

สารบัญ	🗨️ คำนำนักเขียน “หนทางสู่การเป็นนักเขียนเว็บตูน” ถ้าฉันรู้ตั้งแต่ 10 ขวบก็คงจะดี • 006	
	บท 1	เว็บตูน ต้องรู้อะไรบ้าง? • 008
		การ์ตูนก็คือภาษาชนิดหนึ่ง • 010 จากกระดาษสู่อินเทอร์เน็ต • 012 กลายข้อจำกัดการ์ตูนช่องด้วยการ Scrolling • 014 ทำไมเว็บตูนถึงไม่เป็นที่ต้อนรับ? • 015
	บท 2	นักเขียนเว็บตูนต้องมีคุณสมบัติอื่นอีกไหม? • 018
		พรสวรรค์ของฉันคือการวาด หรือการเขียนกันนะ? • 020 เลิกนิสัยเดิมๆ • 023 ทักษะเป็นเรื่องที่ยังเรียนรู้ก็ยิ่งเพิ่ม • 025 หาเครื่องมือที่เหมาะสมกับตัวเอง • 029
	บท 3	ไอเดียในหัว จะเอาออกมาได้อย่างไร? • 032
		การเขียนไดอารี่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเป็นนักเขียน • 034 วาดดูเดิ้ล (Doodling) ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ • 036 สร้างสมุดโน้ตวัตถุดิบส่วนตัว • 038 พัฒนาวัตถุดิบด้วยมายด์แมป (Mind Map) • 040 เพิ่มความสนใจให้กับวัตถุดิบ • 042

บท 4		จะสร้างเนื้อเรื่องให้สนุกได้อย่างไร? • 050
		เรื่องย่อ (Synopsis) พิมพ์เขียวของผลงาน • 052 สตอรี่ (Story) เมสเสจที่มีชีวิต • 058 พล็อต (Plot) กรอบของเหตุการณ์ • 060 ทรีตเมนต์ (Treatment) วางแผนแต่ละตอน • 062
บท 5		สไตล์ภาพและคาแรคเตอร์ • 066
		สไตล์ภาพ ความประทับใจแรกต่อผลงาน • 068 ผลงานที่หลงเหลือตัวละครไว้ • 071
บท 6		เริ่มทำสคริปต์ คอนตินิว • 078
		รูปแบบที่แตกต่าง • 080 ยิ่งแก้ ยิ่งสนุก • 084 คอนตินิวที่สร้างสรรค์มาจากสภาพแวดล้อมในการทำงาน • 088
บท 7		การผลิตต้นฉบับ • 090
		สเกตช์ (Sketch) การสร้างรากฐานของต้นฉบับ • 092 การตัดเส้น (Pen Touch) ขั้นตอนเตรียมตัวสำหรับการลงสี • 094 การลงสี (Coloring) มอบชีวิตให้กับต้นฉบับ • 096 สคริปต์ (Script) นำเสนอการ Scroll ของต้นฉบับ • 099 เอฟเฟกต์ที่มีแต่ในเว็บตูนเท่านั้น • 101
บท 8		ถ้าอยากเผยแพร่เว็บตูนของเราล่ะ? • 102
		🗨️ ชีวิตประจำวันของนักเขียนเว็บตูน • 108

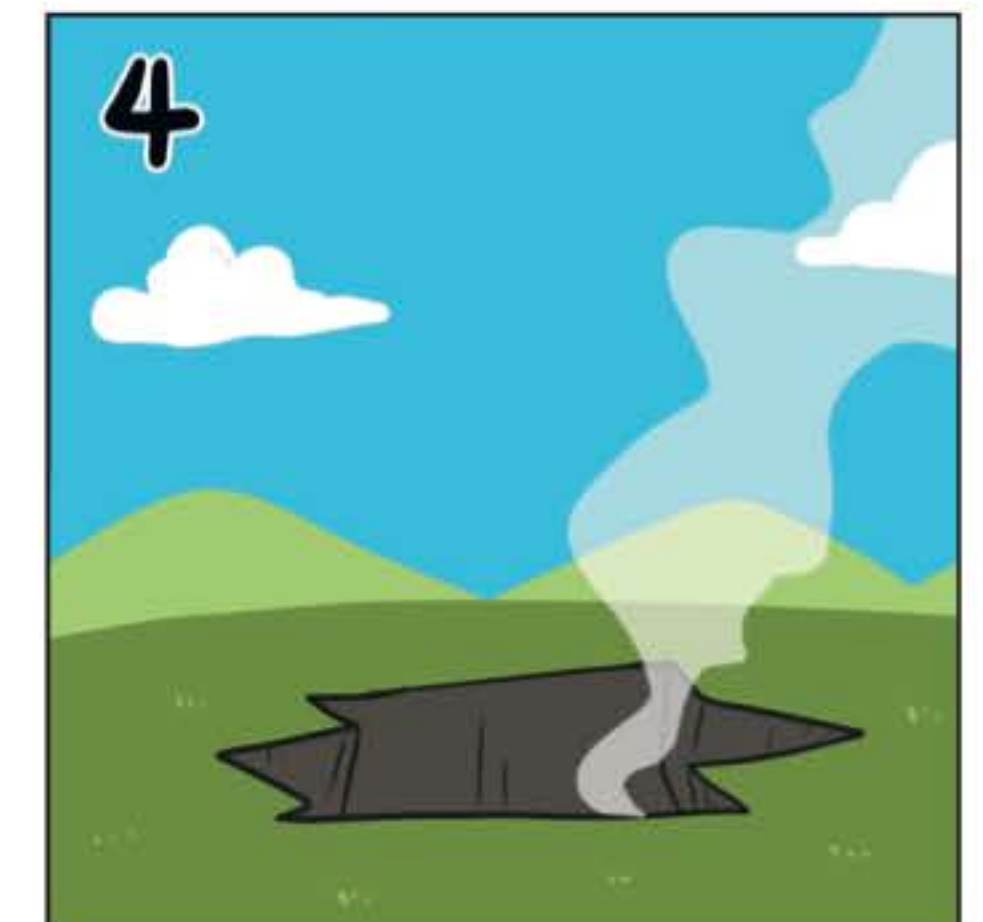
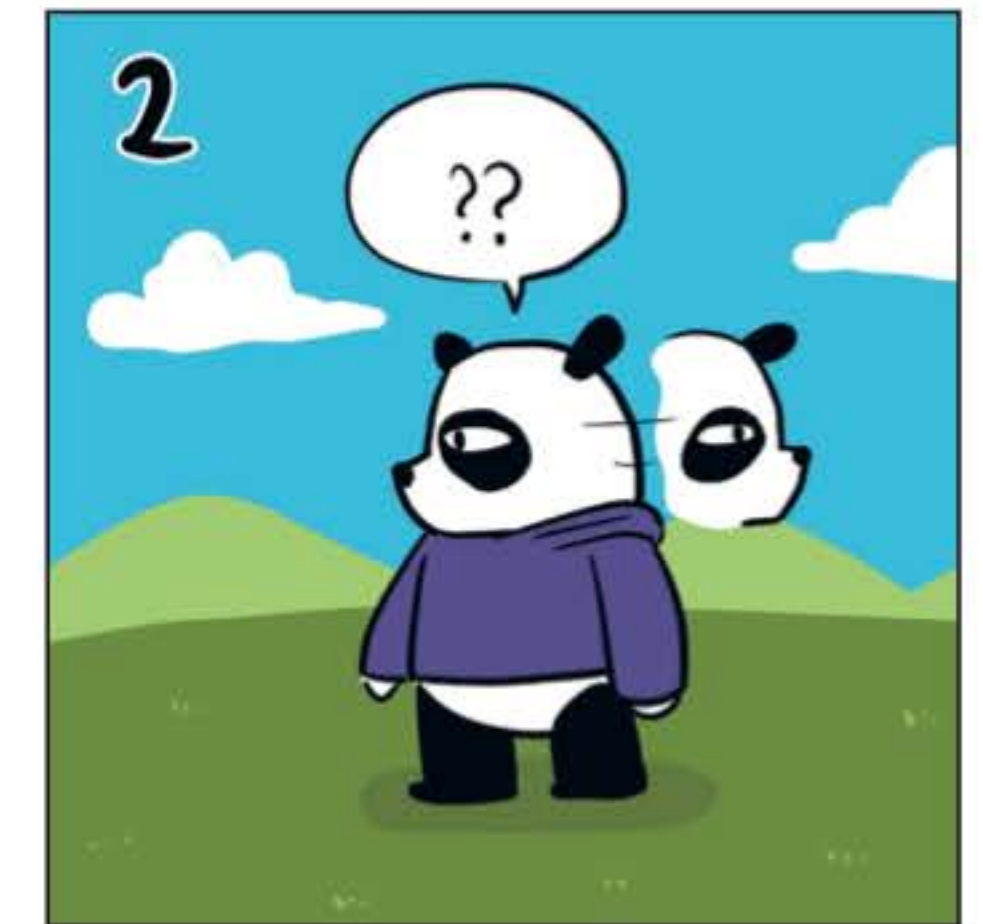
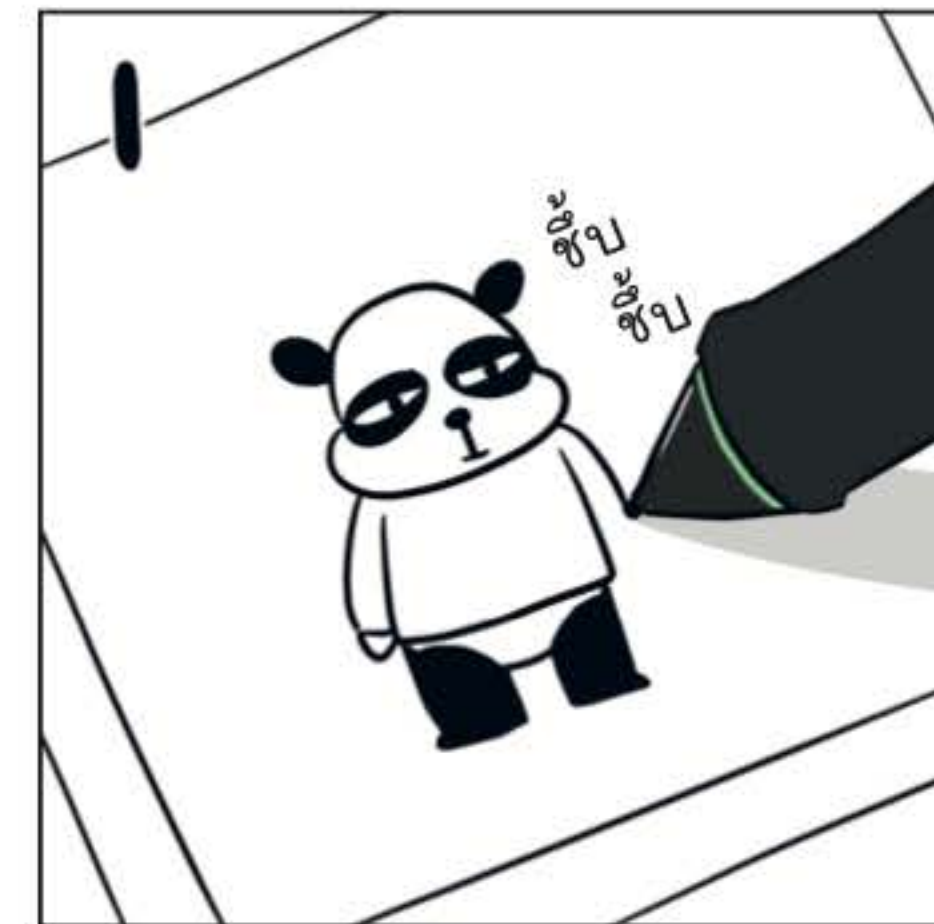
บท 1

'เว็บตูน' ต้องรู้อะไรบ้าง?

เว็บตูนกับการ์ตูนต่างกันยังไง?

ความจริงแล้วเว็บตูนก็คือการ์ตูนนั่นเองแหละ เพราะฉะนั้น นักเขียนเว็บตูนก็คือนักเขียนการ์ตูนด้วยเหมือนกัน

ถ้าอย่างนั้นทำไมต้องใช้คำว่าเว็บตูนให้มันต่างจากการ์ตูนด้วยล่ะ? ที่ต้องแยกประเภทกันก็มาจากเบื้องหลังการสร้างที่แตกต่างกันนั่นเอง ขึ้นแรก มาดูกันก่อนดีกว่าว่าการ์ตูนคืออะไร และมาเจาะลึกความสัมพันธ์ของการ์ตูนและเว็บตูนต่อกันเลย



พรสวรรค์ของฉัน คือการวาด หรือการเขียน กันนะ?

การ์ตูนรวมถึงเว็บตูนนั้น โดยทั่วไปแล้วประกอบด้วยการเขียน
เรื่องและการวาดภาพ จึงจำเป็นต้องมีทักษะทั้ง 2 อย่างนี้เพื่อสร้างสรรค์
ผลงาน บางคนอาจคิดว่าทักษะการวาดภาพนั้นสำคัญกว่ามาก แต่
ความจริงแล้วทักษะการเขียนก็สำคัญมากๆ ไม่แพ้กันเลย

สมองของมนุษย์แบ่งเป็น 2 ซีกใหญ่ๆ คือ ซีกขวาและซีกซ้าย
ทั้ง 2 ซีกมีบทบาทที่แตกต่างกัน โดยสมองซีกซ้ายทำหน้าที่วางแผน
ความคิด เช่น เหตุผล หลักการ ตรรกะ ภาษา และรายละเอียดต่างๆ
ในขณะที่สมองซีกขวามุ่งหน้าที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เช่น
สัญชาตญาณ ความไม่เป็นระเบียบ จินตนาการ และความอยากรู้อยากเห็น



คนเราใช้สมองทั้งซีกซ้ายและขวาไปพร้อมกัน แต่ว่าแต่ละคนก็จะ
มีส่วนการใช้งานแต่ละซีกต่างกันเล็กน้อย คนที่ให้ความสำคัญกับ
การคิดอย่างมีตรรกะและเหตุผลนั้นมีแนวโน้มที่จะใช้สมองซีกซ้าย
มากกว่า ในขณะที่คนที่ใช้สัญชาตญาณและเน้นมองภาพเป็นหลักก็
มีแนวโน้มที่จะใช้สมองซีกขวามากกว่า

ยกตัวอย่างเช่น คนที่ใช้สมองซีกซ้ายเป็นหลักจะจำจำนวนเงินใน
กระเป๋าได้แม่นยำ กลับกัน คนที่ใช้สมองซีกขวาเป็นหลักจะรู้ว่าเมื่อไหร่
เท่าไรก็ต่อเมื่อเปิดกระเป๋าและนับเงินด้วยตัวเองเท่านั้น เพราะอย่างนี้
คนที่ใช้สมองซีกซ้ายเป็นหลักจึงคุ้นเคยกับการคิดอย่างมีเหตุผลและ
เป็นระบบ พวกเขาจึงดูแลตัวเองอย่างละเอียดถี่ถ้วนและจัดการสภาพ
แวดล้อมของตัวเองอย่างเรียบร้อย ส่วนคนที่ใช้สมองซีกขวาเป็นหลัก
นั้นจะใช้สัญชาตญาณในการตัดสินใจและรักอิสระ พวกเขาจึงวาง
กระเป๋าเงินทิ้งอย่างสง่างามและห่างไกลจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย

ลองทำตามแบบทดสอบต่อไปนี้เพื่อเช็คว่าเราเป็นคนประเภทไหน

ขั้นที่ 1 ประสานมือ ถ้านิ้วโป้งที่อยู่ด้าน
บนสุดเป็นของมือขวา แสดงว่าเป็นมนุษย์
สมองซีกซ้าย แต่ถ้าเป็นมือซ้าย แสดงว่า
เป็นมนุษย์สมองซีกขวา



ขั้นที่ 2 ถ้ากอดอกแล้วแขนขวาอยู่ด้าน
บน แสดงว่าเป็นมนุษย์สมองซีกซ้าย แต่
ถ้าเป็นแขนซ้าย แสดงว่าเป็นมนุษย์สมอง
ซีกขวา



วาดดูเดิ้ล (Doodling)
ช่วยกระตุ้นความคิด
สร้างสรรค์

การเขียนไดอารี่ช่วยในการค้นหาไอเดียได้มากก็จริง แต่การวาด
ดูดีเทล (การวาดแบบลวกๆ) ก็เป็นวิธีที่ดีไม่แพ้กัน

เมื่อพูดถึงดูเติ้ล คนมักจะคิดว่าเป็นการซัดๆ เขียนๆ ที่เกิดจากความเบื่อ ซ้ำยังมองภาพดูเติ้ลเป็นเพียงแค่เรื่องเล่นๆ

แต่สำหรับคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดูได้เป็นขั้นตอนที่มีความหมายมากๆ เพราะถึงจะเป็นเส้นที่วาดโดยไม่ตั้งใจแต่มันก็ออกมาจากสัญชาตญาณที่แท้จริง และบางครั้งเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่ดูไร้ความหมายในภาพดูเดิ้ลก็ช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจได้

ตอนที่ฉันกำลังแก้โจทย์เลขไประหว่างที่ฟังเพลงไปด้วย พอรู้ตัวอีกที สมุดงานก็เต็มไปด้วยรูปภาพเต็มไปหมด มีทั้งวาดคำหรือวลีที่ติดหูจากเพลง โดยมันมักจะแสดงถึงสิ่งที่เรารู้สึกหรือเรื่องที่เรากำลังคิดอยู่ การวาดดูเผินๆจะไม่ใช่ว่าคิดเชิงตรรกะ แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยเชื่อมโยงในการแสดงจิตใต้สำนึกภายในใจ

ถ้าถามนักเขียนเว็บตูนว่า ‘เริ่มวาดการ์ตูนตั้งแต่เมื่อไร?’ ส่วนใหญ่จะตอบว่าเริ่มหัดวาดตั้งแต่ยังเด็ก และยังเสริมว่าพวกเขาจะเกิดไอเดียที่น่าสนใจโดยไม่ได้ตั้งใจขณะขีดเขียนลงบนกำแพง พื้น และตามมุมโต๊ะเรียน

▼ ขั้นตอนการดูเต็ลจาก 'ไพรลือก' ตอนที่ 1 ของ <Xinker>

1. งานแข่งขันแฮกกิ้ง



▼ ขั้นตอนการดูแลจาก 'สิ้นสุดฤดูร้อน' ตอนที่ 33 ของ <Like an Umbi>



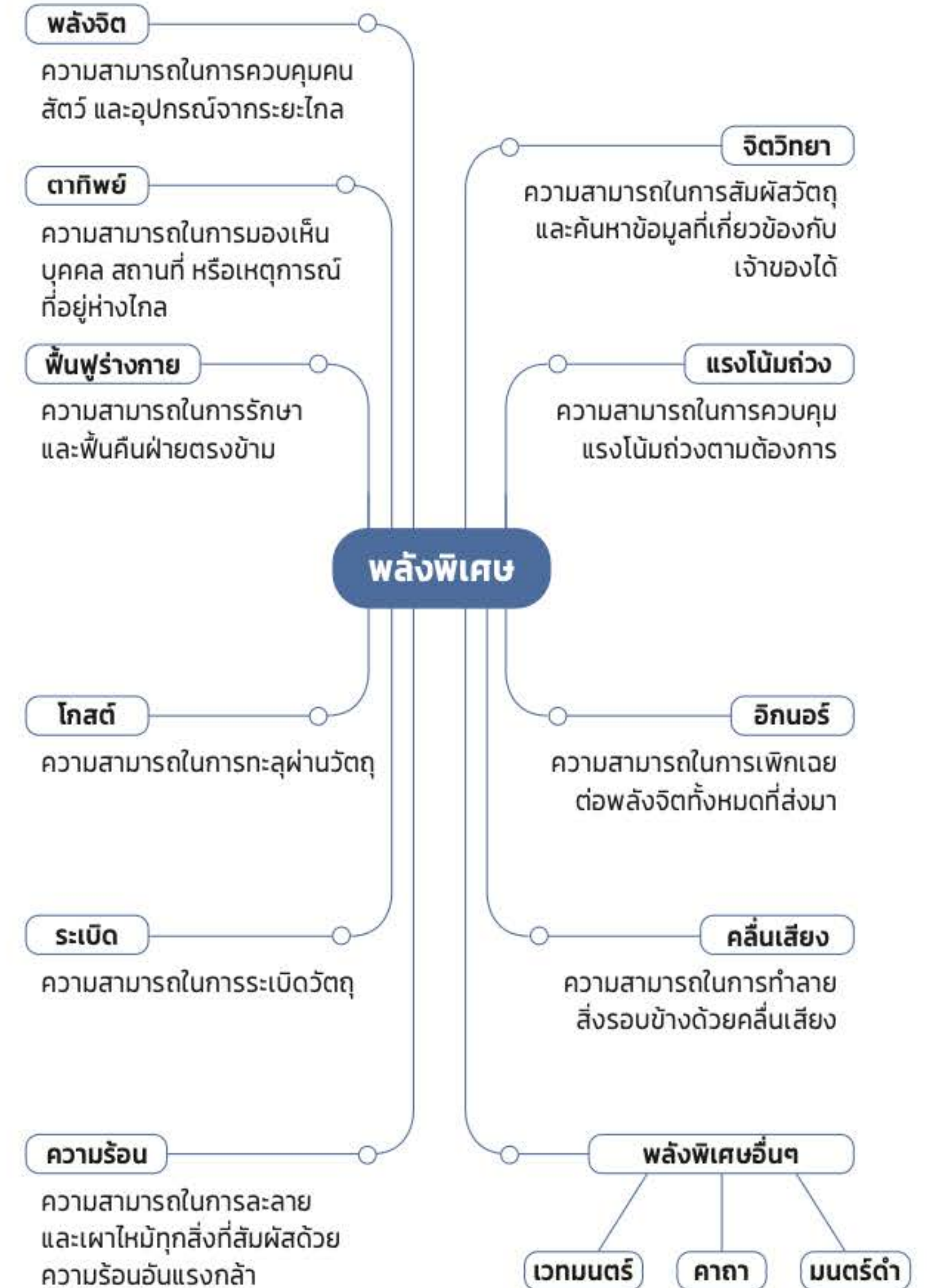
พัฒนาวัตถุดิบด้วย มายด์แมป (Mind Map)

วัตถุดิบสำคัญมากสำหรับเว็บตูน เพราะมันจะทำให้ธีมและบรรยากาศของผลงานนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้เลย

ถ้าวางแผนที่จะสร้างการ์ตูนที่มีธีมเฉพาะ ก็จำเป็นจะต้องค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่ม แต่ก่อนจะไปค้นคว้าข้อมูล ขั้นแรกให้ค้นหาว่าไอเดียของเรามีที่มาจากไหน ซึ่งในขั้นตอนนี้อธิบายแนะนำให้ทำมายด์แมปออกมา เพื่อใช้เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้ากับไอเดียหลัก จากนั้นก็จะพบคีย์เวิร์ดที่เกี่ยวข้องหลายๆ คำ

ในระหว่างที่วาดมายด์แมป ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับคีย์เวิร์ดที่ใช้เป็นวัตถุดิบในตอนแรกก็ได้ และยังเจอคีย์เวิร์ดเพิ่มมากเท่าไร ก็ต้องหาข้อมูลเพิ่มเท่านั้น และยังค้นหาข้อมูลมาก ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาก็ยิ่งมากขึ้น อาจส่งผลต่อมุมมองและทัศนคติของนักเขียนที่มีต่อเนื้องานซึ่งเป็นตัวกำหนดหัวข้อเรื่องด้วย การใช้วิธีนี้จะช่วยให้เนื้อหาและหัวข้อเรื่องเชื่อมโยงและเข้ากันอย่างกลมกล่อมเป็นธรรมชาติมากขึ้น

เราสามารถวาดมายด์แมปด้วยกระดาษและปากกา หรือจะวาดในคอมพิวเตอร์ก็ได้ ลองจัดระเบียบความคิดโดยใช้โปรแกรมสร้างมายด์แมปฟรีกันดูนะ



ทรีตเมนต์ (Treatment)

วางแผนแต่ละตอน

ทรีตเมนต์คือ การเรียบเรียงเรื่องราวทั้งหมดโดยแบ่งออกเป็นตอนๆ ถ้าเมสเสจและจุดความสนุกของงานถูกสรุปไว้ภายในหนึ่งบรรทัดลงในแบบแผนงาน และสร้างโครงเรื่องโดยรวมของเรื่องโดยอ้างอิงจากพล็อตแล้ว ก็ถึงเวลาต้องออกแบบเนื้อหาของแต่ละตอน

ทรีตเมนต์อาจจะเรียกว่าเป็นขั้นตอนตรงกลางระหว่างเรื่องย่อกับคอนตินิว (Continuity) ก็ได้

คอนตินิว หมายถึง การวางแผนองค์ประกอบและทิศทางโดยรวมล่วงหน้าก่อนที่จะเริ่มวาดการ์ตูนอย่างจริงจัง เช่นเดียวกับบทหนังหรือบทละคร (อ่านที่บท 6)

นักเขียนก็แต่ละคนก็มีไอเดียและวิธีทำงานต่างกันไป บางคนอาจจะเริ่มวาดฉาก หรือการกระทำและท่าทางของตัวละครในเรื่องก่อน (หรืออาจจะวาดตามลำดับนี้ก็ได้) และทำคอนตินิวที่เรียบเรียงอย่างละเอียด จากนั้นจึงค่อยเริ่มงานภาพ

ในขณะที่บางคนทำงานภาพทันทีหลังจากวางพล็อตคร่าวๆ และทำทรีตเมนต์เสร็จแล้วโดยไม่ต้องผ่านขั้นตอนคอนตินิวเลย



<XINKER>

-Xinker ตอนที่ 1 : กำเนิดฮีโร่-

OX-000. บทนำ (ฮอยอนอู/ซินโฮยอง/พาย)

[ฮอยอนอู] เข้าร่วมการเดฟคอน (DEFCON) การแข่งขันแฮก킹ระดับโลก ทำให้ [ซินโฮยอง] ที่กำลังเฝ้าดูอยู่เดินเข้ามาหาและแนะนำให้เขาเข้าบริษัทรักษาความปลอดภัย Hwarangdo ซึ่งเขาเป็นฮีโร่อยู่ แต่ฮอยอนอูกลับตอบว่าเขาไม่ต้องการมีชื่อเสียงผูกมัดกับใคร ในที่สุดฮีโร่จึงเชิญชวนให้เขาไปเที่ยวชมอีกครั้งในภายหลัง (เปลี่ยนภาพ) และ [พาย] ที่กำลังเล่นปาร์กัวร์ (Parkour - กีฬาคล้ายๆ ฟรีรันนิ่ง) อย่างสนุกสนานใจกลางเมืองก็ปรากฏขึ้น

OX-001. หมู่ปาร์กัวร์ (พาย)

ระหว่างที่พายกำลังฝึกปาร์กัวร์ โค้ดชั่วร้ายก็ได้เจาะทะลุไปทุกที่ ฮีโร่ซินโฮยองตรวจพบเข้ากับโค้ดชั่วร้ายนั้นและตามหาตำแหน่งของมัน บุคคลน่าสงสัยได้มาตามหาแม่ของพายที่ร้านขายยาที่เธอทำงานอยู่

OX-002. ชมรมแฮก킹 (นารัม)

พบกับ [นารัม] ภายในรถบรรทุกที่ถูกชนยับ นี่เป็นชมรมการสาธิตเหตุการณ์ในโรงเรียน แสดงภาพของฮอยอนอูที่กำลังแฮกinggทำเนียบขาว จากนั้นฮีโร่ซินโฮยองก็เดินทางมาถึงโรงเรียน และมุ่งหน้าไปยังห้องคอมพิวเตอร์ เมื่อเข้าไปแล้วก็พบว่าคอมพิวเตอร์ทั้งหมดพัง ฮีโร่ซินโฮยองจึงมั่นใจว่าจะต้องมีคนร้ายซ่อนอยู่ที่นี่ จึงเชิญทุกคนให้มาทัศนศึกษาที่บริษัทตน

OX-003. ดาต้าเซนเตอร์ (เกิดเหตุ)

พายมาเยี่ยมชมบริษัทพร้อมกับสมาชิกชมรมแฮกinggฮีโร่ซินโฮยองพาชมด้านในบริษัท ยกเว้นเพียงที่เดียวเท่านั้น นั่นก็คือ 'ดาต้าเซนเตอร์' ฮอยอนอูขอให้พายใช้ทักษะปาร์กัวร์เข้าไปเปิดประตูจากด้านใน พายจึงเข้าไปด้านใน ขณะนั้นเกิดการรบกวนเซิร์ฟเวอร์จนกระแสน้ำไฟรั่ว ทำให้เขาหมดสติ ร่างกายของเขาจึงทำปฏิกิริยากับเซิร์ฟเวอร์ส่งผลให้เกิดพลังพิเศษ

สไตล์ภาพ

ความประทับใจแรก

ต่อผลงาน

สไตล์ภาพที่ต่างกันขึ้นอยู่กับศิลปิน

ถ้าลองวาดตัวละครที่เราชอบ ก็พบว่าภาพที่วาดออกมานั้น ออกมาคล้ายคลึงกับภาพที่เราชื่นชอบ ลองกลับไปสังเกตดูสิว่าตัวละครของเรา มีจุดที่คล้ายกับตัวละครของผลงานที่เราชอบมากน้อยแค่ไหน ใบหน้ากับดวงตาใหญ่เกินจริงไปหรือเปล่า? สัดส่วนร่างกายมนุษย์ถูกต้องเป๊ะๆ ไหม? แน่นอนว่าต่อให้สัดส่วนจะไม่เข้ากัน และแม้ว่าตัวละครและวัตถุต่างๆ จะดูไม่สมจริง แต่ก็ทำให้ผลงานดูมีเสน่ห์ได้เหมือนกัน สิ่งที่สำคัญกว่าความสมจริงก็คือ เป้าหมายของศิลปิน

สไตล์ภาพจะเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปิน สิ่งนี้เรียกว่า ‘ดีฟอร์มเมอร์ (Déformer)’ ซึ่งเป็นคำภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า ‘บิดเบือน, ทำให้ผิดรูป’ การกำหนดสไตล์ของภาพนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปิน แล้วก็จะทำให้เกิดเป็นสไตล์ภาพที่เป็นสไตล์ส่วนตัวของศิลปินคนนั้นขึ้นมา

สไตล์ภาพเป็นเกณฑ์ให้ผู้อ่านเลือกผลงาน

ในฐานะนักเขียน ถ้าสไตล์ภาพของผลงานช่วยเปิดโอกาสให้ก้าวเข้าสู่โลกของการ์ตูนหรือเว็บตูนได้ละก็ สไตล์ภาพก็เป็นปัจจัยชี้ขาดที่กำหนดภาพจำแรกของผลงานสำหรับผู้อ่าน

ความจริงแล้วผู้อ่านหลายคนจะใช้สไตล์ภาพเป็นเกณฑ์ในการเลือกอ่านผลงานใดผลงานหนึ่ง โดยปกติแบนเนอร์โฆษณาหรือธัมบ์เนล (ภาพตัวอย่างเล็กๆ) ที่อยู่บนเว็บไซต์ของเว็บตูนมักจะแสดงภาพตัวละครต่างๆ ซึ่งจะเป็นการแนะนำให้ผู้อ่านเห็นสไตล์ภาพของผลงาน ถ้าอย่างนั้นแล้ว คิดว่าคนอ่านเว็บตูนชอบสไตล์ภาพแบบไหนล่ะ?

สไตล์ภาพสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายแบบขึ้นอยู่กับเกณฑ์ แต่ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างสไตล์ภาพที่แบ่งประเภทตามเว็บไซต์ โดยเว็บตูนในเว็บไซด์นี้แบ่งสไตล์ภาพออกเป็นสไตล์สมจริง สไตล์ตาหวาน สไตล์ยูนิค และสไตล์พิเศษ

▼ สไตล์ภาพทั้ง 4 จากเว็บไซต์เว็บตูน N

สไตล์สมจริง	สไตล์ตาหวาน	สไตล์ยูนิค	สไตล์พิเศษ
แสดงสัดส่วนร่างกายอย่างสมจริง	แสดงสัดส่วนร่างกายและอารมณ์อย่างสมจริง	แสดงเชิงสัญลักษณ์ เน้นลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์	แสดงตัวตนของศิลปินอย่างอิสระ
			
<Free Draw> จอนซอนอุ	<Oh! My Holy> อาฮยอน	<Born Idiots> Gaspard	<This Last Year's Series> This Last Year
			
<Awl> ชเวคยูชิก	<Lovely Bokhee> คิมอินจอง	<Don't loosen up your mind> ชินแทฮุน-นาซังฮุน	<Spring Break of Vegetable Steamed Bun> คิมอินจอง

บท 7

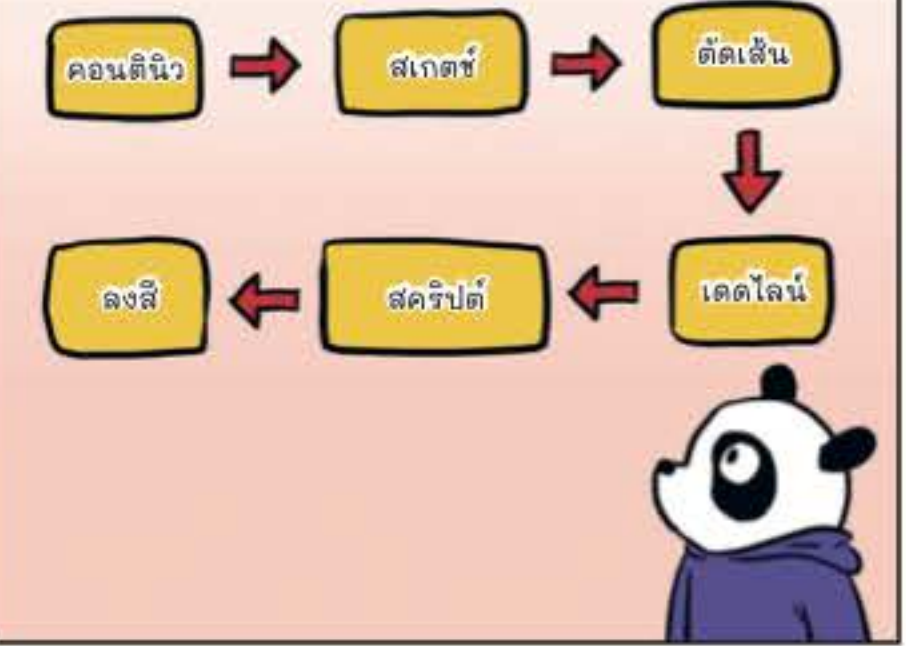
การผลิตต้นฉบับ

เมื่อคอนติวหรือสตอรี่บอร์ดหรือเนมเสร็จสมบูรณ์แล้ว จากนั้นไปก็จะเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการทำต้นฉบับอย่างจริงจัง คอนติวคือกระบวนการที่สร้างบางสิ่งขึ้นมาจากความว่างเปล่า ดังนั้นนักเขียนแต่ละคนก็ทำออกมาต่างกันต่อให้เป็นนักเขียนคนเดียวกันแต่ก็จะมี ความแตกต่างกันเล็กน้อยในแต่ละผลงานอยู่ดี ขั้นตอนต่อไปนี้ก็แทบจะเหมือนกัน ต้นฉบับหนึ่งเล่มจะเสร็จสมบูรณ์ได้จะต้องผ่านขั้นตอนต่างๆ เริ่มต้นจากการสเก็ตซ์ภาพร่าง ตัดเส้น และลงสี ถึงแม้ขั้นตอนการทำงานจะต่างกันไปตามแต่ละสไตล์ของนักเขียนแต่ละคน แต่ขั้นตอนในการทำต้นฉบับสักเล่มนั้นส่วนใหญ่ก็ต้องผ่านขั้นตอนเหล่านี้ทั้งสิ้น

วิธีการเขียนเว็บตูนของนักเขียน
แต่ละคนก็จะต่างกันไป



ปกติก็ต้องผ่านขั้นตอนการร่างคอนติว
สเก็ตซ์ ตัดเส้น ลงสี และเขียนสคริปต์



การสเก็ตซ์คือการร่างภาพ
ในขณะที่ดูคอนติวไปด้วย



การตัดเส้นคือการตัดเส้นอย่างละเอียด
บนเส้นที่สเก็ตซ์ไว้



การลงสีคือลงสีบนต้นฉบับ
ที่ตัดเส้นเสร็จแล้ว



และสคริปต์คือขั้นตอนสุดท้าย
ในการใส่บทสนทนาลงในต้นฉบับ
และเรียบเรียงภาพ



บท 8

ถ้าอยากเผยแพร่ เว็บตูนของเราล่ะ?

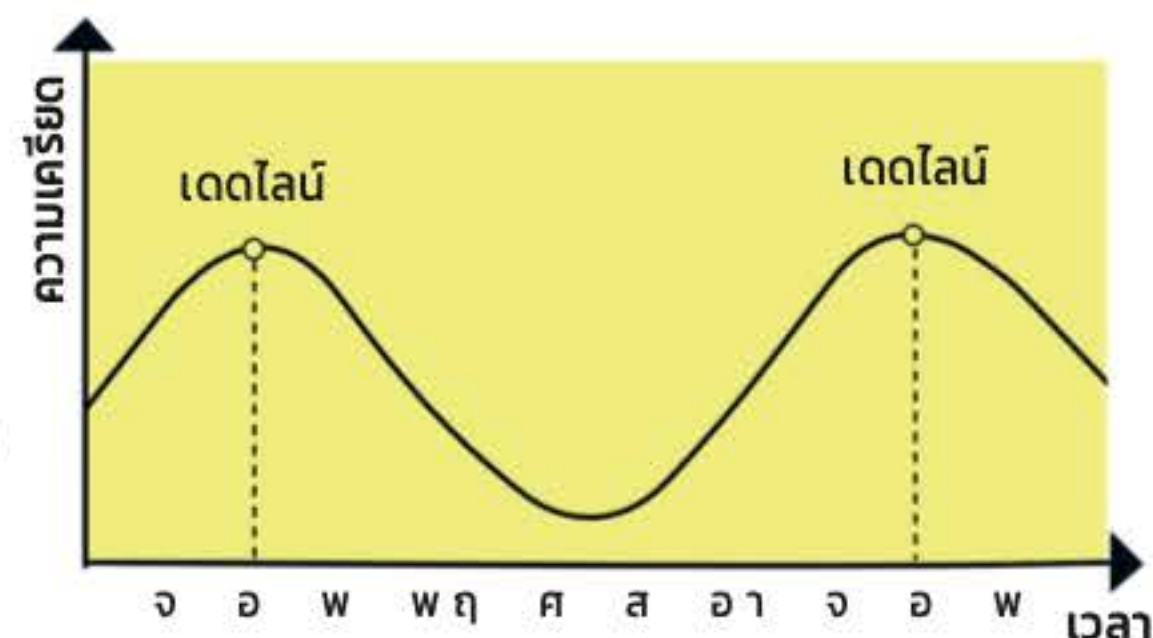
หลังจากทำเว็บตูนเสร็จแล้ว เราจะรู้สึกอยากเอาไปให้ใครสักคน
อ่านมัน เราคงไม่เก็บมันไว้ในลิ้นชักหรือคอมพิวเตอร์แล้วชื่นชม
มันคนเดียวไปตลอด จากนั้นมาดูวิธีที่จะเผยแพร่เว็บตูนที่เราเพียร
พยายามอย่างหนักสร้างมันขึ้นมาให้โลกนี้ดูกันเถอะ





หนึ่งสัปดาห์ตามประสานักเขียนเว็บตูน

ถ้าลงเว็บตูน
บนเว็บไซต์รายสัปดาห์
ก็จะเกิดเป็นวงจรแบบนี้ซ้ำๆ
ทุกสัปดาห์



จันทร์ เป็นวันที่ยุ่งที่สุด
เพราะเป็นหนึ่งวันก่อน
เดดไลน์ วันนี้เป็นวันแห่งการโฟกัสให้กับ
งานโดยไม่สนเรื่องอื่นๆ

เดดไลน์
เสร็จแล้ว!!!



อังคาร เป็นวันที่สัมผัสได้ถึงอิสระ
จากการที่ต้องเร่งเดดไลน์
มาหลายวัน แต่สมองก็จะเบลอๆ หน่อยเพราะ
อดนอนเพื่อเร่งทำให้ทันเดดไลน์เมื่อคืน



ชอบคาเฟ่ที่มี
เพดานสูงๆ จังเลย

พุธ เริ่มกลับมาทำงานอีกครั้ง
ช่วงนี้ก็จะออกไปเปลี่ยน
บรรยากาศที่ห้องสมุดหรือคาเฟ่
ใกล้บ้านแล้วเริ่มทำสตอรี่ต่อไป

มาเริ่มกันซ้ำๆ
ดีกว่า



พฤหัสบดี เข้าสู่การทำงาน
อย่างเต็มตัว แก๊ซ
คอนตินิวซ์แล้วจ้า และสเกตซ์ภาพร่าง
ไปพร้อมกับแก๊ซบรรทัดในกรอบคำพูดให้
เป็นธรรมชาติ



สวัสดีจ้า
ตัวใหญ่มาแล้วจ้า!

ศุกร์ เริ่มเข้าสู่การสเกตซ์
ตัดเส้น และลงสี
ช่วงนี้บางครั้งฉันก็จะไลฟ์สดบน
ยูทูปด้วย

เสาร์/อาทิตย์ ช่วงสุดสัปดาห์
ก็จะใช้เวลากับ
ครอบครัว และจะหยิบดินฉบับมาทำทุกครั้งที่มีเวลา



กำลัง
ทำงาน

