

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กวี บ้านโท และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. 2526. บทสัมภาษณ์ฟูซิโกะ ฟูซิโกะ นักวาดการ์ตูน
ผู้ให้กำเนิดไตราเอมอน. โลกหนังสือ ปีที่ 6 ฉบับที่ 7 เดือนเมษายน 2526:
หน้า 34-38.
- ก้อนกรวด บนดินแดง. 2526. ศึกทางวัฒนธรรมการ์ตูนไทยหายไปไหน. โลกหนังสือ
ปีที่ 6 ฉบับที่ 7 เดือนเมษายน 2536: หน้า 45-51.
- คณะกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. 2535. บทบาทสื่อมวลชนในการ
พัฒนาเด็ก. โรงพิมพ์อักษรไทย. กทม.
- จรรยา สุวรรณทัต. 2527. พัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ การผลิตรายการโทรทัศน์
สำหรับเด็ก เอกสารหมายเลข 1. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ
เรื่อง การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก 6-15 มีนาคม 2527 ณ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จากก กัลย์จากก. 21 ธันวาคม 2538, สัมภาษณ์.
- จุฑาทกร ทุมพิมล. 21 ธันวาคม 2538, สัมภาษณ์.
- จุมพล รอดคำดี. 2525. รายการสำหรับเด็ก. การส่งเสริมการผลิตรายการโทรทัศน์
สำหรับเด็ก เอกสารหมายเลข 9. รายงานการสัมมนาเรื่อง การส่งเสริมการ
ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก วันที่ 5 พฤศจิกายน 2525. ณ ห้องประชุม
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____ และ อรทัย ศรีสันติสุข. 2525. รายงานการศึกษาเรื่องสภาพการณ์
ปัญหาและอุปสรรคของการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศไทย.
เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่อง การส่งเสริมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก
เด็ก วันที่ 5 พฤศจิกายน 2526 ณ ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย: หน้า 1-21.
- _____ . 16 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.

- ดวงดาว. 2525. นังการ์ตูนเขียนเส้นให้เป็นภาพเคลื่อนไหว. นิตยสารแพรว ปีที่ 9 ฉบับที่ 204 สิงหาคม. หน้า 140-144.
- ดวงรัตน์ กมโลบล. 2534. การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด "โตเรมอน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัศนีย์ สลัดยะนันท์. 2526. โตราเอมอน : เหตุใดแมวญี่ปุ่นจึงครอบงำเด็กไทย. โลกหนังสือปีที่ 6 ฉบับที่ 7 เดือน เมษายน 2526: หน้า 39-44.
- นารากร ดิทยาน. 2536. การวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตดา หงษ์วิวัฒน์. 2527. ความรักแทนที่โทรทัศน์. การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เอกสารหมายเลข 8. เอกสารประกอบการอบรมเชิงสัมมนาเรื่อง การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก 6-15 มีนาคม 2527. ๗ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิรันดร์ บุญรัตนพันธ์. 22 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.
- บัณฑิต ทองลิมา. 2536. การใช้โทรทัศน์ของเด็กภายในครอบครัว. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บำรุง สุขพรรณ. 2525. บทบาทของสื่อมวลชนในการเผยแพร่และปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อเยาวชนไทย. วารสารสื่อมวลชน. ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มิถุนายน-ตุลาคม 2525: หน้า 54-59.
- บุญต เกากระจำง. (ไม่ระบุ ปี พ.ศ.). โรงเรียนเขียนการ์ตูน. กรุงเทพฯ โอ. เอส. พรินติ้งเฮ้าส์.
22 กุมภาพันธ์ 2538, สัมภาษณ์.
- ปัทมา วโรคม. 2537. สามการ์ตูนนิสต์ผู้ยิ่งใหญ่. นิตยสารแม่และเด็ก ปีที่ 18 ฉบับ 272 ตุลาคม 2537: หน้า 115-126.

- ปิยกุล เลาว์ณศิริ. 2532. ภาพยนตร์แอนิเมชัน. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิต
ภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 8-15 สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
_____ . 14 ธันวาคม 2538, สัมภาษณ์.
- พรชัย เชวงเดช. 2531. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน
สำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทสาขานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชนี เข้มจรรยา, เมตตา กฤตวิทย์ และ กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. 2534. แนวคิดหลัก
นิเทศศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 3) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เฟิร์ส อาร์ติส สตูดิโอ. (ไม่ระบุปี พ.ศ.). การทำภาพยนตร์การ์ตูน. กรุงเทพฯ
สำนักพิมพ์มติ.
- เมธา วรกาล. 2537. การ์ตูนที่กลับมาแรง. นิตยสารทีวีพูล ปีที่ 4 ฉบับที่ 199 วันที่
18-24 มีนาคม 2537: หน้า 66-68.
- ระวีวรรณ ประกอบผล. 2535. บทกวีภาพรวมของสื่อมวลชนที่เกี่ยวกับเด็ก. บทบาท
สื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. โรงพิมพ์อักษรไทย, กทม.: หน้า 41-44.
- ระวีศักดิ์ รักใหม่. 15 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 15 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.
- วไลรัตน์ พูนวสิน. 2535. การศึกษาความต้องการรายการโทรทัศน์ของเด็กชั้นมทใน
จังหวัดสุรินทร์. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทสาขานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชา
การประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2525. ทัศนคติเด็กวัยเรียน. การส่งเสริม
การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เอกสารหมายเลข 10. รายงานการ
สัมมนาเรื่องการส่งเสริมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก วันที่ 5 พฤศจิกายน
2525. ๗ ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สนั่น ปัทมะทิน. 2525. ภาพยนตร์การ์ตูน : กรรมวิธีง่าย ๆ. (แปลจาก Film
animation : A simplified Approach by John Halas, Unesco
1976) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สนั่น ปัทมะทิน. (ไม่ระบุปี พ.ศ.). เวิร์กช็อปภาพยนตร์+วีดีโอการ์ตูน. (แปลจาก Ateliiier Animagination 1984 by Robi Engler) ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย (เอมิก).
- สมชัย กัตตฤตตานันท์. 16 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.
- สายฤดี วรกิจโกคาทร. 2535. โทรทัศน์ : สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา. บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. โรงพิมพ์อักษรไทย. กทม. หน้า: 45-50.
- สุกัญญา ศีระวนิช และ นันทริกา คุ่มไพโรจน์. 2527. อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัยเสนอต่อสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ
- สุชาติพิศ ศรีสุวรรณนท์. 2537. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศไทย ปีพุทธศักราช 2536. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสนห์ ธนารัตน์สุฤกษ์. 2527. เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชัน. สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์. กทม.
- เสมอ พริ้งแก้ว. 2525. คำกล่าวรายงานในพิธีกรเปิดการสัมมนาเรื่อง การส่งเสริมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. 5 พ.ย. 2525 ณ ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์. (เอกสารรายงานอัครสาเนา).
- อศุขย์ อภินันท์ และ สุภัควดี อภินันท์. 2529. การรับฟังวิหุกระจายเสียงของเยาวชนชนบทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย. รายงานการวิจัยเสนอต่อคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อรทัย ศรีสันติสุข. 2527. การ์ตูนที่คุ้นกับเด็กไทย นิตยสารตะวันฉบับเดือนพฤษภาคม กรกฎาคม 2527: หน้า 16.
- อรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม. 2537. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไอฟาร์ วงศ์บ้านคู่. 10 มกราคม 2539, สัมภาษณ์.
- ประชาชาติธุรกิจ. 6-8 พฤศจิกายน 2538: 4.

