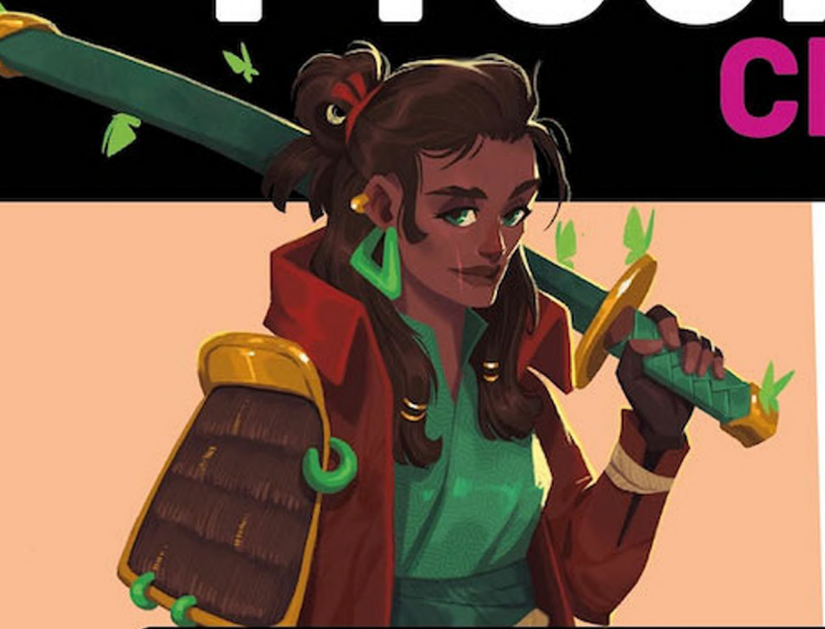


คู่มือการใช้งาน ฉบับผู้เริ่มต้น Procreate™ Characters



CONTENTS

บทนำ

06

การใช้หนังสือเล่มนี้

08

เริ่มต้นใช้งาน PROCREATE

10

ANTONIO STAPPAERTS

เรียนรู้พื้นฐานเพื่อเริ่มต้นสร้างสรรค์
ผลงานใน Procreate

■ The user interface	10
■ การตั้งค่า	12
■ Gestures	16
■ บริซ์	20
■ สี	24
■ เลเยอร์	28
■ Selections	38
■ Transform	42
■ Adjustments	46
■ Actions	62

ออกแบบแต่ละส่วนของคาแรคเตอร์ 70

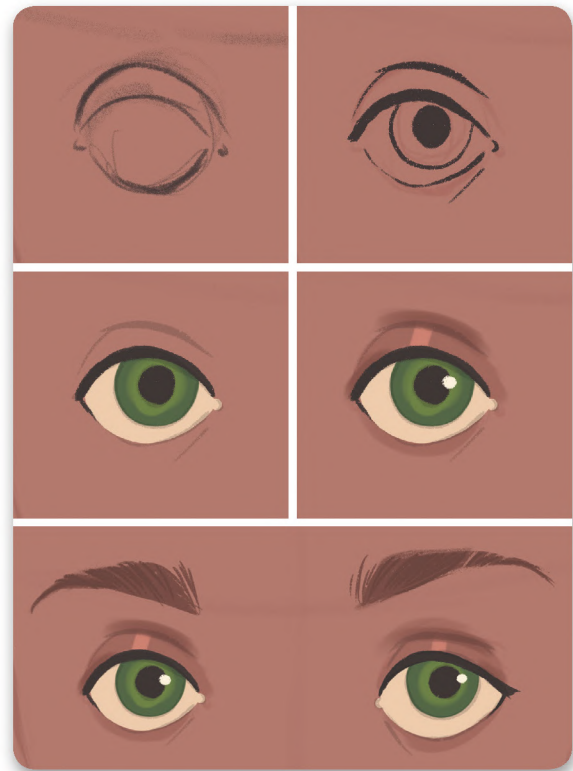
PATRYCJA WÓJCIK

เน้นไปที่จุดสำคัญหลักๆ
เพื่อใช้พัฒนาทักษะของเรา

■ ขั้นตอนการทำงาน	70
■ รีมฝีปาก	76
■ หู	82
■ จมูก	88
■ ดวงตา	92
■ เส้นผม	96
■ วัตถุสิ่งของ	100
■ Liquify	104



Artwork © Antonio Stappaerts



Artwork by Patrycja Wójcik

TUTORIALS

108

สอนออกแบบคาแรคเตอร์ทีละขั้นตอน
จากเหล่านักวาดมือโปร

- Solarpunk girl - Olga "AsuROCKS" Andriyenko 108
- Phantom musician - Lisanne Koeteuw 122
- Sorceress - Amagoia Agirre 138
- Mongolian rider - Jordi Lafebre 156
- Potion-maker - Fatemeh Haghnejad "BLUEBIRDY" 170
- Gunslinger wizard - Kory Lynn Hubbell 184

BREAKDOWN GALLERY

198

วิธีออกแบบคาแรคเตอร์อื่นๆ
ใน Procreate จากสี่ขั้นตอนหลัก

อธิบายคำศัพท์

206

อธิบายเครื่องมือ

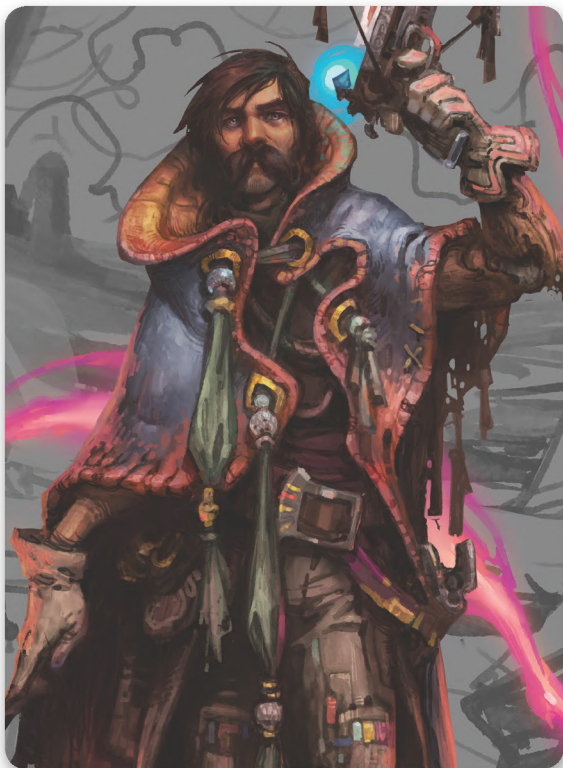
207

ดาวน์โหลดสื่อการสอน

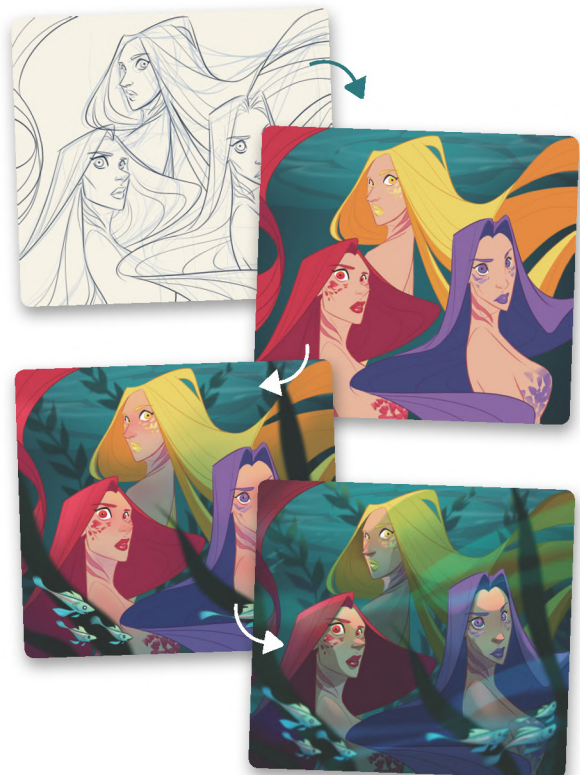
208

CONTRIBUTORS

210



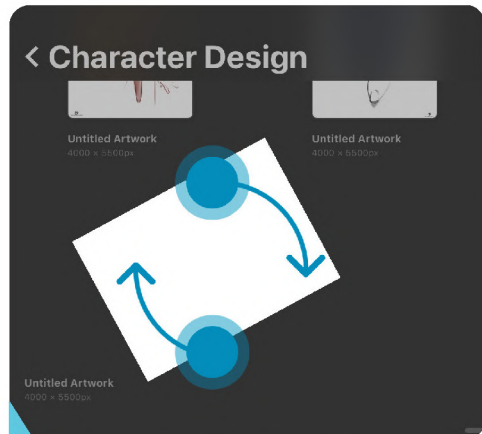
Artwork © Kory Lynn Hubbell



Artwork © Lisanne Koeteuw

เคล็ดลับศิลปิน : หมุนชิ้นงาน

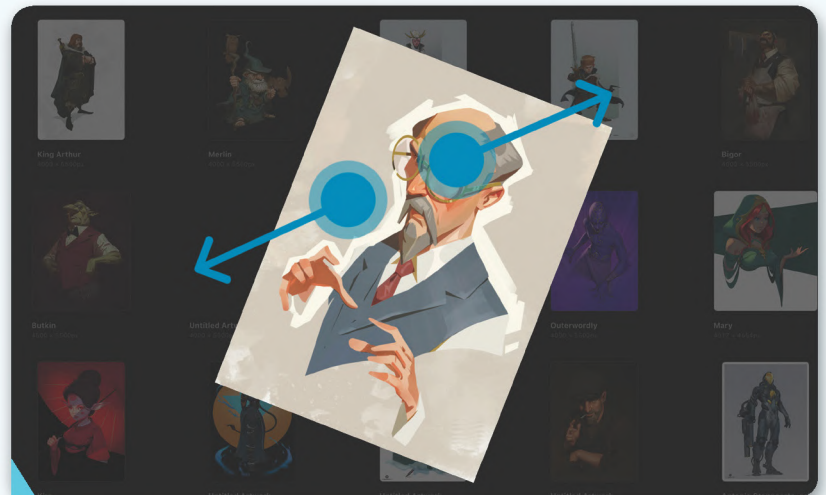
เราสามารถดูชิ้นงานในแนวต่างๆ ด้วยการหมุน เพียงแค่ 2 นิ้วค้างไว้บนรูปในหน้าแกลอรีและหมุนไปในทิศทางที่ต้องการ โดยจะมีการปรับอัตราส่วนความกว้างและความสูงของภาพโดยอัตโนมัติ



แตะ 2 นิ้วค้างไว้และหมุนชิ้นงาน
ไปในทิศทางที่ต้องการ

PREVIEW

เครื่องมือพรีวิวนั้นช่วยให้เราเลื่อนดูตัวอย่างงานแต่ละชิ้นแบบเต็มหน้าจอโดยไม่ต้องเปิดไฟล์ให้ยุ่งยาก เพียงใช้ 2 นิ้วขมขยชิ้นงานเข้ามา ปิดซ้ายหรือขวาเพื่อเลื่อนดูสไลด์งานทั้งหมดในแกลอรี การเปิดโหมดตัวอย่างในกลุ่มชิ้นงานที่รวมไว้ ยังช่วยให้การพรีเซนตงานของเราเป็นเรื่องง่ายขึ้น และเมื่อลาก 2 นิ้วเข้าหากันก็เป็นการปิดโหมดนี้ลงแล้ว



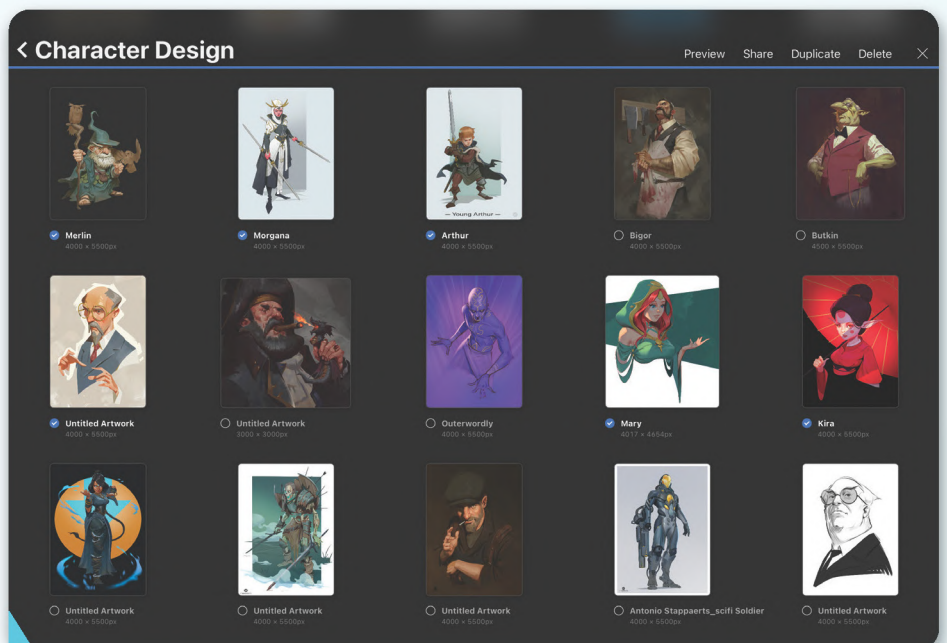
ขมขยชิ้นงานในแกลอรีเพื่อเข้าสู่โหมดพรีวิว

