

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “วาดไว้”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “FOOTSTEP”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “วาดไว้”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “FOOTSTEP”



วาสนา เอี่ยมสอาด

WASANA AIUMSA-ARD

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “วาดไว้”  
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “FOOTSTEP”

นักศึกษา นางสาววาสนา เอี่ยมสอาด  
รหัสประจำตัว 62020320  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
ปีการศึกษา 2565



อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 24 เดือน พ.พ. พ.ศ. 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ทำแบบลงเนื้อหาและต้องยังอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “วาดไว้” ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “FOOTSTEP”
นักศึกษา	นางสาววาสนา เอี่ยมสะอาด
รหัสประจำตัว	62020320
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการทำงานกับเพื่อนๆ ตลอดระยะเวลาที่เคยทำงานร่วมกัน ถึงแม้จะพบเจออุปสรรคในการทำงาน หรือมีเรื่องให้ทะเลาะเบาะแว้งกัน พวกเราก็สามารถก้าวผ่านอุปสรรคเหล่านั้นได้จากการทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน และอุปสรรคเหล่านั้นก็ยิ่งทำให้มิตรภาพของพวกเราแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังมีความสนใจในการออกแบบและวาดภาพประกอบพื้นหลังแอนิเมชัน ข้าพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่มมีความสนใจที่ตรงกันในการนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวกับมิตรภาพ การบอกเล่า การก้าวข้ามความกลัวของตัวเองที่เกิดขึ้นในตัวละครหลักที่ไม่กล้าเข้าหาผู้อื่น ข้าพเจ้าจึงใช้โอกาสนี้ทำศิลปนิพนธ์เพื่อศึกษาสิ่งที่ตนเองสนใจ ทั้งนี้ยังได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกันในองค์กรเพื่อนำไปต่อยอดสู่การทำงานในอนาคต

ผลสรุปของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้อื่น และก่อให้เกิดความเข้าใจกระบวนการทำงาน ได้ฝึกฝนและเกิดทักษะในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น รวมถึงทักษะในการทำงานภายในองค์กร การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการดำเนินงานตลอดระยะเวลาการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีขอขอบคุณอาจารย์ ตลชนก วรวงศ์มาตา ที่ให้คำปรึกษา แก้ไข ปรับปรุง และช่วยวางแผนการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์ที่นอกจากจะคอยสอนและให้คำแนะนำยังให้โอกาสข้าพเจ้าได้ทำผลงานชิ้นนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณที่ให้แนวทางในการปรับปรุงศิลปินพันธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณาจารย์ที่ได้ให้ความรู้เพื่อมาใช้ในการทำศิลปินพันธ์ นำไปต่อยอดในการใช้ชีวิต และการประกอบอาชีพในอนาคต

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่การสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกความสนใจ ในทุกการตัดสินใจอย่างเต็มความสามารถให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้เลือกเรียนรู้และเลือกทำในสิ่งที่สนใจ

ขอขอบคุณสมาชิกทั้ง 2 คน นางสาวเบญญาภา กกฝ่าย และนางสาววิภาวี พงษ์ประยูร ในการร่วมทำงาน ฝ่าฟันอุปสรรค เข้าอกเข้าใจกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จึงทำให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จตามเป้าหมายได้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทั้งในสถาบันและนอกสถาบันในการให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำเป็นกำลังใจ ผลงานชิ้นนี้ไม่สามารถเสร็จสมบูรณ์ได้หากปราศจากใครคนใดคนหนึ่ง

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่สามารถทำศิลปินพันธ์ชิ้นนี้ให้ออกมาสำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณทุกโอกาสของคณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์ที่เข้ามา ขอขอบคุณและทุกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ และนำไปปรับปรุงในอนาคต

วาสนา เอี่ยมสอาด  
2 พฤษภาคม 2566

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะโครงการ.....	2
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	3
2.1.1 บุคลิกภาพของเด็ก.....	3
2.1.2 วาฬ 52 H.....	3
2.1.3 ภาพวาดของเด็ก.....	4
2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์และการออกแบบ.....	6
2.2.1 หลักการออกแบบ ( Principle of design ).....	6
2.2.2 เทคนิคการออกแบบ Concept Art.....	7
2.2.3 การออกแบบ.....	8
บทภาพยนตร์.....	14
3.1 ประเด็น (Theme).....	14
3.2 ประโยคขาย (Log line).....	14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	14
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	15
3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	19
3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	20
3.7 บทภาพ (Storyboard).....	25
<b>การกำกับศิลป์สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน</b> .....	<b>26</b>
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production).....	26
4.1.1 การออกแบบศิลป์.....	26
4.1.2 ออกแบบสถานที่.....	27
4.1.3 การออกแบบตัวละคร.....	31
4.1.4 การออกแบบของประกอบฉาก (Props).....	36
4.1.5 ออกแบบโลโก้ภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	40
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	41
4.2.1 กำหนดแผนที่สี (Color Script).....	41
4.2.2 การผลิตภาพพื้นหลัง (Background).....	42
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction).....	43
ควบคุมการจัดองค์ประกอบภาพ (Compositing).....	43
<b>บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b> .....	<b>44</b>
5.1 บทสรุป.....	44
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	44
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	45
5.3.1. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการวางแผนการผลิต.....	45
5.3.2. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.3.3. ข้อเสนอแนะอื่นๆ .....	45
บรรณานุกรม .....	46
ประวัติผู้เขียน .....	48



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปร่างภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.2 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.3 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.4 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.5 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.6 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก.....	5
2.7 ตัวอย่างภาพที่ใช้เพียงเส้นในการสร้างสรรค์.....	6
2.8 ตัวอย่างภาพที่ใช้เพียงเส้นในการสร้างสรรค์.....	6
2.9 ตัวอย่างภาพที่ลดทอนรายละเอียดและสีให้มีความเรียบง่าย.....	6
2.10 ตัวอย่างภาพที่ลดทอนรายละเอียดและสีให้มีความเรียบง่าย.....	6
2.11 การจัดองค์ประกอบ.....	8
2.12 สเก็ท.....	8
2.13 การใช้เปอร์สเปคทีฟ.....	9
2.14 น้ำหนัก.....	10
2.15 สเก็ตรูปร่าง รูปร่างแบบเงา.....	11
2.16 ความสมดุล.....	11
2.17 Environment ที่ลดทอนรายละเอียดบางส่วน.....	12
3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “วาดไว้ (FOOTSTEP)” โดย เบญญาภา กกฝ้าย.....	25
4.1 ภาพอ้างอิงโทนสี.....	27
4.2 ภาพอ้างอิงโทนสี.....	27
4.3 ภาพอ้างอิงโทนสี.....	27
4.4 ภาพร่างตึกเรียน.....	27
4.5 พัฒนาการออกแบบตึกเรียนและบรรยากาศรอบ ๆ โรงเรียน.....	27
4.6 ตึกเรียนและบรรยากาศรอบ ๆ .....	28
4.7 ออกแบบห้องเรียน.....	28
4.8 ห้องเรียนศิลปะ.....	28
4.9 ห้องนอนปลายฟ้า.....	28

## สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.10 อ่างอิงการออกแบบห้องเรียน.....	29
4.11 อ่างอิงการออกแบบห้องเรียน.....	29
4.12 อ่างอิงการออกแบบห้องเรียน.....	29
4.13 อ่างอิงการออกแบบห้องนอนปลายฟ้า.....	29
4.14 อ่างอิงการออกแบบห้องนอนปลายฟ้า.....	29
4.15 ภาพร่างหอนาฬิกา.....	29
4.16 หอนาฬิกา.....	30
4.17 หอนาฬิกา.....	30
4.18 อ่างอิงการออกแบบหอนาฬิกา.....	30
4.19 อ่างอิงการออกแบบหอนาฬิกา.....	30
4.20 อ่างอิงการออกแบบหอนาฬิกา.....	30
4.21 ภาพร่างดีไซน์คาแรคเตอร์ โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	31
4.22 การพัฒนาดีไซน์คาแรคเตอร์ โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	31
4.23 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	32
4.24 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	32
4.25 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	32
4.26 ภาพร่าง อิงดาว โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	33
4.27 ภาพพัฒนาดีไซน์ อิงดาว โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	33
4.28 คาแรคเตอร์อิงดาว โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	34
4.29 ภาพร่างคาแรคเตอร์คุณหนู โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	34

## สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.30 คาแรคเตอร์คุณหนู โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	34
4.31 ภาพร่างคาแรคเตอร์เอก โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	35
4.32 คาแรคเตอร์เอก โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	35
4.33 อ้างอิงการออกแบบโปสเตอร์.....	36
4.34 อ้างอิงการออกแบบโปสเตอร์.....	36
4.35 ภาพออกแบบโปสเตอร์.....	36
4.36 ภาพออกแบบโปสเตอร์.....	37
4.37 ภาพอ้างอิงการออกแบบปกหนังสือ.....	37
4.38 ภาพอ้างอิงการออกแบบปกหนังสือ.....	37
4.39 ภาพอ้างอิงการออกแบบปกหนังสือ.....	37
4.40 ภาพร่างปกหนังสือ.....	38
4.41 ภาพออกแบบปกหนังสือ.....	38
4.42 ภาพร่างรูปวาดบนกำแพง.....	39
4.43 ภาพออกแบบรูปฝาผนังของเด็กๆ.....	39
4.44 ภาพร่างแรกโลโก้ โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	40
4.45 ภาพพัฒนาการออกแบบโลโก้ โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	40
4.46 ภาพโลโก้ภาพยนตร์แอนิเมชัน โดย วิชาวี พงษ์ประยูร.....	40
4.47 แผนที่สี .....	41
4.48 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด โดย เบญญาภา กกฝ้าย.....	42
4.49 ภาพตัวอย่างแบบจำลอง 3 มิติ .....	42
4.50 ภาพตัวอย่างฉากที่อยู่ในขั้นตอนกันสี.....	42
4.51 ภาพตัวอย่างฉากที่ลงสีสมบูรณ์.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.52 ภาพตัวอย่างฉากที่ลงทิศทางแสง.....	43
4.53 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพ.....	43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการกำกับศิลป์ของแอนิเมชันเรื่องนี้ โดยการศึกษาจากตัวตนของตัวละคร ที่อยากจะก้าวข้ามความกลัวของตนเองในการเข้าหาคนอื่น พลังมิตรภาพที่ช่วยผลักดันให้เรากล้าที่จะลงมือทำอะไรสักอย่าง มอบความกล้า และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ไปพร้อมกัน จากประสบการณ์โดยตรงจากการทำงานเป็นทีมที่ต้องประสบปัญหาในบางเวลา แต่การที่เราหันหน้าเผชิญกับปัญหาไปด้วยกัน นั้น ทำให้มิตรภาพแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น จึงต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวมิตรภาพที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันเรื่องนี้

ปลายฟ้าเด็กสาวที่เข้าหาคนอื่นไม่เก่ง เธอไม่ชอบเข้าหาคนอื่นก่อน ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเธอคิดว่าตัวเองเข้ากับคนอื่นไม่ได้ทำให้เธอชอบวาท 52 hz ที่เกี่ยวกับปลาวาฬที่โดดเดี่ยวไม่มีเพื่อน แม้ว่าจะมีเด็กคนอื่นลองเข้าหา แต่เธอก็ไม่กล้าที่จะเล่นด้วย เมื่อเห็นรุ่นพี่กลุ่มหนึ่งที่วาดรูปบนกำแพงพร้อมเสียงหัวเราะ ทำให้ใฝ่ฝันว่าอยากจะเป็นเช่นนั้น ได้วาดภาพและได้ยิ้มไปกับเพื่อน ๆ เธอจึงฝึกวาดรูปไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงเวลาเข้ากลุ่มวาดรูป เธอก็กล้า ๆ กลัว ๆ และก็ได้ถูกดาวเด็กกล้าเรียงคนนั่งช่วยพาเข้ากลุ่ม ในตอนแรกการทำงานเป็นไปได้ดี แต่ก็เกิดอุบัติเหตุจนถึงให้รูปภาพพัง วันหนึ่งดาวได้เรียกทุกคนมารวมกันเพื่อเคลียร์ปัญหา พร้อมกับพูดว่า เธอจะไม่ได้อยู่ที่นี้แล้ว ทุกคนเข้าใจว่าดาวจะย้ายโรงเรียน นั้นทำให้ฟ้ารวบรวมความกล้าเพื่อบอกกับเพื่อนๆ ว่า เธออยากที่จะทำงานนี้ไปพร้อมกับทุกคน ทุกคนจึงร่วมแรงร่วมใจ ทำงานให้เสร็จรวดเดียว จนถึงยามเย็นถึงแม้ว่าในตอนท้ายการที่ดาวบอกว่าย้ายโรงเรียนนั้นเป็นเรื่องเข้าใจผิดก็ตาม

จากเบื้องต้นนี้ข้าพเจ้านำสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและต้องการสร้างเป็นงานออกแบบทางกำกับศิลป์ ภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้ (Footstep)” ขึ้นมาเพื่อศึกษาถ่ายทอดความรู้สึกเกี่ยวกับมิตรภาพ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้สึกร่วมกับผู้ชม ผ่านรูปแบบของการออกแบบ
2. ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบ Concept Art
3. เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 ขอบเขตโครงการ

การกำกับศิลป์เพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยออกแบบด้าน สถานที่ ของประกอบฉาก

### 1.4 ลักษณะโครงการ

ออกแบบงานศิลปะเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Clip studio paint , After effect , Premiere Pro , Photoshop , Blender

### 1.5 วิธีดำเนินงาน

Pre-production

1.1 ร่วมพัฒนาบท

1.2 ศึกษารวบรวมข้อมูล

1.3 ศึกษางานวาด งานศิลปะ เพื่อออกแบบฉากให้เข้ากับบทภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

1.4 นำ Storyboard ที่เขียนเสร็จแล้วมาทำ Color Script เพื่อทำ Mood & Tone สีของเรื่อง

Production

2.1 ออกแบบงานอาร์ตของทั้งเรื่อง สถานที่หลักๆ และรายละเอียดของสถานที่นั้น

Post-production

3.1 นำภาพข้อมูลทั้งหมดมาเรียงกันเป็นข้อมูลทำการกำกับศิลป์ของแอนิเมชัน 2 มิติ

### 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้และพัฒนาด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
2. ได้พัฒนาด้านงาน ทำงาน Concept Art ในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน
3. ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกเรื่องพลังมิตรภาพ ในรูปแบบแอนิเมชัน