- ข่าวสด. 9 พฤศจิกายน 2538.
 คู่แข่งธุรกิจ. 8-24 ธันวาคม 2538: 30.
 เคลลีนิวส์. 22 พฤศจิกายน 2538: 13.
 มติชนรายวัน. 1 กุมภาพันธ์ 2539: 36.
 คู่แข่งธุรกิจ. 18-24 ธันวาคม 2538: 27.
 ผู้จัดการรายวัน. 18-24 ธันวาคม 2538: 1-8.
 มติชนรายวัน. 5 กรกฎาคม 2538: 38.

ภาษาอังกฤษ

- Abrams, E. Robert and Canemaker, John. 1982. Treasures of Disney Animation Art. Frist Edition, Sixth Printing. Walt Disney Production, U.S.A. Japan.
- Anderson, Yvonne. 1991. Make Your Own Animated Movies and Videotapes. Little, Brown & Company (Canada) Limited.
- Berlio, K. Davis. 1960. The Process of Communication. Holt, Rinechart and Winston, Inc. United Stated of America.
- Butler, G. Jeremy. 1994. Animated Television : The Narratire Cartoon. Televison : Critical Methods and Applications. Wadsworth Publishing Company. pp. 261-286.
- Finch, Christopher. 1975. Art of Walt Disney : Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. Harry N. Abrams, Inc New York United State of America.
- Halas, John. 1990. The Contemporary Animator. Grest Britain. BPCC Wheatons Ltd. Exeter.
- Whitaker, Harold and Halas, John. 1991. Timing for Animation. Courier International Limited, East Kilbride.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กัณฑ์

"กันตนา" ในฐานะผู้บุกเบิกความบันเทิง ด้านละครวิทยุ จนได้รับความนิยมและมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2493 เป็นต้นมา จนถึงวันนี้ "กันตนา" ได้ก้าวเข้ามาเป็นผู้สร้างสรรค์ความบันเทิงอย่างเต็มรูปแบบในฐานะผู้ผลิตรายการ ละคร ปกตินกะ สารคดี เกมโชว์ และภาพยนตร์ โดยได้รับการส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (บีโอ.ไอ) ในด้านอุปกรณ์เครื่องมือที่ทันสมัยในการถ่ายทำและผลิตรายการ ตลอดจนให้บริการงานผลิตทางเทคนิคแก่ลูกค้าทั้งภายในและภายนอกประเทศ ในนามของ " กันตนา กรุป " ซึ่งปัจจุบันมีที่ทำการ 2 แห่ง คือ กันตนา ริชดา ตั้งอยู่บนพื้นที่ 11 ไร่เศษ บนถนนประชาอุทิศ ใกล้ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย และ กันตนาบางใหญ่ ซึ่งเป็นสตูดิโอถ่ายทำและตัดต่อละครโทรทัศน์ขนาดใหญ่ ตั้งอยู่บนพื้นที่ 12 ไร่ ที่จังหวัด นนทบุรี มียอดบิลลิ่งในปี 2537 ที่ผ่านมามีประมาณ 800 ล้านบาท มีพนักงานกว่า 500 คน ผลงานของ "กันตนา" เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในด้านคุณภาพและมาตรฐานมาโดยตลอด ทำให้ได้รับความสนับสนุนและความไว้วางใจจากทั้งสาธารณชนทั่วไป ผู้ชม ลูกค้า และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการธุรกิจบันเทิงทุกแขนงที่ " กันตนา กรุป " ร่วมมือมาทำอยู่ในปัจจุบัน โดยขยายเครือข่ายธุรกิจให้ครบวงจร ด้วยบริษัทในเครืออีก 6 บริษัท รวมเป็น 7 บริษัท

1. บริษัท กันตนา กรุป จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านบริการให้เช่าอุปกรณ์ผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ มีสตูดิโอขนาดใหญ่ พร้อมทั้งงานถ่ายทำทั้งนอกและในสถานที่ และอุปกรณ์ตัดต่อที่ทันสมัยทุกระบบ (เช่น D2 EDITING ห้องตัดต่อภาพระบบ Digital ผสมระบบ Analog , Betacam SP Editing, U-matic Editing ฯลฯ) ที่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าผู้ใช้บริการในหลากหลายรูปแบบให้เหมาะสมได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีบริการวางสื่อโฆษณาสำหรับสินค้าทั่วไป และขายเวลาโฆษณาในรายการต่างๆ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์อีกด้วย

2. บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับการให้บริการอุปกรณ์เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์และวิดีโอเทป ด้วยเครื่องมือไฮ-เทคที่ทันสมัยที่สุด เช่น Henry Suit , Harry Suit เพื่องานตัดต่อ ตกแต่ง และสร้างเทคนิคพิเศษต่างๆ Telecine รวมทั้ง Computer Graphic สำหรับการสร้างสรรค์งานคุณภาพที่สมบูรณ์แบบ ตลอดจนให้บริการห้องตัดต่อภาพและบันทึกเสียงระบบ Digital และอุปกรณ์บันทึกเสียงคุณภาพสูง

นอกจากนี้ยังมีแผนกการ์ตูน ซึ่งมีทีมงานผู้เชี่ยวชาญด้าน Animation ในการผลิตการ์ตูน โดยได้ร่วมกับ บริษัท โตเอะ แห่งประเทศญี่ปุ่น ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่อง และกำลังดำเนินการสร้างการ์ตูนเรื่อง " แม่มดแฝด " ซึ่งจะนำออกฉายเร็ว ๆ นี้ด้วย

แผนกฟิล์มแลบส์ของบริษัทฯ ให้บริการล้างฟิล์มภาพยนตร์และโฆษณาด้วยเครื่องมือไฮ-เทคล่าสุดที่ครบถ้วนที่สุดแห่งหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีบริการล้างฟิล์มทั้งระบบ 35 ม.ม. และ 16 ม.ม. ในมาตรฐานสูงสุดของโกดักและฟูจิ

3. บริษัท กันตนา อินเทอร์เน็ตคอมมิวนิเคชัน จำกัด ดำเนินธุรกิจรับผลิตรายการโทรทัศน์ทุกประเภท เช่น สารคดี เกมโชว์ ทีวีโชว์ ทีวีโอเพนเรซเซชั่น โดยมีทีมงานฝ่ายสร้างสรรค์และผลิตรายการที่มีประสิทธิภาพกว่า 60 คน

4. บริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ จำกัด เป็นผู้ดำเนินการผลิตภาพยนตร์สำหรับโรงภาพยนตร์ โดยมีผลงานล่าสุดที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง คือ ภาพยนตร์เรื่อง "กาเหว่าที่บางเพลง" ซึ่งทำสถิติรายได้สูงสุดของภาพยนตร์ไทยใน 1 เดือน (ผลงานภาพยนตร์อื่นๆ ที่ผ่านไปได้แก่ "แม่เบี้ย", "วิมานมะพร้าว" ที่ได้รับรางวัลมาแล้วทั้งสิ้น) โดยบริษัทฯ กำหนดแผนในการสร้างภาพยนตร์ปีละ 3 เรื่อง ด้วยงบประมาณเรื่องละ 20 ล้านบาท นอกจากนี้ยังรับผลิตภาพยนตร์โฆษณาให้แก่ลูกค้าทั่วไปอีกด้วย โดยมีผลงานที่ผ่านมาปีละประมาณ 40 เรื่อง ด้วยยอดบิลลิ่งรวม 25 ล้านบาท