Select

อีกหนึ่งเครื่องมือที่เราไม่ควรพลาด คือ Select ที่มุ่มขวบน เพียงแค่แตะ เราก็สามารถเลือกไฟล์ต่างๆ เพื่อดำเนินการในแบบเดียวกันได้ ไม่ว่าจะ

- จัดกลุ่ม
- ดูพรีวิว
- เซฟชิ้นงาน
- คัดลอก
- ลบ

มันจะช่วยให้เรารวบรวมชิ้นงานต่างๆ ได้เร็วยิ่งขึ้น หรือแม้แต่แบ็คอัปงานทั้งหมดในแกลอรีด้วยเครื่องมือ Select ก็ยังได้ อย่างไรก็ตาม จะเห็นว่าตัวเลือกการจัดกลุ่มอย่าง Stack นั้นหายไปจากแถบเมนู Select เมื่อเราเข้ามาที่ไฟล์ชิ้นงานที่จัดกลุ่มไว้



ดำเนินการต่างๆ กับบรรดาชิ้นงานของเราด้วยเครื่องมือ Select

บัญชีสำหรับการออกแบบคาแรคเตอร์

เซ็ตของบัญชีต่อไปนี้อาจมีประโยชน์กับเราตอนสเก็ตซ์ภาพหรือลงสีก็ได้นะ

เซ็ตบัญชีสเก็ตซ์ภาพ (Sketching)

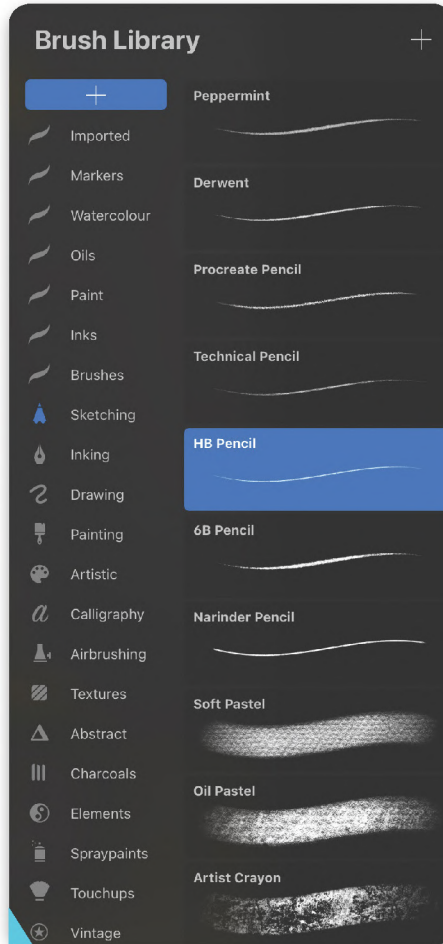
ประกอบไปด้วยชุดดินสอและบัญชีหัวสีเทียน ให้ความเป็นธรรมชาติเหมือนเรากำลังสเก็ตซ์ภาพด้วยอุปกรณ์จริงๆ สามารถนำมาใช้ร่างไอเดียคร่าวๆ ตอนออกแบบคาแรคเตอร์ได้

เซ็ตบัญชีเพนท์ (Painting)

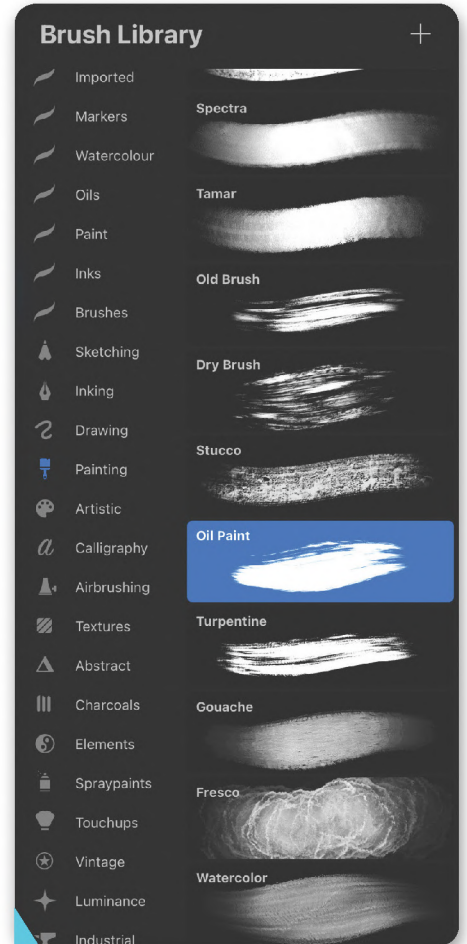
มีบัญชีเพนท์มากมายที่เหมือนอุปกรณ์ลงสีของจริง มีตั้งแต่สีน้ำมันไปจนถึงอะคริลิก หรือจะสีกวอชกับสีน้ำก็เข้ากันเป็นปีเป็นขลุ่ยเหมาะกับการใช้เอฟเฟกต์เหล่านี้ในการออกแบบคาแรคเตอร์

เซ็ตบัญชีหมึก (Inks)

เหมาะแก่การปรับแก้ภาพร่างหรือลงเงาต่างๆ โดยมีทั้งบัญชีปากกา หมึก และปากกาตัดเส้น ช่วยให้ตัวเส้นดูคมกริบ และหากอยากให้งานดูเป๊ะมากๆ เซ็ตหัวแปรง Calligraphy ก็เป็นอีกหนึ่งตัวช่วยที่ไม่ควรมองข้าม



บัญชีเซ็ต Sketching มาพร้อมกับลายเส้นหยาบๆ ที่ไม่ต่างจากเครื่องมือสเก็ตซ์ภาพของจริง



บัญชีเซ็ต Painting ทำให้งานเราเหมือนเป็นภาพวาด

BLEND MODES

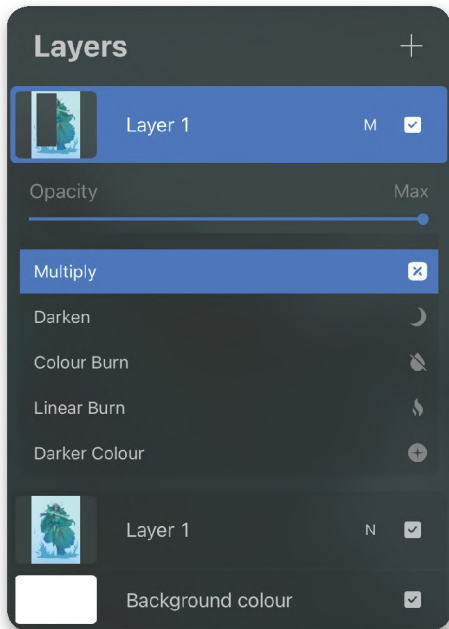
เป็นฟังก์ชันปรับโทนสีภาพของเลเยอร์ โดยเลเยอร์บนจะมีโทนสีที่ต่างไปจากเลเยอร์ล่าง เรียกว่านี่คือโหมดที่จำเป็นมากที่สุดที่เดียวสำหรับศิลปินหลายๆคน ทดลองใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อหาโหมดที่เข้ากับงานของเราที่สุด และที่ตัว N ที่หมายถึง Normal และเป็นโหมดที่เซตไว้เริ่มแรกในแต่ละเลเยอร์ โดยสามารถปรับเป็นโหมดอื่นๆ ตามที่เราเลือก อาทิ โหมด M ที่หมายถึง Multiply เป็นต้น เมนู Blend Mode นั้นยังมีโหมดต่างๆ ให้เลือกใช้มากมาย โดยต่อไปนี่

ถือเป็นโหมดหลักๆ ที่นิยมใช้ในงานออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งเราสามารถทดลองใช้งานโหมดอื่นๆ ที่เหลือได้ตามใจชอบ

ซึ่งเป็นข้อดีหากเลเยอร์ที่ใช้อยู่เป็นสีขาว ก็สามารถเพนท์สีอื่นทับได้ทันที

MULTIPLY

เป็นโหมดใช้งานโดยทั่วไปช่วยให้ภาพดูเข้มขึ้น ถือเป็นโหมดเบลนด์ที่เหมาะสมในการใช้สร้างเงาให้กับสีเบส (สามารถเป็นโทนสีเรียบๆ การจัดแสง หรือการแรเงา) โดยโหมด M จะเปลี่ยนสีขาวให้หายไป



โหมด Multiply ช่วยให้เราสามารถสร้างดูมีเงาเข้มขึ้น

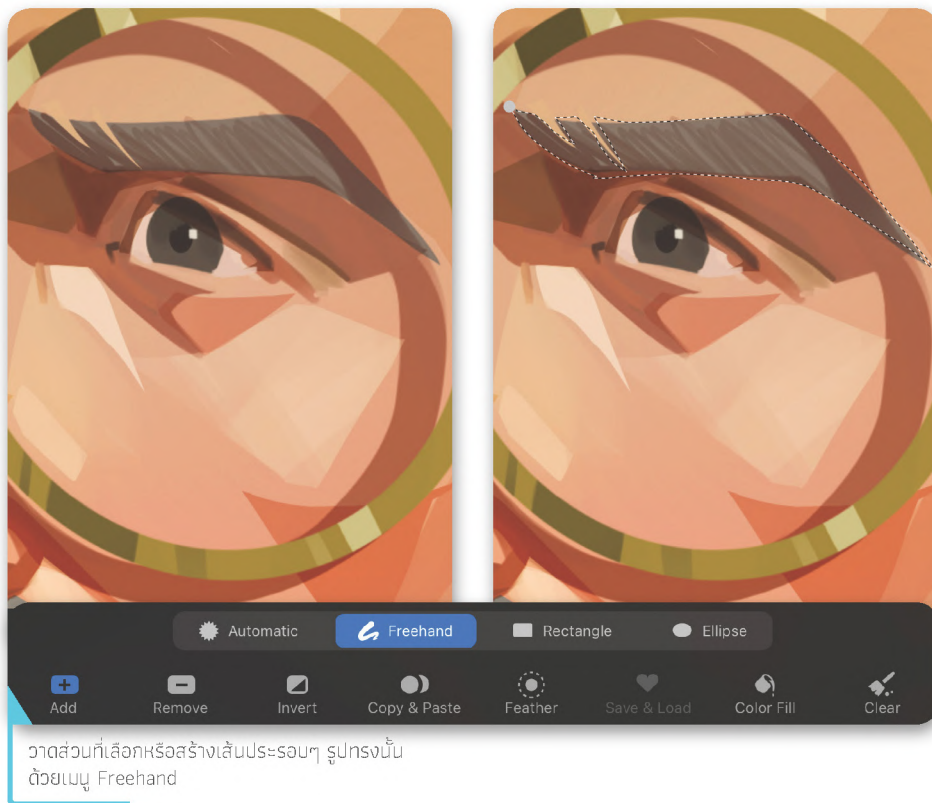


FREEHAND SELECTION

เป็นเมนูให้เราเลือกขอบเขตได้ด้วยตัวเองสามารถใช้นิ้วลากหรือปากกาวาดส่วนที่ต้องการได้เลยทันที

หรือหากต้องการสร้างรูปทรงให้แม่นยำขึ้นล่ะก็เพียงแตะที่จุดเริ่มต้นและลากเส้นประมาบรรจบกัน แค่นี้ก็จะได้รูปทรงที่ต้องการแบบเป๊ะๆ แล้ว

เราสามารถใช่วิธีข้างต้นมาปรับใช้ในการเลือกส่วนต่างๆ ที่ต้องการ



RECTANGLE AND ELLIPSE SELECTIONS

หากอยากทำให้เป็นรูปทรงต่างๆ เมนู Rectangle และ Ellipse จะไม่ทำให้เราผิดหวังแน่นอน จะวงกลม วงรี หรือสี่เหลี่ยม ก็ทำได้ตามใจเพียงใช้เมนู Rectangle หรือ Ellipse นอกจากนี้ เรายังสามารถสร้างวงกลมแบบเป๊ะๆ

ด้วยวิธีเดียวกับ Quickshape (ดูหน้า 112) เริ่มจากวาดวงกลมคร่าวๆ ขึ้นมาแล้วแตะนิ้วค้างไว้ที่หน้าจอก่อนปล่อยปากกา ก็จะได้วงกลมที่สมบูรณ์ขึ้นแล้ว โดยสามารถดึงไปมาเพื่อปรับเป็นขนาดที่ต้องการ

