

"artist course : Develop your art style"

วิทยากร

- คุณกษิติเดช เหมพรหมราช (จิ๋ว)

Concept artist at "RIFF Animation Studio"

Instructors at "On One animation school"

เรื่องที่ผมจะพูดในวันนี้ก็คือ สูตรลับในการวาดรูป 6 ข้อ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทุกสไตล์ลายเส้น เพื่อให้รูปวาดน่าดึงดูดและสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ก่อนอื่นขอเปิดงานของผมให้ได้ดูกันก่อน เพราะผมวาดโปรเจกต์ส่วนตัว และภาพประกอบอยู่เรื่อยๆ ผมวาดรูปมาประมาณ 8 ปีแล้ว จากคนที่ไม่มีความรู้มาก่อน เริ่มจากแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่องกังฟูแพนด้า ทำให้เกิดแรงบันดาลใจอยากทำการ์ตูนแบบนั้นขึ้นมาบ้าง และเริ่มเรียนรู้มาเรื่อยๆ หาเทคนิคการวาดรูปของตัวเองออกมา แต่ว่าผมไปพบเว็บไซต์ของฝรั่งที่เขาพูดถึงเทคนิคในการวาดว่าทำไปถึงจะเข้าใจเทคนิคการทำแอนิเมชันเหล่านี้ หรือจะวาดอย่างไรให้ออกมาดี ผมก็ค่อยออกมาได้ 6 ข้อ ซึ่งผมอยากจะแนะนำ 6 ข้อนี้ให้เพื่อนๆ ไปใช้ในสไตล์การวาดรูปของแต่ละคนได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปประกอบ Comics หรือในฝรั่ง ญี่ปุ่น ผมคิดว่าไม่มีข้อจำกัด เพราะว่า 6 ข้อนี้ คือพื้นฐานที่ว่าจะทำอย่างไรให้ภาพเราน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้อย่างง่ายดาย

หลักการวาดรูป 6 ข้อ

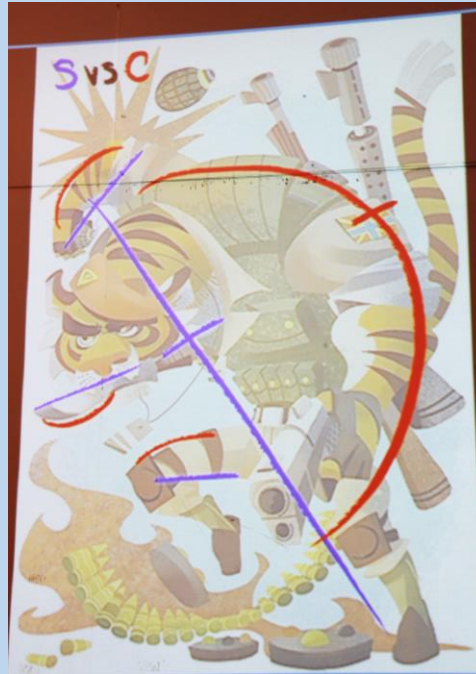
1. Straight vs curve



อยากให้ทุกคนยกแขนของตัวเองขึ้นมา สังเกตแขนตัวเองว่ามีกี่ด้าน) จะเห็นว่าแขนเรามีทั้งด้านในและด้านนอก เส้นตรงและเส้นโค้ง ที่โค้ง เพราะมีกล้ามเนื้อ ที่มีกระดูกเฟี้ยวๆ ก็จะเป็นเส้นตรง และถ้าลองกางนิ้วมือออก จะเห็นลักษณะด้านข้างๆ นิ้วโป้งจะค่อนข้างจะตรง ส่วนด้านนิ้วก็อาจจะบวมๆ กลมๆ นี่คือการกลับทั้ง 6 ข้อ จะอยู่ในร่างกายเราทั้งหมดแล้ว

‘กฎข้อแรกที่ธรรมชาติให้มา ทุกอย่างประกอบด้วยเส้นตรงกับเส้นโค้งเสมอ’

นั่นหมายความว่า เวลาที่เราวาดโครงหน้า หรือวาดอวัยวะ วาดคาแรกเตอร์ วาดคน หรือ ออกแบบสถาปัตยกรรม เส้นตรงและเส้นโค้งทำให้เกิดความงามขึ้นม่ายดาย ผม ยกตัวอย่างให้ดู รูปเสือ จะเห็นความลับที่ซ่อนอยู่ ผมใช้เส้นตรงกับเส้นโค้งเสมอ ทำให้เกิดการ ดึงดูดความสนใจขึ้นมามากมาย



