

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “สยบ”
ART DIRECTION FOR A 2D COMPUTER ANIMATION “OVERCOME”

นางสาวฟ้าม่วย นุสสะ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “สยบ”
ART DIRECTION FOR A 2D COMPUTER ANIMATION “OVERCOME”

นางสาวฟ้ามยุ นุสสะ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “สยบ”
ART DIRECTION FOR A 2D COMPUTER ANIMATION “OVERCOME”

นางสาวฟ้ามุ่ย นุสสะ
MISS FAMUY NUDSA

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่ 4/06/2561.....
(อาจารย์จรรยา หะทะโยริน)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง“สยบ” ART DIRECTION FOR A 2D COMPUTER ANIMATION “OVERCOME”
ชื่อ	นางสาวฟ้าม่วย นุสสะ
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ได้จัดทำร่วมกับ นายจุมพล ชันติชัยขจร โดยข้าพเจ้ามีส่วนรับผิดชอบในด้านการกำกับศิลป์ ได้รับแรงบันดาลใจจากปัญหาด้านสุขภาพของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าเคยไปพบแพทย์เนื่องจากปัญหาการนอน นอนไม่หลับหรือนอนได้ไม่นานติดต่อกันหลายเดือน จนเริ่มรู้สึกว่าสุขภาพแยลง เพื่อนจึงแนะนำให้ไปปรึกษาหมอ ข้าพเจ้าจึงไปจากคำแนะนำของเพื่อน คุณหมอจ่ายยามา 2 ชนิด คือ 1.ยานอนหลับ 2.ยารักษาการโรคซึมเศร้า ข้าพเจ้ากลับมาตรองกับตัวเองกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในช่วงที่รับประทานยาอยู่นั้น ข้าพเจ้ารู้สึกแยลงกว่าเดิมเหมือนจมอยู่กับสิ่งๆหนึ่ง และมีความคิดหนึ่งที่ครุ่นคิดอยู่เสมอคือ ข้าพเจ้าคิดว่า ข้าพเจ้าควรจะเอาชนะมันให้ได้ ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดเรื่องนี้ออกมาในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ การศึกษาการทำแอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะได้ความรู้ ความเข้าใจและได้พัฒนาทักษะในด้านกำกับศิลป์ นำไปสู่การทำงานจริงในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งในเรื่องของอุปกรณ์การเรียนอาหาร การกินและความเป็นอยู่ คอยเป็นกำลังใจให้คำปรึกษา แม้อินยามที่ลำบากหรือแม้กระทั่งยามที่มี ปัญหาด้านสุขภาพกายและสุขภาพใจ

ขอบพระคุณสถานศึกษา ครูบาอาจารย์ ที่ได้มอบความรู้มาเป็นเวลานานกว่า 4 ปี จึง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในศิลปินพจน์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วง

ขอบคุณเพื่อนฝูง นายจุมพล ชันติชัยขจร ที่ช่วยกันทำให้งานออกมาสำเร็จ และนางสาว นันทน์ภัส ยุทธนารังสรรค์ สำหรับคำปรึกษาและคำแนะนำในยามที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับศิลปินพจน์ชิ้นนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
การค้นคว้าข้อมูลของพนักงานตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์	5
ศึกษากระบวนการกำกับศิลป์	5
ข้อมูลรูปภาพอ้างอิง ใช้ในการเป็นแนวทางตัวอย่างงาน	10
3 บทภาพยนตร์.....	12
แรงบันดาลใจ	12
แนวความคิด	12
เรื่องย่อ.....	12
โครงเรื่อง.....	13
บทภาพยนตร์.....	14

	บทภาพ (Storyboard)	16
4	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	25
	ขั้นตอนการเตรียมการผลิต	25
	การออกแบบตัวละคร	25
	การออกแบบฉาก	29
	การออกแบบภาพ	35
	ขั้นตอนการผลิต	39
	ขั้นตอนการเรียง Timeline.....	39
	ขั้นตอนการลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop	40
	การแปลงภาพเป็นวิดีโอ	41
	ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”	44
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	50
	บทสรุปการทำงาน	50
	ข้อเสนอแนะในการทำงาน	50
	บรรณานุกรม.....	52
	ประวัติผู้วิจัย.....	53

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 เส้นแสดงอารมณ์ จากหนังสือหนังสือ Flash Cartoon Animation.....	6
ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงสีและความรู้สึก จากหนังสือหนังสือ Flash Cartoon Animation(1).....	7
ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงสีและความรู้สึก จากหนังสือหนังสือ Flash Cartoon Animation(2).....	7
ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงสีและความรู้สึก จากหนังสือหนังสือ Flash Cartoon Animation(3).....	7
ภาพที่ 2.5 วรรณะของสี จากหนังสือหนังสือ Flash Cartoon Animation	7
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการเขียนออกแบบ Character (1).....	9
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการเขียนออกแบบ Character (2).....	9
ภาพที่ 2.8 Music Video "The Wolf" ของ SIAMÉS	10
ภาพที่ 2.9 Music Video "The Wolf" ของ SIAMÉS	10
ภาพที่ 2.10 Blockhead - The Music Scene ของ Ninja Tune	11
ภาพที่ 2.11 Blockhead - The Music Scene ของ Ninja Tune	11
ภาพที่ 2.12 Blockhead - The Music Scene ของ Ninja Tune	11
ภาพที่ 3.1 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (1)	16
ภาพที่ 3.2 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (2)	16
ภาพที่ 3.3 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (3)	16
ภาพที่ 3.4 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (4)	16
ภาพที่ 3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (5)	16
ภาพที่ 3.6 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (6)	17
ภาพที่ 3.7 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (7)	17
ภาพที่ 3.8 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (8)	17
ภาพที่ 3.9 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (9)	17
ภาพที่ 3.10 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (10).....	17
ภาพที่ 3.11 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (11).....	18
ภาพที่ 3.12 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (12).....	18
ภาพที่ 3.13 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (13).....	18
ภาพที่ 3.14 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (14).....	18
ภาพที่ 3.15 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (15).....	18
ภาพที่ 3.16 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (16).....	19

ภาพที่ 4.3 ภาพการออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”	26
ภาพที่ 4.4 เลือกชุดให้กับตัวละคร.....	27
ภาพที่ 4.5 เลือกชุดให้กับตัวละคร.....	27
ภาพที่ 4.6 ภาพออกแบบสีหน้าให้ตัวละคร	28
ภาพที่ 4.7 ภาพออกแบบสีหน้าให้ตัวละคร	28
ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบฉากออฟฟิศครั้งแรก	29
ภาพที่ 4.9 ภาพกำหนดมุมกล้องด้วยโปรแกรม MAYA.....	29
ภาพที่ 4.10 ภาพกำหนดมุมกล้องด้วยโปรแกรม MAYA.....	29
ภาพที่ 4.11 ภาพกำหนดมุมกล้องด้วยโปรแกรม MAYA.....	29
ภาพที่ 4.12 ภาพฉากออฟฟิศที่ลงสีแล้ว.....	30
ภาพที่ 4.13 ภาพฉากออฟฟิศที่ลงสีแล้ว.....	30
ภาพที่ 4.14 ภาพฉากออฟฟิศที่ลงสีแล้ว.....	30
ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 1	30
ภาพที่ 4.16 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 1	30
ภาพที่ 4.17 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 1	30
ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 1	30
ภาพที่ 4.19 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 2	31
ภาพที่ 4.20 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 2	31
ภาพที่ 4.21 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 2	31
ภาพที่ 4.22 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 3	32
ภาพที่ 4.23 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 2	32
ภาพที่ 4.24 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 1	33
ภาพที่ 4.25 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 1	33
ภาพที่ 4.26 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 1	33
ภาพที่ 4.27 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 1	33
ภาพที่ 4.28 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 2	33
ภาพที่ 4.29 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 2	33
ภาพที่ 4.30 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 3	34
ภาพที่ 4.31 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 4	34
ภาพที่ 4.32 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 4	34
ภาพที่ 4.33 ภาพ Conceptual art ของตัวละคร	35

ภาพที่ 4.34 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 1.....	35
ภาพที่ 4.35 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 1.....	35
ภาพที่ 4.36 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 2.....	36
ภาพที่ 4.37 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 2.....	36
ภาพที่ 4.38 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 3.....	36
ภาพที่ 4.39 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 1	37
ภาพที่ 4.40 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 1	37
ภาพที่ 4.41 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 1	37
ภาพที่ 4.42 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 2	38
ภาพที่ 4.43 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 2	38
ภาพที่ 4.44 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 2	38
ภาพที่ 4.45 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 2	38
ภาพที่ 4.46 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3	38
ภาพที่ 4.47 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3	38
ภาพที่ 4.48 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3	38
ภาพที่ 4.49 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3	38
ภาพที่ 4.50 ภาพ Conceptual art ของฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3	38
ภาพที่ 4.51 ขั้นตอนการเปิดเครื่องมือ Timeline.....	39
ภาพที่ 4.52 ขั้นตอนการเปิดเครื่องมือ Timeline.....	39
ภาพที่ 4.53 ขั้นตอนการเรียงเฟรมลง Timeline.....	39
ภาพที่ 4.54 ขั้นตอนการเรียงเฟรมลง Timeline.....	40
ภาพที่ 4.55 ขั้นตอนการลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop.....	40
ภาพที่ 4.56 ภาพตัวอย่างหลังจากลงสีแล้ว.....	41
ภาพที่ 4.57 ภาพการแปลงภาพเป็นวิดีโอ 1	41
ภาพที่ 4.58 ภาพการแปลงภาพเป็นวิดีโอ 2	42
ภาพที่ 4.59 ภาพการแปลงภาพเป็นวิดีโอ 3	42
ภาพที่ 4.60 ภาพการ Export เป็นวิดีโอ	43
ภาพที่ 4.61 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (1).....	44
ภาพที่ 4.62 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” (2).....	44

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

โครงการนี้ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นร่วมกับ นายจุมพล ชันติชัยขจร โดยข้าพเจ้ามีส่วนรับผิดชอบในด้านการกำกับศิลป์ โดยมีแรงบันดาลใจจากปัญหาด้านสุขภาพของข้าพเจ้าและเมื่อได้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องหนึ่งซึ่งมีเนื้อหาเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ชมลุกขึ้นสู้กับปัญหา เช่น เรื่อง Bakuman แต่งเรื่องโดย สึงุมิ โอบะ และวาดภาพโดย ทาเคชิ โอบาตะ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ มาชิโระ โมริทากะ และ ทาคากิ อาคิโตะ สองคู่หูนักเรียนมัธยมที่จับมือร่วมกันเขียนการ์ตูนเพื่อทำความฝันในการก้าวสู่การเป็นนักเขียนการ์ตูนอาชีพ ข้าพเจ้าจึงนำประเด็นนี้มาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ โดยเรื่องกล่าวถึงพนักงานหนุ่มออฟฟิศ ที่วันหนึ่งเขาได้หลุดเข้าไปในโลกแห่งห้วงจินตนาการของเขาและถูกไล่ล่าโดยเส้นและรูปทรงที่ได้รับอิทธิพลมาจากปัญหาที่ถูกสั่งสมของเขาเอง

การศึกษาการทำแอนิเมชันขึ้นนี้ข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะได้รับความรู้ความเข้าใจและพัฒนาทักษะในการกำกับศิลป์ นำไปสู่การทำงานจริงในอนาคต

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการลุกขึ้นสู้กับปัญหา
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำงานแอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษาและพัฒนาทักษะในการกำกับศิลป์

ขอบเขตของโครงการ

สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop / Clip Studio Paint / Adobe After Effects

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพนักงานหนุ่มออฟฟิศที่กำลังเจอกับมรสุมชีวิต เขาได้หลุดเข้าไปในโลกแห่งห้วงจินตนาการ และเขาต้องจัดการกับเส้น และรูปทรงต่างที่ได้รับอิทธิพลมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของเขา เขาจะต้องมองรูปแบบปัญหาให้ออกและหาทางเอาชนะมัน

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre-Production
2. ศึกษาด้านการออกแบบภาพประกอบ, การออกแบบตัวละคร
3. หาตัวอย่าง ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษา
4. ศึกษาปัญหาของคนในช่วงอายุต่างๆ และวิธีแก้ปัญหา
5. นำข้อมูลที่ได้พัฒนาบท ภาพยนตร์แอนิเมชัน
6. แบบตัวละคร ฉาก และสิ่งของต่างๆ ที่จะถูกใช้ในงาน
7. เขียน Storyboard อย่างคร่าวๆเพื่อกำหนดส่งของกับฉากที่จะถูกใช้ในงานและเพื่อดูภาพรวมการกระทำของตัวละคร
8. เขียน Storyboard อย่างละเอียดเพื่อใช้กำหนดมุกมุก
9. นำ Storyboard มาเรียบเรียงเป็น Animatic เพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลา Production
10. ถ่ายวิดีโอและหาตัวอย่าง Action ที่จะถูกใช้งานเพื่อการเคลื่อนไหวที่สมจริง
11. เริ่มสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Clip Studio Paint
12. Post-Production
13. ทำการ composite ตัวละคร ฉาก และ Effect ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects
14. ตัดต่อภาพและเสียงให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับแง่คิดเกี่ยวกับการลุกขึ้นสู้กับปัญหา
2. เรียนรู้กระบวนการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ อย่างเป็นระบบ
3. ได้พัฒนาทักษะด้านการกำกับศิลป์

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูล

ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ต้องทำการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล รวบรวมสรุปเป็นขั้นตอนก่อนจะถึงขั้นผลิต โดยจะทำการศึกษาหัวข้อดังนี้

1. หาแหล่งข้อมูล ศึกษากลุ่มคนที่มีลักษณะใกล้เคียง และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตัวละครและบทภาพยนตร์
2. ศึกษากระบวนการกำกับศิลป์ การออกแบบตัวละครและการออกแบบฉากในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์
3. ข้อมูลรูปภาพอ้างอิง ใช้ในการเป็นแนวทางตัวอย่างงาน

2.1.1 การค้นคว้าข้อมูลของพนักงานตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์

ปัญหาด้านการทำงานที่ส่งผลต่อสุขภาพ เนื่องจากพนักงานตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์ต้องใช้ความคิดในการออกแบบผลงานให้สร้างสรรค์และแปลกใหม่อยู่เสมอ ภาระงานที่ได้รับมอบหมายจึงส่งผลให้เกิดความเครียด ปัญหาสุขภาพต่างๆ ทั้งทางด้านกายและทางด้านจิตใจ

จากผลสำรวจการสัมภาษณ์พนักงานออฟฟิศในย่านสุขุมวิท พบว่าการนั่งทำงานในออฟฟิศเป็นเวลานานส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพไม่ว่าจะเป็นอาการปวดเมื่อยร่างกายหรือความเครียดเป็นทุนเดิมอยู่แล้วแต่การที่ต้องทำงานในย่านสุขุมวิทที่ค่อนข้างแออัด การจราจรติดขัด ปริมาณผู้คนหนาแน่นทำให้การเดินทางบนท้องถนนใช้เวลานานซึ่งสิ่งเหล่านี้ที่คนทำงานต้องเผชิญนั้นส่งผลให้เกิดปัญหาทางสุขภาพที่เพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นอาการปวดเมื่อยจากการนั่งรถเป็นเวลานาน ภาวะความเครียดจากการที่ต้องแข่งขันกับเวลา การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และความหงุดหงิดซึ่งส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตและปัญหาเหล่านี้ยังส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง เช่นอาการปวดเมื่อยอาจส่งผลให้นั่งนานไม่ได้หรือการนั่งรถเป็นเวลานานอาจทำให้เกิดอาการมินหัว เวียนหัว เป็นต้น (เบจวรรณ กลีบแป้น, 2561)

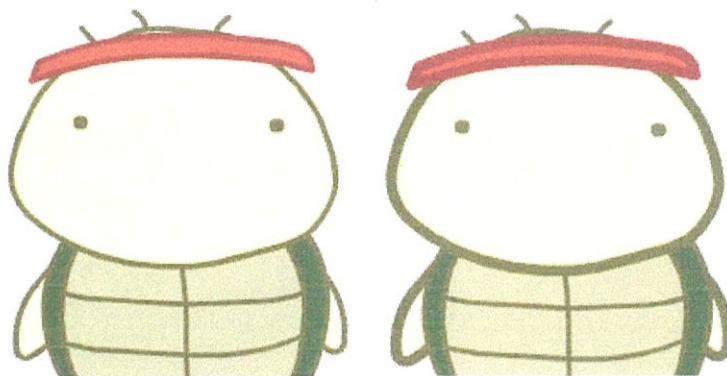
2.1.2 ศึกษากระบวนการกำกับศิลป์

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ ผ่านการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cc 2015, Adode Effect cc 2015 กระบวนการการทำแอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์นั้นถูกพัฒนาขึ้นจากเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Cels Animation) คือการวาดแบบการเขียนภาพแล้วซ้อนลงไปบนกระดาษแผ่นใส เพื่อเช็คเฟรมการเคลื่อนไหวในงาน แต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้สะดวกสบายกว่าการทำงานแบบดั้งเดิมการทำงานด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะเดียวกันกับ Cels Animation อยู่ สามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวโดยรวมได้ง่ายกว่า แล้วยังสามารถประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตได้อีกด้วย เทคนิคคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน (เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2552)

เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน (Line work)

» เส้นหนาเพิ่มแรงจูงใจ

เราลองพิจารณาตัวอย่างของภาพการ์ตูนตัวเดียวกันที่วาดด้วยเส้นที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2.1 เส้นแสดงอารมณ์ ที่มา: หนังสือ Flash Cartoon Animation, 2552

อารมณ์ความรู้สึกจากเส้นแบบต่างๆ เส้นนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่สำคัญที่ให้แก่ตัวแสดงจริงเหล่านั้น สามารถทำหน้าที่การกำหนดขอบเขตที่ว่าง รูปร่าง แลแทนความหมายเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยเส้นต่างๆเหล่านั้น เส้นจะแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ๆ สองแบบคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองแบบนี้เวลาที่น่ามาวางต่อกันในรูปแบบต่างๆ ก็จะเกิดเป็นรูปแบบของเส้นที่หลายหลายขึ้นมาตามทฤษฎีแล้วได้มีการสรุปอารมณ์ที่เกิดจากเส้นแบบต่างๆ ไว้ดังนี้

เส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง	ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
เส้นนอน	ให้ความรู้สึกกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
เส้นเฉียงหรือเส้นแยงมุม	ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรวดเร็ว ไม่มั่นคง
เส้นหยักหรือเส้นฟันปลา	ให้ความรู้สึกน่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
เส้นโค้งแบบคลื่น	ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ สิ้นไหลต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
เส้นโค้งแบบเส้นหยอ	ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหว ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
เส้นโค้งวงแคบ	ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง
เส้นประ	ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน

สีและความรู้สึก

จิตวิทยาของสี (Psychology of color) “สี” มีอิทธิพลต่อผู้ชมในการสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นสิ่งที่แทนความหมายว่าอะไรบางอย่างที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ความรู้สึกเกี่ยวกับสีจะมีหลากหลายความรู้สึก



ภาพที่ 2.2-2.4 ภาพแสดงสีและความรู้สึก ที่มา: หนังสือ Flash Cartoon Animation, 2552

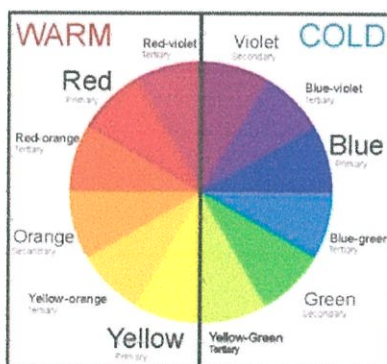
ภาพที่ 1 ใช้พื้นหลังแบบเรียบๆ และใช้สีเทาแสดงถึงความหม่นหมอง

ภาพที่ 2 ใช้พื้นหลังเป็นสไตล์ Airbrushed โดยใช้สีโทนร้อนแสดงถึงอารมณ์ที่มีความทุกข์ระทมอย่างสาหัส

ภาพที่ 3 ใช้พื้นหลังเป็นแบบสีโทนเย็น โดยมีทิศทางของไอเย็นที่ออกมาจากตัวละครให้ความรู้สึกเหมือนมีพลังบางอย่างที่แผ่ออกมาร่างกาย

วรรณะของสี (Tone of color)

วรรณะของสีคือ ความแตกต่างของสีแต่ละด้านของวงจรัสที่แสดงถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับเสียงเพลงหรือเสียงดนตรีก็คือเสียงสูงและเสียงต่ำที่แสดงออกทางอารมณ์ ที่มีการเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา หรือเศร้าโศกรันทดใจ



ภาพที่ 2.5 วรรณะของสี ที่มา: หนังสือ Flash Cartoon Animation, 2552

สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

สีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

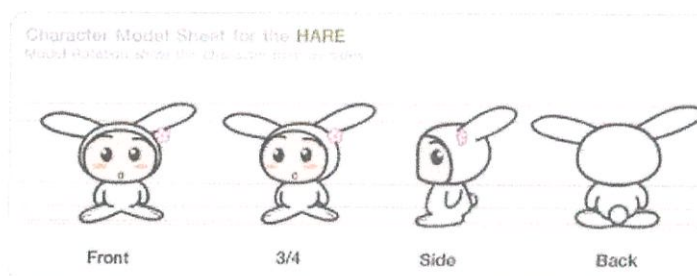
การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่องคือ Style หรือ Profile โดย Profile Data คือการอธิบายรายละเอียดของตัวละคร ซึ่งมีอยู่ 7 หัวข้อคือ

1. ID อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลาหรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น
2. Characteristic เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บ-
ตัว ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้
3. Role บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าทำอะไรรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้พ่อ
4. Origin เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากที่ไหน
5. Background บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่เรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็กๆได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหนือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน
6. Power มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร
7. Associate มีแนวร่วมเห็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ

Herald

แล้วแนวร่วมที่วานี้ช่วยทำอะไรบ้าง

ตัวอย่างการเขียนออกแบบ Character ในเรื่อง จู๊บบ๊อบภาคกระต่ายกับเต่า



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการเขียนออกแบบ Character 1 ในเรื่อง จู๊บบ๊อบภาคกระต่ายกับเต่า

ที่มา: หนังสือ Flash Cartoon Animation, 2552

ชื่อตัวละคร กระต่าย “จู๊บบ๊อบ”

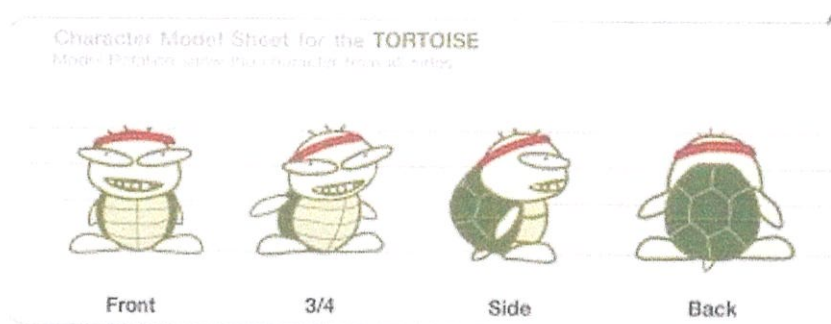
ID อายุ 12 ปี

Characteristic เอ๋ๆ อารมณ์ดี

Origin กระต่ายน้อยน่ารักได้อาศัยอยู่ในป่าใหญ่ติดกับเมืองอันครีวิลีย์

Background สมัยก่อนนั้นได้มีการแข่งขันความเร็วระหว่างกระต่ายกับเต่ากันมาตลอด บ้างก็ชนะบ้างก็แพ้ พลัดเปลี่ยนกันไป จนเมื่อเวลาผ่านไปหลายสมัย กระต่ายน้อยจู๊บบ๊อบเป็นผู้สืบทอดมรดกมอเตอร์ไซค์จิ๋วอัจฉริยะจากอาจารย์ปู่รุ่นที่ 29 ปัจจุบัน

Associate มอเตอร์ไซค์จิ๋ว แต่แจ๋ว



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างการเขียนออกแบบ Character 2 ในเรื่อง จู๊บบ๊อบภาคกระต่ายกับเต่า

ที่มา: หนังสือ Flash Cartoon Animation, 2552

ชื่อตัวละคร เต่า “โตโตนี่”

