

Drawing Comics World

Vol. 1

เริ่มต้นหัดวาดการ์ตูน

ติดตามศิลปินดีไออาร์
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่

 DrawingComicsWorld

และ

 lovedigiart

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวยๆ จาก
พื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเอง
ในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปลอ่ยของทุก
เทคนิคแบบไม่ยั้ง จากประสบการณ์
ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ

โดย DJNY

IDC

PREMIER

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



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 ธนิกุล, สุพิศตรา อจาปรุ, 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 (อัตโนมัติ 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 อาคารจัสมินอินเตอร์
เนชั่นแนลทาวเวอร์ ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี
11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตโนมัติ 10 คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

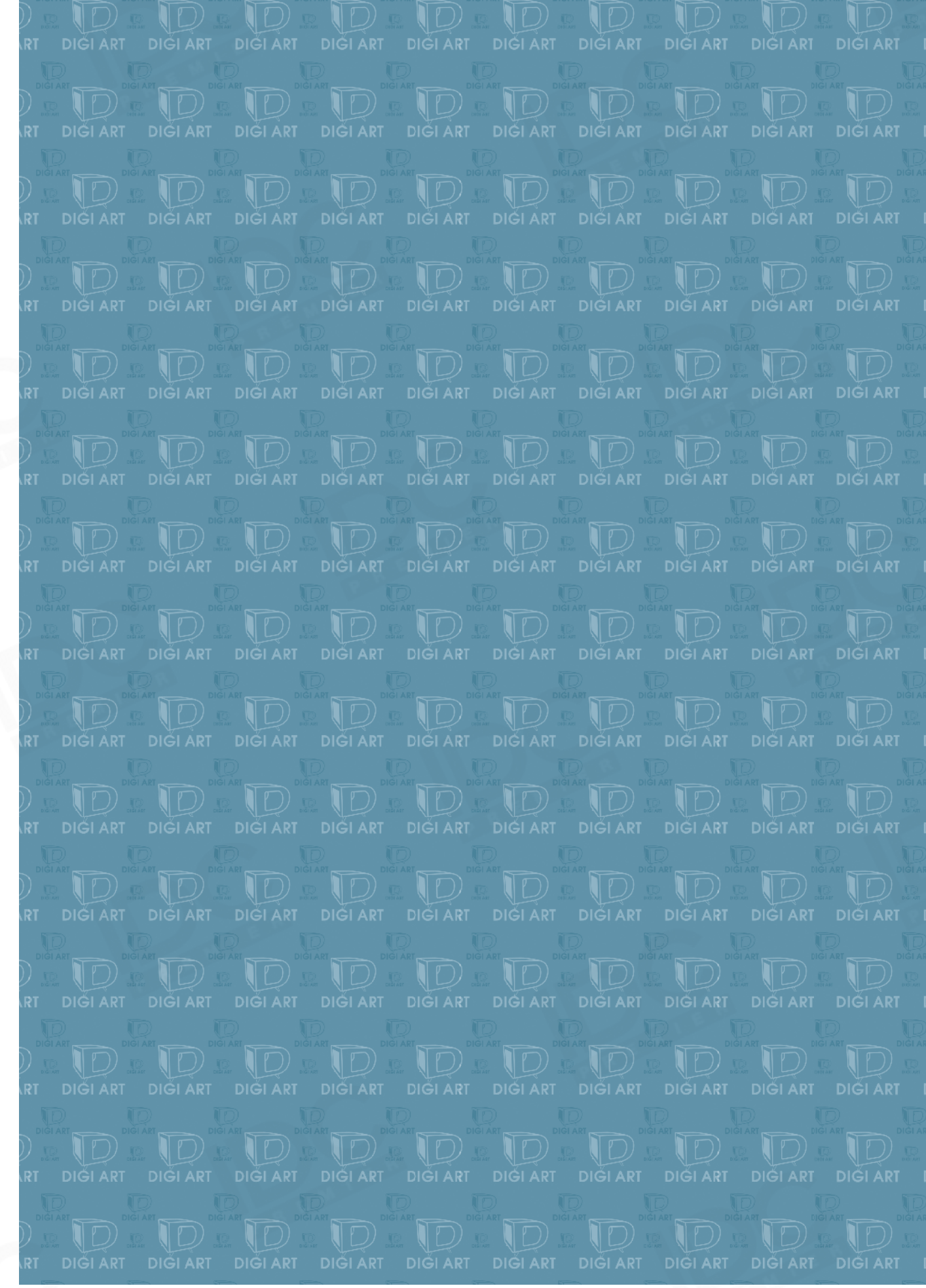
โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121

โทรสาร 0-2962-1084

ร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114

โทรสาร 0-2962-1084



คำนำ



หนังสือชุดนี้เกิดจากประสบการณ์ตรงของตัวนักเขียน ที่ศึกษาหาข้อมูลและการเคยเป็นนักเขียนให้สำนักพิมพ์ต่างๆ มากมายหลายปีจนมีความเชี่ยวชาญในด้านการวาดการ์ตูน และอยากถ่ายทอดสิ่งที่ได้พบมา รวมถึงเทคนิคต่างๆ ให้กับคนรุ่นใหม่เพื่อเป็นประโยชน์ในการขับเคลื่อนวงการนักเขียนการ์ตูนให้เติบโตไปด้วยกัน

การวาดการ์ตูนนั้นไม่ยากแต่ก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความเข้าใจในกลไกการวาดและการทำย่ำข้างจนเคยชิน แต่การทำย่ำไปเรื่อยๆ นั้นก็ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เพราะความเคยชินที่ทำถูก 100 ครั้ง กับทำพลาด 100 ครั้งนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันจนน่าใจหาย

เมื่อรู้ดังนี้แล้ว หนังสือเล่มนี้จึงเหมือนกับเป็นสิ่งที่ช่วยฝึกให้ 100 ครั้งนั้นสมบูรณ์มากขึ้น ด้วยเนื้อหาที่ง่ายและครอบคลุมจนเหมาะกับมือใหม่ สำหรับผู้ที่เริ่มหัดวาด แต่อาจเคยเรียนหรือไม่เคยเรียนศิลปะมาก่อน

หนังสือเล่มนี้จะขจัดเคลาพื้นฐานให้แน่นไม่ว่าจะเป็นการขึ้นโครง การวาดหน้า เพอร์สเปคทีฟ การออกแบบตัวละคร สิ่งเหล่านี้เมื่อเข้าใจและฝึกฝน เราก็จะสามารถวาดลายเส้นที่สวยงามอย่างที่เราใฝ่ฝันได้ง่าย

...ยัง ยังมีอีก!

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

หยิบอุปกรณ์ขึ้นมาแล้วลุยวาดไปด้วยกันเถอะ!!!

DJNY



สวัสดีค่ะ
เอพริล
เป็นผู้ช่วย
ค่ะ!

และนี่คือคุณ
DJNY จะมา
สอนเราวาด
การ์ตูน



เอ๊ะ!



ทำไมมาเป็น
วิดีโอ?



เรียนรู้ด้วยตัวเองเพิ่มเติม
ได้จากที่นี่เลยนะจ๊ะ
[Youtube.com/Lovedigiart](https://www.youtube.com/Lovedigiart)
[Facebook.com/
DrawingcomicsWorld](https://www.facebook.com/DrawingcomicsWorld)



แล้วจะรู้
ว่าการวาด
การ์ตูนง่าย
กว่าที่คิด

เจ้าพวก
ติดเกม
!!!



เฮ้ยๆ
จะทำ
อะไรนะ
!?

นี่มันใช้เวลา
มาเล่นเกม
ที่ไหนล่ะคะ!!!



เล่นเกมก็
เป็นการหา
ข้อมูลวาด
รูปนะ!

เขาอุตสาหกรรม
ซื้อหนังสือ
มานะ
รับผิดชอบ
หน่อยสิคะ!



เอาละ
ก็ได้

เย้

การตูน
นะ สำคัญ
ที่การสื่อ
ด้วยภาพ
ที่สุด

เคยมองตัวละคร
แค่ปราดเดียวแล้ว
รู้นิสัย หรืออาชีพ
โดยไม่ต้องเขียน
กำกับเลย
หรือเปล่า?



ตรงนี้จะ
คือพื้นฐาน
สำคัญ

ส่วนราย
ละเอียด
พื้นฐาน
ต่างๆ
นะ...



คะ
คะ





เธอจะเป็น
คนอธิบาย
ทั้งหมด
เอพริล!!!

เอ!?
ฉันนะ
หรือคะ?



ต... แต่
ฉันเป็นแค่
ผู้ช่วยนะคะ
ไม่ไหว
หรือก!!!

แล้ว
ไง?



เธอก็
เริ่มจาก
พื้นฐาน
มาตั้ง
เท่าไร
แล้ว

ถือว่านี่
เป็นการ
ทบทวน



ไม่สิ...

นี่เป็นแบบทดสอบว่าเธอเข้าใจพื้นฐานการวาดการ์ตูนมากแค่ไหนต่างหาก

เต็มทีเลยนะ

เพื่อตัวเอง...

ป... เข้าใจแล้วค่ะ

ที่แท้ก็อยากทดสอบ...

เออล่ะทุกคน! มาเริ่มเรียนกันเลย!!!

ระหว่างนั้น จะเล่นเกม รอนะ

ติดกับฉันล่ะ!

เล่มที่ 1 :

ແຕ່ມອງ? ลองวาดแล้วจะติดใจ

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

เล่มที่ 2 :

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

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

เล่มที่ 3 :

ปลายปากกาสร้างอารมณ์

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

เล่มที่ 4 :

นี่ละสัดส่วนต่างๆ

| | |
|-------------------------------|-----|
| เรียกพวกเรว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ | 110 |
| การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน | 111 |

เล่มที่ 5 :

วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

| | |
|-------------------------------------|-----|
| การวาดลำตัว | 120 |
| เชื่อมหัวด้วยคอและบ่าไปลำตัว | 122 |
| การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องตะลึง | 126 |
| การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย | 126 |
| การวาดหน้าอกผู้หญิง | 128 |
| ช่วงเอว | 132 |
| วิธีวาดแขนและขาอย่างง่ายจนต้องตะลึง | 141 |
| ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ | 141 |

เล่มที่ 6 : การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่มาพร้อม ความสมดุอันใหญ่ยิ่ง

| | |
|--|-----|
| ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว | 160 |
| ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกระดูก | 161 |
| กฎของอเว | 168 |
| การหันหน้ากลับมา | 170 |
| เทคนิคการพับแขนและขาต่างๆ | |
| สไต้ลมืออาชีพ | 172 |
| การวาดท่ามือและแขน | 174 |
| กฎของขา | 176 |
| ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อ และส่วนต่างๆ | 180 |
| ระวิงหกะเมเนเพราะแรงแด้งดูด | 182 |
| แรงแด้งกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว | 185 |
| รวมท่าทางพื้นฐาน | 199 |
| รู้จักกับคำว่า “โอเวอร์แอคติ้ง” (Over Acting) กัน | 208 |

เล่มที่ 7 : อัดเซย์! ใส่สื่อให้ที

| | |
|---|-----|
| เข้าใจเรื่องส่วนประกอบของชุดแบบต่างๆ | 212 |
| ยากไปใช่ไหม? ขวบทก่อนหน้า แล้วมาดูแฟชั่น ต่างๆ กัน | 221 |
| สิ่งของที่หยิบจับได้ | 226 |
| เสื้อผ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร | 230 |

เล่มที่ 8 : การออกแบบตัวละครของตัวเอง

| | |
|-----------------------------------|-----|
| การออกแบบตัวละครกับขั้นตอน | 234 |
| ขั้นตอนการคิดตัวละครสไตล์ DJNY | 240 |
| การออกแบบมนุษย์ | 246 |
| โครงสร้างสัตัวเทพนิยายเพื่อการผสม | 266 |
| ครึ่งคนครึ่งพืช | 270 |
| ครึ่งคนครึ่งเครื่องจักร | 272 |

เล่มที่ 9 : ฉากหลัง!! 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 | 310 |
| 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 |



เล่นที่ 1
แค้นอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ



นี่คือพวกเรา

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

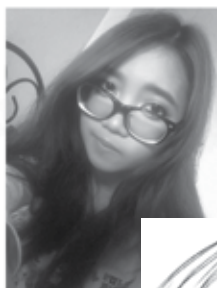
เคยอ่านการ์ตูนแล้วรู้สึกอินตาม หรือว่าชั่วแวบหนึ่งเคยคิดว่ามันมีโลกที่เราอ่านอยู่จริงๆ หรือเปล่าล่ะ? นั่นละ การทำให้คนดูหรือคนอ่านเชื่อว่าตัวละครนี้มีอยู่จริงในอีกโลกหนึ่งหรือที่ไหนสักแห่งคือความสำเร็จของการวาดการ์ตูน!

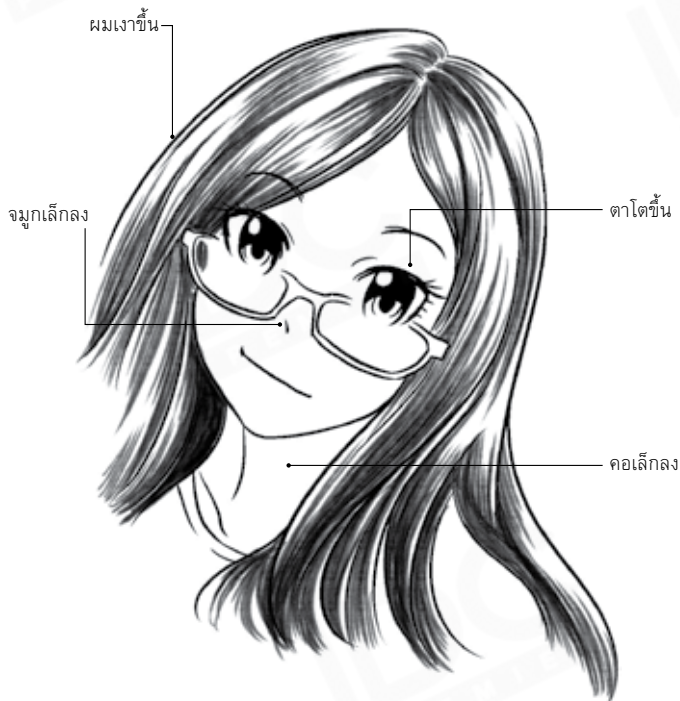
การ์ตูนคือสิ่งนี้ สิ่งที่ทำให้คนอ่านการ์ตูนของเรา หรือคนที่มองภาพเขียนของเราแล้วเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง ซึ่งการจะทำให้สำเร็จก็ต้องผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์จากการทำนับครั้งไม่ถ้วน การ์ตูนของเราจึงจะเป็นธรรมชาติ และทำให้คนอ่านเชื่อในโลกใหม่ที่เรารสร้างขึ้นมาได้



ตัดทอนรายละเอียดจากภาพจริง

การตัดทอนรายละเอียดของจริงมาเป็นตัวการ์ตูน ไม่จำเป็นต้องใส่ใจความครบถ้วนมากเท่าไรนัก แค่เรานำจุดเด่นของคนในภาพและอารมณ์ ณ ตอนนั้นมาเขียนใหม่ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป ตามลายเส้นของเราเท่านั้นก็จะได้การ์ตูนแล้ว (การนำคนจริงๆ มาใส่ในการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับของนักวาดหลายคนในการออกแบบตัวละครด้วย)





การวาดคนออกมาให้ดูโอเวอร์ เช่น ตา
ที่โตกว่าคนปกติ จมูกและปากที่เล็กกว่า
ปกติ หรือแม้แต่ผมที่เงามากกว่า
ปกติ



นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น เราก็สามารถ
โอเวอร์ไปได้จนถึงการนำสัตว์หรือ
สิ่งอื่นๆ เช่น หูสัตว์ มารวมกับแบบของ
เรา ดังในตัวอย่างที่จับคนมาผสมกับ
แมวจนกลายเป็นมนุษย์แมวเหมียวน่ารัก



การ์ตูนกับ 5 W 1 H

แม้ว่าการวาดการ์ตูนภาพประกอบกับการ์ตูนเป็นเรื่องนั้น จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง
ที่ต่างกันไปตามคนละทาง แต่ท้ายสุดแล้ว ภาพการ์ตูนที่น่าสนใจก็จะเป็นภาพการ์ตูนที่
มี “การเล่าเรื่อง” การแสดงสีหน้าท่าทางและอารมณ์ประกอบของฉากคือสิ่งสำคัญ
ในการบอกนิสัยตัวละครตัวนั้นได้เป็นอย่างดี โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญ ได้แก่
5 W 1 H หรือ What (อะไร), Where (ที่ไหน), When (เมื่อไร), Who (ใคร), Why
(ทำไม) และ How (อย่างไร)
งงใช้มั้ยล่ะ? ไปดูตัวอย่างกันเลยดีกว่า!



การ์ตูนภาพประกอบ

Who (ใคร) :
เทพีแห่งความตาย

Why (ทำไม) :
เก็บเกี่ยววิญญาณ
(กะโหลก)

How (อย่างไร) :
นำความตาย
(หัวกะโหลก)
กลับไปด้วย



Where (ที่ไหน) :
ที่โลงแจ้ง

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

What (ทำอะไร) :
ถือหัวกะโหลก
(ความตาย)

การ์ตูนภาพประกอบจะเล่าเรื่องผ่านท่าทาง สีหน้าตัวละคร และบรรยากาศ ที่ต้องบอกได้ว่าภาพนี้มีใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร
ทำไม และอย่างไร

เพอร์สเปกทีฟเปลี่ยนความจำใจ

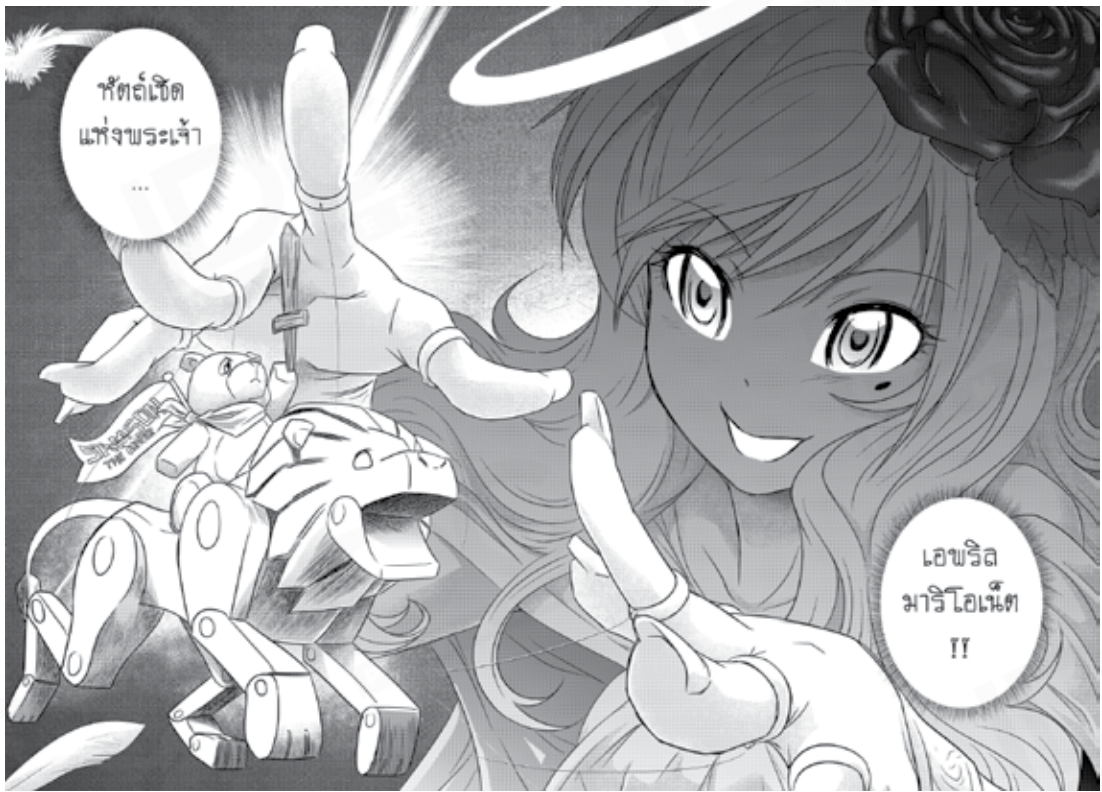
การวาดภาพมุมตรงทุกครั้งอาจทำให้หลายคนเบื่อ (รวมถึงผู้เขียนด้วย) มันก็เหมือนเราถ่ายเซลฟี่ 10 รูปแล้วชูสองนิ้วมันซะทุกรูป บางทีการเปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนการแอ็คท่าก็จะทำให้สนุกกับการวาดยิ่งขึ้น และยังทำให้โลกที่เราวาดดูลึกซึ้งแบบนี่ยิ่งไงล่ะ!



เหมือนกับว่าเราสามารถเอื้อมมือลงไป
ยังจากนั้นได้เลยใช้ไหมล่ะ!



หรือถ้าไม่มีฉาก ตัวละครก็สามารถใช้เพอร์สเปคทีฟสร้างความลึกได้แบบนี้



เริ่มอยากจะวาดกันแล้วสิ?
งั้นเรามาดูว่าจะใช้อะไร
วาดกันดีบ้างจากหัวข้อต่อไป
กันเลย



อยากกดแบบไหนลองเลือกดดู

อุปกรณ์การวาดการ์ตูนนั้นมีมากมาย แต่นักวาดนั้นแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ นั่นคือ

- นักวาดแบบดั้งเดิม (Traditional Artist) หรือที่เรียกติดปากว่า การ ‘วาดมือ’ แชนด์เมต หรืออะไรก็ตามที่ใช้อุปกรณ์นอกคอมฯ
- นักวาดแบบดิจิทัล (Digital Artist) ที่เราเรียกกันติดปากว่า ‘วาดคอม’ เป็นเหล่านักวาดรุ่นใหม่ที่ใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันวาดตั้งแต่ต้นจนจบ

ความถนัดด้านอุปกรณ์สองแบบนี้ก็ต่างกันไป มีจุดดี จุดด้อย ความยาก และความง่ายต่างกันไปตามอุปกรณ์ หากถามว่าอันไหนยากหรือง่ายกว่า อันไหนดีกว่าอันไหนแยกว่าคงให้คำตอบไม่ได้ มันอยู่ที่ความถนัดในการใช้อุปกรณ์ของเราต่างหาก



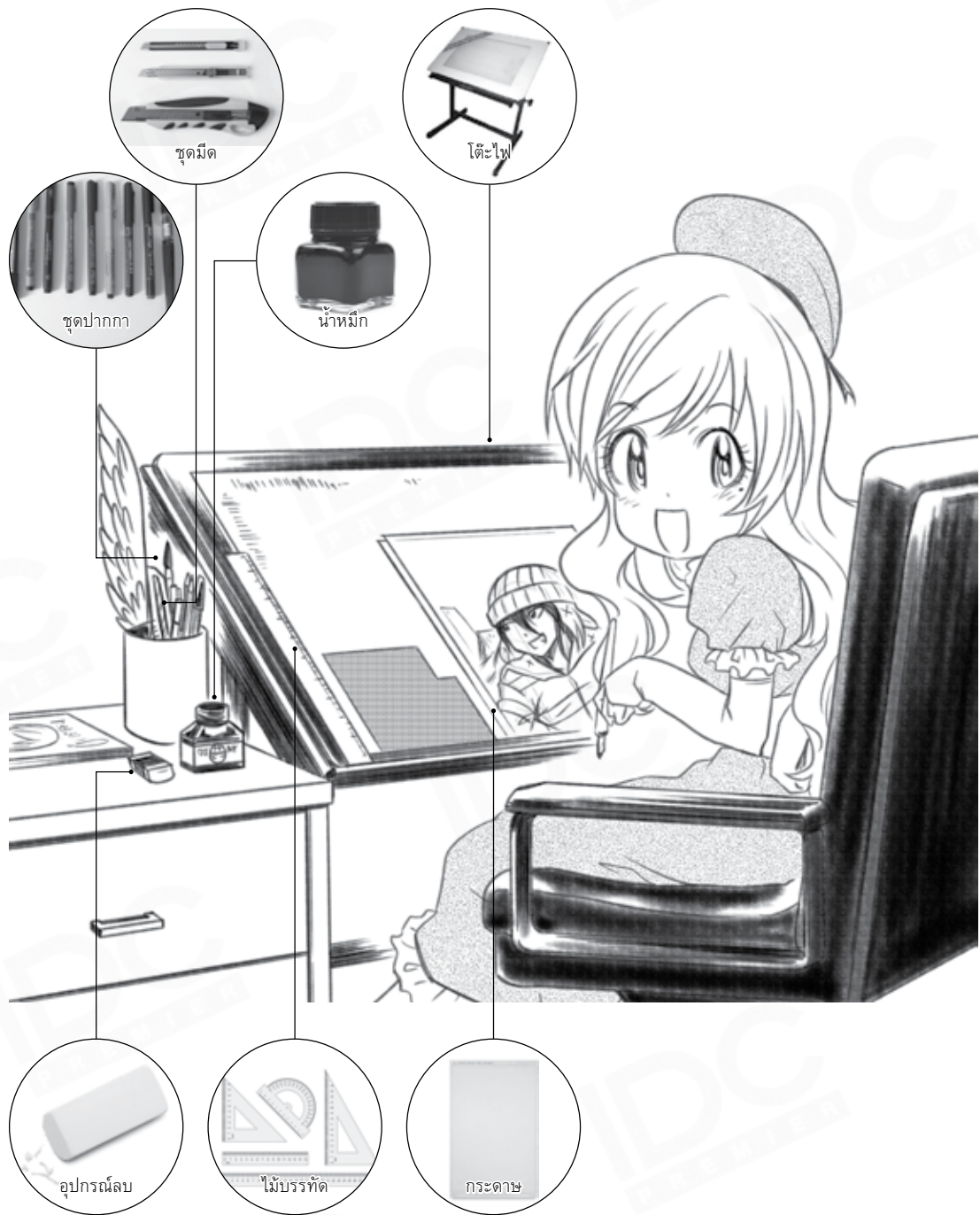
การวาดแบบดั้งเดิม



การวาดแบบดิจิทัล



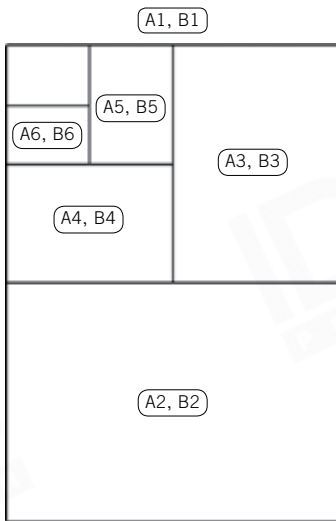
อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



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 กว่าต้นฉบับเล็กน้อย อย่างเช่นงานจริงใน A4 จะตีกรอบงานใน B4 เพื่อให้มีพื้นที่โดยรอบไว้กันสกปรก และมีพื้นที่ให้สะดวกต่อ การร่างส่วนที่มองไม่เห็น

2. ปากกาจุ่มหมึก

ปากกาจุ่มหมึกเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการวาดรูป ใช้ในการตัดเส้นหลังจากร่างด้วยดินสอ เป็นอุปกรณ์ที่นักเขียนขาดไม่ได้เลยก็ว่าได้ ขนาดของหัวที่ต่างกันก็จะให้เส้นที่ต่างกัน และประเภทของปากกาเองก็มีหลายแบบ หากเตรียมไว้หลายชนิดก็สามารถแบ่งใช้กับงานที่ต้องใช้เส้นต่างกันได้



ชนิดของหัวคอร็อง



G-pen



สามารถคุมเส้นได้ด้วยน้ำหนักมือ จึงนิยมใช้ในหมู่นักเขียนมืออาชีพ



Maru Pen หรือปากกาเขียนแผ่นที่



หัวค่อนข้างแข็งและเส้นเล็ก เหมาะสำหรับใช้วาดภาพที่มีรายละเอียดสูง



ปากกานักเรียน (School-G)



หัวปากกาให้เส้นที่สม่ำเสมอ มีขายทั้งหัวปากกาอย่างเดียว กับเป็นแท่งปากกา

3. หมึก

หมึกดำ



หมึกดำจะแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1. Dye-Based Inks เป็นหมึกที่ไม่กันน้ำ นิยมใช้ในการถมดำ
2. Pigment-Based Inks เป็นหมึกกันน้ำ นิยมใช้ในการตัดเส้น มีข้อควรระวังคือ ควรรีบทำความสะอาดเพราะหากมันแห้งติดปากกาแล้วจะทำความสะอาดยากกว่าหมึกไม่กันน้ำ อาจถึงขั้นต้องทิ้งปากกาเลยทีเดียว



หมึกเป็นส่วนประกอบสำคัญสำหรับการวาดการ์ตูน หมึกนั้นมีทั้งหมึกกันน้ำและไม่กันน้ำ และยังมีหมึกสำหรับลบขาวด้วย

ลบขาว



ตัวลบขาวก็แบ่งเป็นกันน้ำและไม่กันน้ำเช่นกัน โดย

1. ลบขาวกันน้ำ เหมาะใช้กับการวาดประกายหรือแก้เส้นส่วนเกิน เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับใช้ในต้นฉบับ
2. ลบขาวไม่กันน้ำ ใช้ผสมกับสีอื่นเพื่อทำเอฟเฟกต์หรือความสว่างที่ต้องการ เหมาะใช้กับการ์ตูนสี

หมึกสี



เหมาะกับการใช้วาดการ์ตูนสี ตัวสีของหมึกจะฉูดฉาดมาก เวลาใช้ต้องผสมน้ำจะใช้ผสมสีหรือลงสีทับก็ได้

ตัวหมึกนี้จะแบ่งเป็นชนิดแห้งเร็วและกันน้ำ ในตัวของหมึกสีกันน้ำนั้นหากแห้งแล้วก็จะละลายผสมกับสีอื่นอีกไม่ได้

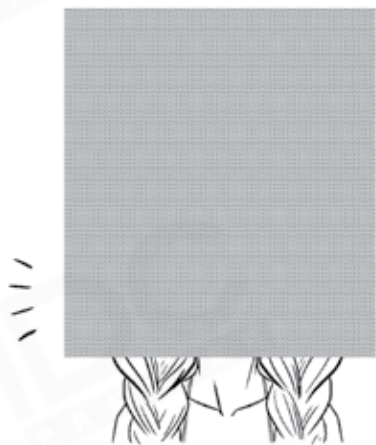
4. สกรีนโท



สกรีนโทเป็นอุปกรณ์สำคัญอีกชิ้น ที่ทำงานของเราดู มีมิติและสีสันมากขึ้น ในตอนแรกมันถูกผลิตขึ้นมาเพื่อ สร้างพื้นที่กับงานศิลปะ และนิยมใช้ในวงการตุ๊กตาเป็น อย่างมาก เพราะงานตีพิมพ์ขาวดำนั้นจะจับส่วนที่เป็น สีเทาได้ยาก อย่างพวกสีเทาหรือดินสอ อาจพิมพ์ไม่ติด หรือออกมาเป็นปื้นหมึก การใช้สกรีนโทจะมาแทนส่วน สีเทาตรงนี้และดูสะอาดตาขึ้น



สกรีนโทจะมีทั้งแบบกระดาษสติ๊กเกอร์และกระดาษถ่าย เอกสาร ที่นิยมใช้กันจะมีความถี่ของตาราง 42.5%-70% และ ความดำที่ 10%-30% ใช้สำหรับทำเงาหรือเทคนิคอื่นๆ



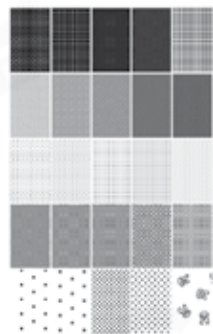
สกรีนโทถ่ายเอกสาร ต้องใช้โต๊ะไฟในการตัด



สกรีนโทแบบซูดและแผ่นใส



การซ้อนสกรีนโทเพื่อทำเงาใน ส่วนที่ติดสกรีนโท



สกรีนโทแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ สกรีนโทกระดาษและสกรีนโทในแผ่นใส ซึ่งถ้าเป็นของแท้จะ เป็นแผ่นกาวในตัวให้แปะและซูดออก ส่วนสกรีนโทแบบถ่ายเอกสารนั้นจำเป็นต้องใช้กาวน้ำแปะอีก ทีหนึ่ง

5. อุปกรณ์อื่นๆ

นอกจากที่กล่าวมา ยังมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ควบคู่กับการวาดการ์ตูนอีกมากมาย และนี่คือตัวช่วยให้งานของเราสมบูรณ์ขึ้น



ดินสอสี



จานสี



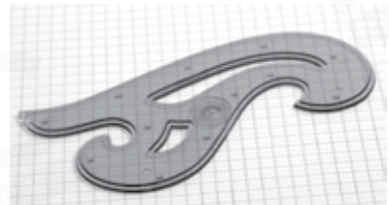
ไม้บรรทัดฉาก



ยางลบ



ไม้บรรทัดตรง



ไม้บรรทัดโค้ง



โต๊ะไฟ

อุปกรณ์ดิจิทัล

1. กราฟิกแท็บเล็ต



ในปัจจุบันอุปกรณ์ดิจิทัลได้เข้ามาแทนที่อุปกรณ์ดั้งเดิม เริ่มมีหลายโปรแกรมที่รวมอุปกรณ์ดั้งเดิมไว้ในแอปพลิเคชันเดียว โดยวาดผ่านกราฟิกแท็บเล็ตหรือดิจิทัลเพอร์ 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

ภาพกราฟิกแท็บเล็ตจอกซ์สกรีน

ประกอบด้วย Stylus และหน้าจอทัชสกรีนที่แสดงผลโดยตรงไม่ต้องผ่านกระดานวาด

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



2. ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่ใช้วาดการ์ตูน

ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่ใช้วาดการ์ตูนตามท้องตลาดและสโตร์นั้น มีมากมายหลายชนิด ส่วนใหญ่นักวาดจะเลือกที่ตัวเองถนัด ซึ่งจะแนะนำให้รู้จักดังนี้



Adobe Photoshop

โฟโต้ช้อปเป็นโปรแกรมแต่งภาพที่ค่อนข้างใช้กันอย่างกว้างขวาง ในขณะที่เดียวกันมันก็นิยมที่จะใช้ในการวาดภาพ หรือวาดการ์ตูนเช่นกัน เนื่องจากลูกเล่นที่หลากหลายและการใช้งานที่ง่าย จึงเหมาะกับผู้เริ่มหัดวาดไปจนถึงมืออาชีพ

Easy Paint Tool SAI

Paint Tool Sai

เป็นโปรแกรมที่นักวาดหลายคนใช้กันมาก ด้วยความคมของเส้นและการไล่สีเฉพาะตัวของตัวโปรแกรมเองที่เหมาะสมกับการวาดการ์ตูนและภาพประกอบ ข้อจำกัดคือ ขนาดของภาพจำกัดที่แรม จึงทำงานที่มีความละเอียดสูงเพื่อตีพิมพ์ได้ไม่ดีนัก



Clip Studio Paint Pro/EX

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

Medibang Paint



เป็นแอปพลิเคชันสำหรับวาดการ์ตูน มีทั้งเวอร์ชัน PC, Android และ iOS มีความสามารถเหมาะกับการวาดการ์ตูนคล้ายคลึงคลิปปสตูไดโอ ที่สำคัญคือ ไม่ต้องเสียเงินใดๆ สำหรับการดาวน์โหลดตัวเต็มมาใช้

3. อุปกรณ์ดิจิทัล

เพื่อความสมจริงในการวาดภาพ กล้องดิจิทัลเองก็เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะเก็บภาพเพื่อนำไปเป็นข้อมูลวาดภาพและอ้างอิงเช่นกัน ในปัจจุบันนี้ก็มีกล้องให้เราเลือกใช้ได้หลายอย่างตามกำลังทรัพย์ที่มี

ปัจจุบันนอกจากคอมพิวเตอร์ กราฟิกแท็บเล็ต และซอฟต์แวร์วาดภาพแล้ว ยังมีอุปกรณ์ช่วยนำภาพวาดแปลงเป็นดิจิทัล หรือพิมพ์ดิจิทัลออกมาจ้ออีกมากมาย ได้แก่ กล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ และเครื่องพริตต์



กล้องคอมแพ็ค

เบา พกพาง่าย ใช้ได้หลายสถานการณ์ เหมาะกับทุกเพศทุกวัย



กล้อง SLR

หรือเรียกอีกอย่างว่า กล้องสะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เหมาะกับมืออาชีพ ต้องใช้เทคนิคสูง รูปที่ได้มีคุณภาพสูงเช่นกัน และราคาแพง



กล้อง Lomo

กล้องพวกนี้จะได้ภาพที่อาร์ตมาก เหมาะกับงานศิลป์



สแกนเนอร์

เป็นเครื่องรับส่งสัญญาณอย่างหนึ่ง จะถ่ายทอดตัวอักษรและภาพเป็นไฟล์ดิจิทัลเข้าสู่คอมพิวเตอร์



พริตเตอร์

เป็นอุปกรณ์ที่จะพิมพ์ตัวอักษรและภาพลงสู่กระดาษ

ความสำคัญและข้อดีของการวาดภาพแบบไม่ใช้กระดาษ

ในปัจจุบันการวาดภาพดิจิทัลเป็นที่นิยมขึ้นเรื่อยๆ นอกจากสื่อสิ่งพิมพ์แล้ว อีบุ๊กเองก็เริ่มเป็นที่สนใจของตลาด โดยเฉพาะตลาดต่างประเทศนั้นเนื่องจากสื่อดิจิทัลเปิดกว้างมาก ใครก็สามารถเปิดช่องทางการเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างอิสระ จึงมีผู้ที่เริ่มพิมพ์การ์ตูนตัวเองขายเป็นอีบุ๊กโดยไม่ผ่านผู้ผลิตมากขึ้นเช่นกัน



การ์ตูนรูปเล่ม



หลังสแกน



เปิดอ่านในรูปแบบอีบุ๊ก

การวาดภาพดิจิทัลนั้นมีความเป็นอิสระสูง ตั้งแต่การเตรียมตัว ร่างภาพ จนถึงปิดงาน ทุกขั้นตอนสามารถดัดแปลงแก้ไขได้อย่างอิสระกว่าการทำบนกระดาษมาก ถึงต้นทุนอาจจะแพงในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ แต่ในด้านการลงทุนนั้นถือเป็นการลงทุนระยะยาว และบางอย่างสามารถประหยัดได้มากกว่า ในปัจจุบันเราสามารถทำบริษัทใช้เองในหลายๆ โปรแกรมได้อีกด้วย

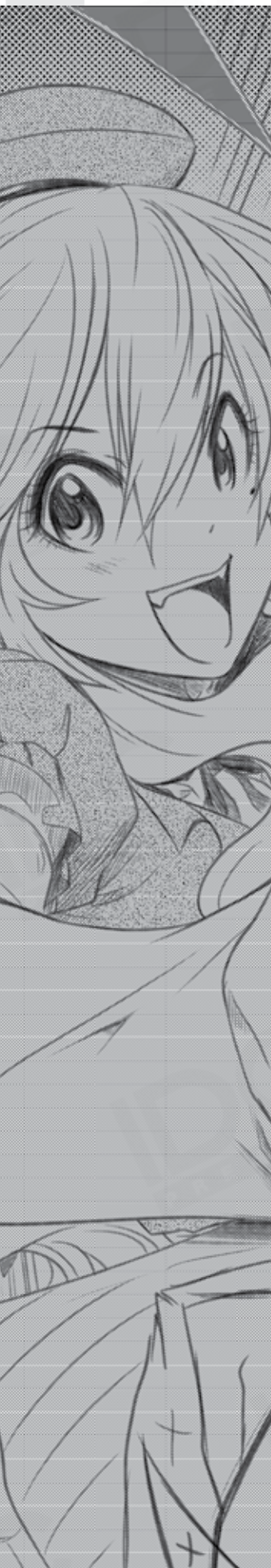
รู้จักอุปกรณ์แล้ว
มาเริ่มวาดกัน
เลยเนอะ!





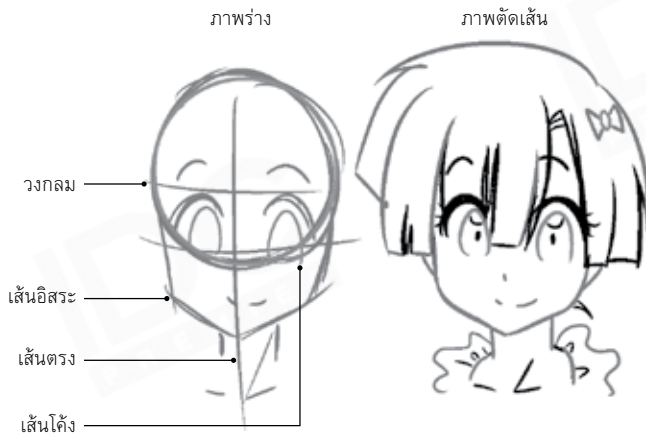
เส้นที่ 2

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า



การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!

ก่อนที่จะวาดหน้า หรือทุกอย่าง เราต้องทำความคุ้นเคยกับการลากเส้นกันเสียก่อน!! เพราะ
ว่าหน้านั้นประกอบด้วยเส้นต่างๆ ที่นำมาผสมเข้าด้วยกัน



เส้นพื้นฐานที่นำมาประกอบในการวาดรูปนั้นมี 2 อย่างด้วยกันคือ

เส้นตรง _____

รูปทรงเหลี่ยมมุมต่างๆ ที่เกิดจากการนำเส้นตรงมารวมกัน



เส้นโค้ง 

รูปทรงกลม ทรงรี และทรงโค้งต่างๆ ที่เกิดจากการนำเส้นโค้งมารวมกัน



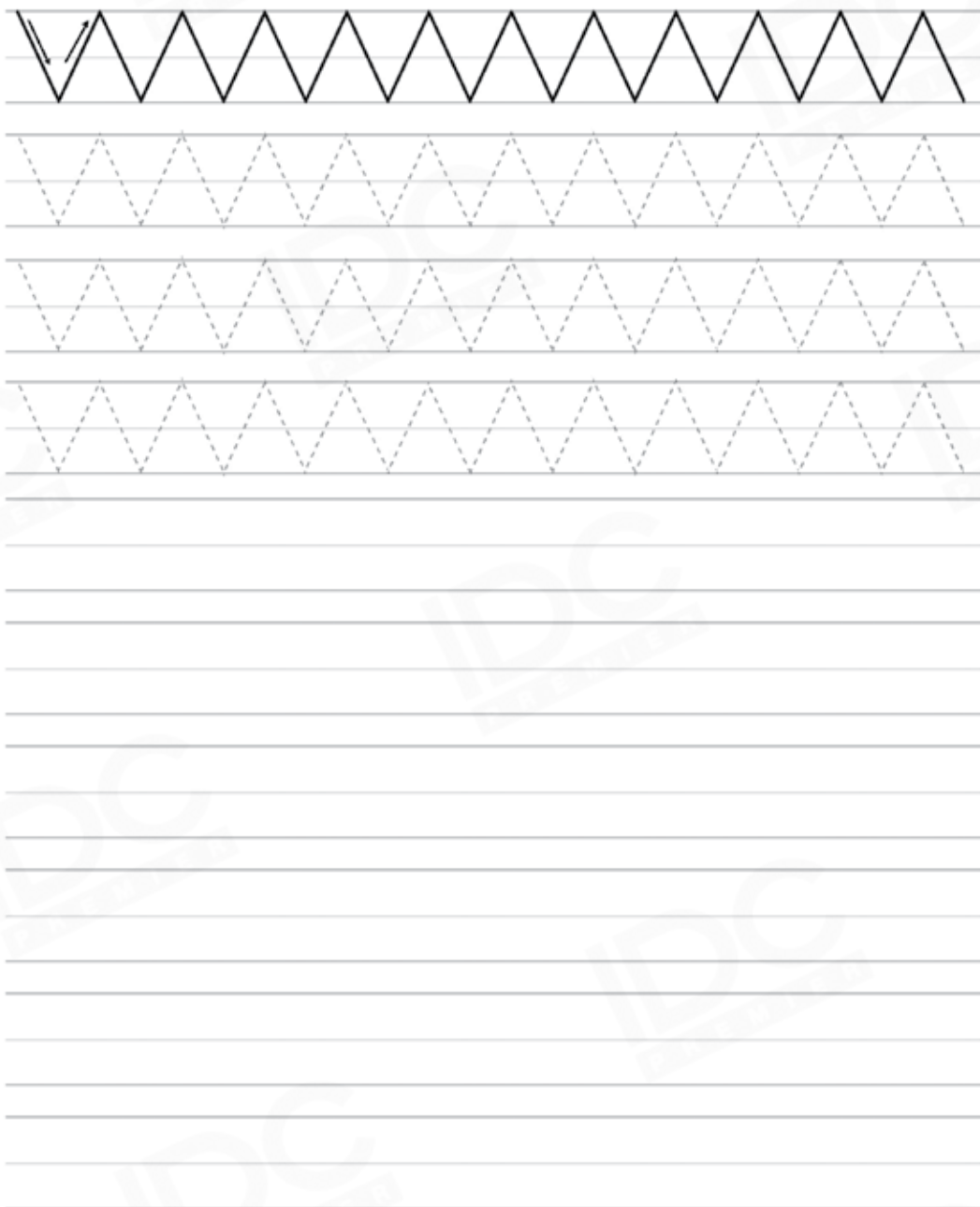
ในการวาดการ์ตูนนั้น ใบหน้าจัดเป็นส่วนที่สำคัญ
อันดับต้นๆ ถึงสำคัญที่สุด เพราะเป็นส่วนแรกของ
ภาพที่คนจะดูและเกิดความประทับใจในตัวละคร
และเป็นจุดเริ่มต้นให้คนหลงรักตัวละครของเราได้!!



ก่อนที่จะวาด เรามาวอร์มอัพกับ
การลากเส้นกันเถอะ!!



1. เส้นฟันปลา



เอาให้กลมดี๊กละนะ!!



2. วงกลม