2.Rhythm



เอาความโค้งมาทำให้เกิดจังหวะ และนั่นคือกฎข้อที่ 2 ตัวอย่าง (รูปคนด้านข้าง) สังเกตหลังหัว ปาก คอ ออก กัน หน้าขา เป็นเส้นโค้งรับกันไปเรื่อยๆ แสดงว่าร่างกายของคนเรามีจังหวะอยู่แล้ว แล้วทำไม เราไม่เอาความลับ เหล่านี้ไปใช้ (ตัวละคร 3 ตัว) ตัวละครด้านหนึ่งเรียบง่าย อีกตัวซับซ้อน เป็นหลักในการดีไซน์

หรือเด็กอ้วนให้ยกโทรศัพท์มือถือขึ้นมา เพราะจะ ให้ด้านหนึ่งเป็นเส้นโค้ง อีกด้านเป็นเส้นตรง ทำให้เกิด เส้นขึ้นมา เด็กคนกลางให้มือไปข้างหลัง เท้าไปข้างหน้า ทำให้เส้นโค้งบนหัวรับกับมือ ด้านหลัง และให้ขาด้านหน้ามารับกับเส้นโค้งตรงนี้ นี่คือนี่ที่เรียกว่าจังหวะนั่นเอง



3.Flow

จากเส้นตรง มาเส้นโค้ง มาจังหวะ ต่อมาดูที่ร่างกายของคนเราไม่ว่าเราจะทำอะไรก็ตามเรามองตัวเองว่าเป็นเส้น ที่ไหลเหมือนแม่น้ำ อย่างคนที่เคยเรียนแอนิเมชันมา จะรู้จักในชื่อของ Line of action ผมจะเรียกในที่นี้ว่าคาร์ไหล เพราะเมื่อมีเส้นตรงมาหาเส้นโค้ง แล้วเส้นพวกนี้สามารถจะไหลเป็นจังหวะได้ ต่อเนื่องกัน จากจุดหนึ่งไปถึงอีกจุดหนึ่ง นั้นหมายความว่าเวลาเราดีไซน์เส้นที่เราวาด แทนที่จะให้ไปหยุดเฉยทางตัน ก็ลองเปลี่ยนมาดีไซน์ให้ไหลไปต่อได้เรื่อยๆ ะ เพื่ออะไร

ดูจากตัวอย่าง นักอเมริกันฟุตบอล มีเสื้อแดง เหลือง มีตัวละครเอก 2 ตัวอยู่ตรงกลาง ส่วนคนอื่นๆ รอบๆ คือตัวละครรอง



เพราะไม่อยากให้คนดูไม่หมกมุ่นอยู่กับตัวเอก สำคัญคือ 2 คนกลาง เส้นที่ใช้สลับกัน ทำให้เห็นว่ามีส่วนโค้งเล็กใหญ่สลับกัน

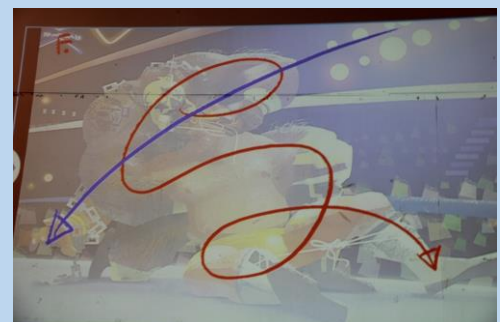
ตัวละครที่จัดเรียงกันแบบมีนัยยะ เบื้องหลังที่แท้จริงอยากจะสื่อว่าพวกเขามาโรงเรียน เด็กทุกคนที่มาเรียนก็ต้องเดินเข้าไป เส้นของผมที่ไหลไป อยากให้มองว่าไหลเข้า-ออก ไปในโรงเรียน มองเห็นว่าเส้นไหลต่อเนื่องจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง จะสังเกตว่าจากเด็กคนหนึ่งที่กระโดดทำสควมมิ่งเข้าโรงเรียนตอน 8 โมงเช้าได้ เด็กคนนี้มีหน้าที่ส่งเพื่อนๆ ในภาพให้ต่อเนื่องกันเป็นแถว



คอนเสิร์ตภาพ Love in the ring มีการไหลวนไปวนมา ก็เพื่อสื่อสารถึงความซมุนวุ่นวาย จะเห็นว่าหลอดไฟกลมๆ ขวบนของภาพใส่เพื่อให้เส้นต่อกับแขนมาอีกทีหนึ่ง เพื่อให้มีเส้นสีน้ำเงินขดกลมๆ มนๆ ในภาพ เพื่อให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น ไม่งั้นถ้าภาพมีแค่ขดกลมๆ

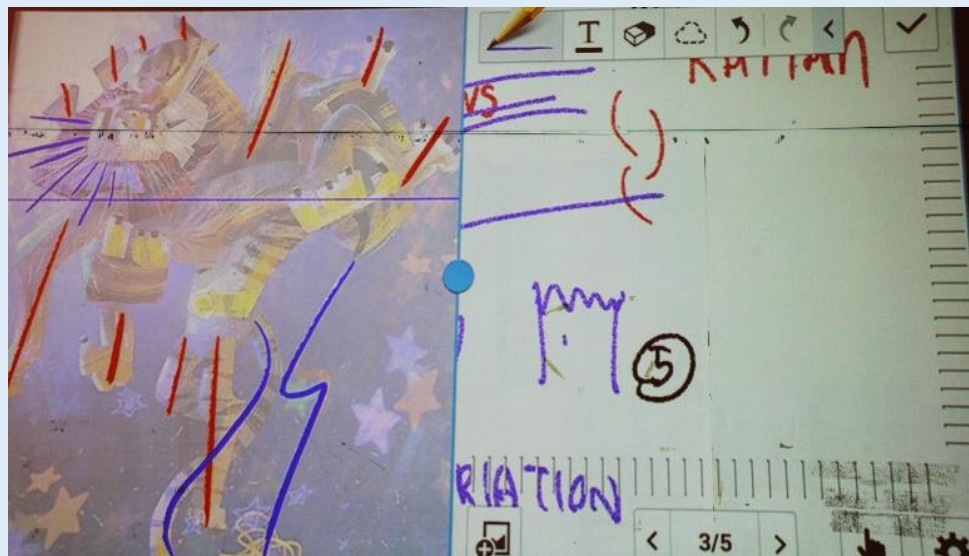
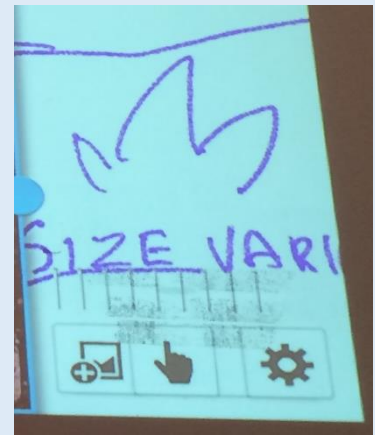


วนๆ ในภาพ เส้นแสงจะช่วยดึงดูดความน่าสนใจออกจากตัวละคร 2 ตัวนี้ เป็นเทคนิคในการจัดภาพ จะไม่กระโดดไปมา อย่างไม่มีนัยยะไม่ว่าจะเป็นตัวละคร หรือตัวประกอบของเรื่องก็ตาม



4.Size Variation

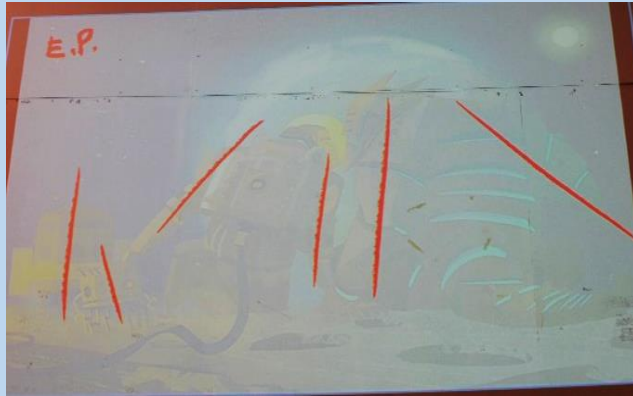
เพื่อให้ภาพน่าสนใจขึ้นเราควรมีพุ่มไม้ 3 อัน เรียกว่า Size Variation คือการรู้จักสลับขนาด อย่างผมของคนเราที่โตไม่เท่ากัน หรือมือเราเองก็ยังไม่เท่ากัน เราลองจินตนาการเล่นๆ ถ้านิ้วเท่ากัน วาดออกมาแล้วดูน่าเบื่ออะผมว่า ดูไม่เห็นความสำคัญของแต่ละนิ้ว แต่ถ้านิ้วไม่เท่ากันจะเกิดสิ่งที่เรียกว่า ความมั่งคั่ง น่าตื่นเต้น เวลาที่เราออกแบบขนาดต่างๆ กันจะทำให้รูปเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ดูจากตัวอย่าง ไอเดียคือพลุ / การเฉลิมฉลอง ก็ใช้หลายๆ ขนาด สั้นบ้างยาวบ้าง ภาพนี้มองดีๆ แบ่งเป็น 2 ส่วน 1.คือแขน ขา ที่ห้อยไม่เท่ากัน ตรงหางเสื้อ สิ่งที่ไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดความหลากหลายในภาพ ทำให้คอนเซ็ปต์ของภาพชัดเจน เป็นพลุที่พุ่งขึ้นไปแล้วแตก ปั้ง! ผมเลยใช้หางเป็นตัวแทนของเส้นพวกนั้น แล้วให้มันแตกก็คือแขน ขา ที่ห้อยระย้อยยาว ส่วนที่เหลือของตัวละครด้านบนก็คือ หู แล้วก็ขนตรงไหล่ แล้วผมก็ไม่ปล่อยให้โอกาสที่จะเล่นสนุกกับการจัดวางพวกนี้ ทำให้เกิดความหลากหลายในภาพนี้ หรือง่ายที่สุด เวลาใครว่างทรงผมตัวละครแทนที่จะวาดแบบสเก๊ตช์ ผมก็จะวาดทรงผมมีหลายแฉก หลายขนาด ทำให้น่าดึงดูดด้วยทรงผมเป๋ไปข้างหนึ่งบ้าง เป็นต้น

5.No Even

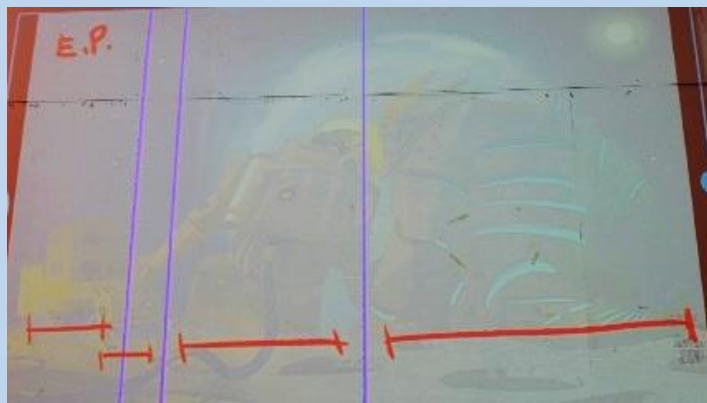
เราลองทำให้สิ่งที่เรียกว่าสัดส่วน หลากหลายขึ้น คือการ ไม่เท่า – ไม่ขนาน เพราะแทนที่จะให้



ทุกอย่างมีระยะห่างกันครึ่งๆ หรือเท่าๆ กันไปตลอด เราลองเปลี่ยนให้มีหลายๆ ระยะมาแทรกบ้าง เพื่อไม่ให้ภาพมีความน่าเบื่อ

ตัวอย่าง บนอวกาศ ลองดูว่าผมใช้ความไม่เท่าสร้างความน่าสนใจให้เกิดในภาพนี้ยังงัยบ้าง

ทางซ้ายของคนกับสัตว์ประหลาดมีหุ่นยนต์ตัวเล็กๆ ที่ใส่มาอย่างจริงจังมากๆ ทำให้เกิดความไม่เท่ากันขึ้นมา หรือคนตรงกลาง รอบๆ เป็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ ทำให้เกิดพื้นที่ในภาพที่ไม่เท่ากัน หรือหุ่นยนต์ตัวหนึ่งทำให้มันยื่นเอียงๆ แขนข้างหนึ่งก็ทำให้ดูเอียงๆ ขนานกันบ้าง ไม่ขนานกันบ้าง เป็นความหลากหลายทั้งขนาดและองศาของเส้น นี่คือกฎข้อที่ 5 ที่ผมวาดไปนั่นเอง



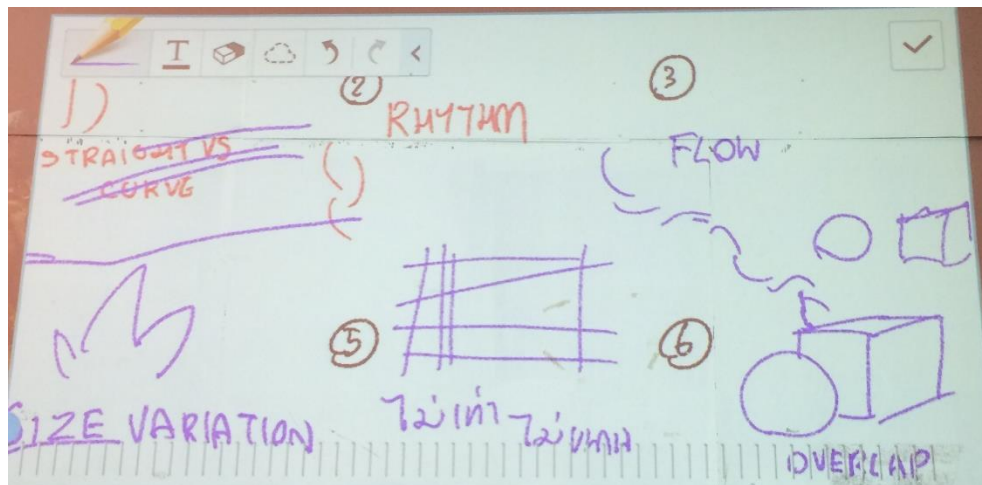
6.Overlap



คือการรู้จักทำของให้เหลื่อมกัน เวลาเราอยากสร้างความน่าสนใจ เหมือนว่าถ้าผมโพสต์ทำตรงๆ ข้อดีคือทุกคนจะเห็นผมชัดเจน แต่ถ้าผมจัดให้เอียงหน่อย คุณจะเห็นผมชัดน้อยลง แต่ได้ความน่าสนใจมากขึ้น ทำไมถึงน่าสนใจเพราะบางอย่างคุณไม่เห็นโดยตรง และทำให้เกิดมิติขึ้นมา เมื่อผมยื่นเอียงแล้ว ไหล่ของผมก็จะ

overlap กับอกของผม แล้ว อกของผมก็จะ overlap กับไหล่อีกข้างหนึ่งแต่คุณไม่เห็น กลายเป็นมิติความลึก ความใกล้ ความไกล ขึ้นมา กฎข้อนี้คือเวลาที่เราวาดอะไรขึ้นมา เราควรรู้จักจะสร้าง overlap ให้เกิดขึ้นในภาพ หรือให้ของเหลื่อมกัน เช่น รูปทรงกลมวางซ้อนกับรูปสี่เหลี่ยม ทำให้เกิดมิติและเส้นที่ขึ้นมา มันเกิด 3 ระยะขึ้นมา คือมือ หน้า แขน ที่ไปข้างหลังของใกล้สุดในภาพ ห่างกันสิ่งที่ใกล้สุดในภาพอย่างไร ทำให้มีระยะในการเล่าเรื่องมากขึ้น

ทั้งหมด 6 ข้อนี้จะทำให้คนที่ไม่มีทักษะด้านศิลปะ หรือไม่ได้รู้สึกว่าคุณเองเก่งกาจอะไร สามารถเอาตัวรอดได้มาจนถึงทุกวันนี้ ความจริงแล้วผมเองต้องขอบคุณฝรั่งคนหนึ่งชื่อว่า แลค เซคิด ที่ทำงานอยู่ที่ดริมเวิร์ค ที่เอา 7-8 ข้อของเขามาปล่อยในอินเทอร์เน็ต แล้วให้ผมอ่านจนเกิดภาวะอยากฝึกฝน จากคนที่ไม่ได้เก่งมาก ผมก็อยากจะเอาของฟรีจากวันนั้นมาปล่อยฟรีๆ ให้เพื่อนๆ ของผมฟังบ้าง ผมคิดว่าการแชร์หรือแบ่งปันความรู้ มันไม่ได้ทำให้ผมตาย หรือทุกคนเก่งขึ้นกว่าผมจนผมตกงาน ผมไม่คิดอย่างนั้น ผมคิดว่าทุกคนไม่ว่าจะวาดรูปเก่งแค่ไหนๆ อย่างไร ทุกคนก็มีเอกลักษณ์ของตัวเอง มีคุณค่าต่อตัวเอง ไม่ว่าคุณจะใช้กฎ 6 ข้อนี้หรือไม่ การทำตามแนวของตัวเองย่อมเกิดคุณค่าทางหนึ่งขึ้นมาแน่ๆ อยู่แล้ว แต่ว่าผมอยากจะแนะนำหลักสูตร 6 ข้อนี้ให้เอกลักษณ์ของทุกคนมันแบ่งบานขึ้นไม่มากก็น้อยแค่นี้เอง



ให้โจทย์กิจกรรมประกอบคอร์ส



1. เราใช้กระดาษ ดินสอเรา วาดอะไรก็ได้ ปลดปล่อยจินตนาการ และข้อมูลของเรา (เป็นการวอร์มอัพก่อนการวาด 2 นาที)

2. จับคู่กัน มองหน้ากัน โจทย์ 10 นาที อยากให้ลองวาดหน้าของคนที่อยู่ตรงหน้า โดยเฉพาะการใช้เส้นตรง กับเส้นโค้ง เป็นส่วนประกอบ