

Drawing Comics World

เริ่มต้นหัตถ์วาดการ์ตูน ฉบับปรับปรุงใหม่



ติดตามศิลปินดีโอ
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่
f DrawingcomicsWorld
และ
lovedigiart

Vol. 1

วาดการ์ตูนเป็น วาดการ์ตูนสวย จาก
พื้นฐานสู่ผลงานในสไตล์ของตนเอง
ในเวลาอันรวดเร็วที่สุด ปลอ่ยของทุก
เทคนิคแบบไม่ยั้ง จากประสบการณ์
ของนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ

โดย DJNY

เล่มที่ 1 :

แคมอง? ลองวาดแล้วจะติดใจ

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

เล่มที่ 2 :

การลากเส้นและองค์ประกอบของใบหน้า

การลากเส้นนั้นสำคัญ ลอพิ๊กกัน!!	22
วงกลม เส้นตรง จมเป็นโครงหน้า!	35
การวาดหน้าตรง	36
การวาดใบหน้าด้านข้าง	38
วิธีการวาดหน้าหันข้าง	40
การวาดหน้ารูปไข่สามเหลี่ยม	42
การวาดหน้ากลมเอ็บบิว	44
การวาดหน้าคางมนสุดเก๋	46
การวาดหน้าคางเหลี่ยมสุดบ๊วก	48
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	52
สัดส่วนใบหน้าการ์ตูนเมื่อลดทอนจากสัดส่วนจริงแล้วเป็นแบบนี้	53
การวาดคิ้วและตา	54
จมูกกับใบหน้า	56
การวาดปาก	58
ลิปสติค!	59
หู	60
สิ่งที่แยกพวกเราได้ว่าวัยที่สุดคือผม	63
เคล็ดลับการใส่อวัยวะบนใบหน้า	73

เล่มที่ 3 :

ปลายปากกาสร้างอารมณ์

อารมณ์พื้นฐาน และระดับอารมณ์	84
1. ดีใจ	85
2. เศร้า	87

3. โกรธ	89
4. ขี้	91
5. ตกใจ	93
6. หวาดกลัว	95
7. เข็ง	97
8. ครุ่นคิด	99
9. เบื่อ	101
10. เขินอาย	103
เคล็ดลับการผสมสีหน้าสุดแจ่ม	105

เล่มที่ 4 :

นี่ละสัดส่วนต่างๆ

เรียกพวกเราว่าสัดส่วนช่วงศีรษะ	110
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน	111

เล่มที่ 5 :

วาดให้ดูดี? สรีระช่วยได้

การวาดลำตัว	120
เชื่อมหัวด้วยคอและนำไปลำตัว	122
การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องละเอียด	126
การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย	126
การวาดหน้าอกผู้หญิง	128
ช่วงเอว	132
วิธีวาดแขนและข้อมืออย่างง่ายจนต้องละเอียด	141
ก่อนแขนก่อนขาและการเชื่อมต่อ	141

เล่มที่ 6 :

การเคลื่อนไหวที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อมความสมดุลอันใหญ่ยิ่ง

ความสัมพันธ์ของสรีระกับการเคลื่อนไหว	160
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกระดูก	161
กฎของเอว	168
การหันหน้ากลับมา	170
เทคนิคการพับแขนและขาม่าๆ สไตล์มืออาชีพ	172
การวาดท่ามือและแขน	174
กฎของขา	176
ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อและส่วนต่างๆ	180
ระวังหคคะเมนเพราะเรงดีวด	182
แรเงาโน้มถ่วงกับร่างกาย และการเคลื่อนไหว	185

รวมท่าทางพื้นฐาน	199
รู้จักกับคำว่า “โอเวอร์แอคติ้ง” (Over Acting) กัน	208

เส้นที่ 7 : อัดช่วย! ใส่สื่อให้ที

เข้าใจเรื่องส่วนประกอบของชุดแบบต่างๆ	212
ยากไปใช่ไหม? ชวนบทก่อนหน้า แล้วมาดูเฟชั่นต่างๆ กัน	221
สิ่งของที่หยิบจับได้	226
สื่อฟ้าสัมพันธ์กับนิสัยตัวละครอย่างไร	230

เส้นที่ 8 : การออกแบบตัวละครของตัวเอง

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

เส้นที่ 9 : ฉากหลัง!! สิ่งประกอบสำคัญที่ทำให้ การ์ตูนสมบูรณ์

รู้จักกับเพอร์สเปกทีฟและวิธีการใช้	276
ฉากแบบต่างๆ กับเพอร์สเปกทีฟ	277
ฉากในเมือง	277
ฉากเมืองเพอร์สเปกทีฟแบบสองจุด	278
เพอร์สเปกทีฟแบบสามจุด	282
เพอร์สเปกทีฟแบบหนึ่งจุด	285
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟจุดเดียว	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสองจุด	287
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปกทีฟสามจุด	288
ฉากธรรมชาติ	292
วาดฉากหลังธรรมชาติโดยผ่านเส้นระดับสายตา	302
ฉากนามธรรม	304

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

เส้นที่ 10 : องค์ประกอบศิลป์สร้างความดึงดูด

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

เส้นที่ 11 : การลงสีเบื้องต้น

การเลือกกระดาษ	343
สีกับอารมณ์	344
การลงสีตัวละคร	347
การลงสีด้วย Layer Mode	350

เส้นที่ 12 : การขายผลงาน

ความถี่และช่วงเวลา	354
ตลาดขายงาน	355
กระเป๋าเงินดิจิทัล	364

นี่คือพวกเรา

ทุกคนคงรู้จัก “การ์ตูน” กันดีอยู่แล้วว่ามันคืออะไร แต่หลายคนคงยังไม่รู้ว่า จริงๆ แล้วมันได้มาอย่างไร การ์ตูนได้มาจากการลดทอนความจริงลง หรือเพิ่มสิ่งต่างๆ เข้าไปจนดูโอเวอร์เกินจริง เพื่อที่จะใส่อารมณ์และการเคลื่อนไหวให้ได้มากกว่าของจริง ในชีวิตจริงที่เราคุ้นตากัน แล้วสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการเขียนการ์ตูนล่ะ?

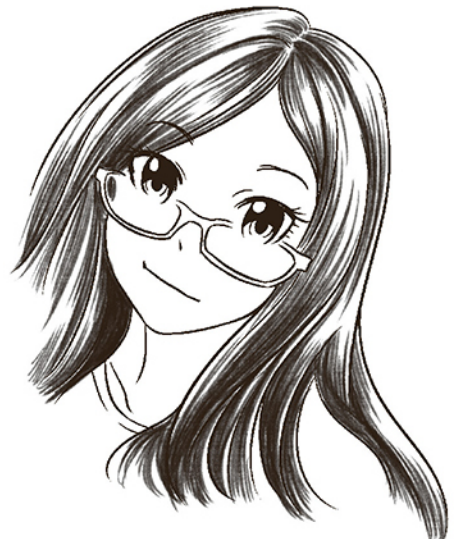
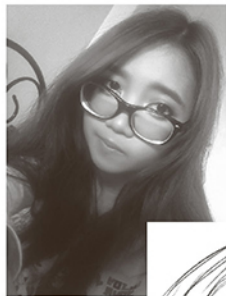
เคยอ่านการ์ตูนแล้วรู้สึกอินตาม หรือว่าชั่วแวบหนึ่งเคยคิดว่ามันมีโลกที่เราอ่านอยู่จริงๆ หรือเปล่าล่ะ? นั่นละ การทำให้คนดูหรือคนอ่านเชื่อว่าตัวละครนี้มีอยู่จริงในโลกหนึ่งหรือที่ไหนสักแห่งคือความสำเร็จของการวาดการ์ตูน!

