

# Drawing Comics World

เริ่มต้นหัตถ์วาดการ์ตูน ฉบับปรับปรุงใหม่

ติดตามศิลปินทั่วโลก  
สอนวาดการ์ตูนพร้อม  
เทคนิคมากมายได้ที่

 DrawingcomicsWorld

และ

 lovedigiart

Vol. 1

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวย จาก  
พื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเอง  
ในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปλύอขงทุก  
เทคนิคแบบไม่ยั้ง จากประสบการณ์  
ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ

โดย DJNY

# IDC

PREMIER

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

Only “Knowledge” can help human  
change “The World” and “Their Lives”.  
With this truth, it drives us to deliver  
“Knowledge” for Thai being able to  
“Learn” better everyday.



Think  
Beyond



# Drawing Comics World Vol. 1 เริ่มต้นหัตถ์วาดการ์ตูนฉบับปรับปรุงใหม่

<b>Author</b>	DJNY darkpanom@gmail.com
<b>Editorial</b>	ปิยะบุตร สุทธิตารา piyabutr_s@idcpremier.com
<b>Production Manager</b>	วรพล ณิชกุล
<b>Graphic Designers</b>	ชานนท์ รัตนะ, อนงค์นาฏ รัตนะ
<b>Page Layout</b>	สิริลักษณ์ วาระเลิศ
<b>Proofreader</b>	สุนทรี บรรลือศักดิ์
<b>Publishing Coordinators</b>	สุพัตรา อาจปรุ, สุวิทย์รัตน์ จิ๋ว
<b>Product Specialist</b>	ศรันย์ ชาติสุทธิผล

เครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทนั้นๆ

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากนี้จะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการและนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตโนมัติ 10 คู่สาย) โทรสาร 0-2962-1084

## Published By



### บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901

อาคารจัสตินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์

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

### พิมพ์ที่ บริษัท เฟิสท์ออฟเซต (1993) จำกัด

99/11 หมู่ 7 ต.ลำโพ อ.บางบัวทอง จ.นนทบุรี 11110

โทรศัพท์ 0-2191-7125-8 โทรสาร 0-2191-7129

## Created By



### ข้อมูลทางบรรณานุกรม

DJNY

Drawing Comics World Vol. 1 เริ่มต้นหัตถ์วาดการ์ตูน

ฉบับปรับปรุงใหม่

นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2565

380 หน้า

1. การวาดภาพการ์ตูน

ชื่อเรื่อง

741.5

Bracode 885-916-101-002-29

พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤษภาคม 2565

พิมพ์ครั้งที่ 2 ธันวาคม 2565

ราคา 345 บาท





หลังจากที่ออกหนังสือ Manga Basic ไปเมื่อปี 2561 ก็ได้รับการตอบรับอย่างล้นหลาม! เมื่อเวลาผ่านไป บางอย่างได้เปลี่ยนแปลงไป ก็ถึงเวลาที่จะอัปเดตหนังสือสักที!

สำหรับคนที่เพิ่งเดินทางเข้ามาสายการวาดการ์ตูน ผมอยากแนะนำตัวให้ทุกคนได้รู้จักอีกครั้งครับ ผม DJNY นักวาดการ์ตูนติดเกม ที่อยากเป็นสะพานช่วยเหลือนักวาดหน้าใหม่ให้ได้พบกับเส้นทางการเป็นนักเขียนมืออาชีพ ไซ้ครับ การเดินทางไปยังจุดหมายหนึ่ง มีเส้นทางไปหลากหลายมาก แต่จะถึงช้าหรือเร็วนั้น อยู่ที่เส้นทางที่เราจะเลือกเดินไปเช่นกัน ถ้าเปรียบกับการฝึก การฝึกที่ดีกับการฝึกที่แย่ 100 ครั้ง จะส่งผลลัพธ์ที่ต่างกันมาก เพราะเมื่อเราทำเกิน 100 ครั้งแล้ว ทุกอย่างจะกลายเป็นความเคยชินติดตัว ผมเลยจะขอเป็น GPS ที่นำทางทุกคนไปยังเป้าหมายที่ต้องการครับ อาจจะอ้อมบ้าง หมุดไม่ตรงบ้าง แต่ก็พยายามจนถึงที่สุด!!

เนื่องจากเป้าหมายและสายงานของการวาดการ์ตูนนั้นมีหลากหลาย ไซ้ครับ เยอะจนนับไม่ถ้วน แกรมตลาดยังไม่ได้มีแค่สายเดียว แต่ทุกอย่างเริ่มต้นจากที่เดียวกัน!! นั่นก็คือ พื้นฐานเบสิกที่ทุกคนต้องมี เป็นเหมือนรถทัวร์ที่จะพาเราไปยังที่ต่างๆ พื้นฐานก็เหมือนกับการดูแลรักษาเครื่องยนต์ให้มันวิ่งได้ลื่นไหล และวิ่งได้นาน และยังคงคุณภาพนั้นไว้เป็นเครื่องจักรนิรันดร์ (ว่าไปนั่น) เพราะพื้นฐานเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับทุกสายในการวาด ผมจึงอัดพื้นฐานมาให้แน่นสำหรับเล่มนี้ และได้เพิ่มเติมพื้นฐานการลงสีและแหล่งขายงานพื้นฐานเข้าไปด้วย รับรองว่าถ้าอ่านจบแล้วจะสามารถสร้างรายได้จากการขายผลงานกันได้เลย!

ผม GPS ยี่ห้อ DJNY จะเป็นไกด์นำทุกคนที่อ่านโลดแล่นไปในวงการที่การทำงานเหมือนงานอดิเรกนี้เอง ถ้าเกิดว่าพร้อมกันแล้วเปิดหน้าเข้าเนื้อหากันเลยครับ!

DJNY



สวัสดีค่ะ  
เอพริล  
เป็นผู้ช่วย  
ค่ะ!

และนี่คือคุณ  
DJNY จะมา  
สอนเราวาด  
การ์ตูน



เอ๊ะ!

ทำไมมาเป็น  
วิดีโอ?



เรียนรู้ด้วยตัวเองเพิ่มเติม  
ได้จากที่นี่เลยนะจ๊ะ

 Youtube.com/Lovedigiart  
 Facebook.com/  
DrawingcomicsWorld

แล้วจะรู้  
ว่าการวาด  
การ์ตูนง่าย  
กว่าที่คิด

เจ้าพวก  
ติดเกม  
!!!



เฮ้ยๆ  
จะทำ  
อะไรนะ  
!?

นี่มันใช้เวลา  
มาเล่นเกม  
ที่ไหนล่ะคะ!!!



เล่นเกมก็  
เป็นการหา  
ข้อมูล  
วาดรูปนะ!

เขาอุตสาห  
ซื้อหนังสือ  
มานะ  
รับผิดชอบ  
หน่อยสิคะ!

เอาล่ะ  
ก็ได้

เย้

การ์ตูน  
นะ สำคัญ  
ที่การสื่อ  
ด้วยภาพ  
ที่สุด

เคยมองตัวละคร  
แค่ปราดเดียวแล้ว  
รู้นิสัย หรืออาชีพ  
โดยไม่ต้องเขียน  
กำกับเลย  
หรือเปล่า?

ตรงนี้ละ  
คือพื้นฐาน  
สำคัญ

ส่วนราย  
ละเอียด  
พื้นฐาน  
ต่างๆ  
นะ...

คะ  
คะ



เธอจะเป็น  
คนอธิบาย  
ทั้งหมด  
เอพริล!!!

เอ๋!?  
หึ้นนะ  
เหรอกคะ?



ต... แต่  
ฉันเป็นแค่  
ผู้ช่วยนะคะ  
ไม่ไหว  
เหรอก!!!

แล้ว  
ไง?



เธอก็  
เริ่มจาก  
พื้นฐาน  
มาตั้ง  
เท่าไร  
แล้ว

ถือว่าเป็นการ  
ทบทวน



ไม่สิ...

นี่เป็นแบบ  
ทดสอบว่า  
เธอเข้าใจ  
พื้นฐานการ  
วาดการ์ตูน  
มากแค่ไหน  
ต่างหาก

เต็มที่  
เลยนะ

เพื่อตัวเอง...

ป...  
เข้าใจ  
แล้วค่ะ

ที่แท้ก็อยากทดสอบ...

เออละ  
ทุกคน!  
มาเริ่ม  
เรียนกัน  
เลย!!!

ระหว่าง  
นั้นจะ  
เล่นเกม  
รอนะ

ติดกับ  
ฉันละ!

## เส้นที่ 1 :

### แคมมอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ

นี่คือพวกเรา	2
การ์ตูนกับ 5 W 1 H	4
เพอร์สเปกทีฟเปลี่ยนความจำใจ	6
อยากกดนัดแบบไหนลองเลือกดู	8
อุปกรณืวาดแบบดั้งเดิม	9
อุปกรณืดิจิทัล	17
ความสำคัญและข้อดีของการวาดภาพแบบไม่ใช้กระดาษ	20

## เส้นที่ 2 :

### การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จงเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่คาบแหลม	42
การวาดหน้ากลมเอิบเอิบ	44
การวาดหน้าคามนสุดที่	46
การวาดหน้าคามเหลี่ยมสุดที่	48
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	52
สัดส่วนใบหน้าการ์ตูนเมื่อลดทอนจากสัดส่วนจริงแล้วเป็นแบบนี้	53
การวาดคิ้วและตา	54
จมูกกับใบหน้า	56
การวาดปาก	58
ลิปสติก!	59
หู	60
สิ่งที่แยกพวกเราได้ยากที่สุดคือผม	63
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	73

## เส้นที่ 3 :

### ปลายปากกาสร้างอารมณ์

อารมณ์พื้นฐาน และระดับอารมณ์	84
1. ดีใจ	85
2. เศร้า	87

3. โกรธ	89
4. ขี้	91
5. ตกใจ	93
6. หวาดกลัว	95
7. เซ็ง	97
8. ครุ่นคิด	99
9. เบื่อ	101
10. เขินอาย	103
เคล็ดลับการผสมสีหน้าสุดจ๋ว	105

## เส้นที่ 4 :

### นี่ละสัดส่วนต่างๆ

เรียกพวกเราว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ	110
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน	111

## เส้นที่ 5 :

### วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

การวาดลำตัว	120
เชื่อมหัวด้วยคอและนำไปลำตัว	122
การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต่อตะลึง	126
การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย	126
การวาดหน้าอกผู้หญิง	128
ช่วงเอว	132
วิธีวาดแขนและขาอย่างง่ายจนต่อตะลึง	141
ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ	141

## เส้นที่ 6 :

### การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อมความสมดุลอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกระดูก	161
กฎของเอว	168
การหันหน้ากลับมา	170
เทคนิคการพับแขนและขาต่างๆ สไลด์มืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎของขา	176
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อและส่วนต่างๆ	180
ระวิงหกคะเมนเพราะแรงดึงดูด	182
แรงโน้มถ่วงกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว	185

รวมท่าทางพื้นฐาน	199
รู้จักกับคำว่า “โอเวอร์แอคติ้ง” (Over Acting) กัน	208
<b>เส้นที่ 7 :</b>	
<b>อัดเซย์! ใส่สื่อให้ที</b>	
เข้าใจเรื่องส่วนประกอบของชุดแบบต่างๆ	212
ยากไปใช้ไหม? ช่างบทก่อนหน้า แล้วมาดูแฟชั่นต่างๆ กัน	221
สิ่งของที่หยิบจับได้	226
เสื้อผ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร	230
<b>เส้นที่ 8 :</b>	
<b>การออกแบบตัวละครของตัวเอง</b>	
การออกแบบตัวละครกับขั้นตอน	234
ขั้นตอนการคิดตัวละครสไตล์ DJNY	240
การออกแบบมนุษย์	246
โครงสร้างสัตว์เทพนิยายเพื่อการผสม	266
ครึ่งคนครึ่งพืช	270
ครึ่งคนครึ่งเครื่องจักร	272
<b>เส้นที่ 9 :</b>	
<b>ฉากหลัง!! สิ่งประกอบสำคัญที่ทำให้การ์ตูนสมบูรณ์</b>	
รู้จักกับเพอร์สเปกทีฟและวิธีการใช้	276
ฉากแบบต่างๆ กับเพอร์สเปกทีฟ	277
ฉากในเมือง	277
ฉากเมืองเพอร์สเปกทีฟแบบสองจุด	278
เพอร์สเปกทีฟแบบสามจุด	282
เพอร์สเปกทีฟแบบหนึ่งจุด	285
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟจุดเดียว	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสองจุด	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสามจุด	288
ฉากธรรมชาติ	292
วาดฉากหลังธรรมชาติโดยผ่านเส้นระดับสายตา	302
ฉากนามธรรม	304

เทคนิคต่างๆ กับฉากหลัง	307
ฉากในสภาพอากาศต่างๆ	309
รู้จักธรรมชาติ ขุนเขา ก้อนหิน สายน้ำ	310
เวลา	318
ฉากตอนเช้า กลางวัน ตอนเย็น กลางคืน	320
ฉากหลังเรียกบรรยากาศ	322
เอฟเฟกต์ต่างๆ	323
การใช้เส้นสปีด	325
บรรยากาศอารมณ์ต่างๆ ด้วยสกรีนโทน	328
การเขียนตัวอักษรสำหรับการ์ตูน	329

## เส้นที่ 10 : องค์ประกอบศิลปะสร้างความดึงดูด

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

## เส้นที่ 11 : การลงสีเบื้องต้น

การเลือกกระดาษ	343
สีกับอารมณ์	344
การลงสีตัวละคร	347
การลงสีด้วย Layer Mode	350

## เส้นที่ 12 : การขายผลงาน

ความถี่และช่วงเวลา	354
ตลาดขายงาน	355
กระเป๋าเงินดิจิทัล	364



# เส้นที่ 1

แค่มอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ



# นี่คือพวกเรา

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

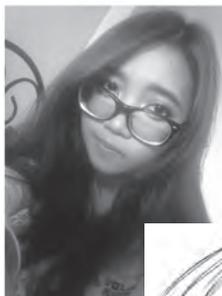
เคยอ่านการ์ตูนแล้วรู้สึกอินตาม หรือว่าชั่วแว็บหนึ่งเคยคิดว่ามันมีโลกที่เราอ่านอยู่จริงๆ หรือเปล่าล่ะ? นั่นละ การทำให้คนดูหรือคนอ่านเชื่อว่าตัวละครนี้มีอยู่จริงในอีกโลกหนึ่งหรือที่ไหนสักแห่งคือความสำเร็จของการวาดการ์ตูน!

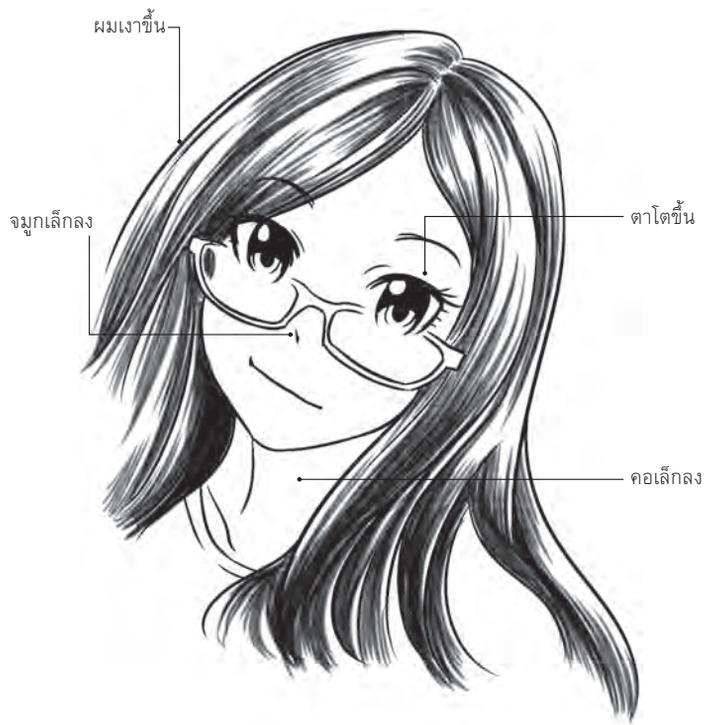
การ์ตูนคือสิ่งนี้ สิ่งที่ทำให้คนอ่านการ์ตูนของเรา หรือคนที่มองภาพเขียนของเราแล้วเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง ซึ่งการจะทำให้สำเร็จก็ต้องผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์จากการทำนับครั้งไม่ถ้วน การ์ตูนของเราจึงจะเป็นธรรมชาติ และทำให้คนอ่านเชื่อในโลกใหม่ที่เราส่งสร้างขึ้นมาได้



## ตัดทอนรายละเอียดจากภาพจริง

การตัดทอนรายละเอียดของจริงมาเป็นตัวการ์ตูน ไม่จำเป็นต้องใส่ใจความครบถ้วนมากเท่าไรนัก แต่เรานำจุดเด่นของคนในภาพและอารมณ์ ณ ตอนนั้นมาเขียนใหม่ ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป ตามลายเส้นของเราเท่านั้นก็จะได้การ์ตูนแล้ว (การนำคนจริงๆ มาใส่ในการ์ตูนก็เป็นที่นิยมของนักวาดหลายคนในการออกแบบตัวละครด้วย)





การวาดคนออกมาให้ดูโอเวอร์ เช่น ตา  
ที่โตกว่าคนปกติ จมูกและปากที่เล็กกว่า  
ปกติ หรือแม้แต่ผมที่เงามากกว่า  
ปกติ



นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น เราก็สามารถ  
โอเวอร์ไปได้จนถึงการนำสัตว์หรือ  
สิ่งอื่นๆ เช่น หูสัตว์ มารวมกับแบบของ  
เรา ดังในตัวอย่างที่จับคนมาผสมกับ  
แมวจนกลายเป็นมนุษย์แมวเหมียวน่ารัก



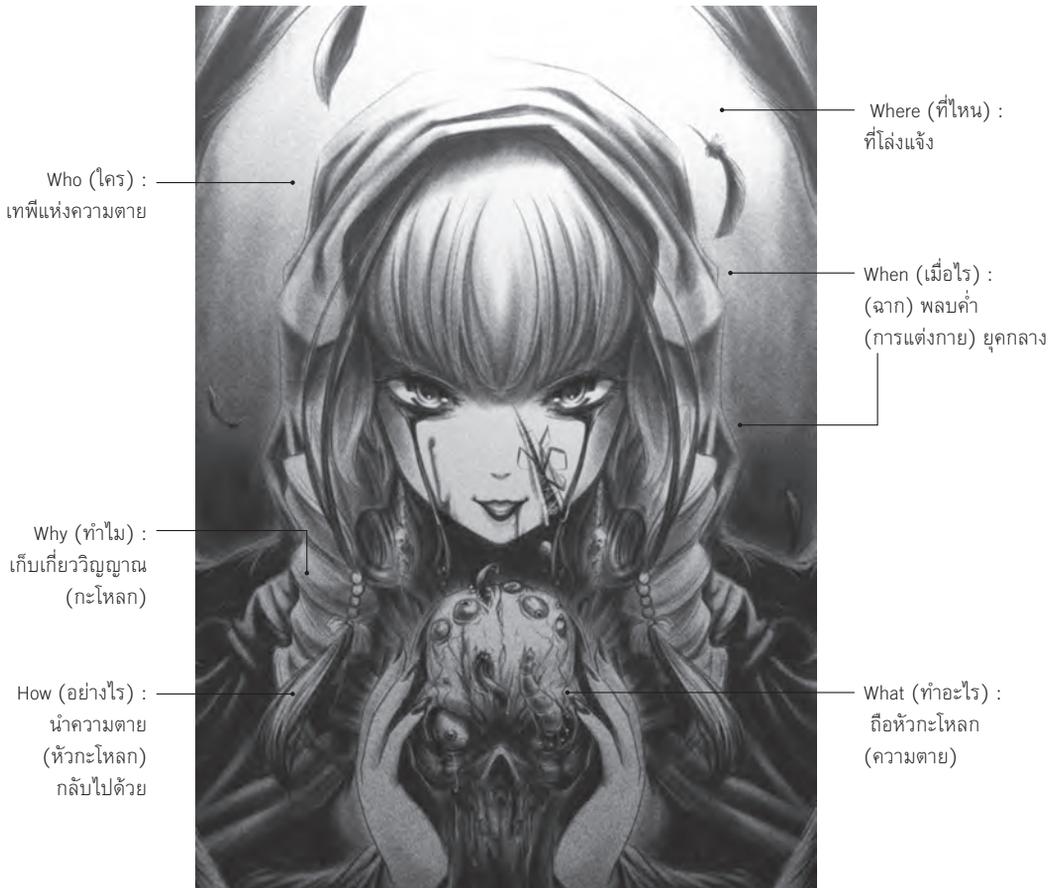
# การ์ตูนกับ 5 W 1 H

แม้ว่าการวาดการ์ตูนภาพประกอบกับการ์ตูนเป็นเรื่องนั้น จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปคนละทาง แต่ท้ายสุดแล้ว ภาพการ์ตูนที่น่าสนใจก็จะเป็นภาพการ์ตูนที่มี “การเล่าเรื่อง” การแสดงสีหน้าท่าทางและอารมณ์ประกอบของฉากคือสิ่งสำคัญในการบอกนิยายตัวละครตัวนั้นได้เป็นอย่างดี โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 5 W 1 H หรือ What (อะไร), Where (ที่ไหน), When (เมื่อไร), Who (ใคร), Why (ทำไม) และ How (อย่างไร)

งใช้มั้ยละ? ไปดูตัวอย่างกันเลยดีกว่า!



## การ์ตูนภาพประกอบ



การ์ตูนภาพประกอบจะเล่าเรื่องผ่านท่าทาง สีหน้าตัวละคร และบรรยากาศ ที่ต้องบอกได้ว่าภาพนี้มีใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร

## การ์ตูนช่อง

การ์ตูนช่องจะเล่าเรื่องโดยผ่านการแสดงสีหน้าและท่าทางของตัวละคร เรียงลำดับลงในช่องต่างๆ แล้วเล่าเรื่องราวให้ละเอียดขึ้นด้วยการใช้คำพูด

What (ทำอะไร) : โชว์বাদแผล

Who (ใคร) : เด็กสาวสามคน

When (เมื่อไร) : กลางวันยุคปัจจุบัน

Where (ที่ไหน) : ที่นั่งคอนกรีต

Why (ทำไม) : เพื่อให้อีกฝ่ายรู้

How (อย่างไร) : เอามือเสยเปิดผมขึ้น

## ออกแบบตัวละคร



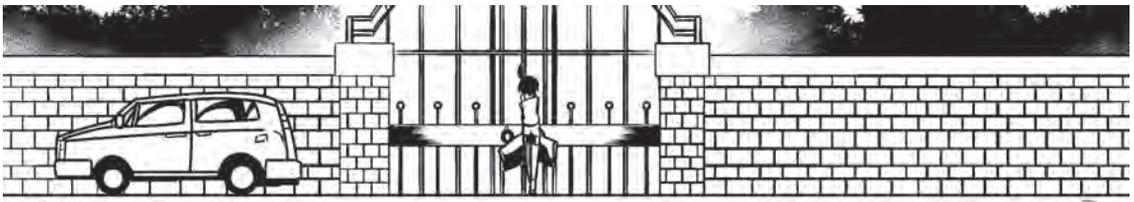
งานออกแบบตัวละคร หรือคาแรคเตอร์ดีไซน์ก็ใช้ 5 W 1 H ได้เช่นกัน โดยสามารถเขียนลงไปเป็นโพรไฟล์ได้เลย เช่น

- Who (ใคร) : เด็กสาว
- What (อะไร) : แม่มด
- Where (ที่ไหน) : ตามหุบเขาหรือค่ายทหารร้างกลางป่า
- When (เมื่อไร) : ยุคกลาง
- Why (ทำไม) : เป้าหมายของตัวละคร เช่น นำประชากรแม่มดหลบหนีจากทหารและสงคราม
- How (อย่างไร) : การดำเนินของตัวละคร เช่น ระหว่างหลบหนีต้องคอยช่วยเหลือแม่มดไปด้วย หรือมีการพบปะกับตัวละครหลักอะไรบ้าง

นอกจากนี้คาแรคเตอร์ดีไซน์ยังมีการเจาะลึกเข้าไปอีก เช่น อายุ ส่วนสูง สิ่งที่ชอบหรือเกลียด แฟชั่นต่างๆ และความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่จะเขียน

# เพอร์สเปกทีฟเปลี่ยนความจำใจ

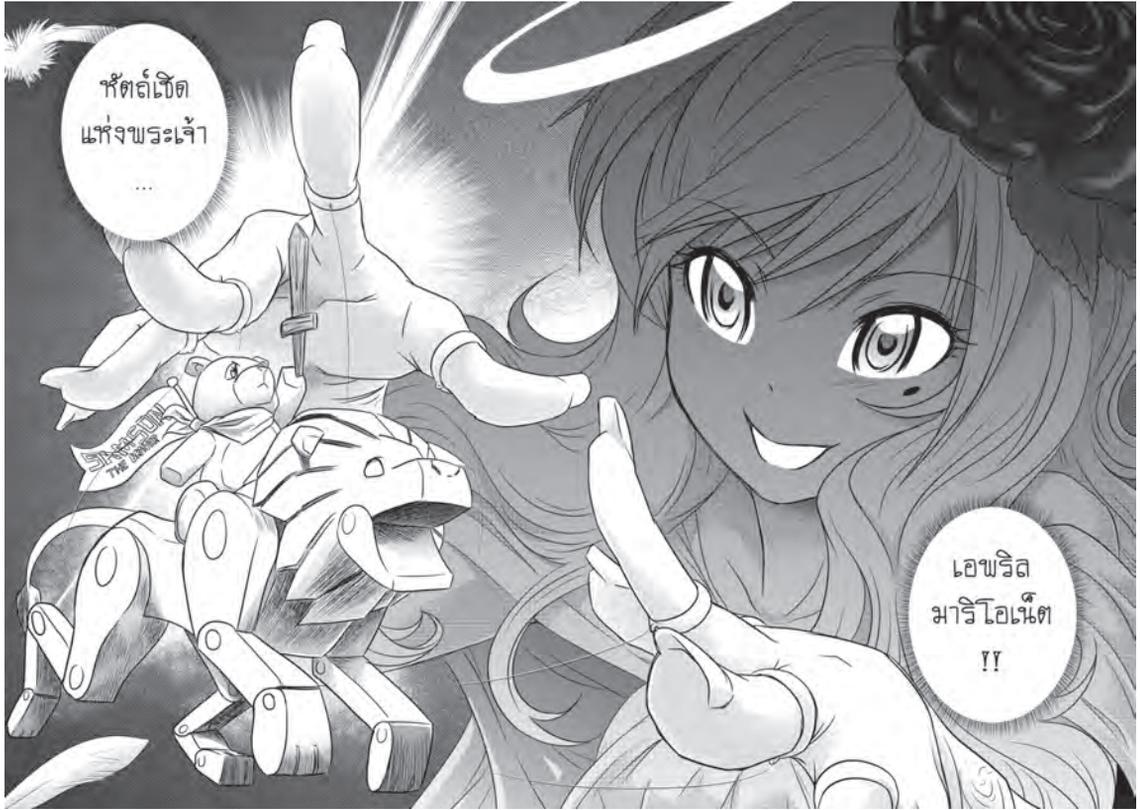
การวาดภาพมุมตรงทุกครั้งอาจทำให้หลายคนเบื่อ (รวมถึงผู้เขียนด้วย) มันก็เหมือนเราถ่ายเซลฟี 10 รูปแล้วซุสองนิ้วมันซะทุกรูป บางทีการเปลี่ยนมุม เปลี่ยนการแอ็คท่าก็จะทำให้สนุกกับการวาดยิ่งขึ้น แล้วยังทำให้โลกที่เราวาดดูลึกซึ้งแบบนี้นะ ยังไงล่ะ!



เหมือนกับว่าเราสามารถเอื้อมมือลงไป  
ยังจากนั้นได้เลยใช่ไหมล่ะ!



หรือถ้าไม่มีฉาก ตัวละครก็สามารถใช้เฟอรัสเปคที่ฟสร้างควมลิกได้แบบนี้



เริ่มอยากจะวาดกันแล้วสิ?  
งั้นเรามาดูว่าจะใช้อะไร  
วาดกันได้จากหัวข้อต่อไป  
กันเลย



# อยากกดแบบไหนลองเลือกดู

อุปกรณ์การวาดการ์ตูนนั้นมีมากมาย แต่นักวาดนั้นแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ นั่นคือ

- นักวาดแบบดั้งเดิม (Traditional Artist) หรือที่เรียกติดปากว่า การ 'วาดมือ' แชนด์เมด หรืออะไรก็ตามที่ใช้อุปกรณ์นอกคอมฯ
- นักวาดแบบดิจิทัล (Digital Artist) ที่เราเรียกกันติดปากว่า 'วาดคอม' เป็นเหล่านักวาดรุ่นใหม่ที่ใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันวาดตั้งแต่ต้นจนจบ

ความถนัดด้านอุปกรณ์สองแบบนี้ก็ต่างกันไป มีจุดดี จุดด้อย ความยาก และความง่ายต่างกันไปตามอุปกรณ์ หากถามว่าอันไหนยากหรือง่ายกว่า อันไหนดีกว่าอันไหนแยกว่าคงให้คำตอบไม่ได้ มันอยู่ที่ความถนัดในการใช้อุปกรณ์ของเราต่างหาก



## การวาดแบบดั้งเดิม



## การวาดแบบดิจิทัล



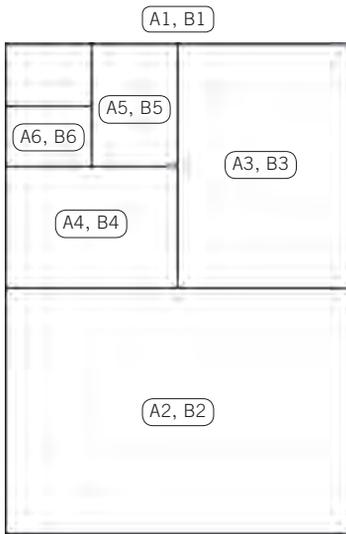
# อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



# 1. กระดาษวาดการ์ตูน

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

วิธีจำขนาดกระดาษง่ายๆ คือ “การพับครึ่ง” เช่น A4 พับ ครึ่งจะมีขนาดเท่ากับ A5 นั่นเอง



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

งานการ์ตูนแบบดั้งเดิมนั้น นักวาดมักจะใช้กระดาษที่ใหญ่กว่าต้นฉบับเล็กน้อย อย่างเช่นงานจริงใน A4 จะตีกรอบงานใน B4 เพื่อให้มีพื้นที่โดยรอบไว้กันสกปรก และมีพื้นที่ให้สะดวกต่อการร่างส่วนที่มองไม่เห็น



- ในส่วนที่บคือ พื้นที่ของ B4 ที่เราเว้นไว้ มีข้อดีคือ
- กันสปรก เช่น การตีกรอบที่เลยกระดาษ จะทำให้โต๊ะสปรก ส่วนที่เลยนี้จะช่วยกันการเลอะของการตีกรอบเลยกระดาษได้ดี
  - ใส่เลขหน้า เพื่อเรียงหน้าก่อนตีพิมพ์ โดยไม่ต้องเสียเวลาลบออก เพราะมันจะถูกตัดออกก่อนตีพิมพ์อยู่แล้ว

ในส่วนที่บนี้คือ ตัดตกขอบ หรือ Bleeds แน่นอนว่ามันช่วยในขั้นตอนการพิมพ์ ช่วยให้ภาพเราถูกตัดเรียบกับขอบกระดาษขอบไม่แห้งเข้ามาในหน้าหนังสือ



เมื่อตีพิมพ์เสร็จ ทุกอย่างจะอยู่ในกรอบ A4 ที่เราตีไว้ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้เพื่ออำนวยความสะดวกในการตีพิมพ์ของเรานั่นเอง

## 2. ปากกาจุ่มหมึก

ปากกาจุ่มหมึกเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการวาดรูป ใช้ในการตัดเส้นหลังจากร่างด้วยดินสอ เป็นอุปกรณ์ที่นักเขียนขาดไม่ได้เลยก็ว่าได้ ขนาดของหัวที่ต่างกันก็จะให้เส้นที่ต่างกัน และประเภทของปากกาเองก็มีหลายแบบ หากเตรียมไว้หลายชนิดก็สามารถแบ่งใช้กับงานที่ต้องใช้เส้นต่างกันได้



### ชนิดของหัวคอแฉ่ง



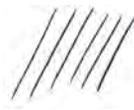
G-pen



สามารถคุมเส้นได้ด้วยน้ำหนักมือ จึงนิยมใช้ในหมู่นักเขียนมืออาชีพ



Maru Pen หรือปากกาเขียนแผนที่



หัวค่อนข้างแข็งและเส้นเล็ก เหมาะสำหรับใช้วาดภาพที่มีรายละเอียดสูง



ปากกานักเรียน (School-G)



หัวปากกาให้เส้นที่สม่ำเสมอ มีขายทั้งหัวปากกาอย่างเดียว กับเป็นแท่งปากกา



Tachikawa T-44



สามารถเก็บน้ำหมึกได้ดี คุ่มน้ำหมึกเสียนง่าย



ส่วนด้ามปากกานั้นมีให้เลือกกระหว่างไม้ และพลาสติก ขึ้นอยู่กับเรว่าชอบแบบ ไหนมากกว่ากัน

### อุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ในการวาด



ดินสอกด สำหรับการร่างภาพ ควรเลือกใช้หัวขนาดเล็กเพื่อ สะดวกต่อการมอง



พิกม่า เป็นปากกาทางเลือกสำหรับ นักเขียน เส้นที่ได้จะมีขนาดสม่ำเสมอ เช่นเดียวกัน



Ruling Pen สำหรับการตีช่อง สามารถปรับหัวปากกาให้หนา หรือบางได้



พู่กัน สำหรับการถมดำในพื้นที่ใหญ่ๆ

### 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 เป็นตัวเลือกที่ดีที่สุดสำหรับใช้ในต้นฉบับ
2. ลบขาวไม่กันน้ำ ใช้ผสมกับสีอื่นเพื่อทำเอฟเฟกต์หรือความสว่างที่ต้องการ เหมาะใช้กับการ์ตูนสี

#### หมึกสี



เหมาะกับการใช้วาดการ์ตูนสี ตัวสีของหมึกจะจืดจางมาก เวลาใช้ต้องผสมน้ำ จะใช้ผสมสีหรือลงสีทับก็ได้

ตัวหมึกนี้จะแบ่งเป็นชนิดแห้งเร็วและกันน้ำ ในตัวของหมึกสีกันน้ำนั้นหากแห้งแล้วก็จะละลายผสมกับสีอื่นอีกไม่ได้