



## เรียนรู้หลักการและเทคนิคในการสร้างงาน **Concept Art**

จากยอดฝีมือที่ผ่านงานมาแล้วมากมาย เจ้าของ **Design** อันโดดเด่น ในภาพยนตร์ "เมย์ไหน ไฟแรงเฟร่อ" และล่าสุด กับ **RAAM** จากโปรเจกต์ **Force of Will** คุณชัชวาล ในคำหรือคุณไอเท็ม **Head of Pre-Production Department** จาก สตูดิโอชื่อดัง **Riff**

### เกริ่นนำ

**วันนี้** พี่คิดว่าน่าจะถ่ายทอดประสบการณ์ของพี่ให้กับน้องๆ น่าจะเหมาะที่สุด เพราะว่าอย่างรุ่นของพี่และรุ่นของเราจะมีความแตกต่างกัน แต่ว่าต่อให้เวลาแตกต่างกัน แต่มันมีอย่างหนึ่งเหมือนกันคือ **ทัศนคติในการทำงาน**

พี่ลาออกจากงานมา ไม่ทำอะไรเลยปีหนึ่ง มานั่งทำเว็บขึ้นมาเว็บหนึ่ง ตอนนั้นก็ไม่มีความรู้ด้านสคริปต์ HTML อะไรพวกนี้ แต่พี่ก็อาศัยการศึกษาแล้วลองเขียนเว็บง่ายๆ ขึ้นมาแล้วก็ลองพยายามทำดู **ความตั้งใจแรกคืออยากจะแสดงผลงานของเรา** เพราะว่าตอนนั้นยังไม่มีโซเชียลมีเดียที่จะติดต่อสื่อสารกัน ตอนที่พี่เข้ามาในวงการ คนทำงานเป็นคอนเซ็ปต์อาร์ตจะไม่รู้เลยว่าใครทำงานด้านนี้อยู่บ้าง และเราเป็นเด็กเราเข้ามาใหม่ๆ เราก็จะหาทางไปไม่ได้เลย มีดเลย คือพอเราอยากทำการ์ตูน พอออกมาเ็น เราจะหาทางไปไม่ได้เลยว่าเราจะไปทางไหน พี่เลยตัดสินใจว่าเมื่อเราหาทางไปไม่ได้ ทำไมเราไม่ทำให้คนรู้จักเราแทน มันน่าจะง่ายกว่า พี่เลยตัดสินใจทำเว็บไซต์ขึ้นมาที่จริงตอนแรกตั้งใจจะเป็นเว็บแกลเลอรีโชว์ส่วนตัว เลยสร้างเป็นเว็บบอร์ด อาจจะคุยกันช่วงแรกคนหนึ่ง สองคน สามคน พอเราเริ่มแสดงผลงาน คนอื่นเขาจะเริ่มรู้สึกว่ามีคนเขียนแบบนี้ด้วย เขาก็จะเอางานมาแชร์กับเรา แล้วเราก็คอมเมนต์งาน มีกิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ แลกกันवाद แลกกันเขียน ก็จะทำให้เราได้คอนเน็กชันมากขึ้น

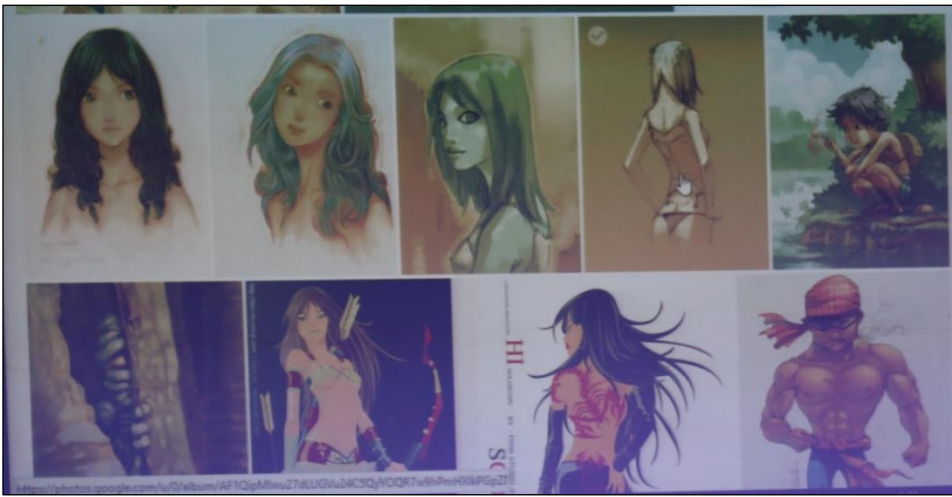
พี่ทำเว็บบอร์ดประมาณปีหนึ่ง  
แล้วก็ก็มีสมาชิกช่วงนั้นสัก  
ประมาณ 5,000 คน ซึ่งก็เพิ่มขึ้น  
เรื่อยๆ จำได้ว่าช่วงนั้นตัวเองเริ่ม  
มีประสบการณ์ในการวาดรูป  
มากขึ้น จริงๆ เราเป็นคนชอบ  
วาดรูปตั้งแต่เด็กเหมือนน้องๆ  
ทุกคน แต่ตอนเรียนไปเรียนอีก  
สายหนึ่งเลยไม่ได้วาดรูปการ์ตูน  
เป็นพวกกราฟฟิก เป็นพวก



เรียนสถาปัตย์ ซึ่งยังไม่ตรงสายนัก ที่นี้พอเราเริ่มสักประมาณปี 2004 -2005 พี่จะเริ่มหัดภาพนี้ (ภาพจากสไลด์) จะ  
เป็นงานช่วงนั้น อย่างรูปนี้พี่ค่อนข้างจะภูมิใจนิดหนึ่งเพราะว่าเป็นรูปแรกที่เขียน พอตัดสินใจจะทำ CG (Computer  
Graphic) คือเราไม่รู้เลยว่าเขาใช้อะไรทำ โปรแกรมอะไร ใช้อย่างไร ส่วนมากทำแบบไหน อะไรแบบนี้ไม่รู้เลย ต้อง  
เข้าเว็บนอกแล้วเข้าไปดู แต่สมัยก่อนอินเทอร์เน็ตช้า ไม่สามารถทำอะไรได้มากมาย แต่รูปนี้เขียนเมื่อปี 2004 ใช้  
เมาส์ แล้วรู้สึกว่าจะใช้ Painter ตอนนั้นยังไม่รู้จักแท็บเล็ต พวกเมาส์ปากกา มันแพงเกินไป ตอนนั้นเรายังไม่มีตั้งค  
ชื่อ ก็จะได้รูปพวกนี้มา **อาศัยความพยายามในการพยายาม ลองๆ ทักษะของเราดูว่าเราวาดได้ขนาดไหน แต่พอทำ  
ไปๆ สักพักหนึ่งเราจะกลับมาใช้พวกไฟโต้ชอปเหมือนเดิม** เพราะว่าเรารู้สึกว่าถ้ามันมีเครื่องมือเหมือนกันมันก็  
ทำงานได้ ก็จะเป็นงานช่วงๆ นี้แหละ คือฝึกมากกว่า คือพี่ไม่มีสไตล์ จะทำงานค่อนข้างหลากหลาย ทุกรูปค่อนข้างมี  
ความหมาย เพราะแต่ละรูปที่พี่เขียน พี่จะตั้งไว้เลยว่าพี่จะเรียนรู้อะไร **จะไม่เขียนรูปแบบว่าอยากวาดเฉยๆ จะไม่  
ค่อยวาดในช่วงนั้นนะ จะวาดรูปที่ฝึกอะไรบางอย่าง ฝึกเทคนิคอะไรบางอย่าง ก็จะตัดสินใจเขียน** ช่วงนี้พี่จะลองใช้  
สีที่เป็นม่วงแดงๆ ไปเรื่อยๆ โทนมันจะออกมาประมาณนั้น แต่ว่ามันก็จะฝึกควบคู่ไปแหละ

