

Drawing Comics World

Vol. 1

เริ่มต้นหัดวาดการ์ตูน



ติดตามศิลปินดีโอ
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
ภาษาไทยได้ที่

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ห้องสมุดสาขาโชติเวช



201020524

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวยๆ จาก
พื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเอง
ในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปล่อยของท
เทคนิคแบบใหม่ๆ จากประสบการณ์
ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ

โดย DJNY

คำนำ



หนังสือชุดนี้เกิดจากประสบการณ์ตรงของตัวนักเขียน ที่ศึกษาหาข้อมูลและการเคยเป็นนักเขียนให้สำนักพิมพ์ต่างๆ มากมายหลายปีจนมีความเชี่ยวชาญในด้านการวาดการ์ตูน และอยากถ่ายทอดสิ่งที่ได้พบมา รวมถึงเทคนิคต่างๆ ให้กับคนรุ่นใหม่เพื่อเป็นประโยชน์ในการขับเคลื่อนวงการนักเขียนการ์ตูนให้เติบโตไปด้วยกัน

การวาดการ์ตูนนั้นไม่ยากแต่ก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความเข้าใจในกลไกการวาดและการทำซ้ำซ้ำจนเคยชิน แต่การทำซ้ำๆ ไปเรื่อยๆ นั้นก็ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เพราะความเคยชินที่ทำถูก 100 ครั้ง กับทำพลาด 100 ครั้งนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันจนน่าใจหาย

เมื่อรู้ดังนี้แล้ว หนังสือเล่มนี้จึงเหมือนกับเป็นสิ่งที่จะช่วยฝึกให้ 100 ครั้งนั้นสมบูรณ์มากขึ้นด้วยเนื้อหาที่ง่ายและครอบคลุมจนเหมาะกับมือใหม่ สำหรับผู้ที่เริ่มหัดวาด แต่อาจเคยเรียนหรือไม่เคยเรียนศิลปะมาก่อน

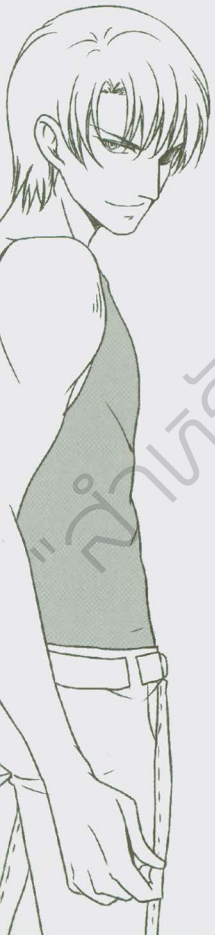
หนังสือเล่มนี้จะขัดเกลาพื้นฐานให้แน่นไม่ว่าจะเป็นการขึ้นโครง การวาดหน้า เพอร์สเปคทีฟ การออกแบบตัวละคร สิ่งเหล่านี้เมื่อเข้าใจและฝึกฝน เราก็จะสามารถวาดลายเส้นที่สวยงามอย่างที่เราใฝ่ฝันได้ง่าย

...ยัง ยังมีอีก!

ไม่ว่าจะเดินทางไปไหนมันมักจะมีทางลัดเสมอ! ถ้าสังเกตจะเห็นว่าบางคนที่ว่ามานานแล้วฝีมือกลับพัฒนาขึ้นน้อยมาก ส่วนบางคนกลับพัฒนาได้เร็วจนน่าตกใจ ไซ้แล้ว! การวาดรูปก็มีทางลัดเช่นกัน! เป้าหมายหนังสือเล่มนี้คือ ทำให้ทุกคนวาดรูปการ์ตูนได้สวยที่สุดและเร็วที่สุด เพราะฉะนั้นสิ่งที่ส่งสมมาในวงการนักเขียนอาชีพตลอดหลายปี เราจะปล่อยของไว้ในหนังสือเล่มนี้แบบไม่ยั้งแน่นอน!!

หยิบอุปกรณ์ขึ้นมาแล้วลุยวาดไปด้วยกันเถอะ!!!

DJNY



เล่มที่ 1 :

แถมมอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ

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

เล่มที่ 2 :

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลองฝึกกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จงเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่ความแหลม	42
การวาดหน้ากลมเอิบเวิ้ง	44
การวาดหน้าควมมนสุดเท่	46
การวาดหน้าเหลี่ยมสุดบึกบึน	48
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	52
สัดส่วนใบหน้าการ์ตูนเมื่อลดทอนจากสัดส่วนจริงแล้วเป็นแบบนี้	53
การวาดคิ้วและตา	54
จมูกกับใบหน้า	56
การวาดปาก	58
ลิปสติก!	59
หู	60
สิ่งที่ยากพวกเราได้ว่ายที่สุดคือผม	63
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	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. เข็ง	97
8. ครุ่นคิด	99
9. เบื่อ	101
10. เซ็งอาย	103
เคล็ดลับการผสมสีหน้าสุดแจ่ม	105

เล่มที่ 4 :

มีลัษณะส่วนต่างๆ

เรียกพวกเราว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ	110
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน	111

เล่มที่ 5 :

วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

การวาดลำตัว	120
เชื่อมหัวด้วยคอและนำไปลำตัว	122
การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องตะลึง	126
การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย	126
การวาดหน้าอกผู้หญิง	128
ช่วงเอว	132
วิธีวาดแขนและขาอย่างง่ายจนต้องตะลึง	141
ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ	141

เส้นที่ 6 :

การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อม
ความสมดุลอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกระดูก	161
กฎของอเว	168
การหันหน้ากลับมา	170
เทคนิคการพับแขนและข่าวย่าง	
สไตล์มืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎของขา	176
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อ และส่วนต่างๆ	180
ระวิงหกคะเมนเพราะแรงดึงดูด	182
แรงโน้มถ่วงกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว	185
รวมท่าทางพื้นฐาน	199
รู้จักกับคำว่า "โอเวอร์แอคติ้ง" (Over Acting) กัน	208

เส้นที่ 7 :

อัดเซย์! ใส่สื่อให้ที

เข้าใจเรื่องส่วนประกอบของชุดแบบต่างๆ	212
ยากไปใช่ไหม? ขำบทก่อนหน้า แล้วมาดูแพชั่น ต่างๆ กัน	221
สิ่งของที่หยิบจับได้	226
เสื้อผ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร	230

เส้นที่ 8 :

การออกแบบตัวละครของตัวเอง

การออกแบบตัวละครกับขั้นตอน	234
ขั้นตอนการคิดตัวละครสไตล์ DJNY	240
การออกแบบมนุษย์	246
โครงสร้างสัตว์เทพนิยายเพื่อการผสม	266
ครึ่งคนครึ่งพืช	270
ครึ่งคนครึ่งเครื่องจักร	272

เส้นที่ 9 :

จากหลัง!! สิ่งประกอบสำคัญที่
ทำให้การ์ตูนสมบูรณ์

รู้จักกับเพอร์สเปกทีฟและวิธีการใช้	276
จากแบบต่างๆ กับเพอร์สเปกทีฟ	277
ฉากในเมือง	277
ฉากเมืองเพอร์สเปกทีฟแบบสองจุด	278
เพอร์สเปกทีฟแบบสามจุด	282
เพอร์สเปกทีฟแบบหนึ่งจุด	285
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟจุดเดียว	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสองจุด	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสามจุด	288
ฉากธรรมชาติ	292
วาดฉากหลังธรรมชาติโดยผ่านเส้น	
ระดับสายตา	302
ฉากนามธรรม	304
เทคนิคต่างๆ กับฉากหลัง	307
ฉากในสภาพอากาศต่างๆ	309
รู้จักธรรมชาติ ขุนเขา ก้อนหิน สายน้ำ เวลา	318
ฉากตอนเช้า กลางวัน ตอนเย็น กลางคืน	320
ฉากหลังเรียกบรรยากาศ	322
เอฟเฟกต์ต่างๆ	323
การใช้เส้นสีปิด	325
บรรยากาศอารมณ์ต่างๆ ด้วยสกรีนโทน	328
การเขียนตัวอักษรสำหรับการ์ตูน	329

เส้นที่ 10 :

องค์ประกอบศิลปะสร้างความ
ดึงดูด

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

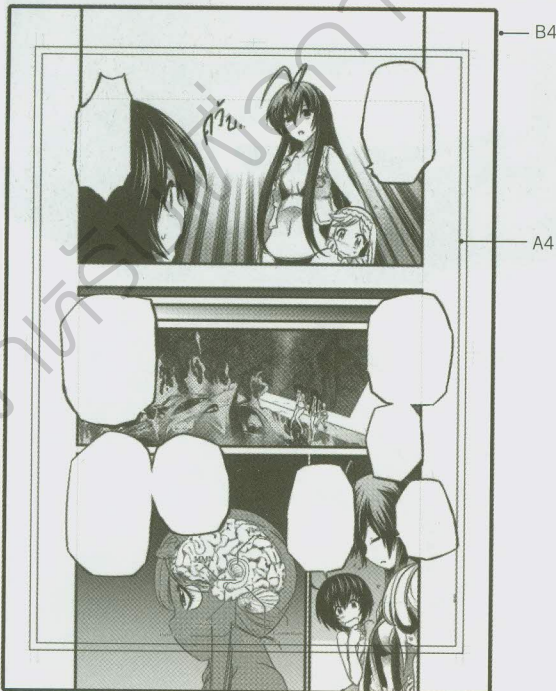
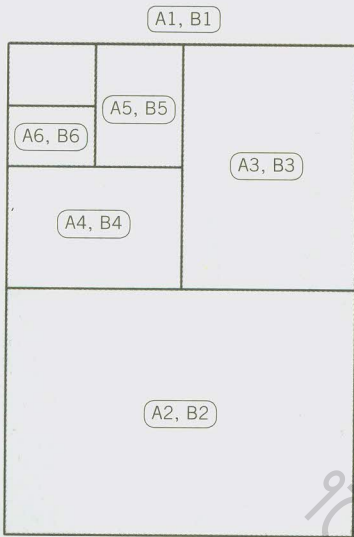
อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



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 จะมีขนาด ใหญ่กว่าในเลขเท่ากัน เช่น A1 จะมีความกว้างและยาว 23.39 x 33.11 นิ้ว ส่วน B1 จะมีความกว้างและยาว 27.8 x 39.4 นิ้ว

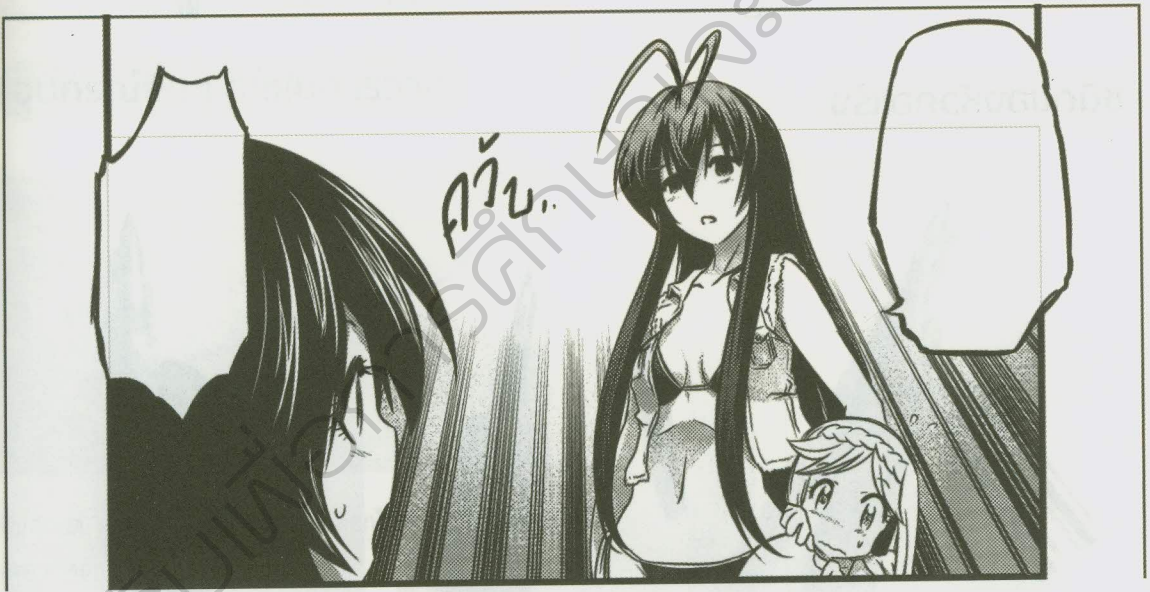
งานการ์ตูนแบบดั้งเดิมนั้น นักวาดมักจะใช้กระดาษที่ใหญ่ กว่าต้นฉบับเล็กน้อย อย่างเช่นงานจริงใน A4 จะตีกรอบงานใน B4 เพื่อให้มีพื้นที่โดยรอบไว้กันสกปรก และมีพื้นที่ให้สะดวกต่อ การร่างส่วนที่มองไม่เห็น



ในส่วนที่บคือ พื้นที่ของ B4 ที่เราเว้นไว้ มีข้อดีคือ

- กันสกรปรก เช่น การตีกรอบที่เลยกระดาษ จะทำให้โต๊ะสกรปรก ส่วนที่เลยนี้จะช่วยกันการเลอะของการตีกรอบเลยกระดาษได้ดี
- ใส่เลขหน้า เพื่อเรียงหน้าก่อนตีพิมพ์ โดยไม่ต้องเสียเวลาลบออก เพราะมันจะถูกตัดออกก่อนตีพิมพ์อยู่แล้ว

ในส่วนที่บนี้คือ ตัดตกขอบ หรือ Bleeds แน่นอนว่ามันช่วยในขั้นตอนการพิมพ์ ช่วยให้ภาพเราถูกตัดเรียบกับขอบกระดาษขอบไม่แหงงเข้ามาในหน้าหนังสือ



เมื่อตีพิมพ์เสร็จ ทุกอย่างจะอยู่ในกรอบ A4 ที่เราตีไว้ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้เพื่ออำนวยความสะดวกในการตีพิมพ์ของเรานั่นเอง

2. ปากกาจุ่มหมึก

ปากกาจุ่มหมึกเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการวาดรูป ใช้ในการตัดเส้นหลังจากร่างด้วยดินสอ เป็นอุปกรณ์ที่นักเขียนขาดไม่ได้เลยก็ว่าได้ ขนาดของหัวที่ต่างกันก็จะให้เส้นที่ต่างกัน และประเภทของปากกาเองก็มีหลายแบบ หากเตรียมไว้หลายชนิดก็สามารถแบ่งใช้กับงานที่ต้องใช้เส้นต่างกันได้



ชนิดของหัวคอกอแรง



G-pen



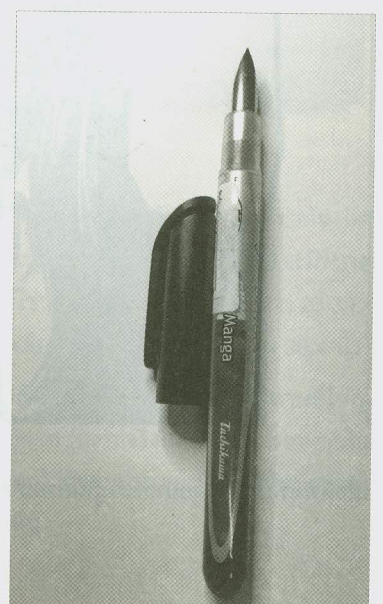
สามารถคุมเส้นได้ด้วยน้ำหนักมือ จึงนิยมใช้ในหมู่นักเขียนมืออาชีพ



Maru Pen หรือปากกาเขียนแผนที่



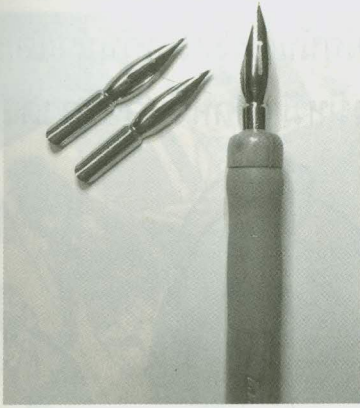
หัวค่อนข้างแข็งและเส้นเล็ก เหมาะสำหรับใช้วาดภาพที่มีรายละเอียดสูง



ปากกานักเรียน (School-G)



หัวปากกาให้เส้นที่สม่ำเสมอ มีขายทั้งหัวปากกาอย่างเดียว กับเป็นแท่งปากกา

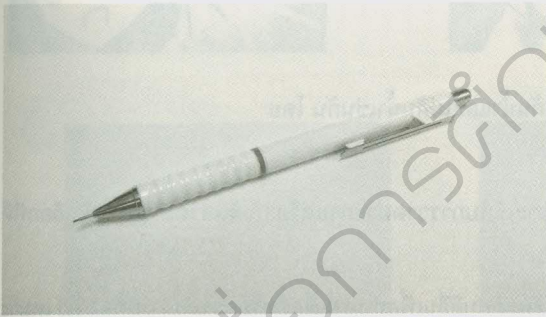


Tachikawa T-44



สามารถเก็บน้ำหมึกได้ดี คุ่มน้ำหนักเส้นง่าย

อุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ในการวาด



ดินสอกด สำหรับการร่างภาพ ควรเลือกใช้หัวขนาดเล็กเพื่อ
สะดวกต่อการมอง



พิกม่า เป็นปากกาทางเลือกสำหรับ
นักเขียน เส้นที่ได้จะมีขนาดสม่ำเสมอ
เช่นเดียวกัน



Ruling Pen สำหรับการตีช่อง สามารถปรับหัวปากกาให้หนา
หรือบางได้



ฟู้กัน สำหรับการถมดำในพื้นที่ใหญ่ๆ

3. หมึก

หมึกดำ



หมึกดำจะแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

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



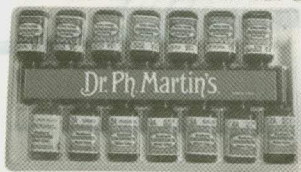
ลบขาว



ตัวลบขาวก็แบ่งเป็นกันน้ำและไม่กันน้ำเช่นกัน โดย

1. ลบขาวกันน้ำ เหมาะใช้กับการวาดประกายหรือแก้เส้นส่วนเกิน เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับใช้ในต้นฉบับ
2. ลบขาวไม่กันน้ำ ใช้ผสมกับสีอื่นเพื่อทำเอฟเฟกต์หรือความสว่างที่ต้องการ เหมาะใช้กับการ์ตูนสี

หมึกสี



เหมาะกับการใช้วาดการ์ตูนสี ตัวสีของหมึกจะฉูดฉาดมาก เวลาใช้ต้องผสมน้ำ จะใช้ผสมสีหรือลงสีทับก็ได้

ตัวหมึกนี้จะแบ่งเป็นชนิดแห้งเร็วและกันน้ำ ในตัวของหมึกสีกันน้ำนั้นหากแห้งแล้วก็จะละลายผสมกับสีอื่นอีกไม่ได้

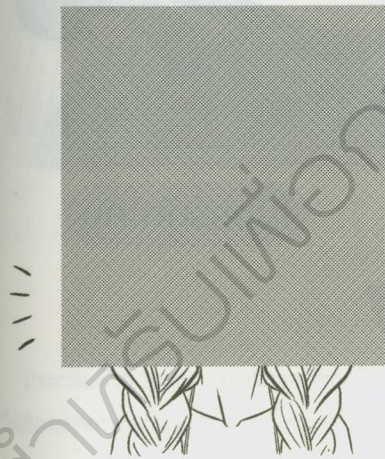
4. สกรีนโทน



สกรีนโทนเป็นอุปกรณ์สำคัญอีกชิ้น ที่ทำให้งานของเราดู มีมิติและสีสันทันมากขึ้น ในตอนแรกมันถูกผลิตขึ้นมาเพื่อ สร้างพื้นผิวกับงานศิลปะ และนิยมใช้ในวงการการ์ตูนเป็น อย่างมาก เพราะงานตีพิมพ์ขาวดำนั้นจะจับส่วนที่เป็น สีเทาได้ยาก อย่างพวกสีเทาหรือดินสอ อาจพิมพ์ไม่ติด หรือออกมาเป็นปื้นหมึก การใช้สกรีนโทนจะมาแทนส่วน สีเทาตรงนี้และดูสะอาดตาขึ้น



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



สกรีนโทนถ่ายเอกสาร ต้องใช้โต๊ะไฟในการตัด

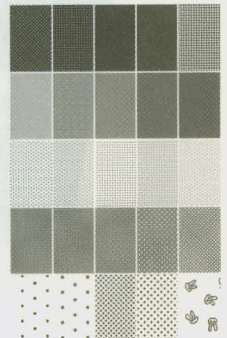


สกรีนโทนแบบชุดและแผ่นใส



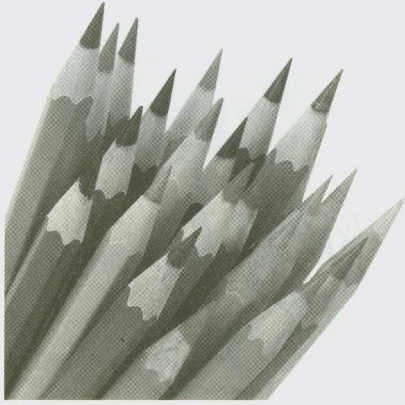
การซ้อนสกรีนโทนเพื่อทำเงาใน ส่วนที่ติดสกรีนโทน

สกรีนโทนแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ สกรีนโทนกระดาษและสกรีนโทนในแผ่นใส ซึ่งถ้าเป็นของแท้จะ เป็นแผ่นกาวในตัวให้แปะและขูดออก ส่วนสกรีนโทนแบบถ่ายเอกสารนั้นจำเป็นต้องใช้กาวน้ำแปะอีก ทีหนึ่ง



5. อุปกรณ์อื่นๆ

นอกจากที่กล่าวมายังมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ควบคู่กับการวาดการ์ตูนอีกมากมาย และนี่คือตัวช่วยให้งานของเราสมบูรณ์ขึ้น



ดินสอสี



จานสี



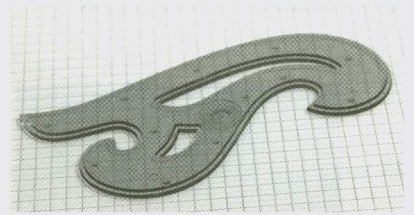
ไม้บรรทัดฉาก



ยางลบ



ไม้บรรทัดตรง



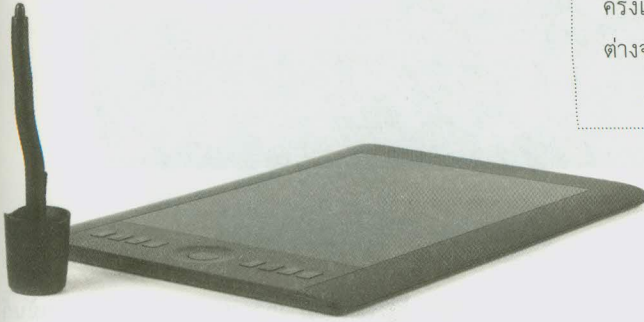
ไม้บรรทัดโค้ง



โต๊ะไฟ

อุปกรณ์ดิจิทัล

1. กราฟิกแท็บเล็ต



ในปัจจุบันอุปกรณ์ดิจิทัลได้เข้ามาแทนที่อุปกรณ์ดั้งเดิม เริ่มมีหลายโปรแกรมที่รวมอุปกรณ์ดั้งเดิมไว้ในแอปพลิเคชันเดียว โดยวาดผ่านกราฟิกแท็บเล็ตหรือดิจิทัลเพนเซอร์ โดยใช้ปากกา Stylus แทนที่ปากกาจริงๆ ซึ่งศิลปินและนักวาดมืออาชีพในปัจจุบันนั้น กว่าครึ่งเป็นนักวาดดิจิทัล โดยตัวคุณภาพงานนั้นแทนไม่ต่างจากการวาดแบบดั้งเดิมเลย



กราฟิกแท็บเล็ตก็เหมือนคีย์บอร์ดเมาส์ และเมาส์ปากกาที่ส่งสัญญาณไปยังคอมพิวเตอร์ ในบรรดาอุปกรณ์ทั้งหมดกราฟิกแท็บเล็ตมักใช้ในงานวาดภาพโดยเฉพาะ

ภาพกราฟิกแท็บเล็ตธรรมดา



ประกอบด้วยกระดานและ Stylus แสดงผลทางจอคอมพิวเตอร์

กราฟิกแท็บเล็ตที่วางลงบนกระดาน ส่วนตามองที่จอคอมพิวเตอร์ราคาจะถูกกว่า โดยจะมียี่ห้อ Wacom, Hanvon, UGEE, Funtuos, Genius ฯลฯ หาซื้อได้ตามศูนย์ IT ทั่วไป

ภาพกราฟิกแท็บเล็ตจอทัชสกรีน

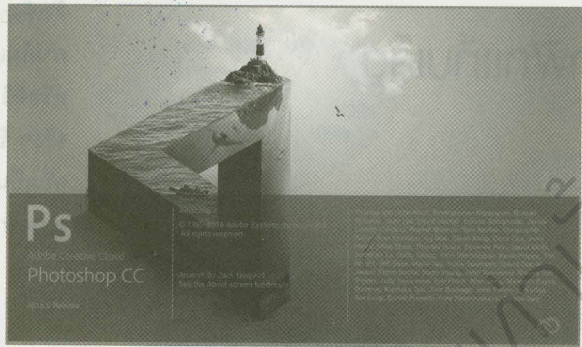


ประกอบด้วย Stylus และหน้าจอทัชสกรีนที่แสดงผลโดยตรง ไม่ต้องผ่านกระดานวาด

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 ในขณะเดียวกันมันก็นิยมที่จะใช้ในการวาดภาพ 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 มีความสามารถเหมาะสมกับการวาดการ์ตูนคล้ายคลึงกับสตูดิโอ ที่สำคัญคือ ไม่ต้องเสียเงินใดๆ สำหรับการดาวน์โหลดตัวเต็มมาใช้



3. อุปกรณ์ดิจิทัล

เพื่อความสมบูรณ์ในการวาดภาพ กล้องดิจิทัลจึงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะเก็บภาพเพื่อนำไปเป็นข้อมูลวาดภาพและอ้างอิงเช่นกัน ในปัจจุบันนี้ก็มีกล้องให้เราเลือกใช้ได้หลายอย่างตามกำลังทรัพย์ที่มี



ปัจจุบันนอกจากคอมพิวเตอร์ กราฟิกแท็บเล็ต และซอฟต์แวร์วาดภาพแล้ว ยังมีอุปกรณ์ช่วยนำภาพวาดแปลงเป็นดิจิทัล หรือพิมพ์ดิจิทัลออกมานอกจออีกมากมาย ได้แก่ กล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ และเครื่องพรินต์



กล้องคอมแพ็ค

เบา พกพาง่าย ใช้ได้หลายสถานการณ์ เหมาะกับทุกเพศทุกวัย



กล้อง Lomo

กล้องพวกนี้จะได้ภาพที่อาร์ตมาก เหมาะกับงานศิลป์



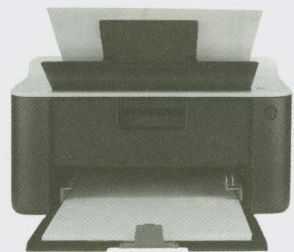
กล้อง SLR

หรือเรียกอีกอย่างว่า กล้องสะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เหมาะกับมืออาชีพ ต้องใช้เทคนิคสูง รูปที่ได้มีคุณภาพสูงเช่นกัน และราคาแพง



สแกนเนอร์

เป็นเครื่องรับสัญญาณอย่างหนึ่ง จะถ่ายทอดตัวอักษรและภาพเป็นไฟล์ดิจิทัลเข้าสู่คอมพิวเตอร์

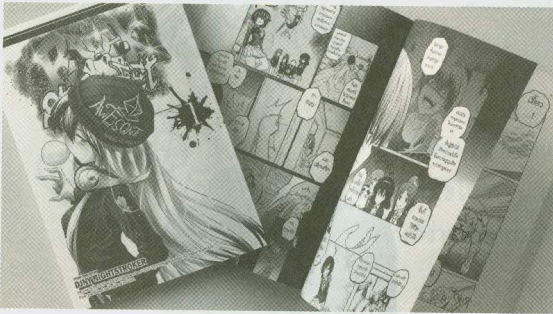


พริ้นเตอร์

เป็นอุปกรณ์ที่จะพิมพ์ตัวอักษรและภาพลงสู่กระดาษ

ความสำคัญและข้อดีของการวาดภาพแบบไม่ใช้กระดาษ

ในปัจจุบันการวาดภาพดิจิทัลเป็นที่นิยมขึ้นเรื่อยๆ นอกจากสื่อสิ่งพิมพ์แล้ว อีบุ๊กเองก็เริ่มเป็นที่สนใจของตลาด โดยเฉพาะตลาดต่างประเทศนั้นเนื่องจากสื่อดิจิทัลเปิดกว้างมาก ใครก็สามารถเปิดช่องทางการเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างอิสระ จึงมีผู้ที่เริ่มพิมพ์การ์ตูนตัวเองขายเป็นอีบุ๊กโดยไม่ผ่านผู้ผลิตมากขึ้นเช่นกัน



การ์ตูนรูปเล่ม



หลังสแกน



เปิดอ่านใน
รูปแบบอีบุ๊ก

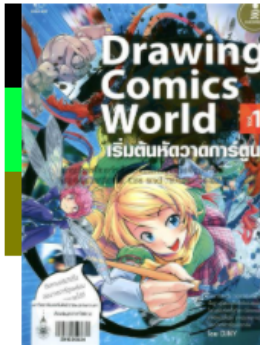
การวาดภาพดิจิทัลนั้นมีความเป็นอิสระสูง ตั้งแต่การเตรียมตัว ร่างภาพ จนถึงปิดงาน ทุกขั้นตอนสามารถดัดแปลงแก้ไขได้อย่างอิสระกว่าการทำบนกระดาษมาก ถึงต้นทุนอาจจะแพงในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ แต่ในด้านการลงทุนนั้นถือเป็นการลงทุนระยะยาว และบางอย่างสามารถประหยัดได้มากกว่า ในปัจจุบันเราสามารถทำบริษัทตัวเองในหลายๆ โปรแกรมได้อีกด้วย

รู้จักอุปกรณ์แล้ว
มาเริ่มวาดกัน
เลยเนอะ!



สามารถยืมและติดตามหนังสือใหม่ได้ที่ ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ Walai Autolib

<http://lib.rmutp.ac.th/catalog/BibItem.aspx?BibID=b00104637>



Drawing comics world / DJNY ; ปิยะบุตร สุทธิดาราร, บรรณาธิการ.

Author	Djny
Published	นนทบุรี : ไลดซี, 2561
Edition	พิมพ์ครั้งที่ 1
Detail	340 หน้า : ภาพประกอบ ; 26 ซม
Subject	กราฟิกอาร์ต(+) การวาดเส้น(+) การเขียนการ์ตูน(+) การ์ตูน(+) การวาดเขียน(+)
Added Author	ปิยะบุตร สุทธิดาราร, บรรณาธิการ
ISBN	9786162009235
ประเภทหนังสือ	 Book

"สำหรับเพื่อการศึกษาและอ่านเท่านั้น"