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจเทคนิคด้านการออกแบบและการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

- 2.1 ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์และการออกแบบ

#### 2.1 ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### 2.1.1 บุคลิกภาพของเด็ก

เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมกับพื้นฐานอารมณ์ที่แตกต่างและหลากหลาย พื้นฐานอารมณ์เด็กถูกกำหนดโดยปัจจัยทางชีวภาพซึ่งติดตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด โดยเด็กจะตอบสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันตามพื้นฐานอารมณ์ที่ต่างกัน (Rotbath, 1991; Thomas, Chess, & Birch, 1970) จากงานวิจัย The Origin of Personality โดย Thomas และคณะ ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการแสดงออกหรือการตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวของเด็กนั้น สามารถแบ่งออกได้หลายแบบ มีทั้งเด็กที่ชอบการขยับตัวไม่ชอบอยู่นิ่ง และเด็กที่ไม่ชอบเจอการเปลี่ยนแปลงชอบถอยหนี กลุ่มเด็กที่ปรับตัวช้าจะมีพื้นฐานอารมณ์ที่ค่อนข้างนิ่ง เจียบ ชี้อาย มักไม่แสดงอาการตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวมากนัก มีกิจวัตรประจำวันที่เป็นเวลา ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เพราะจะปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ได้ค่อนข้างยาก มักจะต้องใช้เวลาปรับตัวนาน เด็กกลุ่มนี้จึงมีความอ่อนไหวทางอารมณ์ เช่น ท้อแท้ง่าย คิดเล็กคิดน้อย ดูเฉื่อยชา และไม่ค่อยกล้าพูด เป็นบุคลิกภาพของปลายฟ้าตัวเอกของเรื่องที่เป็นคนขาดความมั่นใจ ไม่กล้าตัดสินใจ ตรงข้ามกับ กลุ่มเด็กเลี้ยงง่ายที่มีพื้นฐานอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ได้เร็ว เป็นบุคลิกภาพของอิงดาว ที่มาช่วยปลายฟ้าให้ปรับตัวกับสภาพแวดล้อมใหม่

##### 2.1.2 วาฟ 52 H

วาฟ 52 Hz เป็นวาฟลูกผสมระหว่างวาฟสีน้ำเงินและวาฟบาสิล นักวิทยาศาสตร์พบวาฟตัวนี้ อยู่ตัวเดียวและไม่รวมกับฝูง วาฟทั่วไปจะสื่อสารผ่านคลื่นเสียงมีความถี่อยู่ที่ 12-25 Hz วาฟตัวนี้มีคลื่นเสียงความถี่สูงถึง 52 Hz เป็นเสียงที่สูงในระดับที่วาฟตัวอื่น ไม่สามารถติดต่อกับวาฟตัวนี้ได้ ทำให้วาฟตัวนี้ถูกเรียกว่าเป็นวาฟที่โดดเดี่ยวที่สุด ข้าพเจ้านำเรื่องราวของวาฟตัวนี้มาใช้ในการออกแบบหนังสือของปลายฟ้า และความชอบวาฟ ตัวละครหลักที่หลงใหลในเรื่องราวของวาฟที่โดดเดี่ยว

เหมือนกับตัวเองที่เข้ากับคนอื่นไม่ได้ ฟ้ำจึงชอบวาดภาพ และอ่านหนังสือเกี่ยวกับวาฬ เป็นรายละเอียดเล็ก ๆ ในเรื่อง

### 2.1.3 ภาพวาดของเด็ก

เด็กส่วนใหญ่มีภาพวาดสิ่งที่อยู่ล้อมรอบพวกเขา ครอบครัว สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ บ้านและอื่น ๆ ทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวเขาจะมีผลกับเด็ก อารมณ์ความรู้สึกและความสงสัยทั้งหมดจะออกมาผ่านทางภาพวาดของพวกเขา

#### 2.1.3.1 จิตวิทยาสีของเด็ก

สีที่เด็กชอบสามารถสื่อถึงความรู้สึก อารมณ์และบุคลิกภาพของเด็กได้

สีเหลือง สะท้อนถึง ความรวดเร็ว ความเป็นกันเอง ความสนุกสนาน ความสุข ความเป็นผู้นำ สีแดง สะท้อนถึง เด็กที่เปิดกว้างและกระตือรือร้น กล้าแสดงออก มีพลังล้นเหลือ สีม่วง สะท้อนถึง ความเป็นนักประดิษฐ์และมีวิสัยทัศน์ เด็กดังกล่าวเปิดกว้างไวและสงสัยในสิ่งที่ตัวเองทำ

สีฟ้า สะท้อนถึง ความเป็นเด็กที่มีความสามารถทางศิลปะ ใจเย็นและบอบบาง

นอกจากนี้ เด็กที่ไม่มีชอบวาดคน อาจเป็นสัญญาณของปัญหาในการสื่อสาร จึงได้ออกแบบให้ฟ้าวาดภาพเป็นส่วนใหญ่ จากข้อมูลจิตวิทยาของสี ตัวละครในเรื่องจึงมีการใส่สีประจำตัวตามบุคลิกของตัวละคร ดาวคือสีเหลือง ไร่เรียงสดใส คุณหนูคือสีแดง กล้าแสดงออก พลังล้นเหลือ สีม่วงคือเอก สีของเด็กคูคงแก่เรียน และฟ้าตัวแทนสีฟ้าใจเย็นและบอบบาง

#### 2.1.3.2 การพัฒนาการวาดภาพของแต่ละอายุ

เด็กที่อายุน้อยกว่า 3 ปี ภาพวาดส่วนใหญ่ประกอบด้วยภาพเส้นและจุดต่างๆ แต่เมื่ออายุ 3 ปี โครงร่างและรูปภาพจะมีรายละเอียดมากขึ้น

ตั้งแต่อายุ 4 - 5 ปี เนื้อหาจะเริ่มปรากฏขึ้น เด็กสามารถอธิบายสิ่งที่เขาอยากแสดงออกได้อย่างอิสระรวมทั้งสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจให้เขา

ตั้งแต่อายุ 6 - 7 ปี ภาพที่สะท้อนให้เห็นนอกจากจินตนาการของเด็ก เริ่มสามารถแสดงทักษะการวาดภาพได้ เขาสามารถวาดแสดงให้เห็นถึงตัวละครในรูปแบบต่างๆ แล้วในเวลานี้ เขายังสามารถคัดลอกสไตล์ของคนอื่นได้ด้วย

ตั้งแต่อายุ 7 ถึง 8 ปี วัตถุประสงค์ได้ชัดส่วน ภาพวาดจะชัดเจนยิ่งขึ้น

### 2.1.3.3. ลายเส้นของเด็ก

เด็กเล็ก ๆ มักจะเริ่มวาดจากดินสอหรือสีเพียงเส้นเดียวแล้วฝน แต่เมื่อโตขึ้นจะเริ่มวาดเป็นรูปเป็นร่างได้ และความสามารถในการถ่ายทอดผ่านรูปภาพของเด็กแต่ละคนก็แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนหรือการเอาใจใส่ผ่านคนในครอบครัว จากการหาข้อมูลพบว่า เด็กมักจะชอบใช้สีเส้นจัด ๆ มีสีเขียวอะคูละลานตา เด็กบางคนชอบที่จะตัดเส้นรูปภาพให้ชัดเจน ไม่มีด้านลึกของเปอร์สเปคทีฟที่ชัดเจน มักเป็นภาพแบน ๆ ด้านข้าง เน้นไปที่ความเยอะของรายละเอียดและสี แต่ก็มีเด็กอีกหลายคนที่ไม่ชอบลงสี ชอบแค่การตัดเส้นด้วยสีหรือปากกาสีเดียว เน้นเส้นเยอะและลวดลายหลากหลายแทนการลงสี



ภาพที่ 2.1, 2.2, 2.3 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก

ที่มาภาพ 2.1: ประภาววาดภาพเทศกาลเปิดฤดูกาลท่องเที่ยวภูเก็ต (2014) จาก <https://news.phuketindex.com/features/drawing-competition-patong-blissful-beach-2014-phuket-220236.html>

ที่มาภาพ 2.2: Dabas-Gyóni Strand (2022) จาก <https://www.facebook.com/dabasgyonistrand>

ที่มาภาพ 2.3: blogspot.com



ภาพที่ 2.4, 2.5, 2.6 ตัวอย่างงานลายเส้นของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มาภาพ: นักเรียนบ้านนาดอกไม้ สพ.เลย เขต ๒ สุดเจ๋ง คิวอาร์โค้ดศิลปกรรมเด็กนานาชาติ  
(2019) จาก <https://www.obec.go.th/archives/48756>



ภาพที่ 2.7, 2.8 ตัวอย่างภาพที่ใช้เพียงเส้นในการสร้างสรรค์  
ที่มาภาพ แม่ชื่นชม เด็ก ป.5 โชว์ผลงานวาดภาพ ลายเส้นสวยอนาคตไกลแน่ (2021) จาก  
<https://kaijeaw.com/>



ภาพที่ 2.9, 2.10 ตัวอย่างภาพที่ลดทอนรายละเอียดและสี ให้มีความเรียบง่าย  
ที่มาภาพ: <https://littlemonsterfamily.com/>

## 2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์และการออกแบบ

### 2.2.1 หลักการออกแบบ ( Principle of design )

#### 2.2.1.1 ความกลมกลืน

การออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสม ความกลมกลืนในการออกแบบมีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง
2. ความกลมกลืนของขนาดและทิศทาง
3. ความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่าง
4. ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมาย
5. ความกลมกลืนกันของลักษณะผิวและจังหวะ

#### 2.2.1.2 สัดส่วน

การออกแบบที่มีสัดส่วนที่ดีจะช่วยให้งานออกแบบมีความสมดุล ให้ความรู้สึกที่เท่ากันทั้งสองด้านทำให้ดูสง่างาม น่าสนใจ มีความเป็นระเบียบ ความสมดุลแบ่ง 2 ชนิด ความสมดุลที่เหมือนกันทั้งสองข้าง(สมมาตร) และความสมดุลที่ทั้งสองข้างไม่เหมือนกัน(อสมมาตร)

#### 2.2.1.3 จังหวะและการเคลื่อนไหว

เป็นรูปแบบของการเคลื่อนไหว หรือการซ้ำกันของสิ่งของ เช่น การเดินร่า การเดินเป็นต้น

#### 2.2.1.4 การเน้น

ออกแบบเพื่อสร้างจุดเด่นให้ดึงดูดใจ เช่น การเน้นสี เส้น รูปร่าง ขนาด เป็นต้น

#### 2.2.1.5 เอกภาพ

เป็นใจความหลักใจความเดียวของความคิด ที่อยู่รวมกันไม่สามารถแยกออกได้ถ้าขาด

เอกภาพจะทำให้ขาดแรงจูงใจ

#### 2.2.1.6 การตัดกัน

การขัดกันในลักษณะตรงกันข้ามเพื่อให้ผลงานมีความเด่นชัด เช่น การใช้สีตัดกัน เส้นตั้งตัดกับเส้นนอน เป็นต้น

### 2.2.2 เทคนิคการออกแบบ Concept Art

หน้าที่หลักของการออกแบบ Concept Art คือ การออกแบบและการสร้างให้เกิดโลกที่เชื่อถือได้ของคาแรคเตอร์ในการที่จะอยู่บนโลก ความสำเร็จของการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตของสิ่งแวดล้อมนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับทักษะการวาดเพียงอย่างเดียว มันเป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่จะทำให้เกิดงานไฟนอลออกมาเวิร์คที่สุด ควรประกอบไปด้วย โครงสร้างของงานออกแบบให้เรียงลำดับไปตามนี้ คือ แนวความคิด , การออกแบบ

#### แนวความคิด Concept Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คาแรคเตอร์หลักนั้น “จำเป็น” แต่คาแรคเตอร์ที่สองนั้น “ต้องการ” ในรูป Concept Art เป็นงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากการออกแบบ โดยมีรากสำคัญคือไอเดียที่สนับสนุนเนื้อเรื่อง ลำดับความสำคัญของแนวความคิดนั้น สามารถที่จะบ่งชี้ได้ไปดังต่อไปนี้ คือ ความจำเป็น และ ความต้องการจังหวะในการหาข้อมูล



ภาพ 2.11 สเก็ต

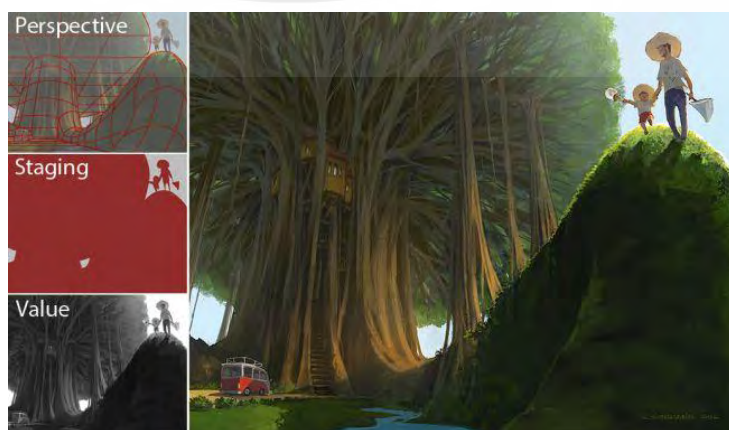
ที่มาภาพ : Environment Design by Grady Frederick จาก

<https://www.artstation.com/learning/series/XJ/environment-design>

ร่างภาพในตอนที่กำลังหาข้อมูลอ้างอิง เพื่อที่เราจะไม่หลงไปกับกองข้อมูล การค้นคว้าจะทำให้เกิด authenticity ในการวิวัฒนาการของการออกแบบ จากแนวความคิดไปจนถึงการออกแบบไฟนอล เหมือนกับแนวคิดที่ว่าไว้ว่าคุณต้องรู้จักกฎก่อนที่คุณจะแหก ดังนั้นเราจึงเรียนรู้ว่าอะไรเป็นของจริงก่อนที่เราจะสามารถออกแบบ , ออกแบบใหม่ สำหรับวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมใดๆ

### 2.2.3 การออกแบบ

ทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพ 2.12 การจัดองค์ประกอบ

ที่มาภาพ : Concept design tips for artists by Armand Serrano (2018) จาก <https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>

การทำความเข้าใจกับการจัดองค์ประกอบนั้นจำเป็นสำหรับการโครงสร้างในการออกแบบที่แข็งแกร่ง การจัดองค์ประกอบไม่ใช่คำแค่อธิบายเกี่ยวกับการจัดของรูปทรงและรูปร่างเท่านั้น การระลึกว่าการออกแบบนั้นเป็นการเข้าใจเปอร์สเปคทีฟ, น้ำหนัก, staging และสีที่จัดกันอย่างกลมกลืนเพื่อบอกเนื้อเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เปอร์สเปคทีฟ คือการจัดวางกล่อง และชนิดของเลนส์ น้ำหนัก สี เป็นการประยุกต์เรื่องของแสง Staging ซึ่งก็คือการจัดองค์ประกอบ สิ่งต่าง ๆ ในพื้นผิวไปโดยการรวมตัวกันของรูปร่าง ขนาด และการทับซ้อน การสร้างให้เกิดความลึก มิติ และความสมดุล สีก็คือความกลมกลืนของตัวสีมากมายที่เราเลือกและอุณหภูมิของสี

### 2.2.3.1 การใช้เปอร์สเปคทีฟ



ภาพ 2.13 การใช้เปอร์สเปคทีฟ

ที่มาภาพ : Concept design tips for artists by Armand Serrano (2018) จาก <https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>

มุมมองแสดงให้เห็น ความแข็งแกร่ง และความมั่นใจในความเป็นผู้นำมุ่มระดับสายตา แสดงให้เห็นความธรรมดา ความเป็นกลาง และความเกี่ยวข้อง มุมต่ำแสดงให้เห็น ความเปราะบาง ความอ่อนแอ อันตราย และความโดดเดี่ยว เปอร์สเปคทีฟนั้นมีผลกระทบต่อเชิงจิตวิทยาสำหรับการรับรู้ของผู้ชม การวางตำแหน่งมุมมองหลากหลายในการเล่าเรื่องราวหรือสภาพแวดล้อมเดียวกันนั้นทำให้ผู้ชมรับรู้ต่างกัน มุมมองก็คือสายตาของผู้ชม

### 2.2.3.2 สุนทรียภาพ (Visual aesthetic)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาว่าองค์ประกอบในการจัดองค์ประกอบ (น้ำหนัก เฟอร์สเปคทีฟ Staging และสี) นั้นมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมอย่างไร มันไม่เพียงพอที่จะทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ และคาดหวังว่าจะเป็นนักเล่าเรื่องที่ทำได้ แต่มันเป็นเรื่องสำคัญที่จะเข้าใจการรับรู้ ว่าผู้ชมนั้นได้ ตอบสนอง หรือมีปฏิสัมพันธ์กับการจัดองค์ประกอบนั้นๆอย่างไร

การจัดองค์ประกอบที่ไม่เหมาะสมนั้นจะมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมในทางเลือกหนึ่ง ผลของการรับรู้ในบริบทที่เลือก และบริบทที่เลือกหมายถึงผู้ชมจะมีการแปลหรือตีความหมายของเนื้อเรื่องด้วยการใช้ความสวยงามเชิงทัศนยะและตัวเลือกในการออกแบบ กลายเป็นความตั้งใจและทิศทางที่เข้าสู่การรับรู้ที่จริงใจ

เมื่อศิลปินได้ควบคุมการมอง ข้อความเชิงทัศนยะนั้นได้กลายเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล เฉพาะบุคคลหมายถึงการรับรู้ที่ถูกควบคุม การรับรู้ที่ถูกควบคุมนั้นมีผลต่อบริบทที่ถูกควบคุม และนั่นหมายถึงผู้ชมนั้นจะมีการตีความเนื้อเรื่องไปทางเดียว

### 2.2.3.3 น้ำหนัก



ภาพ 2.14 น้ำหนัก

ที่มาภาพ : Concept design tips for artists by Armand Serrano (2018) จาก <https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>

การออกแบบน้ำหนักนั้นจะมีผลต่อการวางสีที่สมบูรณ์น้ำหนักก็คือความสว่างหรือความมืดของสี ทุกๆสีนั้นมีค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน และความว่างและความมืดนั้นขึ้นอยู่กับปริมาณของแสงที่ประยุกต์ไปยังสี และกฎของการออกแบบน้ำหนักคือ

1. มันควบคุมจุดสนใจ โดยมาก พื้นที่ที่สว่างที่สุด มีน้ำหนักสีมากที่สุด หรือเมื่อน้ำหนักที่เด่นปิดล้อมน้ำหนักตรงข้าม
2. น้ำหนักนั้นทำให้เกิดภาพลวงตาของวัตถุสามมิติ มันได้แสดงพื้นผิวที่โดนแสง กับพื้นผิวที่ไม่โดนแสง
3. น้ำหนักนั้นสร้างให้เกิดความลวงตาต้านความลึกทางสายตา (น้ำหนักสีที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดระยะต่างๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3.4 Staging

การรวมกลุ่มและการซ้อนทับทำให้เกิดแรงดึงดูดซึ่งกันและกัน การรวมเอารูปร่างที่แตกต่างและขนาดที่ต่างกันอย่างเข้าด้วยกันในภาพนั้นสร้างให้เกิดการรับรู้ของความเข้มข้น การซ้อนทับที่จางในภาพนั้นสร้างให้เกิดแรงดึงดูดและความสัมพันธ์ระหว่างคาแรคเตอร์กับฉาก ยิ่งความต่างชัดระหว่างขนาดนั้นสูงขึ้นจะทำให้ความเข้มข้นมากขึ้น รูปร่างก็ให้ผลอย่างเดียวกัน

### 2.2.3.5 รูปร่างและรูปทรงชัดเจน



ภาพ 2.15 สเก็ตช์รูปร่าง รูปร่างแบบเงา

ที่มาภาพ : ARMAND SERRANO (2018) จาก  
<https://www.artstation.com/artwork/8X4zx>

ทำให้แน่ใจว่ารูปร่างและรูปทรงนั้นอ่านได้ง่ายโดยการเช็คเงา จากรูปร่างทั้งหมด ทุกรูปร่างต้องสามารถอ่านได้ ถึงแม้จะอยู่ในการจัดวางที่ยุ่งยาก ประสิทธิภาพงานที่ดีไม่ขึ้นอยู่กับรายละเอียด แต่เป็นการอ่านรูปร่าง ถึงแม้ว่ารูปร่างนั้นจะถูกลดทอนไปจนเป็นเพียงเงาก็ยังสามารถอ่านได้ง่าย

### 2.2.3.6 ความสมดุลในฉาก



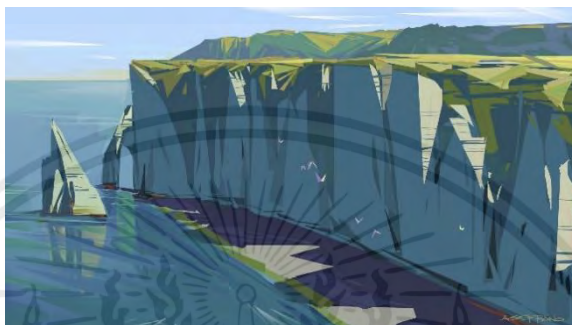
ภาพ 2.16 ความสมดุล

ที่มาภาพ : ARMAND SERRANO (2021) จาก  
<https://www.artstation.com/artwork/PovNg4>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จินตนาการว่าสิ่งที่เราวาดคือจุดหมุนของคานงัด ตอนนี้จำไว้ว่า องค์ประกอบใดๆก็ตามที่จะถูกวาดไปยังผืนผ้าใบ จะมีน้ำหนักที่มีพื้นฐานจากรูปร่าง ขนาด และน้ำหนัก สมดุลจะเกิดขึ้นถ้า องค์ประกอบนั้นวางไว้บนสองข้างของจุดหมุนโดยที่ไม่มีคานเอียงไปยังข้างใดข้างหนึ่ง

### 2.2.3.7 น้อยแต่มาก



ภาพ 2.17 Environment ที่ลดทอนรายละเอียดบางส่วน

ที่มาภาพ: ARMAND SERRANO (2021) จาก

<https://www.artstation.com/artwork/Qr2NN3>

ทำให้มันง่ายขึ้น เพื่อให้เหลือพื้นที่ในการจินตนาการให้กับผู้ดู ในการออกแบบอะไรที่จะทำให้เกิดแพทเทิร์นซับซ้อน อย่างเช่นอิฐบนกำแพง หรือแพทเทิร์นธรรมชาติอย่างเช่นผิวหยาบบนหิน ทำให้เส้นนั้นน้อยและง่ายโดยที่ไม่ลดทอนข้อมูลที่อยู่ภายในภาพ ไม่ใช่แค่ทำให้ง่ายขึ้น หรือกำจัดรายละเอียดอย่างมีจุดมุ่งหมายในบางจุดเท่านั้น การทำสิ่งนี้ นักออกแบบนั้นได้ให้ผู้ชมได้จินตนาการในรายละเอียดที่หายไปอีกด้วย

### 2.2.3.8 ใส่เนื้อเรื่องเข้าไปในรูป

การค้นคว้านั้นเป็นส่วนหลักของกระบวนการนี้ ความน่าเชื่อถือของโลกไม่ได้มาจากการใช้รูปถ่าย นักออกแบบจะต้องทำการออกแบบประวัติศาสตร์และเนื้อเรื่องของสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดบุคลิกภาพและสร้างเสริมบุคลิกภาพในนั้น

### 2.2.3.9 รูปร่าง

#### รูปร่างสี่เหลี่ยม

ทำให้เรารู้สึกปลอดภัยมีเสถียรภาพ น่าเชื่อถือ และดูเื่อง ตัวละครที่มีลักษณะเหล่านี้จะทำให้เขานั้นดูเป็นตัวละครที่ไม่ได้ฉลาดมากและดูเป็นคนปลอดภัยดูเป็นคนไว้เนื้อเชื่อใจได้ส่วนมากแล้วจะเป็นตัวละครรองที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สามเหลี่ยม

ดูอันตรายรวดเร็วดูไม่น่าไว้ใจส่วนมากเราจะใช้สามเหลี่ยมกับรูปร่างของตัวร้ายเป็นส่วนใหญ่หรือไม่ก็เป็นรูปทรงที่มีการทิ่มแทงแบบนี้ทำให้เรารู้สึกไม่ปลอดภัยดูเหมือนว่าจะเป็นอันตรายตลอดเวลา

## วงกลม

เป็นตัวละครที่ดูนุ่ม ดูศักดิ์สิทธิ์ดูมีความเป็นผู้หญิงอะไรที่โค้งแล้วก็กลมๆจะเป็นอะไรที่ดูแล้วมีความเป็นผู้หญิงสูงมาก ตัวละครที่ใช้วงกลมเป็นหลักจะดูเป็นมิตรดูน่ารักเหมือนเด็ก เป็นคนที่ดูอบอุ่นหรือเป็นสิ่งที่ดูอบอุ่นเราจะใช้วงกลมเป็นหลัก

### 2.2.3.10 สี

การออกแบบพัฒนาฉาก สีโทนเย็นเป็นสีที่ไม่โดดเด่น มักจะถูกกลืนหายไปเสมอหากนำไปใช้กับการออกแบบพัฒนาฉากเหมาะกับฉากที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกถึงพลังความลึกกลับบรรยากาศ อิมคริมซ่อนเร้นทั้งในเวลากลางวันและกลางคืนสีโทนร้อนเป็นสีที่กระตุ้นเร้าความรู้สึกเป็นสีที่ช่วยเน้นอารมณ์มนุษย์ได้ สามารถนำไปใช้กับฉากที่ต้องการสร้างความน่ากลัว ฉากที่มีเลือด มีกลิ่นอายของการฆ่าฟันหรือใช้เปิดฉากที่มีสัตว์ประหลาด ปีศาจ

#### ทฤษฎีสีคู่ตรงข้าม (Complementary)

สีตรงคู่ตรงกันข้าม จะทำให้ภาพมีจุดเด่น จุดสนใจและจดจำได้มากที่สุด เหมาะกับการออกแบบฉากในจินตนาการและสิ่งเหนือธรรมชาติได้ดี แม้จะเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน แต่การใส่เปอร์เซ็นต์ของสีช่วยให้ความรู้สึกกับภาพได้ การที่เราจับคู่สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี นั้นไม่พอยังต้องเป็นสีที่มีการตัดกันให้เห็นได้อย่างชัดเจนอีกด้วย ซึ่งทั้งสองสีจะให้ความรู้สึกขัดแย้งกัน นำมาเพื่อทำให้เกิดน้ำหนักขึ้นบนตัวงานรูปภาพ โดยที่สีหนึ่งมักจะเป็นสีขั้นที่ 1 และอีกสีหนึ่งมักจะเป็นสีขั้นที่ 2 เช่น คู่สีเหลือง-ม่วง และ คู่สีน้ำเงิน-ส้ม

แสงและสีสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกเป็นหลักได้แต่ในอีกแง่หนึ่งแม้จะเป็นสีเดียวกันแต่ยังสามารถสื่ออารมณ์และความหมายที่หลากหลายที่ต่างออกไปได้เหมือนกัน เพราะมนุษย์มีความรู้สึกต่อสีกว้างมาก ในแต่ละเชื้อชาติ ประเพณีวัฒนธรรม สมัยนิยม

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 ประเด็น (Theme)

มิตรภาพที่คงอยู่ตลอดไป

#### 3.2 ประโยคขาย (Log line)

เมื่อความฝันของปลายฟ้าเด็กหญิงที่ไม่กล้าเข้าสังคม คือการได้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมวาดภาพฝาผนังที่โรงเรียน จากเป้าหมายนั้น ได้นำพาเธอให้ได้พบกับเหตุการณ์พิสูจน์มิตรภาพที่เธอไม่เคยฝันมาก่อน