5. บริษัท กันตนา มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ดำเนินธุรกิจเป็นตัวแทนจำหน่ายอุปกรณ์บันทึกภาพและเสียงชนิดต่างๆ รวมทั้งจัดจำหน่ายสินค้าคุณภาพอีกหลายประเภท

6. บริษัท กันตนา โปรเฟสชันแนล อคาเดมี จำกัด (KANTANA PROFESSIONAL ACADEMY FOR TELEVISION : K - PAT) ก่อตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นสถาบันสำหรับสร้างและส่งเสริมบุคลากรในการผลิตงานโทรทัศน์ที่มีคุณภาพ โดยเปิดสอนเกี่ยวกับการแสดงและการผลิตงานโทรทัศน์ทุกรูปแบบ ทั้งในภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ อาทิ การแสดง การเขียนข่าว การเขียนบทภาพยนตร์ การกำกับภาพยนตร์ การตัดต่อและลำดับภาพยนตร์ ฯลฯ

7. บริษัท กันตนา โฮลดิ้ง จำกัด ดำเนินธุรกิจในการสนับสนุนการลงทุน สำหรับบริษัทในกลุ่ม และการร่วมทุนกับธุรกิจต่างๆ ในอนาคต

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด

เอกสารประชาสัมพันธ์ ของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จำกัด

หาเป็นการจัดสร้างภาพยนตร์ ANIMATION ร่วมกับบริษัท โคเอะแอนิเมชัน จำกัด ประเทศญี่ปุ่น

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2530 ร่วมจัดสร้างงานมากกว่า 40 เรื่องแล้วจนถึงปัจจุบัน

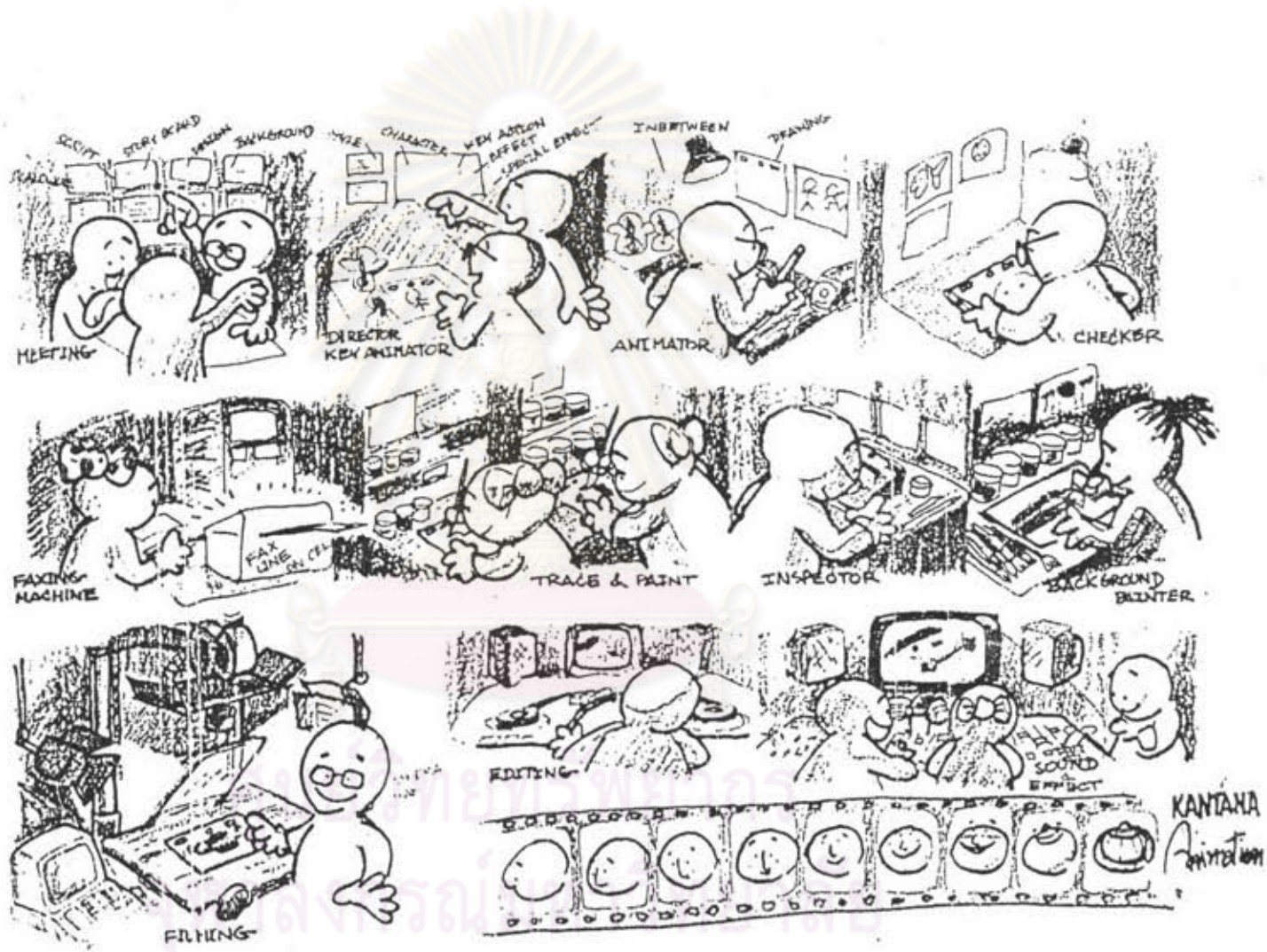
โดยมุ่งประสงค์ถึงการสร้างงานภาพยนตร์ ANIMATION ด้วยความประณีตสมบูรณ์ครบทุกกระบวนการผลิต มีนโยบายที่ต้องการสร้างงานที่เป็นผลงานการผลิตของประเทศไทยเองโดยตรง ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์สำหรับแพร่ภาพทางโทรทัศน์ หรือจัดฉายทางโรงภาพยนตร์ รวมถึงภาพยนตร์โฆษณา โดยทั่วไป และภาพยนตร์ที่ค้องอาศัยเทคนิคพิเศษทางด้าน ANIMATION

การสร้างงานในปัจจุบัน

1. 40% ภาพยนตร์ ANIMATION ที่สร้างภายในประเทศไทยทั้งงานไทยทั้งหมด เป็นงานสร้างสรรค์ทุกชั้นคอนทนต์เทคนิคที่เป็นสากล
 - โครงการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ 2539 รายการคุณหนูช่างฝัน ความยาวตอนละ 3 นาที อาทิตย์ละ 3 วัน ทุกวันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ เนื้อหาที่น่าสนใจอยู่ที่ความฝันอันงดงาม คอสมอสแวดล้อมของโลกทั้งทางนิเวศวิทยา การอนุรักษ์ธรรมชาติ การเสริมสร้างจริยธรรม และข้อเสนอแนะทางจิตวิทยาโดยทั่วไป บนพื้นฐานการนำเสนอเชิงศิลปะ ซึ่งเด็ก ๆ สามารถมีส่วนร่วมในการส่งภาพวาดความจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ โดยทางกันตนาจะจัดทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนออกเผยแพร่
 - โครงการภาพยนตร์ ANIMATION ความยาว 12 นาที เรื่อง "เจ้าเขี้ยว สุนัขตัวที่อยากเป็นพระอาทิตย์" ไทยจัดสร้างให้ ACCU(Asia/Pacific Cultural for UNESCO) ประเทศญี่ปุ่น เป็นโครงการเผยแพร่ เรื่องเล่า นิทานพื้นบ้านของแต่ละประเทศทางเอเชีย กันตนาได้รับเลือกให้เลือกเรื่อง 1 เรื่องจาก 3 เรื่องที่ ACCU ให้
- เรื่องนี้เริ่ม พฤษภาคม 2538 เสร็จสิ้นโครงการ มกราคม 2539
- โครงการภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว จัดฉายทางโรงภาพยนตร์ 1 เรื่องทุกๆ 3 ปี

