

Drawing Comics World

เริ่มต้นขีดวาดการ์ตูนฉบับปรับปรุงใหม่



ติดตามศิลปินได้
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่
f DrawingcomicsWorld
และ
lovedigiart

Vol. 1

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวย จากพื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเองในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปล่อยของทุกเทคนิคแบบไม่ยั้ง จากประสบการณ์ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ
โดย DJNY

เล่มที่ 1 :

แคมมิ่ง? ลองวาดแล้วจะติดใจ

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

เล่มที่ 2 :

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลอว์ฝึกกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จงเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่ความแหลม	42
การวาดหน้ากลมเอิบเอิบ	44
การวาดหน้าความมนสุดเท่	46
การวาดหน้าความเหลี่ยมสุดบึกบึน	48
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	52
สัดส่วนใบหน้าการ์ตูนเมื่อลดทอนจากสัดส่วนจริงแล้วเป็นแบบนี้	53
การวาดคิ้วและตา	54
จมูกกับใบหน้า	56
การวาดปาก	58
ลิปสติก!	59
หู	60
สิ่งที่แยกพวกเราได้ง่ายที่สุดคือผม	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. นื้อ	101
10. เขินอาย	103
เคล็ดลึกลับการผสมสีหน้าสุดแจ่ม	105

เล่มที่ 4 :

นี่ละสัดส่วนต่างๆ

เรียกพวกเรว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ	110
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน	111

เล่มที่ 5 :

วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

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

เล่มที่ 6 :

การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อมความสมดุลอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ระหว่างการท่าทางกับกระดูก	161
กฎของเอว	168
การหันหน้ากลับม	170
เทคนิคการพับแขนและข่าต่างๆ สไตล์มืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎของขา	176
ความสัมพันธ์ของการท่าทางกับกล้ามเนื้อและส่วนต่างๆ	180
ระวังหกคะเมนเพราะแรงดึงดูด	182
แรงโน้มถ่วงกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว	185

รวมทำทงพื้นฐาน	199
รู้จักกับคำว่า "โอเวอร์แอคติ้ง" (Over Acting) กัน	208

เล่มที่ 7 : ฮัดเซย์! ใส่เสื้อให้ที

เข้าใจเรื่องส่วนประกอบของชุดแบบต่างๆ	212
ยากไปใช้ไหม? ช่างบทก่อนหน้า แล้วมาดูแฟชั่นต่างๆ กัน	221
สิ่งของที่หยบจับได้	226
เสื้อผ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร	230

เล่มที่ 8 : การออกแบบตัวละครของตัวเอง

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

เล่มที่ 9 : จากหลัง!! สิ่งประกอบสำคัญที่ทำให้ การ์ตูนสมบูรณ์

รู้จักกับเพอร์สเปคทีฟและวิธีการใช้	276
จากแบบต่างๆ กับเพอร์สเปคทีฟ	277
จากในเบื้อง	277
จากเบื้องเพอร์สเปคทีฟแบบสองจุด	278
เพอร์สเปคทีฟแบบสามจุด	282
เพอร์สเปคทีฟแบบหนึ่งจุด	285
จากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟจุดเดียว	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสองจุด	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสามจุด	288
จากธรรมชาติ	292
วาดจากหลังธรรมชาติโดยผ่านเส้นระดับสายตา	302
จากนานธรรมชาติ	304

เทคนิคต่างๆ กับฉากหลัง	307
ฉากในสภาพอากาศต่างๆ	309
รู้จักธรรมชาติ ขุนเขา ก้อนหิน สายน้ำ	310
เวลา	318
ฉากตอนเช้า กลางวัน ตอนเย็น กลางคืน	320
ฉากหลังเรียกบรรยากาศ	322
เอฟเฟ็กต์ต่างๆ	323
การใช้เส้นสปิด	325
บรรยากาศอารมณ์ต่างๆ ด้วยสกรีนโทน	328
การเขียนตัวอักษรสำหรับการ์ตูน	329

เล่มที่ 10 : องค์ประกอบศิลปะสร้างความดึงดูด

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

เล่มที่ 11 : การลงสีเบื้องต้น

การเลือกกระดาษ	343
สีกับอารมณ์	344
การลงสีตัวละคร	347
การลงสีด้วย Layer Mode	350

เล่มที่ 12 : การขยายผลงาน

ความถี่และช่วงเวลา	354
ตลาดขายงาน	355
กระเป๋ามินิดิจิตอล	364