ID อายุ 300 ล้านปี

Characteristic เยื่อหุ้ม อวดตัว ชอบคุยโว รักการค้นหา

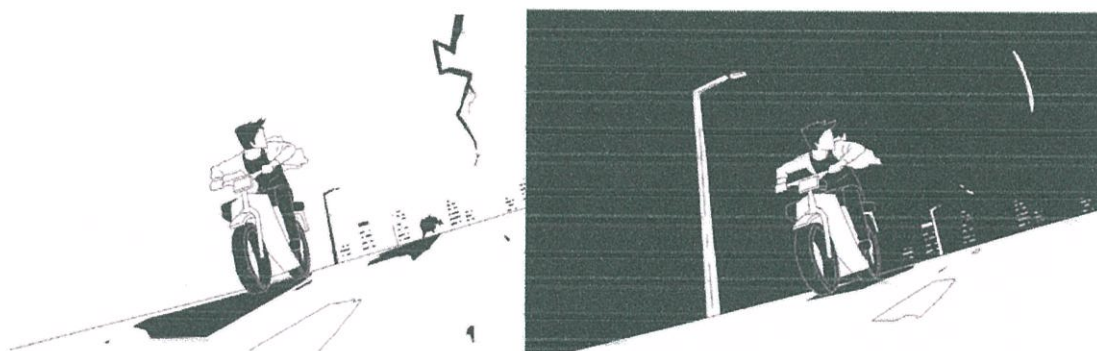
Origin เต่าน้อยอาศัยอยู่ในห้องทดลองวิทยาศาสตร์ ในเมืองศรีวิชัย

Background เต่าน้อยโตโตนี่เชื่อมั่นว่าตนเป็นเจ้าของที่ทรงพลัง ได้เดินทางข้ามกาลเวลา มาเพื่อเสาะแสวงหาอุปกรณ์ที่ทันสมัยเพื่อสร้างรถเต่าที่ทรงอำนาจ

Associate รถเต่าพลังสูง

2.1.3 ข้อมูลรูปภาพอ้างอิง ใช้ในการเป็นแนวทางตัวอย่างงาน

หลังจากได้ชม Music Video "The Wolf" ของ SIAMÉS และ Blockhead - The Music Scene ของ Ninja Tune แล้วข้าพเจ้ารู้สึกชื่นชอบในสไตล์งาน การใช้สีดำขาวสลับกัน การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง ซึ่งนำมาใช้อ้างอิงด้านงานภาพ



ภาพที่ 2.8–2.9 Music Video "The Wolf" ของ SIAMÉS

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=LX44CAz-JhU>



ภาพที่ 2.10-2.12 Blockhead - The Music Scene ของ Ninja Tune
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=NhheiPTdZCw>

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากปัญหาด้านสุขภาพของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าเคยไปพบแพทย์เนื่องจากปัญหาการนอน นอนไม่หลับหรือนอนได้ไม่นานติดต่อกันหลายเดือน จนเริ่มรู้สึกว่าสุขภาพแย่งลง เพื่อนจึงแนะนำให้ไปปรึกษาหมอ ข้าพเจ้าจึงไปจากคำแนะนำของเพื่อน คุณหมोज่ายยามา 2 ชนิด คือ 1.ยานอนหลับ 2.ยารักษาการโรคซึมเศร้า ข้าพเจ้ากลับมารองกับตัวเองกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในช่วงที่รับประทานยาอยู่นั้น ข้าพเจ้ารู้สึกแย่งลงกว่าเดิมเหมือนจมอยู่กับสิ่งๆหนึ่ง และมีความคิดหนึ่งที่ครุ่นคิดอยู่เสมอคือ ข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้าควรจะเอาชนะมันให้ได้ ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดเรื่องนี้ออกมาในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ

แนวความคิด (Theme)

การเอาชนะตัวเองและก้าวข้ามสิ่งที่กลัว

เรื่องย่อ (Plot)

พนักงานหนุ่มออฟฟิศที่กำลังเจอกับมรสุมชีวิต เขาได้หลุดเข้าไปในโลกแห่งห้วงจินตนาการ และเขาต้องจัดการกับเส้น และรูปทรงต่างที่ได้รับอิทธิพลมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของเขา เขาจะต้องมองรูปแบบปัญหาให้ออกและหาทางเอาชนะมัน

โครงเรื่อง (Treatment)

ติก ติก ติก เสียงเข็มของนาฬิกาดังอย่างราบเรียบและสม่ำเสมอภายในออฟฟิศที่แสนจะวุ่นวาย ชายหนุ่มจับเมาส์ปากกาทำงานอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เครื่องเครื่องเครียด เขาลากมือไปทางซ้ายและทางขวาซ้ำๆ วาดใหม่และลบทิ้งซ้ำแล้วซ้ำอีกในขณะที่รอบข้างค่อยๆ เปลี่ยนไป

ชายหนุ่มยืนอยู่เพียงลำพังท่ามกลางโลกสีขาวที่สับสนวุ่นวาย สิ่งของมากมายกระจัดกระจายอย่างไม่เป็นระเบียบ ชายหนุ่มหันมองรอบข้างด้วยสายตาโมโห เขารู้สึกหงุดหงิดกับทิวทัศน์ที่รบกวนใจจนอยากจะหนีออกไปจากสถานที่แห่งนี้ เขาออกวิ่งอย่างสุดกำลังเพื่อจะหนีไปจากโลกที่แสนยุ่งเหยิงแต่ไม่ว่าจะวิ่งไปแค่ไหนรอบข้างก็ไม่ได้เปลี่ยนไป เหมือนกับว่าตัวเขานั้นวิ่งอยู่บนลู่วิ่งที่หมุนเป็นวงกลม ชายหนุ่มยังคงวิ่งต่อไปและต่อไปจนในที่สุดเขาเห็นปลายทาง ข้างหน้าของเขาคือโลกสีขาวที่ว่างเปล่าและเป็นระเบียบแต่เมื่อก้าวเท้าลงไปทิวทัศน์รอบข้างกลับสั่นไหว โลกที่เคยเป็นสีขาวโพลนพลันแตกกระจาย ชายหนุ่มถูกพัดกระเด็นไปกับเศษซากที่แหลกละเอียด และเมื่อรู้สึกตัวเขาก็พบว่าตัวเขานั้นกลับมาอยู่ในโลกที่แสนจะวุ่นวายอีกครั้ง เขาหันมองไปรอบๆ และเลืกคิดที่จะวิ่งหนีเขาเผชิญหน้ากับโลกที่แสนจะวุ่นวายและลงมือจัดแต่งมันเสียใหม่ เขาทิ้งพลัก ดัน และขว้างสิ่งของรอบๆ จัดแจงมันให้เป็นระเบียบเพียงไม่นานโลกทั้งใบก็เป็นระเบียบเรียบร้อยสวยงาม

ชายหนุ่มมองไปยังจอคอมพิวเตอร์ของตัวเองและยิ้มออกมา ภายในจอคืองานของเขาที่ทำจนเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ เสียงนาฬิกาแสดงเวลาเลิกงานดังขึ้นชายหนุ่มปิดคอมพิวเตอร์และลุกออกไปจากโต๊ะทำงานเป็นสัญญาณสิ้นสุดการต่อสู้ในวันนี้

Screenplay

Scene 1 สภาพในออฟฟิศ

ในออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย

ภายในออฟฟิศที่แสนจะวุ่นวายผู้คนมากมายวิ่งทำงานของตน

Scene 2 เครียดงาน

ในออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย

ชายหนุ่มนั่งทำงานอยู่ที่โต๊ะของตัวเองมือจับเมาส์ปากกาปิดซ้ายขวาไป
มาสีหน้าเคร่งเครียดเพราะคิงานไม่ออก

Scene 3 โลกที่ยู่เหยิง

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มยืนเพียงลำพังท่ามกลางโลกที่แสนจะยุ่งเหยิง เขาหันมองซ้ายขวาด้วยความหงุดหงิดรอบข้างกระจัดกระจายสิ่งของร่อยไปมาอย่างไม่เป็นระเบียบ เขาตัดสินใจวิ่งออกไปจากโลกที่แสนจะวุ่นวายตรงหน้า

Scene 4 เส้นทางที่ไม่สิ้นสุด

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มวิ่งไม่หยุดแต่ไม่ว่าจะวิ่งไปไกลแค่ไหนทิวทัศน์รอบข้างก็ไม่
เปลี่ยนไป เขารู้สึกเหมือนตัวเองวิ่งอยู่บนลู่วิ่งที่หมุนอยู่กับที่

Scene 5 หลุดพ้น

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มยังคงวิ่งต่อไปและในที่สุดเขาก็เห็นโลกสีขาวที่แสนเรียบง่ายอยู่
ตรงหน้าชายหนุ่มกระโดดเข้าไปในโลกใบนั้น

Scene 6 พังทลาย

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มกระโดดลงไปยังโลกสีขาวนั้น แต่ทว่าทันทีที่ขาของเขาสัมผัสพื้น
ทิวทัศน์รอบข้างกลับเกิดการสั่นไหวอย่างน่ากลัว พื้นที่เหยียบอยู่แยกออกและ
เกิดการระเบิด

Scene 7 ล่องลอย

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มลอยไปพร้อมกับเศษซากจากการระเบิดจนไปชนเข้ากับเศษหิน
ขนาดใหญ่ที่ลอยอยู่กับที่

Scene 8 ล้มลงและลุกขึ้น

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มพียงอยู่บนหินที่ลอยนิ่งอยู่กับที่เขามองไปรอบ ๆ โลกทั้งใบกลับมา
ยุ่งเหยิงอีกครั้ง ชายหนุ่มกำมือแน่นและลุกขึ้นเขาก้าวออกไปข้างหน้าและกระโดด
ออกจากหินที่ฝังอยู่เข้าจัดแจงโลกที่แสนจะยุ่งเหยิง

Scene 9 จัดแจง

โลกในจินตนาการ

ชายหนุ่มลงมือจัดแจงโลกทั้งใบด้วย 2 มือ เขาหยิบเศษซากที่กระจัดกระจาย
ขึ้นมาทำการโยน ขว้าง และผลักให้เข้าที่ โลกเริ่มเป็นระเบียบมากขึ้นทีละเล็กที
น้อยจนในที่สุดสถานที่แห่งนั้นก็เป็ระเบียบและสวยงาม

Scene 10 สิ้นสุด

ในออฟฟิศ/ภายใน/ตอนเย็น

ชายหนุ่มมองไปยังจอคอมของตัวเองและยิ้มออกมา ภายในใจคืองานของ
เขาที่ถูกรับรองเรียบร้อยสมบูรณ์ เสียงนาฬิกาแสดงเวลาเลิกงานดังขึ้น
ชายหนุ่มปิดคอมพิวเตอร์และลุกออกไปจากโต๊ะทำงานเป็นสัญญาณสิ้นสุดการ
ต่อสู้ในวันนี้




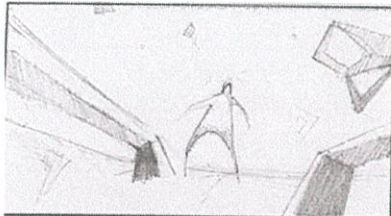

1	Overcome

1		MS นาฬิกาบอกเวลาในออฟฟิศ	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
1		LS บรรยากาศการทำงานในออฟฟิศ	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
1		LS บรรยากาศการทำงานในออฟฟิศ	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
2		MS พนักงานหนุ่มนั่งทำงานที่โต๊ะของเขา	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
2		CU มือจับปากกาปิดซ้ายขวาไปมา	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	

ภาพที่ 3.1-3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561




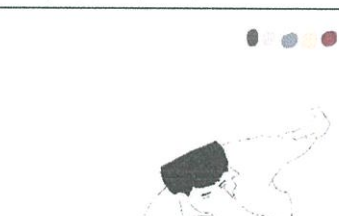

2	Overcome

2		MS ภาพหน้าจอแสดงการทำงาน	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
2		MS สีหน้าเคร่งเครียด	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
2		MS สีหน้าเคร่งเครียด	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	
3		LS ชายหนุ่มยืนเพียงลำพังท่ามกลางโลกที่แสนจะยุ่งเหยิง	
		โลกจินตนาการ	
3		LS ชายหนุ่มยืนเพียงลำพังท่ามกลางโลกที่แสนจะยุ่งเหยิง	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.6-3.10 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

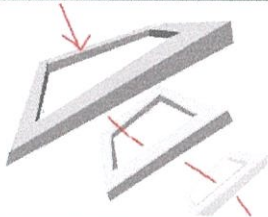


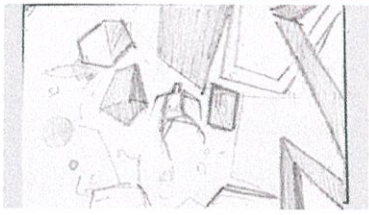

3	Overcome

3		MS ชายหนุ่มพยายามจะจัดการกับโลกยุ่งเหยิง	
		โลกจินตนาการ	
3		MS เขาวิ่งไปข้างหน้าจัดการกับโลกยุ่งเหยิง	
		โลกจินตนาการ	
3		MS เขาใช้มือปิดรูปทรงที่ลอยเข้ามา	
		โลกจินตนาการ	
3		MS ก้มหลบใบพัด	
		โลกจินตนาการ	
4		LS เขาวิ่งวนอยู่ในกงจักร	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.11–3.15 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

4	Overcome

4		LS เขาระโดดผ่านกรอบของรูปทรง	
		โลกจินตนาการ	
5		LS เขาระโดดมาหยุดบนโลกสีขาว	
		โลกจินตนาการ	
6		LS โลกสีขาวนั้นพังทลายลงไปต่อหน้าต่อตา	
		โลกจินตนาการ	
7		LS เขาเคว้งคว้างในอากาศ ท่ามกลางรูปทรงต่าง ๆ	
		โลกจินตนาการ	
7		LS เขาปลิวมาตกลงบนเศษของรูปทรงที่พังทลาย	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.16-3.20 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

5	Overcome

7		MS สีหน้าเจ็บปวด	
		โลกจินตนาการ	
8		MS สีหน้าตกใจหลังจากเห็นบางสิ่ง	
		โลกจินตนาการ	
8		LS โลกที่กลับมายุ่งเหยิงอีกครั้ง	
		โลกจินตนาการ	
8		MS สีหน้าโกรธ	
		โลกจินตนาการ	
8		CU กำมือ	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.21–3.25 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561






6	Overcome

9		LS เขาระโดดออกไปจัดแจงกับภาพตรงหน้า	
		โลกจินตนาการ	
9		LS เขาระโดดลงมาบนเศษหินอีกฝั่งหนึ่ง	
		โลกจินตนาการ	
9		MS เขาจัดแจงกับเศษหินที่ลอยคว้างไม่เป็นระเบียบ	
		โลกจินตนาการ	
9		LS เขาจัดแจงเศษหินที่ละส่วน	
		โลกจินตนาการ	
9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.26–3.30 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561






7	Overcome

9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		LS มองดูโลกที่พังทลาย	
		โลกจินตนาการ	
9		MS สีน้ามั่นใจและพร้อมลุยต่อ	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.31–3.35 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561





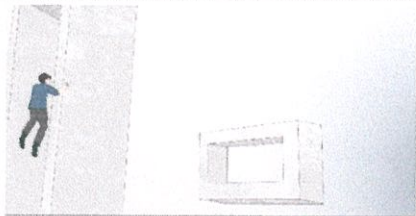
7	Overcome

9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		MS ตัวลอยออกและมองดูภาพรอบ ๆ	
		โลกจินตนาการ	
9		LS มองดูโลกที่พังทลาย	
		โลกจินตนาการ	
9		MS สีหน้ามั่นใจและพร้อมลุยต่อ	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.31–3.35 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561


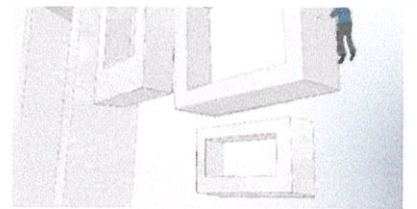
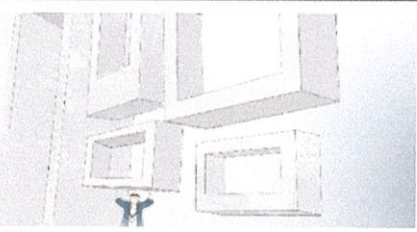
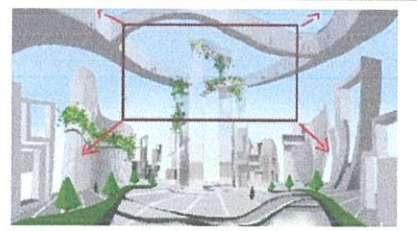

8	Overcome

9		LS เขาระโดดลงมา	
		โลกจินตนาการ	
9		LS เขาระโดดลงมา	
		โลกจินตนาการ	
9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	
9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	
9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	

ภาพที่ 3.36-3.40 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

9	Overcome

9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	
9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	
9		LS กำลังจัดการงาน	
		โลกจินตนาการ	
9		LS ภาพงานที่กำลังเสร็จสมบูรณ์ Zoom out	
		โลกจินตนาการ	
10		MS ภาพหน้าจอแสดงการทำงาน	
		ออฟฟิศ/ภายใน/ตอนบ่าย	

ภาพที่ 3.41-3.45 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

บทที่ 4

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

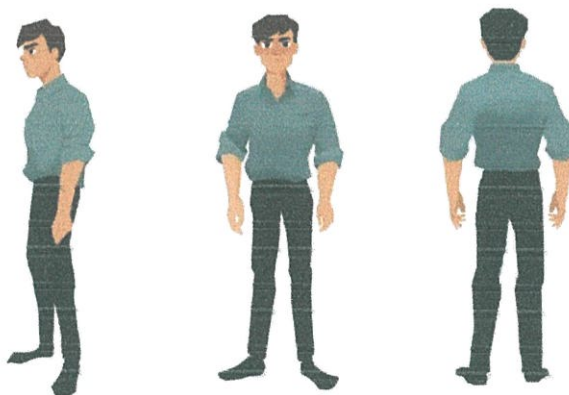
1. Pre-Production

การเตรียมงานสร้างในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ผ่านกระบวนการในการคิด เพิ่มเติมและแก้ไขอยู่หลายครั้ง การวางแผนการทำงานนั้นจึงต้องรัดกุมและแม่นยำเป็นอย่างมาก เพื่อให้งานในกระบวนการงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นไปได้อย่างราบรื่นและตรงตามเวลาที่กำหนด

1.1 การออกแบบตัวละคร

พนักงานหนุ่ม

พนักงานหนุ่มตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์ซึ่งต้องรับผิดชอบงานให้ทันเวลาที่ได้รับมอบหมายจึงส่งผลให้ตัวละครมีลักษณะอ่อนเพลีย สีหน้าเครียด หลังค่อม ไหล่ห่อ คอห่อเหยียว ไม่สดชื่น



ภาพที่ 4.1 ภาพการออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome” ในช่วงต้น

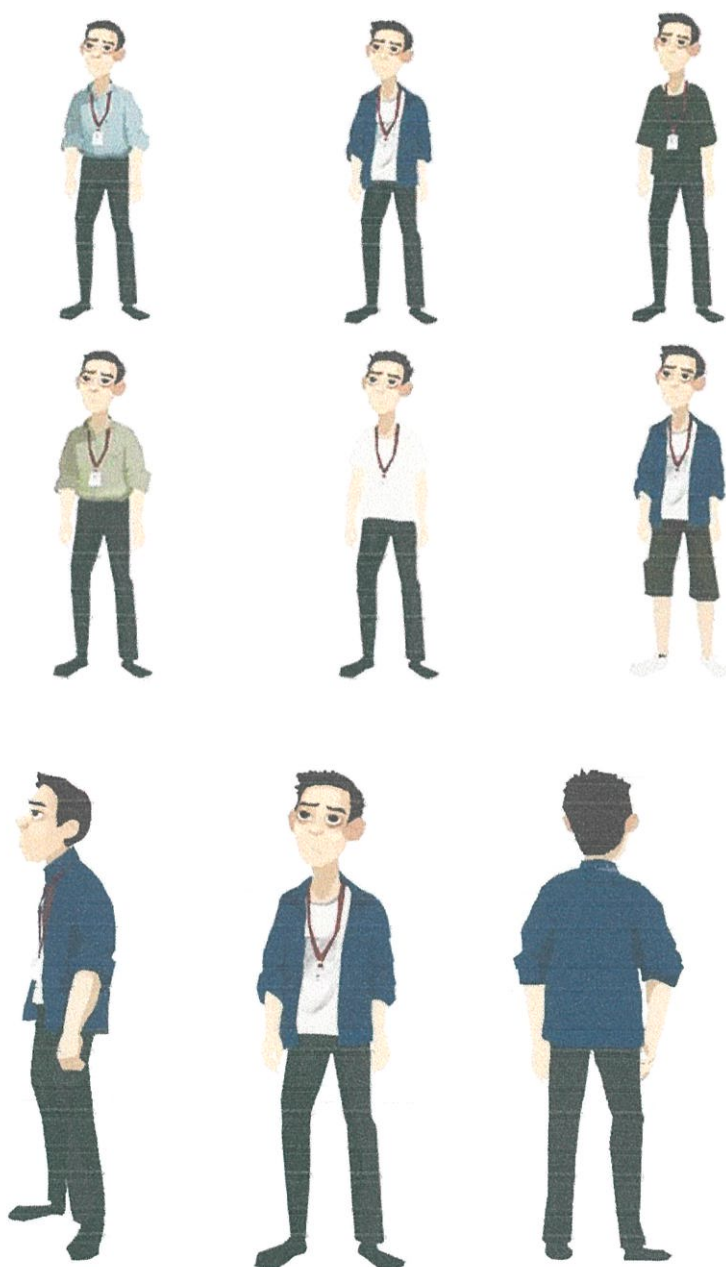
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

ในรูปแบบต่อมาจึงตัดสินใจปรับเปลี่ยนให้ตัวละครดูโทรมลงเพื่อให้เข้ากับบุคลิกที่กำหนด



ภาพที่ 4.2-4.3 ภาพการออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

ต่อมาจึงมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของเสื้อผ้า ในช่วงต้นนั้นเสื้อผ้าของตัวละครดูไม่เหมือนกับอาชีพของตัวละครที่กำหนด จึงมีการปรับให้การแต่งกายดูมีสไตล์เป็นของตัวเองมากขึ้น



ภาพที่ 4.4-4.5 เลือกชุดให้กับตัวละคร
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.6–4.7 ภาพออกแบบสีหน้าให้ตัวละคร
ฟ้ามุย นุสสะ, 2561

1.2 การออกแบบฉาก

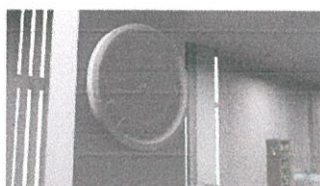
ฉากภายในออฟฟิศ



ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบฉากออฟฟิศครั้งแรก

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

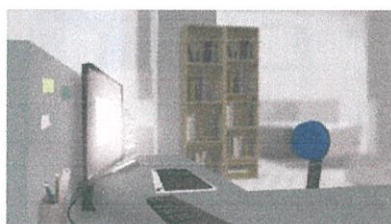
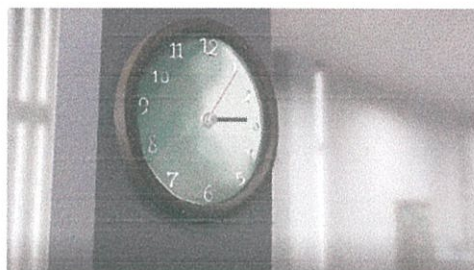
เริ่มจากการปั้น 3D ออฟฟิศ ด้วยโปรแกรม MAYA 2016 เพื่อให้เข้าใจแผนผังของออฟฟิศและ
ง่ายต่อการกำหนดมุมกล้อง



ภาพที่ 4.9–4.11 ภาพกำหนดมุมกล้องด้วยโปรแกรม MAYA

ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

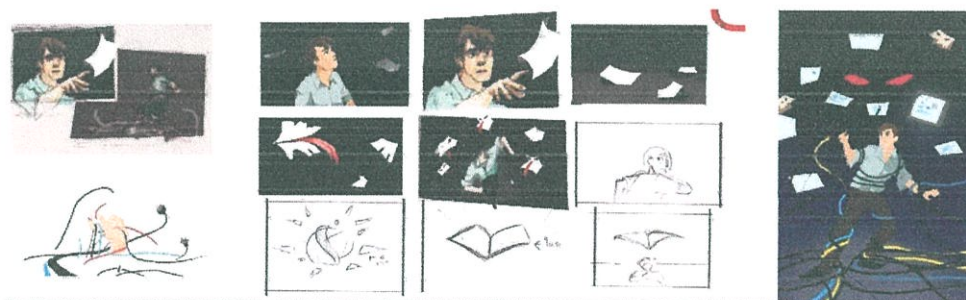
ขั้นตอนต่อมาหลังจากที่ได้กำหนดมุมมองแล้วด้วยโปรแกรม MAYA 2017 แล้ว ให้ Render เป็นไฟล์ .JPGE จากนั้นนำไฟล์ภาพที่ได้มาลงสีต่อในโปรแกรม Adobe photoshop



ภาพที่ 4.12-4.14 ภาพฉากออฟฟิศที่ลงสีแล้ว
ฟ้ามู่ย นุสสะ, 2561

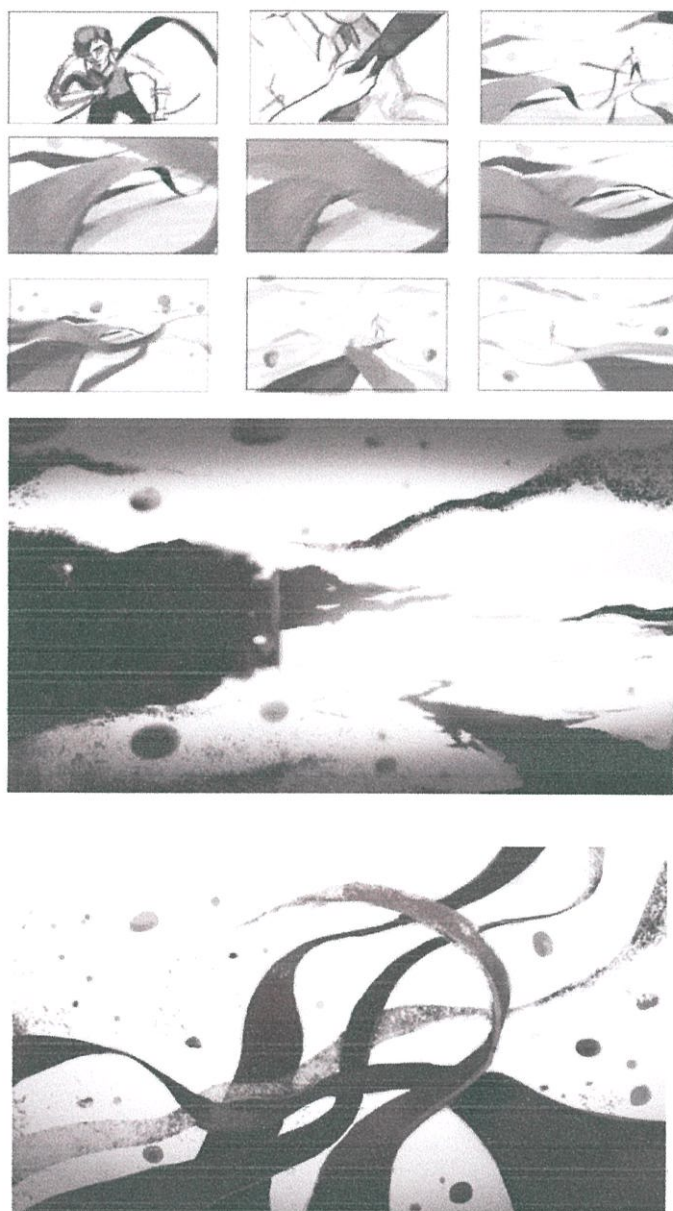
ฉากโลกจินตนาการ

ฉากนี้ในขั้นตอนแรกได้แนวคิดว่า ต้องการให้เป็นสถานที่ที่จำลองส่วนประกอบในชิ้นงานของตัวละครการออกแบบครั้งแรกจึงออกมาเป็น สิ่งของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในออฟฟิศ เช่น สายไฟ จอคอมพิวเตอร์ และ กระดาษ



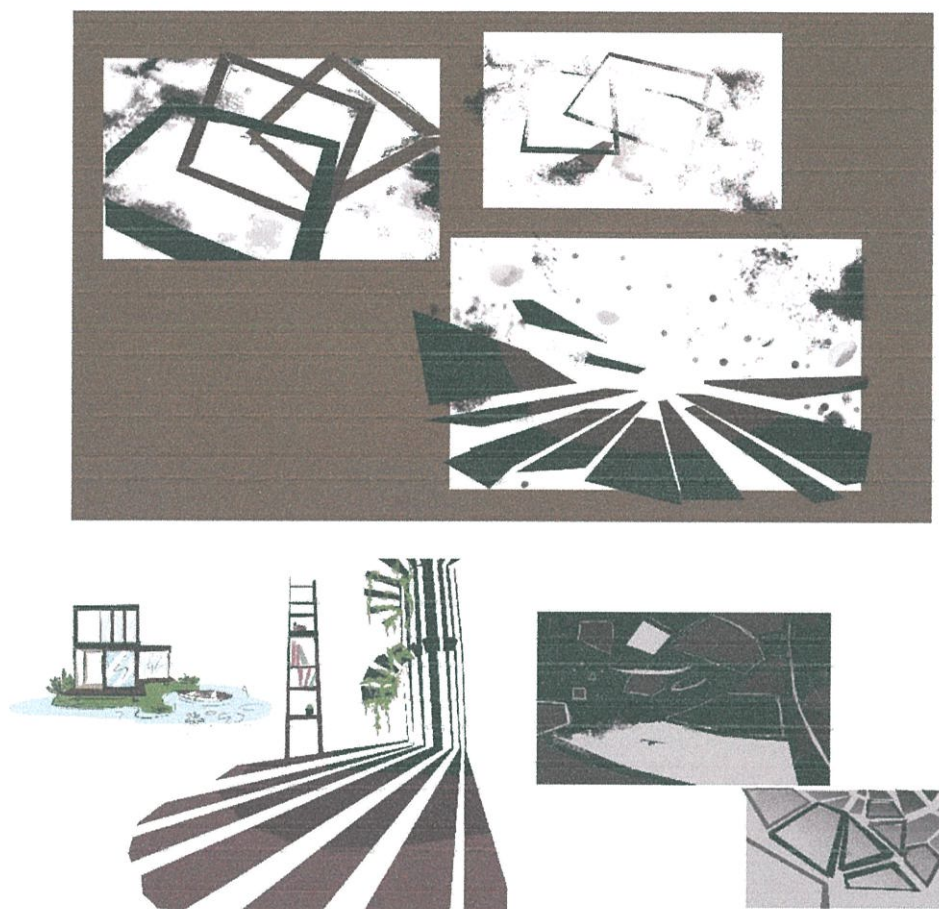
ภาพที่ 4.15-4.18 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 1
ฟ้ามู่ย นุสสะ, 2561

ในส่วนของการออกแบบครั้งที่ 2 ได้ลดทอนสายไฟลงให้เป็น เส้น จุด ที่ว่าง เปรียบเสมือน องค์ประกอบของงานศิลปะ



ภาพที่ 4.19-4.21 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 2
ฟ้ามุย นุสสะ, 2561

การออกแบบฉากโลกจินตนาการครั้งที่ 3 เริ่มคิดจากการสังเกตภาพงานของตัวละครก่อน
ว่าตัวละครกำลังทำงานอะไรแล้วนำส่วนประกอบในชิ้นงานนั้นมาใช้เป็นฉากในโลกจินตนาการ



ภาพที่ 4.22-4.23 ภาพการออกแบบฉากในจินตนาการครั้งที่ 3
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



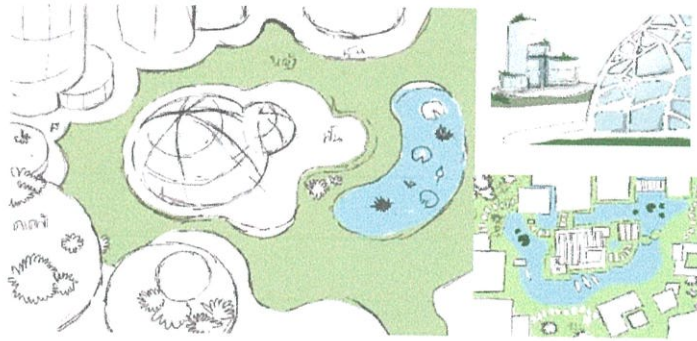
ภาพที่ 4.24–4.27 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 1
ฟ้ามู๋ นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.28–4.29 ภาพการออกแบบฉากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 2
ฟ้ามู๋ นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.30 ภาพการออกแบบจากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 3
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.31-4.32 ภาพการออกแบบจากผลงานของตัวละคร ครั้งที่ 4
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

1.3 การออกแบบภาพ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการให้ภาพที่ออกมาดูหม่นหมอง จึงเลือกใช้สีไม่สดมาก ดูแล้วรู้สึก
เบื่อหน่าย



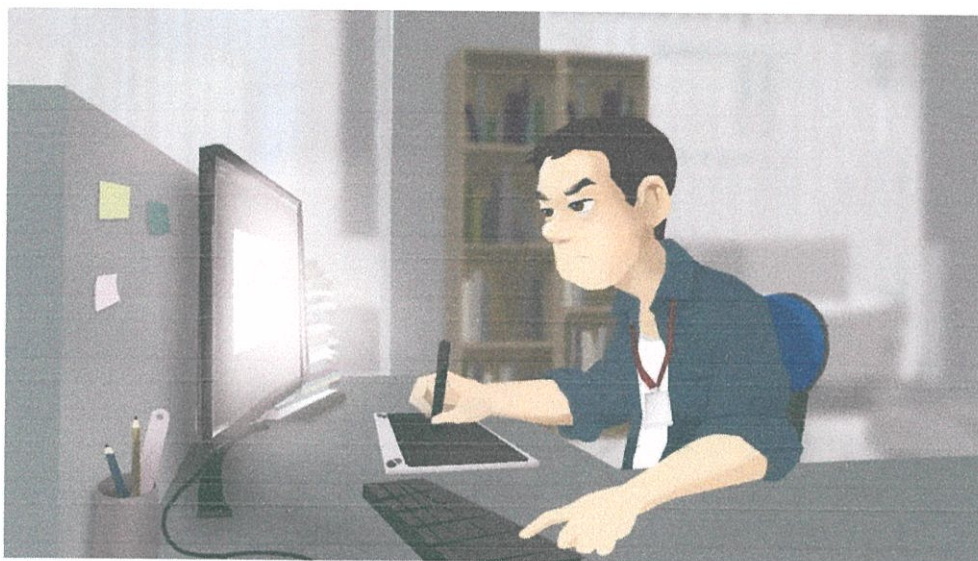
ภาพที่ 4.33 ภาพ Conceptual art ของตัวละคร
ฟ้ามู่ นุสสะ, 2561



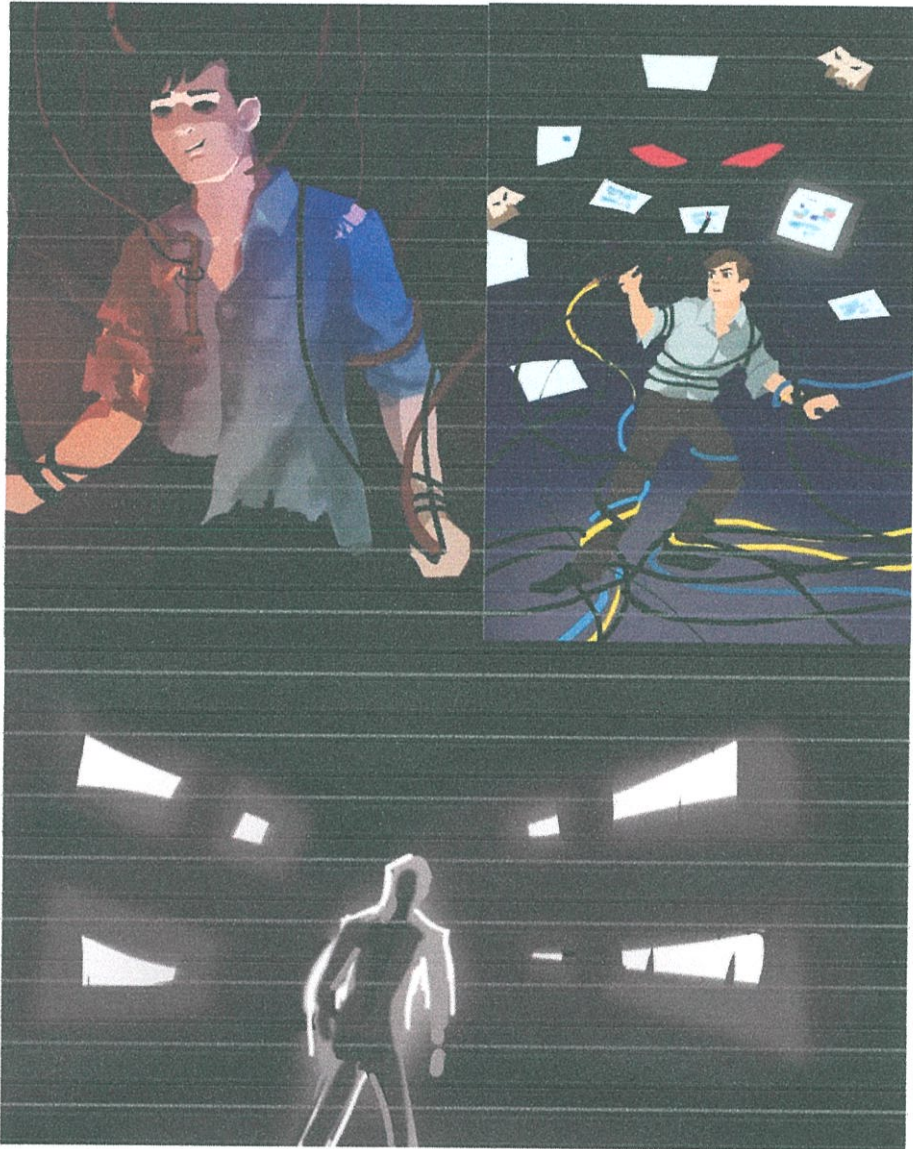
ภาพที่ 4.34-4.35 ภาพ Conceptual art ของฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 1
ฟ้ามู่ นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.36-4.37 ภาพ Conceptual art ฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 2
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