- เช่น มอม รามเกียรติ์ นิทานพื้นบ้านของไทย ฯลฯ
2. 25% งานภาพยนตร์โฆษณา งานเทคนิคพิเศษทาง ANIMATION โดยทั่วไปเป็นงานที่ใช้เวลาในการจัดสร้างระยะสั้น (1-2 เดือน) การรับสร้าง KEY ANIMATION GUIDE FOR CG 3D ANIMATION รวมถึงการสร้างงานออกแบบลักษณะตัวละครต่างๆ จาก แบบ-หุ่นจำลอง ฯลฯ
 3. 35% ร่วมจัดสร้างภาพยนตร์ ANIMATION กับบริษัท โตเอะแอนิเมชัน จำกัด ทำงานในส่วน IN-BETWEEN สร้างความเคลื่อนไหวให้สมบูรณ์จาก KEY-ANIMATION วาด และระบายสีทั้งหมดก่อนส่งไปถ่ายทำที่บริษัท โตเอะฯ ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น และจำหน่ายไปทั่วโลก เช่น DRAGON BALL SAILOR MOON SLAMDUNK GULLIVER BOY

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การจัดระบบการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

SCRIPT

ประหม่าหาข้อมูลที่ต้องการบอกหลักของเรื่อง แยกแยะการนำเสนอมุมมองต่างๆของตัวภาพยนตร์
แบ่งงานตามความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน โดยกำหนดเป้าหมายให้ถูกต้องชัดเจนตาม
ภาพยนตร์

CHARACTORS & BACKGROUND DESIGNING

เริ่มออกแบบลักษณะตัวละครตามเรื่อง และกำหนดคบุคลิก รวมถึงการแต่งกาย เครื่องใช้อุปกรณ์
ต่างๆออกแบบจากสถานที่ต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่กำหนด ในขั้นตอนนี้จะทำการออกแบบโครง
สร้างสีทั้งหมดของตัวละคร และจากไปในเวลาเดียวกันโดยกำหนดลงใน CHARACTERS SHEETS
& COLORS INDICATIONS

LAYOUTS

ร่างภาพต่างๆของฉาก และตัวละครในฉากนั้นๆ วางมุมมองโดยใช้มุมมองหมุนมกล้องหลายๆ
ลักษณะเป็นตัวกำหนด หรือใช้เนื้อหา และอารมณ์ของตัวละครนั้นๆ เป็นตัวกำหนดความต้องการ
นำเสนอ

STORYBOARD

กำหนดภาพ เทคนิคกล้อง รายละเอียดของฉาก เทคนิคพิเศษ เวลาความยาวในแต่ละฉาก รวม
ถึงบทโศกคล้องตามฉากที่วางเลเอาท์ไว้

KEY ANIMATIONS (KEY ACTIONS DRAWING)

เป็นหัวใจของงานแอนิเมชัน ไทเรลเตอร์และคีย์แอนิเมเตอร์จะเป็นผู้กำหนด และสร้างภาพตาม
สคริปต์อนิเมชัน เป็นการวาดภาพเริ่มต้น และภาพจบในแต่ละฉากสร้างภาพร่างจากโดยกำหนดเทคนิค
รายละเอียดต่างๆรวมถึงเวลา ขณะเดียวกันจะส่งงานแยกไปผสมกับฉากให้นักกราว์เพนเตอร์
เป็นผู้วาดทั้งหมด

IN-BETWEENS

แอนิเมเตอร์จะเป็นผู้วาดภาพต่อเนื่องจากคีย์เฟรมอ้างอิงให้สำเร็จ และเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง
ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ทำให้ภาพออกมาสมบูรณ์แบบ เมื่อเสร็จแล้วเช็คเกอร์จะเป็นผู้ตรวจความ
ถูกต้องทั้งหมด และจัดส่งงานให้ผสม ลงเส้น และระบายสี

TRACING & PAINTING

งานทั้งหมดจะถูกส่งเข้าเครื่องถ่ายภาพผ่านใสโดยเครื่องแพ็คซ์เส้น และดั่งเส้นด้วยเส้นปากกา
จากนั้นอินสเปกเตอร์ตรวจ และกำหนดแยกแยะว่าต้องใสสีใดในช่องว่างใดเพื่อส่งให้เพนเตอร์

ลงสีตามลำดับ จากนั้นอินสเปกเตอร์ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง แล้วรวบรวมส่งโคเรคเตอร์ซึ่งจะทำการตรวจ และรวบรวมจากแต่ละชุดให้ตรงกับอย่างสมบูรณ์

CAMERA & FILMING

เมื่อได้รับงานที่สมบูรณ์แต่ละชุดแล้วจะทยอยถ่ายภาพจนเสร็จทั้งหมด จากนั้นจะส่งฟิล์มเข้าแล็ป เมื่อได้เวิร์คพรีนทีฟิล์ม ก็จะทำการคัทคือโคโยโคเรคเตอร์ และส่งเข้าในส่วนโพสโปรดักชั่น โคอโยใช้ฟิล์มเนกาทีฟเข้าเทเลซีน แปลสัญญาณเป็นระบบสัญญาณของวีดีโอ

EDITING

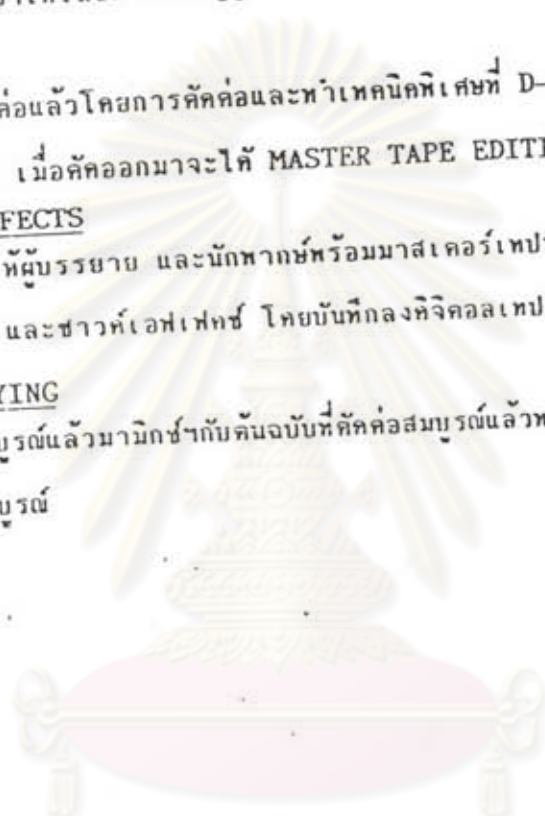
จากเวิร์คพรีนทีที่คัทแล้วโดยการคัทค่อและทำเทคนิคพิเศษที่ D-1 และถือเวิร์คพรีนทีที่โคเรคเตอร์คัทตั้งเป็นคั่นแบบ เมื่อคัทออกมาจะให้ MASTER TAPE EDITING