#### 3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ปลายฟ้า เป็นเด็กสาวผู้เขินขี้น และไม่กล้าเข้าสังคม จึงทำให้เธอเป็นเด็กที่ไม่มีเพื่อน ในวัยอนุบาล ปลายฟ้าได้บังเอิญไปเห็นรุ่นพี่กำลังทำกิจกรรมวาดภาพบนกำแพงโรงเรียนกันอย่างสนุกสนาน ตั้งแต่นั้นปลายฟ้าจึงมีความฝันที่อยากจะทำกิจกรรมวาดภาพฝาผนังของโรงเรียน ปลายฟ้าเริ่มพยายามฝึกฝนการวาดภาพของตนเองเรื่อยมาจนกระทั่งขึ้น ป. 6 แต่เมื่อถึงวันรับสมัคร ปลายฟ้าคิดกลัวจนไม่กล้าส่งใบสมัครไป เธอกลับบ้านไปใช้เวลาครุ่นคิดกับตัวเองอยู่หนึ่งคืนเต็มก่อนจะตัดสินใจนำใบสมัครมาส่งใหม่อีกครั้งที่ห้องชมรม แต่ถึงแม้จะมาถึงหน้าประตูแล้วก็ตาม ปลายฟ้าก็ยังไม่กล้าที่จะเข้าไป จนกระทั่งมีเพื่อนคนหนึ่งในวันนั้นได้บังเอิญออกมาเจอเธอเข้าและพาเธอเข้าร่วมกิจกรรม ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาปลายฟ้าจึงได้เริ่มต้นทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ในทีมอีกสามคนในที่สุด

ในระหว่างการทำงานปลายฟ้าได้รู้จักการผูกมิตรและได้เป็นเพื่อนกันกับทั้งสามคน ทุกอย่างดำเนินไปอย่างราบรื่นจนกระทั่งเพื่อนสองคนในกลุ่มดันเกิดเหตุการณ์ทะเลาะกันขึ้น และพลาดท่าทำให้ผลงานที่ทำกันมาหลายสัปดาห์เกิดเสียหาย ดาวได้พยายามพูดคุยปรับความเข้าใจ เธออยากให้เป็นเหมือนตัวแทนมิตรภาพของกลุ่มนั้น สำเร็จให้ได้ เพราะว่าตัวเองต้องย้ายโรงเรียนในเร็ว ๆ นี้แล้ว ทุกคนที่ทราบเรื่องตกใจเมื่อได้ยินข่าวนี้นี้ บรรยากาศจึงตกอยู่ในความเงียบอันน่าอึดอัด จนกระทั่งปลายฟ้าได้ตัดสินใจพูดกับเพื่อนๆ ขึ้นมาจากใจว่า อยากที่จะช่วยกันทำงานนี้ให้เสร็จไปด้วยกันกับทุกคน ทุกคนจึงได้เริ่มปรับความเข้าใจและกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้ง จนในท้ายที่สุดผลงานของพวกเขาสำเร็จไปได้ด้วยดี มิตรภาพที่แตกร้าวก็กลับมาเชื่อมกันอีกครั้ง

### 3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

#### 3.4.1 ตัวละครหลัก

ชื่อ ปลายฟ้า

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

งานอดิเรก : ชอบวาดรูป

ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : ดำอมน้ำเงิน

สีตา : ดำ

ส่วนสูง : 150

น้ำหนัก : 35

อื่น ๆ : ผมสั้น ผมหน้าม้าจะยาวปรกหน้าบังตาขวา

ลักษณะบุคลิกภาพ

Type :- MBTI : INFJ-A / INFJ-T เป็นคนเจียมๆ และดูลึกๆ แต่มีสร้างแรง

บันดาลใจและยึดมั่นในอุดมการณ์อย่างไม่เหน็ดเหนื่อย

-9 Type : ลักษณะ 4 ผู้โศกซึ่ง

จุดแข็ง : เมื่อตั้งมั่นทำอะไรแล้วจะทำมันอย่างเต็มที่จนกว่าจะสำเร็จ

จุดอ่อน : ขาดความมั่นใจในตนเอง ซักแล้วไม่กล้า

Condition: -Biography : มีอาการกลัวสังคม

-Psycho: สภาพจิตใจไม่มั่นคง มีความอ่อนไหวและขาดความมั่นใจ

-Social : เข้ากับคนอื่นได้ยากเพราะตัวเองไม่กล้าที่จะทำความรู้จัก

Change: อยากเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเองมากขึ้นและกล้าที่จะเริ่มเรียนรู้จัก

ความสัมพันธ์ใหม่ๆ

Motivation: อยากวาดรูปฝานั่ง

Goal: อยากมีเพื่อน

Dramatic need: เป็นคนที่มีความมั่นใจมากขึ้น

ประวัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลายฟ้า เด็กหญิงชาวไทย วัย 12 ปี เป็นเด็กก๊วการสบตาคนอื่น เธอจึงมักจะก้มหน้าก้มตา เอาผมหน้าม้ามาปรกหน้าตน ด้วยอาการกลัวสังคมของตัวเอง เลยทำให้มีงานอดิเรกเป็นการวาดรูป ที่สามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้

อื่น ๆ

ลักษณะการเดิน : มักจะเดินก้มหน้า มองพื้น ไม่ไกวแขน

การก้าวในแต่ละก้าวจะคล้ายลากขา เป็นคนที่ดูแรงน้อย

เหยาะเหยาะ

ลักษณะการพูด : ถ้าเจอคนที่เข้ามาคุยครั้งแรกก็ไม่กล้าสบตาคู่สนทนา

มักจะก้มหน้าลง

พูดติด ๆ ขัด ๆ ไปจนถึงขั้นไม่ค่อยพูด - พูดไม่ออก

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การมีเพื่อน

#### 3.4.1 ตัวละครสมทบ

1.) ชื่อ อิงดาว

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : สีน้ำตาล

สีตา : สีเหลือง ตาเป็นประกายรูปดาว

ส่วนสูง : 157

น้ำหนัก : 39

อื่น ๆ : ผมยาว มัดหางม้าสูง มัดด้วยที่มัดผมรูปดาว

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : ร่าเริง เป็นมิตร

จุดแข็ง : เข้ากับทุกคนได้ง่าย

จุดอ่อน : ชื่อ

สถานะทางสังคม : นักเรียน

ประวัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิงดาว เป็นคนอหิวาศัยดีชอบเข้าหาคนอื่น พอเธอได้เห็นปลายฟ้ามาส้มครเข้าร่วมกิจกรรม จึงเป็นคนพามาให้ทุกคนรู้จัก

ลักษณะการเดิน : กิ่งเดินกิ่งกระโดด ดูร่าเริง เปี่ยมไปด้วยพลัง

ลักษณะการพูด : พูดเสียงดังด้วยน้ำเสียงสดใส ไม่มีหางเสียง ใช้คำพูดที่เป็นมิตร

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การจากลาไปกับเพื่อนด้วยดี

2.) ชื่อ คุณหนู

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : สีน้ำตาล

สีตา : สีดำ

ส่วนสูง : 153

น้ำหนัก : 38

อื่น ๆ : ผมยยาว มัดแกละ

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : คุณหนู ชี้โว้ยวาย

จุดแข็ง : มั่นใจในตัวเอง

จุดอ่อน : ไม่พอใจง่าย

สถานะทางสังคม : นักเรียน

ประวัติ

เด็กผู้หญิงอีกคนในกลุ่มกิจกรรมวาดภาพฝาผนัง มั่นใจในตัวเอง มักทะเลาะกับเอกบ่อยครั้งเพราะความเห็นไม่ตรงกัน

ลักษณะการเดิน : เดินอย่างมั่นใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะการพูด : พูดด้วยความมั่นใจ มีความเชิดอยู่ในน้ำเสียง  
 สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

3.) ชื่อ เอก

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

#### ลักษณะภายนอก

เพศ : ชาย

สีผม : สีน้ำตาลเข้ม

สีตา : สีดำ

ส่วนสูง : 153

น้ำหนัก : 39

อื่น ๆ : ผมสั้น ทรงกะลา ใส่แว่น

#### ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : มีความมั่นใจในตัวเอง เจียบขรึม

จุดแข็ง : ความมั่นใจ

จุดอ่อน : ไม่ระมัดระวัง

สถานะทางสังคม : นักเรียน

#### ประวัติ

เด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมวาดฝาผนัง ไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยระวัง จึงมักชนเข้ากับ  
 คุณหนูบ่อย ๆ ทำให้มีเรื่องทะเลาะกัน

ลักษณะการเดิน : เดินหลังตรง มั่นใจ

ลักษณะการพูด : พูดด้วยน้ำเสียงสุขุม ชี้แจง

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง เวลาพักกลางวันที่สนามเด็กเล่น มีเด็กออกมาเล่นกันอย่างสนุกสนาน กลุ่มเด็กที่เล่นลูกบอลกันอยู่ทำลูกบอลกลิ้งมาโดนเท้าของ “ปลายฟ้า” ที่กำลังดูหนังสือ ภาพวาฬขี้เหงาอยู่ ก่อนที่เด็กที่ตามมาเก็บลูกบอลจะชวนเธอมาเล่นด้วยกัน ด้วยความไม่กล้าเข้าสังคม ปลายฟ้าจึงนั่งเสียบๆ แทน ทำให้เด็กคนนั้นกลับไปเล่นกับเพื่อนตามเดิม ปลายฟ้าถอนหายใจ ก่อนจะได้ยินเสียงหัวเราะสนุกสนานดังมาจากฝั่งตรงข้ามของรั้วสนาม เธอหันไปพบกับพี่ชั้นป.6 ที่กำลังสนุกสนานกับการวาดภาพบนกำแพงโรงเรียน เด็กหญิงจึงเริ่มมีความฝัน อยากร่วมกิจกรรมนั้นบ้าง

เธอฝึกฝนการวาดรูป วันแล้ววันเล่า จนเติบโตเป็นนักเรียนชั้น ป.6 และวันเปิดรับสมัคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวาดภาพฝาผนังโรงเรียนก็มาถึง “อิงดาว” เดินเข้ามาในห้องเพื่อเก็บใบสมัคร ปลายฟ้าที่ยังคงอ้าอึ้ง ไม่มั่นใจในตัวเองอยู่ ทำให้พลาดโอกาสที่จะได้ส่งใบสมัครให้กับอิงดาว ปลายฟ้ากลับมาคิดต่ที่บ้านว่าจะทำยังไงต่อดี เช้าวันถัดมาจึงได้มายังห้องกิจกรรมเพื่อส่งใบสมัคร แต่สุดท้ายก็ยังไม่กล้าเข้าไป กลายเป็นอิงดาวที่เดินออกมาเจอเธอเข้า เมื่อเห็นปลายฟ้าถือใบสมัครอยู่ จึงดีใจที่มีคนมาสมัครร่วมกิจกรรมเพิ่ม จึงรับพาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวกับคนอื่น ๆ ในห้อง แต่ขณะนั้นเอง ในห้องก็มีคนสองคนที่ทะเลาะกันอยู่ “คุณหนู” และ “เอก” กำลังทะเลาะกันว่าจะใช้ไอเดียของใคร ในการวาดภาพฝาผนัง อิงดาวที่เห็นแบบนั้นเลยห้ามทัพ ด้วยการเสนอให้เอาไอเดียของทุกคนมารวมกันแทน ปลายฟ้าที่เห็นว่าอิงดาวสามารถแก้ปัญหาได้ง่าย ๆ จึงรู้สึกประทับใจ ทั้งหมดแนะนำตัวกัน และเริ่มลงมือวาดภาพฝาผนังกันอย่างสนุกสนาน ช่วงพัก ทุกคนก็พักกินไอศกรีม ปลายฟ้าไม่ทันระวัง ทำให้เผลอทำไอศกรีมร่วง แต่คุณหนู และอิงดาวก็แบ่งไอศกรีมให้เธอ กลายเป็นมิตรภาพเล็ก ๆ ขึ้นระหว่างทุกคน ปลายฟ้าที่ไม่เคยมีเพื่อนมาก่อนจึงรู้สึกยินดี

วันหนึ่ง ขณะที่ช่วยกันลงสีอยู่ ระหว่างที่อิงดาวเดินไปเติมน้ำ เอกก็ชนเข้ากับคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ ทำให้คุณหนูโมโห และทั้งคู่ก็เริ่มทะเลาะกัน ปลายฟ้าที่อยู่ด้วยก็ทำตัวไม่ถูก คุณหนูตรงเข้าไปตีเอกจนต้องถอยหลัง และชนเข้ากับบันไดที่มีกระเบื้องสีอยู่ด้านบน จนสีสาดกระจายไปทั่วกำแพง ทุกคนตกใจ อิงดาวที่เดินกลับมาถึงก็ตกใจ หลังจากนั้นคุณหนู และเอกก็ไม่ยอมคุยกัน อิงดาวที่รู้สึกว่าการปล่อยเอาไว้ไม่ได้ จึงได้พาทั้งคู่ให้มาเปิดใจพูดคุยกัน แต่บรรยากาศก็ยังคงอยู่ในความเงียบ อิงดาวจึงพูดเศร้าๆ ถึงความรู้สึก ที่เธออยากให้ภาพที่เป็นเหมือนตัวแทนมิตรภาพของกลุ่ม สำเร็จให้ได้ เพราะตัวเธอเองจะย้ายโรงเรียนเร็ว ๆ นี้ และการบอกข่าวนี้ทำให้ทุกคนตกใจ และบรรยากาศก็แย่ลงไปอีก ปลายฟ้าที่ทนไม่ไหวอีกต่อไปจึงพูดความในใจของตัวเองออกมา ว่าต้องการที่จะทำงานนี้ต่อให้เสร็จร่วมกันกับทุกคน จึงทำให้ทั้งกลุ่มกลับมาร่วมมือกันอีกครั้ง และช่วยกันลงสีฝาผนังจนเสร็จได้ในที่สุด ทุกคนนั่งฟังกันอย่างสบายใจ พร้อมกับแสงดวงอาทิตย์ที่กำลังจะลับขอบฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

#### ฉาก 1 ข้างนอก/สนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

มีเด็กเล่นกันอยู่ ลูกบอลกลิ้งมาโดนเท้าปลายฟ้า เด็กหญิงชวนปลายฟ้าเล่นด้วย ปลายฟ้าก้มหน้า เด็กหญิงจึงกลับไปเล่นต่อ มีเสียงหัวเราะดังมาจากฝั่งตรงข้าม ปลายฟ้าหันไปมอง

