

# กระดูกสันหลังจะทอดยาวตลอดลำตัว

การคำนึงถึงกระดูกสันหลังแม้แต่ในขณะที่เราทำอะไรก็ตามที่ไม่ได้ใช้กระดูกสันหลังจะทำให้หนักเกินความสามารถสร้างตัวละครในอุดมคติขึ้นมาได้

## มุมมองกลับหลัง



การคำนึงถึงกระดูกสันหลังที่โค้งเป็นรูปตัว S จะสมจริง เส้นโค้งรูปตัว S นี้จะช่วยให้ตัวละครเมื่อตัวละครมองกลับหลังแล้วไม่รู้สึกว่าเคลื่อนไหวในลักษณะบิดตัว



บิดตัว



นั่งกอดเข่า



ใช้เส้นโค้งที่อ่อนโยน ในการวาดเส้นที่โค้งของเล็กน้อย



จากมุมมองต่างๆ ตำแหน่งของกระดูกสันหลังจะคาดเป็นรูปตัว S ที่จุดกึ่งกลางของลำตัว



คนเรามักไม่ต้องการยืนตัวตรงเป๊ะ เวลาวาดตัวละครที่ขยับแอ่นๆ ตามธรรมชาติ ควรวาดเส้นร่างกระดูกสันหลังเป็นรูปตัว S หรือตัว V ตะแคงข้างจะทำให้วาดได้ง่ายขึ้น