

ห้องเรียน เปลี่ยน **ภาพแป๊ก** เป็น **ภาพปัง!**

NAOKI SAITO



index

คำนำ [002]

วิธีอ่านหนังสือเล่มนี้ [006]

chapter 1 ดูที่คาแร็กเตอร์

อยากวาดคาแร็กเตอร์สวยงามและพิวหน้ากระจางใส [008]

สมดุล/ท่าโพสไม่ลงตัว [012]

คาแร็กเตอร์ไม่โดดเด่น [016]

ไม่รู้วิธีวาดเส้นผมและรอยยับเสื้อผ้า [020]

+ point จุดเพิ่มเติม วิธีวาดเสื้อผ้าสมจริง [024]

ทำอย่างไรให้คนอื่นรู้สึกว่าคุณเจ๋ง? [026]

อยากให้ดวงตาดูสดใส แต่กลับออกมาแปลกๆ... [030]

อยากให้สไตส์ภาพเรียบง่ายมีมิติและความสมจริง [034]

บอกไม่ถูกว่าคาแร็กเตอร์ขาดอะไรไป [038]

+ point จุดเพิ่มเติม วิธีวาดใบหน้าน่ารัก [042]

อยากให้ภาพมีมิติแต่ยังคงความกระจางใส [044]

column คอลัมน์ 1 ปัญหาคลุมเครือเกี่ยวกับการวาดภาพ Q&A [048]

chapter 2 คิดถึงการกำกับภาพสื่ออารมณ์

ดูไม่ออกว่าตรงไหนแปลก... [050]

ภาพไม่ค่อยมีความเคลื่อนไหวและความลึกเท่าไร [054]

ภาพไม่ค่อยสื่ออารมณ์ [058]

ภาพออกมาดูเล็ก [062]

ไม่รู้ว่าการแต่งภาพแบบไหนที่เหมาะสมกับสไตส์ของตัวเอง [066]

index

อยากวาดภาพที่ใครเห็นก็ต้องแชร์! [070]

ดูไม่ค่อยมีตัวตนและขาดพลัง ไม่รู้ว่าภาพควรจะออกมาแบบใด [074]

จากหลังกับเอฟเฟ็กต์ออกมาไม่ค่อยเท่า [078]

อยากทราบวิธีการจัดแสงและแต่งภาพสื่ออารมณ์ [082]

ภาพรวมขาดไดนามิก [086]

ไม่รู้ว่าควรลงรายละเอียดตรงส่วนไหนดี [090]

column คอลัมน์ 2 สร้างนิสัยอย่างคนวาดเก่ง [094]

chapter 3 เข้าใจองค์ประกอบภาพ

รู้สึกแปลกตรงช่องว่าง [096]

+ point จุดเพิ่มเติม ขั้นตอนการวาดภาพอิลลัสให้เก่ง [100]

ภาพไม่ลงตัว... [102]

อยากรู้วิธีทำให้ Vignette Illust ดูดี [106]

ภาพรวมดูไม่ดี [110]

คุมพื้นที่โล่งในภาพได้ไม่ดี จึงรู้สึกว่าภาพแบน [114]

อยากแก้ไขให้ดูเงอะงะ [118]

+ point จุดเพิ่มเติม ข้อดีและข้อเสียของการวางองค์ประกอบภาพ [122]

ภาพออกมาน่าเบื่อ [124]

column คอลัมน์ 3 รู้ไว้ไม่เสียหลาย! มัลติเทคนิคในการวาดภาพ [128]

บทความพิเศษท้ายเล่ม มาแล้วจ้า! ห้องเรียนแก้ไขภาพเมนที่คุณรัก

รู้สึกว่าคาแร็กเตอร์ยังไม่ใช่ [130]

จัดการแบ็กกราวนด์อย่างไรให้ภาพดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น? [134]

ยังสื่อความสนุกสนานในภาพอิลลัสได้ไม่สุด! [138]

ถึงคุณทุกคนที่ยิบหนัหนังสือเล่มนี้ขึ้นมาอ่าน [142]

Staff

ออกแบบ	SAVA DESIGN
ร่วมเขียน	ทามากิ เซโกะ, มุราซาวะ ยูซุรุ
DTP	GYOUWA Co., Ltd
พิสูจน์อักษร	Ouraidou Co., Ltd.
บรรณาธิการ	สิจิยะ โมเอมิ

Special Thanks

จัดทำศิลป์	คุณยาจิ โยชิมิ (ศิลปินคอร์สเรียน), คุณอารากิ เอรึ (ศิลปินแก้ไขตามใจฉัน)
อำนวยการผลิต	COVER Corp.,

1

อยากวาดคาแร็กเตอร์ สวยงามและผิวหน้ากระจ่างใส

รายละเอียดปัญหา ฉันพยายามจะเน้นให้เห็นความงดงาม ละเอียดย่อย ผิวกระจ่างใส ที่จริงฉันตั้งใจวาดให้ผิวดูกระจ่างใสชนิดที่สัมผัสเข้าไปภายในดวงตาและผิวพรรณอ่อนนุ่มเนียนใสได้มากกว่านี้ แต่ดูเหมือนจะออกมาไม่ค่อยดีเท่าไรค่ะ (P.N. คิราริ)

X : @nekocom7



**ผลงานสวยงาม
ละเอียดอ่อน**

เป็นผลงานที่สวยงามมากครับ ดูเผินๆ อาจเหมือนมีการจำกัดสีที่ใช้ แต่หากสังเกตดีๆ จะพบว่าตรงจุดที่วาดหน้าตาและอีกหลายจุดมีการแซมด้วยสีเส้นหลากหลาย รู้สึกละเอียดอ่อนมากเลยครับ



**จิตใจก้าวหน้า
ดีเยี่ยม!**

เจตนาที่จะไม่แสดงอารมณ์มากเกินไป และท้าทายความสามารถตัวเองโดยพยายามแสดงหัวอารมณ์แห่งความสุขด้วยน้ำตาเพียงอย่างเดียว ทำให้รู้สึกถึงความมุ่งมั่นมากเลยครับ



**ส่วนโครงของร่างกาย
ทำให้งานดรอปลง**

ตัวบรรยากาศทำได้ดีมากแล้ว ถ้าวาดส่วนโครงร่างกายให้เข้าที่กว่านี้จะช่วยขับเส้นให้ดีขึ้นครับ



**ยังกระจ่างใส
ได้อีก!**

การสื่อถึงผิวกระจ่างใสในผลงานภาพนี้ยังสามารถก้าวไปได้อีกระดับครับ หากหยุดแค่นี้ก็น่าเสียดาย!



before

ผิวกระจ่างใสสวยได้ด้วย [เงา] [แสง] และ [ความเบลอ]

จัดวางตัวคนให้ใหญ่
เต็มหน้ากระดาษจะได้
ภาพอิลลัสต์ที่โดดเด่น

point 2

เติมรายละเอียด
เพื่อเพิ่มความ
กระจ่างใส

เพื่อเพิ่มสีสันหลากหลายให้แก่
ฟองสบู่ ให้เราใช้เลเยอร์โหมด
Hard light หรือ Overlay เติม
สีทับลงไป

เติมสีโทนแดงให้ผิว
มีเลือดฝาด

ฟองสบู่ไม่ใช่ตัวหลักในภาพ
จึงต้องเบลอเพื่อไม่ให้แย่งซีน
เกินไป

point 1 ปรับแก้โครงของร่างกาย
ให้เป็นธรรมชาติ

after

11

ภาพไม่ค่อยมีความเคลื่อนไหว และความลึกเท่าไร

รายละเอียดปัญหา เป็น ส.ค.ส. ปีใหม่รูปออริจินัลคาแร็กเตอร์ชื่อ [อิโอรึคุง] มีอิมเมจจากสายลมพัดผ่านและแสงสว่างในปีใหม่ แต่มันไม่ค่อยรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ไม่ค่อยโอเคกับความลึกในภาพ และฉันยังกลัวใจกับฉากหลังด้วยค่ะ (P.N. Maaboo)

X : @maaboo1007



ตัดการสื่ออารมณ์ที่ไม่จำเป็นออกได้เก่งมาก!

หัวข้อที่อยากวาด (มือของอิโอรึคุง พู่กัน หมึกบนหน้า) มีความชัดเจน การจัดวางองค์ประกอบไว้ตรงกลางภาพเป็นจุดที่ยอดเยี่ยมมาก จุดอื่นที่นอกเหนือจากนั้นมีการเบลอให้ดูมัวๆ จัดว่าตัดส่วนที่ไม่จำเป็นได้เก่งมากครับ!



เข้าใจปัญหาของตัวเองอย่างชัดเจน

สามารถระบุปัญหาของตัวเองได้ชัดเจนว่าเป็นที่ความเคลื่อนไหว ความลึก และฉากหลัง ถือว่าเป็นสเกลที่สำคัญมากเลยครับ



สัดส่วนของขนาดมือ

น่าเสียดายที่มีมือใหญ่ไปหน่อยเมื่อเทียบกับขนาดใบหน้า มักจะเกิดบ่อยกับคนที่คลั่งไคล้การวาดมือมาก พอใส่ใจมากเกินไปทำให้เราเผลอวาดขนาดใหญ่ ดูแล้วไม่ค่อยลงตัวครับ



น่าเสียดายวิธีเบลภาพ!

อุตสาหกรรมเบลเพื่อเน้นให้หัวข้อหลักเด่น แต่เพราะเลือกใช้การเบลอที่มีขอบแปรงแบบผิวสาก เลยทำให้ตรงนี้เด่นขึ้นมาแทนครับ



@maaboo1007



สายตาน่ากลัวไปนิด?

รูปร่างยาวในแนวตั้งมักจะทำให้อิมเมจที่ไม่ใช่มนุษย์ อย่างเช่นแดร์ริควิลา อาจจะเป็นลักษณะคาแร็กเตอร์ของอิโอรึคุง แต่ถ้าไม่ได้หวังผลเช่นนั้นก็อาจจะดูโดดเด่นไปนิดนึงครับ

before

อาศัยองค์ประกอบที่มีอยู่ตอนนี้ก็สร้าง ความเคลื่อนไหวและความลึกได้แล้วครับ

อิโอรินกำลังเขียนตัวอักษร
อยู่จึงใส่องค์ประกอบฉากหลัง
ให้มีเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้อง



point

2

เบลอบแบบ [ปกติ]
ดีที่สุด

point

4

ใช้แววดาให้เหมาะกับ
คาแร็กเตอร์

point

1

ถ่ายรูปจริง
ตอนวาดเพื่อเช็ค
ความถูกต้อง

เพื่อให้หมึกมีความ
เคลื่อนไหว จึงวาด
หยดที่กระเซ็นด้วย

point

3

เปลี่ยนให้มี
หมึกกระเซ็นซัดๆ

after

รายละเอียดปัญหา ชื่อผลงานคือ [แม่ผดแห่งงานเลี้ยงน้ำชา] ค่ะ ฉันพยายามวาดสไตล์ภาพตัวละครในเกมที่มีฉากหลังเฉพาะบริเวณชา แต่เพราะฉันยังด้อยประสบการณ์จึงวาดออกมาดูแปลก ฉันควรทำอย่างไรภาพอีลลัสต์จึงจะออกมาดูดีกว่านี้หรือคะ (P.N. เฮลุนเนียน)

X : @helunyan_illust



**สัมผัสได้ถึง
บรรยากาศสนุกสนาน**

วาดออกมาได้สนุกสนานมากเลย
ครับ ไม่ว่าจะเป็นขนม ถ้วยชา และ
โต๊ะ แสดงถึงความน่ารักของแม่ผด
(มารองจิ้ง) ที่ร้ายเวทใส่พวกเขา
ออกมาได้เป็นอย่างดี



**มีความเข้าใจในองค์
ประกอบสำคัญอย่างดี**

มีการตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปและ
ประกอบร่างขึ้นจากองค์ประกอบที่
สำคัญ สามารถสื่อสิ่งที่ต้องการวาด
ออกมาได้ชัดเจน



**ไม่ค่อยเป็นอันหนึ่ง
อันเดียวกันนัก**

ข้าวของถูกจัดวางในระดับเท่าๆ กัน
ทำให้ดูไม่ค่อยมีการเคลื่อนไหว จุด
ที่น่าเสียดายเป็นพิเศษ คือ ชาฝรั่ง
ที่ถูกกรีนลงมาจากกาใส่ในถ้วยครับ
เรามาปรับตำแหน่งให้ได้ผลลัพธ์ที่ดี
ยิ่งขึ้นกันนะครับ



before

สร้างความเคลื่อนไหว และให้ข้าวของ เครื่องใช้กระจุกรวมตรงขา

ในแง่ของเสื้อผ้าให้
เอวสูงขึ้นอีกหน่อย
น่าจะน่ารักครับ!



point 3

จัดวางข้าวของ
ให้มีลำดับสลับไหล
หรือมีสตอรี่

point 2

เพิ่มสีหน้าของ
คาแร็กเตอร์

point

1

เจตนา
เอียงพื้น

เพราะย้ายป้ายกระดาน
ดำมาวางในจุดที่เด่น จึง
ควรใส่รายละเอียดเพิ่ม

after

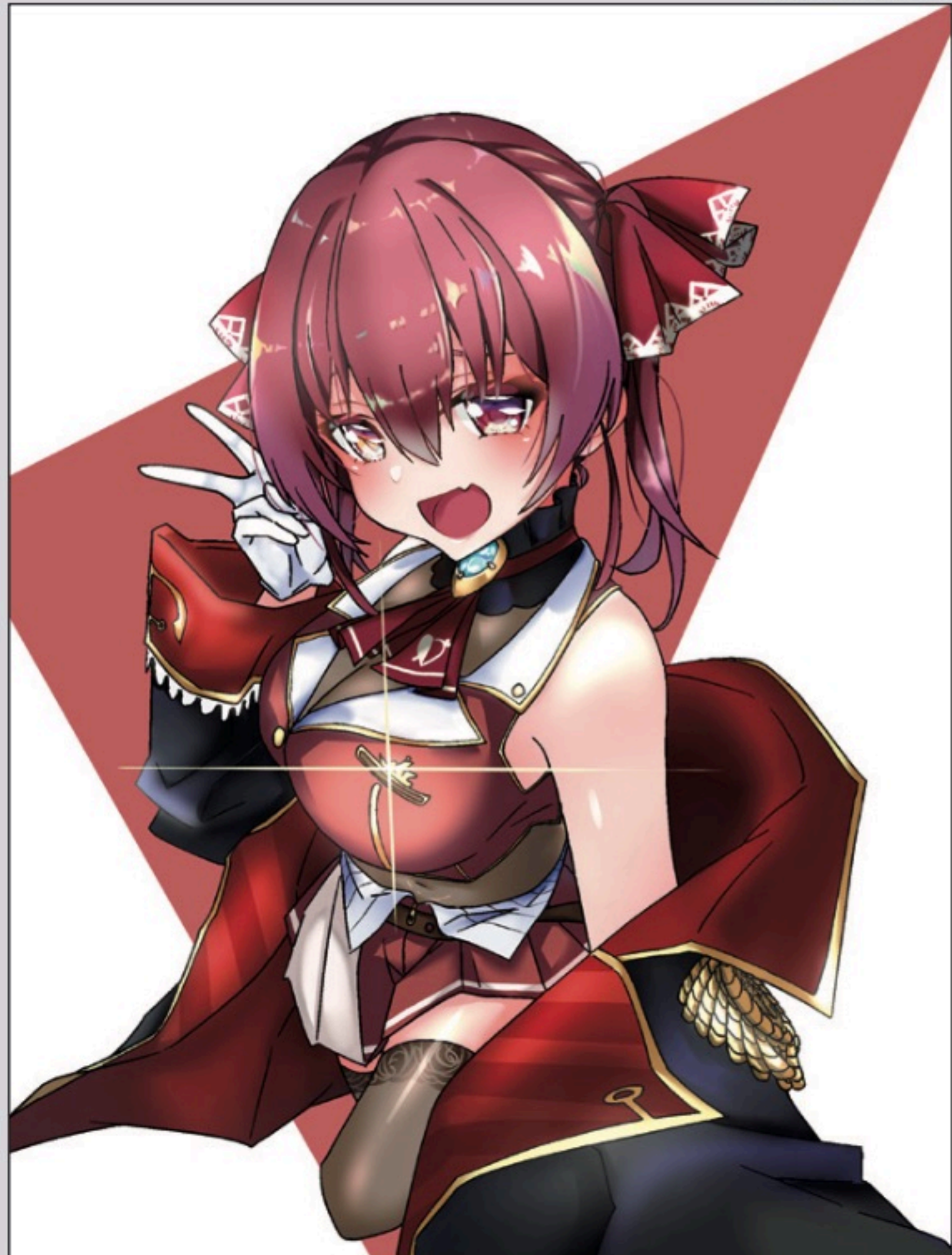
รายละเอียดปัญหา ฉันวาดคุณโฮโซ มาริน กับต้นเรือแห่งกลุ่มโจรสลัดโฮโซ/VTuber จาก Hololive รุ่นที่ 3 ค่ะ แต่รู้สึกว่ายังไม่ใช่อยังไงไม่รู้ ไม่รู้ว่าเป็นที่องค์ประกอบ? โครงสร้างร่างกาย? บาลานซ์? การใช้สี? แสงและเงา? คอมเมนต์ให้คำแนะนำแบบเจ็บๆ เลยจะดีใจมากค่ะ (P.N. แอร์ทามะ)

X : @bismarck819



เก่ง! มี [ความงาม] เหลือจะกล่าว!!

เป็นภาพอิลลัสที่เปล่งประกายดึงดูดความสนใจได้ตั้งแต่แรกเห็น! เส้นทึบของกับตันมารินช่างเหลือล้น! จะแก้ภาพอย่างไรดี? ไม่มีที่ต้องแก้แล้วแหละ!? วาดได้ดีมากถึงขั้นนั้นเลยครับ



หน้าไม่ค่อยเหมือน!

ภาพอิลลัสภาพนี้วาดได้ดีเกินไปจนแทบไม่มีอะไรให้แก้เลยครับ แต่ว่าอาจจะรู้สึกแปลกๆ กับใบหน้าเล็กน้อย เริ่มจากปรับใบหน้าให้ใกล้เคียงกันก่อนนะครับ!



ถ้าไม่เป๊ะจะไม่รู้เลยว่าน่ารักตัวนี้!

ที่บอกว่ายัง [รู้สึกยังไม่ใช้] พอมองดูดีๆ แล้วรู้สึกแปลก สาเหตุนั้นเป็นเพราะ [หน้าไม่เหมือนกับตันมาริน] นั่นเอง! มีหลายๆ จุดอาจจะหลุดไปว่า [ถ้าวาดตรงนี้ไม่เป๊ะจะมองไม่ออกว่าเป็นกับตันมารินนะ]!

เช็กดีเทลด้วยความรัก!



point

1

ปรับคาแร็กเตอร์ให้มีภาพลักษณ์และอายุตรงกับต้นแบบ

เปลี่ยนฉากหลังรูปสามเหลี่ยมให้เป็นสิ่งของที่มีความเกี่ยวข้องกับคาแร็กเตอร์

point

2

เปลี่ยนฉากหลังให้เข้ากับธีมของคาแร็กเตอร์

point

3

แก้ไขรายละเอียดเน้นความเป็นภาพมุมสูง

after

point

1

ท่วงท่าที่เป็นธรรมชาติได้มาจาก [การร่างคร่าวๆ] ก่อน

ให้เราตรวจสอบความเป็นธรรมชาติของท่าทางอย่างละเอียดตั้งแต่ตอนที่ยังเป็นภาพร่างคร่าวๆ ก่อนจะเริ่มวาดจริง ถ้าเราวาดละเอียดชัดเจนขณะที่ควรจะร่าง **มักจะได้ผลตรงข้าม คือ ภาพออกมาแข็ง แต่ถ้าร่างเพียงคร่าวๆ ก่อนภาพก็จะไม่ออกมาเงอะๆ งะๆ** เคล็ดลับคือ ให้อ้างอิงจากภาพถ่าย แล้วร่างโดยวาดเส้นบางๆ ไปตามใจนึก ก่อนในขั้นแรกยังไม่ต้องคิดเรื่องการวาดให้ถูกต้อง พอวาดคร่าวๆ ได้ประมาณหนึ่งแล้วค่อยเติมเส้นกากบาทบนหน้า กำหนดตำแหน่งดวงตา และจัดรูปร่างให้เข้าที่ครับ



มีการวาดท่าโพส2อย่างไว้ด้วยกันคือ[กดหมวด]
และ [โบกมือ] จึงรู้สึกเงอะๆ งะๆ ครับ



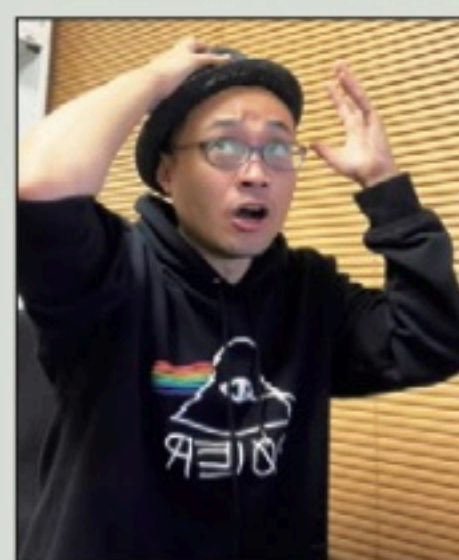
ไม่ต้องคิดถึงเรื่องการวาดขนาดหรือตำแหน่ง
ของตาซ้ายขวาให้ถูกต้องใดๆ พวกนี้เลยครับ
ให้เราวาดคร่าวๆ เน้นให้ได้สีหน้าและองศา
ร่างกายนะครับ

ลองโพสท่านั้นสิ!

แทนที่จะนึกเอาในหัวอย่างเดียว ให้เราถ่ายรูปตัวเองและมอง
ด้วยสายตาคบคูลที่สามจะคิดท่าโพสได้เป็นธรรมชาติกว่ามาก
คนที่นี้กรายละเอียดเวลาวาดไม่ออก ให้แยกขั้นตอนการวาด
เช่นนี้กำหนดท่าโพสที่เป็นธรรมชาติก่อนแล้วค่อยเริ่มร่างดูนะครับ



[กดหมวดด้วยมือขวาหักท่าย
ด้วยมือซ้าย] ที่จริงไม่น่าจะ
ทำกันเท่าไร...



จัดระเบียบใหม่ให้เหลือ
เพียงท่า [กดหมวดที่จะ
ปลิว]

advice

point

2

เอียงใบหน้าและร่างกาย

อย่างที่อธิบายไปในหน้า 113 ว่าการวาดใบหน้าและลำตัวหันตรงต่ออาศัยความระมัดระวังอย่างมากและมักจะออกมาเงอะงะได้ง่าย ตราบใดที่ไม่ได้มีเจตนาหวังผลอะไรเป็นพิเศษ ขอให้พยายามเลียงหน้าตรง ปรับให้ทำมุมเอียงกันนะครับ

① เอียงใบหน้า

ให้สายตามองไปทางฝั่งซ้ายบนที่หมวกจะปลิว ให้หันหน้าเอียงตามอย่างเป็นธรรมชาติ



② เอียงตัว

วาดให้แขนซ้ายให้เอียงมาทางด้านหน้าของภาพ ส่วนอีกทางให้เปลี่ยนแขนขวาจนมีท่าที่เหมือนพยายามจะจับหมวกแทน



แก้รอยต่อของชุดและรูปร่างตามท่าโพส

point

3

เติมความเคลื่อนไหวให้ภาพ

กรณีที่รู้สึกภาพมีการเคลื่อนไหวน้อยและรู้สึกเงอะงะๆ เรามี [เทคนิคเสกให้เคลื่อนไหวได้ง่าย] มาบอกครับ!

ใบไม้ร่วงหล่น

พอเพิ่มใบไม้ปลิวร่วงด้านหน้าของภาพจะทำให้เกิดความลึกและความเคลื่อนไหวได้

เส้นแสดงถึงลม

เมื่อลองใส่เส้นของเมฆหางเครื่องบินลงไปจะสามารถเน้นทิศทางและความแรงของลมได้ครับ



เมฆมีส่วนเว้าส่วนโค้ง

ปรับให้เอียงเยอะๆ และให้มีขนาดคละก้นไป ให้ความรู้สึกเหมือนลอยตามลมจริงๆ

ปรับเอียง

แค่เอียงภาพเฉยๆ จัดวางคาแร็กเตอร์ให้ทำมุมเอียงกับหน้ากระดาษ

ข้อดีและข้อเสียของการวางองค์ประกอบภาพ

ในการวาดภาพอิลลัส ถ้าเราเลือกใช้องค์ประกอบว่า [จะโชว์คาแร็กเตอร์อย่างไรดี] ผิดไป ต่อให้ทุ่มเทในการวาดสักเพียงใดก็ไม่ได้ภาพที่มีเสน่ห์ออกมาแน่นอน!

ดังนั้น ผมจึงจะขอแนะนำประเภทขององค์ประกอบภาพว่า **[เวลาที่มีวัตถุประสงค์เช่นนี้ ให้วางองค์ประกอบแบบนี้] ไว้ดูกัน** หากเราตระหนักถึงสิ่งเหล่านี้เวลาวางองค์ประกอบภาพ จะทำให้สามารถวาดคาแร็กเตอร์ออกมาได้ตั้งใจ และได้รับการตอบรับที่ดีจากคนดูครับ

โดยพื้นฐานการแสดงเสน่ห์ของคาแร็กเตอร์ มี ① องค์ประกอบท่ายืน ② องค์ประกอบภาพถึงระยะ ③ องค์ประกอบภาพมองต่ำ ④ องค์ประกอบภาพมองแขนง ⑤ ทริมมิ่ง

① องค์ประกอบท่ายืน

จุดเด่น คือ ตั้งแต่หัวจรดเท้าของคาแร็กเตอร์จะอยู่ภายในหน้ากระดาษ



■ ข้อดี

การแสดงเสน่ห์ของคาแร็กเตอร์ได้ชัดเจนตั้งแต่แรกเห็นว่าเป็นคาแร็กเตอร์แบบใด? ลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร? ถืออาวุธอะไร? ทั้งหมดทั้งมวลนี้สามารถแสดงได้ในภาพเดียว

■ ข้อเสีย

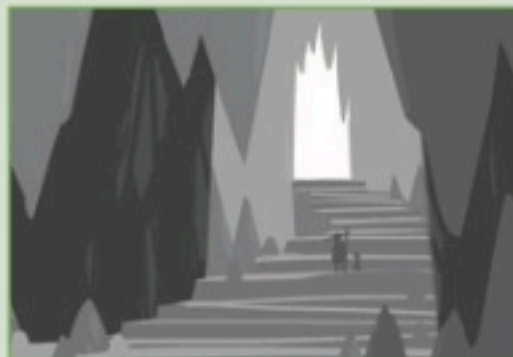
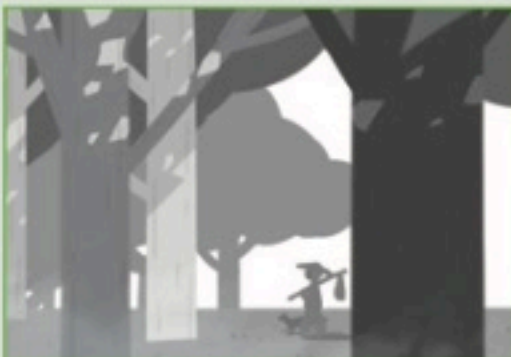
ในการวาดภาพท่ายืนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการวาดพอสมควร

■ เคล็ดลับ

ถ้าพบว่ามึนจุดใดจุดตา เช่น [แขนยาวไปหน่อยหรือเปล่านั้น] ก็ควรแก้ไขให้หมด เพื่อไม่ให้ภาพรวมดูแปลก

② องค์ประกอบภาพถึงระยะ

เป็นรูปแบบที่คาแร็กเตอร์จะดูตัวเล็กเมื่อเทียบกับขนาดกระดาษ องค์ประกอบภาพแบบนี้มีฉากหลังเป็นพระเอก เป็นองค์ประกอบภาพที่ใช้เวลาแสดงโลกที่คาแร็กเตอร์ตัวนั้นอาศัยอยู่ครับ



■ ข้อดี

สามารถสื่อถึงพื้นที่กว้างได้ ไม่ต้องลงแรงกับตัวคาแร็กเตอร์มาก ให้คนดูไปจินตนาการเอาเอง ช่วยกระตุ้นอารมณ์ตื่นเต้นแบบ [อยากไปอยู่ในโลกแบบนี้บ้างจัง] [อยากออกเดินทางด้วยกันกับคาแร็กเตอร์ตัวนี้จัง]

■ ข้อเสีย

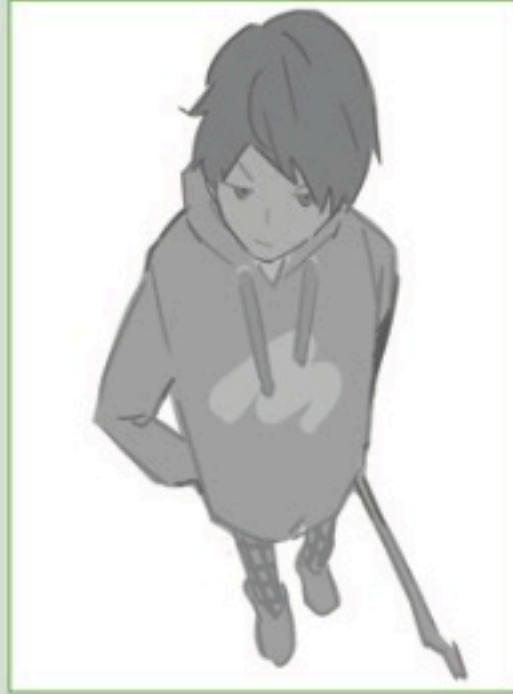
จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับแสง ทฤษฎีระยะใกล้ไกล และผิวสัมผัสต่างๆ

■ เคล็ดลับ

คือการคิดว่าต้องเริ่มจากจัดวางโฟลวใหญ่ๆ ก่อน แล้วจึงค่อยวาดไล่ไปยังรายละเอียดส่วนที่ [อยากให้อูตรงนี้จังนะ]

③ องค์ประกอบภาพมองต่ำ (Bird eye)

เป็นองค์ประกอบภาพที่ขยับมุมมองมายังจุดเหนือศีรษะของคาแร็กเตอร์เล็กน้อย วาดให้มองลงมาแบบมุมเอียง แต่อาจต้องระวังหากวาดโดยไม่รู้วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ บางกรณีอาจให้ผลตรงกันข้ามได้



■ ข้อดี

โชว์ให้เห็นใบหน้าของตัวละครขนาดใหญ่ จึงดูสวยเก๋ ในบางมุมยังสามารถโชว์ได้ทั้งใบหน้าและช่วงตัวต่างจากภาพหน้าตรง

■ ข้อเสีย

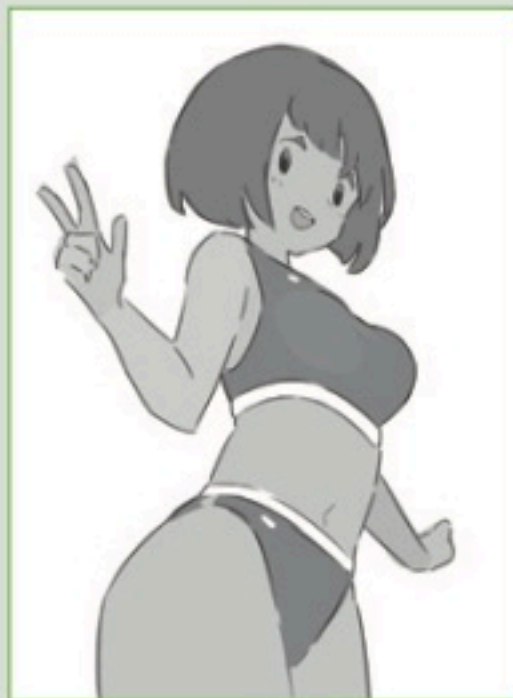
วาดยากเพราะเอียงมุมและมีส่วนที่ทับซ้อนกันเยอะ จึงยากในการกะสมดุล

■ เคล็ดลับ

ให้วาดไปจนถึงส่วนที่ถูกบังทั้งหมดด้วย เราจะรู้สึกได้ว่าจุดไหนไม่เป็นธรรมชาติ

④ องค์ประกอบภาพมองแหงน (เงย)

ตรงข้ามกับองค์ประกอบภาพมองต่ำ คือ เป็นองค์ประกอบภาพที่จัดมุมมองภาพไว้ด้านล่างของคาแร็กเตอร์ให้เหมือนมองขึ้นมาจากด้านล่าง



■ ข้อดี

ภาพอิลลัสต์ที่ได้จะดูทรงพลัง องค์ประกอบภาพแบบนี้ส่วนใหญ่มักจะได้องค์ประกอบรูปสามเหลี่ยมขนาดใหญ่ ออกมาพอเราวาดคนให้อยู่ภายในรูปสามเหลี่ยมจะแสดงถึงพลังและความหนักแน่นของคาแร็กเตอร์ อีกทั้งยังสื่อถึงเนื้อหนังและผิวสัมผัสได้ง่าย จึงเหมาะกับเวลาที่ต้องการวาดแนวฮีโรติกนิดๆ

■ ข้อเสีย

เหมือนท่าโพสมุมต่ำ เพราะมีส่วนที่ถูกบังจึงวาดยาก

■ เคล็ดลับ

วาดโดยคำนึงถึงหน้าตัดแขนและร่างกายก็จะสื่อออกมาได้มีมิติครับ

⑤ ทริมมิ่ง



ใช้องค์ประกอบพื้นฐานที่แนะนำมาจนถึงตรงนี้ + การทริมมิ่ง เพื่อโชว์เฉพาะส่วนที่ต้องการในภาพ เป็นวิธีการตัดภาพส่วนที่นอกเหนือจากนั้นทิ้งไปครับ

■ เคล็ดลับในการทริมมิ่ง

ต่อให้เป็นส่วนที่ถูกตัดทิ้งเพราะการทริมมิ่งก็ต้องวาดบริเวณโดยรอบนั้นไว้ประมาณหนึ่งด้วย! ถ้าวาดเฉพาะส่วนที่ต้องการเพียงส่วนเดียวตอนแรก เวลาวาดจะกะสมดุลของตัวคนยากครับ

■ ข้อดี

พอทริมมิ่งแล้ว**สายตาจะรวมไปยังจุดสนใจของภาพโดยอัตโนมัติ** ต่อให้มีจุดอื่นในภาพที่สมดุลแถมิดหน่อย สายตาก็จะไม่ถูกเหินยวนำให้มองไปที่จุดนั้นเท่าไร

■ ข้อเสีย

ทำให้สายตาจับจ้องไปที่จุดนั้น และถูกจ้องมองลึกถึงรายละเอียดได้ จึงจำเป็นต้องวาดส่วนนั้นให้ละเอียดเรียบร้อยกว่าเดิม ซึ่งแน่นอนว่าต้องใช้เวลาเพิ่มมากขึ้น