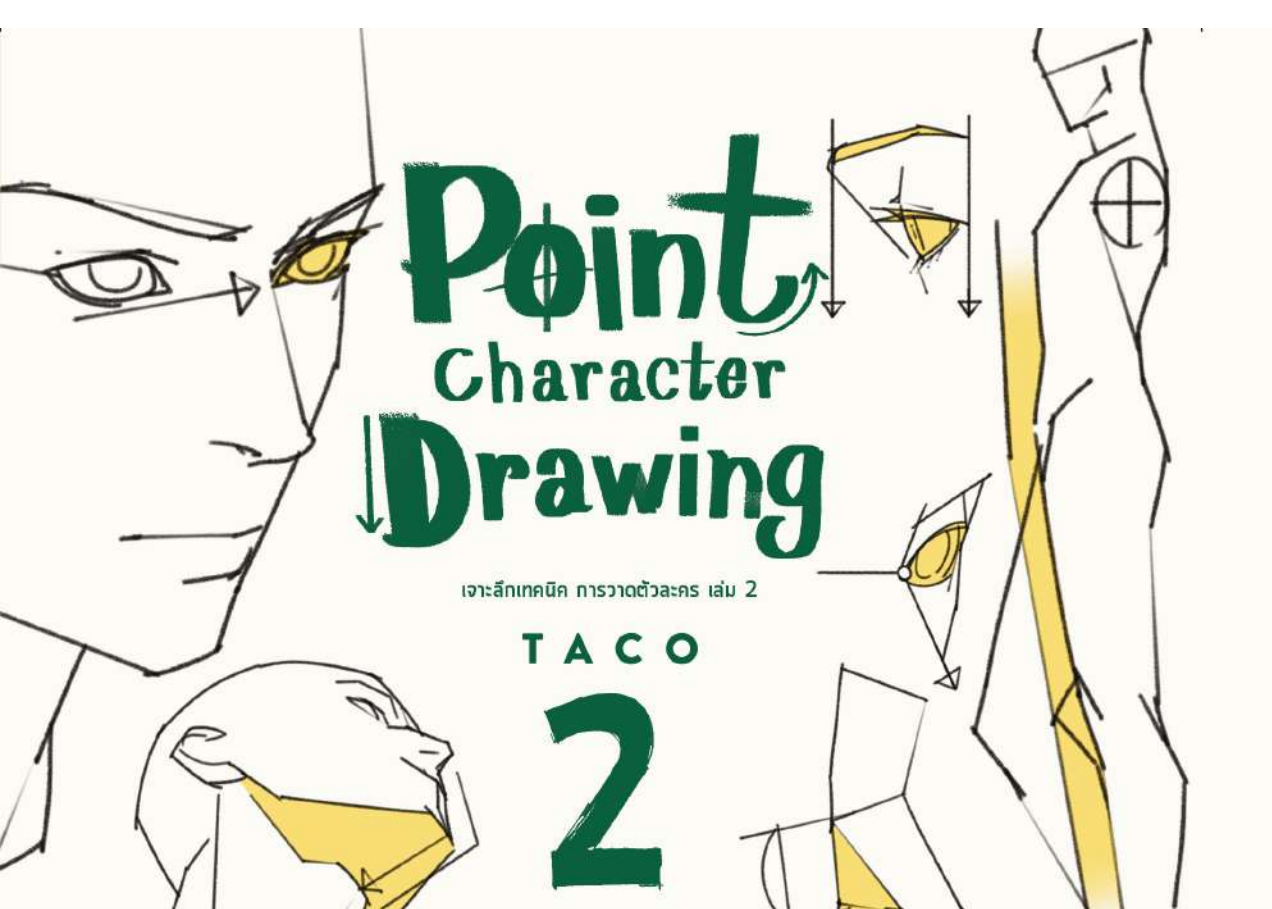




Point Character Drawing

เจาะลึกเทคนิค การวาดตัวละคร เล่ม 2

T A C O

2

คู่มือการวาดที่ครบทุกรายละเอียด
พร้อมเทคนิคที่นำไปใช้ได้จริง
และหยิบกลับมาเปิดดูได้เสมอ

เล่มที่ 2 ของ Point Character Drawing
ที่จัดเต็มด้วยเนื้อหาและเทคนิคใหม่ๆ ไม่ซ้ำกับ
เล่มแรก พร้อมพาร์ติจิบิ และสารบัญละเอียดขึ้น
ช่วยให้คุณค้นหาเทคนิคที่ต้องการได้ง่ายกว่าเดิม

LEZHIN

CONTENTS

Part 1	ใบหน้า	013
1	ศีรษะ	015
2	ดวงตา	031
3	จมูก	071
4	หู	093
5	ปาก	115
6	คาง	151
7	คอ	177
8	ศีรษะในมุมมองด้านข้าง	197
9	เส้นผม	209
10	การวาดเจาะลึกเฉพาะใบหน้า	281

Part 2	แบบ	321
--------	-----	-----

1	ไหล่	323
2	แขน	337
3	ข้อมือ	361
4	ข้อศอก	373
5	การวาดเจาะลึกเฉพาะแขน	381
6	มือ	387
7	นิ้ว	427

Part 3	ขา	513
--------	----	-----

1	ขา	515
2	ต้นขา	555
3	เข่า/ข้อพับเข่า	565
4	หน้าแข้ง/น่อง	583
5	ข้อเท้า	591
6	เท้า	603
7	นิ้วเท้า	651
8	ฝ่าเท้า	673

ลำตัวส่วนบน

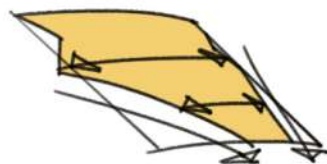
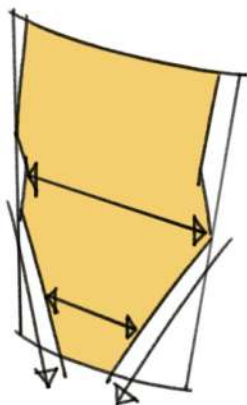
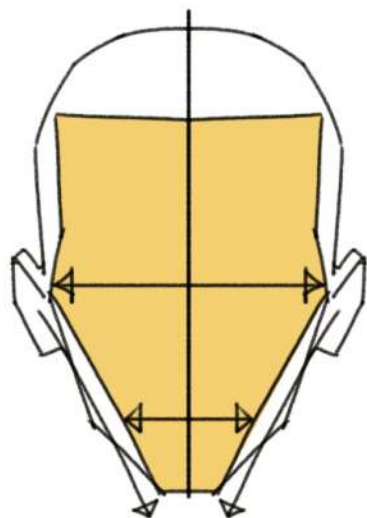
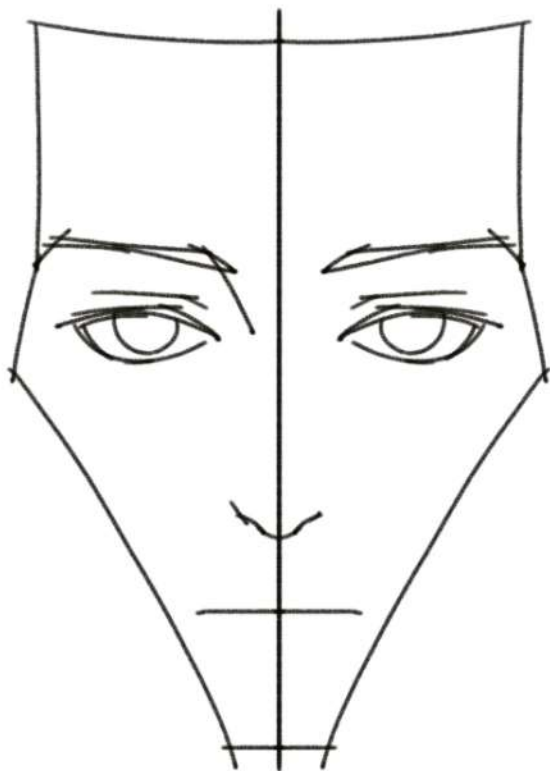
1	คอ/บ่า/ไหล่/ไหปลาร้า	691
2	หน้าอก/รักแร้	709
3	หน้าท้อง/เอว	749
4	นมมองด้านข้าง	761
5	นมมองด้านหลัง	775
6	ความพลັวไหวของท่าทาง	787

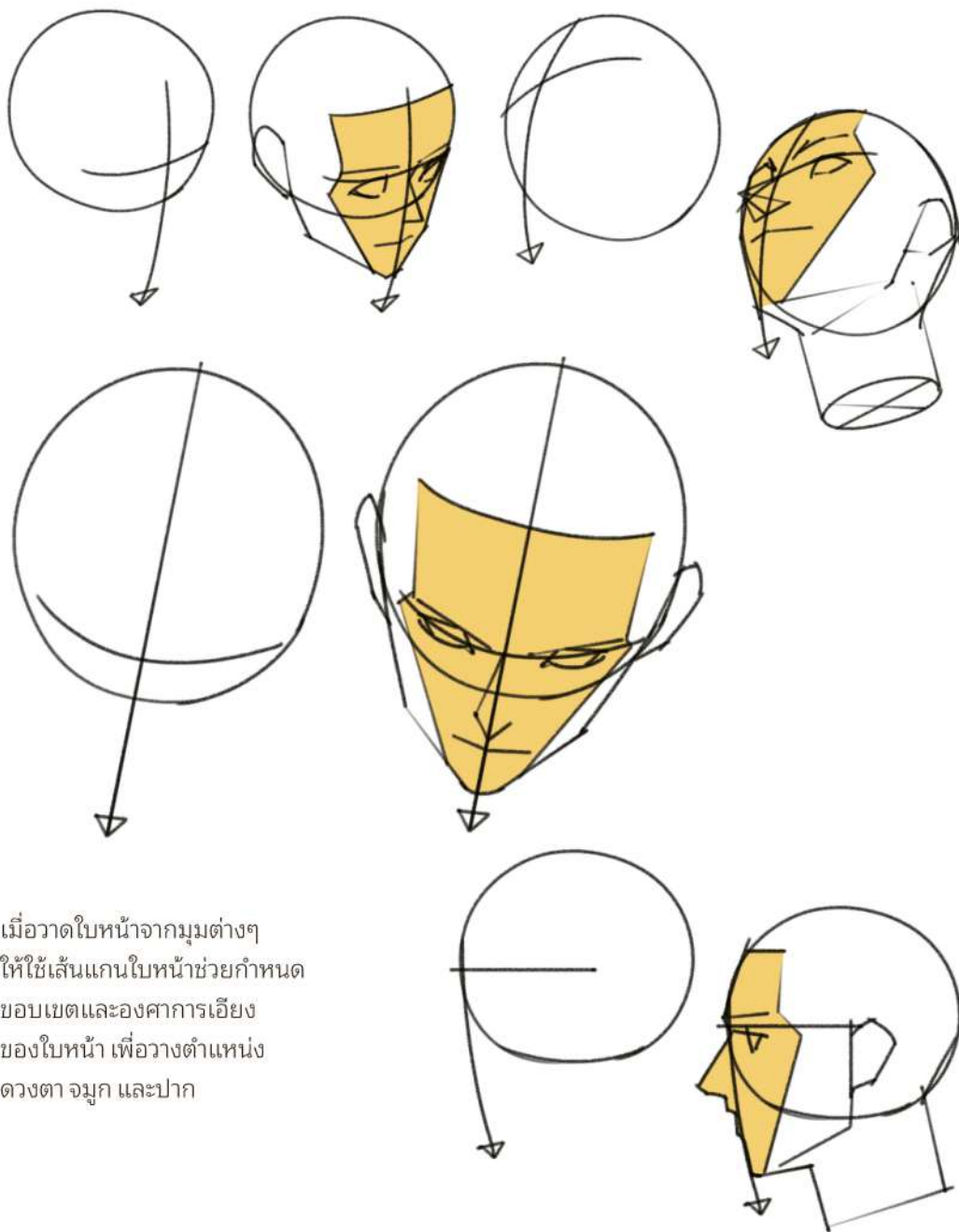
ลำตัวส่วนล่าง

1	เชิงกราน/หว่างขา	813
2	สะโพก	821
3	การวาดเจาะลึกเฉพาะร่างกาย	833

Part 5 จิบ		901
1	ใบหน้าสโตร์จิบ	903
2	แขนและขาสโตร์จิบ	927
3	ลำตัวสโตร์จิบ	939

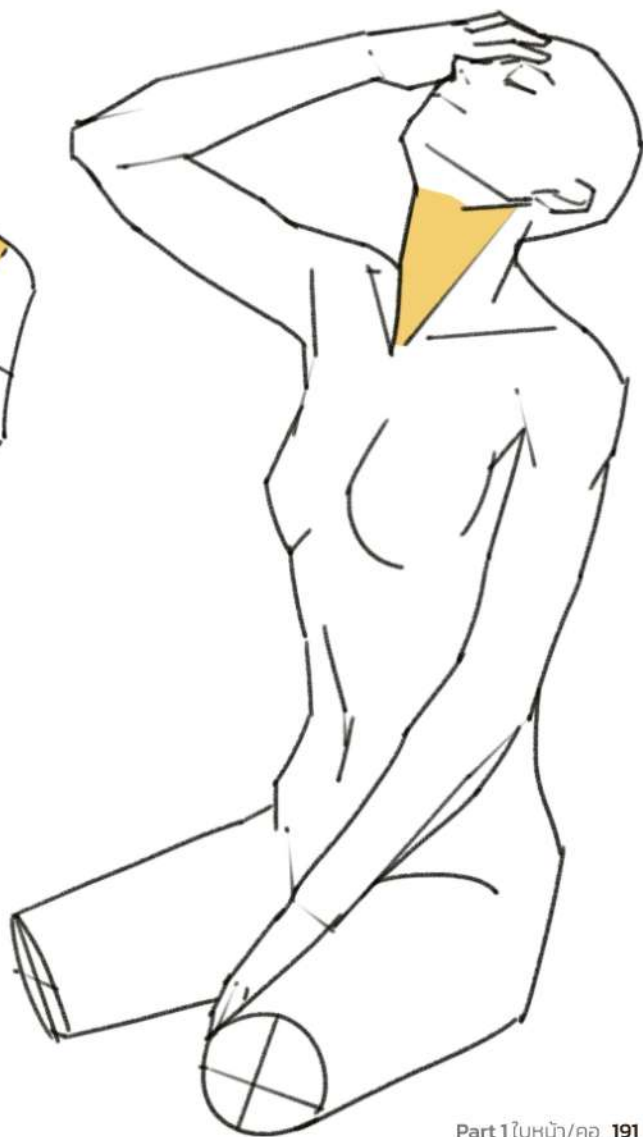
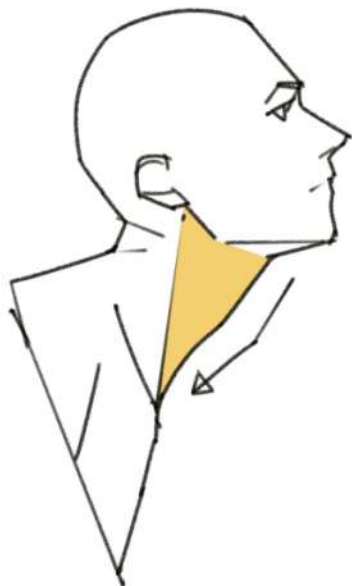
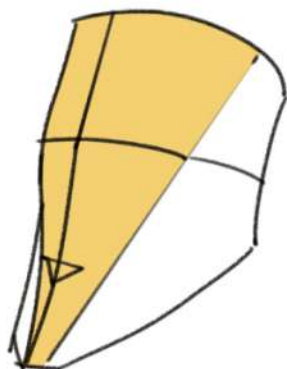
เมื่อมองจากด้านหน้า บริเวณโหนกแก้ม
จะเป็นส่วนที่กว้างที่สุด และค่อยๆ
แคบลงเมื่อไล่ลงมาจนถึงคาง

