DIGI ART

INFOPRESS

Dynamic Drawing

Drawing Comics

วาดภาพ
ให้มีพลัง
และพลิ้วไหว
อย่างเป็นธรรมชาติ

เรียนรู้วิธีวาดภาพ
ให้มีพลัง เป็นธรรมชาติ
มีชีวิตชีวา ไม่แข็งทื่อ
ออร่าพุ่งออกมาอย่าง
ทรงพลังในทุกท่วงท่า

โดย Park Rino (Rinotuna)
แปล ศุภานัน ลีอารีย์กุล

IDC PREMIER

CONTENTS

PART 01 INTRO

CHAPTER 01 เกริ่นนำ 2

PART 02 Figure Drawing

CHAPTER 01 Figure Drawing คือ? 12
CHAPTER 02 ลำตัว 24
CHAPTER 03 ศีรษะ 40
CHAPTER 04 แขนและขา 54
CHAPTER 05 มือและเท้า 66
CHAPTER 06 ทั้งตัว 80

PART 03 ท่าทางและองค์ประกอบ

CHAPTER 01 พื้นฐานของท่าทาง 92
CHAPTER 02 ท่าทางแบบไดนามิก 112
CHAPTER 03 การสื่อถึงรายละเอียด 126
CHAPTER 04 องค์ประกอบที่น่าดึงดูด 144

PART 04 เพอร์สเปกทีฟ

CHAPTER 01 พื้นฐานของเพอร์สเปกทีฟ 158
CHAPTER 02 เพอร์สเปกทีฟ 2 จุด 170
CHAPTER 03 เพอร์สเปกทีฟ 3 จุด 184
CHAPTER 04 Tutorial การใช้เพอร์สเปกทีฟ 200

3 สนุกไปกับการลองอะไรใหม่ๆ

การลองอะไรแปลกใหม่
เป็นเรื่องยากเสมอ แต่มันก็
เป็นตัวช่วยที่ดีสำหรับการฝึก
วาด เช่น การฝึกวาดอนาโตมี
ฝึกวาดเพอร์สเปกทีฟ หรือฝึก
วาดแสงและเงา

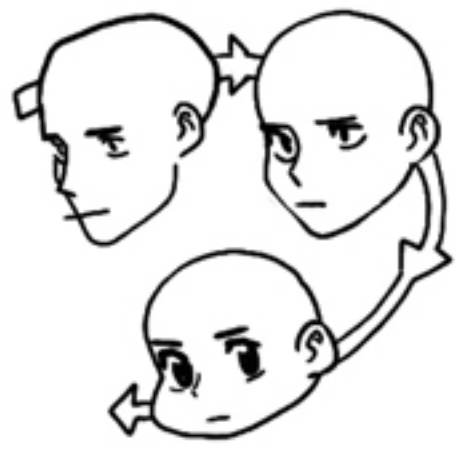
เพราะยากจึงต้องฝึก!

ถึงจะยาก แต่ความพยายาม
ในการฝึกและการได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
จะทำให้เรามีความคิดสร้างสรรค์
มากขึ้น และมันก็จะช่วยให้เรา
ไม่เบื่องานเดิมๆ ที่ทำอยู่
ทำให้ผลงานพัฒนาไปได้

การหัดวาดภาพเป็นความ
เพลิดเพลินไม่รู้จบ ทุกครั้งที่
ได้ลองทำสิ่งใหม่ มุมมองใหม่ๆ
ก็จะเกิดขึ้น ดังนั้น จงเชื่อมั่นใน
ศักยภาพของตัวเองแล้วลองมา
พยายามกันดู!

4 อย่ายึดติดกับสไตล์เดิมๆ

ถึงแม้การทำงานในสไตล์
เดิมๆ จะสนุก เพราะมันง่ายและเราถนัด
แต่ในทางตรงข้าม มันก็เป็นตัวขัดขวาง
การพัฒนาฝีมือ ที่เราจะได้จาก
การลองทำงานในสไตล์ใหม่ๆ



เช่น อนาโตมี

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าทักษะ
พื้นฐานไม่แน่นแล้ว ก็จะยิ่ง
ยากขึ้นไปอีก จึงเป็นเรื่อง
สำคัญที่เราควรต้องฝึกฝน
พื้นฐานการวาดให้ดีเสียก่อน

แม้สไตล์การวาดที่
หลากหลายจะไม่ใช่คำตอบ
สุดท้าย แต่ถ้าลองฝึกโดย
โฟกัสไปทีละสไตล์
ก็โอเคนะ!

5 มองอย่างเป็นกลาง อย่าเข้าข้างตัวเอง

เมื่อทำงานมานานๆ นักวาดมักจะมองงานตัวเองแบบเข้าข้างตัวเอง คิดว่าดีพอแล้วและพอใจในจุดนั้น จนทำให้ไม่รู้ว่าอะไรคือจุดด้อย ซึ่งจุดนั้นนั่นล่ะ คืออุปสรรคที่ทำให้ผลงานไม่ได้ถูกพัฒนาขึ้น

เมื่อมีอาการแบบนี้ อีกไม่นานอาการ Mannerism ก็จะตามมา ดังนั้น การมองผลงานแบบไม่เข้าข้างตัวเอง และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นให้มาก ก็จะช่วยให้งานไม่ย่ำอยู่กับที่และพัฒนาต่อไปได้

* Mannerism : ทำสิ่งเดิมๆ ซ้ำไปซ้ำมา ไม่พัฒนาไปข้างหน้า

6 รับฟังความคิดเห็นของคนอื่น

จากเรื่องของพฤติกรรมการสังเกตที่มักจะเกิดขึ้นตอนเราไม่รู้ตัว (จากหน้าแรก) แม้แต่คนที่ไม่วาดรูป ก็ยังมีพฤติกรรมอัตโนมัติแบบนี้ และทำให้จดจำข้อมูลที่สนใจได้

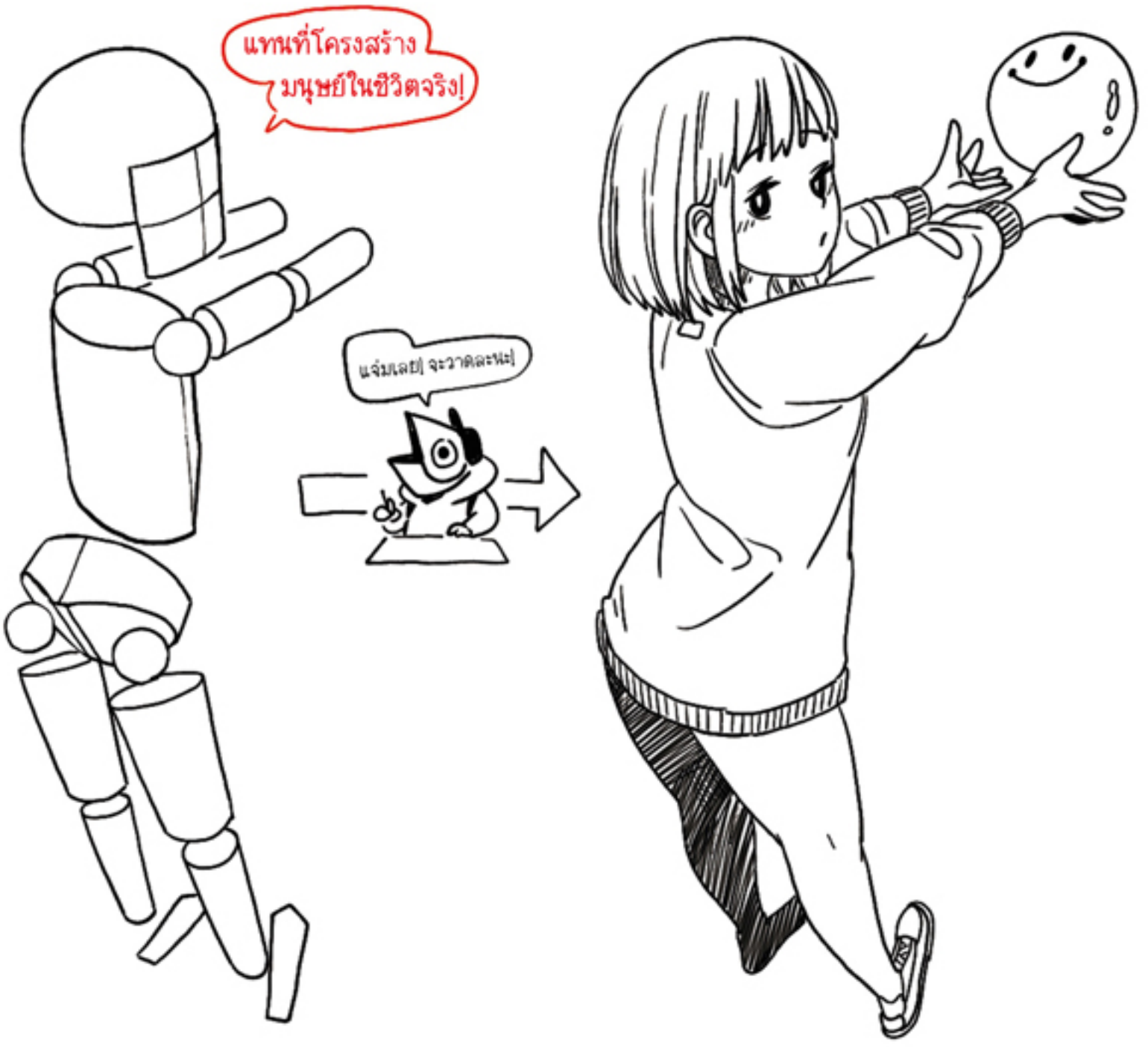
ดังนั้น เราควรใช้ประโยชน์ ด้วยการใส่ใจฟังความคิดเห็นของผู้อื่นแล้วนำมาปรับเปลี่ยนใช้งานตามที่ควร

บางครั้งคนอื่นมักจะมองเห็นปัญหาได้ชัดกว่าคนทำงาน!

แต่ถึงอย่างไร ก็อย่าไปตามคนอื่นหมดทุกอย่าง จนเสียความเป็นตัวของตัวเองไปซะล่ะ!

Figure Drawing คือ?

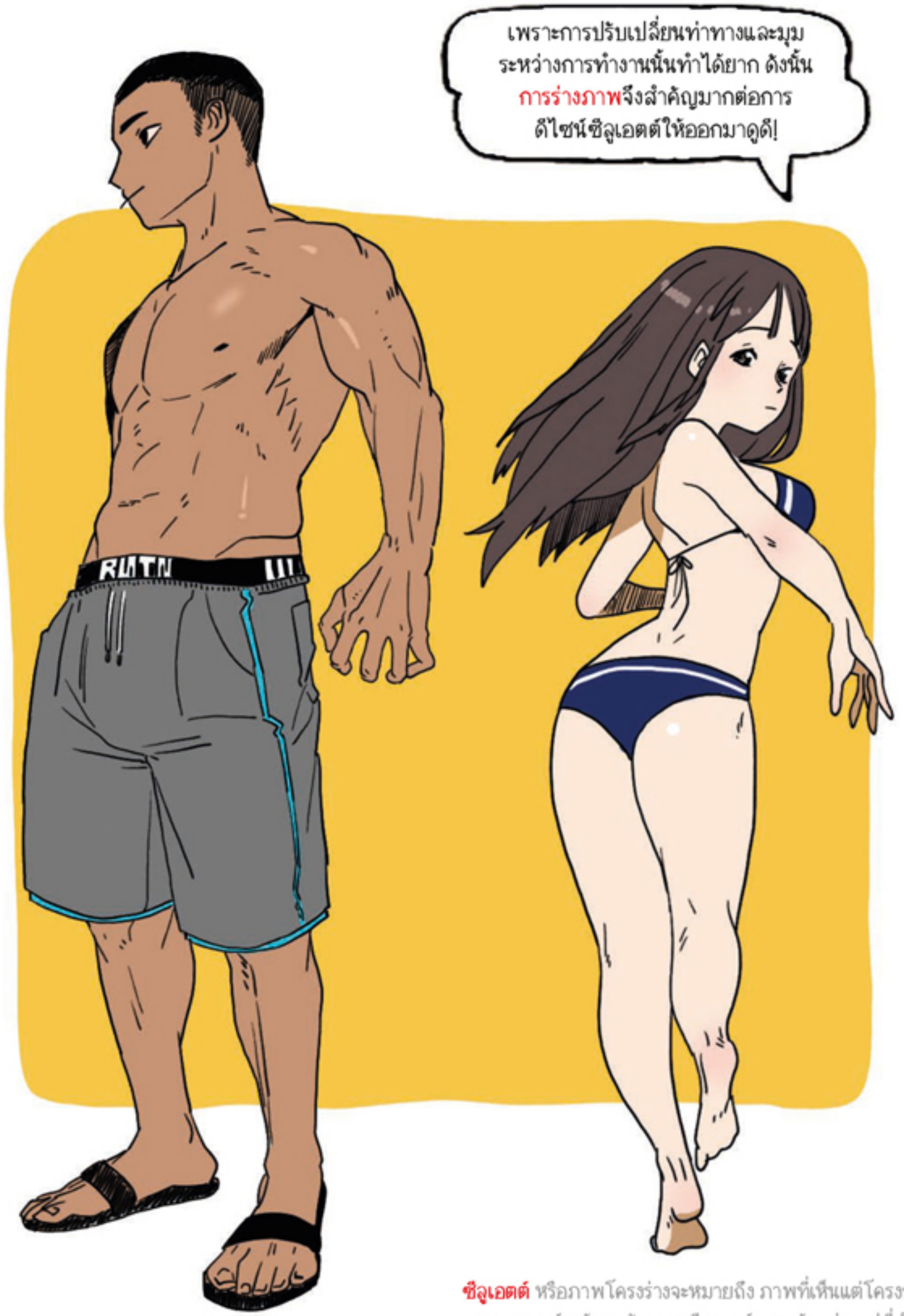
หนึ่งในปัญหาคลาสสิกของการวาดตัวละครก็คือ การจัดท่าทาง
แบบนี้ถ้าเราศึกษาเรื่องอนาโตมีอันซับซ้อนของร่างกายมนุษย์จะแก้ปัญหานี้ได้หรือไม่นะ?
แก้ได้แน่นอน! ข่าวดีคือ เราไม่ต้องศึกษาไปถึงอนาโตมีระดับที่ซับซ้อนด้วย!
เพียงแค่เรียนรู้พื้นฐานบางอย่างที่ไม่ได้ยากมากแต่นำไปใช้งานได้จริง เพื่อเอาไว้เป็นไกด์ในการจัดท่าทางให้
ดูมีไดนามิก (มีพลังและเป็นธรรมชาติ) และ... เราเรียกสิ่งนี้กันว่า Figure Drawing



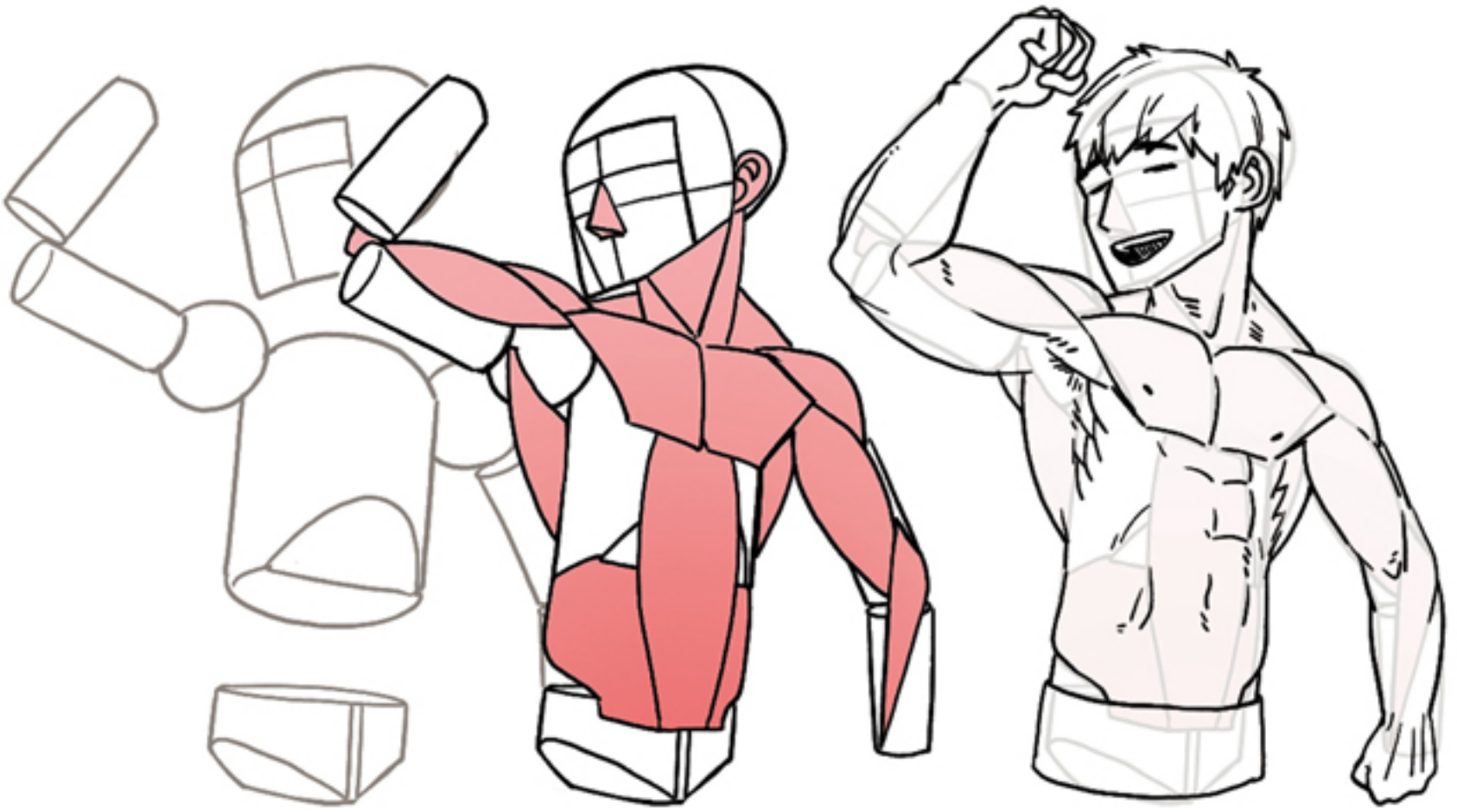
ถึงวิธีการนี้จะไม่ได้แสดงรายละเอียดของร่างกายมากเท่าภาพอนาโตมี
แต่ก็ยังแสดงลักษณะของท่าทางได้ในระดับหนึ่ง จึงนำมาใช้อ้างอิงได้พอสมควร
ที่สำคัญที่สุด คือ มันเป็นรูปทรงง่ายๆ ที่จะทำให้เราวาดท่าทางของตัวละครให้มีไดนามิกได้อย่างง่ายดาย
แต่ก็มีข้อแม้อยู่บ้าง เช่น ถ้าร่างตัว Figure Drawing แบนเกินไป มันอาจทำให้ตัวละครที่จะวาดออกมา
ดูแบนและไม่มีมิติ การร่าง Figure Drawing จึงควรจะร่างให้เป็นแบบรูปทรง 3 มิติ
และก็ควรศึกษาเรื่องอนาโตมีเพิ่มเติมด้วยถ้ามีโอกาส เพื่อความสมบูรณ์ที่สุดของผลงาน
ในหัวข้อต่อไป เราจะเริ่มด้วยการวาด Figure Drawing เพื่อเป็นไกด์ในการจัดท่าทาง
และการเคลื่อนไหวให้มีไดนามิกกัน

SHAPE STRUCTURE

หากรูปทรง (Shape) แสดงถึงโครงสร้าง (Structure) ไปจนถึงซีลูเอตต์ที่ดีได้ เราก็จะสามารถวาดภาพให้ดูเป็น 3 มิติบนหน้าจอแบนๆ ได้ แบบนี้จะช่วยให้ผลงานของเราดูดีกว่าเดิม



ซีลูเอตต์ หรือภาพโครงร่างจะหมายถึง ภาพที่เห็นแต่โครงของคาแรคเตอร์ คล้ายๆ กับภาพซีลูเอตต์จากกล้องถ่ายรูปที่เป็นภาพย้อนแสงและเห็นแต่โครงร่างของคนเป็นเงามืดๆ

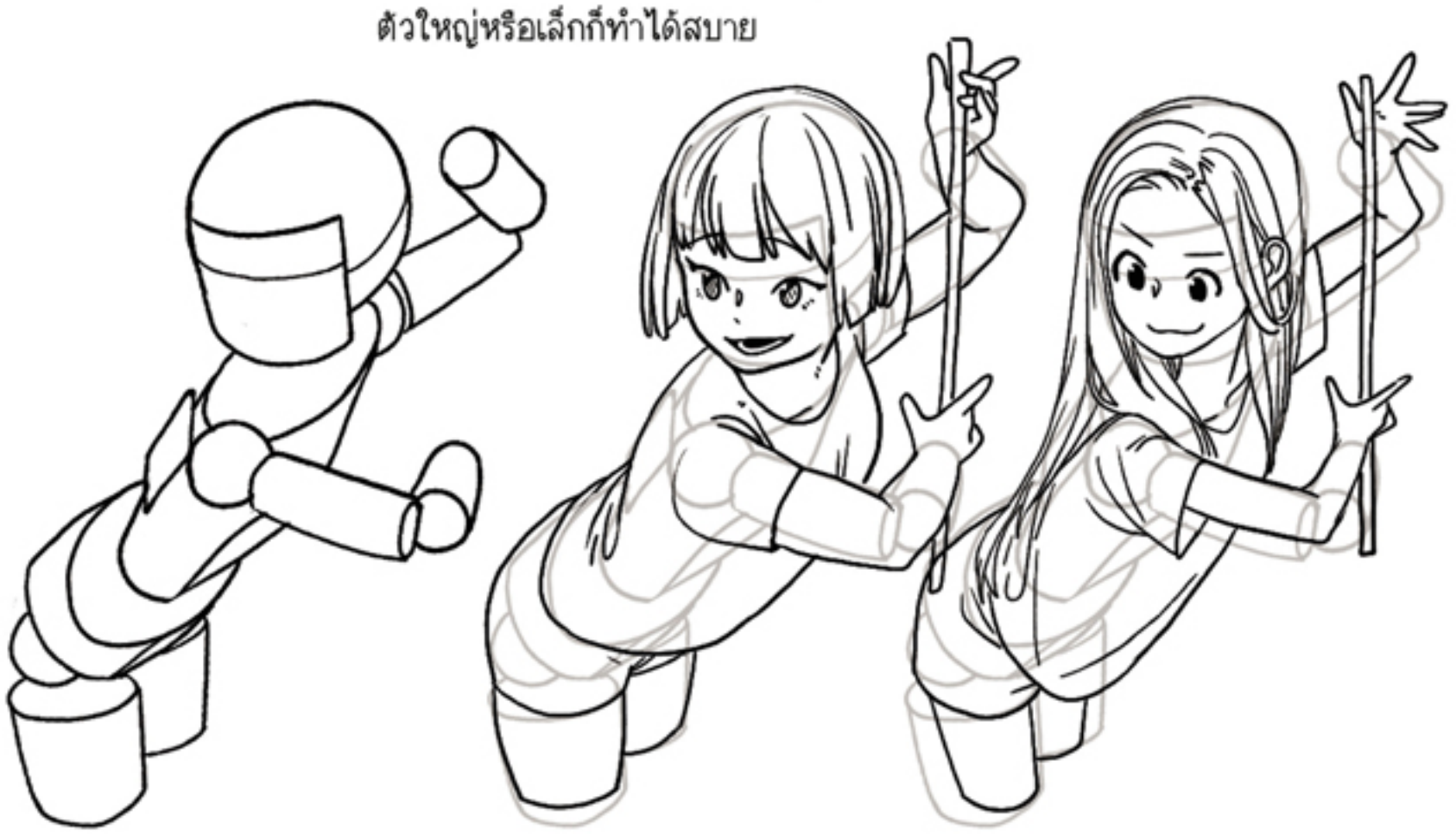


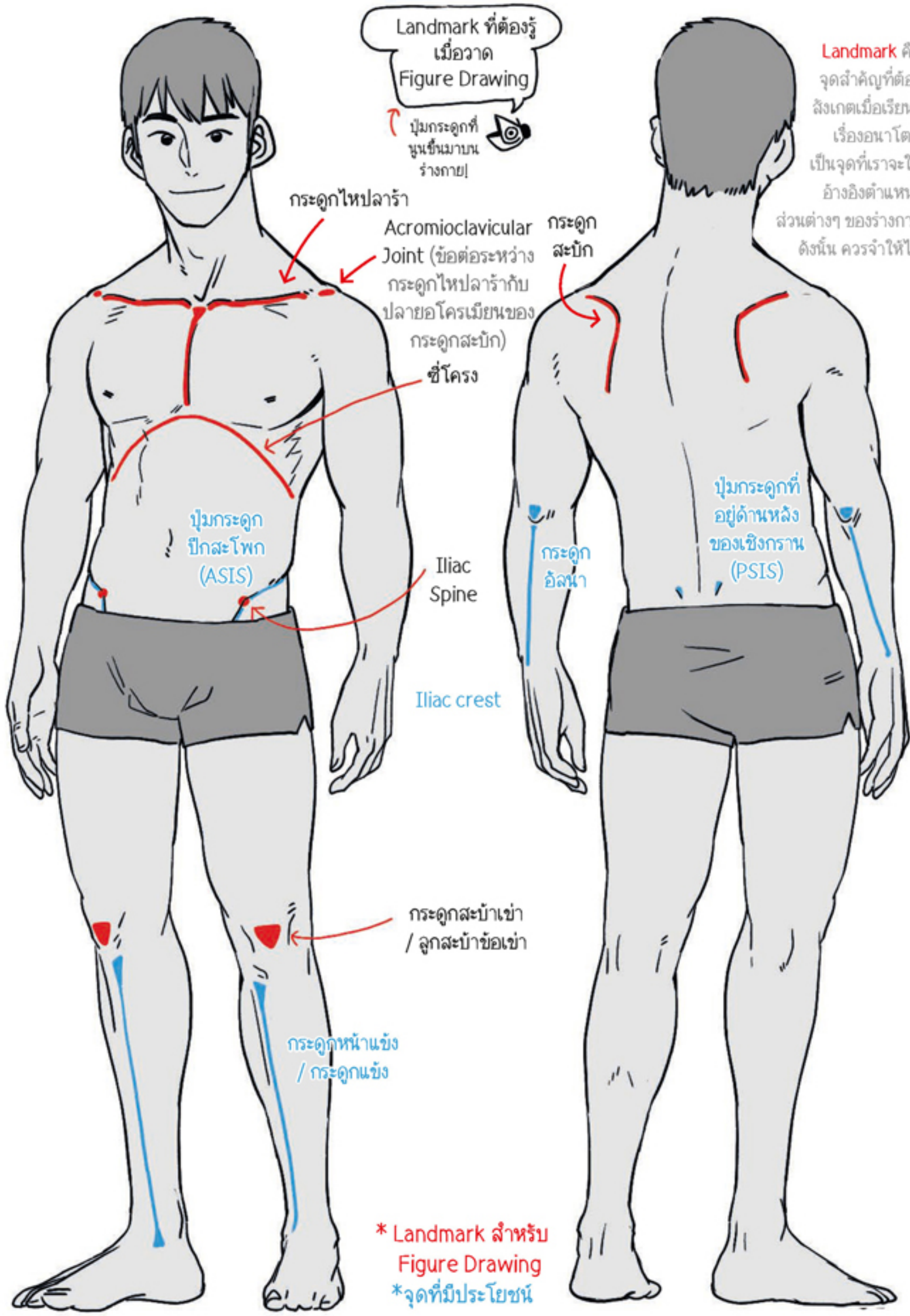
แตกต่างกันเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับอายุและเพศ

วาด**โครงสร้างกล้ามเนื้อ**ให้ง่ายขึ้นโดยการใส่กล้ามเนื้อลงใน
โมเดลฟิกเกอร์ให้เท่ากับสัดส่วนกล้ามเนื้อจริง

แม้ว่าจะมีขนาดของร่างกายต่างกัน แต่ตำแหน่ง Landmark จะอยู่ที่เดิมเสมอ!

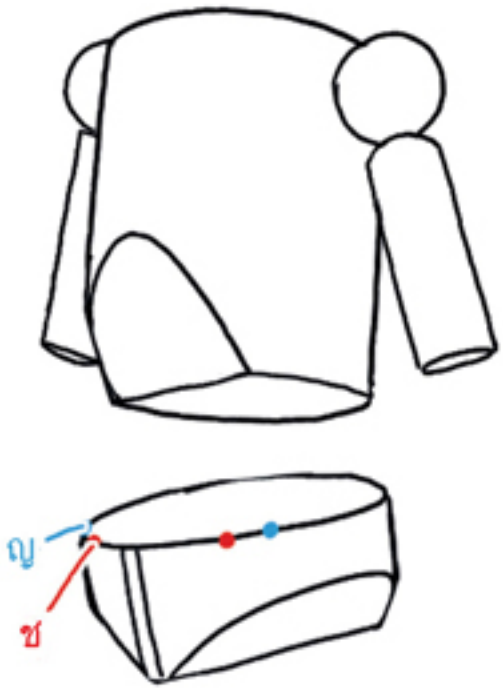
และเพราะ Landmark ในการวาดร่างกายคือ ลำตัว เมื่อวาดลำตัวได้แม่นยำก็จะทำให้ได้โมเดลฟิกเกอร์ที่ดี ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้เราวาด**ร่างกายได้หลากหลายรูปแบบ** ไม่ว่าจะอ้วน ผอม ตัวใหญ่หรือเล็กก็ทำได้สบาย




Landmark ที่ต้องรู้
เมื่อวาด
Figure Drawing
ปุ่มกระดูกที่
นูนขึ้นมาบน
ร่างกาย!
Landmark คือ
จุดสำคัญที่ต้อง
สังเกตเมื่อเรียนรู้
เรื่องอนาโตมี
เป็นจุดที่เราจะใช้
อ้างอิงตำแหน่ง
ส่วนต่างๆ ของร่างกาย
ดังนั้น ควรจำให้ได้
กระดูกไหปลาร้า
Acromioclavicular
Joint (ข้อต่อระหว่าง
กระดูกไหปลาร้ากับ
ปลายอโครเมียนของ
กระดูกสะบัก)
กระดูก
สะบัก
ซี่โครง
ปุ่มกระดูก
ปีกสะโพก
(ASIS)
Iliac
Spine
Iliac crest
กระดูก
อ้อนน่า
ปุ่มกระดูกที่
อยู่ด้านหลัง
ของเชิงกราน
(PSIS)
กระดูกสะบ้าเข่า
/ ลูกสะบ้าข้อเข่า
กระดูกหน้าแข้ง
/ กระดูกแข้ง
* Landmark สำหรับ
Figure Drawing
*จุดที่มีประโยชน์

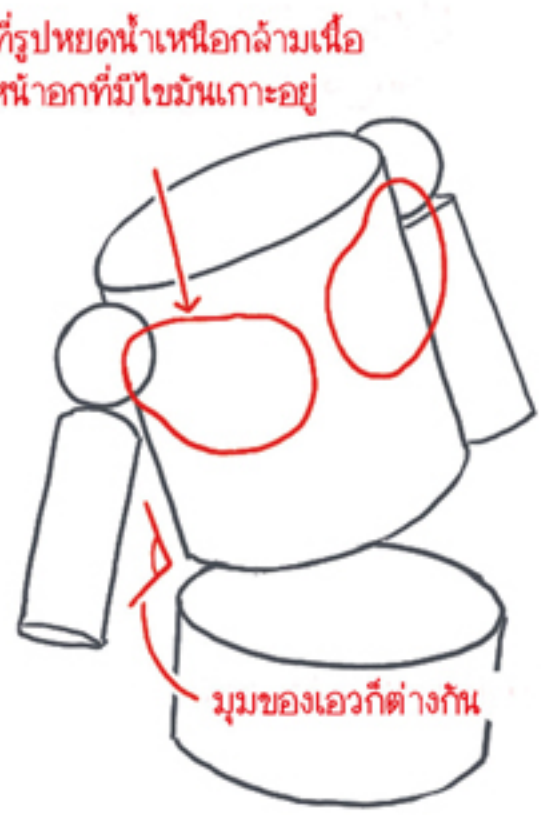
ให้เริ่มวาดโดยคิดว่าจะวาดตัวละครลงบนฟิกเกอร์ ควรฝึกสังเกตท่าทางและ
การเคลื่อนไหวที่หลากหลายและลองวาดท่าทางที่ซับซ้อนให้บ่อยๆ
ในการวาดตัวละคร ให้เริ่มโดยใช้เรื่องของพื้นที่ที่ถูกบังและรูปทรงที่เปลี่ยนไปเมื่อมีมิติเข้ามาเกี่ยวข้อง
โดยเริ่มวาดจากส่วนที่ง่ายที่สุดก่อน

ความแตกต่างของรูปร่าง

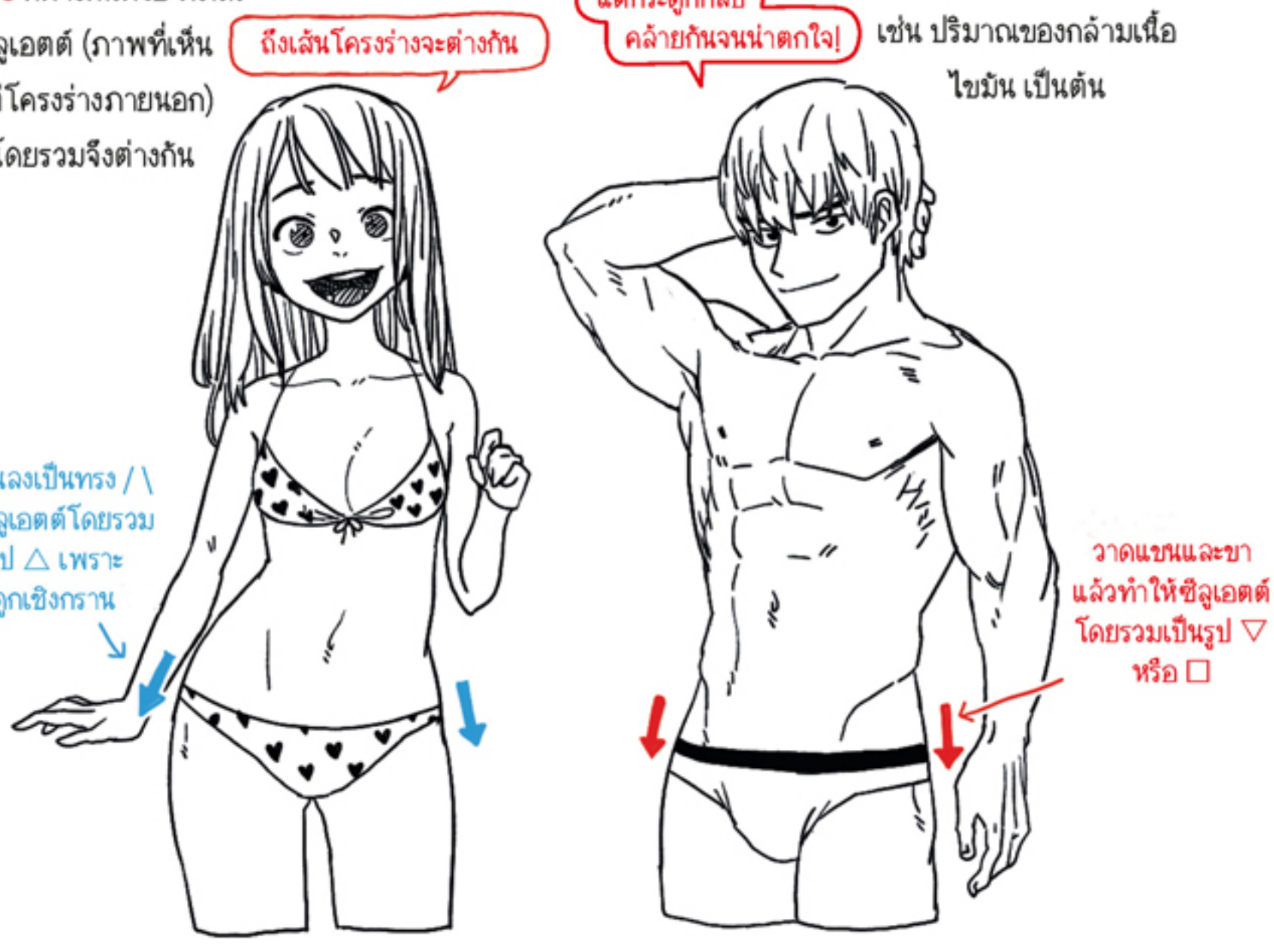


ผู้หญิงมีกล้ามเนื้อน้อยกว่าผู้ชาย แต่มีกระดูกเชิงกรานที่กว้างและใหญ่กว่า ตำแหน่งของ Iliac Spine ก็ต่างกันด้วย ดังนั้น ซิลูเอตต์ (ภาพที่เห็นแต่โครงร่างภายนอก) โดยรวมจึงต่างกัน

มุมกระดูกเชิงกรานโค้งเล็กน้อย ทำให้ท้องดูยาวและเส้นรอบเอวเด่น

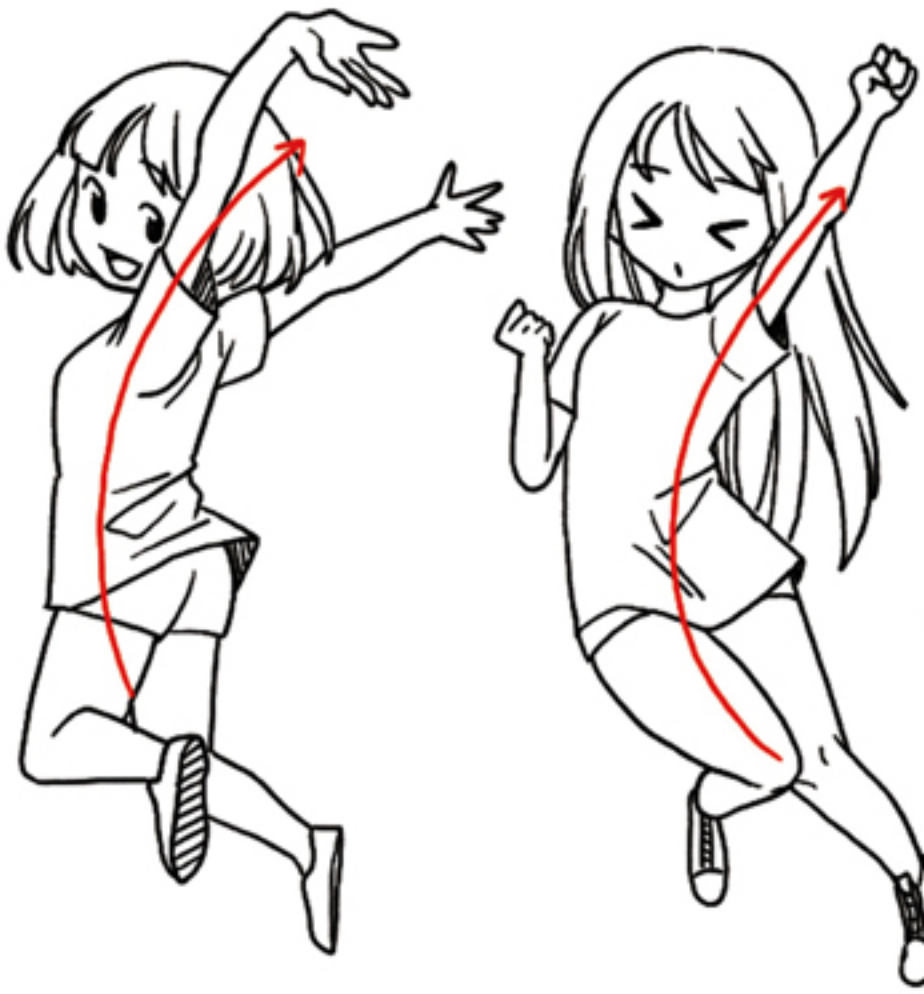


นอกจากความต่างของกระดูกแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่ทำให้เส้นโครงร่างที่ได้ต่างกัน เช่น ปริมาณของกล้ามเนื้อไขมัน เป็นต้น



ถึงเส้นโครงร่างจะค่อนข้างต่างกัน แต่โครงกระดูกของชายและหญิงไม่ต่างกัน ยกเว้นกระดูกเชิงกราน ซึ่งมันก็ทำให้ท่าทาง โครงสร้างกล้ามเนื้อ และรูปทรงของกระดูกรอบๆ เปลี่ยนได้เล็กน้อยเช่นกัน

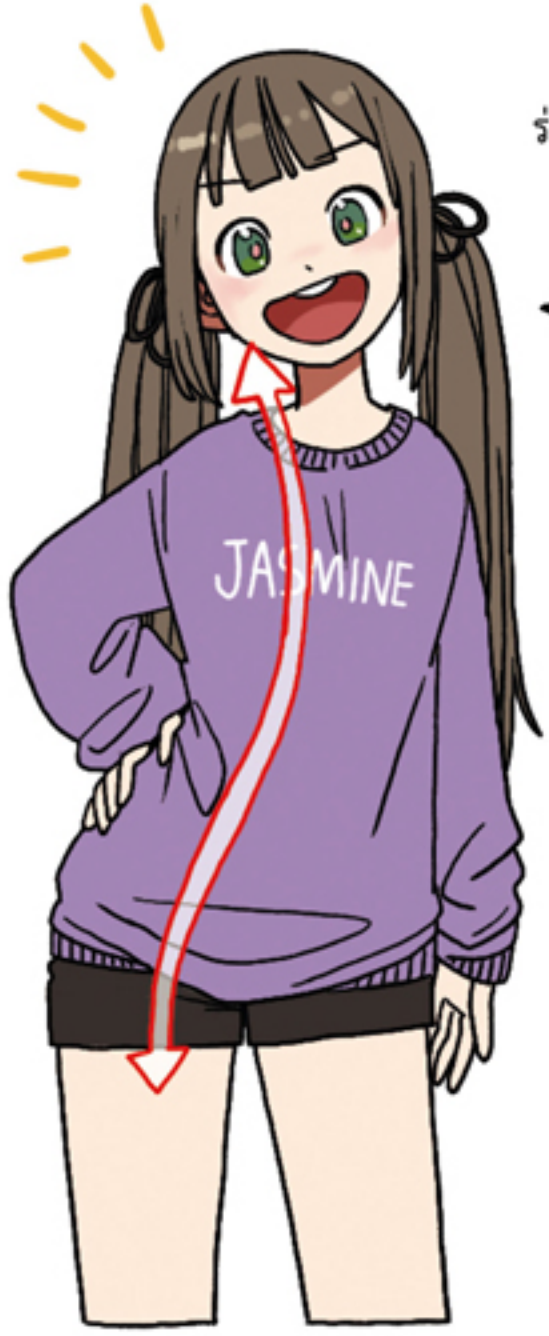
เกี่ยวกับความพริ้วไหว (Flow)



เมื่อต้องวาดวัตถุที่เคลื่อนไหว
จะไม่พูดถึงความพริ้วไหวของ
ท่าทางต่างๆ ไม่ได้เลย

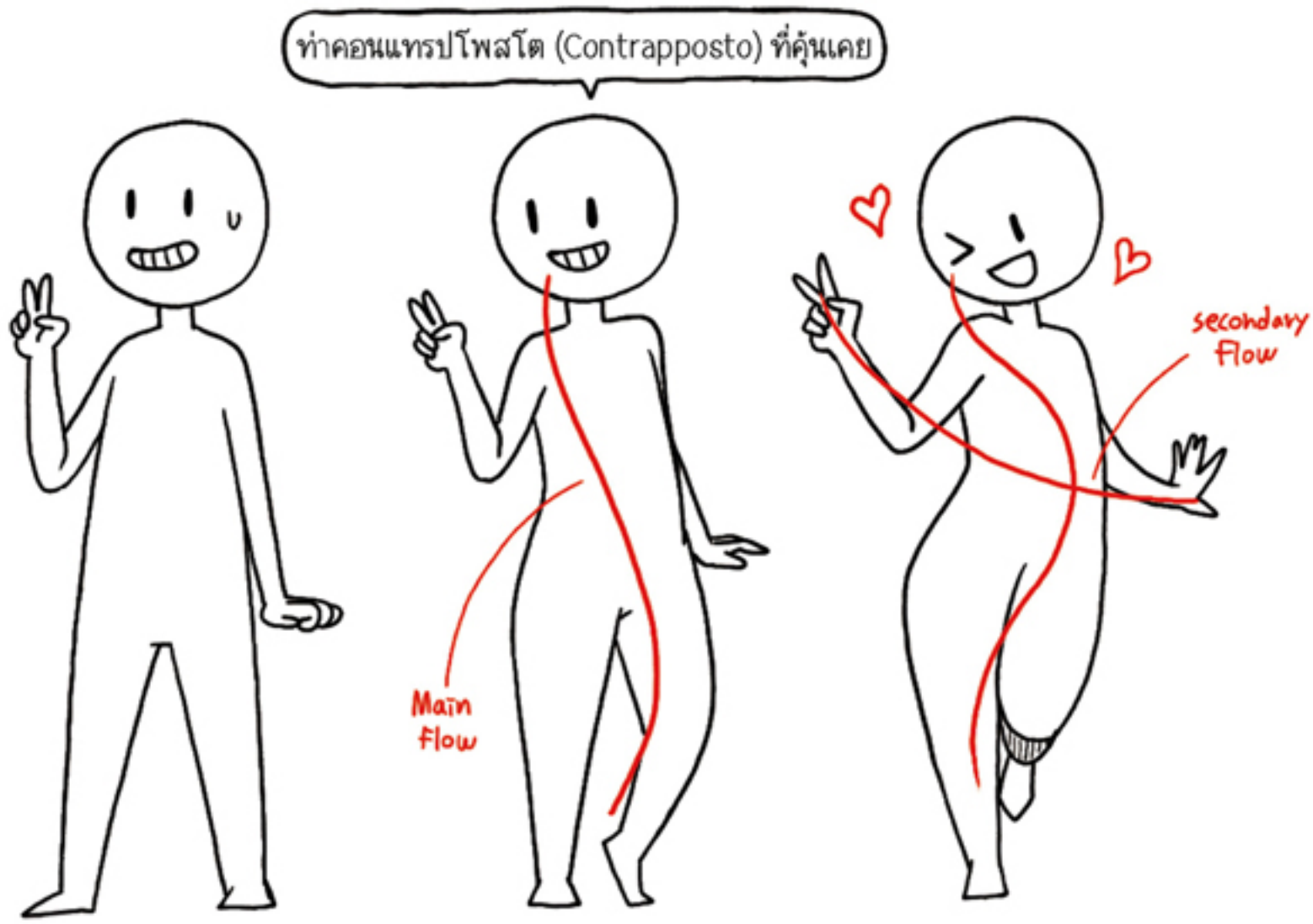
ความพริ้วไหวในที่นี้ก็คือ เส้นโค้งที่ปรากฏขึ้น
ตามธรรมชาติของท่าทางการเคลื่อนไหวนั้นๆ
โดยจะเกิดเป็นเส้นบอกทิศทางที่แสดงให้เห็นถึง
ทิศทางของแรงนั่นเอง

เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวของข้อต่อ ความพริ้วไหวของ
ร่างกายจะมีทิศทางที่เป็น 3 มิติ ดังนั้น ควรหลีกเลี่ยงการใช้เส้น
บอกทิศทางที่ดูแบนๆ เป็น 2 มิติ

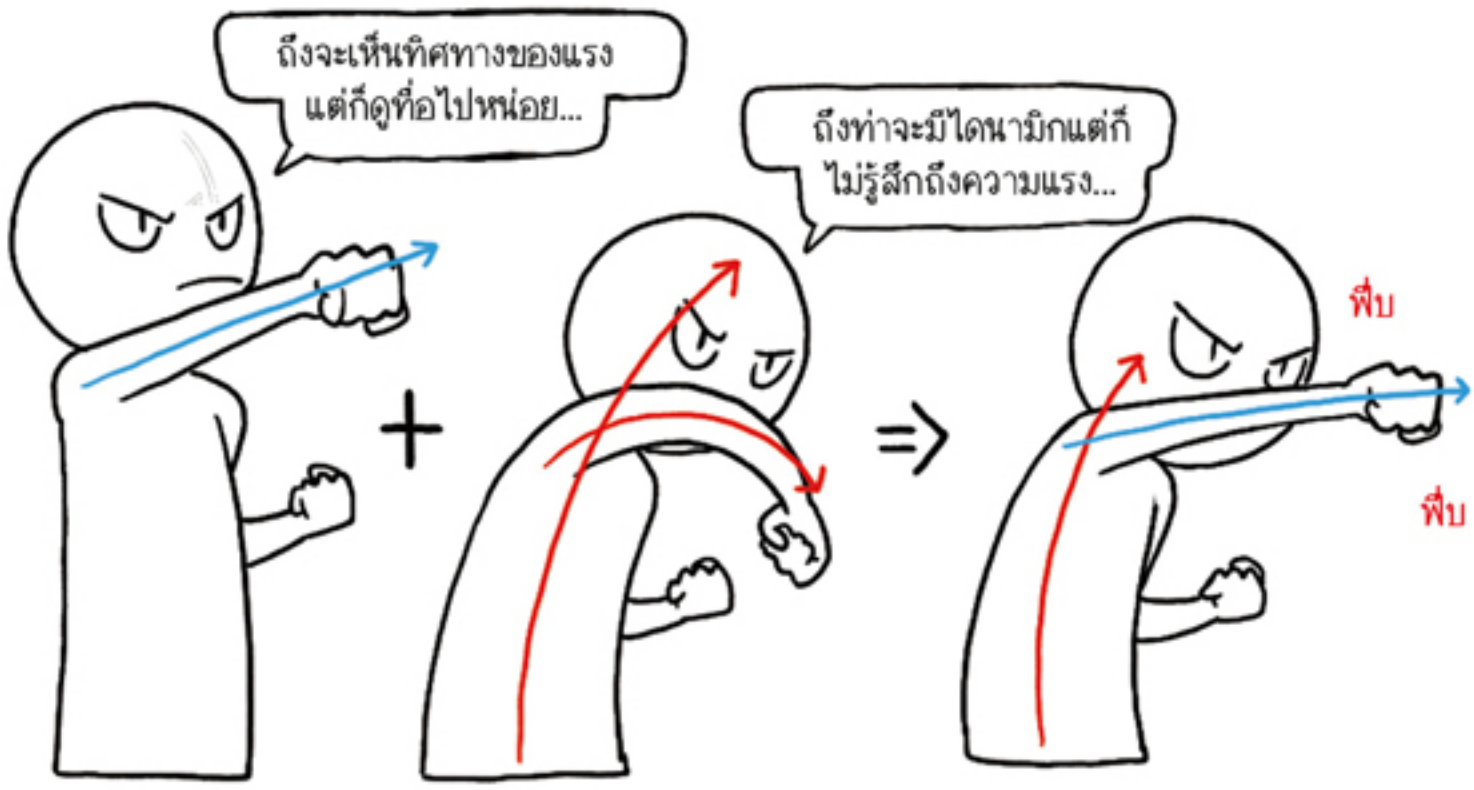


ถึงมุมด้านหน้าจะเป็นเส้นที่ดูแบน...

แต่ก็มีทิศทางที่เป็น
3 มิติได้เช่นกัน

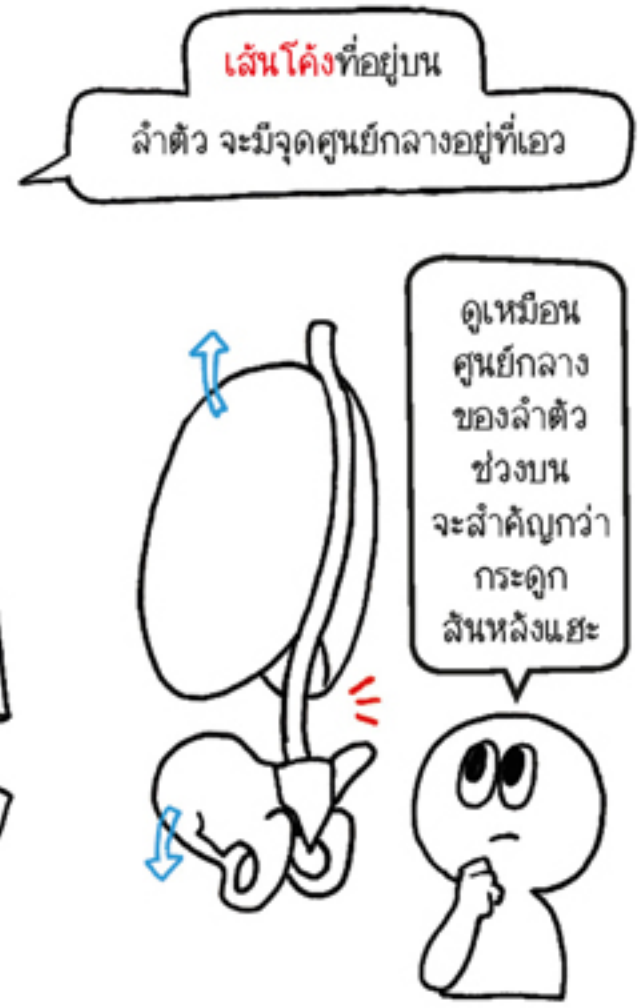


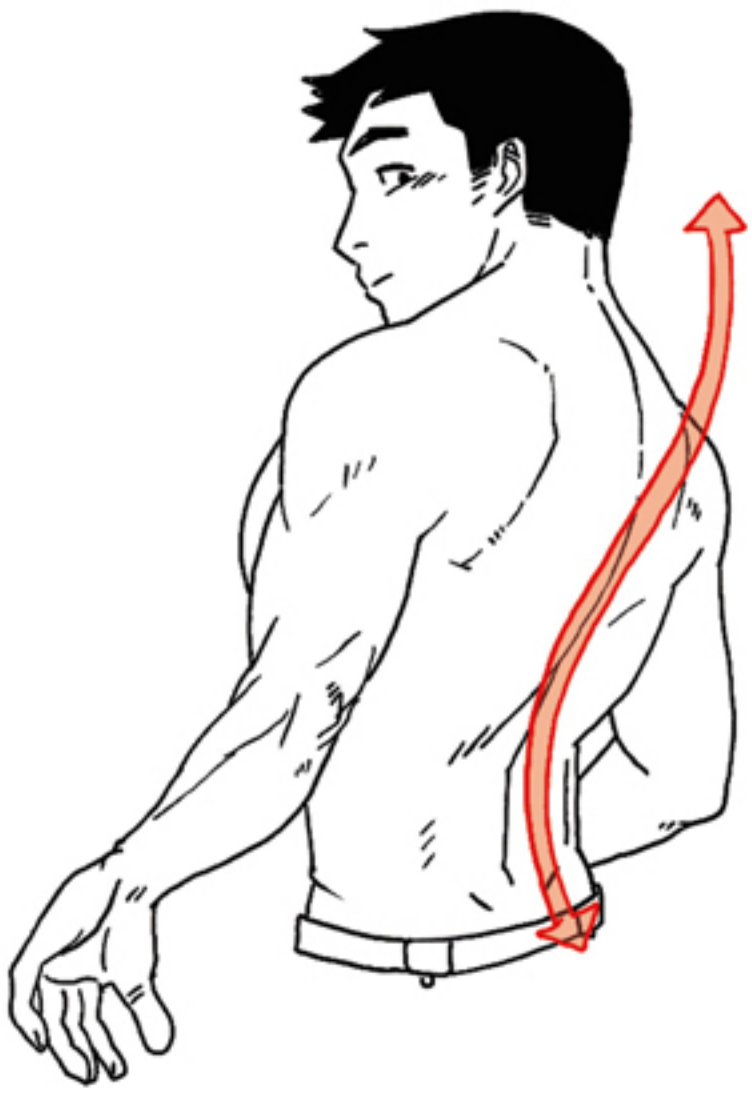
ความพริ้วไหวของเส้นโค้งช่วยสร้างไดนามิกหรือท่าทีมีพลังและเป็นธรรมชาติให้ท่ายืนนิ่งๆ ได้
ดังนั้น สิ่งสำคัญคือ การทำให้การเคลื่อนไหวของท่าทางดูสมจริงยิ่งขึ้น



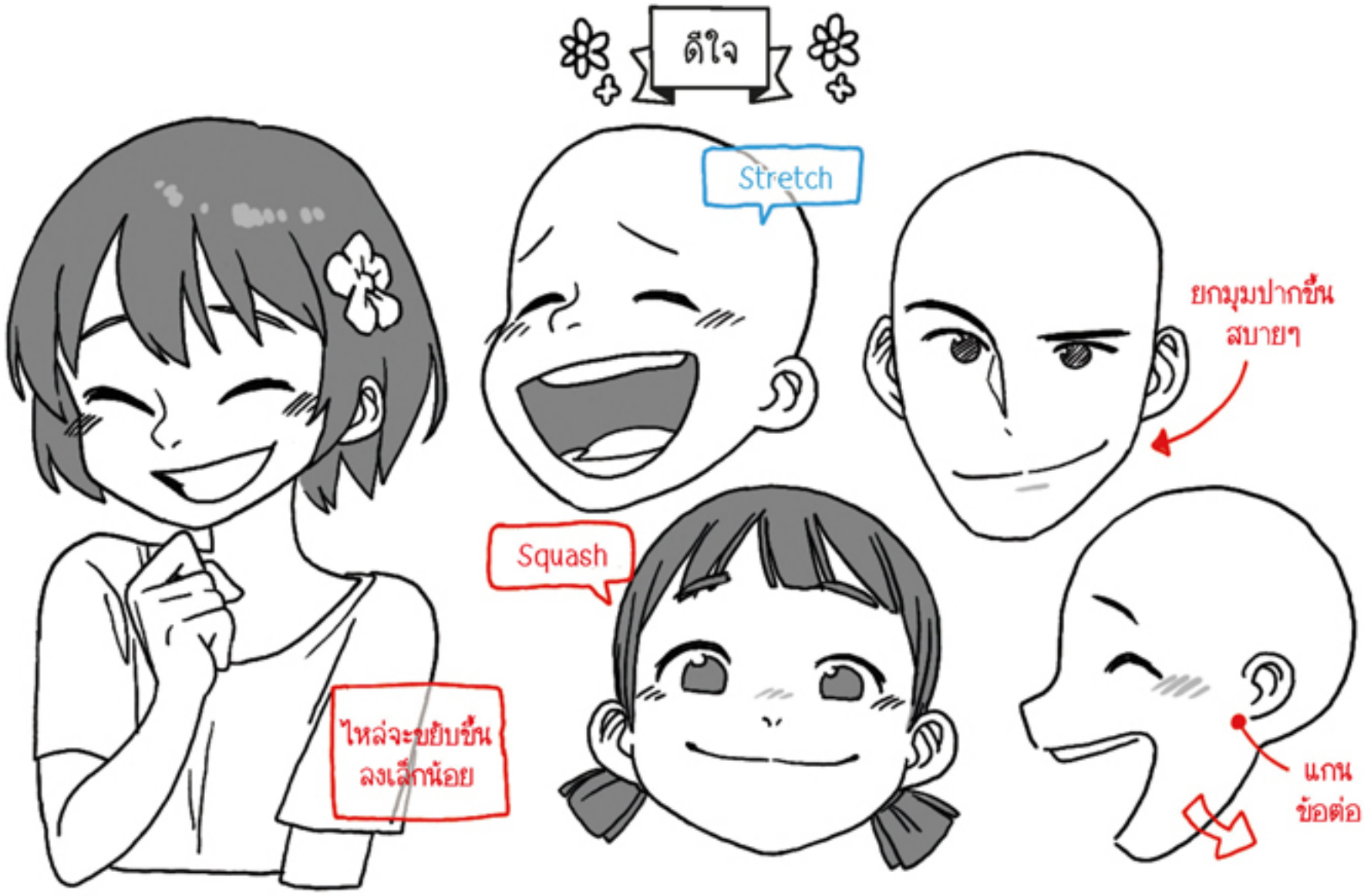
เส้นบอกทิศทางที่แสดงให้เห็นทิศทางของแรงจะไปก้นได้ดีกับ เส้นโค้งที่พริ้วไหว
ท่าทางที่ได้มาจากสองสิ่งนี้จะช่วยให้เห็นความมีไดนามิกและมีพลังอย่างชัดเจน

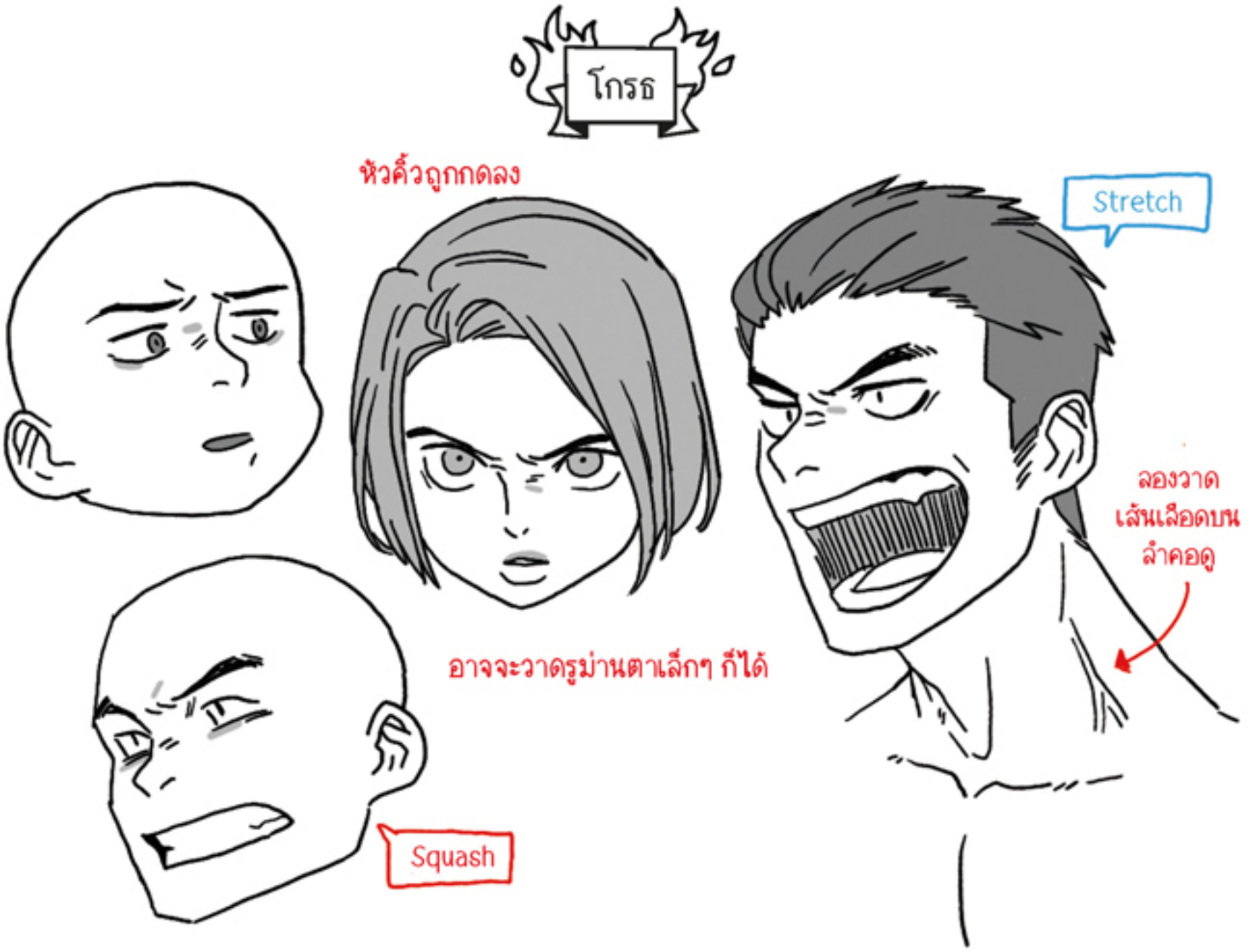
การกำหนดเส้นโค้งและความพริ้วไหวบนลำตัว

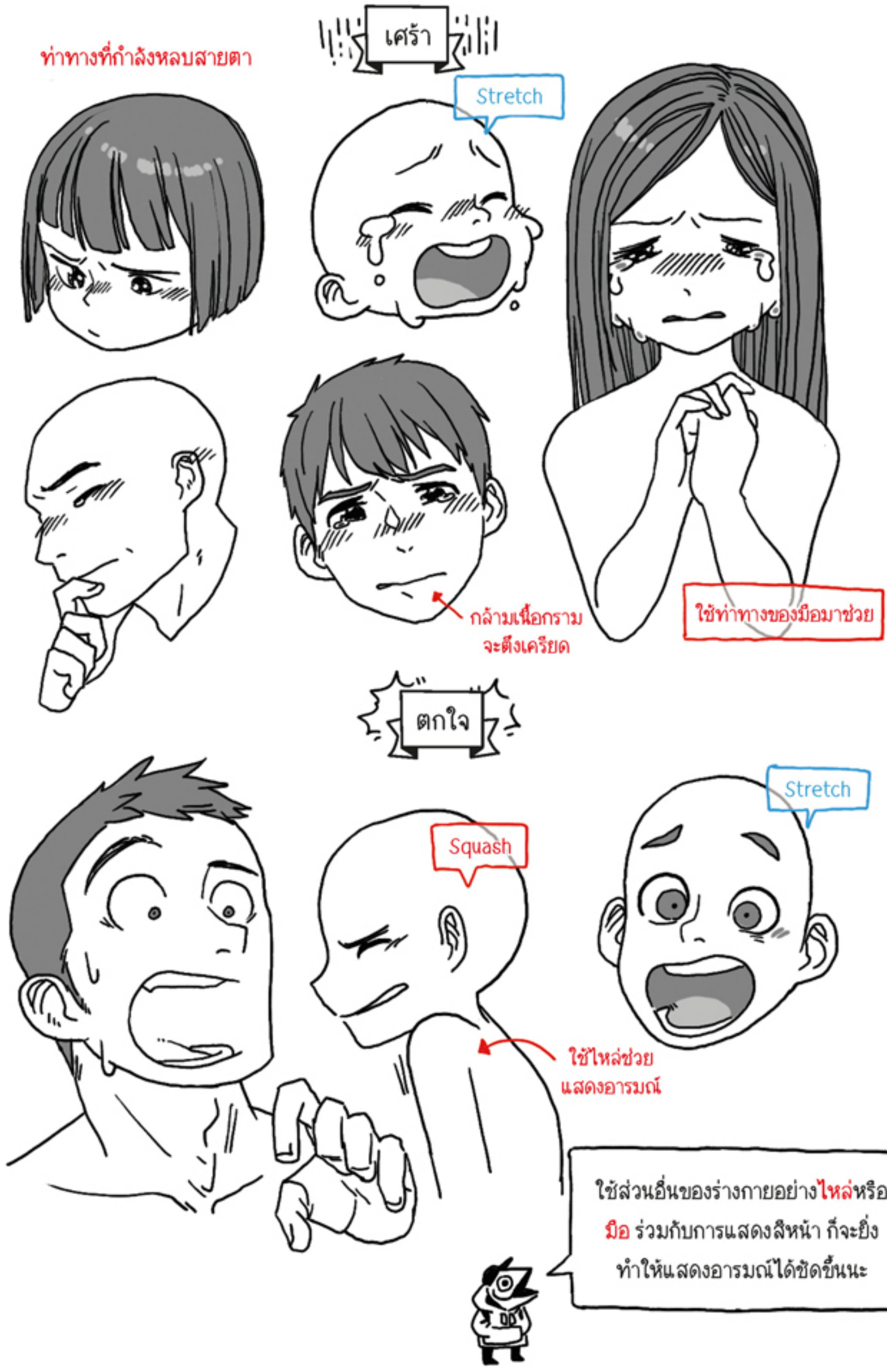


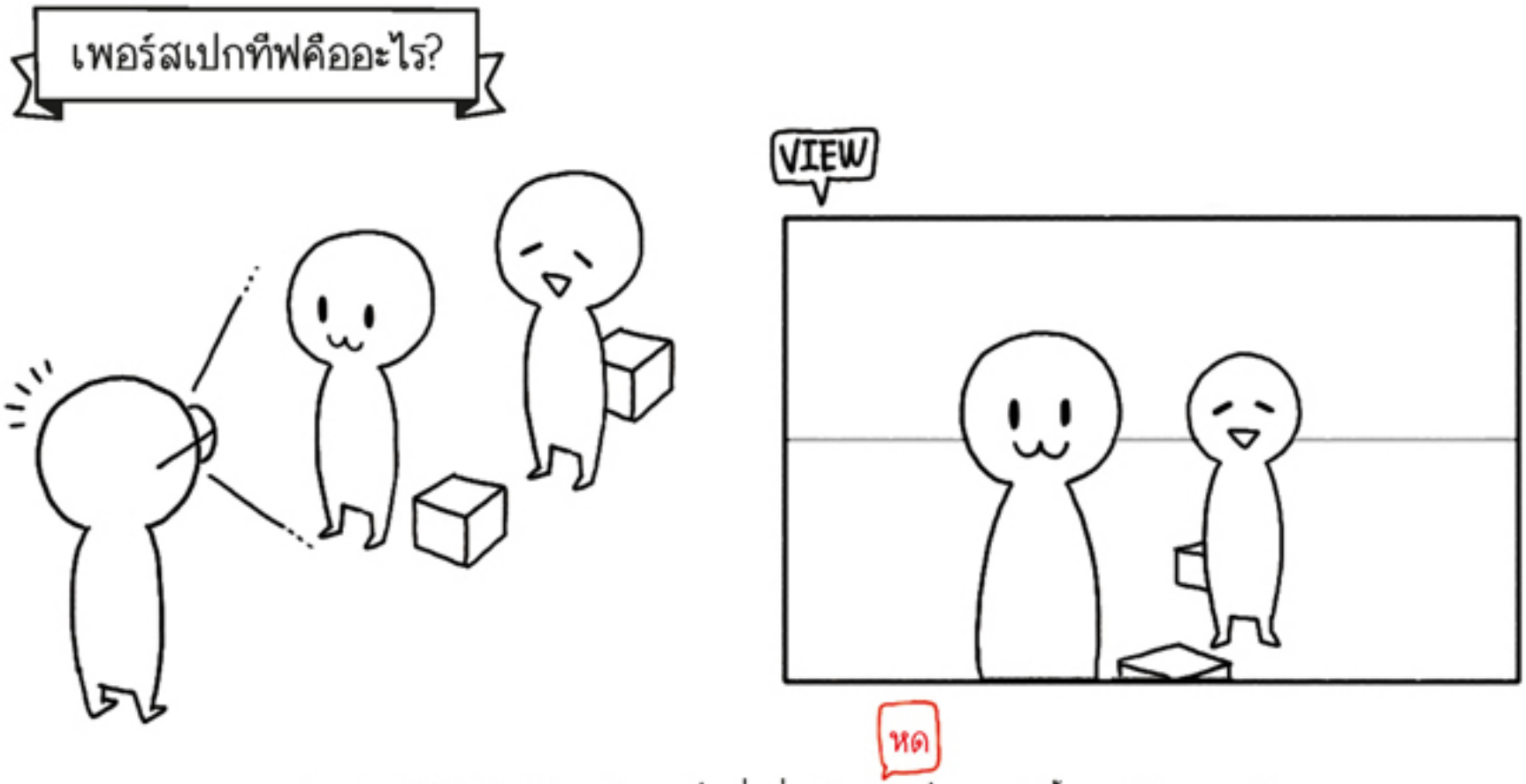


ในกรณีที่วาดแบบใกล้มากๆ
การวาดเส้นโค้งที่โค้งมากๆ จะยากอยู่บ้าง
ต้องทั้งฝึกสังเกตและฝึกวาดนะ


ดีใจ
Stretch
ยกมุมปากขึ้น
สบายๆ
Squash
ไหล่จะยิบขึ้น
ลงเล็กน้อย
แกน
ข้อต่อ

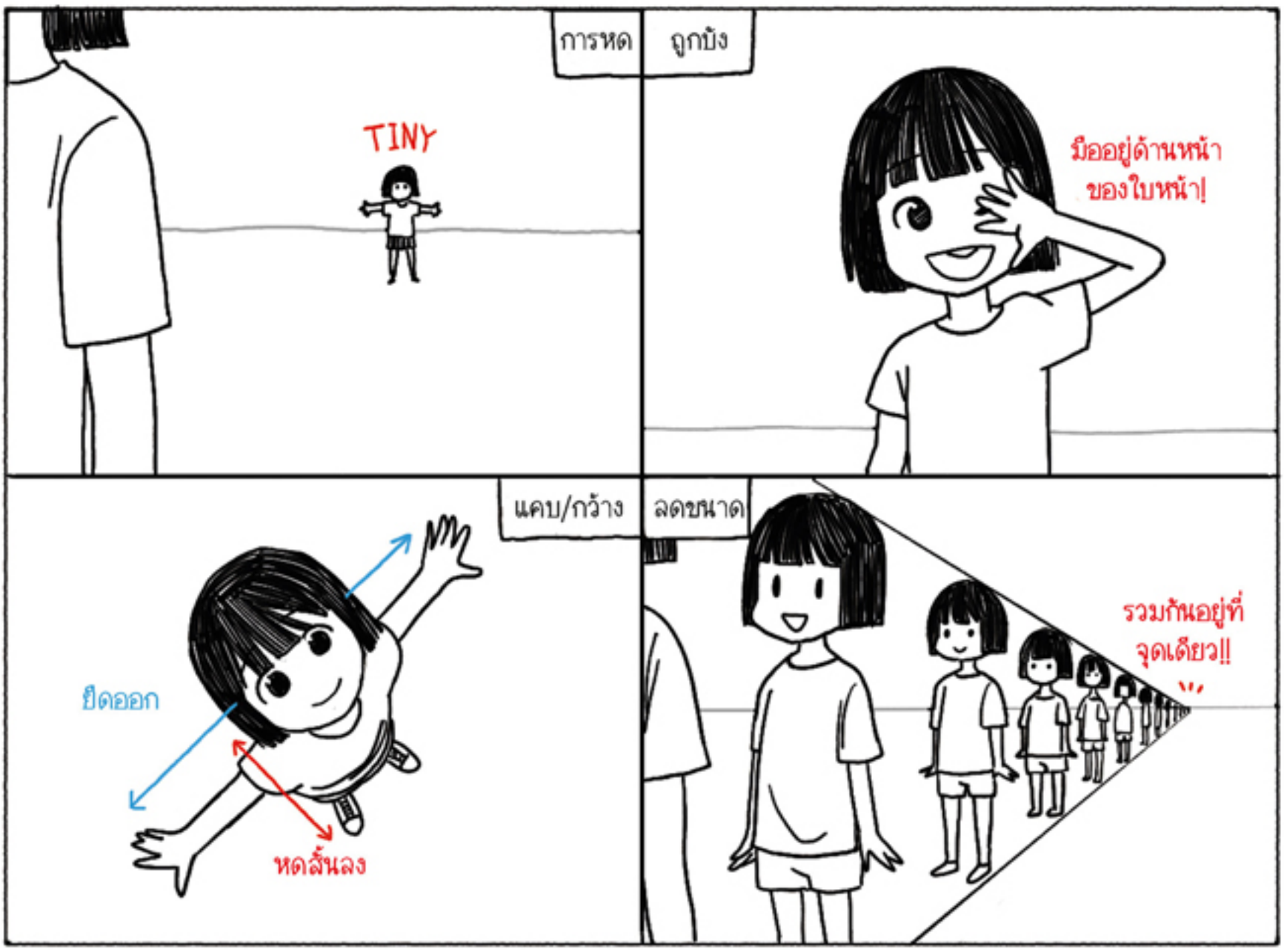

โกรธ
หัวคิ้วถูกกดลง
Stretch
ลองวาด
เส้นเลือดบน
ลำคอดู
อาจจะวาดรูม่านตาเล็กๆ ก็ได้
Squash


ท่าทางที่กำลังหลบสายตา
เศร้า
Stretch
กล้ามเนื้อกรามจะตึงเครียด
ใช้ท่าทางของมือมาช่วย
ตกใจ
Squash
Stretch
ใช้ไหล่ช่วยแสดงอารมณ์
ใช้ส่วนอื่นของร่างกายอย่างไหล่หรือมือ ร่วมกับการแสดงสีหน้า ก็จะยิ่งทำให้แสดงอารมณ์ได้ชัดขึ้นนะ



เพอร์สเปกทีฟไม่ใช่เพียงแค่การเห็นสิ่งที่อยู่ไกลดูเล็กลงเท่านั้น แต่ยังหมายถึง ผลกระทบของการเปลี่ยนรูปทรงจากการเปลี่ยนแปลงของระยะทางและความลึก (เช่น ส่วนที่ถูกบัง, รูปทรงที่เปลี่ยนไปเมื่อมีมิติเข้ามาเกี่ยวข้อง, การลดขนาด) หรือการใช้ Depth Cue กับเพอร์สเปกทีฟจะทำให้เราวาดวัตถุ 3 มิติ ลงบนพื้นผิว 2 มิติได้

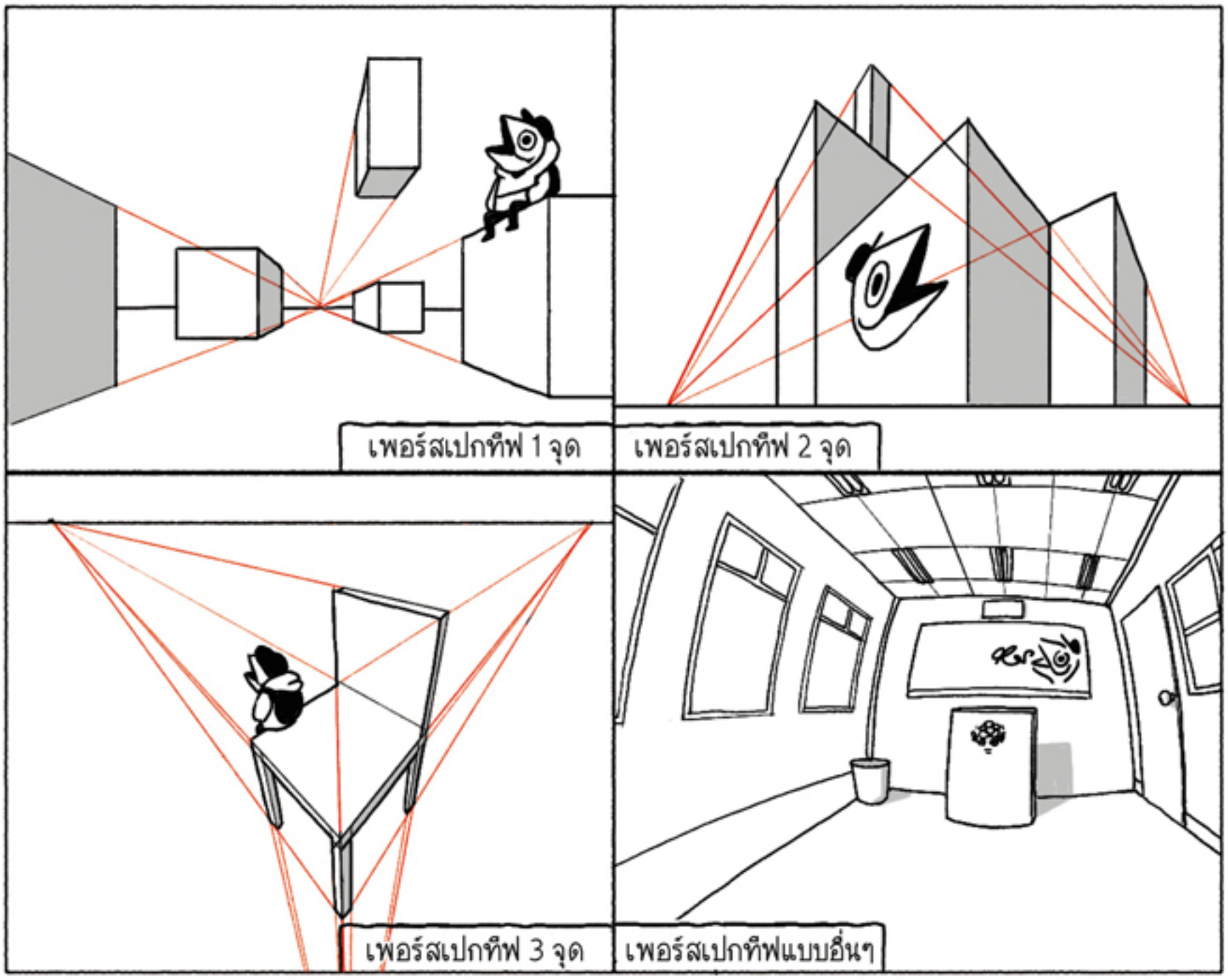
'Depth Cue' คือ วิธีที่ใช้ในการระบุความลึกหรือระยะทางของวัตถุ



เพอร์สเปกทีฟแบบบรรยากาศ

เพอร์สเปกทีฟมีหลายแบบ เช่น Aerial Perspective และ Linear Perspective ที่เรากำลังจะเรียนรู้

เพอร์สเปกทีฟแบบเส้น (Linear Perspective) คือ การวาดภาพที่ใช้แนวเส้นขนานลากไปรวมกันยังจุดรวมสายตา โดยแบ่งออกเป็นแบบ 1 จุด 2 จุด และ 3 จุด ขึ้นอยู่กับจำนวนของจุดรวมสายตา (Vanishing Point) หากเราเข้าใจเพอร์สเปกทีฟเหล่านี้แล้ว ก็จะทำให้วาดฉากหรือวัตถุต่างๆ ออกมาเป็นภาพ 3 มิติได้ถูกต้องและสมจริงมากขึ้น



เพอร์สเปกทีฟไม่ได้ใช้ในการวาดฉากเพียงอย่างเดียว แต่ยังถูกนำไปใช้ในโอกาสอื่นๆ หลายโอกาส และไม่ใช่แค่ในงานวาดภาพอย่างเดียว แต่ในงานศิลปะ หรืองานสถาปัตยกรรม ก็ถูกนำไปใช้ด้วย จึงถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สุดในงานศิลปะ

ถึงจะพูดว่าเป็นเรื่องพื้นฐาน แต่การจะใช้ให้ถูกต้องก็ยากพอสมควร

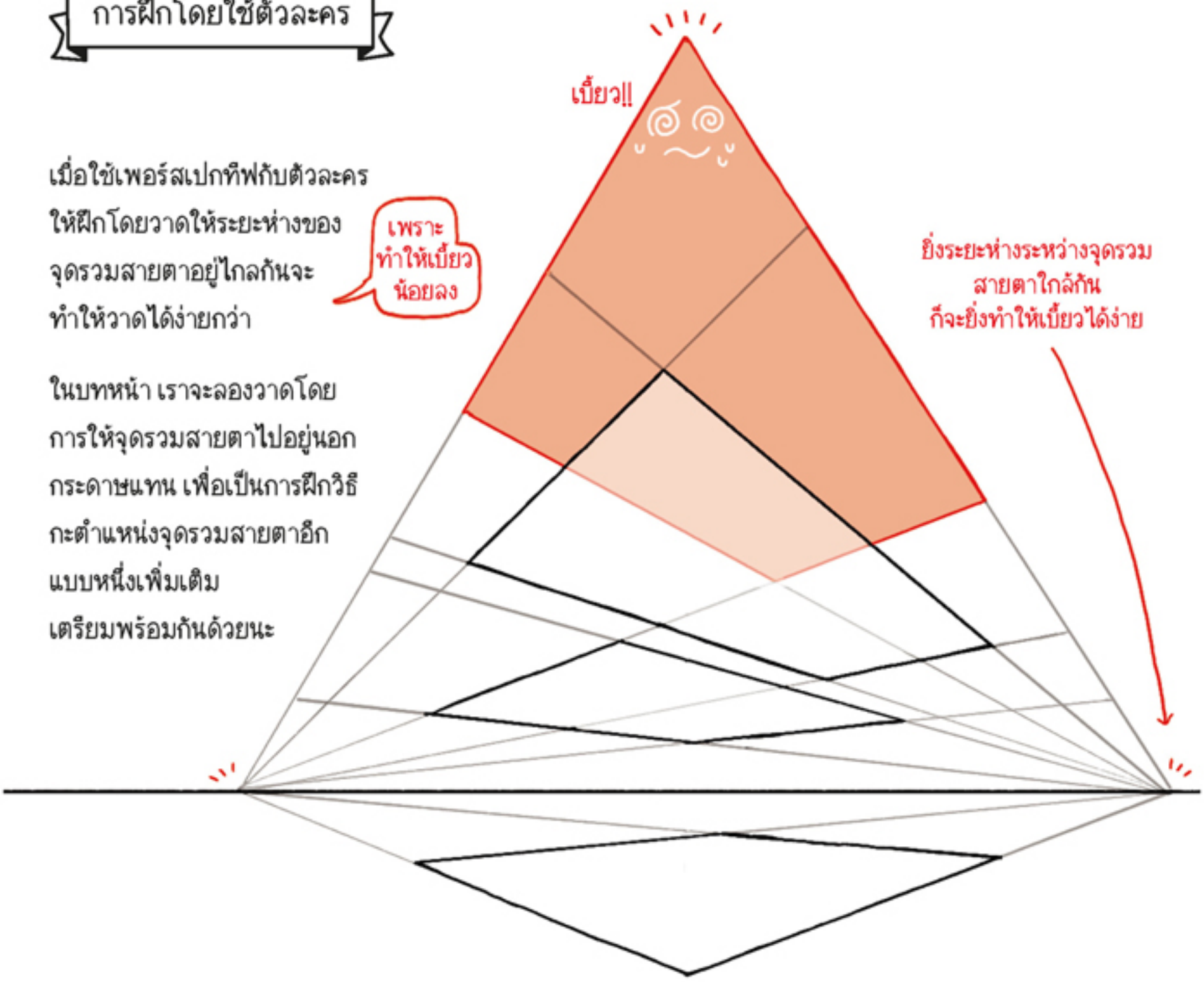
จึงควรฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้วาดออกมาได้ถูกต้องและเป็นธรรมชาติที่สุด

การฝึกโดยใช้ตัวละคร

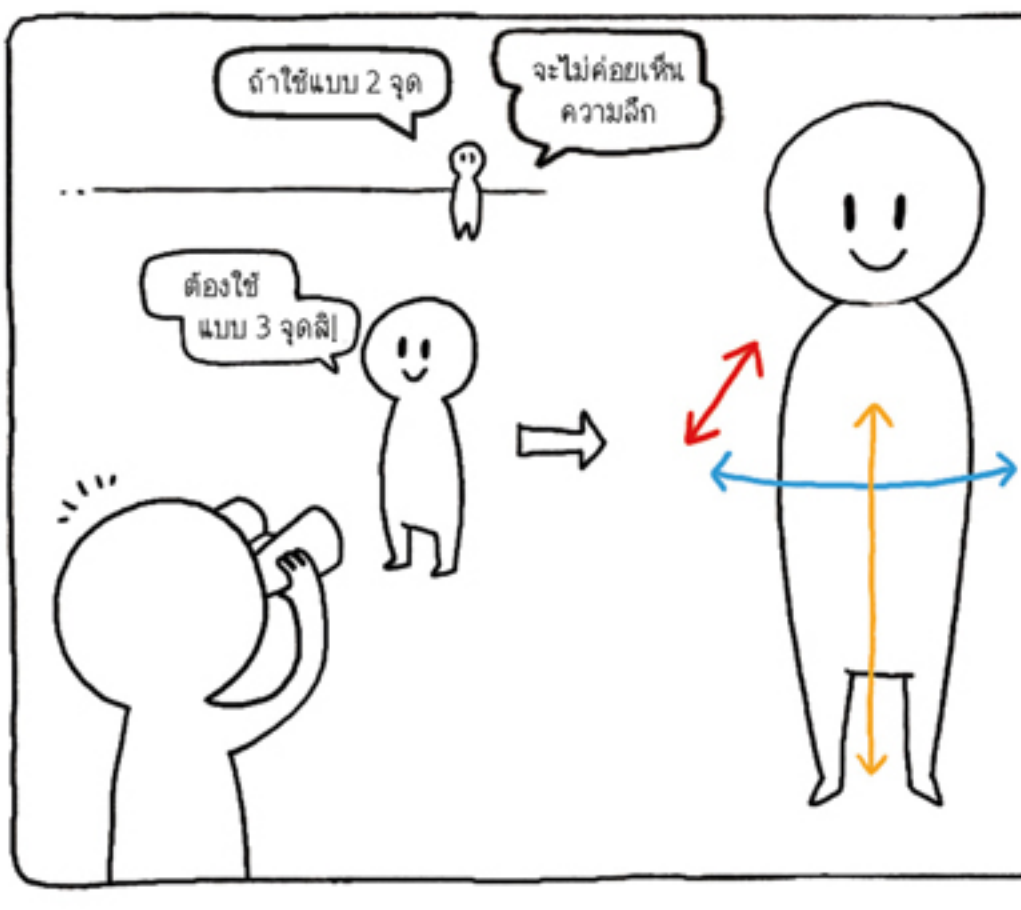
เมื่อใช้เพอร์สเปกทีฟกับตัวละคร ให้ฝึกโดยวาดให้ระยะห่างของจุดรวมสายตาอยู่ไกลกันจะทำให้วาดได้ง่ายกว่า

เพราะทำให้เบี้ยวน้อยลง

ในบทหน้า เราจะลองวาดโดยการให้จุดรวมสายตาไปอยู่นอกกระดาษแทน เพื่อเป็นการฝึกวิธีกะตำแหน่งจุดรวมสายตาอีกแบบหนึ่งเพิ่มเติม เตรียมพร้อมกันด้วยนะ



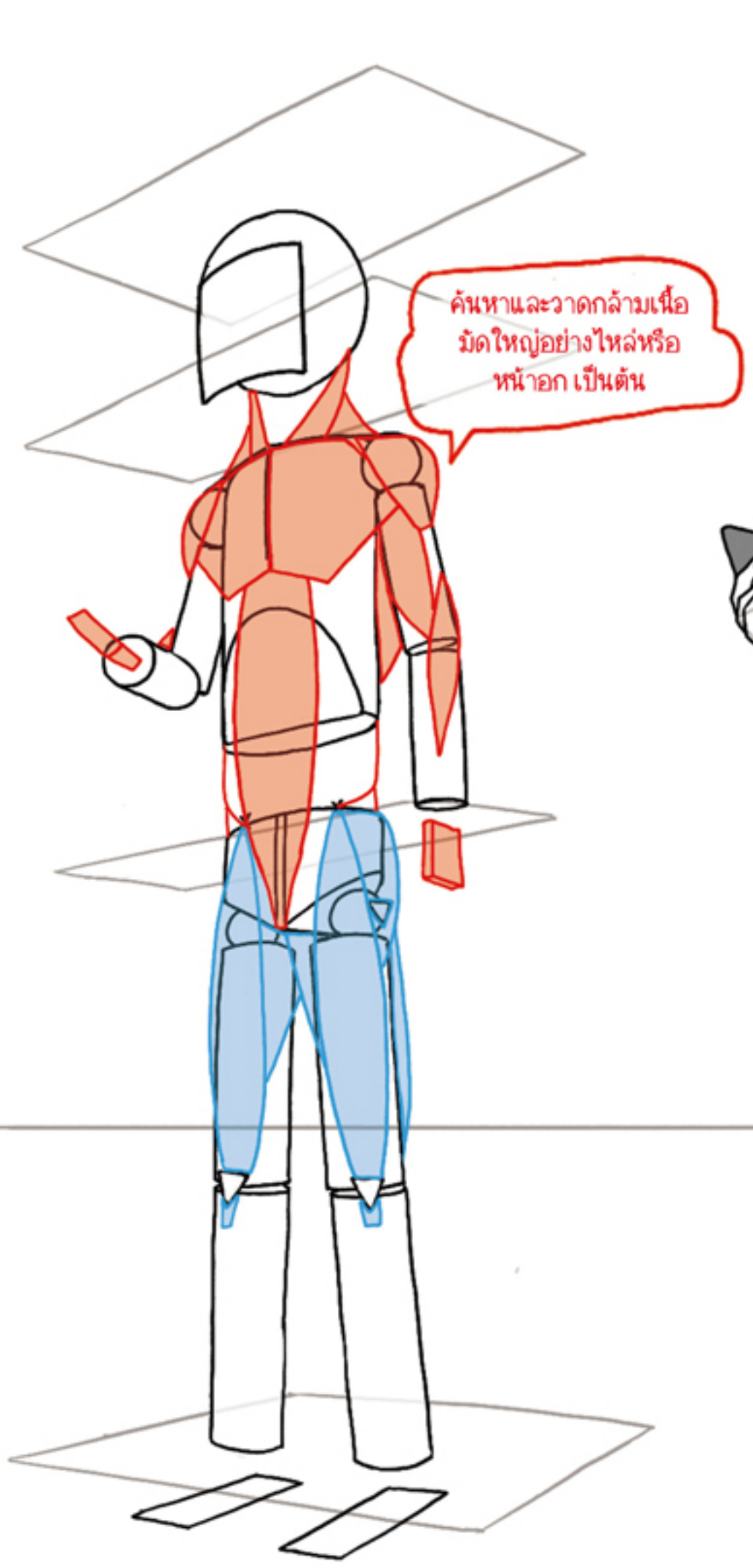
ทำไมจึงไม่ควรใช้เพอร์สเปกทีฟ 2 จุดเมื่อต้องการวาดตัวละคร?



การที่เราสังเกตเห็นวัตถุที่อยู่ใกล้ หรือเห็นความลึกอย่างชัดเจนนั่นก็คือ ‘ความมีมิติ’ ของวัตถุ

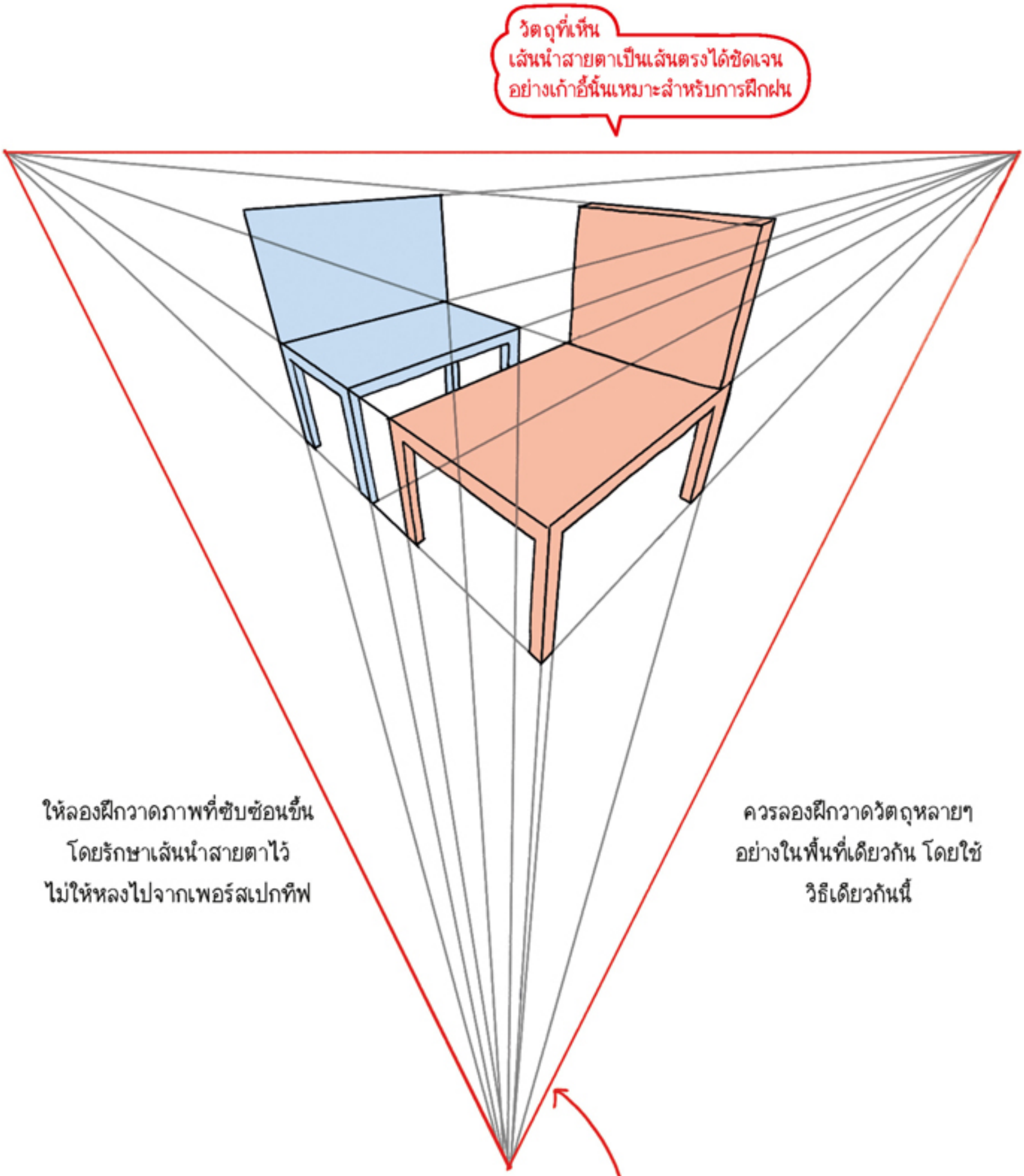
เพอร์สเปกทีฟ 2 จุดนั้นต่างกับเพอร์สเปกทีฟ 3 จุดตรงที่เพอร์สเปกทีฟ 2 จุดจะไม่แสดงระยะของด้านบนและล่าง จึงทำให้เห็นความลึกไม่ค่อยชัด งานเลยไม่ค่อยมีมิติเท่าที่ควร

ดังนั้น เพอร์สเปกทีฟ 2 จุด มักถูกใช้ในบางครั้งเท่านั้น อย่างเช่น ใช้กับวัตถุที่อยู่ระยะไกล



ร่างซิลูเอตต์หรือภาพวาดโครงร่างของร่างกาย
โดยให้เริ่มวาดกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่วาดง่ายก่อน

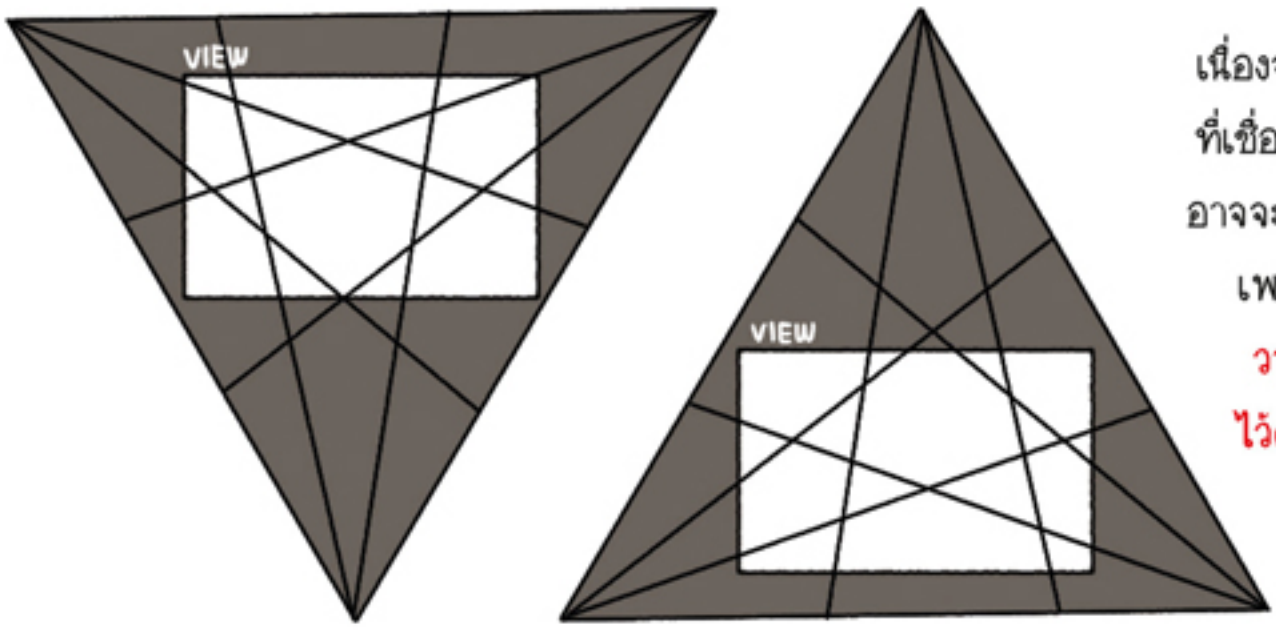
ลบเส้นที่ไม่จำเป็นออก จากนั้น
ก็วาดตัวละครตามแบบที่ร่างไว้



ให้ลองฝึกวาดภาพที่ซับซ้อนขึ้น
โดยรักษาเส้นนำสายตาไว้
ไม่ให้หลงไปจากเพอร์สเปกทีฟ

ควรลองฝึกวาดวัตถุหลายๆ
อย่างในพื้นที่เดียวกัน โดยใช้
วิธีเดียวกันนี้

มีข้อควรระวังคือ เพอร์สเปกทีฟ 3 จุดนั้นอาจเบี้ยวได้ หากเส้น
ที่เชื่อมจุดรวมสายตาทั้ง 3 แห่งอยู่ใกล้เกินไป หรือเผลอวาดล้น
ออกมาจากเส้นขอบด้านนอกนี้

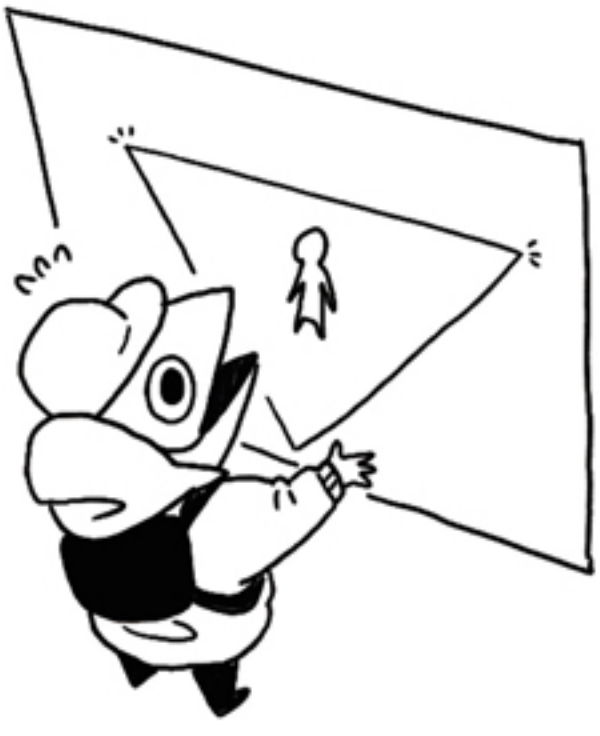


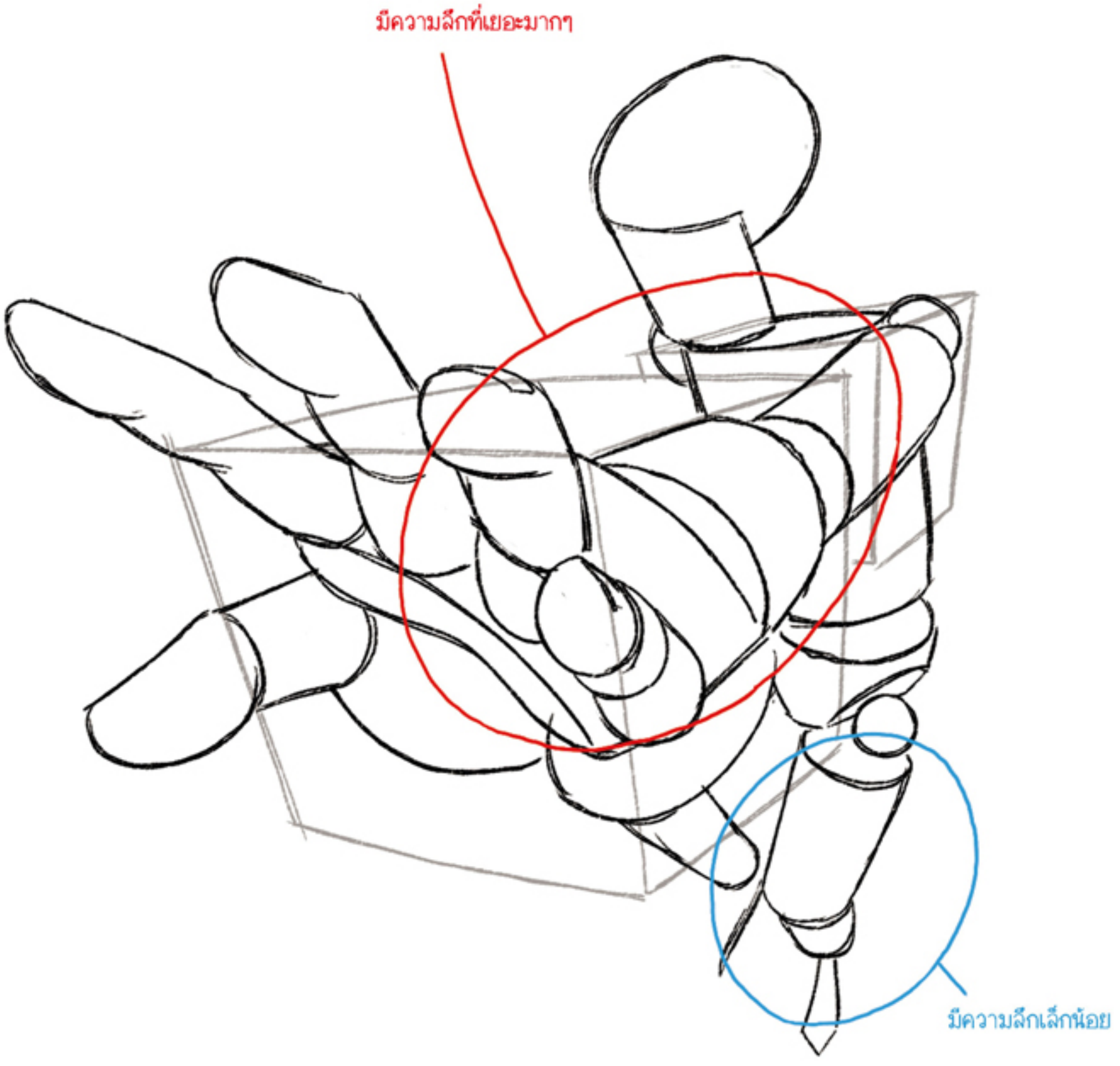
เนื่องจากหากวาดเกินจากเส้นขอบ
ที่เชื่อมจุดรวมสายตาทั้ง 3 แห่งไว้
อาจจะทำให้ภาพเบี้ยวได้ ภาพแบบ
เพอร์สเปกทีฟ 3 จุดจึงมักจะ
วางตำแหน่งจุดรวมสายตา
ไว้ด้านนอกพื้นที่ของกระดาษ

① เส้นนำสายตาฝั่งที่ 1
② เส้นนำสายตาฝั่งที่ 2
③ เส้นนำสายตาจุดบนสุด

จึงเป็นเรื่องปกติที่จะกำหนดจุดรวมสายตา
ไว้นอกพื้นกระดาษ จากนั้นก็หา
ทิศทางของเส้นนำสายตาและวาดวัตถุรอบๆ

หรือไม่ก็อาจ
จำเป็นต้องใช้กระดาษ
ขนาดใหญ่มากๆ เพื่อมาร์คจุดรวมสายตา
ไกลๆ เมื่อจะวาดตัวละคร





ให้ร่างส่วนที่ค่อยๆ ไกลจากสายตาออกไป ยิ่งไกลออกไปเท่าไร
ความลึกของวัตถุก็จะน้อยลงเท่านั้น จึงมักใช้เรื่องของรูปทรงที่เปลี่ยนไปเมื่อมีมิติเข้ามา
เกี่ยวข้อง และส่วนที่ถูกบังในการแสดงระยะทางและความลึกมากกว่า
จะใช้เรื่องของการลดขนาด

ทำให้ภาพเสร็จสมบูรณ์ด้วยการใส่องค์ประกอบส่วนตกแต่ง หรือรายละเอียด
บนจุดต่างๆ ของร่างกาย ก็เป็นอันจบกระบวนการ