การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ “โลกา”

A Production of 2D Animation Titled “LOKA”

นายกิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ “โลกา”

A Production of 2D Animation Titled “LOKA”

นายกิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ

MR. KITTIPOOM ITTISURMBOON

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 4 ม.ย. 62

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.แข มังกรวงษ์)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ “โลกา” A Production of 2D Animation Titled “LOKA”
ชื่อ	กิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ
รหัสนักศึกษา	58020342
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.แข มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “โลกา”มีที่มาจากความสนใจส่วนตัวของผู้ทำวิจัยที่มีต่อเทคนิค Digital Painting สู่การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกลียุคที่กล่าวถึงความชั่วที่โลกถูกปกคลุมด้วยความชั่วตามแนวคิดของศาสนาฮินดูโดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเทคนิค Digital Painting และการนำผลงานศิลปะที่ได้จากเทคนิคดังกล่าวมาใช้ร่วมกับเทคนิค Puppet Pin Tool เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวทางแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้กับศิลปะตะวันตกเพื่อให้เกิดผลงานที่มีความร่วมสมัย

โดยมีกระบวนการศึกษาด้วยการนำแนวคิดของกลียุคมาพัฒนาสู่บทภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องโลกในอนาคตที่ถูกความมืดกลืนกินและการทวงสมดุลให้กับตนเองของโลกใบนี้ และนำมาสู่การออกแบบตัวละครและฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี ด้วยเทคนิค Digital Painting ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC 2018 และนำมาสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมAdobe After Effects CC 2018 สู่ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง โลกา ขนาดความยาว 3 นาที

โดยข้อสรุปความรู้และประโยชน์ที่ได้จากการทำศิลปนิพนธ์นี้คือ การได้ศึกษาศิลปะไทยและนำมาประยุกต์ใช้กับเทคนิคทางสากล ซึ่งจะช่วยให้ผลงานเกิดความร่วมสมัยและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และการนำภาพนิ่งที่ได้จากเทคนิคDigital Painting มาสร้างการเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิค Puppet Pin Tool

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์แข มังกรวง อาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้คำเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อพกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนศิลปนิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอบกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆรวม ทั้งเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอบคุณเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำที่ดีเกี่ยวกับเทคนิคต่างๆในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้รวมถึงความช่วยเหลือและมิตรภาพที่ดีตลอดช่วงเวลาสี่ปีที่ได้พบกัน

กิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....ก

กิตติกรรมประกาศ.....ข

สารบัญ.....ค

สารบัญรูปภาพ.....จ

บท

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....1

วัตถุประสงค์ของโครงการ.....1

ขอบเขตของโครงการ.....1

ลักษณะของโครงการ.....1

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....2

2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล.....3

ความเชื่อทางศาสนาพุทธ และฮินดู.....3

ค้นคว้าข้อมูลเรื่องกลียุค.....5

เทคนิคDigital Painting.....6

เทคนิคการเคลื่อนไหว.....11

ต้นแบบทางงานศิลปะ.....13

3 บทภาพยนตร์

ประเด็นของเรื่อง.....17

โครงเรื่อง.....17

โครงเรื่องขยาย.....17

บทภาพยนตร์.....18

4 กระบวนการผลิตแอนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมการทำแอนิเมชัน.....21

การออกแบบตัวละคร.....22

การออกแบบฉากพื้นหลัง.....30

สตอรี่บอร์ด.....32

การลงสีและเก็บรายละเอียดของภาพ.....33

การแอนิเมทให้ภาพเคลื่อนไหว.....52

การตัดต่อและการทำเสียงประกอบ.....54

5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ปัญหาด้านสุขภาพ 56

ปัญหาด้านการทำงานและความเหมาะสม.....56

ปัญหาด้านเครื่องมือและคอมพิวเตอร์.....57

ปัญหาด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....57

ข้อเสนอแนะ.....57

บรรณานุกรรม.....59

ประวัติผู้วิจัย.....60

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ *หน้า*

ภาพที่ 2.1 Digital Painting ของ hextech alistar จาก League of legends.....7
ภาพที่ 2.2 Digital Painting ของ bloodmoon akali จาก League of legends.....7
ภาพที่ 2.3 Battle Mage Of Wind ผลงานของ Jassada-Art จาก Devacurse.....8
ภาพที่ 2.4 Garudragola ผลงานของ Jassada-Art จาก Devacurse 9
ภาพที่ 2.5 Ananiel ผลงานของ peter mohrbacher จากงาน The Watchers.....10
ภาพที่ 2.6 Arclight Yoric ผลงานของ Alex Flore จาก Leauge of Legend.....10
ภาพที่ 2.7 Nightbringer Yasuo ผลงานของ Alex Flore จาก Leauge of Legend.....11
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool ที่1.....12
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool ที่2.....12
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool ที่3.....12
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool ที่4.....13
ภาพที่ 2.12 อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี.....14
ภาพที่ 2.13 ผลงานภาพวาดของ อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี “อนาคต”.....14
ภาพที่ 2.14 อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร.....15
ภาพที่ 2.15 ผลงานภาพวาดของ อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร.....15
ภาพที่ 2.16 อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์.....16
ภาพที่ 2.17 ผลงานภาพวาดของอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพฒิฒน์ “ปณิธานสุดท้าย”.....16
ภาพที่ 4.1 แบบร่างฉบับที่หนึ่งของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด.....22
ภาพที่ 4.2 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด.....22
ภาพที่ 4.3 แบบร่างฉบับที่สามของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด.....23
ภาพที่ 4.4 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด.....24
ภาพที่ 4.5 แบบร่างฉบับที่หนึ่งของการออกแบบเทพารักษ์.....25
ภาพที่ 4.6 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบเทพารักษ์.....26
ภาพที่ 4.7 แบบร่างฉบับที่สามของการออกแบบเทพารักษ์.....26
ภาพที่ 4.8 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบเทพารักษ์.....27
ภาพที่ 4.9 แบบร่างฉบับแรกของการออกแบบนกแห่งแสง.....28

ภาพที่ 4.10 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบนกแห่งแสง.....29
ภาพที่ 4.11 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบนกแห่งแสง.....29
ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างฉากประกอบพื้นหลังจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”.....30
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างฉากประกอบพื้นหลังจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”.....31
ภาพที่ 4.14 สตอรี่บอร์ดของแอนิเมชันเรื่อง “โลกา”.....33
ภาพที่ 4.15 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe photoshop CC 2018.....33
ภาพที่ 4.16 หน้าต่างการท างานของโปรแกรม Adobe photoshop CC 2018.....34
ภาพที่ 4.17 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการทางาน.....34
ภาพที่ 4.18 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการลงสีขั้นพื้นฐาน.....35
ภาพที่ 4.19 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการลงพื้นผิวและเก็บรายละเอียด.....36
ภาพที่ 4.20 การลงสีดาวเคราะห์ขั้นสอนที่ 1.....37
ภาพที่ 4.21 การลงสีดาววเคราะห์ขั้นสอนที่ 2.....37
ภาพที่ 4.22 แบบร่างลายเส้นฉากหลัง.....38
ภาพที่ 4.23 การลงน าหนักขาวด าของเศษซากอารยธรรม ขั้นตอนที่ 1.....38
ภาพที่ 4.24 การลงน าหนักขาวด าของเศษซากอารยธรรม ขั้นตอนที่ 2.....38
ภาพที่ 4.25 แบบร่างลายเส้นฉากหลัง.....39
ภาพที่ 4.26 การลงสีฉากทุ่งดอกไม้ที่ไหม้ไฟ ขั้นตอนที่ 1.....39
ภาพที่ 4.27 การลงสีฉากทุ่งดอกไม้ที่ไหม้ไฟ ขั้นตอนที่ 1.....39
ภาพที่ 4.28 แบบร่างลายเส้นฉากดอกไม้.....40
ภาพที่ 4.29 การลงสีฉากดอกไม้ ขั้นตอนที่1.....40
ภาพที่ 4.30 การลงสีฉากดอกไม้ ขั้นตอนที่2.....40
ภาพที่ 4.31 การลงสีฉากนกสยายปี ขั้นตอนที่1.....41
ภาพที่ 4.32 การลงสีฉากนกสยายปี ขั้นตอนที่2.....41
ภาพที่ 4.33 แบบร่างลายเส้นฉากเส้นทางสู่ดอกบัว.....42
ภาพที่ 4.34 การลงสีฉากเส้นทางสู่ดอกบัว ขั้นตอนที่1.....42
ภาพที่ 4.35 การลงสีฉากเส้นทางสู่ดอกบัว ขั้นตอนที่2.....42
ภาพที่ 4.36 การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่1.....43
ภาพที่ 4.37การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่2.....43
ภาพที่ 4.38 การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่3.....43
ภาพที่ 4.39 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่1.....44
ภาพที่ 4.40 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่2.....44

ภาพที่ 4.41 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่3.....44
ภาพที่ 4.42 แบบร่างลายเส้นปีศาจแห่งความมืด.....45
ภาพที่ 4.43 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืด.....45
ภาพที่ 4.44 แบบร่างลายเส้นฉากเทพารักษ์ปรากฏตัว.....46
ภาพที่ 4.45 การลงสีฉากเทพารักษ์ปรากฏตัว.....46
ภาพที่ 4.46 แบบร่างลายเส้นของฉากเทพารักษ์โจมตี.....47
ภาพที่ 4.47 การลงสีฉากเทพารักษ์โจมตี.....47
ภาพที่ 4.48 แบบร่างลายเส้นของฉากปีศาจแห่งความมืดถูกโจมตี.....48
ภาพที่ 4.49 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืดถูกโจมตี.....48
ภาพที่ 4.50 แบบร่างลายเส้นของฉากปีศาจแห่งความมืดโจมตี.....49
ภาพที่ 4.51 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืดโจมตี.....49
ภาพที่ 4.52 แบบร่างลายเส้นฉากเทพารักษ์ปลดปล่อยพลัง.....50
ภาพที่ 4.53 การลงสีฉากเทพารักษ์ปลดปล่อยพลัง.....50
ภาพที่ 4.54 แบบร่างลายเส้นฉากโลกที่แตกสลาย.....51
ภาพที่ 4.55 แบบร่างลายเส้นฉากโลกที่แตกสลาย.....51
ภาพที่ 4.56 Adobe After Effects CC2018.....52
ภาพที่ 4.57 หน้าต่างการท างานของโปรแกรม Adobe After Effects CC2018.....52
ภาพที่ 4.58 รูปภาพของเครื่องมือ Puppet pin Tool.....53
ภาพที่ 4.59 การท างานของเครื่องมือ Puppet pin Tool.....53
ภาพที่ 4.60 การแสดงผลของเครื่องมือ Puppet pin Tool บนแทบTime Ruler.....54
ภาพที่ 4.61 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018.....54
ภาพที่ 4.62 หน้าต่างการท างานโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018.....55

บทที่1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง“โลกา”ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวความเชื่อดังกล่าวจึงนำมาสู่ความการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ภายใต้ประเด็นความสมดุลของความดี ความชั่วตามหลักศาสนาผ่านเทคนิค Digital Painting ซึ่งเป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษา ภายใต้แนวคิดการออกแบบศิลปะไทยร่วมสมัยเพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานแอนิเมชันที่มีความเฉพาะตน และมีเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นคนไทยให้ก่อเกิดความร่วมสมัยและสากลโดยผลงานแอนิเมชันนี้มีความยาวประมาณ 3 นาที โดยใช้ภาพ (Visual) และเสียงดนตรี (Music) เป็นเครื่องมือในการสร้างความหมายและแง่คิดเพื่อให้ผู้ชมได้รับสาระเกี่ยวกับโลกและธรรมชาติจะสร้างความสมดุลให้กับตัวของมันเสมอแม้จะต้องทำลายตัวเองก็ตาม

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.ศึกษาการทำแอนิเมชันขนาดสั้นโดยใช้เทคนิค Digital Painting

2.นำศิลปะไทยมาประยุคใช้กับเทคนิค Digital Paintingเพื่อให้เกิดความร่วมสมัย

3.เพื่อให้ผู้ชมได้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับความดี ความชั่วและการคืนสมดุลของโลกตามหลักพุทธศาสนา

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้น 1 เรื่องความยาวไม่เกิน 3 นาทีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2018 และ Adobe After Effects CC 2018

ลักษณะของโครงการ

การผลิตแอนิเมชันขนาดสั้น เทคนิค Digital Painting ซึ่งมีเนื้อหากล่าวถึงโลกในกลียุคคือยุคมืดที่มนุษย์ได้ห่างเหินจากพระเป็นเจ้ามากที่สุดความชั่วร้ายของมนุษย์นั้นได้รวมกันก่อตัวขึ้นมาเป็นปีศาจร้ายและครอบงำโลกเหลือเพียงแสงสว่างสุดท้ายบนโลกที่เป็นที่ตั้งของจิตวิญญาณความดีที่มารวมกันจิตวิญญาณทั้งสองต้องต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงโลกใบนี้โดยจิตวิญญาณแห่งความดีอ้างอิงถึงพระศิวะที่จะคืนความสมดุลระหว่างความดีความชั่ว ด้วยการทำลายโลกและสร้างโลกขึ้นมาใหม่

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ***ค้นคว้ารวบรวมข้อมูล***

- ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเรื่องกลียุค
- ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเรื่องความเชื่อทางศาสนาพุทธ และ ฮินดู
- ศึกษาการทำแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects CC 2018
- ศึกษาการเทคนิค Digital Paint โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2018

2. ***ขั้นตอนการเขียนบท***

-รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนบทแอนิเมชันขนาดสั้น

-เขียนโครงเรื่องขนาดย่อ (Plot)

-พัฒนาสู่โครงเรื่องขยาย (Treatment)

-เขียนบทภาพยนตร์ (Screenplay)

-เขียนบทภาพยนตร์สาหรับการถ่ายทำ (Shooting script)

3. การเตรียมการก่อนถ่ายทำ

-วางแผนการเขียนStory board

-การออกแบบตัวละคร

-การออกแบบฉากพื้นหลัง

-หาตัวอย่างการแอนิเมทโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects CC 2018

4. เริ่มกระบวนการทำงานทางแอนิเมชัน

5. หลังกระบวนการทำงานทางแอนิเมชัน

1. ตัดต่อแบบหยาบ
2. ตัดต่อแบบสมบูรณ์
3. ปรับแต่งโทนสี และ ใส่Effects

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถศึกษาการสร้างงานแอนิเมชันขนาดสั้น ด้วยเทคนิค Digital Painting ที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวทางศาสนาได้
2. ได้ผลิตผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นโดยใช้เทคนิคอื่นๆ นอกเหนือจากการใช้เทคนิค frame by frame
3. ผลิตผลงานแอนิเมชัน เทคนิคDigital painting และงานDesigns ที่สวยงาม

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูล

บทภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องนี้ถูกเรียบเรียงขึ้นโดยข้าพเจ้าเอง โดยกล่าวถึงโลกในอนาคต ในยุคที่ผู้คนนั้นมีจิตใจที่ดำมืดและหยาบกระด้าง จนความชั่วร้ายในจิตใจของพวกเขานั้นได้มารวมตัวกันเกิดเป็นปีศาจตนหนึ่ง ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวความเชื่อทางศาสนาพุทธที่ได้อิทธิพลมาจากศาสนาฮินดู กล่าวถึงกลียุค ซึ่งหมายถึงยุคมืดที่ผู้คนกระทำแต่บาปกรรมไม่มีความดีหลงเหลืออยู่เลยและพระอิศวรหรือพระศิวะตามคติฮินดูจะเปิดพระเนตรที่สาม และโลกจะถูกทำลายเพื่อคืนสมดุลและรอการสร้างใหม่อีกครั้งข้าพเจ้าได้ขยายความและออกแบบตัวละครภายในเรื่องใหม่ โดยมีหัวในการค้นหาดังนี้

1.ความเชื่อทางศาสนาพุทธ และฮินดู (wikipedia.org,2562)

พระพุทธศาสนา หรือ ศาสนาพุทธ เป็นศาสนาที่มีพระพุทธเจ้าเป็นศาสดา มีพระธรรมที่พระองค์ตรัสรู้ชอบด้วยพระองค์เอง และตรัสสอนไว้เป็นหลักคำสอนสำคัญ มีพระสงฆ์ (ภิกษุ ภิกษุณี) สาวกผู้ตัดสินใจออกบวชเพื่อศึกษาปฏิบัติตนตามคำสั่งสอน ธรรม-วินัย ของพระบรมศาสดาเพื่อบรรลุสู่จุดหมายคือพระนิพพานและสร้างสังฆะเป็นชุมชนเพื่อสืบทอดคำสอนของพระบรมศาสดา รวมเรียกว่าพระรัตนตรัยนอกจากนี้ในพระพุทธศาสนายังประกอบคำสอนสำหรับการดำรงชีวิตที่ดีงาม สำหรับผู้ที่ยังไม่ออกบวช (คฤหัสถ์อุบาสกและอุบาสิกา)ซึ่งหากรวมประเภทบุคคลที่ที่นับถือและศึกษาปฏิบัติตนตามคำสั่งสอนของพระบรมศาสดา แล้วจะจำแนกได้เป็น 4 ประเภท คือ ภิกษุ ภิกษุณี อุบาสก อุบาสิกา หรือที่เรียกว่า พุทธบริษัท 4

ศาสนาพุทธเป็นศาสนาอเทวนิยม ปฏิเสธการมีอยู่ของพระเป็นเจ้าหรือพระผู้สร้าง และเชื่อในศักยภาพของมนุษย์ ว่าทุกคนสามารถพัฒนาจิตใจ ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ ด้วยความเพียรของตนกล่าวคือศาสนาพุทธสอนให้มนุษย์บันดาลชีวิตของตนเองด้วยผลแห่งการกระทำของตนตาม กฎแห่งกรรม มิได้มาจากการอ้อนวอนขอจากพระเป็นเจ้าและสิ่งศักดิ์สิทธิ์นอกกายคือให้พึ่งตนเองเพื่อพาตัวเองออกจากกองทุกข์มีจุดมุ่งหมายคือการสอนให้มนุษย์หลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งปวงในโลกด้วยวิธีการสร้าง ปัญญาในการอยู่กับความทุกข์อย่างรู้เท่าทัน ตามความเป็นจริง วัตถุประสงค์สูงสุดของศาสนาคือการหลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งปวงและวัฏจักรการเวียนว่ายตายเกิดเช่นเดียวกับที่พระ ศาสดาทรงหลุดพ้นได้ด้วยกำลังสติปัญญาและความเพียรของพระองค์เองในฐานะที่พระองค์ก็ทรงเป็นมนุษย์ มิใช่เทพเจ้าหรือทูตของพระเจ้าองค์ใด

พระพุทธเจ้าพระองค์ปัจจุบันคือพระโคตมพุทธเจ้า มีพระนามเดิมว่า เจ้าชายสิทธัตถะ ได้ทรงเริ่มออกเผยแผ่คำ สอนในชมพูทวีป ตั้งแต่สมัยพุทธกาล แต่หลังปรินิพพานของพระพุทธเจ้าพระธรรมวินัยที่

พระองค์ทรงสั่งสอนได้ถูกรวบรวมเป็นหมวดหมู่ด้วยการสังคายนาพระธรรมวินัยครั้งแรกจนมีการรวบรวมขึ้นเป็นพระไตรปิฎก ซึ่งเป็นหลักการสำคัญที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงมาตลอดของฝ่าย เถรวาท ที่ยึดหลักไม่ยอมเปลี่ยนแปลงคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าแต่ในการสังคายนาพระธรรมวินัยครั้งที่สอง ได้เกิดแนวคิดที่เห็นต่างออกไปว่าธรรมวินัยสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลาและสถานการณ์เพื่อความอยู่รอดแห่งศาสนาพุทธแนวคิดดังกล่าวจึงได้เริ่มก่อตัวและแตกสายออกเป็นนิกายใหม่ในชื่อของ *มหายาน* ทั้งสองนิกายได้แตกนิกายย่อยไปอีกและเผยแพร่ออกไปทั่วดินแดนเอเชียและใกล้เคียงบ้างก็จัดว่า วัชรยาน เป็นอีกนิกายหนึ่ง แต่บ้างว่าเป็นส่วนหนึ่งของนิกายมหายานแต่การจัดมากกว่านั้นก็มี หลักพื้นฐานสำคัญของปฏิจสมุปบาท เป็นเพียงหลักเดียวที่เป็นคำสอนร่วมกันของคติพุทธ ปัจจุบันศาสนาพุทธได้เผยแผ่ไปทั่วโลกโดยมีจำนวนผู้นับถือส่วนใหญ่อยู่ในทวีปเอเชีย ทั้งในเอเชีย กลางเอเชียตะวันออกและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ปัจจุบันศาสนาพุทธ ได้มีผู้นับถือกระจายไปทั่วโลก ประมาณ 700ล้านคนด้วยมีผู้นับถือในหลายประเทศ ศาสนาพุทธจึงเป็นศาสนาสากล

ศาสนาฮินดูหรือ สนาตนธรรม เป็นศาสนาแบบพหุเทวนิยมที่พัฒนาการต่อมาจากศาสนาพราหมณ์ จึงมักเรียกรวมกันว่าศาสนาพราหมณ์ฮินดู ไม่ปรากฏแน่ชัดว่าใครเป็นศาสดา มีพระเวทเป็นคัมภีร์หลัก มีศาสนิกชนมากเป็นอันดับที่ 3 ของโลก มีจำนวนประมาณ 900 ล้านคน