MUSIC & SOUND EFFECTS

บทเพลงจะถูกร้องให้ผู้บรรยาย และนักพากษ์พร้อมมาสเตอร์เทปอาชีพ และอีกชุดจะส่งให้ผู้ประพันธ์สกอร์ดนตรี และชาวทีเอฟเฟคส์ โคอโยบันทึกลงดิจิทัลเทป หรือคิสก์

RECORDING & COPYING

นำเทป หรือคิสก์ที่สมบูรณ์แล้วมานำเข้ากับคั่นฉบับที่คัทค่อสมบูรณ์แล้วนำมาสเตอร์คอปไปความต้องการถือเป็นงานที่เสร็จสมบูรณ์

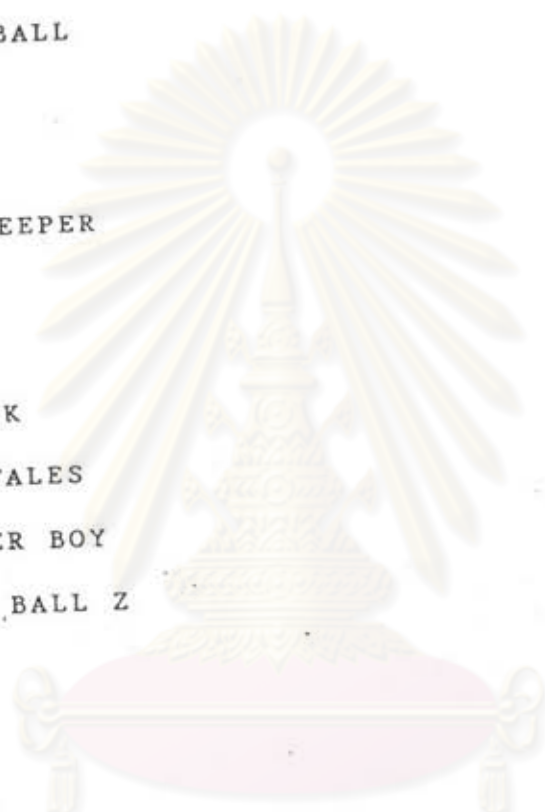


ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ร่วมงานกับบริษัท โตเอะ

1. KINGYO
2. KINNIKU MAN
3. TRANSFORMER
4. SALLY
5. AKKO CHAN
6. SAINT SEIYA
7. GETTAROBOT GO
8. FREEMAN
9. TARURUTO KUN
10. KASUNOJO
11. UTSUNOMIKO
12. NOBORU TO YAMANEXO
13. REDMAIL BOX
14. SANMA MARCH
15. NINJYA
16. AKUMA KUN
17. BIKKURIMAN
18. SUPER BIKKURIMAN
19. LADY LIN
20. KIMAMANI IDOL
21. DR. SLUMP
22. KARIAKE
23. SHOBAKU
24. VAMPIRE
25. SANKOKUSHI

26. KANTA
27. SD-RAIDER
28. SAILOR MOON
29. BE-BOB HIGH SCHOOL
30. DRAGON QUEST
31. DRAGON BALL
32. COO
33. LEGEND
34. GHOSTSWEEPER
35. SHOOT
36. BLUES
37. SLAMDUNK
38. FAIRY TALES
39. GULLIVER BOY
40. DRAGON BALL Z

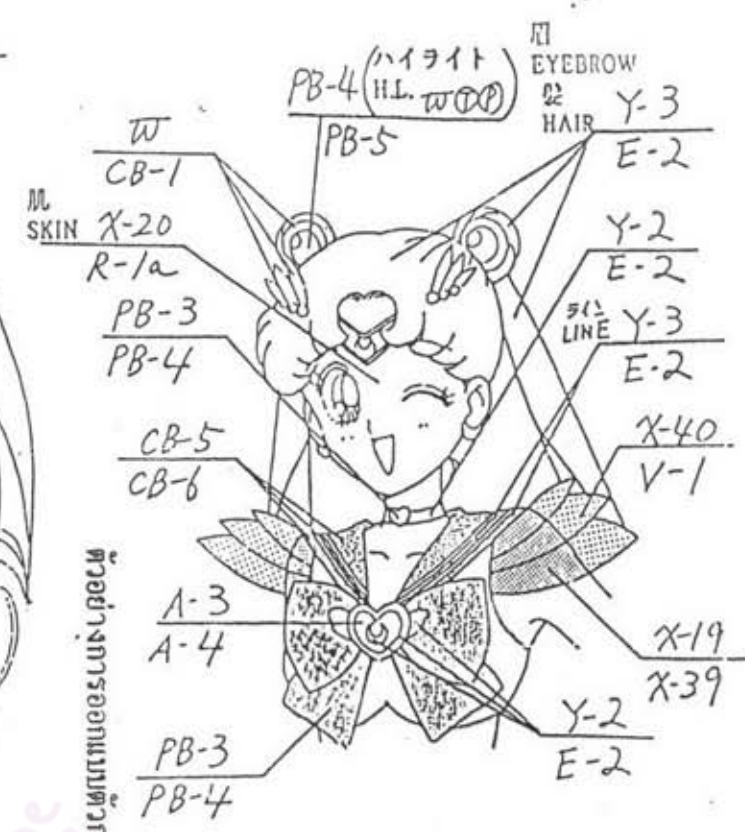
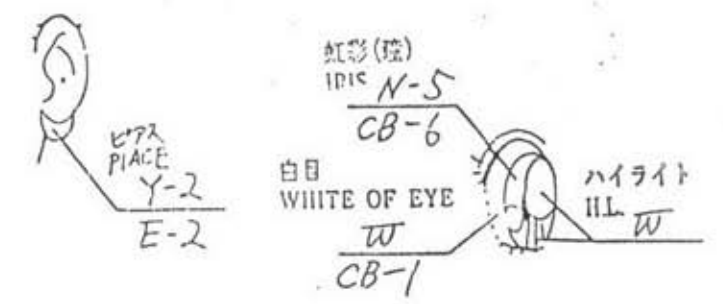
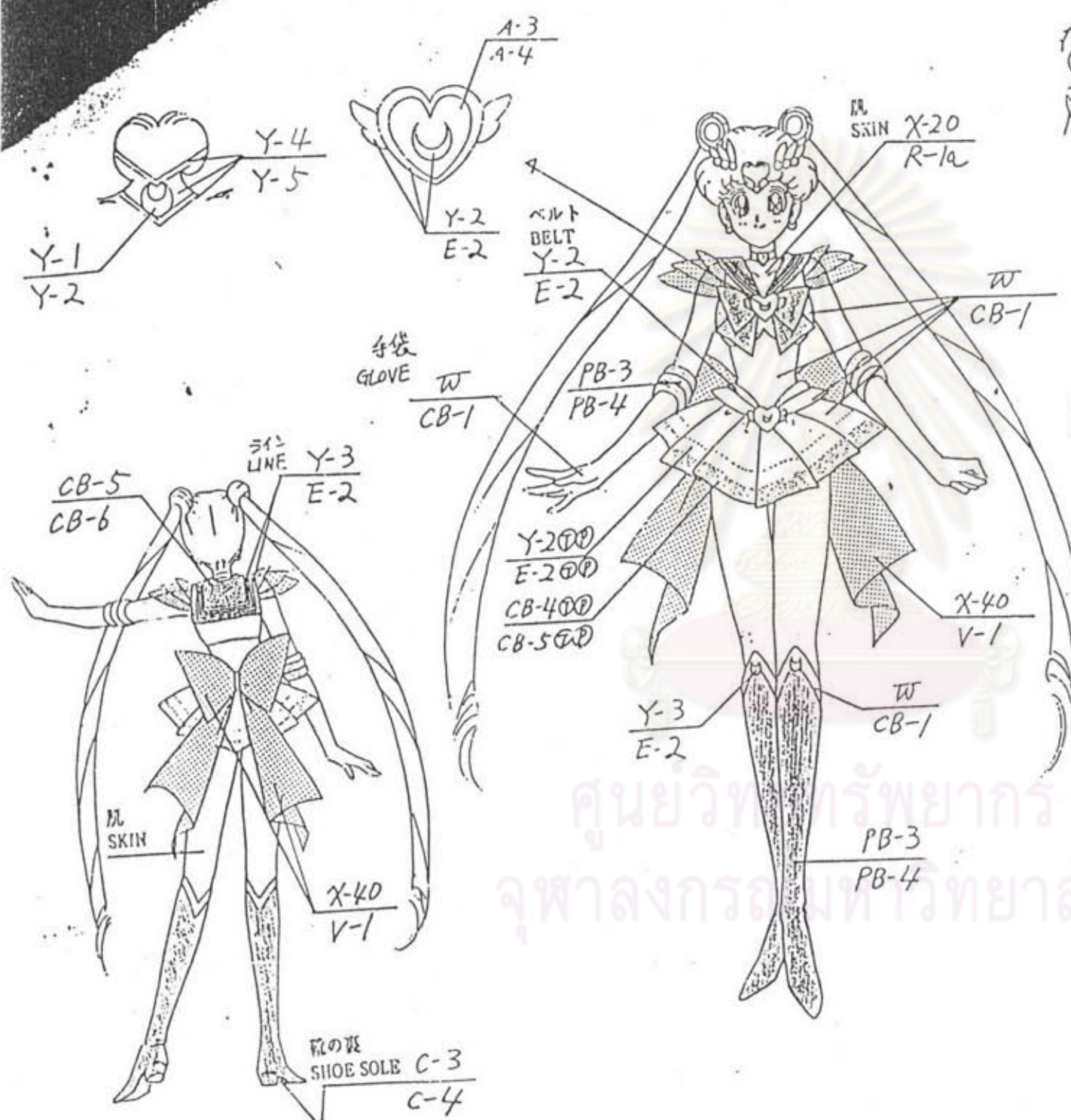


ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายชื่อภาพยนตร์โฆษณา

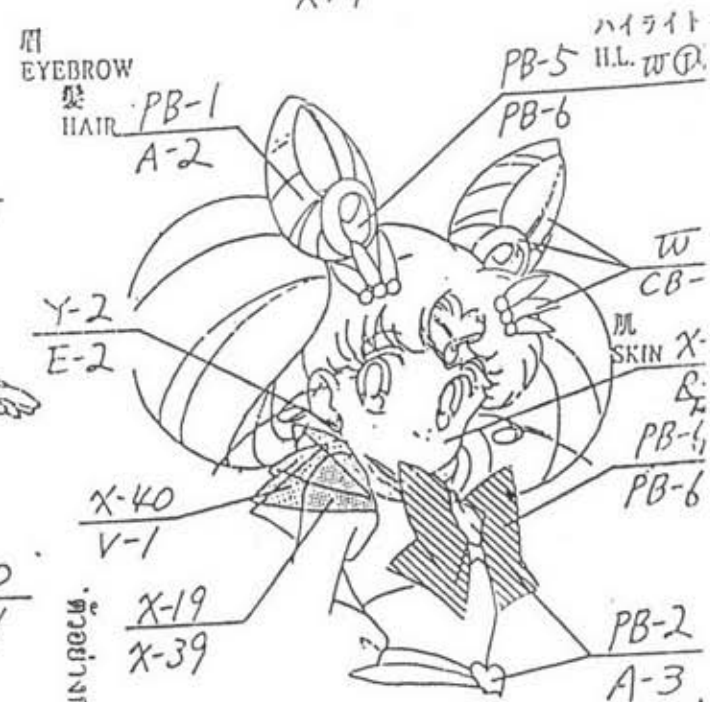
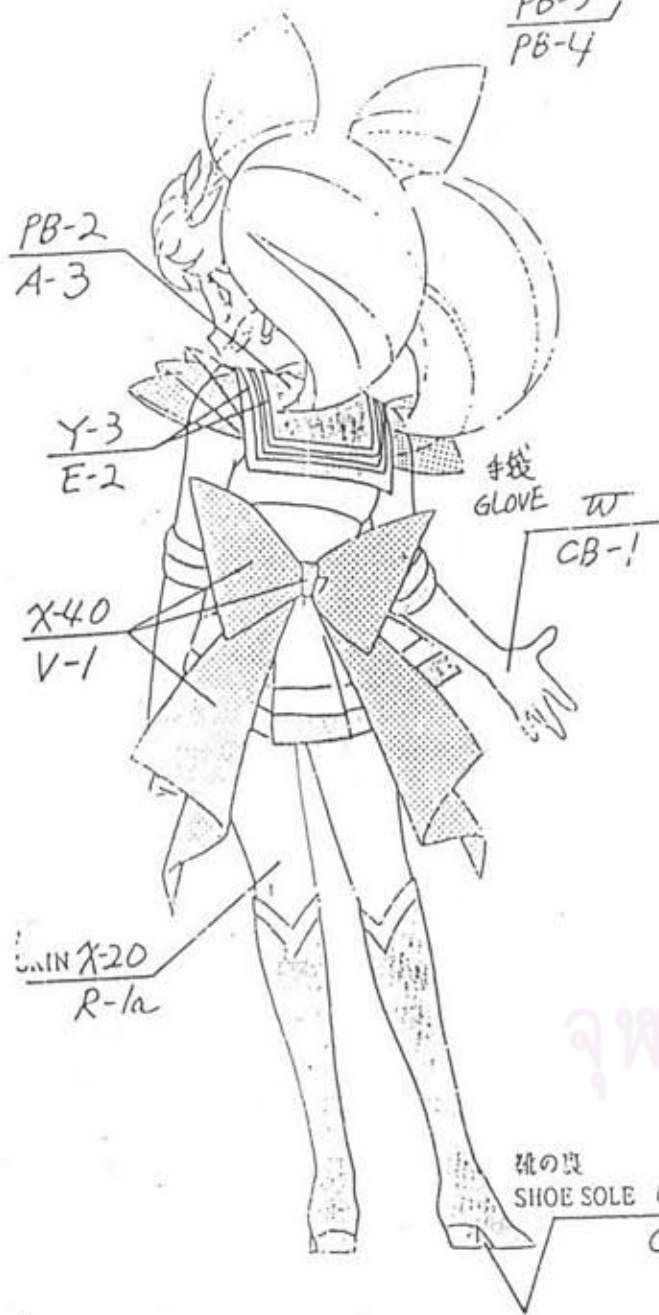
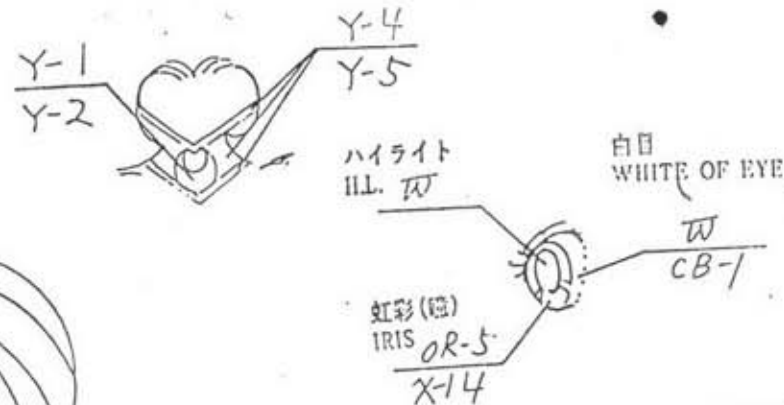
1. โลกสีสวย
2. ผู้ใหญ่มา-ไทยประสิทธิ์ประกันภัย
3. ชมมสไปกัตโต
4. พูจี เอเชียนเกมส์
5. ยู-มีคิก บะหมี่สำเร็จรูป
6. ส.ย.ช. 4 เรื่อง
7. ผู้ใหญ่มา-กระบองหนวดราช้าง
8. น้ำมันเครื่อง เคโล-500
9. เสือ-เอสโซ่
10. ชั้นในสตรี โอโนโน
11. แมคโคเนล
12. นมครทมี
13. นารายณ์พิเซอร์เรีย
14. ม้าวิ่ง-ทัพสุจุม(เจาะกระาะ)
15. อุตสาหกรรม-ช่อง 5

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



หน้าตาของตัวละคร

歯 TEETH	W
舌 TONGUE	RP-3
口の中 INSIDE OF MOUTH	RP-4



หน้าที่การออกแบบตัวละคร

歯 TEETH	W
舌 TONGUE	RP-3
口の中 INSIDE OF MOUTH	RP-4

ศูนย์วิจัยเทคโนโลยี
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

美少女戦士セーラームーン

№165

シリアーズの16
(おしきの4)



©1994 SHOGAKU GAKKAISEN



ノーマルカラー
NORMAL COLOR
~~ノーマル一段カサ~~
1 TONE DARKER

A(2)
L2(1)
Normal



ทำอนิเมชัน KEY ANIMATION

ノーマルカラー
NORMAL COLOR
ノーマル一段カゲ
1 TONE DARKER

A (3)
1-21
Normal



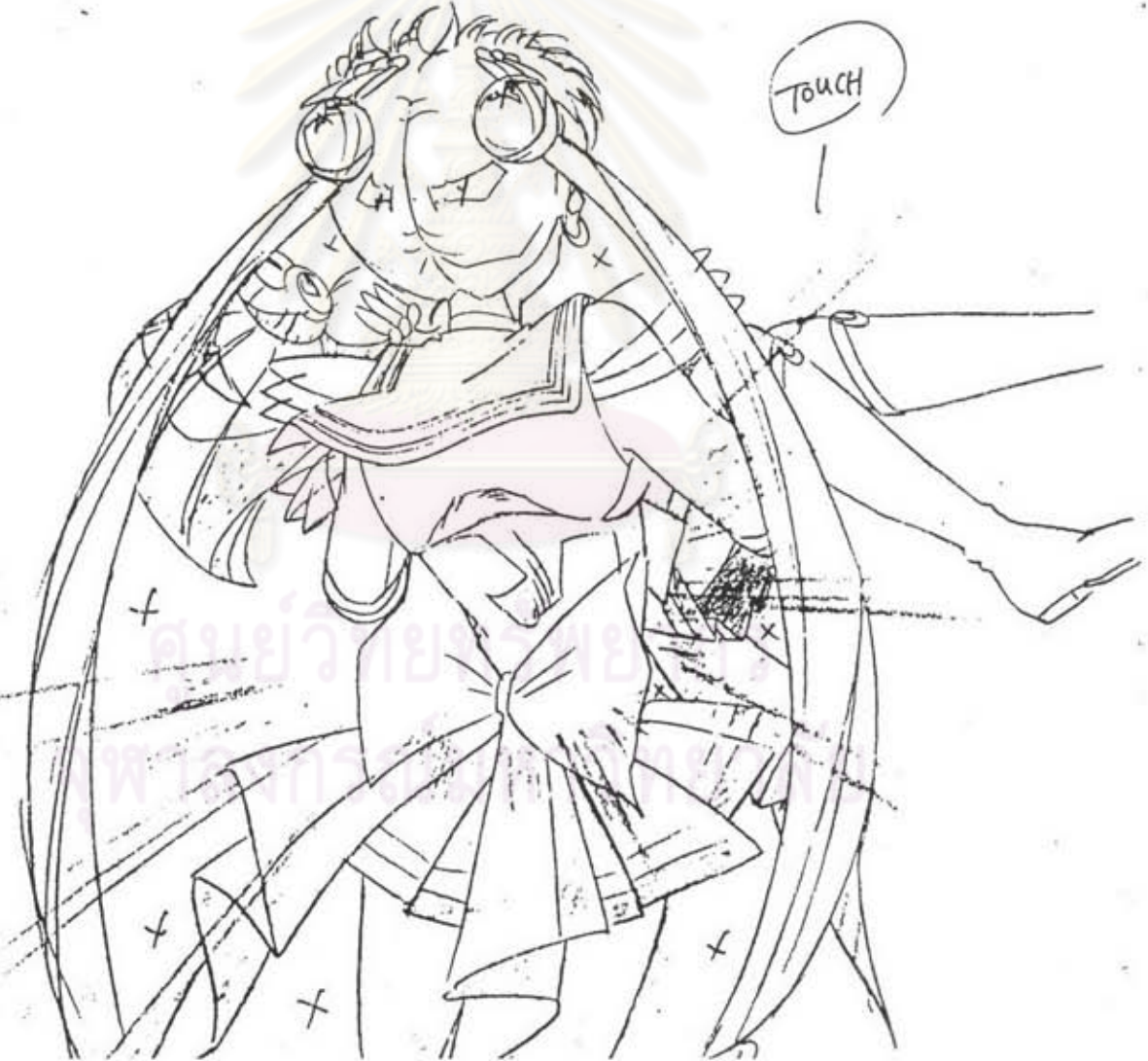
พริษฐ์ วัชรสินธุ์ KEY ANIMATION

ハイコントラスト
HIGH CONTRAST

A(4)

ハイ
ハイ!