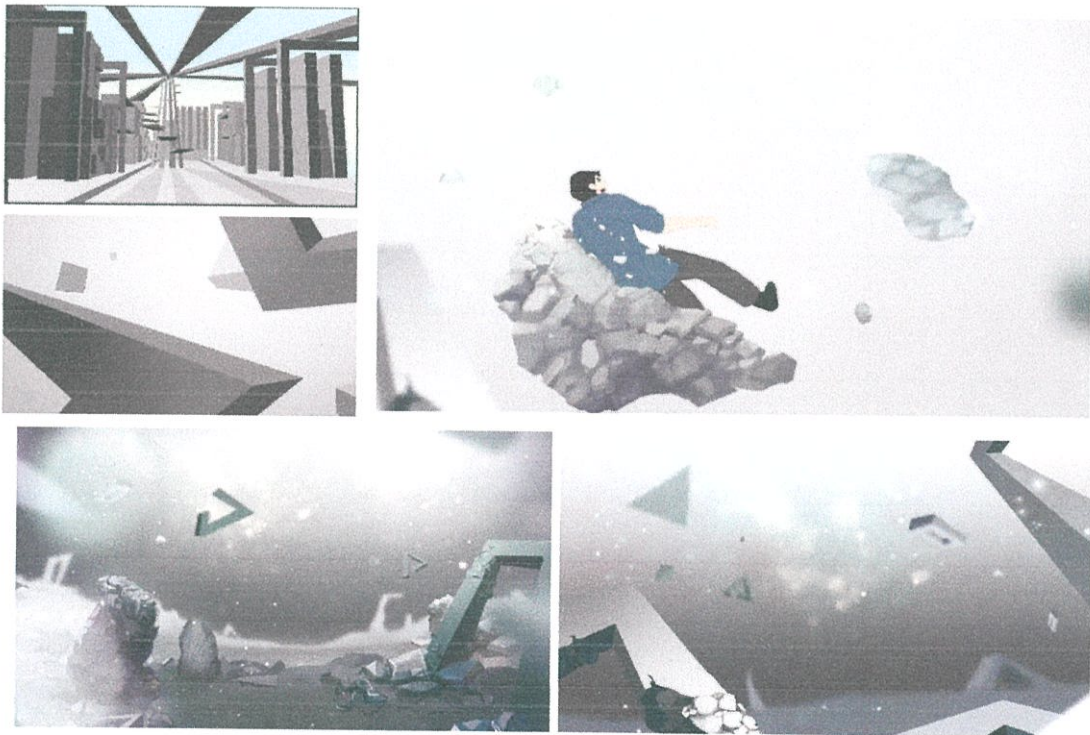
ภาพที่ 4.38 ภาพ Conceptual art ฉากออฟฟิศ ครั้งที่ 3
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.39–4.41 ภาพ Conceptual art จากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 1
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.42-4.45 ภาพ Conceptual art ฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 2
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

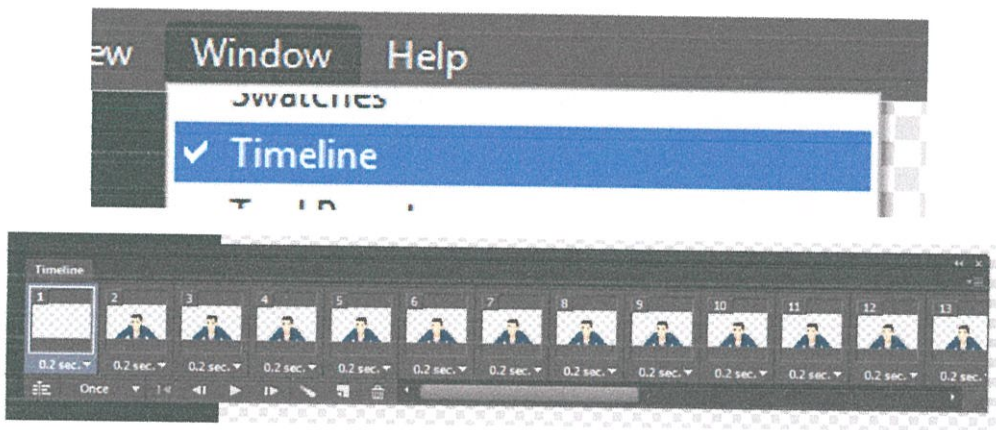


ภาพที่ 4.46-4.50 ภาพ Conceptual art ฉากโลกจินตนาการ ครั้งที่ 3
ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561

2. ขั้นตอนการผลิต

2.1 ขั้นตอนการเรียง Timeline

หลังจากได้ภาพเคลื่อนไหวจาก นายจุมพล ชันติชัยจร ขั้นตอนต่อไปคือการลงสี โดยข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการทำงาน แต่เนื่องจากไฟล์ที่ได้เฟรมของภาพเคลื่อนไหวไม่เรียง Timeline อัตโนมัติ จึงต้องเรียง Timeline เองโดยขั้นตอนดังนี้ กดเลือกแถบเครื่องมือ Window เพื่อเพิ่มแถบเครื่องมือ จากนั้นคลิกไปที่ Timeline จะมีเครื่องหมายถูกขึ้นมา จากนั้นจะมีแถบเครื่องมือ Timeline ขึ้นมา



ภาพที่ 4.51-4.52 ขั้นตอนการเปิดเครื่องมือ Timeline

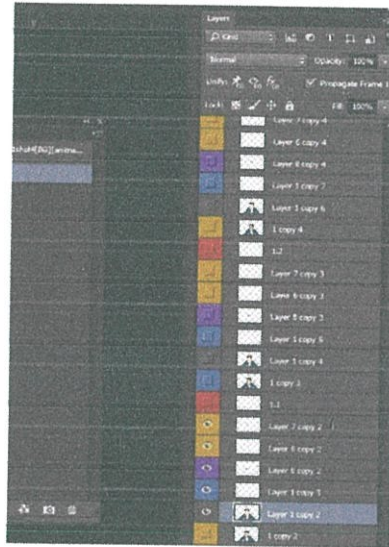
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561

จากนั้นกดเพิ่ม Layer เพื่อเพิ่มจำนวนเฟรมที่ต้องการให้เห็นบน Timeline หลังจากกดเพิ่ม Layer แล้วให้ใช้หน้าต่าง Layer ด้านขวาของโปรแกรม เปิดตา Layer ที่ต้องการและปิดตา Layer ที่ไม่ต้องการให้ปรากฏบน Timeline



ภาพที่ 4.53 ขั้นตอนการเรียงเฟรมลง Timeline

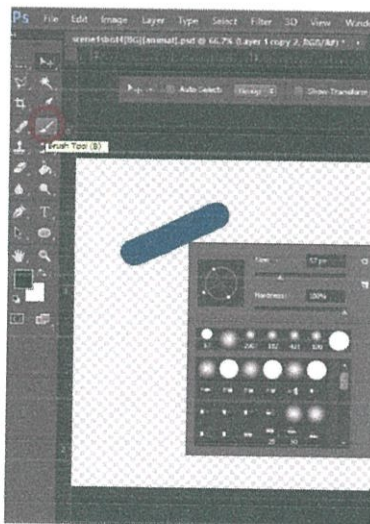
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561



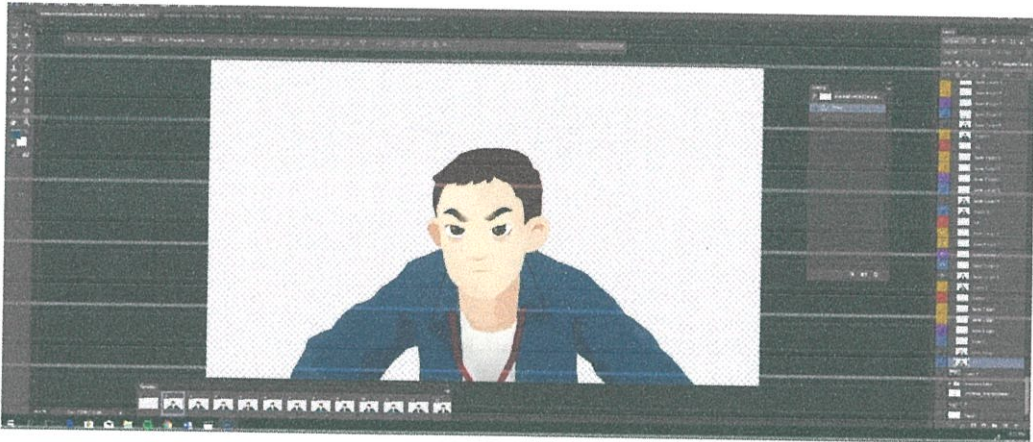
ภาพที่ 4.54 ขั้นตอนการเรียงเฟรมลง Timeline
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561

2.2 ขั้นตอนการลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop

หลังจากเรียงเฟรมลง Timeline เสร็จเรียบร้อยแล้วก็สามารถลงสีได้ที่พื้นที่ กดเลือกเครื่องมือ Brush tool แล้วคลิกเมาส์ขวาเพื่อเลือกรูปแบบของแปรง และขนาดแปรง ตามชอบ



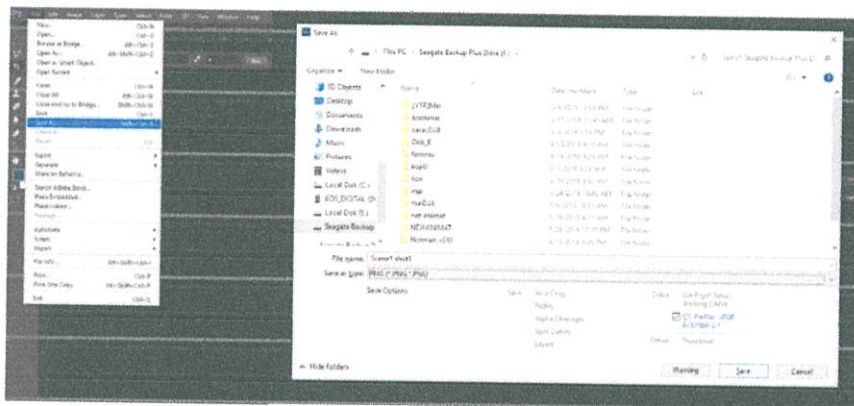
ภาพที่ 4.55 ขั้นตอนลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.56 ภาพตัวอย่างหลังจากลงสีแล้ว
ฟ้ามุย นุสสะ, 2561

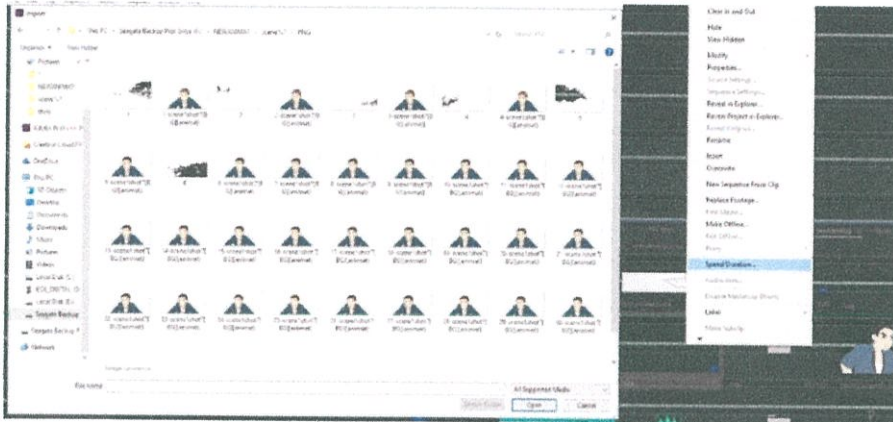
2.3 การแปลงภาพเป็นวีดีโอ

การ Export ภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop นั้นทำได้โดยการเลือกที่ File > Save as > เลือกที่อยู่ไฟล์แล้วเลือกสกุลไฟล์เป็น PNG เพื่อไปซ้อนกับพื้นหลังที่ทำไว้



ภาพที่ 4.57 ภาพการแปลงภาพเป็นวีดีโอ 1
ฟ้ามุย นุสสะ, 2561

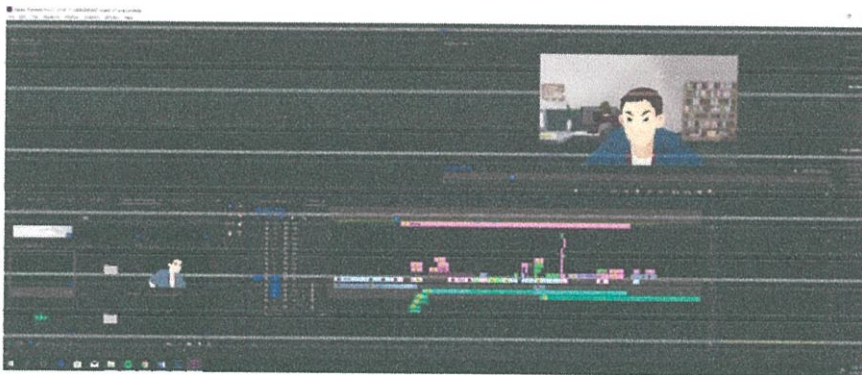
จากนั้นเราสามารถรวมเป็นไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยการกดคลิกขวาที่กล่อง Project > Import > File แล้วจากนั้นเลือกไฟล์งานทั้งหมดคลิกขวาเลือก Speed เพื่อตั้งค่าเวลาต่อเฟรมตามต้องการ



ภาพที่ 4.58 ภาพการแปลงภาพเป็นวิดีโอ 2

ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561

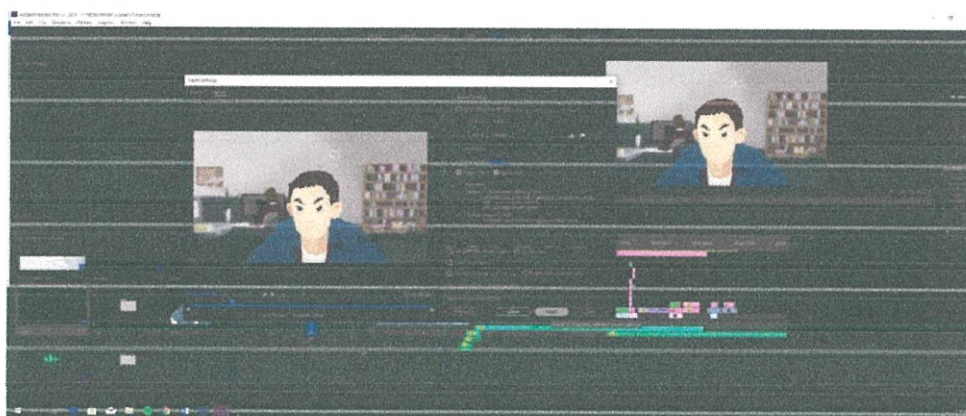
วางไฟล์ที่ปรับเวลาแล้ววางเรียงกันใน Timeline ตัดต่อ แล้ววางภาพ Background ที่เตรียมไว้วางซ้อนลงไปด้านล่างสุดของ Timeline ทำแบบนี้จนครบทุก Scene ทุก Shot



ภาพที่ 4.59 ภาพการแปลงภาพเป็นวิดีโอ 3

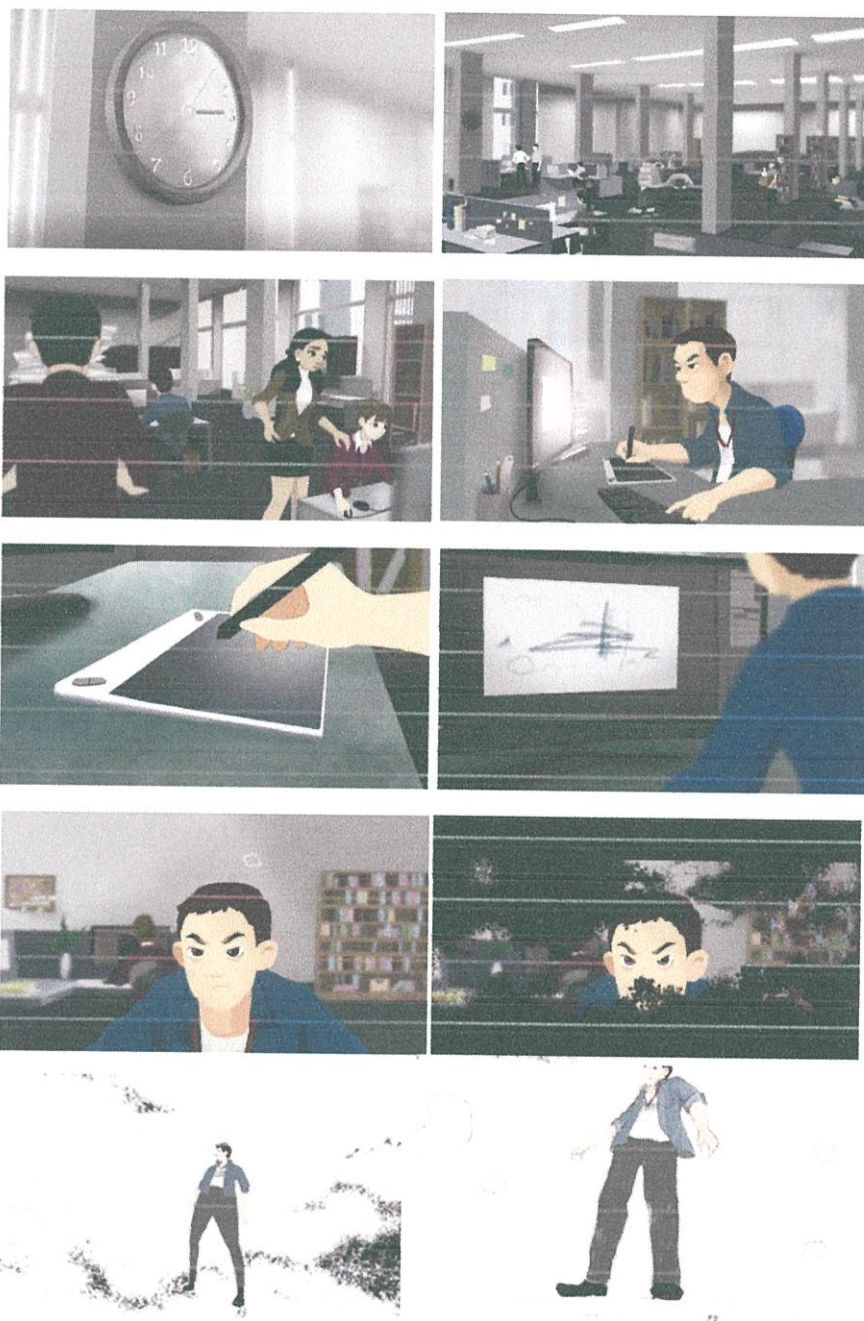
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561

เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ไปที่แถบเครื่องมือ File > Export > แล้วตั้งค่าขนาดไฟล์วิดีโอตามต้องการ กด Export จะได้เป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 4.60 ภาพการ Export เป็นวิดีโอ
ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561

ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”



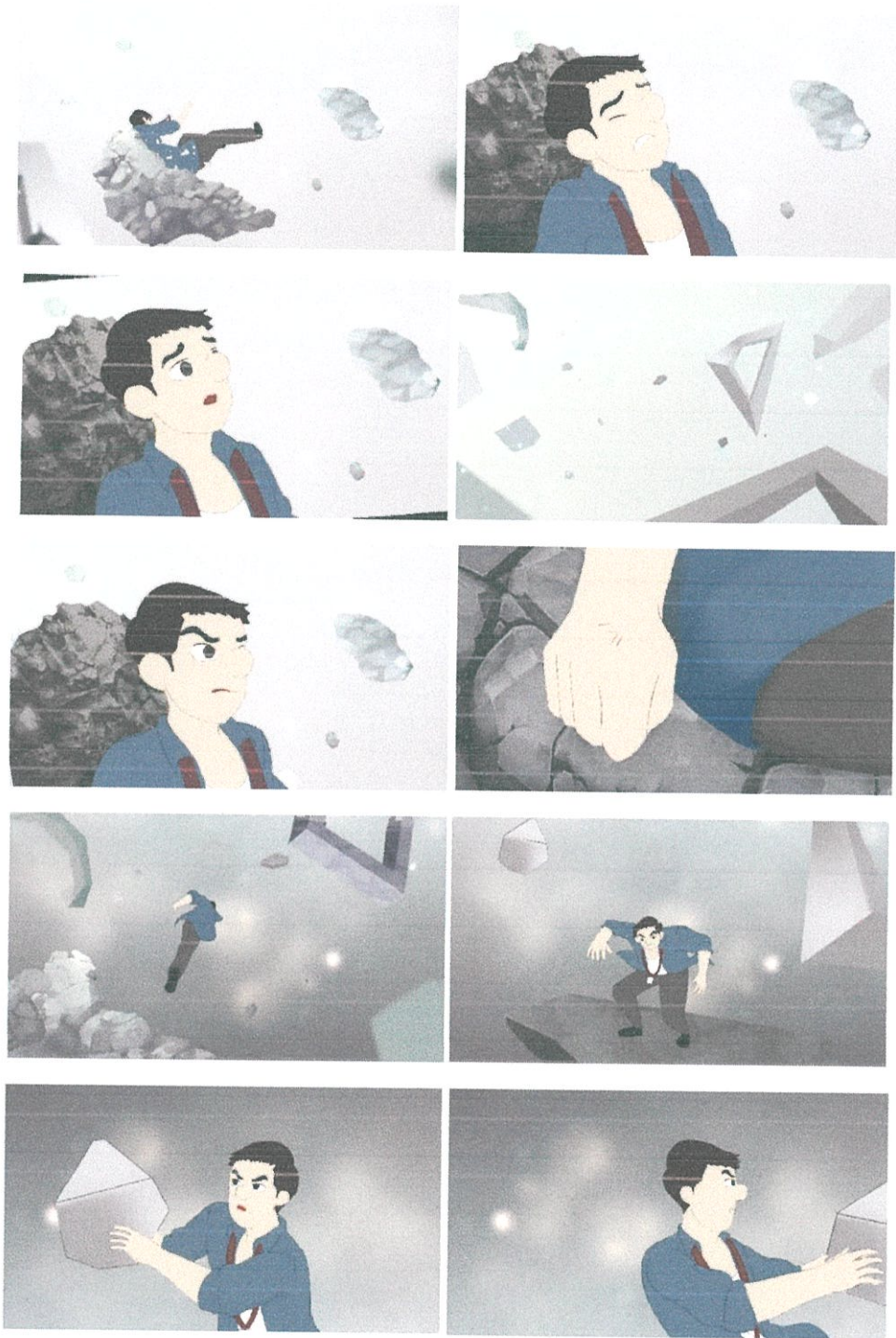
ภาพที่ 4.61–4.70 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

