

Drawing Comics World Manga Creator

สร้างมังงะของเราเองตั้งแต่ต้นจนจบ

vol. **5**

ติดตามคลิปวิดีโอ
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่

 DrawingcomicsWorld
และ
 lovedigiart

สร้างมังงะของเราเองตั้งแต่ต้นจนจบ
ทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร สตอรี่บอร์ด
แบ่งหน้า ตัดเส้น และอื่นๆ พร้อมเนื้อหา
สอนสร้างมังงะหรือเว็บตูนคอมมิก

โดย DJNY



มีเพียง “ความรู้” เท่านั้นที่มนุษย์ใช้พลิก “โลก”
และเปลี่ยน “ชีวิต” เราจึงสร้างสรรค์ และส่งมอบ “ความรู้”
ในรูปแบบที่ดีกว่า เพื่อให้คนไทย “เรียนรู้” ได้ตลอดชีวิต

Only “Knowledge” can help human
change “The World” and “Their Lives”.
With this truth, it drives us to deliver
“Knowledge” for Thai being able to
“Learn” better everyday.



Think
Beyond



Drawing Comics World Vol. 5 Manga Creator

ผู้แต่ง	DJNY
บรรณาธิการ	ปิยะบุตร สุทธิตารา piyabutr_s@idcpremier.com
ผู้จัดการฝ่ายผลิต	วรพล ณิชกุล
ออกแบบปก	ชวนันท์ รัตนะ
จัดรูปเล่ม	อนงค์นาฏ รัตนะ
พิสูจน์อักษร	พรรณรัตน์ ขุราษี
ประสานงานการผลิต	สุพัตรา อาจปรุ, สุริย์รัตน์ จิ๋ว
เทคนิคการผลิต	ศรันย์ ขาติสุทธิผล

เครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทอื่นๆ สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการและนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตรา 10 นาที) โทรสาร 0-2962-1084

Created By



DJNY

Drawing Comics World Vol. 5 Manga Creator

นนทบุรี : ไอดีซี, 2565

360 หน้า

1. การวาดภาพการ์ตูน

I ชื่อเรื่อง

741.5

Bracode 885-916-101-003-6

พิมพ์ครั้งที่ 1 ตุลาคม 2565

ราคา 365 บาท

Published By



บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901

อาคารจัสมินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์

ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตรา 10 นาที) (คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121 โทรสาร 0-2962-1084

ร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114 โทรสาร 0-2962-1084

พิมพ์ที่ บริษัท ส.พิจิตรการพิมพ์ จำกัด

50/46 หมู่ 5 ต.ปากเกร็ด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-2587-0736 โทรสาร 0-2587-5758



ประกาศจากจอมมาร

เหล่าผู้กล้าและนักสร้างโลกทั้งหลาย ในที่สุดเล่มที่อยากทำที่สุดก็คลอดออกมาสักที! เชื่อว่าหลายคนที่ยังคิดว่าต้องมีโลกที่สร้างไว้ มีตัวละครที่อยากให้มีมันโลดแล่นในสายตาคนอื่น มีเรื่องราวที่ยังคิดก็ยังสนุก อยากเล่าให้คนอื่นได้อ่านจะขาดใจ อยากนำเสนอเป็นเล่มหรือเป็นตอนแบบการ์ตูนดังในดวงใจ หรืออยากทำงานเป็นนักเขียนมังงะหรือเว็บตูนเลยใช้หรือเปล่า!

สำหรับใครที่เพิ่งซื้อเล่มนี้เป็นเล่มแรก ก็อยากแนะนำตัวให้รู้จัก “ข้าคือจอมมารสุดอู DJNY” ะชะชะฮา!! และต้องขอขอบคุณทั้งผู้อ่านหน้าเก่าและหน้าใหม่ที่อุดหนุนหนังสือเล่มนี้ และยังมีเล่มอื่น ๆ ที่ออกมาก่อนหน้า หากใครยังขาดเล่มไหนฝากอุดหนุนด้วย หรืออุดหนุนแล้วจะซื้ออีกก็ได้เช่นกัน!!

การฝึกวาดมังงะก็เหมือนกับการเล่นเกม RPG เราจะต้องเดินทางลองผิดลองถูกจนกว่าจะเจอทางไป ต้องฟาร์มศัตรูให้เก่งขึ้น มีอุปกรณ์และสกิลเพื่อจะผ่านด่านบอสที่ชื่อว่า บ.ก.!! สะสมชื่อเสียงเพื่อนำไปตีบอสสุดท้ายก็คือคนอ่าน แต่ว่าเกมทุกเกมล้วนมี “walk through” หรือที่เราเรียกว่า “บทสรุป” ให้เราได้อ่านหรือดูคลิปเพื่อช่วยในการผ่านสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น!!

...ฮะ ...ฮะ บอกแล้วว่าเหมือนเกม RPG เราต้องฝึกบ่อย ๆ ให้เก่งขึ้นด้วยเช่นกัน แล้วนำค่าประสบการณ์มาอัพเกรดตัวเราให้เก่งขึ้นตามที่เรชอบ สำหรับเป้าหมายบทสรุปเล่มนี้จะเป็นพาทุกคนออกเดินทางลุยแควสต่าง ๆ เพื่อให้ได้สกิลที่จำเป็นหลังจบแควส ไม่ว่าจะเป็นการแต่งเรื่อง, การร่างสตอรี่บอร์ด, การตัดเส้น, ตัดสกรีนโทน หรือทำภาพสี พัฒนาเพื่อไปสู่กับบอสลับที่แกร่งยิ่งกว่าคนดูก็คือ จอมปิศาจเส้นตาย!!

ถ้าเหล่าผู้กล้าและนักสร้างโลกทั้งหลายพร้อมแล้วก็ออกเดินทางกันเลย!!

จอมมาร DJNY



ยินดี
ต้อนรับ
สู่ต่างโลก
ท่านนักवाद



โลกแห่ง
มังงะ
ที่ท่านจะได้
เป็นพระเจ้า

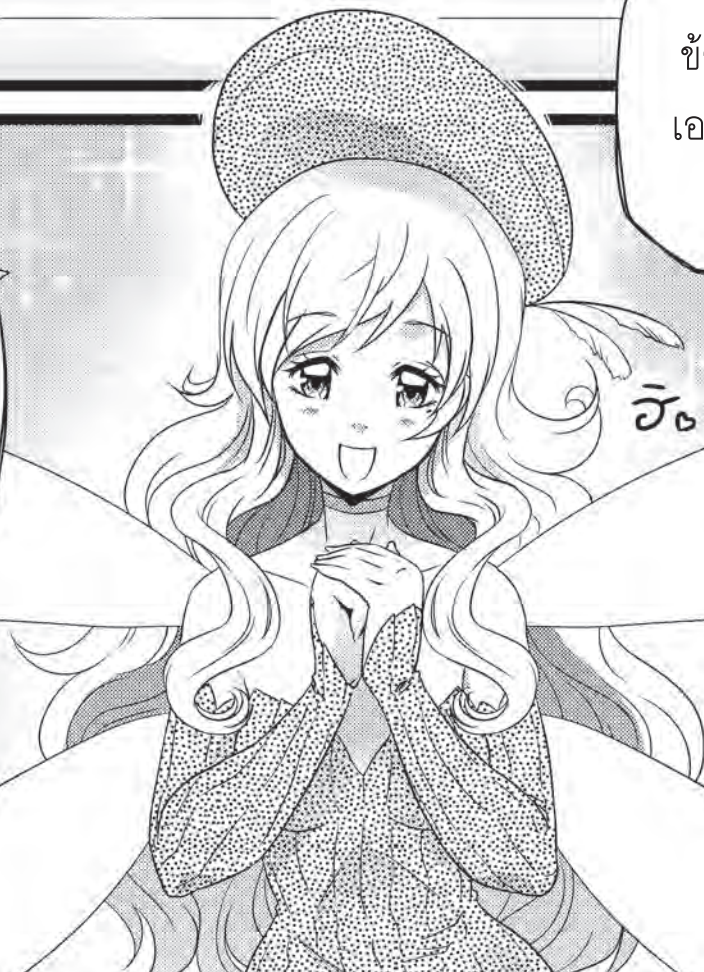
วิ๊ว..



วิ๊ว..

ข้าชื่อ
เอพริล

เทพธิดา
ที่จะ
แนะนำท่าน
ในโลกนี้



ฮั



ผู้ที่
เอาชนะ
อำนาจ
“ดองงาน”
ของข้า
ได้

ว๊าก

หว่า

มีแต่
“ผู้กล้า”
ที่กำหนด
บทบาท
ของโลก
เท่านั้น!!!

อย่าชิง
กำจัดข้า
แทนผู้กล้า
สิเฟ้ย
!

ว๊าก

ว๊าก

ว๊าก

ฮะ!
ลืมหั้ว



ท่านผู้กล้า
จะต้อง
สะสมไอเทม
ที่ใช้สร้างโลก



ศิลาเนื้อเรือง



ศิลาเส้น



ศิลากำกับ



ศิลาสี

เพื่อนำมันมา
กำจัดจอมมาร
DJNY ให้ได้

เอะละ
มาเริ่ม
เดินทาง
กันเถอะ

มีเกมใหม่
มาลองเล่น
จะทรง
ประสิทธิภาพ
...



พล็อตที่ 1

เตรียมตัวออกเดินทาง

เตรียมพร้อมสก็ลชีนเม็วะ	2
ตัวละคร	4
โลก	9
เนื้อเรื่อง	11
การอ้างอิง	12
อุปกรณ์ที่ใช้วาดมังงะ	14
อุปกรณ์ดิจิทัล	21
ประเภทของการ์ตูน	25

พล็อตที่ 2

ขบวนการเรื่องราวให้โลกเข้าใจ

การสร้างเนื้อเรื่อง	32
ไวยการแต่งเรื่องอยู่ที่ไหนบ้าง	33
พื้นฐานการสร้างเรื่อง	34
5W1H	35
การสร้างเรื่องจากโลก	36
ที่มาและความเป็นอยู่ของโลกในเรื่อง	40
การแต่งเรื่องจากตัวละคร	42
การกำหนดเป้าหมายและนิสัยของแต่ละตัวละคร	45
จุดแข็งและจุดอ่อนของตัวละคร	48
พื้นฐานการเล่าเรื่อง	50
ความสำคัญของตอนแรก	52
การแบ่งบทหลักและบทรอง	64
การขัดเกลาเนื้อเรื่อง	65
สิ่งที่ไม่ควรทำในการดำเนินเรื่อง	67

พล็อตที่ 3

จัดแจงตัวละคร

พื้นฐานการสร้างตัวละคร	72
การสร้างตัวละคร	73
การหาแรงบันดาลใจและที่มาของตัวละคร	74
ตัวละครกับจุดเด่น (ดีไซน์)	76
ตัวละครกับจุดเด่น (การเล่าเรื่อง)	78
การจัดการเซตตัวละคร	80
ความขัดแย้งของตัวละคร	83
คู่ตรงข้ามของตัวละคร	84
กิมมิกเล็กน้อย และเซตของตัวละคร	85
การต่อยอดตัวละคร	87

พล็อตที่ 4

การสร้างโลกให้ออกมาเป็นรูป

ฉากและสิ่งของ	90
การใช้ฉากแบบต่าง ๆ	96
ฉากนามธรรมต่าง ๆ	99
การวาดฉาก (เบื้องต้น)	104
เส้นเพอร์สเปกทีฟ	105
ฉากแบบต่าง ๆ กับเพอร์สเปกทีฟ	106
ฉากในเมือง	106
ฉากเมืองเพอร์สเปกทีฟแบบสองจุด	107
เพอร์สเปกทีฟแบบสามจุด	109
เพอร์สเปกทีฟแบบหนึ่งจุด	110
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟจุดเดียว	111
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสองจุด	111
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสามจุด	112
ฉาก 3D	113
บริษัทต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบในการวาดฉาก	117
ฉากธรรมชาติ	118
การแบ่งระยะตัวละครและฉาก	124
คอนเซ็ปต์อาร์ต	131

พล็อตที่ 5

วันซ็อต (ภาคทฤษฎี)

อะไรคือวันซ็อต	134
ข้อดีของวันซ็อต	135
ตัวอย่างวันซ็อต	136
การเตรียมเรื่องสำหรับวันซ็อต	162
ความสำคัญของช่วง (ภาคทฤษฎี)	167
เสียง	173
เนม (ภาคทฤษฎี)	175

พล็อตที่ 6

วันซ็อต (ภาคปฏิบัติ)

วันซ็อตภาคปฏิบัติ	180
ผสมเนื้อเรื่องให้กลมกล่อม	181
กำหนดสิ่งที่อยู่ในวันซ็อต	182
เนม (ภาคปฏิบัติ)	183
ความสำคัญของช่วง (ภาคปฏิบัติ)	234
ตัดแต่งเนื้อหาหลักให้พอกับจำนวนหน้า	236
ภายในหนึ่งหน้าของต้นฉบับ	237
รายละเอียดกับความพอดี	269

พล็อตที่ 7

มังงะสี่

มังงะสี่	272
สีกับอารมณ์	273
เอฟเฟกต์แสงโดยรอบ (Ambient Light Effect)	278
ฉากสี	280
บริษัทต่าง ๆ สำหรับทำฉาก	283
ขั้นตอนการทำมังงะสี่	284

พล็อตที่ 8

มังงะวา

มังงะวา	302
สิ่งที่ต้องรู้เกี่ยวกับการทำมังงะวา	314
การลงงานในเว็บไซต์	316
กฎของมังงะวา	320
การพรีวิวดังงาน	326
การวาดมังงะวา	332



พล็อตที่ 1

เตรียมตัวออกเดินทาง



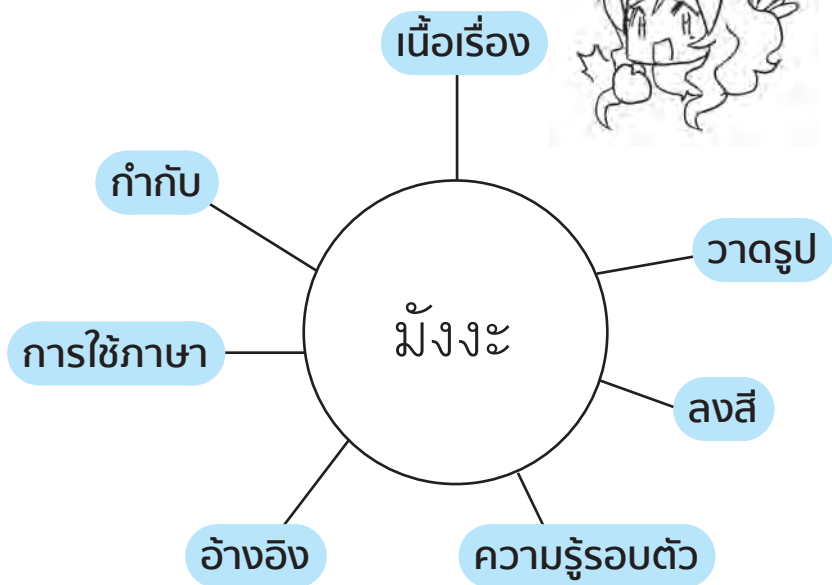
เตรียมพร้อมสกิลเขียนมังงะ

คงไม่ต้องพูดกันมากกับคำว่า “มังงะ” หลายคนที่ชื่อเล่มนี้คงรู้จักกันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว และอยากมีมังงะที่เป็นของตัวเองสักเรื่องหนึ่ง

สำหรับเล่มนี้คงไม่พูดถึงพื้นฐานการวาดมากมาย ดังนั้น เราจะมาเน้นกันที่การสร้างการตูน ขึ้นมาเรื่องหนึ่งกันเลยทีเดียว และนี่ก็คือสกิลที่เราจำเป็นต้องมีสำหรับการวาดมังงะหนึ่งเรื่อง!!



หลายคนอาจคิดว่า “แค่มีสกิลวาดรูป และแต่งเรื่อง ก็วาดมังงะได้แล้ว” นั่นก็จริงส่วนหนึ่ง แต่สกิลที่เหลือเราก็ขาดไม่ได้เช่นกัน!!



สกิลเหล่านี้เป็นสิ่งที่รวมกันเป็นมังงะหนึ่งเรื่อง ไม่สามารถขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ดังนั้น หากเรา ขัดเกลาเก็บเลเวลไปพร้อมกัน ยิ่งเราแน่นพื้นฐานเหล่านี้มากเท่าไร มังงะเราก็จะสมบูรณ์ มากขึ้นเท่านั้น ที่สำคัญทุกสกิลที่เอ่ยมามีการพัฒนาตามยุคสมัยอยู่ตลอด ดังนั้น จึงเป็นสกิลที่ เราเก็บเลเวลได้ไม่จบสิ้น!!

กำกับ

การกำกับภาพ,
เรียบเรียงเนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่อง

สิ่งหลัก-รองที่จะเล่า

วาดรูป

การวาดตัวละคร,
ฉาก, ดีไซน์, มิติ

ลงสี

การแบ่งแสงเงา
ทั้งขาว-ดำ และสี

ความรู้รอบตัว

ความสมัณนิยม,
ปรัชญา, สังคม,
ความรู้เบื้องต้นสิ่งทีวาด

และนี่
ก็คือการ
นำทั้งหมด
มาใส่ภายใน
หนึ่งหน้า

เออละ
เกริ่นกันมา
พอแล้ว
เรามารู้ถึง
สิ่งที่ต้องเตรียม
ก่อนจะออกมา
เป็นเรื่องหนึ่ง
กันเถอะ



การใช้ภาษา

ภาษาที่เหมาะสม
กับยุค, ตัวละคร,
ความถูกต้องของ
ตัวอักษร

อ้างอิง

การอ้างอิงฉาก,
สิ่งก่อสร้าง,
อุปกรณ์, ยุคสมัย



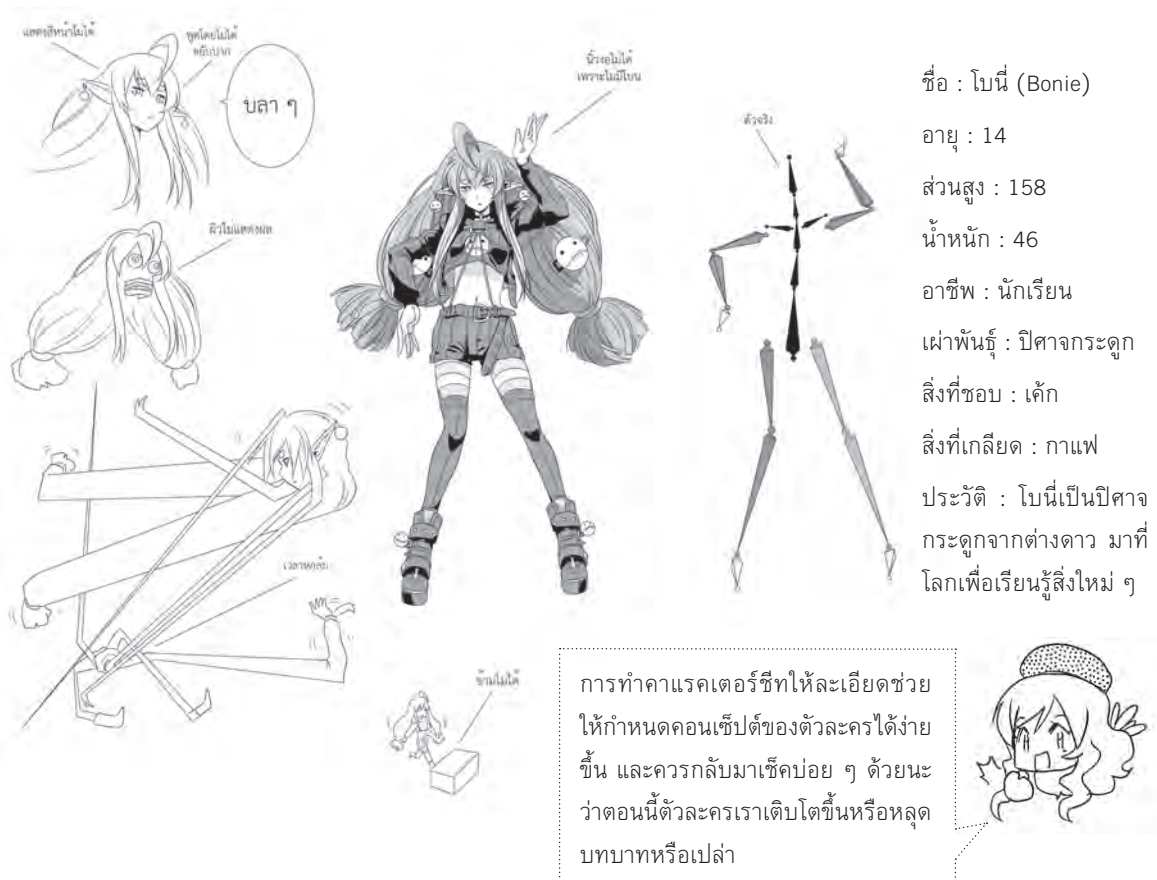
ตัวละคร

สิ่งแรกที่เราต้องมีสำหรับการ์ตูนทุกเรื่อง ตัวละครจะใช้เพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของเรานั้น ความน่าสนใจของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการดีไซน์ นิสัย และเรื่องราวของตัวละครจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดึงดูดผู้อ่าน โดยเฉพาะตัวละครหลักที่จะต้องอยู่กับผู้อ่านบ่อยที่สุด ซึ่งจำเป็นต้องมีสิ่งดึงดูดให้ผู้อ่านอินกับตัวละครเหล่านี้ให้ได้



คาแรคเตอร์ชีท

คาแรคเตอร์ชีท คือ สิ่งที่ใช้บันทึกไอเดียของตัวละคร รวมถึงรายละเอียดปลีกย่อย ลักษณะท่าทาง หน้าตา สิ่งที่จะใส่ในเนื้อเรื่อง เพื่อไม่ให้หลุดคอนเซ็ปต์ที่ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรก อาจมีการวาดรูปลักษณะเพิ่มเติม หรือชิ้นที่จะใช้ในอนาคตลงไปด้วย



ตัวละครหลัก

ตัวละครหลัก คือ ตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง เป้าหมายหลักของเรื่องส่วนใหญ่ก็คือการไล่ถึงเป้าหมายของตัวละครหลักเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการดูทัศนคติ การเติบโต การสำเร็จเป้าหมายของตัวละคร หรือจุดหมายในความรักก็ได้ ที่สำคัญอายุของตัวละครก็สามารถจับกลุ่มผู้อ่านที่มีวัยเดียวกันได้เช่นกัน



ตัวละครหลักสามารถมีได้ทั้งฝ่ายชายหรือฝ่ายหญิงเดี่ยว ๆ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับการนำเสนอและรสนิยมของเรา ยังมีบางส่วนที่ใกล้เคียงกับคนอ่านมาก ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ ความสนใจ หรือจุดหมาย ก็สามารถพาคนอ่านอินกับตัวละครของเราได้มากขึ้น

จริงสิ! เวลาที่เอพริลอ่านการ์ตูนก็จะรู้สึกชอบหรือเกลียดตัวละครตามที่ตัวเอกรู้สึกเลย... ตัวเอกมีผลกับคนอ่านมากเลยสินะคะ?



ใช่แล้วล่ะ! เพราะคนอ่านจะ "สวมหัวโชน" เป็นตัวละครหลักโดยอัตโนมัติ ไม่ว่าตัวละครหลักจะเป็นใคร มันก็คือการผจญภัยของผู้อ่านที่ผู้แต่งจะพาเขาไปโลดแล่นในโลกของเรา ฟังดูน่าสนุกใช่ม้า?

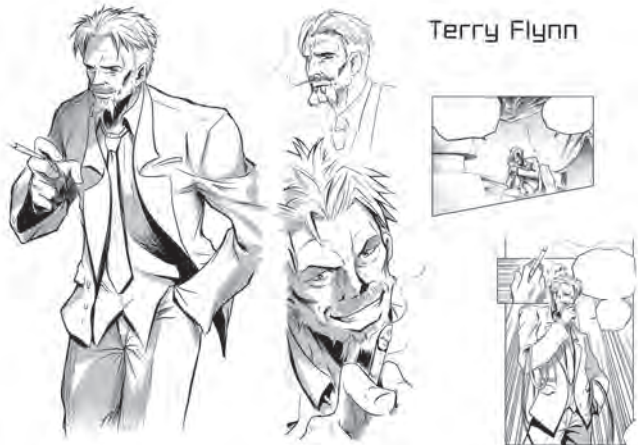


ตัวละครสมทบ



ตัวละครสมทบมีความสำคัญคือการช่วยส่งบทบาทให้กับตัวเอกให้เด่นมากขึ้น รวมถึงเป็นกุญแจสำหรับเนื้อเรื่องตอนนั้น ๆ ด้วย ไม่ว่าจะเป็นบทบาทที่สร้างการตัดสินใจของตัวเอก หรือสร้างสถานการณ์ให้ตัวเอกได้ดำเนินเนื้อเรื่อง ถึงแม้หลายครั้งจะเป็นตัวที่ผู้อ่านมองข้าม แต่สำหรับผู้แต่งแล้ว ถือว่าเป็นเหล่าตัวละครที่สำคัญมากสำหรับการสร้างความสมเหตุสมผลให้กับการกระทำของตัวเอก

ตัวละครสมทบฝั่งตัวเอกจะคอยช่วยส่งเสริมนิสัยและการดำเนินเรื่องของตัวเอก ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือ, ถูกช่วยเหลือ, สนับสนุน, ห้ามปราม บางครั้งยังมีผลต่อเป้าหมายของตัวเอก



อาจจะฟังดูน่าเศร้า แต่หน้าที่ของเหล่าตัวร้ายก็คือ “บันได” ให้พระเอกปีนไปสู่ความเด่นและความน่าสนใจ พวกเขายอมเป็น “ปัญหา” และ “การแข่งขัน” ดังนั้นพวกเขาจึงสำคัญต่อบทมาก



Tank Breaker
(FREEBORN GENUS EPISODE)



Benjamin Birgins



Eric Brooks

ตัวละครสมทบ (คู่แข่ง)



สำหรับตัวละครคู่แข่ง อาจจะเป็นหรือไม่เป็นตัวร้ายก็ได้ และมักมีความรู้ลึกหรือรัศมีบางอย่างที่ตัวเอกไม่สามารถเทียบได้เสมอ มีความโดดเด่นกว่าตัวละครสมทบทั่วไป แต่เพราะความเพอร์เฟกต์นี้แหละที่จะสร้างความต้องการ “ก้าวข้าม” ขึ้นมาในหัวของผู้อ่าน

พวกคู่แข่งก็เป็น “บันได”
ชนิดหนึ่งไงละ!



อย่าพูดจาโหดร้าย
ด้วยสิหนัะรึนนะ!!

“คู่แข่ง” ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่มี “ความเท่” และ “ฝีมือ” ที่เก่งกาจกว่าตัวเอกในตอนแรก และด้วยสิ่งเหล่านี้เองทำให้เมื่อตัวเอกเอาชนะได้แล้วยังเป็นการส่งเสริมความเด่นให้กับตัวเอกได้ ถ้าเทียบกับเกมก็คือการปลดล๊อครางวัลความสำเร็จนั่นเอง

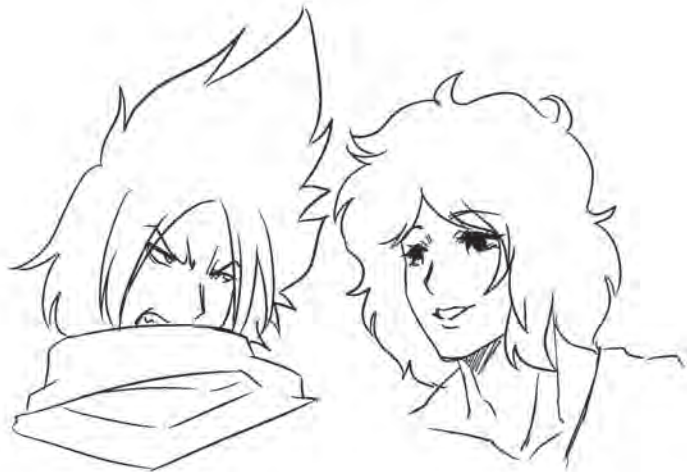


ตัวละครสมทบ (ตัวร้ายหลัก)



โดยส่วนใหญ่แล้วก็คือเป้าหมายของเรื่องที่ตัวเอกต้องโค่นล้ม แต่ในบางแนวอาจไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ เรียกได้ว่าเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญพอ ๆ กับตัวเอก ในปัจจุบันนิยมใช้การออกแบบเหมือนกับตัวคู่แข่ง คือมีความเท่ และดูเหนือกว่าตัวเอกทุกด้าน โดยที่ในตอนแรกพระเอกจะไม่สามารถก้าวข้ามได้เลย แต่เมื่อผ่านเรื่องราวต่าง ๆ และเติบโตขึ้น ในที่สุดก็สามารถเอาชนะได้ และจบเรื่องราว เรียกได้ว่าพวกเขาเป็นกุญแจของเรื่องก็ว่าได้

"ชั่วตรงข้าม" เป็นวิธีหนึ่ง
ที่นิยมในการออกแบบ
ตัวร้ายหลัก



ตัวเอกเกรี้ยวกราด เลือดร้อน

ตัวร้ายสุขุม เยือกเย็น

สำหรับการ์ตูน โลกไม่ได้จำกัดเฉพาะแค่ดาวเคราะห์ดวงหนึ่ง แต่จะรวมไปถึงแหล่งที่อยู่อาศัยทั้งหมดในจักรวาลที่จะปรากฏขึ้นในเรื่องราว

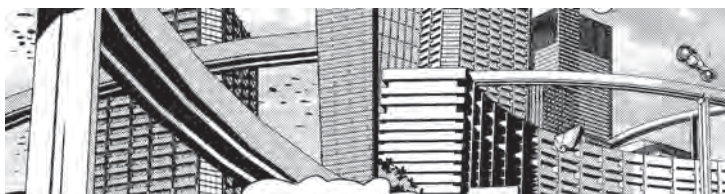


“โลก” เป็นส่วนประกอบสำคัญต่อแนวและการดำเนินเรื่องเป็นอย่างมาก เพราะบ่งบอกถึงสถานภาพ, สังคม, จารีต และอื่น ๆ ที่สำคัญอีกมากมาย ในหลายเรื่อง โลกเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินเรื่อง!



โลกความจริง

โลกความจริงที่ว่าไม่ได้กำหนดว่าจะต้องเป็นปัจจุบันเท่านั้น แต่รวมถึงในอดีตที่ผ่านมาด้วย การแต่งเรื่องโดยอิงจากโลกความจริงจำเป็นต้องมีการอ้างอิงสิ่งก่อสร้างและของใช้ให้ตรงกับยุคสมัย



โลกแนวไซไฟ

มันคือแฟนตาซีที่อ้างอิงวิทยาศาสตร์ที่ยังเป็นไปไม่ได้ในปัจจุบัน การดีไซน์โลกจะเป็นการต่อยอดสิ่งที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจริงในอนาคต ทุกอย่างค่อนข้างอ้างอิงกับความสมเหตุสมผลด้านวิทยาศาสตร์



โลกแฟนตาซี

โลกที่ใช้จินตนาการได้อย่างอิสระ โดยมากจะมีเวทมนตร์เป็นส่วนประกอบ แต่ถึงแบบนั้นก็จำเป็นต้องอิงความสมเหตุสมผลบางอย่างของโลกจริงลงไปด้วย

ความสมเหตุสมผลในความแฟนตาซี

ในโลกแฟนตาซีต้องอ้างอิงความสมเหตุสมผลกับโลกของความจริงด้วย? มันเป็นแฟนตาซีเราจะให้มันเป็นอะไรก็ได้ตามใจนี่นา? ประโยคนี้อาจหลุดขึ้นมาในหัว ใช่แล้ว! เราสามารถตั้งกฎของโลกที่มีความเป็นแฟนตาซีได้ แต่สิ่งที่เราไม่ได้ตั้งเพิ่มเข้าไปก็ยังใช้กฎพื้นฐานจากโลกความจริงอยู่เสมอ!



A : เป็นสิ่งที่เกิดในขณะทีโลกกำเนิด

B : เป็นความบังเอิญที่ทำให้โลกอยู่ในจุดที่พอเหมาะกับการอยู่อาศัย

C : เหตุผลอื่น ๆ ที่บางส่วนไว้เป็นสิ่งที่มหัศจรรย์ของโลก

และบางส่วนของธรรมชาติที่ปัจจุบันค้นพบและเป็นความรู้ทั่วไปที่แพร่หลาย หากไม่มีอาจทำให้โลกดูขาดความน่าเชื่อถืออย่างง่ายตาย และมีอีกหลายอย่าง ในส่วนนี้ความรู้รอบตัวจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับโลก

น้ำหนักวัตถุ VS ความแข็งแกร่งของวัตถุ

ในอดีตเราอาจเห็นซูเปอร์แมนรับอาการได้ทั้งหลัง แต่ปัจจุบันนี้เรารู้แล้วว่าไปไม่ได้ เพราะวัสดุที่นำมาทำน้ำหนักแนวตั้งจะเปราะในแนวนอน



Backdraft

การเปิดประตูเข้าไปช่วยเหลือนคนในชั้นไฟไหม้อาจพบกับไฟที่วิ่งออกมาหาออกซิเจนและเกิดการระเบิดได้



การกระจายตัวของน้ำ VS ความเร็ว

การกระจายตัวของน้ำจะไม่สามารถกระจายได้ทันหากพบกับความเร็ว ดังนั้น ถ้าตกจากที่สูงจะไม่ต่างกับการกระแทกใส่กำแพงหนา ๆ



เช่น ในภาพนี้โลกแห่งนี้มี "แกนกลาง" มหึมาที่ปักโลกไว้ตั้งแต่อดีตกาลเหมือนไม้เสียบลูกชิ้น เป็นแหล่งแร่สำคัญและเมืองใหญ่รอบเสา และต้นกำเนิดเวทมนตร์



เอ๊ะ! แล้วปักไว้แบบนี้โลกไม่หลุดวงโคจรหรือระเบิดเหวอะ?

นั่นแหละสิ่งที่เราจำเป็นจะต้องหาเหตุผลให้กับมัน

และยังมีความรู้รอบตัวอีกหลายอย่างที่เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในเรื่องได้ แถมยังสนุกในการค้นหาอีกด้วย

เนื้อเรื่อง

การจะเขียนการ์ตูน แน่นอนว่าสิ่งที่ต้องมีและขาดไม่ได้เลยก็คือ เนื้อเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เราสมองหรือเรื่องราวซับซ้อน มีความสุข เศร้าเสียใจ ทุกอย่างเริ่มต้นที่ตรงนี้ โดยยึดหลัก 5W1H ได้แก่ What, Where, When, Who, Why, How

What (อะไรวะ)

ฮีโร่กับมนุษย์ต่างดาว

Where (ที่ไหน)

โลก

When (เมื่อไหร่)

ปัจจุบัน



5W1H

ยังคงเป็นหลักการแต่งเรื่องที่นิยมกันในสากลอยู่ ดังนั้น หากเรายึดตามหลักนี้เป็นพื้นฐานก็จะทำให้เรื่องของเราน่าสนใจและน่าเชื่อถือ

ความน่าเชื่อถือนับเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ๆ สำหรับการแต่งเรื่อง หากขาดไปจะทำให้คนอ่านรู้สึก "เอ๊ะ?" และไม่อินกับเรื่องสินะคะ?

Who (ใคร)

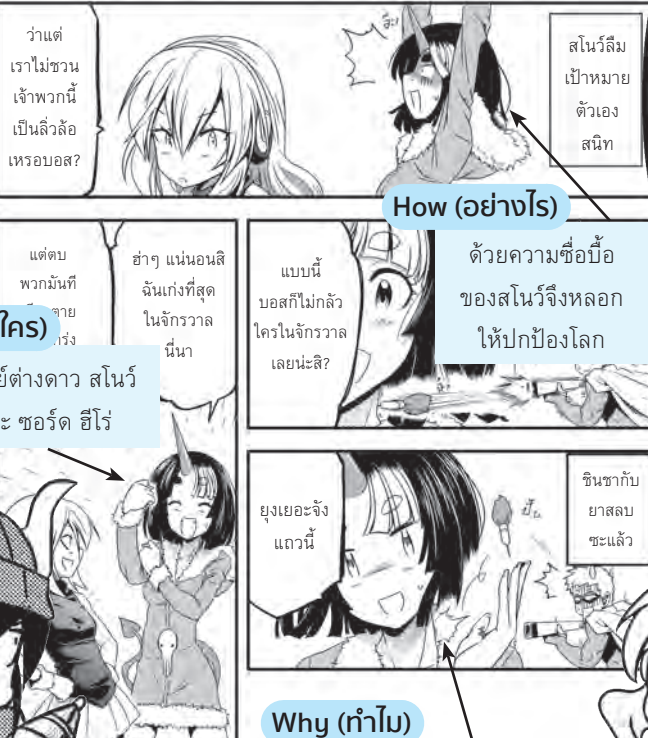
มนุษย์ต่างดาว สโนว์ และ ฮอร์ด ฮีโร่

How (อย่างไร)

ด้วยความซื่อป้อของสโนว์จึงหลอกให้ปกป้องโลก

Why (ทำไม)

สโนว์มาเพื่อยึดครองโลก ฮอร์ดหลอกใช้เพื่อปกป้องโลก



การอ้างอิง

การอ้างอิงนั้นสำคัญมากในการทำให้เนื้อเรื่องของเรามีความน่าเชื่อถือ และทำให้คนที่เคยผ่าน ศึกษา หรือทำเป็นอาชีพยอมรับว่าเนื้อเรื่องของเรานั้นมีความสมจริง มีการหาข้อมูลในการเขียนเป็นอย่างดี ดังนั้น การเขียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นมาเราควรหาข้อมูลเจาะลึกไปจนถึงเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญมาอ่านจะดีที่สุด



เมอร์ลิน พ่อมด
แห่งประวัติศาสตร์

วิเวียน เลดีออฟเดอะเลค
คนรักของเมอร์ลิน



ไม่ใช่แค่ข้อมูลในการแต่งเรื่องนะ!
เราต้องหาข้อมูลไปจนถึงสิ่งที่
เราจะวาด แม้ว่าจะเล็กน้อยก็ตาม
อย่างเช่น ทำการจับปืน จับดาบ
หรือการขี่ม้า เป็นต้น

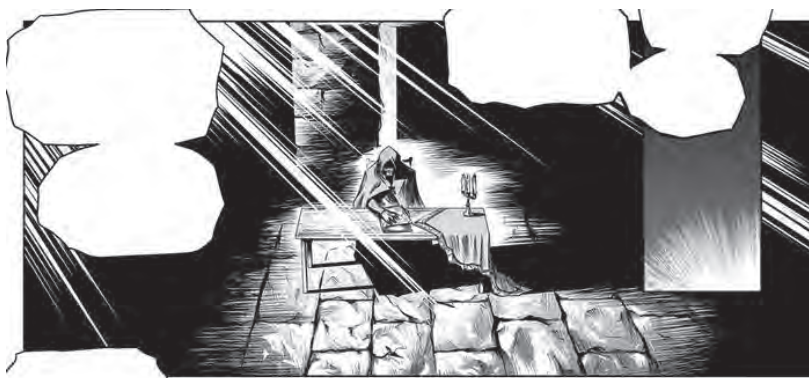
การดัดแปลงจากเรื่องราวที่ถูกเขียนไว้มาก่อนจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลจากการเขียนดั้งเดิม เช่น เรื่องอัศวินโต๊ะกลม มีบทเขียนอยู่ค่อนข้างหลายเวอร์ชันในแต่ละยุค เราสามารถหยิบหรือผสมใหม่และแต่งออกมาในเวอร์ชันของเราได้

การเขียนที่นำมาจากสิ่งที่มีคนทำเป็นอาชีพในปัจจุบัน เราจำเป็นต้องศึกษา, มีประสบการณ์ หรือมีที่ปรึกษาที่เขาเป็นหรือเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ ด้วยเช่นกัน เช่น การเขียนท่าเต้น เราต้องรู้จักการเดินสไตล์ที่เราจะเขียน สรีระการออกท่า ฯลฯ

Back Walkover
ทำยิมนาสติกของ
เชียร์ลีดเดอร์



ชุดเกราะที่อ้างอิงการออกแบบจากชุดเกราะจริง การประกอบ
และต่อเกราะต่าง ๆ ที่สามารถเคลื่อนไหวได้จริง



สิ่งปลูกสร้างที่อ้างอิงจาก
อารยธรรมโบราณ

การอ้างอิงชุดจากภูมิประเทศ เช่น สถานที่อากาศหนาว
ควรแต่งตัวแบบไหน



การอ้างอิงชุดจากอารยธรรม จารีตประเพณี
ในบางแห่งจะมีการแต่งตัวที่ยึดจากจารีตประเพณี
ที่มีต้นกำเนิดมาจากสภาพอากาศบริเวณนั้น
หรือมาจากความเชื่อ ศาสนา



การอ้างอิงชุดจากประวัติศาสตร์ จะต่างกันไปตามสถานที่
ความเชื่อ และชนชั้น



การหาแหล่งอ้างอิงอาจจะเหนื่อยสักหน่อย แต่ผลของมันก็
คุ้มค่ามากเลยนะ! อย่าเพิ่งถอดใจกันล่ะ!!

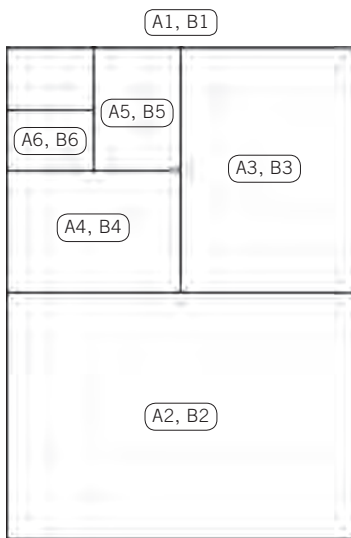


อุปกรณ์ที่ใช้วาดมังงะ:

1. กระดาษวาดการ์ตูน

กระดาษวาดการ์ตูนมี 2 ขนาด คือ A4 และ B4 โดย B4 นั้น จะใช้กับการเขียนการ์ตูนในต่างประเทศ ส่วน A4 จะนิยมใช้ใน ประเทศไทย กระดาษ A4 80 แกรมก็เป็นที่นิยมใช้แทนกระดาษ วาดการ์ตูนเช่นกัน (เพียงแต่ต้องตีกรอบนอกและในเอง)

วิธีจำขนาดกระดาษง่ายๆ คือ “การพับครึ่ง” เช่น A4 พับครึ่ง จะมีขนาดเท่ากับ A5 นั่นเอง



ขนาดของกระดาษ A กับ B จะไม่เท่ากัน แต่อัตราส่วน นั้นจะเท่ากัน โดยกระดาษขนาด B จะมีขนาดใหญ่กว่าในเลข เท่ากัน เช่น A1 จะมีความกว้างและยาว 23.39 x 33.11 นิ้ว ส่วน B1 จะมีความกว้างและยาว 27.8 x 39.4 นิ้ว

งานการ์ตูนแบบดั้งเดิมนั้น นักวาดมักจะใช้กระดาษที่ใหญ่ กว่าต้นฉบับเล็กน้อย อย่างเช่น งานจริงใน A4 จะตีกรอบงานใน B4 เพื่อให้มีพื้นที่โดยรอบไว้กันสกปรก และมีพื้นที่ให้สะดวกต่อ การร่างส่วนที่มองไม่เห็น