ตัดไป

#### ฉาก 2 ข้างนอก/ตรงข้ามสนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

ฝั่งตรงข้าม มีกลุ่มเด็กป.6 กำลังวาดรูปบนกำแพงกันอย่างสนุกสนาน ปลายฟ้าเห็นแล้วรู้สึกบางอย่าง ภาพซูมออกให้เห็นชื่อเรื่อง

ตัดไป

#### ฉาก 3 ข้างนอก / ม้านั่ง / ตอนกลางวัน

ปลายฟ้าฝึกวาดรูป ภาพเล่าไปเรื่อยๆ ตั้งแต่อนุบาล ประถมต้น ประถมปลาย ปลายฟ้ายังคงหัดวาดรูปอยู่ แต่การแต่ตัวเปลี่ยนไปเป็นมีดมน

ตัดไป

#### ฉาก 4 ข้างใน/ ห้องเรียน / ตอนบ่าย

ปลายฟ้าวาดรูปอยู่ ینگดาวเข้ามาในห้องเรียน เพื่อเก็บใบสมัครกิจกรรมวาดรูป

ینگดาว

“ ขอโทษนะ พอดีว่าเรามาเก็บใบสมัคร มีใครจะส่งหรือเปล่า ”

ปลายฟ้าหลบสายตาของینگดาว

ینگดาว

“ ไม่มีใช่ไหม งั้นเราไปนะ ”

ینگดาวกลับออกไป ปลายฟ้ายังตัดสินใจไม่ได้

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ฉาก 5 ภายใน / ห้องนอน / ตอนกลางคืน**

ปลายฟ้าคิดกับตัวเองว่าจะทำยังไงดี ทำทางคูคิดไม่ตก และถอนหายใจบ่อย

ตัดไป

**ฉาก 6 ภายใน / ทางเดินหน้าห้องกิจกรรม / ตอนบ่าย**

ปลายฟ้าหยุดอยู่หน้าห้อง ไม่เข้าไป ก้มหน้ากับใบสมัคร จนอิงดาวเดินมาเจอ อิงดาวหยิบใบสมัครมาดู

อิงดาว  
“ จ๊ะเอ๋ ทำอะไรอยู่นะ ”

“ มาเข้าชมรมหรือ! ”

“ ดีละ จิ้งไปกัน! ”

อิงดาวดีใจ พาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวในห้องกิจกรรม

ตัดไป

**ฉาก 7 ภายใน / ห้องกิจกรรม / ตอนบ่าย**

ในห้องกิจกรรม อิงดาวพาปลายฟ้าเข้ามา

อิงดาว  
“ นี่ทุกคน มีเพื่อนใหม่มาละ ”

เจอกับคุณหนูกำลังทะเลาะกันอยู่ว่าจะใช้อิเหนียงของใคร

คุณหนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ ของฉันดีกว่า! ”

3

เอก

“ ของฉันต่างหาก! ”

อิงดาวเข้ามาห้ามทัพ ปลายฟ้าทำตัวไม่ถูก

อิงดาว

“ หน้า หน้า อย่าทะเลาะกัน ”

“ ก็แค่เอาไอเดียของทุกคนมารวมกันก็พอแล้ว ”

ทุกคนเห็นด้วยกับอิงดาว ปลายฟ้าประทับใจกับการรับมือของอิงดาว

ตัดไป

#### ฉาก 8 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนบ่าย

ทั้งสี่คนพักกินไอศกรีมกัน ปลายฟ้าไม่ทันระวังทำไอศกรีมร่วง คุณหนูกับอิงดาวเลยแบ่งไอศกรีมให้ ก่อนที่คุณหนูจะทะเลาะกับอิงดาวเรื่องใครจะเป็นคนแบ่งไอศกรีม ปลายฟ้าหัวเราะออกมา

ตัดไป

#### ฉาก 9 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

อิงดาวกำลังเติมน้ำ เอกชนคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ คุณหนูเลยโมโห ผลักเอกชนกับบันได ทำให้สีด่านบนกระเด็นใส่กำแพง ทุกคนยืนอึ้ง อิงดาวที่เพิ่งเดินกลับมา ก็ยืนอึ้ง

คุณหนู

“ โอ้ย ถอยหลังมาไม่ดูเลย! ”

เอก

“ ก็เธอนั้นแหละ ไม่ดูเอง ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณหนู

“ ว่าไงนะ! หนอยแน่ นี่ๆๆๆ ”

//ชนกับบันได สีร่วงลงมา

คุณหนู, เอก, ปลายฟ้า

“ อ๊ะ.... ”

//อิงดาวยื่นอึ้ง

ตัดไป

ฉาก 10 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

อิงดาวพาเอกและคุณหนูมาคุยกัน แต่ทั้งคู่ไม่คุย สถานการณ์ดูกลืนไม่เข้าคलयไม่ออก

อิงดาว

“จริงๆแล้วฉันอยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราทุกคน แต่คง...ไม่ได้แล้ว  
เฮ้อ.. ฉันก็ไม่อยากจะทำอะไร แต่เดี๋ยวฉันก็ต้องย้ายโรงเรียนไปแล้วนี่ ”

เอก, คุณหนู

“ ห๊ะ... ”

เอก

“ เธอจะย้ายเหรอ? ”

อิงดาว

“ อืม ”

บรรยากาศตลกสู่ความเงียบ ไม่มีใครพูดอะไร ปลายฟ้าก้มหน้า ตัดสินใจบางอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ปลายฟ้า

“ ฉันทนะ อยากจะทำงานนี้ด้วยกันกับทุกคนนะ อยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราจริงๆ ”

ทุกคนได้ยืนปลายฟ้าพูด เห็นด้วยกับปลายฟ้า ปลายฟ้ารู้สึกดีใจ

ตัดไป

### ฉาก 11 ภายนอก/ กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

เริ่มลงมือเตรียมถังสี พู่กัน ทั้งสี่คนยืนหน้ากระดาน พร้อมลงมือวาดภาพบนกำแพงใหม่ ปลายฟ้าลงมือเป็นคนแรก สีของพู่กันลากเส้นสายออกมา ตามด้วยอิงดาวตัวพู่กันไปมา ต่อด้วยคุณหนู และเอกที่บังเอิญมาชนกัน แต่ครั้งนี้ไม่มีการทะเลาะ ทั้งคู่ช่วยกันวาด และจบที่ปลายฟ้า

ตัดไป

### ฉาก 12 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน/ ตอนเย็น

ภาพวาดบนกำแพงเสร็จแล้ว ปลายฟ้ามองด้วยดวงตาเป็นประกาย ทั้งสี่คนมองด้วยสายตาสชื่นชม ก่อนจะนั่งเอาหลังพิงกัน แล้วถอนหายใจออกมา

ตัดไป

### ฉาก 13 ภายนอก / วิเวอาคารเรียน / ตอนเย็น

เป็นบรรยากาศโรงเรียนตอนเย็นหลังจากที่วาดภาพกันเสร็จแล้ว ปลายฟ้าถามขึ้น

ปลายฟ้า

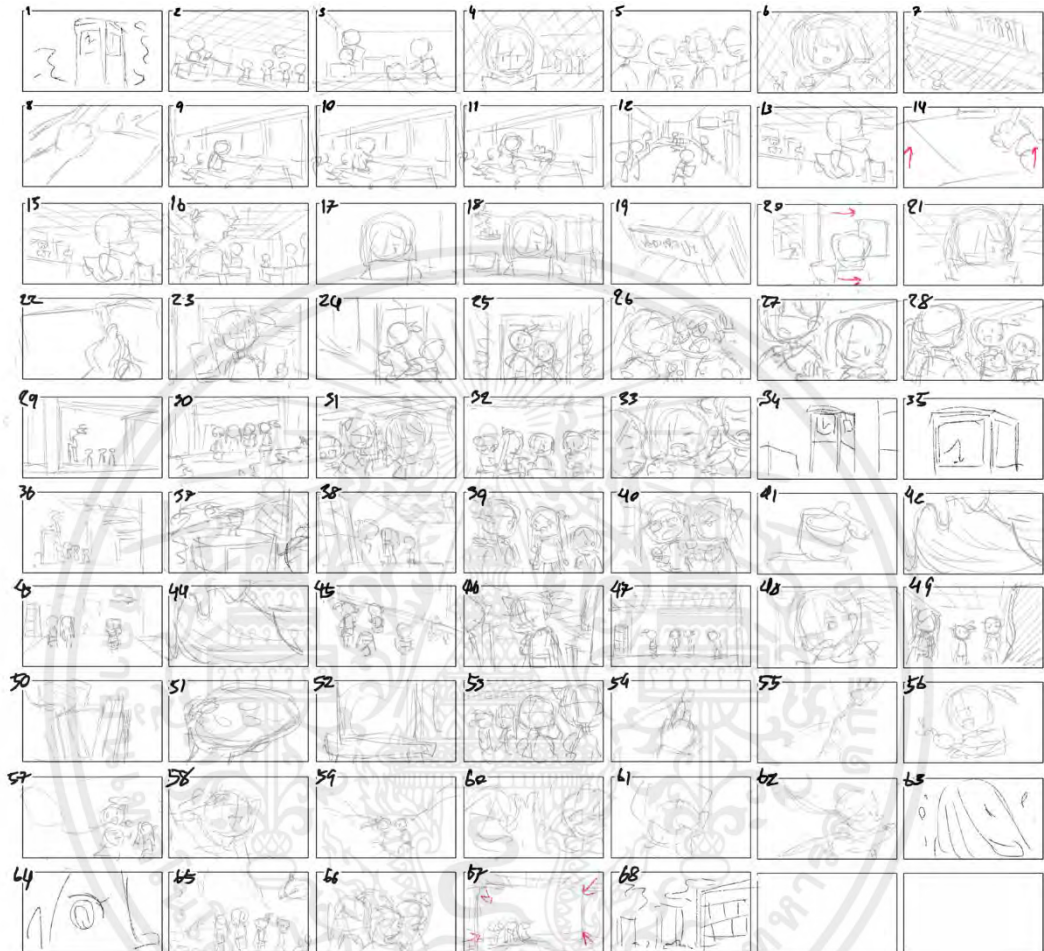
“ ถึงแยกย้ายกันไป... แต่มิตรภาพของเราจะอยู่ตรงนี้เสมอสินะ ”

ทุกคน

“ อ้อ ”

จบ

### 3.7 บทภาพ (Storyboard)



ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “วาดไว้ (footstep)” โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การกำกับศิลป์สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้” (FOOTSTEP) ได้แบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

#### 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

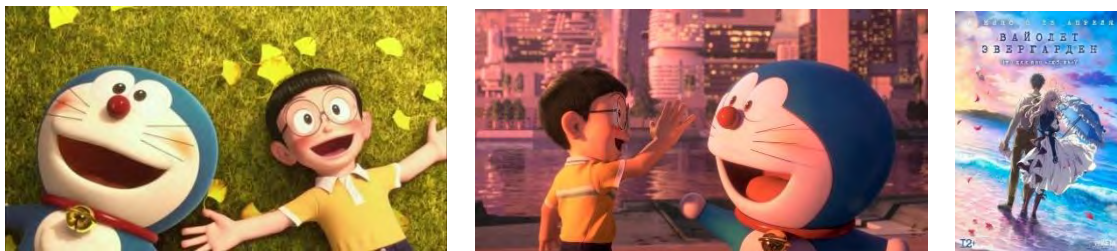
##### 4.1.1 การออกแบบศิลป์

###### 1) แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องนี้มีแนวความคิดมาจากชีวิตในวัยเรียน การจินตนาการผ่านสีช่วงเวลาวาดภาพในวัยเด็ก การออกแบบสถานที่อ้างอิงจากสถานที่ในประเทศไทย

###### 2) แนวคิดการออกแบบสีในแอนิเมชัน

ภาพรวมสีของเรื่องเริ่มด้วยโทนสีฟ้าอ่อนในช่วงวัยเด็ก ให้ความรู้สึกละมุนและเศร้าตามอารมณ์ของฟ้า ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนฟ้า เพราะสีฟ้ามักเป็นตัวแทนของความรู้สึกเศร้าและโดดเดี่ยว ต่อมาสีของเรื่องจะเริ่มแทรกความอุ่นขึ้นเมื่อฟ้าเห็นแนวทางในการมีเพื่อน จากการเห็นรุ่นพี่ทำกิจกรรมวาดภาพบนฝาผนังด้วยกันอย่างสนุกสนาน จะแทรกสีส้มที่เป็นคู่ตรงข้ามให้ดูมีความหวัง และใช้สีโทนอุ่น จนช่วงที่ทะเลาะกันจะเปลี่ยนเป็นสีโทนร้อน ตามเวลาเย็นของเรื่อง เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกขุ่นเคืองของตัวละคร เมื่อเรื่องดำเนินถึงจุดพลิก ที่ตัวละครตัดสินใจทำงานร่วมกัน สีในส่วนของจินตนาการ จะมีสีพื้นหลังเป็นสีขาวเหมือนกระดาษวาดภาพ มีขอบของภาพเป็นสีส้มเพื่อให้สีมีความเชื่อมโยงกันระหว่างโลกความจริงและโลกจินตนาการ และมีสีออกมาจากปากของตัวละคร ตามจิตวิทยาสีของเด็ก โดยสีเหลืองคือดาว สีแดงคือคุณหนู สีม่วงคือเอก และปลายฟ้าคือสีฟ้า ในตอนจบของเรื่อง สีจะเป็นสีชมพูตามสีของทไวไลท์ที่หมายถึงการจบวัน



ภาพอ้างอิงโทนสี 4.1, 4.2, 4.3

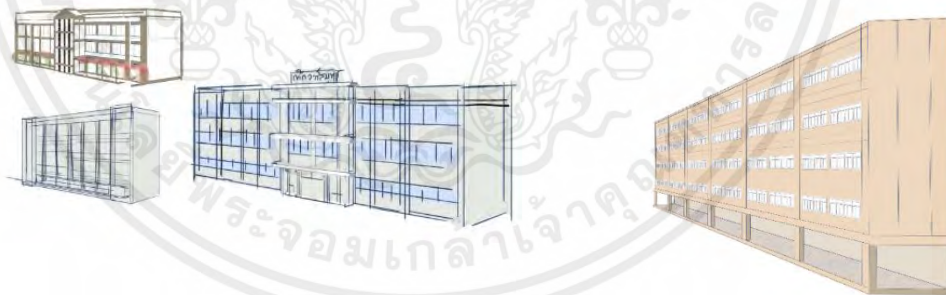
ที่มาภาพ 4.1, 4.2 : ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “โดราเอมอน เพื่อนกันตลอดไป 2”, 2564 จาก <https://theabandonedmovie.com/archives/314>

