

การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก



นางสาวเมทินี สิงห์เวชสกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-17-5645-3

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1 22546197

- ๑ 138 2551

THE DEVELOPMENT OF THAI ANIMATION PRODUCTION PROCESS FOR WORLD MARKET

Miss Methinee Singvejsakul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University


Academic Year 2005

ISBN 974-17-5645-3

หัวข้อวิทยานิพนธ์                      การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก  
โดย    นางสาวเมทินี สิงห์เวชสกุล  
สาขาวิชา                                      การสื่อสารมวลชน  
อาจารย์ที่ปรึกษา                            ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไอฟาร วงศ์บ้านดู่


---

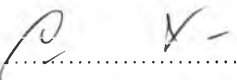
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

 ..... คณะบดีคณะนิติศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิรโสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์)

 ..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไอฟาร วงศ์บ้านดู่)

 ..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์)

 ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กันภัย)

เมทินี สึงห์เวชสกุล : การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก.

(THE DEVELOPMENT OF THAI ANIMATION PRODUCTION PROCESS FOR WORLD MARKET) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฟาร วงศ์บ้านดู่, 284 หน้า. ISBN 974-17-5645-3.

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศและศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย, ข้อมูลจากวิดีโอซีดีการ์ตูนแอนิเมชันและข้อมูลจากเอกสาร

ผลการศึกษาวิจัยพบว่าบริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ 1) ด้านสุนทรียศาสตร์ ประกอบด้วย เนื้อหาและการออกแบบ 2) ด้านเทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3) ด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม ประกอบด้วย ด้านบุคลากร, งบประมาณและการดำเนินการด้านการตลาด 4) ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม 5) ความเป็นสากลของสื่อมวลชน

นอกจากนั้นผลการศึกษาวิจัยยังพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย มีปัจจัยที่เป็นจุดเด่นของการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยคือ 1) การนำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ความเป็นไทย 2) บุคลากรผู้ผลิตไทยมีความสามารถและทักษะทางศิลปะ 3) งบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต่ำกว่างบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ 4) การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังเป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้ชมเด็ก ปัจจัยที่เป็นจุดด้อยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือ 1) ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ แนวเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีหลากหลาย การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังประสบปัญหาด้านบทและเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ขาดความสนุก ไม่น่าติดตาม การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีเอกลักษณ์ 2) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่ทันสมัยเท่าเทคโนโลยีของต่างประเทศ 3) ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม ขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย งบประมาณการผลิตสูงหากไม่สามารถดำเนินการด้านการตลาดให้ครอบคลุมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ขาดระบบการจัดการด้านการตลาดที่ดี 4) ความเป็นสากลของสื่อมวลชน การนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทยบางอย่างผู้ชมต่างประเทศอาจไม่เข้าใจ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน  
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน  
ปีการศึกษา 2548

ลายมือชื่อนิสิต... เมทินี สึงห์เวชสกุล  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา... โอฟาร วงศ์บ้านดู่

# # 4685102028 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: PRODUCTION PROCESS / THAI ANIMATION / WORLD MARKET

METHINEE SINGVEJSAKUL : THE DEVELOPMENT OF THAI ANIMATION PRODUCTION PROCESS FOR WORLD MARKET. THESIS ADVISOR : ASSIST. PROF. OLARN WONGBANDUE, 284 pp. ISBN 974-17-5645-3.

This qualitative research was aimed to study about the development of Thai animation production process for both domestic and international audiences as well as the factors that influenced the development of Thai animation production process. In-depth interviews of key informants, Thai animation VCD and documentary research were techniques used for data collection.

The results of this study showed that Thai animation production companies have developed their production for both domestic and international audiences. Their developments were 1) Aesthetic consisted of a plot, story and character design. 2) Technology. 3) Industrial- business production consisted of personnel, budget and marketing. 4) Government and audiences support. 5) Globalization of mass communications media.

Furthermore the results of this study indicated the significant factors that affected the development of Thai animation production process. First, the strengths of the development of Thai animation production process were 1) The representation of Thai culture and Thainess 2) Creative and skilled talent personnel with a rich tradition in the arts 3) The lower production cost than that of the Western animation. 4) Thai animation was supported by Thai children fans. Secondly, the weaknesses which required to improve were 1) Aesthetic factors; that was genre in Thai animation was highly repetitive, the imperfection of the script and the lack of self-identity in Thai cartoon characters. 2) Technology factor; Thai technological factors were not as advanced as that of the Westerns. 3) Industrial- business production factors included dearth of the skilled professionals, Too high production cost in the case that Thai animation companies lacked efficient management of distribution for world market, the lack of effective management of the marketing system 4) Globalization of mass communications media, some cultural aspects and certain representation of Thainess, all of which foreign audiences might not fully understand.

Department	Mass Communication	Student's signature..... <i>Methinee</i> .....
Field of study	Mass Communication	Advisor's signature..... <i>Olarn Wongbandue</i> .....
Academic year	2005	

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ เนื่องด้วยความเมตตากรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอปาร์ วงศ์บ้านคู่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ท่านได้ให้ความรู้ด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูน แอนิเมชันและให้คำแนะนำอันมีค่าในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์ ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ท่านได้กรุณาให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ท่านได้ เมตตากรุณาประสิทธิประสาทวิชาความรู้ด้วยความเอ็นดู รวมทั้งให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นอันเป็น ประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ท่านได้จุดประกายนำเสนอแสงสว่างให้แนวคิดแก่ผู้วิจัย จนกระทั่งได้ทำการวิจัยในหัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ทั้งยังให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข วิทยานิพนธ์ นอกจากนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการสื่อสารมวลชนทุกท่านที่ได้ประ สทธิประสาทวิชาความรู้ อันเปิดโลกทัศน์ของผู้วิจัยให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง คุณชัย ราชวัตร ที่กรุณาอนุญาตให้ ผู้วิจัยมีโอกาสได้เข้าพบเพื่อทำการสัมภาษณ์และเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบคุณบริษัทผู้ผลิตการ์ตูน แอนิเมชันไทยที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์และเอื้อเฟื้อข้อมูลอันมีประโยชน์ยิ่ง ต่อการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยคงไม่สามารถสำเร็จการศึกษาได้ หากขาดครอบครัวที่เข้าใจ ออบอุ่น มั่นคง ขอกราบ ขอบพระคุณ ปะป๊า แม่ด้อม ขอขอบใจน้องหลิว น้องมิน ที่ให้ความรัก ความเข้าใจ ให้กำลังใจ คอย ปลอบใจทุกครั้งทีประสบปัญหา ขอขอบคุณเพื่อนๆ MC13 ทุกคนที่ให้กำลังใจช่วยเหลือและฝ่าฟัน ต่อสู้ร่วมกันมาโดยตลอด

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหำนำการวิจัย.....	21
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	21
ขอบเขตของการวิจัย.....	21
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	22
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	23
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน.....	24
แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	28
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อข้ามโลก.....	30
แนวความคิดเกี่ยวกับการตลาดโลก.....	33
แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง.....	35
แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสู่ความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชัน.....	39
แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานขององค์กรสื่อ.....	42
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	48
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50

	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
	การนำเสนอข้อมูล.....	51
บทที่ 4	พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและปัจจุบัน.....	52
	กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม.....	54
	กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน.....	65
	พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต.....	67
	พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน.....	80
บทที่ 5	การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศ ของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น .....	93
	ประวัติของบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง.....	94
	ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง.....	96
	ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง.....	106
	การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น.....	109
	ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	116
บทที่ 6	การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและ ผู้ชมต่างประเทศของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด.....	119
	ประวัติบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย.....	120
	ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย.....	123
	ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย.....	131
	การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด.....	136
	ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	145
	ความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	147
บทที่ 7	การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและ ผู้ชมต่างประเทศของบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด.....	150
	ประวัติของบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์.....	150



	ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์.....	152
	ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์.....	170
	การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด.....	174
	ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	185
	ความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	186
บทที่ 8	การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและ ผู้ชมต่างประเทศของบริษัท โรส วิดีโอและบริษัท อิมเมจิแม็กซ์ สตูดิโอ.....	190
	ประวัติของบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา.....	190
	ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา.....	193
	ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา.....	201
	การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท อิมเมจิแม็กซ์ สตูดิโอ.....	205
	ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	211
	ความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	212
บทที่ 9	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิต การ์ตูนแอนิเมชันไทยของแต่ละบริษัท.....	213
	ความเป็นมาและวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ของแต่ละบริษัทผู้ผลิต.....	214
	ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของแต่ละบริษัท.....	217
	ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตของบริษัทผู้ผลิตไทย.....	225
	ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของแต่ละบริษัท.....	230
	ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	238
	ความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	241
	จุดเด่นและจุดด้อยในการพัฒนากระบวนการผลิต การ์ตูนแอนิเมชันไทยของแต่ละบริษัทผู้ผลิต.....	242

บทที่ 10	สรุปผลการวิจัยและ อภิปรายผล.....	247
	ข้อจำกัดที่พบในการวิจัย.....	262
	ข้อเสนอแนะ.....	263
	รายการอ้างอิง.....	264
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	268

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1 แสดงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่พ.ศ.2488 – 2547.....	14
ตารางที่ 4.1 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและในปัจจุบัน.....	90
ตารางที่ 5.1 แสดงบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น.....	110
ตารางที่ 6.1 แสดงบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด.....	137
ตารางที่ 7.1 แสดงบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด.....	175
ตารางที่ 8.1 แสดงบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ.....	206
ตารางที่ 9.1 แสดงความเป็นมาและวัตถุประสงค์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน.....	214
ตารางที่ 9.2 แสดงปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน.....	217
ตารางที่ 9.3 แสดงปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตของบริษัทผู้ผลิตไทย.....	225
ตารางที่ 9.4 แสดงปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของแต่ละบริษัท.....	230
ตารางที่ 9.5 แสดงปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม.....	238
ตารางที่ 9.6 แสดงความเป็นสากลของสื่อมวลชน.....	242

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
รูปที่ 1.1 ตัวตลกหนังตะลุงไอ้แก้ว.....	2
รูปที่ 1.2 ตัวตลกหนังตะลุงยอดทอง.....	2
รูปที่ 1.3 ตัวตลกหนังตะลุงไอ้เท้ง.....	2
รูปที่ 1.4 ตัวตลกหนังตะลุงไอ้เปลือย.....	2
รูปที่ 1.5 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เหตุมหัศจรรย์.....	3
รูปที่ 1.6 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง หนูมานผจญภัย.....	4
รูปที่ 1.7 ตัวละครการ์ตูนนางเงือก.....	6
รูปที่ 1.8 ตัวละครการ์ตูนสุคตสารและม้านิลมังกร.....	6
รูปที่ 1.9 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ผีเสื้อแสนรัก.....	7
รูปที่ 1.10 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เทพธิดาทานตะวัน.....	7
รูปที่ 1.11 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เด็กชายคำแพงคอนหิว.....	7
รูปที่ 1.12 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง จำกับโจ้.....	8
รูปที่ 2.1 แสดงปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กรสื่อ.....	44
รูปที่ 4.1 การเขียนสตอรี่บอร์ดการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ของบริษัท โตอะประเทศไทย.....	57
รูปที่ 4.2 การเขียนสตอรี่บอร์ดการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ของประเทศไทย.....	58
รูปที่ 4.3 การเขียนสตอรี่บอร์ดการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย.....	59
รูปที่ 4.4 Exposure Sheet ที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย.....	60
รูปที่ 4.5 Exposure Sheet ที่ใช้ในการผลิต การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย.....	61
รูปที่ 4.6 ม้วนแผ่นเซล.....	63
รูปที่ 4.7 สีอะคริลิก.....	63
รูปที่ 4.8 การออกแบบตัวละครการ์ตูนลงบนแผ่นเซล.....	64
รูปที่ 4.9 โต๊ะถ่ายทำเพื่อทดสอบภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทย.....	64
รูปที่ 4.10 โต๊ะวาดภาพการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย.....	64
รูปที่ 4.11 ปากกาอิเล็กทรอนิกส์ – เมสส์ปากกา (Tablet).....	66
รูปที่ 4.12 สีอะคริลิก (Acrylic) สำหรับระบายสีแผ่นเซล.....	70
รูปที่ 4.13 แท่นถ่ายทำการ์ตูนแอนิเมชัน (ประเทศไทย).....	70
รูปที่ 4.14 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นิทานเวตาล.....	81
รูปที่ 4.15 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สุคตสาร.....	81
รูปที่ 5.1 ฉากบ้านเรือนไทย.....	98

ภาพประกอบ	หน้า
รูปที่ 5.2 อาหารแบบไทย.....	98
รูปที่ 5.3 การแต่งกายแบบชาวไทยพื้นบ้าน.....	98
รูปที่ 5.4 การห่มสไบ.....	98
รูปที่ 5.5 เอื้อย.....	101
รูปที่ 5.6 เจ้าชาย.....	101
รูปที่ 5.7 นางขนิษฐา.....	101
รูปที่ 5.8 อ้าย.....	101
รูปที่ 5.9 นางขนิษฐา แม่ของเอื้อย.....	101
รูปที่ 5.10 นางขนิษฐาเมื่อไปเกิดเป็นปลาบู่ทอง.....	101
รูปที่ 5.11 ปลาตุก – ลุงตุกผู้อาวุโส.....	103
รูปที่ 5.12 ปลาชะโด – พี่โตผู้กล้าหาญ.....	103
รูปที่ 5.13 ตัวแทนสำนวนสุภาษิตไทย “ปากหอย ปากปู”.....	103
รูปที่ 5.14 แม่เปิดคอยอยู่เป็นเพื่อนเอื้อย.....	103
รูปที่ 5.15 แม่เปิดนำข่าวไปปรึกษาเพื่อนปลาไต้.....	103
รูปที่ 5.16 ผุงปลาไต้ ปลาตุก, ปลากระดี่, ปลาชะโด, ปู, หอย ฯลฯ ปรึกษาหารือกัน.....	104
รูปที่ 5.17 เจ้าชาย หน้าตาดคล้ายตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น.....	105
รูปที่ 5.18 สัญลักษณ์หลอดไฟ แสดง ความคิด.....	105
รูปที่ 5.19 สัญลักษณ์เส้นเลือดปูด บนหน้าผาก.....	106
รูปที่ 5.20 สัญลักษณ์เส้นตรงพุ่งออกมาจากหู.....	106
รูปที่ 5.21 วังพระเจ้าพรหมทัต.....	106
รูปที่ 5.22 ความเป็นอยู่เป็นชาวไทยพื้นบ้าน.....	106
รูปที่ 6.1 การออกแบบตัวละครการ์ตูนช้าง.....	126
รูปที่ 6.2 ตัวละครการ์ตูนช้างก้านกล้วย.....	126
รูปที่ 6.3 งวงแดง.....	128
รูปที่ 6.4 ก้านกล้วยตอนเด็ก.....	128
รูปที่ 6.5 การออกแบบตัวละครทหาร.....	128
รูปที่ 6.6 ทหารพม่า.....	128
รูปที่ 6.7 ทหารไทย.....	129
รูปที่ 6.8 การออกแบบตัวละครการ์ตูนชาวบ้าน.....	129
รูปที่ 6.9 การออกแบบตัวละครการ์ตูนชาวจีน.....	129

ภาพประกอบ	หน้า
รูปที่ 6.10 การออกแบบ จิตริด ในตอนแรกมีลักษณะเหมือนนกพิราบจริง.....	130
รูปที่ 6.11 จิตริดในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย.....	130
รูปที่ 6.12 ก้านกล้วย.....	131
รูปที่ 6.13 หมวก, เสื้อช้างก้านกล้วย.....	141
รูปที่ 6.14 กระเป๋าช้างก้านกล้วย.....	141
รูปที่ 6.15 การจัดโปรโมทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย.....	145
รูปที่ 7.1 ฉากของเรื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ไทย.....	155
รูปที่ 7.2 รถตุ๊กๆในยุคอนาคตอีก 500 ปี.....	155
รูปที่ 7.3 ฉากในเกมที่ปิงปอนด์เล่น มีเสาชิงช้า วัดไทย.....	155
รูปที่ 7.4 ฉากโลกอนาคต.....	155
รูปที่ 7.5 รูปบรรพบุรุษ, กระจ่างรูป.....	155
รูปที่ 7.6 ฉากกรุงเทพ (Bangkok City) ในโลกอนาคต.....	155
รูปที่ 7.7 หุ่นยนต์โรโบโพลิส (Robopolice).....	156
รูปที่ 7.8 หุ่นยนต์ปีฟคอยตรวจตราความเรียบร้อยในโรงเรียน.....	156
รูปที่ 7.9 ชิงช้าลอยฟ้า.....	156
รูปที่ 7.10 มนุษย์ต่างดาว.....	156
รูปที่ 7.11 วัดพระศรีสรรเพชญ์.....	157
รูปที่ 7.12 วัดพระธาตุคอกสุเทพ.....	157
รูปที่ 7.13 ประเพณีแข่งเรือก้อและ.....	157
รูปที่ 7.14 การเซดหนังตะลุง.....	157
รูปที่ 7.15 ปิงปอนด์และพ่อต่ายกล่าวขอโทษพร้อมยกมือไหว้.....	158
รูปที่ 7.16 ปิงปอนด์พบไทชันหลังจากที่หนีออกจากบ้าน.....	158
รูปที่ 7.17 คนเร่ร่อนขับไล่ปิงปอนด์และไทชัน.....	158
รูปที่ 7.18 ปิงปอนด์ถูกแวนขยายย่อส่วนให้ตัวเล็กลง.....	160
รูปที่ 7.19 จากสิ่งของรอบตัวที่เคยใช้อยู่ทุกวันก็ใหญ่กว่าตัวพ่อต่าย แม่กุ้ง.....	160
รูปที่ 7.20 หมู่บ้านแมลง ออกแบบให้มีลักษณะของมนุษย์.....	160
รูปที่ 7.21 บ้านของปิงปอนด์.....	161
รูปที่ 7.22 ความเป็นอยู่ของคนไทยปัจจุบัน.....	161
รูปที่ 7.23 หน้าบ้านปู่ด้วยกระเบื้องเมื่อปิงปอนด์ตัวเล็กลงจึงเสมือนอยู่ในเขาวงกต.....	161
รูปที่ 7.24 วันหยุดปิงบาร์บีคิว.....	162