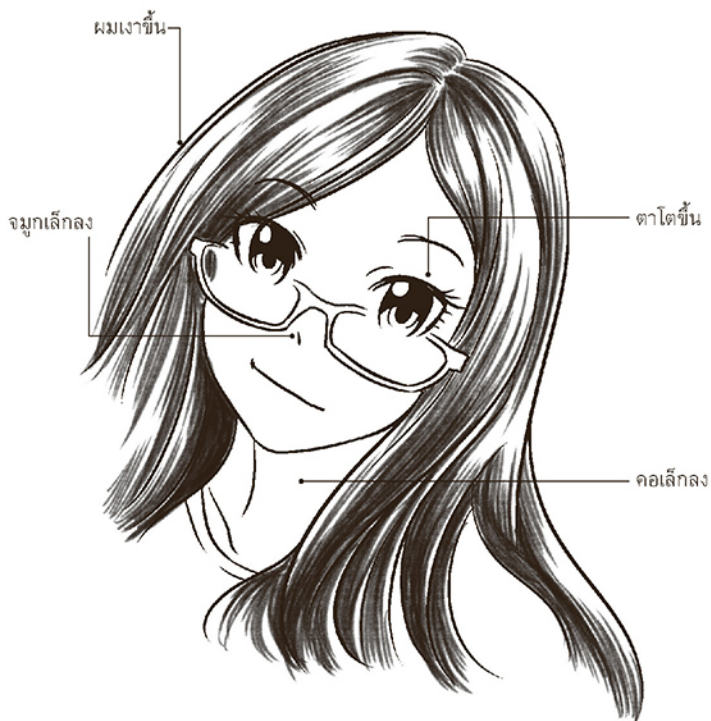
การ์ตูนคือสิ่งนี้ สิ่งที่ทำให้คนอ่านการ์ตูนของเรา หรือคนที่มองภาพเขียนของเราแล้วเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง ซึ่งการจะทำให้สำเร็จก็ต้องผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์จากการทำนับครั้งไม่ถ้วน การ์ตูนของเราจึงจะเป็นธรรมชาติ และทำให้คนอ่านเชื่อในโลกใหม่ที่เราสร้างขึ้นมาได้



ตัดทอนรายละเอียดจากภาพจริง

การตัดทอนรายละเอียดของจริงมาเป็นตัวการ์ตูน ไม่จำเป็นต้องใส่ใจความครบถ้วนมากเท่าไรนัก แต่เรานำจุดเด่นของคนในภาพและอารมณ์ ณ ตอนนั้นมาเขียนใหม่ ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป ตามลายเส้นของเราเท่านั้นก็จะได้การ์ตูนแล้ว (การนำคนจริงๆ มาใส่ในการ์ตูนก็เป็นที่นิยมของนักวาดหลายคนในการออกแบบตัวละครด้วย)



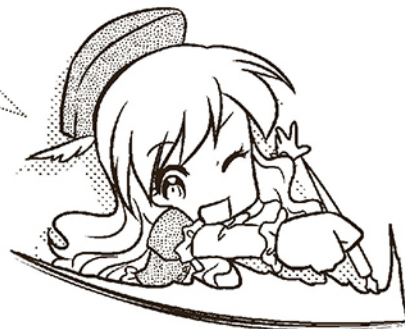


การวาดคนออกมาให้ดูโอเวอร์ เช่น ตาที่โตกว่าคนปกติ จมูกและปากที่เล็กกว่าปกติ หรือแม้แต่ผมที่เงามากกว่าปกติ

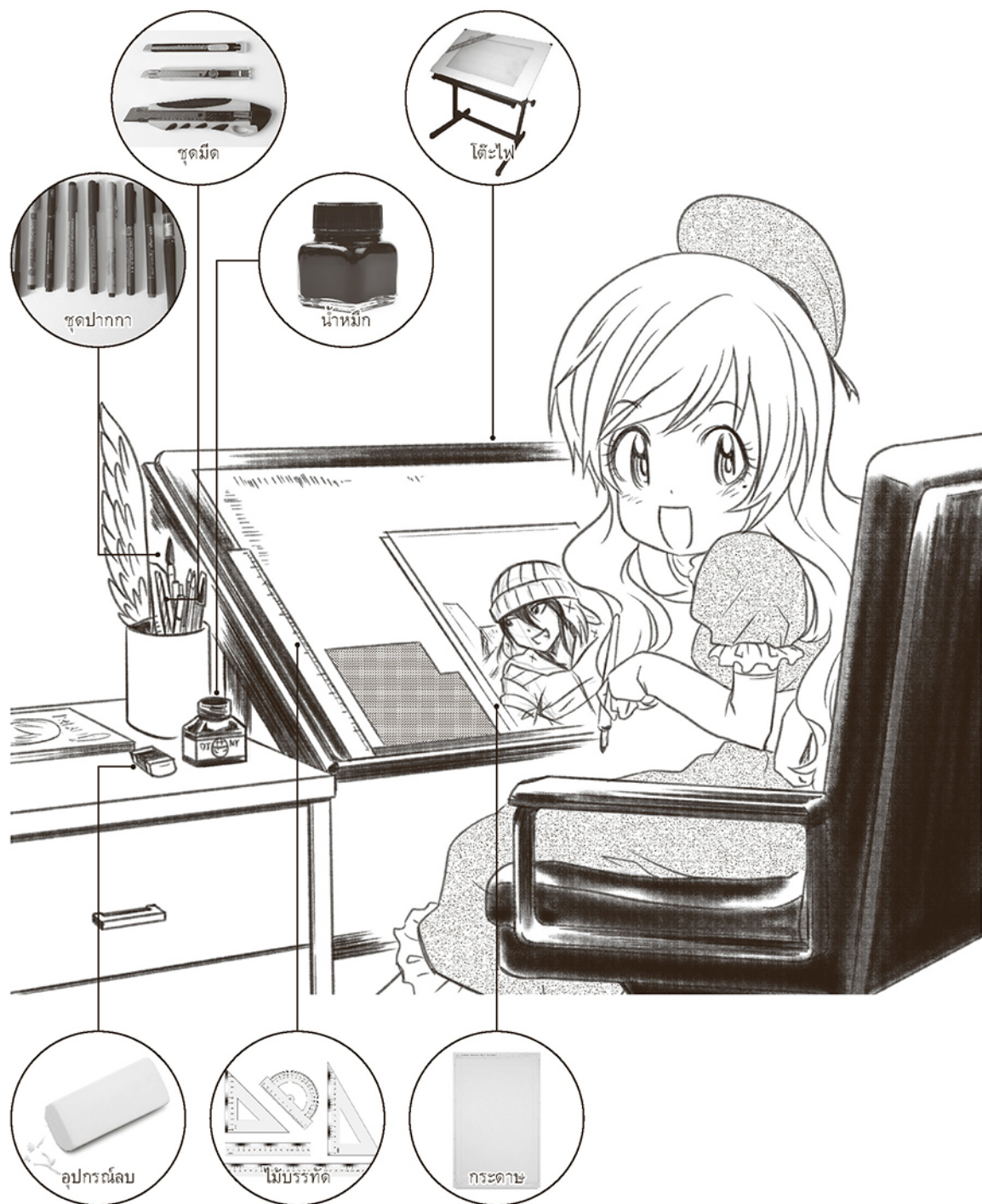


นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น เราก็สามารถโอเวอร์ไปได้จนถึงการนำสัตว์หรือสิ่งอื่นๆ เช่น หูสัตว์ มารวมกับแบบของเรา ดังในตัวอย่างที่จับคนมาผสมกับแมวจนกลายเป็นมนุษย์แมวเหมียวน่ารัก

จะวาดแว่นตาที่บลูตาหรือโวลูตาได้นะ ไม่ผิดกฎ !



อุปกรณ์วาดแบบดั้งเดิม



การวาดใบหน้าด้านข้าง



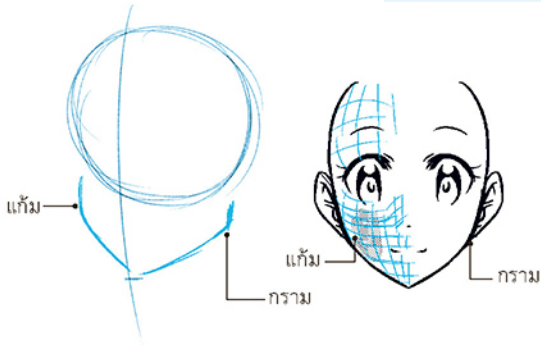
1. เริ่มจากวงกลมเช่นเดียวกับการวาดหน้าตรง



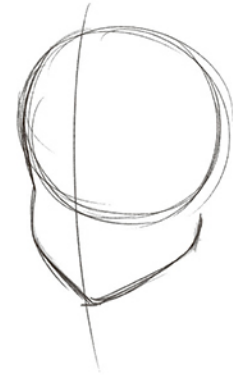
2. ดึงเส้นแบ่งกลางใบหน้าไปด้านข้างในกรณีหน้าหันข้างให้ใช้เส้นโค้งจะดีที่สุด



3. กำหนดคางจากเส้นแบ่งกลางใบหน้า



4. หน้าด้านข้างเราจะมีส่วนที่เป็นแก้มเพิ่มขึ้นมา ถ้าเทียบกับหน้าตรงแล้วจะได้ประมาณนี้



5. ร่างเส้นคางจากแก้มและกราม



ตัดเส้นและลบที่ร่างทิ้ง ก็เสร็จแล้วหน้าด้านข้าง!!

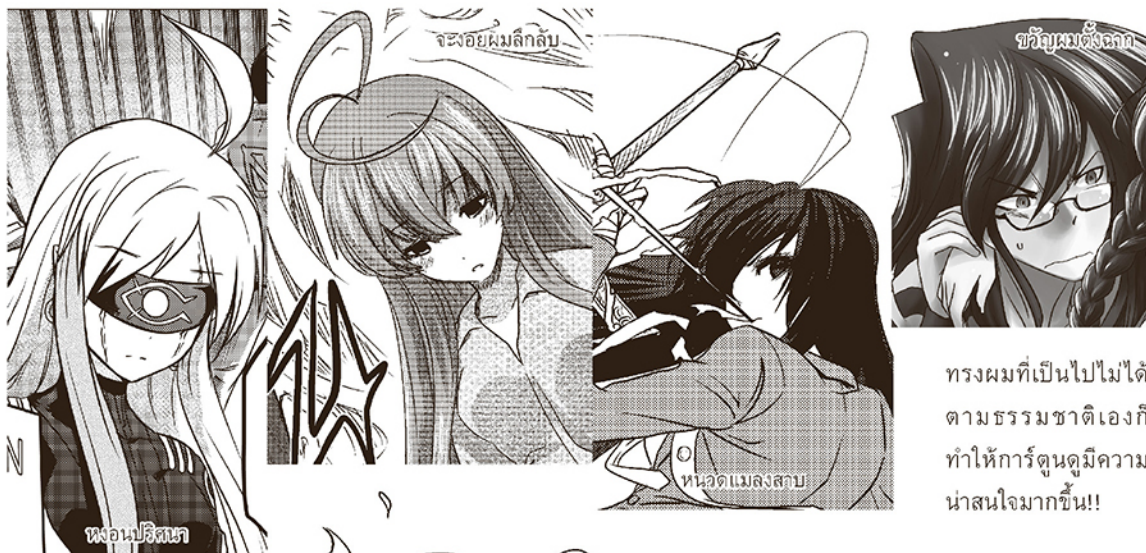


ทรงผมปลิวพลิ้วไสว

การทำผมระดับตามลม ทำให้ภาพดูมีการเคลื่อนไหว



ทรงเหนือธรรมชาติ



ทรงผมที่เป็นไปไม่ได้ตามธรรมชาติเองก็ทำให้การดูมีความน่าสนใจมากขึ้น!!

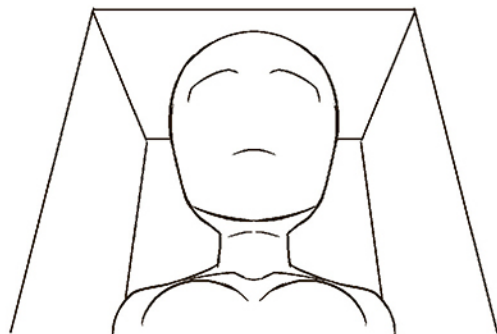
ทรงผมสารพัดธาตุ



การวาดทรงผมเป็นธาตุต่างๆ เหมาะกับงานแฟนตาซี

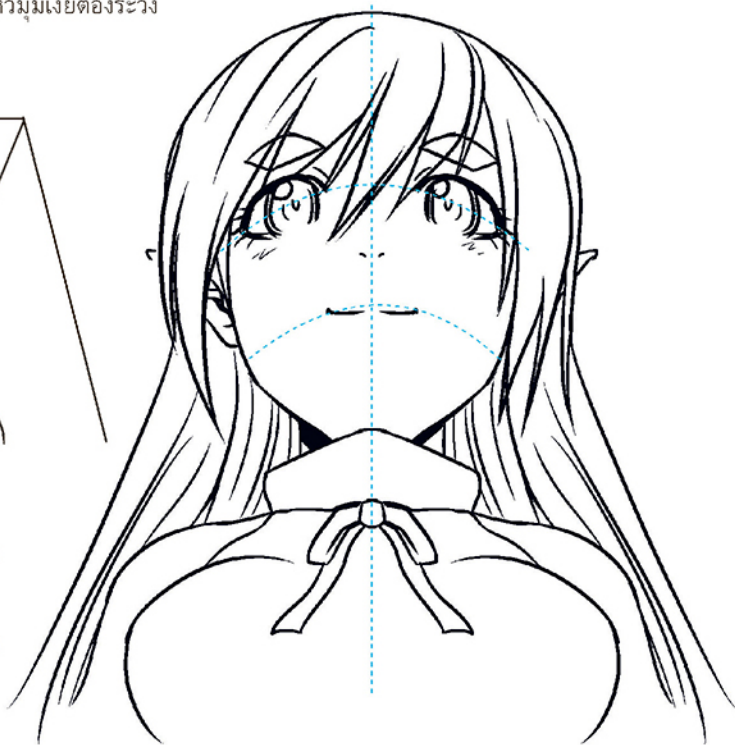
4. วาดศีรษะมุมเงย

มุมเงยคือ มุมที่มองจากด้านล่างขึ้นไป ส่วนหัวมุมเงยต้องระวัง เรื่องคางและอวัยวะที่ต้องปรับการวาดไป



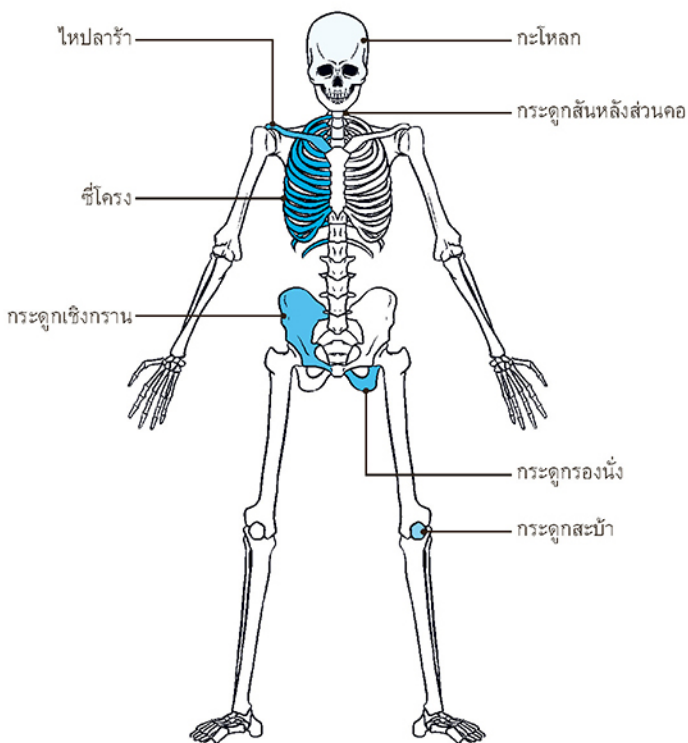
หน้าตรงมุมเงย

1. ระดับอวัยวะบนใบหน้าสูงขึ้น และเห็นคางมากขึ้น
2. ศีรษะมองเห็นน้อยลง มีพื้นที่ในรูปน้อยลง



จากมุมเงยจะเห็นคาง เป็นรูปสามเหลี่ยม แต่ ในการ์ตูนจะไม่นิยม วาดเท่าไร จะวาดให้ดู คลุมเครือเอาไว้

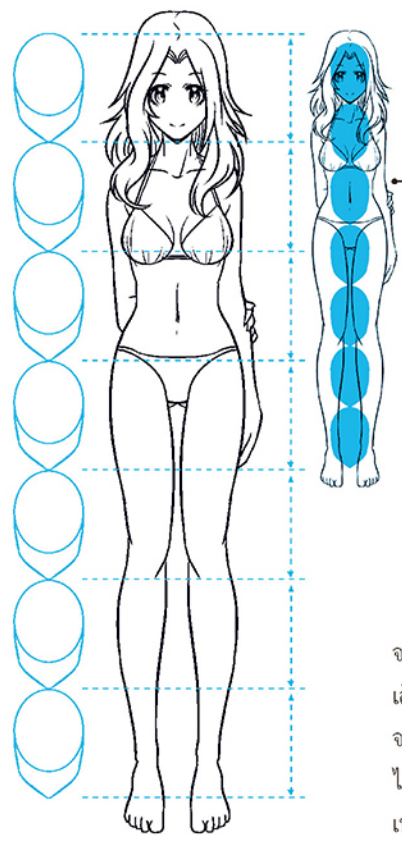




สัดส่วนระหว่าง
ศีรษะกับร่างกาย
ของคนจริงๆ จะอยู่ที่
ประมาณ 1 : 6-1 : 8
ลำตัวท่อนบนจะสูง
ราว 3.5 ช่วงศีรษะ



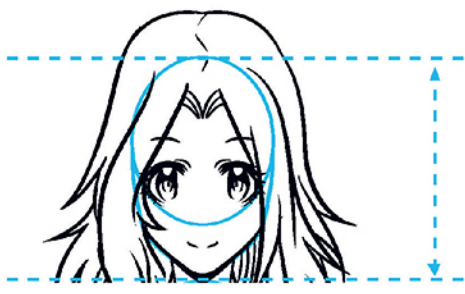
การวาดสัดส่วนที่ต่างกัน



ก่อนจะเรียนวิธีวาด เราต้องเข้าใจเรื่องสัดส่วนช่วงศีรษะกันก่อน ซึ่งทำให้
เราเข้าใจสัดส่วนและวาดภาพร่างกายที่สมจริงสวยงามได้

ความสูงของศีรษะ เมื่อเทียบกับลำตัวแล้วจะเห็น
ว่ามีขนาดราว 3 หัวครึ่ง และในตัวอย่างนี้หัวที่ 7
จะอยู่ที่ปลายสันเท้า เป็นการใช้สัดส่วนช่วงศีรษะ
กับลำตัวที่ 1 : 7 หรือเรียกว่า 7 ช่วงศีรษะ

สัดส่วนช่วงศีรษะ
จะไม่เน้นความสูงของ
เส้นผมและรองเท้าว เรา
จะเน้นแค่วงกลมที่ร่าง
ไว้เป็นกะโหลกถึงคาง
เท่านั้น



การวาดหน้าอกแบบมืออาชีพต้องทะลิ่ง

หน้าอกเป็นสิ่งที่
บอกเพศ ทั้งวิธีการ
วาดยังต่างกันด้วย!

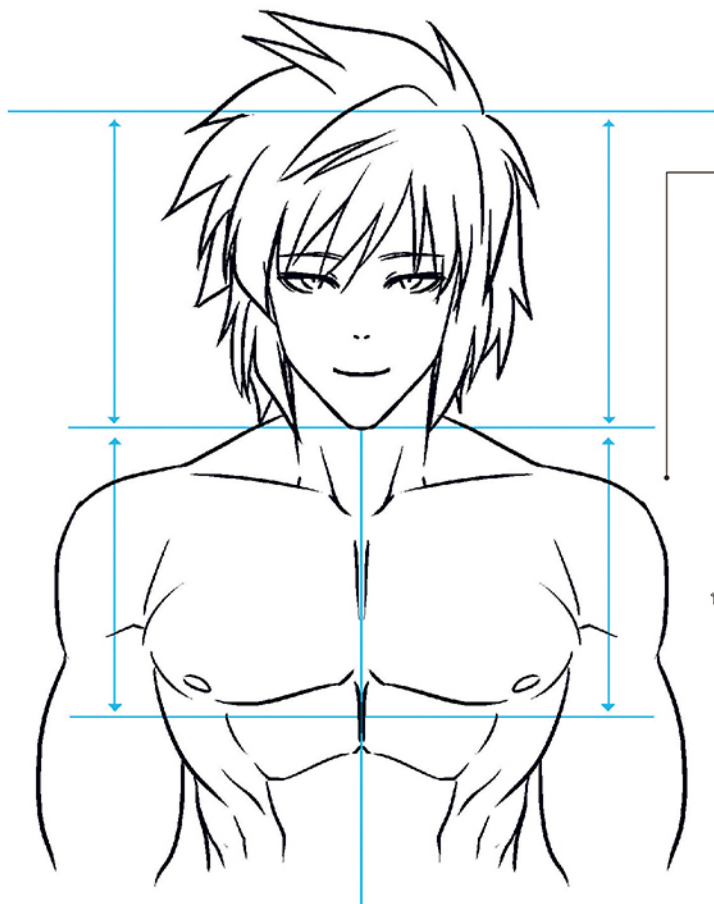


หน้าอกผู้ชาย



หน้าอกผู้หญิง

การเชื่อมกล้ามเนื้อของหน้าอกผู้ชาย

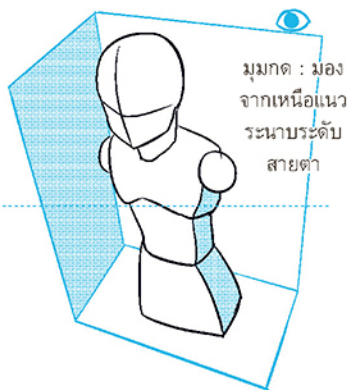


ตำแหน่งหน้าอกผู้ชายอยู่
ราวที่จุด 2 ช่วงศีรษะ

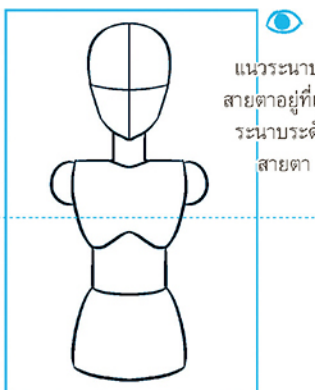
กล้ามเนื้อข้างอก
จะเชื่อมกับกล้ามเนื้อ
หัวไหล่ หากกล้ามเนื้อ
ไม่บึกมากจะ
มองเห็นเป็นแผ่น
เดียวกัน



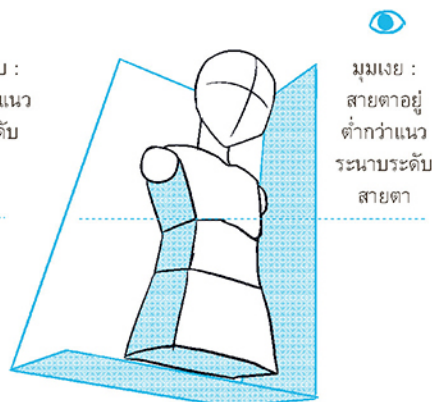
ลำตัวมุกด แนวนราบ และมุมเงย



มุกด : มอง
จากเหนือแนว
ระนาบระดับ
สายตา



แนวนราบ :
สายตาอยู่ที่แนว
ระนาบระดับ
สายตา



มุมเงย :
สายตาอยู่
ต่ำกว่าแนว
ระนาบระดับ
สายตา

การวาดลำตัวมุกดและมุมเงย



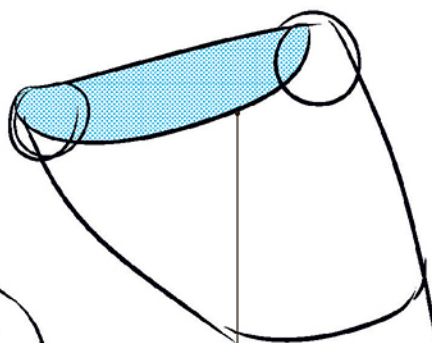
ถ้าเป็นมุก
กต เส้นร่าง
ช่วยวาดทั้ง
หลายจะ
โค้งลง เวลา
วาด ต้อง
วาดส่วนบน
ของปาด้วย

ด้านบนใหญ่
ด้านล่างเล็ก



ถ้าเป็นมุม
เงย เส้นร่าง
ช่วยวาด
จะโค้งขึ้น
เวลาวาดจะ
เน้นสะโพก
และต้นขา

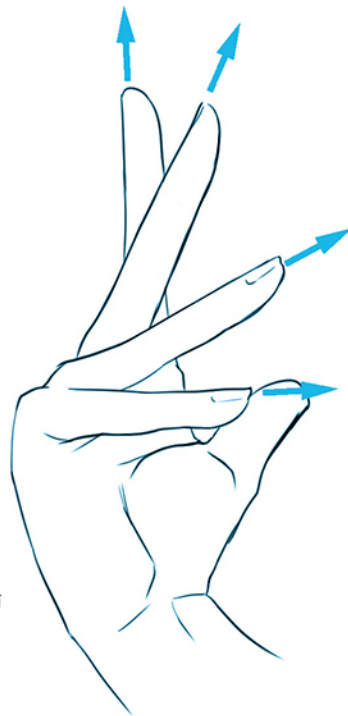
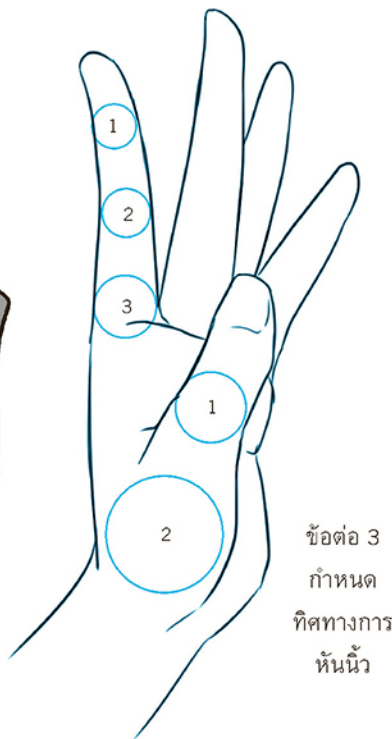
ด้านบนเล็ก
ด้านล่างใหญ่



เนื้อที่ด้านบนของ
ไหล่ลาร้าและกล้ามเนื้อป้า

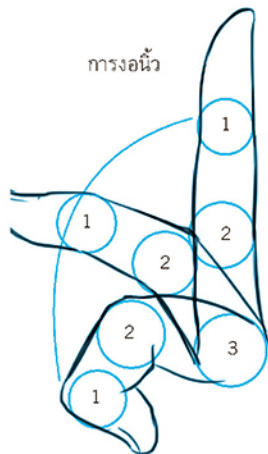
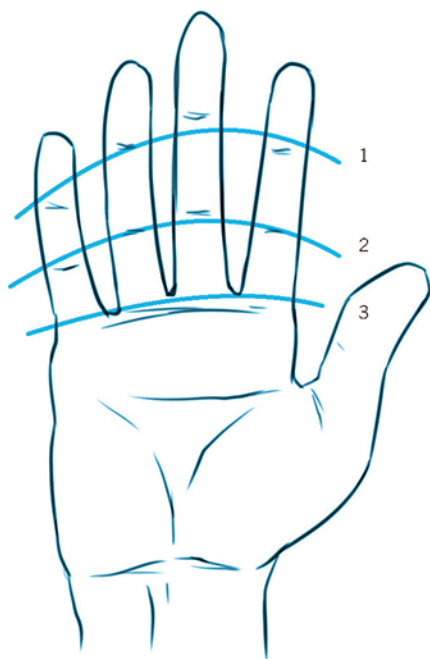
วาดลำตัวมุกกตต้องระวัง
เรื่องเนื้อที่ป้า

ข้อต่อนี้เกี่ยวกับการวาด



นอกจากนิ้วหัวแม่มือที่มีข้อต่อแค่สองข้อแล้ว อีกสี่นิ้วที่เหลือยังมีข้อต่อสามข้อ

ปลายนิ้วก็อยู่ประมาณข้อนิ้ว 1 ของนิ้วนาง



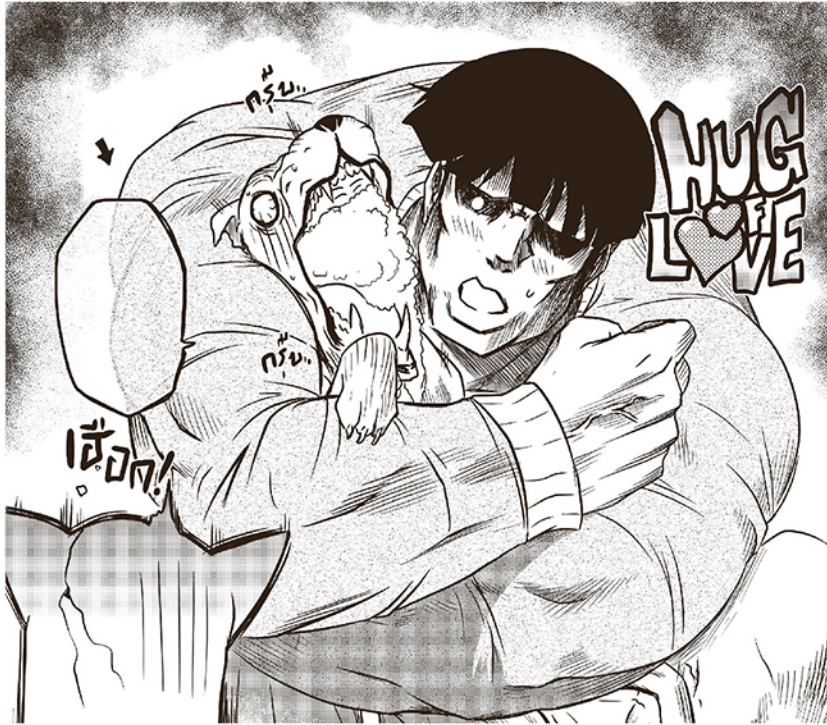
ข้อต่อทั้งสามของสี่นิ้วเรียงกันในแนวโค้ง



เมื่อกำหมัด ข้อนิ้วจะเรียงกันเป็นตัว V คว่า



ความสัมพันธ์ของท่าทางกับกล้ามเนื้อและส่วนต่างๆ



นอกจากกระดูกแล้ว การเคลื่อนไหวยังส่งผลกับ กล้ามเนื้อด้วยเช่นกัน ถึงแม้ จะไม่นิยมวาดกัน แต่หาก เรียนรู้กันไว้สักหน่อยก็ไม่ เสียหาย

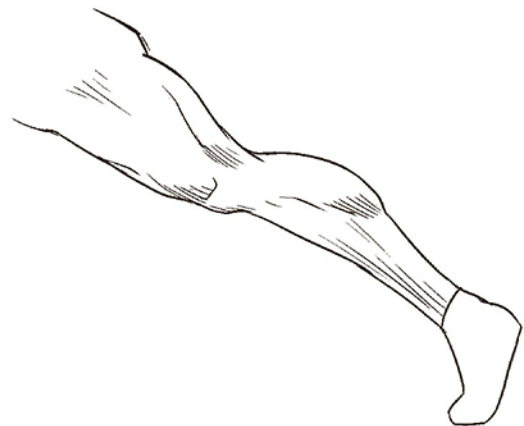
กล้ามเนื้อบิดจากการเกร็งแขน



แม้ว่าจะไม่ได้เกร็ง แต่การ งอแขนขึ้นมาจะทำให้ กล้ามเนื้อช่วงนี้ขยับขึ้นมา นิดๆ เช่นกัน

หรือที่เราเรียกว่า การเม่งกล้ามเนื้อ กล้ามเนื้อจะโค้งงอขึ้นมา

กล้ามเนื้อขาที่เกร็งจากการวิ่ง หรือพุ่งตัว



จุดกล้ามเนื้อที่ใช้สปริงตัวจะใช้ด้านหลังของขาตอนล่าง หากวาดให้ดูเป็นก้อนกระชับขึ้นขณะวิ่ง จะทำให้ดูเป็นการ เคลื่อนไหวที่แรงขึ้นได้

เนื้อผ้าและร่างกาย

เสื้อผ้าคือ เปลือกหุ้มร่างกาย ขณะวาดต้องแสดงลักษณะเนื้อผ้า ซึ่งมีหลายประเภททั้งนุ่ม แข็ง บาง และหนา เสื้อผ้าแบบเดียวกัน แต่เนื้อผ้าต่างก็จะดูแตกต่างกัน



เนื้อผ้านุ่ม



เนื้อผ้าแข็ง

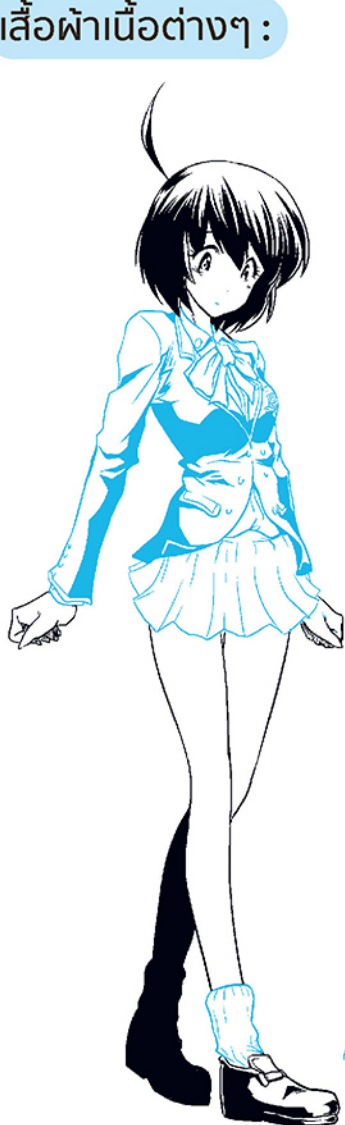


เนื้อผ้าบาง



เนื้อผ้าหนา

เสื้อผ้าเนื้อต่างๆ :



เสื้อผ้าเนื้อแข็งอย่างพวกหนึ่งจะเน้นแสงเงา
แสงจะแสดงเนื้อผ้าและรูปร่างตัวละคร



ผ้าชีฟองเป็น
ตัวแทนผ้า
เนื้อบาง มักใช้
ตัดเสื้อผ้าสวม
สบายอย่าง
เดรส มีรอยยับ
เหมือนคลื่น
ดูพลิ้วไหว



ผ้าเนื้อหนามักสวมกันความหนาวในฤดูหนาว
ที่พบบ่อยคือ ผ้าสักหลาดและผ้าขนสัตว์

9. ลองจินตนาการถึงบ้านและการเป็นอยู่ของตัวละคร



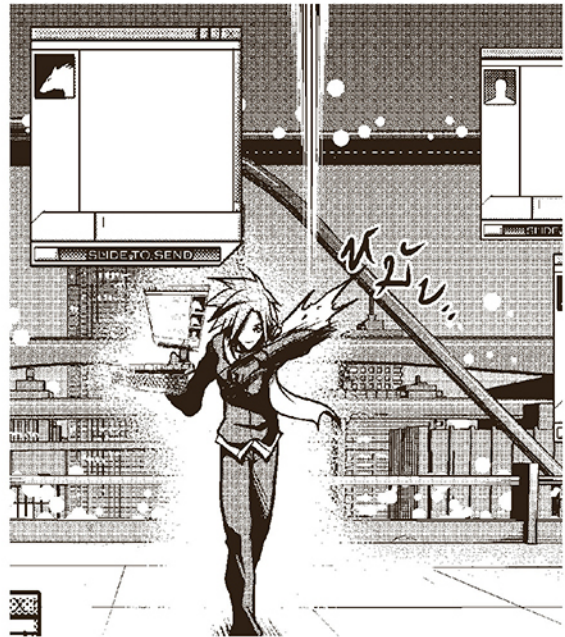
การเป็นอยู่ของตัวละคร การงาน ฐานะ ฯลฯ สะท้อนถึงนิสัยใจคอ ความคิด หรือการตัดสินใจต่างๆ ของตัวละครได้ดี และการเป็นอยู่ รวมถึงฐานะทางสังคมที่ขัดแย้งกับความสามารถของตัวละครเอง ก็จะทำให้มีความโดดเด่นขึ้นอีกด้วย เช่น ตัวละครหญิงสาวที่อยู่กับสังคมชั้นสูง เรียนเปียโนและเต้นบัลเล่ต์ แต่เจ้าตัวกลับชอบการเดินข้างถนน

10. ใส่ความกลัว จุดอ่อน หรือความลับที่ไม่สามารถเปิดเผยได้

จุดอ่อนเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของตัวละคร ถ้าคุณเคยเล่นกลุ่มโรลเพลย์ (การเล่นเป็นตัวละครของตัวเองกับคนอื่น ๆ) แล้วต้องเจอกับตัวละครที่ไร้จุดอ่อนเลย คุณจะรู้สึกทันทีว่า พวกตัวละครเทพๆ พวกนี้มันไร้เสน่ห์ดึงดูดมาก เพราะหากไม่มีจุดอ่อน จะไร้การผลักดันและพัฒนาของตัวละครใดๆ ให้นำติดตาม



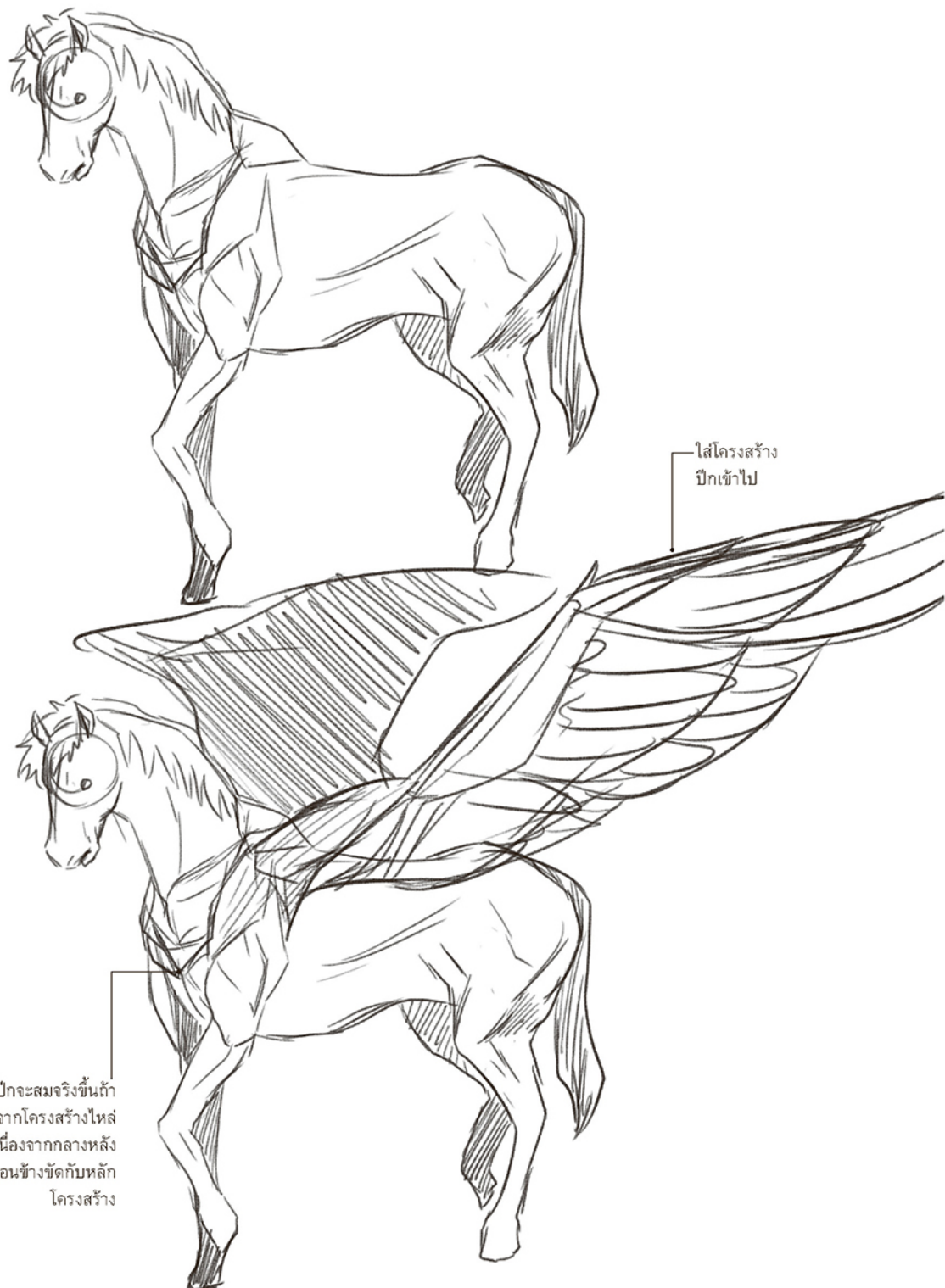
11. ค้นหาไอเดียจากสิ่งที่อยู่รอบตัว



ไอเดียสำหรับตัวละครนั้นมียู่อรอบตัว ให้ลองไปที่ห้างหรือสวนสาธารณะแล้วแอบจินตนาการถึงคนรอบตัวดูว่า พวกเขาเหล่านั้นมีภารกิจสำคัญอะไร มาที่นี้ทำไม หรือที่แท้จริงแล้วพวกเขาเป็นใคร แต่อย่าเผลอสอบถามจนโดนเขาตำล้ะ

เพกาซัส

หรือที่เราเรียกกันติดปากว่า ม้าบิน เป็นการผสมระหว่างม้าและนก ฉะนั้นนอกจากจะต้องรู้วิธีวาดม้าแล้ว เราจะต้องหาวิธีเชื่อมกล้ามเนื้อของปีกเข้ากับตัวม้าให้ดูเหมือนมันมีสิ่งนี้อยู่จริงๆ ให้ได้

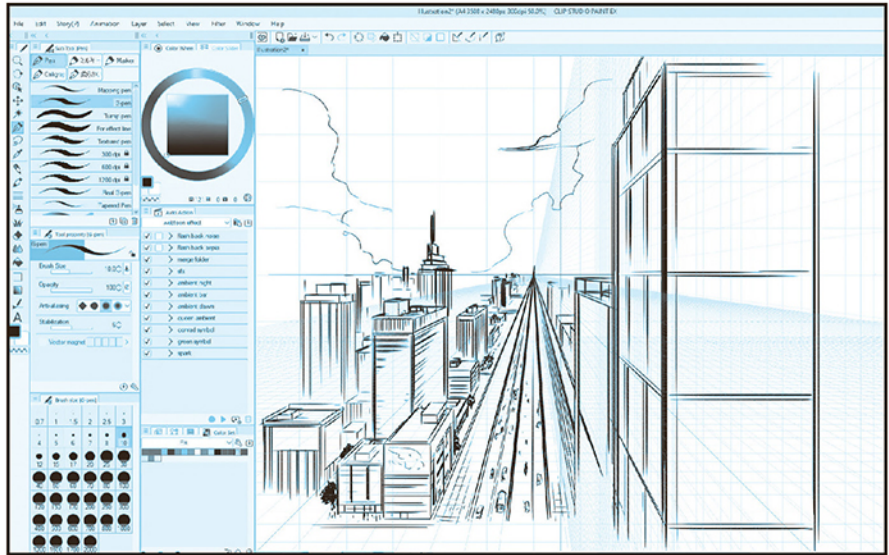


เส้นโครงสร้าง
ปีกเข้าไป

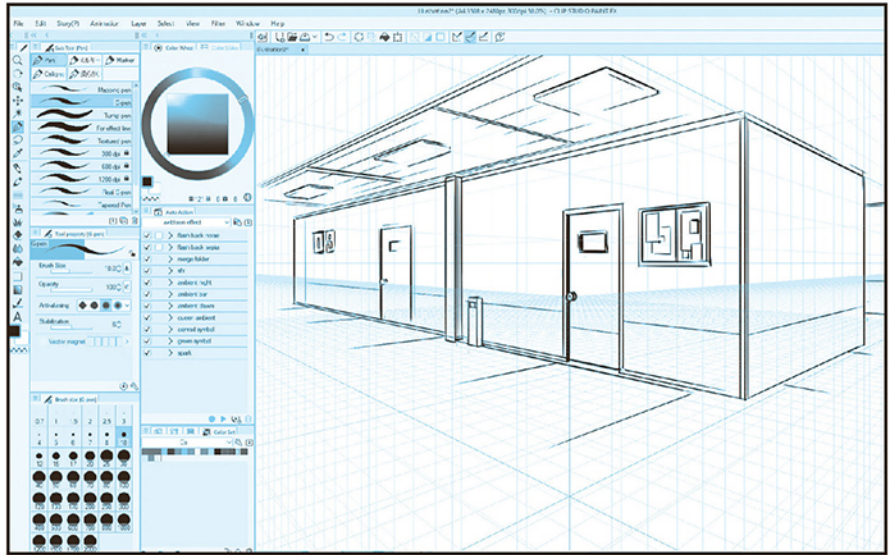
ปีกจะสมจริงขึ้นถ้า
ต่อจากโครงสร้างไหล่
เนื่องจากกลางหลัง
ค่อนข้างขัดกับหลัก
โครงสร้าง



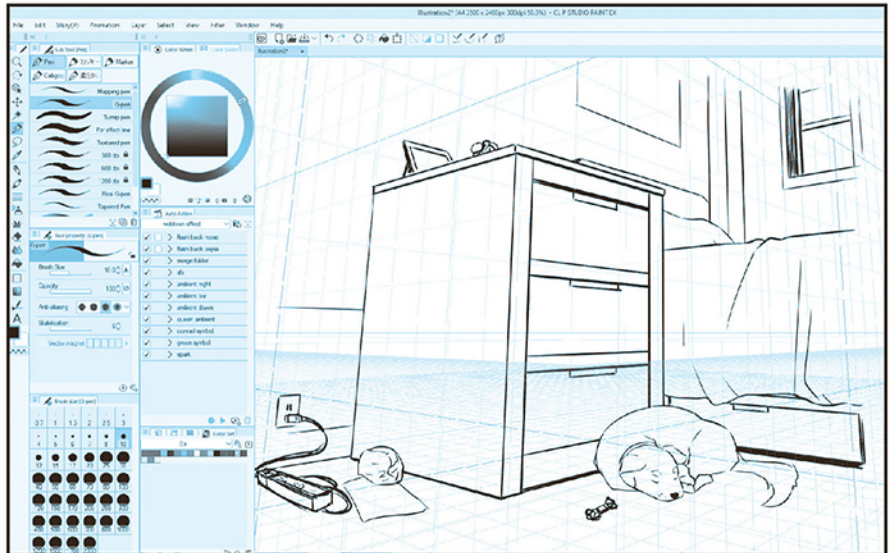
สแกนเพื่อดูคลิปการวาด
Perspective จุดเดียว หรือ
ดูเพิ่มเติมได้ที่ youtube.
com/lovedigitart



สแกนเพื่อดูคลิปการวาด
Perspective 2 จุด หรือ
ดูเพิ่มเติมได้ที่ youtube.
com/lovedigitart

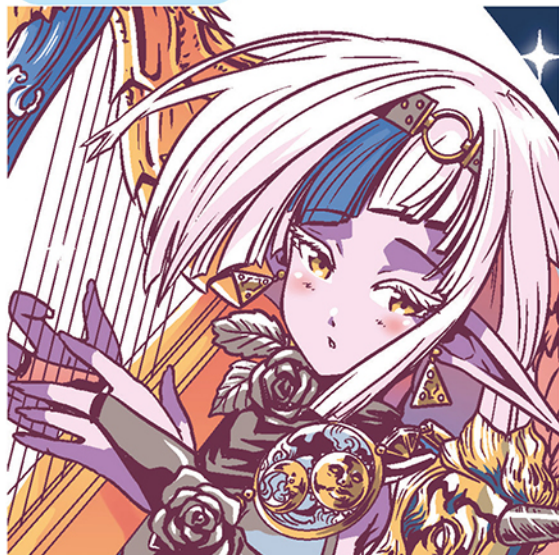


สแกนเพื่อดูคลิปการวาด
Perspective 3 จุด หรือ
ดูเพิ่มเติมได้ที่ youtube.
com/lovedigitart

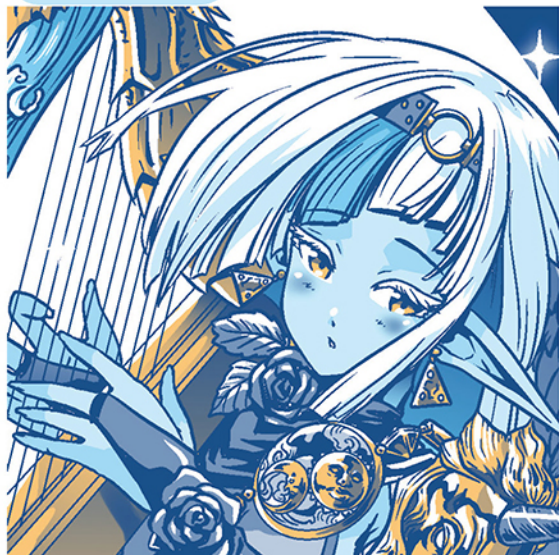


โทนสีมีผลต่ออารมณ์คนดูผ่านประสบการณ์ที่ได้เคยสัมผัสกับโทนนั้นๆ ตามธรรมชาติ เช่น สีโทนร้อนจะมาในตอนกลางวัน โดยดวงอาทิตย์ สีโทนเย็นจะพบเห็นได้ในตอนกลางคืนแสงสลัว บางครั้งสามารถทำให้จินตนาการไปถึงบรรยากาศและอุณหภูมิเลยก็ได้

ภาพโทนร้อน



ภาพโทนเย็น



แค่เปลี่ยนโทนสีก็รู้สึกเหมือนออกแดดกับ
อยู่ในร่มได้ขนาดนี้เลยหรอ!!



นอกจากนี้เรายังสามารถใช้
ภาพโทนเย็นผสมกับโทนสว่าง
หรือโทนร้อนผสมกับโทนมืด
ได้เช่นกัน ความสนุกมันอยู่ที่
การผสมกันให้เกิดอารมณ์ภาพ
ขึ้นมาล่ะ!!



ถึงแม้ว่าเราจะใช้สีสร้าง
บรรยากาศขึ้นมา แต่ก็อย่าลืม
วาดส่วนประกอบอื่นๆ ให้
เข้ากับบรรยากาศด้วยล่ะ!!
อย่าลืมว่าทุกอย่างสัมพันธ์
กันหมด!

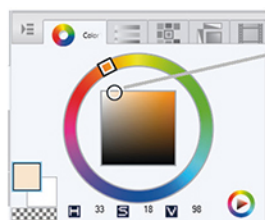


การเลือกเงาจากกงล้อสี

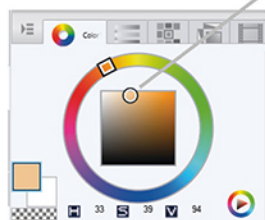
การเลือกเงาจากกงล้อสี จะเน้นการไล่โทนจากโทนสว่างลงไปยังโทนมืด ไม่ว่าสีหลักของเราจะอยู่ตรงไหนของกงล้อสี หากเราเลือกเงาไล่ไปยังโทนมืดก็จะได้เงาที่สวยงาม



วิธีนี้ใช้ได้กับทุกอย่าง ไม่ใช่เฉพาะสีผิวเท่านั้น! ลองนำไปใช้กันดูนะครับ



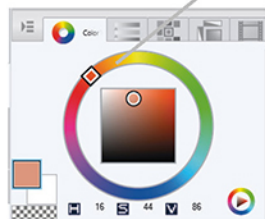
สีพื้น



เลื่อนเฉพาะความสว่าง



จะเห็นว่าสีค่อนข้างจืด ผิดดูเหลืองเพราะเกิดจากทั้งเงาและพื้นสีเหลืองไปในโทนเดียวกันมากเกินไป



เลื่อนความสว่างและกงล้อสีด้วย



สีผิวดูมีเลือดฝาดมากกว่า เกิดจากการเลือกกงล้อสีลงเพียงเล็กน้อย ทำให้โทนพื้นและเงาดูต่างกันแต่ยังดูเข้ากัน



โอ้! อันนี้เคยสอนไว้ที่เล่ม 2 นี่นา!

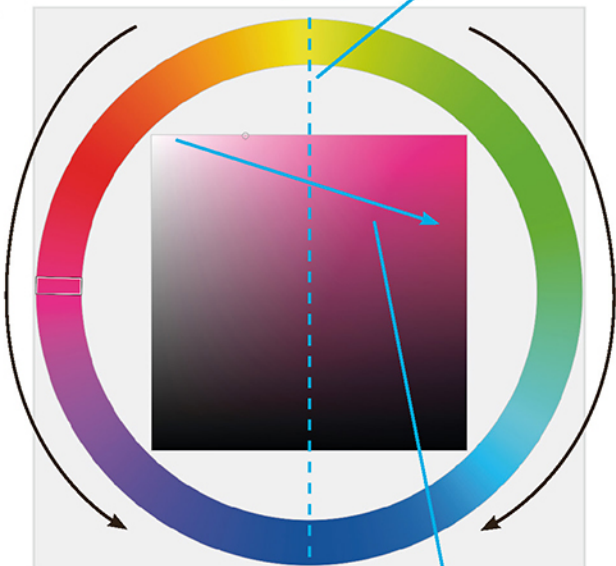
ม... ไม่ได้ตั้งใจจะริ้วสหรอกนะ!!

...ทำไมฟังดูร้อนตัว?



เลื่อนลงด้านซ้ายหรือขวา นับจากเส้นผ่ากลาง

แสง



เงา

เลื่อนความสว่างเฉียงลง เพื่อให้สีสดหรือสีเทาเกินไป