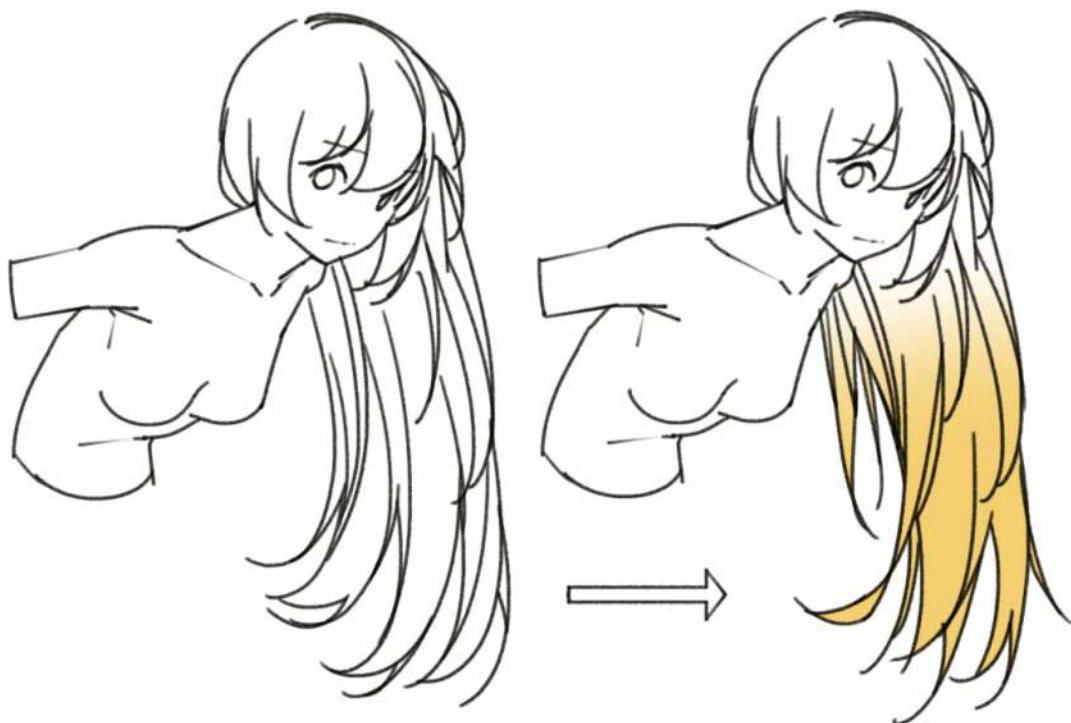




เมื่อวาดใบหน้าจากมุมต่างๆ
 ให้ใช้เส้นแกนใบหน้าช่วยกำหนด
 ขอบเขตและองศาการเอียง
 ของใบหน้า เพื่อวางตำแหน่ง
 ดวงตา จมูก และปาก

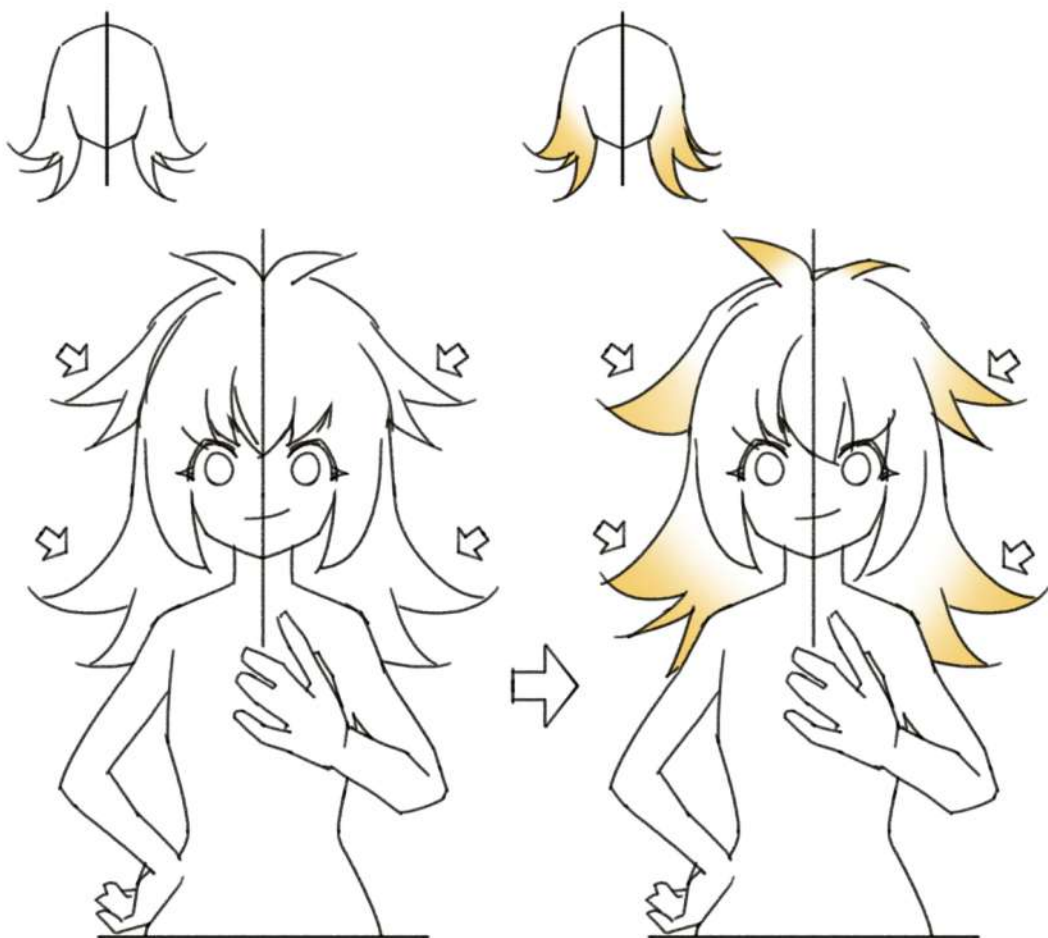
เมื่อเงยหน้าไปด้านหลังมากๆ ให้วาดเส้น
รอบนอกเป็นเส้นโค้งที่ฐานออกมาเล็กน้อย
แทนการวาดเป็นเส้นตรง



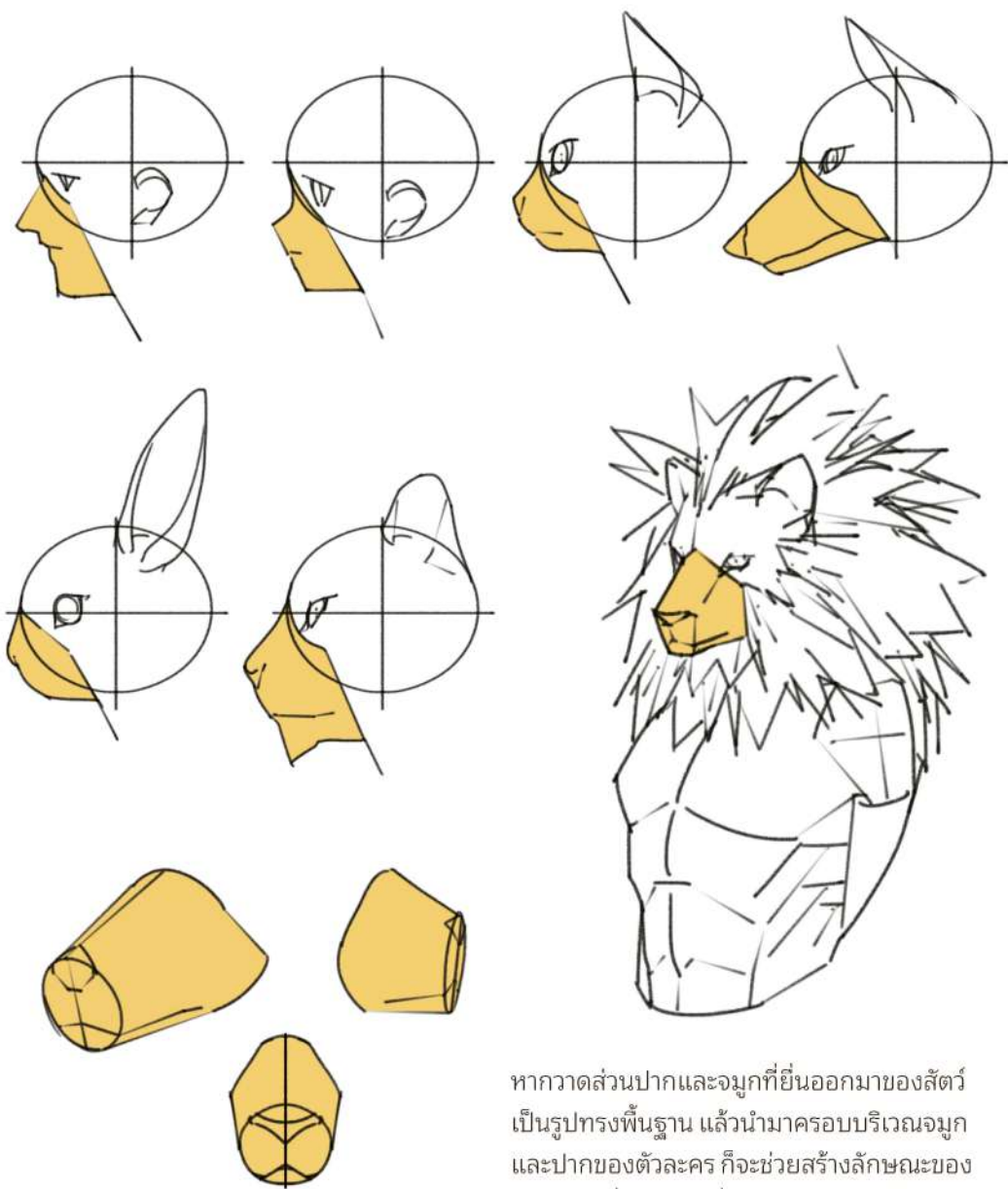


หากวาดปลายผมที่พลิ้วไหว
เป็นรูปแบบเดียวกันทั้งหมด
จะทำให้ภาพดูแข็งทื่อและ
ไม่เป็นธรรมชาติ



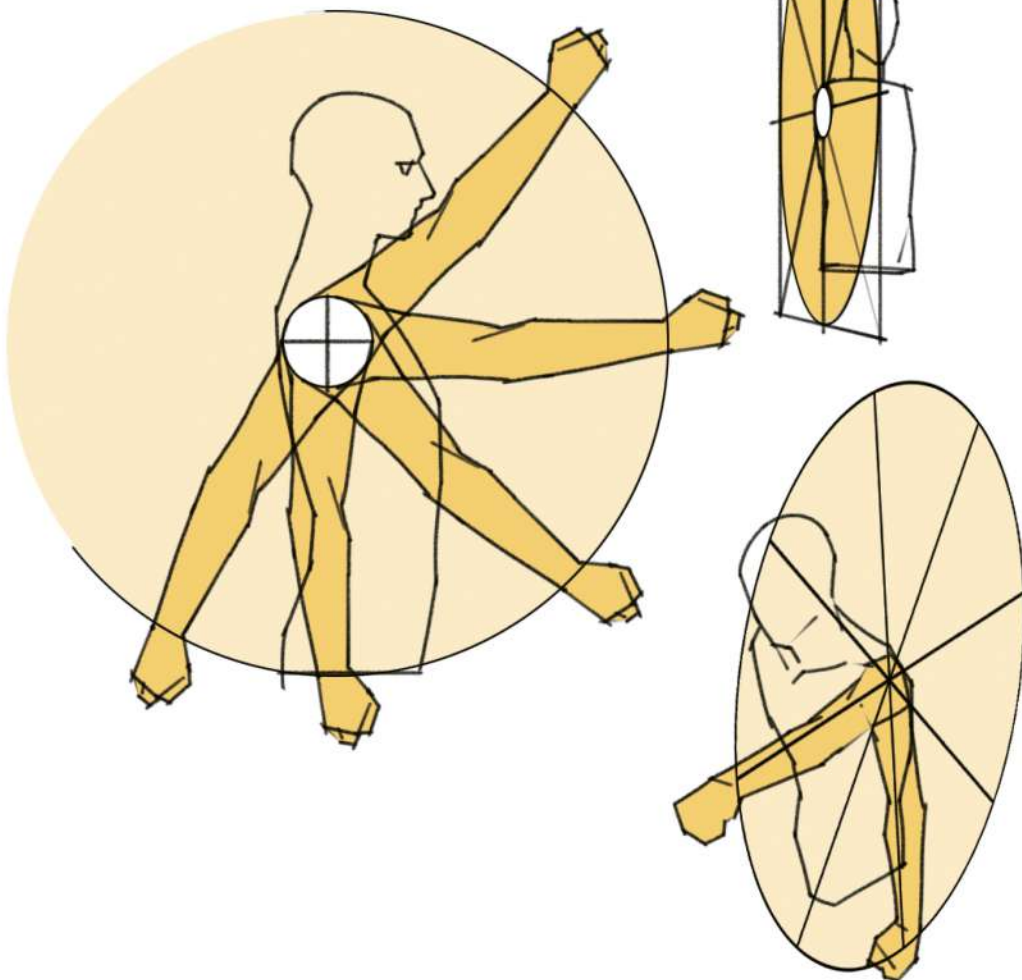


หากเส้นรอบนอกของผมทั้งสองข้างสมมาตรกันราวกับถือปี่มา
ภาพจะดูแข็งทื่อและไม่เป็นธรรมชาติ (ควรระวังอย่าให้เส้นรอบนอก
ของผมทั้งสองข้างเหมือนกันจนเกินไป)

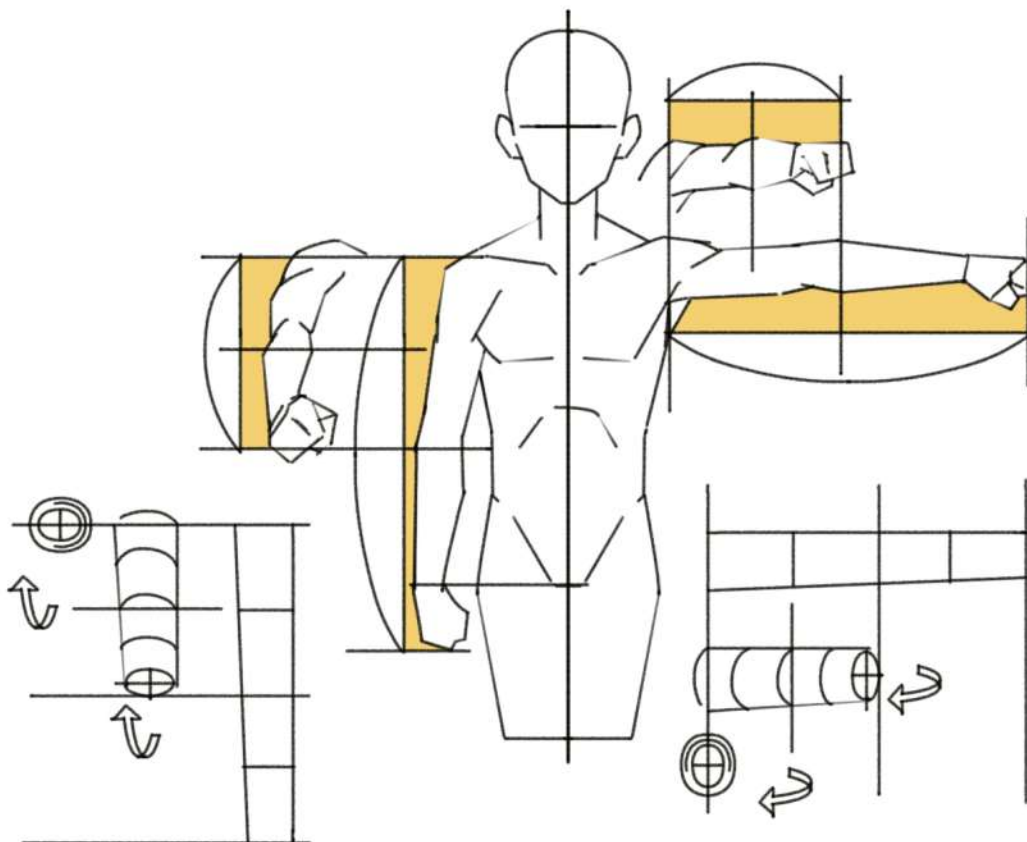


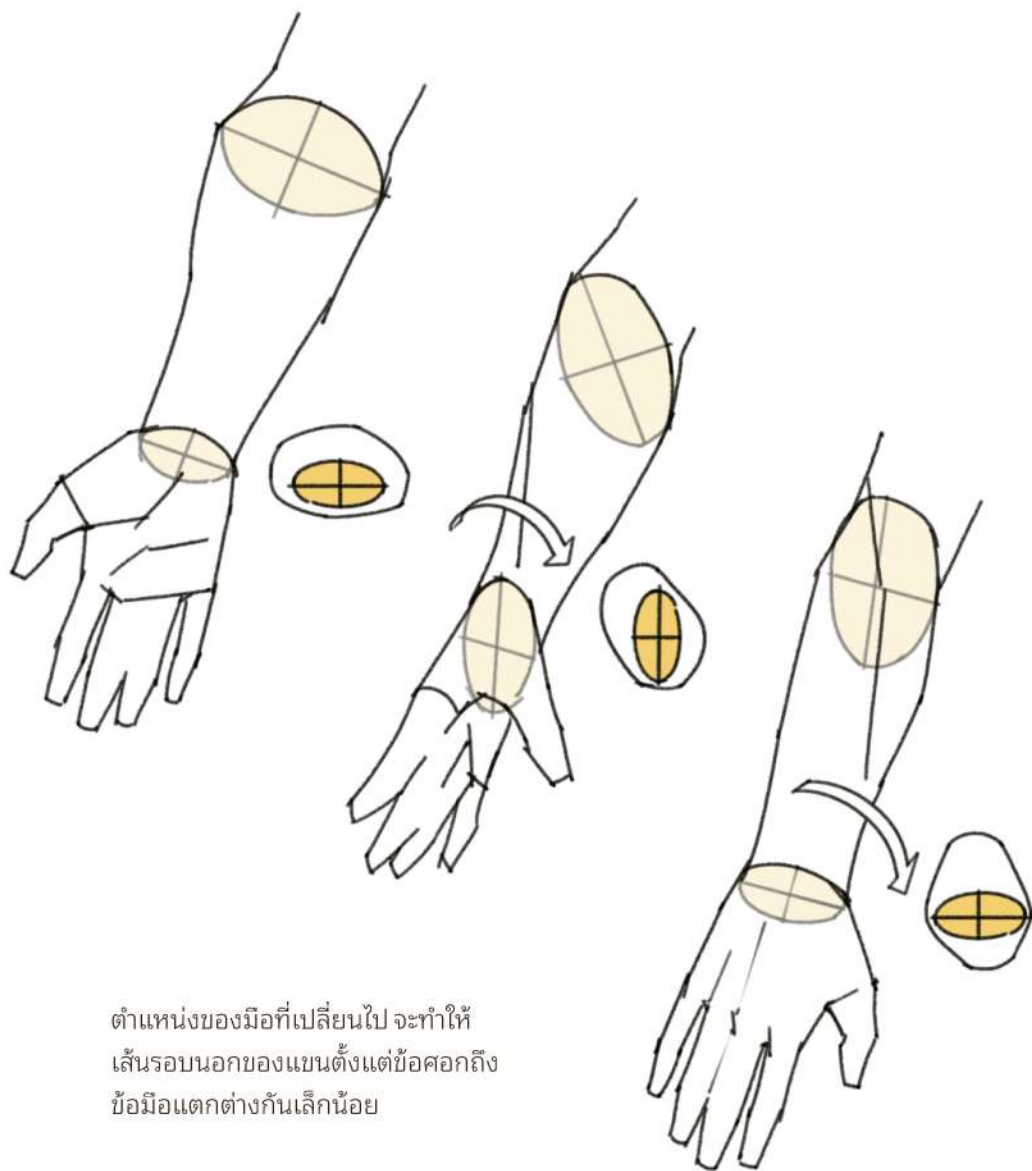
หากวาดส่วนปากและจมูกที่ยื่นออกมาของสัตว์
เป็นรูปทรงพื้นฐาน แล้วนำมาครอบบริเวณจมูก
และปากของตัวละคร ก็จะช่วยสร้างลักษณะของ
ตัวละครครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ (Anthro) ได้

ใช้กรอบสี่เหลี่ยมและวงกลมให้สอดคล้องกับ
มุมด้านข้างของลำตัวส่วนบน จะช่วยให้กำหนด
ทิศทางการเคลื่อนไหวของแขนที่เปลี่ยนไป
ตามเพอร์สเปกทีฟในแต่ละมุมได้ง่ายขึ้น

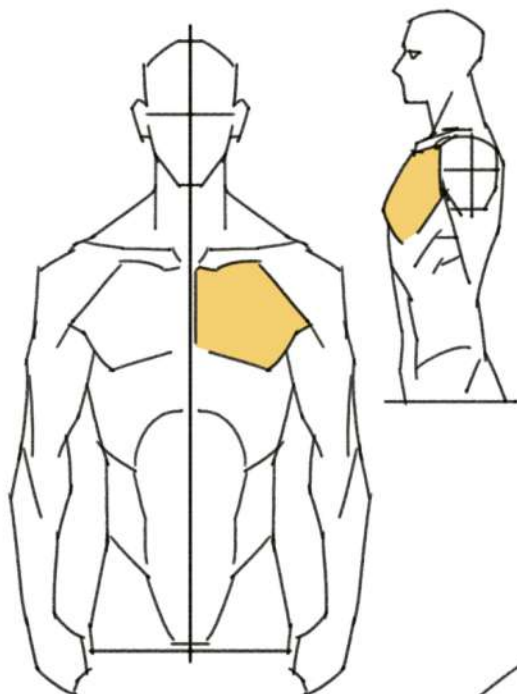


เมื่อวาดแขนที่พับเข้ามาประมาณครึ่งหนึ่งในมุม
เพอร์สเปกทีฟ ควรลดความยาวของแขนที่มองเห็น
ให้เหลือประมาณครึ่งหนึ่งของความยาวทั้งหมด

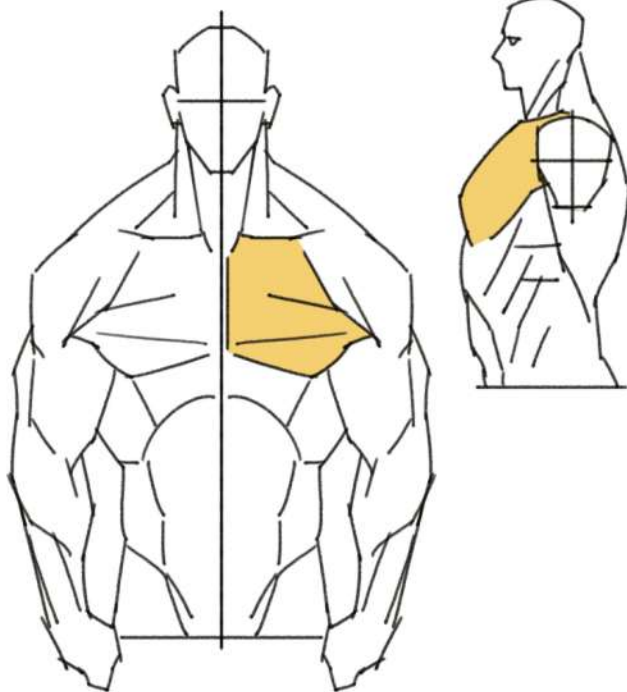


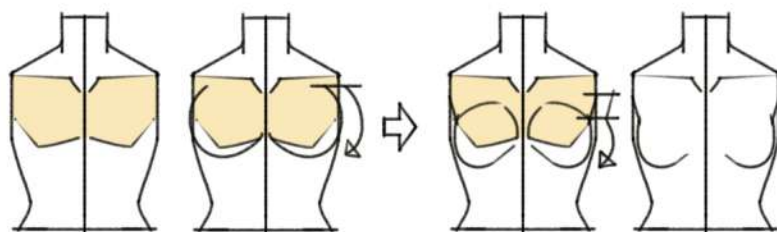
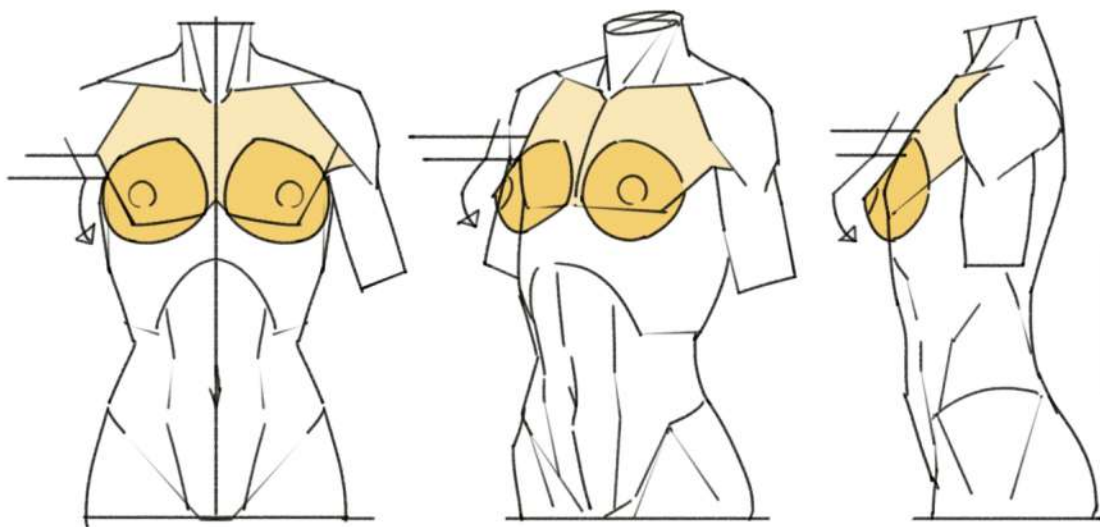


ตำแหน่งของมือที่เปลี่ยนไป จะทำให้
เส้นรอบนอกของแขนตั้งแต่ข้อศอกถึง
ข้อมือแตกต่างกันเล็กน้อย

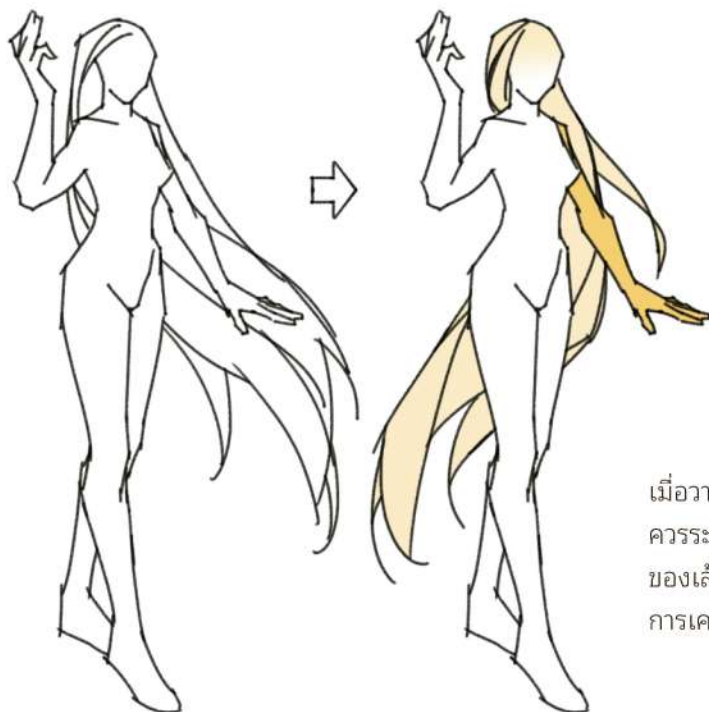


เมื่อกกล้ามเนื้อลำตัว
ส่วนบนหรือกล้ามเนื้อ
หน้าอกมีขนาดใหญ่ขึ้น
กล้ามเนื้อหน้าอกจะบัง
ส่วนล่างของกระดูก
ไหปลาร้า ทำให้มองเห็น
เพียงแนวด้านบนเท่านั้น



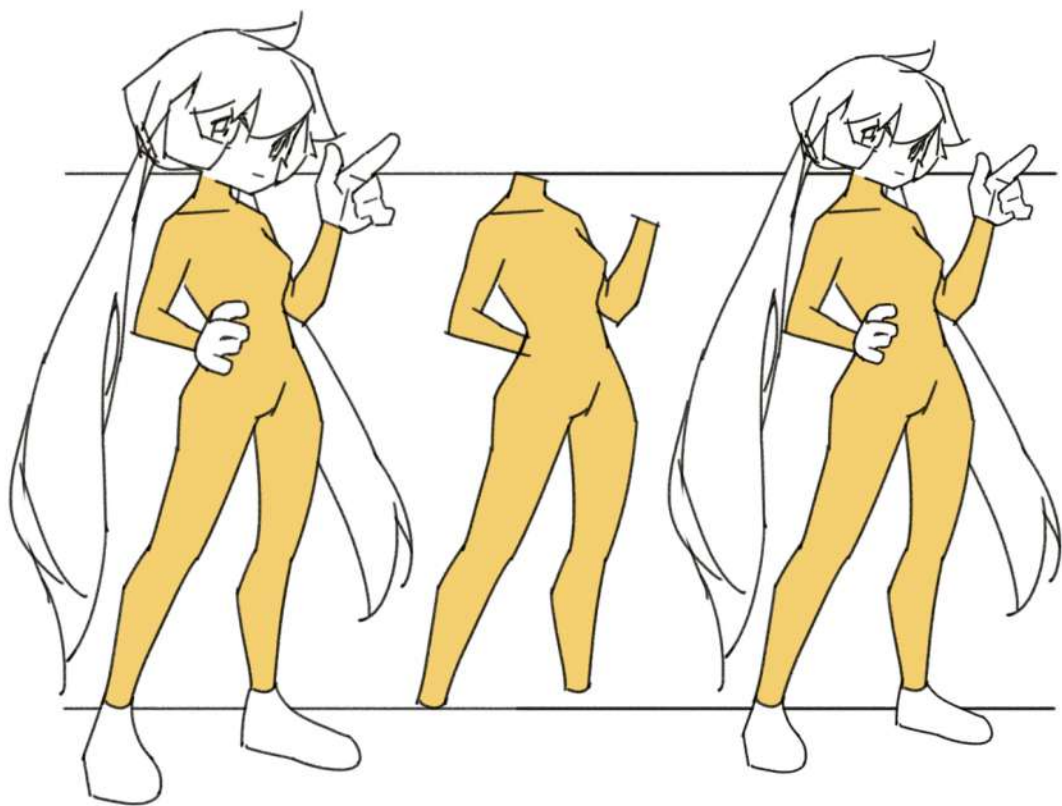


เพื่อให้วาดหน้าอกของผู้หญิงได้ง่ายขึ้น
ให้เริ่มจากวาดแนวกล้ำเนื้อหน้าอก
บางส่วนก่อน แล้วจึงค่อยวาดรูปทรง
ของหน้าอกตามไปทีหลัง

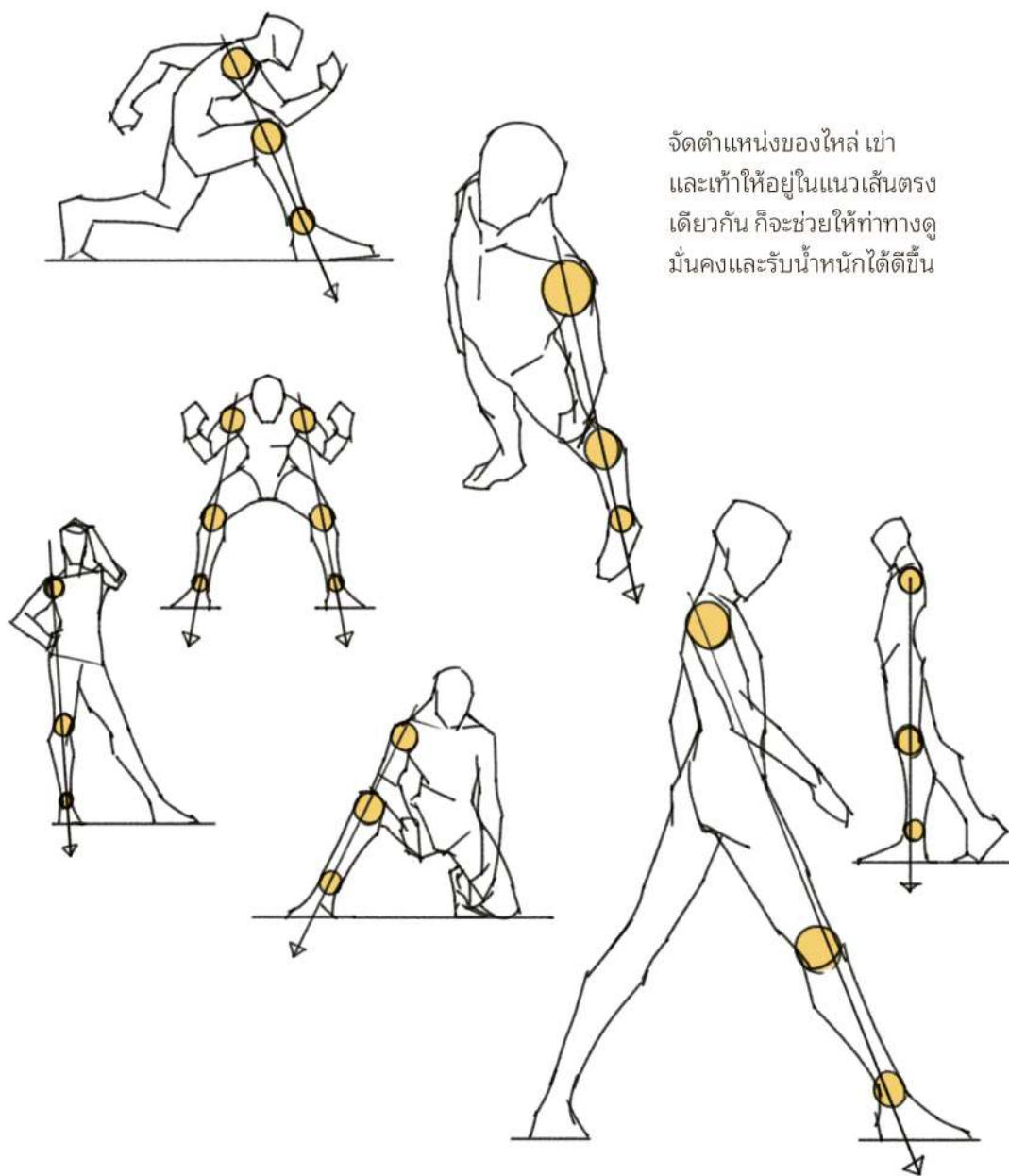


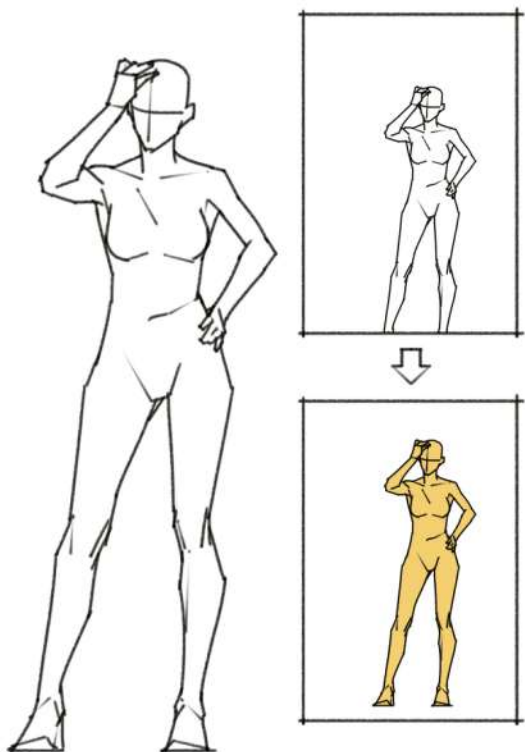
เมื่อวาดผมยาวที่กำลังพลิ้วไหว
ควรระวังอย่าให้แนวการพลิ้ว
ของเส้นผมทับซ้อนกับแนว
การเคลื่อนไหวของแขน



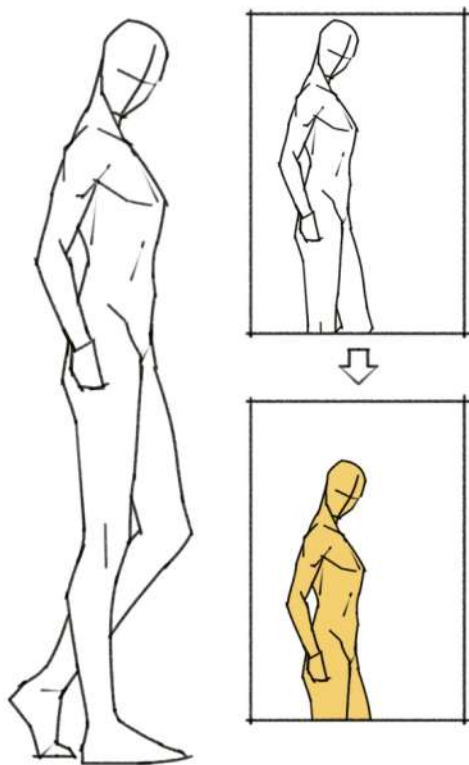


แม้จะใช้สั้ดส่วนร่างกายแบบเดิม แต่เพียงแค่
วาดใบหน้า มือ และทำให้ใหญ่ขึ้น ก็จะช่วยให้
ตัวละครดูน่ารักมากขึ้น

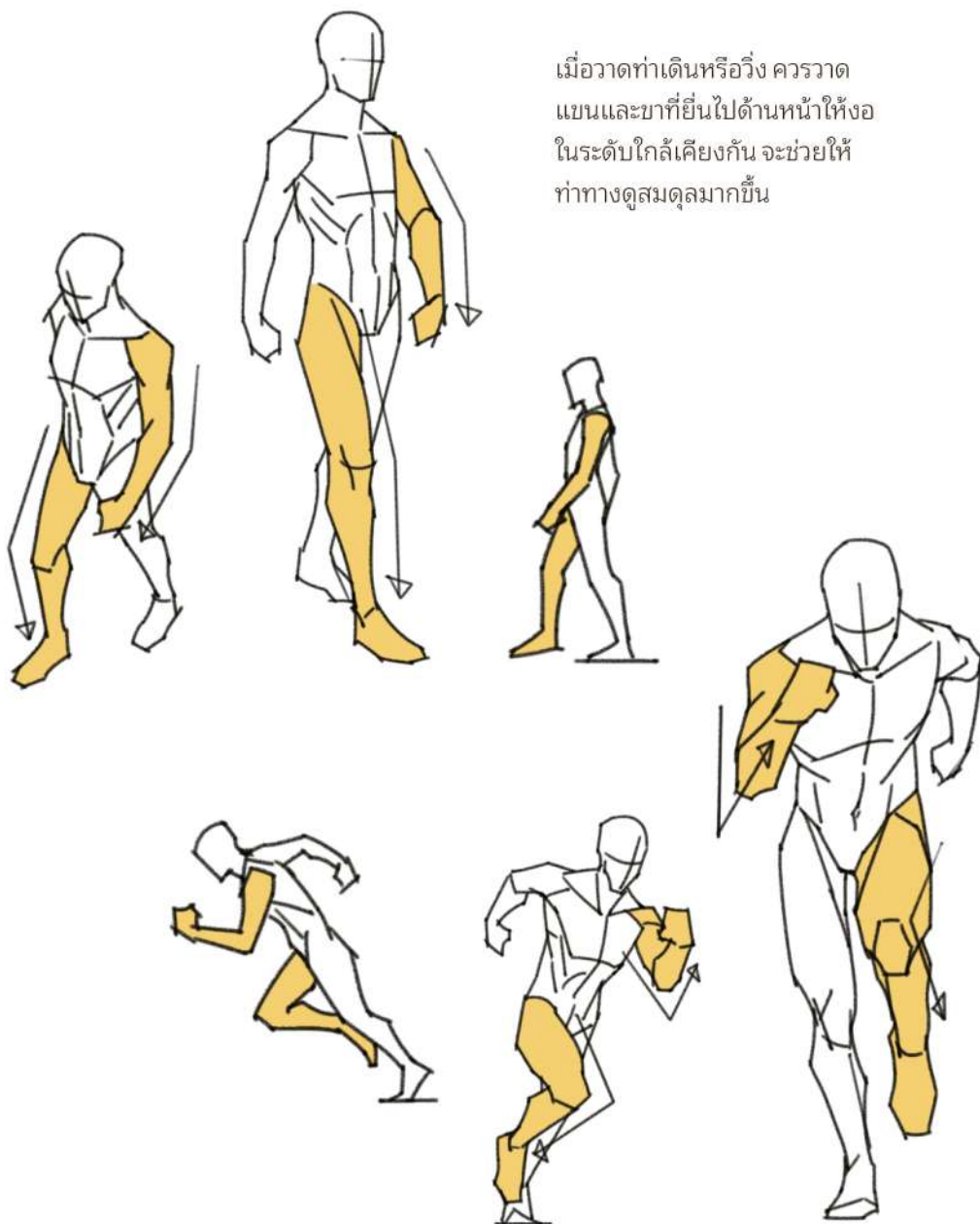


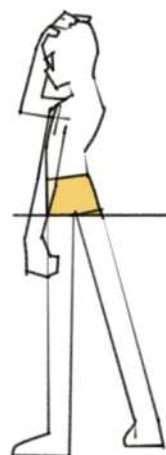
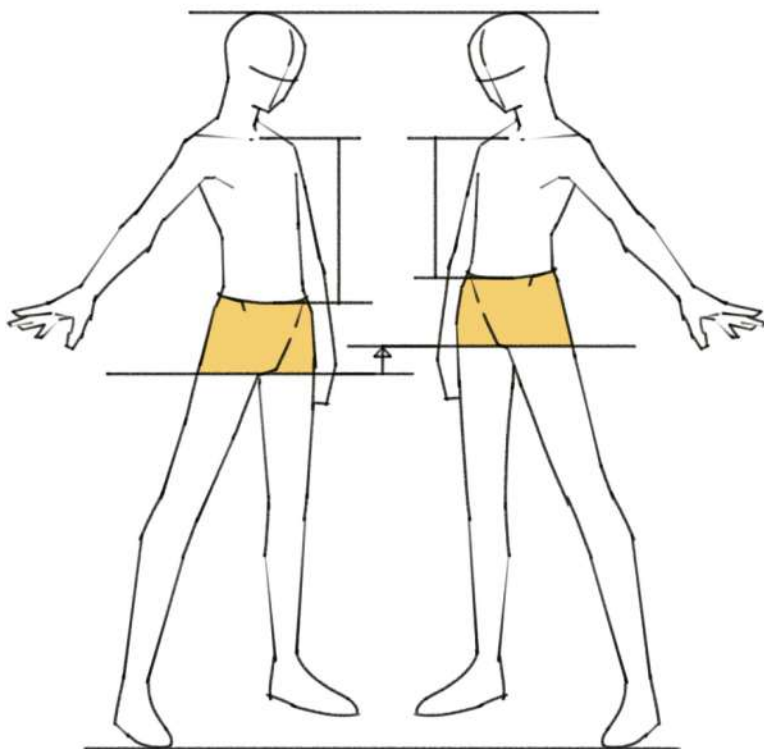


ในการจัดวางองค์ประกอบภาพ
ควรหลีกเลี่ยงการครอบภาพ
ตรงบริเวณข้อต่อของตัวละคร
เช่น เข่าหรือข้อเท้า



เมื่อวาดท่าเดินหรือวิ่ง ควรวาด
แขนและขาที่ยื่นไปด้านหน้าให้งอ
ในระดับใกล้เคียงกัน จะช่วยให้
ท่าทางดูสมจริงมากขึ้น

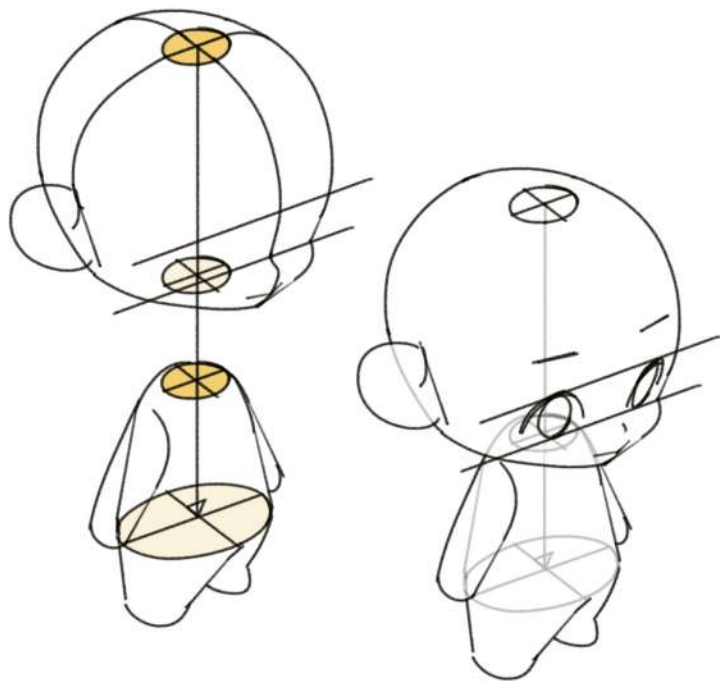




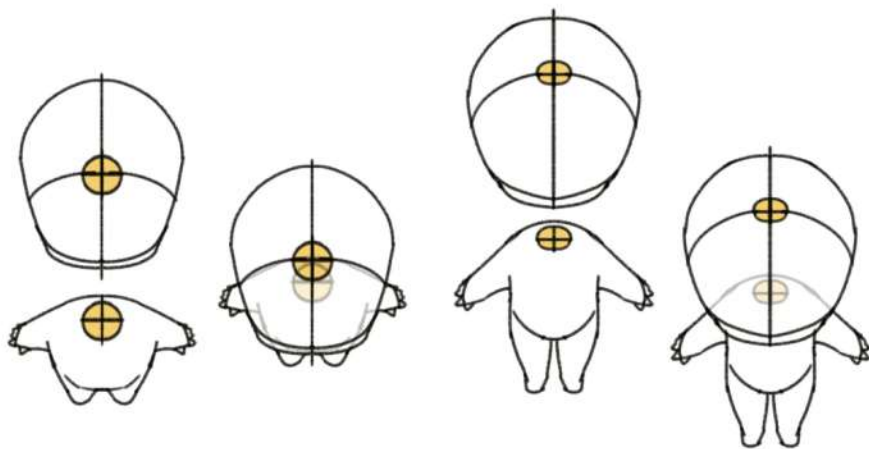
เมื่อต้องการวาดขาให้ดูยาวกว่าปกติในสไตส์การ์ตูน ให้ลดความยาวของลำตัวส่วนบนลงเล็กน้อย แล้วขยับหว่างขาให้สูงขึ้นประมาณระยะที่ลดความยาวของลำตัวส่วนบนลง

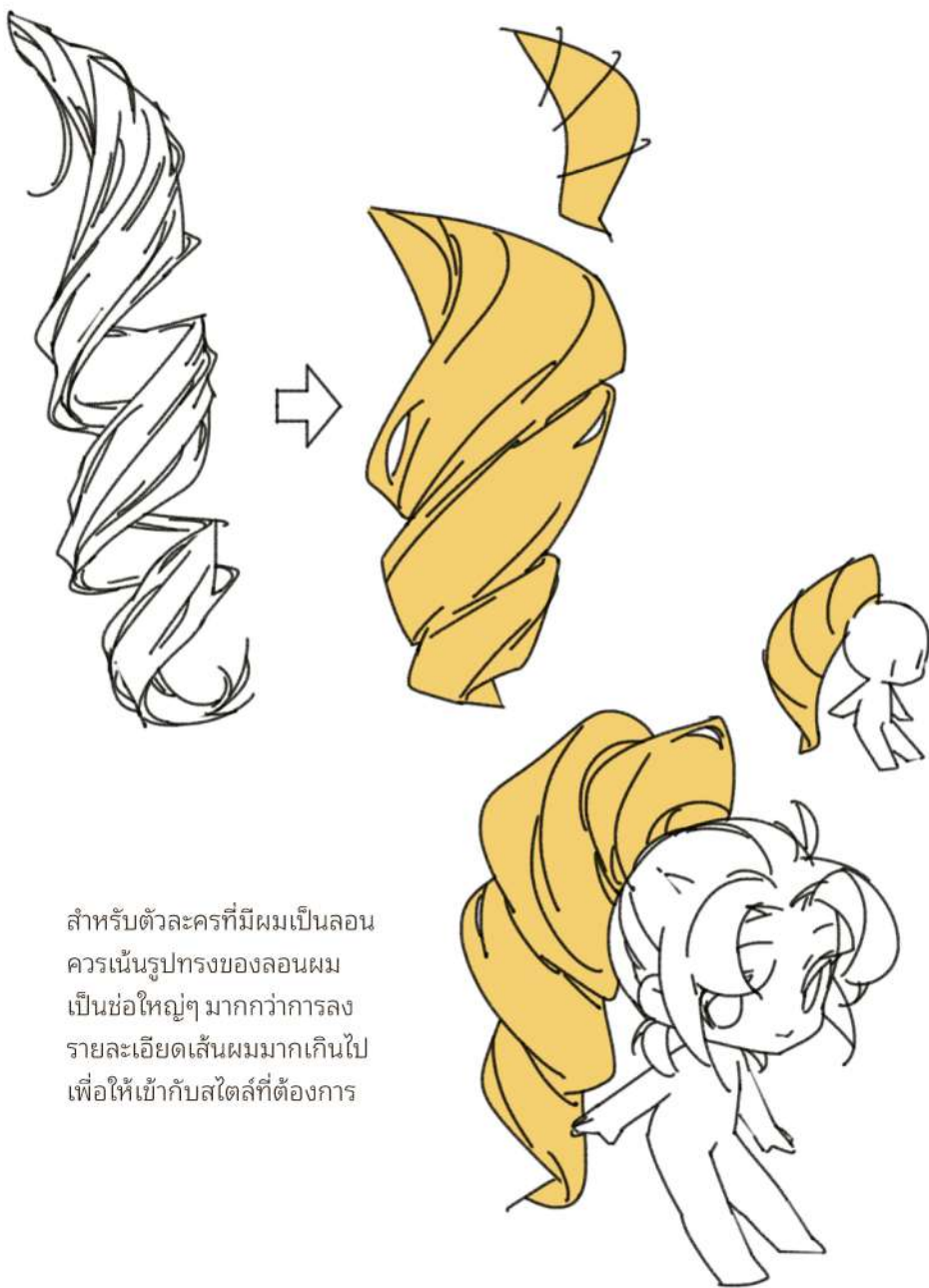


การวาดเอฟเฟกต์ต่างๆ
รอบตัวละคร จะช่วยเน้น
บรรยากาศของภาพและ
ทิศทางการเคลื่อนไหว
ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น



เมื่อวาดตัวละครสไตล์จิปี
ในมุมสูง ให้จัดกึ่งกลางศีรษะ
ให้อยู่ตรงกับกึ่งกลางลำตัว
และเนื่องจากศีรษะมีขนาดใหญ่
ยิ่งมองจากมุมสูงมากเท่าไร
ศีรษะก็จะยิ่งบังลำตัวส่วนบน
มากขึ้นเท่านั้น





สำหรับตัวละครที่มีผมเป็นลอน
ควรเน้นรูปทรงของลอนผม
เป็นข้อใหญ่ๆ มากกว่าการลง
รายละเอียดเส้นผมมากเกินไป
เพื่อให้เข้ากับสไตล์ที่ต้องการ

เมื่อวาดตัวละครสไตล์ญี่ปุ่นหุ่นล่า
 ให้เน้นรูปทรงของกล้ามเนื้อสี่เหลี่ยม
 คางหมูตรงไหล่ (Trapezius)
 ให้เด่นชัด แล้ววาดแนวคอ
 ให้เฉียงขึ้นไปเชื่อมกับใบหน้า