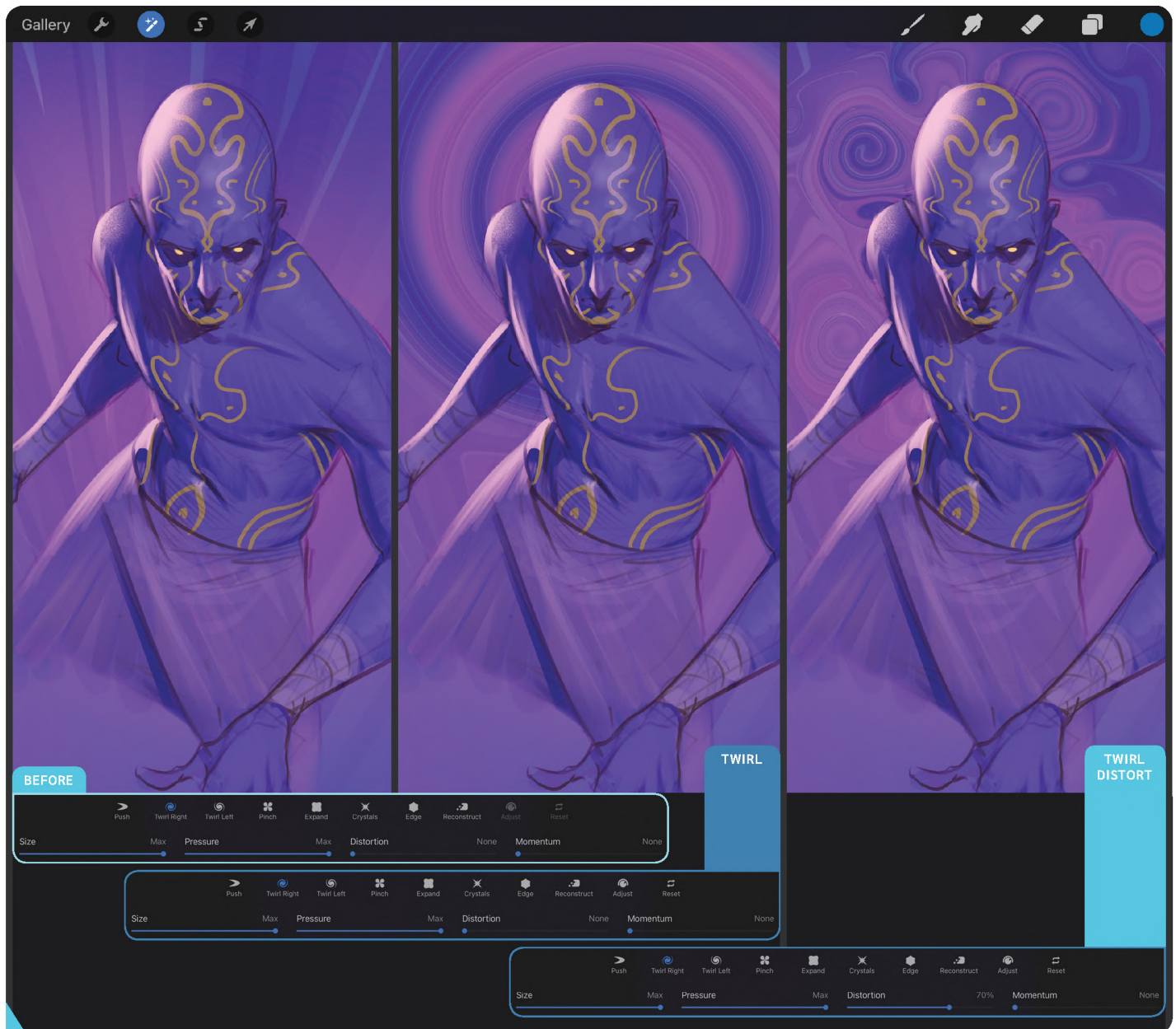


TWIRL

เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกในโหมด Liquify เพื่อเพิ่มเอฟเฟกต์สุดคูลในชิ้นงาน (โดยเฉพาะในส่วนของพื้นหลังตามภาพ) มีแถบเลื่อน Distortion และ Momentum ไว้ควบคุมการทำงานของ Liquify โดยสามารถปรับระดับความบิดเบือนได้ใน Distortion ขณะที่ Momentum จะมีผลต่อการเคลื่อนที่ของชิ้นงานทันทีที่เราเริ่มใช้งานปากกา

เคล็ดลับศิลปิน : LIQUIFY OPTIONS

Liquify เป็นเอฟเฟกต์ที่มาพร้อมกับลูกเล่นเด็ดๆ มากมาย อาทิ Pinch ช่วยหดสิ่งต่างๆ Expand ช่วยทำให้บูนขึ้นมา หรือ Crystals ทำให้ภาพเป็นพิกเซล เป็นต้น แม้ว่าทั้งหมดนี้จะไม่ได้เอามาใช้ในงานออกแบบคาแรคเตอร์ก็ตาม แต่หากได้ทดลองทำตามไปด้วยก็ดีนะ!

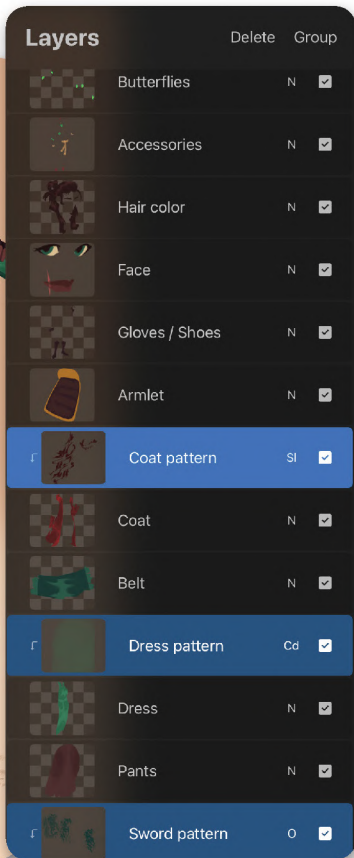
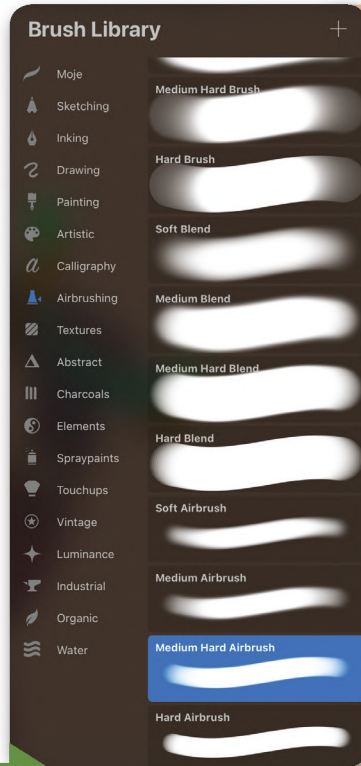


ใช้ Liquify > Twirl เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ที่น่าสนใจในงานคาแรคเตอร์

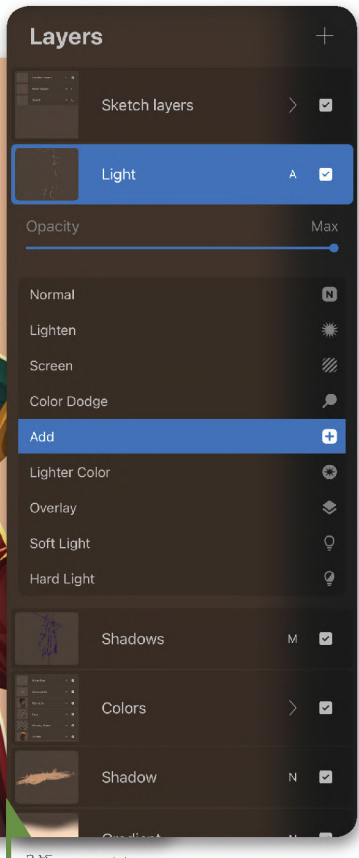
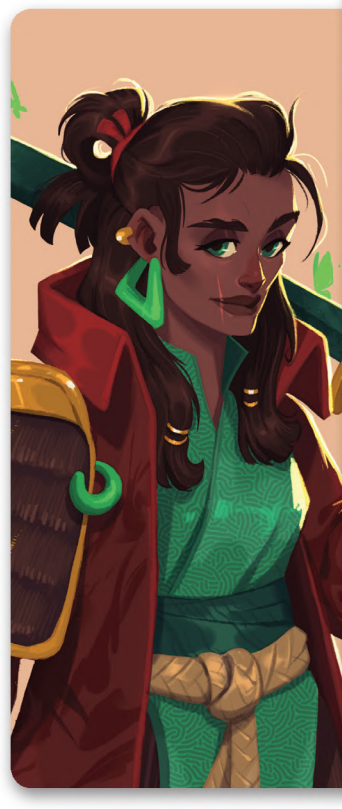
06

นอกจากนี้ เรายังสามารถแรเงาคาแรคเตอร์ด้วยแอร์บรัชอย่าง **Airbrushing > Medium Hard Airbrush** อย่าลืมล็อคเลเยอร์ที่ใช้งานด้วย Alpha Lock ซึ่งเป็นฟังก์ชันที่เหมาะสมในการสร้างสีที่เรียบง่ายดูสะอาดตา จะได้ไม่เพนท์งานเกินขอบเขตโครงร่างนั้นๆ อาจมีการไล่สีการเฉยๆ นิดๆ หรือลวดลายเท็กเจอร์หน่อยๆ สามารถลองเพิ่มลวดลายของเสื้อผ้าหรือดาบของตัวละครในอีกเลเยอร์ และเลือกโหมดเบลนด์ที่ให้งานออกมาโดดเด่นที่สุด ปิดท้ายด้วยการใช้โหมด Add เพิ่มแสงสะท้อนบริเวณขอบให้ดูมีชีวิตยิ่งขึ้น

แรเงาโดยใช้แอร์บรัช



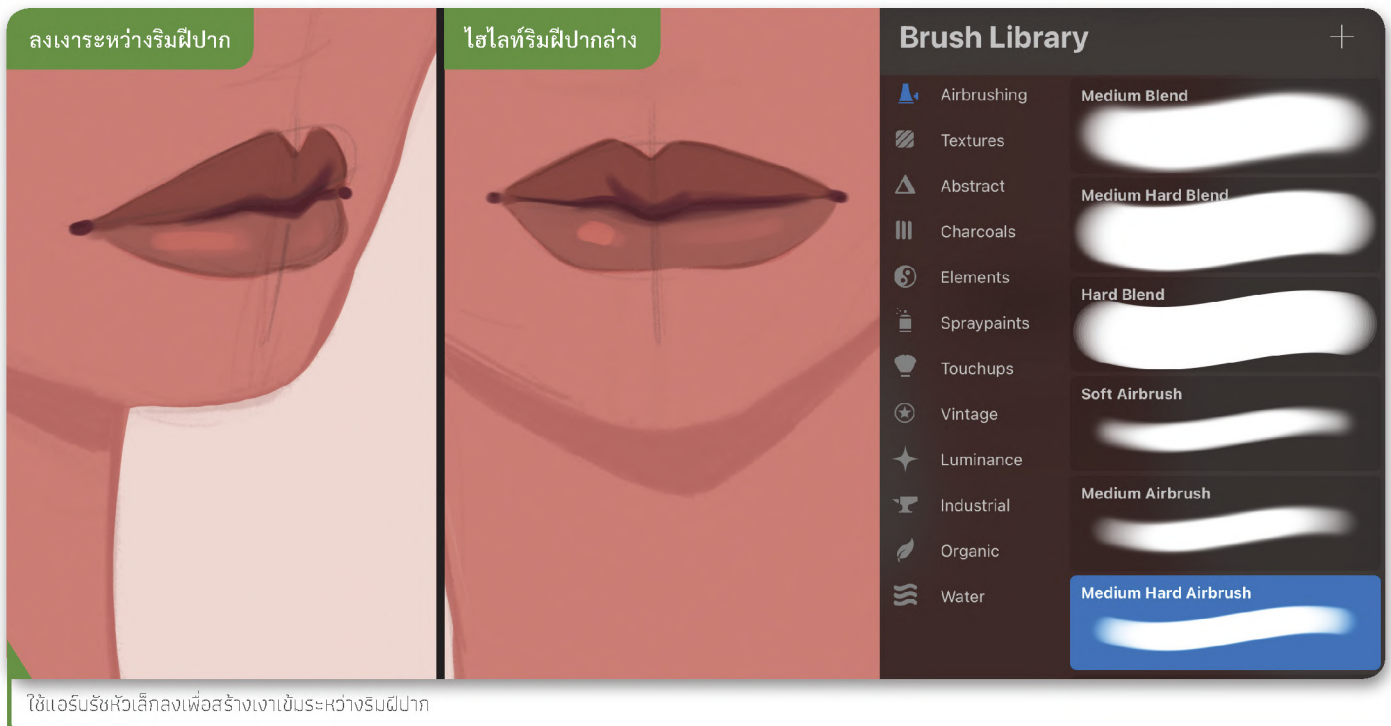
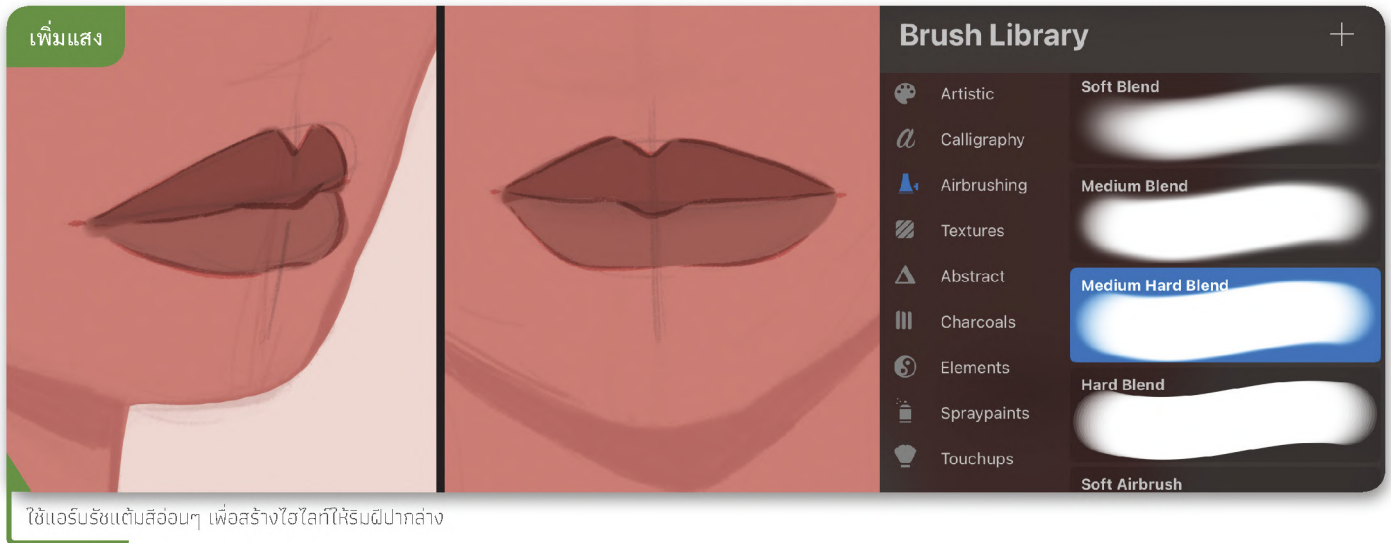
เพิ่มรายละเอียดและลวดลายในแต่ละเลเยอร์



ใช้โหมด Add เพื่อสร้างแสงสะท้อนรอบๆ คาแรคเตอร์

06

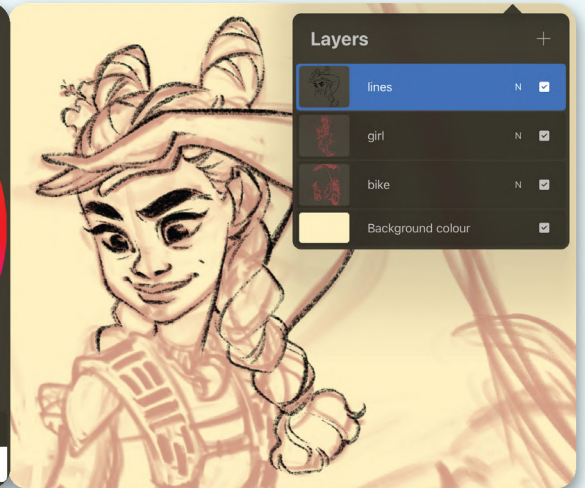
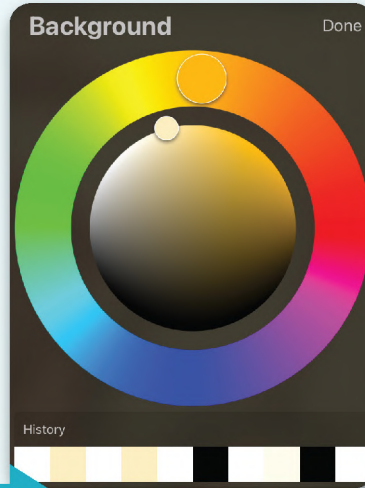
เราสามารถเพิ่มแสงและเงาให้ริมฝีปากง่ายๆ ด้วยแอร์บรัช เพียงไปที่ **Airbrushing > Medium Hard Blend** และใช้สีอ่อนเพื่อลงไฮไลท์เบาๆ ที่ริมฝีปากล่าง ก่อนใช้บรัชขนาดเล็กลงอย่าง **Airbrushing > Medium Hard Airbrush** สร้างเงาแยกริมฝีปากบนล่างด้วยสีที่เข้มขึ้น รวมถึงเน้นรูปทรงให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย เรายังสามารถเพิ่มมุมปากให้ดูลึกซึ้งในขั้นตอนนี้



06

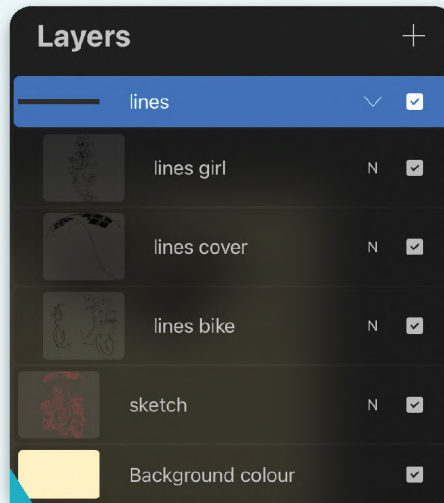
ลดค่า Opacity เลเยอร์สเก็ตช์ (หากสเก็ตช์ไว้ในหลายเลเยอร์ให้รวบทั้งหมดเข้าด้วยกันก่อน) แล้วค่อยตัดเส้นในเลเยอร์ใหม่สามารถทำงานแยกกันแต่ละเลเยอร์แล้วค่อยรวบเข้าด้วยกันตอนท้าย เลือกใช้บริชวาดเส้นตัวที่ปอย่าง **Calligraphy > Chalk** ที่มาพร้อมกับเท็กเจอร์และน้ำหนักเส้นที่หลากหลาย ใช้โทนสีเหลืองแดงเป็นแบ็คกราวด์เพื่อสีอารมณ์ของภาพได้ดียิ่งขึ้น

เปลี่ยนแรงกดน้ำหมึกปากกาทะหวาดเพื่อลายเส้นที่ดูต่างกับออกไป

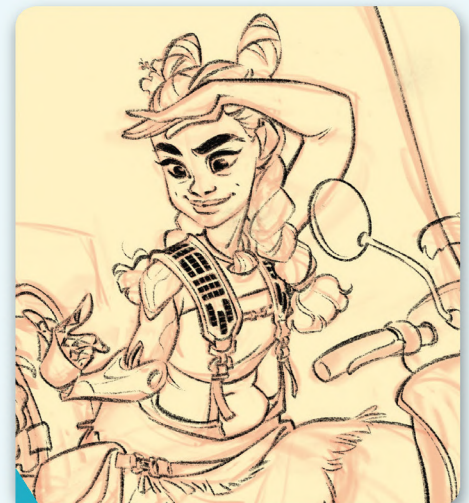


07

ลายเส้นเมื่อเสร็จแล้วนั้นควรละเอียดมากพอให้ลงสีได้ ควรเว้นช่องว่างในบางส่วน เพื่อให้เส้นไม่ดูแน่นจนเกินไป กรู๊ปเลเยอร์ทั้งหมดไว้ด้วยกันเพื่อความเป็นระเบียบ ในที่นี้ ได้มีการแยกเลเยอร์ตัดเส้นของตัวละคร มอเตอร์ไซด์ และที่กั้นลมคนละเลเยอร์ เพื่อการใช้งานที่สะดวกขึ้นในขั้นตอนถัดไป



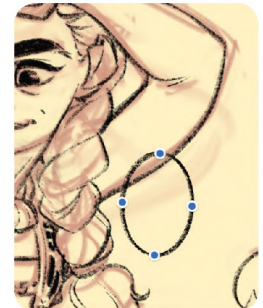
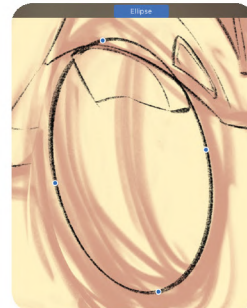
จัดกลุ่มเลเยอร์ตัดเส้นให้ดูเป็นระเบียบยิ่งขึ้น



เส้นที่ตัดเสร็จสมบูรณ์พร้อมที่จะลงสี

เคล็ดลับศิลปิน

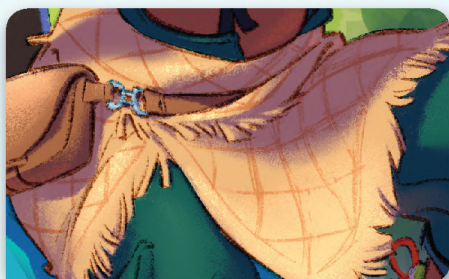
ใช้ Quickshape สร้างวงกลมและวงรีแบบง่ายๆ วาดวงรีคร่าวๆ ขึ้นมาแล้วกดปากกาค้างไว้ที่หน้าจอ เครื่องมือจะช่วยเกลารูปทรงให้รีขึ้นทันทีโดยอัตโนมัติ สามารถใช้เทคนิคนี้มาวาดวงล้อรถได้เหมือนกัน



20

ลวดลายผ้าสามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมพื้นเมืองของคาแรคเตอร์ได้เป็นอย่างดี เราสามารถดูแพทเทิร์นเพื่อเป็นแบบสร้างงานให้เป๊ะยิ่งขึ้น เริ่มจาก

ร่างลวดลายกลางๆ เป็นไกด์ไลน์ทั่วผืนผ้า แล้วค่อยลอกออกทีหลังเมื่อทำเสร็จ เพิ่มเลเยอร์แสงและเงาบนเลเยอร์ลายผ้าลงไปให้ดูธรรมชาติมากยิ่งขึ้น



สร้างรายละเอียด แพทเทิร์นบนผืนผ้า



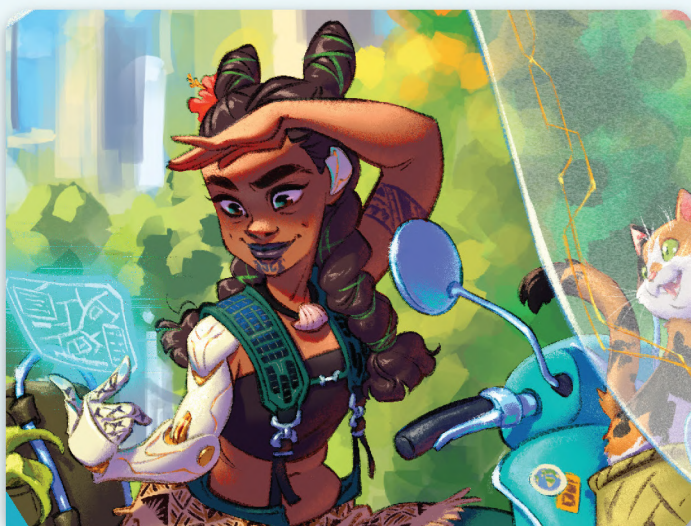
หารูปแบบอ้างอิงในรายละเอียด และแพทเทิร์นวัฒนธรรมท้องถิ่น

21

เพิ่มเลเยอร์ด้านบนเพื่อเก็บรายละเอียดให้งานดูเนี้ยบกว่าเดิม ใส่แสงสะท้อนอาทิ ภาพสะท้อนของแผนที่ในดวงตาเด็กผู้หญิงคนนี้ รวมถึงรายละเอียดในส่วนแขนหุ่นยนต์และแผงโซลาร์เซลล์ อัจฉริยะจากสติเกอร์แปะบนมอเตอร์ไซด์หน่อยเพื่อให้ดูเก๋ขึ้น และเพิ่มขนาดให้น้องแมวเพื่อความคิ้วท์แบบสมบูร์น

22

สร้างฉากรอบๆ ให้สมบูร์นขึ้น โดยเพิ่มรายละเอียดบริเวณฉากหน้าที่ติดกับคาแรคเตอร์ เบลอส่วนที่อยู่ไกลออกไปและโฟกัสที่ภาพเด็กผู้หญิง อย่าลืมเพิ่มความชัดบริเวณขอบภาพคาแรคเตอร์ใช้ Selection แบบ Freeform เลือกฉากหลัง เพิ่มความละมุนบริเวณขอบด้วย Feather ก่อนดับด้วยเอฟเฟกต์ Adjustments > Gaussian Blur กับ Adjustments > Gaussian Noise เพื่อความถี่แบบสมจริง



เพิ่มรายละเอียดเท่าที่ต้องการเพื่อให้คาแรคเตอร์ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น



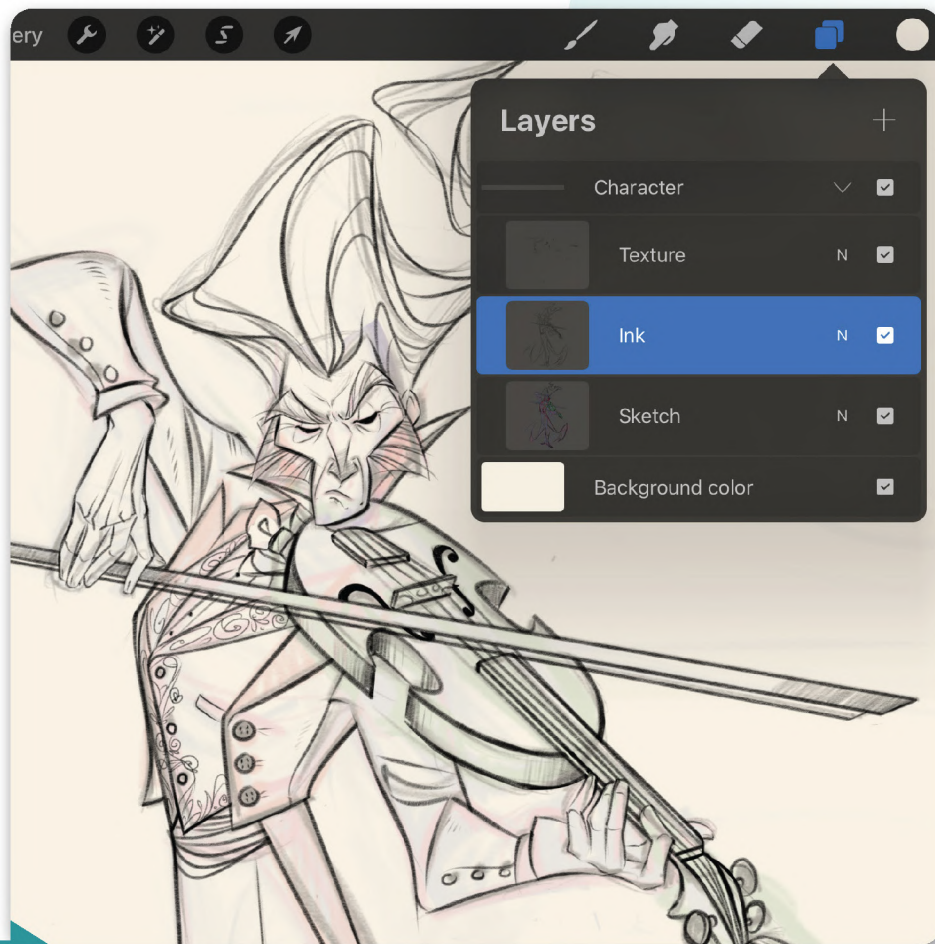
สร้างเบ็คกราวด์เบลอลงๆ เพื่อเน้นให้เห็นโลกของคาแรคเตอร์



เพิ่มรายละเอียดจากบริเวณฉากหน้าแต่ไม่แยงขึ้นของคาแรคเตอร์

12

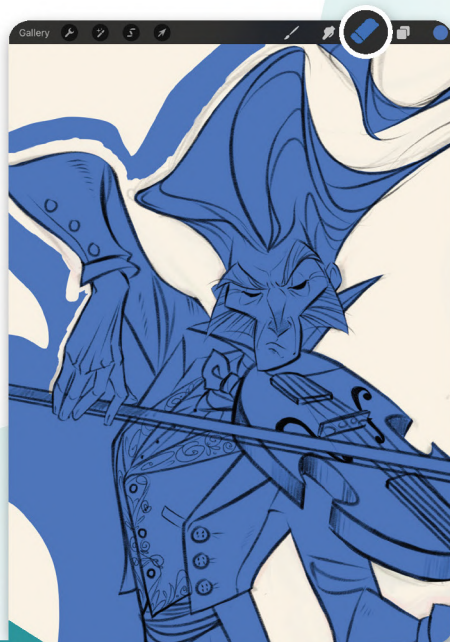
เมื่อโอเคกับเส้นที่ตัดแล้ว ให้เพิ่มเท็กเจอร์ในเลเยอร์ใหม่ด้านล่างเลเยอร์ตัดเส้น เช่น เพิ่มส่วนของลายผ้าบนเสื้อกั๊ก ริ้วผ้าเล็กๆ บนกางเกงและเสื้อโค้ท รวมถึงแรงจางๆ บนใบหน้าคาแรคเตอร์ไวโอลินและคันชัก ใช้หัวบรัชเล็กๆ ค่อยๆ เพิ่มรายละเอียดให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น



เพิ่มเท็กเจอร์และลายปักผ้าอย่างองขำบดเทลเล็กๆ เหล่านี้ไปที่เดือยเขียว

13

จากนั้นก็ใช้เวลาลงสีกันสักที สร้างเลเยอร์ใหม่ใต้เลเยอร์ตัดเส้นและเลือกสีโทนกลางๆ เพื่อเป็นสีเบสของคาแรคเตอร์และให้เราได้เช็คโครงร่างภาพอีกรอบ อาจลงมือเพนท์เองแทนการเทสีเพื่อควบคุมรายละเอียด และถือเป็นโอกาสได้ตรวจทานชิ้นงานเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ไปในตัว



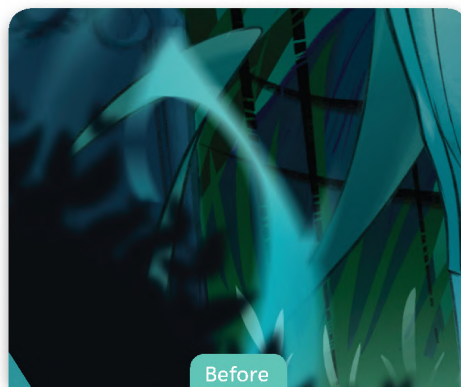
ลงมือเพนท์สีเองแม้จะดูเสียเวลา แต่บอกเลยว่าจะได้ผลลัพธ์คุ้มค่าที่สุด



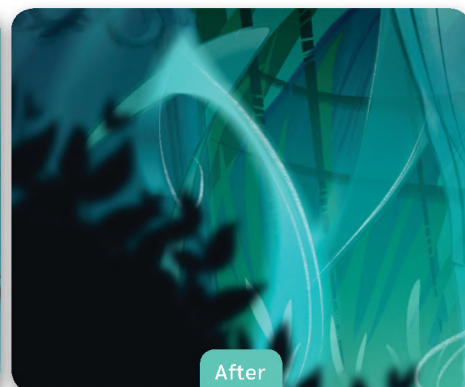
ลายเส้นและสีเบสเมื่อเสร็จสมบูรณ์

24

คัดลอกกรุปเลเยอร์คาแรคเตอร์ แล้วเก็บอันได้อันหนึ่งไว้เป็นแบ็คอัพ Flatten เลเยอร์ที่เลือกมาแล้วใช้แอร์บรัช **Airbrushing > Soft Airbrush** ลบเบาๆ ในส่วนขา เพิ่มความโปร่งแสงและบางเบาเหมือนเป็นวิญญาณ จากนั้นสร้างเลเยอร์ใหม่ด้านบน ใช้ Freehand Selection ลงแสงสีฟ้าอ่อนให้ดูเป็นลำแสง พยายามทำให้ดูพริ้วไหวเหมือนเป็นวิญญาณกำลังออกจากร่างคาแรคเตอร์ ขึ้นเลเยอร์ใหม่ด้านบนได้เรื่อยๆ ก่อนใช้ Alpha Lock ล็อคเลเยอร์เพื่อเติมเฉดสีที่แตกต่างลงไป ใส่ **Adjustments > Motion Blur** เบาๆ ในแสงวิญญาณของแต่ละเลเยอร์ให้เหมือนดูเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น แล้วใช้ **Eraser > Soft Airbrush** ลบรูปทรงที่ยังดูแข็งทื่อให้เป็นเอฟเฟกต์ไอควันจางๆ ได้ด้วยเหมือนกัน

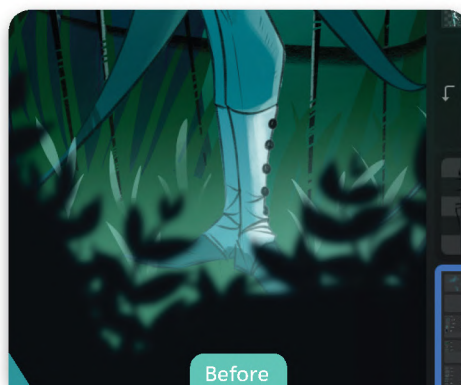


Before

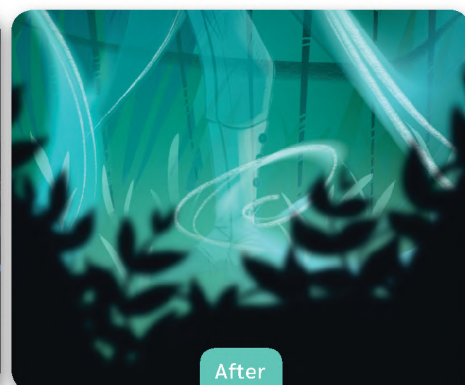


After

เพนทึแสงวิญญาณด้วยสีฟ้าอ่อน เพิ่มความเคลื่อนไหวด้วย Motion Blur

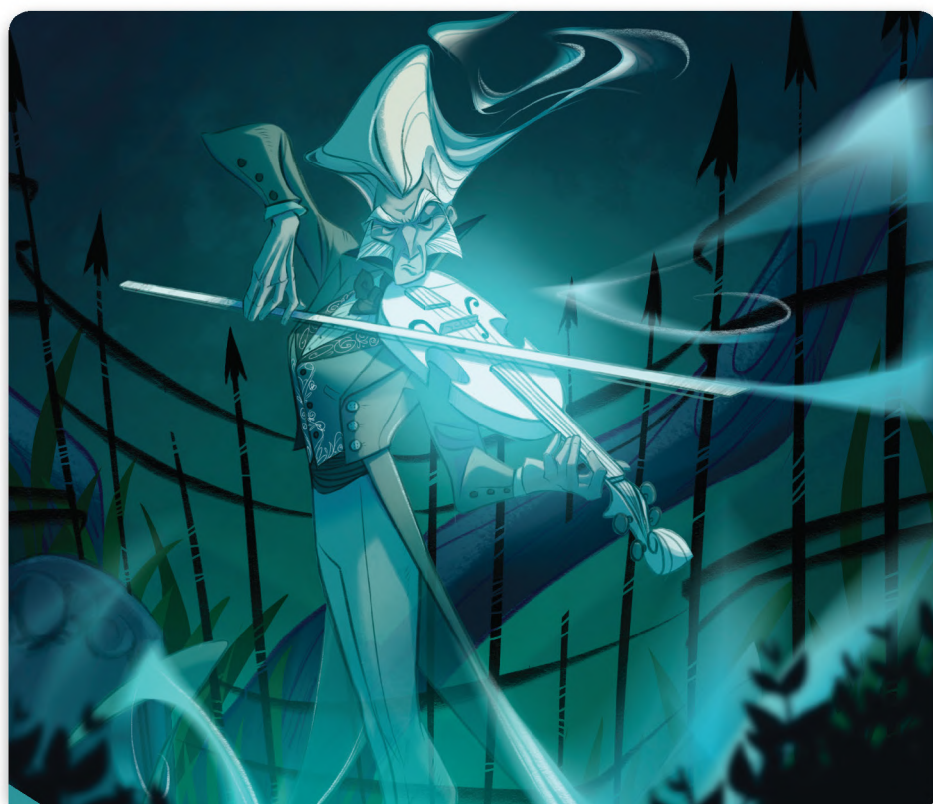
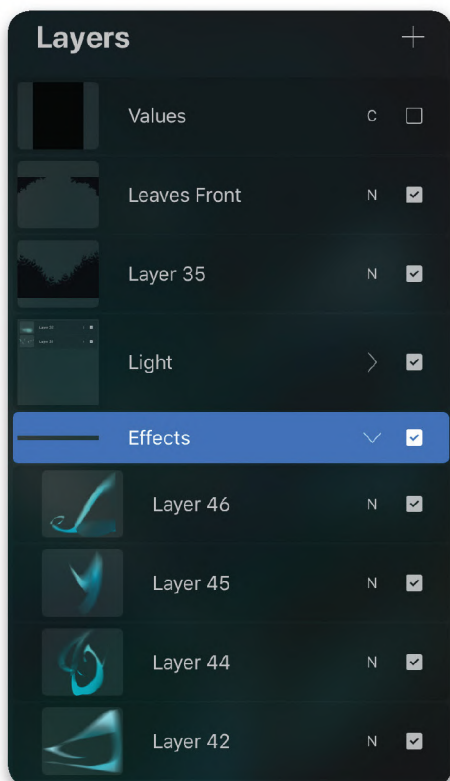


Before



After

ใช้แอร์บรัชลบส่วนขาเบาๆ จนดูโปร่งแสงเหมือนวิญญาณหลอน

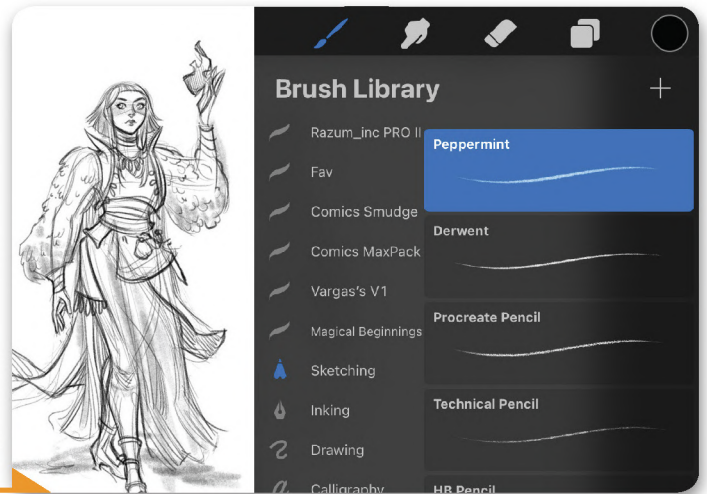


ใช้เอฟเฟกต์ Motion Blur เพิ่มความน่าสะพรึง

01

ขั้นตอนแรก คือ การสร้างหน้ากระดาษเพื่อร่างสเก็ตช์คร่าวๆ กัน ไม่ต้องกังวลว่าจะวาดผิดหรือทำออกมาไม่สวยนะ ขอแค่ปลดปล่อยอารมณ์ให้สนุกกับมันเต็มที่ก็พอ อาจหาภาพอ้างอิงหรือใช้จินตนาการของเราเองขนาดไปเรื่อยๆ เลือกbrush **Sketching > Peppermint** ลองร่างเส้นคร่าวๆ ก่อนใช้สเก็ตช์คาแรคเตอร์จริงๆ ให้สังเกตการทำงานที่คล้ายกับดินสอ สามารถปรับเส้นให้อ่อนลงหรือเข้มขึ้นตามน้ำหนักแรงกด รวมถึงความหนาของเส้นที่เปลี่ยนไปเมื่อเพนท์แบบเอียงหัวปากกา แต่สองครั้งเบาๆ ที่หน้าจอก็เพี้ยนเล็กน้อยแล้ว

ใช้รั้งที่คล้ายดินสออย่าง Peppermint
ร่างสเก็ตช์คาแรคเตอร์คร่าวๆ



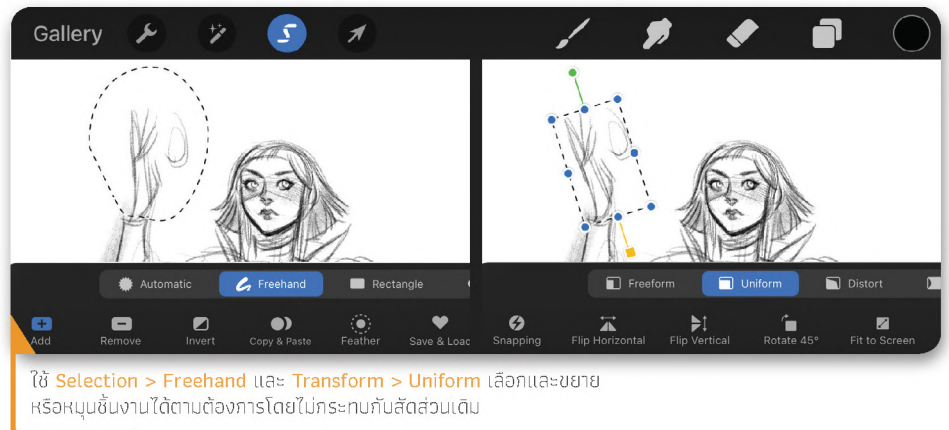
02

อาจมีจุดบกพร่องเล็กๆ หรือสัดส่วนงานๆ ที่จำเป็นต้องแก้ไขในสเก็ตช์ หรือถึงแม้ว่าทุกอย่างจะดูดีแล้ว การกลับภาพในแนวนอนเพื่อเห็นมุมที่ต่างออกไป อาจทำให้เราสะดุดกับจุดบกพร่องมากมายที่ไม่ทันสังเกตเห็นในตอนแรกก็ได้ แต่ Procreate ก็มีเครื่องมือ Transform คอยช่วยปรับแต่งสเก็ตช์ของเราให้เข้า

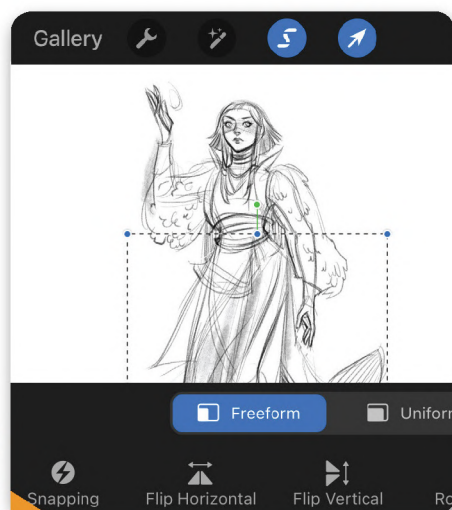
ที่มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น สามารถใช้ Selection เลือกส่วนที่ต้องการแล้วเลือก Transform เพื่อขยายเข้า-ออกหรือหมุนชิ้นส่วนนั้น เป็นต้น เรายังสามารถใช้ **Adjustments > Liquify** เพื่อปรับรูปร่างให้ดูธรรมชาติมากยิ่งขึ้น



ใช้ Liquify ปรับข้อมือเบาๆ
เพื่อได้ท่าทางที่ดูสมจริงยิ่งขึ้น



ใช้ **Selection > Freehand** และ **Transform > Uniform** เลือกและขยาย
หรือหมุนชิ้นงานได้ตามต้องการโดยไม่กระทบกับสัดส่วนเดิม



ใช้ **Transform > Freeform**
เพื่อปรับสัดส่วนของส่วนที่เลือก
เช่น ดึงขาให้ยาวขึ้น

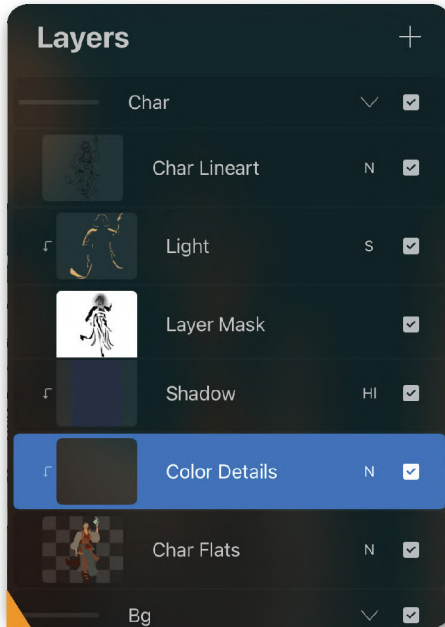


วาดคาแรคเตอร์เสร็จแล้ว
พลิกกลับไปใบแนวนอน

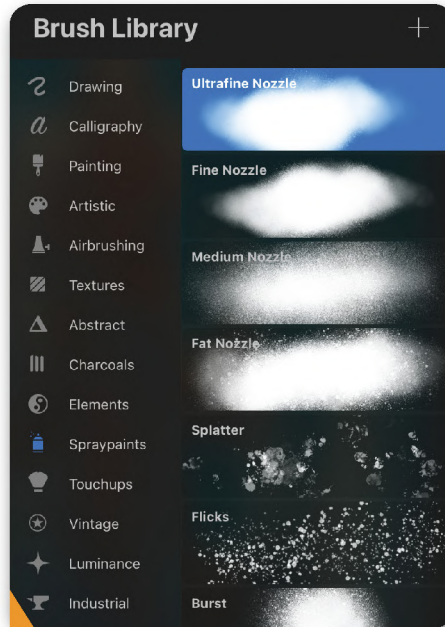
18

เพิ่มสีกราเดียนทำงานดูกลมกลืนยิ่งขึ้น สร้างเลเยอร์ใหม่ด้านบนเลเยอร์สีแบ็คกราวน์ เปิดใช้ Clipping Mask จากนั้นเลือกบรัชสปเรย์พ่นสีอย่าง **Spraypaints > Ultrafine Nozzle** และจัดการเพนท์สีน้ำเงินเข้มบริเวณด้านล่างแท่งหินให้กลมกลืนกับส่วนพื้น ดูดสีพระจันทร์แล้วเพนท์ลงบน

โขดหินและพื้นดินเพื่อให้มีแสงกระจายเล็กน้อย ทำวิธีเดียวกันนี้ในส่วนคาแรคเตอร์ สร้างเลเยอร์ใหม่ด้านบนเลเยอร์สีของตัวแม่กดเปิดใช้ Clipping Mask ก่อนบรรจงเพนท์รายละเอียดลงไปเบาๆ สามารถเพิ่มโทนสีแดงที่ผิวคาแรคเตอร์เพื่อให้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น



สร้างเลเยอร์ใหม่สองเลเยอร์ เพื่อลงรายละเอียดสีอันหนึ่งอยู่บนเลเยอร์สีแบ็คกราวน์ และอีกอันอยู่ด้านบนเลเยอร์สีคาแรคเตอร์



เพนท์สีกราเดียนด้วยบรัชสปเรย์ และเพิ่มสีที่แตกต่างในส่วนแบ็คกราวน์ และคาแรคเตอร์ตามลำดับ

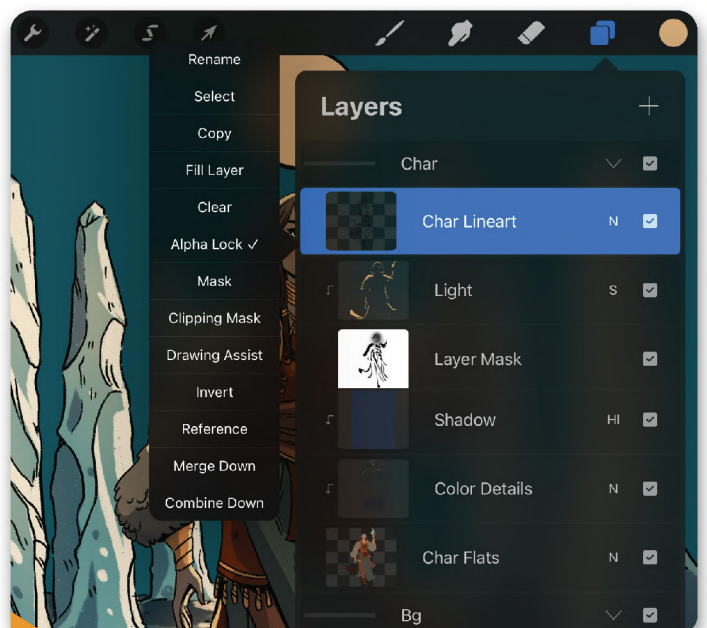


การเพิ่มกราฟิเดียนก็สีจะช่วยให้ดีไซน์ทั้งหมดกลมกลืนมากขึ้น

19

ล็อคเลเยอร์ลายเส้นด้วย Alpha Lock แล้วเพนท์สีที่ต้องการลงไป ใช้ **Adjustments > Color Balance** เปลี่ยนลายเส้นของคาแรคเตอร์ให้เป็นสีม่วงออกแดงเข้มลงโทนสีอ่อนๆ บริเวณเส้นใต้ดวงตา รวมถึงจมูกและปากให้ละมุนขึ้น ใช้สีฟ้าเบอร์อ่อนสุดๆ เพนท์ทับลายเส้นเปลวไฟพิเศษในภาพ

ทำขั้นตอนแบบเดียวกันนี้กับลายเส้นต่างๆ ของแบ็คกราวน์ โดยเปลี่ยนมาใช้สีน้ำเงินเพื่อให้แมตช์กับส่วนต่างๆ เช่น เปลี่ยนลายเส้นของแท่งหินเป็นสีน้ำเงินอ่อนเพื่อขับให้คาแรคเตอร์เด่นมากยิ่งขึ้น และใช้สีเหลืองอ่อนสุดๆ กับลายเส้นพระจันทร์

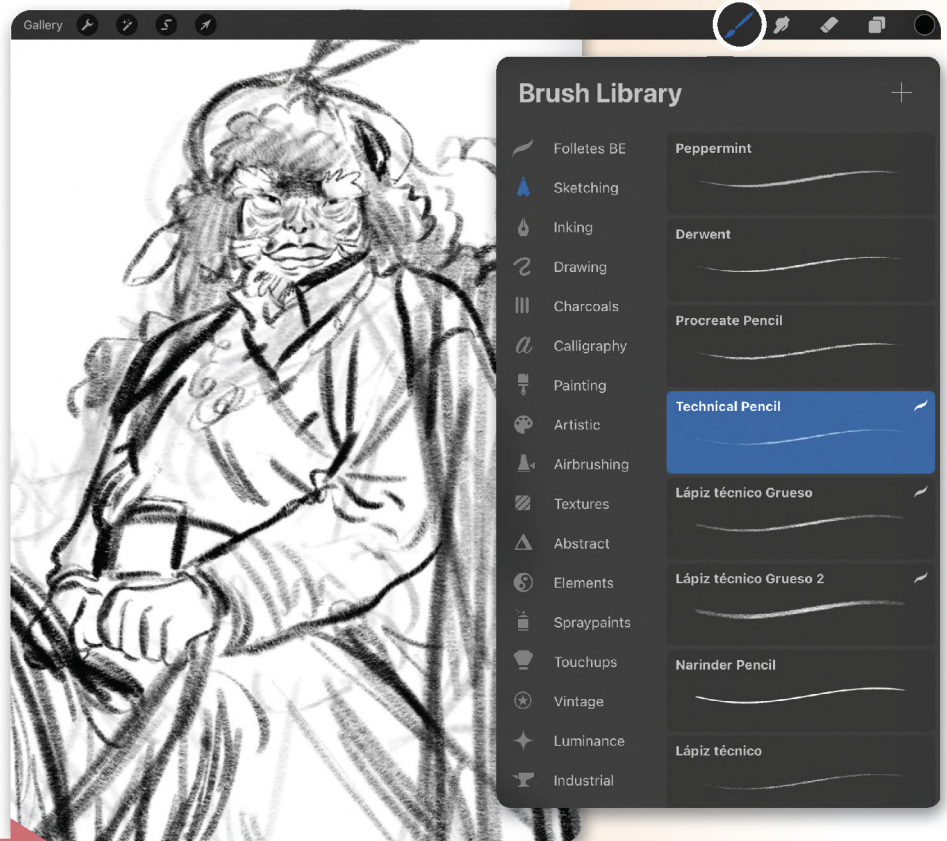


Alpha Lock แต่ละเลเยอร์ของลายเส้น เพื่อเปลี่ยนเป็นสีต่างๆ

04

ทำซ้ำขั้นตอนเดิมจนได้คาแรคเตอร์ที่มีรายละเอียดมากพอ ซึ่ง Procreate เองก็มี brushes ที่สามารถสร้างรูปแบบลายเส้นที่หลากหลาย โดยต้องลองปรับแรงกดและเอียงหัวแปรงจนจะรวมไปถึงปรับไซส์และค่า Opacity ต่างๆ อาจลองใช้เซต brush เกตซ์ อย่างเช่น **Sketching > Technical Pencil**

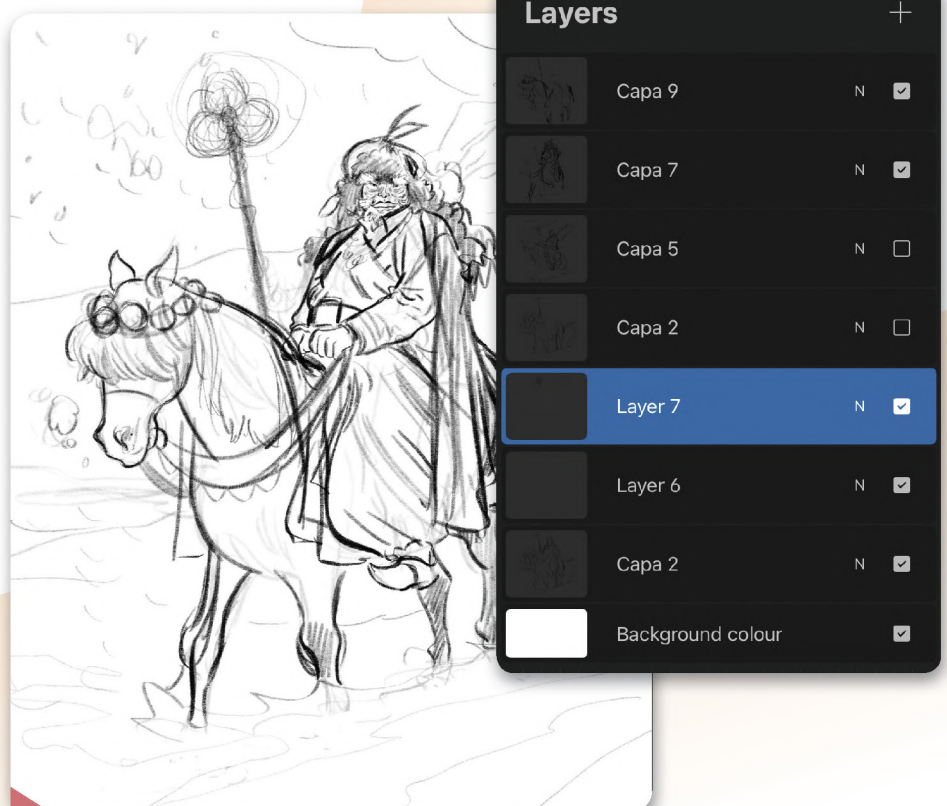
ทดลองใช้งาน brush เกตซ์
ไปว่าจะปรับแรงกด หรือเอียงหัวแปรง
รวมถึงปรับขนาดและค่า Opacity
เพื่อสร้างลายเส้นที่หลากหลาย



05

ขณะโฟกัสในการวาดบางส่วนของคาแรคเตอร์เรา ควรหันกลับมาดูชิ้นงานแบบเต็มหน้าจอบ้าง เพื่อเช็คว่าได้ลงรายละเอียดบางส่วนมากไปหรือน้อยไปอย่างไร ในการตัดเส้นนั้น ศิลปินบางคนก็ชอบร่างเส้นทั้งหมดให้เนียบก่อน ขณะที่บางคนก็েলাให้พอมือแค่เส้นหลวมๆ แต่ไม่ว่าจะวิธีไหน การสเกตซ์ภาพ ก็ถือเป็นหัวใจหลักของทุกขั้นตอน และก่อนจะเริ่มตัดเส้น เราก็ควรคัดลอกอันหนึ่งเก็บไว้เป็นไฟล์แบ็คอัปกันเหนียวด้วยนะ

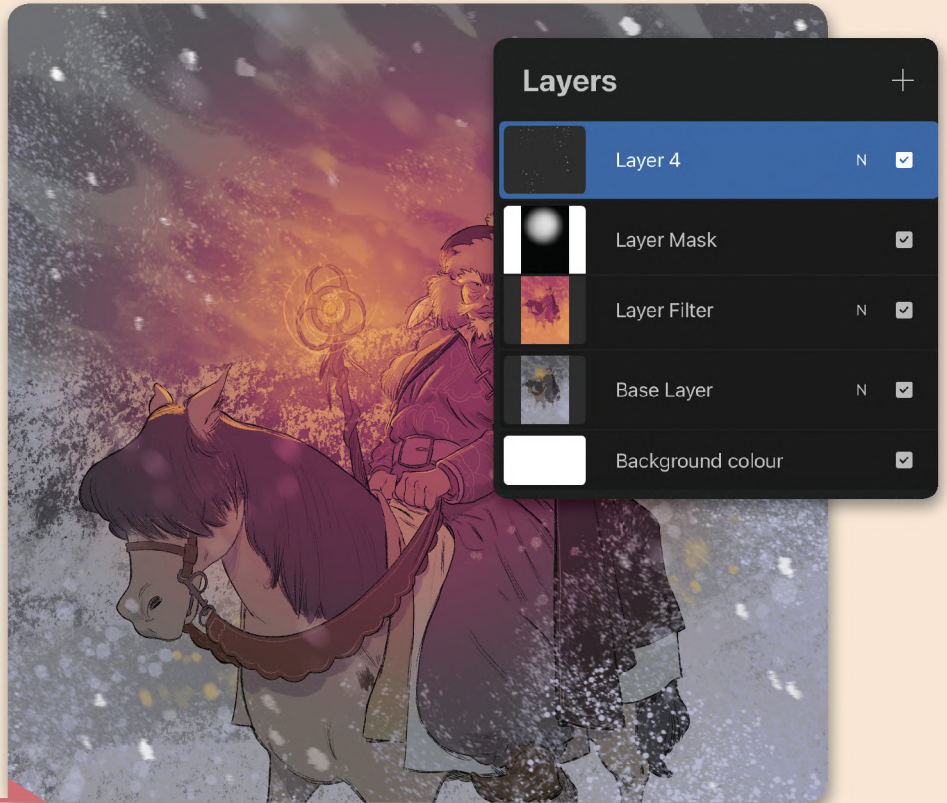
กลับมาดูสเกตซ์ไฟนอลทั้งหมด
แบบเต็มหน้าจอ



22

เพิ่มละอองหิมะอีกรอบบริเวณด้านหน้าแต่ให้เด่นกว่าส่วนที่เหลือ ทำให้ภาพมีมิติลึกขึ้น ขึ้นเลเยอร์ใหม่และเลือกสีขาวแกมซีดเพื่อเพนท์ละอองหิมะลงไป แล้วใช้ Smudge Tool ค่อยๆ เบลอ คอยระวังอย่าให้ดูเด่นกว่าคาแรคเตอร์ ที่เป็นจุดโฟกัสหลักของภาพ

เพิ่มมิติความลึกของภาพ
ด้วยการใช้สีขาวแกมซีด
เติมเป็นละอองหิมะทางด้านหน้า



23

เช้คดูภาพรวมว่าเราโอเคกับทั้งคาแรคเตอร์และซีนรอบๆ แล้วจากนั้นอาจไปพักสายตาสักครู่แล้วกลับมาดูใหม่ อาจเช้คงานอีกสักรอบก่อนปิดจ๊อบแล้วกดเซฟ ในที่สุดชายขี่ม้าขาวมองไกลของเราก็ได้เสร็จสมบูรณ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว!

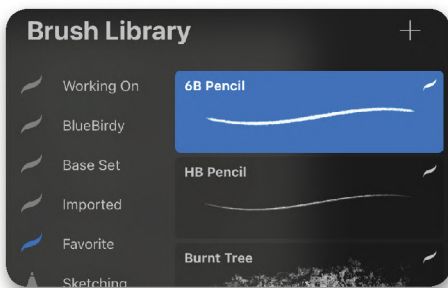


บทสรุป

รายละเอียดและองค์ประกอบต่างๆ ที่รวมอยู่ในภาพไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ ก็ควรถ่ายทอดเรื่องราวของคาแรคเตอร์นั้นๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งเราควรที่จะคำนึงถึงจุดนี้ทุกครั้งที่ตัดเส้นเพนท์สี หรือเพิ่มเอฟเฟ็คต่างๆ ลงไปแน่นอนว่าการทำตามขั้นตอนต่างๆ ในบทนี้ จะช่วยให้เราสร้างคาแรคเตอร์คนขี่ม้าขาวมองไกลที่ดูน่าสนใจ จุดประกายให้คุณให้จินตนาการตามผ่านภาพเพียงภาพเดียว แล้วเราจะสร้างตัวละครในประวัติศาสตร์เป็นใครอีกดี? ลองหาข้อมูลแล้วปลุกพวกเขาให้มีชีวิตอีกครั้งกัน!

10

หากทั้งหมดโอเคแล้วล่ะก็ ก็ได้เวลาขึ้นเลเยอร์ใหม่เพื่อตัดเส้นให้ดูสะอาดตาขึ้นแล้ว เทสีขาไว้ในเลเยอร์ใหม่ด้านล่างเลเยอร์สเกตช์ทั้งหมดและลดค่า Opacity ลงเหลือ 50% กำลังเหมาะ ช่วยให้เห็นคาแรคเตอร์และองค์ประกอบที่เหลื่อง่ายขึ้น จากนั้นขึ้นเลเยอร์ใหม่ด้านบน เลือกบรัช **Sketching > 6B Pencil** เพื่อให้ความรู้สึกเหมือนกำลังใช้งานดินสอจริงๆ แล้วบรรจงวาดเส้นลงไป



สร้างลายเส้นที่สะอาดตา
ด้วยบรัช 6B Pencil



11

พยายามอย่าซูมภาพเข้า-ออกหรือเปลี่ยนขนาดบรัชไปมาขณะลงรายละเอียดต่างๆ เพื่อสายเส้นที่ดูเสมอกัน วิธีนี้จะช่วยลดความซับซ้อนของวัตถุเล็กๆ แถมให้เราควบคุมชิ้นงานได้มากขึ้นด้วยเราจึงควรวางแผนดีๆ ก่อนวาดเส้นลงไปเพื่อจะได้ไม่เสียเวลากับบางส่วนที่ไม่จำเป็น



Before



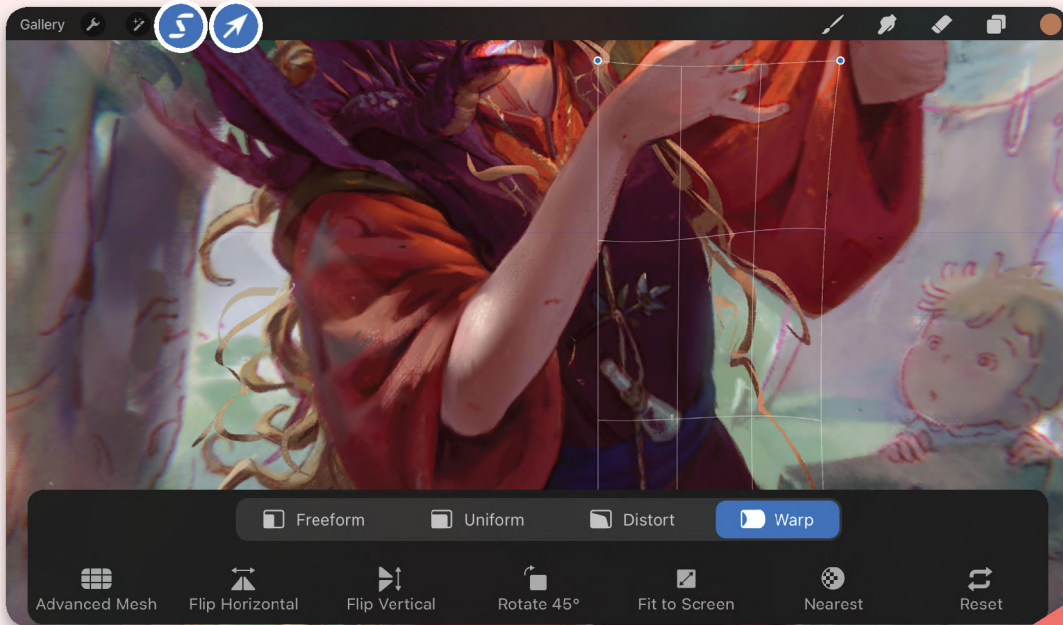
After

ตัดเส้นรอบไฟนอลในเลเยอร์ใหม่บนเลเยอร์แรก

22

ภารกิจเราใกล้จะเสร็จสิ้นแล้วตอนนี้ ปรับทุกอย่างให้กลมกลืนกันด้วย รายละเอียดและเท็กเจอร์ต่างๆ เลือก **Transform > Warp** เพิ่มความพริ้วไหวให้กับเส้นผม โดยจะปรากฏตาข่าย Warp ให้สามารถดึงขึ้นลงตามต้องการ

จากนั้นขึ้นเลเยอร์ใหม่ในโหมด Screen เพื่อเพิ่มแสงวิบวับที่ส่องลอดจากด้านในเต็นท์ลงไป



ใช้เครื่องมือ Warp ปรับความพริ้วไหวของเส้นผม

23

การมีเลเยอร์ทั้งหมดที่ทำงานแยกกันไว้ด้านล่างยังช่วยให้เรากลับไปแก้ไขส่วนต่างๆ ได้ตามต้องการ เช่น หากต้องการเลือกตัวแคแรคเตอร์ ก็แค่ไปที่เลเยอร์ชีลูเอตต์ เป็นต้น ให้เราย้ายเลเยอร์สายเส้นมาไว้ด้านบนเลเยอร์สี เพื่อใช้เป็นโกลด์เพิ่มไฮไลต์แสงและเงาบริเวณรอยยับของผ้าด้วยแอร์บรัช **Airbrushing > Soft Brush** แล้วดับด้วยเท็กเจอร์จากบรัช **Artistic > Plimsoll** เลือกจุดที่ต้องการเพนท์ด้วย Selection แบบ Freehand จะได้ไม่ต้องกลัวว่าจะใช้บรัชใหญ่ไปหรือเพนท์เท็กเจอร์มากไป เพราะเราได้กำหนดคอบเซตไว้แล้ว



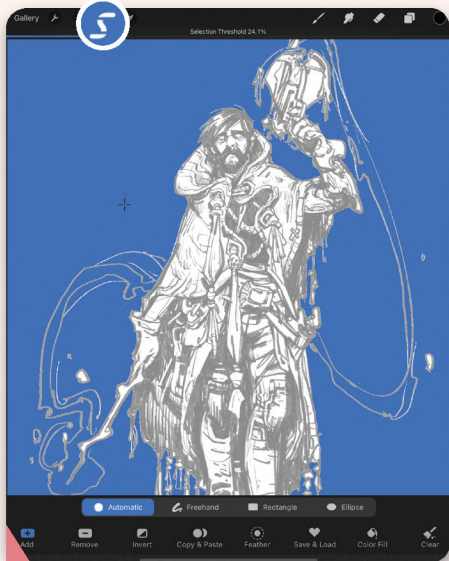
ใช้เลเยอร์สายเส้นเป็นโกลด์ไลต์ในการเพิ่มแสงไฮไลต์และเงา



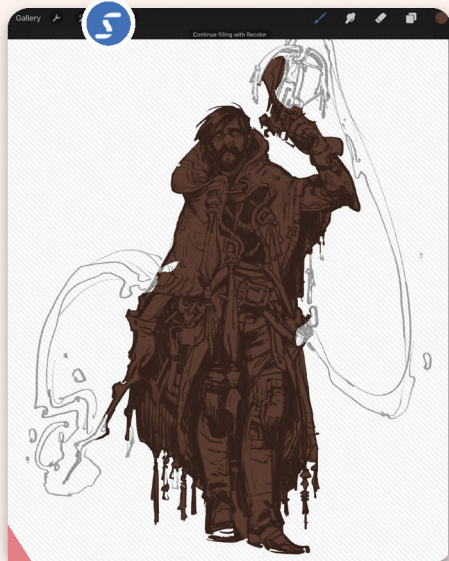
07

หากพอใจกับลายเส้นที่ได้แล้ว ให้เลือก **Selection > Automatic** และค้างที่หน้าจอแล้วเลื่อนปากกาไปทางซ้ายหรือขวาให้พื้นที่สีน้ำเงินติดกับเค้าโครงภาพมากที่สุด และ **Invert** ให้ส่วนสีน้ำเงินสลับมาอยู่ด้านในคาแรคเตอร์ เลือกโทนสีน้ำตาลออกส้มนิดๆ เทลงบนโครงร่างคาแรคเตอร์ จากนั้นใช้ Eraser ลบ

สีที่เกินมาบริเวณขอบ หรืออาจร่างจุดที่ต้องการแล้วค่อยลบ หรือเทสีทับลงไป ในจุดที่ขาดเพื่อให้ขอบเส้นดูคมชัดและสะอาดตา



เลือกพื้นที่ว่างรอบๆ และ **Invert** จุดที่เลือก ให้เป็นเฉพาะคาแรคเตอร์



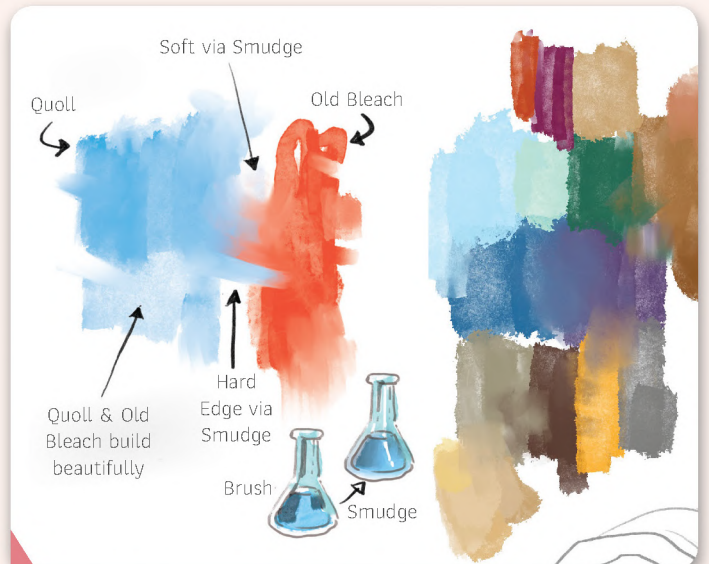
เทเงาบนตัวคาแรคเตอร์



ใช้เครื่องมือ Selection และ Eraser มาช่วยเคล้าโครงร่างให้ดูสะอาดตา

08

ชั้นเลเยอร์ใหม่แล้วลากมาด้านล่างเลเยอร์ล่าสุดเพื่อสร้างพาลเลทสี วิธีหนึ่งที่ยากพูดถึงก็คือ การเลือกสีขั้นแรก ขั้นที่สอง และขั้นที่สาม ควรเพนท์สีบนหน้ากระดาษไปด้วยเพื่อลองใช้บรัชที่เลือกไปในตัว โดยบรัช **Artistic > Quoll** คือตัวเก่งในครั้งนี่ เพราะเจ้าตัวมีขอบหยาดๆ และให้ผลลัพธ์ที่น่าทึ่ง หากลองเอียงบรัชหรือเพิ่มขนาดดู ก็จะได้เท็กเจอร์ที่ดูแก่และลายเส้นที่หลากหลายทีเดียว นอกจากนี้ เรายังสามารถทำลายเส้นให้ฟุ้งๆ ขวนผืน และเบลนด์เข้ากับสีอื่นได้ไม่ต่างจากสีน้ำด้วย **Smudge Tool** เพียงไปที่ **Smudge > Painting > Nikko Rull** ก็จะได้บรัชสมัศจรรย์ขอบแข็งที่มีเท็กเจอร์ฟุ้งๆ ด้านใน ทดลองใช้งานทั้งบรัชเพนท์และบรัชสมัศจรรย์ต่างๆ และสังเกตลักษณะขอบเส้นที่ได้



สร้างพาลเลทสีแยกออกมาทางด้านล่างเลเยอร์อื่นๆ เพิ่มสีอื่นๆ ลงไปขณะเพนท์คาแรคเตอร์

18

ลดไซซ์บรัช Quoll และเพนท์สีไฮไลต์ลงในจุดที่ต้องการแสงสะท้อน อาทิ ไอเท็มที่ทำจากเหล็ก เส้นขอบหรือพริบต่างๆ ดวงตา สันจมูก ทรงผมและบนพื้นผิวอื่นๆ ลงเงาสีน้ำตาลเข้มในจุดที่ยากเน้นรายละเอียดให้เด่นขึ้นรวมถึงเพิ่มความ

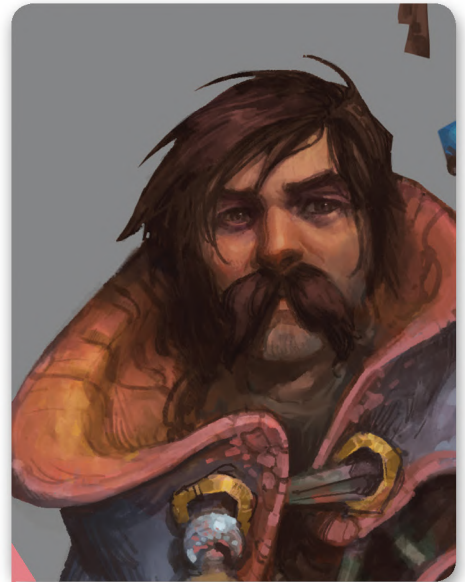
สมจริงให้คาแรคเตอร์ แต่อย่าเพนท์ให้ดูเข้มมากจนเกินไป อาจลด Opacity ลงเพื่อให้เห็นรายละเอียดด้านล่าง



เซตโหนดเป็น Overlay ในเลเยอร์ใหม่ ใช้บรัชหัวเล็กๆ เพื่อเติมรายละเอียดยับยั้งลงในภาพ



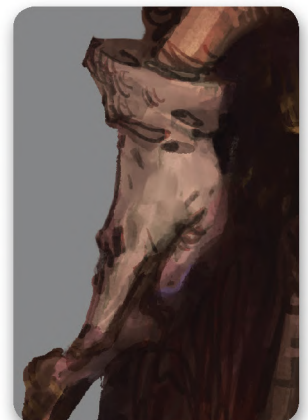
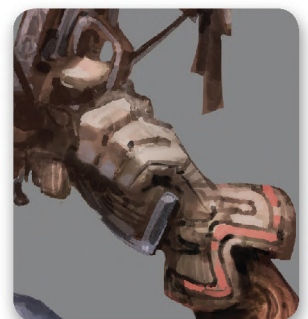
นี่คือภาพHue Overlay เมื่อแยกออกมาเดี่ยวๆ



เพิ่มลายเส้นต่างๆ บนใบหน้า รวมถึงจุดโฟกัสให้ดูมีสไตล์ และใช้เวลาไม่นาน

19

คัดลอกเลเยอร์ทั้งหมดอีกรอบก่อน Flatten ให้เป็นเลเยอร์เดี่ยว มาถึงตอนนี้คาแรคเตอร์ของเราจะดูสมบูรณ์มากขึ้นแล้ว แต่ให้เรานำเทคนิคเบลนด์สีด้วยสแปดจ์มาปรับปรุงรายละเอียดสุดท้ายกันอีกรอบ โดยเน้นเฉพาะส่วนสำคัญๆ ที่เราต้องการสร้างโฟกัส ไม่ว่าจะเป็นใบหน้า มือ หน้าอก หรือไม้กายสิทธิ์ ซึ่งส่วนที่เหลือนั้นก็สามารถปล่อยผ่าน ไม่ต้องลงดีเทลแน่นอนอะไร วิธีนี้จะช่วยเสริมให้ภาพน่าดึงดูดและเข้าใจง่ายขึ้น เราสามารถเพนท์เพิ่มบนเลเยอร์ที่ Flat มาใหม่ได้เลย แต่อย่าลืมก๊อปปี้อีกอันไว้เป็นแบ็คอัพด้วยนะ



ใช้เทคนิคการเบลนด์สีด้วยสแปดจ์ เพื่อปรับปรุงชิ้นงาน

คู่มือการใช้งาน ฉบับผู้เริ่มต้น

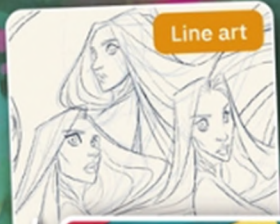
Procreate™ Characters

มาสร้างคาแรคเตอร์ให้มีชีวิตบน Ipad ด้วย Procreate ที่มาพร้อมกับความสร้างสรรค์และความง่าย ช่วยให้เราค้นหาไอเดีย ก่อนจะสเก็ตซ์ และเพนท์ชิ้นงานลงบนหน้าจอได้ทันที

เราสามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Brushes, Adjustments และ Layers มาเพิ่มมิติและความมีชีวิตชีวาในงาน การใส่ติลในแต่ละองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นทรงผม ผิว และเสื้อผ้า แน่แน่นอนว่าเราจะได้เรียนรู้เทคนิคดีๆ ภายในเล่มเพื่อทำให้แต่ละส่วนบนตัวคาแรคเตอร์นั้นดูกลมที่สุด

ไม่เพียงเท่านั้น เราได้นำทักษะที่ได้มาใช้งานจริง โดยจะผสมผสานขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์ฉบับดั้งเดิมเข้ากับการเพนท์งานอย่างเป็นธรรมชาติใน Procreate นำที่มโดยเหล่าศิลปินนักออกแบบคาแรคเตอร์ระดับเทพในแต่ละบท ที่ไม่ได้เพียงบอกวิธีการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ แต่ยังช่วยเราพัฒนาไอเดียจากภาพร่างคร่าวๆ จนกลายเป็นคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและมีพลังสะกดแก่ทุกสายตาได้ไม่ยาก

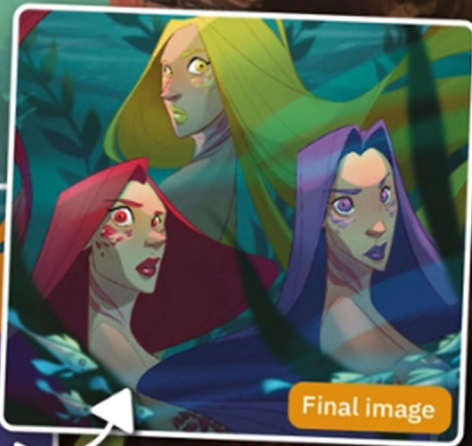
และไม่ว่าเราจะวาดตัวละครที่มีอยู่จริงหรือมาจากความฝันในโลกแฟนตาซีก็ตาม หนังสือเล่มนี้จะช่วยปลดล็อคศักยภาพในการออกแบบในตัวเราด้วย Procreate เพื่อผลลัพธ์ที่ดีขึ้นในแบบฉบับที่เราเองก็คาดไม่ถึงอย่างแน่นอน



Line art



Flat color



Final image

- เริ่มต้นที่การแนะนำเครื่องมือ และเทคนิคสำคัญต่างๆ ใน Procreate ที่ทำตามได้ง่ายๆ
- เจาะลึกการสร้างผิวหนัง ทรงผม เสื้อผ้า และองค์ประกอบเฉพาะอื่นๆ ของคาแรคเตอร์
- สอนทีละขั้นตอน พร้อมภาพประกอบ จัดเต็มทั้ง 6 บทเรียน ที่จะเผยศักยภาพการวาดภาพของเราตั้งแต่ ร่าง สเก็ตซ์ จนเสร็จสมบูรณ์
- แกลเลอรีแสดงขั้นตอนการออกแบบ ของศิลปินมือโปร
- เทคนิค การสอน และชิ้นงานที่เขียน และเพนท์ขึ้นโดยเหล่านักออกแบบ คาแรคเตอร์แนวหน้าของวงการ

แปล : วรณวิศา หุยงศ์
บรรณาธิการ : ปิยะบุตร สุทธิธาดา



จัดจำหน่ายโดย IDC