จุมพล ชันติชัยขจร, ฟ้ามุย นุสสะ, 2561



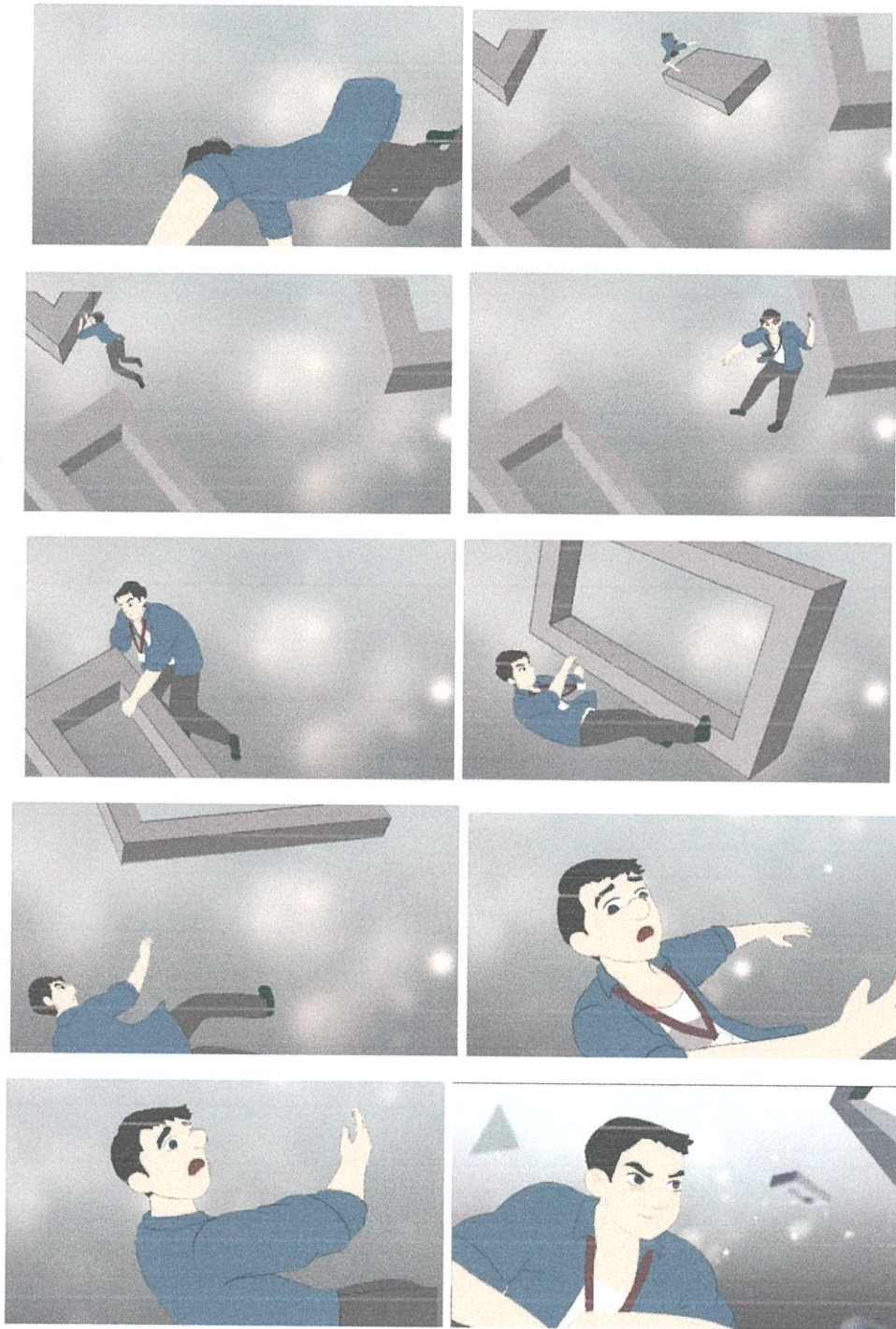
ภาพที่ 4.71-4.80 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

จุมพล ขันติชัยขจร, ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



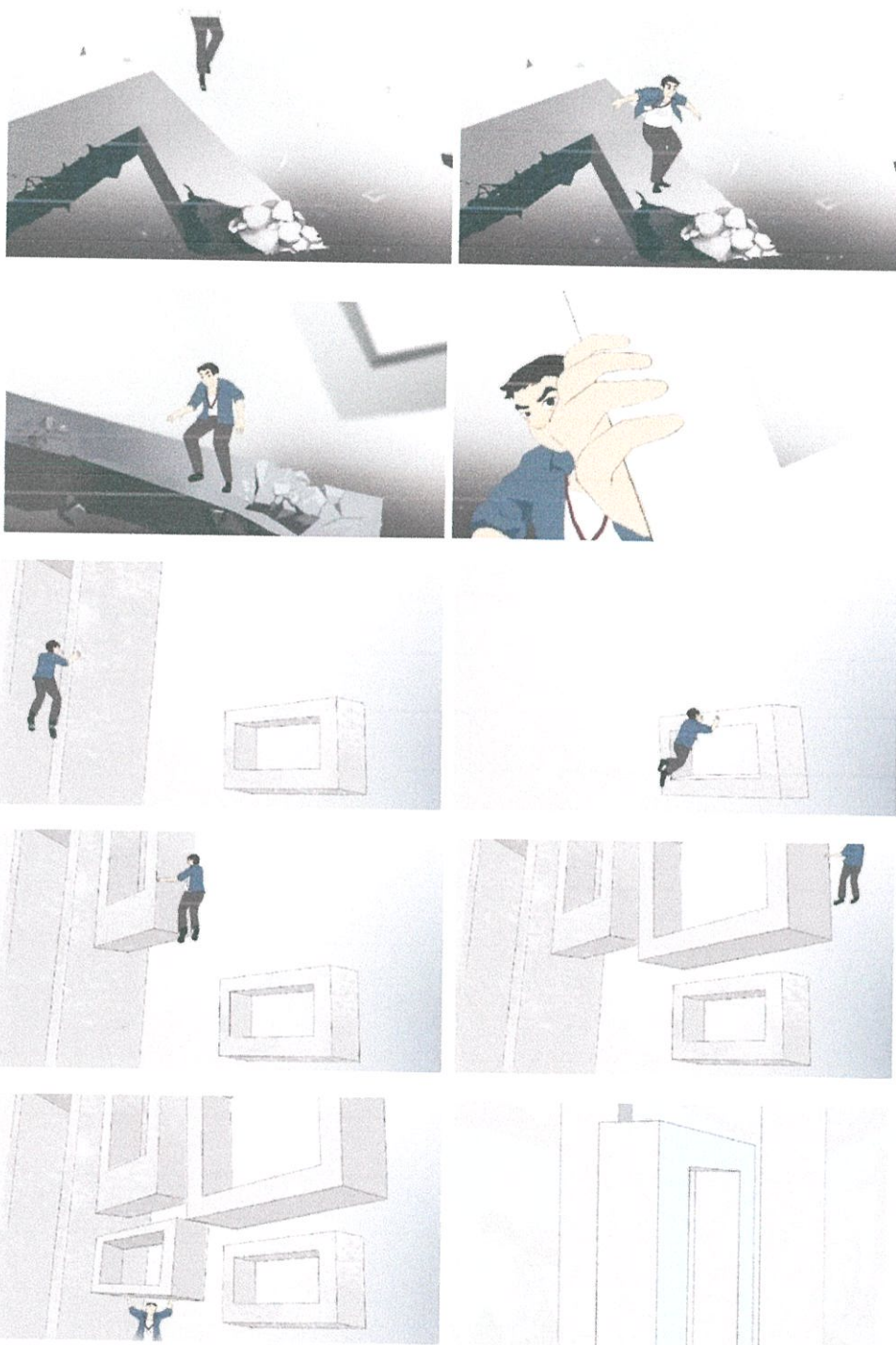
ภาพที่ 4.81-4.90 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

จุมพล ชันติชัยขจร, ฟ้ามู่ย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.91-4.100 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

จุมพล ชันติชัยขจร, ฟ้ามุ่ย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.101-4.110 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”

จุมพล ชันติชัยขจร, ฟ้าม่วย นุสสะ, 2561



ภาพที่ 4.111–4.112 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Overcome”
จุมพล ชันติชัยขจร, ฟ้ามู่ย นุสสะ, 2561

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์เล่มนี้ ได้มีการเรียนรู้ในด้านของการออกแบบตัวละคร ฉาก ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับคนอื่น ผลที่ได้เป็นไปได้อย่างน่าพึงพอใจ แม้ข้าพเจ้าจะไม่ถนัดการทำแอนิเมชันสองมิติมากนักจึงทำให้การทำงานดำเนินได้ช้า มีขั้นตอนที่ซับซ้อน หากไม่ทราบเทคนิคจะยิ่งทำให้ยุ่งยาก แต่เนื่องจากยุคสมัยที่เทคโนโลยีเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้สะดวกต่อการค้นหากระบวนการทำงาน เทคนิคพิเศษต่างๆจากอินเทอร์เน็ต เป็นผลให้กระบวนการทำงานง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน ปัญหาแรกเริ่มคือบทภาพยนตร์ที่ไม่ละเอียดพอ ไม่ระบุว่าตัวละครกำลังทำอะไร ระบุไว้เพียงตัวละครกำลังเผชิญกับปัญหา จึงทำให้ไม่สามารถตีความออกมาเป็นภาพได้ อาจารย์ที่ปรึกษาจึงแนะนำให้ลองคิดที่ไปที่มาของตัวละคร สร้างข้อมูลตัวละครขึ้นมา แล้วเริ่มคิดจากฉากสุดท้ายก่อน เพราะว่า ฉากสุดท้ายจะส่งผลต่อเรื่องทั้งเรื่อง ต่อมาเป็นเรื่องของฉาก สายไฟ, กระจาด, การแทนค่าของอุปสรรคที่ตัวละครกำลังเผชิญดูไม่น่าสนใจ ภายหลังถูกแก้ไขและปรับปรุงโดยการแทนค่าเป็นเส้น จุด และรูปทรงต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการทำงานศิลปะแทน ซึ่งได้ครูที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ และปรับปรุงสตอรี่บอร์ดการดำเนินเรื่องให้สนุกยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้ต่อในขั้นตอนการผลิตต่อไป

ขั้นตอนการผลิต

สิ่งที่ข้าพเจ้าเป็นกังวลมากที่สุดขั้นตอนการผลิตนั่นก็คือเวลา เนื่องจากมีข้อดีที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวติดต่อกันหลายข้อดี ทำทางการเคลื่อนไหวที่ยากไป ทำให้ขั้นตอนการทำงานช้าลงในทุกขั้นตอน จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการเคลื่อนไหวของตัวละครให้น้อยลง บางข้อดีจำเป็นต้องถูกตัดออกหรือทำให้สั้นลงเพื่อประหยัดเวลาในการทำงาน และเนื่องจากการผลิตผลงานชิ้นนี้เป็นการทำร่วมกันกับเพื่อนจึงทำให้มีปัญหาในด้านการสื่อสาร ความเข้าใจ การแบ่งงาน

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

เมื่อคิดงานไม่ออกให้ออกไปข้างนอกห้องพักหากิจกรรมอื่นทำ ไปอยู่กับเพื่อนๆ ควรสำรองไฟล์ทุกครั้ง สำรองไว้หลาย ๆ ที่ กดเซฟให้ติดเป็นนิสัย

บรรณานุกรม

- เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์. เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาพยนตร์แอนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์.
(กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552), 37.
- SIAMES. SIAMÉS - "The Wolf" [ออนไลน์].
- สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=LX44CAz-JhU>
- Ninja Tune. Blockhead - The Music Scene [ออนไลน์].
- สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=NhheiPTdZCw>
- สิ่งมี โอบะ - ตัวละครใน Bakuman [ออนไลน์].
- สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/36689506>
- เบจวรรณ กลับแป้น - ปัญหาสุขภาพของพนักงานออฟฟิศ TU103 Group9[ออนไลน์].
- สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=PbDmQ7nFeZc>
- दनัย ม่วงแก้ว - หนังสือ Flash Cartoon Animation.
- (นนทบุรี : ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด, 2552)



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ –สกุล
ที่อยู่

ฟ้ามู่ย นุสสะ
4 หมู่ที่ 5 ต.เขาท่าพระ อ.เมืองชัยนาท
จ.ชัยนาท 17000
E mail : wuchun_nana@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545-2550	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลชัยนาท
พ.ศ. 2550-2553	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม
พ.ศ. 2553-2557	ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี
พ.ศ. 2557-2560	ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง