

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “เจ ชนาธิป”

ชนาธิป ชมจุมจัง¹, พิบูล ไวจิตรกรรม²

^{1,2} สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อนสร้างแรงบันดาลใจ “เจ ชนาธิป ” เล่าเรื่องราว ของ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในด้านความพยายาม ด้านการออกกำลังกาย ซึ่งได้เล่าเรื่องราวต่างๆของ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ ครอบคลุมเรื่องราวทั้ง จุดเริ่มต้นเล่นฟุตบอล,การฝึกซ้อม,การแข่งขันสำคัญที่ทำให้คนรู้จัก,จุดพีคสุดและจุดแย่สุดในอาชีพ,และประสบความสำเร็จในอาชีพ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ออกแบบให้สอดคล้องตามกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจโดยการใช้ตัวละคร เนื้อเรื่อง มุมกล้อง เป็นจุดดึงดูดต่อกลุ่มนักเรียน นักศึกษา โดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่องตามชีวประวัติ ตามลำดับเวลา และได้แต่งเติมเรื่องราวต่างๆเข้าไปทำให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจมากขึ้น วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “เจ ชนาธิป” ทำให้ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และสร้างแรงบันดาลใจต่อกลุ่มเป้าหมาย ดำเนินการวิจัยด้วยแบบสอบถาม จากกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผลการวิจัย พบว่า 1) เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย 2) สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “เจ ชนาธิป” มีเนื้อหาเล่าตามชีวประวัติตามลำดับเวลา และใช้สีสันสดใส

คำสำคัญ: ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, ฟุตบอล, แรงบันดาลใจ, วัยรุ่น

2D animation design project to inspire "Jay Chanathip"

Narathip Chomjumjang¹, Pibool Waijittragum²

1, 2 Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha
Rajabhat University

Abstract

2-dimensional animation media, inspiring friends, "jay chanathip" tells the story of j. chanathip songkrasin.to inspire the effort. Fitness The story of J. Chanathip Songkrasin health The cover story Start playing football, training, match race importance to people, peak and end the worst in his career, and a successful career.2D animation designed according to students inspired by the characters, the story angle The point is to attract students by using a narrative biography based on the timeline and adding stories to make the story more interesting The purpose of the research is to design, 2D animation to inspire " Chanathip J." Jay made Chanathip Songkrasin health. It is well known even more. And inspire the audience. Research conducted by questionnaire from students and interviews with experts to design and weakest.

The results showed that: 1) J. Chanathip Songkrasin Health, known more targeted 2) Media 2D Animation to inspire "J Chanathip with the contents described as biographical timeline and colorful .

Keywords: Animation, football, inspiration, Teenagers

บทนำ

กีฬา มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งในด้านสุขภาพ และพละกาย และด้านจิตใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ประชาชนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ กีฬาถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว และชุมชนในประเทศที่พัฒนาแล้วทั่วโลกจะอาศัยกระบวนการของกีฬา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเครือข่ายชุมชน ตลอดจนการสร้างจิตสำนึกในการดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นเป็นรากฐานที่ดีของสังคม องค์กรของประเทศต่างๆทั่วโลก รวมทั้งองค์กรระหว่างประเทศจึงได้สนับสนุนให้มีการใช้กีฬา การออกกำลังกาย และนันทนาการ เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรของประเทศตน

ชนาธิป สรงกระสินธ์ ชื่อเล่น เจ หรือเป็นที่รู้จักในฉายา **เมสซีเจ** เป็นนักฟุตบอลทีมชาติไทย ปัจจุบันเล่นให้กับสโมสรฟุตบอล คอนซาโดเล่ ซัปโปโร สโมสรในลีกญี่ปุ่นหรือเจลีก ชนาธิปเริ่มมีชื่อเสียงจากการเป็นนักเตะที่อายุน้อยที่สุดในวินเฟรด เซเฟอร์ เรียกตัวเข้าไปร่วมการแข่งขัน เอเอฟเอฟ ซูซูกิ คัพ 2012ในฐานะตัวแทนทีมชาติไทยชุดใหญ่ ได้ตำแหน่งรองแชมป์ ก่อนที่สองปีต่อมาจะพาทีมคว้าแชมป์ได้สำเร็จในรายการเอเอฟเอฟ ซูซูกิ คัพ 2014 และคว้าแชมป์อีกครั้งในเอเอฟเอฟ ซูซูกิ คัพ 2016 โดยได้รับรางวัลผู้เล่นยอดเยี่ยมจากสองครั้งหลังสุด

ทั้งนี้ ชนาธิปยังเป็นกำลังสำคัญของผู้เล่นทีมชาติไทยรุ่นอายุไม่เกิน 23 ปี คว้าเหรียญทองในการแข่งขัน ซีเกมส์ 2013 ที่พม่า และซีเกมส์ 2015 ที่สิงคโปร์ รวมถึงคว้าอันดับ 4 ในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2014 ที่เกาหลีใต้

ผู้วิจัยเล็งเห็นโครงการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้กับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ นี้เป็นการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ เพื่อมาพัฒนาตัวละครให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และพัฒนาเรื่องราวให้เกิดความน่าสนใจตรงต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ นี้เป็นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน ได้รู้จัก เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ และได้สร้างแรงบันดาลใจในการเล่นกีฬา ออกกำลังกายให้แก่ เด็กและเยาวชนอีก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบตัวละครให้น่าสนใจต่อกลุ่มเป้าหมาย
2. เพื่อออกแบบเนื้อเรื่องให้สร้างแรงบันดาลใจต่อกลุ่มเป้าหมาย
3. เพื่อออกแบบแอนิเมชันให้ดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จำนวน 50 ชุด
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ชุด
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “ เจ ชนาธิป ”

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ ข้อมูล ที่ได้ จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนนักศึกษาจำนวน 50 คนผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่องคือ 1)พฤติกรรมใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2)ลักษณะของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่กลุ่มตัวอย่างต้องการรวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียนและนักศึกษาเลือกสรรสื่อประเภทภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “ เจ ชนาธิป ” โดยพิจารณาจากช่องทางการรู้จัก เจ ชนาธิป สรวงกระสินธ์ โซเซียลมีเดียเป็นหลัก เป็นหลัก (ดังตารางที่ 1) สนใจในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เจ ชนาธิป มาก (ตารางที่ 2) และเอกลักษณ์หรือจุดเด่นของตัวละคร นักฟุตบอลตัวเล็ก เป็นหลัก

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องรู้จัก เจ ชนาธิป ผ่านทางช่องทางใด

ช่องทาง	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ	อันดับ
โซเซียลมีเดีย	30	58	1
โทรทัศน์	11	21	2
อินเทอร์เน็ต	10	19	3
โฆษณา	1	2	4
รวม	52	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องความสนใจ
ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เจ ชนาธิป

ความสนใจ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ	อันดับ
มากที่สุด	15	29	2
มาก	22	42	1
ปานกลาง	14	27	3
น้อย	1	2	4
น้อยที่สุด	-	-	
รวม	52	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องเอกลักษณ์
หรือจุดเด่นของ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์

เอกลักษณ์	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ	อันดับ
นักฟุตบอลตัวเล็ก	35	67	1
การได้ไปเล่นที่ประเทศญี่ปุ่น เจลีก	-	-	
เมสซีเจ เมสซีเมืองไทย	17	33	2
รวม	52	100	

ส่วนที่ 2 นักเรียนและนักศึกษารูปแบบสื่อ
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่นักเรียนสนใจมากที่สุดคือ
ตัวละคร (ตารางที่ 4) ประเภทของภาพเคลื่อนไหว
2มิติ ที่นักเรียนนักศึกษาเลือกคือ ชิวประวัติมากที่สุด
(ตารางที่ 5) ความพยายามคือจุดเด่นของตัว
ละครหลักที่กลุ่มนักเรียนนักศึกษาได้เลือกเป็นหลัก
(ตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องปัจจัยที่ทำให้
เลือกชมภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

ปัจจัยในการเลือก	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ	อันดับ
เนื้อเรื่อง	9	17	3
ภาพ	14	27	2
ตัวละคร	23	44	1
ประโยชน์ที่ได้รับ	6	12	4
รวม	52	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องประเภท
ของภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

ประเภทของภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ	อันดับ
คอมเมดี้	6	12	2
แฟนตาซี	6	12	2
ชีวประวัติ	33	64	1
ผจญภัย	5	7	3
ดราม่า	2	5	4
รวม	52	100	

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องจุดเด่นของตัวละครหลัก

จุดเด่น	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ	อันดับ
ความพยายาม	26	50	1
ความขยัน	4	8	3
ความฉลาด	3	6	4
ความร่าเริงแจ่มใส	4	8	3
ความเข้มแข็ง	15	28	2
รวม	52	100	

ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในด้านสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ควรเล่าเรื่องให้ไม่สับสน กระชับ ตรงประเด็น เล่าตามประวัติของตัวละคร ให้กลุ่มเป้าหมายนักเรียน นักศึกษา ช่วงอายุ 18 – 25 ปี เกิดความสนใจ ได้ใช้แนวคิด นักฟุตบอลตัวเล็ก ให้ตรงกับจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ และเป็นที่น่าจดจำ การเล่าเรื่องก็เล่าตามลำดับเวลาตามชีวประวัติของตัวละครและเติมเรื่องราวให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ ปัญหาที่ตัวละครจะเจอควรเป็นปัญหาจริงๆที่ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ ได้เจอ เช่นปัญหาตัวเล็ก ปัญหาที่ต้องเจอกับผู้เล่นที่ตัวใหญ่กว่า ปัญหาการยิงจุดโทษ จุดพีคของตัวละครผู้เชี่ยวชาญได้ออกข้อคิดเห็นว่า ควรนำปัญหาต่างที่เจอ มานำเป็นจุดพีคของตัวละคร เช่น ปัญหาตัวเล็ก ก็แก้ด้วยการฝึกซ้อมมากขึ้น ฝึกให้ตัวเองมีความเร็วและพริ้วไหวจะได้สามารถหลบทีมตรงข้ามที่ตัวใหญ่กว่าได้ ปัญหาจุดโทษก็จะ

ตอนปัญหา เจยังไม่เข้า เลยกกลับมาฝึกซ้อม และกลับไปยิงใหม่ ตอนจบก็จะจบด้วยการตัวละครได้ประสบความสำเร็จในอาชีพ ได้ให้ข้อคิดตอนท้ายเรื่อง การเล่าเรื่องควรเล่าเรื่องให้สนุกสนาน สดใส ให้ตอบโจทย์ต่อกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่าเสมอ สามารถไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “เจ ชนาธิป ” แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ นักฟุตบอลตัวเล็ก คือการนำจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวของ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & tone) คือ สนุกสนาน สดใส กลุ่มเป้าหมายเป็น เพศชาย นักเรียน นักศึกษา อายุ 18-25 ปี โดยสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป จะมีรูปแบบ สดใส สนุกสนาน เนื้อเรื่องตามชีวประวัติของ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ เล่าเรื่องให้ไม่สับสน กระชับ ง่ายต่อการเข้าใจ

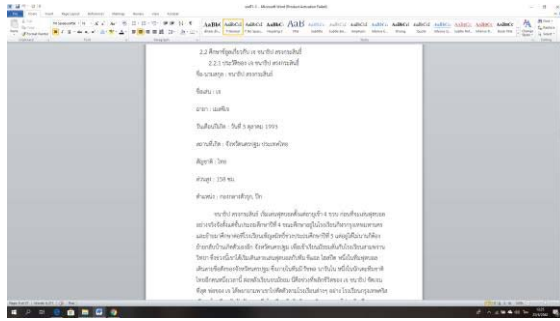
ขั้นตอนการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยว เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ดังภาพประกอบที่ 1
2. ทำแบบร่างตัวละครและเนื้อเรื่องให้สอดคล้องตามแนวคิดดังภาพประกอบที่ 2
3. ออกแบบตัวละคร ฉาก เนื้อเรื่องและมุกกล้อ้งสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ดังภาพประกอบที่ 3

วิจารณ์ผลการออกแบบ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป ใช้หลักการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสำหรับ นักเรียน นักศึกษา โดยเน้นออกแบบประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่ ตัวละคร เนื้อเรื่อง ภาพประกอบฉาก มุกตลก โดยใช้สีโทนสดใส เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษา อายุ 18-25 ปี

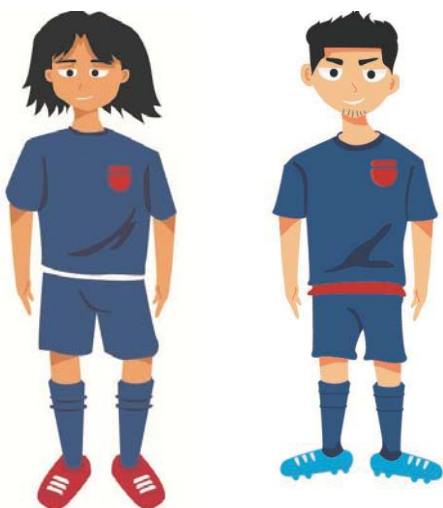
ผลการทดสอบการให้สื่อกับนักเรียนแสดงให้เห็นว่าสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สนุกสนาน เนื้อหากระชับ ไม่สับสน เข้าใจง่าย จะดึงดูดความน่าสนใจให้สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เป็นสิ่งที่น่าจดจำ ซึ่งตอบโจทย์การทำสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป และเป็นการเผยแพร่ให้คนอื่นได้รู้จัก นักฟุตบอลไทย ที่ดังไกลถึงต่างประเทศ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์



ภาพที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์



ภาพที่ 2 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 3 ออกแบบตัวละครหลัก

สรุปและอภิปรายผล

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป จัดทำให้อุดมคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อเรื่องให้มีจุดเด่นที่น่าสนใจ กระชับ ไม่สับสน เข้าใจได้ง่าย ตัวละครที่มีความพยายาม โทนสีสดใส สนุกสนาน เล่าเรื่องตามลำดับเวลา ตามชีวประวัติของตัวละครหลัก เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์

สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เจ ชนาธิป เป็นสื่อที่สร้างแรงบันดาลใจด้วยการใช้ตัวละครหลักอย่างเจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ เป็นสื่อ และให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จัก เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงลงไปได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิบูล ไวกิจกรรมที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขปัญหาข้อบกพร่องต่าง มาโดยตลอดงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณคุณพ่อและคุณแม่ และผู้ปกครอง ที่ทำให้คำปรึกษาต่างๆช่วยเหลือทุกด้าน แหละคอยทำให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณแหล่งข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับ เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์ ให้ข้อมูลเพื่อทำการศึกษาในการทำวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้ายนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้คำแนะนำสำหรับ แนวคิดที่ดีและเป็นกำลังใจตลอดงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

ทัตศา นารอด. (2552) **การออกแบบตัวละคร**

สืบค้นเมื่อ 22 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก

<https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>

นายสนั่น สระแก้ว, พันเอก ปรัชญา เฉลิมวัฒน์, นาย

อภิษฎ์ บุศยศิริ. (2554) **สารานุกรมไทยสำหรับ**

เยาวชน, ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน

สืบค้นเมื่อ 22 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก

<http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail04.html>

ธาริกา หนูเอี่ยม. (2561) **การวาดภาพประกอบ**

เรื่อง สืบค้นเมื่อ 22 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก

<https://sites.google.com/site/tharikaart2018/home/sisan-si-na>

เจ ชนาธิป สรงกระสินธ์. (2554) **ประวัติ เจ**

ชนาธิป สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก

<https://www.sbobetonline24.com/chanathip-songkrasin/>

ฟุตบอลไทย.(2555) **ประวัติฟุตบอลไทย**

สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก <http://www.parwat.com/430>

อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2253) **การเขียน Story Board**

สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2562

แหล่งที่มาจาก

<https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99-story-board/>