### ช่วงเริ่มต้น Concept Art

ช่วงปี 2004-2005 ช่วงนั้น วงการกำลังขยับเข้ามา เริ่มให้ความสำคัญกับคอนเซ็ปต์อาร์ต แต่ว่าตอนนั้นอาชีพนี้มัน  
ยังน้อยมาก ยังไม่มีคนรู้ว่ามันมีอาชีพนี้อยู่ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เพราะว่าตอนนั้นอุตสาหกรรมแอนิเมชันมันยัง  
ไม่ค่อยเติบโต พี่ก็จะหัดเขียนไปเรื่อยๆ ยังไม่มีงาน ไม่มีอะไรเลย อยากหัดอะไรก็หัด บางทีพี่ก็อาจจะไปหยิบเอา  
study บางทีเห็นงานของใคร งานเขาดี พี่ก็จะลอง ใช้คำว่าลอกเลยก็ได้ เหมือนเป๊ะๆ เลย เราลองเขียนตามที

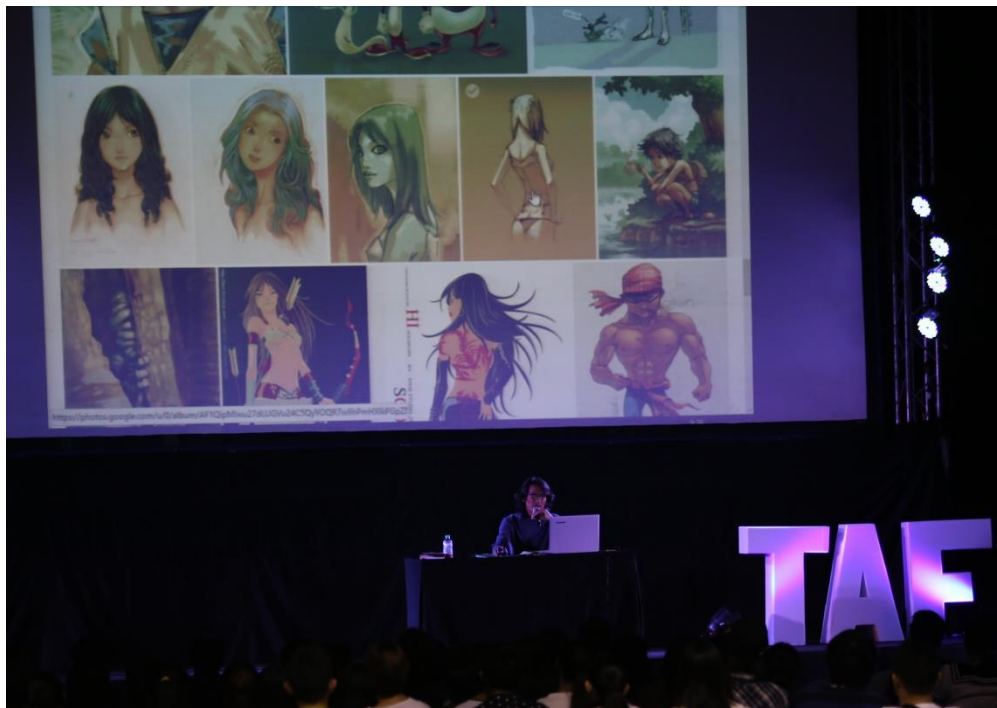


ศิลปินเขาเขียนเราเรียนรู้กระบวนการคิดของเขา ภาพนี้พี่เขียนตามศิลปินของเมืองนอกเมื่อ 10 ปีที่แล้ว สีมันจะออกเป็น pastel นิดๆ ตามสไตล์เขา พี่ก็ลองเขียนดูครับ

พอช่วงนั้นก็จะรู้สึกที่เราพอจะได้แล้ว ก็เลยตัดสินใจออกไปทำงาน ทำเกม ขึ้นมาเกมหนึ่ง น้องอาจจะไม่ทัน มันชื่อเกม Hero Master มันเป็นเกม RPG เกมแรกของเมืองไทย ในสมัยนั้นเขาจะโปรโมทประมาณนั้น ตอนนั้นก็เหมือนเป็นบริษัท Start Up มีกันอยู่ 3 คน ทำกับ บิ๊กบักสตูดิโอ ที่ทำเกมออนไลน์สายพันธุ์ไทย 12 ทางตอนนั้นก็จะเป็นกลุ่มคนแรกๆ มี 3 คนแล้วก็ทำเกมพวกนี้ ใช้เวลาประมาณปีหนึ่งทำ Hero Master ตอนนั้นก็เริ่มเรียนรู้กระบวนการออกแบบว่ามีคาแรกเตอร์ดีไซน์มี set มีพรีออป มีโมเดล

## “...แต่ช่วงนั้นที่เลือกทำงาน ไม่ใช่เลือกทำงานเพราะอยากจะทำ แต่เลือกทำงานที่ให้ความรู้กับเรามากที่สุด...”

แต่ช่วงนั้นที่เลือกทำงาน ไม่ใช่เลือกทำงานเพราะอยากจะทำ แต่เลือกทำงานที่ให้ความรู้กับเรามากที่สุด พี่เลือกบิ๊กบักสตูดิโอ ตอนนั้นเพราะว่าบริษัทมีอยู่ 3 คน คือไม่มีอะไรเลย หมายความว่าเราต้องทำอะไรทุกอย่าง คือจะทำให้เราจากที่ไม่รู้ กลายเป็นรู้ทุกเรื่อง แล้วมันก็ได้ผลดีมาก เพราะว่าตอนนั้นก็จากที่แค่เขียนรูปได้ ตอนนั้นก็เริ่มปั้นโมเดลได้ ทำ Texture รู้จักอะไรหลายๆ อย่างในกระบวนการของเกม แต่ยังไม่เข้าใจว่าจะจะเป็นแอนิเมชัน ไม่รู้จะจำกันได้หรือเปล่า พี่มือช่วงนั้นก็ไม่ได้ดีมาก เราก็เรียนรู้ไปด้วย ทำไปด้วย แต่ที่จะหนัก ช่วงนั้นจะหนักพวกกราฟิกมากกว่า ไตเร็กซ์เตอร์ดีไซน์แรกๆ ก็อาจจะยังไม่ เรียกว่ายังไม่รู้อะไรเลยดีกว่า เราได้แค่เขียนๆ ไป มีคาแรกเตอร์มาให้เราก็จัดการ แต่ยังไม่เข้าใจกระบวนการคิดที่ว่าเป็นตัวคาแรกเตอร์ดีไซน์จริงๆ ช่วงนี้ก็จะประมาณนี้ อินเตอร์เฟสก็ทำหมด เพราะว่ายังไม่ได้เลือกเฉพาะเจาะจง เพราะตอนนั้นเรากำลังเรียนรู้กระบวนการหลายๆ เช่นไอคอนเกม จะเป็นอินเตอร์เฟส เป็นหน้าอะไรพวกนี้ จำนวนมหาศาลอยู่ งานจะเยอะมากเพราะว่าทำกัน 3 คน ออกแบบพี่จะรับผิดชอบทั้งหมด ไม่เรียกว่ารับผิดชอบทั้งหมดดีกว่า อาจจะไม่เรียกว่าคิดด้วย ทำเองด้วย ประมาณนี้สำหรับงานในช่วงนี้



### จากวงการเกมสู่วงการแอนิเมชัน

หลังจากนั้น พี่ก็ทำงานเกี่ยวกับโปรดักชั่นมากขึ้น เริ่มเข้าวงการแอนิเมชัน ก็จะมีพี่เคโกะ และพี่ตุลย์ (วีรภัทร ชินะนาวิน) เจ้าของ Riff นี่แหละ เป็นเพื่อนกัน รู้จักกันในงานไอเท็มสตูดิโอ และเว็บบล็อกที่พี่ทำ ก็เลยชักชวน ไปทำแอนิเมชัน พี่ก็ว่าโอเคน่าสนุกดี เพราะเราก็อยากจะเรียนรู้งาน ช่วงนั้นพี่ทำงานเพื่อต้องการเรียนรู้อย่างเดียว ไม่อยากได้อะไรเลย คืออยากรู้ว่าโครงการมันเป็นอย่างไร พอเรามีโอกาสขยับจากวงการเกม มาวงการแอนิเมชันเราก็รู้สึกว่าเป็นโอกาสดี เข้าไปทำงานที่เดอะมังค์ ตอนนั้นก็เข้าไปเขียนสตอรี่บอร์ด ไปรับเป็นฟรีแลนซ์ เป็นสตอรี่บอร์ดอาร์ติส แล้วก็พยายามที่จะแสดงศักยภาพในการดีไซน์ ในการทำงานของเราออกมาทางสตอรี่บอร์ด งานช่วงเดอะมังค์ก็จะเป็นงานเหมือนเป็นซีรีส์ เป็นของไอศกรีมวอลล์แพดเดิลป๊อป พี่ใช้เวลาเรียนรู้กระบวนการแอนิเมชันอยู่ประมาณ 3 ปี เกี่ยวกับพวกคีย์โปรดักชั่น

### ชิมชั้บจากประสบการณ์ตรง

ในการพูดวันนี้ พี่ก็อยากให้เราชิมชั้บสิ่งที่พี่พูด พี่อาจพูดได้ไม่ดีเท่าที่ควร พี่ก็อยากให้เราเก็บสิ่งที่คิดว่ามีประโยชน์สำหรับเรานำไปใช้ พี่ก็จะเล่าไปเรื่อย ในส่วนของเวิร์คช็อปก็จะมีนิดหนึ่ง แต่พี่อยากถ่ายทอดตรงนี้ได้มากที่สุด

กลับมาดูงานที่เดอะมังค์ พอเข้าไปปีที่ 2 ก็เริ่มทำเป็นอาร์ทไดเรกเตอร์ เราขยับจากสตอรี่บอร์ดอาร์ติส มาเป็นอาร์ทไดเรกเตอร์ เพราะว่าตอนนั้นพี่คนหนึ่งเขาไม่อยู่พอดี เราก็เลยได้โอกาสเข้ามาแทน มันเป็นจังหวะพอดีที่เราได้โอกาส เราเลยได้มีโอกาสทำตรงนี้ ก็จะเริ่มได้ออกแบบคาแรกเตอร์ดีไซน์ ตอนนี้อยู่จะเริ่มซีรี่ส์แล้ว เพราะว่าการ



ออกแบบคาแรกเตอร์ของเกมกับคาแรกเตอร์ของแอนิเมชัน เมื่อก่อนจะไม่ค่อยคิดอะไรหลายๆ หลังๆ เราจะต้องเริ่มคิดถึงลูกค้ำ คิดถึงกลุ่มเป้าหมาย คิดถึงความน่าสนใจ คิดถึงหลายๆ ส่วน ก็เริ่มที่จะศึกษาการออกแบบคาแรกเตอร์จริงจังว่าเขาออกแบบกันอย่างไร ก็จะเป็นงานตรงนี้ ก็คิดว่าเราอาจจะผ่านๆ ตามาบ้าง แต่ถ้าเป็นเด็กน่าจะเคยเห็นเลย เมื่อก่อนจะกินไอศกรีมแล้วเอาไม้ไอศกรีมไปแลกซีดีอะไรพวกนี้มาดู มันจะเป็นช่วงแพดเดิลปีป มีอยู่ 3 ภาคที่ออกแบบทั้งหมด 3 ภาค ก็จะเน้นงานออกแบบช่วงที่อยู่เดอะมังค์ ก็เหมือนครบวงจรเหมือนกัน เป็นงานพวกคอนเซ็ปต์อาร์ต และก็มัลติวิวอล มีอะไรพวกนี้จริงๆ แล้วก็ทำทุกอย่าง เพราะว่าเราก็ต้องใช้ศักยภาพ โมเดล Texture อะไรพวกนี้ เราก็จะมีประสบการณ์มาจากการทำเกม ต่อให้เราไม่ได้เข้าไปลงมือทำ เราจะเริ่มมีประสบการณ์ เราเรียนรู้กระบวนการของมันแล้วว่ามันต้องทำอะไรบ้าง

อะไรบ้าง

ในส่วนของแอนิเมชัน 3D จะไม่ยากมาก แต่ต้องอาศัยความรับผิดชอบสูง หลังจากนั้นก็จะเริ่มอิมตัวแล้ว เพราะพีมีนิสัยอย่างหนึ่งคือพีจะชอบเรียนรู้เฉยๆ พอรู้แล้วก็เริ่มเบือ เริ่มไม่อยากทำแล้ว แต่จริงๆ เราก็ไม่ได้รู้ทั้งหมดหรอก แต่เรารู้สึกว่าตอนนั้นเรายังอยากจะทำรูป ยัง



อยากทำอะไรพวกนี้อยู่ แต่พอถึงงานช่วงนั้นจะเป็นงานบริหารเป็นส่วนใหญ่ เช็คงาน ตรวจงาน เรื่องวาดรูปจะน้อยลงเพราะว่าเรามีน้องๆ มาช่วยทำงาน ในส่วนของเรา เราจะปล่อยให้ น้องๆ ว่างไม่ได้ คือถ้าพี่วาด น้องๆ อีก 7-8 คนว่างหมด นั่นหมายความว่าไม่มีประสิทธิภาพแล้ว งานไม่มีประสิทธิภาพ เราต้องบริหารงานให้ทุกคนมีงานอยู่ตลอดเวลา ก็เลยเครียดเรื่องพวกนี้มากกว่า พี่ก็เลยรู้สึกว่าไม่ค่อยได้วาดรูปเลย เพราะว่าเราให้คนอื่นไปหมดแล้ว เราก็เลยออกไปหาความท้าทายใหม่ๆ

จริงๆ พี่หลังจากนั้นก็ยังไม่ค่อยทำอะไรไม่ออกอยู่ปีหนึ่ง พี่ตุลย์ก็โทรมาอีก มาให้อยู่ด้วยกันสิ พี่ก็แบบว่าดีกว่าอยู่บ้าน ก็รู้สึกว้าวโอเคๆ เราก็ขยับมาทำ Riff Animation Studio หลังๆ งานก็จะเป็นรุ่นของพวกเราแล้ว พี่ก็จะเริ่มมีงานที่พวกเราเริ่มรู้จัก ที่น่ารู้จักที่สุดก็น่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่อง เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ เพราะว่างานช่วงแรกๆ จะเป็นการทิวชันงานอย่าง Riff Studio ช่วงที่พี่เข้าไปมันยังเป็นบริษัทเล็กๆ เหมือนกับ พี่เข้าไปจะเจอบริษัทเล็กๆ อยู่ พอเข้าไปก็ไปเห็นทีมอาร์ตขึ้นมา มันทำให้งานแรกๆ ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักกว้างขวางเท่าไร งานที่ทำให้คนรู้จักเยอะสุดน่าจะเป็นงานภาพยนตร์เรื่อง เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ ก็จะได้มีโอกาสเข้าไปทำงานกับ GTH ในช่วงนั้น แต่จริงๆ แล้วเคยทำงานกับ GTH มาแล้วขึ้นหนึ่งคือ ภาพยนตร์เรื่อง Suck Seed ผู้กำกับคุณชยณพ บุญประกอบ เขามีความเป็นการ์ตูนสูง เขายังอยากได้แนวนี้

จริงๆ แล้วพี่เป็นคนชอบเขียนรูปอยู่ตลอดเวลาในช่วงที่เรากำลังฝึก กำลังต้องการเรียนรู้ เขียนไปเรื่อยๆ อยากเรียนรู้ อะไรก็จะเขียน สไตลท์ก็จะเปลี่ยนไปไม่ซ้ำกัน งานในระหว่างทำ Riff ก็จะเป็นพวกแนว Real ขึ้นมานิดหนึ่ง แต่จริงๆ ตอนเขียนเป็นคอนเซ็ปต์อาร์ตจะดูดีกว่านี้ ภาพนี้องค์ประกอบค่อนข้างโอเค แต่อันนี้เราทำเพื่อให้มันสนับสนุนกับพวกกราฟิก เขาจะวางข้อความอะไรต่างๆ เราต้องเว้นที่ว่างพอสมควร พี่เขียนสไตลท์ค่อนข้างหลากหลาย ไม่ค่อยจะเหมือนกัน วาดเล่นบ้างเป็นส่วนใหญ่ เดี่ยวให้ดูงานคร่าวๆ ก่อนเผื่อมีใครสงสัยว่าวาดอย่างไร วาดนานหรือเปล่า คือเมื่อก่อนพี่โชคดีเราเป็นคนที่ไม่รู้ ในสมัยที่พี่ศึกษาไม่มีวิทยากร ไม่มีอะไรเลย เราไปถามอาจารย์ก็ยังไม่ได้อาชีพ คอนเซ็ปต์อาร์ตยังไม่มีเลย พี่ทำเป็นคนแรกๆ พี่ขยับมาเป็นคอนเซ็ปต์อาร์ต ตอนนั้นอุตสาหกรรมแอนิเมชันเรากำลังเติบโต

## “...ทัศนคติต้องฝึกมา ตั้งแต่เด็ก ต้องปลูกฝัง มาตั้งแต่เด็ก...”

### ทัศนคติสำคัญเท่าวิชา

อยากจะทำอย่างหนึ่งก็คือ หลักสำคัญของการทำงานศิลปะ แยกได้ 2 ส่วน ส่วนของวิชา และส่วนของทัศนคติ ทั้ง 2 อย่างจะควบคู่กันไป เวลาเราฝึกเราก็จะฝึกทั้งส่วนที่เป็นวิชาและทัศนคติ **ส่วนของทัศนคติต้องฝึกมาตั้งแต่เด็ก ต้องปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก คือมีอยู่ค่าหนึ่งเวลาพี่ทำงานจะยึดไว้ตลอด คือ เก่งนี้เรายังฝึกได้หาความรู้ได้ พวกความเก่ง ทุนในการทำงาน การออกแบบ เราฝึกได้ แต่พวกทัศนคติจะฝึกยากกว่า มันต้องติดตัวมา ดั้งนั้นพี่อยากให้เราฝึกทางฝั่งทัศนคติให้ดีกว่าก่อน หากเราไปอ่านหนังสือเกี่ยวกับการบริหาร ทำอย่างไรถึงประสบความสำเร็จ ส่วนใหญ่จะไม่พูดถึงวิชาอะไรพวกนี้**

ที่นี้พี่จะพูดถึงหลักในการออกแบบเบื้องต้นสำหรับตัวคอนเซ็ปต์อาร์ต ถ้าพูดถึงคอนเซ็ปต์อาร์ตจริงๆ แล้วอยู่ในงานย่อยๆ ของแต่ละส่วน อันนี้คือคร่าวๆ เลยนะ บางงานจะไม่เป็นอย่างนี้นะ จะเริ่มจากสคริปต์ ก่อนสคริปต์ก็จะมีทีชิ่งมีอะไรพวกนี้เยอะเยอะ แต่อันนี้มันเป็นคีย์โปรดักชันของตัวแอนิเมชัน ก็จะมีสตอรี่บอร์ด มีคาแรกเตอร์ มีโลเกชั่น มีพร็อพ มีเซ็ท มีคีย์วิช่วล คือพอเราเริ่มทำงาน ถามว่าแล้วเราจะจำสแต็ปพวกนี้ได้อย่างไร คือไม่ต้องห่วง ให้เราจำคร่าวๆ ไว้ เวลาเราเข้าไปทำงานจริงๆ เราจะรู้เองว่างานมันจะไหลออกไปเรื่อยๆ แล้วออกไปเสร็จ แล้วออกเสร็จส่งไปโมเดลเลอร์ฯ ส่งไป Texture ๗ ส่งไป Riff ส่งไปต่อไปเรื่อยๆ จนถึงแอนิเมชันเลดเดอร์ออกมา อันนี้คร่าวๆ แต่สำคัญให้เราเข้าใจว่าแอนิเมชันไปป์ไลน์มี ถึงจะทำงานกันเป็นทีมได้ แล้วเราต้องรู้ว่าเราอยากเข้าไปอยู่ในส่วนไหน ถ้าเก่งลงสี เรามีความรู้เรื่องสีค่อนข้างมาก มันจะออกไปทางสคริปต์คีย์วิช่วลพวกนี้ ถ้าเราเก่งคาแรกเตอร์เราก็จะ

ออกไปทางคาแรกเตอร์ดีไซน์ หรือพอ อะไรพวกนี้ ความถนัดเราจะแยกกัน แต่ว่าที่พูดหมายถึงกรณีเรามีบุคลากร เยอะ อาจจะมีหลายคน ถ้ามีน้อยคน ทั้งหมดนี้เราอาจจะต้องทำคนเดียว

## Workshop

มีเวิร์คช็อปสั้นๆ ขอไปเร็วๆ นะ พยายามให้พวกเราถามคำถามมากกว่า พี่เน้นที่คุยวิซวล เมื่อกี้ที่เห็นแอนิเมชันไปป์ไลน์คร่าวๆ ไปแล้ว ในส่วนของพวกฟรีโปรดัคชั่นจะมีหนังสือ ในนี้มีค่อนข้างครบหมดแล้วในสิ่งที่พี่จะพูดสิ่งที่พี่เรียนรู้กระบวนการออกแบบ งานทั้งหมดถูกบรรจุลงในหนังสือเล่มนี้เกือบทั้งหมด

ตอนนี้ถ้าทำเวิร์คช็อป พี่เลือกเอาในส่วนของคาแรกเตอร์ดีไซน์แล้วกัน เพราะว่าเป็นส่วนที่พี่ถนัดมากที่สุด เพราะว่าเหมือนพี่จะมาทางสายพวกคอมมิคส์อะไรพวกนี้ ดังนั้นทักษะของพี่จะมาทางคาแรกเตอร์ดีไซน์ สไตล์ออกแบบหลายคนมองว่าสำคัญมาก เพราะว่ากระบวนการทำให้มีสไตล์มันมีอยู่อย่างหนึ่งที่ทำให้เราทำแล้วรู้สึกไม่เหมือนใคร เหมือนเวลาพี่เขียนเมย์ไหนไฟแรงเพอร์ รู้สึกว่ามันไม่ญี่ปุ่น ไม่ไทย ไม่อะไรสักอย่าง กลางๆ พี่รู้สึกนะ รู้สึกคนเดียวหรือเปล่าไม่รู้ แต่สิ่งที่พี่พยายามทำให้เกิดสไตล์ในงานของพี่คือพี่พยายามฝึกสเก็ลเกี่ยวกับคนที่อยากออกแบบอะไรที่มันไทยๆ พี่จะฝึก เห็นคนหน้าตาแปลกๆ ก็จะมีมาวาด แล้วก็เขียนอยู่เรื่อยๆ อย่างเช่น งานพวกนี้ พี่จะฝึกอยู่ตลอดเวลา ว่างๆ ก็จะหยิบคนมาวาดให้มันเกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา พวกนี้ก็ใช้ไอแพดเขียนไปเรื่อยๆ ว่างๆ ก็เขียน เห็นอะไรก็เขียน บางทีก็คนจริงบ้าง เป็นเพื่อนบ้าง แล้วเอามาใส่คาแรกเตอร์เข้าไปเล็กๆ น้อยๆ ใช้เวลาไม่มาก สัก 10 นาที แต่เราต้องการเรียนรู้อะไรบางอย่างเท่านั้นเอง เรียนรู้คาแรกเตอร์คนไทยว่าคนไทยหน้าตาเป็นอย่างไร เหมือนราพันเซลอะไรพวกนี้ แล้วก็จะลองเขียนดู แล้วลองเรียนรู้ดู มันก็จะทำให้คาแรกเตอร์คนไทยติดเข้ามาในกระบวนการคิดของเรา มันทำให้เราเวลาเขียนออกมาแล้วรู้สึกไม่ฝืน เราออกแบบแล้วมันไม่ฝืน อันนี้มันเป็นเวิร์คช็อปที่พี่ทำไว้เมื่อนานแล้ว 4-5 ปีแล้ว แต่พี่คิดว่าความรู้พวกนี้มันไม่เก่า มันเป็นความรู้ที่เป็นสากล

เป็นเบสิคเลยก็คือว่าพวกเส้น พวกรูปร่างรูปทรง ขนาด สัดส่วน 4 อย่างนี้ สำคัญมากเวลาเขียน ถ้ามามันมีความสำคัญอะไรกับการออกแบบ เช่น เส้น เราต้องรู้ความหมายของเส้น เส้นโค้ง เส้นเอียง เส้นตั้ง จริงๆ แล้วเราจะรู้สึกเองเวลาเราเขียน รู้สึกว่าพวกนี้ลักษณะอย่างนี้มันควรเป็นเส้นแบบไหน อย่างเราออกแบบตัวร้ายอันตราย เราก็เขียนมันก็ยืยหน้อย หรืออะไรที่มันดูมันคงเส้นจะเป็นอีกอย่าง อันนี้พี่ไกด์เฉยๆ นะ จริงๆ แล้วมันมีหลักการมากกว่านั้น ถัดมาก็จะเป็นพวกจังหวะ เส้นที่ทำให้เกิดจังหวะ ง่ายๆ คือมันเป็นองค์ประกอบศิลปะทั้งหมด

ถัดจากเส้นก็จะเป็นรูปร่างรูปทรง เราก็จะเริ่มแปลงรูปทรงให้เป็นคาแรกเตอร์ เป็นการฝึกอย่างหนึ่ง เวลาเราต้องการสร้างคาแรกเตอร์ให้มันแปลกไปจากที่มันเคยทำ เพราะเราไม่สามารถเขียนแต่พระเอก นางเอก อยู่ตลอดเวลาได้ เราต้องเขียนตัวอื่นด้วย มันจะทำให้เราสร้างคาแรกเตอร์อื่นๆ ได้หลากหลาย นี่คือตัวอย่าง อันนี้ไม่ใช่งานของพี่นะ อันนี้ก็เป็นเรื่องรูปร่างรูปทรง เวลาเขียนเราลองหารูปทรงง่ายๆ ถ้าเรามีเวลาน้อยในการนำเสนองานชิ้นหนึ่ง บาง

ที่เราทำงานอย่างไร ให้คนจำคาแรกเตอร์ของเราได้ หมายความว่าเขามองปั๊บเขาจะเข้าใจทันทีว่าอันนี้รูปทรงอย่างนี้ อันนั้นรูปทรงอย่างนั้น เพราะว่าเขาไม่มีเวลาแยกมาก เวลามันน้อยในงานชิ้นหนึ่ง ดังนั้นเวลาเราออกแบบเวอร์ชวลว่าอันนี้เป็นสามเหลี่ยม อันนี้เป็นสี่เหลี่ยมจะค่อนข้างได้ผล สำหรับงานที่เวลาน้อยๆ เพราะเราไม่ได้เขียนแต่หลายคนจะติดคอมมิกส์ คอมมิกส์จะเขียนพระเอกกับพระรองบางที่หน้าตาแทบจะเหมือนกัน นั่นเป็นเพราะว่าคอมมิกส์เวลาเราเขียนมีเวลาเยอะ เรามีเวลาพิจารณาอ่านมันเป็นอาทิตย์ เผลออๆ รอบเป็นเดือน เรา รู้จักคาแรกเตอร์ตัวนั้นดี เราเพิ่งอยู่ตลอดเวลา คือเวลามันไม่เท่ากัน แต่แอนิเมชันเวลาเร็วมาก เราดูชั่วโมงหนึ่งหรือ 90 นาทีไปเร็วมาก เราต้องหาอะไรได้ที่มันเด่นๆ โปะเข้าไปในตัวคาแรกเตอร์เพื่อให้คนดูจำได้เร็วที่สุด ส่วนสไตลก็แล้วแต่ว่าใครชอบแบบไหน แต่หลักการก็ไม่ต่างกันมาก ยังเป็นรูปร่างรูปทรงอยู่

## “...ต้องทำให้ผู้ชมจดจำคาแรกเตอร์ได้เร็วที่สุด คือเข้าไปสู่กระบวนการเนื้อเรื่องให้ได้เร็วที่สุด...”

ต่อไปที่ขนาด ขนาดไม่จำเป็นว่าเล็ก ใหญ่ พวกนี้จะมีความสำคัญ คือมันจะโยงกลับไปที่ว่าเวลานำเสนองานน้อยแล้วต้องทำให้ผู้ชมจดจำคาแรกเตอร์ได้เร็วที่สุด คือเข้าไปสู่กระบวนการเนื้อเรื่องให้ได้เร็วที่สุด ไม่ต้องมานั่งพิจารณาว่าคาแรกเตอร์ต่างกันตรงไหน อาจจะเป็นเรื่องขนาด ตัวอย่างอันนี้ถ้าขนาดเท่ากันจะมาแบบนี้ สำหรับพี่ๆ คิดว่าดีเพียงแต่มันไม่เหมาะกับแอนิเมชัน อาจจะเป็นเรื่องขนาด ตัวอย่างอันนี้ถ้าขนาดเท่ากันจะมาแบบนี้ สำหรับพี่ๆ คิดว่าดีเยี่ยม ดี ทุกงานดีหมด แต่ต้องดีกับอะไรเท่านั้นเอง สำหรับอะไร ถ้ามันเกิดมีขนาดเท่ากัน มันจะมาอย่างนี้เลย มันจะเริ่มแยกไม่ออก แต่เราชอบเขียน พี่เข้าใจ เพราะว่าตอนเขียนใหม่ๆ ก็ชอบวาดอย่างนี้แหละ ให้มันเท่ทั้งตัว ตัวไหนก็ได้ อันนี้จะเห็นขนาดชัดเจน คือพี่พยายามจะอ้างอิง ขอไปเร็วๆ นะครับ

ต่อไปเป็นเรื่องสัดส่วน สัดส่วนมนุษย์จะถูกแบ่งเป็น  $7 \frac{1}{2}$  หรือไม่กี่ 8 โดยธรรมชาติส่วนใหญ่ แต่ว่าเราสามารถดัดแปลงสัดส่วนพวกนั้นได้ ให้มันเป็น 4 ส่วนบ้างเป็นเด็ก หรือ 5 ส่วน อะไรแบบนี้ มันแล้วแต่เรา เราเริ่มเรียนรู้เรื่องกระบวนการ เรารู้มาตรฐานของมัน เวลาประยุกต์ใช้เราจะเข้าใจ แบ่งเป็น 3 ส่วนบ้าง หัวคนใหญ่หรือเล็ก อย่างที่เวลาเขียน SD จะใช้หลักการนี้ แบ่งเป็น 3 ส่วน แต่ 3 ส่วนจะไม่เท่ากัน จะขยับ มันจะได้คาแรกเตอร์ที่แตกต่าง ตัวนี้ตัวเดียวมันก็จะมีหลายขนาด รวมทั้งใบหน้า เวลาเราดีไซน์ใบหน้า ถ้าเราตันๆ คิดคาแรกเตอร์ไม่ออก ลองขยับไปสำหรับแนวบางแนว บางสไตลที่เราสามารถใช้ลักษณะนี้ในการออกแบบได้ ไม่ใช่ทุกอย่างต้องใช้พวกนี้ในการออกแบบ

พอมาถึงส่วนสำคัญแล้วคือ โพสต์ คือเวลาเราเขียนคาแรกเตอร์ เวลาเราเขียน คาแรกเตอร์ เรายังเขียนยืนแข็งๆ มันจะดูยาก มันจะไม่ค่อยประทับใจสักเท่าไร ดังนั้นเวลาเราเขียนเราจะให้รู้สึกถึงไดนามิกส์ คือเวลาเราเขียนถึงคน



มันจะมีไดนามิกส์ของมันเอง แต่อันนี้จะเป็นตัวอย่างของเส้นแกน มันจะมีเส้นแกนคาแรกเตอร์คุมอยู่ ให้อธิบายว่ามันจะไปทางนี้ เวลาเราเขียน คนมองจะไม่รู้สึก แต่เราต้องไม่ให้อธิบายใจจนมากเกินไป หรือไม่เขียนออกมาแล้วเลื้อย เป็นได้เดือนมันจะเหมือนงงใจจนเกินไป พวกนี้มันจะมีเส้นแกนเล็กๆ พวกนี้อยู่ ถ้าเขียนเส้นแกนตรงๆ มันก็จะที่อๆ เป็นสี่เหลี่ยม แต่ถ้าโค้งนิดเดียวมันจะขยับหน่อยหนึ่ง ถ้าเอียงมันจะมีหลายระดับของมัน จะได้ดึงคาแรกเตอร์ให้ออกไปมากขึ้นได้ จะมีความหมายด้วยเวลาเราเขียน โพลต์ของตัวคาแรกเตอร์มันก็จะได้อารมณ์ที่แตกต่าง แกนที่มันต่างกันอะไรแบบนี้

เดี่ยวชกกลับมาย้ำตรงนี้ หมายความว่าหลักสำคัญของเอาไว้แค่ 4-5 อย่างคือ เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน และโพลต์ มันมีส่วนอื่นที่พี่ทำเป็นสี่เทาไว้ อนาโตมี ซิมพลิฟาย แล้วก็สี พวกนี้ก็จะนำไปสู่กระบวนการอื่นๆ ที่เราต้องเรียนรู้จริงๆ แล้วที่มาวันนี้ก็คือว่าความรู้ทั้งหมดมันเกิดขึ้นทีหลัง แต่ในตอนแรก ตอนที่เรายังเด็กๆ เริ่มเรียนรู้ พี่จะมีหนังสือเล่มหนึ่งไว้คอยเตือนความรู้ ความจำของตัวเอง มันคือหนังสือองค์ประกอบศิลปะของอาจารย์ชูด นิมเสมอ แต่เล่มนี้มันไม่มีขายแล้วแต่เขาพิมพ์ใหม่ ปกไม่เป็นอย่างนี้แล้ว พี่คิดว่าถ้าเราหาเราอาจจะเจอ มันเป็นองค์ประกอบศิลปะทั้งหมดเลย แต่ค่อนข้างเป็นนามธรรม หมายความว่ามันจะอธิบายในส่วนเส้นระนาบ สี พื้นผิว มันจะค่อนข้างนามธรรมพอสมควร แต่ถ้าเราอ่านแล้วเข้าใจเล่มนี้เราจะสามารถประยุกต์ได้กับเกือบทุกอย่างได้เลย จะทำให้เราสามารถออกแบบได้อย่างมีเอกภาพ คือเราจะสามารถหาจุดประสงค์ของมันได้ มีโจทย์มาให้แล้วเราไม่หลง



ส่วนเรื่องสี เอาตรงๆ เลย ไม่ตายพี่ เวลาพี่ทำงานสี พี่จะใช้หลักการเดียวคือพี่จะใช้สี 80/20 หมายความว่าพี่ออกแบบโดยให้มันมีสีหลักเป็นสีเบส สมมติพี่ออกแบบคาแรกเตอร์โดยใช้สีน้ำเงิน พี่ก็ใช้สีน้ำเงินเลย แต่คนละโทน หมายถึงสีน้ำเงินมันจะไม่ใช้สีน้ำเงินเดียว จะเป็นน้ำเงินเขียวบ้าง น้ำเงินเหลืองบ้าง น้ำเงินม่วง อะไรแบบนี้ แต่มันเป็นน้ำเงินอยู่ สุดท้ายก็คือมีสีที่เป็นสีเด่นอีกสีหนึ่งเข้ามา คือเป็นคู่สี คู่ไหนก็ได้ น้ำเงิน/แดง น้ำเงิน/ม่วง น้ำเงิน/ส้ม น้ำเงิน/เหลือง แต่ไม่เกิน 20% ใช้ในงานจะไม่เกิน 20% สัดส่วนของคาแรกเตอร์นะ ฟังดูอาจงงๆ แต่จะมีลักษณะตามภาพที่แสดงนี้ สังเกตว่าโทนจริงๆ มันคือขาวแล้วมีสีเด่นเป็นสีแดงเข้ามา หรืออันนี้โทนน้ำเงินมีสีเด่นเป็นสีโทนครึ่งเต็มเข้ามานิดเดียว จะเป็นลักษณะนี้ งานของพี่จะเป็นลักษณะนี้หมดเลย นานๆ จะเป็นคาแรกเตอร์ที่ใช้สี 50/50 ร้อนครึ่งหนึ่งเย็นครึ่งหนึ่ง ก็จะเป็นคาแรกเตอร์ที่เขาเป็นแบบนั้นจริงๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นตัวตลก เป็นอะไรพวกนี้ มันจะเป็นลักษณะการใช้สี

## “...สำหรับคนเรียนสถาปัตย์ จะมีจุดแข็งอย่างหนึ่งคือ กระบวนการคิด...”

### ช่วงคำถาม

น้องผู้หญิง : หนูเรียนสถาปัตย์ อยากถามพี่ว่ามีอะไรที่เป็นจุดแข็งที่เรายกมาจากการเรียนสถาปัตย์แล้วมาใช้ในงานแอนิเมชันได้ แล้วอะไรเป็นจุดอ่อนที่พี่คิดว่าต้องฝึกเยอะมาก

ตอบ : อันนี้ตอบได้เลยเพราะว่าโดนกับตัวมาตลอด สำหรับคนเรียนสถาปัตย์จะมีจุดแข็งอย่างหนึ่งคือกระบวนการคิด พี่คิดว่ามันค่อนข้างได้เปรียบ มันจะถูกสอนให้คิดเป็นสเต็ป คิดเป็นไดอะแกรม ค่อยๆ มาทีละอย่าง เพราะว่าก่อนทำจะยัดแผนค่อนข้างซัวร์จึงค่อยลงมือทำ อันนั้นคือจุดเด่นๆ แล้วก็มีความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบจากอะไรพวกนี้ จะรู้สึกว่ามันมีอยู่จริง อันนี้เป็นข้อได้เปรียบ แต่ข้อด้อยของพวกสถาปัตย์ที่ทำแอนิเมชันคืออย่างพี่ค่อนข้างตรงข้ามเพราะว่าตอนเรียนมันสถาปัตย์ แล้วพอมาทำงานเป็นคาแรกเตอร์ พี่จะติดเส้นที่เป็นเส้นเหลี่ยมเป็นคม หมายความว่าเวลาเขียนมันจะเข้าเหลี่ยมเข้าสเกล คือมือมันจะขีดไปเองแล้วมันจะตรง คือจะขีดเส้นตรงมากกว่าเส้นโค้ง แต่ว่าคนที่เรียนอาร์ตจะมีเส้นโค้งมากกว่าเส้นที่เป็นเหลี่ยม เพราะฉะนั้นคาแรกเตอร์ที่ส่วนใหญ่มันจะมีเหลี่ยมด้วยแล้วมีโค้งด้วย คือพยายามจะกลมจุดบอดนั้นไป พี่ก็พยายามแก้นะ พยายามฝึกหัด พี่พยายามใช้เส้นโค้งทั้งหมด ไม่ใช่เส้นตรงเลย จริงๆ ก็เกือบทำได้ แต่มันก็ยังมีเหลี่ยมมีมุมอยู่ ก็พยายามลบจุดอ่อนเพราะรู้ว่าเราติดเส้นที่ตรง วิ่งเข้าไปหาจุดตัด อันนั้นพี่คิดว่าเป็นข้อด้อยเลยของเราถ้าเกิดเราเรียนสถาปัตย์มา แต่ข้อดีคือกระบวนการคิด กระบวนการดีไซน์ เราค่อนข้างได้เปรียบ เข้าใจเพอร์สเป็คทีฟมากกว่าคนอื่นตั้งแต่แรก

น้องผู้ชาย : อยากทราบว่าช่วงแรกๆ ในกรณีที่เราไม่แม่นเรื่องอนาโตมีหรือเรื่องการวาดอะไรบางอย่าง คิดว่าการเพลสพาล์ม จะช่วยเราได้ส่วนหนึ่งหรือเปล่าครับ

ตอบ : จริงๆ แล้วเรื่องอนาโตมีมันต้องศึกษาไปเรื่อยๆ เพราะว่าค่อนข้างมีรายละเอียดเยอะ ผมแนะนำว่าถ้าเราไม่แม่นอนาโตมีจริงๆ มันง่ายมาก ให้สเก็ตป์ไปเลยทำให้เราโฟกัสไปที่สัดส่วนก่อนจริงๆ ถ้าสัดส่วนเราถูก อย่างอื่นจะถูกหมด ต่อให้เขียนอนาโตมีผิด มันก็ยังไม่ผิดถูก มันจะดูดีอยู่ แต่สำหรับพวกเรฟเฟอร์เรนซ์ค่อนข้างมีประโยชน์ เวลาที่เขียนจะค่อนข้างแนวเรฟเฟอร์เรนซ์เยอะจริงๆ ไม่ได้ติดเงาด้วยจริงๆ เวลาอาร์ตทำงาน สมมติเราเปิดไฟได้ข้อปขึ้นมามาหน้าหนึ่ง อีกหน้าหนึ่งมันก็จะประกอบไปด้วยเรฟเฟอร์เรนซ์ สมมติฝั่งนี้เราวางเป็นเรฟเฟอร์เรนซ์เต็มไปหมดเลย บันทึกรมาจากอินเทอร์เน็ตมาเป็นช่องสี่เหลี่ยมเล็กๆ ไว้เพื่อที่จะให้ออเดียแล้วเขียนงานจริง เราอย่าใช้เรฟเฟอร์เรนซ์เดียวในการทำงาน มันจะทำให้กลายเป็นลอกทันที เพราะว่าเราจะติด เราารู้สึกว่าเราอยากจะได้อันนี้มาก เราจะไม่ประยุกต์ แต่ถ้าเรามีเรฟเฟอร์เรนซ์เยอะ เราจะค่อนข้างหยิบข้อดีของแต่ละส่วนมาใช้ได้ มันจะเกิดเป็นสไตล์ แล้วรู้สึกว่าการที่มันค่อนข้างแตกต่าง มีอเดียพวกนี้

น้องผู้ชาย : คุณสมบัติของอาร์ตไดเรกเตอร์มีอาชีพอะไรบ้างครับ

ตอบ : ผมคิดว่าน่าจะเป็นทัศนคติที่ดีครับ พี่ทำงานวงการแอนิเมชันมาสัก 10 ปี พี่สรุปคำสั้นๆ อย่างหนึ่งที่ค่อนข้างติดปากพี่คือ ฝึกคนดีให้เก่งไม่ยาก แต่จะยากมากถ้าฝึกคนเก่งให้เป็นคนดีครับ สั้นๆ เลย เพราะว่าการทำงาน ถ้ามืออาชีพมันต่างกันตรงไหน คือมืออาชีพจริงๆ แล้วมันอยู่กับเราตั้งแต่เรายังเด็ก เราจะถูกสอนให้เป็นผู้ฝึกสอนตั้งแต่ยังเด็กคือมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา ฯลฯ นี่คือการเป็นผู้ฝึกสอน ไม่ใช่ที่เราเก่ง เก่งมาทีหลังเลย มันเป็นเรื่องที่มันมีอยู่แล้ว เดินไปเราก็สามารถหยิบความรู้จากเพื่อนๆ มาใช้ได้ทันที แต่การเป็นผู้ฝึกสอนที่คิดว่าไม่ใช่ส่วนนั้น พี่คิดว่าเป็นส่วนทัศนคติ ความคิดมากกว่าครับ นั่นแหละถึงเรียกว่ามืออาชีพ ถ้าวาดรูปเก่งแล้วยังเดินตบเด็กเตะหมาอะไรพวกนี้ มันไม่ใช่มืออาชีพ คือเรื่องเก่งมันฝึกกันได้ แต่ทัศนคติมันมาเป็นอันดับแรกเลย พี่เข้าใจว่าเด็กๆ เขาก็ต้องการเรียนรู้เรื่องมือก่อนเลย อย่างแรกคืออยากทำได้ อยากทำเป็น อยากโชว์ให้เห็นว่าเราทำได้ นั่นคือส้อมช่วยรุ่นจะคิดแบบนั้น ตอนทำกราฟิกแทบจะจำไปได้ข้อได้ทุกเมนู อะไรแบบนี้เพราะว่าเราอยากมีสเกิลแบบนี้ แต่จริงๆ แล้วมันไม่ใช่ เราจะเห็นว่าตัวที่ทำให้เราทำได้จนถึงปัจจุบันนี้ไม่ใช่เพราะเราเก่งแต่มันเป็นทัศนคติของเรามากกว่า เรามีทัศนคติทางบวก เราก็จะมีชีวิตไปในทางบวก แต่ถ้าเรามีทัศนคติทางลบมันก็จะไปอีกทางหนึ่ง

น้องผู้ชาย : ถ้านักศึกษาจะไปฝึกงานจะต้องเอาอะไรไปให้ดูบ้างครับ เช่น พอร์ตงานหรือต้องมีแนวคิดแบบไหนไปครับ

ตอบ : ถ้านักศึกษามาฝึกงานช่วงแรกๆ ก็อาจจะมาเรียนรู้กระบวนการทำงาน สิ่งที่ต้องเตรียมมาขอแค่เป็นพอร์ตผลงานชิ้นที่ดีที่สุดของเราครับ งานที่เราหัดสเก็ตช์ หัดอะไรต่างๆ ไม่ต้องก็ได้ ให้เราเองงานสำเร็จที่เราภูมิใจ ไม่ต้องโชว์ว่าเราเขียนงานมาเยอะ แต่เอาแค่ชิ้นที่ดีที่สุด อย่างพี่ก็จะมองเห็นว่าถ้าเด็กคนนี้เขียนได้ขนาดนี้ ต้องฝึกมาเยอะแน่นอน ไม่ต้องดูว่าเขียนมาเยอะขนาดไหน คือเอาชิ้นที่ดีที่สุดมาเลย เวลาคุยก็อาจจะถามว่าใช้เวลานานไหม ดูว่าเขาเขียนเยอะหรือเปล่า อย่างนี้ครับ #

.....

เรียบเรียงจากการบรรยายช่วง TAF Workshop "Concept Art" ในเทศกาล Thailand Animator Festival 4(TAF4) จัดโดย Sputnik Tales : Studio

สนับสนุนโดย มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) มูลนิธิมันพัฒนา Voice TV และ Voice Space วันที่ 8 เมษายน 2017