ภาพประกอบ	หน้า
รูปที่ 7.25 ปังปอนด์แสดงความเคารพคุณค่าแห่ง.....	162
รูปที่ 7.26 ไทชนใช้ทำการต่อสู้แบบไทย ต่อสู้กับแมงมุม.....	162
รูปที่ 7.27 สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแมลง.....	162
รูปที่ 7.28 ตัวละครการ์ตูนไอ้ตัวเล็ก หรือ ปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก – ไอ้ตัวเล็ก.....	165
รูปที่ 7.29 ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ.....	165
รูปที่ 7.30 ปังปอนด์และเจ้าบ๊วกในการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ.....	166
รูปที่ 7.31 ปังปอนด์และเจ้าบ๊วกในการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ .....	166
รูปที่ 7.32 เจ้าบ๊วกในการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ .....	167
รูปที่ 7.33 สัญลักษณ์ดวงดาวแสดงอาการมีนง.....	167
รูปที่ 7.34 สัญลักษณ์เส้นเลือดปูดแสดงอาการโกรธ.....	167
รูปที่ 7.35 สัญลักษณ์หัวใจแสดงความรัก ชื่นชม.....	167
รูปที่ 7.36 ตัวละคร หนุมาน จากวรรณคดีรามเกียรติ์ .....	168
รูปที่ 7.37 ตัวละครการ์ตูนแมงช้างในรูปแบบ 2 มิติ.....	169
รูปที่ 7.38 การออกแบบตัวละครการ์ตูนแมงช้าง 3 มิติ.....	169
รูปที่ 7.39 แมลงปอ.....	169
รูปที่ 7.40 ตั๊กแตน, แมลงปอและมด.....	169
รูปที่ 7.41 แมงมุมและตะขาบ.....	169
รูปที่ 7.42 กระเป๋้า, แก้วน้ำ, เสื้อ.....	179
รูปที่ 7.43 ปังปอนด์ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์.....	180
รูปที่ 7.44 การจัดโปรโมทผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท วิริตาแอนิเมชัน .....	181
รูปที่ 7.45 ตัวการ์ตูน (Mascot) ปังปอนด์.....	181
รูปที่ 8.1 นิทานอีสป.....	194
รูปที่ 8.2 เหล่าสัตว์ป่าที่มาชุมนุมกันเพื่อไปเยี่ยมราชสีห์.....	195
รูปที่ 8.3 สุนัขจิ้งจอกและราชสีห์.....	195
รูปที่ 8.4 ฉากของเรื่องมักเกิดขึ้นในป่าที่สัตว์นานาชนิดอยู่ร่วมกัน.....	196
รูปที่ 8.5 เจ้าหมีกำลังประกาศข่าวสารจากราชสีห์.....	196
รูปที่ 8.6 เหล่าสัตว์ป่ารับฟังเรื่องราวจากเครื่องขยายเสียง .....	196
รูปที่ 8.7 ตัวละครการ์ตูนโปโต้ออกมาในตอนจบของนิทาน.....	196
รูปที่ 8.8 ตัวละครการ์ตูนของบริษัท ซานริโอ (Sanrio).....	198
รูปที่ 8.9 ตัวละครการ์ตูนโปโต้.....	198

ภาพประกอบ

หน้า

รูปที่ 8.10 การออกแบบตัวละครการ์ตูนสัตว์ ตอนสิงโตกับที่ปรึกษา.....	199
รูปที่ 8.11 การออกแบบตัวละครการ์ตูนคน ตอน นายพรานกับชาวประมง .....	199
รูปที่ 8.12 สัญลักษณ์ ZZ .....	200
รูปที่ 8.13 สัญลักษณ์เส้นขยุกขยิก.....	200
รูปที่ 8.14 บ้านเรือนแบบไทย.....	201
รูปที่ 8.15 การแต่งกาย ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่น .....	201
รูปที่ 8.16 วัฒนธรรมการทักทายแบบไทย การไหว้ .....	201
รูปที่ 8.17 กระดาษสำหรับวาดตัวละครการ์ตูนและฉากหลัง.....	204
รูปที่ 8.18 เป็กบาร์ (Peg Bar).....	204