12
2.5 การค้นหาตนเอง	18
3.การออกแบบและพัฒนา	19
3.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	19
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	19
3.3 การออกแบบและการพัฒนา	19
4.การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน	33
4.1 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	33
5.สรุปผลการดำเนินงานและข้อมูลเสนอแนะ	53
5.1 สรุปผลดำเนินงาน	53
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	53

5.3 ข้อเสนอแนะ 53
บรรณานุกรม 55
ประวัติผู้จัดทำ 58

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการใช้หน้าแรกเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน	6
ภาพที่ 2.2ตัวอย่างภาพปัจจัยที่สำคัญของการ์ตูน	7
ภาพที่ 2.3ตัวอย่างภาพรูปแบบตัวละครต่างๆ	8
ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่าง 3 act structure	9
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างตัวละคร เซ็ตติ้ง พล็อตเรื่อง	9
ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่าง shape language	10
ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างจิตวิทยาของสี	11
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่าง Moment to Moment	13
ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่าง Action to Action	13
ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่าง Subject to Subject	13
ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างScene to Scene	14
ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างAspect to Aspect	14
ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่าง Non-Sequitur	15
ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่าง Word Specific	15
ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่าง Picture Specific	16
ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่าง Duo Specific	16
ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่าง Additive	16
ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่าง Parallel	17
ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่าง Montage	17
ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่าง Inter-Dependent	17
ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 1	20
ภาพที่ 3.2 สเก็ตช์ของตอนที่ 1	21
ภาพที่ 3.3 ตัดเส้นของตอนที่ 1	21
ภาพที่ 3.4 ลงสีของตอนที่ 1	22
ภาพที่ 3.5 ลงเงา ใส่ช่องคำพูดและ post processing ของตอนที่ 1	22
ภาพที่ 3.6 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 2	23
ภาพที่ 3.7 สเก็ตช์ของตอนที่ 2	23
ภาพที่ 3.8 ตัวเส้นของตอนที่ 2	24

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.9 ลงสีของตอนที่ 2	24
ภาพที่ 3.10 ลงเงา ใส่ช่องคำพูดและ post processing ของตอนที่ 2	25
ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 3	25
ภาพที่ 3.12 สเก็ตช์ของตอนที่ 3	26
ภาพที่ 3.13 ตัดเส้นของตอนที่ 3	26
ภาพที่ 3.14 ลงสีของตอนที่ 3	27
ภาพที่ 3.15 ลงเงา ใส่ช่องคำพูดและ post processing ของตอนที่ 3	27
ภาพที่ 3.16 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 4	28
ภาพที่ 3.17 สเก็ตช์ของตอนที่ 4	28
ภาพที่ 3.18 ตัดเส้นของตอนที่ 4	29
ภาพที่ 3.19 ลงสีของตอนที่ 4	29
ภาพที่ 3.20 ลงเงา ใส่ช่องคำพูดและ post processing ของตอนที่ 4	30
ภาพที่ 3.21 สเก็ตช์ภาพปก	30
ภาพที่ 3.22 สเก็ตช์ภาพปก	31
ภาพที่ 3.23 ภาพหน้าปก	32
ภาพที่ 4.1 ตอนที่ 1 หน้า 1	34
ภาพที่ 4.2 ตอนที่ 1 หน้า 2	34
ภาพที่ 4.3 ตอนที่ 1 หน้า 3	34
ภาพที่ 4.4 ตอนที่ 1 หน้า 4	34
ภาพที่ 4.5 ตอนที่ 1 หน้า 5	35
ภาพที่ 4.6 ตอนที่ 1 หน้า 6	35
ภาพที่ 4.7 ตอนที่ 1 หน้า 7	35
ภาพที่ 4.8 ตอนที่ 1 หน้า 8	35
ภาพที่ 4.9 ตอนที่ 1 หน้า 9	36
ภาพที่ 4.10 ตอนที่ 1 หน้า 10	36
ภาพที่ 4.11 ตอนที่ 1 หน้า 11	36
ภาพที่ 4.12 ตอนที่ 1 หน้า 12	36
ภาพที่ 4.13 ตอนที่ 1 หน้า 13	37

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.14 ตอนที่ 1 หน้า 14	37
ภาพที่ 4.15 ตอนที่ 1 หน้า 15	37
ภาพที่ 4.16 ตอนที่ 1 หน้า 16	37
ภาพที่ 4.17 ตอนที่ 1 หน้า 17	38
ภาพที่ 4.18 ตอนที่ 1 หน้า 18	38
ภาพที่ 4.19 ตอนที่ 1 หน้า 19	38
ภาพที่ 4.20 ตอนที่ 1 หน้า 20	38
ภาพที่ 4.21 ตอนที่ 2 หน้า 1	39
ภาพที่ 4.22 ตอนที่ 2 หน้า 2	39
ภาพที่ 4.23 ตอนที่ 2 หน้า 3	39
ภาพที่ 4.24 ตอนที่ 2 หน้า 4	39
ภาพที่ 4.25 ตอนที่ 2 หน้า 5	40
ภาพที่ 4.26 ตอนที่ 2 หน้า 6	40
ภาพที่ 4.27 ตอนที่ 2 หน้า 7	40
ภาพที่ 4.28 ตอนที่ 2 หน้า 8	40
ภาพที่ 4.29 ตอนที่ 2 หน้า 9	41
ภาพที่ 4.30 ตอนที่ 2 หน้า 10	41
ภาพที่ 4.31 ตอนที่ 2 หน้า 11	41
ภาพที่ 4.32 ตอนที่ 2 หน้า 12	41
ภาพที่ 4.33 ตอนที่ 2 หน้า 13	42
ภาพที่ 4.34 ตอนที่ 2 หน้า 14	42
ภาพที่ 4.35 ตอนที่ 2 หน้า 15	42
ภาพที่ 4.36 ตอนที่ 2 หน้า 16	42
ภาพที่ 4.37 ตอนที่ 3 หน้า 1	43
ภาพที่ 4.38 ตอนที่ 3 หน้า 2	43
ภาพที่ 4.39 ตอนที่ 3 หน้า 3	43
ภาพที่ 4.40 ตอนที่ 3 หน้า 4	43
ภาพที่ 4.41 ตอนที่ 3 หน้า 5	44

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.42 ตอนที่ 3 หน้า 6	44
ภาพที่ 4.43 ตอนที่ 3 หน้า 7	44
ภาพที่ 4.44 ตอนที่ 3 หน้า 8	44
ภาพที่ 4.45 ตอนที่ 3 หน้า 9	45
ภาพที่ 4.46 ตอนที่ 3 หน้า 10	45
ภาพที่ 4.47 ตอนที่ 3 หน้า 11	45
ภาพที่ 4.48 ตอนที่ 3 หน้า 12	45
ภาพที่ 4.49 ตอนที่ 3 หน้า 13	46
ภาพที่ 4.50 ตอนที่ 3 หน้า 14	46
ภาพที่ 4.51 ตอนที่ 3 หน้า 15	46
ภาพที่ 4.52 ตอนที่ 3 หน้า 16	46
ภาพที่ 4.53 ตอนที่ 4 หน้า 1	47
ภาพที่ 4.54 ตอนที่ 4 หน้า 2	47
ภาพที่ 4.55 ตอนที่ 4 หน้า 3	47
ภาพที่ 4.56 ตอนที่ 4 หน้า 4	47
ภาพที่ 4.57 ตอนที่ 4 หน้า 5	48
ภาพที่ 4.58 ตอนที่ 4 หน้า 6	48
ภาพที่ 4.59 ตอนที่ 4 หน้า 7	48
ภาพที่ 4.60 ตอนที่ 4 หน้า 8	48
ภาพที่ 4.61 ตอนที่ 4 หน้า 9	49
ภาพที่ 4.62 ตอนที่ 4 หน้า 10	49
ภาพที่ 4.63 ตอนที่ 4 หน้า 11	49
ภาพที่ 4.64 ตอนที่ 4 หน้า 12	49
ภาพที่ 4.65 ตอนที่ 4 หน้า 13	50
ภาพที่ 4.66 ตอนที่ 4 หน้า 14	50
ภาพที่ 4.67 ตอนที่ 4 หน้า 15	50
ภาพที่ 4.68 ตอนที่ 4 หน้า 16	50
ภาพที่ 4.69 ตอนที่ 4 หน้า 17	51

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.70 ตอนที่ 4 หน้า 18	51
ภาพที่ 4.71 ตอนที่ 4 หน้า 19	51
ภาพที่ 4.72 ภาพหน้าปกสำหรับการ์ตูน	51
ภาพที่ 4.73 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ที่โฮสต์ไว้บนเว็บ Blogger	52
ภาพที่ 4.74 QR Code สำหรับการเข้าชมผลงาน	53

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การที่เด็กนักเรียนไม่รู้ว่าอยากเลือกอาชีพอะไรในอนาคตนั้นเป็นปัญหาที่เห็นได้ชัดในยุคปัจจุบัน ด็อกเตอร์โจแอน กลีสัน (Dr Joanne Gleeson) จากมหาวิทยาลัยโมแนช ได้จัดทำแบบสอบถามเด็กนักเรียนกว่า 3 พันคน แล้วพบว่าเด็กนักเรียน 1 ใน 3 คนที่ไม่แน่ใจว่าจะทำอาชีพ (myfuture,2024) อะไรในอนาคต โดยปัญหานี้อาจเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย อย่างการที่มีความเข้าใจในตนเองไม่เพียงพอ ความกดดันจากสังคม หรือความกดดันจากครอบครัว เป็นต้น ทำให้เกิดความไม่รู้หรือไม่มั่นใจต่อการเลือกอาชีพในอนาคตซึ่งปัญหาประเภทนี้จะส่งผลกระทบไปทั้งทางด้านเชิงบุคคลและเชิงสังคม ในเชิงบุคคลนั้นอาจทำให้เกิดความรู้สึกเครียด หรือกังวลมากขึ้นเพราะบุคคลคนหนึ่งไม่สามารถใช้ชีวิตหาเงินได้โดยที่ไม่ทำงานในสังคม เพราะฉะนั้นอาจส่งผลกระทบให้มีความพึงพอใจลดลง หรือมีความสุขน้อยลง เนื่องจากการที่ไม่สามารถหาเงินมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้ ส่วนในเชิงสังคมทำให้มีกำลังคนหรือบุคคลผู้มีทักษะหรือการศึกษาน้อยลงในที่ทำงาน ทำให้การทำงานเกิดการขาดแคลนกำลังคน และอาจส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจและทางสังคมได้แบบระยะยาว

ในยุคปัจจุบัน ด้วยความช่วยเหลือจากเทคโนโลยีทำให้มีตัวเลือกอาชีพเพิ่มขึ้นมากมาย เช่น ผู้จัดการทางด้านไอที สถาปนิกไอที และผู้พัฒนาเกมเป็นต้น (Nikita Duggal,2024) ซึ่งการมีตัวเลือกมากมายขนาดนี้ ทำให้เกิดความไม่แน่ใจต่อเด็กนักเรียน ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในอนาคตมากยิ่งขึ้น หรือไม่รู้ว่าจะเลือกสายอาชีพแขนงไหนดีเนื่องจากการไม่รู้ว่าสายอาชีพอะไรเหมาะกับตัวนักเรียน ซึ่งความไม่แน่ใจนี้ อาจเกิดได้จากหลายปัจจัย อย่างการขาดความมั่นใจในตนเอง การขาดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง การมีความกังวลเกี่ยวกับความสำเร็จในอนาคต และความกังวลเกี่ยวกับการที่อาจเลือกสายงานอาชีพที่ไม่เหมาะสมกับตนเอง ดังนั้น การที่เด็กและเยาวชนสัมผัสประสบการณ์ในสายงานผ่านกิจกรรมในโรงเรียนหรือภายนอก การได้รับข้อมูลแนะแนวสายอาชีพต่างๆ หรือการมีโครงการการฝึกงาน นอกจากนี้ การสนับสนุนจากครอบครัวและอาจารย์ต่างๆ จะสนับสนุนให้เด็กนักเรียนมีการสำรวจหรือทดลองสายงานที่มีความน่าสนใจมากขึ้น และการเสริมสร้างทักษะเชิงอารมณ์อาจทำให้สามารถเข้าใจโนความสำคัญของตนเอง หรือค้นหาตนเอง เพื่อช่วยในการตัดสินใจในสายงานในอนาคตได้

เทคโนโลยีและอินเตอร์เน็ตในยุคปัจจุบันนี้ได้ช่วยให้บุคคลทั่วไปสามารถสร้างและเผยแพร่ผลงานของตนเองลงบนอินเตอร์เน็ตและสร้างเว็บการ์ตูนได้อย่างง่ายดาย ด้วยการที่ผู้อ่านหนังสือ

การ์ตูนออนไลน์ส่วนมากอยู่ที่ช่วงอายุ 16-24 ปี (Milton Griepp,2019) ผู้จัดทำจึงเลือกที่จะใช้สื่อนี้ โดยแต่เดิมผู้สร้างการ์ตูนมีโอกาสน้อยในการสร้างผลงานของตนออกมาเพื่อให้คนได้รับรู้ นอกจากนี้ การ์ตูนออนไลน์ในยุคปัจจุบันนี้มีความเข้าถึงได้ง่ายขึ้นเนื่องจากการมีอินเตอร์เน็ตที่ทั่วถึง ซึ่งต่างจากการ์ตูนแบบเล่มที่มักต้องมีการออกหาซื้อเมื่อเทียบกับการ์ตูนออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ทันทีตราบเท่าที่ถูกเชื่อมอยู่กับอินเตอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แทปเล็ต เป็นต้น นอกจากนี้การเผยแพร่การ์ตูนผ่านทางอินเตอร์เน็ตตรงที่ว่าผู้เผยแพร่ส่วนใหญ่จะไม่เสียค่าใช้จ่ายเลย ทำให้เป็นที่นิยมจำนวนมากระหว่างกลุ่มศิลปินใหม่ที่ไม่ค่อยมีผู้ติดตาม การเผยแพร่การ์ตูนผ่านทางช่องทางออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบตรงที่ว่า ตัวการ์ตูนจะสามารถถูกแชร์ได้อย่างง่ายดายด้วยเพียงไม่กี่ขั้นตอน สามารถทำให้ผู้อ่านสามารถแบ่งปันการ์ตูนกับกลุ่มเพื่อนหรือผู้ติดตามโซเชียลมีเดียได้อย่างรวดเร็ว เพราะฉะนั้นปัจจัยนี้ทำให้การ์ตูนบนเว็บไซต์สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้นและรวดเร็ว ดังนั้นการ์ตูนบนเว็บไซต์ในยุคปัจจุบันมีความเข้าถึงได้อย่างง่ายดายสำหรับผู้อ่านทุกวัยและวงการ สร้างโอกาสให้ผู้สร้างมีการเข้าถึงผู้อ่านระดับโลก

ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงจัดทำโครงการโครงการออกแบบการ์ตูนเรื่องเรื่อง “Jasmin & Pals” ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการค้นหาตนเองและตามความฝันของวัยรุ่น เพราะการเผยแพร่ผ่านทางอินเตอร์เน็ตเป็นวิธีการที่ทำให้มีผู้มาเห็นได้สะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพที่สุด เพื่อนำเสนอหัวข้อและความคิดของผู้จัดทำให้ผู้รับสื่อได้ทราบเพื่อให้เป็นข้อคิดหลังจากที่ได้อ่านสื่อ และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบเว็บคอมิกเรื่อง“Jasmin & Pals”
2. เพื่อแบ่งปันแนวคิดการค้นหาตนเองผ่านการเข้าหาสังคมกับหมู่เพื่อนที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเด็ก-วัยรุ่นนักเรียน 15-20 ปี ที่ชอบอ่านการ์ตูน

ขอบเขตของงาน

ออกแบบเว็บคอมิกเรื่อง ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นหาตนเอง ขนาด B4 ความยาว4 ตอน ตอนละ 10-15 หน้า โดยใช้โปรแกรม Clip Studio ซึ่ง 4 ตอนนี้ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1. จังหวะที่ชีวิตของฉันเปลี่ยนไปตลอดกาล

ตอนที่ 2. ซินเนียมาแล้ว!

ตอนที่ 3. จังหวะที่ชีวิตฉันเปลี่ยนไปตลอดกาล

ตอนที่ 4. แกก็ไม่เลวเหมือนกันนี่

และสิ่งโปรโมตผลงานในช่วงการจัดแสดงต่างๆ เช่น สแตนดี สติ๊กเกอร์ นามบัตร

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำโครงการออกแบบ Comic for webtoon เรื่อง “Jasmin & Pals” ผู้จัดทำได้มีการดำเนินงานดังนี้

1. เขียนพล็อตเรื่องของ “Jasmin & Pals” ซึ่งเกี่ยวกับการเริ่มต้นชีวิตใหม่ของตัวละครเอก ซึ่งได้มาปรากฏตัวในเมืองที่ตนเองไม่รู้จัก

2. เขียนสตอรี่บอร์ด และวางแผนร่างภาพทุกอย่างเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น การวางช่องข้อความ การวางช่องคำพูด

3. ทำภาพร่างของคอมมิคตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้และทำตามแผนที่วางไว้ในช่วงสตอรี่บอร์ด

4. ตัดเส้นตามภาพร่างที่ร่างไว้

5. ลงสีตัวละคร สถานที่ให้เข้ากับการวางแผน

6. ลงเงาให้กับตัวละครและสถานที่เพื่อให้มีมิติมากขึ้น

7. ใส่กล่องข้อความเพื่อให้เกิดเรื่องราว

8. ใส่เอฟเฟคเพิ่มเติม เช่น เท็คเจอร์ ปรับสี ใส่เบลอ

9. แปลไทย

10. ออกแบบปกสำหรับชิ้นงาน

11. นำเสนอผลงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เว็บคอมมิค (Webcomic) คือการ์ตูนที่ถูกเผยแพร่ผ่านทางอินเตอร์เน็ต เช่น บนเว็บ หรือบนแอพ เว็บคอมิคส่วนใหญ่ถูกเผยแพร่บนอินเตอร์เน็ต บางครั้งเว็บคอมมิคสามารถเผยแพร่ผ่านทางอื่นได้ด้วย เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น

2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือแบบร่างหรือสเก็ตช์ที่แสดงเรื่องราวที่ที่แสดงถึงภาพลักษณ์ของงานสมบูรณ์ สตอรี่บอร์ดมักประกอบไปด้วย การเรียงภาพ การเรียงกล่องข้อความ ท่าโพสของตัวละคร เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กระตุ้นให้ผู้อ่านตระหนักถึงตัวตนที่ตัวเองอยากเป็น
2. ให้ผู้อ่านตระหนักถึงความสำคัญของการมีเพื่อนที่สามารถคุยได้ด้วย

มหาวิทยาลัยสยาม SIAM UNIVERSITY

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด

โครงการออกแบบเว็บคอมิกเรื่อง “Jasmin & Pals” เกิดขึ้นเพราะความฝันที่ผู้จัดทำเชื่อว่าหลายคนอาจมี: การเริ่มต้นใหม่และเป็นบุคคลที่ตัวเองอยากจะเป็นอย่างอิสระ ความฝันนี้ได้ถูกจัดแปลงให้เป็นเรื่องราวของการค้นหาตัวเองในสถานที่ใหม่ที่ตัวละครเอกที่ไม่รู้จัก สร้างความทรงจำและผองเพื่อนใหม่

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการออกแบบเว็บคอมิกเรื่อง “Jasmin & Pals” ผู้จัดทำได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. การเขียนเรื่องราว
2. การออกแบบตัวละคร
3. การดีไซน์การ์ตูน
4. ทฤษฎีสี
5. ทฤษฎีการค้นหาตนเอง

1. การเขียนเรื่องราว

การเขียนเรื่องราว หรือ การสร้างเนื้อเรื่อง คือการเขียนเรื่องราวที่ดึงดูดผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ โดยใช้ทฤษฎีต่างๆ เช่น ทฤษฎีการสร้างตัวละคร ทฤษฎีการเขียนความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่อง เป็นต้น การใช้ทฤษฎีช่วยให้ผู้เขียนมีความชัดเจนในการกำหนดเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในเนื้อเรื่องที่เขียน ช่วยให้มีความสมดุลในการวางพล็อตเรื่องและยังช่วยให้มีการพัฒนาตัวละครที่น่าสนใจ

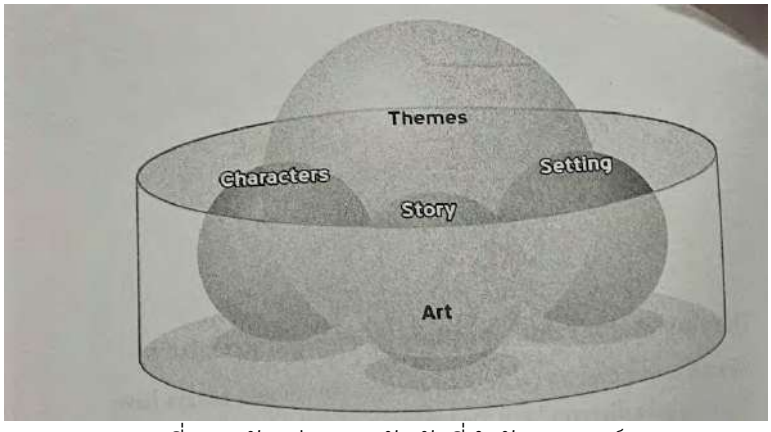
การ์ตูนหรือคอมิก คือ สื่อประเภทที่ต่างจากสื่อการเขียนอื่นๆ เนื่องจากคอมิกเป็นสื่อที่มีภาพประกอบ ซึ่งทำให้เป็นที่นิยมเป็นอยากมาก ด้วยการที่ในยุคปัจจุบันนี้มีการ์ตูนจำนวนมาก การใช้หน้าแรกในการดึงความสนใจจากผู้อ่านจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้เขียนจึงต้องใช้ทฤษฎีเพื่อให้ดึงดูดผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Hirohiko Araki, 2017)

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการใช้หน้าแรกเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน
(ภาพจากมังงะเรื่อง “Assassination Classroom”)

การเขียนเรื่องราวมีหลายปัจจัยที่สำคัญ โดยปัจจัยทั้งหมดมีดังนี้

1. ตัวละคร
2. เนื้อเรื่อง
3. เซ็ตติ้ง
4. ธีม
5. ภาพ

การทำให้ปัจจัยทั้งหมดนี้เกิดความสมดุลมีความสำคัญต่อการเขียนเรื่องราวเป็นอย่างมาก หากปัจจัยหนึ่งมีความมากกว่าปัจจัยอื่นจะทำให้เรื่องราวขาดความสมดุล (Hirohiko Araki, 2017)



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพปัจจัยที่สำคัญของการ์ตูน

การเขียนเนื้อเรื่องประกอบไปด้วยขั้นตอน หลายขั้นตอนที่ช่วยให้สร้างเรื่องราวที่น่าสนใจ ขั้นตอนพวกนี้ประกอบไปด้วย

1. การวางโครงเรื่องหรือการวางพล็อตเรื่อง เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญ เพราะเป็นขั้นตอนที่ผู้เขียนกำหนดเรื่องราวและเป้าหมายของตัวละครในเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยการตั้งบทบาทให้กับตัวละคร และสร้างโครงสร้างและเนื้อหาของเรื่องราวที่ต้องการจะเขียน
2. การสร้างตัวละคร เนื้อเรื่องที่ดีมักมีตัวละครที่มีนิสัย ความคิดและ อารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหา ตัวละครมี 7 บทบาท 5 ประเภท

ตัวละครทั้ง 7 ประเภทได้แก่

1. Protagonist คือตัวละครหลักของเรื่องที่เนื้อเรื่องติดตาม ตัวเอกมันจะเป็นตัวละครที่มีเรื่องราวที่สมบูรณ์ที่สุด และจะถูกเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อเรื่อง
2. Antagonist คือตัวละครที่อยู่ตรงข้ามกับตัวเอก ส่วนใหญ่จะเป็นตัวร้ายของเรื่อง แต่ไม่ใช่ว่าคู่อริทุกตัวจะเป็นคนไม่ดี คู่อริเป็นเพียงตัวละครที่อยู่ฝั่งตรงข้ามกับตัวละครเอก
3. Love Interest คือ ตัวละครที่ตัวเอกรักหรือมีความสนใจ
4. Confidant คือตัวละครที่เป็นเพื่อนสนิทหรือคู่หูของตัวเอก
5. Deuteragonist คือตัวเอกตัวที่สองที่เนื้อเรื่องติดตามและมีเรื่องราวของตัวเอง แต่มีบทบาทไม่เท่าตัวเอก
6. Tertiary Character คือตัวละครที่อยู่ในโลกของเหล่าตัวละครแต่อาจไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง

7. Foil คือตัวละครที่อยู่ตรงข้ามกับตัวเอก และมักจะเป็นตัวละครที่กระตุ้นให้ตัวเอกพัฒนา

ตัวละคร 5 ประเภทประกอบไปด้วย

1. Dynamic character ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดทั้งเรื่อง ตัวละครหลักส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครประเภทนี้

2. Round character คือตัวละครที่ผู้ชมรู้จักทันทีและมีความลื่นไหล ข้อแตกต่างระหว่าง Dynamic และ Round คือ Dynamic จะเปลี่ยนเฉพาะตอนที่สถานการณ์บังคับ

3. Static character คือตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลยตลอดทั้งเรื่อง

4. Stock character คือตัวละครสำเร็จที่ใช้เสริมเรื่องราว

5. Symbolic character คือตัวละครที่ใช้ไว้สื่อความหมายตามธีมของเรื่อง (Masterclass,2021) (Theppituk,2022)

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพรูปแบบตัวละครต่างๆ

3. การกำหนดเซตติ้ง เซตติ้ง (Setting) คือ ช่วงเวลา สถานที่ และสภาพแวดล้อมที่อยู่ในเรื่องราวที่เขียน โดยเซตติ้งจะสามารถใช้เป็นสถานที่จริงหรือสถานที่ที่ถูกแต่งขึ้นก็ได้ การมีเซตติ้งที่ดีสามารถช่วยให้สร้างมู้ดและบรรยากาศ หรือมีอิทธิพลต่อเนื้อเรื่องตัวละครและธีมของเรื่อง

เซตติ้งประกอบไปด้วย

1. ยุคสมัย เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากที่สุดเพราะยุคสมัยนี้จะเป็นสิ่งที่กำหนดสถานที่ และเทคโนโลยีภายในเนื้อเรื่อง

2. สถานที่ คือสถานที่ที่อยู่ภายในเนื้อเรื่องที่ตัวละครอาศัยอยู่

3. สภาพแวดล้อม คือสิ่งที่อยู่รอบตัวละคร และเป็นสิ่งที่เซ็ตมู้ดหรือบรรยากาศภายในเรื่อง (StoryFlint, ท.ป.ป.)

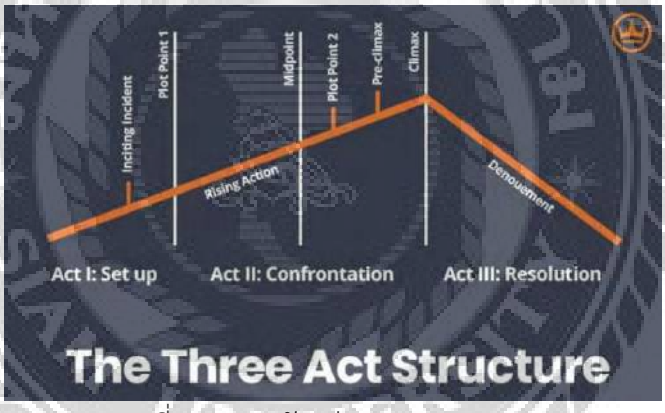
4. การจัดโครงสร้างของเรื่อง การจัดโครงสร้างของเรื่องราวจะช่วยให้เรื่องราวเกิดความสมดุลและเรียบร้อยมากขึ้น โครงสร้างของเรื่องราวมีหลายประเภท ในที่นี้ผู้จัดทำใช้โครงสร้างรูปแบบ 3 act structure หรือการจัดเรื่องราวแบบโครงสร้างแบบ 3 องก์

3 act structure ประกอบไปด้วย

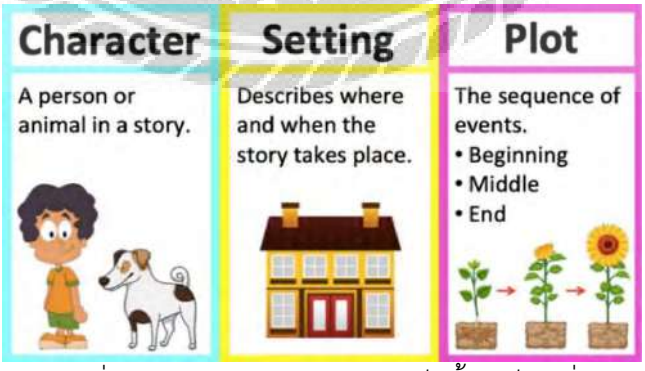
1. Set up หรือ ตั้งค่าจุดเริ่มต้น คือ ช่วงแนะนำตัวละคร เซตติ้ง และเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น

2. Confrontation หรือ การเผชิญหน้า คือ ช่วงสำคัญในเนื้อเรื่อง มันคือช่วงที่ตัวละครพบกับความลำบากหรืออุปสรรคต่างๆ

3. Resolution หรือ บทสรุป คือ ช่วงจบ เป็นช่วงที่ตัวละครได้ทำเป้าหมายสำเร็จและเป็นจุดจบของเรื่องราว (BlurbBlog, ท.ป.ป.)



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่าง 3 act structure



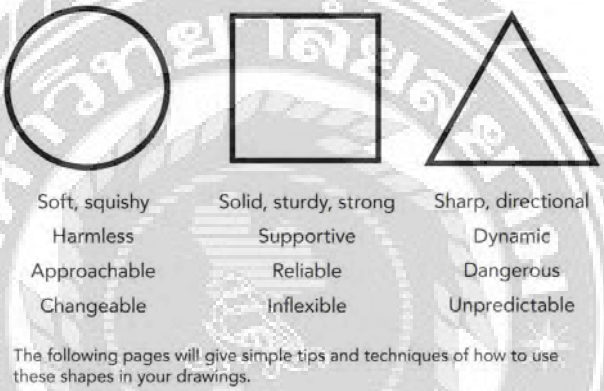
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างตัวละคร เซ็ตติ้ง พล็อตเรื่อง

2. การออกแบบตัวละคร

ตัวละครคือบุคคลหรือสิ่งของที่มีชีวิตถูกสร้างขึ้นโดยผู้แต่ง และถูกมอบบทบาทและหน้าที่ภายในเนื้อเรื่องที่ถูกเขียน เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความสนใจจากผู้เสพสื่อ ตัวละครอาจมีลักษณะทางกายภาพ ความสามารถพิเศษ หรือลักษณะบุคลิกภาพที่ทำให้ตัวละครเป็นเอกลักษณ์และเด่นชัดในเรื่องราว

การออกแบบตัวละครคือกระบวนการในการสร้างหรือพัฒนาตัวละครภายในเรื่องราวให้มีบทและเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ

Shape Language คือ เทคนิคในศิลป์หรือแอนิเมชั่นเพื่อใช้บ่งบอกความหมายผ่านการใช้รูปทรงพื้นฐาน เทคนิคนี้ใช้เพื่อบ่งบอกลักษณะนิสัยของตัวละครที่มีการใช้รูปทรงเหล่านี้ได้ เช่น



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่าง shape language

ทรงกลม เป็นรูปทรงที่แสดงถึงความอ่อนนุ่มนวลเป็นมิตร
สี่เหลี่ยม เป็นรูปทรงที่แสดงถึงความแข็งแกร่งและน่าเชื่อถือ
สามเหลี่ยม สื่อถึงความอันตรายและความเล่ห์เหลี่ยม
(The Walt Disney Family Museum, ท.ป.ป.)

จิตวิทยาสี (Color Psychology) ระบุไว้ว่า สีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งทำให้สีสามารถแสดงความหมายได้หลายอย่าง ดังนี้

สีแดง	สื่อถึง ตวามตื่นเต้น ความรัก
สีชมพู	สื่อถึง สงบ อ่อนโยน
สีม่วง	สื่อถึง ความลึบลับ ความสง่างาม
สีน้ำเงิน	สื่อถึง ความหวัง ภูมิปัญญา

สีเขียว	สื่อถึง ธรรมชาติ การเติบโต ความสดชื่น
สีเหลือง	สื่อถึง ความสุข ความอันตราย
สีส้ม	สื่อถึง ความอบอุ่น ความใจดี
สีขาว	สื่อถึง ความจริง ความเฉยเมย
สีดำ	สื่อถึง ความลึบลับ ความเยือกเย็น

(Kendra, 2024)

ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างจิตวิทยาของสี

การออกแบบตัวละครประกอบด้วยปัจจัยหลายอย่างที่มีผลต่อลักษณะและคุณสมบัติของตัวละคร ปัจจัยสำคัญต่อการออกแบบตัวละครมีดังนี้

1. Design คือสิ่งที่สื่อถึงลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น สีผิว ส่วนสูง อายุ สีผม ทรงผม เป็นต้น
2. Character คือสิ่งที่สื่อถึง ความเป็นตัวตนของตัวละคร เช่น ลักษณะนิสัย และบุคลิกษณ์ภาพของตัวละคร
3. Background คือ ประวัติของตัวละคร เช่น ที่มา เหตุการณ์ และเหตุการณ์สำคัญในชีวิต
4. Associate คือ ความสำพันธ์ที่ตัวละครมีต่อตัวละครอื่นภายในเรื่อง
5. Role คือ บทบาทที่ตัวละครมีภายในเรื่อง

3. การเขียนตัวละคร

การเขียนตัวละครเป็นกระบวนการที่สร้างสรรค์เพื่อสร้างตัวละครที่น่าสนใจและน่าจดจำ โดยมีปัจจัยดังนี้

1. การกำหนดรูปแบบตัวละคร การกำหนดรูปแบบของตัวละครช่วยให้เขียนตัวละครได้ลื่นไหลยิ่งขึ้น โดยการเลือกจากรูปแบบตัวละคร เช่น ตัวละครประเภทฮีโร่ ตัวละครประเภทเจ้าเล่ห์ ตัวละครประเภทอาจาร เป็นต้น การกำหนดรูปแบบเหล่านี้จะช่วยให้เขียนนิสัย อารมณ์ พฤติกรรมของตัวละครได้ง่ายขึ้น
2. การเขียนลักษณะนิสัย การเขียนลักษณะนิสัยจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงและเกิดความชอบใจกับตัวละครในเรื่อง โดยการให้ตัวละครมีนิสัย เช่น การรักการผจญภัย การรักการเข้าสังคม การเป็นคนที่ชอบเก็บตัว การเป็นตัวละครที่ชอบกินชีสเป็นต้น
3. การเขียนเนื้อเรื่องส่วนตัวของตัวละคร คือการสร้างประวัติของตัวละครเพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุและผลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความเชื่อของตัวละครโดยการเขียนความหลังของตัวละครในอดีตของตัวละคร เพื่อให้ตัวละครมีมิติมากขึ้น
4. มอบอัตลักษณ์และข้อเสียให้กับตัวละคร การที่ตัวละครมีอัตลักษณ์หรือข้อเสียคือสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความสมจริงและความมีมิติมากขึ้น เช่น การทำให้ตัวละครเป็นคนใจร้อน การทำให้ตัวละครเป็นคนเอาแต่ใจตัวเอง การทำให้ตัวละครเป็นคนที่ใสซื่อเป็นต้น
5. ให้ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลง การทำให้ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงตามเรื่องราวหรือประสบการณ์ที่ตัวละครมีและมีการพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงตามเวลา
6. ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ การมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้โลกที่ตัวละครอาศัยอยู่ดูมีชีวิตมากขึ้น (Brett, 2024)

4. การวางช่องการ์ตูน

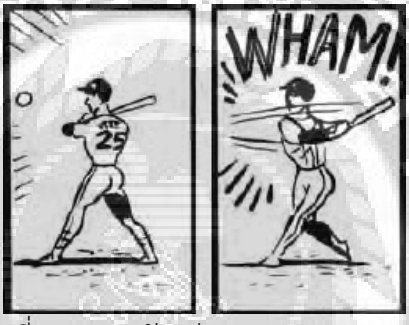
การ์ตูน คือรูปแบบการบอกเล่าเรื่องราวที่เน้นการใช้เล่าเรื่องราวหรือการสื่อสารผ่านภาพและข้อความ การ์ตูนมักถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ชมได้สนุกสนาน และมักมีการเล่าเรื่องที่มีทัศนคติด้านวัฒนธรรม หรือความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การ์ตูนสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการสื่อสารความรู้ และการสร้างสรรค์สิ่งที่น่าสนใจแก่ผู้อ่าน ดังนั้น การเข้าใจรูปแบบการวางช่องการ์ตูนจึงเป็นสิ่งสำคัญ

รูปแบบการวางช่องการ์ตูนประกอบไปด้วย:

1. Moment to Moment คือการแสดงความเคลื่อนไหวความสงบนิ่งและความช้า เป็นการบ่งบองการเคลื่อนไหวของเวลา (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่าง Moment to Moment

2. Action to Action คือการแสดงโดยการใช้การกระทำหรือจากการกระทำไปอีกการกระทำหนึ่ง (Scott McCloud, 1994)



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่าง Action to Action

3. Subject to Subject คือการเปลี่ยนจากบุคคลหนึ่งไปอีกบุคคลหนึ่ง มักจะถูกใช้ในบทสนทนา (Scott McCloud,1994)

ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่าง Subject to Subject

4. Scene to Scene คือการตัดจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างScene to Scene

5. Aspect to Aspect คือการแสดงหลายสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างAspect to Aspect

6. Non-Sequitur คือการแสดงภาพที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่าง Non-Sequitur

นอกจากการวางช่องแล้ว การใช้ภาพและตัวอักษรก็มีความสำคัญเนื่องจากการที่มันเป็นตัวตนหลักของสื่อที่เรียกว่าการ์ตูน การใช้คำพูดและภาพพวกนี้มีรูปแบบดังนี้ (Scott McCloud, 1994)

1. Word Specific คือ การใช้ภาพและอักษรที่มีความหมายตรงกัน (Scott McCloud,1994)

ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่าง Word Specific

2. Picture Specific คือ การใช้อักษรเพื่อเสริมเพื่อภาพ (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่าง Picture Specific

3. Duo Specific คือ การใช้ภาพและอักษรที่มีความหมายเหมือนกัน (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่าง Duo Specific

4. Additive คือการใช้อักษรเพื่อเสริมให้ภาพมีความเข้มข้นยิ่งขึ้น (Scott McCloud,1994)

ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่าง Additive

5. Parallel คือการใช้ภาพและอักษรในการสื่อเรื่องราวคนละเรื่องกัน (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่าง Parallel

6. Montage คือการใช้ภาพและอักษรด้วยกันเป็นภาพเดียวกัน (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่าง Montage

7. Inter-Dependent คือการใช้ภาพและอักษรที่มีความหมายไม่ตรงกัน แต่เมื่อใช้ร่วมกันแล้วจะใช้สื่อเรื่องราวได้ เป็นรูปแบบที่ถูกใช้มากที่สุด (Scott McCloud, 1994)

ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่าง Inter-Dependent

4. การค้นหาตนเอง เป็นกระบวนการที่สำคัญและมีความหมายลึกซึ้งที่ช่วยให้เรารู้จักและเข้าใจตัวเองมากขึ้น ในชีวิตประจำวัน เรามักจะยุ่งอยู่กับงาน การเรียน และภารกิจต่างๆ จนบางครั้งเราลืมที่จะหันมามองภายในและตั้งคำถามกับตัวเองว่า "เราคือใคร?" และ "เราต้องการอะไรจากชีวิต?"

การค้นหาตนเองเป็นการสะท้อนถึงการทำความเข้าใจในสิ่งที่เราชอบและไม่ชอบ ความสามารถและข้อจำกัดของเรา และการค้นพบคุณค่าและเป้าหมายที่แท้จริงในชีวิต

การค้นหาตนเองผ่านเพื่อนเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถให้มุมมองและความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับตัวเราเอง เพื่อนเป็นคนที่ใกล้ชิดและคุ้นเคยกับเรา พวกเขาสามารถให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และมุมมองที่แตกต่างจากของเราเอง

ข้อแตกต่างระหว่างครอบครัวและเพื่อนคือการที่เราสามารถเลือกและคบหาเพื่อนได้ตามที่ตนเองต้องการ คนเรามักจะเลือกเป็นมิตรกับคนที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่น ความชอบ งานอดิเรก หรือความคิดเห็น เป็นต้น แต่ถึงแม้ว่าจุดเริ่มต้นมิตรภาพเหล่านี้จะเหมือนกัน แต่สุดท้ายแล้ว แต่ละคนเป็นคนที่ต่างกันและมีมุมมองที่ไม่เหมือนกัน สิ่งที่สำคัญต่อตัวเราอาจจะไม่มีความหมายสำหรับคนอื่น ทำให้เกิดมุมมองที่แตกต่างกันจากคนแต่ละคน ซึ่งมุมมองที่แตกต่างกันนี้จะนำพาไปสู่การเสนอแนะซึ่งกันและกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เละเปิดประสบการณ์ที่ไม่อาจเกิดขึ้นด้วยตัวคนเดียว เป็นต้น เพราะฉะนั้นแล้ว คนเราไม่สามารถสร้างตัวตนของตนเองได้โดยที่ไม่มีคนรอบข้างเข้ามาสนับสนุนและการมีผองเพื่อน เป็นปัจจัยที่จะช่วยในการค้นหาตนเอง (Tony, ท.ป.ป.) (Kathryn, ท.ป.ป.)

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

1. ศึกษาเรื่องการเขียนเรื่องราว
2. ศึกษาเรื่องการออกแบบตัวละคร
3. ศึกษาเรื่องการเขียนตัวละคร
4. ศึกษาเรื่องการจัดวางช่องการ์ตูน
5. ศึกษาเรื่องหัวข้อที่กำหนดไว้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

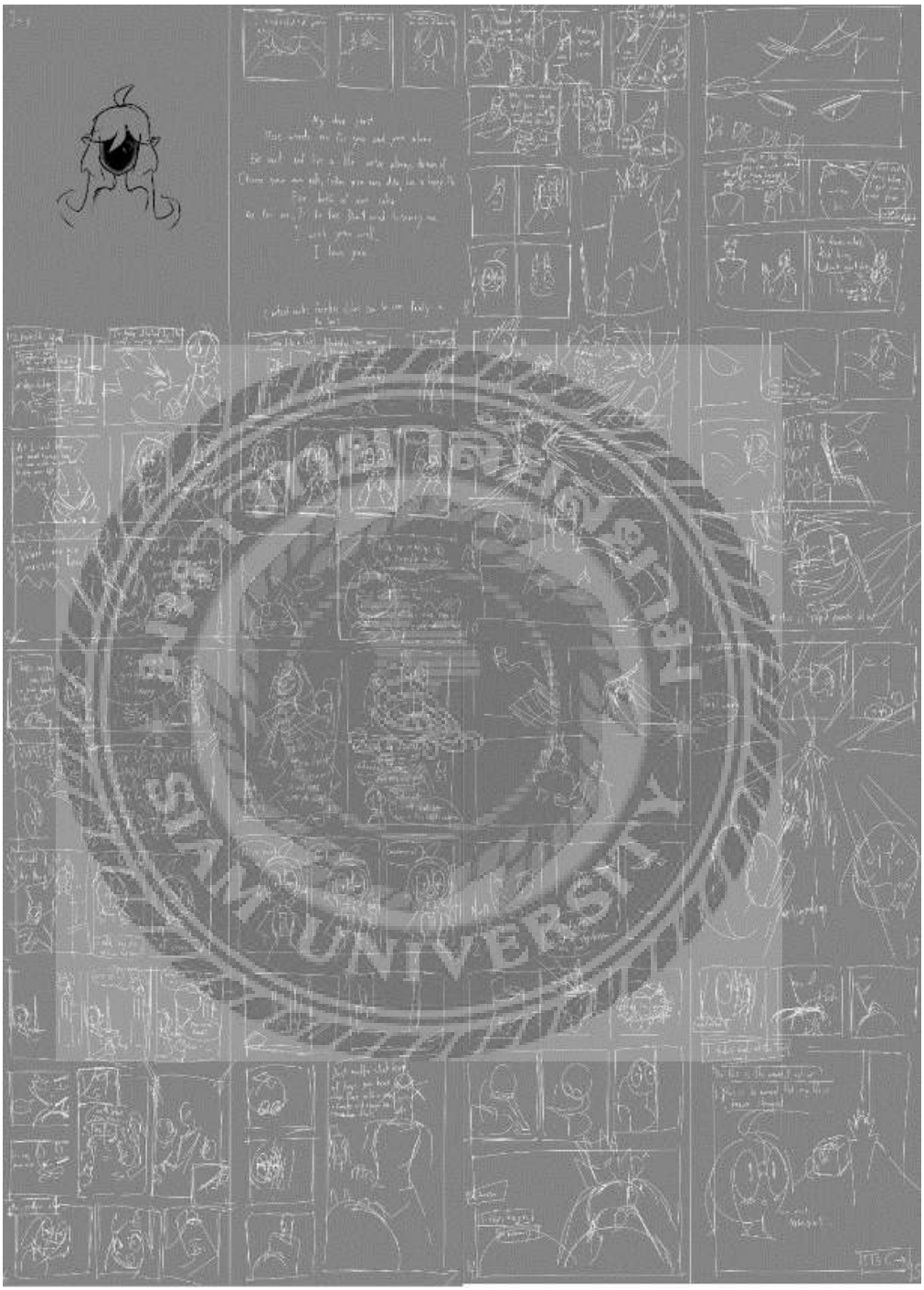
เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบผลงาน โดยใช้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมา เพื่อใช้ในการอ้างอิง ศึกษาการใช้โปรแกรมที่ใช้ในการทำผลงานครั้งนี้ และศึกษาทฤษฎีที่เก็บรวบรวมมาเพื่อสร้างผลงานชิ้นนี้

ออกแบบและพัฒนา

หลังจากการเก็บรวบรวมข้อมูล ก็จะสามารถเริ่มทำโปรเจคโครงการได้

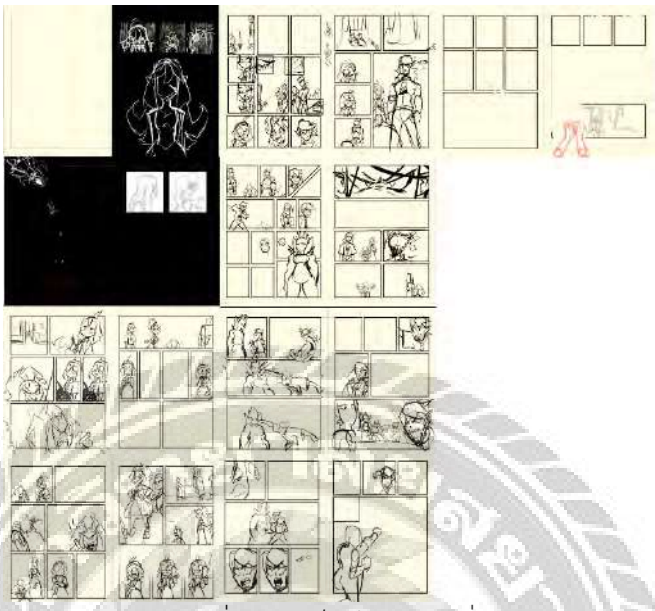
1. วางแผนเรื่องราวของเนื้อเรื่อง วางแผนสิ่งที่จะเกิดขึ้นภายในทั้งสี่ตอนที่ตั้งไว้
2. ทำสตอรี่บอร์ดทั้งหมด 4 ตอน ตามที่วางแผนไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้ โดยการต่อยอดด้วยการวางแผนช่องการ์ตูน วางแผนช่องคำพูดต่างๆ เป็นต้น
3. ทำแบบร่างสำหรับการ์ตูน ตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้เพื่อให้ตัวการ์ตูนมีรูปร่างมากขึ้น
4. ตัดเส้นการ์ตูน ตามแบบร่างที่วางไว้ให้ภาพมีความเรียบร้อยมากขึ้น
5. ลงสีการ์ตูน ตามสีที่กำหนดไว้เพื่อให้ตัวการ์ตูนมีสีสัน
6. Post Processing การใส่เอฟเฟคต่างๆ เช่น การใส่เอฟเฟคเบลอ การใส่เทคเจอร์ การทำให้สีเข้ากันเป็นต้น
7. วางตัวอักษร ลงในช่องคำพูดตามที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ดให้ชัดเจน

เขียนเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในหนึ่งตอนเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างการ์ตูน ดังนั้นจึงต้องมีการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่องวางแผนพล็อตเรื่องและจัดพื้นที่การวางภาพและช่องคำพูดให้เป็นไปตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 1

หลังจากที่วางแผนเสร็จเรียบร้อยแล้ว คือการสเก็ตช์ตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้เพื่อนให้การ์ตูนเป็นรูปเป็นร่างขึ้น



ภาพที่ 3.2 สเก็ตช์ของตอนที่ 1

หลังจากนั้นคือการตัดเส้น ซึ่งเป็นหัวใจหลังของการ์ตูนและทำให้การ์ตูนมีความเรียบร้อยมากขึ้น

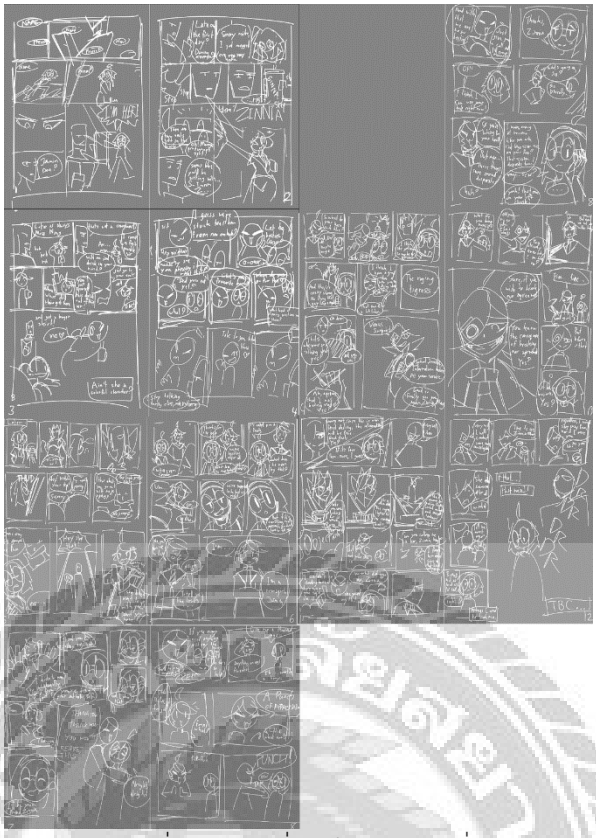
ภาพที่ 3.3 ตัดเส้นของตอนที่ 1

หลังจากนั้นคือการลงสีเพื่อให้ตัวการ์ตูนมีสีสัน

ภาพที่ 3.4 ลงสีของตอนที่ 1

และสุดท้ายแล้ว คือการใส่กล่องข้อความและ post process เช่น การลงเงา การลงแสงบางจุด การทำให้สีกลืนกันยิ่งขึ้น และใส่เอฟเฟคหรือเทคเจอร์ต่างๆลงบนชิ้นงาน

ภาพที่ 3.5 ลงเงา ใส่ช่องคำพูด และ post processing ของตอนที่ 1



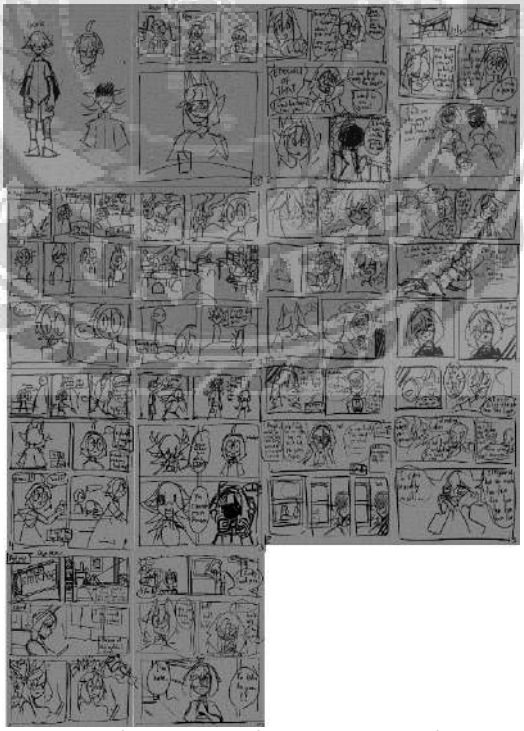
ภาพที่ 3.6 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 2

ภาพที่ 3.7 สเก็ตช์ของตอนที่ 2

ภาพที่ 3.8 ตัวเส้นของตอนที่ 2

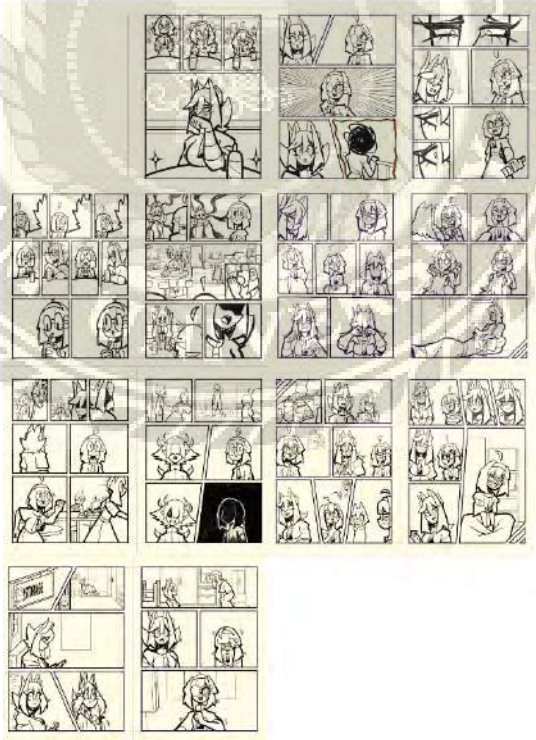
ภาพที่ 3.9 ลงสีของตอนที่ 2

ภาพที่ 3.10 ลงเงา ใส่ช่องคำพูด และ post processing ของตอนที่ 2



ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 3

ภาพที่ 3.12 สเก็ตช์ของตอนที่ 3

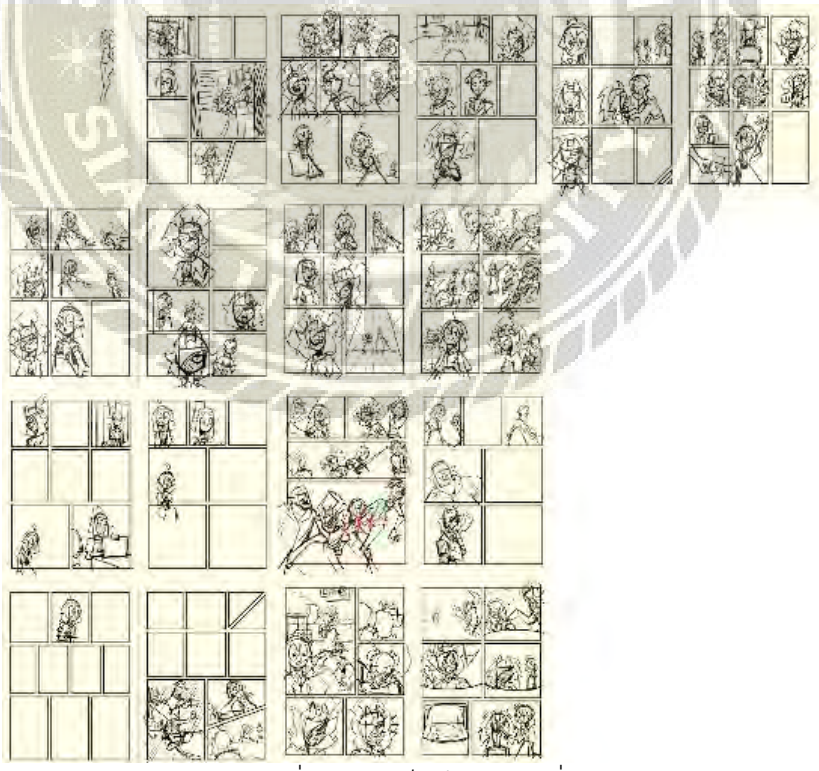


ภาพที่ 3.13 ตัดเส้นของตอนที่ 3

ภาพที่ 3.14 ลงสีของตอนที่ 3

ภาพที่ 3.15 ลงเงา ใส่ช่องคำพูด และ post processing ของตอนที่ 3

ภาพที่ 3.16 สตอรี่บอร์ดของตอนที่ 4



ภาพที่ 3.17 สเก็ตช์ของตอนที่ 4

ภาพที่ 3.18 ตัดเส้นของตอนที่ 4

ภาพที่ 3.19 ลงสีของตอนที่ 4

ภาพที่ 3.20 ลงเงา ใส่ช่องคำพูด และ post processing ของตอนที่ 4

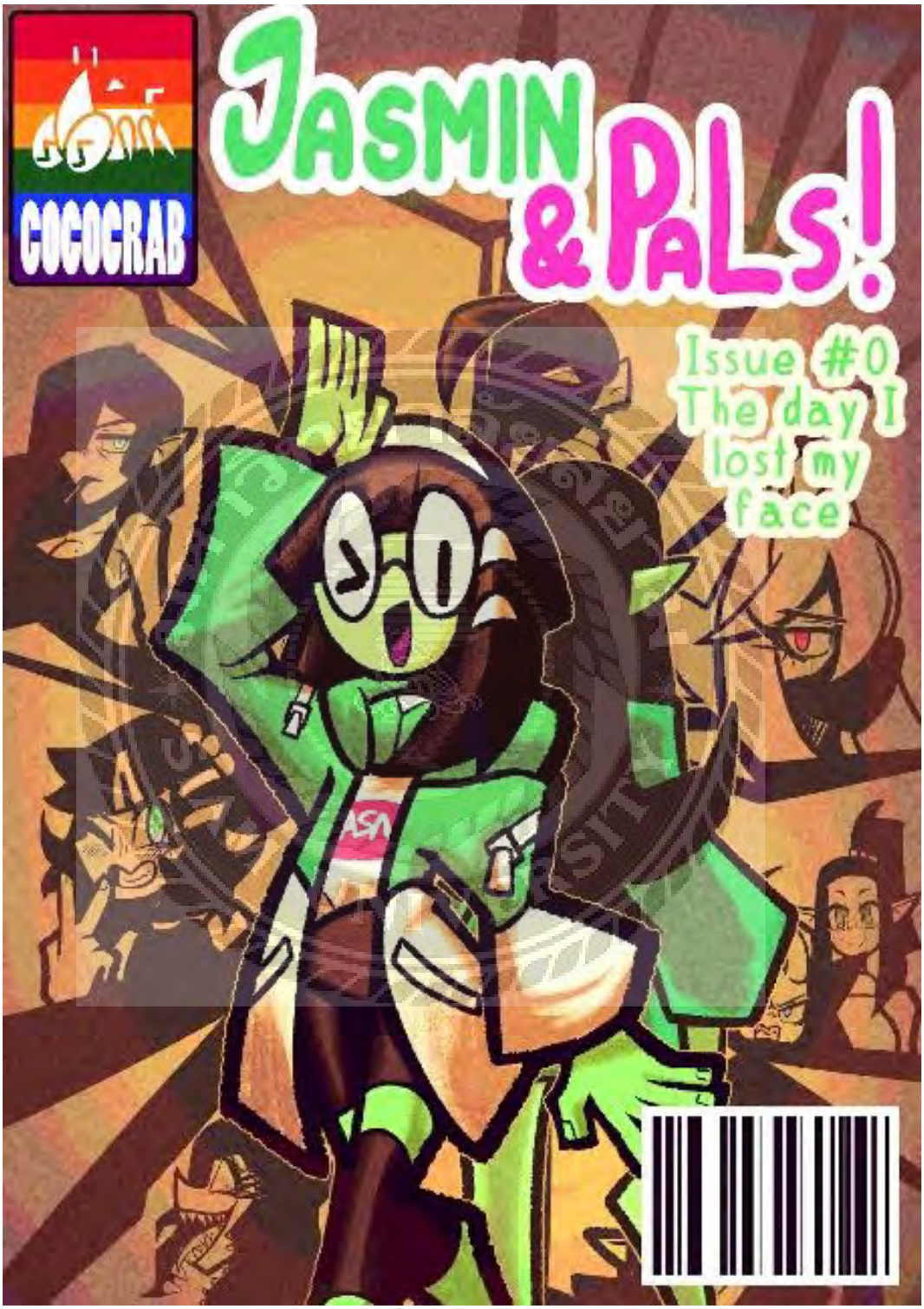
ต่อมาคือหน้าปก ซึ่งขั้นตอนการทำนั้นทำคล้ายกับการ์ตูนซึ่งเริ่มด้วยการสเก็ตช์หน้าปกแบบต่างๆและเลือกจากแบบที่ตัวเองต้องการ

ภาพที่ 3.21 สเก็ตช์ภาพปก

หลังจากนั้นคือการเอาปกที่ต้องการมาสเก็ตช์เพื่อเพิ่มรายละเอียด

ภาพที่ 3.22 สเก็ตช์ภาพปก

และสุดท้ายคือการตัดเส้นทำสีเหมือนกับตอนทำการ์ตูน



ภาพที่ 3.23 ภาพหน้าปก

บทที่ 4
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ผลจากการทำโครงการ "ออกแบบการ์ตูนเรื่อง Jasmin & Pals"ครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาอ้างอิงและนำมาอ้างอิง และพัฒนาเพื่อให้ผลงานออกมาจนสมบูรณ์ อีกทั้งนำมาใช้ในสร้างผลงานให้ตัวงานสามารถสื่อความหมายตามวัฒถุประสงค์ ผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการทำและวางแผนการทำชิ้นงานให้ทำออกมาได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ ผู้จัดทำได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาไว้ดังนี้

ช่วงที่ 1

ในช่วงแรก เป็นช่วงวางแผน แต่งเรื่อง และวาดสตอรี่บอร์ด

ช่วงที่ 2

คือช่วงการทำผลงานโดยการตัดเส้น ลงสี และลงเงาเพื่อให้ผลงานออกมาให้สวยงามและน่าสนใจ

ช่วงที่ 3

ในช่วงสุดท้าย คือช่วงที่ใส่เอ็ฟเฟค color correction และใส่กล่องข้อความ

ภาพที่ 4.1 ตอนที่ 1 หน้า 1

ภาพที่ 4.2 ตอนที่ 1 หน้า 2

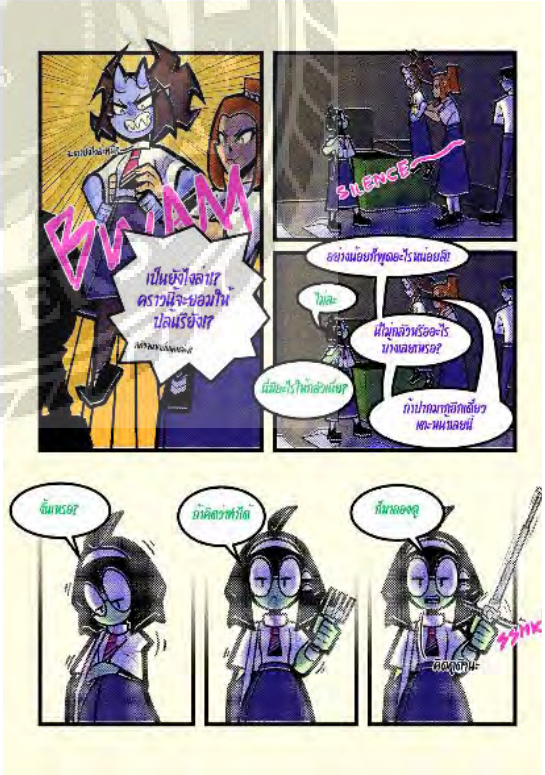
ภาพที่ 4.3 ตอนที่ 1 หน้า 3

ภาพที่ 4.4 ตอนที่ 1 หน้า 4

ภาพที่ 4.5 ตอนที่ 1 หน้า 5

ภาพที่ 4.6 ตอนที่ 1 หน้า 6

ภาพที่ 4.7 ตอนที่ 1 หน้า 7



ภาพที่ 4.8 ตอนที่ 1 หน้า 8

ภาพที่ 4.9 ตอนที่ 1 หน้า 9

ภาพที่ 4.10 ตอนที่ 1 หน้า 10

ภาพที่ 4.11 ตอนที่ 1 หน้า 11

ภาพที่ 4.12 ตอนที่ 1 หน้า 12

SQUINT
ลิสตอยอดนี้
ยังไม่เลวซ่ะ
อย่ามาดูถูกกันนะเว้ย!!!
ยากกกก

ภาพที่ 4.18 ตอนที่ 1 หน้า 18

ภาพที่ 4.19 ตอนที่ 1 หน้า 19

ภาพที่ 4.20 ตอนที่ 1 หน้า 20

ภาพที่ 4.21 ตอนที่ 2 หน้า 1

ภาพที่ 4.22 ตอนที่ 2 หน้า 2

ภาพที่ 4.23 ตอนที่ 2 หน้า 3

ภาพที่ 4.24 ตอนที่ 2 หน้า 4

ภาพที่ 4.25 ตอนที่ 2 หน้า 5

ภาพที่ 4.26 ตอนที่ 2 หน้า 6

ภาพที่ 4.27 ตอนที่ 2 หน้า 7

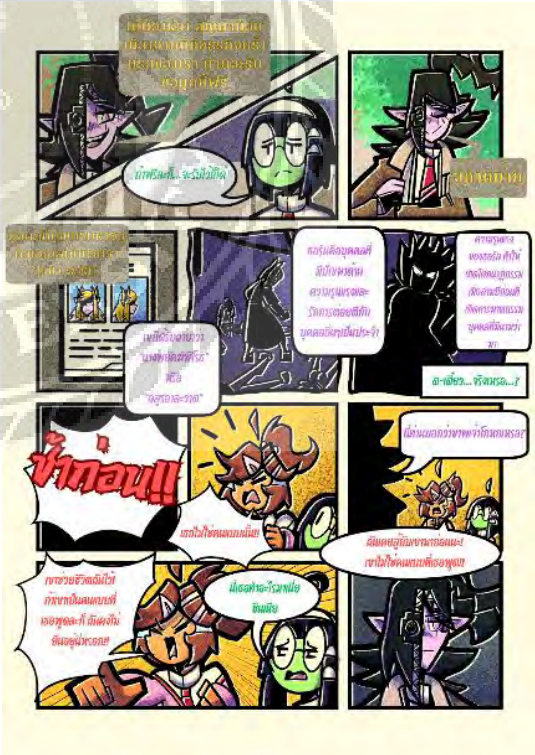
ภาพที่ 4.28 ตอนที่ 2 หน้า 8

ภาพที่ 4.29 ตอนที่ 2 หน้า 9

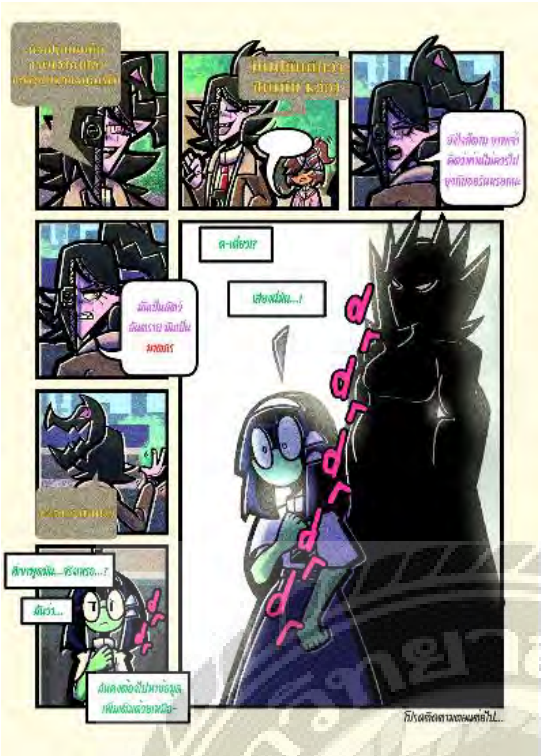
ภาพที่ 4.30 ตอนที่ 2 หน้า 10

ภาพที่ 4.31 ตอนที่ 2 หน้า 11

ภาพที่ 4.32 ตอนที่ 2 หน้า 12



ภาพที่ 4.33 ตอนที่ 2 หน้า 13



ภาพที่ 4.34 ตอนที่ 2 หน้า 14

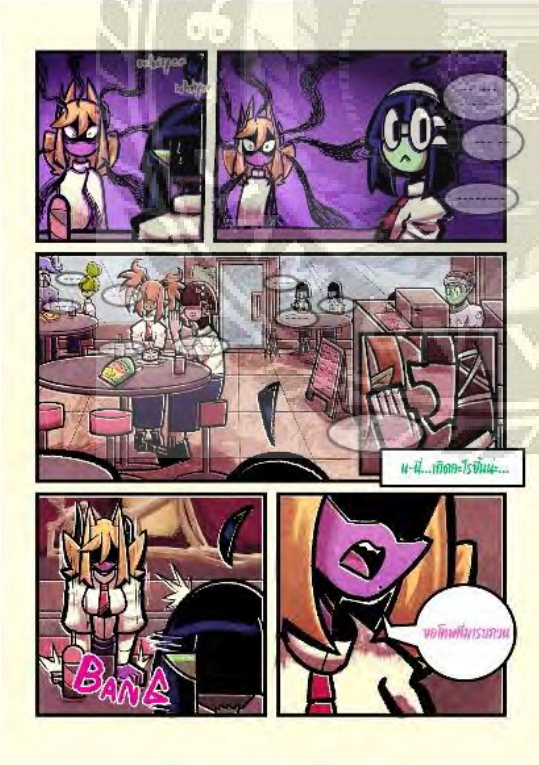
ภาพที่ 4.35 ตอนที่ 2 หน้า 15

ภาพที่ 4.36 ตอนที่ 2 หน้า 16

ภาพที่ 4.37 ตอนที่ 3 หน้า 1

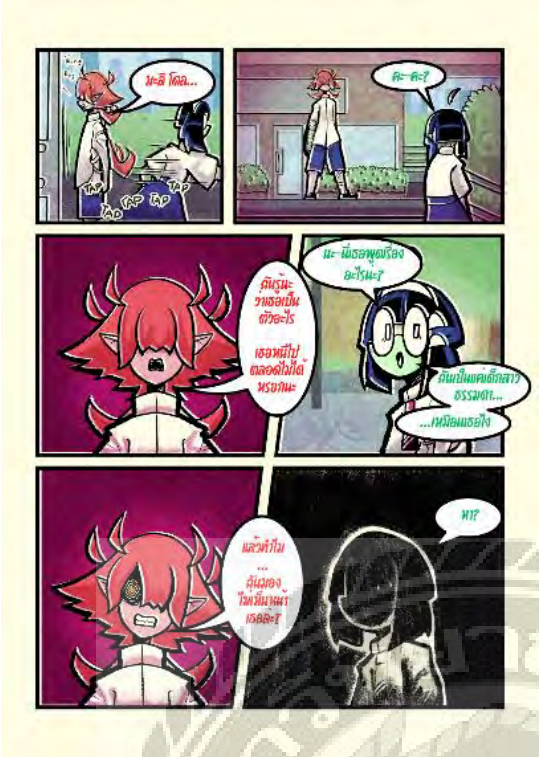
ภาพที่ 4.38 ตอนที่ 3 หน้า 2

ภาพที่ 4.39 ตอนที่ 3 หน้า 3



ภาพที่ 4.40 ตอนที่ 3 หน้า 4

ภาพที่ 4.41 ตอนที่ 3 หน้า 5



ภาพที่ 4.42 ตอนที่ 3 หน้า 6

ภาพที่ 4.43 ตอนที่ 3 หน้า 7

ภาพที่ 4.44 ตอนที่ 3 หน้า 8

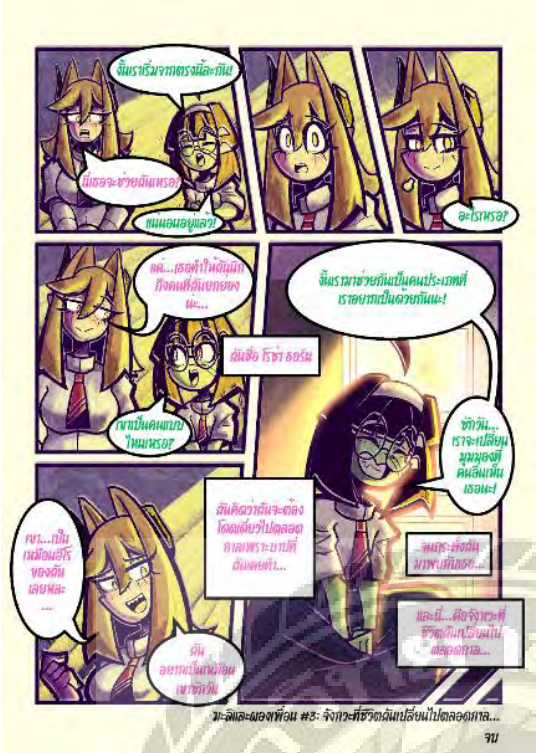
ภาพที่ 4.45 ตอนที่ 3 หน้า 9

ภาพที่ 4.46 ตอนที่ 3 หน้า 10

ภาพที่ 4.47 ตอนที่ 3 หน้า 11

ภาพที่ 4.48 ตอนที่ 3 หน้า 12

ภาพที่ 4.49 ตอนที่ 3 หน้า 13



ภาพที่ 4.50 ตอนที่ 3 หน้า 14

Peek~
ดูหมือนว่าหลอนจะเป็นพันธมิตรกับเจ้าเสือนะ
FLOP
เป็นยังไงบ้าง?
พี่นอธิตรน่ะแน่ใจดี
แกคิดว่ายังไง?
มันจะเลยกับหลอนได้ตอนไหนหรอ?
แต่ฉันไม่คิดว่าจะอยู่นานนักหรอก
แล้วเราจะรายงาน
he he
เฮะเฮะเฮะเฮะ รอเพบไม่ไหวเลยนะเนี่ย...
มันคงจะสนุกสนุกสนุก

ภาพที่ 4.54 ตอนที่ 4 หน้า 2

ภาพที่ 4.55 ตอนที่ 4 หน้า 3

ภาพที่ 4.56 ตอนที่ 4 หน้า 4

ภาพที่ 4.57 ตอนที่ 4 หน้า 5

ภาพที่ 4.58 ตอนที่ 4 หน้า 6

ภาพที่ 4.59 ตอนที่ 4 หน้า 7

ภาพที่ 4.60 ตอนที่ 4 หน้า 8

ภาพที่ 4.61 ตอนที่ 4 หน้า 9

ภาพที่ 4.62 ตอนที่ 4 หน้า 10

ภาพที่ 4.63 ตอนที่ 4 หน้า 11

ภาพที่ 4.64 ตอนที่ 4 หน้า 12

ภาพที่ 4.65 ตอนที่ 4 หน้า 13

ภาพที่ 4.66 ตอนที่ 4 หน้า 14

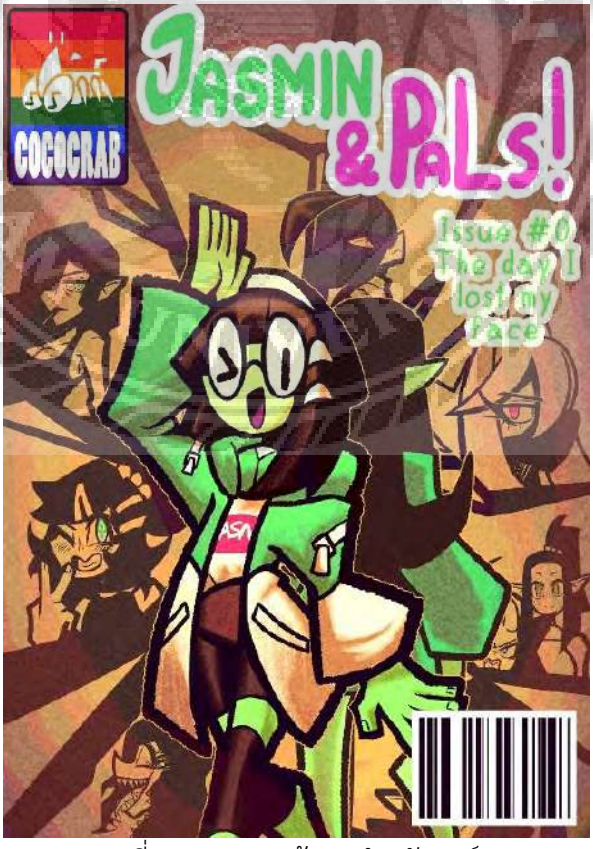
ภาพที่ 4.67 ตอนที่ 4 หน้า 15

ภาพที่ 4.68 ตอนที่ 4 หน้า 16

ภาพที่ 4.69 ตอนที่ 4 หน้า 17

ภาพที่ 4.70 ตอนที่ 4 หน้า 18

ภาพที่ 4.71 ตอนที่ 4 หน้า 19



ภาพที่ 4.72 ภาพหน้าปกสำหรับการ์ตูน

ภาพที่ 4.73 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ที่โฮสต์ไว้บนเว็บ Blogger

ภาพที่ 4.74 QR Code สำหรับการเข้าชมผลงาน

บทที่ 5
สรุปผลการดำเนินงานและข้อมูลเสนอแนะ

สรุปผลดำเนินงาน

จากการดำเนินงานผู้จัดทำได้เก็บรวบรวมและศึกษาข้อมูลมาที่เกี่ยวข้องกับผลงาน เพื่อนำมาช่วยในการจัดทำผลงานในโครงการออกแบบการ์ตูนเรื่อง “Jasmin & Pals” เพื่อให้ผู้อ่านได้สัมผัสกับเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นหาตนเองผ่านการสนับสนุนจากผองเพื่อนและการแบ่งปันภาระในหมู่เพื่อนและครอบครัว

ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้จัดทำมีความทะเยอะทะยานสูงและวางแผนมากเกินไปเมื่อเทียบกับเวลาที่กำหนดไว้ภายในโครงการ มีหลายครั้งในระหว่างทำโครงการที่ผู้จัดทำทำจำนวนหน้าของการ์ตูนเกินจำนวนที่กำหนด ซึ่งนำไปสู่การเสียเวลาเพิ่มและทำให้ผิดกับตารางเวลาที่กำหนดไว้

2. การเรียบเรียงเนื้อเรื่องบางส่วนอาจสามารถทำได้ดีกว่านี้ได้หากผู้จัดทำวางแผนเวลาดีๆ บางครั้งผู้จัดทำเกิดการเปลี่ยนใจหรือพบว่าแผนที่วางไว้ตอนแรกมันทำไปได้ไม่ดีหรือแม้กระทั่งพบไอเดียที่ดีกว่า เมื่อมีปัญหานี้เกิดขึ้นจะนำไปสู่หนึ่งในสองผลลัพท์ หนึ่งคือการแก้ไขผลงานตามแผนใหม่ที่วางไว้ ทำให้เกิดการเสียเวลาเพิ่มเติม หรือสองคือการทำงานต่อไปโดยที่ไม่สนใจแผนใหม่ที่เกิดขึ้น ซึ่งทั้งสองผลลัพท์นี้ต่างมีข้อดีข้อเสียที่ไม่เหมือนกัน อย่างข้อดีข้อเสียของผลลัพท์แรก คือการที่จะทำให้เรื่องราวภายในผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้นแต่มีเวลาทำงานน้อยลง ส่วนข้อดีข้อเสียของผลลัพท์ที่สองคือการที่ผลงานจะเสร็จเร็วขึ้นแต่เรื่องราวภายในชิ้นงานอาจจะไม่ดีเท่าที่ควร การเลือกผลลัพท์หนึ่งในระหว่างทำตอนตอนหนึ่งของชิ้นงานมักจะนำไปสู่การเลือกผลลัพท์สองในตอนหลังๆ ทั้งหมดนี้อาจถูกหลีกเลี่ยงได้หากผู้จัดทำใช้เวลาวางแผนตอนแต่ละตอนก่อนเริ่มทำงานได้ดีกว่านี้

3. ผู้จัดทำอาจมีเวลาในการทำงานมากขึ้นหากบริหารเวลาได้ดีกว่านี้ บางครั้งความสนใจของผู้จัดทำอาจถูกเบี่ยงเบนไปจุดอื่น เช่น สื่อบันเทิง ธุระส่วนตัว อารมณ์ขี้เกียจหรือเหตุฉุกเฉิน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้มักทำให้ผู้จัดทำมีเวลาทำชิ้นงานน้อยลง

ข้อเสนอแนะปัญหา

1. สามารถนำการ์ตูนเรื่องนี้มาปรับเป็นสื่อประเภทอื่นที่น่าสนใจมากกว่านี้ได้ เช่น แอนิเมชั่น เกม เป็นต้น เนื่องด้วยเหตุที่สื่อเหล่านี้อาจมีผู้สนใจมากกว่าผู้ที่สนใจการ์ตูน

2. สามารถเพิ่มรายละเอียดได้มากขึ้น จากปัจจัยที่ผู้จัดทำได้กล่าวไว้ในปัญหาและอุปสรรค์ ทำให้เกิดการเสียเวลาอยู่พอสมควรหากหลีกเลี่ยงปัจจัยเหล่านี้ได้จำทำให้มีเวลาทำงานมากยิ่งขึ้น และจะส่งผลให้ผลงานมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

3. เนื้อเรื่องบางส่วนอาจต้องเขียนใหม่เพื่อให้สมบูรณ์มากขึ้น จากที่เกล่าไว้ในปัญหาและอุปสรรค์เรื่องราวบางตอนในผลงานอาจสามารถถูกพัฒนาได้หากมีเวลาทำงานมากกว่านี้

บทสรุป

จากการศึกษาและจัดทำโครงการนี้สรุปได้ว่า การ์ตูนเรื่อง Jasmin & Pals มีคุณค่าหลายด้าน ทั้งเรื่อง ทางด้านสังคม ด้านมิตรภาพ และถ่ายทอดคอนเสปของการแบ่งปันภาระซึ่งกันและกันให้ผู้อ่านมองโลก และมองชีวิตได้เข้าใจมากขึ้น

มหาวิทยาลัยสยาม SIAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

พี่แนนนี่เพน. (2563). *6 ทริคปังๆ วิธีเขียนเซ็ตติ้ง+อารมณ์ ให้นักอ่านอินจัด!*. https://www.dek-d.com/writer/56530/

Araki, Hirohiko. (2017). *Manga in Theory and Practice.* (2nd ed.). VIZ Media

Blurb Blog. (n.d.). *What is story structure?*. https://shorturl.at/UOLLc

Kathryn, Drury. (n.d.). *Self-Discovery through Your Circle of Friends*. https://www.spiritualityhealth.com/articles/2018/04/18/self-discovery-through-your-circle-of-friends

Kendra, Cherry. (2024). *Color Psychology: Does It Affect How You Feel?*. https://shorturl.at/nqemg

Kevin. (n.d.). *Developing Your Story Setting*. https://www.storyflint.com/blog/story-setting

MasterClass. (2021). *Writing 101: All the Different Types of Characters in Literature*. https://www.masterclass.com/articles/guide-to-all-the-types-of-characters-in-literature

Milton, Griepp. (2019). *Webtoon comics platform running multi-million dollar ad campaign on tv, web, in theaters, and outdoor.* https://icv2.com/articles/news/view/43985/webtoon-comics-platform-running-multi-million-dollar-ad-campaign-tv-web-theaters-outdoor

MyFuture. (2024). *How to support young people through career uncertainty and anxiety.* https://myfuture.edu.au/career-articles/details/how-to-support-young-people-through-career-uncertainty-and-anxiety

Nikita, Duggal. (2024). *22 New Technology Trends for 2024: New Tech Horizons*. https://www.simplilearn.com/top-technology-trends-and-jobs-article

Nuchun. (2560). [Character Design] *ตอนจบ : วิธีการออกแบบตัวละคร* https://shorturl.at/sftry

Porcupinebook. (ม.ป.ป.). *The Three Act Structure : โครงสร้างเรื่องราวที่ทรงพลัง – โครงสร้างสามองก์* https://porcupinebook.com/the-three-act-structure/

Scott, McCloud. (1994). *Understanding Comics.* William Morrow Paperbacks

Thanatporn Suthisansanee. (ม.ป.ป.). *จิตวิทยาของสี (Color Psychology) ส่งผลต่อความรู้สึกอย่างไรบ้าง?.* https://thewisdom.co/content/color-psychology-in-marketing/

Theppituk Mos. (2565). *ACADEMUAN | ตอนที่ .12 [Character & Role Function] ประเภทตัวละคร.*
https://www.studiocommuan.com/post/academuan-12-character-role-function

TheWaltDisneyFamily. (n.d.). *What is shape language?*
https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

Tony, Massey. (n.d.). *How Friendship Creates A Path To Self-Discovery*.
https://thought.is/how-friendship-creates-a-path-to-self-discovery/

Warren, Brett. (2024). *How to create vivid characters for your novel or Screenplay*.
https://milanote.com/guide/characters

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	6206400001
ชื่อ-นามสกุล	นายอัศวิน อุดมบุญดี
ที่อยู่	เอกชัย 119 หมู่บ้านกล้วยไม้ ซอย 2 บ้านเลขที่ 42/175 เขต/แขวง บางบอน กรุงเทพมหานคร 10150
เบอร์โทรศัพท์	095-761-8635
Email	asawin.udo@siam.edu
ระดับมัธยมตอนปลาย	โรงเรียนสารสาสวิเทศน์บางบอน
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม