

CONTENTS

Part 01	CHAPTER 01	Visual Library	010
---------	------------	----------------	-----

INTRO



Part 02	CHAPTER 01	ทำความเข้าใจ Photoshop	018
เริ่มวาด	CHAPTER 02	นำภาพจากกระดาษเข้าสู่ Photoshop	026



Part 03	CHAPTER 01	ใบหน้า	038
โครงสร้าง	CHAPTER 02	ลำตัวด้านบน	058
ของร่างกาย	CHAPTER 03	แขน	072
มนุษย์	CHAPTER 04	มือ	082
	CHAPTER 05	ลำตัวด้านล่าง	092
	CHAPTER 06	เท้า	104

Part 04	CHAPTER 01	เสื้อผ้า	116
ลองวาด	CHAPTER 02	ส่วนพิเศษของร่างกาย	126
สิ่งอื่นๆ	CHAPTER 03	วาดให้มีพลังและเป็นธรรมชาติ	132
ดูบ้าง			

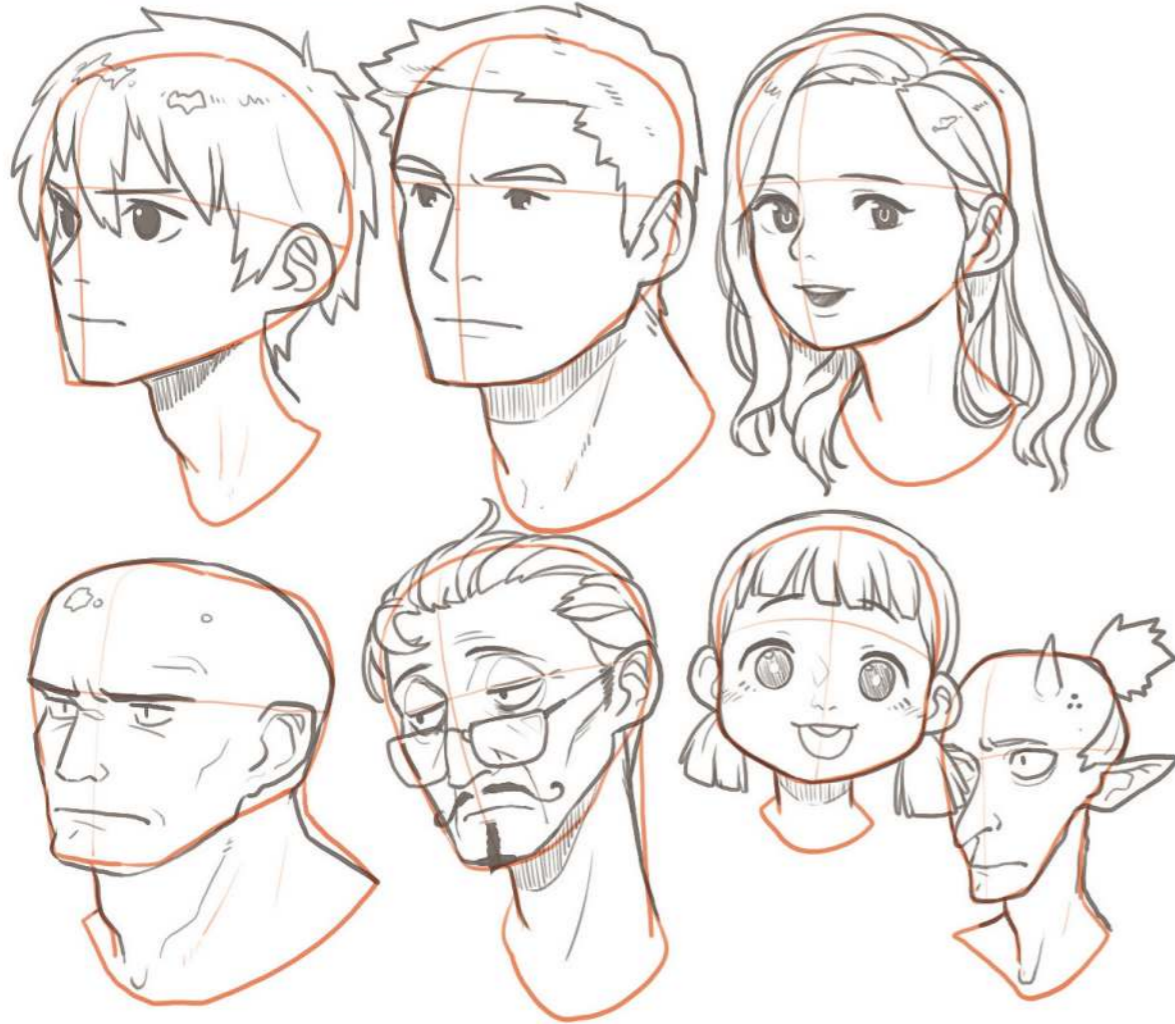


Part 05	CHAPTER 01	ลำตัวด้านบน	154
กระบวนการ	CHAPTER 02	ร่างกายเต็มตัว	168



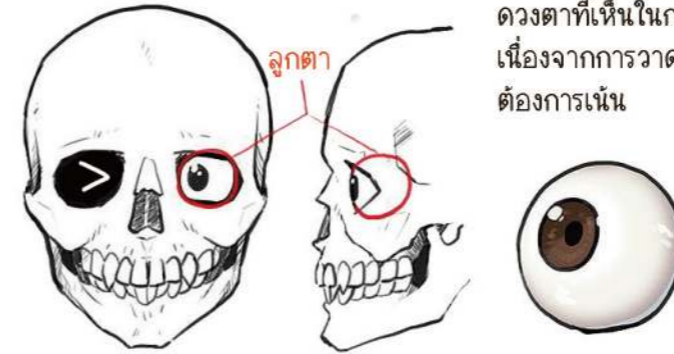
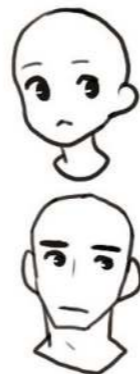
Part 06	CHAPTER 01	ยมทูต	182
Tutorial	CHAPTER 02	เทวทูต	198

ก่อนที่จะวาดใบหน้า ส่วนหัวจะถือเป็นรากฐานสำคัญของตัวละคร หากกำลังฝึกวาดตัวละครที่หลากหลาย แนะนำให้เริ่มด้วยการวาดส่วนหัวหลายๆ แบบก่อน



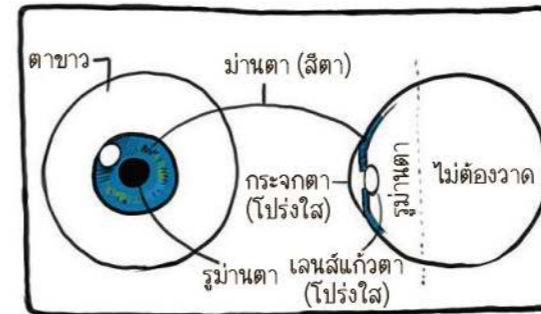
รูปร่างของกะโหลกศีรษะ (เช่น ความกว้างยาวของหัว รูปทรงของคาง) ความยาวและหนาของคอ และตำแหน่งของเส้นคิ้ว และอื่นๆ นั้น ช่วยแสดงภาพลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละครออกมาได้

ส่วนหัวที่เน้นการวาดด้วยเส้นโค้ง มักใช้กับตัวละครผู้หญิงหรือเด็กที่ดูนุ่มนวล และอ่อนโยน ในขณะที่การเน้นเส้นตรงจะใช้กับตัวละครชายที่แข็งแกร่งและมีมันคง

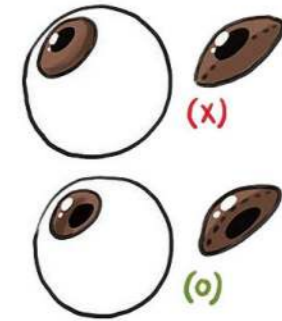


ดวงตาที่เห็นในการ์ตูนหรือภาพวาด บางครั้งก็ดูเรียบง่าย เนื่องจากการวาดแบบตัดทอนรายละเอียด หรือขยายส่วนที่ต้องการเน้น

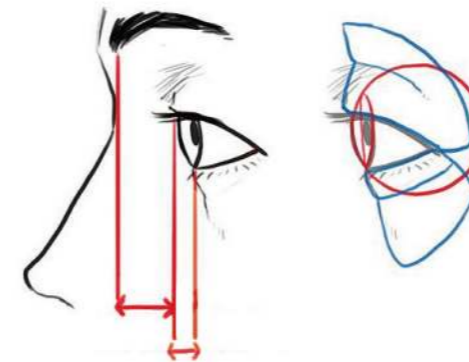
ความจริงแล้วดวงตาที่มีรูปร่างเหมือนลูกบอลนั้นเรียกว่า ลูกตา มันถูกบดบังด้วยกระดุก กล้ามเนื้อ และผิวหนัง จึงทำให้มองไม่เห็นรูปทรงที่แท้จริงของมัน



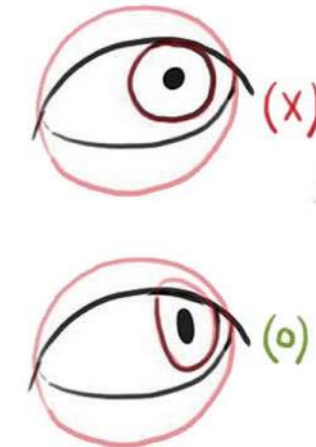
มาลองดูโครงสร้างของลูกตาอย่างละเอียดกันดีกว่า

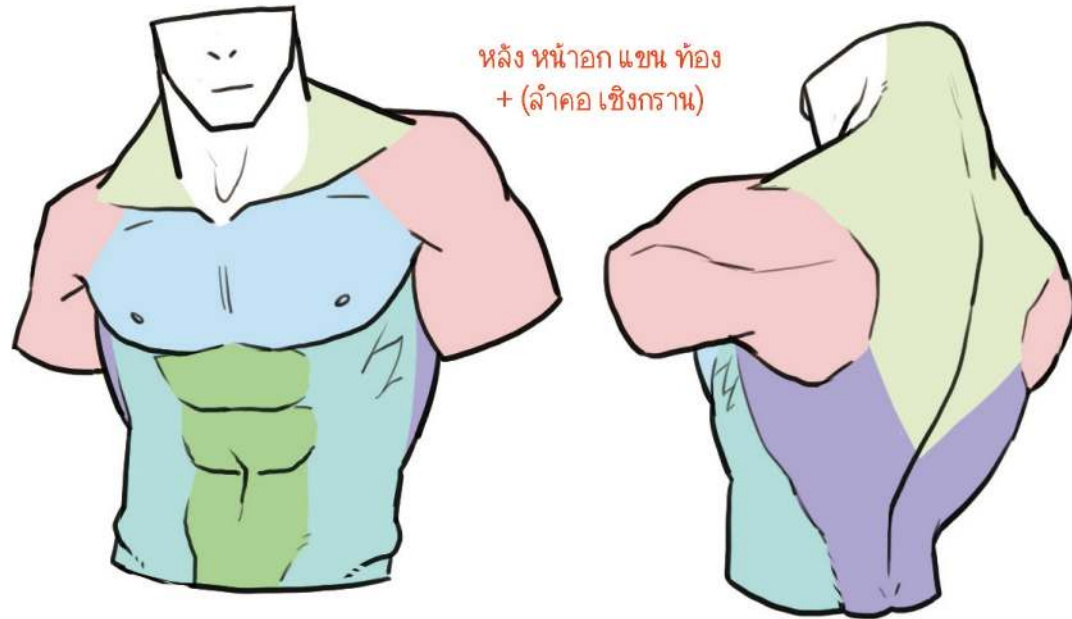


ถึงจะมีขนาดเล็กมาก แต่ดีเทลเล็กๆ เหล่านี้ ก็เป็นตัวช่วยแสดงให้เห็นความลึก (Sense Of Depth) ได้ดี

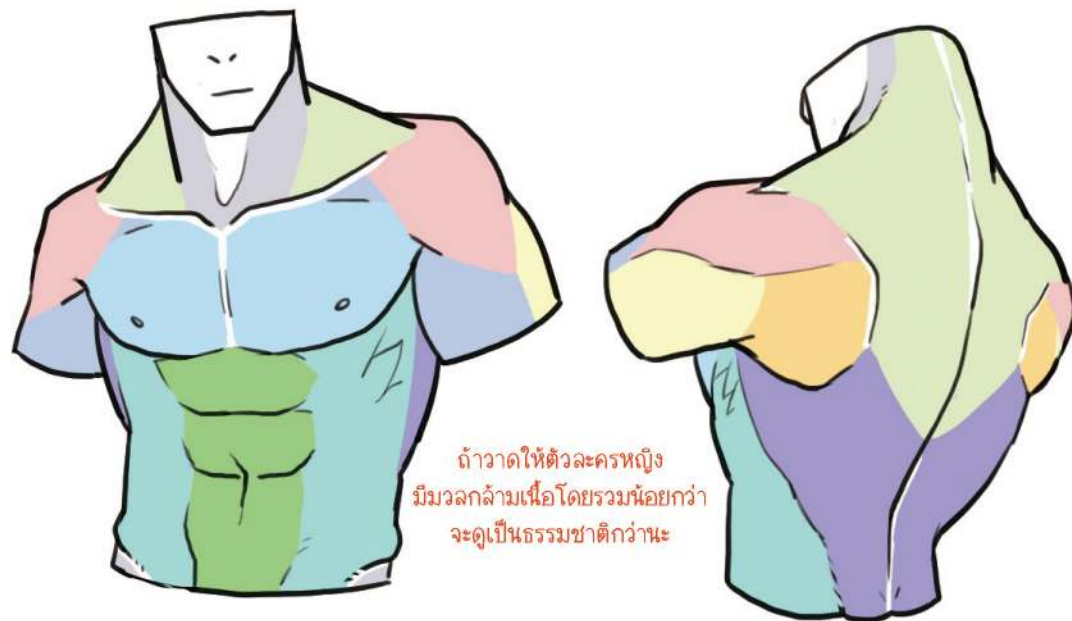


ถึงจะมองไม่ค่อยเห็นจากด้านหน้า แต่หากมองจากด้านข้าง ก็จะเห็นความเป็น 3 มิติของมันได้

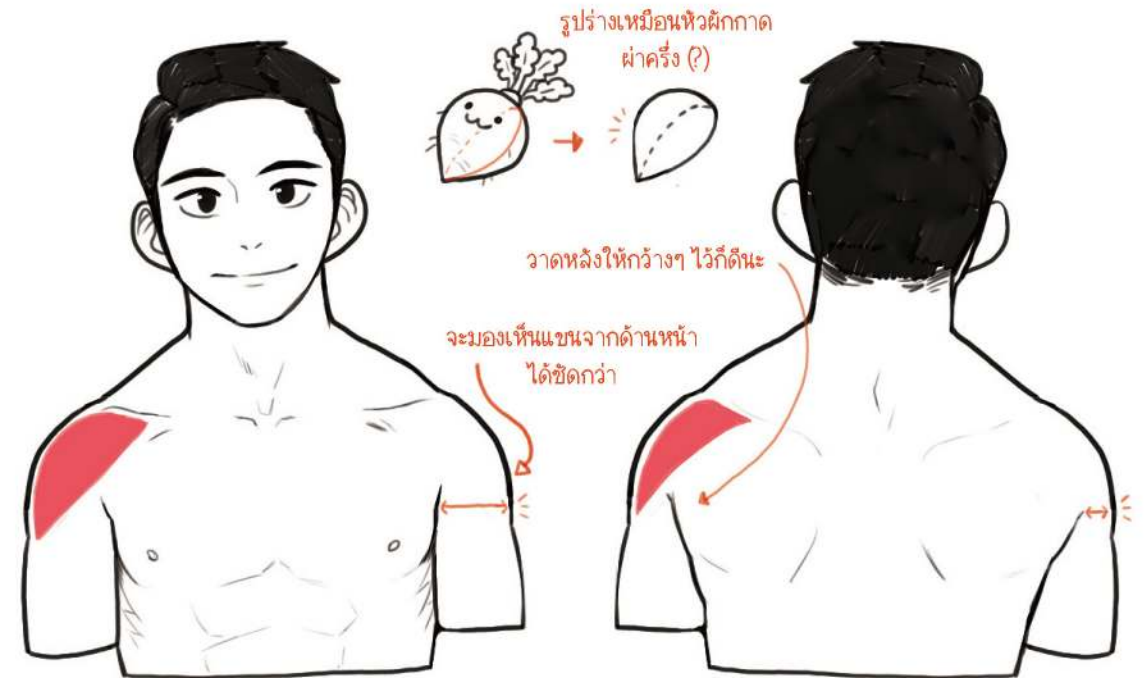




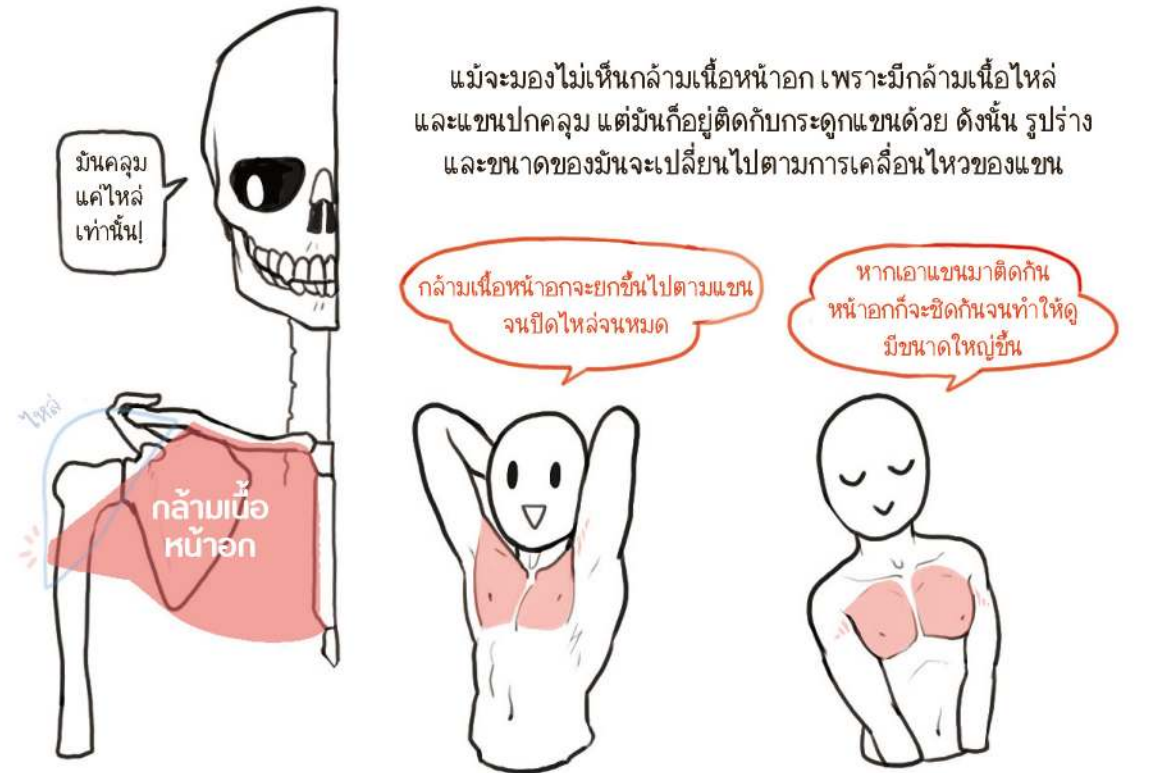
ลองปรับเปลี่ยนขนาดแต่ละส่วน เพื่อวาดรูปร่างลำตัวให้ออกมาหลากหลายดู หากวาดเส้นบางๆ เพื่อตัดเส้นขอบของส่วนต่างๆ ก็จะช่วยแยกแต่ละส่วนออกจากกันชัดเจนขึ้นด้วย



เมื่อแบ่งส่วนให้ละเอียดขึ้นก็จะได้แบบภาพด้านบน ถึงจะไม่จำเป็นต้องวาดให้ละเอียดขนาดนี้ แต่ก็ควรรู้ไว้ว่าควรแบ่งส่วนไหนอย่างไรบ้าง ส่วนที่เป็นสีขาวคือ บริเวณที่ไม่มีกล้ามเนื้ออยู่



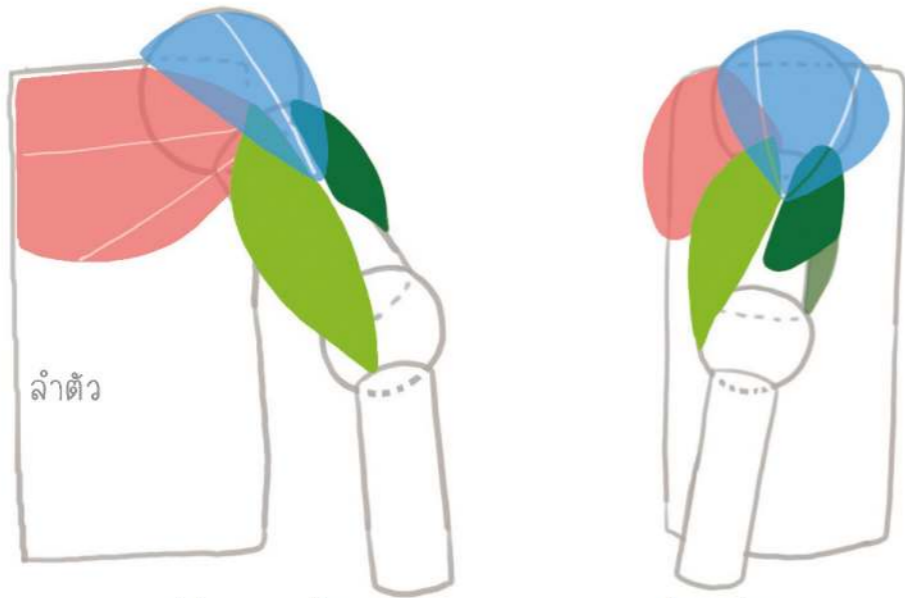
ไหล่ทำหน้าที่เชื่อมแขนไว้กับลำตัว จะเอนไปข้างหน้ามากกว่าด้านข้างของลำตัวเล็กน้อย มองจากด้านข้างจะเห็นเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม มีชื่อเรียกว่า 'กล้ามเนื้อเดลทอยด์' แต่เพราะบริเวณนี้มีความหนา จึงดูไม่ค่อยเป็นทรงสามเหลี่ยมเท่าไรนัก



แม้จะมองไม่เห็นกล้ามเนื้อหน้าอก เพราะมีกล้ามเนื้อไหล่และแขนปกคลุม แต่มันก็อยู่ติดกับกระดูกแขนด้วย ดังนั้น รูปร่างและขนาดของมันจะเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวของแขน

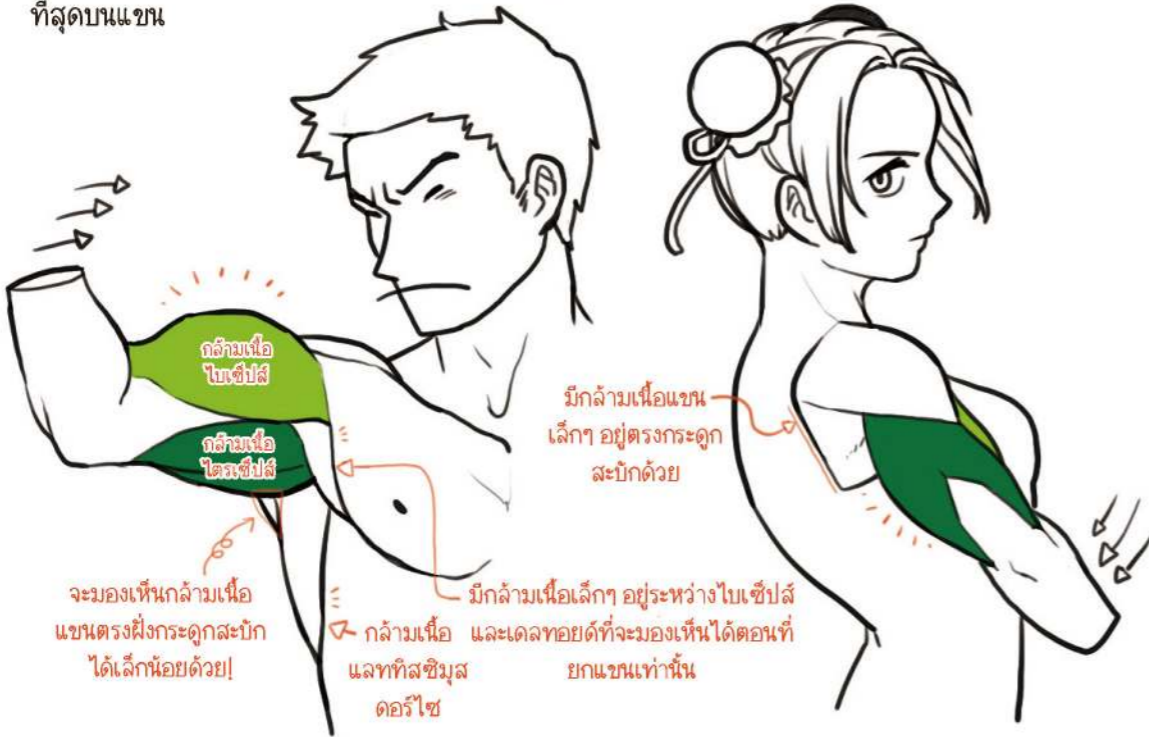
กล้ามเนื้อหน้าอกจะยกขึ้นไปตามแขนจนบีบไหล่จนหมด

หากเอาแขนมาติดกันหน้าอกก็จะชิดกันจนทำให้ดูมีขนาดใหญ่ขึ้น



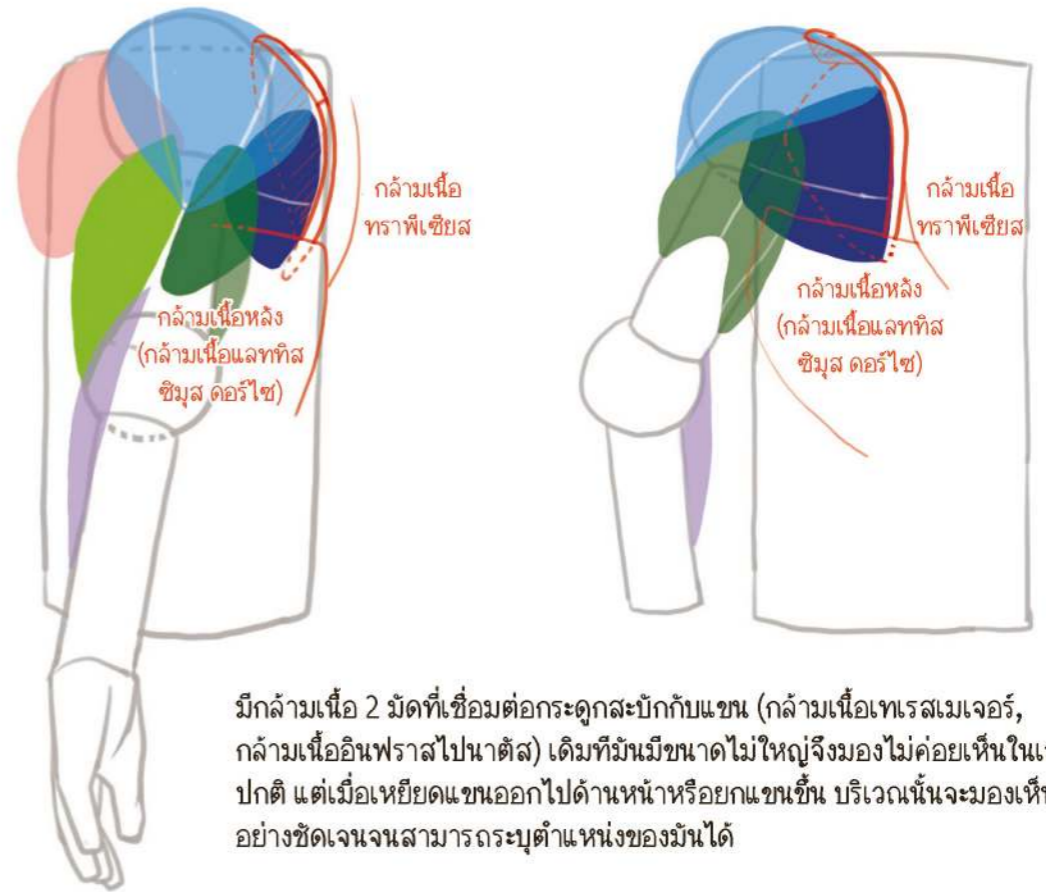
ตามด้านข้างของแขน (ที่ซึ่งมีกล้ามเนื้อใหญ่มารวมกัน) มีกล้ามเนื้อด้านหน้าที่เรียกว่า ไบเซ็ปส์ และกล้ามเนื้อด้านหลังที่เรียกว่า ไตรเซ็ปส์ ซึ่งเป็นกล้ามเนื้อที่หนูนัดที่สุดบนแขน

แม้กล้ามเนื้อไบเซ็ปส์จะยาวกว่า แต่กล้ามเนื้อไตรเซ็ปส์จะกว้างกว่าเล็กน้อย และปกคลุมบริเวณนั้น



กล้ามเนื้อไบเซ็ปส์จะพุ่งขึ้นมาเมื่อพับแขน

กล้ามเนื้อไตรเซ็ปส์จะพุ่งขึ้นมาเมื่อยืดแขนไปฝั่งตรงข้าม แม้จะมองเห็นได้ไม่บ่อยในเวลาปกติ แต่ก็มีส่วนสำคัญกับความหนาของแขน



มีกล้ามเนื้อ 2 มัดที่เชื่อมต่อกระดูกสะบักกับแขน (กล้ามเนื้อเทรลเมเจอร์, กล้ามเนื้ออินฟราสไปนาตัส) เดิมทีมันมีขนาดเล็กจึงมองไม่ค่อยเห็นในเวลาปกติ แต่เมื่อเหยียดแขนออกไปด้านหน้าหรือยกแขนขึ้น บริเวณนั้นจะมองเห็นอย่างชัดเจนจนสามารถระบุตำแหน่งของมันได้



ข้อของแต่ละนิ้วจะงอตามลำดับ
จากฝ่ามือเป็นต้นไป
แต่จะงอจริงๆ ได้แค่ตรงนี้
งอเฉพาะข้อนี้
ได้ยากมาก



ตอนทั้งนิ้ว
จะเกิดรอยพับที่ด้านใน
ของข้อนิ้ว

เนื่องจากนิ้วมีไข่มุกน้อย
จึงควรวาดให้กระดูกนูนขึ้นมา
ชัดเจน



มือมีความยาว
พอๆ กับใบหน้า
(ตั้งแต่ไรผมจนถึงคาง)
แต่ขนาดจะเปลี่ยนไป
ขึ้นอยู่กับอายุด้วย

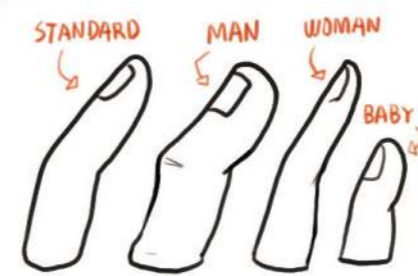


วาดให้กระดูกหลังมือ
และนิ้วโปงนขึ้นมา

มือมีกล้ามเนื้อ
และไข่มุกน้อย
บริเวณที่มีผิวบาง
จะเห็นเป็นสีอมแดง

ส่วนใหญ่นิ้วกลาง
กับนิ้วนางจะอยู่
ติดกันตลอด

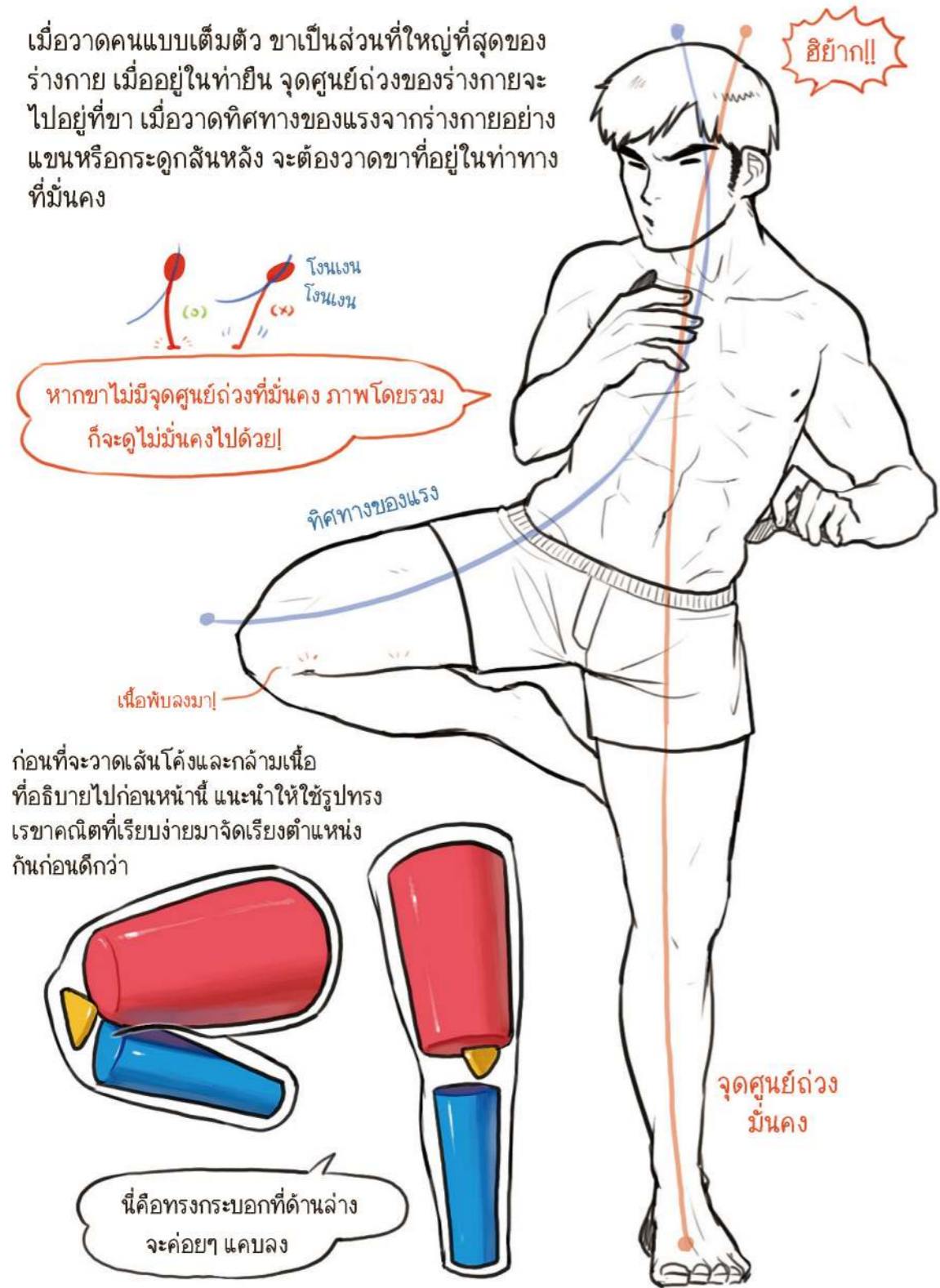
ยังวาดให้ข้อต่อ
นูนขึ้น ก็ยังดูสมจริง
(ในกรณีที่ว่ามือใหญ่)



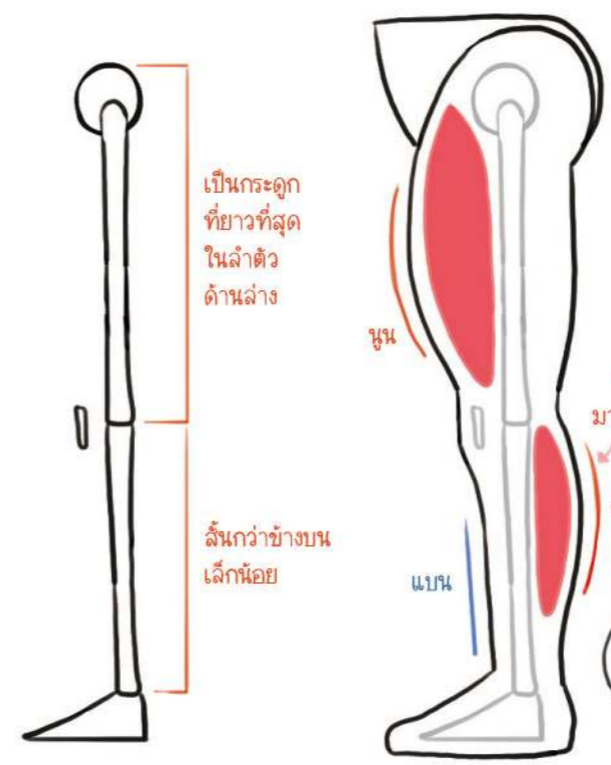
ลองวาดมือหลายๆ แบบโดยใช้
รูปร่าง ความยาว และความหนา
ของนิ้วที่ต่างกันดู

เมื่อวาดคนแบบเต็มตัว เขาเป็นส่วนที่ใหญ่ที่สุดของร่างกาย เมื่ออยู่ในท่ายืน จุดศูนย์กลางของร่างกายจะไปอยู่ที่ขา เมื่อวาดทิศทางของแรงจากร่างกายอย่างแขนหรือกระดูกสันหลัง จะต้องวาดขาที่อยู่ในท่าทางที่มั่นคง

หากขาไม่มีจุดศูนย์กลางที่มั่นคง ภาพโดยรวมก็จะดูไม่มั่นคงไปด้วย!



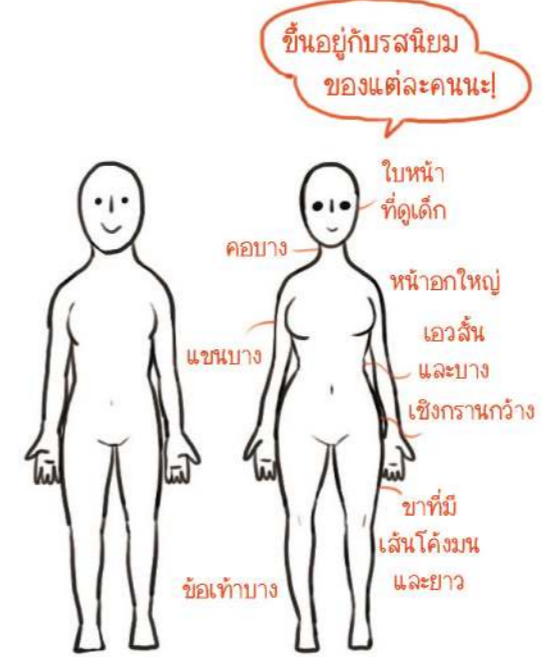
ก่อนที่จะวาดเส้นโค้งและกล้ามเนื้อที่อธิบายไปก่อนหน้านี้ แนะนำให้ใช้รูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายมาจัดเรียงตำแหน่งกันก่อนดีกว่า



เส้นโค้งด้านหลังจะต้องมีความสั่นไหว ซึ่งต้นขาหน้าจะมีกล้ามเนื้อด้านหน้ามากกว่าด้านหลัง ในขณะที่น่องจะมีกล้ามเนื้อด้านหลังมากกว่า

ถ้าสวมรองเท้าส้นสูง สัดส่วนของขา ก็จะเปลี่ยนไปด้วย

เมื่อวาดรูปคน การตั้งใจวาดให้สัดส่วนผิดปกตินั้นเรียกว่า Deformer โดยปกติแล้วมักจะวาดให้เข้ากับมาตรฐานความงามทั่วไป ซึ่งจะพบได้มากในการวาดขา





SIMPLIFY →



เวลาทำอาหาร เรามักจะใส่เครื่องปรุงเพียงพอดีๆ การวาดภาพก็เช่นกัน ควรมีดีเทลที่พอดีๆ ดูเหมาะสม

โดยเฉพาะเท้าที่เรา มักจะวาดด้วยวิธีง่ายๆ

เนื่องจากเป็นส่วนที่อยู่ไกลจากสายตาที่สุด เราจึงไม่ค่อยได้สังเกตมันเท่าไรนัก แต่เท้าก็มีหน้าที่สำคัญในการพยุงร่างกายจึงไม่ควรละเลยที่จะฝึกวาดบ่อยๆ ด้วย

ต้องวาดมันบ่อยๆ นะ!

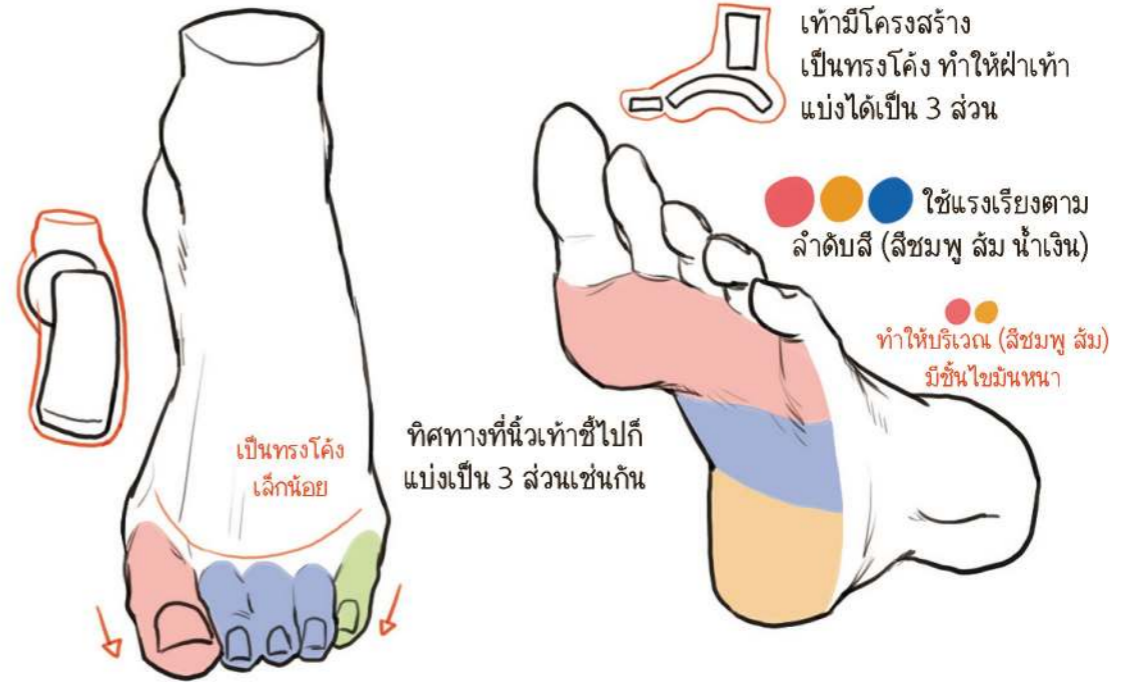


GOOD!

BETTER!



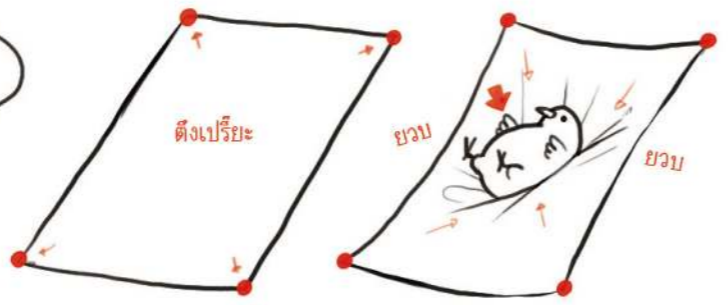
วาด 'ตุ่ม' ตรงสันเท้าที่ใช้สัมผัสกับพื้น



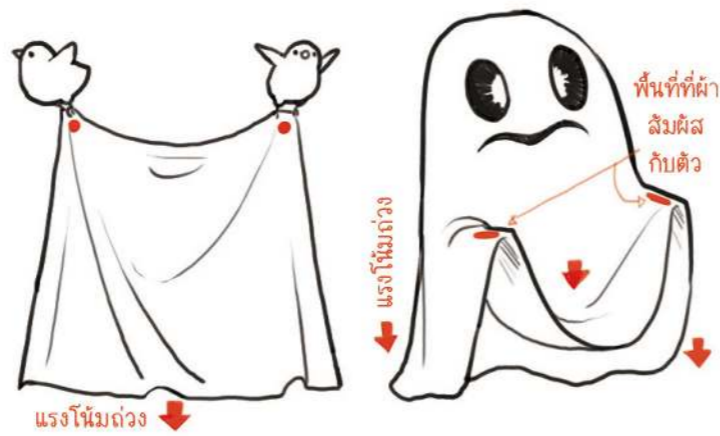
ทิศทางที่นิ้วเท้าชี้ไปก็แบ่งเป็น 3 ส่วนเช่นกัน

ทำให้บริเวณ (สีชมพู ส้ม) มีชั้นไขมันหนา

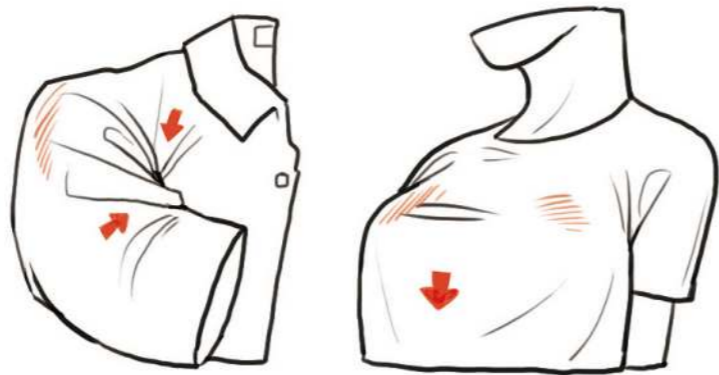
รอยยับของเสื้อผ้านั้น จะแตกต่างกับรอยย่นของผิว



รอยยับเกิดจากทิศทางและขนาดของแรง ถ้าแรงมีทิศทาง และความแรงเท่ากัน ก็จะไม่ค่อยเห็นรอยยับ แต่ในกรณีที่มีแรง จากภายนอกมากระทำ ก็จะเกิดรอยยับขึ้น

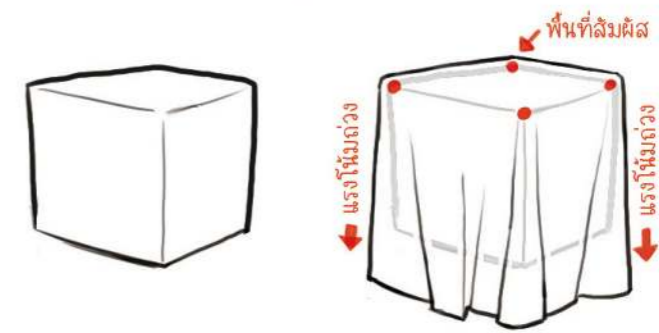


ปกติแล้วแรงโน้มถ่วงมักจะทำให้เกิดรอยยับด้วย ดังนั้น เสื้อผ้าที่ตัวละครใส่ ก็มักจะมีรอยยับอยู่บ้างตามแนวยาว

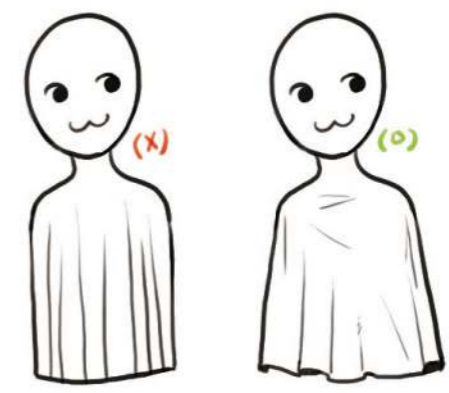


รูปร่างของรอยยับจะต่างกันไป ขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่ผ้าสัมผัสกับตัว และแรงโน้มถ่วง หรือวัสดุของผ้า นอกจากนี้บางครั้งก็ยิ่งเกิดจากแรงลม หัวข้อต่อไป เราจะมาดูรูปร่างของรอยยับแบบต่างๆ กัน

ยิ่งวัตถุนั้นเบา รอยยับก็จะปรากฏเป็นรอยยาวและชัดเจน



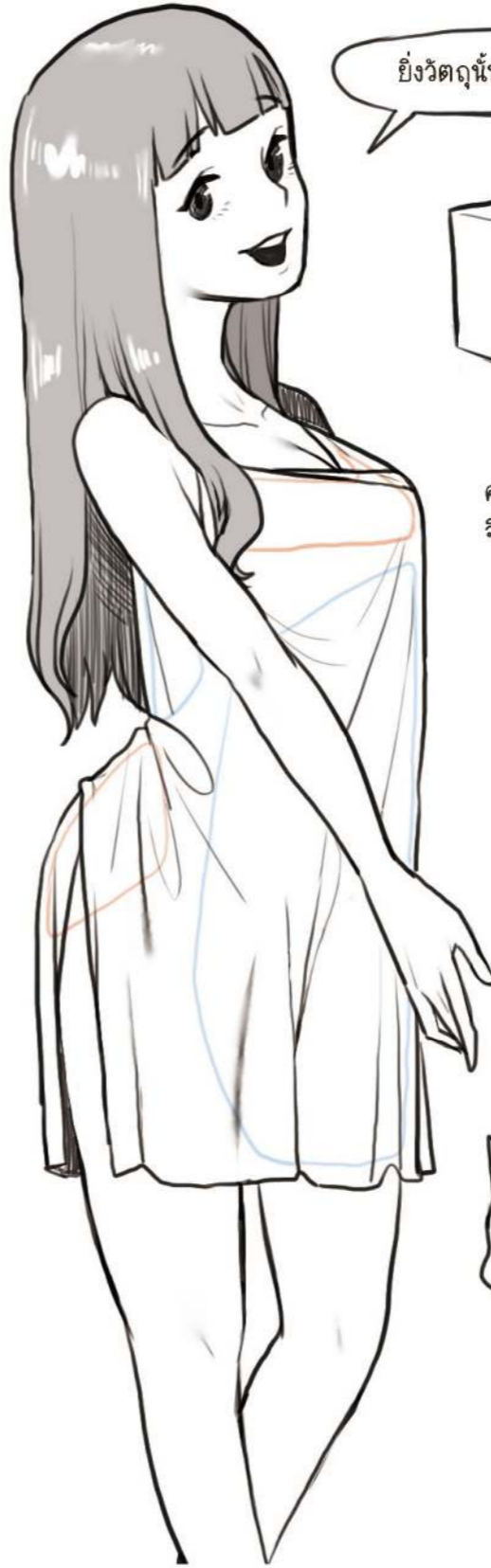
ความต่างระหว่างพื้นที่สัมผัสกับพื้นที่ว่างนั้นชัดเจนมาก จึงควรวาดรอยยับที่เกิดจากแรงโน้มถ่วง (และแรงลม)

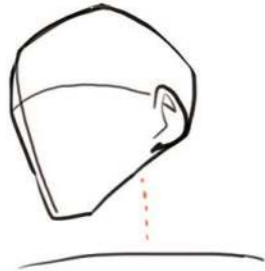


เนื่องจากอากาศจะวนเข้าสู่พื้นที่ว่าง จึงควรวาด รอยยับให้ใหญ่กว่าภาพโครงร่างของร่างกายเดิมจะดีกว่า



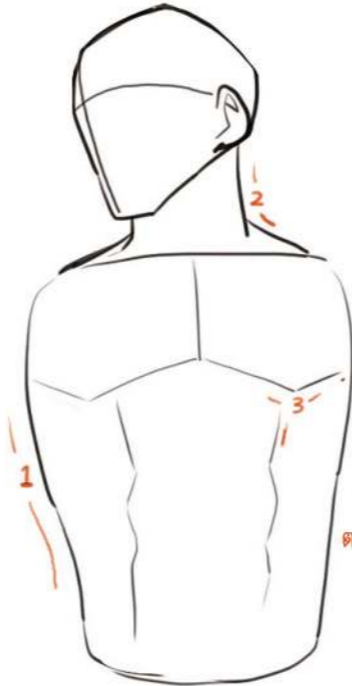
จุดเด่นของการวาดคลุมลงไป บนโครงร่างของร่างกายเดิม คือจะช่วยให้เราเห็นส่วนที่ยื่น ออกมาได้ชัดเจนขึ้น!



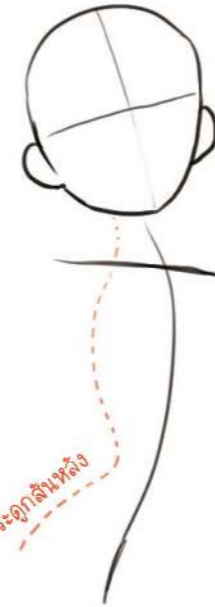


กระดูกไหปลาร้าเป็นเส้นอ้างอิงให้กับลำตัว

- ① วาดหัวและมาร์คตำแหน่งของกระดูกไหปลาร้า
- ② วาดรูปทรงของลำตัวและเชื่อมลำตัวด้วยคอ
- ③ วาดรูปทรงของแขน จากนั้นก็วาดกล้ามเนื้อไหล่ เพื่อเชื่อมติดกับลำตัว
- ④ เคลียร์เส้นร่างให้เรียบร้อย



สเกตซ์ตามลำดับ 1-2-3

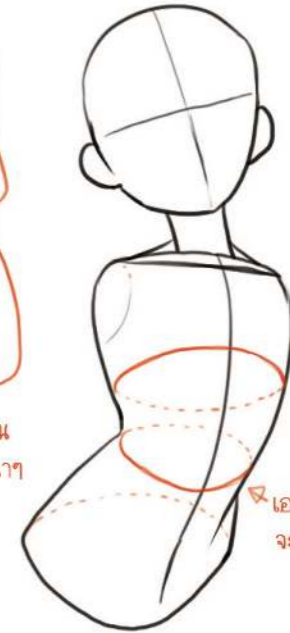


กระดูกสันหลัง

หากวาดร่างกายที่กำลังเคลื่อนไหว ให้ลากเส้นอ้างอิงในแนวตั้ง โดยคิดว่ามันคือเส้นตัดผ่านกึ่งกลางด้านหน้าลำตัว



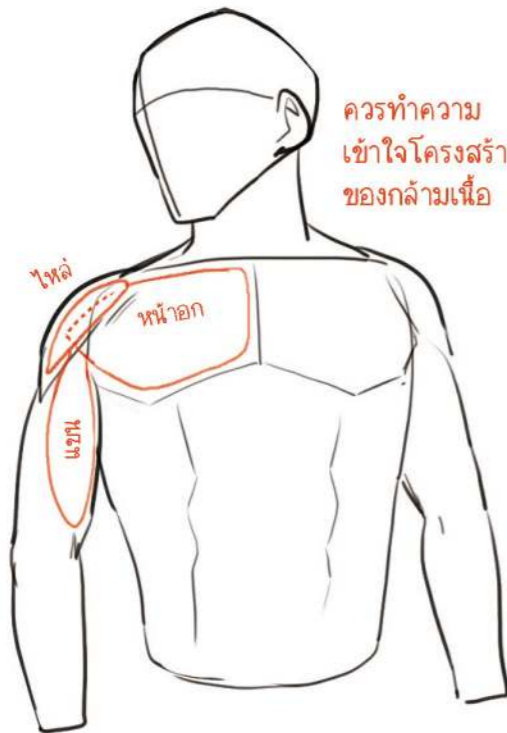
มีรูปร่างเหมือนมาร์ชเมลโลหนานา



เอวของผู้หญิงจะคอดเข้าไป

เช็คความหนาของลำตัวให้ดี และวาดรูปทรงของลำตัวตามเส้นอ้างอิง

จากนั้นก็ตัดเส้นตามลำดับขั้นตอนการสเกตซ์!



ควรทำความเข้าใจโครงสร้างของกล้ามเนื้อ



ถ้าวาดแขน → หน้าอกตามลำดับจะง่ายขึ้น

ไม่ต้องวาดดีเทลหน้าอกบริเวณที่มีชั้นไขมันบาง

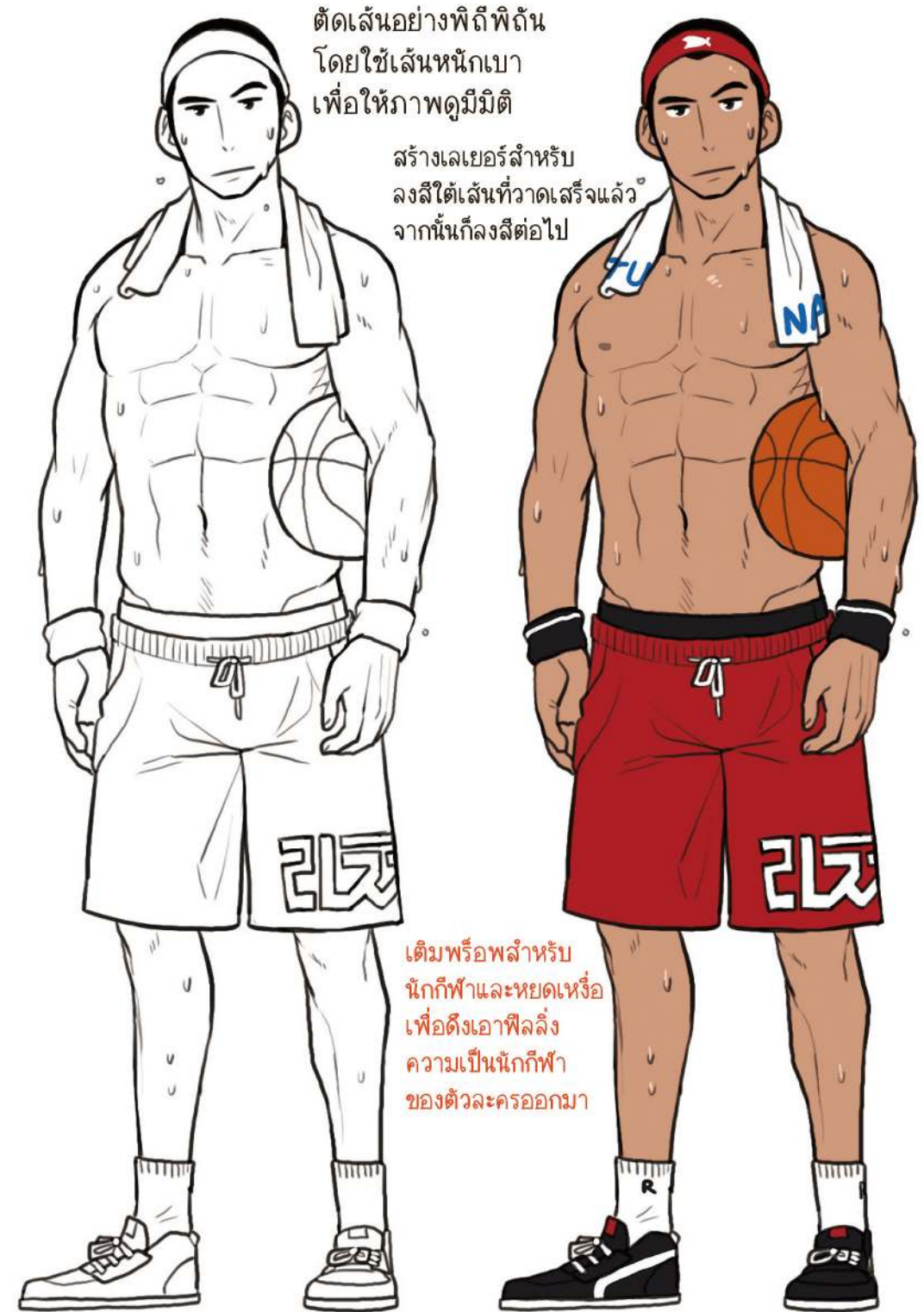
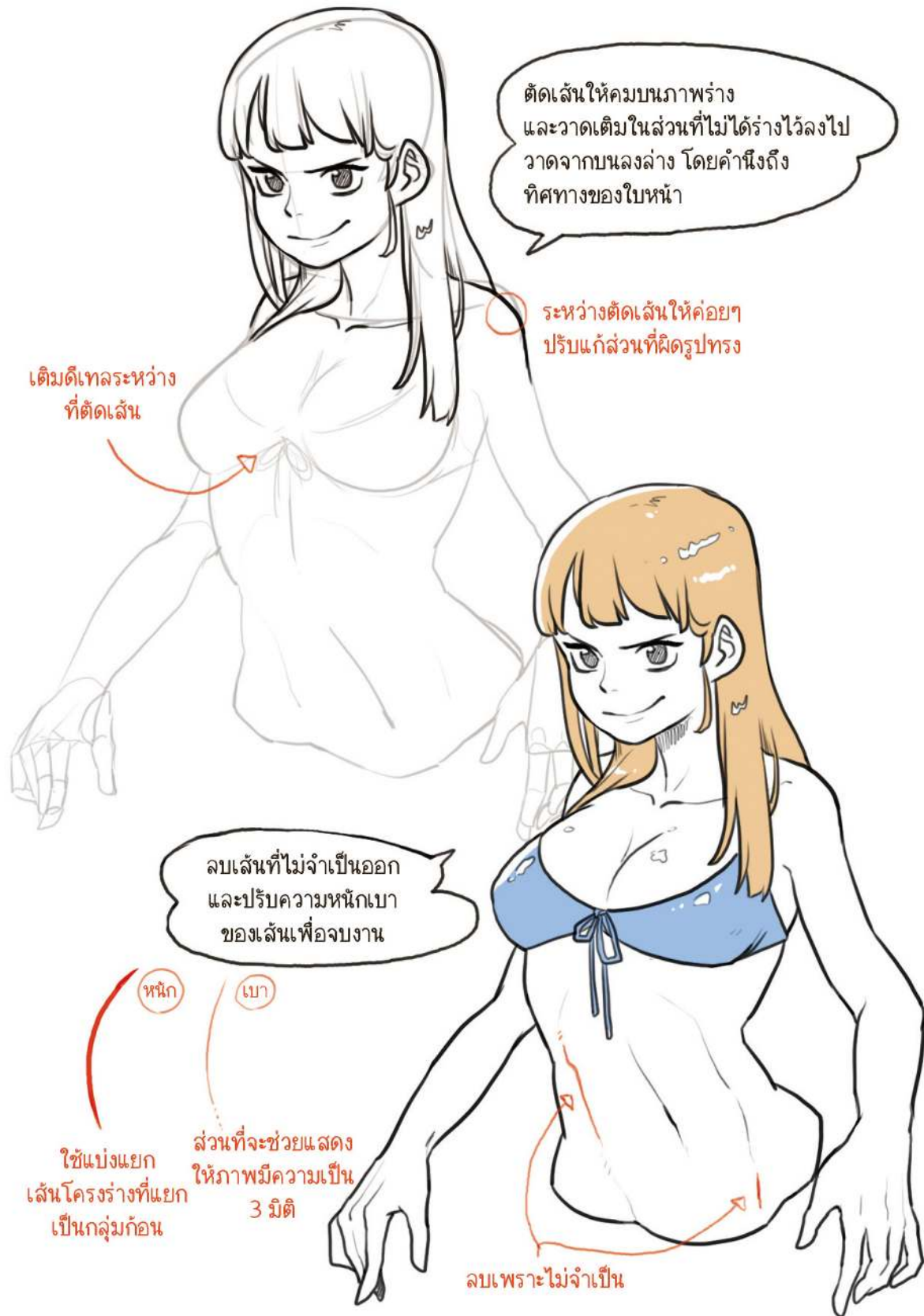
วาดให้แขนยาวกว่าลำตัวเล็กน้อย จากนั้นก็สเกตซ์รูปทรงของมือ



วาดโดยเน้นโครงสร้างที่เห็นชัดเจน

ไม่ต้องวาดเส้นขอบที่ไม่ชัดเจน

เคลียร์เส้นร่างให้เรียบร้อย ลบเส้นที่ไม่จำเป็นออกไป



สร้างเลเยอร์ใหม่ไว้ใต้เลเยอร์
ที่ตัดเส้น แล้วลงสีพื้นที่
ที่เลเยอร์นั้น



วาดนกเพิ่มสัก 5-6 ตัว
เพื่อเพิ่มรายละเอียดและทำให้ภาพ
ดูน่าสนใจขึ้น

