

คำนำ



หนังสือชุดนี้เกิดจากประสบการณ์ตรงของตัวนักเขียน ที่ศึกษาหาข้อมูลและการเคยเป็นนักเขียนให้สำนักพิมพ์ต่างๆ มากมายหลายปีจนมีความเชี่ยวชาญในด้านการวาดการ์ตูน และอยากถ่ายทอดสิ่งที่ได้พบมา รวมถึงเทคนิคต่างๆ ให้กับคนรุ่นใหม่เพื่อเป็นประโยชน์ในการขับเคลื่อนวงการนักเขียนการ์ตูนให้เติบโตไปด้วยกัน

การวาดการ์ตูนนั้นไม่ยากแต่ก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความเข้าใจในกลไกการวาดและการทำซ้ำซ้ำจนเคยชิน แต่การทำซ้ำไปเรื่อยๆ นั้นก็ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เพราะความเคยชินที่ทำให้ถูก 100 ครั้ง กับทำพลาด 100 ครั้งนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันจนน่าใจหาย

เมื่อรู้ดังนั้นแล้ว หนังสือเล่มนี้จึงเหมือนกับเป็นสิ่งที่ช่วยฝึกให้ 100 ครั้งนั้นสมบูรณ์มากขึ้นด้วยเนื้อหาที่ง่ายและครอบคลุมจนเหมาะกับมือใหม่ สำหรับผู้ที่เริ่มหัดวาด แต่อาจเคยเรียนหรือไม่เคยเรียนศิลปะมาก่อน

หนังสือเล่มนี้จะขจัดเคลือบพื้นฐานให้แน่นไม่ว่าจะเป็นการขึ้นโครง 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!



ทำไมไม่เป็น
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

เต็มที่... เพื่อตัวเอง... เลยนะ

ป... เข้าใจแล้วค่ะ

ที่แท้ก็อยากทดสอบ...

เออล่ะทุกคน! มาเริ่มเรียนกันเลย!!!

ระหว่างนั้น จะเล่นเกม รอนะ

ติดกับฉันล่ะ!

เส้นที่ 1 : ແຕ່ມອງ? ລອງວາດແລ້ວຈະຕັດໃຈ

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

เส้นที่ 2 : การลากเส้นและองค์ประกอบของ ใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จมเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่คางแหลม	42
การวาดหน้ากลมเอิบแฉิว	44
การวาดหน้าคางมนสุดเท่	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. เซ็ง	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
เชื่อมหัวด้วยคอและบ่าไปลำตัว	122
การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องตะลึง	126
การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย	126
การวาดหน้าอกผู้หญิง	128
ช่วงเอว	132
วิธีวาดแขนและขาอย่างง่ายจนต้องตะลึง	141
ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ	141

เล่มที่ 6 : การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่มาพร้อม ความสมดุอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกระดูก	161
กฎของเวอ	168
การหันหน้ากลับมา	170
เทคนิคการพับแขนและขาต่างๆ	
สไต้ลมืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎของขา	176
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อ และส่วนต่างๆ	180
ระวิงหกะเมเนเพราะแรงแด้งดูด	182
แรงแน้มถ่วงกับร่างกาย 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?

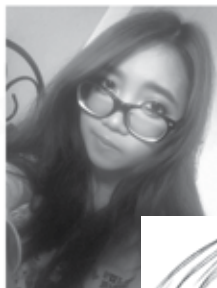
เคยอ่านการ์ตูนแล้วรู้สึกอินตาม หรือว่าชั่วแวบหนึ่งเคยคิดว่ามันมีโลกที่เราอ่านอยู่จริงๆ หรือเปล่าล่ะ? นั่นละ การทำให้คนดูหรือคนอ่านเชื่อว่าตัวละครนี้มีอยู่จริงในอีกโลกหนึ่งหรือที่ไหนสักแห่งคือความสำเร็จของการวาดการ์ตูน!

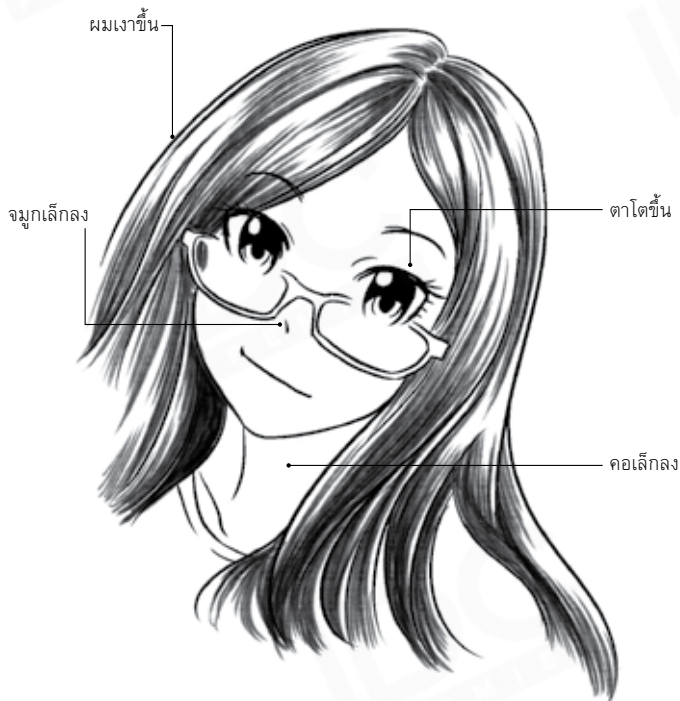
การ์ตูนคือสิ่งนี้ สิ่งที่ทำให้คนอ่านการ์ตูนของเรา หรือคนที่มองภาพเขียนของเราแล้วเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง ซึ่งการจะทำให้สำเร็จก็ต้องผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์จากการทำนับครั้งไม่ถ้วน การ์ตูนของเราจึงจะเป็นธรรมชาติ และทำให้คนอ่านเชื่อในโลกใหม่ที่เรารสร้างขึ้นมาได้



ตัดทอนรายละเอียดจากภาพจริง

การตัดทอนรายละเอียดของจริงมาเป็นตัวการ์ตูน ไม่จำเป็นต้องใส่ใจความครบถ้วนมากเท่าไรนัก แค่เรานำจุดเด่นของคนในภาพและอารมณ์ ณ ตอนนั้นมาเขียนใหม่ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป ตามลายเส้นของเราเท่านั้นก็จะได้การ์ตูนแล้ว (การนำคนจริงๆ มาใส่ในการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับของนักวาดหลายคนในการออกแบบตัวละครด้วย)





การวาดคนออกมาให้ดูโอเวอร์ เช่น ตา
ที่โตกว่าคนปกติ จมูกและปากที่เล็กกว่า
ปกติ หรือแม้แต่ผมที่เงางามมากกว่า
ปกติ



นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น เราก็สามารถ
โอเวอร์ไปได้จนถึงการนำสัตว์หรือ
สิ่งอื่นๆ เช่น หูสัตว์ มารวมกับแบบของ
เรา ดังในตัวอย่างที่จับคนมาผสมกับ
แมวจนกลายเป็นมนุษย์แมวเหมียวน่ารัก



การ์ตูนกับ 5 W 1 H

แม้ว่าการวาดการ์ตูนภาพประกอบกับการ์ตูนเป็นเรื่องนั้น จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง
ที่ต่างกันไปตามคนละทาง แต่ท้ายสุดแล้ว ภาพการ์ตูนที่น่าสนใจก็จะเป็นภาพการ์ตูนที่
มี “การเล่าเรื่อง” การแสดงสีหน้าท่าทางและอารมณ์ประกอบของฉากคือสิ่งสำคัญ
ในการบอกนิยายตัวละครตัวนั้นได้เป็นอย่างดี 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

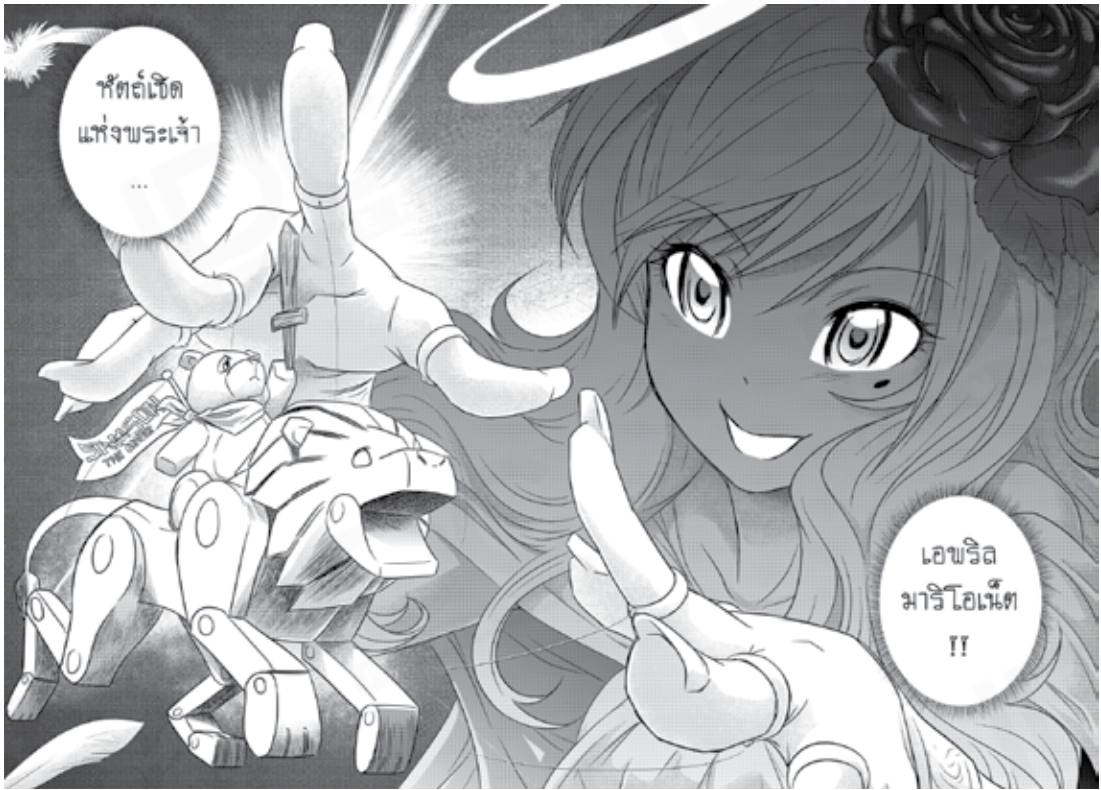
การวาดภาพมุมตรงทุกครั้งอาจทำให้หลายคนเบื่อ (รวมถึงผู้เขียนด้วย) มันก็เหมือนเราถ่ายเซลฟี่ 10 รูปแล้วชูสองนิ้วมันซะทุกรูป บางทีการเปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนการแอ็คท่าก็จะทำให้สนุกกับการวาดยิ่งขึ้น และยังทำให้โลกที่เราวาดดูลึกซึ้งขึ้นแบบนี้ยิ่งไงล่ะ!



เหมือนกับว่าเราสามารถเอื้อมมือลงไป
ยังจากนั้นได้เลยใช้ไหมล่ะ!



หรือถ้าไม่มีฉาก ตัวละครก็สามารถใช้เพอร์สเปคทีฟสร้างความลึกได้แบบนี้



เริ่มอยากจะวาดกันแล้วสิ?
งั้นเรามาดูว่าจะใช้อะไร
วาดกันได้บ้างจากหัวข้อต่อไป
กันเลย



อยากกดแบบไหนลองเลือกว่า

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



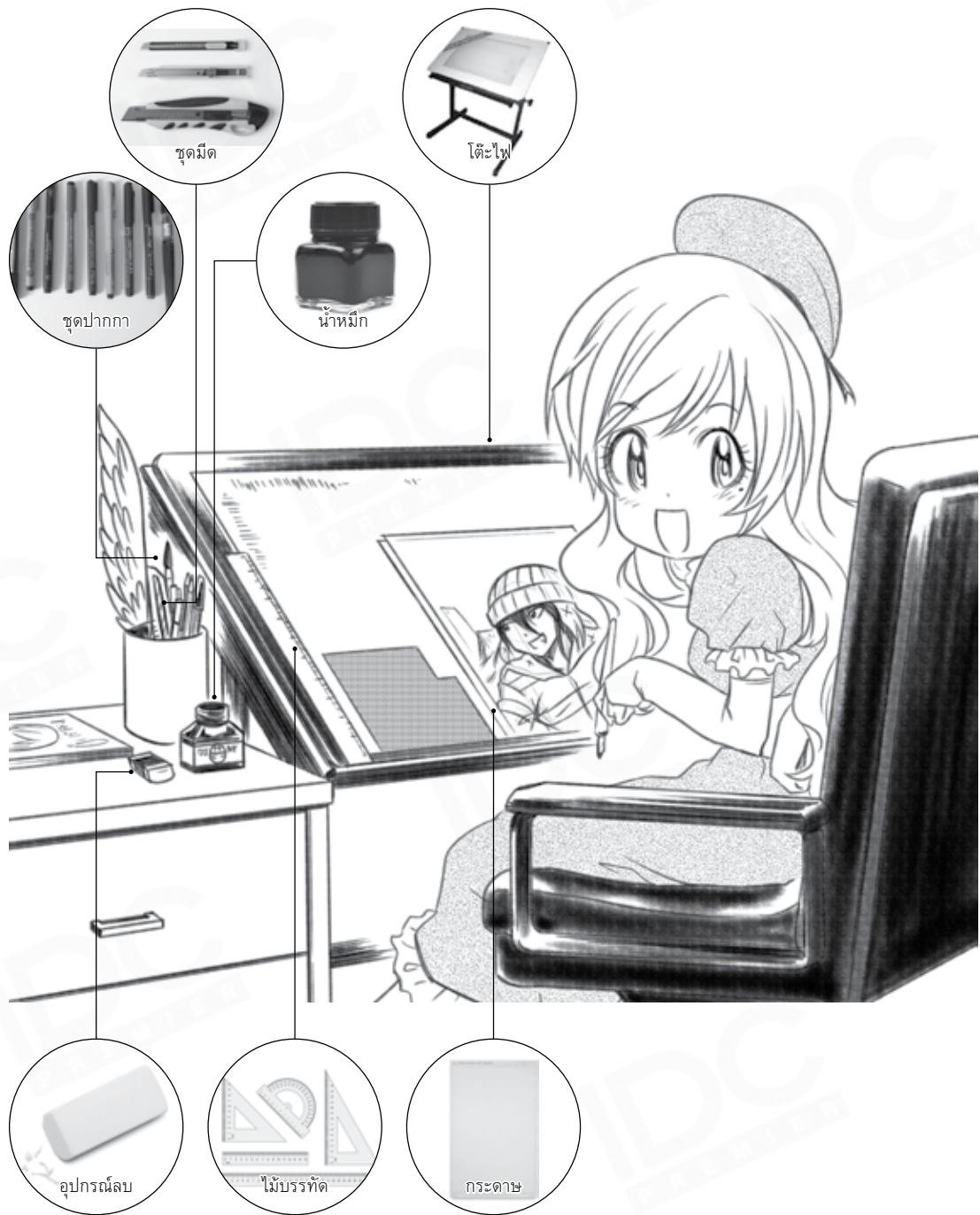
การวาดแบบดั้งเดิม



การวาดแบบดิจิทัล



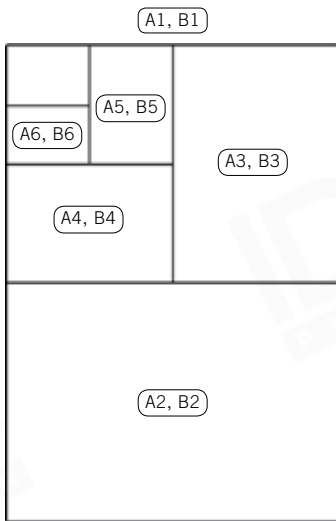
อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



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



ในส่วนที่บคือ พื้นที่ของ B4 ที่เราเว้นไว้ มีข้อดีคือ

- กันสกรปรก เช่น การตีกรอบที่เลยกระดาษ จะทำให้ได้สกรปรก ส่วนที่เลยนี้จะช่วยกันการเลอะของการตีกรอบเลยกระดาษได้ดี
- ใส่เลขหน้า เพื่อเรียงหน้าก่อนตีพิมพ์ โดยไม่ต้องเสียเวลาลบออก เพราะมันจะถูกตัดออกก่อนตีพิมพ์อยู่แล้ว

ในส่วนที่บนี้คือ ตัดตกขอบ หรือ Bleeds แน่แน่นอนว่ามันช่วยในขั้นตอนการพิมพ์ ช่วยให้ภาพเราถูกตัดเรียบกับขอบกระดาษ ขอบไม่แหงงเข้ามาในหน้าหนังสือ



เมื่อตีพิมพ์เสร็จ ทุกอย่างจะอยู่ในกรอบ A4 ที่เราตีไว้ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้เพื่ออำนวยความสะดวกในการตีพิมพ์ของเรานั้นเอง

9. เบื่อ

หัวคิ้วตั้งขึ้นเหมือนเครว้า ตาหรีเล็ก อาจทำขอบตาส่างคล้ำขึ้น ปากเป็นขีดยาว



ระดับ 1

ระดับ 2

ระดับ 3

อาการเบื่อนั้น
มักใช้ในชินตลก
บางครั้งหากใช้
เป็นตัว SD จะ
ทำให้ดูตลกยิ่งขึ้น



สีหน้าเบื่อของตัวละครแบบต่างๆ



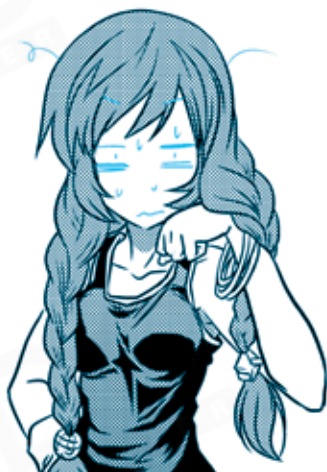
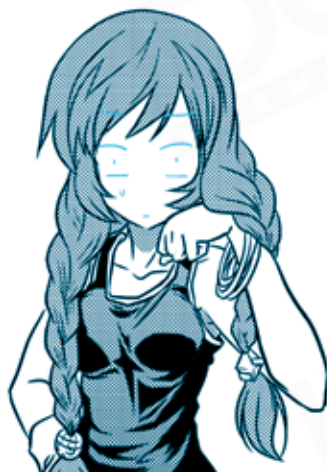
การหาวเป็นตัวช่วยอย่าง
ดีสำหรับการแสดงความน่า
เบื่อ

การใส่สายตาที่จับจ้องไป
ยังเป้าหมายจะเพิ่มความน่า
เบื่อ แต่ต้องอดทนที่จะอยู่
ตรงนั้นได้มากขึ้น



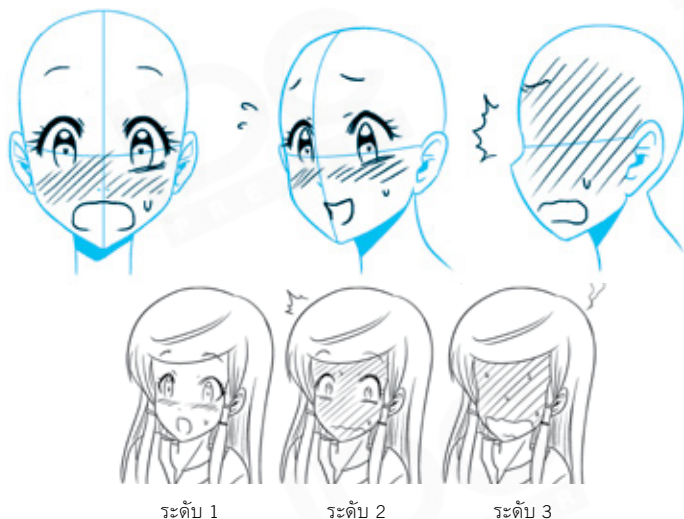
การวาดสีหน้าเบื่อหน่าย + หลับ เป็นการแสดงว่าการหลับเป็นวิธีสุดท้าย
ที่จะหนีออกจากสิ่งน่าเบื่อตรงนั้นได้

ห่า~ว!



10. เขินอาย

เขินอายมักมีอาการหน้าแดง



ระดับ 1

ระดับ 2

ระดับ 3

การเขินอายนั้นจะเริ่มด้วยการ
सानเส้นเป็นหน้าแดงระเรื่อที่ชอบ
แก้ม หากยิ่งเขินอายจะกลายเป็น
แดงทั้งหน้า อาจเพิ่มหยดเหงื่อและ
ควัน และตัดลูกตาออก ทำให้ดูเขิน
อายจนทำอะไรไม่ถูก



สีหน้าเขินอายของตัวละครแบบต่างๆ



การเขินอายกับหน้าอ้ม แสดงให้เห็น
ถึงความรบริน

การเขินอายที่ทำหน้าเศร้านั้นบ่งบอก
ถึงความอึดอัดที่จะพูด หรือทำอะไร
สักอย่างกับฝ่ายตรงข้าม

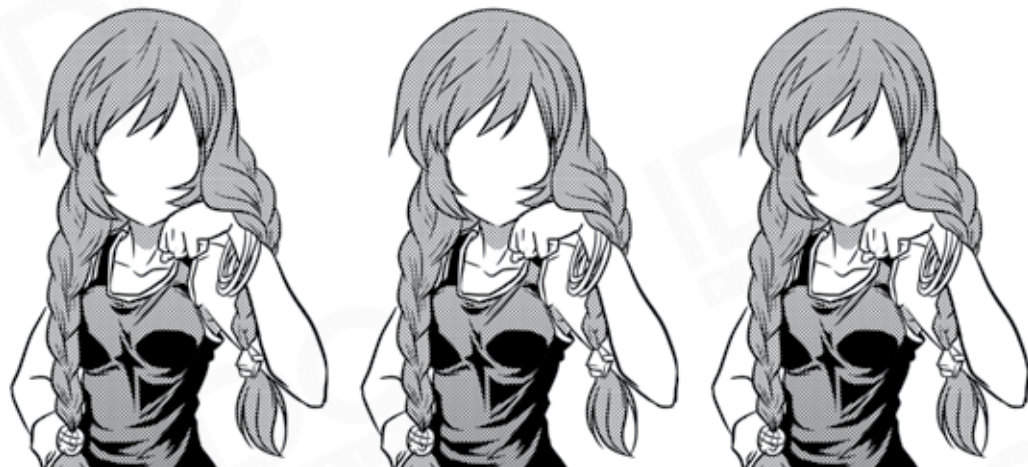
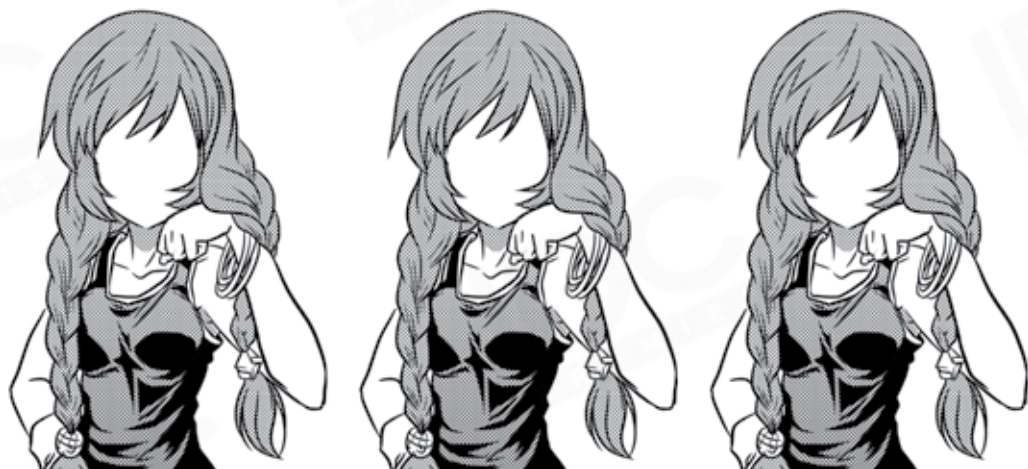
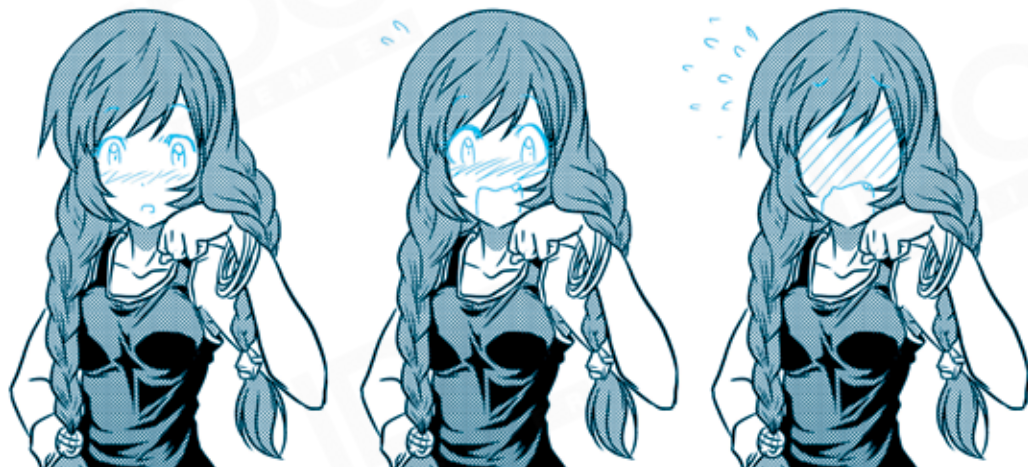


การวาดตาเป็นขีด
ตรงและเลือดกำเดาไหล
แสดงให้เห็นว่าเขินอาย
ทำอะไรไม่ถูกจนทำตัว
เจ๋มเจ๋ม

การเขินอายที่ทำหน้า
เหมือนตกใจนั้น มักใช้
กับสถานการณ์การ
ประชิดที่ไม่ทันตั้งตัว



ค... คือว่า... เอ่อ... คือ...



เคล็ดลับการผสมสีหน้าสุดแจ่ม



เอาล่ะ ลองวาดสีหน้ากันดูเลย!



Drawing Comics World

Vol. 1

เริ่มต้นหัตถ์วาดการ์ตูน

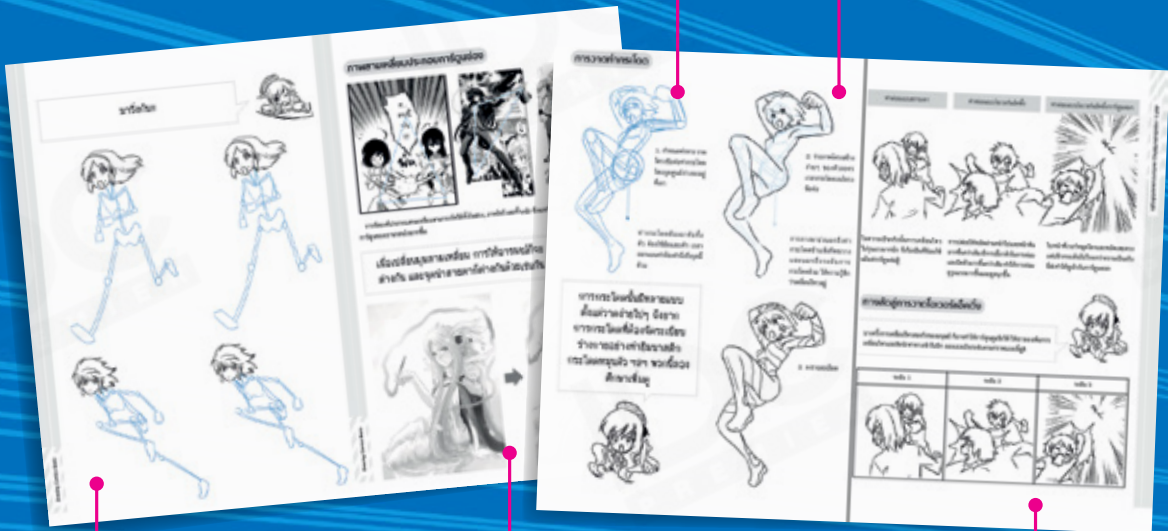
การวาดการ์ตูนนั้นไม่ยาก แต่ก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความเข้าใจกลไกการวาดและการทำซ้ำอย่างเคยชิน แต่การทำซ้ำไปเรื่อยๆ นั้นก็จะได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เพราะความเคยชินที่ทำถูก 100 ครั้ง กับความเคยชินที่ทำพลาด 100 ครั้งนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันจนน่าใจหาย

หนังสือเล่มนี้จึงเหมือนกับสิ่งที่ช่วยฝึกให้ 100 ครั้งนั้นถูกต้อง ถูกทิศทาง และสมบูรณ์มากขึ้น

ด้วยเนื้อหาที่ครอบคลุมและสอนด้วยวิธีที่เข้าใจง่าย เหมาะกับมือใหม่ที่เริ่มหัตถ์วาด ทั้งที่เคยเรียนหรือไม่เคยเรียนศิลปะมาก่อน หนังสือเล่มนี้จะขัดเกลาพื้นฐานให้แน่นไม่ว่าจะเป็นการขึ้นโครง การวาดหน้า เพอร์สเปกทีฟ การออกแบบตัวละคร ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เมื่อเข้าใจและฝึกฝน เราจะสามารถวาดลายเส้นที่สวยงามอย่างที่เราใฝ่ฝันได้อย่างง่ายดาย

a. เนื้อหาแต่ละบทที่ถูกต้องออกมาให้ฝึกเป็นลำดับขั้น

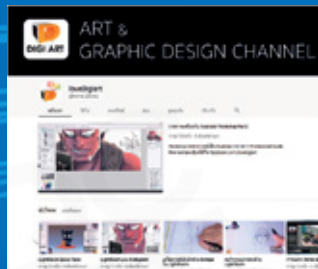
b. วิธีการวาด และขั้นตอนการวาดที่แบ่งด้วยสีที่ต่างกัน เพื่อให้เข้าใจได้ง่าย



e. แบบฝึกหัด สำหรับฝึกทำสิ่งที่กำหนดไว้ เพื่อช่วยพัฒนาฝีมือและได้สนุกกับการวาดการ์ตูนจริงๆ

d. ตัวอย่างงานจริงที่ผ่านการตีพิมพ์เป็นหนังสือ หรือ Ebook มาแล้ว ช่วยให้เห็นผลลัพธ์สุดท้ายของงานที่ชัดเจนมากขึ้น

c. ทิป เทคนิค ข้อควรระวัง ทางลัดในการทำงานที่จะช่วยแก้ไขข้อผิดพลาด และได้รู้จักกับประสบการณ์จากการทำงานจริง



นอกจากเนื้อหาในหนังสือแล้ว เพื่อให้เห็นภาพขั้นตอนในการทำงานจริงของนักวาดการ์ตูน เราจึงเพิ่มช่องทางการศึกษาเข้าไปในแบบคลิปรวีดีโอ โดยผู้อ่านสามารถติดตามได้จาก

 DrawingcomicsWorld และ  lovedigiart

โดย DJNY
บรรณาธิการ ปิยะบุตร สุทธิธรา

จัดจำหน่ายโดย 
ISBN 885-916-100-484-4

299 บาท