ศาสนานี้นับถือเทพเจ้าหลายองค์ เรียกว่า "พหุเทวนิยม" เทพเจ้าแต่ละองค์ในแต่ละยุคสมัย มีบทบาท และตำนานต่างกันไป ในแต่ละท้องถิ่นยังมีความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าองค์หนึ่ง ๆ แตกต่างกันไปด้วย โดยทั่วไปถือว่าชาวฮินดูเชื่อว่ามีเทพเจ้าสูงสุด ที่ได้อวตารแยกร่างออกมาเป็น 3 องค์ เรียกว่า "ตรีมูรติ" คือ

พระพรหม ซึ่งเป็นพระผู้สร้างโลก
พระศิวะ เป็นผู้ทำลาย
พระนารายณ์ เป็นผู้ปกป้องและรักษาโลก

โดยตำนานความเชื่อของศาสนาฮินดูอ้างอินจากคัมภีร์พระเวท เดิมมี 3 คัมภีร์ เรียกว่า "ไตรเวท" คือ

1. ฤคเวท เป็นคัมภีร์ที่รวบรวมบทสวดสดุดีพระผู้เป็นเจ้าทั้งหลายบรรดาเทพเจ้าที่ปรากฏใน ฤคเวทสัมหิตามีจำนวน 33 องค์ ทั้ง 33 องค์ ได้จัดแบ่งตามลักษณะของที่อยู่เป็น 3 กลุ่ม คือ เทพเจ้าที่อยู่ในสวรรค์ เทพเจ้าที่อยู่ในอากาศ และเทพเจ้าที่อยู่ในโลกมนุษย์ มีจำนวนกลุ่มละ 11 องค์

2. ยชุรเวทเป็นคัมภีร์ที่รวบรวมบทประพันธ์ที่ว่าด้วยสูตรสำหรับใช้ในการประกอบยัญพิธียชุรเวทสัมหิตา แบ่งออกเป็น 2 แขนง คือ

1. ศุกลชุรเวท หรือ ยชุรเวทขาว ได้แก่ ยชุรเวทที่บรรจุมนต์ หรือคำสวดและสูตรที่ต้องสวด
2. กฤษณยชุรเวท หรือ ยชุรเวทดำ ได้แก่ ยชุรเวทที่บรรจุมนต์และคำแนะนำเกี่ยวกับการประกอบยัญพิธีบวงสรวง ตลอดทั้งคำอธิบายในการประกอบพิธีอีกด้วย

3.สามเวท เป็นคัมภีร์ที่รวบรวมบทประพันธ์อันเป็นบทสวดขับร้องบทสวดในสามเวทสัมหิต มีจำนวน1,549 บท ในจำนวนนี้มีเพียง 75 บทที่มิได้ปรากฏในฤคเวทต่อมาได้เพิ่มอาถรรพเวทเป็นคัมภีร์ที่รวบรวมบทประพันธ์ที่ว่าด้วยมนต์หรือคาถาต่างๆ

โดยศาสนาพุทธได้รับอิทธิพลความเชื่อมาจากศาสนาฮินดู โดยศาสนาฮินดูมีความเชื่อในเรื่องของผลกรรมหรือผลของการกระทำ การทำกรรมดีจะส่งผลให้ชีวิตนั้นเจริญรุ่งเรืองและหากสามารถตัด กิเลสหรือความชั่วภายในจิตใจได้เมื่อสิ้นชีวตลงดวงวิญญาณจะกลับไปเป็นหนึงเดียวกับพระเป็นเจ้า สูงสุด แต่หากทำกรรมชั่วจะเกิดผลร้ายกับชีวิตโดยคำสาปแช่งจากเทพและเทวีตามความเชื่อของศาสนาฮินดูและเมื่อสิ้นชีวิตดวงวิญญาณจะถูกส่งลงไปยังยมโลกโดยความเชื่อเหล่านี้ได้ตกทอดมาถึงศาสนาพุทธ โดยศาสนาพุทธเองมีความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ เช่นเดียวกันแต่ผลที่ตามมาของการกระทำเหล่านั้นจะมาจากผลบุญและผลกรรมที่ได้กระทำแตกต่างจากศาสนาฮินดูที่เป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากเทพเจ้า

2.ค้นคว้าข้อมูลเรื่องกลียุค (palungjit.org.2553)

คัมภีร์ภควัต-คีตา บทที่ 4

แนวความคิดและคำสอนของศาสนาฮินดู (หรือพราหมณ์ฮินดู) ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่คนทั่วโลกกำลังกล่าวกันถึงวันสิ้นโลก อธิบายด้วยวัฏจักรแห่งกาลเวลาที่รจนาไว้ในคัมภีร์ปุระณาอันเป็นคัมภีร์หลักทางศาสนาฮินดู และมีการประมวลตีความดังที่จะกล่าวต่อไปนี้

มหายุค

วัฏจักรแห่งกาลเวลาที่สั้นที่สุด เรียกว่า มหายุค ซึ่งเทียบเท่าเวลาของมนุษย์ปัจจุบันบนโลกคือระยะเวลา 4,320,000 ปี แต่ละมหายุคจะแบ่งออกเป็นยุคย่อยลงไปอีก มีด้วยกันสี่ยุค คือ

2.1. สัตยยุค (หรือกฤตยุค)

ยุคแรกนี้ กินเวลานาน 1,728,000 ปีมนุษย์ ซึ่งถือเป็นยุคทองหรือยุคแห่งสัจจะ คุณภาพชีวิตของชาวโลกเต็มไปด้วยความดีงาม ภูมิอากาศของโลกดีเต็มร้อย คนจะสูงประมาณ 21 ศอก ชีวิตเป็นอมตะ ความตายจะเกิดขึ้นเพราะอยากจะตาย จึงตายได้

2.2. เตรตายุค

ยุคที่สองนี้ กินเวลานาน 1,296,000 ปี ซึ่งถือเป็นยุคเงิน คุณภาพชีวิตนั้น คนจะอยู่ใน

ความดีสามส่วน มีความไม่ดีหนึ่งส่วน เช่นเดียวกับภูมิกาลอากาศ ที่จะดีและเลวในอัตราเดียวกัน คนจะสูง 14 ศอก มีอายุอยู่ได้ถึง 10,000 ปี

2.3. ทวาปรยุค

ยุคที่สามนี้ กินเวลา 864,000 ปี ซึ่งถือว่าเป็นยุคทองแดง คุณภาพชีวิตนั้น คนจะอยู่ในความดีครึ่งหนึ่ง และจมอยู่ในกองบาปอีกครึ่งหนึ่ง เช่นเดียวกันกับภูมิสภาพของกาลอากาศ ที่จะดีเลวในอัตราส่วนเดียวกัน คนจะสูง 7 ศอก และมีอายุอยู่ได้ถึง 1,000 ปี

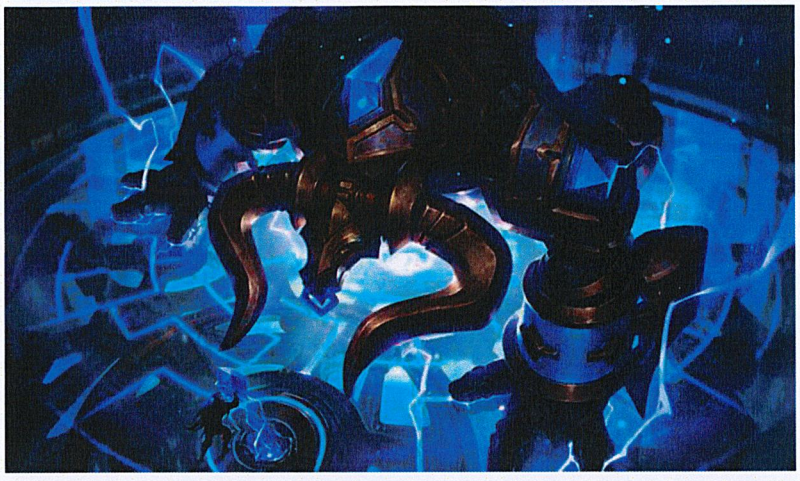
2.4. กลียุค (หรือกาลียุค)

ยุคที่สี่นี้ เป็นยุคสุดท้าย กินเวลา 432,000 ปี ซึ่งถือว่าเป็นยุคเหล็ก คุณภาพชีวิตนั้น คนจะอยู่ในความดีเพียงหนึ่งส่วน แต่อยู่ในกองบาปสามส่วน เช่นเดียวกันกับภูมิสภาพกาลอากาศจะดีเลวในอัตราส่วนเดียวกัน คนจะสูง 3 ศอกครึ่ง และมีอายุอยู่ได้ถึง 120 ปี

3. เทคนิคDigital Painting

Digital Painting คือ การวาดภาพรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากการวาดภาพในแบบที่ใช้ สีน้ำ สีน้ำมัน วาดลงกระดาษ ในปัจจุบันเราจะพบเห็นงานจิตรกรรมที่ทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ค่อนข้างบ่อย เช่นสื่อโฆษณาตัวเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเพนต์(ลงสี)รูปโดยใช้เครื่องมือดิจิตอลอย่าง คอมพิวเตอร์ เมาท์ปากกา ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ซึ่งทุกโปรแกรมจะพยายามเลียนแบบการวาด ภาพให้เหมือนจริงผ่านหัวแปรงต่างๆและผลสีหัวแปรงแต่ละชนิดที่อยู่ในโปรแกรมต่างๆ จะเป็นตัวแทนของอุปกรณ์นั้นๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน ถ่าน ปากกาพู่กันเป็นต้น นอกจากนี้ยังให้ผลบางอย่างไม่ซ้ำกันอีกด้วย ซึ่งในโลกเรายุคสมัยปัจจุบันการลงสีคอมพิวเตอร์ยังใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมส์ต่างๆ รวมทั้งโฆษณา

Digital Painting ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบแนวคิดสำหรับ เกม ภาพยนตร์ โทรทัศน์และวีดิโอ ซอฟแวร์ การวาดภาพดิจิตอลเช่น Corel Painter , Adobe Photoshop , ArtRage , GIMP , Krita และ OpenCanvas



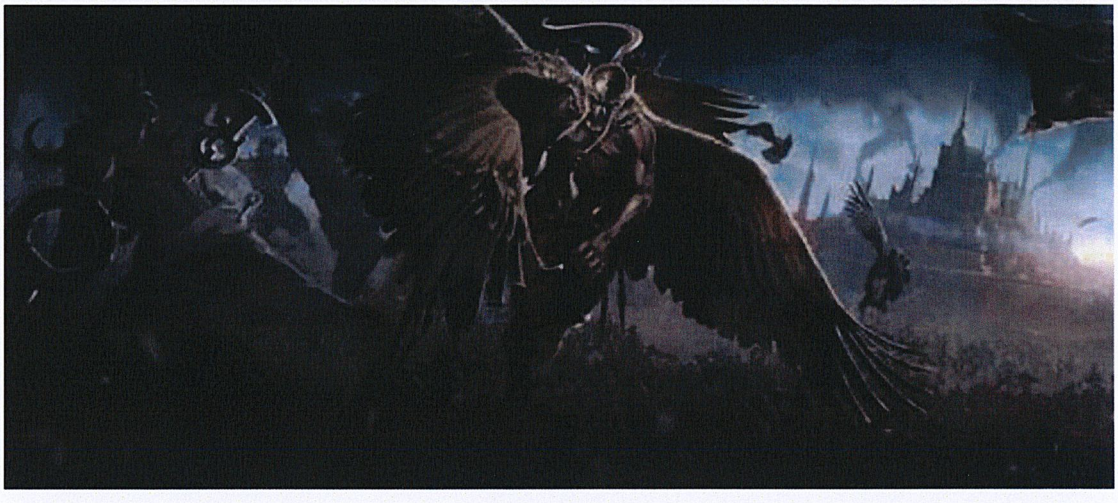
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพDigital Painting ของ hextech alistar จากเกมส์ League of legends

ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพDigital Painting ของ bloodmoon akali จากเกมส์ League of legends

โดยตัวของข้าพเจ้านั้นได้รับแรงบันดาลใจในการวาดภาพDigital Paintingมาจากนักวาดชาวไทยที่มี ความสามารถ ข้าพเจ้าได้ยกตัวอย่างผลงานและเทคนิคในการทำงานของศิลปินผู้เป็นแรงบันดาลใจมา ใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาเรียนรู้แนวทางในการทำงานด้านDigital Painting

ศิลปิน Digital Paintingชาวไทย นามแฝง“Jassada-Art”

ข้าพเจ้าได้ติดตามผลงานของJassada-Artมาเนิ่นนานหลายปีตั้งแต่ตอนที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาชั้นมัธยม ต้นปีที่หนึ่ง ผลงานของJassada-Artในช่วงเวลานั้นถือเป็นผลงานDigital Paintingที่ค่อนข้างมีความ แปลกใหม่จากความนิยมปกติของผู้คนในสมัยนั้นที่ชื่นชอบผลงานการวาดภาพแบบตัวการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งผลงานของJassada-Artนั้นมีรูปแบบงานที่อ้างอิงถึงความเสมือนจริงทั้งรูปร่าง รายละเอียดและโทนสีซึ่งเป็นรูปแบบงานทางฝั่งของอเมริกา โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ศิลปินคนนี้เลือกใช้ก็คือ Adobe Photoshop ซึ่งในส่วนนี้เองที่ทำให้ตัวของข้าพเจ้าเริ่มที่จะศึกษาการวาดภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshopอย่างจริงจัง โดยผลงานที่โดดเด่นและเป็นที่กล่าวถึงในแวดวง Digital Painting คือผลงานที่เขาได้ร่วมงานกับบริษัท Devacurse ซึ่งเป็นบริษัทผู้ผลิตการ์ดเกมส์และบอร์ดการ์ดเกมส์ในยุคสมัยนั้น ซึ่งแนวงานที่มีความสอดคล้องกับผลงานที่Jassada-Artกำลังทำอยู่ โดยเทคนิคที่ข้าพเจ้าได้จากการศึกษาผลงานของ Jassada-Art คือการใช้Brushพื้นผิวในการสร้างจุดเด่นและพื้นผิวที่เสมือนจริงในผลงาน การศึกษางานต่างๆของเขาทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่าในบางครั้งเราไม่จำเป็นต้องใช้Brushพื้นฐานเสมอไปและไม่ควรมีทิฐิในการใช้เครื่องมือต่างๆเข้ามาเสริมจุดเด่นให้กับผลงาน



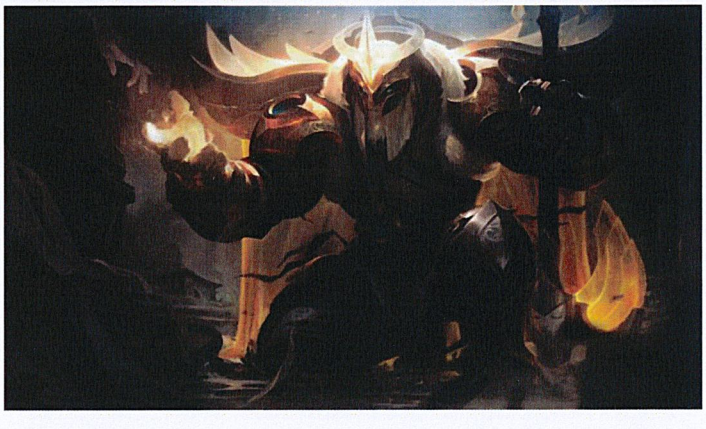
ภาพที่ 2.3 Battle Mage Of Wind ผลงานของ Jassada-Art จากการ์ดเกมส์ Devacurse

ภาพที่ 2.4 Garudragola ผลงานของ Jassada-Art จากการ์ดเกมส์ Devacurse

ศิลปิน Digital Paintingชาวอเมริกัน “peter mohrbacher” ข้าพเจ้าได้พบกับผลงานของ peter mohrbacher โดยบังเอิญขณะกำลังค้นหาภาพผลงานศิลปะในเว็บไซด์Pinterest ผลงานของ peter mohrbacher มีความโดดเด่นทางด้านการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดย peter mohrbacher จะใช้โครงสร้างของมนุษย์และส่วนประกอบของสัตว์หรือพืชนำมาผสมรวมกันอย่างลงตัว ทำให้เกิดเป็นตัวละครที่ถูกออกแบบได้อย่างสวยงามและแปลกตา ข้าพเจ้าได้ติดตามผลงานของเขาเรื่อยมาและหลายครั้งที่ผลงานของเขาได้สร้างแรงบันดาลใจในการทำงานให้กับข้าพเจ้า เหตุเพราะข้าพเจ้าชื่นชอบในการวาดภาพของสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์และผลงานของ peter mohrbacher ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่า การวาดภาพสัตว์ประหลาดนั้นต้องใช้ ความแม่นยำในเรื่องของสัดส่วนเป็นอย่างมากข้าพเจ้าได้ศึกษาสัดส่วนในการวาดองค์ประกอบและ การจัดการท่าทางของตัวละครจากเขา เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบในผลงาน Digital Painting

ภาพที่ 2.5 Ananiel ผลงานของ peter mohrbacher จากงานภาพ The Watchers

ศิลปิน Digital Paintingชาวอเมริกัน “Alex Flore” ข้าพเจ้าได้พบกับผลงานของ Alex Flore จากการที่ข้าพเจ้าได้เล่นเกมส์ออนไลน์Leauge of Legend ซึ่ง Alex Flore ได้ทำงานฝ่ายศิลป์ให้กับบริษัท Riot Gamesที่เป็นผู้พัฒนาของเกมส์ Leauge of Legendผลงานของ Alex Flore มีความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในเรื่องของแสงเงาและวัตถุมันเงา ซึ่ง Alex Flore สามารถใช้ Brushพื้นผิวแต่งเติมส่วนต่างๆของตัวละครด้วยพื้นผิวมันเงาช่วยให้เกิดความสวยงามและแปลก ใหม่ให้กับตัวผลงาน ข้าพเจ้าได้ศึกษางานของ Alex Flore ในเรื่องของการลงสีพื้นผิวและการจัดการกับ แสงเงาสะท้อนเพื่อให้เกิดความสมจริงกับผลงาน Digital Painting

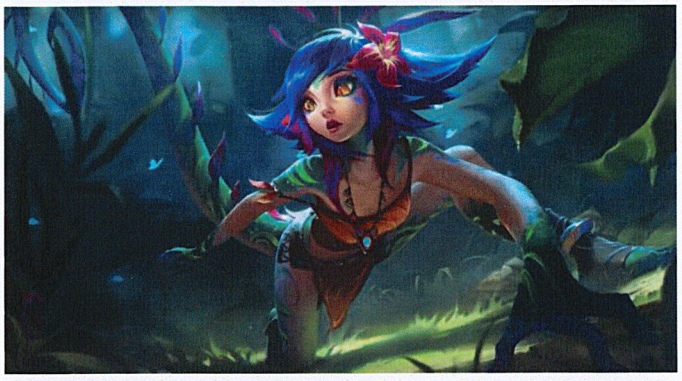


ภาพที่ 2.6 Arclight Yoric ผลงานของ Alex Flore จากเกมส์ Leauge of Legend

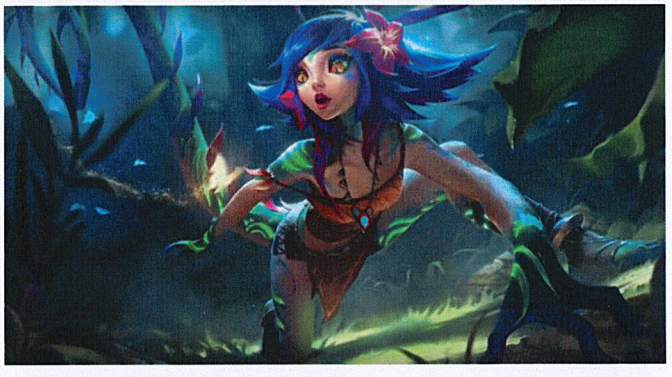
ภาพที่ 2.7 Nightbringer Yasuo ผลงานของ Alex Flore จากเกมส์ Leauge of Legend

4.เทคนิคการเคลื่อนไหว

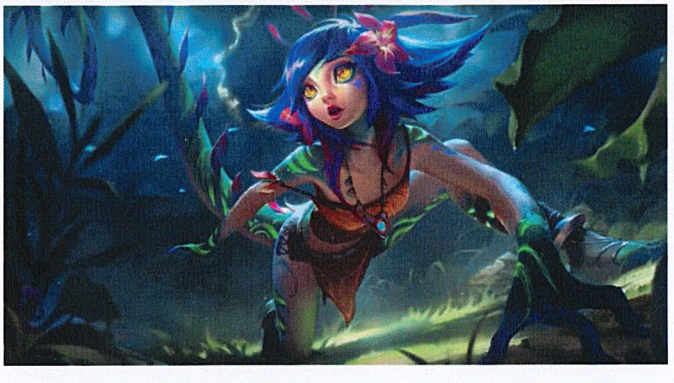
ข้าพเจ้าได้ค้นหาเทคนิคการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับงานภาพที่ใช้เทคนิคDigital Painting และข้าพเจ้าได้ค้นพบวิธีสำหรับการเคลื่อนไหวแอนิเมชันสองมิติที่เหมาะสมกับงานภาพ Digital Paintingของข้าพเจ้า โดยเทคนิคดังกล่าวนั้นสามารถทำได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe After Effects โดยจะมีเครื่องมือที่เรียกว่า Puppet Pin Tool ซึ่งทำงานคล้ายคลึงกับการทำตุ๊กตากระดาษ ซึ่งจะมีการเคลื่อนไหวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความลื่นไหลและใช้เวลาในการทำงานน้อยกว่าการทำแอนิเมชันเคลื่อนไหวปกติ วิธีการนี้นิยมใช้ในอุตสาหกรรมเกมส์หรือการ์ตูนนิทานที่ต้องการเคลื่อนไหวตัวละครเพียงเล็กน้อยเพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกหยุดนิ่งโดยไม่จำเป็น โดยข้าพเจ้าได้ศึกษาการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool จากเกมส์ Leauge of Legends ซึ่งเป็นส่วนของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในการโปรโมตตัวละครและบทเพลงใหม่ที่กำลังจะถูกอัพเดทลงในตัวเกมส์ปัจจุบัน โดยที่ทางทีมงานจะนำภาพDigital Paintingที่สมบูรณ์จากศิลปินผู้ออกแบบนำมาทำการเคลื่อนไหวเพื่อให้ตัวละครดูมีชีวิตและสร้างเรื่องราวบอกเล่าลักษณะนิสัยของตนเองผ่านการขยับเคลื่อนไหวอย่างง่าย เช่น การขยับแขน การกระพริบตา การหายใจ การเคลื่อนไหวของเส้นผมเมื่อโดนลมพัดโดยการเคลื่อนไหวนั้นจะถูกตั้งค่าซ้ำให้กลับมายังท่าทางเดิม โดยเทคนิคปกติที่เรียกว่าFrame By Frame นั้นจะเป็นการวาดภาพทีละภาพให้เกิดการเคลื่อนไหว แต่มักใช้กับการ์ตูนที่มีลายเส้นและการลงสีแบบง่ายเหตุเพราะตัวละครนั้นไม่มีรายละเอียดมากนัก แตกต่างกับผลงานเทคนิค Digital Painting ที่มีความเสมือนจริงและมีรายละเอียดของภาพสูง การที่จะใช้เทคนิค Frame By Frame จึงเป็นเรื่องที่ยากและใช้เวลามากกว่าปกติ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้เทคนิค Puppet Pin Tool



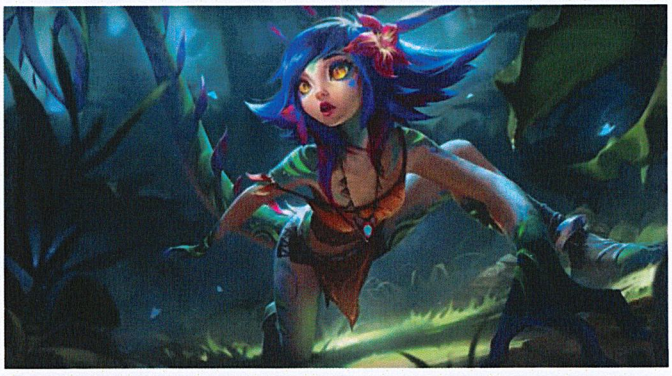
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool จาก Leauge of Legendsที่1



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool จาก Leauge of Legendsที่2



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool จาก Leauge of Legendsที่3



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Puppet Pin Tool จาก Leauge of Legendsที่4

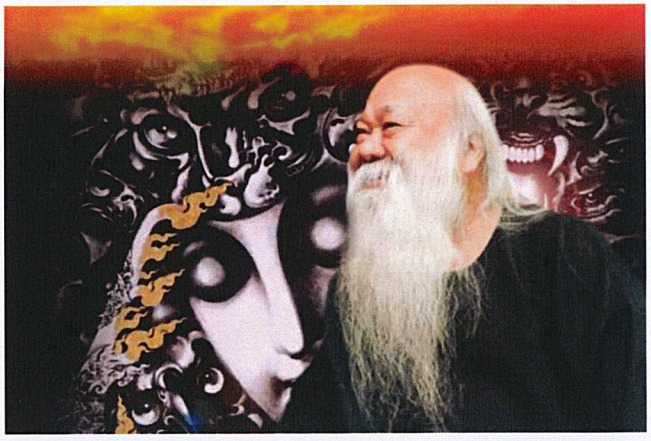
จากภาพที่ 2.8 ถึง ภาพที่ 2.11 จะเห็นได้ว่าท่าทางของตัวละครนั้นเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยยังคงท่าทางหลักเอาไว้อยู่ ส่วนที่เคลื่อนไหวจะเป็นส่วนที่เป็นข้อต่อเช่นข้อพับต่างๆ คอ แขน เปลือกตากระพริบและเส้นผม เนื่องจากเป็นงานDigital Painting ที่มีรายละเอียดสูง Puppet Pin Tool จึงเป็นเทคนิคที่เหมาะสมมากกว่าเทคนิค Frame By Frame โดยPuppet Pin Toolเป็น เทคนิคที่ช่วยให้ผลงาน Digital Paint ดูมีชีวิตชีวา และเคลื่อนไหว คือขั้นตอน Composit เช่น การสร้างหมอกควัน ละอองฝุ่น น้ำ สะเก็ดจากเปลวไฟ ที่เคลื่อนไหวในลักษณะของบรรยากาศ

5.ต้นแบบทางงานศิลปะ

ข้าพเจ้าได้เลือกตำนานไตรภูมิมาเป็นพื้นฐานในการสร้างผลงาน ศิลปะที่ข้าพเจ้าเลือกใช้จึงเป็นศิลปะทางเอเชีย ซึ่งจะถูกปรับให้มีความร่วมสมัยเพื่อให้เข้ากับผลงานและเข้ากับโลกปัจจุบัน และทำให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงศิลปะพื้นเมืองได้ง่ายมากขึ้นโดยข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปินชาวไทยที่มากความสามารถ

ศิลปินแห่งชาติ “ถวัลย์ ดัชนี”

ข้าพเจ้าได้ติดตามผลงานของอาจารย์ถวัล ดัชนีย เพราะผลงานของอาจารย์มีความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากผลงานของศิลปินคนอื่น โดยที่ผลงานของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี นั้นเป็นการนำสัดส่วน และองค์ประกอบต่างๆของมนุษย์มาผสมกับส่วนประกอบต่างๆกับสัตว์โดยมีพื้นฐานลายเส้นและการสร้างสรรค์ผลงานมาจากงานศิลปะของไทย ไม่ว่าจะเป็นลายเส้นที่อ่อนช้อยและการโค้งงอของรูปทรงทำให้ผลงานของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนีย มีความโดดเด่นและแปลกตาเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2.12 อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี

ภาพที่ 2.13 ผลงานภาพวาดของ อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี “อนาคต”

ศิลปินแห่งชาติ “ปัญญา วิจินธนสาร”

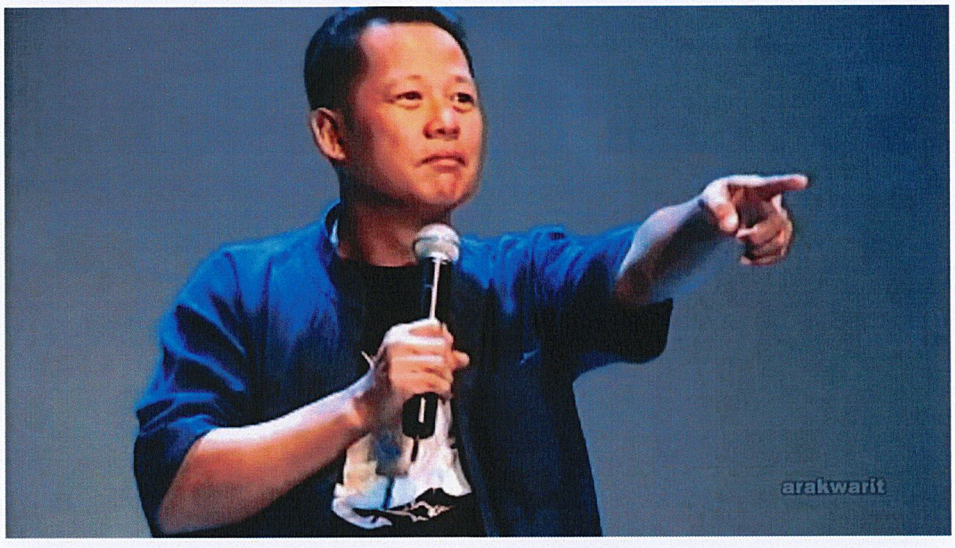
ข้าพเจ้าชื่นชอบผลงานของ อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร เนื่องจากมีการนำศิลปะของไทยไปประยุกต์ ใช้กับเทคนิคศิลปะตะวันตก โดยการใช้แสงเงาที่มีความสมจริงและมีการจัดองค์ประกอบของภาพที่ แตกต่างจากศิลปะของไทยแบบปกติ อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร สามารถนำสัดส่วนที่สมจริงของสิ่งมี ชีวิตต่างๆไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์มาใช้กับลายเส้นที่อ่อนช้อยอันเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของงาน ศิลปะไทยได้อย่างลงตัว ผลงานของ อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำ ศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้กับศิลปะตะวันตกที่มีความสมจริงเพื่อให้เกิดผลงานศิลปะร่วมสมัย

ภาพที่ 2.14 อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร

ภาพที่ 2.15 ผลงานภาพวาดของ อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร “Anywhere Anytime Anyhow”

ศิลปินแห่งชาติ “เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์”

จากการศึกษาผลงานของ อาจารย์ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจถึงการตัดทอนรูปทรง และการตัดทอนลายไทยเพื่อให้เกิดรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อาจารย์ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์สามารถนำรูปทรงต่างๆนำมาดัดแปลงให้เข้ากับศิลปะไทยได้อย่างกลมกลืน ข้าพเจ้าได้ศึกษาทักษะนี้ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันของข้าพเจ้า การตัดทอนลวดลายอันอ่อนช้อย ของศิลปะไทยให้มีความเรียบง่ายและลงตัวก่อนจะนำมาประยุกต์ใช้กับศิลปะตะวันตกเพื่อให้ผลงาน ของข้าพเจ้ามีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น



ภาพที่ 2.16 อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์

ภาพที่ 2.17 ผลงานภาพวาดของอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ “ปณิธานสุดท้าย”

บทที่ 3
บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็นของเรื่อง(Theme)

"โลกย่อมสร้างสมดุลให้ตนเองเสมอแม้จะต้องทำลายตัวเองก็ตาม"

3.2 โครงเรื่องย่อ (Plot)

เรื่องราวของโลกในอนาคตที่ถูกความชั่วร้ายของมนุษย์ครอบงำจึงเกิดเป็นปีศาจตนหนึ่งขึ้น ทำลายอารยธรรมทุกอย่าง จนเหลือเพียงป่าผืนสุดท้ายที่เป็นที่สถิตของความดีงามที่เหลืออยู่บนโลก ทั้งความดีและความชั่วต้องต่อสู้กันเพื่อทำให้ทุกอย่างเป็นไปตามวัฏจักรของโลก

3.3 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

โลกที่เคยงดงามและอุดมสมบูรณ์นั้นล่องลอยอยู่ท่ามกลางความมืดมิดของห่วงอวกาศมาเนินนาน พื้นผิวที่เคยเขียวขจีแต่ ณ ตอนนี้แห้งแล้งและแตกร้าว ท้องทะเลนั้นเหือดแห้งไปนานแล้ว อีกฝากฝั่งที่เคยเป็นที่ตั้งของผืนน้ำแข็ง ตอนนี้กลายเป็นรอยแยกขนาดใหญ่ที่มีลาวาร้อนระอุไหลทะลักออกมา สะเก็ดไฟและเศษผงเถ้าถ่านพัดปลิวไปทุกแห่ง แต่ท่ามกลางกองหินเหนือไอร้อนของธารหินหนืดนั้น มีดอกไม้ดอกหนึ่งเบ่งบานอยู่ มันเปรียบเสมือนสัญลักษณ์แห่งความหวังท่ามกลางโลกที่เปรียบดังนรกแห่งนี้ ดอกไม้ดอกนั้นค่อยๆเรืองแสงขึ้น ก่อนที่กลีบใบและกิ่งก้านของมันจะเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นนกสีชมพูตัวหนึ่ง มันกางปีกบินไปยังสถานที่หนึ่ง สถานที่ที่ยังมีความอุดมสมบูรณ์อยู่ สถานที่ที่ยังไม่ถูกความมืดมิดกลืนกิน ที่ใจกลางที่แสงสว่างและละอองผงเกสรนั้นมีดอกบัวขนาดใหญ่เบ่งบานอยู่ มันคือหัวใจแห่งความบริสุทธิ แหล่งรวมความดีงามทั้งหลายบนโลกมารวมกันอยู่ที่นี่ นกตัวนั้นได้บินไปยังใจกลางของดอกบัว และรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน แสงสว่างและคลื่นพลังก็ได้แผ่กระจาย ดอกไม้ที่สวยงามก็ได้เบ่งบานขึ้นมาในบริเวณนั้น แต่แล้วในอีกฝั่งหนึ่งของป่าท้องฟ้าเริ่มมืดลงเรื่อยๆ ก่อนที่ปีศาจร้ายจะปรากฏตัวขึ้น ร่างกายของมันนั้นเป็นหินแข็งที่มีเปลวไฟแทรกอยู่ มันย่างกรายเข้าไปใกล้ดอกบัว หมายจะทำลายแสงสว่างสุดท้ายที่เหลืออยู่ แต่แล้วดอกบัว

ขนาดใหญ่นั้นก็ได้ส่องสว่างขึ้นและตัว ตนแห่งแสงสว่างสุดท้ายก็ปรากฏตัวออกมา มันมีลักษณะเหมือนกับหญิงสาวที่มี ส่วนต่างๆของร่างกายเป็นกลีบดอกไม้ที่ส่องสว่าง ทั้งสองเริ่มเข้าปะทะกันด้วยพลังงานที่มหาศาล ทั้งแสงสว่างและความมืดต่อสู้กันไปมาจนท้ายที่สุดเทพที่เป็นตัวแทนแห่งความดีจึงใช้พลังความดีที่ เหลืออยู่ทำลายความชั่วและโลกทั้งใบให้ดับสูญ เพื่อให้โลกได้ฟื้นตัว เกิดใหม่ และสร้างสมดุลขึ้น มาใหม่อีกครั้ง

3.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ข้าพเจ้านั้นได้พัฒนาบทแอนิเมชันขนาดสั้นไว้ในหลายรูปแบบเพื่อหาร่างที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาทำแอนิเมชันขนาดสั้นโดยในท้ายที่สุดข้าพเจ้าก็ได้บทแอนิเมชันขนาดสั้นฉบับสมบูรณ์ที่ได้นำมาพัฒนาต่อและนำมาเข้ากระบวนการDigital painting

ฉากที่ 1:

ภายนอก/จักรวาล

ในจักรวาลอันมืดมิด มีโลก ดาวเคราะห์ที่สวยงามและอุดมสมบูรณ์โคจรอยู่ แต่สภาพของโลกในตอนนี้ถูกความมืดมิดกลืนกิน เหลือเพียงพื้นที่สีขาวที่ส่องสว่างเป็นจุดเล็กๆบนพื้นโลก

Dissolve

ฉากที่ 2:

ภายนอก/พื้นที่กว้าง/เวลากลางคืน

ท้องฟ้ามืดมิดเต็มไปด้วยก้อนเมฆดำครึ้ม ทุ่งหญ้าสีเขียวที่เคยแผ่กระจายเป็นวงกว้างในพื้นที่ตอนนี้เหลือเพียงผืนดินแห้งแตก กลุ่มควันสีม่วงดำลอยออกมาจากรอยแตกเหล่านั้น ความมืดมิดค่อยๆคืบคลานผ่านพื้นดินไปเรื่อยๆ ไม่ไกลกันนักมีดอกไม้ดอกหนึ่งเบ่งบานฝังรากอยู่ เมื่อความมืดใกล้เข้ามา ดอกไม้นั้นก็เรืองแสงอ่อนๆ ก่อนที่จะกลายเป็นนกตัวน้อยสีขาว โบยบินออกไปโดยนกไม่รู้เลยว่ามีบางอย่างได้เฝ้ามองมันตัวนั้นจากในเงามืด

Dissolve

ฉากที่ 3:

ภายนอก/พื้นที่กว้าง/เวลากลางคืน

นกสีขาวนั้นได้บินมาถึงพื้นที่อันเงียบสงบที่ที่ความมืดมิดและความชั่วร้ายยังเดินทางมาไม่ถึง มันคือป่าอันสวยงามที่สถิตของแสงสว่างและสิ่งมีชีวิตที่รอดพ้นจากการพลังความชั่วร้ายของความมืด สัตว์ในป่านั้นล้วนแปลกพิสดาร ต้นไม้ก็ใหญ่โต สวยงามและอุดมสมบูรณ์

Dissolve

ฉากที่ 4:

ภายนอก/ใจกลางของผืนป่าศักดิ์สิทธิ์/เวลากลางวัน

นกน้อยสีขาวโบยบินมาถึงจุดหมายของมัน ที่ใจกลางของผืนป่าศักดิ์สิทธิ์ สระน้ำที่ใสดังแก้วถูกล้อมรอบไปด้วยต้นไม้สูงใหญ่และก้อนหินศิลารูปทรงแปลกและสวยงาม ที่กลางของสระน้ำนั้นมีดอกบัวขนาดใหญ่เบ่งบานอยู่ มันคือหัวใจแห่งแสงสว่าง ที่รวมตัวกันของความดีงามบนโลกรอบบริเวณนั้นดูเงียบสงบและศักดิ์สิทธิ์เสียงตึกตักเป็นจังหวะสม่ำเสมอดังกังวาลออกมาจากเหมือนเสียงหัวใจเต้นออกมาจากดอกบัว สูบฉีดพลังงานด้านบวก และแสงสว่างให้กับทั่วทั้งผืนป่านี้ นกน้อยสีขาวบินตรงเข้าไปที่ดอกบัว เมื่อตัวของมันพุ่งทะลุเข้าไปรวมกับดอกไม้นั้น ก็เกิดแสงสว่างจ้าขึ้น คลื่นพลังงานบริสุทธิ์สีขาวได้แผ่กระจายไปทั่วทั้งป่า

Dissolve

ฉากที่ 5:

ภายนอก/นอกผืนป่า/เวลากลางวัน

กลุ่มก้อนเมฆสีดำทมิฬพร้อมไอหมอกดำทึบหน้าค่อยๆเคลื่อนตัวอย่างช้าๆเข้าใกล้เขตของพื้นป่าอันศักดิ์สิทธิ์ จากความว่างเปล่าในกลุ่มหมอกหนามีสิ่งหนึ่งปรากฏขึ้นในความมืดร่างของปีศาจที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของความชั่ว ร่างจำแลงของความมืดมิดที่เกิดเป็นกายหยาบรูปร่างของมันเหมือนกับมนุษย์ที่มีเพียงท่อนบน ผิวหยาบแข็งสีดำด้านปกคลุมไปทั่วลำตัวและแขนที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อสมส่วน เขี้ยวยาวสีขาวโค้งขึ้นงอกออกมาจากปากที่มีฟันคมกริบ บนหัวนั้นมีเปลวไฟอ่อนๆลุกโชนอยู่ ฝ่ามือใหญ่ที่ปลายนิ้วมีเล็บแหลมยาวพร้อมที่จะฉีกกระฉากทุกอย่าง พวกมันไม่ได้มาเพียงตัวเดียว แต่มีมากมาย ซ่อนกายในเงามืด จ้องมองไปยังป่าศักดิ์สิทธิ์ ที่สถิตแห่งสุดท้ายของแสงสว่าง

Dissolve

ฉากที่ 8:

ภายนอก/ป่าศักดิ์สิทธิ์/เวลากลางวัน

ปีศาจได้เคลื่อนตัวเข้ามาใกล้กับดอกบัว มองแยกเขี้ยวคำรามอย่างรังเกียจสิ่งที่อยู่ตรงหน้า พลังงานความมืดได้คืบคลานเข้ามาเปลี่ยนสระน้ำใสให้กลายเป็นสีดำสนิทและเน่าเหม็น ดอกบัวขนาดใหญ่ที่รองรับฟองไข่เริ่มกลายเป็นสีดำลุกลามไปจนถึงเปลือกนอกสีขาวของไข่ใบนั้น แสงสว่างรอบๆค่อยๆริบหรี่ลงเรื่อยๆความมืดมิดกำลังกลืนกินโลกทั้งใบอย่างสมบูรณ์แต่ก่อนที่ดอกบัวจะกลายเป็นสีดำทั้งดอก มันก็ได้ปริแตกออกพร้อมสิ่งที่อยู่ภายในก็ได้ตื่นขึ้น ร่างสูงใหญ่สีขาวรูปร่างเหมือนมนุษย์ก็ปรากฏขึ้นร่างของหญิงสาวที่มีกลีบดอกไม้ส่องสว่างประดับตามร่างกาย นั้นคือเทพารักษ์ที่เป็นเสมือนร่างจำแลงของแสงสว่างไม่ทันที่จะได้ทำอะไร ปีศาจหอกยาวสีขาวส่องสว่างพุ่งแทงทะลุจนร่างกาย ปีศาจคำรามลั่นมันเข้าต่อสู่กับเทพารักษ์อย่างดุเดือด ใช้ทั้งกรงเล็บและเปลวไฟอันร้อนระอุเทพารักษ์เองก็ใช้พลังของตนเพื่อทำลายปีศาจตนนี้ มันคือสงครามขนาดย่อมของความดีและความชั่วแสงสว่างและความมืด

Dissolve

ฉากที่ 9:

ภายนอก/ป่าศักดิ์สิทธิ์/เวลากลางวัน

ทั้งสองต่อสู้กันแต่ไม่มีฝ่ายใดพ้ายแพ้ เทพารักษ์จึงตัดสินใจใช้พลังทั้งหมดของตน ทำลายโลกใบนี้ โลกที่ถูกความมืดมิดกัดกิน ดาวเคราะห์ดวงนี้ได้แตกกระจายเป็นเสี่ยงๆและดับสูญไปพร้อมๆกับปีศาจและเทพารักษ์ ไม่หลงเหลือความชั่วหรือความดีใดๆอีก มีเพียงความว่างเปล่าในห้วงจักรวาลอันกว้างใหญ่ แต่ไม่นานเศษซากที่กระจัดกระจายก็ค่อยๆกลับมารวมตัวกันอีกครั้ง ก่อกำเนิดเป็นโลกใบใหม่ที่ทั้งบริสุทธิ์และงดงาม พร้อมที่จะดำรงต่อไปอย่างสงบสุขโดยปราศจากความชั่วของมนุษย์ที่เคยทำลายโลกเมื่อครั้งอดีต

Dissolve

บทที่4

กระบวนการผลิตแอนิเมชัน

กระบวนการผลิตแอนิเมชัน เรื่อง “โลกา” มีกระบวนการดังต่อไปนี้

4.1 ขั้นตอนการเตรียมการทำแอนิเมชัน

ขั้นตอนการเตรียมการเป็นส่วนที่จำเป็นอย่างมากก่อนการลงมือทำแอนิเมชันการที่เรามีความพร้อมจะทำให้การทำงานราบลื่นทั้งขั้นตอนการออกแบบตัวละครที่ใช้เป็นตัวละครในการดำเนินเรื่อง หรือการออกแบบฉากพื้นหลังที่ลงตัวนั้นจำเป็นต้องวางแผนอย่างดี โดยแอนิเมชันขนาดสั้น “โลกา” มีการเตรียมการเป็นเวลา5เดือน โดนมีการเตรียมความพร้อมดังนี้

1.การออกแบบตัวละคร
2. การออกแบบฉากพื้นหลัง
3. สตอรี่บอร์ด
4. การลงสีและเก็บรายละเอียดของภาพ
5. การสร้างการเคลื่อนไหวให้กับงาน Digital Painting
6. การตัดต่อและการทำเสียงประกอบ

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

ตามที่ข้าพเจ้าได้วางแผนเอาไว้นั้นในแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา” มีตัวละครหลักอยู่ด้วยกัน2ตัวละคร ซึ่งถูกออกแบบให้มีรูปลักษณ์ที่แตกต่างกัน

4.1.1.1 ปีศาจแห่งความมืด (Aspects of Darkness)

ในเริ่มแรกเดิมทีตัวข้าพเจ้านั้นอยากให้ภาพลักษณ์ของปีศาจแห่งความมืดมีภาพลักษณ์เหมือนกับมนุษย์มากที่สุดแต่ท้ายที่สุดนั้นต้นแบบที่ได้มากลับไม่เข้ากับเนื้อเรื่องของแอนิเมชันเท่าที่ควรดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนแปลงทิศทางในการออกแบบใหม่ ดังนี้

ภาพที่ 4.1 แบบร่างฉบับที่หนึ่งของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด

จากภาพที่4.1แบบร่างฉบับแรกข้าพเจ้ามีความต้องการให้ภาพลักษณ์ของปีศาจออกมาดูเหมือนชุดเกราะที่มีดวงวิญญาณสิงสถิตอยู่ด้านในแต่เมื่อได้ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษานั้นข้าพเจ้าได้แนวความคิดเกี่ยวกับแนวทางในการออกแบบปีศาจใหม่ เนื่องการชุดเกราะนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นแต่เนื้อหาและบทแอนิเมชันของข้าพเจ้ากล่าวถึงโลกที่ล่มสลายไปแล้ว จึงไม่มีความสมเหตุสมผลเลยที่ร่างกายของปีศาจจะมีส่วนประกอบของสิ่งต่างๆที่ดูเหมือนเป็นฝีมือการสร้างของมนุษย์ข้าพเจ้าจึงเริ่มต้นการออกแบบใหม่เพื่อให้ได้ตัวละครปีศาจที่เหมาะสมที่สุดกับแอนิเมชันขนาดสั้นของข้าพเจ้า

ภาพที่ 4.2 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด

จากภาพที่ 4.2 ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการออกแบบตัวละครให้ดูมีความเป็นสิ่งมีชีวิตมากขึ้นโดยให้ใบหน้าของปีศาจนั้นมีเค้าโครงของสัตว์กินเนื้อเช่น เสือและสิงโต มีกล้ามเนื้อที่บึกบึนเพราะว่ามันแข็งแรงและได้รับพลังจากความชั่วของมนุษย์ซึ่งมีมากในยุคนี้ แต่แบบร่างนี้ก็ต้องแก้ไขเหตุเพราะยังดูเหมือนนักรบที่ใส่ชุดเกราะอยู่ ไม่สมเหตุสมผลกับเนื้อเรื่องและยังดูไม่ชั่วร้ายและอันตรายมากพอ ส่วนแบบร่างทางด้านขวานั้นการออกแบบยังดูตรงไปตรงมาและขาดความน่าสนใจเกินไป

ภาพที่ 4.3 แบบร่างฉบับที่สามของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด

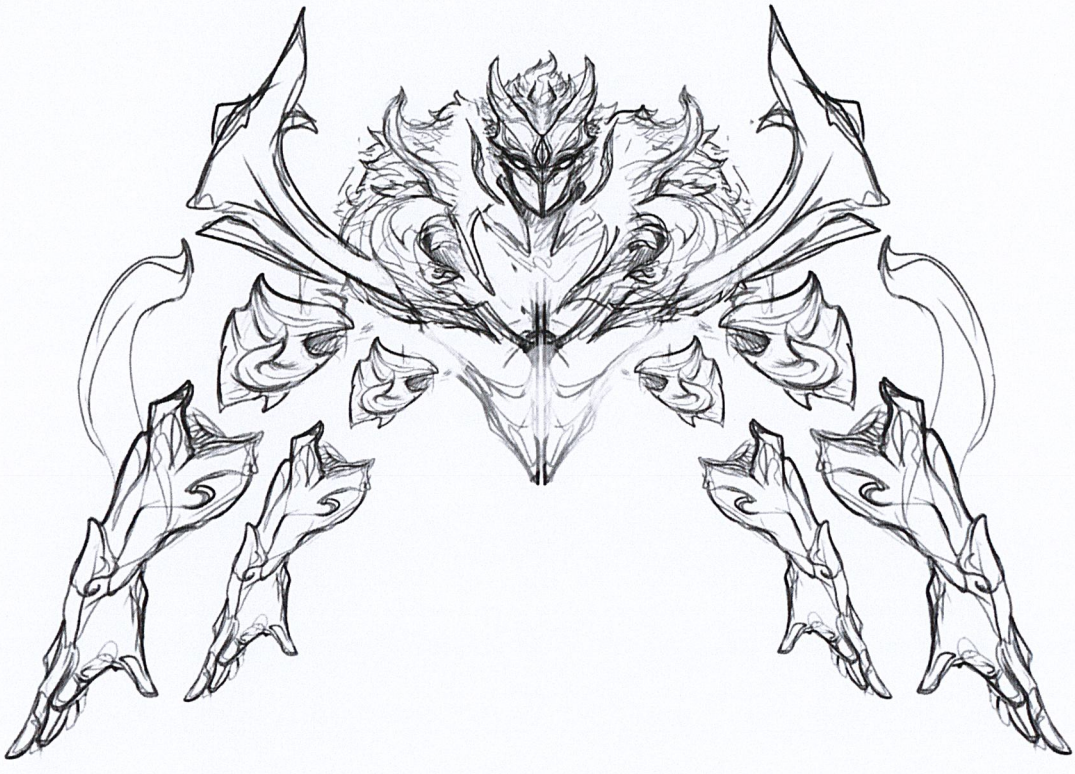
จากภาพที่ 4.3 ข้าพเจ้าไปแนวทางในการออกแบบมาจากสัตว์กินเนื้อจำพวกเสือและสิงโต โดยเพิ่มรายละเอียดเขี้ยวที่โค้งงอและผิวที่แข็งเหมือนหินลาวา เปลือกไม้แห้งที่มีเปลวไฟแทรกอยู่ด้านใน ในแบบร่างฉบับนี้ข้าพเจ้าค่อนข้างพอใจในรูปลักษณ์ของปีศาจ เพราะมีความสวยงามและน่าสนใจ ข้าพเจ้าจึงได้ยึดแนวทางรูปแบบนี้ในการออกแบบขั้นตอนสุดท้าย

ภาพที่ 4.4 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบปีศาจแห่งความมืด

ในแบบร่างฉบับสมบูรณ์ข้าพเจ้าได้ดัดแปลงให้ปีศาจนั้นดูมีรูปร่างกำยำ มีกรงเล็บและตัวสูงใหญ่ตามร่างกายบางส่วนมีเปลวไฟแทรกอยู่ภายใน ช่วงล่างของปีศาจนั้นในตอนแรกข้าพเจ้าต้องการให้เป็นท่อนขาแบบมนุษย์ แต่เมื่อมาลองคำนึงถึงช่วงเวลาที่ต้องลงมือนำแบบร่างนี้ไปแอนิเมทท่อนขาของมนุษย์นั้นทำได้ยากเกินไป ข้าพเจ้าจึงออกแบบให้ท่อนล่างของปีศาจมีรูปร่างเหมือนควันหรือกลุ่มก้อนของความมืดแทนท่อนขาของมนุษย์ โทนสีของตัวปีศาจนั้นข้าพเจ้าออกแบบให้มีสีเหมือนกับถ่านเปลือกไม้แห้งตาย ประกอบด้วยสีโทนร้อนแทนเปลวไฟที่แทรกอยู่ภายในจนได้ตัวละครปีศาจฉบับสมบูรณ์ที่จะนำไปใช้ในกระบวนการทางแอนิเมชันต่อไป

4.1.1.2 เทพารักษ์ (Aspects of Light)

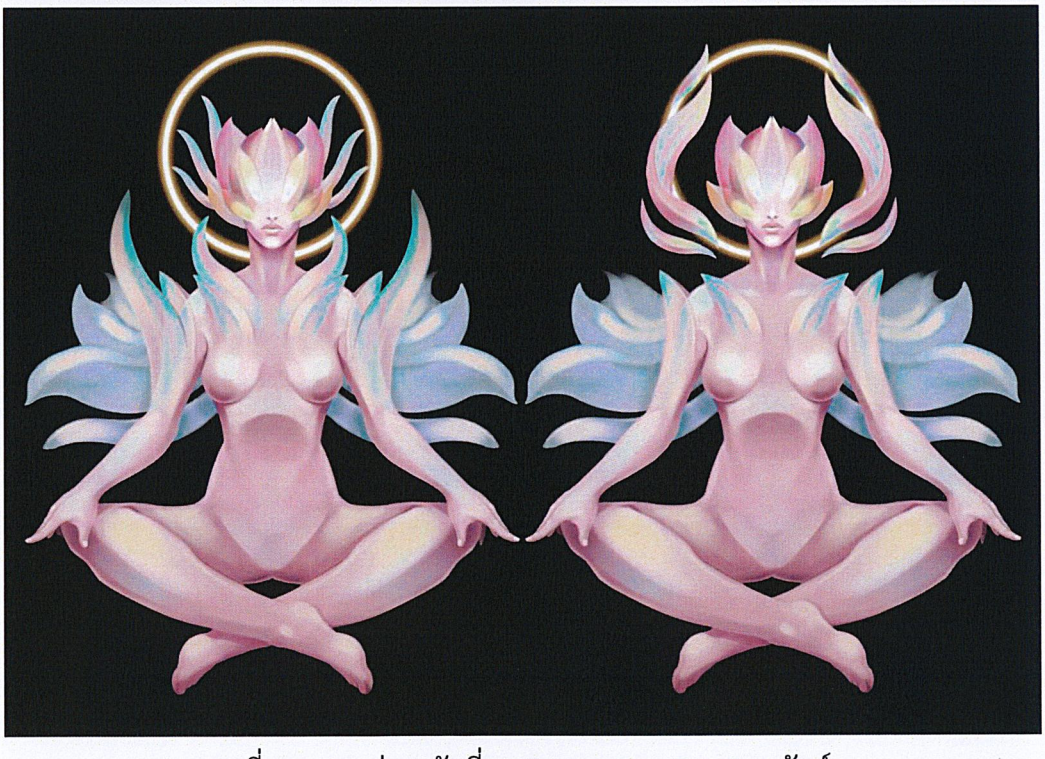
เทพารักษ์แสงเป็นอีกหนึ่งตัวละครหลักที่สำคัญมากในแอนิเมชันขนาดสั้นของข้าพเจ้า ในมุมมองแรงเริ่มนั้น ตามข้อมูลหลักที่ข้าพเจ้าค้นคว้า ในตำนานความเชื่อของศาสนาฮินดูที่กล่าวถึงกลียุคนั้น เมื่อถึงเวลาที่โลกถึงจุดจบพระศิวะ(พระอิศวร)จะทรงเปิดพระเนตรที่สามเพื่อแผดเผาทำลายโลกทั้งใบเพื่อลบล้างความชั่วและทำให้โลกเกิดการกำเนิดใหม่และรอการสร้างสรรค์ของพระพรหมต่อไป วนเวียนเป็นวัฏจักรต่อไป



ภาพที่ 4.5 แบบร่างฉบับที่หนึ่งของการออกแบบเทพารักษ์

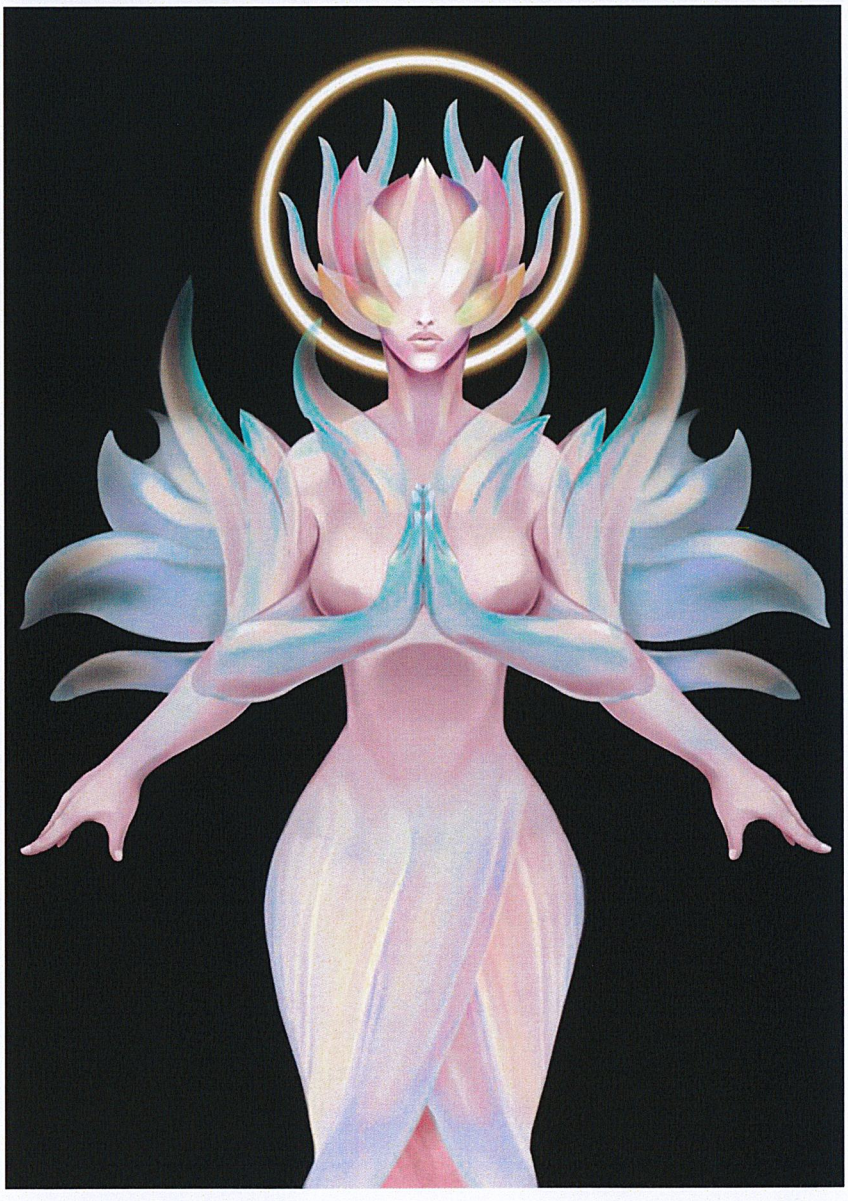
จากรูปภาพที่ 4.5 แบบร่างฉบับที่หนึ่งของการออกแบบเทพารักษ์ข้าพเจ้าได้ออกแบบพร้อมกับปีศาจแห่งความมืดในต้นแบบเริ่มแรงนั้นร่างกายของเทพารักษ์จึงเป็นเพศชายมีภาพลักษณ์ที่เป็นชุดเกราะ มีแขนทั้งสี่ อ้างอิงจากเทพในศาสนาฮินดู แต่เมื่อได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในด้านแนวความคิดและแนวทางการออกแบบกับอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้นร่างกายที่เป็นเหมือนชุด เกราะนั้นไม่เหมาะสมกับการออกแบบเทพารักษ์และรูปร่างภายนอกที่มองเห็นได้ชัดนั้นไม่ได้แสดงออกถึงความเมตตาในแบบที่ตัวของเทพารักษ์ควรจะเป็นข้าพเจ้าจึงได้เริ่มต้นการออกแบบใหม่โดยยึดแนวความคิดที่แตกต่างออกไป

ภาพที่ 4.6 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบเทพารักษ์



ภาพที่ 4.7 แบบร่างฉบับที่สามของการออกแบบเทพารักษ์

จากรูปภาพที่ 4.6 และ 4.7ข้าพเจ้าได้ออกแบบเทพารักษ์ให้มีรูปร่างเหมือนกับหญิงสาวที่มีร่างกายมีส่วนผสมของดอกไม้ประเภทดอกบัวเป็นหลักซึ่งในแบบร่างฉบับนี้ข้าพเจ้าได้ออกแบบให้ธิดาแห่ง แสงดูมีความเมตตาและอ่อนโยนเข้ากับแนวคิดที่เป็นตัวตนของความดีงามและความอุดมสมบูรณ์ที่ เหลืออยู่บนโลกใบนี้ ในแบบร่างฉบับนี้ธิดาแห่งแสงถูกออกแบบให้มีความเป็นมนุษย์ที่นั่งขัดสมาธิ ข้าพเจ้ารู้สึกว่าอาจจะเกิดปัญหาเมื่อนำไปเข้ากระบวนการทางแอนิเมชันจึงได้ลองปรับเปลี่ยนราย ละเอียดบางส่วนเพื่อให้ธิดาแห่งแสงนั้นดูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.8 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบเทพารักษ์

จากรูปภาพที่ 4.8 ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลงช่วงล่างของเทพารักษ์ให้มีความพริ้วไหวและเป็นกลีบดอกไม้เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานในกระบวนการทางแอนิเมชัน ข้าพเจ้าได้เพิ่มแขนทั้งสี่ลงไปเพื่อเพิ่มความสวยงานและความอลังการ โดยได้แนวคิดนี้มาจากเทวีของศาสนาฮินดู โดยแบบฉบับร่างนี้เป็นธิดาแห่งแสงที่ฉบับสมบูรณ์ที่ข้าพเจ้าเลือกไปให้ในกระบวนการทางแอนิเมชันต่อไป

4.1.1.3 นกแห่งแสง (Bird of light)

ภายในแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา” นั้นต้องใช้สิ่งที่เหมาะแก่การดำเนินเรื่องในช่วงแรกก่อนที่ปีศาจแห่งความมืด และ ธิดาแห่งแสงจะปรากฏตัวขึ้น โดยนกตัวนี้เป็นเสมือนเศษเสี้ยวความดีงามที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วโลกแต่เมื่อความมืดมิดได้เริ่มครอบงำ พลังงานด้านบวกเหล่านั้นต้องหลีกหนีและเดินทางมารวมกันที่จุดสูญกลาง โดยเริ่มแรกข้าพเจ้าได้ออกแบบให้พลังงานนั้นอยู่ในรูปแบบของผีเสื้อแต่เมื่อได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วข้าพเจ้าได้แนวทางในการออกแบบที่ชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากผีเสื้อนั้นถูกใช้อย่างมากมายในงานแอนิเมชัน ข้าพเจ้าจึงได้เปลี่ยนเป็นนกซึ่งดูมีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และความดีตามความเชื่อทางศาสนาและความเชื่อพื้นบ้าน

ภาพที่ 4.9 แบบร่างฉบับแรกของการออกแบบนกแห่งแสง

จากภาพที่4.9แบบร่างฉบับแรกของการออกแบบนกแห่งแสงนั้นข้าพเจ้าได้ออกแบบให้ตัวของนกเป็น เหมือนกับพลังงานที่มีรูปร่าง ส่องแสงได้และมีละอองสีทองปลิวอยู่รอบๆตัว แต่ข้าพเจ้ายังต้องการรูปแบบที่น่าสนใจยิ่งขึ้น จึงได้ทำการออกแบบเพิ่มเติมเพื่อให้ได้แบบร่างที่สมบูรณ์ขึ้น

ภาพที่ 4.10 แบบร่างฉบับที่สองของการออกแบบนกแห่งแสง

ข้าพเจ้าได้แนวทางที่ชัดเจมมากขึ้นในการออกแบบนกแห่งแสงเมื่อได้ออกแบบเทพารักษ์ เพราะตัวละครทั้งสองนั้นเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งของกันและกัน เมื่อได้ต้นแบบที่สมบูรณ์ข้าพเจ้าจึงได้ยึดหลักการออกแบบนกแห่งแสงตามธิดาแห่งแสง จึงได้แบบฉบับร่างที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดยให้ดูเป็นนกที่มีมวลมากขึ้น มีหางยาวพริ้วไหวและมีแสงที่ส่องสว่างออกมาจากส่วนต่างๆของร่างกาย