ที่มาภาพ 4.3 : ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “จดหมายฉบับสุดท้าย... แต่เธอผู้เป็นที่รัก”, 2563 จาก <https://www.kyotoanimation.co.jp>

#### 4.1.2 ออกแบบสถานที่

##### ตึกเรียน

ออกแบบให้ดูเรียบ มีสีพื้นเป็นสีเนื้อและพื้นเป็นกระเบื้องหินขัด เลือกสีอ่อนเพื่อให้สีของบรรยากาศสามารถล้อมบรรยากาศให้ชัดเจนได้ ใต้ตึกมีโถงยาว มีพื้นที่กำแพงสำหรับกิจกรรมวาดภาพฝาผนัง พื้นที่ตรงส่วนกิจกรรมจะตรงกันข้ามกับสนามของเด็กเล็กโดยมีรั้วแบ่งแยกกัน



ภาพที่ 4.4 ภาพร่างตึกเรียน



ภาพที่ 4.5 พัฒนาการออกแบบตึกเรียนและบรรยากาศรอบๆโรงเรียน

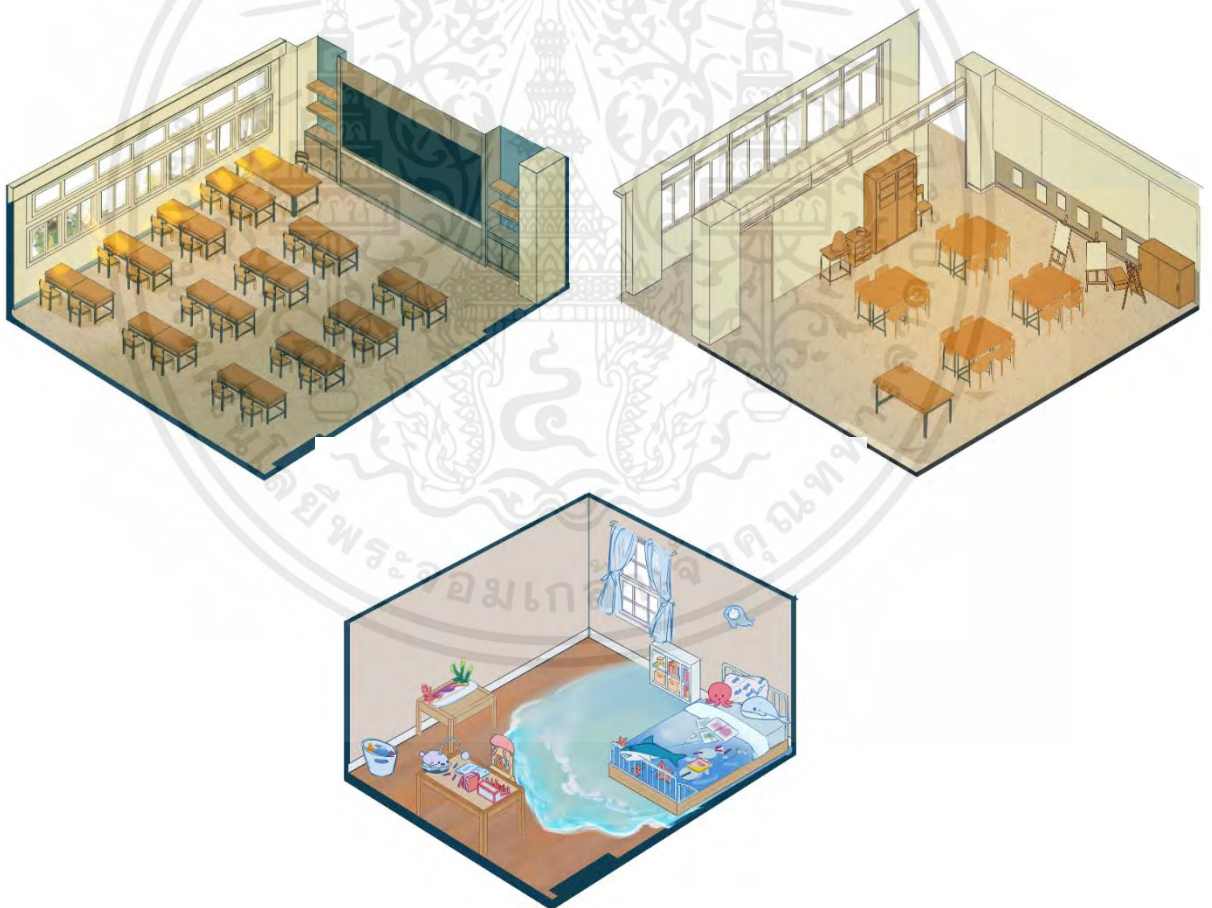
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ตึกเรียนและบรรยากาศรอบ ๆ

### ห้องเรียน ห้องศิลปะ ห้องนอน

ออกแบบให้เป็นห้องเรียนของโรงเรียนเอกชน เช่นเดียวกับห้องศิลปะ ห้องนอน  
ปลายฟ้าจะถูกประดับประดาไปด้วยของเกี่ยวกับทะเลตามความชอบของฟ้า



ภาพที่ 4.7, 4.8, 4.9 ออกแบบห้องเรียน ห้องเรียนศิลปะ และห้องนอนปลายฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10, 4.11, 4.12 อ่างอิงการออกแบบห้องเรียน  
 ที่มาภาพ 4.10, 4.11 : จาก <https://littlemonsterfamily.com/>  
 ที่มาภาพ 4.12 : จาก <https://www.act.ac.th/>



ภาพที่ 4.13, 4.14 อ่างอิงการออกแบบห้องนอนปลายฟ้า  
 ที่มาภาพ 4.13: จาก <https://loveincmag.com/bright-bold-toddler-room-animal-details/>  
 ที่มาภาพ 4.14: จาก <https://dienmaycholon.vn/kinh-nghiem-mua-sam/nen-hay-khong-nen-su-dung-tham-trai-san-cho-phong-khach>

### หอนาฬิกา

ออกแบบเพื่อบอกช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านของเวลาในเรื่อง มีความเรียบง่าย การออกแบบทรงเหลี่ยมจะช่วยให้เข้ากับทรงตึกเรียนจึงเลือกแบบแรก

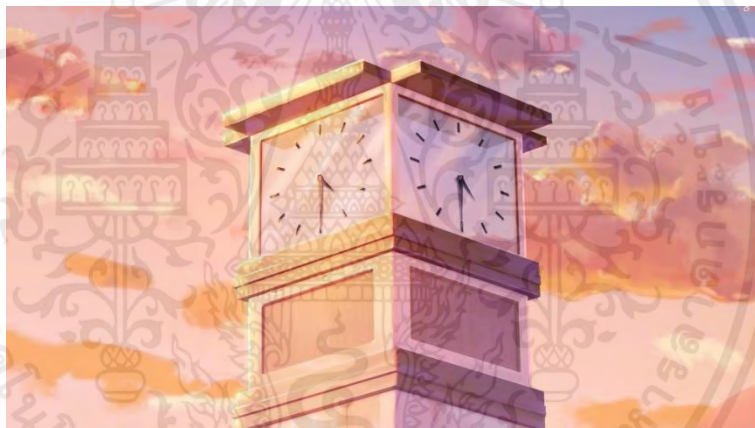


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

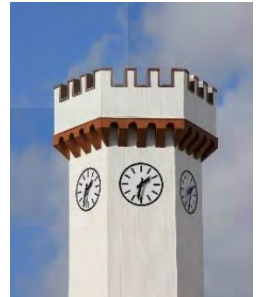
ภาพที่ 4.15 ภาพร่างหอนาฬิกา



ภาพที่ 4.16 หอนาฬิกา



ภาพที่ 4.17 หอนาฬิกา



ภาพที่ 4.18, 4.19, 4.20 อ้างอิงการออกแบบหอนาฬิกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มาภาพ 4.18 : จาก

<https://www.facebook.com/Teeneechonburi1/photos/1886431101621119>

ที่มาภาพ 4.19 : จาก <https://www.facebook.com/Teeneechonburi1>

ที่มาภาพ 4.20 : จาก <https://www.wallpaperflare.com/clock-tower-at-1-30-sky-time-white-architecture-built-structure-wallpaper-aysgh>

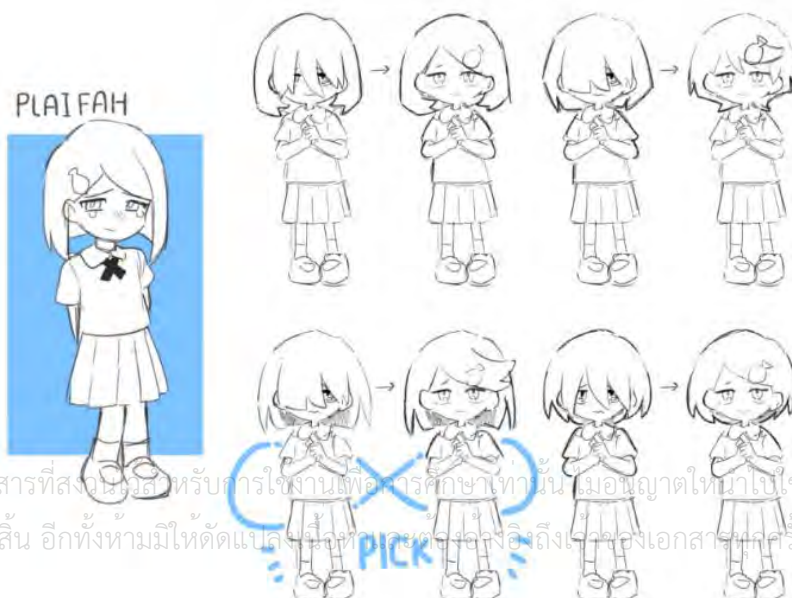
#### 4.1.3 การออกแบบตัวละคร

##### ตัวละครปลายฟ้า

ปลายฟ้า เด็กไม่มีความมั่นใจ ไม่ชอบสบตาคนอื่นจึงออกแบบให้มีผมปรกหน้าเล็กน้อย ฟ้าจะมีลักษณะทรงผมที่ตรง ลักษณะนิสัยตาจะเล็กกว่าคนอื่น เหมือนกับว่าแสดงความตื่นตระหนกตลอดเวลา ชอบใส่เสื้อฮู้ดแขนยาวทับเสื้อนักเรียนแขนสั้นที่ดูโปรง เพื่อแสดงความปิดกั้น เก็บตัว ไม่ชอบเปิดเผยตัวต่างจากตัวละครอื่น ออกแบบให้ตัวเล็กเพื่อให้ภาพลักษณ์ดูเป็นคนเล็ก ๆ ในโลกอันกว้างใหญ่



ภาพที่ 4.21 ภาพร่างดีไซน์คาแรคเตอร์ ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร

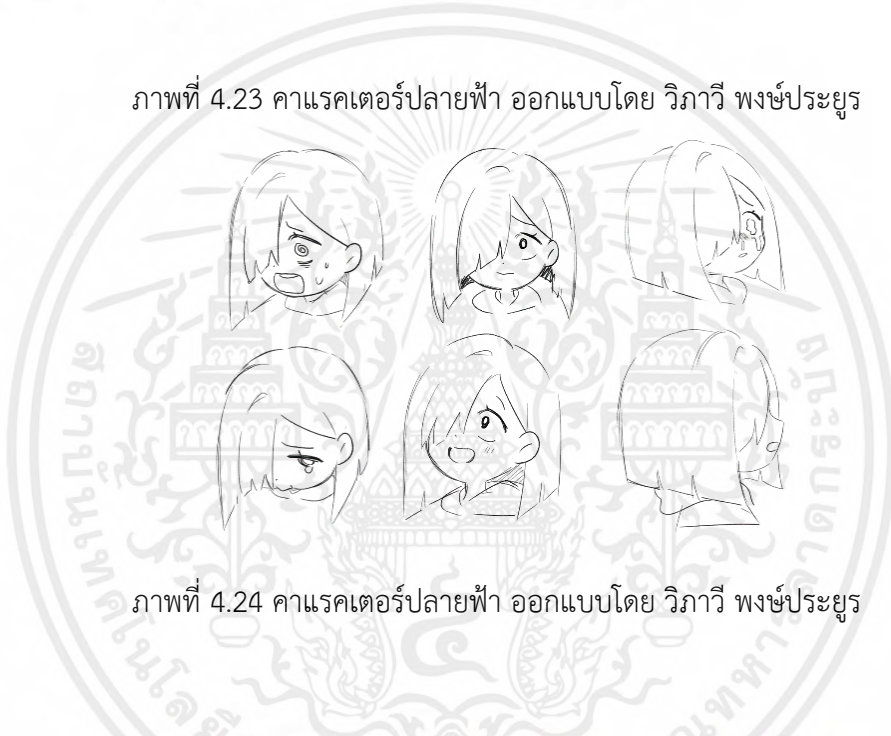


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบให้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.22 การพัฒนาดีไซน์คาแรคเตอร์ ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



ภาพที่ 4.23 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



ภาพที่ 4.24 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



PlaiFah\_turnaround

ภาพที่ 4.25 คาแรคเตอร์ปลายฟ้า ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตัวละครอิงดาว

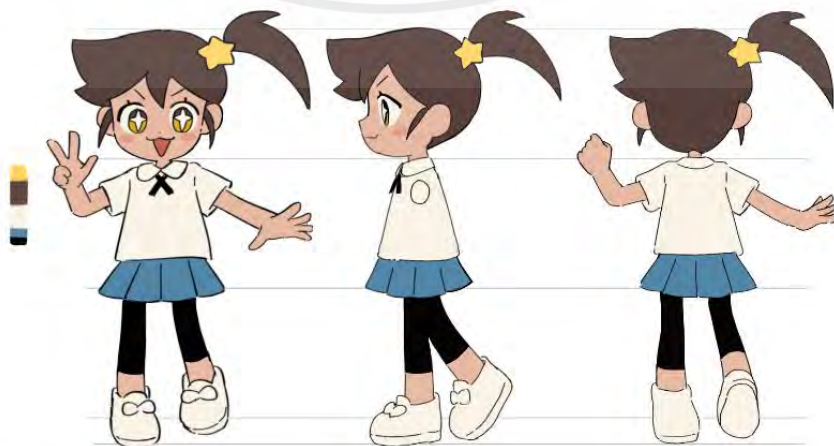
ตัวละครดาวนั้น ข้าพเจ้าได้ออกแบบให้เป็นคนที่ขยับตัวตลอด จึงได้เลือกใช้ลักษณะเส้นผมให้มีเส้นสลับฟันปลา เพื่อต้องการสื่อถึงความเป็นตัวละครที่มีพลังลึกลับเหลือ โลกโตน จึงออกแบบให้ใส่ชุดในเพื่อความคล่องตัว กระฉับกระเฉงและใส่รองเท้าพละ ผิวเข้ม ภาพลักษณ์ชนเหมือนลิง ผมหงดาวหาง ตามชื่อดาว



ภาพที่ 4.26 ภาพร่าง อิงดาว ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



ภาพที่ 4.27 ภาพพัฒนาดีไซน์ อิงดาว ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



EngDao\_turnaround

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.28 คาแรคเตอร์อิงดาว ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร

### ตัวละครประกอบ

#### คุณหนู

มีความเอาแต่ใจ ดุมันใจในตัวเอง ไม่ยอมเชื่อฟังหรือทำตามคนอื่นง่าย ๆ แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา จึงออกแบบให้เปิดหน้าผาก มองเห็นดวงตาและสีหน้าชัดเจน ผมตรง รัศผมทรงมัดแคะสองข้าง เพื่อให้ดูปราดเปรียว



ภาพที่ 4.29 ภาพร่างคาแรคเตอร์คุณหนู ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



ภาพที่ 4.30 คาแรคเตอร์คุณหนู ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอก

เป็นคนตรงข้ามกับคุณหนู เจ้าระเบียบ ทำผมทรงนักเรียน ในการออกแบบช่วงแรกได้ออกแบบให้เอกใส่เสื้อสูท แต่ทำให้เอกดูเป็นคนเก็บตัวเหมือนฟ้าเกินไปจึงตัดออก เลือกแว่นสายตาทรงเหลี่ยมเพื่อแสดงความเรียบร้อย เก็บสีหน้าและแสดงอารมณ์ผ่านแว่นตา



ภาพที่ 4.31 ภาพร่างคาแรคเตอร์เอกออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร



wan\_turnaround

ภาพที่ 4.32 คาแรคเตอร์เอก ออกแบบโดย วิภาวี พงษ์ประยูร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.4 การออกแบบของประกอบฉาก (Props)

##### 4.1.4.1 การออกแบบโปสเตอร์สมัครเข้าชมรมวาดภาพ

โปสเตอร์ที่ตัวละครหลักสนใจอยากเข้าชมรม และหัวข้อของงานเกี่ยวกับ สีเส้นแห่งท้องทะเล ออกแบบให้ตัวโปสเตอร์รู้สึกถึงทะเล จากการออกแบบในช่วงแรก โปสเตอร์เกิดปัญหาโปสเตอร์ดูเหมือนหนังสือภาพเกี่ยวกับทะเลเกินไป จึงได้ทำการแก้ไข โดยการเพิ่มสีเส้นตามหัวข้อ และปรับขนาดตัวอักษร จนกลายเป็นปัจจุบัน



ภาพที่ 4.33, 4.34 อ้างอิงการออกแบบโปสเตอร์

ที่มาภาพ 4.33 : <http://contestwar.com/contest/2865>

ที่มาภาพ 4.34 : <https://www.thailandplus.tv/archives/187821>



ภาพที่ 4.35 ภาพร่างการออกแบบโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพออกแบบโปสเตอร์

#### 4.1.4.2 การออกแบบปกหนังสือ

ตัวละครหลักขอบาวาฟ 52hz วาฟที่มีคลื่นเสียงสูงกว่าวาฟตัวอื่นทำให้ติดต่อหรือเข้ากับคนอื่นไม่ได้ ตัวละครเป็นเด็กประถม จึงออกแบบปกหนังสือให้ลายเส้นเรียบง่าย ไม่สมจริง มีดวงตากลมโต ตัวอักษรตัวใหญ่อ่านง่าย ให้ความรู้สึกน่ารัก



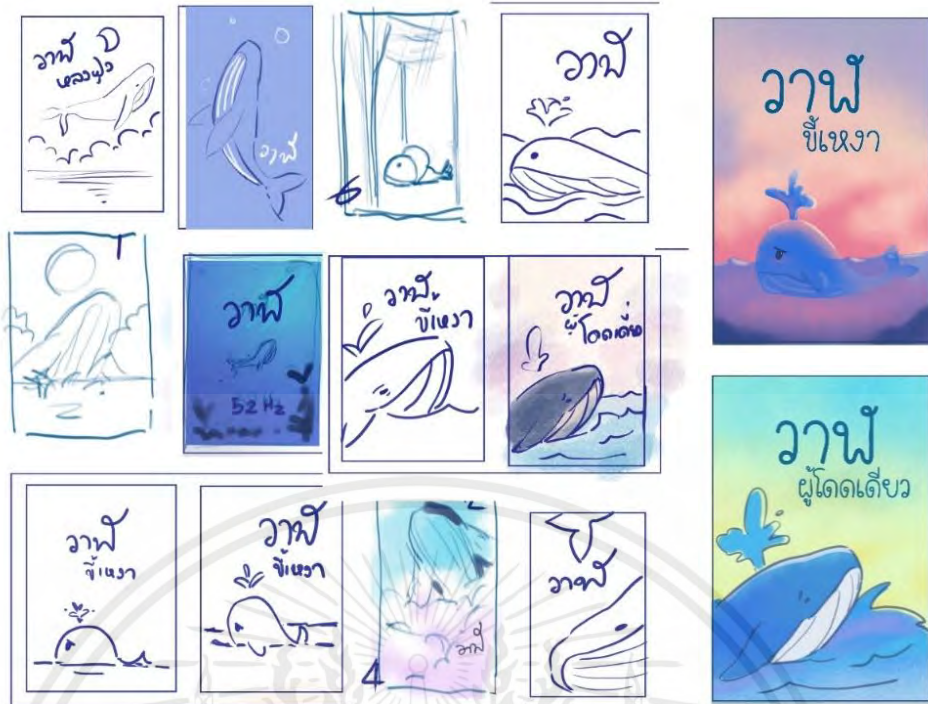
ภาพที่ 4.37, 4.38, 4.39 ภาพอ้างอิงการออกแบบปกหนังสือ

ที่มาภาพ 4.37 : <https://www.planforkids.com>

ที่มาภาพ 4.38 : <http://kaiida.lnwshop.com>

ที่มาภาพ 4.39 : <https://www.greenery.org/report-what-in-the-sea/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.40 ภาพร่างปกหนังสือ



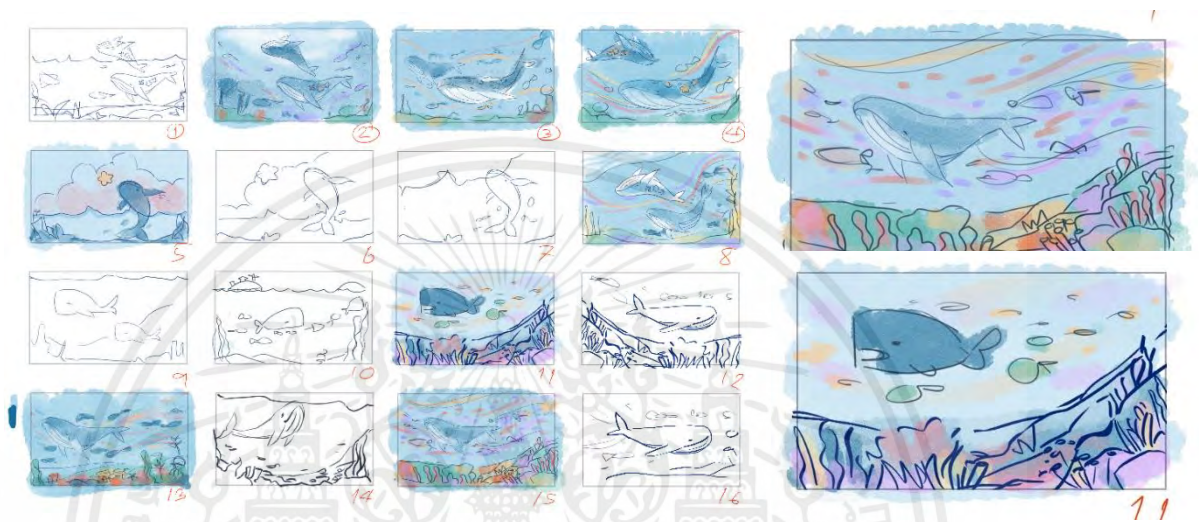
ภาพที่ 4.41 ภาพออกแบบปกหนังสือ

4.1.4.3 การออกแบบภาพวาดของตัวละครหลัก

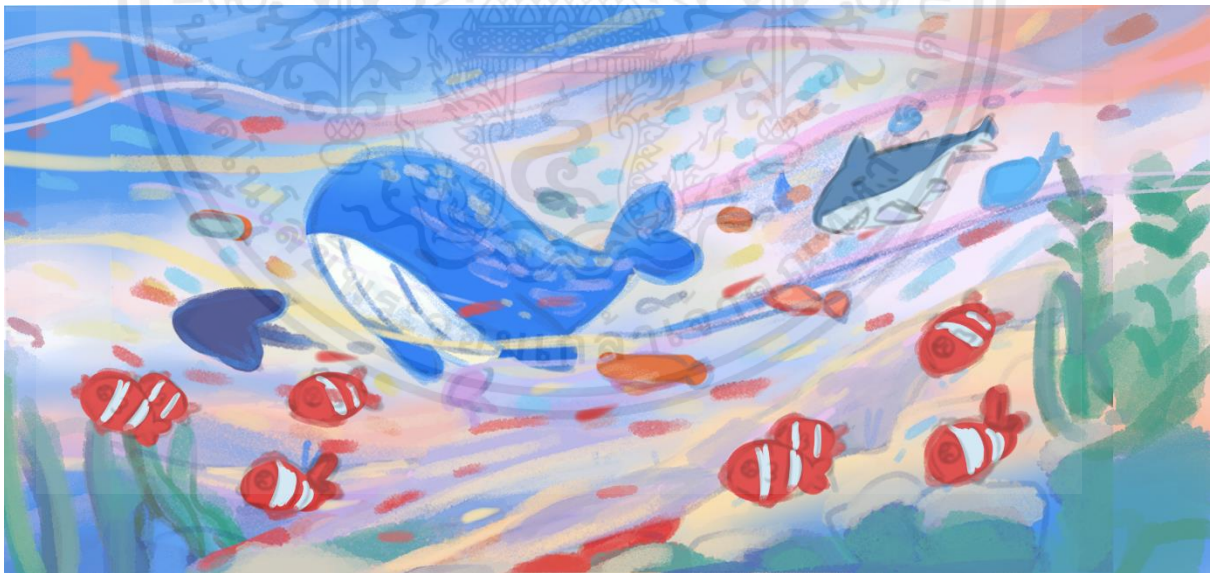
ปลายฟ้าชอบวาฬมากและชอบวาด ภาพวาดบนกำแพงมาจากการเอาความคิดของคนมารวมกันโดยมีตัวแทนของสีของตัวละครอยู่ในภาพ สีเหลืองสดใสของอิงดาว สีฟ้าของปลายฟ้า สีแดงอารมณ์รุนแรงของคุณหนู สีม่วงสุขุมของเอก ในภาพจะมีวาฬว่ายอยู่ไปพร้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ๆ กันกับสัตว์ทะเลตัวอื่น เปรียบเหมือนกับฟ้าที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของท้องทะเล โดยความคิดของเด็กจะนำของที่ตัวเองชอบมารวมกันในภาพ ฟ้าชอบวาฬ ดาวชอบปลาตาว เอกชอบฉลาม และคุณหนูชอบปลาการ์ตูน จากการหาข้อมูลเกี่ยวกับภาพวาดของเด็ก จึงออกแบบให้ภาพมีสีสันสดใส มีการลดทอนรูปร่างให้อ่านง่าย วาดแค่ด้านข้าง ไม่มีความสมจริงของเปอร์สเปคทีฟ



ภาพที่ 4.42 ภาพร่าง รูปวาดบนกำแพง



ภาพที่ 4.43 ภาพออกแบบรูปฝาผนังของเด็กๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



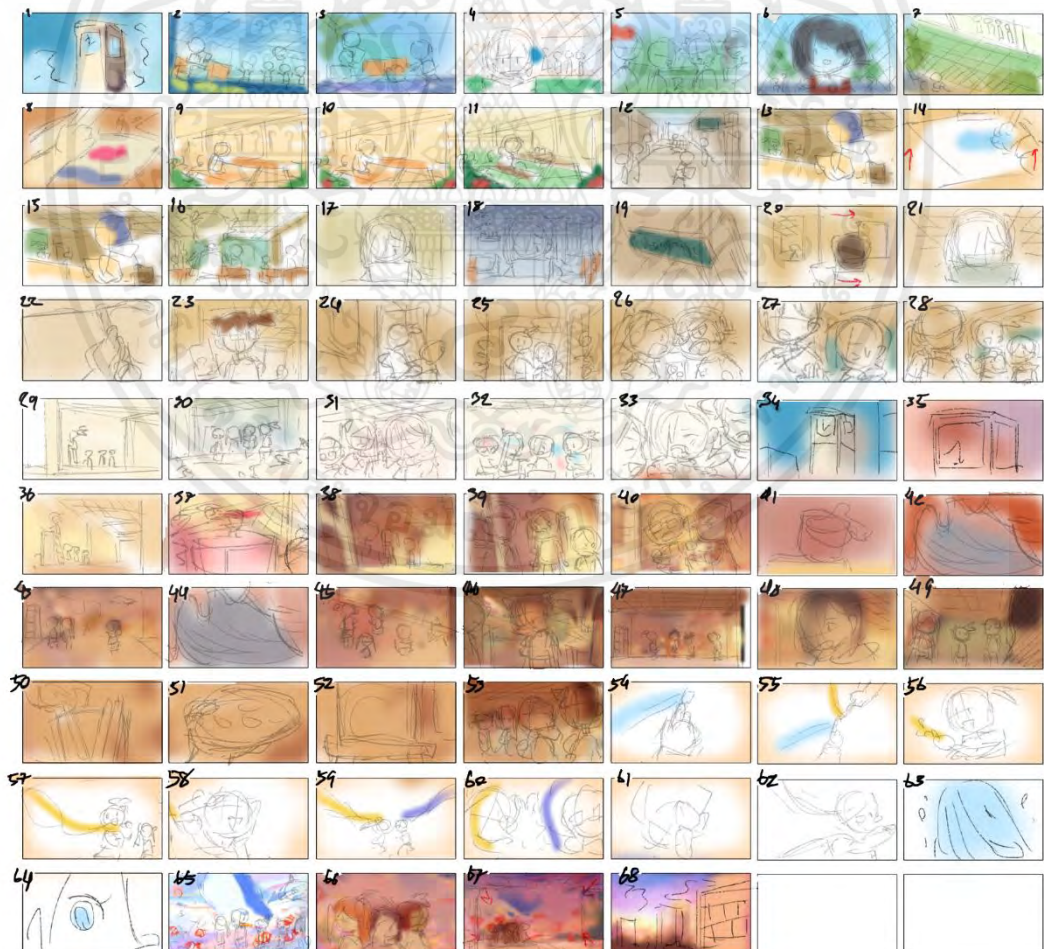
# Footstep. ทอล์ก

ภาพที่ 4.46 ภาพโลโก้ภาพยนตร์แอนิเมชัน โดย วิภาวี พงษ์ประยูร

## 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

### 4.2.1 กำหนดแผนทิวทัศน์ (Color Script)

ทำการกำหนดแผนทิวทัศน์โดยคร่าว ตามที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อให้เห็นภาพรวมและความต่อเนื่องของช่วงเวลา

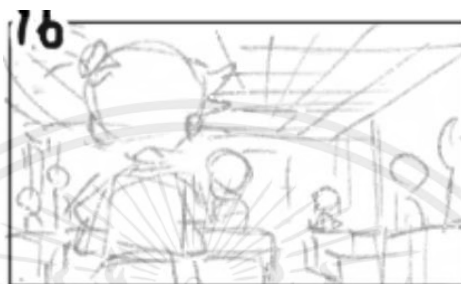


ภาพที่ 4.47 แผนทิวทัศน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2. การผลิตภาพพื้นหลัง (Background)

ในการวาดภาพพื้นหลัง จะปั้นโมเดลสามมิติ เพื่อใช้ในจำลองภาพ (mock-up) โดยการนำภาพร่างจากสตอรี่บอร์ดเข้าโปรแกรม เรนเดอร์แล้วส่งต่อภาพร่างฉาก ที่มาจากการจำลองภาพ ให้ทั้งทีมแอนิเมทเริ่มการวาดคีย์โพสท์ (key post) และเริ่มการกั้นสีฉาก เพื่อความสะดวกในการลงสี หลังจากนั้นจึงจะเริ่มลงสีฉาก และลงทิศทางแสง



ภาพที่ 4.48 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 4.49 ภาพตัวอย่างแบบจำลอง 3 มิติ



ภาพที่ 4.50 ภาพตัวอย่างฉากที่อยู่ในขั้นตอนกั้นสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

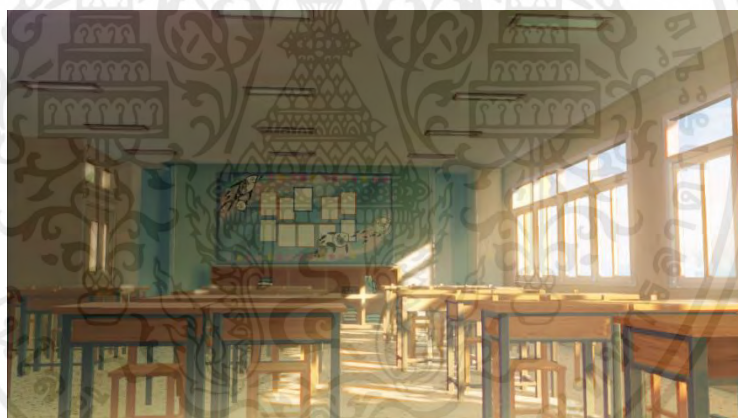


ภาพที่ 4.51 ภาพตัวอย่างฉากที่ลงสีสมบูรณ์

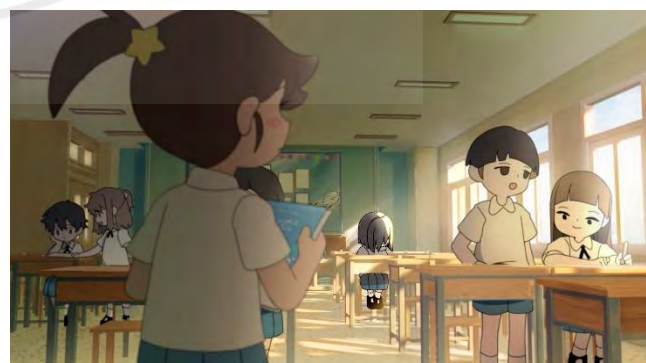
### 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

#### ควบคุมการจัดองค์ประกอบภาพ (Compositing)

หลังจากที่ได้ตัวละครที่ทำการเคลื่อนไหวแล้ว นำมารวมกับพื้นหลัง ทำการเพิ่มแสง-เงา ให้เป็นภาพที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4.52 ภาพตัวอย่างฉากที่ลงทิศทางแสง



ภาพที่ 4.53 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุป

แอนิเมชันเรื่อง “วาดไว้ (FOOTSTEP)” เป็นเรื่องราวการทำงานเป็นกลุ่ม ของปลายฟ้าคนที่กลัวการเข้ากั้กับคนอื่น แต่ท้ายที่สุดเมื่อพวกเขาเจอปัญหาและร่วมมือกันผ่านปัญหาเหล่านั้นด้วยกัน มิตรภาพก็ก่อขึ้น ถึงแม้ว่าต้องมีใครแยกกันไปตามทาง แต่เรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นก็ได้กลายเป็นความทรงจำที่ดีและมิตรภาพจะคงอยู่เหมือนรูปที่พวกเขาวาด เปรียบกับรอยเท้าที่พวกเขาทิ้งร่องรอยไว้แล้วก้าวไปข้างหน้า

บทสรุปจากการทำงาน สามารถสรุปได้ว่าข้าพเจ้าได้ทำสำเร็จตามตำแหน่งที่วางไว้ คือการกำกับศิลป์ ถึงแม้จะผ่านมาได้อย่างทุลักทุเล ข้าพเจ้าก็ได้เรียนรู้เทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน วิธีการลงสีเพื่องานแอนิเมชัน การพัฒนาออกแบบเพื่อให้เข้ากับแอนิเมชัน ควบคุมสี และทำให้ภาพรวมของสีและภาพไปในทิศทางเดียวกัน การทำฉากพื้นหลังเพื่องานแอนิเมชัน การขึ้นร่างภาพสามมิติก่อน ทำให้การขึ้นฉากพื้นหลังสะดวกมากขึ้น ข้าพเจ้าได้เข้าปรึกษาอาจารย์ซ้ำกินไป ทำให้งานออกมาล่าช้ากว่ากำหนด ในช่วงท้ายได้ขอความช่วยเหลือและขอคำแนะนำจากอาจารย์ วางแผนงานเพื่อให้ทันเวลา รวบรวม ตัด เพิ่มภาพบางส่วนเล็กน้อย เพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง จนทำให้งานยิ่งสมบูรณ์มากกว่าเดิม

#### 5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

ในระหว่างการผลิตผลงานชิ้นนี้ เกิดเหตุที่ทำให้ต้องมีการแก้ไขปัญหา เช่น การปรับแก้บทภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ หลายต่อหลายครั้ง เราได้รับคำแนะนำจากอาจารย์หลายๆท่าน ทำให้กังวลว่า เรื่องที่เราทำยังดีไม่พอ จึงพยายามปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องเพื่อให้ตรงกับคำแนะนำของอาจารย์ตามความคิดและสิ่งที่เราวิเคราะห์ ข้อผิดพลาดของเรา คือ ทางเราไม่ได้นำคำแนะนำมาพัฒนาต่อ แต่เรากลับเริ่มเนื้อเรื่องใหม่ จึงทำให้เวลาในการทำงานลดลงไปเรื่อย ๆ ต้องเขียนเรื่องใหม่ ออกแบบคาแรคเตอร์ ของประกอบฉากและสถานที่ใหม่ซ้ำๆ ไม่ได้แก้ไขด้วยการลดกระบวนการทำงานลง เพราะพิจารณาว่าจะทำทันตามกำหนดการ โดยวางแผนทำข้อตกลงกับบุคคลอื่นนอกกลุ่มเพื่อให้

ช่วยงาน แต่เมื่อถึงเวลาลงมือทำงานจริง ได้เกิดเหตุสุดวิสัยทำให้บุคคลอื่นนอกกลุ่มไม่มีใครสะดวกมา ทำให้แผนที่วางไว้ ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย งานจึงล่าช้ากว่าที่คาดการณ์ไว้

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการวางแผนการผลิต

ในกระบวนการเขียนบท การพูดคุยตกลงกันในสมาชิก และการรับฟังความคิดเห็นของกันและกันเป็นเรื่องที่ดีในการทำงานร่วมกัน แต่บางครั้งการที่เกรงใจกันมากเกินไป ทำให้การตัดสินใจในตัวยากขึ้น เราคิดอยู่เสมอว่า ความคิดของทุกคนดีทั้งหมด ทำให้เราตัดสินใจอะไรยาก อยากเก็บทุก ๆ ความคิดของทุกคนในกลุ่มเอาไว้ในตัวยาน นั้นจึงเป็นสาเหตุทำให้หาข้อสรุปไม่ได้ และทำให้ใช้เวลาในการตัดสินใจนาน ถ้ามีคนกลางที่อยู่นอกกลุ่มช่วยตัดสินใจ เป็นไปได้ว่ากระบวนการเขียนบทอาจผ่านไปได้อย่างขึ้น

#### 5.3.2. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ควรมีแผนสำรองมากกว่า 1 เพื่อรับมือกับปัญหาอื่น ๆ ที่เราควบคุมไม่ได้ นอกจากนี้การบริหารเวลา และการรักษาเวลาเป็นเรื่องสำคัญมาก ๆ

#### 5.3.3. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้าจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนรู้ทั้งต่อตัวข้าพเจ้า สมาชิกภายในกลุ่ม และขอบคุณอาจารย์ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้นำเสนอ เรื่องราวนี้แก่ผู้อื่น

## บรรณานุกรม

นันทิยา เอกอริคมกิจ. (2560). พื้นอารมณ์ของเด็กกับความเครียดของพ่อแม่. การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต. เล่มที่ (3):17-18.

วันวิสาข์ พรหมจีน. (2562). การใช้แสงและสีทางจิตวิทยา เพื่อการออกแบบพัฒนาฉาก. นักศึกษาปริญญาเอก คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 21 หน้า.

ศศิ ธนาดีโรจน์กุล. (2561). การใช้ ‘ภาษาภาพ’ ภาษาภาพที่ดี ช่วยสื่อสารคาแรคเตอร์ได้ดีขึ้น.

แหล่งข้อมูล : <https://illustcourse.wordpress.com/2018/11/09/shape-language/>. ค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566.

เหมียวหง่าว. (2559). รู้จักกับ “52Hz” วาฬที่โดดเดี่ยวที่สุดในโลกเพราะเสียงของมันไม่เคยส่งไปถึงเพื่อนๆ เลย. แหล่งข้อมูล: <https://www.catdumb.com/old/?p=424176>. ค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2566.

Armand Serrano. (2018). Concept design tips for artists แหล่งข้อมูล: <https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>. ค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566.

crimson and indigo. (2021). ทฤษฎีสีคู่ตรงข้าม (Complementary).

แหล่งข้อมูล:<https://www.facebook.com/photo?fbid=168057972098382&set=pcb.167792598791586>. ค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566.

Happy Mom Life (2562). พัฒนาการ “วาดภาพศิลปะ” ของเด็กแต่ละวัย ที่พ่อแม่ต้องเข้าใจและรับมือให้ถูกต้อง. แหล่งข้อมูล : <https://happymom.in.th/th/tips/kids-art-class/%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3-%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%94%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E-%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0/1433>. ค้นเมื่อวันที่

20 มีนาคม 2566.

No depression. (2562). จิตวิทยาการวาดภาพของเด็ก.แหล่งข้อมูล:

<https://th.exitdep.com/2271-what-do-these-kalyaki-malaki-mean-the-psychology-of-c.html>. ค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2566.

No depression. (2562). จิตวิทยาการวาดภาพของเด็ก.แหล่งข้อมูล:

<https://th.exitdep.com/2271-what-do-these-kalyaki-malaki-mean-the-psychology-of-c.html>. ค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2566.

SUPINYA R. (2566). อ่านใจลูกจากภาพวาด: คุณพ่อคุณแม่รู้ไหม 'สี' ก็บ่งบอกจิตใจหนูได้นะ!

แหล่งข้อมูล: <https://aboutmom.co/features/favorite-color-can-tell-mood/23212/>. ค้น  
เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วาสนา เอี่ยมสอาด
วัน เดือน ปีเกิด	13 พฤศจิกายน 2541
ที่อยู่	23/5 หมู่ 13 ตำบล ศาลาแดง อำเภอ บางน้ำเปรี้ยว จังหวัด ฉะเชิงเทรา
อีเมล	wasana.aiumsaard@gmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549	ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 โรงเรียนหลวงแพ่ง(บำรุงรัฐกิจ)
พ.ศ.2556	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดาราสุมุทระ ฉะเชิงเทรา
พ.ศ.2559	มัธยมศึกษาตอนปลาย เซนต์หลุยส์ ฉะเชิงเทรา
พ.ศ.2561	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และ ดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและ การออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

### ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2565	ฝึกงาน ตำแหน่ง 2D Background บริษัท IGLOO STUDIO จำกัด
-----------	---

### ผลงาน

พ.ศ. 2563	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Finding Color”
พ.ศ. 2563	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “แม่มดเดินเท้า”
พ.ศ. 2564	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “อันย่า ผจญภัยในโลกพิศวง”