


Drawing Comics World

Vol. 1

เริ่มต้นหัดวาดการ์ตูน

ติดตามศิลปินทั่วโลก
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่

 DrawingcomicsWorld

และ

 lovedigitalart

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวย จาก
พื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเอง
ในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปล่อยมือจาก
เทคนิคแบบในชั้น จากประสบการณ์
ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ

โดย DJNY

IDC
PREMIER

มีเพียง “ความรู้” เท่านั้นที่มนุษย์ใช้พลิก “โลก” และเปลี่ยน “ชีวิต”
เราจึงสร้างสรรค์ และส่งมอบ “ความรู้” ในรูปแบบที่ดีกว่า
เพื่อให้คนไทย “เรียนรู้” ได้ตลอดชีวิต

ตัวอย่าง



Think
Beyond



Drawing Comics World Vol. 1

Author	DJNY darkpanom@gmail.com
Editorial	ปิยะบุตร สุทธิตารา piyabutr_s@idcpremier.com
Graphic Designers	วสันต์ พึ่งพูลผล, อนงค์นาฏ รัตนะ
Page Layout	สิริลักษณ์ วาระเลิศ
Proofreader	สุนทรี บรรลือศักดิ์
Publishing Coordinators	วรพล ณธิกุล, สุพิตรา อางปรุ, มงคล แก้วพลอย

เครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทนั้นๆ

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใด ส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการ และนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตรานาที 10 คู่สาย) โทรสาร 0-2962-1084

Created By



ข้อมูลทางบรรณานุกรม

DJNY

Drawing Comics World Vol. 1

นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2561

352 หน้า

1. การวาดภาพการ์ตูน

ชื่อเรื่อง

741.5

ISBN 885-916-100-484-4

พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤษภาคม 2561

2 4 6 8 10 9 7 5 3 1

ราคา 299 บาท

Published By



บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901 อาคารจัสตินอินเตอร์
เนชั่นแนลทาวเวอร์ ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี
11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตรานาที 10 คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

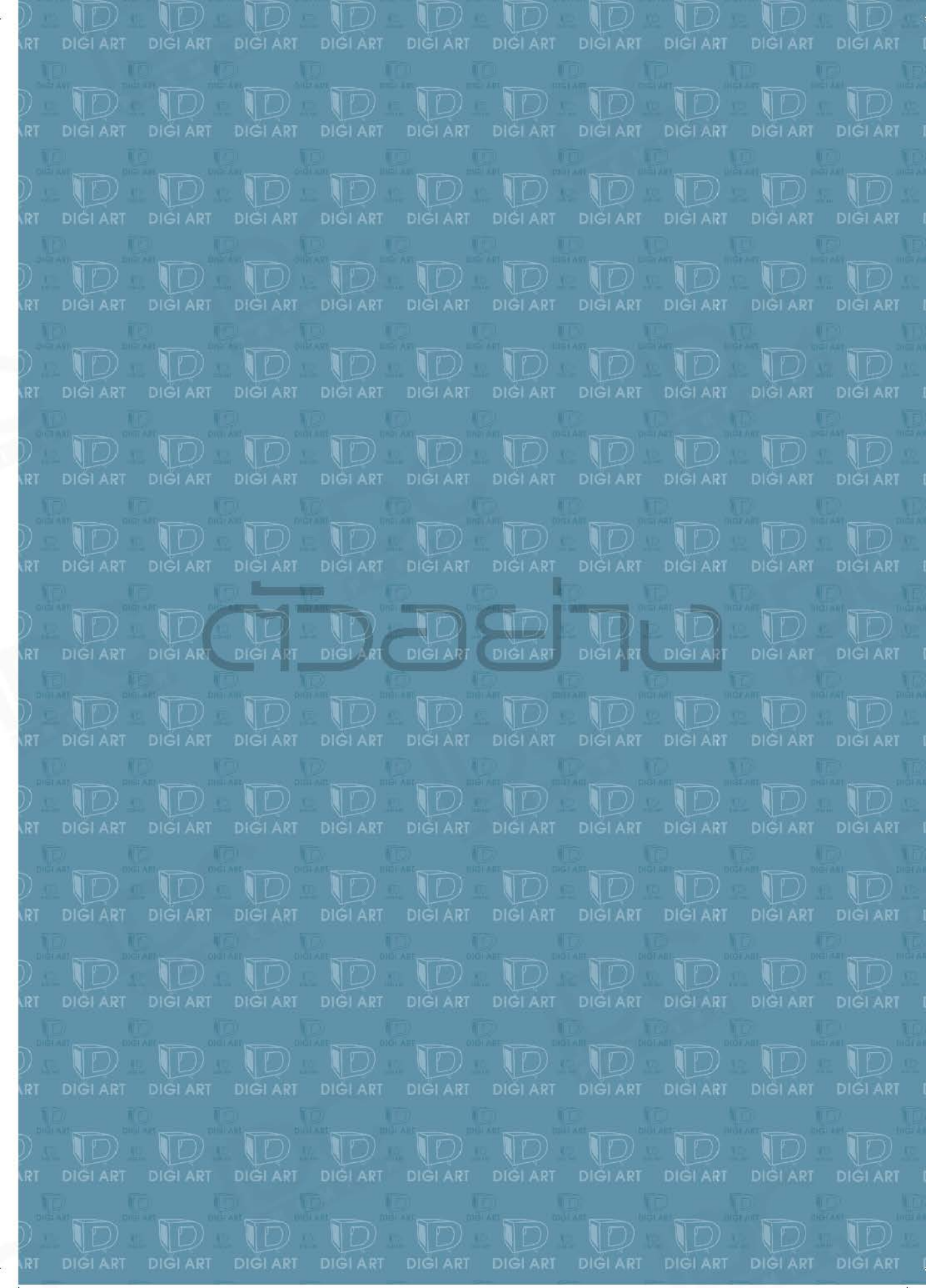
โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121

โทรสาร 0-2962-1084

ร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114

โทรสาร 0-2962-1084



DigitArt

คำนำ



หนังสือชุดนี้เกิดจากประสบการณ์ตรงของตัวนักเขียน ที่ศึกษาหาข้อมูลและการเคยเป็นนักเขียนให้สำนักพิมพ์ต่าง ๆ มากมายหลายปีจนมีความเชี่ยวชาญในด้านการวาดการ์ตูน และอยากถ่ายทอดสิ่งที่ได้พบมา รวมถึงเทคนิคต่างๆ ให้กับคนรุ่นใหม่เพื่อเป็นประโยชน์ในการขับเคลื่อนวงการนักเขียนการ์ตูนให้เติบโตไปด้วยกัน

การวาดการ์ตูนนั้นไม่ยากแต่ก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความเข้าใจในกลไกการวาดและการทำซ้ำซ้ำจนเคยชิน แต่การทำซ้ำไปเรื่อยๆ นั้นก็ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เพราะความเคยชินที่ทำให้ถูก 100 ครั้ง กับทำพลาด 100 ครั้งนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันจนน่าใจหาย

เมื่อรู้ดังนี้แล้ว หนังสือเล่มนี้จึงเหมือนกับเป็นสิ่งที่จะช่วยฝึกให้ 100 ครั้งนั้นสมบูรณ์มากขึ้นด้วยเนื้อหาที่ง่ายและครอบคลุมจนเหมาะกับมือใหม่ สำหรับผู้ที่เริ่มหัดวาด แต่อาจเคยเรียนหรือไม่เคยเรียนศิลปะมาก่อน

หนังสือเล่มนี้จะขัดเกลาพื้นฐานให้แน่นไม่ว่าจะเป็นงานชิ้นใด การวาดหน้า เพอร์สเปกทีฟ การออกแบบตัวละคร สิ่งเหล่านี้เมื่อเข้าใจและฝึกฝน เราก็จะสามารถวาดลายเส้นที่สวยงามอย่างที่เราใฝ่ฝันได้ง่าย

...ยัง ยังมีอีก!

ไม่ว่าจะเดินทางไปไหนมันมักจะมีทางลัดเสมอ! ถ้าสังเกตจะเห็นว่าบางคนที่วาดมานานแล้วฝีมือกลับพัฒนาขึ้นน้อยมาก ส่วนบางคนกลับพัฒนาได้เร็วจนน่าตกใจ ใช่แล้ว! การวาดรูปก็มีทางลัดเช่นกัน! เป้าหมายหนังสือเล่มนี้คือ ทำให้ทุกคนวาดรูปการ์ตูนได้สวยที่สุดและเร็วที่สุด เพราะฉะนั้นสิ่งที่สั่งสมมาในวงการนักเขียนอาชีพตลอดหลายปี เราจะปล่อยของไว้ในหนังสือเล่มนี้แบบไม่ยั้งแน่นอน!!

หยิบอุปกรณ์ขึ้นมาแล้วลุยวาดไปด้วยกันเถอะ!!!



สวัสดีค่ะ
เอพริล
เป็นผู้ช่วย
ค่ะ!

และนี่คือคุณ
DJNY จะมา
สอนเราวาด
การ์ตูน



เอ๊ะ!



ทำไมมาเป็น
วีดีโอ?



เรียนรู้ด้วยตัวเองเพิ่มเติม
ได้จากที่นี่เลยนะคะ

Youtube.com/Lovedigiart
Facebook.com/
DrawingcomicsWorld



เล่นเกมก็
เป็นการหา
ข้อมูลวาด
รูปนะ!

เขาอุตสาหกรรม
ซื้อหนังสือ
มานะ
รับผิดชอบ
หน่อยสิคะ!

เอาล่ะ
ก็ได้

เฮ้

การ์ตูน
นะ สำคัญ
ที่การสื่อ
ด้วยภาพ
ที่สุด

เคยมองตัวละคร
แต่ปราศเดี่ยวแล้ว
รู้นิสัย หรืออาชีพ
โดยไม่ต้องเขียน
กำกับเลย
หรือเปล่า?

ตรงนี้จะ
คือพื้นฐาน
สำคัญ

ส่วนราย
ละเอียด
พื้นฐาน
ต่างๆ
นะ...

คะ
คะ

เธอจะเป็น
คนอธิบาย
ทั้งหมด
เอพริล!!!

เอ๋!
ฉันนะ
หรือคะ?

ต... แต่
ฉันเป็นแค่
ผู้ช่วยนะคะ
ไม่ไหว
หรอก!!!

แล้ว
ไง?

เธอก็
เริ่มจาก
พื้นฐาน
มาตั้ง
เท่าไร
แล้ว

ถือว่านี่
เป็นการ
ทบทวน

ไม่สิ...

นี่เป็นแบบทดสอบว่าเธอเข้าใจพื้นฐานการวาดการ์ตูนมากแค่ไหนต่างหาก

เต็มทีเลยนะ

เพื่อตัวเธอเอง...

บ... เข้าใจแล้วค่ะ

ที่แท้ก็อยากทดสอบ...

เอาล่ะทุกคน มาเริ่มเรียนกันเลย!!!

ระหว่างนั้น จะเล่นเกมรอนะ

ติดกับฉันล่ะ!

เส้นที่ 1 :

ແຕ່มอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ

นี่คือพวกเรา	2
การ์ตูนกับ 5 W 1 H	4
เพชรสเปคก็เปลี่ยนความจำใจ	6
อยากกนัตแบบไหนลองเลือกดู	8
อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม	9
อุปกรณ์ดิจิทัล	17
ความสำคัญและข้อดีของการวาดภาพแบบไม่ใช้กระดาษ	20

เส้นที่ 2 :

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จมเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่คางแหลม	42
การวาดหน้ากลมเอิบแฉิว	44
การวาดหน้าคางมนสุดที่	46
การวาดหน้าคางเหลี่ยมสุดบึกบึน	48
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	52
สัดส่วนใบหน้าการ์ตูนเมื่อลดทอนจากสัดส่วนจริงแล้วเป็นแบบนี้	53
การวาดคิ้วและตา	54
จมูกกับใบหน้า	56
การวาดปาก	58
ลิปสติก!	59
หู	60
สิ่งที่แยกพวกเราได้ง่ายที่สุดคือผม	63
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	73

เส้นที่ 3 :

ปลายปากกาสร้างอารมณ์

อารมณ์พื้นฐาน และระดับอารมณ์	84
1. ดีใจ	85
2. เศร้า	87
3. โกรธ	89
4. ขำ	91
5. ตกใจ	93
6. หวาดกลัว	95
7. เขิน	97
8. ครุ่นคิด	99
9. เบื่อ	101
10. เขินอาย	103
เคล็ดลับการผสมสีหน้าสุดแจ่ม	105

เส้นที่ 4 :

นี่ละสัดส่วนต่างๆ

เรียกพวกเรว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ	110
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน	111

เส้นที่ 5 :

วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

การวาดลำตัว	120
เชื่อมหัวด้วยคอและนำไปลำตัว	122
การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องทะลึง	126
การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย	126
การวาดหน้าอกผู้หญิง	128
ช่วงเอว	132
วิธีวาดแขนและขาอย่างง่ายจนต้องทะลึง	141
ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ	141

เล่มที่ 6 :

การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อม
ความสมดุลงอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ขอสร้ระหว่างการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ขอทำงานกับกระดูก	161
กฎขงอเว	168
การหันหน้ากลับมา	170
เทคนิคการพับแขนและขาต่างๆ	
สไตล์มืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎขงอเว	176
ความสัมพันธ์ขอทำงานกับกล้ามเนื้อ และส่วนต่างๆ	180
ระวัหกะเมนเพราะเรอตัวดู	182
เรอโน้มถ่วงกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว	185
รวมท่าทางพื้นฐาน	199
รู้จักกับคำว่า “โอเวอร์แอคติ้ง” (Over Acting) กัน	208

เล่มที่ 7 :

ฮัดเซย์! ใส่เสื้อให้ที

เข้าใจเรื่องส่วนประกอบขอชุดแบบต่างๆ	212
ยากไปใช่ไหม? ขอบทก่อนหน้า แล้วมาดูแฟชั่น ต่างๆ กัน	221
สิ่งขอที่หยิบจับได้	226
เสื้อผ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร	230

เล่มที่ 8 :

การออกแบบตัวละครขอตัวเอง

การออกแบบตัวละครกับขั้นตอน	234
ขั้นตอนการคิดตัวละครสไตล์ DJNY	240
การออกแบบมนุษย์	246
โครงสร้างสัตว์เทพนิยายเพื่อการผสม	266
ครึ่งคนครึ่งพืช	270
ครึ่งคนครึ่งเครื่องจักร	272

เล่มที่ 9 :

จากหลัง!! สิ่งประกอบสำคัญที่
ทำให้การ์ตูนสมบูรณ์

รู้จักกับเพอร์สเปคทีฟและวิธีการใช้	276
ฉากแบบต่างๆ กับเพอร์สเปคทีฟ	277
ฉากในเมือง	277
ฉากเมืองเพอร์สเปคทีฟแบบสองจุด	278
เพอร์สเปคทีฟแบบสามจุด	282
เพอร์สเปคทีฟแบบหนึ่งจุด	285
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟจุดเดียว	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสองจุด	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสามจุด	288
ฉากธรรมชาติ	292
วาดฉากหลังธรรมชาติโดยผ่านเส้น ระดับสายตา	302
ฉากนามธรรม	304
เทคนิคต่างๆ กับฉากหลัง	307
ฉากในสภาพอากาศต่างๆ	309
รู้จักธรรมชาติ ขุนเขา ก้อนหิน สายน้ำ เวลา	318
ฉากตอนเช้า กลางวัน ตอนเย็น กลางคืน	320
ฉากหลังเรียกบรรยากาศ	322
เอฟเฟ็กต์ต่างๆ	323
การใช้เส้นสปีด	325
บรรยากาศอารมณ์ต่างๆ ด้วยสกรีนโทน	328
การเขียนตัวอักษรสำหรับการ์ตูน	329

เล่มที่ 10 :

องค์ประกอบศิลปะสร้างความ
ดึงดูด

องค์ประกอบสามเหลี่ยม	332
องค์ประกอบตัว S	335
องค์ประกอบวงกลม	336
จำนวนตัวละครและการจัดตำแหน่ง	337
องค์ประกอบอื่นๆ ที่นิยมใช้	338



เล่มที่ 1
แค้นอง? ลองวาดแล้วจะตัดใจ





นี่คือพวกเรา

ทุกคนคงรู้จัก "การ์ตูน" กันดีอยู่แล้วว่ามันคืออะไร แต่หลายคนคงยังไม่รู้ว่า จริงๆ แล้วมันได้มาอย่างไร การ์ตูนได้มาจากการลดทอนความจริงลง หรือเพิ่มสิ่งต่างๆ เข้าไปจนดูโอเวอร์เกินจริง เพื่อที่จะใส่อารมณ์และการเคลื่อนไหวให้ได้มากกว่าของจริง ในชีวิตจริงที่เราคุ้นตากัน แล้วสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการเขียนการ์ตูนล่ะ?

เคยอ่านการ์ตูนแล้วรู้สึกอินตาม หรือว่าชั่วแวบหนึ่งเคยคิดว่ามันมีโลกที่เราอ่านอยู่จริงๆ หรือเปล่าล่ะ? นั่นละ การทำให้คนดูหรือคนอ่านเชื่อว่าตัวละครนี้มีอยู่จริงในอีก โลกหนึ่งหรือที่โหนสักแห่งคือความสำเร็จของการวาดการ์ตูน!

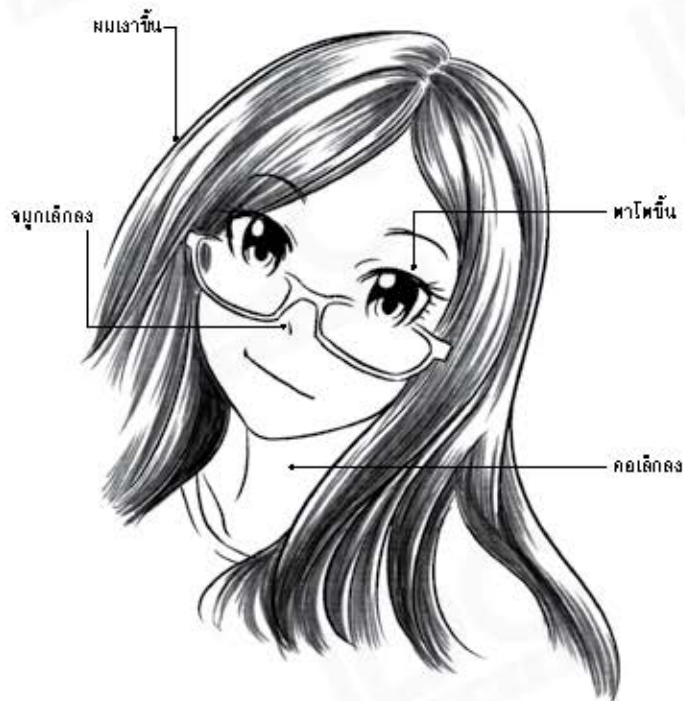
การ์ตูนคือสิ่งนี้ สิ่งที่ทำให้คนอ่านการ์ตูนของเรา หรือคนที่มองภาพเขียนของเราแล้วเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง ซึ่งการจะทำให้สำเร็จก็ต้องผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์จากการทำนับครั้งไม่ถ้วน การ์ตูนของเราจึงจะเป็นธรรมชาติ และทำให้คนอ่านเชื่อในโลกใหม่ที่เรารสร้างขึ้นมาได้



ตัดทอนรายละเอียดจากภาพจริง

การตัดทอนรายละเอียดของจริงมาเป็นตัวการ์ตูน ไม่จำเป็นต้องใส่ใจความครบถ้วนมากเท่าไรนัก แต่เรานำจุดเด่นของคนในภาพและอารมณ์ ณ ตอนนั้นมาเขียนใหม่ ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป ตามลายเส้นของเราเท่านั้นก็จะได้การ์ตูนแล้ว (การนำคนจริงๆ มาใส่ในการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับของนักวาดหลายคนในการออกแบบตัวละครด้วย)





การวาดคนออกมาให้ดูโอเวอร์ เช่น ตา
ที่โตกว่าคนปกติ จมูกและปากที่เล็กกว่า
ปกติ หรือแม้แต่ผมที่เงางามมากกว่า
ปกติ



นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น เราก็สามารถ
โอเวอร์ไปได้จนถึงการนำสัตว์หรือ
สิ่งอื่นๆ เช่น หูสัตว์ มารวมกับแบบของ
เรา ดังในตัวอย่างที่จับคนมาผสมกับ
แมวจนกลายเป็นมนุษย์แมวเหมียวน่ารัก



การ์ตูนกับ 5 W 1 H

แม้ว่าการวาดการ์ตูนภาพประกอบกับการ์ตูนเป็นเรื่องนั้น จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปจนละทาง แต่ท้ายที่สุดแล้ว ภาพการ์ตูนที่นำเสนอใจก็จะเป็นภาพการ์ตูนที่มี "การเล่าเรื่อง" การแสดงสีหน้าท่าทางและอารมณ์ประกอบของฉากคือสิ่งสำคัญในการบอกนิสัยตัวละครตัวนั้นได้เป็นอย่างดี โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 5 W 1 H หรือ What (อะไร), Where (ที่ไหน), When (เมื่อไร), Who (ใคร), Why (ทำไม) และ How (อย่างไร)

งงใช่ไหมล่ะ? ไปดูตัวอย่างกันเลยดีกว่า!



การ์ตูนภาพประกอบ

Who (ใคร) :
เทสทิแห่งความตาย

Why (ทำไม) :
เก็บเกี่ยววิญญาณ
(กะโหลก)

How (อย่างไร) :
นำความตาย
(หัวกะโหลก)
กลับไปด้วย



Where (ที่ไหน) :
ที่โล่งแจ้ง

When (เมื่อไร) :
(ฉาก) พลบค่ำ
(การแต่งกาย) ยุคกลาง

What (ทำอะไร) :
ถือหัวกะโหลก
(ความตาย)

การ์ตูนภาพประกอบจะเล่าเรื่องผ่านทาง ท่าทาง สีหน้าตัวละคร และบรรยากาศ ที่ต้องบอกได้ว่าภาพนี้มีใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร

การ์ตูนช่อง

การ์ตูนช่องจะเล่าเรื่องโดยผ่านการแสดงสีหน้าและท่าทางของตัวละคร เรื่องลำดับลงในช่องต่างๆ แล้วเล่าเรื่องราวให้ละเอียดขึ้นด้วยการใช้คำพูด

- Who (ใคร) : เด็กสาวสามคน
- When (เมื่อไร) : กลางวันยุคปัจจุบัน
- Where (ที่ไหน) : ที่นี้กองกริฟ
- Why (ทำไม) : เพื่อให้อีกฝ่ายรู้
- How (อย่างไร) : เอามือเสยเปิดผมขึ้น



ออกแบบตัวละคร



งานออกแบบตัวละคร หรือคาแรคเตอร์ดีไซน์ก็ใช้ 5 W 1 H ได้เช่นกัน โดยสามารถเขียนลงไปเป็นโพรไฟล์ได้เลย เช่น

Who (ใคร) : เด็กสาว

What (อะไร) : แม่มด

Where (ที่ไหน) : ตาม หุ่นเขาหรือค่ายทหารร้างกลางป่า

When (เมื่อไร) : ยุคกลาง

Why (ทำไม) : เป้าหมายของตัวละคร เช่น นำประชากรแม่มดหลบหนีจากทหารและสงคราม

How (อย่างไร) : การดำเนินของตัวละคร เช่น ระหว่างหลบหนีต้องคอยช่วยเหล่าแม่มดไปด้วย หรือมีการพบปะกับตัวละครหลักอะไรบ้าง

นอกจากนี้คาแรคเตอร์ดีไซน์ยังมีการเจาะลึกเข้าไปอีก เช่น อายุ ส่วนสูง สิ่งที่ชอบหรือเกลียด แฟชั่นต่างๆ และความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่จะเขียน

เพอร์สเปกทีฟเปลี่ยนความจำใจ

การวาดภาพมุมตรงทุกครั้งอาจทำให้หลายคนเบื่อ (รวมถึงผู้เขียนด้วย) มันก็เหมือนเราถ่ายเซลฟี 10 รูปแล้วดูสองนิ้วมันซะทุกรูป บางทีการเปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนการแอ็คท่าก็จะทำให้สนุกกับการวาดยิ่งขึ้น และยังทำให้โลกที่เราวาดดูลึกซึ้งแบบนี่ยังไงล่ะ!



เหมือนกับว่าเราสามารถเอื้อมมือลงไป
ยังฉากนั้นได้เลยใช่ไหมล่ะ!



หรือถ้าไม่มีฉาก ตัวละครก็สามารถใช้เฟอร์สเปคทีฟสร้างความลึกได้แบบนี้



เริ่มอยากจะวาดกันแล้วสิ?
งั้นเรามาดูว่าจะใช้อะไร
วาดกันดีบ้างจากหัวข้อต่อไป
กันเลย



อยากถนัดแบบไหนลองเลือกดู

อุปกรณ์การวาดการ์ตูนนั้นมีมากมาย แต่นักวาดนั้นแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ นั่นคือ

- นักวาดแบบดั้งเดิม (Traditional Artist) หรือที่เรียกติดปากว่า การ 'วาดมือ' แอนด์เมต หรืออะไรก็ตามที่ใช้อุปกรณ์นอกคอมพิวเตอร์

- นักวาดแบบดิจิทัล (Digital Artist) ที่เราเรียกกันติดปากว่า 'วาดคอม' เป็นเหล่านักวาดรุ่นใหม่ที่ใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันวาดตั้งแต่ต้นจนจบ

ความถนัดด้านอุปกรณ์สองแบบนี้ก็ต่างกันไป มีจุดดี จุดด้อย ความยาก และความง่ายต่างกันไปตามอุปกรณ์ หากถามว่าอันไหนยากหรือง่ายกว่า อันไหนดีกว่าอันไหนแย่กว่าคงให้คำตอบไม่ได้ มันอยู่ที่ความถนัดในการใช้อุปกรณ์ของเราต่างหาก



การวาดแบบดั้งเดิม

การวาดแบบดิจิทัล



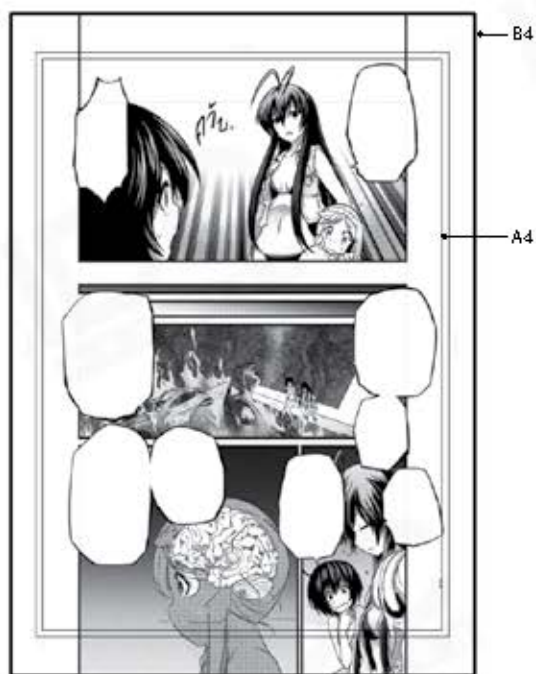
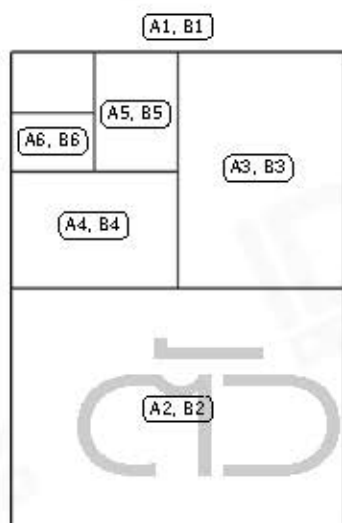
อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



1. กระดาษวาดการ์ตูน

กระดาษวาดการ์ตูนมี 2 ขนาดคือ A4 และ B4 โดย B4 นั้น จะใช้กับการเขียนการ์ตูนในต่างประเทศ ส่วน A4 จะนิยมใช้ใน ประเทศไทย กระดาษ A4 80 แกรมก็เป็นที่ยอมรับ ใช้แทนกระดาษ วาดการ์ตูนเช่นกัน (เพียงแต่ต้องตีกรอบนอกและในเอง)

วิธีจำขนาดกระดาษง่ายๆ คือ "การพับครึ่ง" เช่น A4 พับ ครึ่งจะมีขนาดเท่ากับ A5 นั่นเอง



อัตราส่วนของกระดาษขนาด A กับ B จะไม่เท่ากัน แต่ อัตราส่วนกระดาษนั้นจะเท่ากัน โดยกระดาษขนาด B จะมีขนาด ใหญ่กว่าในเลขเท่ากัน เช่น A1 จะมีความกว้างและยาว 23.39 x 33.11 นิ้ว ส่วน B1 จะมีความกว้างและยาว 27.8 x 39.4 นิ้ว

งานการ์ตูนแบบดั้งเดิมนั้น นักวาดมักจะใช้กระดาษที่ใหญ่ กว่า ดินฉาบเล็กน้อย อย่างเช่นงานจริงใน A4 จะตีกรอบงานใน B4 เพื่อให้มีพื้นที่โดยรอบไว้กันสกปรก และมีพื้นที่ให้สะดวกต่อ การร่างส่วนที่มองไม่เห็น



ในส่วนที่บคือ พื้นที่ของ A4 ที่เราเว้นไว้ มีข้อดีคือ

- กันสปรก เช่น การตีกรอบที่เลยกระดาษ จะทำให้ได้ะ สปรก ส่วนที่เลยนี้จะช่วยกันการเลอะของการตีกรอบเลย กระดาษได้ดี
- ใส่เลขหน้า เพื่อเรียงหน้าก่อนตีพิมพ์ โดยไม่ต้องเสียเวลา ลบออก เพราะมันจะถูกตัดออกก่อนตีพิมพ์อยู่แล้ว

ในส่วนที่บนี้คือ ตัดตกขอบ หรือ Bleeds แน่นอนว่ามีช่วย ในขั้นตอนการพิมพ์ ช่วยให้ภาพเราถูกตัดเรียบกับขอบกระดาษ ขอบไม่แหงงเข้ามาในหน้าหนังสือ



เมื่อตีพิมพ์เสร็จ ทุกอย่างจะอยู่ในกรอบ A4 ที่เราตีไว้ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้เพื่ออำนวยความสะดวกในการตีพิมพ์ของเรานั้นเอง

2. ปากกาจุ่มหมึก

ปากกาจุ่มหมึกเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการวาดรูป ใช้ในการตัดเส้นหลังจากร่างด้วยดินสอ เป็นอุปกรณ์ที่นักเขียนขาดไม่ได้เลยก็ว่าได้ ขนาดของหัวที่ต่างกันก็จะให้เส้นที่ต่างกัน และประเภทของปากกาเองก็มีหลายแบบ หากเตรียมไว้หลายชนิดก็สามารถแบ่งใช้กับงานที่ต้องใช้เส้นต่างกันได้



ชนิดของหัวกอล้ำเรียง



G-pen



สามารถคุมเส้นได้ดีด้วยน้ำหนักมือ จึงนิยมใช้ในหมู่นักเขียนมืออาชีพ



Maru Pen หรือปากกาเขียนแน่นที่



หัวค่อนข้างแข็งและเส้นเล็ก เหมาะสำหรับใช้วาดภาพที่มีรายละเอียดสูง



ปากกานักเรียน (School-G)



หัวปากกาให้เส้นที่สม่ำเสมอ มีขายทั้งหัวปากกาอย่างเดียว กับเป็นแท่งปากกา



Tachikawa T-44



สามารถเก็บน้ำหมึกได้ดี คมน้ำหนักเส้นง่าย



ส่วนด้ามปากกานั้นมีให้เลือกระหว่างไม้และพลาสติก ขึ้นอยู่กับเรว่าชอบแบบไหนมากกว่ากัน

อุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ในการวาด



ดินสอกด สำหรับการร่างภาพ ควรเลือกใช้หัวขนาดเล็กเพื่อสะดวกต่อการมอง



พิกม่า เป็นปากกาทางเลือกสำหรับนักเขียน เส้นที่ได้จะมีขนาดสม่ำเสมอเช่นเดียวกัน



Ruling Pen สำหรับการตีช่อง สามารถปรับหัวปากกาให้หนาหรือบางได้



ฟู่กัน สำหรับการถมดำในพื้นที่ใหญ่ๆ

3. หมึก

หมึกดำ



หมึกดำจะแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1. Dye-Based Inks เป็นหมึกที่ไม่กันน้ำ นิยมใช้ในการถมตา
2. Pigment-Based Inks เป็นหมึกกันน้ำ นิยมใช้ในการตัดเส้น มีข้อควรระวังคือ ควรรีบทำความสะอาดเพราะหากมันแห้งติดปากกาแล้วจะทำความสะอาดยากกว่าหมึกไม่กันน้ำ อาจถึงขั้นต้องทิ้งปากกาเลยก็ได้อีก



หมึกเป็นส่วนประกอบสำคัญสำหรับการวาดการ์ตูน หมึกนั้นมีทั้งหมึกกันน้ำและไม่กันน้ำ และยังมีหมึกสำหรับลบขาวด้วย

ลบขาว



ตัวลบขาวก็แบ่งเป็นกันน้ำและไม่กันน้ำเช่นกัน โดย

1. ลบขาวกันน้ำ เหมาะใช้กับการวาดประกายหรือแก๊สเส้นส่วนเกิน เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับใช้ในดินฉบับ
2. ลบขาวไม่กันน้ำ ใช้ผสมกับสีอื่นเพื่อทำเอฟเฟกต์หรือความสว่างที่ต้องการ เหมาะใช้กับการ์ตูนสี

หมึกสี



เหมาะกับการใช้วาดการ์ตูนสี ตัวสีของหมึกจะดูจืดจางมาก เวลาใช้ต้องผสมน้ำ จะใช้ผสมสีหรือผสมกับก็ได้

ตัวหมึกนี้จะแบ่งเป็นชนิดแห้งเร็วและกันน้ำ ในตัวของหมึกสีกันน้ำนั้นหากแห้งแล้วก็จะละลายผสมกับสีอื่นอีกไม่ได้

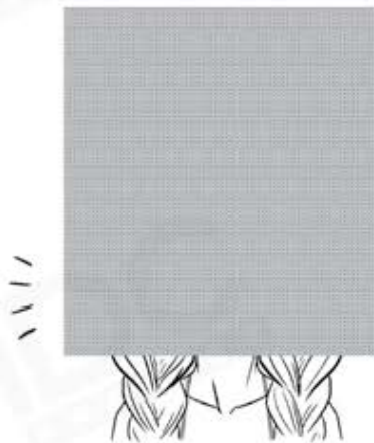
4. สกรีนโทน



สกรีนโทนเป็นอุปกรณ์สำคัญอีกชิ้นที่ทำให้งานของเราดูมีมิติและสีสันมากขึ้น ในตอนแรกมันถูกผลิตขึ้นมาเพื่อสร้างพื้นผิวกับงานศิลปะ และนิยมใช้ในวงการการ์ตูนเป็นอย่างมาก เพราะงานดีพิมพ์ขาวดำนั้นจะจับส่วนที่เป็นสีเทาได้ยาก อย่างพวกสีเทาหรือดินสอ อาจพิมพ์ไม่ติดหรือออกมาเป็นปื้นหมึก การใช้สกรีนโทนจะมาแทนส่วนสีเทาตรงนี้และดูสะอาดตาขึ้น



สกรีนโทนจะมีทั้งแบบกระดาษสติ๊กเกอร์และกระดาษถ่ายเอกสาร ที่นิยมใช้กันจะมีความถี่ของตาราง 42.5%-70% และความดำที่ 10%-30% ใช้สำหรับทำเงาหรือเทคนิคอื่นๆ



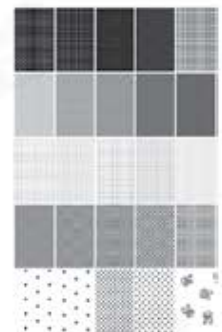
สกรีนโทนถ่ายเอกสาร ต้องใช้โต๊ะไฟในการตัด



สกรีนโทนแบบชุดและแผ่นใส



การซ้อนสกรีนโทนเพื่อทำเงาในส่วนที่ติดสกรีนโทน



สกรีนโทนแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ สกรีนโทนกระดาษและสกรีนโทนในแผ่นใส ซึ่งถ้าเป็นของแฉะจะเป็นแผ่นกาวในตัวให้แปะและชุดออก ส่วนสกรีนโทนแบบถ่ายเอกสารนั้นจำเป็นต้องใช้กาวน้ำแปะอีกทีหนึ่ง

5. อุปกรณ์อื่นๆ

นอกจากที่กล่าวมา ยังมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ควบคู่กับการวาดการ์ตูนอีกมากมาย และนี่คือตัวช่วยให้งานของเราสมบูรณ์แบบขึ้น



ดินสอสี



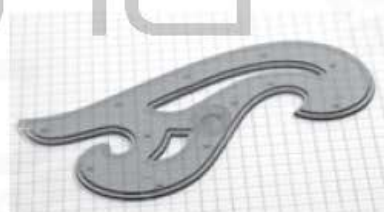
จานสี



ยางลบ



ไม้บรรทัดฉาก



ไม้บรรทัดโค้ง



ไม้บรรทัดตรง



โต๊ะไฟ

อุปกรณ์ดิจิทัล

1. กราฟิกแท็บเล็ต



ในปัจจุบันอุปกรณ์ดิจิทัลได้เข้ามาแทนที่อุปกรณ์ดั้งเดิม เริ่มมีหลายโปรแกรมที่รวมอุปกรณ์ดั้งเดิมไว้ในแอปพลิเคชันเดียว โดยวาดผ่านกราฟิกแท็บเล็ตหรือดิจิทัลเพนเซอร์ โดยใช้ปากกา Stylus แทนที่ปากกาจริงๆ ซึ่งศิลปินและนักวาดมืออาชีพในปัจจุบันนั้น กว่าครึ่งเป็นนักวาดดิจิทัล โดยตัวคุณภาพงานนั้นแทบไม่ต่างจากการวาดแบบดั้งเดิมเลย



กราฟิกแท็บเล็ตก็เหมือนคีย์บอร์ดเมาส์ และเมาส์ปากกาที่ส่งสัญญาณไปยังคอมพิวเตอร์ ในบรรดาอุปกรณ์ทั้งหมดกราฟิกแท็บเล็ตมักใช้ในงานวาดภาพโดยเฉพาะ

ภาพกราฟิกแท็บเล็ตธรรมดา



ประกอบด้วยกระดานและ Stylus แสดงผลทางจอคอมพิวเตอร์

กราฟิกแท็บเล็ตที่วางลงบนกระดาน ส่วนตามองที่จอคอมพิวเตอร์ราคาจะถูกกว่า โดยจะมียี่ห้อ Wacom, Hanvon, UGEE, Funtuos, Genius ฯลฯ หาซื้อได้ตามศูนย์ IT ทั่วไป

ประกอบด้วย Stylus และหน้าจอทัชสกรีนที่แสดงผลโดยตรงไม่ต้องผ่านกระดานวาด

กราฟิกแท็บเล็ตที่วางลงบนหน้าจอได้เลย โดยจะมีราคาสูงที่นิยมใช้ทั่วไปคือ Wacom Cintiq ในปัจจุบันแท็บเล็ตและมือถือตามท้องตลาดของยี่ห้อต่างๆ เริ่มพัฒนาให้วางลงบนจอผ่านแอปพลิเคชันได้แล้ว ไม่ว่าจะเป็น Microsoft Surface Pro, Samsung Note และ Apple iPad Pro

ภาพกราฟิกแท็บเล็ตจอกทัชสกรีน



2. ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่ใช้วาดการ์ตูน

ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่ใช้วาดการ์ตูนตามท้องตลาดและสตรีนั้น มีมากมายหลายชนิด ส่วนใหญ่นักวาดจะเลือกที่ตัวเองถนัด ซึ่งจะแนะนำให้รู้จักดังนี้



Adobe Photoshop

โฟโต้ช้อปเป็นโปรแกรมแต่งภาพที่ค่อนข้างใช้กันอย่างกว้างขวาง ในขณะที่เดียวกันมันก็นิยมที่จะใช้ในการวาดภาพ หรือวาดการ์ตูนเช่นกัน เนื่องจากลูกเล่นที่หลากหลายและการใช้งานที่ง่าย จึงเหมาะกับผู้เริ่มหัดวาดไปจนถึงมืออาชีพ

Easy Paint Tool SAI

Paint Tool Sai

เป็นโปรแกรมที่นักวาดหลายคนใช้กันมาก ด้วยความคมของเส้นและการไล่สีเฉพาะตัวของตัวโปรแกรมเองที่เหมาะสมกับการวาดการ์ตูนและภาพประกอบ ข้อจำกัดคือ ขนาดของภาพจำกัดที่แรม จึงทำงานที่มีความละเอียดสูงเพื่อตีพิมพ์ได้ไม่สิ้นนัก



Clip Studio Paint Pro/EX

โปรแกรมสำหรับการวาดการ์ตูน หรือในเวอร์ชันภาษาอังกฤษเรียกว่า Manga Studio นั่นเอง เป็นโปรแกรมที่มีหน้าตาและการใช้งานคล้ายโฟโต้ช้อป รองรับการจัดหน้า มีอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการวาดแบบดั้งเดิม เช่น สกรีนโทน ฯลฯ เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่นักวาดการ์ตูนมืออาชีพนิยมใช้

Medibang Paint



เป็นแอปพลิเคชันสำหรับวาดการ์ตูน มีทั้งเวอร์ชัน PC, Android และ iOS มีความสามารถเหมาะสมกับการวาดการ์ตูนคล้ายคลึงกับสตูดีโอ ที่สำคัญคือ ไม่ต้องเสียเงินใดๆ สำหรับการดาวน์โหลดตัวเต็มมาใช้

3. อุปกรณ์ดิจิทัล

เพื่อความสมบูรณ์ในการวาดภาพ กล้องดิจิทัลเองก็เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะเก็บภาพเพื่อนำไปเป็นข้อมูลวาดภาพและอ้างอิงเช่นกัน ในปัจจุบันนี้ก็มีกล้องให้เราเลือกใช้ได้หลายอย่างตามกำลังทรัพย์ที่มี

ปัจจุบันนอกจากคอมพิวเตอร์ กราฟิกแท็บเล็ต และซอฟต์แวร์วาดภาพแล้ว ยังมีอุปกรณ์ช่วยนำภาพวาดแปลงเป็นดิจิทัล หรือพิมพ์ดิจิทัลออกมาออกจ่ออีกมากมาย ได้แก่ กล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ และเครื่องพริ้นต์



กล้องคอมแพ็ค

เบา พกพาง่าย ใช้ได้หลายสถานการณ์ เหมาะกับทุกเพศทุกวัย



กล้อง SLR

หรือเรียกอีกอย่างว่า กล้องสะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เหมาะกับมืออาชีพ ต้องใช้เทคนิคสูง รูปที่ได้มีคุณภาพสูงเช่นกัน และราคาแพง



กล้อง Lomo

กล้องพวกนี้จะได้ภาพที่อาร์ตมาก เหมาะกับงานศิลป์



สแกนเนอร์

เป็นเครื่องรับส่งสัญญาณอย่างหนึ่ง จะถ่ายทอดตัวอักษรและภาพเป็นไฟล์ดิจิทัลเข้าสู่คอมพิวเตอร์



พริ้นเตอร์

เป็นอุปกรณ์ที่จะพิมพ์ตัวอักษรและภาพลงสู่กระดาษ

ความสำคัญและข้อดีของการวาดภาพแบบไม่ใช้กระดาษ

ในปัจจุบันการวาดภาพดิจิทัลเป็นที่นิยมขึ้นเรื่อยๆ นอกจากสื่อสิ่งพิมพ์แล้ว อีบุ๊คเองก็เริ่มเป็นที่สนใจของตลาด โดยเฉพาะตลาดต่างประเทศนั้นเนื่องจากสื่อดิจิทัลเปิดกว้างมาก ใครก็สามารถเปิดช่องทางการแสดงผลงานของตัวเองได้อย่างอิสระ จึงมีผู้ที่เริ่มพิมพ์การ์ตูนตัวเองขายเป็นอีบุ๊คโดยไม่ผ่านผู้ผลิตมากขึ้นเช่นกัน



การ์ตูนรูปเล่ม



หลังสแกน



เปิดอ่านใน
รูปแบบอีบุ๊ค

การวาดภาพดิจิทัลนั้นมีความเป็นอิสระสูง ตั้งแต่การเตรียมตัวร่างภาพ จนถึงปิดงาน ทุกขั้นตอนสามารถตัดแปรงแก้ไขได้อย่างอิสระกว่าการทำบนกระดาษมาก ถึงขั้นทุนอาจจะแพงในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ แต่ในด้านการลงทุนนั้นถือเป็นการลงทุนระยะยาว และบางอย่างสามารถประหยัดได้มากกว่า ในปัจจุบันเราสามารถทำรัชใช้เองในหลายๆ โปรแกรมได้อีกด้วย

รู้จักอุปกรณ์แล้ว
มาเริ่มวาดกัน
เลยเนอะ!





ตัวอย่างงาน

เส้นที่ 2

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า



การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!

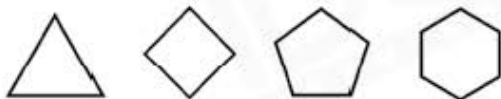
ก่อนที่จะวาดหน้า หรือทุกอย่าง เราต้องทำความคุ้นเคยกับการลากเส้นกันเสียก่อน!! เพราะ
ว่าหน้านั้นประกอบด้วยเส้นต่างๆ ที่นำมาผสมเข้าด้วยกัน



เส้นพื้นฐานที่นำมาประกอบในการวาดรูปนั้นมี 2 อย่างด้วยกันคือ

เส้นตรง 

รูปทรงเหลี่ยมมุมต่างๆ ที่เกิดจากการนำเส้นตรงมารวมกัน



เส้นโค้ง 

รูปทรงกลม ทรงรี และทรงโค้งต่างๆ ที่เกิดจากการนำเส้นโค้งมารวมกัน



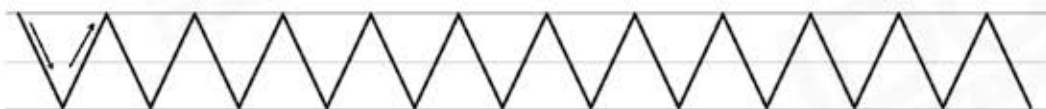
ในการวาดการ์ตูนนั้น ใบหน้าจัดเป็นส่วนที่สำคัญ
อันดับต้นๆ ถึงสำคัญที่สุด เพราะเป็นส่วนแรกของ
ภาพที่คนจะดูและเกิดความประทับใจในตัวละคร
และเป็นจุดเริ่มต้นให้คนหลงรักตัวละครของเราได้!!



ก่อนที่จะวาด เรามาวอร์มอัพกับ
การลากเส้นกันเถอะ!!



1. เส้นฟันปลา



เอาให้กลมดีกละนะ!!



2. วงกลม