TOUCH

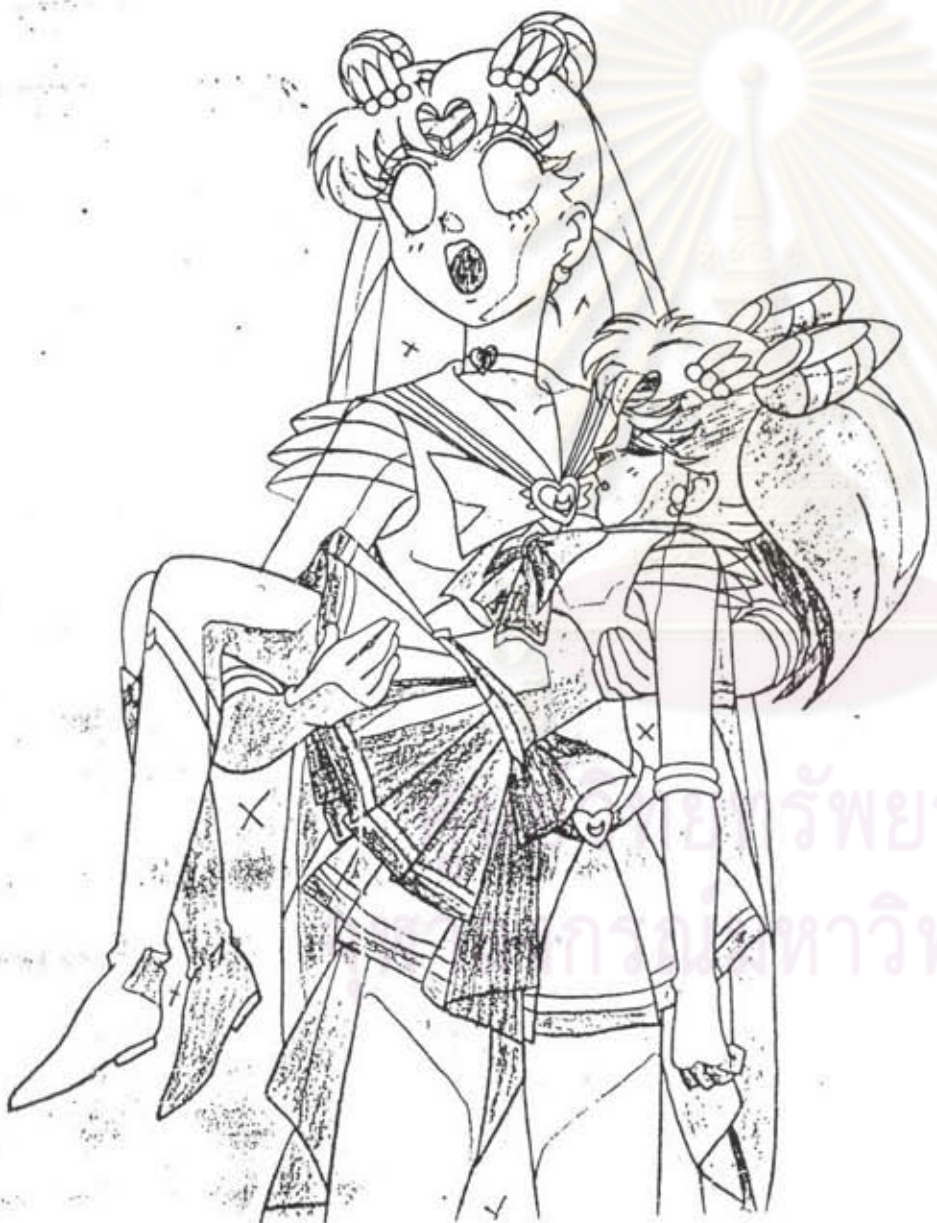


A 5
MO'

ハイコントラスト
HIGH CONTRAST



ตัวอย่างการ KEY ANIMATION



โรงพยาบาล
มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างการวาดหมวกส่วนบน LIMITED ANIMATION



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



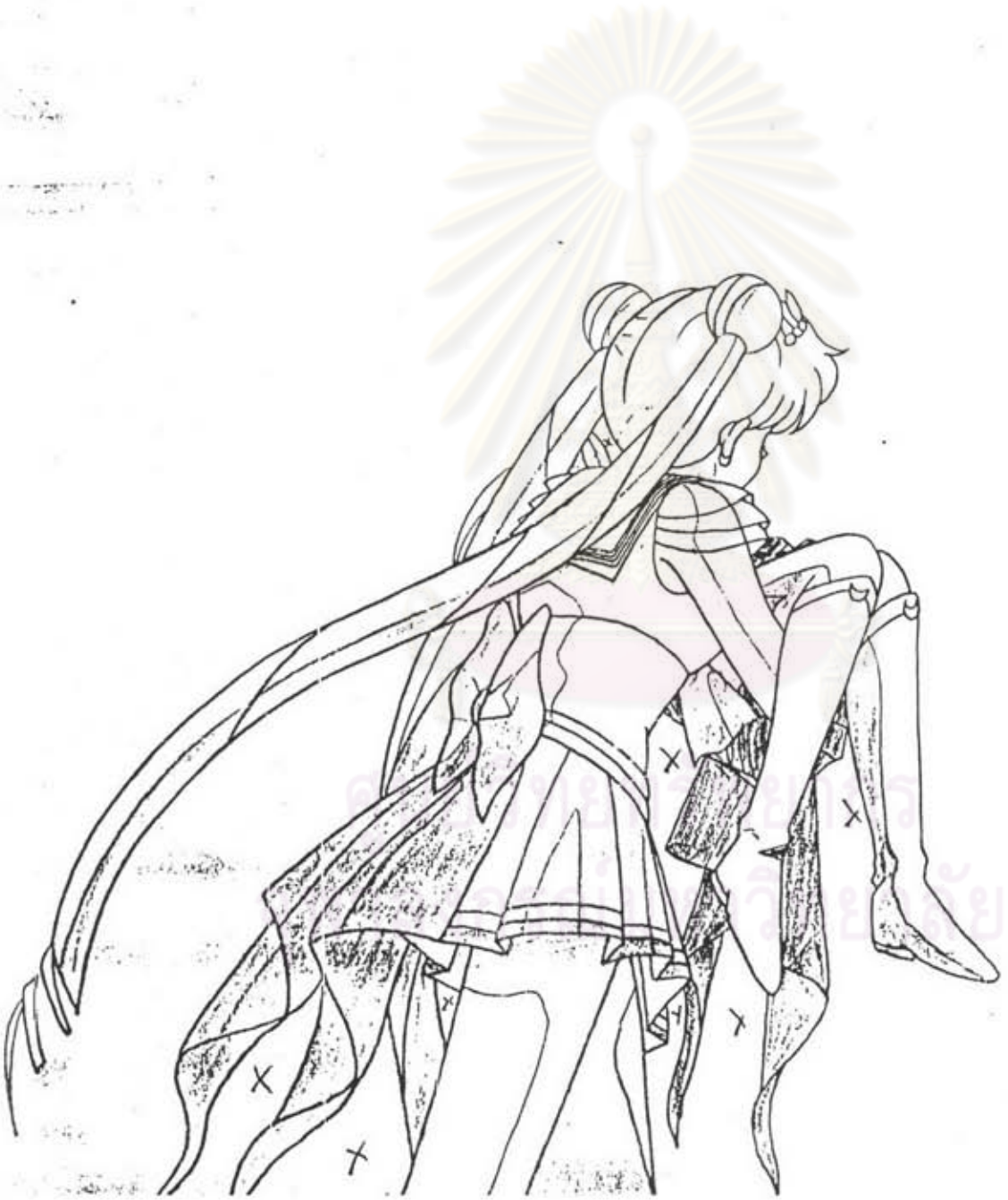
ตัวอย่างการวาดภาพแทรก INBETWEENS



ตัวอย่างการวาดภาพแทรก INBETWEENS



ตัวอย่างการวาดภาพอินเบทวีนส์



ព័ត៌មានបន្ថែមអំពីសៀវភៅ INBETWEENS



ตัวอย่างการวางภาพในบท INBETWEENS



พจนานุกรมศัพท์ INBETWEENS

ประวัติผู้เขียน

นายนิพนธ์ คุณารักษ์ เกิดเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ.2505 ที่อำเภอเมือง
จังหวัดนครราชสีมา จบการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต (กศ.บ.)
สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม
ปัจจุบันรับราชการในตำแหน่งนักวิชาการโสตทัศนศึกษา สังกัดภาควิชาส่งเสริมการเกษตร
คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และเป็นอาจารย์พิเศษสาขาวิชาเอกออกแบบ
นิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย