

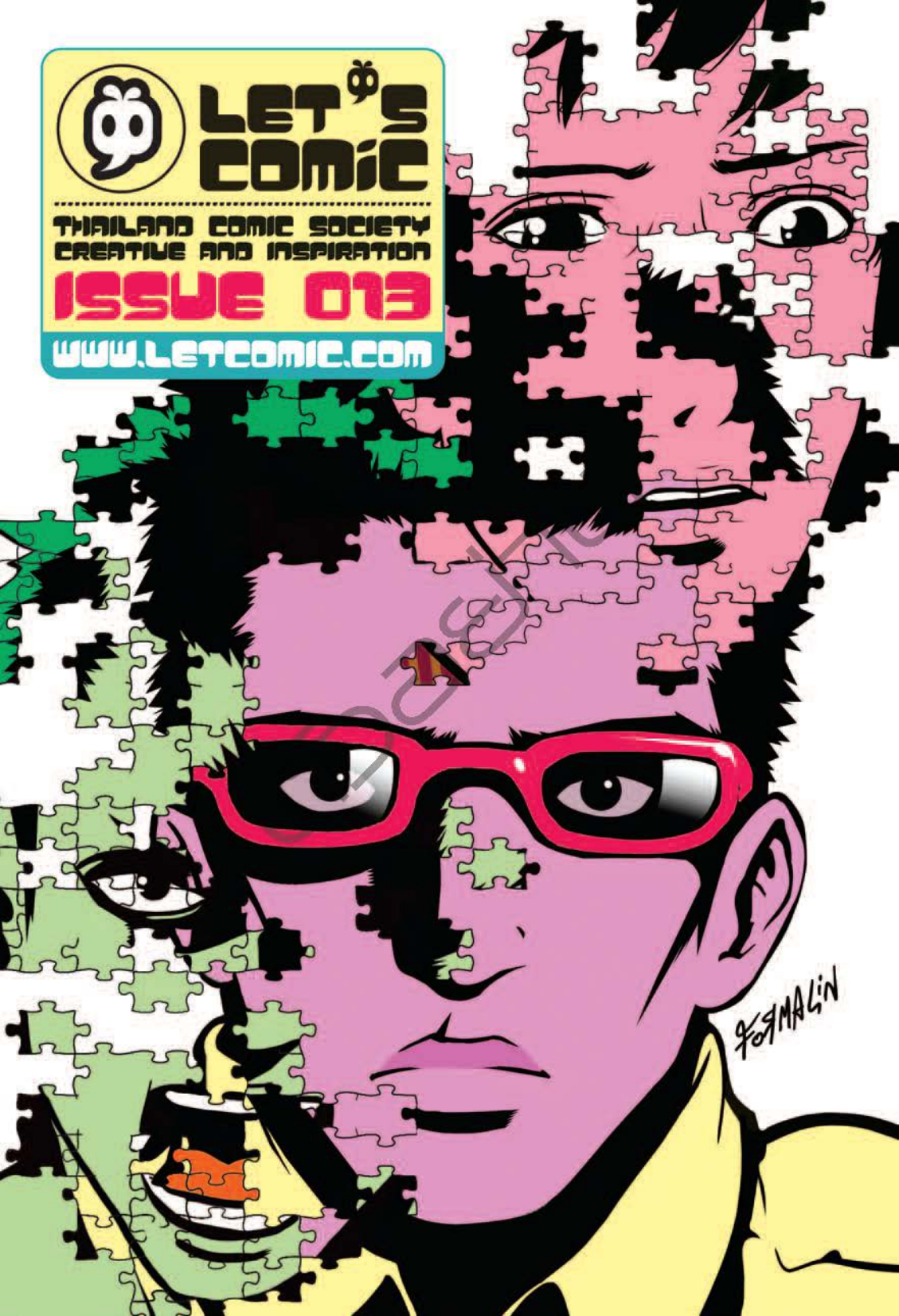


LET'S COMIC

THAILAND COMIC SOCIETY
CREATIVE AND INSPIRATION

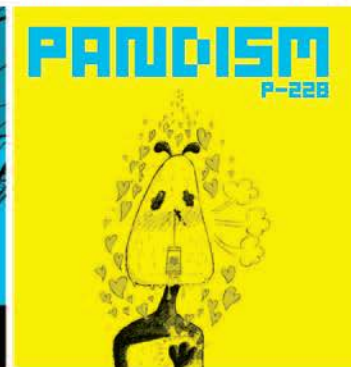
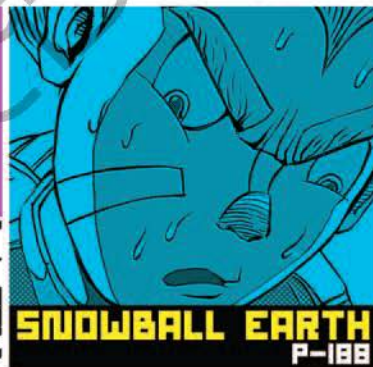
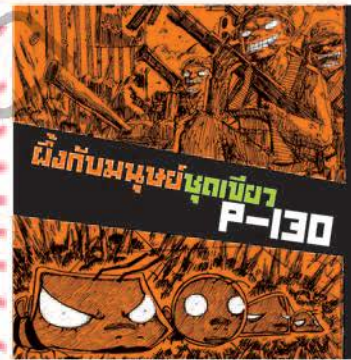
ISSUE 013

WWW.LETSCOMIC.COM





LET'S COMIC CONTENT



เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสือ: 977-131-33021-9-8
 พิมพ์ครั้งแรก: พฤศจิกายน ๒๕๕๔
 ราคา: 160 บาท
 บรรณาธิการผู้พิมพ์ผู้โฆษณา: ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี
 บรรณาธิการบริหาร: ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี
 กองบรรณาธิการบทความ
 บุษบา เตชศรีสุธี, วนิดา แก่นจันทร์,
 สฤณีศรีรงค์ หยงสตาร์, ชัยวัฒน์ เสริมสุธีอนุวัฒน์
 บรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม: ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี
 ศิลปกรรม: ปานเทพ หมั่นราษฎร์

บรรณาธิการฝ่ายโฆษณา: ศิริวรรณ เตชศรีสุธี
 ติดต่อโฆษณา: โทร 0-2282-9979, 0-2282-4100,
 0-2628-7347-8, 0-2628-7489-90, FAX 0-2281-2786
 ผู้จัดการฝ่ายผลิต: จรินทร์ อินทวิสูตร
 จัดจำหน่ายโดย: บริษัท อมรินทร์ บุ๊ค เซ็นเตอร์ จำกัด
 108 หมู่ 2 ถ.บางกรวย ต.มหาสวัสดิ์ อ.บางกรวย จ.นนทบุรี
 โทรศัพท์: 0-2423-9999 โทรสาร: 0-2449-9561-3
 Homepage: <http://www.nain.com>
 พิมพ์ที่: หสน.ห้องภาพสุวรรณ โทรศัพท์: 0-2282-4100
 Special Thanks: www.f0nt.com





LET'S PICK DIGITAL ARTIST



SIXSAWS

ST

▼ THE END



SIX

เอกชัย มิลินทะทาส Ekachai Milintapas

วันเกิด 13 พฤศจิกายน 2525

<http://sixsawsix.deviantart.com/>

email sixsawsix@hotmail.com

ประสบการณ์การทำงาน

ที่ผ่านมำงานการ์ตูน ในส่วนลมหีบกัดัดเล่นตัวละครและฉาก ให้กับเรื่อง มิดท์ 13, อภิภยณั ชำก้ำ, เดโม่บึค คอธรี

ปัจจุบัณ กำงานกับบริษัทเกมส์ VIRUS STUDIOS

แนวคิดในการทำงาน



จะคิดทำอะไรก็ตาม ขอให้ตั้งใจทำมันให้สุด อย่าท้อแท้หรือล้มเลิกเสียก่อน ตอนนี้อาจยังทำไม่ได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าอนาคตจะทำได้สักหน่อย อยากให้คิดว่า คนอื่นทำได้เราก็ต้องทำได้เช่นกัน ผมเองก็เรียนรู้อยู่เรื่อยๆ ช้าบ้าง เร็วบ้าง อย่างไม่ค่อยก็ได้ทำไม่หยุดนิ่ง เพราะเวลามันผ่านไปเรื่อยๆ อย่าทำให้สูญเปล่า

INTERVIEW

ก่อนอื่นอยากให้เล่าที่มาคร่ำวักก่อนครับ ว่าเริ่มวาดรูปมาตั้งแต่เมื่อไหร่ยังงัยครับผม

เริ่มตั้งแต่สมัยเด็กๆ ชอบดูการ์ตูน

ดราคว่อนบอล เซนต์เซย์ย่า เคนชิโร่ ฯลฯ ก็เลยอยากหัดวาดรูปให้เก่งๆ จากนั้นก็เลือกเรียนด้านศิลปะที่เพาะช่าง แผนกจิตรกรรมสากล ได้ศึกษาเกี่ยวกับกายวิภาค ทฤษฎีสี่ องค์ประกอบศิลป์ แล้วนำมาปรับใช้ในงานดิจิทัลอนิเมชั่นทุกวันนี้นะครับ

แล้วอะไรทำให้เราตัดสินใจมาทางการวาดดิจิทัลอนิเมชั่นครับ

งานดิจิทัลอนิเมชั่น มีให้เห็นมากมาย หลายหลายสไตล์ เปิดโลกทัศน์จินตนาการได้อย่างมาก ผมเองได้เห็นก็รู้สึกอึ้งว่า เด็กทำกันได้ขนาดนี้เลยหรืนี่ ความสนใจเกิดขึ้นจนกลายเป็นความอยากลองทำได้บ้าง จึงฝึกหัดทำจากพื้นฐานง่ายๆ จนเรียนรู้เทคนิคต่างๆ ที่เหมาะกับงานที่ผมทำ

เห็นว่าเคยทำงานร่วมกับพี่หนู (Formalin) อยากรู้ว่าตอนนั้นทำอะไร แบ่งงานกันยังงัยครับผม

เขียนการ์ตูนครับ ผมทำในส่วนของการตัดเส้นภาพบางส่วน และส่วนรายละเอียดเล็กๆ น้อย บางอย่างก็ขึ้น 3D เพื่อนำไปวาดต่อ ส่วนที่

หนู (Formalin) เป็นตัวหลัก รับผิดชอบประมาณ 99%

คิดว่าการทำงานเป็นฝาแฝดทำให้มีผลกับสไตล์งานหรือการวาดของเราทั้งสองคนมั๊ยครับ

คงมีความชอบอะไรที่เหมือนกัน ในเรื่องของการ์ตูน แนวเพลงและหนัง ซึ่งจะเป็นเน้นแนวโทดๆ เท่ๆ มั่นส่ำๆ แต่อาจจะต่างกันในเรื่องมุมมองและอารมณ์ความรู้สึก ที่เราจะหยิบมาใช้ขยายต่อในงาน

งานของ Nu Formalin อาจใช้มุมมองเท่ๆ หล่อๆ ตื่นเต้นเร้าใจ ส่วนงานของผม เป็นมุมมองนิ่งๆ เยียบๆ แต่แฝงอารมณ์ดุตัน นะครับ

“ งานของผม เป็นมุมมองนิ่งๆ เยียบๆ แต่แฝงอารมณ์ดุตัน นะครับ ”

ตอนนี้พี่จ๊อทำงานอะไรอยู่ที่ไหนครับ

ทำงานออฟฟิศเกี่ยวกับเกมส์ของคนไทย
ในส่วน Concept ครับ งานส่วนนี้เป็นการใช้ความคิด ออกแบบ สิ่งต่างๆ เช่น ตัวละคร ฉาก สิ่งของ เรื่องราว มุมมอง ฯลฯ เป็นการอธิบายด้วยภาพให้คนอื่นได้เห็นแนวทางของงานว่าจะจะไปไหนทิศทางใด

แล้วจากการทำงานด้านนี้ พี่รู้สึกยังไงกับสายงานดิจิทัลเห็นตั้งในไทยบ้างครับ

คนไทยเก่งๆ มันเยอะขึ้นทุกวัน ต้องถึงตัวเองอยู่เสมอๆ

ที่เก่งขึ้นทุกวันนี่หมายถึงเด็กๆรุ่นใหม่ที่จบกันออกมารึเปล่าครับ?

ใช่ครับ เหมือนว่าสมัยนี้เด็กรุ่นใหม่เห็นเยอะศึกษาได้ไว แล้วหัดทำกันตั้งแต่อายุน้อยๆ จนมีทักษะมากขึ้นเรื่อยๆ และส่วนของโปรแกรมที่ใช้งานก็มีการพัฒนารองรับตอบสนองมากขึ้นไปด้วยนะครับ

คิดว่าสิ่งที่ยากและง่ายในสายงานดิจิทัลเห็นตอนนี้สำหรับพี่คืออะไร

สิ่งที่ยาก คือ การไม่ทำสิ่งที่ ไม่มีใครเก่ง โดยที่ไม่ทำหรือชนะครับ
สิ่งที่ง่าย จงทำมันซะ!!

หมายถึงว่าขอให้ทำไม่ว่าอะไรก็ไม่ยากสินะครับผม

ใช่ครับ การทำอย่างต่อเนื่องย่อมเกิดทักษะ ความชำนาญ การเรียนรู้ในสิ่งผิดพลาดนำการแก้ไข การพัฒนาที่จะเกิดขึ้นในงาน ผมอยากบอกว่า คนทุกคนไม่มีใครเก่งมาตั้งแต่เกิด อย่าคิดว่าทำไม่ได้ ต้องลงมือทำเลย!!

มาทำงานของพี่จ๊อบบ้าง พี่จ๊อบมีงานชิ้นไหนของตัวเองที่ชอบเป็นพิเศษบ้างครับ

งานทุกชิ้นละ ถ้าไม่ชอบก็คงไม่ทำ หรือยังไม่ดีก็จะทำให้ดีกว่าเดิม

▼ Berserk FanArt

Marcus ▶







“
ผมอยากบอกว่า
คนทุกคนไม่มีใคร
เก่งมาตั้งแต่เกิด
อย่าคิดว่าทำไม่ได้
ต้องลงมือทำเลย
!!
”

แล้วมีจุดไหนที่คิดว่ายังอยากที่จะปรับปรุงหรือพัฒนาในงานของพี่อภัยครับ

ทุกอย่างครับ เราพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ ทุกวันนี้ก็ทำอยู่แต่ยังไม่ถึงไหนเลย 666

อ้าว 666 นี่หมายถึงหัวเราะสินะครับ ว่าจะถ้ามอยู่พอดีครับ ทำไม่ถึงชอบใช้เลข 6 ครับตั้งแต่ในนามปากกาแล้ว เกี่ยวกับชาตานอะไรประมาณนั้น รีบเล่าครับผม

6 ก่อน 9 เท่านั้นเอง

แล้วในอนาคตต่อไปในช่วงปีนี้ พี่มีแผนการอะไรที่คิดไว้ว่าจะทำบ้างมั๊ยครับผม

ศึกษาโปรแกรมต่างๆที่อยากจะเป็น แล้วเอามันมาพัฒนาต่อในงาน เช่น 3D Max, Zbrush, SketchUP ที่บอกมาเป็นอย่างละนิดเองครับ อยากลองฝึกจริงจังกว่านี้ อนาคตผมคิดว่าคงใช้ประโยชน์ได้มาก ดูจากผลงานที่ใช้โปรแกรมเหล่านี้ทำงานแจ่มๆทั้งนั้นเลย

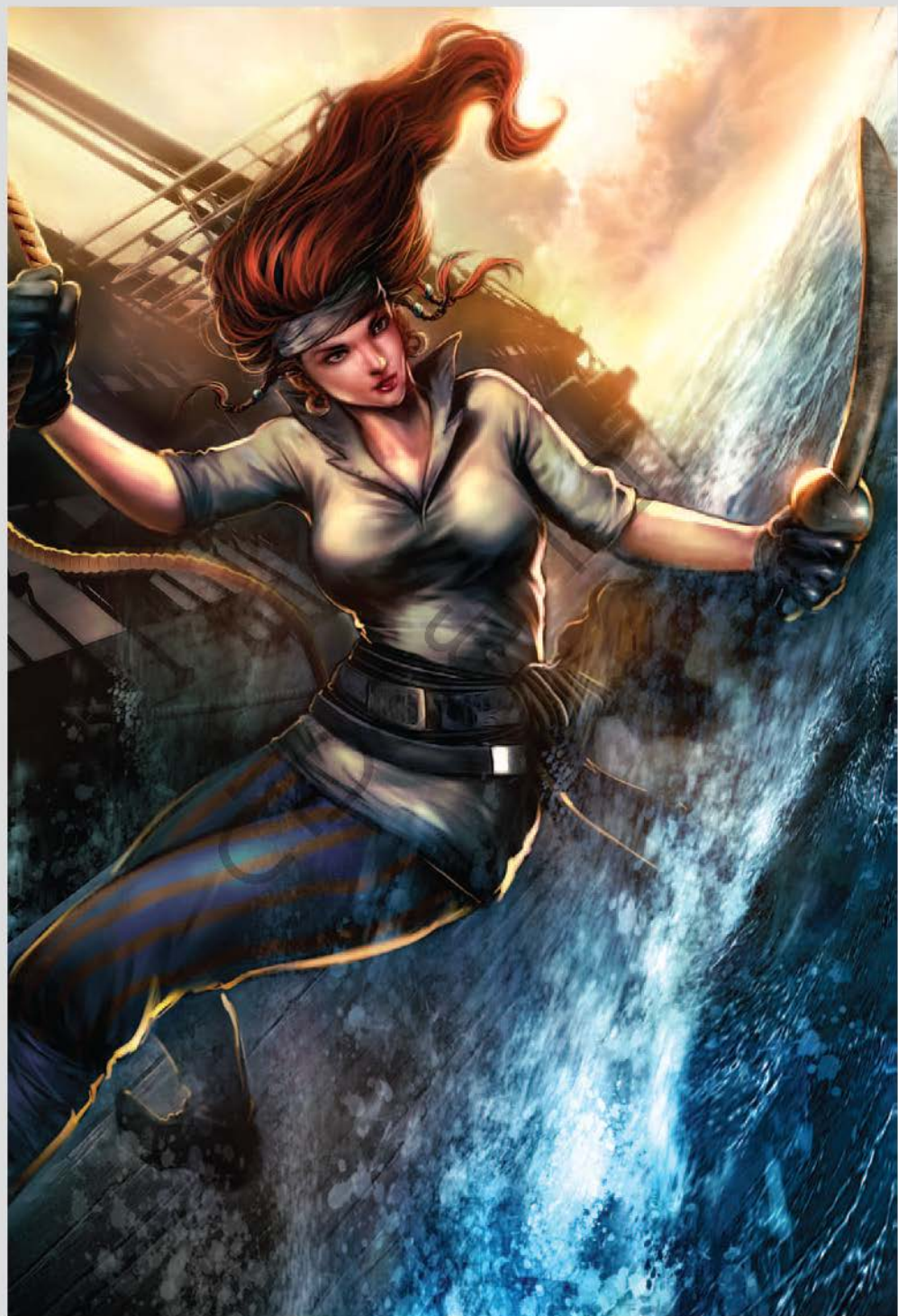
สงสัยมานานแล้วว่าทำไมคนที่วาดซีจีถึงไม่ค่อยจะวาดการ์ตูนที่เป็นเรื่องๆ พี่ก็คิดว่าเพราะอะไรครับ

เมื่อก่อนเคยทำงานในสายการ์ตูน ได้เห็นขั้นตอนการทำงานว่ามันใช้เวลาามาก ทั้งในการคิดเรื่องราว การวางภาพ การดีไซน์ ฯลฯ เห็นอ้อ!! ยังมีเรื่องของกำหนดเวลามาร่วมด้วย ยิ่งต้องเร่งมากขึ้น

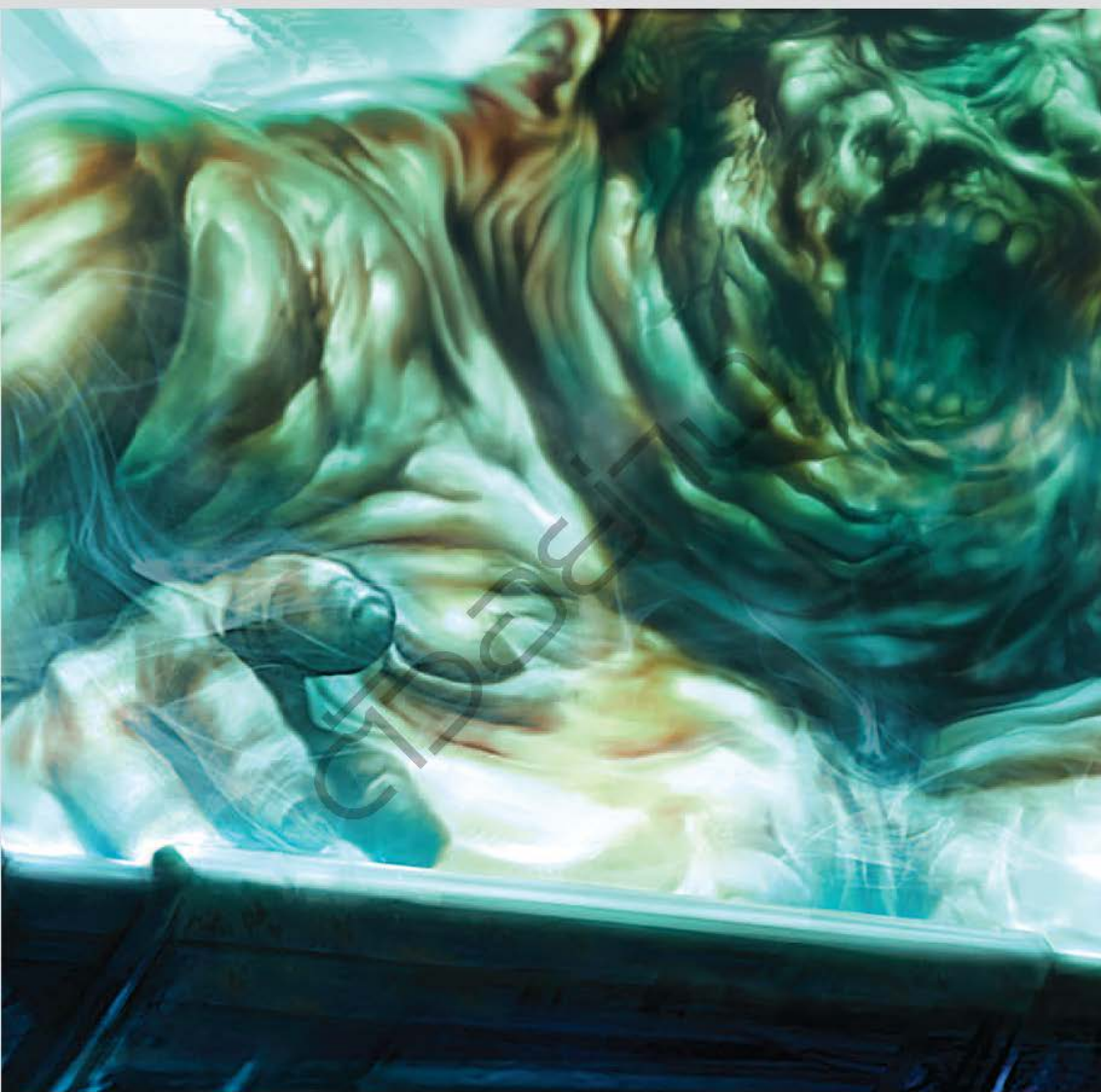
ส่วนสายดิจิตอลพื้นนั้น สามารถเริ่มคิดและจบงาน ได้โดยตัวเอง ยังมีทักษะในการวาดอยู่แล้วก็สามารถจบงานได้เร็ว

สรุปสั้นๆ การ์ตูนมันทำช้า ใช้เวลาเยอะ วาดดิจิตอลพื้นมันไวแท้ๆ

ง่า..ตอบมาชัดเจนแบบนี้ แล้วคิดว่าจะมีโอกาสได้เห็นการ์ตูนของพี่อภัยบ้างมั๊ยครับในอนาคตให้ผ่านปี 2012 ไปก่อนนะ 666



▲ Pirate





▲ We are not alone







▲ DarkSiders 6

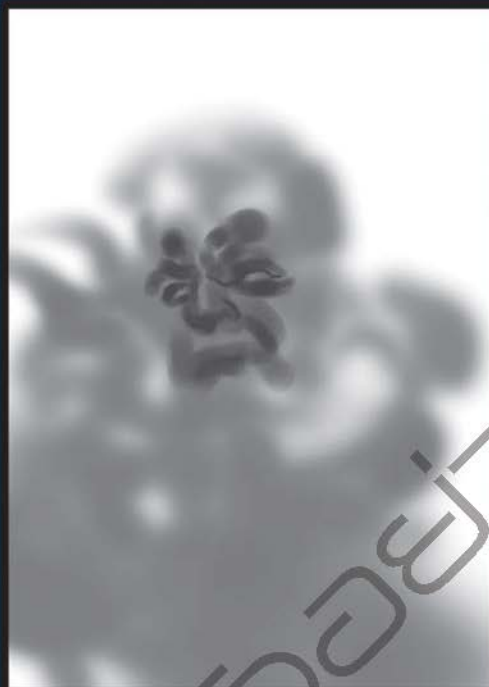
Metal From Hell ▶





TUTORIAL

1. เริ่มต้นสเก็ตงานตามความถนัด คือ เริ่มจากขาวดำ โดยการวาดเป็นมวลคร่าวๆ



2. กำหนดทิศทางแสงโดยรวม
เน้นจุดเด่น จุดรองของภาพ



3. เก็บรายละเอียดของภาพ แต่เน้นให้น้ำหนัก
อยู่กลางๆ ภาพ โดยรวมจะออกเทาๆ
ผมจะแยกไว้ 2 Layer คือ ตัวภาพกับ
พื้นหลัง



4. สร้าง Layer ขึ้นใหม่ เปลี่ยนเป็น
โหมด Overlay ปาดสีที่คิดไว้ลง

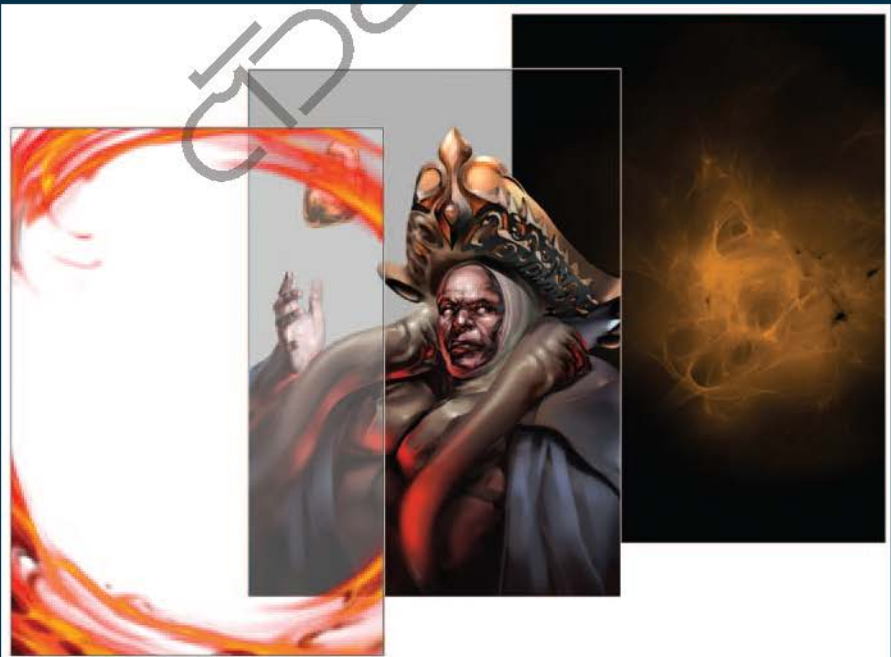




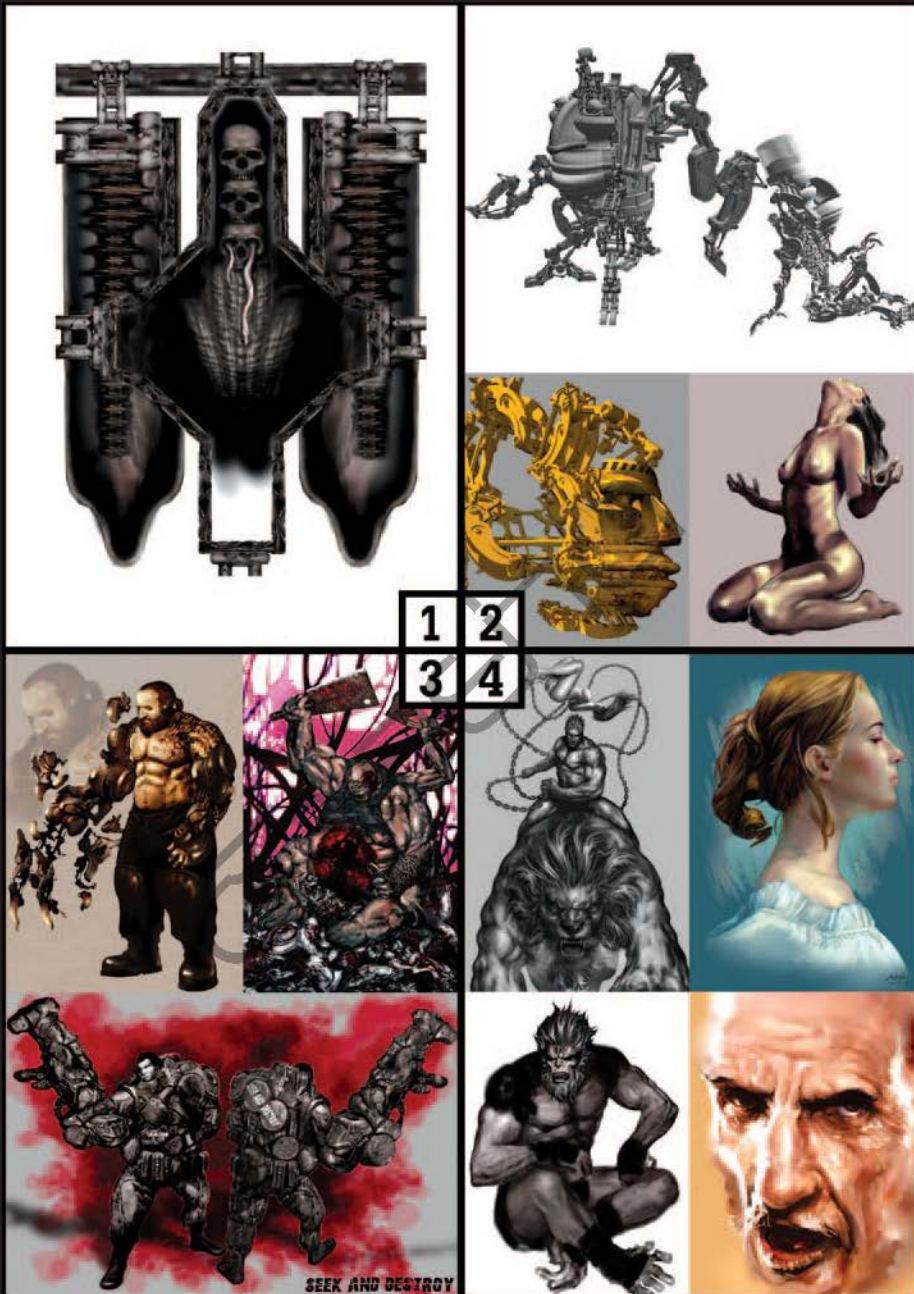
5. สร้าง Layer อีกอัน ทำการดูดสีจาก Layer Overlay นำมาเพิ่มที่รายละเอียด



6. เพิ่มเติมใส่รายละเอียดต่างๆ รวมทั้ง Texture ต่อมาปรับ Brush ให้เป็นโหมด Color Dodge ปาดแสงสว่าง ทำการรวม Layer ทั้งหมด แล้วใส่ Filter Sharpen เป็นอันจบขั้นตอน







1 2
3 4

1. ปี 2542 ช่วงตอน ปวช. ตอนนั้นรู้สึกดั่งงาน HR GIGER มากๆ เห็นแล้วโดนใจแท้ๆ
2. ปี 2548 ช่วงตอน ปวส. มุ่งเน้นงานสายการ์ตูน ทัดทำ 3D ใช้ในงาน Comic เป็นหลัก
3. ปี 2550 เปลี่ยนสายงานเป็น ดิจิตอลเพ้นท์ เริ่มฝึกตอนนี้อย่างจริงจัง
4. ปี 2551- ปัจจุบัน ก็ยังหัดวาดอยู่เรื่อยๆ เหมือนเดิม 🌸

LET'S Post 16

LET'S SHOW YOUR SECRET WEAPON

LET'S Post คือกิจกรรมวาดภาพตามโจทย์ซึ่งรางวัล และเพื่อคัดเลือกผลงานที่ดีลงตีพิมพ์ใน LET'S Comic ในทุกๆฉบับ ซึ่งเปิดรับผลงานภาพวาดทุกรูปแบบไม่จำกัดเทคนิคและสไตล์ เปลี่ยนหัวข้อไปเรื่อยๆ ทุกๆ 2 เดือน หากท่านใดสนใจเข้าร่วมประกวดสามารถติดตามกติกาได้ที่ ช่วงท้ายของคอลัมน์นี้เลยครับผม

**ประกาศผลหัวข้อ
ทำไม้ตายของคุณ!!**



รางวัลที่ 1

ได้รับรางวัล - เลือ LET'S + บัตร
รับประทานอาหารจากเชสสเตอร์ กริลล์
มูลค่า 200 บาท + ของที่ระลึกจากทาง LET'S

ผลงานโดย : Jack

ทำไม้ตายล้างความลับ!

คอนเซ็ปต์ : ชาลสป่าตี้นเป็นนักรบที่แข็งแกร่งและมีความอดทนสูงมาก ทรมานด้วยของมีคม ของแข็ง ยิ่งไม้ก็ยิ่งยอมบอกความลับในการรบ

เมื่อทรมานด้วยไม้แข็งไม่ได้ผล มันก็ต้องเจอทำไม้ตายทรมานสุดเสีย

เลยหุ้มนั้นซะเลย!

Comment : เป็นงานที่มีคอนเซ็ปต์ที่ത്യตคนดูได้รุนแรงมากๆ ส่วนด้านการวาด อาจไม่ได้มีจังหวะลายเส้นหรือสัดส่วนตัวละครที่โดดเด่นนัก แต่งานมีความสมบูรณ์และสื่ออารมณ์ได้ดีมากๆครับ



LET'S PICK
DIGITAL ARTIST
SIXSASIX
EAKCHAI
MILINTAPAS



D/O



PUCK

SCOOP
H.R. GIGER
 เจ้าพ่อศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ มีดหมอ พิสดาร



M

INTERVIEW
 คุยกับ The Duang และ Formalin
 เกี่ยวกับการคว้ารางวัลการ์ตูนจากญี่ปุ่น



SMART



FORMALIN

LET'S LIST
 รวมมาตรการโรคจิตแห่งโลกการ์ตูน
 โดย นิรวาณ สุระทอง



PEATAYA



BEAST

CODE
 BK02
 ราคา 160 บาท

