



การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สอนวาดมังงวาสำหรับผู้เริ่มต้น
“เกิดชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน MY TOON”
E-BOOK DESIGN FOR HOW TO DRAW MANHWA FOR BEGINNER
“ONE DAY I’LL BE MY TOON CREATOR”

นางสาวฐิตาพร ลิ้มมธุรสกุล
THITAPORN LIMMATHUROSKUL

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สอนวาดมังงะสำหรับผู้เริ่มต้น
“เกิดชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน MY TOON”
E-BOOK DESIGN FOR HOW TO DRAW MANHWA FOR
BEGINNER “ONE DAY I’LL BE MY TOON CREATOR”

นักศึกษา นางสาวฐิตาพร ลีम्मจรุสกุล
รหัสประจำตัว 62020240
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อ.วรพล ยวงเงิน



(อ.วรพล ยวงเงิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....25.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....2566.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สอนวาดมังฮวาสำหรับผู้เริ่มต้น “เกิดชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน MY TOON” E-BOOK DESIGN FOR HOW TO DRAW MANHWA FOR BEGINNER “ONE DAY I’LL BE MY TOON CREATOR”
นักศึกษา	นางสาวฐิตาพร ลิ้มมธุรสกุล
รหัสประจำตัว	62020240
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อ.วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

มังฮวา เป็นการ์ตูนรูปแบบใหม่ที่เพิ่งเข้ามาเป็นที่นิยมในประเทศไทยได้ไม่นาน เป็นการ์ตูนที่เรียงช่องเป็นแนวดิ่ง เหมาะกับการอ่านในมือถือ เมื่อมังฮวาเป็นที่นิยมและแพร่หลายมากขึ้นทำให้นักเขียนหน้าใหม่สนใจเขียนมากขึ้น แต่ไม่มีข้อมูลหรือวิธีการให้ศึกษามากเท่าที่ควร จึงเป็นที่มาของวิจัยเล่มนี้ เพื่อศึกษาและรวบรวมแนวทางเบื้องต้นที่ควรทราบในการเริ่มต้นทำมังฮวาเพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถทำไปต่อยอดผลงานของตนเองต่อไปผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบการ์ตูนสอน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วรพล ยวงเงิน อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำ และ ให้ความช่วยเหลือทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ตามเป้าหมาย รวมถึงอาจารย์ในภาควิชาทุกท่านที่ให้คำแนะนำทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นักเขียนที่ได้ให้ความช่วยเหลือในเรื่องข้อมูลต่าง ๆ ในการนำมาเพื่อใช้อ้างอิงและปรับปรุงเพื่อให้เนื้อหาของศิลปนิพนธ์นี้มีความครบถ้วนทางด้านเนื้อหาด้วยข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน

ฐิตาพร ลิ้มธรรุสกุล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	8
1.2 วัตถุประสงค์	8
1.3 ขอบเขตของโครงการ	8
1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 วิวัฒนาการการ์ตูนไทย	10
2.2 ประเภทของการ์ตูน	11
2.3 ช่องทางการส่งผลงานสำหรับการเป็นนักเขียนในประเทศไทย	11
บทที่ 3 ข้อมูลการออกแบบ	15
3.1 การ์ตูนรูปแบบ “มังฮวา” ในประเทศไทย	15
3.2 แพลตฟอร์มอ่านมังฮวาที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยในขณะนี้	15
3.3 ลักษณะของมังฮวาที่ต่างจากมังงะ	15
3.4 โปรแกรมที่เหมาะสมในการใช้ผลิตมังฮวา	15
3.5 พื้นฐานที่ควรมีเกี่ยวกับการทำมังฮวา	16
3.6 หลักการจัดวางภาพในมังฮวา	16
3.7 อุปกรณ์เบื้องต้นที่ควรมี	17
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	18
4.1 แนวทางการออกแบบธีมการเล่าเรื่อง	18
4.2 เนื้อหาการสอน	21
4.3 แนวทางการเล่างาน	22
4.4 การวางแผนงาน	22
บทที่ 5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	23
5.1 แนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์	23
5.2 แนวทางการออกแบบโลโก้	28
5.3 การออกแบบ UI หน้าเว็บไซต์อ่านมังฮวา	29
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	32
6.1 สคริปต์	32
6.2 โลโก้	40
6.3 เว็บไซต์อ่านมังฮวาเรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”	40
6.4 โปสเตอร์	44

6.5	นามบัตรสำหรับสแกนเพื่ออ่าน.....	44
บทที่ 7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	45
7.1	บทสรุป.....	45
7.2	ปัญหาที่พบในการทำงาน.....	45
7.3	ข้อเสนอแนะ.....	45
7.4	ประโยชน์ที่ได้รับ.....	46
บรรณานุกรม		
ประวัติผู้จัดทำ		



สารบัญรูปลูกภาพ

ภาพที่ 4.1 Mood and Tone แนวทางที่ 1.....	18
ภาพที่ 4.2 Mood and Tone แนวทางที่ 2.....	19
ภาพที่ 4.3 Mood and Tone แนวทางที่ 3.....	20
ภาพที่ 4.4 สตอรี่บอร์ดเนื้อหาการสอนทั้งหมด	22
ภาพที่ 5.1 แบบร่างตัวละครโทนี่ 1	23
ภาพที่ 5.2 แบบร่างตัวละครโทนี่ 2	23
ภาพที่ 5.3 แบบร่างตัวละครโทนี่ 3	24
ภาพที่ 5.4 แบบร่างตัวละครโทนี่ 4	24
ภาพที่ 5.5 แบบร่างตัวละครโจ 1	25
ภาพที่ 5.6 แบบร่างตัวละครโจ 2	25
ภาพที่ 5.7 แบบร่างตัวละครโจ 3	26
ภาพที่ 5.8 แบบร่างตัวละครโจ 4	26
ภาพที่ 5.9 แบบร่างโครงร่างตุ๊กตา 1	27
ภาพที่ 5.10 แบบร่างโครงร่างตุ๊กตา 2.....	27
ภาพที่ 5.11 แบบร่างโครงร่างตุ๊กตา 3.....	27
ภาพที่ 5.12 แบบร่างโลโก้ 1.....	28
ภาพที่ 5.13 แบบร่างโลโก้ 2.....	28
ภาพที่ 5.14 โลโก้แบบที่นำมาใช้งาน	29
ภาพที่ 5.15 ภาพร่างหน้าตาต่างเว็บไซต์อ่านมังฮวาที่ไม่ได้ใช้จริง.....	29
ภาพที่ 5.16 ภาพร่างหน้าตาต่างเว็บไซต์อ่านมังฮวาที่นำไปพัฒนาต่อ.....	30
ภาพที่ 5.17 ตัวอักษรสำหรับเป็นปุ่มกดในเว็บไซต์	30
ภาพที่ 5.18 ภาพประกอบตัวละครโทนี่สำหรับเป็นปกเว็บไซต์	31
ภาพที่ 5.19 ภาพประกอบตัวละครโจสำหรับเป็นปกเว็บไซต์.....	31
ภาพที่ 6.1 โลโก้เรื่อง	40
ภาพที่ 6.2 หน้าต่างเว็บไซต์ในมือถือ	40
ภาพที่ 6.3 หน้าต่างเว็บไซต์ในคอมพิวเตอร์.....	41
ภาพที่ 6.4 เนื้อหาตอนที่ 1	41
ภาพที่ 6.5 เนื้อหาตอนที่ 2.....	42
ภาพที่ 6.6 เนื้อหาตอนที่ 3.....	42
ภาพที่ 6.7 เนื้อหาตอนที่ 4.....	43
ภาพที่ 6.8 เนื้อหาตอนที่ 5.....	43
ภาพที่ 6.9 ไปสเตอร์ขนาด A2.....	44
ภาพที่ 6.10 นามบัตรสำหรับแสบกนเพื่ออ่าน.....	44

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อไม่กี่ปีมานี้มีแพลตฟอร์มวิธีอ่านการ์ตูนแบบใหม่ ที่ใช้สำหรับการอ่านในมือถือได้เกิดขึ้นมา ซึ่งมีวิธีการทำต่างจากการ์ตูนเล่มแบบที่เราคุ้นตา เรียกว่า “มังฮวา” แต่ยังไม่มีการทำที่ถูกรวบรวมไว้อย่างเป็นทางการหลักแหล่ง ทำให้นักเขียนหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มต้นมีปัญหาในการทำ จึงอยากทำหนังสือเพื่อรวบรวมวิธีการให้ครบจบในเล่มเดียว

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเขียนหน้าใหม่ หรือผู้ที่เพิ่งเริ่มสนใจการเขียน “มังฮวา” สามารถนำข้อมูลที่ ได้รับจากวิจัยนี้ไปใช้ได้และสามารถทำการ์ตูนขึ้นมาได้ทุกระบวนการเบื้องต้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

นักเขียนหน้าใหม่ที่เพิ่งสนใจเข้าสู่วงการมังฮวาอายุระหว่าง 14 - 25 ปี

1.3.2 จำนวนงาน

- | | |
|-------------------------------|----------|
| 1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จำนวน | 5 ตอน |
| 2. นามบัตร | 1 รูปแบบ |
| 3. โปสเตอร์ | 1 รูปแบบ |
| 4. เว็บไซต์อ่านมังฮวา | |

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ค้นคว้า (Research)

- 1.4.1.1 ทำแบบสอบถามสำหรับนักเขียนหน้าใหม่ ว่ามีขั้นตอนไหนที่มีปัญหาบ้าง ในช่วงเริ่มต้นงาน
- 1.4.1.2 สอบถามวิธีและเทคนิคจากการสัมภาษณ์นักเขียนผู้มีประสบการณ์ในวงการ
- 1.4.1.3 ตัวผู้ทำวิจัยมีประสบการณ์ในการในการทำงานสายนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 ออกแบบ (Design)

- 1.4.2.1 หาข้อมูลเพื่อเรียบเรียง แบ่งเป็นหมวดหมู่ตามลำดับขั้นตอนออกแบบการจัดวางให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย
- 1.4.2.2 วาดภาพประกอบ ประกอบการอธิบายในส่วนที่จำเป็นต้องใช้
- 1.4.2.3 ติดต่อโรงพิมพ์เพื่อจัดการพิมพ์
- 1.4.2.4 หาเว็บไซต์ที่น่าสนใจสำหรับทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สามารถช่วยให้นักเขียนหน้าใหม่สามารถทำมังฮวาได้อย่างครอบคลุมทุกระบวนการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 วิวัฒนาการการ์ตูนไทย

การ์ตูนเป็นสื่อความบันเทิงของไทยที่อยู่มาอย่างยาวนานมีการพัฒนามาตามยุคสมัยดังนี้

2.1.1 ยุคแรก (พ.ศ. 2387 – 2474)

จิตรกรรมไทยเริ่มมีความเปลี่ยนแปลงเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันตก โดยมี ขรัวอินโข่ง จิตรกรเอกในยุคต้นของกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นจิตรกรไทยคนแรกที่น่าแนวคิดการวาดภาพจิตรกรรมแบบตะวันตกมาใช้เป็นต้นแบบในการวาดภาพ จนได้รับการยกย่องว่าเป็นจิตรกรล้ำสมัย กระทั่งในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว มีความนิยมนวดภาพล้อเลียนการเมืองในหนังสือพิมพ์ตามแบบตะวันตกกันอย่างกว้างขวาง ผลงานที่นำมาจัดแสดงในนิทรรศการฯ เช่น ลายเส้นบนสมุดไทยขาว ภาพฝีพระหัตถ์ ที่ตีพิมพ์ในหนังสือดุสิตสมิต ภาพผลงานของนักเขียนผู้บุกเบิกการเขียนการ์ตูนการเมืองคนแรกของไทย เปล่ง ไตรปิ่น

2.1.2 ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2475-2499)

หลังจากประเทศเข้าสู่การปกครองระบอบประชาธิปไตย วงการการ์ตูนไทยก็เริ่มเข้าสู่ยุคที่ผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกมากขึ้นทว่าก็ยังมียุคของวัฒนธรรมไทยอยู่ โดยตัวการ์ตูนในยุคนั้นนิยมนวดเป็น 2 ประเภท คือ การ์ตูนจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน และการ์ตูนสะท้อนสภาพสังคมการเมือง โดยนักเขียนการ์ตูนดังในยุคนี้ ได้แก่ สวัสดิ์ จุฑะรพ, พัน รอดอิทธิ, ฉันท สวรรณบุญ, ประยูร จรรยาวงศ์, เหม เวชกร และ พิมล กาฬสีห์

2.1.3 ยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2500 – ปัจจุบัน)

วงการการ์ตูนได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศโดยเฉพาะญี่ปุ่นและจีน หนังสือ การ์ตูนไทย ที่ถือได้ว่าครองใจคนไทยทุกเพศทุกวัย เช่น ขายหัวเราะ มหาสนุก ไอ้ตัวเล็ก จนถึงปัจจุบันเมื่อรูปแบบสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัล การ์ตูนได้ปรับเปลี่ยนก้าวข้ามจากสื่อสิ่งพิมพ์กระดาษไปสู่สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์

2.2 ประเภทของการ์ตูน

2.2.1 การ์ตูนการเมือง political cartoons

เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้น ล้อ เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ

2.2.2 การ์ตูนขำขัน gag cartoons

เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจเสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยาย หรือไม่มีก็ได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ การ์ตูน ขายหัวเราะ

2.2.3 การ์ตูนเรื่องยาว comics or serial cartoons

นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์เรียกว่า comics strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มเรียกว่า comics books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่นและฝรั่ง

2.2.4 การ์ตูนประกอบเรื่อง illustrated cartoons

เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่น ๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนชนิดนี้มักเป็นตัวการ์ตูนโดด ๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง 5 การ์ตูนมีชีวิต animated cartoons หรือ ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใส่ชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวได้ มีการลำดับภาพและเรื่องราวอย่างต่อเนื่องคล้ายกับภาพยนตร์

2.3 แนวเรื่องการ์ตูน

แนวการ์ตูนต่าง ๆ ในปัจจุบัน

2.3.1 ผจญภัย (อังกฤษ: Adventure)

เนื้อเรื่องมีการไปยังสถานที่และได้พบเจอสิ่งแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ วันพีซ, อินุยาฉะ, ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์, แฟรี่เทล

2.3.2 ต่อสู้ (อังกฤษ : Action)

เนื้อเรื่องมีการต่อสู้ เพื่อแข่งขัน รอดพ้น หรือเอาชีวิตรอด ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ ดราก้อนบอล, นารูโตะ, ผ่าพิภพไททัน

2.3.3 กีฬา (อังกฤษ: Sport)

2.3.4 ละครมา หรือ โศกนาฏกรรม (อังกฤษ : Drama)

มีเนื้อหาที่สะเทือนใจผู้รับชมด้วยเนื้อเรื่องที่เศร้าสลด ทดหู่ ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ ยามซากุระร่วงโรย

2.3.5 ตลก หรือ คอเมดี้ (อังกฤษ : Comedy)

เนื้อเรื่องส่วนใหญ่แฝงไปด้วยฉาก และมุขตลก ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ กินทามะ, ฮายาเตะ พ่อบ้านประจัญบาน

2.3.6 ไซไฟ (อังกฤษ : Sci Fi)

ดำเนินอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกสมมติ โดยที่โลกนั้นมีเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า และทันสมัยมากเกินกว่าที่เทคโนโลยีของโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันจะสามารถเอื้อมถึง ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ กันดั้ม

2.3.7 สงคราม (อังกฤษ : War)

เนื้อเรื่องเน้นไปที่การประหัตประหารและทำสงครามต่อกัน หรือดำเนินเรื่องอยู่ในภาวะสงคราม ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ โค้ด ก็อส์, ลาสต์ เอ็กไซล์

2.3.8 เหนือธรรมชาติ (อังกฤษ : Supernatural)

เนื้อเรื่องมีปรากฏการณ์ที่ทางวิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มักมีโครงเรื่องมาจากประวัติศาสตร์, หลักฐานโบราณ, บันทึก, จารึก, ตำนาน โดยการ์ตูนประเภทนี้มักมีแกนเรื่องเกี่ยวกับเทพเจ้า, ภูติผี, ไสยศาสตร์ ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ เดธโน้ต, มหาเวทย์ผนึกมาร

2.3.9 แฟนตาซี หรือ จินตมิตติ (อังกฤษ : Fantasy)

เนื้อเรื่องดำเนินอยู่ในโลกสมมติ โดยที่ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ประหลาดในโลกสมมตินี้ เป็นที่ยอมรับเสมือนเป็นเรื่องปกติของธรรมชาติ ในเนื้อเรื่องมักมี เวทมนตร์, คาถา, อาคม ตลอดจนสิ่งอื่น ๆ ที่เป็นไปไม่ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ของโลกแห่งความเป็นจริง เข้ามาเกี่ยวข้อง ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ แชนกล คนแปรธาตุ, เบอร์เซิร์ก

2.3.10 ปริศนา หรือ ลึกลับ (อังกฤษ : Mystery)

เนื้อเรื่องมีปมหลักที่จะต้องถูกพิสูจน์หรือแก้ไข ซึ่งการจะแก้ปมหลักอาจจะต้องแก้ปมอื่น ๆ ให้ได้ก่อน หรืออีกอย่างคือซ่อนเงื่อน ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ แพนโดร่า ฮาร์ท

2.3.11 สืบสวนสอบสวน (อังกฤษ : Detective)

เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนหาต้นตอและผู้ร้ายในคดีตลอดจนเหตุการณ์ร้ายต่าง ๆ ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน

2.3.12 ฮาเร็ม

เนื้อเรื่องเน้นหรือแฝงความรักชาย-หญิง โดยตัวละครหลักเป็นผู้หญิงหลายคน แต่ตัวละครหลักที่เป็นผู้ชายจะมีน้อยคน หรือมีเพียงคนเดียว ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ คือ คุณครูจอมเวท เนกิมะ!

2.3.13 Yaoi (อังกฤษ : Boy's love)

เป็นการ์ตูนแนวโรแมนติก เพียงแต่แกนเรื่องเป็นความรักระหว่างชาย-ชาย

2.3.14 โรแมนติก (อังกฤษ : Romance)

เนื้อเรื่องเน้นไปในทางความรักของชาย-หญิง อาทิ ชมรมรัก คลับมหาสนุก เป็นต้น การ์ตูนแนวนี้ส่วนมากเป็นการ์ตูนโชโจะ

2.3.15 ยูริ (อังกฤษ : yuri)

เป็นการ์ตูนแนวโรแมนติก เพียงแต่แกนเรื่องเป็นความรักระหว่างหญิง-หญิง

2.3.16 การ์ตูนเพื่อการศึกษา

เนื้อเรื่องเป็นไปเพื่อให้ความรู้แก่ผู้รับชม การ์ตูนประเภทนี้มักผลิตออกมาเพื่อเด็ก ระดับชั้นอนุบาลหรือประถมศึกษา

2.4 ช่องทางการส่งผลงานสำหรับการเป็นนักเขียนในประเทศไทย

- 2.4.1 ยื่นสมัครตามประกาศจากสำนักพิมพ์
- 2.4.2 ส่งผลงานไปให้แพลตฟอร์มพิจารณาทางอีเมลล์ของสำนักพิมพ์
- 2.4.3 เข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ ที่จะได้รับพิจารณาเป็นนักเขียน
- 2.4.5 เผยแพร่ผลงานลงให้พื้นที่ผลงานฟรีของแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพื่อให้บรรณาธิการได้เห็นผลงาน

บทที่ 3

ข้อมูลการออกแบบ

3.1 การ์ตูนรูปแบบ “มังงวา” ในประเทศไทย

มังงวา คือ การ์ตูนรูปแบบใหม่ที่เพิ่งเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยได้ไม่ถึง 10 ปี มีวิธีการอ่านเป็นแนวตั้งแล้วเลื่อนลงเพื่อให้เข้ากับการอ่านในมือถือมากขึ้น มังงวา เริ่มมีบทบาทเข้ามาในประเทศไทยมากขึ้นและเริ่มได้รับความนิยมทำให้เป็นที่ต้องการของนักอ่านมากขึ้น ด้วยค่าตอบแทนที่ดีขึ้นทำให้สภาพจำของคำว่า “นักเขียนไส้แห้ง” ออกไปได้ จึงกลายเป็นที่สนใจของนักเขียนไทยหน้าใหม่ ที่สนใจอยากสร้างสรรค์ผลงานประเภทมังงวาด้วย

แต่ด้วยความใหม่ของการ์ตูนประเภทนี้ ทำให้มีข้อมูลในการเริ่มต้นเขียนน้อยมากในประเทศไทย ทำให้ผู้ที่เริ่มต้นใหม่ เริ่มทำได้ยากและอาจเกิดข้อผิดพลาดที่ไม่ได้ตั้งใจตามมาและเกิดปัญหาได้

3.2 แพลตฟอร์มอ่านมังงวาที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยในขณะนี้

- 3.2.1 LINE WEBTOON
- 3.2.2 KAKAO WEBTOON
- 3.2.3 COMICO
- 3.2.4 WE COMICS
- 3.2.5 READ A WRITE
- 3.2.6 YAOMIC

3.3 ลักษณะของมังงวาที่ต่างจากมังงะ

- 3.3.1 มักจะต้องลงสีเป็นส่วนใหญ่ เน้นความสวยงามของภาพ
- 3.3.2 เลื่อนอ่านเป็นแนวตั้ง
- 3.3.3 บางแพลตฟอร์มสามารถใส่เสียงขณะอ่านได้
- 3.3.4 อยู่ในรูปแบบออนไลน์สำหรับอ่านในมือถือ

3.4 โปรแกรมที่เหมาะสมในการใช้ผลิตมังงวา

3.4.1 Clip Studio Paint

เป็นโปรแกรมที่นิยมที่สุดในการผลิตมังงวา เนื่องจากมีอุปกรณ์ในการทึนแรง ทำให้สามารถผลิตผลงานรายสัปดาห์ได้ทัน รวมถึงมีอุปกรณ์ทุกอย่างที่เหมาะสมกับการทำมังงวาโดยเฉพาะ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 Photoshop

เป็นโปรแกรมที่มีความเป็นสากล สามารถจัดการไฟล์ได้ง่าย โปรแกรมส่วนใหญ่รองรับไฟล์จาก Photoshop ทำให้งานเกิดการ Error ได้น้อย ไม่ค่อยมีปัญหาเรื่องสละสลวยหรือจม

3.4.3 Procreate

เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับมือใหม่และใช้ Ipad ในการสร้างสรรค์ผลงาน โปรแกรมมีความเข้าถึงง่าย ราคาไม่แพงเหมาะสำหรับการเริ่มต้น

3.4.4 Sketchup

โปรแกรมที่เหมาะสมกับการทำฉาก เนื่องจากใช้งานง่าย และมีความเข้ากับสายเส้นสองมิติในการวาดมังฮวา ทำให้หุ่นแรงที่จะต้องวาดฉากใหม่หลาย ๆ มุมด้วยการปั้นครั้งเดียว แล้วหมุนเพื่อครอบรูปร่างไปใช้ในมุมต่าง ๆ กัน

3.4.5 Abler

โปรแกรมที่ช่วยแต่งแสงให้ฉากมีความนุ่มและดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ด้วยแสงและเงาที่มีมาในตัวโปรแกรม สามารถนำเข้าไฟล์ที่ปั้นใน Sketchup เข้ามาแต่งแสงในนี้ได้ง่ายตาย

3.5 พื้นฐานที่ควรมีเกี่ยวกับการทำมังฮวา

3.5.1 พื้นฐานการใช้โปรแกรม

3.5.2 พื้นฐานการวาดภาพ

3.5.3 พื้นฐานการเล่าเรื่อง 3 องค์

3.6 หลักการจัดวางภาพในมังฮวา

3.6.1 ทุก ๆ 1024 px ควรจะมีรูปแค่ 1 ช่อง

3.6.2 ควรตั้งค่าน้ำกระดาษ 2 เท่าของขนาดที่ต้องการใช้

3.6.3 ความละเอียดงาน 300 dpi ขึ้นไป

3.6.4 วางกล่องข้อความตามระดับสายตาเป็นตัว z เสมอ

3.6.5 ควรแยกเลย์เออร์ดังนี้ เพื่อสะดวกต่อการนำงานไปใช้ต่อ

1. ภาพ
2. กล่องข้อความ
3. ข้อความ
4. เสียง

3.7 อุปกรณ์เบื้องต้นที่ควรมี

3.7.1 อุปกรณ์วาดภาพ (อย่างใดอย่างหนึ่ง)

1. ไอแพด
2. คอมพิวเตอร์ + เม้าส์ปากกา
3. โทรศัพท์มือถือที่มีปากกา

3.7.2 ถุงมือวาดภาพสำหรับป้องกัน touch screen กรณีวาดบนหน้าจอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แนวทางการออกแบบธีมการเล่าเรื่อง

4.1.1 แนวทางที่ 1 Coming of Age, Comedy

“เจน” นักเขียนชื่อดังตกบันไดจนมือได้รับบาดเจ็บ ไม่สามารถออกผลงานใหม่ในเวลาที่กำหนดได้แต่บริษัทจำเป็นต้องมีเรื่องใหม่ลงในระยะเวลานั้นไม่อย่างนั้นจะขาดทุนมหาศาล จึงได้ “เบล” นักเขียนหน้าใหม่มาฝึกเพื่อให้ผลงานนี้ โดยมีเจนคอยสอนให้

4.1.1.1 การดำเนินเรื่อง

1. “เบล” ฝันอยากเป็นนักเขียน ได้มาเขียนต้นฉบับแทน “เจน” นักเขียนชื่อดังที่ได้รับบาดเจ็บ โดยสัญญาที่บ้านว่าถ้าทำไม่สำเร็จจะกลับไปเรียนหมอ
2. ด้วยความที่เป็นมือใหม่ ทำให้เกือบทำต้นฉบับไม่ทัน และพบปัญหาระหว่างทางมากมาย โดยมีเจนคอยช่วย
3. ผลงานออกมาประสบความสำเร็จ ครอบครัวยอมให้เบลเป็นนักเขียน เจนตัดสินใจเกษียณตัวเองออกจากวงการไปเป็นอาจารย์

4.1.1.2 Mood and Tone



ภาพที่ 4.1 Mood and Tone แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 แนวทางที่ 2 Drama, Comedy

นักเขียนเด็กดาวรุ่งชื่อ “โจ” กำลังชีวิตรุ่งเรือง แต่ตายไปก่อนทำให้เขาไปเกิดไม่ได้ “โทนี่” ชายกลางคนที่เป็นพนักงานประจำ เคยอยากเป็นนักเขียนแต่หมดแพชชั่นไปแล้ว ได้มาพักห้องที่โจเคยอยู่ และทำตามความฝันให้โจ เพื่อให้เขาไปเกิดใหม่ได้ ระหว่างที่ทำ โทนี่รู้สึกเหมือนได้ทำตามความฝันตัวเองอีกครั้ง

4.1.2.1 การดำเนินเรื่อง

1. โทนี่ ย้ายเข้ามาในห้องเช่าและได้เจอกับผีเด็กชื่อ โจ ที่ไปเกิดไม่ได้ เพราะเป้าหมายคือการได้ขึ้นเป็นที่อ็อปของวงการนักเขียน โทนี่จึงช่วยทำให้ความฝันนั้นเป็นจริงโดยมีข้อแลกเปลี่ยนเป็นค่าต้นฉบับซึ่งโทนี่จะนำไปใช้ตั้งตัวหลังตกงาน
2. โทนี่ที่ไม่ค่อยสันทัดเรื่องการเขียนมังงะทำให้เจอกับปัญหาต่าง ๆ ในการวาด การ์ตูนทำให้ทะเลาะกับโจด้วยวัยที่ต่างกันและอีโก้ของแต่ละฝ่าย สุดท้ายความขัดแย้งก็ทำให้เข้าใจกันมากขึ้น
3. ผลงานที่ช่วยกันทำได้ขึ้นเป็นอันดับหนึ่งของแพลตฟอร์ม โจได้ไปเกิด และโทนี่ได้กลับมาทำตามความฝันในการเป็นนักเขียนอีกครั้ง

4.1.2.2 Mood and Tone



ภาพที่ 4.2 Mood and Tone แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 แนวทางที่ 3 Coming of Age, High School

เมย์ เป็นนักเขียนฝึกหัดที่กำลังฝึกเพื่อไปแบทเทิลในการเดบิวต์เป็นนักเขียน มีคู่แข่งตลอดกาลคือ ลิน ที่เก่งมากและมักจะดูถูกเมย์อยู่เสมอ ในโรงเรียนฝึกหัดนักเขียน จะมีแบบฝึกหัด เพื่อให้ให้นักเขียนหน้าใหม่ฝึกฝน ซึ่งลินมักจะเก่งกว่าไปขั้นหนึ่งเสมอ เมย์จึงพยายามฝึกด้วยตนเอง และ ค่อย ๆ เก่งขึ้น เมย์แพ้การแบทเทิลหนึ่งครั้ง และ สุดท้ายก็พยายามจนเข้าสู่การเป็นนักเขียนก้าวหน้าต่อไปได้

4.1.3.1 การดำเนินเรื่อง

1. เมย์ อยากรับเป็นนักเขียน จึงมาเข้าค่ายการแข่งขันที่จะคัดเลือกนักเขียนหน้าใหม่ 10 คนสุดท้าย หลังการจบการเข้าค่าย เพื่อคัดคนที่มีศักยภาพที่สุดเข้าไป
2. เมย์แพ้การแข่งขันให้กับลินเสมอ แต่ก็ค่อย ๆ เก่งขึ้นหลังเรียนรู้จากการแกะเอาจากลินที่เก่งกว่าไปขั้นหนึ่งเสมอ และต้องต่อสู้กับคำดูถูกของ ลิน
3. เมย์เก่งขึ้นจนลินเริ่มเห็นเป็นคู่แข่ง สุดท้ายสามารถชนะการแข่งขันและเข้าสู่การคัดเลือกได้เป็นนักเขียน

4.1.3.2 Mood and Tone



ภาพที่ 4.3 Mood and Tone แนวทางที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป เลือกแนวทางที่ 2

เนื่องจากเรื่องราวของตัวละครที่เป็นพนักงานออฟฟิศ สามารถเข้าถึงนักอ่านได้ง่าย และแทนตัวตนของนักอ่านบางคนที่อาจล้มเลิกความฝันที่อยากเป็นนักเขียน การที่มีตัวละครสองช่วงวัยมาทำความเข้าใจก็สามารถสร้างเนื้อหาการสอนได้เข้าใจง่ายและเปรียบเทียบได้ชัดเจน

4.2 เนื้อหาการสอน

4.2.1 แนะนำว่ามังงวาคืออะไร

- 4.2.1.1 ลักษณะเด่น
- 4.2.1.2 มีความแตกต่างจากมังงะอย่างไร
- 4.2.1.3 แนะนำโปรแกรมที่ใช้วาด

4.2.2 สอนพื้นฐานการตั้งค่า

- 4.2.2.1 การตั้งค่าหน้ากระดาษในการเริ่มต้นงาน
- 4.2.2.2 การตั้งค่าไฟล์เพื่อตีพิมพ์
- 4.2.2.3 ปัญหาที่อาจพบเกี่ยวกับการตั้งค่าหน้ากระดาษ

4.2.3 การเขียนสตอรี่บอร์ดแบบมังงวา

- 4.2.3.1 ความแตกต่างการวางช่องมังงะกับมังงวา
- 4.2.3.2 การเว้นช่องที่เหมาะสม
- 4.2.3.3 การวาดช่องสำคัญที่ต้องการเน้น
 1. ช่องยาวแนวตั้ง
 2. ช่องยาวแนวนอน
 3. ช่องแบบอิสระ

4.2.4 หลักการจัดหน้าพื้นฐานของมังงวา

- 4.2.4.1 การจัดระยะช่องคำพูด
- 4.2.4.2 ทำอย่างไรไม่ให้สับสนช่องคำพูด
- 4.2.4.3 การใส่เสียงในมังงวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 การเซฟไฟล์

4.2.5.1 การจัดระเบียบไฟล์

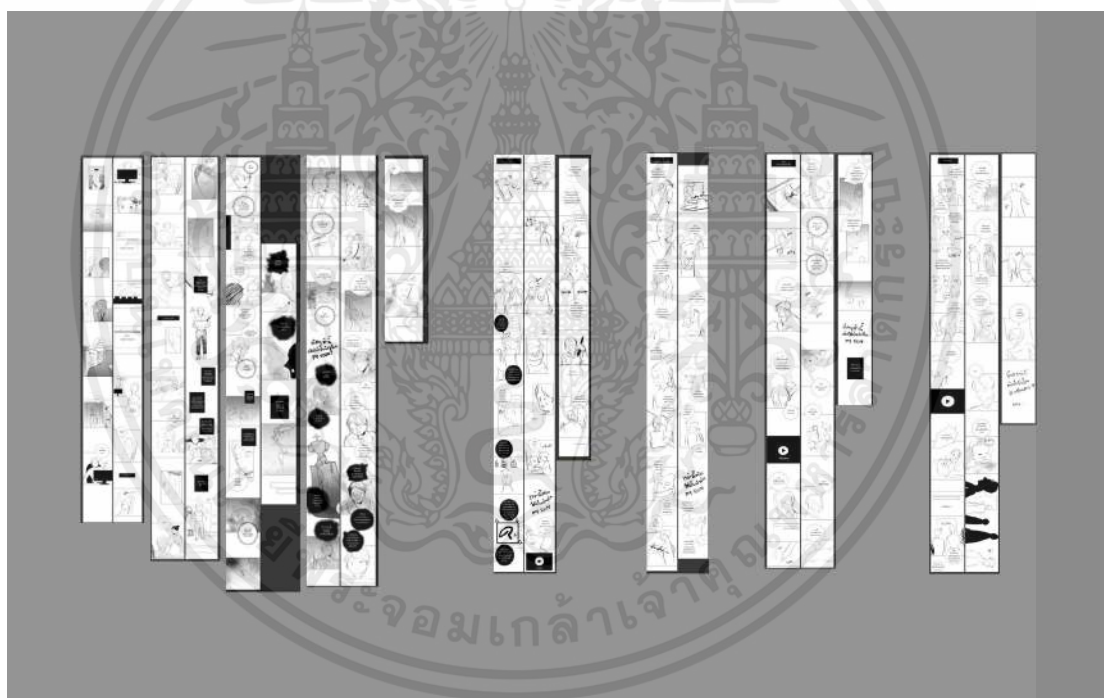
4.2.5.2 การตั้งค่างานก่อนส่งออกไฟล์

4.3 แนวทางการเล่างาน

เล่าโดยใช้ตัวละครหลักสองตัวในการสอนกันไปตามเรื่องราวที่เขียน แบบการ์ตูนซ้อนการ์ตูน

4.4 การวางแผนงาน

จะแบ่งการเล่าเป็นตอน ตามหมวดหมู่เนื้อหาการสอนที่ใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 4.4 สตอรี่บอร์ดเนื้อหาการสอนทั้งหมด

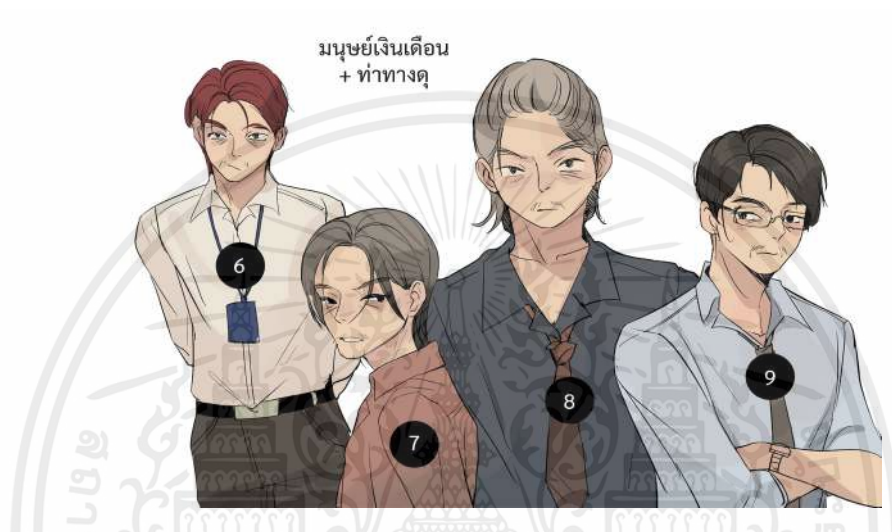
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 แนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์

5.1.1 โทนี่ พนักงานเงินเดือนที่หมดไฟ เคยมีความฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน



ภาพที่ 5.1 แบบร่างตัวละครโทนี่ 1



ภาพที่ 5.2 แบบร่างตัวละครโทนี่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 แบบร่างตัวละครโทนี่ 3

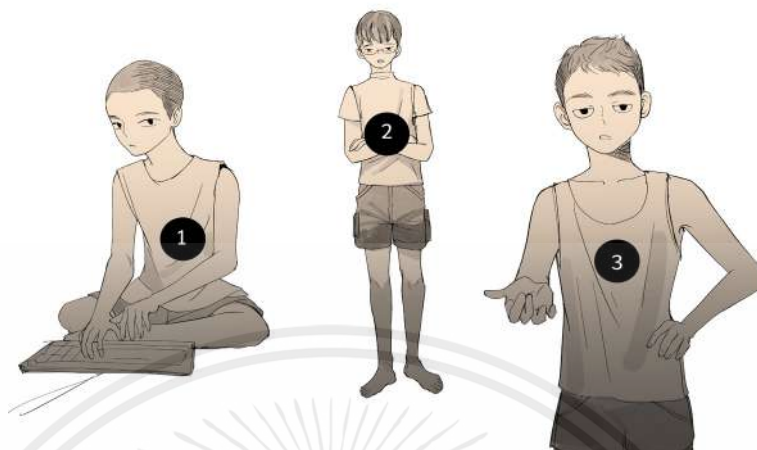


ภาพที่ 5.4 แบบร่างตัวละครโทนี่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 โจ ฝีมือดีกว่าที่นักเขียนมังฮวาดาวรุ่ง

ฝีมือ + มีความรู้ + ทำทางสั่งสอน



ภาพที่ 5.5 แบบร่างตัวละครโจ 1

ฝีมือ + บุคลิกเชิงบวก



ภาพที่ 5.6 แบบร่างตัวละครโจ 2

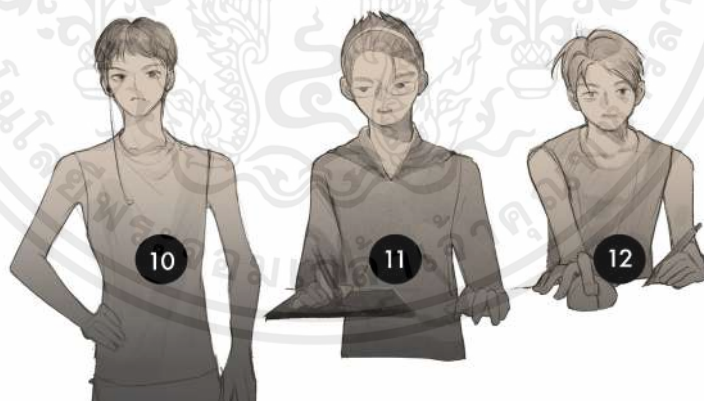
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีเด็ก + มีความรู้ + บุคลิกเชิงบวก



ภาพที่ 5.7 แบบร่างตัวละครใจ 3

มีเด็ก + มีความรู้ + เจ้ากี้เจ้าการ

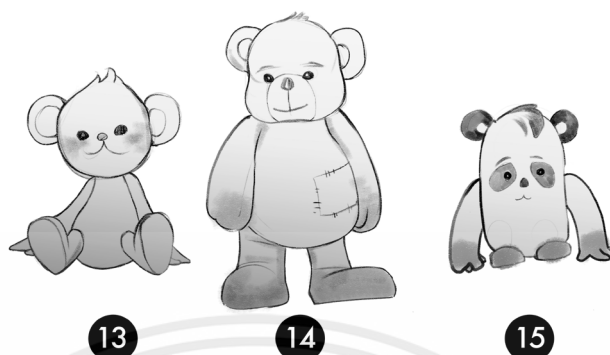


ภาพที่ 5.8 แบบร่างตัวละครใจ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.3 โจรงตุ๊กตา โจเป็นผีทำให้ไม่สามารถจับต้องสิ่งของได้จึงต้องสิงในตุ๊กตาเพื่อสอน

ตุ๊กตา + บุคลิกเชิงบวก



ภาพที่ 5.9 แบบร่างโจรงตุ๊กตา 1

ตุ๊กตา + ท่าทางอวดดี



ภาพที่ 5.10 แบบร่างโจรงตุ๊กตา 2

สิงในเมาส์ปากกา



ภาพที่ 5.11 แบบร่างโจรงตุ๊กตา 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 โลโก้แบบที่นำมาใช้งาน

5.3 การออกแบบ UI หน้าเว็บไซต์อ่านมังงวา



แยกหมวดหมู่เป็นตอน ๆ สามารถคลิกอ่านแยกตอนได้

ภาพที่ 5.15 ภาพร่างหน้าต่างเว็บไซต์อ่านมังงวาที่ไม่ได้ใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 ภาพร่างหน้าตาต่างเว็บไซต์อ่านมังฮวาที่นำไปพัฒนาต่อ

อ่านเฉลย

ภาพที่ 5.17 ตัวอักษรสำหรับเป็นปุ่มกดในเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.18 ภาพประกอบตัวละครโทนี่สำหรับเป็นปกเว็บไซต์



ภาพที่ 5.19 ภาพประกอบตัวละครโจ้สำหรับเป็นปกเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สอนวาดมังงะสำหรับผู้เริ่มต้น “เกิดชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน MY TOON” ได้สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

6.1 สคริปต์ (Script)

6.1.1 ข้อเสนอจากคนแปลกหน้า

■ ตอนที่ 1

- พนักงานออฟฟิศทุกคนทำหน้าที่ตามปกติของตัวเอง
- พนักงาน A : โอ้ ! คุณโทนี่ วันนี้ก็มาทำงานแต่เช้าเลยนะครับ
- โทนี่ : อา...
- โทนี่ : ((ยังดูไฟแรงดีจังเลยนะ))
- โทนี่นั่งทำงานเหมือนทุกวัน
- ดิ่ง / แจ้งเตือนล็อกอินเข้าทำงานไม่ได้
- โทนี่ : พี่ไก่อ๊ะครับ เครื่องผมล็อกอินไม่ได้ครับ
- พี่ไก่อ๊ะ : อ้อ ได้จ้ะเดี๋ยวพี่ไปถามให้นะ
- โทนี่ : ขอขอบคุณครับ
- 30 นาทีผ่านไป
- พี่ไก่อ๊ะ : พี่ก็ลำบากใจที่จะพูดนะ แต่ว่า...
- ((ครับ...ผมถูกเลิกจ้าง หรือภาษาที่เข้าใจง่าย ๆ ก็เรียก “ไล่ออก” นั่นแหละ))
- โทนี่ : ((ไอ้กระดาดขลังนี้มีแจกทุกคนที่ออกเลยหรอ))
- ((เหตุผลที่ว่าตำแหน่งผม ถ้าได้เด็กใหม่ไฟแรงมาทำงานคงจะออกมาดีกว่าก็ฟังขึ้นดี
- ((จะว่าไปโลกนี้ก็ต้องการอะไรที่สดใหม่เสมอแหละนะ ถ้าวิ่งตามไม่ทันก็จะหล่นหายไปก่อนที่จะรู้ตัวซะอีก
- ((เพราะแบบนั้น คนตกยุคแบบผมก็ต้องดิ้นรนต่อไปพร้อมกับค่าชดเชยที่พออยู่ได้อีกแค่ไม่เกิน 3 เดือน))
- โทนี่ : ((แบบนี้คงเช่าห้องที่นี้ต่อไม่ไหว...))
- ((ตอนนี้ผมก็เลยมาอยู่ที่นี่...))
- โทนี่ยืนอยู่หน้าห้องเช่ากับป้าเจ้าของหอ
- โทนี่ : ((ตะ..เตี๋ยวลี)
- โทนี่ : ((ห้องหุรขนาดนี้ทำไมราคามันถึงได้ถูกจังเลยพะ??))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โทนี่ : ราคานี้ใช่หรือครับป้า เขียนเลขศูนย์ตกไปตัวหนึ่งรีเปล่า?? สภาพห้องนี้ไม่น่าจะต่ำกว่าเดือนละหมื่นได้เลยนะครับ !!?
- ป้า : ถ้าเป็นห้องนี้ก็ถูกแล้วสองพันห้านี้แหละ จะได้มีคนยอมเช่าสักที อย่าห่วงเลย แคเคยมีคนตายนะ ไม่มีผีหรือ
- โทนี่ : ((มันแค่ตรงไหนวะครับเนี่ย !!!))
- ((สุดท้ายก็ตัดสินใจอยู่จนได้!!!))
- ((ช่วยไม่ได้ละนะยังงี้ฝึกลูกสาวน้อยกว่าไม่มีอันจะกินอยู่แล้ว))
- โทนี่ : ((แถมที่นี้ก็ถูกสุดเท่าที่จะหาได้แล้ว))
- มีเงาตะคุ่มมองดูโทนี่อยู่ด้านหลัง
- โทนี่ : ((ปัญหาคือหลังจากนี้จะหางานใหม่ยังงี้ดีเนี่ยสิ))
- รูปวาดที่โทนี่วาดเล่นอยู่ในกล่อง
- โจ : นี่คุณนะวาดรูปได้งั้นหรือ?
- โจ : อยากมาทำการตูนให้ผมมั๊ย???
- ((ทุกท่านครับ เหมือนว่าผมกำลังจะถูกผีทาบทาม))
- โทนี่ : อ้ากกกกกกกก
- โทนี่สลบไป
- โทนี่ : อา...นี่เราคิดมากจนเก็บไปฝันเลยงั้นหรือะ
- โจ : ตื่นได้สักทีนะ ตกใจเหมือนเจอผีไปได้
- โทนี่ : ไม่ใช่ฝันนี่นาาา
- Logo เรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”
- โจ : แนะนำตัวก่อนนะ ผมชื่อโจ
- โจ : ก่อนตายผมเป็นนักเขียน My Toon
- โจ : หรือก็คือการตูนที่อยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอ่านกันในสมัยนี้ เรื่องใหม่ที่ผมเขียนกำลังจะไปได้ดีแต่ดันมาตายซะก่อน เพราะแบบนั้นผมเลยยังมีห่วงอยู่ ทำให้ไปเกิดไม่ได้
- โทนี่ : ฉ...ฉฉฉ ก็มีงานของฉฉฉให้ทำเหมือนกันนะ
- โจ : ไม่ใช่ที่กำลัง “ตกงาน” อยู่หรือครับ?
- โทนี่ : มะ...ไม่เอาด้วยหรืออ อายขนาดฉฉฉให้มานั่งวาดการ์ตูนอยู่ก็คงจะไม่เหมาะแล้ว
- โจ : มีด้วยหรือครับอายุที่ไม่เหมาะกับการวาดการ์ตูนนะ?
- โทนี่ : เอ้อ...คือจ้ะไอ้หนู พอโตขึ้นแล้วจะเอาความมั่นคงมาเสี่ยงกับความฝันไม่ได้แล้วละ ฉฉฉมีเวลาอีกแค่ 3 เดือนในการหางานใหม่ไม่มีเวลามาทำอะไรแบบนี้หรือ
- โจ : “สามแสน” คือราคาที่สำนักพิมพ์เสนอค่าต้นฉบับให้ผม (หมายเหตุ * ราคาและวิธีการรับรายได้ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของแต่ละบริษัทซึ่งมีความแตกต่างกัน ไม่สามารถใช้อ้างอิงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โจ : ขาดก็แต่คนวาดเท่านั้น...เรื่องรายละเอียดอื่น ๆ ผมจะสอนให้เอง ถ้าไม่คิดจะทำด้านนี้จริงจังก็ถือว่าทำเพื่อหาเงินก้อนไปตั้งตัวดีไหมครับ ?
- ละเอียด...ถ้าเป็นแบบนี้ฉันต้องทำอะไรบ้าง ??
- โจยิ้ม
- โปรดติดตามตอนต่อไป...

6.1.2 Manhwa คืออะไร?

■ ตอนที่ 2

- โทนี่เลื่อนอ่านมังฮวาดูเป็นครั้งแรก
- โทนี่ : เดียวนี้การ์ตูนเขาจัดเป็นหน้ายาว ๆ แบบนี้แล้วหรอเนี่ย ?
- โจ : ใช่แล้วละ การ์ตูนแบบนี้เรียกว่า “มังฮวา” เป็นการ์ตูนหน้ายาวที่เหมาะสมกับการอ่านแนวตั้งในมือถือ ถึงจะเป็นการ์ตูนเหมือนกันแต่จะมีรายละเอียดที่ต่างจากการ์ตูนเล่มเยอะพอสมควรเลย
- โทนี่ : แล้วแบบนี้ต้องใช้โปรแกรมอะไรวาดละ ? ฉันใช้เป็นแต่ Photoshop แต่ไม่ถนัดหรอกนะ
- โจ : จริง ๆ แล้วใช้โปรแกรมวาดรูปอันไหนก็ได้ที่ถนัดได้เลยนะฮะ แค่นี้คุณภาพงานที่ดีก็พอแล้ว แต่ถ้าเพิ่งเริ่มวาดแล้วยังเลือกไม่ได้ โปรแกรมที่นักวาดใช้กันมากที่สุดจะเป็น “Clip Studio Paint” ที่เหมาะกับการทำเว็บตูนมากที่สุด ถ้าพอมีพื้นฐานเรื่องการใช้โปรแกรมอยู่บ้าง ผมก็จะสอนใช้โปรแกรมนี้เป็นหลักก็แล้วกัน
- โจ : อ๊ะ...เป็นวิญญานแบบนี้แล้วสินไม่สะดวกเลยแฮะ
- โจหันไปเห็นตุ๊กตาที่อยู่ในห้อง / เข้าไปสิงในตุ๊กตา
- โจ : ฮ่า ! ค่อยดีขึ้นมาหน่อย
- โทนี่ : ((สิงได้ด้วย !!!!))
- โจ : มาเริ่มกันเลย !!!
- Logo เรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”
- โจ : อันดับแรกเริ่มจากการตั้งค่าหน้ากระดาษก่อน
- โจ : ก่อนอื่นกด File > New เพื่อเปิดหน้ากระดาษแล้วจะมีหน้าต่างด้านล่างนี้ขึ้นมาให้ตั้งค่า เลือกไปที่หน้ากระดาษแบบ Webtoon ตามวงกลมสีแดง จากนั้นก็ตั้งค่าตามกรอบสีแดงทุกช่องตามตัวอย่าง
- โจ : แพลตฟอร์มส่วนใหญ่จะกำหนดขนาดอยู่ที่ 700x1024 px แต่เพื่อความง่ายในการทำไฟล์ต้นฉบับแล้ว ตั้งค่าแบบนี้จะสะดวกกว่า แล้วผมจะสอนการบันทึกไฟล์หลังจากนี้นะครับ
- โทนี่ : ทำไมต้องใช้ขนาดใหญ่มากว่าปกติตั้งสองเท่าเลยละ?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โจ : ก็เชื่อว่าต้องวาดฉากที่ต้องมีรายละเอียดเยอะมาก ภาพจะได้ไม่แตก ตอนวาดนะอะ อีกรูปแบบนี้จะสะดวกต่อการนำภาพไปใช้ต่อในกรณีอื่น ๆ ได้ดีกว่าด้วย อย่างเช่นการนำไปตีพิมพ์
- โทนี่ : เข้าใจแล้ว ! จะเริ่มวาดละนะ ฉันจะทำให้ได้ เพื่อฝันของนายและเงินตั้งตัวของฉัน !!!
- โปรดติดตามตอนต่อไป...

6.1.3 สตอรี่บอร์ดสำคัญกว่าที่คิด

■ ตอนที่ 3

- เรื่องเล่าถึงเด็กน้อยสองคนที่เป็นเพื่อนรักกันตั้งแต่เด็ก คนหนึ่งมีความฝันเป็นอัครินของกองอัครินประจำเมืองซึ่งเป็นที่น่าใฝ่ฝันของเด็กแทบทุกคน และนายอินตียิ่งที่เขาทำฝันนั้นได้สำเร็จ
- อีกคนหนึ่งพอใจที่จะทำหน้าที่ยามรักษาการประจำเมือง
- ชีวิตที่เหมือนความฝันกลับไม่เป็นอย่างที่คิด... ในกองอัครินเต็มไปด้วยอัครินเกเรที่ใช้กำลังรังแก แทนที่จะปกป้องคนอื่น
- เมื่อเห็นเพื่อนโดนรังแก ตัวเอกของเรื่องก็มีความฝันใหม่โดยการเข้าไปเป็นหนึ่งในกองอัคริน เพื่อให้พวกนั้นรู้ว่าหน้าที่ที่แท้จริงของอัครินควรจะเป็นเช่นไร ในที่สุดเขาก็ทำสำเร็จ ได้เป็นหนึ่งในกองอัครินอย่างที่ตั้งใจ เพื่อที่จะได้ปกป้องเพื่อนของเขา
- เมื่อมีคนที่ต้องการปกป้องคนหนึ่ง ก็ทำให้เขารู้จักวิธีปกป้องคนอื่นด้วย สุดท้ายเขาก็ได้เป็นอัครินผู้ยิ่งใหญ่ สมกับเกียรติของตัวเอง
- โทนี่ : ให้ตายสิเรื่องของนายที่มันเพื่อฝันซะมัด
- โจ : ไร้ ! ออกจะน่าประทับใจ ว่าแต่ทำไมคุณถึงวางช่องเบียดกันแบบนี้ละ มันแน่นไปหมดเลยเนี่ย
- โทนี่ : การตุนมันก็ต้องจัดช่องแบบนี้ไม่ใช่ไร้ใจ
- โจ : มันจะไปเหมือนกันได้อย่างไรเล่า จัดหน้ากระดาษไม่เหมือนกัน วิธีจัดช่องมันจะเหมือนกันได้ที่ไหนละครับ !
- โทนี่ : ใครจะไปรู้ละ...ทำไปตั้งเยอะแล้วด้วย
- โจ : ทีหลังถ้าไม่แน่ใจก็ถามก่อนสิอะ แบบนี้งานก็ยิ่งซ้ำเข้าไปใหญ่ ถ้าส่งเรื่องไม่ทันจะทำยังไง
- โทนี่ : ฉันก็ไม่ได้อยากให้งานซ้ำสักหน่อย นี่ฉันกำลังช่วยนายอยู่นะ !!
- โจ : ได้ประโยชน์กันทั้งคู่จะเรียกว่าช่วยได้ยังไงกันครับ !!!
- โจ : ((ฮะ...แยะแล้ว))
- โจ : ((ผมเปลอพุดอะไรแยะ ๆ ออกไปซะแล้ว))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Logo เรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”
- โทนี่กับโจนั่งอยู่ตรงหน้าหอ
- โจ : คุณโทนี่อะ...จริง ๆ แล้วผมนะ ไม่ได้ตั้งใจจะหมายความว่าแบบนั้นหรอกนะครับ
- โทนี่ : ก็ไม่ได้จะถือสาอะไรหรอกนะ...แค่รู้สึกว่าคุณอายุเท่านายฉันมันทำอะไรอยู่ตอนนี้ถึงได้ไม่รู้เรื่องอะไรเลย
- โจ : ไม่เห็นจะเกี่ยวกับอายุเลยนี่นา ทุกคนก็มีจังหวะชีวิตของตัวเองทั้งนั้นแหละครับ
- โทนี่ : ...
- โจ : คุณเป็นได้นะนักเขียนที่เก่งนะ คุณมีศักยภาพที่ดีมากครับ ส่วนเรื่องวิธีการที่เหลือเดี๋ยวผมช่วยสอนให้เอง
- โทนี่ : อืม...เอาสิ
- เข้าสู่ช่วงการสอน
- โจ : ถึงจะเป็นการ์ตูนเหมือนกันแต่การวางช่องของ “มังฮวา” กับ “มังงะ” จะมีการจัดช่องที่ต่างกันชัดเจนอยู่
- โจ : รูปเล่ม การวางสายตาจะกวาดเป็นตัว Z มีการวางช่องที่แน่นกว่าในขณะที่มังฮวามีวิธีการอ่านที่เลื่อนลง จึงเน้นการจัดวางแบบแนวตั้ง แต่ละช่องควรเว้นระยะห่างเพื่อจังหวะที่สบายตาตอนเลื่อนอ่าน
- โทนี่ : แล้วจะรู้ได้ไงว่าควรเว้นเท่าไร
- โจ : จริง ๆ ก็แล้วแต่ความเหมาะสมไม่สามารถเจาะจงได้หรอกอะ แต่ถ้าเป็นขนาดมาตรฐานละก็ ทุก 1024 px ควรจะมีแค่ 1 ช่องครับ
- โทนี่ : แล้วช่องที่ต้องการเน้นจะทำยังไงล่ะ ช่องสำคัญ ๆ แบบหน้าคู่ในมังงะนะ
- โจ : ก็มีหลายวิธีมากเลยครับ ลองดูตามตัวอย่างข้างล่างนี้ได้เลย
- ((ตัวอย่างช่องยาวแนวตั้ง))
- ((ตัวอย่างช่องยาวแนวนอน))
- โจ : หรือ อาจจะทะลุกรอบแบบอิสระตามต้องการได้เลย
- โทนี่ : โอ้...มีหลายอย่างที่ต่างจากการ์ตูนเล่มเยอะเหมือนกันนะ แต่ว่าเริ่มปรับตัวได้แล้วล่ะ
- โจ : ต่อไปขั้นตอนสุดท้าย ผมจะสอนคุณจัดเรียงบอลูนแบบมังฮวา
- โทนี่ : ได้เลย !
- โปรดติดตามตอนต่อไป...

6.1.4 การจัดหน้าแบบมังฮวา

■ ตอนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Logo เรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”
- เนื้อหาในการ์ตูนที่โทนี่เขียน
- ทหาร A : เดียวก่อนสิ ! ทำไมนายถึงเอาแต่หนีปัญหาแบบนี้ล่ะ สุดท้ายนายก็ต้องเผชิญกับมันสักวันอยู่ดี
- ทหาร B : อย่างงี้กับฉัน ! นายกลับไปเถอะ
- โทนี่ : เอะ ! จนกว่านายจะยอมฟังเหตุผลของฉัน
- โทนี่ : เอ...ทำไมบอลลูนคำพูดถึงได้เบียดกันแปลก ๆ จัดยังไงก็ยังไม่ออกมาแปลกอยู่ดี
- โจ : จริงสิ ! ตำแหน่งการจัดวางของบอลลูนก็เป็นอีกเรื่องที่สำคัญเหมือนกัน สำหรับการเขียนการ์ตูน
- โจ : ((ที่ตัวอย่าง จุดสีแดงคือจุดที่มีปัญหา))
- เนื่องจากระดับสายตาของคนเราจะไล่เป็นตัว Z เมื่อเรียงอยู่ด้านเดียวกันทั้งหมดจะทำให้อ่านยากและดูอึดอัด
- ภาพแสดงตัวอย่างการจัดช่องที่ไม่ดี
- โทนี่ : ((ฉันลองแก้ตามที่บอกแล้ว แบบนี้พอได้รีเปล่า ?
- ภาพแสดงตัวอย่างการจัดช่องที่แก้ไขแล้ว
- โจ : ((ใช่แล้วล่ะ ! อ่านง่ายขึ้นเยอะเลย))
- โทนี่ : ((อืม...ว่าแต่พอมันพูดเยอะ ๆ แบบนี้ทำให้สับสนซะมดว่าตัวไหนกำลังพูดอยู่ พอลองมีวิธีแก้บ้างไหม ?))
- โจ : อ้อ ง่ายมาก ! ส่วนใหญ่มักจะวาดตัวละครไว้กำกับตามช่องแบบนี้
- ตัวอย่างการวาดภาพตัวละครไว้ตามช่องคำพูด
- โทนี่ : โอ้ ! แบบนี้เองหรอ
- โจ : ใช่แล้ว ! ไหนลองพูดอีกทีสิครับ
- โทนี่ : ฮัลโหลเฮสท์ ๆ
- โจ : ((ใช่แล้ว ! เหนี่เราก็จะได้ช่องคำพูดที่อ่านง่ายขึ้นมากแล้ว))
- โจ : ต่อไปขั้นตอนสุดท้ายแล้ว มาใส่เสียงให้กับการ์ตูนกันเถอะ !
- โทนี่ : โอ้ !
- โจ : เสียงเป็นอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญมากในการสร้างอารมณ์ให้กับการ์ตูน และบางครั้ง “เสียง” ก็สามารถส่งผลให้สถานการณ์ในฉากนั้น ๆ ชัดเจนขึ้นได้อีกด้วย
- โจ : ((ลองมาดูตัวอย่างกันว่าการใส่เสียงที่แตกต่างกันจะสามารถส่งผลอย่างไรต่อการ์ตูนได้บ้าง))
- เน้นอารมณ์ของตัวละครทำให้รู้ว่ากำลังโมโห / (ตึก ตึก)
- เน้นบรรยากาศโดยรวมของสถานการณ์ทำให้รู้ว่าบรรยากาศมีความตึงเครียด / (ฮึดฮึด)

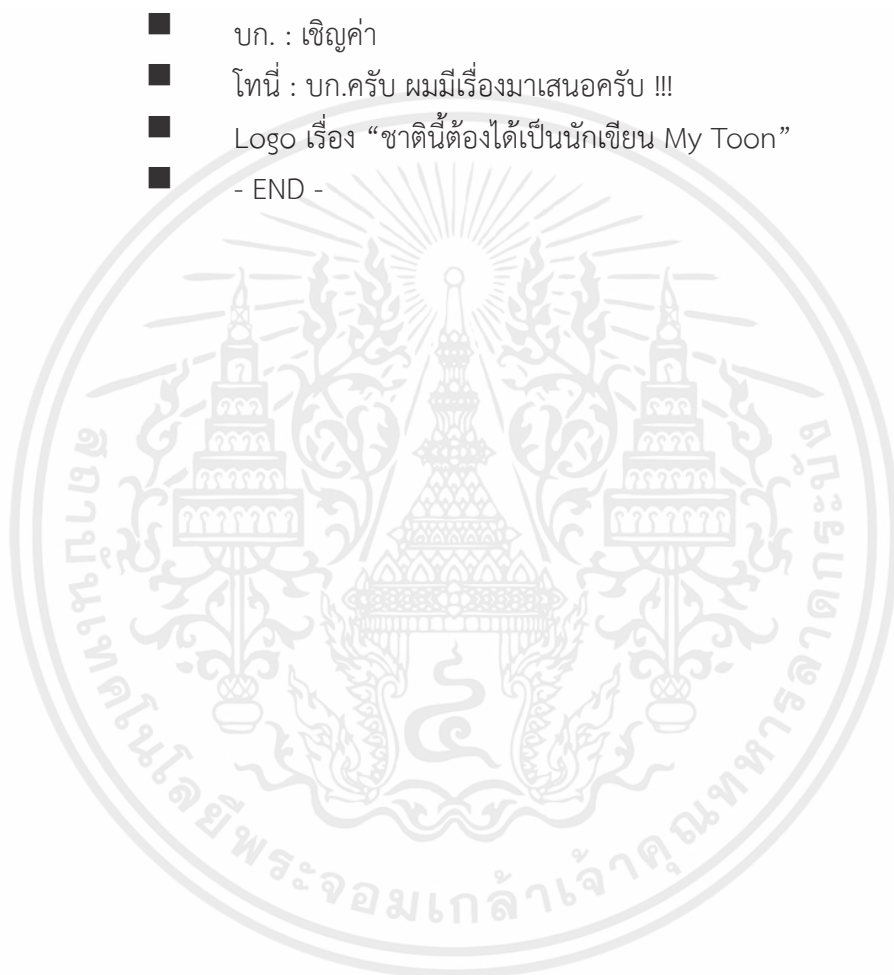
- เน้นบรรยากาศโดยรวมของสถานการณ์ทำให้รู้ว่าบรรยากาศมีความตึงเครียด / (ครีนน...)
- โทนี่ : ว้าว ! ฉันไม่รู้มาก่อนเลยว่าเสียงจะมีประโยชน์มากขนาดนี้ เหนืองานที่ทำมาทั้งหมดก็เสร็จสมบูรณ์แล้ว !!!
- โจทย์ด้วยความใจหาย
- โจ : ผันของผมใกล้จะเป็นจริงแล้ว...จะว่าไปก็รู้สึกโหวง ๆ แปลก ๆ แอะ
- โจ : ขอขอบคุณจริง ๆ นะครับคุณโทนี่
- โทนี่ : โอ้... อย่าทำเหมือนจะร้องไห้สิ
- โทนี่ : นายเองก็ทำให้ฉันได้กลับมาทำในสิ่งที่เคยล้มเลิกไปแล้วเหมือนกัน
- โจ : คุณนะ เป็นนักเขียนที่มีศักยภาพคนนึงเลยนะอะ อย่าทิ้งมันไปเลย
- โทนี่ : ((พ...เพิ่งจะเคยได้ยินคำพูดทำนองนี้เป็นครั้งแรกเลยแอะ...คำชมเกี่ยวกับงานวาดของฉัน...โปรดติดตามตอนต่อไป...))

6.1.5 การจัดการไฟล์

- ตอนที่ 5
 - โทนี่ : อา...ตอนนี้ไฟล์มันและไปหมด อันไหนเป็นอันไหนกันเนี่ย
 - โทนี่ : จำได้ว่า Ep 4 ฉันมีคำผิดด้วย
 - ขั้นตอนสุดท้ายที่มักถูกมองข้ามไป การจัดระเบียบไฟล์ก็สำคัญนะ
 - ถึงเวลาทำงานก็ต้องมีการกลับมาแก้ไขไฟล์หรือกลับมาใช้ไฟล์อย่างเลียงไม่ได้
 - โจ : ((นี่เงอแล้ว!!))
 - โทนี่ : ว่าแต่ไฟล์ใหญ่ขนาดนี้จะอัปลงแพลตฟอร์มยังไงให้ขนาดไม่เกินหระมันกำหนดความยาวด้วยนี้ ?
 - โจ : ง่ายนิดเดียว ทำตามนี้เลย !!!
 - ภาพประกอบวิธีการทำ
 - โจ : กตตามขั้นตอนี้แล้วการดูทุกหน้าก็จะถูกเซฟพร้อมกันตามไฟล์ที่ต้องการโดยไม่ต้องมานั่งเซฟทีละหน้าเลยครับ
 - ภาพประกอบวิธีการทำ
 - โจ : อัปเสร็จแล้ว รอลุ้นผลกันเถอะ !!!
 - 3 เดือนต่อมา...
 - โทนี่และโจยืนอยู่หน้าโปสเตอร์โฆษณามังฮวาเรื่อง “อัศวินผู้ยิ่งใหญ่”
 - ตัวประกอบ C : นี่เธอ ได้อ่านเรื่อง “อัศวินผู้ยิ่งใหญ่” รียัง ตอนนี้นำกำลังตั้งระเบิดเลย
 - ตัวประกอบ D : อ่านแล้ว ๆ ฉันชอบพระเอกมากเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โจ : ขอบคุณนะคุณโทนี่ นี่มันเหมือนฝันเลย
- โทนี่ : แล้วนายจะเอายังไงต่อ จะไปเลยรีเปล่า
- โจ : อืม...คงจะเป็นแบบนั้น ตอนนี้ผม ไปเกิดได้อย่างสบายใจแล้ว แล้วคุณล่ะ หลังจากนั้นจะทำไงต่อ เอาเงินไปตั้งตัวหางานใหม่ ?
- โทนี่ : อืม...
- โจ : ผมว่าผมรู้นะ ขอให้โชคดีกับเส้นทางที่คุณเลือกนะฮะ
- พี่บ / โจสลายไป
- ห้องทำงานของ บก. มังฮวา / ก๊อ ก๊อ
- บก. : เชิญค่า
- โทนี่ : บก.ครับ ผมมีเรื่องมาเสนอครับ !!!
- Logo เรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”
- - END -



6.2 โลโก้



ภาพที่ 6.1 โลโก้เรื่อง

6.3 เว็บไซต์อ่านมังงวาเรื่อง “ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon”

6.3.1 หน้าต่างเว็บไซต์ในมือถือ



ภาพที่ 6.2 หน้าต่างเว็บไซต์ในมือถือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

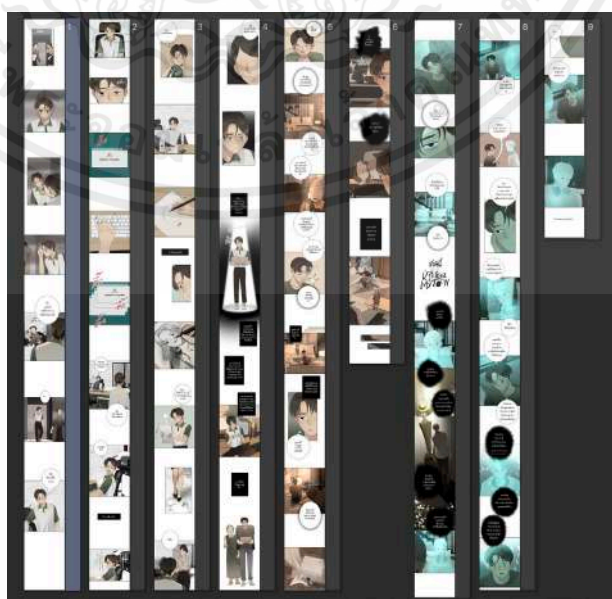
6.3.2 หน้าต่างเว็บไซต์ในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 6.3 หน้าต่างเว็บไซต์ในคอมพิวเตอร์

6.3.3 เนื้อหาตอนที่ 1

โทนี่เป็นพนักงานบริษัทที่หมดไฟในการทำงาน วันหนึ่งเขาโดนไล่ออกและได้เงินชดเชยมาเพียง 3 เดือนทำให้ต้องย้ายไปห้องเช่าที่ถูกลง ที่นั่นเขาได้เจอ โจ ฝึกเขียนที่ทาบตามให้เขาช่วยเพื่อให้เรื่องที่กำลังค้างอยู่เสร็จให้ โจ หมัดหว่งและไปเกิดได้ โดยมีข้อเสนอเป็นค่าตอบแทนสามแสน โทนี่ตัดสินใจช่วย เพื่อหาเงินไปตั้งตัวระหว่างตกงาน

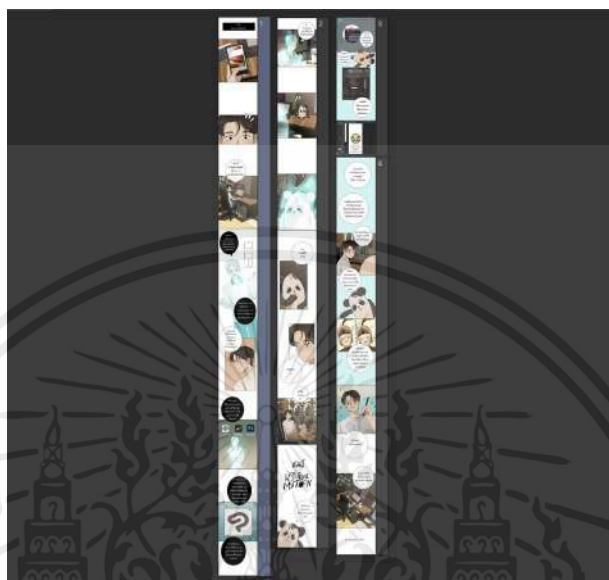


ภาพที่ 6.4 เนื้อหาตอนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.4 เนื้อหาตอนที่ 2

โจแนะนำให้โทนี่รู้จักกับมังฮวา แพลตฟอร์มอ่านการ์ตูนยุคใหม่ สอนตั้งค่าน้ำกระดาษและข้อควรระวังในการตั้งค่าไฟล์



ภาพที่ 6.5 เนื้อหาตอนที่ 2

6.3.5 เนื้อหาตอนที่ 3

โจสอนโทนี่เรื่องการเขียนสตอรี่บอร์ดแบบมังฮวาว่าต่างจากมังงะอย่างไร มีเรื่องไม่เข้าใจกัน ทำให้ทั้งคู่ทะเลาะกัน แต่สุดท้ายก็พูดคุยกันและกลับมาร่วมมือกันอีกครั้ง



ภาพที่ 6.6 เนื้อหาตอนที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.6 เนื้อหาตอนที่ 4

โจสอนโทนี่เรื่องหลักการจัดวางหน้ากระดาษเบื้องต้นสำหรับการทำมังฮวา ได้แก่ เรื่องการจัดวางบอลูนคำพูด ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการวางช่องคำพูด การใส่เสียงให้กับมังฮวา



ภาพที่ 6.7 เนื้อหาตอนที่ 4

6.3.7 เนื้อหาตอนที่ 5

ขั้นตอนสุดท้ายของการทำมังฮวาคือการจัดเตรียมไฟล์ โจสอนโทนี่ในการจัดระเบียบไฟล์และการ Export ไฟล์ 3 เดือนผ่านไปมังฮวาที่ทั้งคู่ช่วยกันทำก็ได้เผยแพร่และติดชาร์จอันดับ 1 โจ ไปเกิดได้อย่างหมดห่วง ส่วนโทนี่ได้ตัดสินใจทำตามความฝันที่จะเป็นนักเขียนของตัวเองอีกครั้ง



ภาพที่ 6.8 เนื้อหาตอนที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 โปสเตอร์



ภาพที่ 6.9 โปสเตอร์ขนาด A2

6.5 นามบัตรสำหรับแกลนเพื่ออ่าน



ภาพที่ 6.10 นามบัตรสำหรับแกลนเพื่ออ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่สอนให้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนมังงฮา รูปแบบการ์ตูนยุคใหม่ที่เพิ่งเข้ามาในตลาดประเทศไทยได้ไม่นาน ทำให้มีข้อมูลสำหรับมือใหม่ในการทำความเข้าใจได้น้อย โดยนำเสนอผ่านตัวละครหลักที่เป็นมือใหม่หัดวาดมังงฮา โดยมีตัวละครหลักอีกตัวคอยสอน ให้คนอ่านสามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับตัวละครได้อย่างเป็นขั้นตอนตามหลักการเขียน ทั้งยังมีเนื้อหาในการให้กำลังใจปัญหาที่มือใหม่มักจะพบ

ชาตินี้ต้องได้เป็นนักเขียน My Toon เล่าถึง โทนี่ ชายวัย 35 พนักงานเงินเดือนที่หมดไฟ อดีตเคยอยากเป็นนักเขียนการ์ตูนมาก่อน แต่ก็ต้องละทิ้งความฝันไป ความไม่ทันสมัยทำให้เขาถูกไล่ออกจากงาน และได้เงินชดเชยมาพออยู่ได้เพียง 3 เดือนเท่านั้นทำให้เขาต้องดิ้นรนเพื่อหาทางรอดและหางานใหม่ให้ได้ในเวลาที่มีจำกัด เริ่มจากการย้ายคอนโดที่ราคาถูกลงมาจากตอนแรก ที่นั่นเขาได้พบกับ โจ ฝึกเขียนตัวรุ่งที่ตายก่อนที่จะทำความเข้าใจในการเขียนเรื่อง “อัศวินผู้ยิ่งใหญ่” ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะดังได้สำเร็จ ทำให้เขายังมีหวังและไปเกิดไม่ได้ การร่วมมือกันของทั้งสองจึงเกิดขึ้น โจคอยสอนให้โทนี่วาดมังงฮาตามขั้นตอนต่าง ๆ ระหว่างทางมีอุปสรรคทำให้ต้องทะเลาะกัน แต่สุดท้ายทั้งคู่ก็ทำมังงฮาเรื่องนี้ออกมาได้สำเร็จและโด่งดัง ทำให้โจหมดหวังและไปเกิดได้อย่างสบายใจ ส่วนโทนี่สุดท้ายก็ตัดสินใจเสนอเรื่องใหม่และกลับมาทำตามความฝันของตัวเองอีกครั้ง

7.2 ปัญหาที่พบในการทำงาน

- 7.2.1 การ์ตูนรูปแบบมังงฮา เพิ่งเข้ามาในประเทศไทยได้ไม่นานทำให้ผู้มีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมและเทคนิคต่าง ๆ น้อย
- 7.2.2 เนื่องจากรูปแบบหน้ากระดาษเป็นแนวยาว ทำให้เล่าข้อมูลเปรียบเทียบให้เห็นภาพได้ค่อนข้างยาก เนื่องจากเนื้อที่มีจำกัด
- 7.2.3 แพลตฟอร์มเผยแพร่ผลงานมีน้อยและไม่สามารถตั้งค่าได้ตามที่ตั้งใจทำให้ต้องทำเว็บไซต์แยกออกมาเอง
- 7.2.4 เนื้อหาการสอนที่ต่างกันทำให้ควบคุมสมดุลย์จำนวนช่องในแต่ละตอนได้ไม่ดี

7.3 ข้อเสนอแนะ

- 7.3.1 การทำแบบสอบถามจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่กว้างมากขึ้น ยิ่งแบบสอบถามที่ทำโดยกลุ่มเป้าหมายจะสามารถทำให้เข้าใจปัญหาได้ลึกและตรงจุด
- 7.3.2 ควรเขียนสตอรี่บอร์ดให้ครบทุกตอนตั้งแต่เนิ่น ๆ เพราะเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดและไม่สามารถเร่งทำในเวลากระชั้นชิดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 7.3.3 ควรวางแผนให้ครบจนถึงขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน เพื่อจะสามารถควบคุมแนวทางหรือข้อจำกัดในการทำงานได้อย่างครบถ้วน
- 7.3.4 การศึกษาโปรแกรมและเครื่องมือที่ช่วยทุ่นแรง จะช่วยให้สามารถทำงานได้ง่ายและเร็วขึ้น

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 7.4.1 เมื่อพบปัญหาระหว่างงาน ทำให้ทราบว่าควรแก้ไขและเตรียมตัวอย่างไรในอนาคตเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเช่นเดิม
- 7.4.2 ข้อมูลบางอย่างก็เป็นข้อมูลที่ได้เรียนรู้ใหม่จากการเรียบเรียงทำให้ได้ความรู้มากขึ้น
- 7.4.3 บริหารเวลาในการทำงานระยะยาวได้ดีขึ้น
- 7.4.4 หลุดจากรอบการสร้างสรรค์งานแบบเดิม ๆ ได้ลองทำอะไรใหม่ ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

sarakadeelite. นิทรรศการ การ์ตูนไทย ย้อนรอยการ์ตูนในสยาม จากขรัวอินโข่ง สู่การ์ตูนดิจิทัล.
[ออนไลน์].เรียกใช้เมื่อ 25 มิถุนายน 2566

จาก sarakadeelite:

https://www.sarakadeelite.com/arts_and_culture/thai-cartoon-history/

sanook. ประเภทการ์ตูน?.[ออนไลน์]. เรียกใช้เมื่อ 25 มิถุนายน 2566

จาก sanook:

<https://guru.sanook.com/11440/>

wikipedia. แนวการ์ตูน.[ออนไลน์]. เรียกใช้เมื่อ 25 มิถุนายน 2566

จาก wikipedia :

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%95%E0%B8%B9%E0%B8%99#>



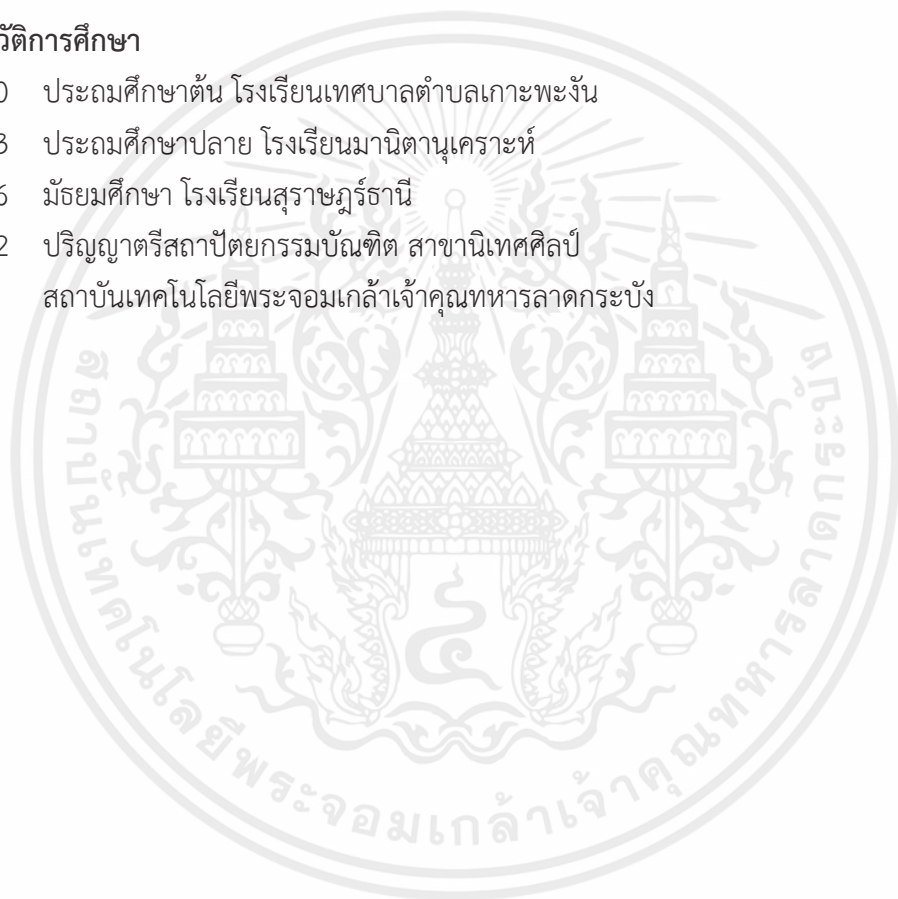
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล ฐิตาพร ลีम्मธูรสกุล
วัน เดือน ปีเกิด 12 ธันวาคม 2543
ที่อยู่ 170/9 หมู่ 1 ซอยปทุมพร ถนนวัดโพธิ์-บางใหญ่ ตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมือง
สุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000
Email : thitaporn.limmathuroskul@gmail.com
Tel. : 095 - 0823336

ประวัติการศึกษา

- 2550 ประถมศึกษาต้น โรงเรียนเทศบาลตำบลเกาะพะงัน
- 2553 ประถมศึกษาปลาย โรงเรียนมานิตานุเคราะห์
- 2556 มัธยมศึกษา โรงเรียนสุราษฎร์ธานี
- 2562 ปริญญาตรีสถาปัตยกรรมบัณฑิต สาขาเทคนิคศิลป์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้