ภาพที่ 4.11 แบบร่างฉบับสมบูรณ์ของการออกแบบนกแห่งแสง

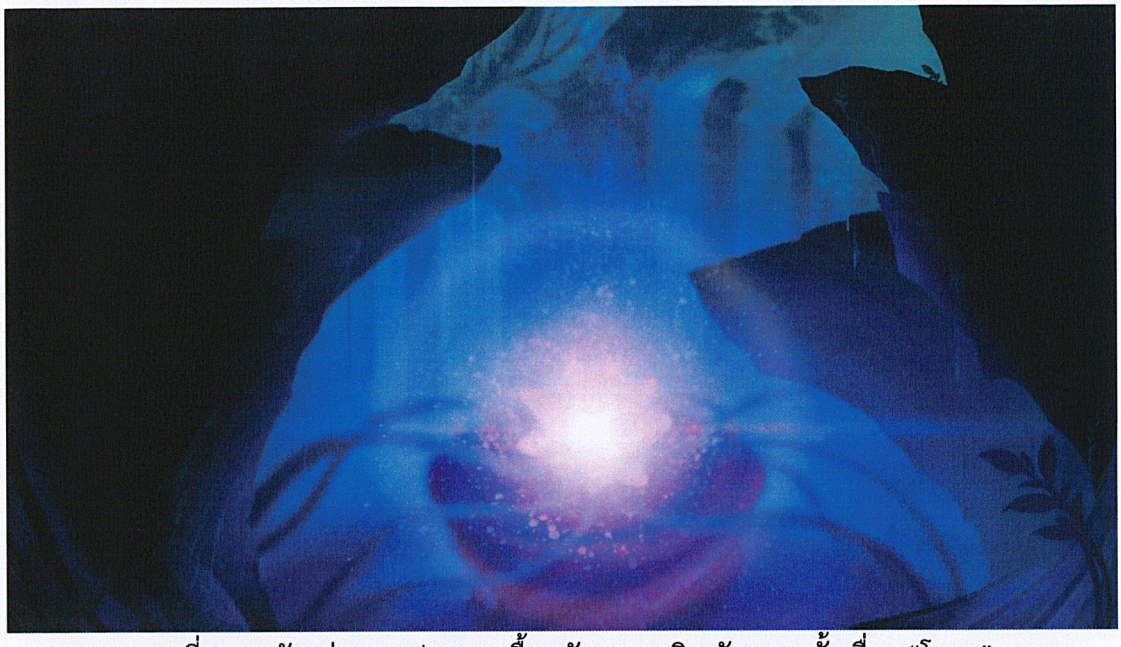
หลังจากได้แบบฉบับร่างที่ข้าพเจ้าพึงพอใจแล้ว จึงได้เพิ่มรายละเอียดในส่วนต่างๆ โดยการทำให้ช่วงปลายปีกและหางของนกนั้นมีความโปร่งแสงและข้าพเจ้าได้เพิ่มเติมโทนสีจากตัวของธิดาแห่งแสงลง ไปเพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงตัวละครทั้งสองเข้าด้วยกันจนได้แบบฉบับร่างของนกแห่งแสงที่สมบูรณ์ตามรูปภาพที่ 4.11

4.1.2 การออกแบบฉากพื้นหลัง

ข้าพเจ้าได้แรงบรรดาลใจในการออกแบบฉากพื้นหลังมากจากโลกที่ล่มสลาย โดยเรียกรูปแบบของงานในการออกแบบนี้ว่า “Dystopia” ซึ่งมีความหมายว่าโลกที่ล่มสลาย โดนตามบทภาพยนตร์ของแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา” ของข้าพเจ้านั้นก็กล่าวถึงอนาคตที่โลกถูกความมืดมิดกลืนกินจนทุกอารยธรรมต่างๆนั้นล่มสลายไปพร้อมๆกับสิ่งมีชีวิตอื่นๆซึ่งข้าพเจ้าได้พยายามที่จะออกแบบฉากประกอบพื้นหลังให้มีความรู้สึกสิ้นหวังและหม่นหมอง เต้มไปด้วยเปลวไฟกองหินที่แตกหัก

ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างฉากประกอบพื้นหลังจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”

ข้าพเจ้าค่อนข้างมีแนวทางในการออกแบบฉากประกอบพื้นหลังที่แน่ชัดไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปแบบของสภาพแวดล้อม พื้นผิวขององค์ประกอบและโทนสีโดยข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้พื้นผิวที่เป็นหินแข็งที่แตกร้าวแสดงถึงความแห้งแล้ง และโทนสีน้ำตาล-สีแดง เพื่อให้บรรยากาศโดยรวมดูร้อนระอุ

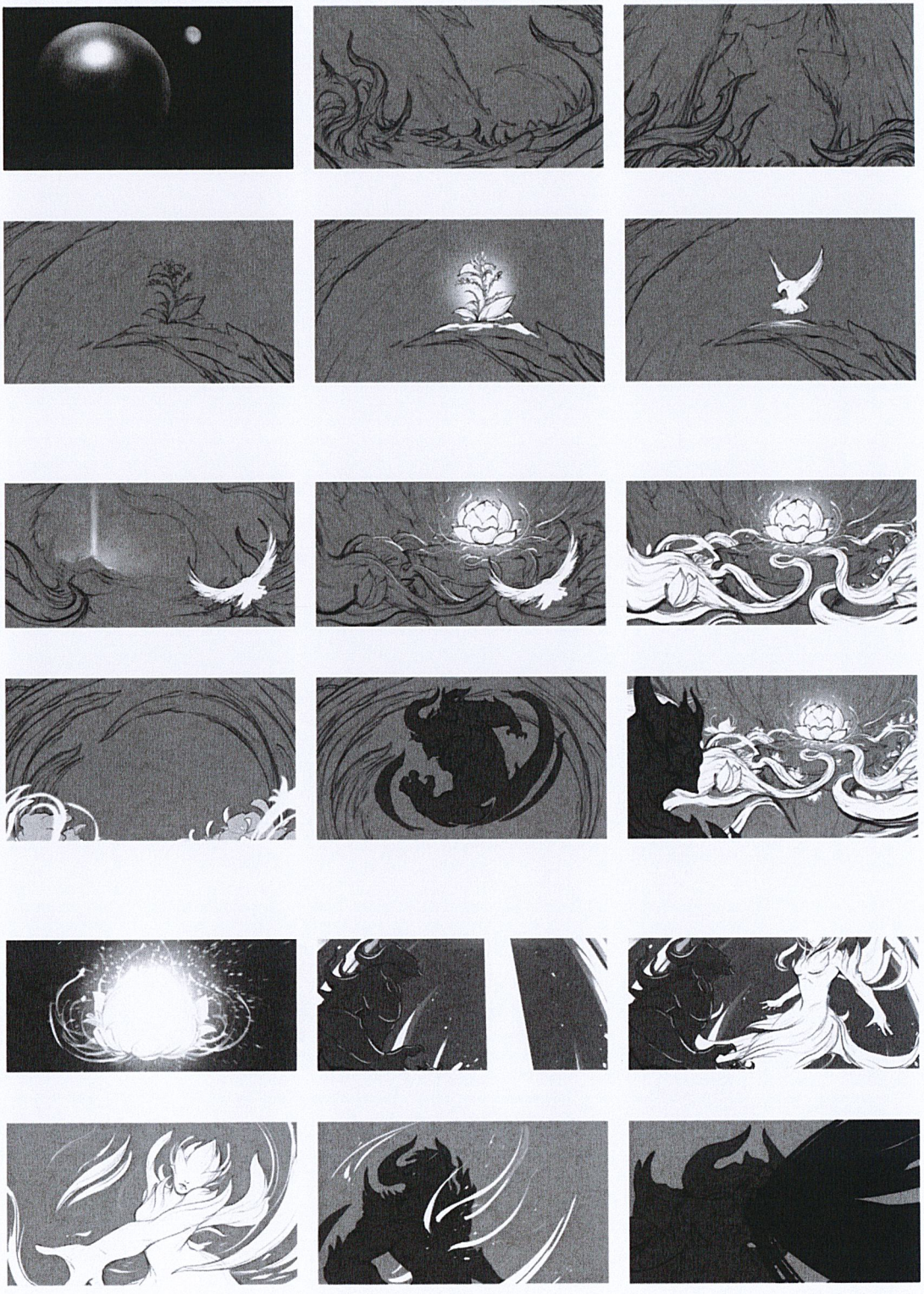


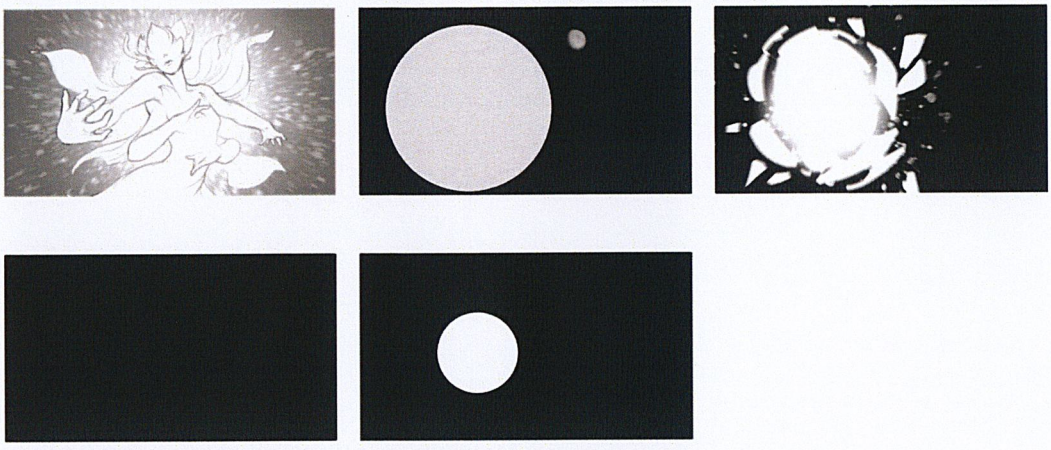
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างฉากประกอบพื้นหลังจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”

นอกเหนือจากฉากประกอบพื้นหลังที่แสดงให้เห็นถึงความหม่นหมองแล้วนั้น ภายในแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา” ยังมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างออกไปโดยเป็นส่วนที่ดีงามเป็นแหล่งรวมตัวของแสงสว่างสุดท้ายบนโลก เป็นสถานที่ที่ความมืดมิดยังเดินทางมาไม่ถึงจึงมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างออกไป โดยข้าพเจ้าไปทำการออกแบบให้สถานที่แห่งนี้ยังมีความอุดมสมบูรณ์อยู่ มีทั้งสายน้ำและพืชพรรณต่างๆ และโทนสีโดยรวมจะเปลี่ยนแปลงจากสีโทนร้อนเป็นโทนเย็น แต่งเติมด้วยสีชมผูและสีขาว เพื่อแสดงถึงความหวังและความบริสุทธิที่ยังคงหลงเหลืออยู่บนโลก

4.1.3 สตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดคือส่วนสำคัญในกระบวนการทำงานทางแอนิเมชั่น เพราะหากขาดส่วนนี้ไปแล้วนั้นเราจะไม่สามารถทำงานต่อไปได้อย่างราบรื่น ข้าพเจ้าได้ปรับปรุงเนื้อหาและการลำดับภาพจนได้การดำเนินเรื่องและทิศทางการทำงานดันนี้





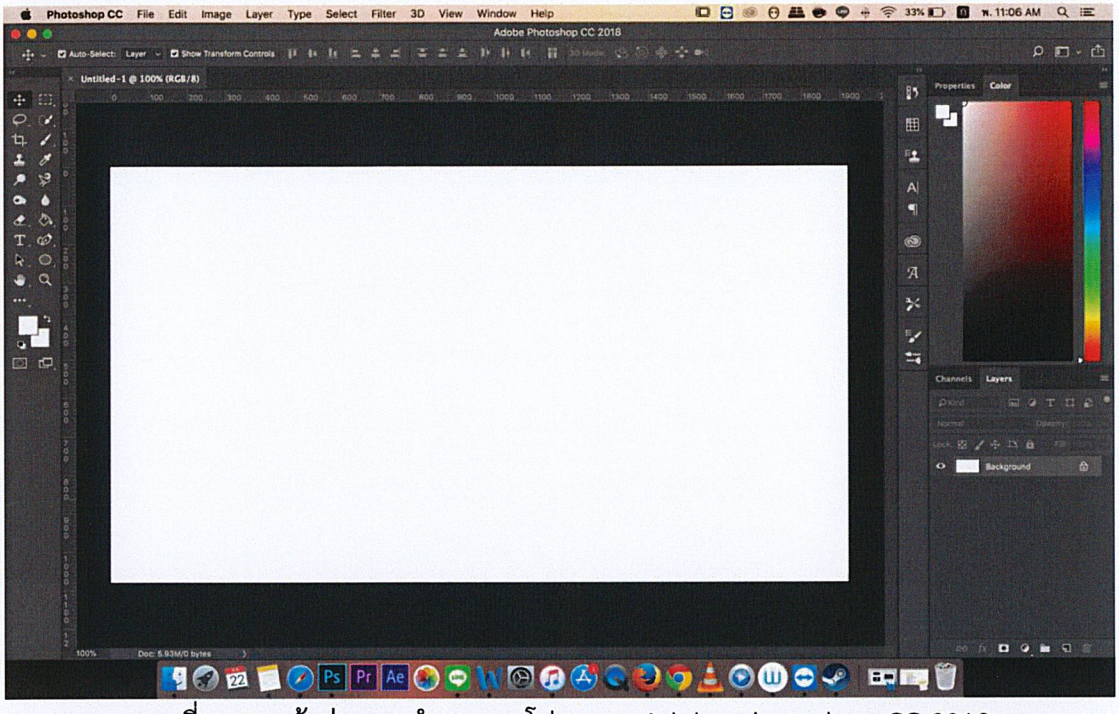
ภาพที่ 4.14 สตอรี่บอร์ดของแอนิเมชันเรื่อง “โลกา”

4.1.4 การลงสีและเก็บรายละเอียดของภาพ

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการทำงานทาง Digital painting โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop CC 2018

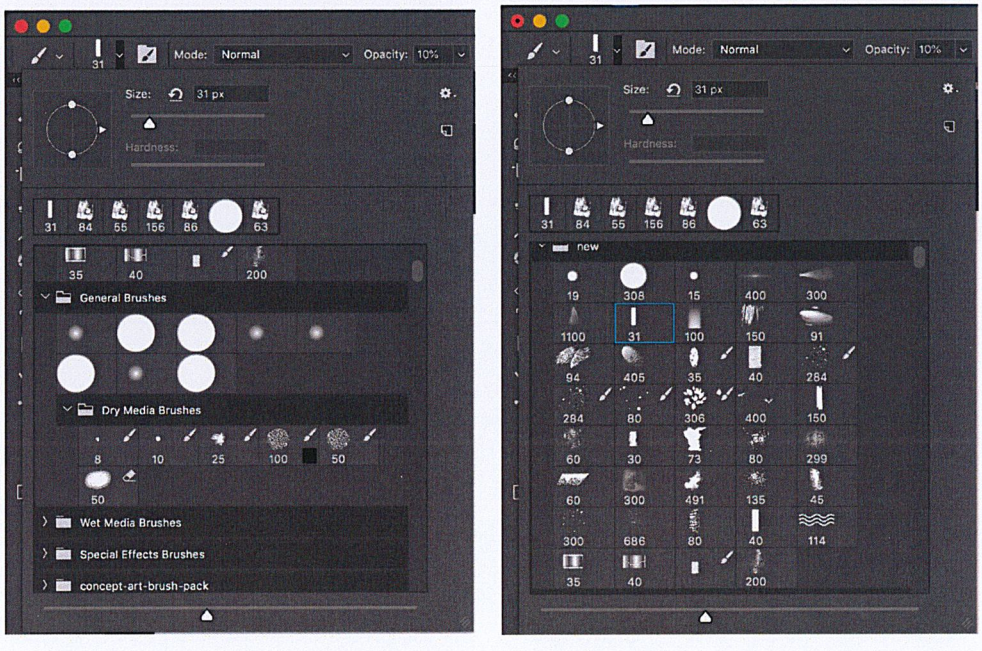
ภาพที่ 4.15 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe photoshop CC 2018

ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวนั้นเป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อทำงานด้านภาพเป็นหลักไม่ว่าจะเป็นการวาดรูป หรือ การตัดต่อรูปภาพ ข้าพเจ้าได้เลือกใช้Adobe photoshop CC 2018 ในกระบวนการทางแอนิเมชัน ในหลากหลายขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการร่างแบบ การลงสี และการเก็บรายละเอียดของภาพ

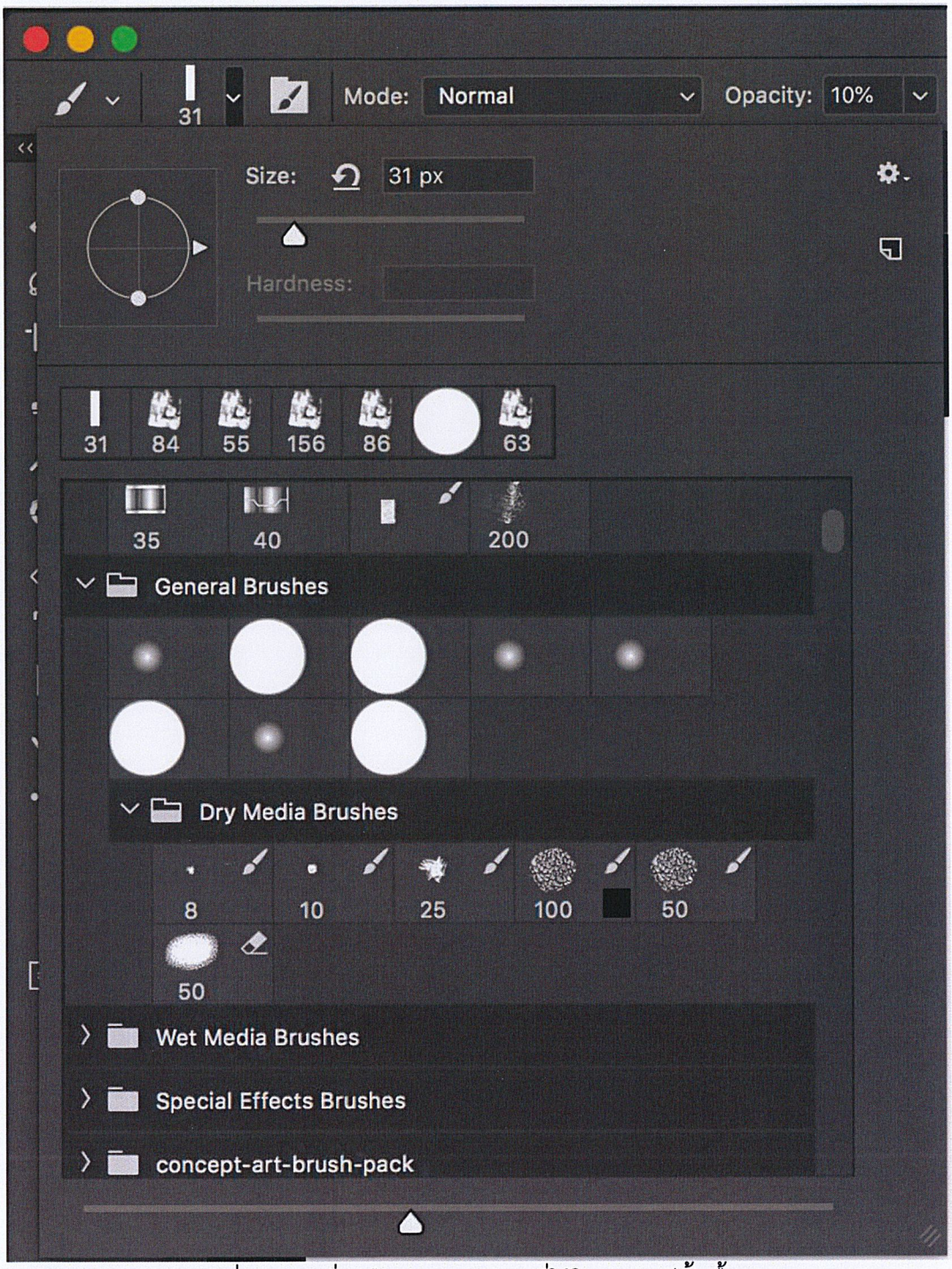


ภาพที่ 4.16 หน้าต่างการทำงานของโปรแกรม Adobe photoshop CC 2018

โดยข้าพเจ้าได้ใช้เครื่องมือ Brush Tool ในกระบวนการทางแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวาดภาพและการลงสี โดยเครื่องมือ Brush Tool นั้นสามารถปรับเปลี่ยนหัวแปรงได้เหมือนกับการเปลี่ยนเครื่องมือวาดเขียนได้ โดยข้าพเจ้าได้เลือกใช้หัวแปลงในการทำงานดังนี้

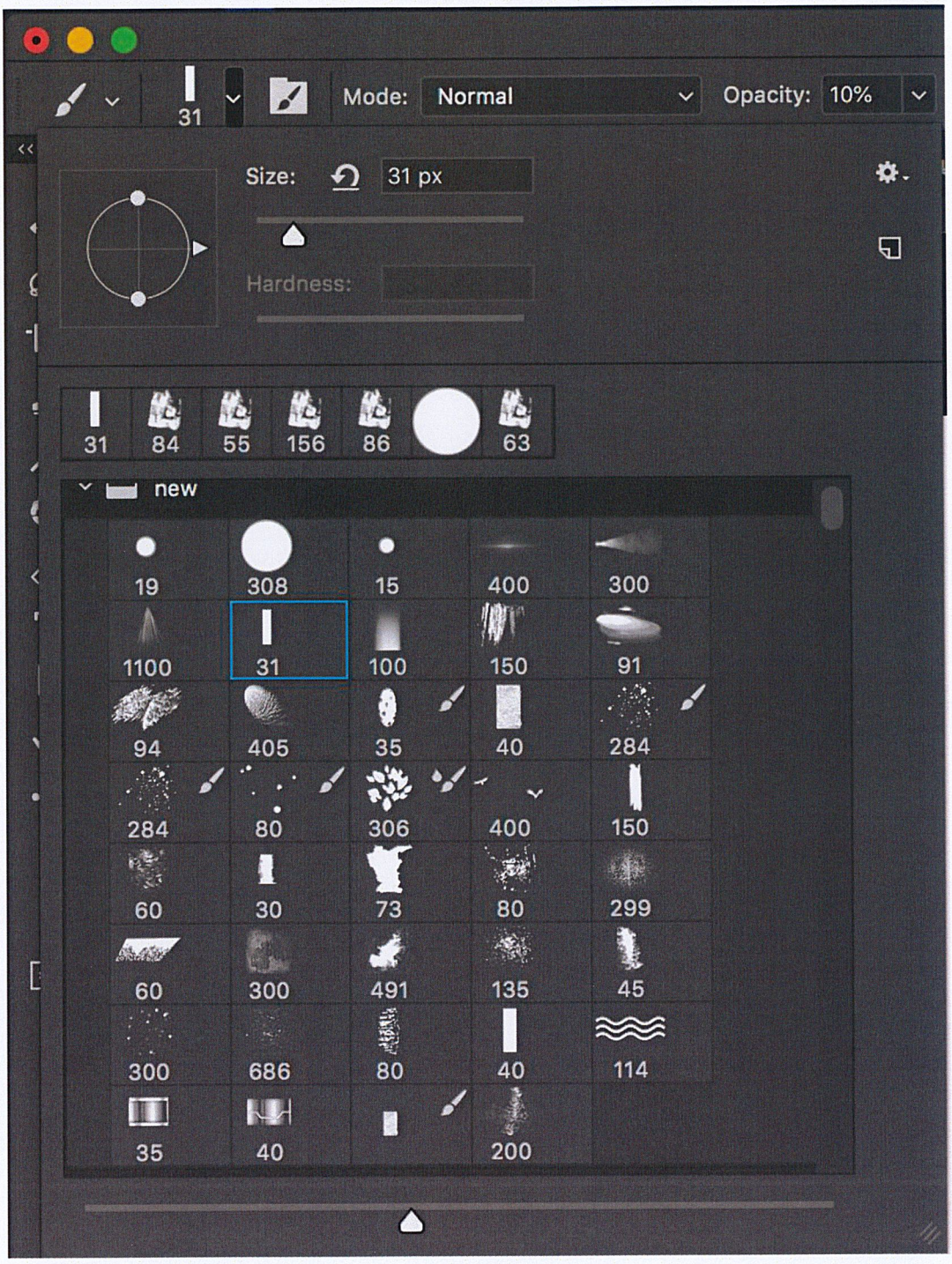


ภาพที่ 4.17 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการทำงาน



ภาพที่ 4.18 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการลงสีขั้นพื้นฐาน

ข้าพเจ้าเลือกใช้ Brush ทรงกลมซึ่งมีพื้นผิวที่เรียบเนียนในการลงสีขั้นพื้นฐาน เพราะ Brush ชนิดนี้เหมาะแก่การเกลี่ยเก็บแสงและเงา ก่อนจะลงสีเก็บรายละเอียดในขั้นตอนต่อไป

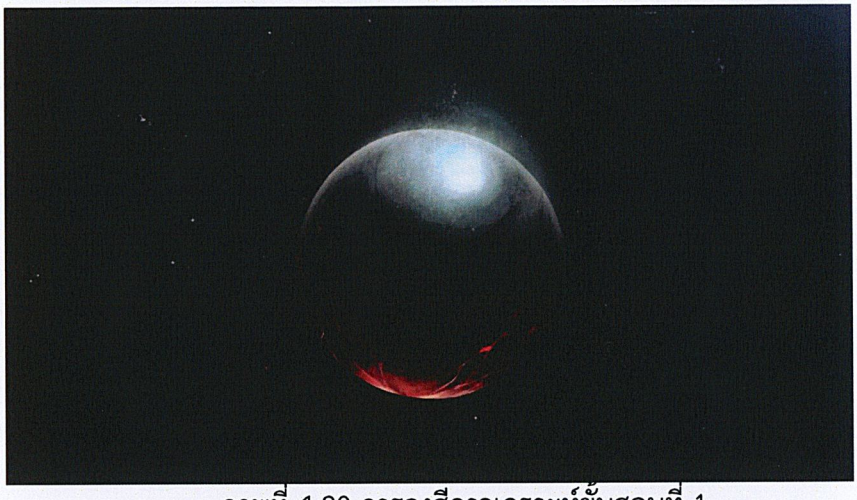


ภาพที่ 4.19 เครื่องมือ Brush Tool ที่ใช้ในการลงพื้นผิวและเก็บรายละเอียด

ข้าพเจ้าเลือกใช้หัวแปรงที่มีความหลายหลายโดย Brush เหล่านี้มีพื้นผิวที่มีเอกลักษณ์ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงาน โดย Brush ชนิดนี้เหมาะแก่การลงรายละเอียดพื้นผิวต่างๆเพื่อให้งานภาพนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.1.4.1 การลงสีและเก็บรายละเอียดของภาพในแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”

ฉากที่ 1 : “ดาวเคราะห์โลกจากมุมมองนอกอวกาศ”



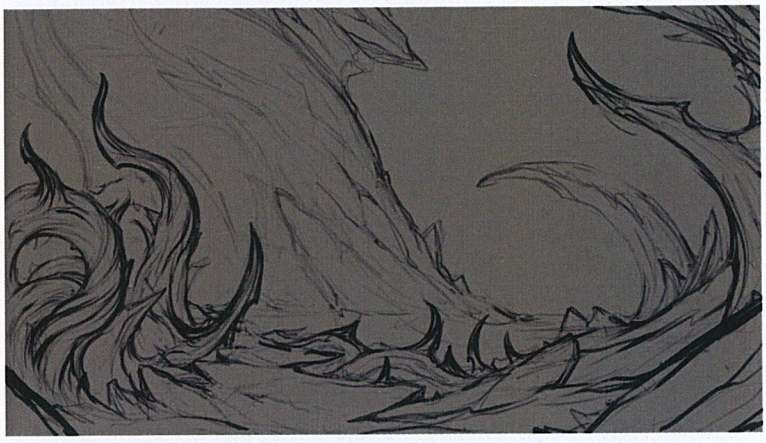
ภาพที่ 4.20 การลงสีดาวเคราะห์ขั้นสอนที่ 1

เริ่มแรกของการทำงาน ข้าพเจ้าได้ลงสีพื้นหลังเป็นลำดับแรก โดยใช้สีดำและสีน้ำเงินเข้มเพื่อแสดงถึงสีของความว่างเปล่าในอวกาศ ก่อนจะวาดทรงกลมที่กำหนดลำดับของสีเอาไว้จากโทนที่มืดที่สุด ไปยังจุดที่สว่างที่สุด และด้านใต้นั้นมีแสงสีแดงจากเปลวไฟ

ภาพที่ 4.21 การลงสีดาววเคราะห์ขั้นสอนที่ 2

หลังจากได้โทนสีและรูปทรงที่ลงตัวแล้ว ข้าพเจ้าก็ได้ใช้ Brush เก็บรายละเอียดพื้นผิวของดาวเคราะห์ให้ดูเป็นดาวโลกมากยิ่งขึ้น เพิ่มเติมจุดของละอองแสงต่างๆที่พื้นหลังแทนดวงดาวบนท้องฟ้าและได้เพิ่มเติมเศษหินที่ด้านหน้าของภาพเพื่อให้เกิดระยะใกล้ และระยะไกล เสริมความสวยงาม

ฉากที่ 2 : “สภาพแวดล้อมที่แสดงถึงความแห้งแล้งและเปลวไฟ”



ภาพที่ 4.22 แบบร่างลายเส้นฉากหลัง

ในฉากที่2 ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของภาพใหม่จากแบบร่างลายเส้นที่ใช้ใน Animaticเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยข้าพเจ้านั้นได้ลงสีพื้นฐานเป็นโทนขาวดำเพื่อหาค่าน้ำหนัก

ภาพที่ 4.23 การลงนำหนักขาวดำของเศษซากอารยธรรม ขั้นตอนที่ 1

และเมื่อองค์ประกอบต่างๆนั้นลงตัวข้าพเจ้าจึงเริ่มเพิ่มเติมสีสรรค์ลงไปในภาพพร้อมกับเก็บรายละเอียดของภาพให้เสร็จสมบูรณ์

ภาพที่ 4.24 การลงนำหนักขาวดำของเศษซากอารยธรรม ขั้นตอนที่ 2

ฉากที่ 3 : “สภาพแวดล้อมที่แห้งแล้ง แต่มีดอกไม้ดอกหนึ่งงอกเงยอยู่”

ภาพที่ 4.25 แบบร่างลายเส้นฉากหลัง

ในฉากที่3 เริ่มแรกเดิมที ข้าพเข้าได้ร่างลายเส้นต้นแบบไว้เป็นองค์ประกอบของหน้าผาที่มีรากไม้แหลมอยู่ด้านใต้ แต่เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการให้ฉากประกอบพื้นหลังมีความสอดคล้องกัน ข้าพเจ้าจึงต้องเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางส่วน

ภาพที่ 4.26 การลงสีฉากทุ่งดอกไม้ที่ไหม้ไฟ ขันตอนที่ 1

ข้าพเจ้าใช้Brushพื้นฐานในการร่างภาพและลงสีขาวและสีดำเพื่อกำหนดรูปทรงและน้ำหนักของแสงเมื่อองค์ประกอบต่างๆลงตัว ข้าพเจ้าจึงได้ใช้Brushพื้นผิวที่มีลักษณะคล้ายผิวของหินและรากไม้เก็บรายละเอียดของภาพให้สมบูรณ์ ก่อนจะเริ่มลงสีของภาพ โดยใช้โทนสีเดียวกับฉากที่2

ภาพที่ 4.27 การลงสีฉากทุ่งดอกไม้ที่ไหม้ไฟ ขั้นตอนที่ 1

ฉากที่ 4 : “พื้นหินแข็งที่มีดอกไม้ดอกหนึ่งงอกเงยอยู่”

ภาพที่ 4.28 แบบร่างลายเส้นฉากดอกไม้

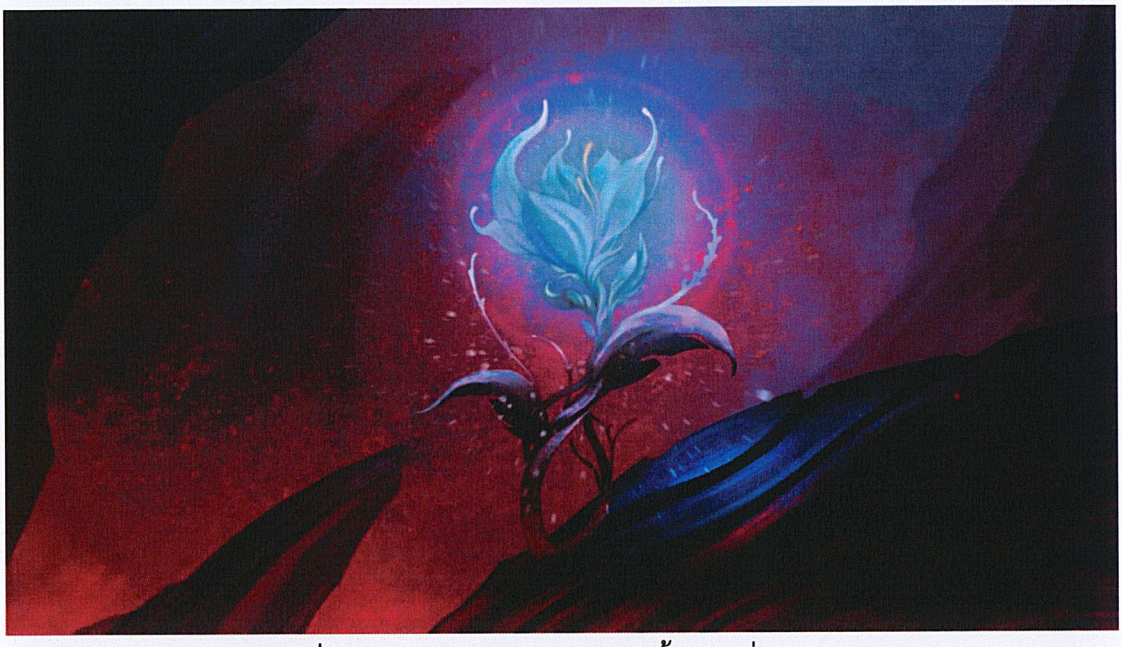
ในฉากที่4 ข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจกับแบบร่างลายเส้นที่เป็นต้นฉบับ ดังนั้นการทำงานในส่วนนี้ข้าพเจ้าจึงสามารถใช้ Brushพื้นฐานและBrushพื้นผิวเก็บรายละเอียดของภาพได้อย่างรวดเร็ว

ภาพที่ 4.29 การลงสีฉากดอกไม้ ขั้นตอนที่1

ข้าพเจ้าเริ่มด้วยการลงสีพื้นหลังโดยไล่ระดับจากโทนสีเข้มไปหาโทนสีอ่อนก่อนจะใช้Brushพื้นผิวสร้างก้อนหินขึ้นมาที่ฉากหลัง ทำให้เกิดระยะของภาพเมื่อได้พื้นหลังที่เหมาะสมแล้วข้าพเจ้าจึงวาดก้อนหินและดอกไม้ในโทนมืดขึ้นมาก่อน เมื่อได้รูปร่างที่ต้องการแล้วข้าพเจ้าจึงลงสีชมพูและสีฟ้าสว่างลงไปเพื่อให้ดอกไม้นั้นส่องแสงออกมา

ภาพที่ 4.30 การลงสีฉากดอกไม้ ขั้นตอนที่2

ฉากที่ 5 : “ดอกไม้ที่ส่องสว่างกลายเป็นนกสยายปีก”



ภาพที่ 4.31 การลงสีฉากนกสยายปี ขั้นตอนที่1
ข้าพเจ้าได้ใช้โทนสีเดียวกันกับดอกไม้ที่ส่องแสง โดยใช้ฉากพื้นหลังเดียวกัน

ภาพที่ 4.32 การลงสีฉากนกสยายปี ขั้นตอนที่2
ข้าพเจ้าได้ใช้Brushพื้นฐานในการร่างตัวของนกขึ้นมาและเมื่อได้รูปทรงที่แน่นอนแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้ใช้Brushพื้นผิวเก็บรายละเอียดในส่วนขนบนปีกและเพิ่มละอองแสงลงไปเพื่อความสวยงาม

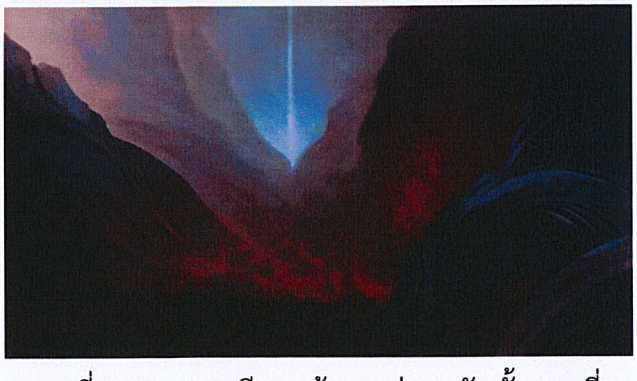
ฉากที่ 6 : “เส้นทางสู่แสงสว่าง”

ภาพที่ 4.33 แบบร่างลายเส้นฉากเส้นทางสู่ดอกบัว

ในฉากนี้ข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจกับรูปแบบขององค์ประกอบของภาพ เพียงแต่ต้องนำรูปทรงของมือสีดำทางด้านขวาออก เพื่อให้องค์ประกอบของภาพนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

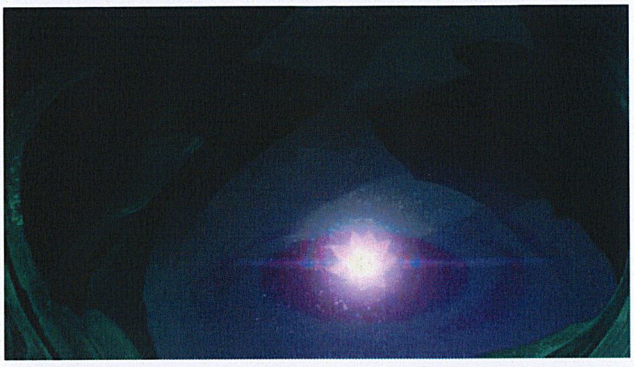
ภาพที่ 4.34 การลงสีฉากเส้นทางสู่ดอกบัว ขั้นตอนที่1

ข้าพเจ้าได้ใช้Brushพื้นฐานเกลี่ยให้เกิดรูปทรงของหินขึ้นมาในรูปแบบที่ต้องการและกำหนดแสงเงาจากทางด้านขวา เมื่อได้โครงรูปแบบพื้นฐานที่ข้าพเจ้าต้องการแล้ว จึงได้เริ่มลงสีในขั้นตอนสุดท้ายและเก็บรายละเอียดของพื้นผิวในสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.35 การลงสีฉากเส้นทางสู่ดอกบัว ขั้นตอนที่2

ฉากที่ 7 : “ฉากประกอบของดอกบัว”



ภาพที่ 4.36 การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่1

ในฉากที่7นี่ ข้าพเจ้าเลือกใช้มุมมองBird eye view เพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นองค์ประกอบโดยรวมของภาพมากที่สุด โดยใช้Brushพื้นฐานในการร่างองค์ประกอบโดยรวมขึ้นมาเมื่อได้ระยะของภาพตามที่ข้าพเจ้าต้องการแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้แต่งเติมรายละเอียดต่างๆลงไปไม่ว่าจะเป็นต้นไม้เล็กๆที่ด้านหน้า และน้ำตกที่พื้นหลัง

ภาพที่ 4.37 การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่2

เมื่อได้องค์ประกอบที่ครบถ้วนแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้ใช้Brushพื้นผิววาดรากไม้ขึ้นมาที่ดอกบัวกลางภาพเพื่อในเกิดความสวยงาม และปรับเปลี่ยนโทนสีรอบด้านให้มืดลงเพื่อให้สีชมพูของดอกบัวที่ส่องแสงออกมานั้นดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4.38 การลงสีฉากหุบเหวเหนือดอกบัว ขั้นตอนที่3

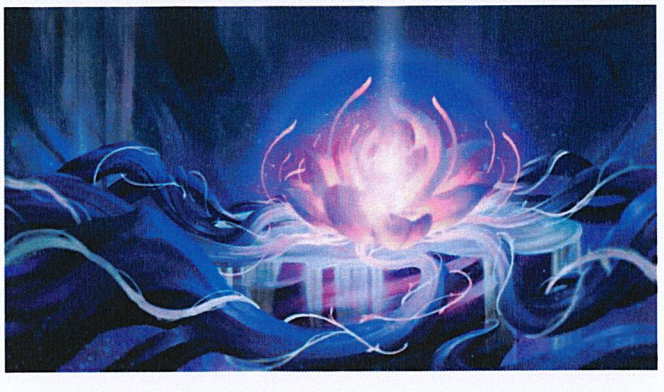
ฉากที่ 8 : “ดอกบัวที่ส่องแสง”

ภาพที่ 4.39 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่1

ข้าพเจ้าได้ร่างลายเส้นของฉากที่8นี้และได้ลงสีตามลายเส้นที่ร่างไว้เพราะทุกองค์ประกอบของภาพได้ลงตัวตามแบบที่ข้าพเจ้าได้วางแผนเอาไว้แล้ว

ภาพที่ 4.40 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่2

โดยข้าพเจ้าได้เลือกใช้โทนสีชมพูสว่าง และสีน้ำเงินเพื่อให้เกิดความรู้สึกสงบและเป็นมิตร แตกต่างจากฉากที่2ที่ใช้โทนสีหม่นหมองและใช้สีแดงที่แสดงถึงความร้อนระอุ ข้าพเจ้าใช้Brushพื้นผิวสร้างรายละเอียดให้กับรากไม้เพื่อนให้เกิดความเสมือนจริงและให้Brushพื้นฐานในการเกลี่ยเนื้อสีให้ละเอียดสำหรับส่วนของกลีบดอกไม้ที่ต้องการความนุ่มนวล และรากไม้ส่องแสงที่ต้องการความพริ้วไหว



ภาพที่ 4.41 การลงสีฉากดอกบัว ขั้นตอนที่3

ฉากที่ 9 : “ปีศาจแห่งความมืดปรากฏตัว”

ภาพที่ 4.42 แบบร่างลายเส้นปีศาจแห่งความมืด

ในฉากที่ปีศาจปรากฏตัว ข้าพเจ้าได้ออกแบบให้ปีศาจนั้นพุ่งตัวออกมาจากพื้นที่ว่างเมื่อได้แบบร่างฉบับสมบูรณ์แล้วข้าพเจ้าได้เริ่มใช้Brushพื้นฐานลงสีตามลายเส้นที่วาดไว้โดยข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลง ท่าทางของตัวละครเล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับกระบวนการทางแอนิเมชันมากยิ่งขึ้นโดยข้าพเจ้าได้กลับมา ใช้โทนสีโทนเดียวกันกับฉากที่2ซึ่งมีโทนสีร้อนและใช้Brushพื้นผิวเดียวกันกับการลงสีหินเพื่อให้เกิด ความเชื่อมโยงกันกับสภาพแวดล้อมที่ล่มสลายลงไป

