

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบอง

Krabee Krabong comic book



นาย วุฒิที สมพูลสวัสดิ์กุล

Mr. Vuttee Sompulsawaskul

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 44861
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

.b.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะศิลป์ สาขานิสศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบอง
Krabee Krabong comic book



นาย วุฒิที สมพุลสวัสดิ์กุล
Mr. Vuttee Sompulsawaskul

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ วันที่ 12 เมษายน 2545
(อาจารย์เสริมสุข เขียรสุนทร)

หัวหน้าภาควิชา วันที่ 7 เมษายน
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย)	โครงการออกแบบหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบอง
(ภาษาอังกฤษ)	Krabee Krabong comic book
ชื่อ	นายวุฒิที สมพูลสวัสดิ์กุล
สาขา	วิชานิเทศศิลป์
ภาควิชา	วิชานิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสริมสุข เขียรสุนทร

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์หลักในการทำหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบอง คือการสร้างจุดสนใจของกีฬากระบี่กระบองให้กับกลุ่มเยาวชน เพื่อจะได้เห็นความสำคัญ งดงาม และร้ายกาจของศิลปะป้องกันตัวในแบบไทยๆ สิ่งรองลงมาที่ได้จากการออกแบบหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบองคือ ได้คิด ค้นหาแนวทางในการทำภาพประกอบ แบบไทยประยุกต์ ซึ่งสร้างอารมณ์ให้กับหนังสือการ์ตูนได้อย่างเหมาะสม รู้สึกถึงความขลัง และก่อให้เกิดแนวทางของการ์ตูนเชิงวิชาการที่มี Art direction เป็นแบบ Classic ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ค่อนข้างยากและท้าทาย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาสิ่งพิมพ์ในลักษณะนี้มากขึ้นและพบว่า แนวทางของการ์ตูนในการออกแบบแขนงต่างๆ เป็นสิ่งจำเป็นเช่นกัน เช่นในงานออกแบบโฆษณา นิตยสาร ไปสเตอร์ การ์ตูนถือเป็นแนวทางหนึ่งให้เลือกใช้ในการออกแบบ

วิธีการค้นคว้า

เพื่อให้ได้แนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบข้าพเจ้าจำเป็นต้องศึกษาหลายอย่างดังต่อไปนี้

1. แนวทางของการ์ตูนที่เป็นมาของชาติต่างๆและรวมถึงทิศทางของการ์ตูนไทย
2. ศึกษาภาพยนตร์ฉายไทยเพื่อหาแนวทางในการดึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูน
3. ศึกษาลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย
4. ศึกษาด้านการออกแบบการ์ตูน

สรุปผล

1. การ์ตูนในปัจจุบันในประเทศไทย มาจากหลายประเทศมากขึ้นถ้าเป็นเมื่อก่อน ญี่ปุ่นก็แทบจะผูกขาดการ์ตูนทั้งหมดในประเทศไทย ซึ่งนั่นเป็นเหตุผลให้นักออกแบบการ์ตูนเริ่มมีแนวทางที่แปลกใหม่มากขึ้น และมีเทคนิคในการสร้างภาพประกอบที่อลังการมากขึ้น
2. ถึงแม้ว่าในขณะนี้จะมีการ์ตูนไทยมากมาย แต่การ์ตูนไทยเหล่านั้นยังคงมีกลิ่นอายของความเป็นญี่ปุ่นอยู่มาก ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมการบริโภคการ์ตูนของคนไทย ซึ่งนั่นกลายเป็นข้อจำกัดของนักออกแบบการ์ตูน เพราะถ้าหากไม่สร้าง CHARACTER ให้ดูแล้วเป็นญี่ปุ่นผู้บริโภคก็จะไม่คิดว่าเป็นการ์ตูน นั่นหมายถึงการจะออกแบบการ์ตูนให้มีสไตล์เป็นของตัวเองทำได้ค่อนข้างยาก
3. กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนเริ่มตั้งแต่เด็กอายุ 6 ปีขึ้นไปจนถึงวัยทำงาน และกลุ่มที่เยอะที่สุดจะอยู่ในช่วง 11 – 16 ปี

ข้อเสนอแนะ

1. ควรให้ความสำคัญในด้านการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเค้าโครงเรื่อง ให้เส้นและลายสกรีนโทนต่างๆบ่งบอกถึงแนวทางการออกแบบให้ชัดเจนเพื่อให้เกิดการ์ตูนในสไตล์ที่แปลกใหม่มากขึ้น
2. การออกแบบการ์ตูนต้องใช้ความละเอียดอ่อนเป็นอย่างมากเช่น ในการเก็บรายละเอียดส่วนต่างๆของตัวละคร ดังนั้นการทำการ์ตูนควรมีทีมงานที่เชี่ยวชาญ

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ค่อนข้างลำบากแสนสาหัส แต่ก็ด้วยแรงใจและแรงงานจากเพื่อนพ้อง และบุคคลอื่นๆอีกหลายท่าน อันจะขอยกมากล่าวเป็นบางท่านเท่านั้น ได้แก่ อาจารย์เสริมสุข เขียรสุนทร สำหรับโอกาสและคำชี้แนะที่ได้รับ , คุณกฤษดา ภควัดสุนทร , คุณภควัต ภักนันท์ , คุณอัครวัฒน์ เจริญ มาศ



วุฒิที่ สมพลสวัสดิ์กุล

ก

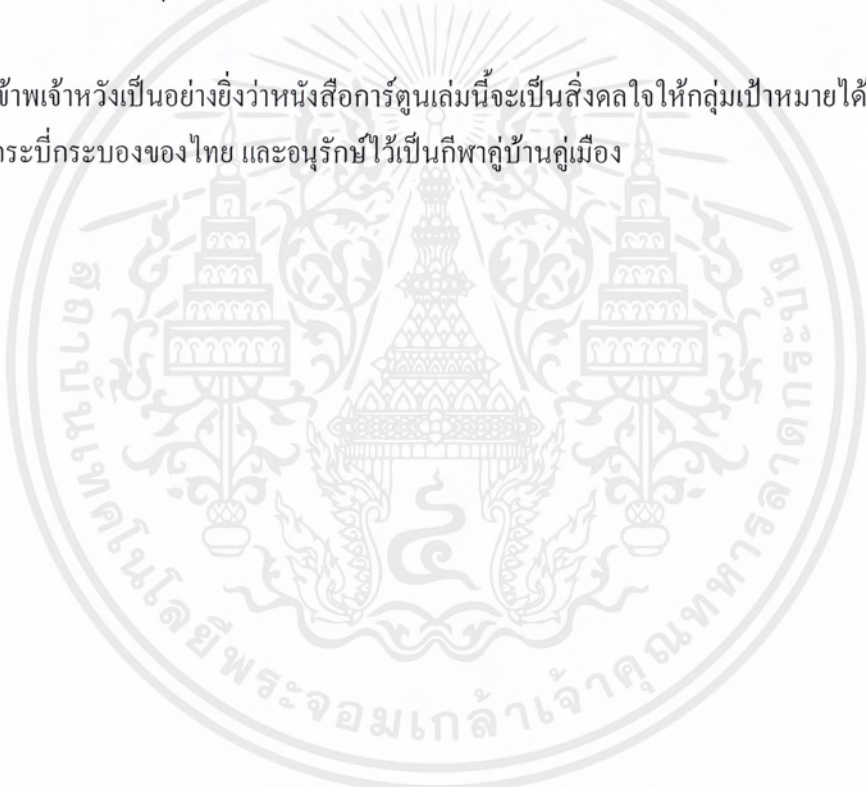
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

การ์ตูน หากกล่าวถึงการ์ตูนคนส่วนใหญ่จะคิดไปถึงเด็ก แต่เด็กมีหลายวัยคนส่วนใหญ่จะคิดถึง หรือไม่ว่าเด็กอาจมีความคิดมากกว่าเด็กที่เขาหมายถึง นั่นเป็นสาเหตุให้ข้าพเจ้าคิดและตระหนักว่า เด็กมีอำนาจมากพอที่จะทำให้เรื่องเล็กๆที่สังคมมองข้าม กลับมาเป็นเรื่องที่คนสนใจได้

สำหรับโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นโครงการออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง “เดชน้ำพี” เป็นการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหันมาสนใจกีฬาไทยๆ ที่ได้ประโยชน์มากมาย

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือการ์ตูนเล่มนี้จะเป็นสิ่งคลอใจให้กลุ่มเป้าหมายได้หันมาสนใจเล่นกีฬากระชับกระบอกของไทย และอนุรักษ์ไว้เป็นกีฬาหมู่บ้านคูเมือง



สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
วิธีการค้นคว้า.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
คำนำ.....	ง
สารบัญ.....	จ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
2. ประวัติความเป็นมา	
2.1 ประวัติการ์ตูน.....	2
2.2 ประวัติวอลท์ดิสนีย์.....	6
3. การรวบรวมข้อมูล	
3.1 ศึกษาแนวทางการ์ตูนไทย.....	15
3.2 เนื้อหาสาระที่จะนำมาสอดแทรก.....	15
4. ขั้นตอนการทำงาน	
4.1 การวางแนวทางของการ์ตูน.....	16
4.2 Character design concept.....	16
4.3 ประวัติตัวละคร.....	17
4.4 เนื้อเรื่องย่อ.....	19
5. บทสรุป	
5.1 แบบร่าง.....	20
5.2 ผลงานจริง.....	28
บรรณานุกรม.....	39

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันการ์ตูนกระจายและแพร่หลายมาก เป็นหนังสือในแบบอ่านง่ายคลายเครียดและชวนติดตาม ซึ่งการ์ตูนที่ค่อนข้างได้รับความนิยมเป็นอย่างมากมักจะเป็นการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา ดังนั้นการ์ตูนฉบับนี้จึงน่าจะสร้างผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแม่นยำ ทั้งยังดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายสนใจและติดตามอย่างสม่ำเสมอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบการ์ตูนที่มีสไตล์เฉพาะตัว
2. เพื่อศึกษาแนวทางกราฟิกในแบบไทยโบราณประยุกต์ว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดในการนำมาใช้ออกแบบการ์ตูน
3. เพื่อศึกษาเส้นที่มีลักษณะเฉพาะตัว ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นไทยได้

ขอบเขตของโครงการ

งานที่สำเร็จเป็นหนังสือการ์ตูนหนึ่งเล่มขนาด 8 X 11 นิ้ว จำนวน 31 หน้า บนกระดาษ 80 แกรมสีไข่ไก่ พร้อมเย็บเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ประวัติความเป็นมา

การ์ตูน

นับตั้งแต่อดีตที่มาจากคำว่า "การ์ตูน" นั้นมีที่มาไม่แน่นอนนัก บางความเชื่อว่า การ์ตูน เป็น คำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษ จากคำว่า Cartoon ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า คาโตเน (Catone) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงเจตนาการผินเฟือง แต่ในบางความเชื่อว่า การ์ตูนมาจากคำในภาษาละตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการ วาดภาพลงบนพื้นผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้า幔หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและ โมเสก

คำว่าการ์ตูนมีศัพท์ที่เกี่ยวข้องและใกล้เคียงที่สามารถอธิบายได้ดังนี้คือ

1. การ์ตูน (Cartoon) มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Carton หมายถึง ภาพวาดลายเส้นที่มักจะเป็นไปในเชิง ตลกขำขัน หรือเปรียบเปรยเสียดสี หรือภาพวาดที่มีเรื่องราวติดต่อกันเป็นชุด งานวาดเส้นเหล่านี้เน้นหนักที่สาระ เรื่องราวที่จะบอกแก่ผู้ดูมากกว่าที่จะแสดงแบบอย่างของการวาดภาพจิตรกรรมทั่วไป เช่น ภาพล้อทางการเมือง วาดในกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ชัดเจนโดยง่าย และมีคำบรรยายสั้นๆ
2. คอมิก (Comic) เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องเป็นราวมีคำบรรยาย มีบทสนทนา ในแต่ละภาพ ในแต่ละหน้า ลักษณะจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูน ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะไม่เน้นความจริง ของกายวิภาค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นิยายภาพ (Illustrated Tale) เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพ ในลักษณะของภาพประกอบ แต่ลักษณะภาพส่วนมากจะมีความสมจริงและเขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียน ฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามชั้น ตอนอันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม "นิยายภาพ" มีลักษณะที่สำคัญคือ จะใช้ภาพเป็นส่วนประกอบรอง โดยมีบทความ, ข้อความ, คำบรรยายเป็น ส่วนประกอบหลัก

4. ภาพล้อ (Caricature) เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า Caricare หมายถึง ภาพวาดที่ใช้ล้อเลียนหรือเสียดสีวาดในลักษณะที่ตัดทอน หรือทำให้รูปลักษณะบุคลิกผิดส่วนออกไป เช่น เน้นลักษณะเด่นเฉพาะตัวของบางคนให้ดูมากเกินไปจนเกินความเป็นจริง รวมทั้งเน้นในจุดอื่นๆ เช่น ชนชั้นทางสังคมหรือสถาบันต่างๆ ภาพล้อใช้เป็นเครื่องปลุก ความรู้สึกนึกคิด ก่ออารมณ์ตอบโต้ให้เกิดแก่ผู้ดูตั้งแต่ อารมณ์ขันเบาๆ จนกระทั่งถึงความรู้สึกโกรธแค้นรุนแรง เป็นวิถีทางในการสร้างภาพประกอบ เรื่องที่ได้ผลดีเป็นเครื่องมือที่ดีในการวิพากษ์วิจารณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องของสังคม ศาสนา และการเมือง ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว "ภาพล้อ" นั้น อาจนับได้ว่าเป็นส่วนย่อยๆ ส่วนหนึ่งที่อยู่ใน คำว่า Cartoon , Comic หรือแม้แต่ Illustrated Tale ก็ได้ ..

ลักษณะภาพการ์ตูน

หากเราจะแบ่งหมวดหมู่ของ Cartoon โดยดูจากลักษณะภาพที่ปรากฏแล้วนั้น ภาพการ์ตูนสามารถ แบ่งออกได้ 4 ลักษณะ ดังนี้ คือ

1. ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) ซึ่งยังแบ่งย่อยออกได้อีก 2 ลักษณะ คือ การ์ตูนรูปสัตว์ และการ์ตูนรูปคน ซึ่งการ์ตูนรูปสัตว์นั้นยังแบ่งได้อีกว่าเป็นรูปสัตว์ที่เหมือนสัตว์จริง หรือรูปสัตว์ที่มีกิริยาเหมือนคน

2. ภาพวิจิตร (Fine Cartoon) การ์ตูนที่เขียนอย่างสวยงามในลักษณะวิจิตร ศิลปินอาจถือได้ว่าเป็น งานศิลปะที่มีค่า *บทความจาก เดลินิวส์ ฉบับวันที่ 18 มิถุนายน 2543 หน้า 27 "ศิลปวัฒนธรรม"

3. ภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะเหมือนกับงานออกแบบ รูปร่างการ์ตูนมัก เป็นรูปร่างๆทางเรขาคณิต มักระบายสีเรียบๆ ใส่น้ำหนักเล็กน้อย มีขอบเขตการลงสีเส้นขอบชัดเจน ในลักษณะเดียวกับงานกราฟิก

4. การ์ตูน 3 มิติ (Three Dimension Cartoon) คือการทำให้การ์ตูนเป็นรูป 3 มิติก่อน เช่น สร้างจากดิน ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก ฯลฯ แล้วนำมาถ่ายเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติอีกครั้ง ซึ่งถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคทำให้หุ่นการ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมี ชีวิตจริง และในปัจจุบันยังสามารถสร้างการ์ตูน 3 มิติได้ โดยอาศัยความสามารถของโปรแกรมสร้าง ภาพ 3d ต่างๆ เป็นตัวช่วยในการสร้างงาน การ์ตูน Animation ได้ ซึ่งเรียกรวมๆว่า "3d Animation"

หากเราจะมองจำแนกการ์ตูนออกเป็น ประเภทแล้ว อาจแบ่งประเภทตามคุณประโยชน์ในการใช้ภาพ ได้ 7 ประเภท

1. ภาพล้อสังคม (Gag Cartoon) จะเป็นภาพเชิงล้อ โดยนักเขียนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือและนิตยสารที่ออกสม่ำเสมอ

2. ภาพล้อการเมือง (Political and Editional Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศด้านการเมือง และการปกครอง โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นให้ผู้อ่านเห็นในเชิงตรงกันข้ามหรือขบขันเสียดสี

3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) คือการใช้การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนชื่นในสินค้าของ ตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่น 3 มิติ

4. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) ลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่ วัตถุประสงค์ว่าเป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นการบอกข่าวแจ้งข่าวให้ผู้อื่นทราบ โดยมีได้ มุ่งหวังผลทางด้านการค้า เช่น การ์ตูนโฆษณาการไปรษณีย์

5. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาด บุคลิกลักษณะเกินความจริง

6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราว หรือประกอบนิทาน นิยาย ต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเป็นตอนๆ ไม่ใช่งบในช่องเดียวเหมือนภาพล้อ

7. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon) หมายถึงการทำ ภาพวาดการ์ตูน ให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยวิธีการต่างๆ แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง

เมื่อพูดถึงการ์ตูนในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic art) จะถือได้ว่ามีภาพการ์ตูนมาตั้งแต่สมัย รัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยมี "ขรัวอินโข่ง" เป็นจิตรกรเอก ซึ่งภาพของขรัวอินโข่งเป็นภาพฝาผนัง แบบเหมือนจริง (Realistic) แล้วในบางภาพจะสอดแทรกอารมณ์ขันและล้อเลียนผู้คนในยุคนั้น ซึ่งน่า จะถือได้ว่าเป็นลักษณะหนึ่งของภาพการ์ตูนได้ แต่ในยุคนั้นยังไม่มี การบัญญัติศัพท์ การ์ตูน ทำให้ ไม่มีการบันทึกว่า การ์ตูนเริ่มมีในเมืองไทยตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น และรูปของ "ขรัวอินโข่ง" เองนั้นทางจิตรกรรมก็ถือว่านั่นเป็นงานศิลปะ สมัยใหม่ตามรูปแบบของตะวันตกมิใช่งานการ์ตูน แต่อย่างใด

ในส่วนของประวัติศาสตร์การพิมพ์ของไทยเริ่มต้นในปลายรัชการที่ สาม โดยหมอชาว อเมริกันที่ชื่อ แดน บิช บรัคเด (Dan Beach Bradley) หรือชื่อที่คนไทยคุ้นเคยว่า หมอบรัคเด หมอบรัคเด เป็นผู้ริเริ่มนำแท่นพิมพ์มาใช้ในกรุงสยาม เมื่อปี พ.ศ.2378 โดยในยุคแรกจะพิมพ์ เป็นหนังสือสอนศาสนา

ต่อมาในปี พ.ศ.2387 ได้เริ่มมีการพิมพ์นิทานไทยขายกันอย่างแพร่หลาย เช่นเรื่อง จันท โครพ พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน เป็นต้น ต่อมาเริ่มมีโรงพิมพ์เอกชนเพิ่มขึ้น และปี 2464 ได้เกิด นิตยสารสำหรับเด็กเล่มแรก คือ "เด็กไทย" ซึ่งเป็นของโรงพิมพ์เอกชน (ตัวการ์ตูนไทยตัวแรก ที่ตี พิมพ์ในหนังสือไทยก็คือ หนังสือ "ครู โนวาท" เล่ม 1 ปีพ.ศ. 2417 และหลังจากนั้นก็มีการผลิต หนังสือสำหรับเด็กอย่างแพร่หลาย โดยจัดทำคล้ายคลึงกับแบบเรียนของการ์ตูนศึกษาธิการซึ่งมีการ ใช้รูปภาพประกอบ นั่นคือยุคเริ่มของหนังสือการ์ตูนไทย

ในสมัยรัชการที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพมาก ทรงวาดภาพล้อและตักเตือนบรรดาข้าราชการที่ประพฤติคนไม่ดี แล้วตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ "ดุสิตสมิต" พระองค์ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจังถึงกับโปรดให้มีการประกวดภาพสมัครเล่นในวัง ภาพการ์ตูนในยุคนั้นจึงเป็นที่นิยมกว้างขวาง นักวาดภาพล้อที่มีชื่อเสียงในยุคนี้อีกคือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งได้เดินทางไปศึกษาศิลปะที่ยุโรปและได้รับอิทธิพลการวาดภาพล้อเลียนมาจากต่างประเทศ ชื่อเสียงของ เปล่ง ไตรปิ่น โด่งดังมากถึงกับได้รับบรรดาศักดิ์ จาก ร.6 เป็น "ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพการ์ตูนในยุคต้น มักจะเขียนเป็นภาพลายเส้นที่เก็บรายละเอียดทุกแง่มุม มีแม้กระทั่งแสงเงา จะมีการบรรยายเชิงซ้ำซ้อนประกอบ ยังไม่ค่อยมีลักษณะและลีลาของการ์ตูนอย่าง แท้จริงนัก จึงนับ ว่าภาพการ์ตูนยุคต้นนั้นเป็นภาพการ์ตูนวิจิตรมากกว่าในรัชการที่ 7 การ์ตูนเริ่มชบเซาเพราะ ความตกต่ำทางเศรษฐกิจ จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี 2475 วงการ การ์ตูน เริ่มคึกคักขึ้นมีเสรีภาพในการแสดงออกเต็มที่จน "คณะราษฎร" ต้องออกกฎหมายควบคุม เรื่องราวที่ นำมาเขียนเป็นการ์ตูนไทยในยุคแรกๆ ต่างนิยมหยิบยืมมาจากวรรณคดี ไทย นิยายพื้นบ้านเรื่อง จักรๆวงศ์ๆ เป็นการ์ตูนใส่ชุด เช่นเรื่อง พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน จันทโครพ สังข์ทอง ฯลฯ

การ์ตูนเรื่องใดได้รับความนิยมก็จะนำมาพิมพ์รวมเล่ม เมื่อนักเขียนได้เขียนเรื่องวรรณคดี ไทยมาก ขึ้นจนล้นตลาดแล้ว ก็ได้หันมาแต่งเรื่องเองบ้าง แต่ก็ยังรับเอาโครงเรื่องมาจากการ์ตูนฝรั่ง และเป็น ที่ต้องการของตลาดขณะนั้น แต่ก่อนนักเขียนการ์ตูนคนไทยที่มีฝีมือก็ถูกดึงตัวไปอยู่ ภายต่างๆ รายได้ สามารถหาเลี้ยงตัวเองได้ ซึ่งสมัยนั้น นักเขียนการ์ตูนชื่อดัง อาทิเช่น คุณสวัสดิ์ จะชะรพ (ขุนหมื่น), คุณฟื้น รอคอรีย์ (เดช ณ.บางโคล่), เฉลิม วุฒิโฆสิต, เหม เวชกร ฯลฯ

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่หลายคน เช่น คุณพิมณ กาฬสีห์ (ตุ๊กตา) , สงบ แจ่มพัฒนา (แจ้วแห้ว) ประยูร จรรยาวงษ์ (สุขเล็ก) ในช่วงทศวรรษสุดท้ายก่อน พ.ศ. 2500 มีนิตยสารการ์ตูนเกิดขึ้นหลายฉบับ ทำให้เปรียบเสมือนเป็นสนามให้นักเขียน ได้ประลอง ฝีมือกัน

รูปแบบการ์ตูนในปัจจุบัน จากอดีตภาพการ์ตูนและตัวการ์ตูนไทย ตัวแรกที่ตีพิมพ์ ในหนังสือไทยคือ หนังสือ "ครูโณวาท" เล่ม 1 พ.ศ.2417 ซึ่งตัวการ์ตูนดังกล่าว หากนับอายุจากวันนั้นถึงวันนี้ มีอายุประมาณ 126 ปี และถ้าจำแนกรูปแบบพวกการ์ตูนยุค

ปัจจุบัน สามารถแบ่งได้ 5 รูปแบบคือ

- การ์ตูนการเมือง (Political and Editional Cartoon)
- การ์ตูนล้อเลียนชวนหัว (Caricature Cartoon)
- การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon)
- ภาพประกอบ (Illustrated Tale)

ประวัติการ์ตูนดิสนีย์

หากจะพูดถึงความฝันทุกคนคงเคยฝัน และฝันถึงสิ่งใดสักสิ่งหนึ่ง ฝันกันไปต่างๆ นานา บางคนทำทุกอย่างตามที่ฝัน แม้ไม่ออกมาเหมือนที่ฝันไว้ ก็ไม่ละความพยายามยังคงฝันต่อไปอย่าง ไม่หยุดยั้ง บางคนฝันแล้วฝันเล่าแต่ก็ทำไม่ได้ดังฝันเสียที ล้มลุกคลุกคลาน ฝันฝ่าอุปสรรคมากมาย ผ่านไปได้บ้างไม่ได้บ้าง ฝันกันต่อบ้าง หรือเลิกฝันไปเลยก็มี แต่เขาคอนี้มีความฝันอันยิ่งใหญ่ฝันที่ จะมี บริษัทสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นของตนเอง ถึงแม้จะเริ่มฝันตั้งแต่วัยเยาว์แต่ก็ไม่มีอะไรเลย แต่ก็ไม่ละ ความพยายาม จนทุกวันนี้ฝันของเขาเป็นจริงแล้ว และเป็นฝันที่ป็นความสุขและรอยยิ้มให้กับคน ทั่วโลกหลายคนรู้จักชายเจ้าของความฝันนี้ดี และเราจะมารู้จักเขาให้มากยิ่งขึ้นผู้ชายที่วาดฝันให้มีชีวิต บนแผ่นฟิล์ม "วอลท์ ดิสนีย์"

วอลท์ ดิสนีย์ เกิดเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2444 เขาเป็นชาวอเมริกันที่มีเชื้อสายสเปน เขามาจากครอบครัวที่มีฐานะยากจน ในเมืองชิคาโก ในวัยเด็กเขาต้องทำงานหนัก แต่ด้วยใจรัก เกี่ยวกับการวาดภาพ เขาจึงแอบไปเรียนพิเศษที่โรงเรียนวิจิตรศิลป์ ซึ่งจะสอนเกี่ยวกับการวาดภาพ ด้วยความสามารถนี้ ทำให้ วอลท์ ดิสนีย์ ฝันที่อยากจะมีบริษัทสร้างภาพยนตร์การ์ตูน และเขาก็ สามารถสานฝันให้เป็นจริงได้ในปี 2465 โดยเริ่มต้นจากการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนสั้นจากเทพนิยาย แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จทำให้บริษัทต้องปิดตัวลง หลังจากนั้นไม่นานนัก วอลท์ ดิสนีย์ก็เริ่มต้น ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีกครั้ง จนกระทั่งปี 2471 เขาได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนชุด "มิกกี้ เมาส์" ซึ่งมาจากหนูในโรงรถที่เขาเห็นขณะวาดภาพ เขาได้ให้อาหารมันจนมีความคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี และ ในวันที่ 18 พฤศจิกายน ปีเดียวกัน ภาพยนตร์การ์ตูน มิกกี้ เมาส์ ในชื่อชุด "สตีม โบท วิลลี่" ได้ปรากฏบนจอภาพยนตร์เป็นครั้งแรกที่นครนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี จากนั้นมา มิกกี้ เมาส์ และผองเพื่อนก็กลายเป็นขวัญใจของคนทั่วโลก

เราคงได้พบเห็นและรู้จักกับงานของเขาที่มีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะ เป็น สโนไวท์ กับคนแคระทั้งเจ็ด, ซินเดอเรลล่า, อะลาดิน, มินนี่ เมาส์, กูฟฟี, โดแนลด์คัก ฯลฯ ถ้าให้กล่าวถึงทั้งหมดก็ ไม่รู้จะต้องใช้พื้นที่มากมายแค่ไหน นี่เป็นตัวอย่างเพียงบางส่วนเท่านั้นของชายผู้มากไปด้วยพรสวรรค์ และความมานะอดุสาหะ เขาทำให้โลกมีชีวิตชีวาขึ้นมา มาก ทุกคนที่ได้ชมการ์ตูนของเขาจะได้รับสิ่งที่เขาพยายามถ่ายทอดให้ นั่นก็คือ ความสุขที่เขาไม่ได้ง่าย ๆ แต่เขาสามารถทำได้และได้ทำให้หลายล้านคนบนโลกเห็นแล้วว่าแท้ที่จริงแล้วตัวการ์ตูนทุกตัวของเขาคือ เครื่องถ่ายเทความสุขที่พร้อมจะทำงานเพื่อคนทั้งโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านก7การค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้วันนี้ วอลท์ ดิสนีย์ จะเสียชีวิตไปแล้ว แต่ผลงานด้านต่างๆ ที่เขาฝากฝีมือไว้ก็ยังคงอยู่และยังได้รับความสนใจไม่มีวันเสื่อมคลาย จากคนจนธรรมดาคนหนึ่งที่ไม่เคยมีอะไรเลยนอกจากความฝันและความพยายามที่จะทำฝันให้เป็นจริงได้กลายมาเป็นคนที่เกือบทุกคนบนโลกรู้จักและชื่นชม ในวันนี้คงไม่มีใครได้เห็นเขาอีกแล้ว แต่อย่างน้อยทุกครั้งที่เราเห็นตัวการ์ตูนของเขาทุกคนจะนึกถึงเขาชายผู้สร้างความสุขให้กับเด็กๆ และผู้คนทั่วโลก ราชาแห่งโลกการ์ตูน ประวัติความเป็นมาของกระป๋อง

มนุษย์รู้จักการใช้อาวุธมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ เพราะอาวุธเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้แสวงหาอาหาร และยังเป็นเครื่องมือสำหรับป้องกันตัวที่อาจจะเกิดขึ้นจากสัตว์ร้ายต่างๆ ประวัติดั้งเดิมของอาวุธคงเริ่มจากการใช้วัตถุที่แข็งแรงตามธรรมชาติ ซึ่งพอจะหาได้ในท้องถิ่นนั้นๆ ฉะนั้นจึงแตกต่างกันในด้านรูปร่าง ลักษณะ และคุณภาพ ครั้นเมื่อมนุษย์มีความเจริญขึ้น ความคิดความอ่านด้านสติปัญญา ก็ค่อยๆ แรกเงาขึ้นเป็นลำดับ นอกจากจะมีความอดุสาหะมานะ ในอันที่จะดัดแปลงแก้ไขให้มีอาวุธขึ้นใช้นานาชนิดแล้ว ก็ยังได้ปรับปรุงคุณภาพให้สูงขึ้น ทั้งนี้เพื่อได้ใช้ประหารให้เป็นที่พอใจยิ่งขึ้น

ต่อมามนุษย์เกิดความเบื่อหน่ายระแหร่ร้อน เที้ยวแสวงหาอาหารในถิ่นที่อุดมสมบูรณ์อยู่เรื่อยๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด จึงได้ตั้งหลักฐานอย่างมั่นคงขึ้นยังที่ๆ เห็นว่าจะหาความสุขได้มากที่สุด และมีการเพาะปลูกเลี้ยงสัตว์ไว้เป็นอาหารต่อไป เพื่อความเป็นปึกแผ่นจึงได้ชักชวนญาติพี่น้องและผู้ที่ชอบพอกันเคยให้มาอยู่รวมๆ กันในถิ่นแถบเดียวกัน การระแหร่ร้อนก็ยุติลง การตั้งเป็นหมู่บ้านก็เริ่มฟักตัวขึ้นในแถบที่อุดมสมบูรณ์ก็มีผู้คนอพยพไปตั้งบ้านเรือนอยู่อย่างหนาแน่น ในด้านอันตรายต่างๆ ถึงแม้จะรวมกันอยู่เป็นหมู่บ้านก็จริง แต่ก็ยังมีอันตรายเกิดขึ้นได้เป็นอเนกประการ เช่น

1. โจรภัย ซึ่งพวกเกียจคร้านไม่ชอบทำมาหากินคอยเที่ยวปล้นสะดมยื้อแย่งอาหารเขากิน กุมสมบัติพรรคพวกเข้าทำร้ายเจ้าของ ถึงแก่บาดเจ็บหรือล้มตาย

2. ภัยอันเกิดจากสัตว์ร้ายที่จะเข้ามารบกวนรังแก เช่น เสือ ช้าง หมี เป็นต้น

3. ภัยที่เกิดจากธรรมชาติต่างๆ เช่น อัคคีภัย วัตภัย อุทกภัย เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ภัยอันเกิดจากการทะเลาะวิวาทระหว่างพวกเดียวกันเอง

บรรดาภัยต่างๆที่เกิดขึ้นไม่มีภัยอันใดที่รุนแรงและร้ายกาจเท่ากับภัยที่เกิดขึ้นในระหว่างมนุษย์ที่ต่างพวกต่างเหล่ากันไป ภัยอันนี้เรียก “ยุทธภัย” อันเป็นภัยที่เกิดจากการสงคราม ซึ่งสงครามในครั้งโน้นไม่เหมือนกับสงครามในปัจจุบัน คือสงครามในสมัยใหม่รุนแรงกว่าแต่นานๆจึงจะเกิดขึ้นซักครึ่ง ส่วนสงครามสมัยก่อนนั้นไม่สู้จะรุนแรงนักและคงเป็นเหตุนี้เองจึงเกิดขึ้นง่ายและบ่อยครั้ง นอกจากนี้ในสมัยก่อนแต่ละชาติมักจะถือลัทธิที่ว่า “อำนาจเป็นธรรม” ใครจะรบกับใครเมื่อไรก็ได้โดยไม่ต้องห่วงใยในความยุติธรรมหรือศีลธรรมใดๆเลย ด้วยเหตุนี้งานสงครามจึงกลายเป็นงานประจำอย่างออกหน้าออกตาอยู่เสมอ ผู้ที่เหมาะสมในการทำหน้าที่อันหนักนี้ก็ได้แก่ผู้ชาย เพราะเชื่อว่าเป็นผู้ที่มีร่างกายแข็งแรงมีน้ำใจเข้มแข็ง สามารถผจญต่อภัยอันตรายทั้งปวงได้ จึงทำหน้าที่ดูจรรยาของชาติคือนักรบหรือทหาร และทหารในสมัยโบราณมีคุณสมบัติอันดีเยี่ยมที่น่าสรรเสริญอยู่ 3 ประการ คือ

1. มีน้ำใจกล้าหาญเด็ดเดี่ยว ทรหอดทน ไม่หวาดกลัวหรือครั่นคร้ามต่อภัยอันตรายใดๆ
2. มีร่างกายแข็งแรง กระดูกเป็นเหล็ก ใจเป็นเพชร และมีหนังเป็นทองแดง
3. มีความรู้ความสามารถในการรบอย่างแท้จริง

การอบรมให้มีคุณสมบัติดังกล่าวแล้วในข้อ 1-2 นั้น เขาได้พยายามปลูกฝังกันมาตั้งแต่เด็กแต่น้อย จนเป็นมรดกตกทอดกันมา ส่วนความรู้ความสามารถในการรบในข้อ 3 นั้น นับว่าสำคัญและจำเป็นซึ่งจะละเว้นเสียไม่ได้ นักรบที่ดีเยี่ยมไม่ว่าจะเป็นชาติใด ภาษาใด จำต้องมีวิชาความรู้ในเรื่องการใช้อาวุธด้วยกันทั้งนั้น นอกจากจะมีความชำนาญ ในอาวุธแต่ละอย่างเป็นพิเศษแล้ว นักรบคนหนึ่งยังมีความสามารถในการใช้อาวุธหลายๆอย่างได้ด้วย

จากประวัติศาสตร์ของชาติไทยจะเห็นว่าพระมหากษัตริย์ไทย ต่างก็มีคุณสมบัติดังกล่าวมาแล้วทั้งสิ้น เช่น สมเด็จพระนเรศวรมหาราชมิใช่แต่จะทรงพระปรีชาสามารถในการใช้พระแสงของ้าวรบ และฆ่าพระมหาอุปราชานหลังช้างแต่อย่างเดียวไม่ ในเชิงดาบพระองค์ยังทรงชำนาญมิใช่น้อย ได้เคยต่อสู้และฆ่ามังกะยอдинด้วยพระหัตถ์ของพระองค์เองด้วย

ในหนังสือสามก๊กคอนคาทูปกับม้าเจียวต่อหน้าโจโฉ ม้าเจียวชำนาญในการใช้ทวน ส่วน
เค้าทูนัดในการใช้ง้าว สู้กันบนหลังม้าถึง 230 เพลง คาทูปโกรธจึงฟันด้วยง้าว ม้าเจียวหลบแล้วฟันด้วย
ปลายทวนและแทงอกคาทูป คาทูปทิ้งง้าวรีบเข้าแย่งทวนจากม้าเจียว จุดกระชากไปมาจนหักสะบั้นออก
เป็น 2 ท่อน ต่างคนต่างใช้ทวนที่หักนั้นเข้าตีตะลุมบอนกันต่อไป นี่ก็แสดงให้เห็นว่าทั้งคาทูปและม้า
เจียว นอกจากจะมีความชำนาญในการใช้อาวุธยาวแล้ว ต่างก็มีฝีมือในการใช้อาวุธสั้นด้วย

ในหนังสือพระราชนิพนธ์เรื่อง อิเหนา คอนท้าวกะหมังกุหนิงรบกับระเด่นมนตรีตัวต่อตัว แม่
ทัพทั้งสองมีความชำนาญในการใช้อาวุธหลายชนิด ซึ่งเดิมพร้อมจะต่อสู้กันได้เสมอ การสู้รบในครั้ง
นั้นเริ่มด้วยการด้วยดาบบนหลังม้าก่อน เมื่อเห็นว่าทำอะไรกันไม่ได้จึงชวนกันไปรบด้วยกระบี่บนพื้น
ดิน เพลงกระบี่มีอยู่เท่าใดก็นำมาใช้จนหมดสิ้น ทั้งสองฝ่ายต่างก็รุกและรับกันเป็นอย่างดียิ่ง จนหมด
ปัญญาที่จะประหัดประหารอีกฝ่ายหนึ่งได้ จึงทำแทงกันด้วยกริช ซึ่งเป็นอาวุธสุดท้ายที่ระเด่นมนตรี
สามารถเอาชนะท้าวกะหมังกุหนิงได้

จากวรรณคดีทั้งสองเรื่องนี้ ก็พอจะแสดงให้เห็นได้เหมือนกันว่าบรรดานักรบทั้งหลายต่างก็
ต้องมีความสามารถในการใช้อาวุธอย่างชำนาญ และหลายอย่าง

เมื่อหน้าที่รบเป็นหน้าที่ประจำอันสำคัญ และจำเป็นสำหรับชายทุกคนซึ่งจะหลีกเลี่ยงเสียไม่ได้
แล้ว ชายฉกรรจ์ทุกคนแม้แต่พระมหากษัตริย์ก็ยิ่งทรงถือว่าเป็นพระราชภารกิจที่จะต้องปฏิบัติ คุณทหาร
ของพระองค์ด้วยเหมือนกัน เช่น พระเจ้ารามคำแหงมหาราช สมเด็จพระนเรศวรมหาราช และพระเจ้า
กรุงธนบุรีเป็นต้น

เนื่องจากผู้ชายทุกคนต้องรบเป็น คือ มีความสามารถที่จะใช้อาวุธประชิดที่ตนถนัดเข้าทำการ
ประหัดประหารเข้าศึกได้ทุกเมื่อ ฉะนั้นเมื่อชาติเรียกร้องให้ไปทำการรบ ณ ที่ใด เวลาใดแล้ว ทุกคนต้อง
พร้อมที่จะรับใช้ชาติด้วยความเต็มใจเสมอ แม้การส่งหมายเกณฑ์จะเป็นการลำบาก การคมนาคมไม่
สะดวก แต่ถ้าได้นัดแนะและรวบรวมกันคิดแล้วก็พร้อมที่จะไปทำศึกได้ทันที เพราะทหารเหล่านี้มี
ความรู้ในการรบตะลุมบอนเป็นทุนมาจากบ้านแล้ว ทั้งยังมีอาวุธดีๆ ที่ตนถนัดในการรบนำติดตัวมาด้วย
ทางบ้านเมืองไม่ต้องเสียเวลาฝึกหัด และไม่ต้องสิ้นเปลืองด้านอาวุธยุทธรภัณฑ์ เพียงแค่จัดให้เป็นหมวด
หมู่ตามชนิดของอาวุธ เช่น พวกถือหอกเป็นพวกหนึ่ง พวกถือดาบสองมือพวกหนึ่ง พวกดาบเขน ดาบ

ตั้ง ดาบโล่หอกพวกหนึ่ง แต่ละพวกก็มีนายหมวด นายหมู่ ซึ่งส่วนมากเป็นคนสังกัดในพระตำรวจ หลวงเป็นผู้ควบคุม

การที่บ้านเมืองไว้วางใจในฝีมือลายมือ เกี่ยวกับการรบของทหารไทยในครั้งนั้นอย่างเต็มที่โดย ไม่หวั่นใยในการศึกก่อนรบนั้น เพราะมีความเชื่อมั่นว่าทหารเหล่านี้ได้รับการอบรมมาจากครูบาอาจารย์ ที่เชี่ยวชาญในการใช้อาวุธประชิดเป็นอย่างดี สามารถเอาชนะชนะแก่ข้าศึกได้ นอกจากนี้ยังเชื่อใจใน อาวุธยุทธภัณฑ์ประจำตัวว่าต้องดีสมเป็นอาวุธคู่มือ เช่น ดาบก็ทำด้วยเหล็กอย่างดี แข็งแรงมั่นคง ไม่หัก หลุดมือง่าย ครูบาอาจารย์ที่สั่งสอนวิชานี้คงมีอยู่ทั่วไป ศิษย์จึงมีอย่างแพร่หลาย สามารถระดมทหารได้ ทันทืออาจารย์เหล่านี้ได้ผ่านการรบมาแล้วทั้งนั้น และคงเป็นนักรบที่มีชื่อในสมัยยังหนุ่ม ครั้นแก่ลงไม่ สามารถออกรบได้ดีเหมือนแต่ก่อน และทั้งไม่อยากจะให้วิชาที่สืบสืบทอดไป ท่านจึงได้อุทิศส่ำหั้นสอน พวกรุ่นหลังๆ และมอบวิชาที่ได้ไว้เป็นมรดกต่อกันมาจนบัดนี้

ครั้งโบราณการสงครามเกิดขึ้นได้ง่ายและบ่อยครั้งที่สุด ดังได้กล่าวมาแล้ว จนกระทั่งผู้ชายต้อง เป็นทหารกันตลอดชีวิต อุทิศกายให้เป็นชาติพลี เมื่อเป็นเช่นนี้เขาก็พยายามอย่างเต็มที่ที่จะเป็นนักรบที่ ดี มีสมรรถภาพเข้มแข็ง จนเป็นที่ไว้วางใจของชาติได้ และเพื่อรักษาความเข้มแข็งแห่งการรบอันเป็น หน้าที่ประจำของเขา จึงจำเป็นที่เขาจะต้องอยู่ในลักษณะเตรียมพร้อมอยู่เสมอ เมื่อถึงคราวก็รบได้เต็มที่ และต้องรบได้ดีเยี่ยมอีกด้วย ฉะนั้นเขาจึงยึดคติพจน์ที่ว่า “ยามศึกเขาก็รบ ยามสงบเขาก็เตรียม” การ เตรียมก็คือการฝึกฝนอบรมไว้เพื่อรบในยามศึกเท่านั้น

หลักการฝึกอบรมในขั้นนี้มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. อบรมน้ำใจให้กล้าหาญอยู่เสมอ ไม่ครั่นคร้ามต่อภัยอันตรายทั้งปวง
2. บำรุงร่างกาย บำรุงหัวใจให้แข็งแรงมั่นคงอยู่เสมอ พร้อมทั้งจะผจญต่อความยากลำบาก อัน เกี่ยวกับการรบได้ทุกเมื่อ
3. อบรมและฝึกฝนตนให้แม่นยำชำนาญในวิทยาการ อันเกี่ยวกับการรบโดยเฉพาะ

หลังการฝึกอบรมทั้งสามประการที่กล่าวนี้ เป็นหลักการทั่วไปที่ทุกชาติทุกภาษามุ่งอบรมไป ในแนวเดียวกัน ซึ่งเป็นการเตรียมเพื่อรบโดยตรง เมื่อมีการเตรียมอย่างเอาจริงเอาจังเช่นนี้แล้ว แต่เมื่อ

นานๆเข้าอาจจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายขึ้นก็เป็นได้ ในเมื่อการรบบวันระยะห่างเข้า เตรียมเท่าไรก็ไม่ถึงเวลาที่จะใช้จริงจังกชกที เป็นเหตุให้การเตรียมหย่อนสมรรถภาพไป ด้วยเหตุนี้เอง ผู้บังคับบัญชาที่ฉลาดสามารถหยั่งรู้ใจผู้น้อยถูกจึงพยายามคิดแปลงแก้ไขให้การเตรียมที่กล่าวแล้วเกิดความสนุกสนานขึ้น และทั้งจัดให้มีการแข่งขันขึ้นอีกด้วย ความสนุกสนานที่ก่อให้เกิดความสนใจและความตั้งใจนี้ได้แก่กีฬา หรือการเล่น ชาวกรีก หรือ โรมัน ซึ่งครั้งหนึ่งเคยได้ชื่อว่า เป็นยอดทหารก็ได้คิดประดิษฐ์เกมนี้ขึ้นก่อน เรียกว่ากีฬาโอลิมปิก ซึ่งเป็นมรดกอันมีค่ายิ่ง ตกทอดมาถึงพวกเราจนกระทั่งปัจจุบันนี้ กีฬาโอลิมปิกนี้ถือว่าเป็นยุทธกีฬาที่จะไม่ไกลความจริง เพราะเป็นกีฬาที่เล่นเพื่อการรบบแท้ๆเช่น ขว้างจักร ฟุ่งแหลน วิ่งข้ามรั้ว วิ่งเร็ว วิ่งทน เป็นต้น ส่วนนักรบไทยก็จัดกีฬาชนิดนี้ขึ้นสำหรับฝึกซ้อมและเล่นในเวลาสงบซึ่งเรียกว่า “กระบี่กระบอง” บรรดากีฬาต่างที่เล่นเป็นการฝึกซ้อมเพื่อรบแล้ว จะหากีฬาใดที่ให้ผลโดยตรงอย่างกระบี่กระบองนั้นหายากเพราะกีฬากระบี่กระบองนี้เท่ากับเป็นการรบบจำลองนั่นเอง คือ เอาหยาวยมาทำเป็นกระบี่ ดาบ ง้าว ฯลฯ เอาหนังหรือหยาวยมาทำเป็นโล่ ฆน ดั้ง แล้วก็จัดมาตีกันเล่น หรือแข่งขันกันเป็นคู่ๆจะสู้กันในสนามรบกันตัวต่อตัว เป็นการหัดรุกหัดรับไปในตัว ฝ่ายใดพลาดท่าเสียทีก็ต้องเจ็บตัว เพราะผู้เล่นไม่ได้สวมเกราะป้องกันตัวแต่่น้อย จึงเป็นกีฬาที่ฝึกกายและใจอย่างดีเลิศ

เริ่มต้นกำหนดกระบี่กระบองอย่างแท้จริงนั้นไม่ทราบได้แน่ชัดว่า เริ่มกันมาตั้งแต่ครั้งไหน และใครเป็นผู้คิดค้นขึ้น เพราะไม่สามารถค้นคว้าจากแหล่งใดได้ ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะท่านครูบาอาจารย์รุ่นเก่าๆได้เคยเรียนและได้เคยสอนแต่ในทางปฏิบัติอย่างเดียวมิได้หวังใยนอันที่จะสั่งสอนในทางทฤษฎีเลย ฉะนั้นศิษย์จึงขาดความรู้ในด้านนี้กันเสียสิ้น แต่ด้วยเหตุที่ไทยเราเป็นนักรบแต่โบราณกาล กระบี่กระบองซึ่งเป็นเกมของนักรบก็น่าจะได้ริเริ่มกันเป็นเวลานานมาแล้วด้วยเหมือนกัน หลักฐานที่พอจะอ้างอิงได้นั้นคาดว่าคงมีแล้วในรัชกาลที่ 2 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เพราะพระองค์ได้ทรงพระราชนิพนธ์ไว้ในหนังสืออิเหนา ซึ่งมีข้อความตอนหนึ่งว่า

“เมื่อนั้นท้าวหมันหยาปรีเปรมเกษมสันต์ เห็นอิเหนาเข้ามาบังคมคัลจึงปราศรัยไปปลันตันทีได้ยิระบือถือเล่า ว่าเจ้าข่านาญการกระบี่ ทำทางทำนองคล่องดี วันนี้จงรำให้น้ำดู แล้วให้เสนาคิดหาขัน จักกันขึ้นตีทีละคู่ โล่ห์ดั่งดาบเขลยมาลาญ จะได้ดูเล่นเป็นขวัญตา”

ตามข้อความที่กล่าวนี้ย่อมจะเห็นว่า กระบี่กระบองคงเป็นที่รู้จักกันดีในสมัยนี้แล้ว

ครั้นต่อมาในรัชกาลที่ 3 ท่านสุนทรภู่ได้แต่งเรื่องพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณสองพี่น้อง ทูลลา สมเด็จพระราชบิดาไปป่าเพื่อแสวงหาวิชาความรู้อันเป็นประเพณีนิยมจากอาจารย์ทิศาปาโมกข์ ซึ่งในที่สุดก็ได้พบและได้เล่าเรียนกับอาจารย์ผู้ซึ่งมีวิชาต่างกัน ดังปรากฏในข้อความตอนหนึ่งว่า

“สืบห้าวันคืนเดินในไพรสมถ์ ถึงตำบลบ้านหนึ่งใหญ่หนักหนา เรียกว่าบ้านจันทคาม พราหมณ์พฤตมา มีทิศาปาโมกข์อยู่สองคน อาจารย์หนึ่งชำนาญในการปี ทั้งดีดสีแสนเสนาะเพราะหนักหนา ผู้ใดฟังวังเวงในวิญญา เคลิ้มนิทรากลิมกายดังวายุปราม”

ต่อมาในรัชกาลที่ 4 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดปรานกระบี่กระบองเป็นพิเศษ ถึงกับโปรดให้สมเด็จพระเจ้าลูกยาเธอหลายพระองค์ทรงหัดกระบี่กระบองจนครบวง และเมื่อปี พุทธศักราช 2409 ซึ่งเป็นปีที่กำหนดให้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงผนวชเป็นสามเณรตามราชประเพณี ครั้นเมื่อทรงผนวชแล้วโปรดฯ ให้สมเด็จพระเจ้าลูกยาเธอแต่งหระองค์อย่างราชกุมาร ทรงเล่นกระบี่กระบองเป็นการสมโภชที่หน้าพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดารามเจ้านายที่ทรงกระบี่กระบองในครั้งนั้นคือ

คู่ที่ 1 กระบี่ ระวัง เจ้าฟ้าจาดุรนต์ศรี (สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระจักรพรรดิพงษ์) กับ พระองค์เจ้ากรรมลาสเลอสร

คู่ที่ 2 พลอง ระวัง พระองค์เจ้าคันทนงยุคล กับ พระองค์เจ้าทิวัดลยลาภ

คู่ที่ 3 ง้าว ระวัง พระองค์เจ้าสุขสวัสดิ์ กับ พระองค์เจ้าทองกองก้อนใหญ่

คู่ที่ 4 ดาบสองมือ ระวัง พระองค์เจ้าอนุภรรณอนันตนครชัย กับ พระองค์เจ้าชุมพลรัชสมโภช

การเล่นกระบี่เริ่มฝึกตัวเป็นการใหญ่ในแผ่นดินนี้เอง เพราะตามปกติ เมื่อพระเจ้าอยู่หัวทรงโปรดกีฬาอะไร ก็พาชนิดนั้นก็ย่อมเจริญและเฟื่องฟู ประชาชนพลเมืองก็หันหน้ามาเอาใจใส่ตามไปด้วย ฉะนั้นกระบี่กระบองจึงเล่นกันแพร่หลายในงานสมโภชต่างๆ เช่น งานโกนจุก งานบวชนาค งานทอดกฐิน งานทอดผ้าป่า ฯลฯ

เนื่องจากสมเด็จพระเจ้าสุริเยन्द्रวงศาธิราช ในรัชกาลที่ 4 ทรงเล่นกระบี่กระบองเป็นกันหลายพระองค์ เช่นนี้ เข้าใจว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวคงจะทรงกีฬาชนิดนี้เป็นในครั้งนั้นด้วยพระองค์เองด้วยเหมือนกัน เพราะตามหลักฐานปรากฏว่า พระองค์ได้ทรงเคยศึกษาวิชามวยและวิชากระบี่กระบอง ฟันดาบกับหลวงพลโยธานุโยค ด้วยเหตุที่พระองค์ทรงเล่นเป็นนี่เอง ในรัชกาลของพระองค์ พระองค์จึงได้โปรดฯ ให้มีการตีกระบี่กระบองและชกมวยไทยหน้าพระที่นั่งในงานสมโภชอยู่เนื่องๆ พระองค์เสด็จทอดเนตรและพระราชทานรางวัลแก่ผู้แสดงและแข่งขันบ่อยๆ ฉะนั้นกระบี่กระบองจึงเป็นที่รู้จักมักคุ้นกันมากในกรุง และอาจจะดูได้หลายครั้งในปีหนึ่งๆ สมัยนี้เป็นสมัยที่นิยมชมชอบกันมากที่สุด จึงทำให้กระบี่กระบองมีกันอยู่ดาษดื่น และมีมากคณะด้วยกัน

ครั้นถึงสมัยรัชกาลที่ 6 ความครึกครื้นในการเล่นกระบี่กระบองชักจะลดน้อยลงไป ถึงแม้ว่าพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว จะทรงฝึกฝืนในวิชานาฏศิลป์ และทรงเข้าพระทัยในศิลปะของวิชากระบี่กระบองก็ตาม แต่ก็ไม่ทรงโปรดปรานมากเท่ากับพระราชบิดาของพระองค์ ถึงกระนั้น ก็ยังมีการจัดกีฬาชนิดนี้ขึ้นถวายเป็นที่ทอดพระเนตรบ้างเป็นครั้งคราว เช่น ในปีพุทธศักราช 2460 กับ 2462 กระทรวงศึกษาธิการ เนื่องในงานกรีฑาประจำปี ได้จัดการแสดงกระบี่กระบองขึ้นถวายเป็นที่ทอดพระเนตรที่สนามหน้าสามัคยาจารย์สมาคม ในการแสดงทั้งสองครั้งนี้ ท่านอาจารย์นาคเทพหัตถิน ฦชอุษา ได้แสดงถวายเป็นสองครั้ง ครั้งแรกแสดงง้าว ครั้งหลังแสดงพลอง ในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวนี้ กระบี่กระบองชักน้อยลงไป แต่มวยเป็นที่นิยมมากขึ้น เช่นสมัยที่มีการแข่งขันเก็บเงินค่าผ่านประตู เพื่อซื้ออาวุธให้เสือป่าที่สนามสวนกุหลาบวิทยาลัยเป็นต้น รู้สึกว่าสนุกสนานและครึกครื้นยังอยู่พักหนึ่ง ครั้นต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 7 กระบี่กระบองก็ค่อยๆ หดหายไป จนเกือบจะหาดูไม่ค่อยได้

บทที่ 3

การรวบรวมข้อมูล

ศึกษาแนวทางการ์ตูนไทย

หาญผู้ฝันรัก เป็นการ์ตูนไทยมีเนื้อหาเกี่ยวกับไสยศาสตร์ โดยลักษณะเนื้อหาของการ์ตูนเป็นเรื่องราวแบบไทยๆพื้นบ้าน ใกล้เคียงกับผลงาน การ์ตูนเรื่องนี้ดึงเอาสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับความเป็นไทยมาใช้ได้อย่างดี แต่ลักษณะของภาพประกอบก็ยังคงเป็นแนวที่ใกล้เคียงกับการ์ตูนญี่ปุ่นมาก แต่เป็นที่เข้าใจได้ว่าลักษณะของการ์ตูนในแนวนี้นี้จะถูกใจกลุ่มตลาดมากกว่า

เนื้อหาสาระที่จะนำมาสอดแทรก

1.ประวัติความเป็นมาของวิชากระบี่กระบอง

นับเป็นสิ่งที่จำเป็นในการออกแบบหนังสือการ์ตูนกระบี่กระบองเล่มนี้ เพราะประวัติศาสตร์เป็นสิ่งที่จะทำให้คนสนใจ ในประวัติศาสตร์มีเรื่องน่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับกระบี่กระบองมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริง หรือนิยายปรัมปรา

2.ลักษณะเฉพาะของกระบี่ไทย

บอกเล่าถึงวิธีใช้ ความเป็นมาในสมัยก่อน รวมถึงกระบี่ประเภทต่างๆ และลักษณะการใช้งาน

3.แหล่งข้อมูลที่จะสามารถศึกษาค้นคว้าต่อไป

4.การ์ตูน

การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบี่กระบอง แฝงไว้ด้วยวิชาการต่อสู้ด้วยอาวุธต่างๆ โดยเนื้อเรื่องจะดำเนินไปอย่างเป็นลำดับ ซึ่งในเล่มที่หนึ่งนี้เริ่มด้วยเนื้อหาของกระบี่ก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

การวางแผนทางการ์ตูน

การปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนหันมาสนใจในกีฬากระบี่กระบอง โดยจะให้ความสนุกสนานของการ์ตูนเป็นตัวดึงดูดความสนใจจากเยาวชน แต่ในเนื้อหาจะสอดแทรกท่าการใช้กระบี่กระบองอย่างชัดเจน โดยจะนำเสนอออกไปในรูปแบบ 8 x 10 นิ้ว ซึ่งเป็นขนาดที่นับว่าใหญ่สำหรับการ์ตูน เพื่อต้องการที่จะโชว์ท่ากระบี่กระบองอย่างชัดเจน โดยการวางจะจำหน่ายเป็นเล่มๆ คือมีต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งทำในเล่มต่อไปก็จะมีความยาวของท่ามากขึ้น โดยในแต่ละเล่มจะมีขั้นตอนต่างๆอย่างชัดเจน เช่นเล่มแรกเป็นท่าพื้นฐาน และพัฒนาความยาวขึ้นไปเรื่อยๆในแต่ละเล่ม

CONCEPT ทาง CHARACTER DESIGN

อาจารย์น้ำทิพย์

ประวัติ : มีอาชีพเป็นครูพละ สอนวิชากระบี่กระบองอยู่ที่ “โรงเรียนอรัญญิกวิทยา” เขามีวิชาการต่อสู้ทางการใช้กระบี่กระบองที่เคยร่ำเรียนมาจากสำนักพุทธโฆสสวรรค์ และในสมัยวัยรุ่นได้ออกเดินทางเพื่อหาประสบการณ์ และจัดเกล้าวิชากระบี่กระบอง จนมีความสามารถในวิชากระบี่กระบองเป็นเลิศคนหนึ่ง ได้ใช้วิชากระบี่กระบองช่วยเหลือผู้คนและเอาตัวรอดหลายครั้งหลายครา โดยพอมือชื่อเสียงมากขึ้นจึงเดินทางกลับบ้านเกิด และถูกขอร้องให้มาเป็นอาจารย์อยู่ที่อรัญญิกวิทยา

อายุ : 32 ปี

สูง : 175 เซนติเมตร

นิสัย : เป็นคนสนุกสนาน ตลกขบขัน รักความยุติธรรม มั่นใจในสิ่งที่ตนกระทำ และพร้อมจะเอาจริงเอาจังในเรื่องที่จำเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

อุปกรณ์ของอาจารย์น้ำทิ

1. กระบี่ไม้

เป็นกระบี่มาตรฐานตามแบบกระทรวงศึกษาธิการ มีโกร่งกระบี่ ใช้เพื่อป้องกันตัวไม่ได้ใช้ทำร้ายใคร

2. ยาม

เป็นยามที่ข้างในใส่ของใช้ต่างๆที่จำเป็นในการเดินทางเอาไว้ มีขนาดกระทัดรัด เวลาสะพายจะแนบติดลำตัว ทำให้คล่องแคล่วเวลาเดินทาง

ลุงดุก

ประวัติ : เป็นชาวนาคคนหนึ่งทางภาคเหนือของประเทศไทย ไม่ได้รับการศึกษา ทำอาชีพเกษตรกรรมมาตั้งแต่เกิดตามอย่างบรรพบุรุษ มีความภูมิใจในอาชีพเกษตรกรรมมาก จึงทำให้ไม่ยอมขายที่ให้ให้นายทุนต่างชาติ จึงถูกนายทุนต่างชาติรังควาญเรื่อยมา หูดังเนื่องจากถูกลอบทำร้าย จึงทำให้กลายเป็นคนขี้ระแวง ระมัดระวังตัวตลอดเวลา

อายุ : 50 ปี

สูง : 168 เซนติเมตร

นิสัย : เป็นคนหวาดระแวง อารมณ์ร้าย มั่นใจในตัวเอง รักที่ทำกิน หวงลูกสาว

อุปกรณ์ของลุงดุก

1. จอบ

เป็นจอบที่ใช้มาตั้งแต่รุ่นพ่อ ตัวจอบเป็นเหล็กชั้นดี ส่วนด้ามทำจากไม้สักทอง

2. ผ้าขาวม้า

เป็นของที่ภรรยาผู้จากไปมอบให้ นับว่าเป็นของขวัญต่างหน้าภรรยาซึ่งสำคัญมากสำหรับลุงดุก

เอื้อย

ประวัติ : จบการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนประจำตำบล มีอาชีพร้อยพวงมาลัยขายที่ตลาดในหมู่บ้าน และช่วยงานนายดุกผู้เป็นพ่อในบางครั้ง แม้จะเกิดในครอบครัวเกษตรกรแต่ก็ถูกเลี้ยงดูเป็นอย่างดี จึงทำให้มีฝีมือพรณรูปร่างหน้าตางดงามเป็นที่หมายปองของหนุ่มๆ ในหมู่บ้าน ซึ่งเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ลุงดุกอารมณ์ร้าย เอื้อยกำลังจะศึกษาต่อชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับการศึกษานอกโรงเรียนในตัวจังหวัด

อายุ : 21 ปี

สูง : 165 เซนติเมตร

นิสัย : เป็นคนใจดี โอบอ้อมอารี รู้จักบุญคุณคน พุดจาอ่อนหวาน รักพ่อมาก

อุปกรณ์ของเอื้อย

1. ชั้นน้ำ

เป็นชั้นน้ำชนิดที่ไว้ใช้เลี้ยงแขกคนสำคัญเท่านั้น

ลี้ตั้งกวย

ประวัติ : เป็นคนจงหยวน ฝึกวิชากระบี่ช่วงชิงกำ ฉายากระบี่สิ้นดอกกรัก จากสำนักกระบี่ในประเทศจีน อดีตเป็น 1 ใน 5 ผู้คุมกฎขององค์กรใต้ดินเส้นมังกร ต่อมาก่อคดีจนต้องปลอมตัวเป็นคนจีนเสื่อผืนหมอนใบ มาซ่อนตัวในเมืองไทย และเคยมีโอกาสช่วยชีวิตนายสมิธเศรษฐีชาวเยอรมันเอาไว้ นายสมิธจึงเลี้ยงไว้เป็นสมุนคู่ใจให้ดูแลและจัดการในเรื่องสำคัญๆ และตามเก็บผู้ขัดผลประโยชน์ของนายสมิธ

อายุ : 34 ปี

สูง : 167 เซนติเมตร

นิสัย : เป็นคนใจร้อน โหดเหี้ยมฆ่าคนไม่กระพริบตา ใจคอโหดเหี้ยม สนในเกียรติยศและเงินทองเท่านั้น

อุปกรณ์ของลี้ตั้งกวย

1. กระบี่คู่หลาบ ทำจากเหล็กชั้นดีจากตำลี้ มีความคมขนาดตัดศिलाได้ดังตัดหยวกกล้วย

เด็กชายคชสาร

ประวัติ : เด็กชายคชสาร มีชื่อเล่นคือป๋อง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 2 ของโรงเรียนอรัญญิกวิทยา ที่บ้านมีฐานะดี พ่อแม่ประกอบประมง จึงมีร่างกายอ้วนฉุและไม่ค่อยแข็งแรง เป็นคนที่ถูกเพื่อนๆรังแกอยู่เสมอ ในใจลึกๆอยากเป็นคนเก่งในวิชาการต่อสู้ เนื่องจากถูกรังแกบ่อยๆ เคยขอที่บ้านไปเรียน แต่แม่และพ่อไม่ให้เรียนเนื่องด้วยว่ากลัวลูกจะเป็นอันตราย

อายุ : 11 ปี

สูง : 145 เซนติเมตร

นิสัย : ไม่มั่นใจในตัวเอง ขี้กลัว แต่มีจิตใจเมตตา ไม่คิดร้ายใคร

การออกแบบปก

ปกประกอบไปด้วยชื่อเรื่อง ผู้ทำ และฉบับที่

เนื้อเรื่องย่อ

พระเอกของเรื่อง “ อาจารย์น้ำพี อาจารย์หนุ่มไฟแรงต้องการสอนให้เด็กๆมีคุณธรรมในจิตใจ และสิ่งที่อาจารย์น้ำพีจะใช้ขัดเกลาจิตใจเด็กนั่นก็คือ “ วิชากระบี่กระบอง ” ชักนำเด็กๆด้วยเรื่องเล่าจากประสบการณ์จริงที่มีทั้งสนุกสนาน ตลกขบขัน การต่อสู้ดุเดือดพล่าน และการผจญภัยอีกมากมาย

เนื้อหาสาระปลีกย่อย

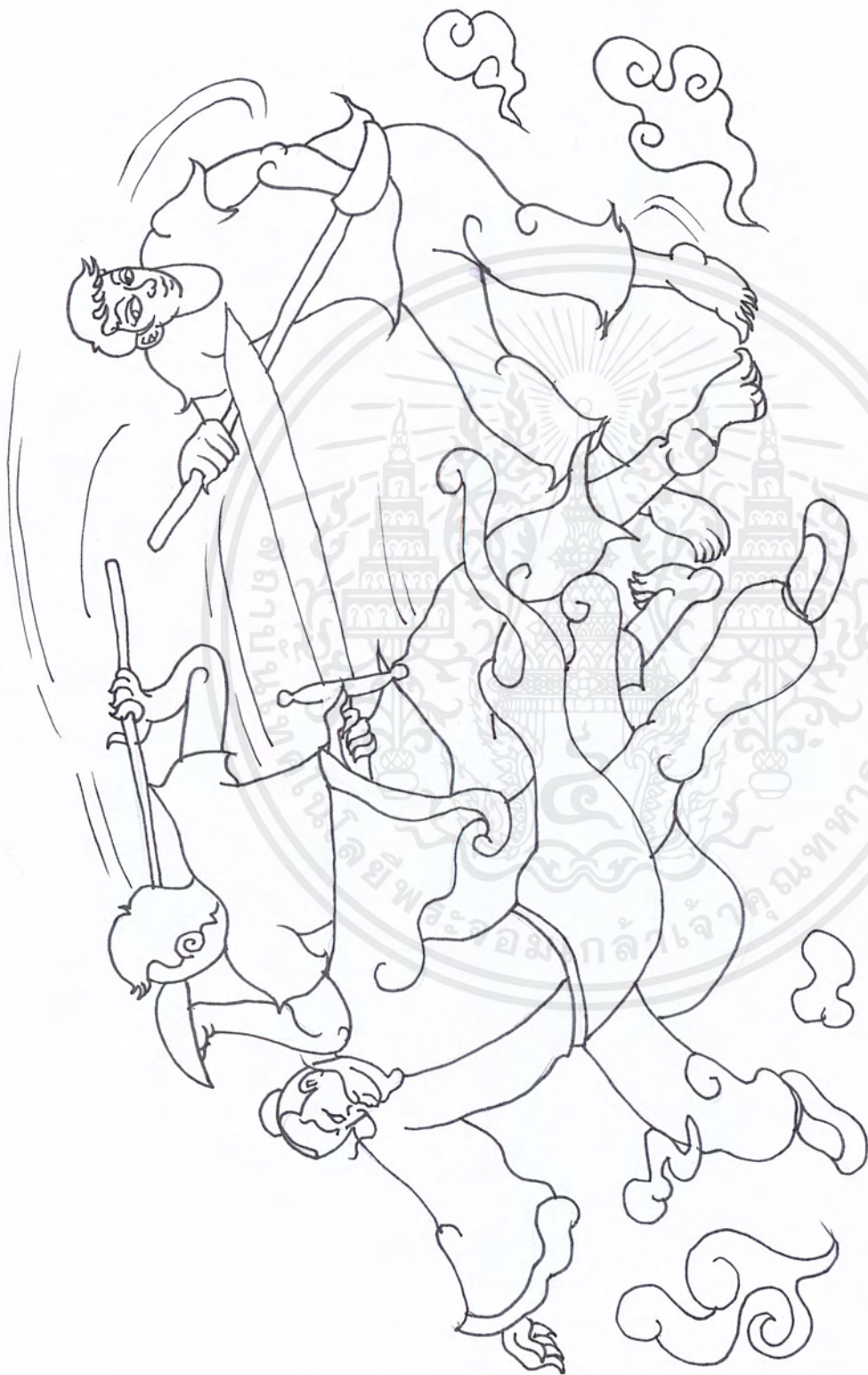
เช่นประวัติกระบี่กระบอง ส่วนประกอบของกระบี่ Character Design ทำต่อสู้ของกระบี่กระบอง จัดให้อยู่ตอนท้ายของเล่มทั้งหมด โดยลำดับการให้ความสำคัญเนื้อเรื่องมาเป็นอันดับแรก ให้ผู้อ่าน อ่านการ์ตูนจนจบก่อน หลังจากนั้นก็เป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ และตามด้วยทำต่อสู้ ซึ่งในส่วนของการทำต่อสู้นี้ขยายความมาจากในท้องเรื่อง คือ เมื่อมีการใช้ทำต่อสู้ของวิชากระบี่กระบองในเล่มนั้นๆ ทำที่สำคัญๆ หรือทำที่สามารถฝึกเพื่อใช้เป็นไม้ตายได้ก็จะนำมาขยายความให้เห็นถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของท่านั้นๆ

บทที่ 5

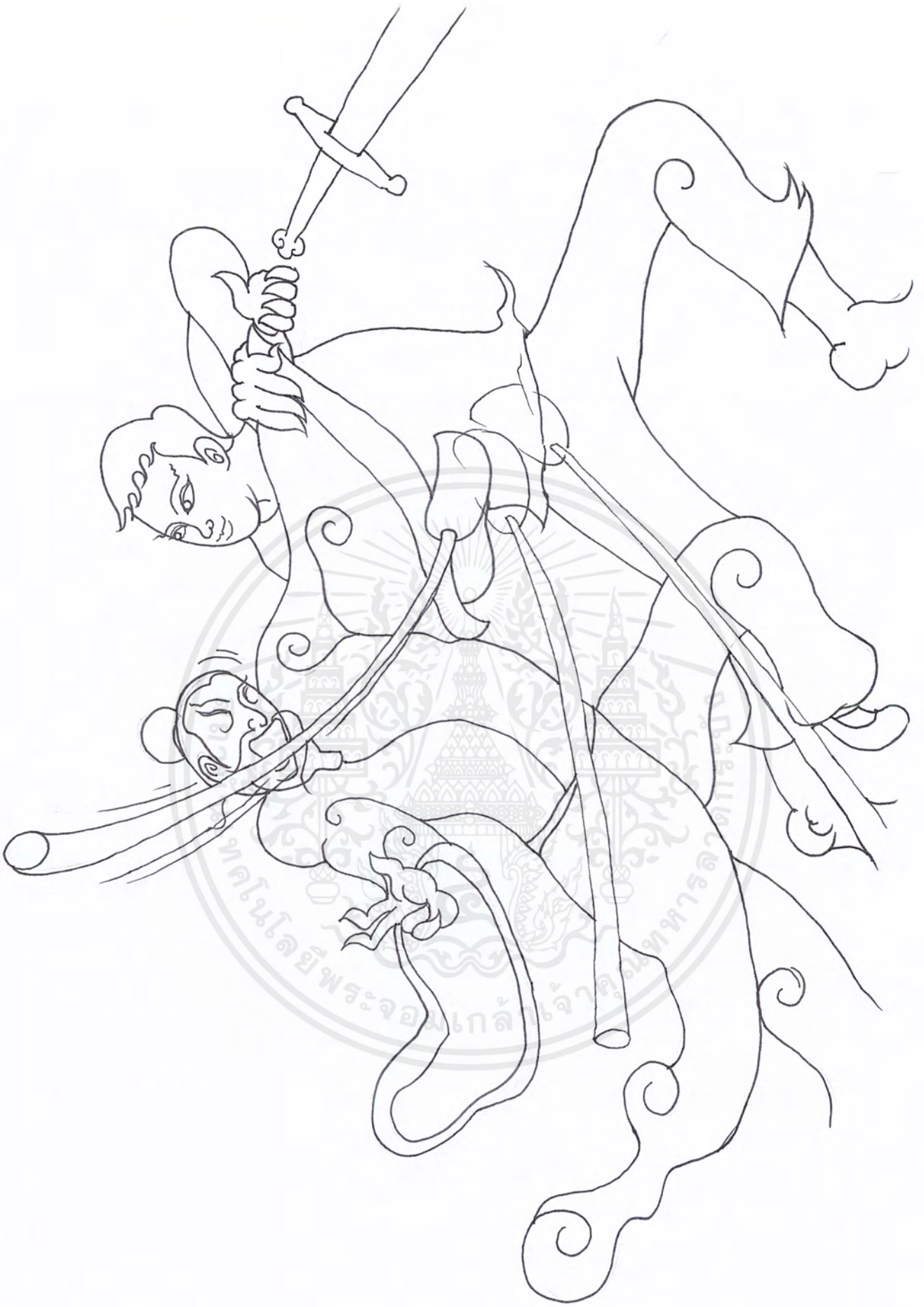


ตัวอย่างแบบร่าง

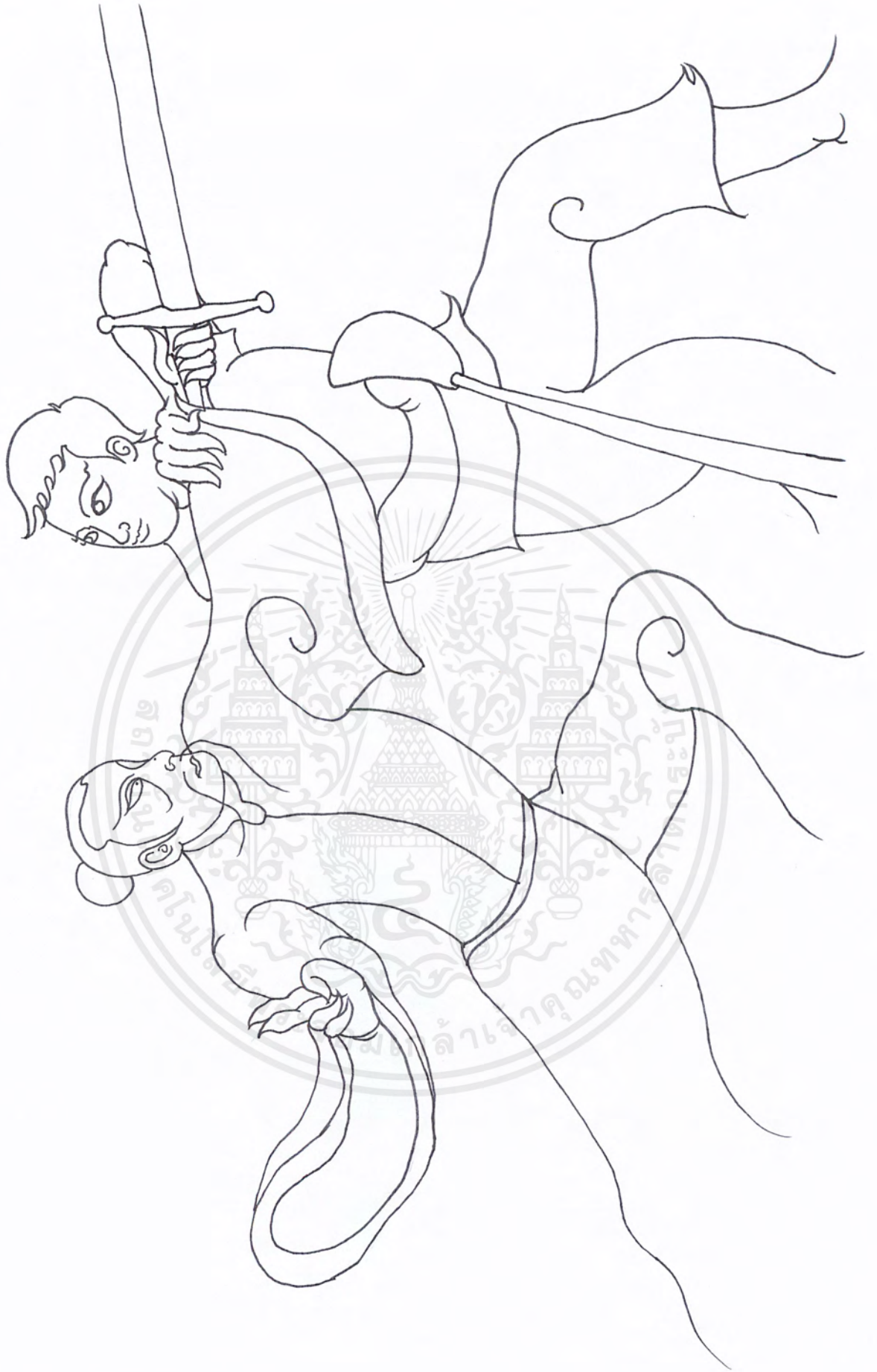
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



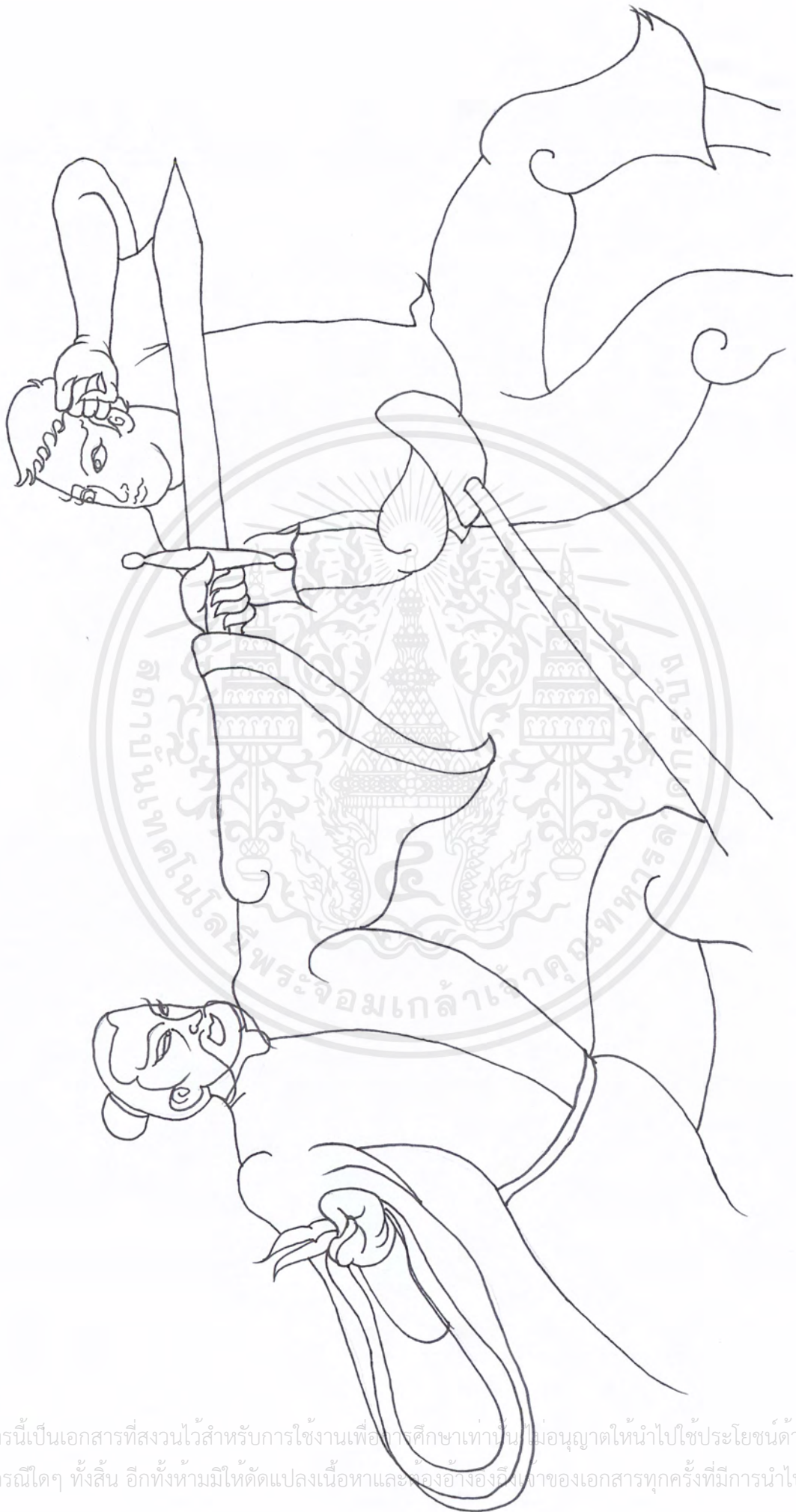
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



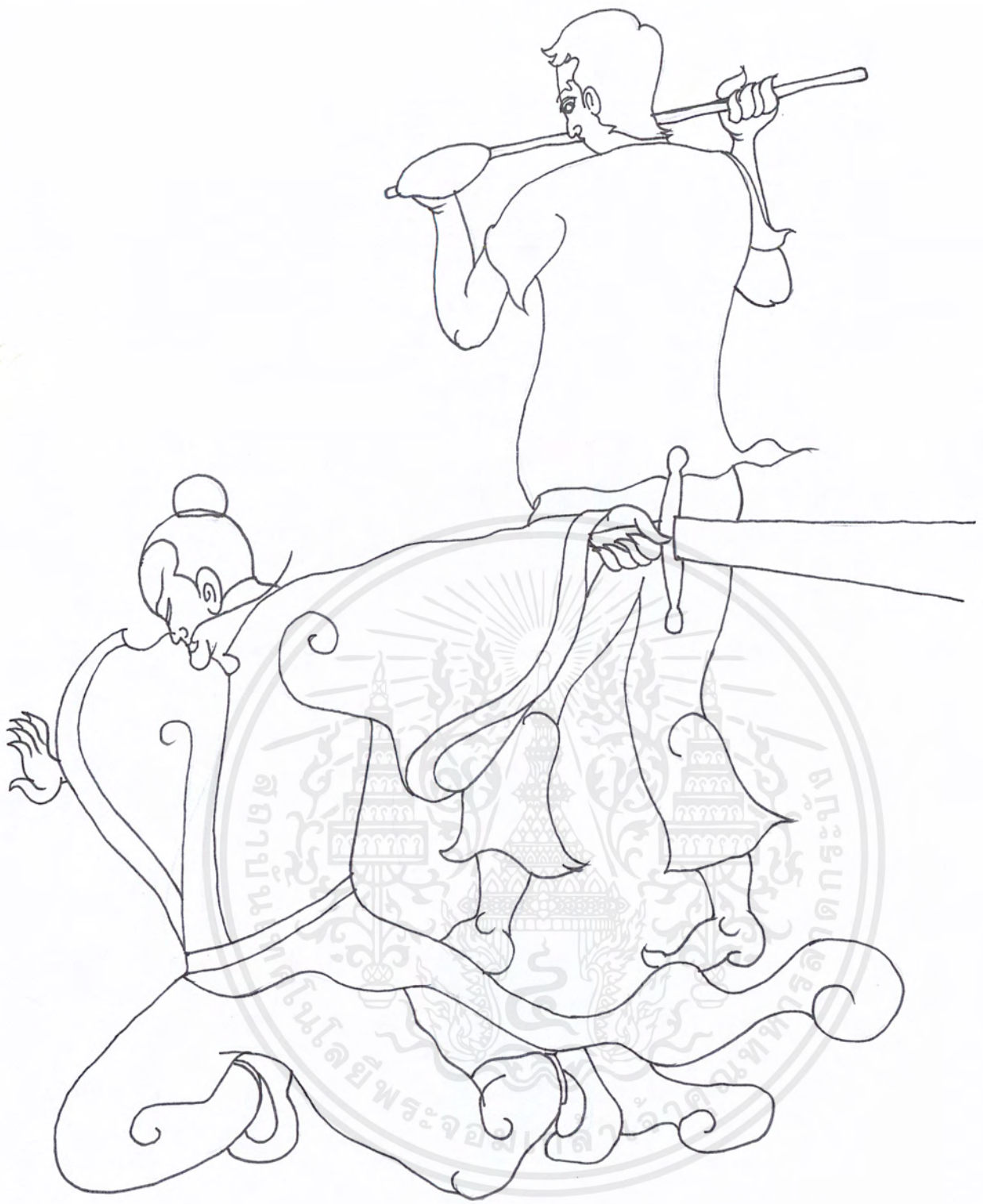
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีก๊อปปี้ไปใช้

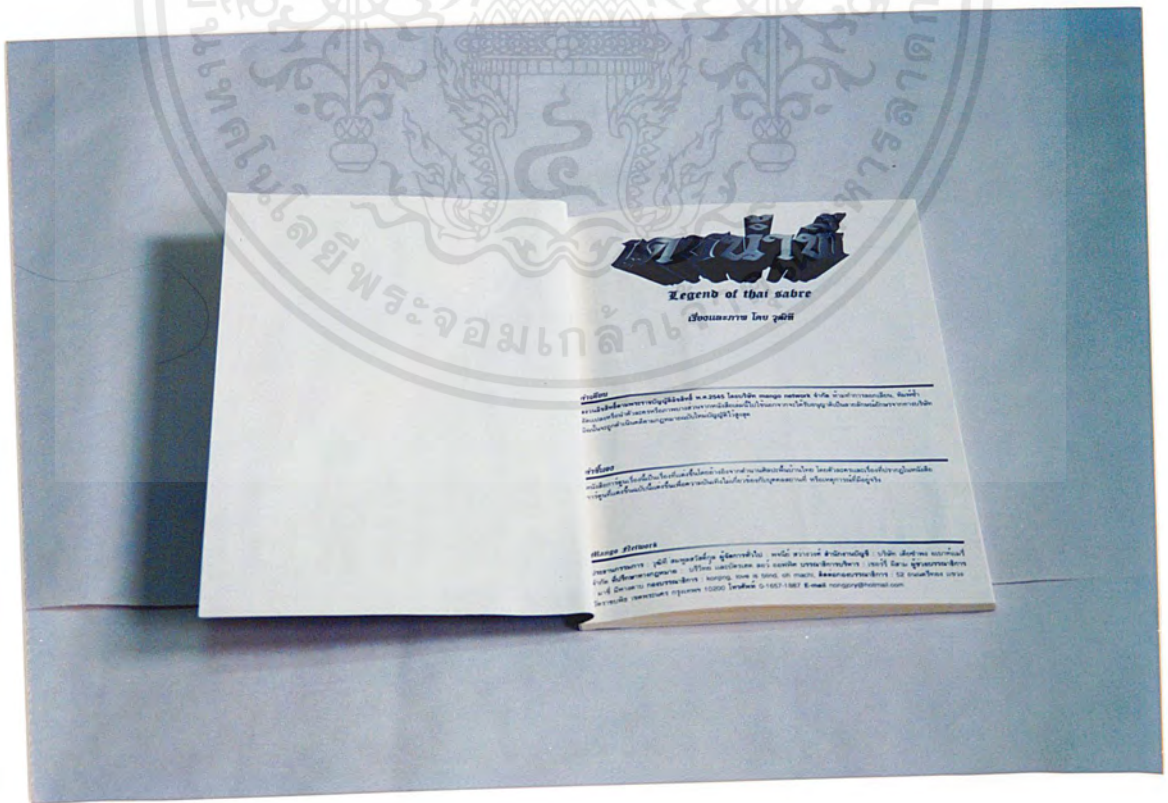


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



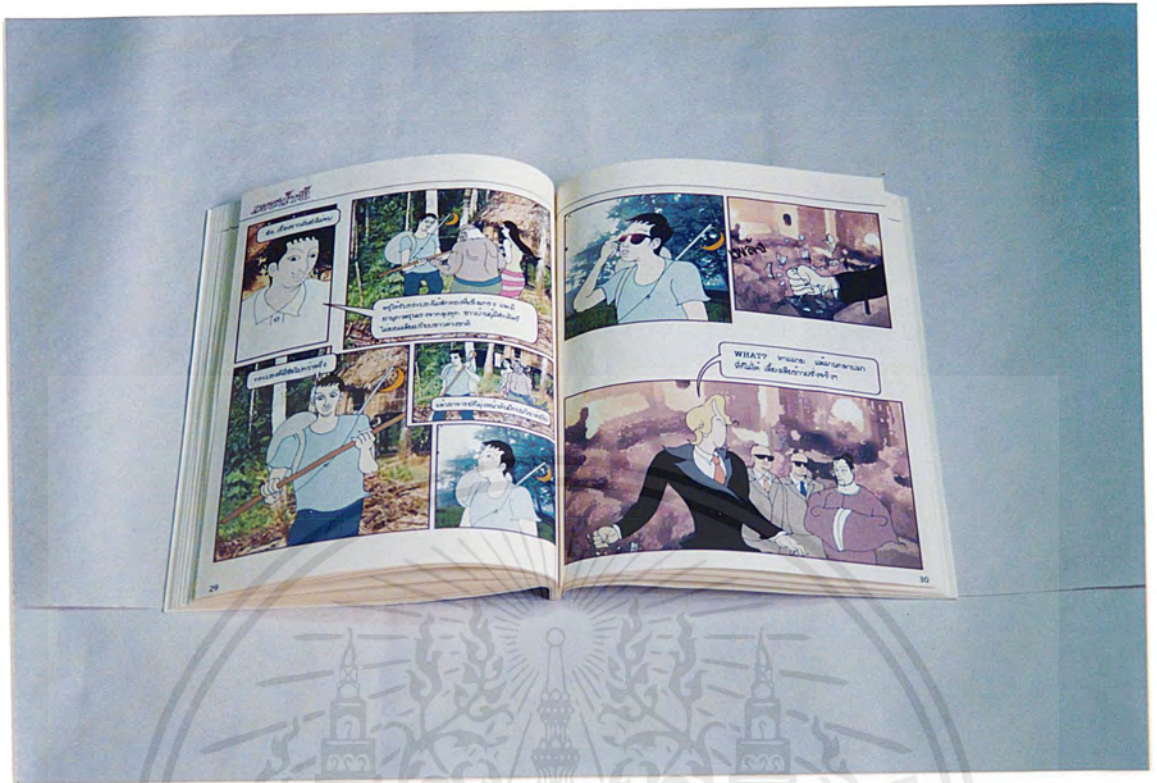
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



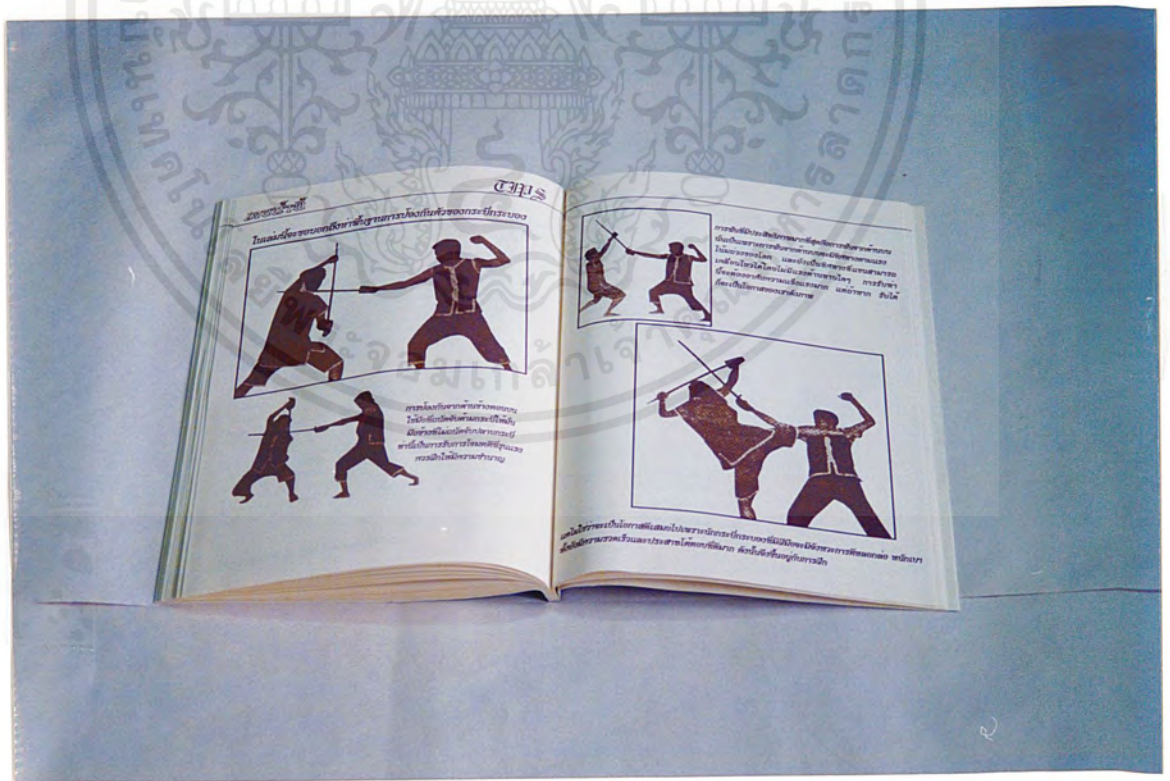
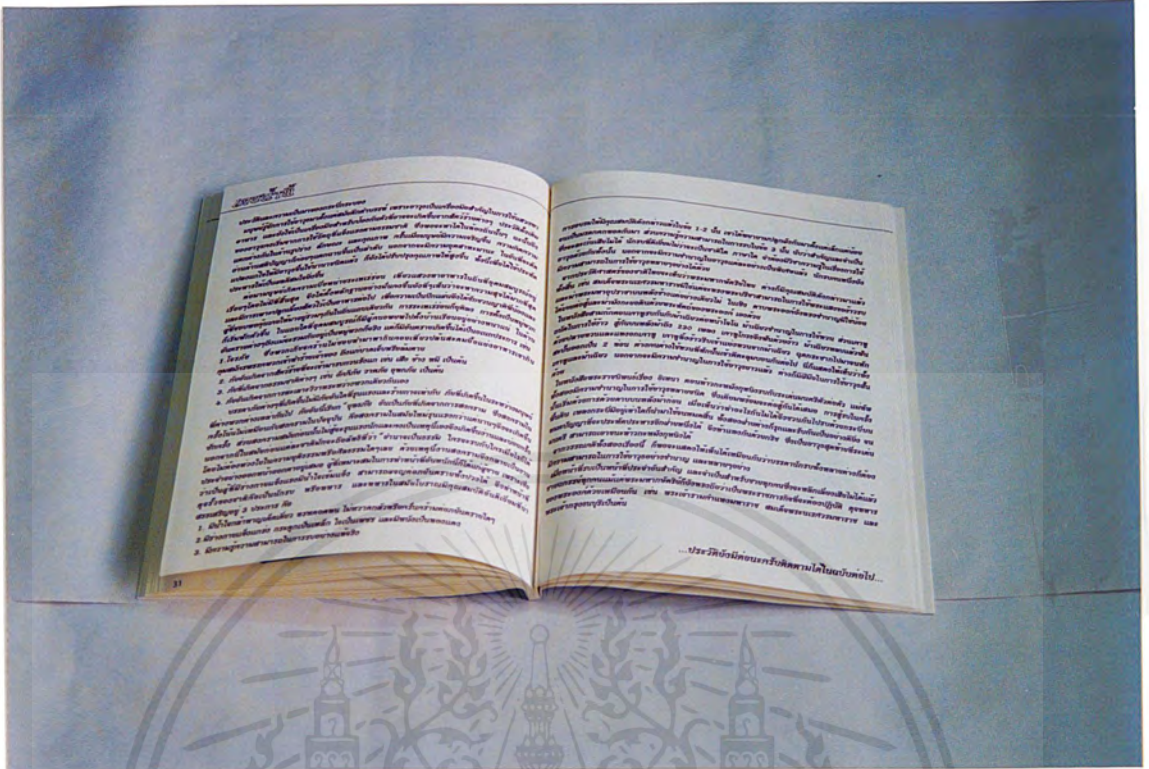
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



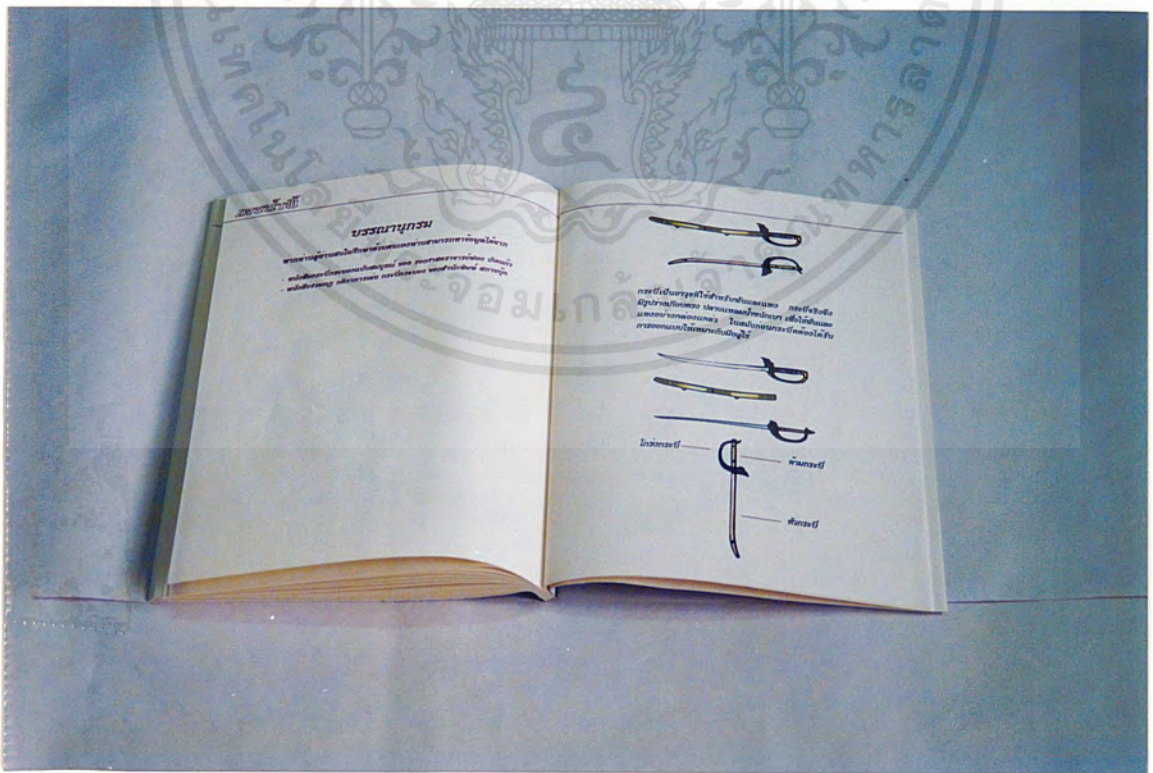
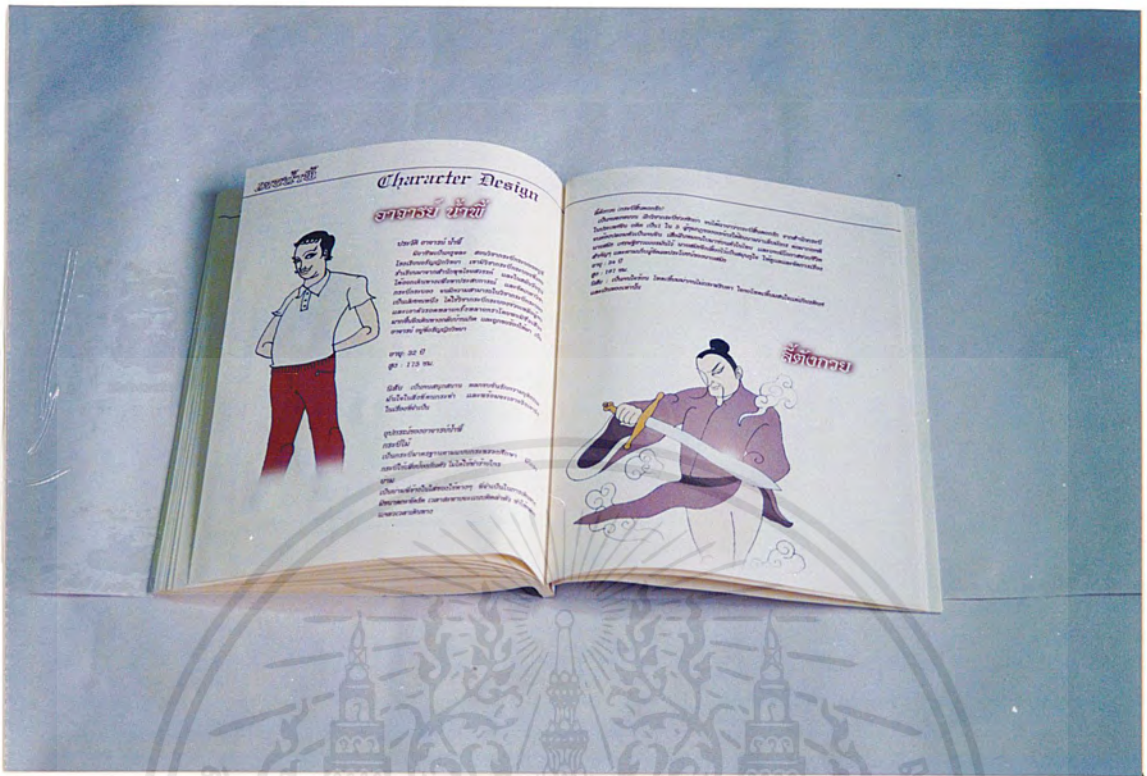
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



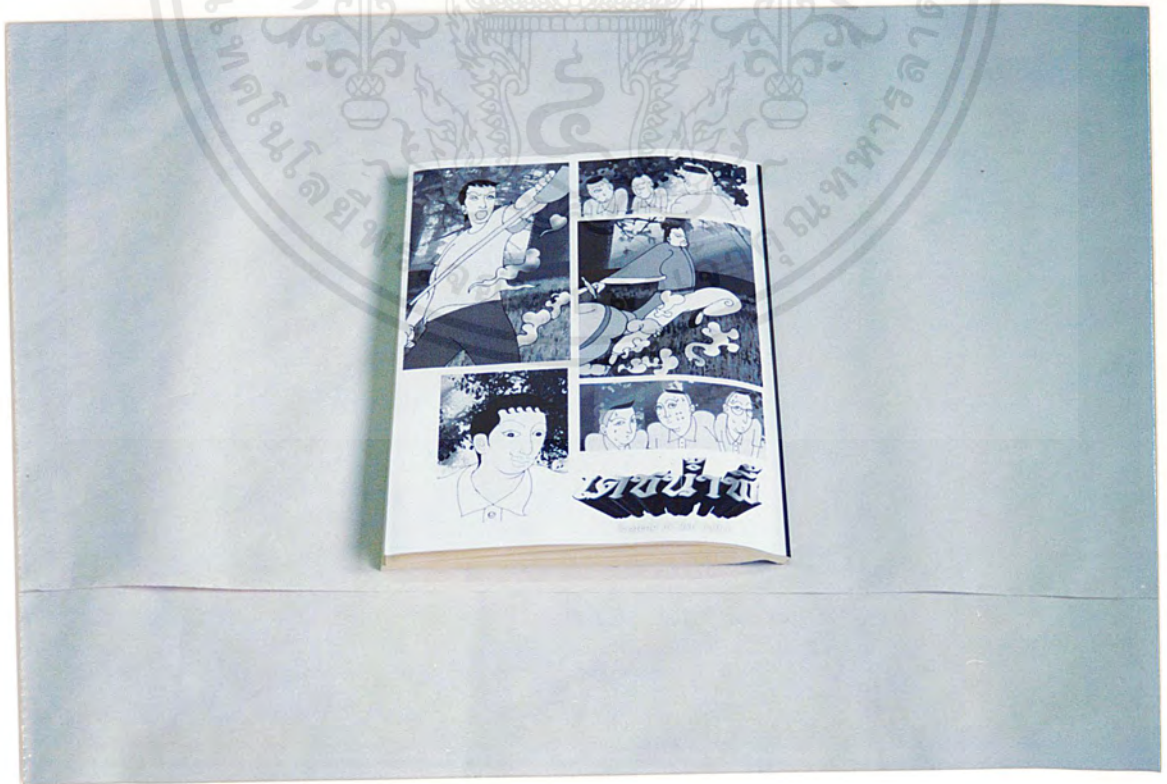
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. นาค เทพหัสดิน ณ อยุธยาหนังสือกระบี่กระบองฉบับสมบูรณ์ สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์ วังบูรพา กรุงเทพฯ พ.ศ.2545
2. ฟอง เกิดแก้ว, หนังสือรวมกฎ กติกาการเล่น กระบี่กระบอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊ก ตำราอยุธยา ป้อมปราบ กรุงเทพฯ พ.ศ.2529
3. สมชาย ณ นครพนม และ ภัทราวรรณ ภาคส กระบี่หวาย, กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2533
4. วิธีทัศน์เพื่อการศึกษาวิชาพลศึกษา พ204 กระทรวงศึกษาธิการ Grammy entertainment ,ม้วนที่ 1 แม่ไม้รำ ,2 การตีลูกไม้ ,3 พื้นฐานการต่อสู้
5. พรนภา เถาว์ชาติ, กีฬาโบราณ, กาญจนนา เอนอ่อน บ้านและสวน ปีที่ 11 (ม.ค. 2530), หน้า 11-113



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้