ภาพที่ 4.43 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืด

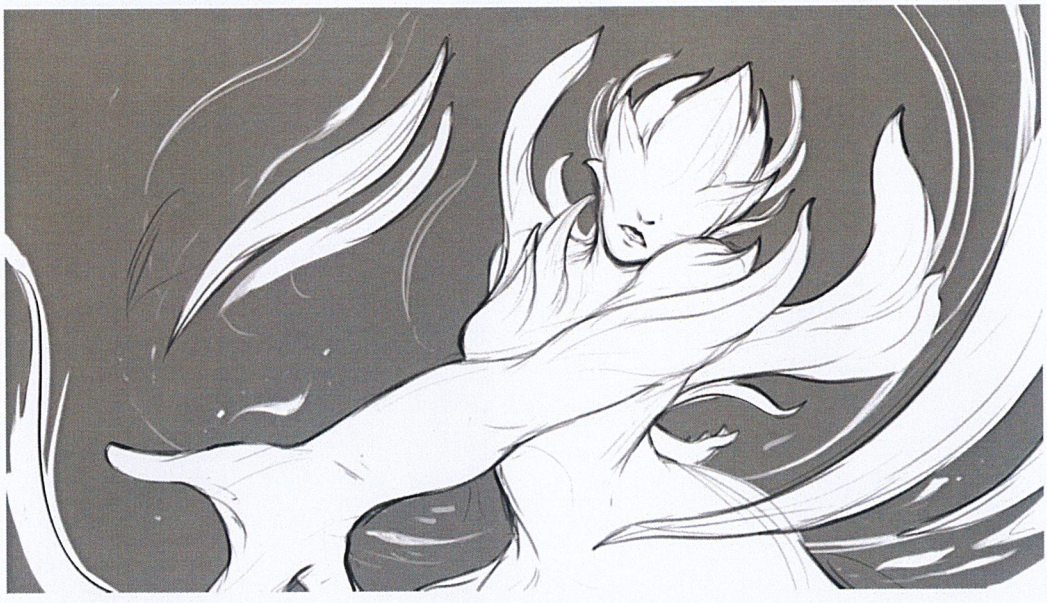
ฉากที่ 10 : “เทพารักษ์ปรากฏตัว”

ภาพที่ 4.44 แบบร่างลายเส้นฉากเทพารักษ์ปรากฏตัว

ในการร่างต้นแบบลายเส้นของฉากที่10 ข้าพเจ้าพึงพอใจกับองค์ประกอบของรูปภาพจึงได้ใช้ลายเส้นนี้เป็นกรอบในการลงสีโดยใช้Brushพื้นฐานลงโครงร่างเบื้องต้นและเกลี่ยเนื้อสีให้เสมอกันก่อนจะใช้Brushพื้นผิวแต่งเติมรายละเอียดของตัวละครให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยข้าพเจ้าได้เลือกสีขอฉากพื้นหลังให้ดูกลมกลืนกับตัวละครทั้งสองที่มีโทนสีที่แตกต่างกันโดยทางด้านขวานั้นเป็นโทนสีเย็นที่แสดงให้เห็นถึงความสงบและความเป็นมิตร แต่ทางด้านซ้ายเป็นสีโทนร้อนแสดงถึงความดุร้าย

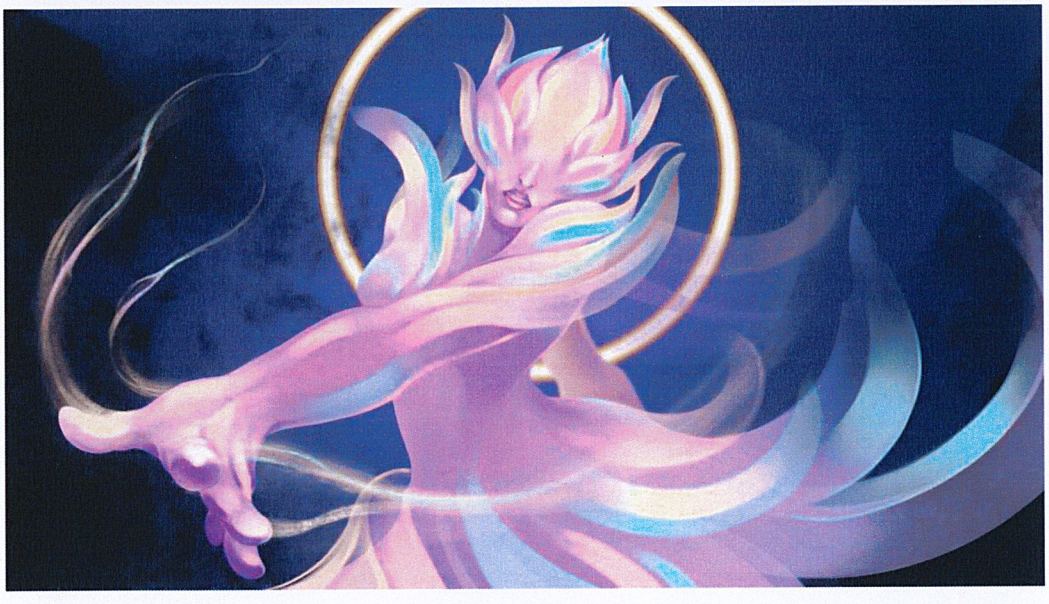
ภาพที่ 4.45 การลงสีฉากเทพารักษ์ปรากฏตัว

ฉากที่ 11 : “เทพารักษ์โจมตี”



ภาพที่ 4.46 แบบร่างลายเส้นของฉากเทพารักษ์โจมตี

เช่นเดียวกันกับฉากอื่นๆที่มีตัวละครปรากฏอยู่ภายในฉาก ข้าพเจ้าได้ร่างแบบด้วยลายเส้นและจัดองค์ประกอบให้ลงตัวตามความเหมาะสม ข้าพเจ้าได้เพิ่มความเข้มของสีของฉากพื้นหลังเพิ่มทำให้ตัวละครที่มีร่างกายส่องแสงดูโดดเด่นขึ้น โดยข้าพเจ้าใช้โทนสีและวิธีการทำงานเดียวกันกับฉากที่10 เพราะเป็นตัวละครตัวเดียวกัน



ภาพที่ 4.47 การลงสีฉากเทพารักษ์โจมตี

ฉากที่ 12 : “ปีศาจแห่งความมืดถูกโจมตี”

ภาพที่ 4.48 แบบร่างลายเส้นของฉากปีศาจแห่งความมืดถูกโจมตี

เมื่อได้รูปแบบร่างลายเส้นที่มีองค์ประกอบของภาพที่ลงตัวและสมบูรณ์แล้วข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบของพลังงานของธิดาแห่งแสงที่ใช้โจมตีปีศาจแห่งความมืดจากเส้นแสงกลายเป็นก้อนพลังงานสีขาวเพื่อให้เกิดความเหมาะสมแก้การนำไปเข้ากระบวนการทางแอนิเมชันมากขึ้น โดยวิธีการลงสีนั้นข้าพเจ้าได้ใช้วิธีเดียวกันกับฉากที่9 เหตุเพราะว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกันที่มีโทนสีและพื้นผิวเดียวกัน

ภาพที่ 4.49 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืดถูกโจมตี

ฉากที่ 13 : “ปีศาจแห่งความมืดโจมตี”

ภาพที่ 4.50 แบบร่างลายเส้นของฉากปีศาจแห่งความมืดโจมตี

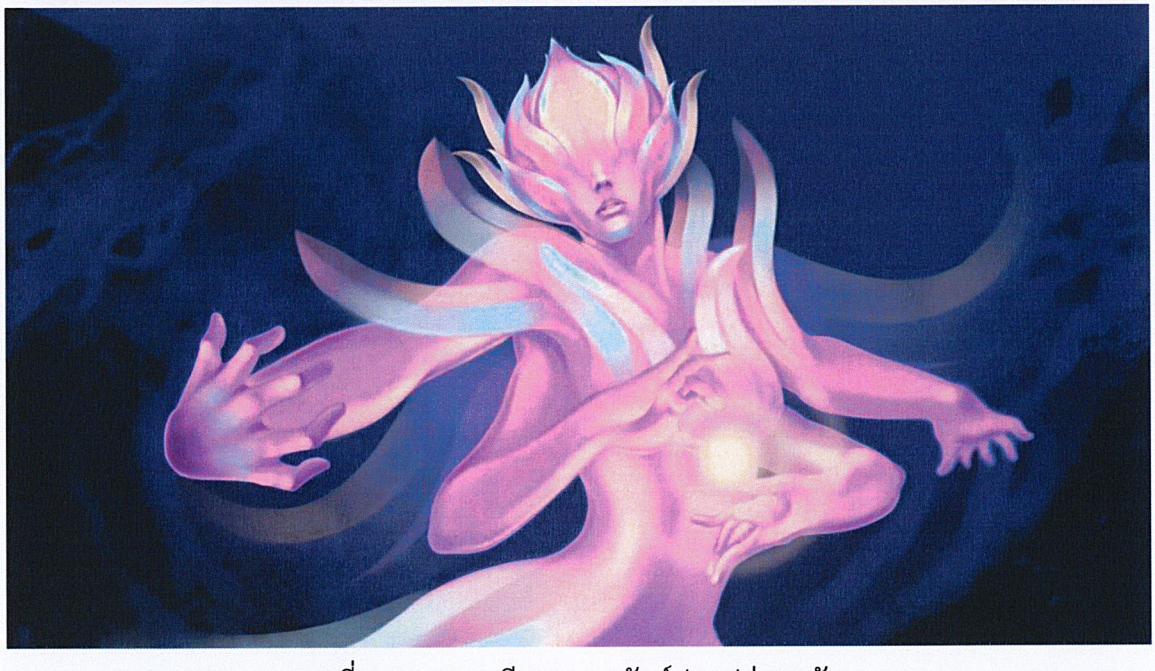
เนื่องจากข้าพเจ้าได้ร่างลายเส้นต้นแบบแล้วจึงได้ใช้วิธีการลงสีทับลงไปโดยเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบและท่าทางของตัวละครเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความสะดวกในการนำเข้ากระบวนการแอนิเมชันโดน ขั้นตอนการลงสีนั้นข้าพเจ้าได้เลือกใช้วิธีเดียวกันกับฉากที่12 เหตุเพราะเป็นตัวละครเดียวกันที่ใช้โทนสีโทนร้อนแบบเดียวกัน และ องค์ประกอบของภาพอยู่ในมุมที่คล้ายคลึง

ภาพที่ 4.51 การลงสีฉากปีศาจแห่งความมืดโจมตี

ฉากที่ 14 : “เทพารักษ์ปลดปล่อยพลัง”

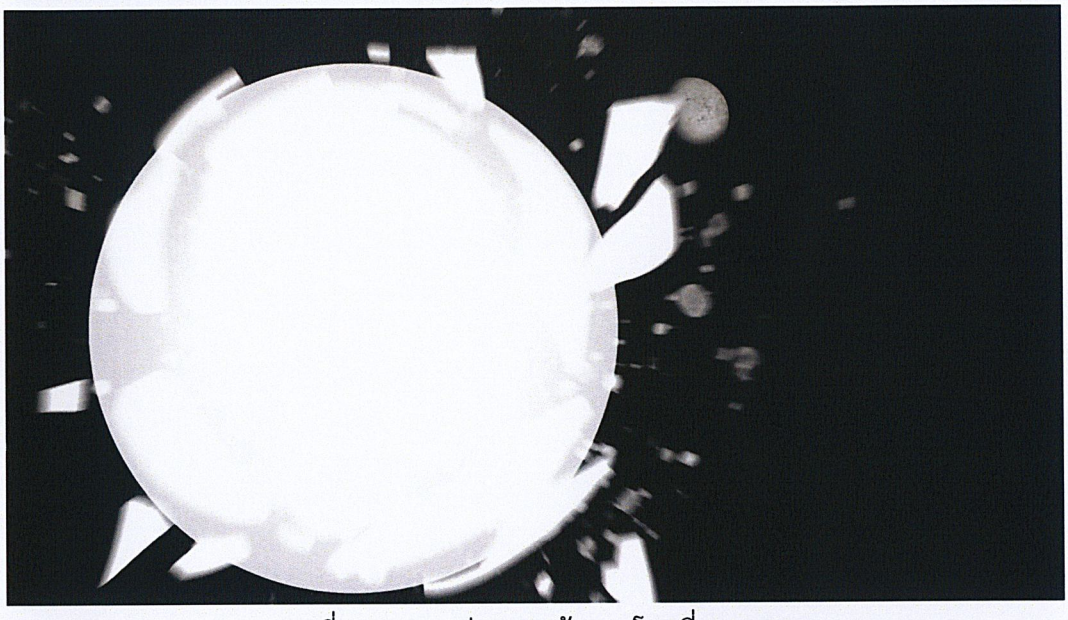
ภาพที่ 4.52 แบบร่างลายเส้นฉากเทพารักษ์ปลดปล่อยพลัง

เช่นเดียวกันกับฉากที่11 ข้าพเจ้าได้ลงสีตามต้นแบบฉบับร่างลายเส้นที่องค์ประกอบภาพสมบูรณ์แล้ว



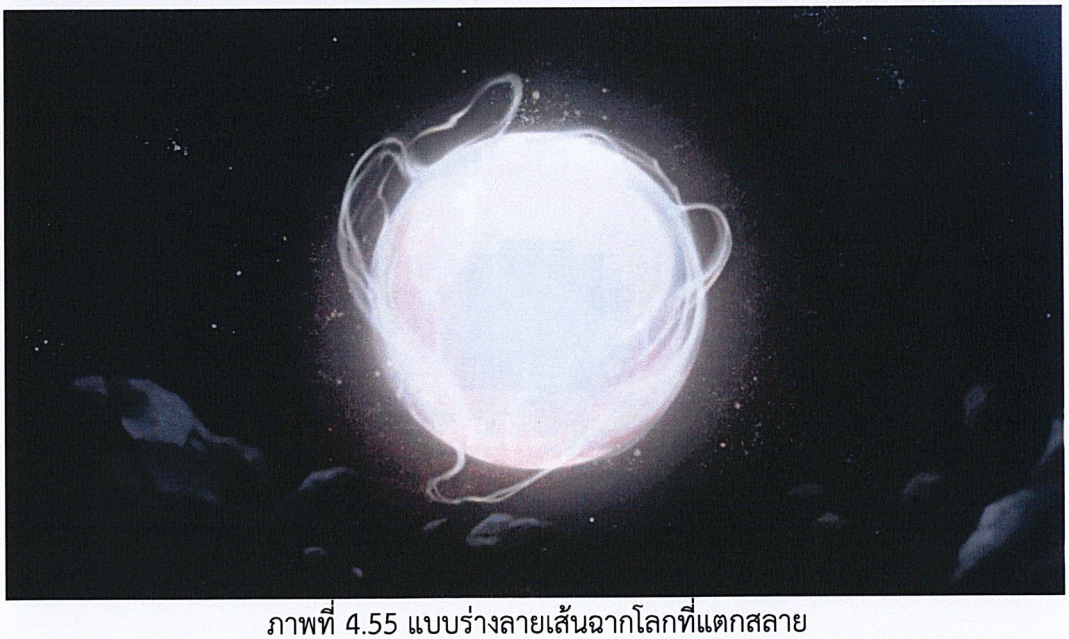
ภาพที่ 4.53 การลงสีฉากเทพารักษ์ปลดปล่อยพลัง

ฉากที่ 15 : “โลกเปลี่ยนสีและแตกสลาย”



ภาพที่ 4.54 แบบร่างลายเส้นฉากโลกที่แตกสลาย

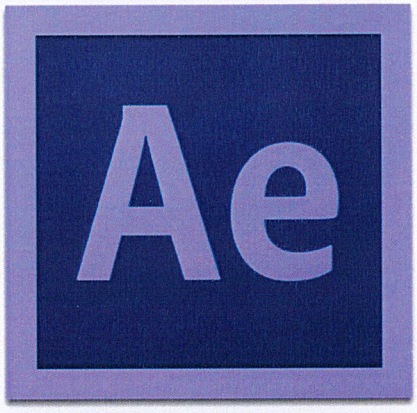
ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของภาพเล็กน้อยเนื่องจากฉากที่15ใช้องค์ประกอบเดียวกันกับฉากที่1ซึ่งเป็นฉากเดียวกันข้าพเจ้าจึงได้ใช้รูปแบบของฉากที่1โดยใช้Brushพื้นฐานในการเกลี่ยสีให้เรียบเนียน เหมือนเป็นพลังงานที่แพ่กระจายไปทั่วโลก ให้มีเส้นสายพลังงานแผ่กระจายไปและล้อมรอบโลกทรงกลม ข้าพเจ้าได้ใช้Brushพื้นฐานที่มีพื้นผิวฟุ้งกระจายในการทำให้โลกทรงกลมมีแสงสว่างส่องออกมาเพื่อให้เกิดความสวยงาม



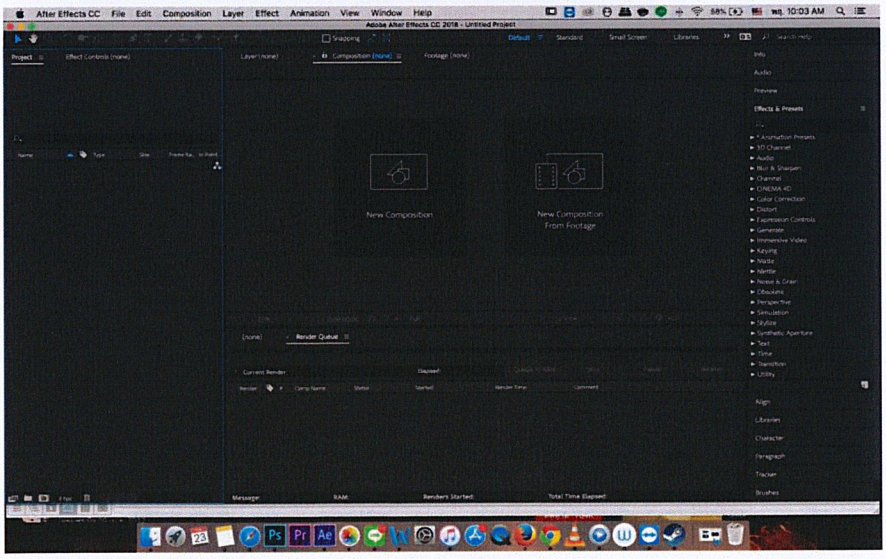
ภาพที่ 4.55 แบบร่างลายเส้นฉากโลกที่แตกสลาย

4.1.5 การแอนิเมทให้ภาพเคลื่อนไหว

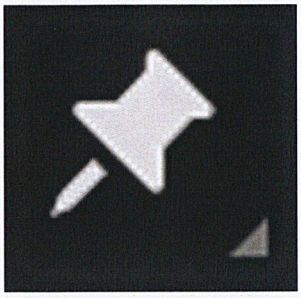
ในการแอนิเมทภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวนั้นมีหลากหลายวิธีการไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคนิค Frame by Frame ซึ่งเป็นการวาดภาพให้ขยับเคลื่อนไหวไปทีละภาพแต่ตัวด้วยแนวทาง การวาดภาพของข้าพเจ้าที่มีรายละเอียดของแสงเงาและรายละเอียดของพื้นผิวที่มีความละเอียดอ่อนต้องใช้เวลาในการทำอย่างมาก Frame by Frameจึงเป็นเทคนิคที่ไม่เหมาะสมกับแอนิเมชันขนาดสั้น ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe After Effects CC 2018 เพราะมีความเหมาะสม



ภาพที่4.56 Adobe After Effects CC 2018

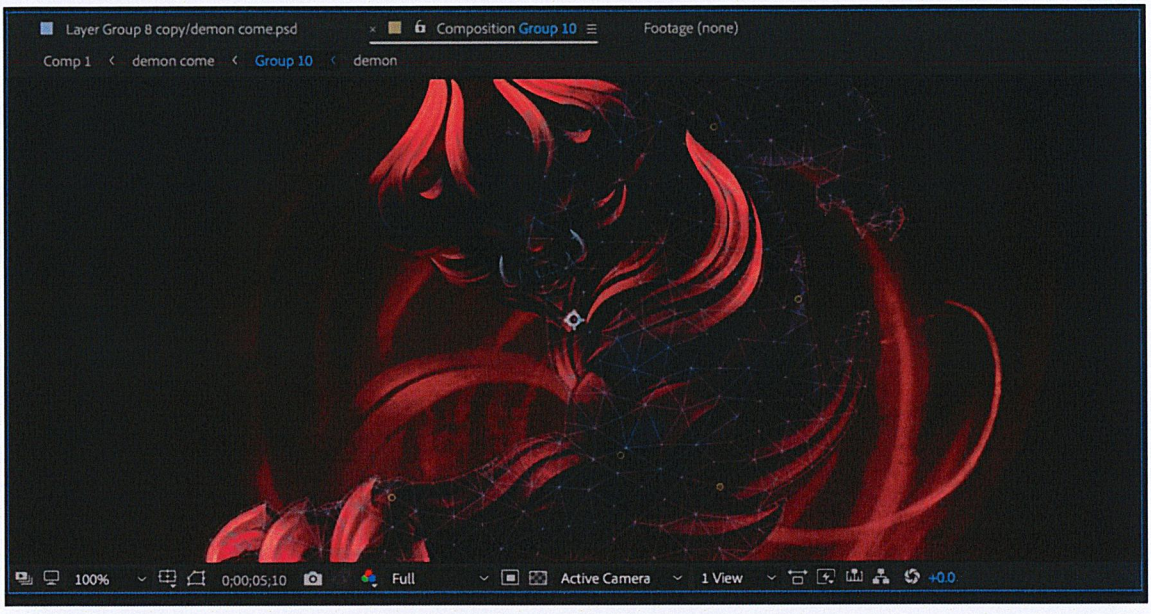


ภาพที่4.57 หน้าต่างการทำงานของโปรแกรม Adobe After Effects CC 2018



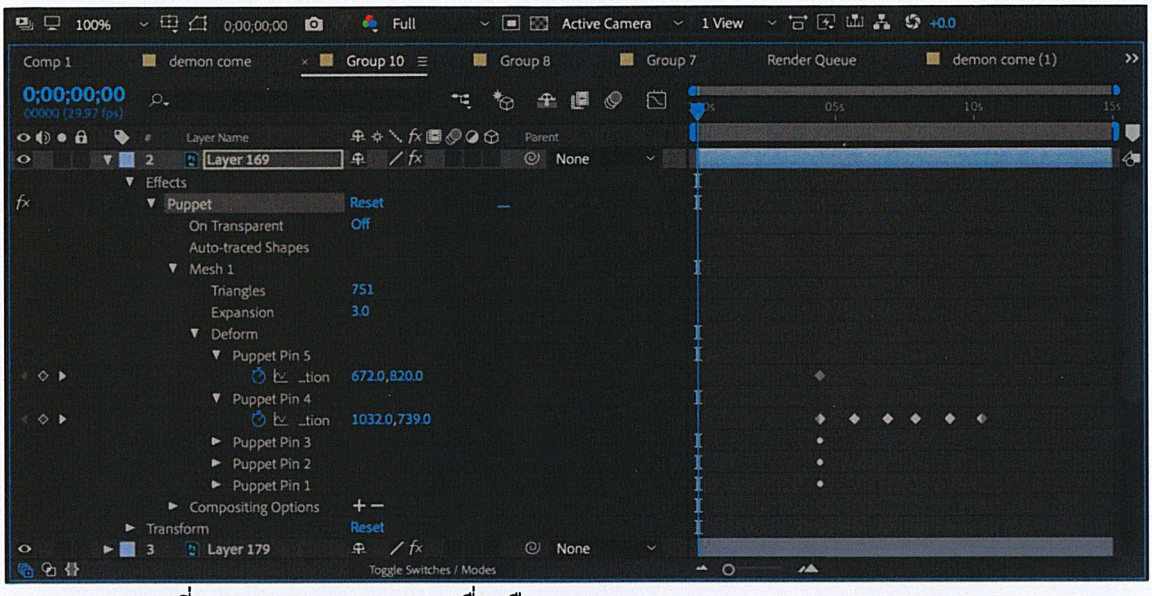
ภาพที่4.58 รูปภาพของเครื่องมือ Puppet pin Tool

ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทำงานคล้ายคลึงกับการละเล่นตุ๊กตากระดาษ นั่นคือการปักหัวหมุดลงไปตามข้อต่อต่างๆเพื่อให้เกิดจุดหมุนบนตัวละครและสามารถเคลื่อนไหวได้เมื่อขยับจุดที่ถูกหัวหมุดยึดติดตำแหน่งไว้



ภาพที่4.59 การทำงานของเครื่องมือ Puppet pin Tool

เมื่อข้าพเจ้าได้ใช้เครื่องมือ Puppet pin Toolกำกับลงไปตามส่วนต่างๆของตัวละครจะปรากฏตารางรูปตาข่ายขึ้นมา เพื่อแสดงให้เห็นถึงพื้นที่อิทธิพลจากเคลื่อนไหวที่จะเกิดขึ้นว่ามีขนาดความกว้างเพียงใดเมื่อข้าพเจ้าได้เลื่อนขยับจุดMarksที่ได้ทำการกำกับไว้ เนื่องจาก Puppet pin Toolนั้นอ้างอิงมาจากกฎเกณฑ์ตุ๊กตากระดาษในความเป็นจริง ข้าพเจ้าจึงใช้Marksกำกับในส่วนที่ไม่ต้องการให้เคลื่อนไหวเพื่อยึดให้ส่วนนั้นไม่ถูกอิทธิพลจากจุดMarksที่ถูกขยับ เมื่อได้ข้อต่อจากการกำกับจุดMarksแล้ว ข้าพเจ้าได้ขยับจุดเหล่านั้นเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยที่ข้าพเจ้าได้ติดตามผลของการเคลื่อนไหวนั้นโดยที่ใช้แทบTime Line ที่จะบ่งบอกถึงช่วงเวลาและการขยับเคลื่อนไหวของจุดMarksแสดงเป็นตัวเลข และแทบ Time Rulerที่บ่งบอกว่าการขยับเคลื่อนไหวดังกล่าวจะเกิดขึ้นที่ช่วงระยะเวลาใด โดยจะแสดงเป็นจุดรูปทรงกลมและรูปทรงสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดที่แทบTime Ruler ณ ช่วงเวลานั้นๆ



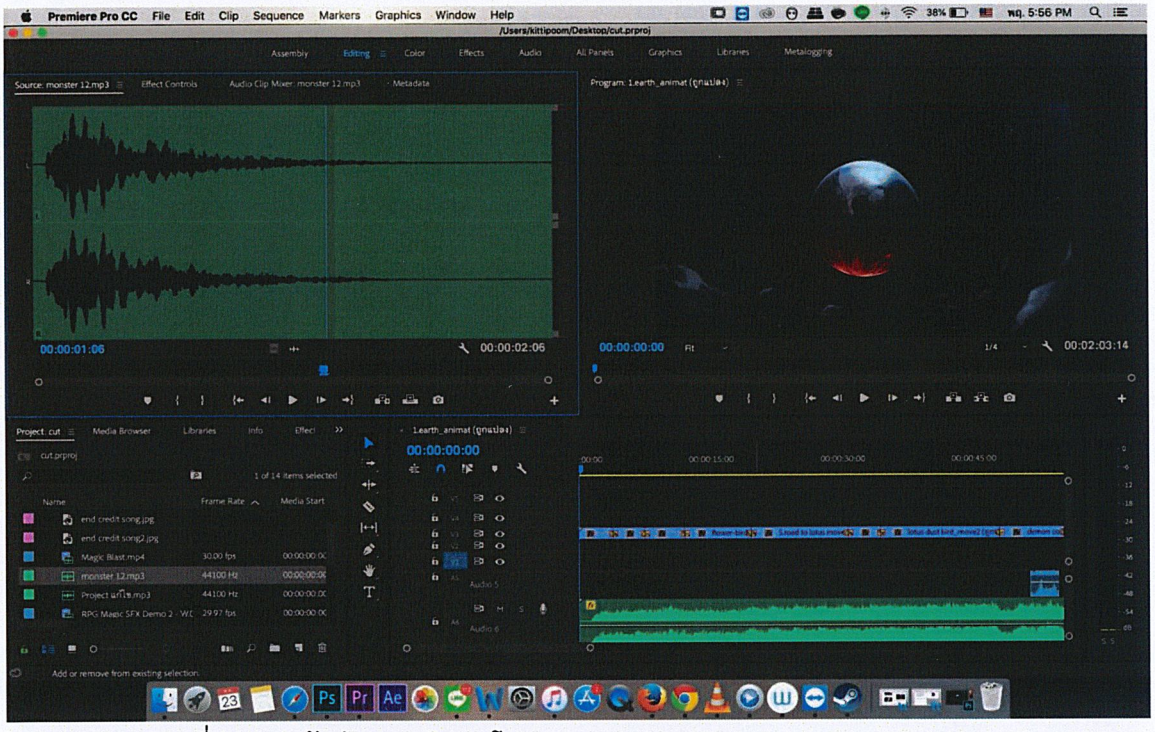
ภาพที่4.60 การแสดงผลของเครื่องมือ Puppet pin Tool บนแทบTime Ruler

เมื่อข้าพเจ้าได้การขยับเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นที่พึงพอใจแล้ว ขั้นตอนต่อไปข้าพเจ้าต้องทำการRenderผลงานออกมา ให้แปลงเป็นVideo ซึ่งสามารถนำไปใช้งานในขั้นตอนการตัดต่อได้ซึ่งระยะเวลาของการประมวลผลเปลี่ยนแปลงผลงานให้กลายเป็นVideoนั้นขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ข้าพเจ้าได้ตั้งค่าและขนาดของEffectที่นำมาใช้ในผลงาน จากการสังเกตุของข้าพเจ้านั้นการประมวลผลด้วยขนาดภาพ 1920x1080 ใช้เวลาเพียง 1-3นาที ซึ่งนอกจากจะรวดเร็วแล้วนั้นยังได้Videoที่มีคุณภาพและมีความคมชัดสวยงามอีกด้วย

4.1.6 การตัดต่อและการทำเสียงประกอบ

ข้าพเจ้าได้เลือกใช้โปรแกรมAdobe Premiere Pro CC 2018 เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อการทำงานในด้านตัดต่อโดยเฉพาะและใช้งานได้ ง่ายมีความยืดหยุ่นตรงตามจุดประสงค์ที่ข้าพเจ้าได้ปราถนา

ภาพที่ 4.61 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018



ภาพที่ 4.62 หน้าต่างการทำงานโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018

โดยข้าพเจ้าได้นำเข้าFile Video เข้าสู่โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018 เมื่อนำ File Videoเหล่านั้นมาเรียงต่อกันและก่อนจะใช้ Video Effect Transition ซึ่งทำให้ช่วงท้ายของ File Videoนั้นค่อยๆจางหายและปรากฏช่วงต้นของ File Video ต่อไป ทำให้เกิดความลื่นไหลของการลำดับภาพเมื่อได้การลำดับภาพที่ต้องการแล้ว ข้าพเจ้าได้นำ Fileเสียงดนตรี และ Fileเสียงประกอบ มาเรียงลำดับที่แถบTime Rulerด้านใต้ของFile Video ให้ตรงกับจังหวะต่างๆที่เกิดขึ้นภาพในแอนิเมชันขนาดสั้น เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบและสร้างความน่าสนใจให้กับแอนิเมชันขนาดสั้นของข้าพเจ้านอกจากนั้นเสียงดนตรีและเสียงประกอบยังช่วย ส่งเสริมให้การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อข้าพเจ้าได้การลำดับภาพและลำดับเสียงที่ สมบูรณ์แล้วข้าพเจ้าจึงได้ทำการประมวลผลเปลี่ยนแปลงผลงานโดยรวมของข้าพเจ้าให้ออกมาเป็น Videoที่สมบูรณ์ทั้งการลำดับภาพและการลำดับเสียง พร้อมสำหรับการนำผลงานไปใช้งานต่อไป

บทที่5

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

การสร้างแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “โลกา”นั้นมอบมุมมองที่หลากหลายแก่ข้าพเจ้า มีเรื่องราวมากมายเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการทำงานทั้งเรื่องที่ดีและเรื่องที่ไม่ดี บทสรุปปัญหา ที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาการทำงานแอนิเมชันขนาดสั้นมีดังนี้

1.ปัญหาด้านสุขภาพ

2.ปัญหาด้านการทำงานและความเหมาะสม

3.ปัญหาด้านเครื่องมือและคอมพิวเตอร์

4.ปัญหาด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

5.ข้อเสนอแนะ

5.1 ปัญหาด้านสุขภาพ

ข้าพเจ้าต้องพยายามควบคุมสภาวะทางจิตให้คงที่ซึ่งอาการป่วยดังกล่าวนั้นบั่นทอนความสามารถในการทำงานของข้าพเจ้าอย่างมาก เป็นความผิดพลาดของข้าพเจ้าที่ไม่ได้รับยาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาวะซึมเศร้าและอาการย้ำคิดย้ำทำนั้นแสดงอาการออกมาอีกครั้งหลังจากไม่แสดงอาการออกมา ร่วมเดือนทำให้การทำงานของข้าพเจ้านั้นเป็นไปได้อย่างยากลำบาก แต่ข้าพเจ้าก็ได้รับกำลังใจที่ดี จากคนรอบข้างไม่ว่าจะเป็นครอบครัว เพื่อน และอาจาร์ยที่ปรึกษา ทำให้ข้าพเจ้าผ่านพ้นช่วงเวลา ที่เลวร้ายไปได้

5.2 ปัญหาด้านการทำงานและความเหมาะสม

นอกจากเรื่องสุขภาพแล้ว ข้าพเจ้าได้พบปัญหาด้านการทำงานอย่างมากเนื่องจาก การวาดรูปในรูปแบบเสมือนจริงที่ต้องคำนึงถึงรายละเอียดและองค์ประกอบอย่างมากการที่จะวาดได้ผลงานออกมาแต่ละชิ้นนั้นมีความยากลำบากและใช้เวลาพอสมควรและองค์ประกอบบางส่วนไม่ เหมาะสมนำมาเข้าสู่กระบวนการแอนิเมชันแต่เหมาะกับการเป็นภาพประกอบที่ไม่เคลื่อนไหว เหตุนั้นจึงเกิดความยากลำบากในการนำภาพเหล่านั้นมาเข้าสู่กระบวนการทางแอนิเมชันที่ต้องการ เล่าเรื่องด้วยภาพหลากหลายขนาด จึงไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง

5.3 ปัญหาด้านเครื่องมือและคอมพิวเตอร์

สำหรับการทำงานแอนิเมชันและDigital Painting เครื่องมือเมาส์ปากกาและกระดานวาดรูปคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างสูง เนื่องจากเป็นเหมือนเครื่องมือหลักในการทำงานซึ่งเมื่อขึ้นชื่อว่าเป็นอุปกรณ์ไฟฟ้าแล้วนั้นย่อมมีวันที่เครื่องมือเหล่านั้นจะชำรุดทรุดโทรมเป็นธรรมดา ในระหว่างกระบวนการทางแอนิเมชัน กระดานวาดรูปคอมพิวเตอร์ของข้าพเจ้าได้เกิดปัญหาขึ้นเนื่องจากสายเชื่อมUSBเสื่อมสภาพ ทำให้เกิดการติดขัดในการทำงานอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงไม่สามารถดำเนินงานได้ทำให้ตารางงานที่ข้าพเจ้ากำหนดไว้คลาดเคลื่อนเป็นอย่างมาก จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เราควรตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้งานอย่างสม่ำเสมอ เมื่อพบการชำรุดก็ควรซ้อมแซมให้เร็วที่สุด

5.4 ปัญหาด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เช่นเดียวกันกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เราไม่สามารถร่วงรู้ได้เลยว่าสิ่งเหล่านี้จะเกิดการชำรุดขึ้นตอนไหน ขณะที่ข้าพเจ้ากำลังทำงานจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอนในการเลนเดอร์และการตัดต่อโปรแกรมPremiere Pro CC 2018ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้งานนั้นเกิดการขัดข้อง ทำให้ไฟล์งานตัดต่อที่สมบูรณ์แล้วไม่สามารถประมวลผลและเปลี่ยนแปลงเป็นวีดิโอได้ ข้าพเจ้ามีความกังวลอย่างสูงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าได้พยายามหาหนทางการแก้ไขปัญหาแต่ทางออกที่ดีที่สุด ณ ตอนนั้นคือการที่ข้าพเจ้าต้องเริ่มงานใหม่ทั้งหมดโปรแกรมจึงสามารถประมวลผลได้ต่อไป โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งหนึ่งที่ยากต่อการควบคุมหากเกิดข้อผิดพลาดขึ้น การแก้ไขที่ดีที่สุดคือพยายามปรึกษาและขอคำแนะนำจากผู้รู้เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดที่มากขึ้น

5.5 ข้อเสนอแนะ

หลังจากเสร็จสิ้นการทำแอนิเมชันขนาดสั้นข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรหลายอย่างทั้งด้านการทำงานและด้านอื่นๆมี่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน ในตัวของมนุษย์ทุกคนนั้นมีสิ่งที่เรียก ว่าจิตใต้สำนึกวึ่งเป็นสิ่งที่ยากต่อการควบคุมและจิตใต้สำนึกนี้มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของเราอย่างมากโดยที่เราอาจไม่เคยทราบมาก่อน และอาการป่วยทางจิตนั้นสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน ในทุกเพศและทุกวัย ไม่ว่าจะเป็นอาการของโรคซึมเศร้า ย้ำคิดย้ำทำ สิ่งแรกที่เราควรปฏิบัติเมื่อค้นพบว่าตนเองกำลังป่วยทางจิตอยู่นั่นคือการไปพบจิตแพทย์ การพบจิตแพทย์ในสมัยปัจจุบันนั้นไม่ใช่เรื่องที่น่าอาย มันเปรียบเสมือนการรักษาทั่วไป และเมื่อ ผลวินิจฉัยของแพทย์ออกมาค้นพบว่าเรากำลังมีอาการป่วยทางจิตสิ่งหนึ่งที่สำคัญ ณ ช่วง เวลานั้นคือการยอมรับตนเอง ยอมรับว่าสิ่งที่เราเป็นไม่ใช่เรื่องที่น่า

อาย ไม่ใช่เรื่องผิด ไม่ว่า สาเหตุของโรคนั้นจะมาจากปมในวัยเด็ก เหตุการเลวร้ายที่เกิดขึ้นในชีวิตจน กระทบจิตใจ หรือสารเคมีในสมองผิดปกติ เราควรทำตามคำสั่งของจิตแพทย์อย่างเคร่งครัดและจง ซื่อสัตย์ ต่อตนเอง จงพูดความจริงเมื่อจิตแพทย์ถามถึงความเป็นมาและอาการของเรา หากได้รับยา ที่ใช้สำหรับการรักษาจงตระหนักไว้เสมอว่ายาส่วนใหญ่ที่ใช้รักษาอาการทาจิตนั้นส่งผลกับ สมอง จงใช้อย่างระมัดระวังและใช้ตามที่จิตแพทย์สั่ง ใช้ด้วยจำนวนและระยะเวลาที่กำหนด ไว้เท่านั้นเพื่อไม่ให้เกิดผลข้างเคียงอันไม่น่าพึงประสงค์ที่จะตามมาและกำลังใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดการได้รับกำลังใจและทัศนคติที่ดีจากคนรอบข้างเป็นเหมือนยาอีกแขนงที่ช่วยเยียวยา จิตใจที่เจ็บป่วยได้เช่นกัน การนำตัวเองออกมาจากบุคคลหรือสถานที่ที่ทำให้เกิดความรู้สึกแง่ ลบเป็นสิ่งที่ควรกระทำ และกำลังใจจากตนเองนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน เราอาจจะรอ ความช่วยเหลือจากคนรอบข้างได้ แต่เราต้องตระหนักรู้ไว้เสมอว่าหากตัวเราเองนั้นไม่ช่วยตัว เองให้พ้นจากจุดที่แย่ที่สุดแล้วการรักษาและกำลังใจที่ดีจากคนรอบข้างก็จะไม่เกิดผลสูงสุด

แอนิเมชันขนาดสั้นที่ข้าพเจ้าได้เลือกให้เป็นศิลปนิพนธ์นั้นเป็นเสมอสิ่งที่ทำให้ข้าพ เจ้าเรียนจากทำงานเป็นเสมือนการเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตอันใกล้ที่ข้าพเจ้าจะได้ ออกไปเผชิญกับชีวิตที่แท้จริงที่ต้องพบกับแรงกดดันจากรอบด้านการรู้จักตัวตนของตัวเอง นั้นเป็น สิ่งสำคัญที่สุด จงเชื่อมั่นในความสามารถและจิตวัญญาณของตนเองเสมอ เพราะไม่มีใครจะพรากความภาคภูมิใจในผลงานของเราไปได้แม้มันจะยังไม่สมบูรณ์แบบแต่ ในสักวันเมื่อถึงเวลาตัวของเราเองนั้นจะสามารถก้าวข้ามอดีตที่เลวร้ายไปได้และค้นพบจุดยืนในสถานที่ที่เหมาะสม กับตัวตนของเราในที่สุด

บรรณานุกรม

Leauge Of Legend, Neeko Login Screen.,(2018).สืบค้นจาก https://www.youtube.com/watch?v=3rKhj0N_eaU

Riot Games, Art Skin Champion Alistar
Source: https://www.pinterest.com/pin/426997608417414612/

Riot Games, Art Skin Champion Akali
Source: https://www.pinterest.com/pin/832954893556849575/

_____.,(2562).ศาสนาพุทธ และฮินดู. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%B8%E0%B8%97%E0%B8%98

Digital Painting Artist Jassada-Art
Source: https://www.deviantart.com/jessada-art

Digital Painting Artist peter mohrbacher
Source: https://www.angelarium.net

Digital Painting Artist Alex Flore
Source: https://www.artstation.com/alexflores

ข้อมูลอ้างอิงในหัวข้อ ศิลปินแห่งชาติ ถวัลย์ ดัชนีย
Source: http://www.thawan-duchanee.com/biography-thai-1.htm

ข้อมูลอ้างอิงในหัวข้อ ศิลปินแห่งชาติ ปัญญา วิจินธนสาร
Source: http://thailandbiennale.org/th/ปัญญา-วิจินธนสาร/

ข้อมูลอ้างอิงในหัวข้อ ศิลปินแห่งชาติ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์
Source: http://fanofchalermchai.com/history.php

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล กิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ

ที่อยู่ 357/40 หมู่บ้านปริญสิริ ซอยโยธินพัฒนา3 เรียบทางด่วนรามอินทรา

เขตบึงกุ่ม แขวงคลองกุ่ม กรุงเทพมหานครฯ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษาลาดพร้าว

พ.ศ. 2558 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษาลาดพร้าว

พ.ศ. 2561 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง