

Kind Coloring

เบสิก
การลงสี/แสง/เงา
เปลี่ยนงานลงสี
ให้มีมิติและโดดเด่น

โดย Park Rino (Rinotuna)
แปล สุภานัน ลีอารีย์กุล



มาดูกระบวนการที่ 'สี' เดินทางเข้าสู่ตาดีกว่า

1 แหล่งกำเนิดแสง



2 เปล่งแสงออกมา



3 เจอกับวัตถุ



4 แสงจำเพาะสะท้อนออกไป

5 ทำให้เรามองเห็น

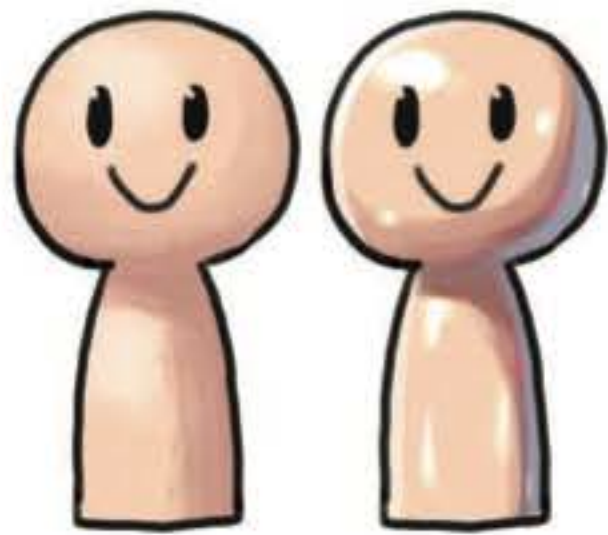


แม้ว่าจะเป็นวัตถุชนิดเดียวกัน แต่ก็ไม่ได้มองเห็นเป็น 'สี' เดียวกันเสมอไป เพราะว่า

แหล่งกำเนิดแสง
Light source



วัสดุ & พื้นผิว
Material & Texture



สภาพแวดล้อม
Environment



เพราะสีที่สะท้อนเข้าสู่ตาเรานั้นเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขเหล่านี้นั่นเอง

ถ้าเข้าใจเหตุผลว่าทำไมจึงเกิดสีใดสีหนึ่งขึ้นบนวัตถุ และฝึกการเลือกลงสีได้โดยไม่เพี้ยนไปจากสีที่ตามองเห็นมากนัก ก็จะทำให้วาดแสงและสีออกมาได้ดีขึ้นมากเลยละ

แหล่งกำเนิดแสงนั้นมีความหมายตามชื่อของมัน ก็คือเป็น

วัตถุ (แหล่ง) ที่ปล่อยแสงออกมา

ส่วนใหญ่แล้วแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่นอกหน้าจอที่เราวาด แต่ก็สามารถอนุมานมันได้จากด้านที่สว่าง/มืดของวัตถุ หรือจากตำแหน่งและเฉดสีของเงาได้
สีส่วนใหญ่ที่มองเห็นจากวัตถุนั้นถูกกำหนดโดยแหล่งกำเนิดแสง ดังนั้น จึงควรโฟกัสไปที่ความเข้มและทิศทางของแสง ดีกว่าที่จะไปโฟกัสตรงตัววัตถุว่าควรเป็นสีอะไร



พอจะเดาตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงได้ไหม?



เมื่อต้องการให้เกิดความเป็น 3 มิติอย่างชัดเจน หากเลือกใช้ทิศทางแหล่งกำเนิดแสงเดียวลงไปบนวัตถุ จะทำให้ออกมาไม่มีมิติได้ไม่เท่าหลายทิศทาง

หากมีแหล่งกำเนิดแสงหลายแห่ง ควรทำความเข้าใจว่า **ส่วนใดของวัตถุที่แต่ละแหล่งกำเนิดแสงมากระทบ และส่วนใดที่จะสว่างขึ้นบ้าง**

หากต้องลงสีของแสงบ่อยๆ เข้า
ก็จะเกิดความคิดว่าแสงนั้นสะท้อนลงบนแต่ละวัสดุ รวมถึงพื้นผิวของวัตถุอย่างไรบ้าง
เราลองมาดูกระบวนการที่ 'แสง' และ 'สี' เข้าสู่ดวงตาอย่างไรกันอีกครั้งดีกว่า



ด้วยเหตุนี้เมื่อแสงที่สะท้อนจากวัตถุเข้าสู่ตาเรา
เม็ดแสงจากแหล่งกำเนิดแสงนั้นเคลื่อนไหวยังไงจึงเป็นสิ่งสำคัญ
และถึงแม้ความเข้มข้นและทิศทางของแสงที่กล่าวไปก่อนหน้านี้จะมีบทบาทที่สำคัญ
แต่การกระทำของเม็ดแสงที่แตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับวัสดุ รวมถึงคุณลักษณะหรือพื้นผิวของวัตถุว่าจะ
ทะลุผ่าน, ดูดซับ, สะท้อนแสงมากแค่ไหนนั้นส่งผลต่อสีที่ดวงตาเรารับรู้อย่างมากเลยทีเดียว

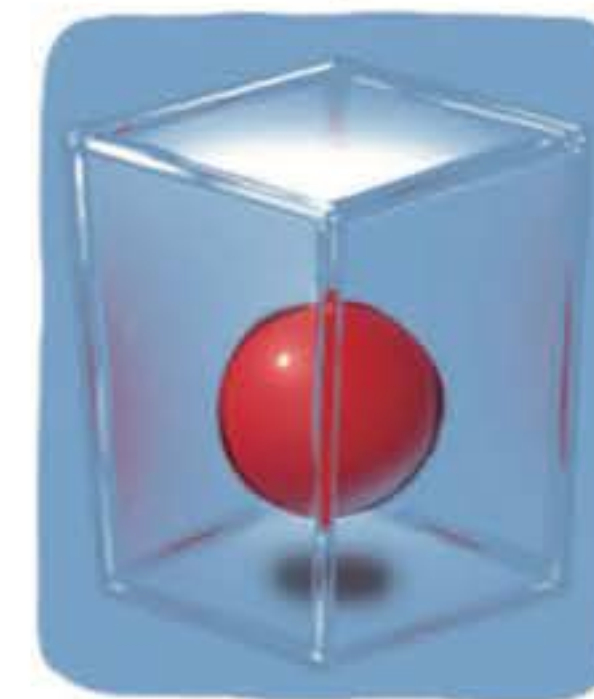
โลกของเรามีวัสดุหลากหลายชนิดมาก
แต่ในที่นี้จะขอรวบรวมวัสดุที่มีคุณสมบัติคล้ายกัน
แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ...



วัสดุประเภท Solid (ด้าน) จะสะท้อนสี (Color) มากกว่าแสง (Light)
เนื่องจากมีคุณสมบัติคือไร้แสง ทำให้สามารถลงสีได้ในระดับหนึ่ง
แค่เพื่อปรับความสว่างจากสีพื้นของวัตถุเท่านั้น และเนื่องจาก
เป็นวัตถุที่เป็นพื้นฐานที่สุด หนังสือเล่มนี้จึงอธิบายการลงสีโดยใช้
วัสดุที่เป็น Solid เป็นหลัก



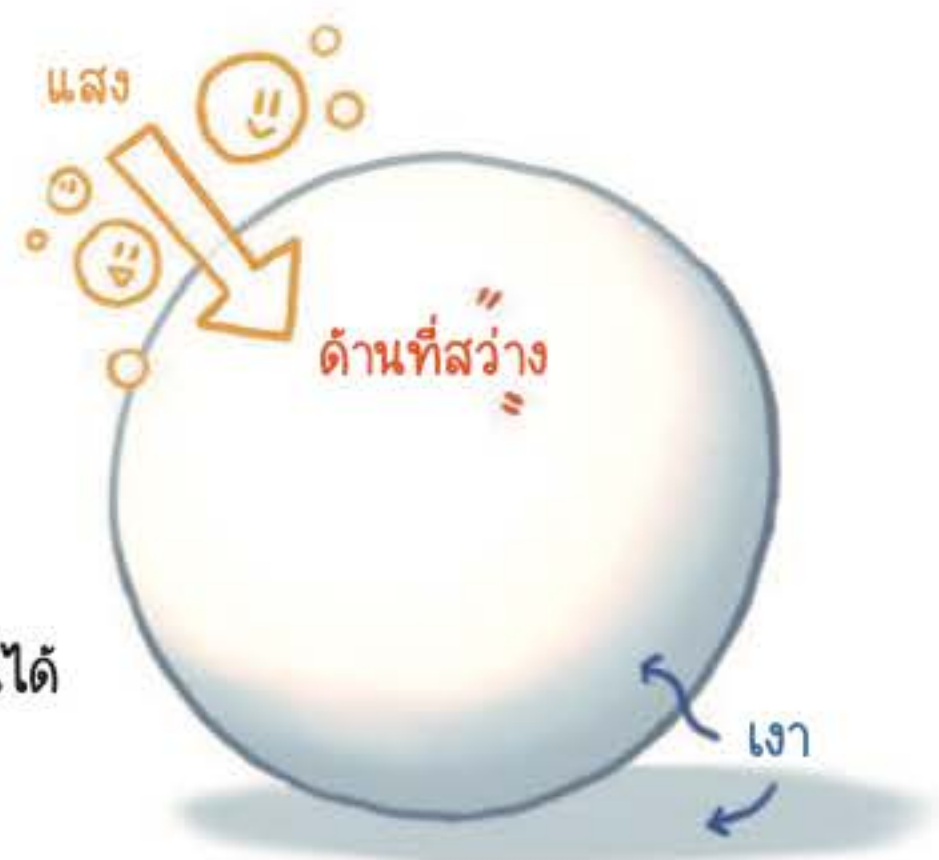
วัสดุประเภท Clear (มันวาว) จะสะท้อนแสงที่มาจากแหล่งกำเนิด
แสง แม้แต่วัสดุที่มักคิดว่ามีความ 'ด้าน' ก็จะมีปรากฏแสงสะท้อน (และ
อื่นๆ) บนวัตถุจากแสงและสีที่สะท้อนจากโดยรอบในระดับหนึ่ง วัตถุ
ที่มันวาวอย่างสมบูรณ์ที่เรารู้จักกันดีก็คือกระจกนั่นเอง



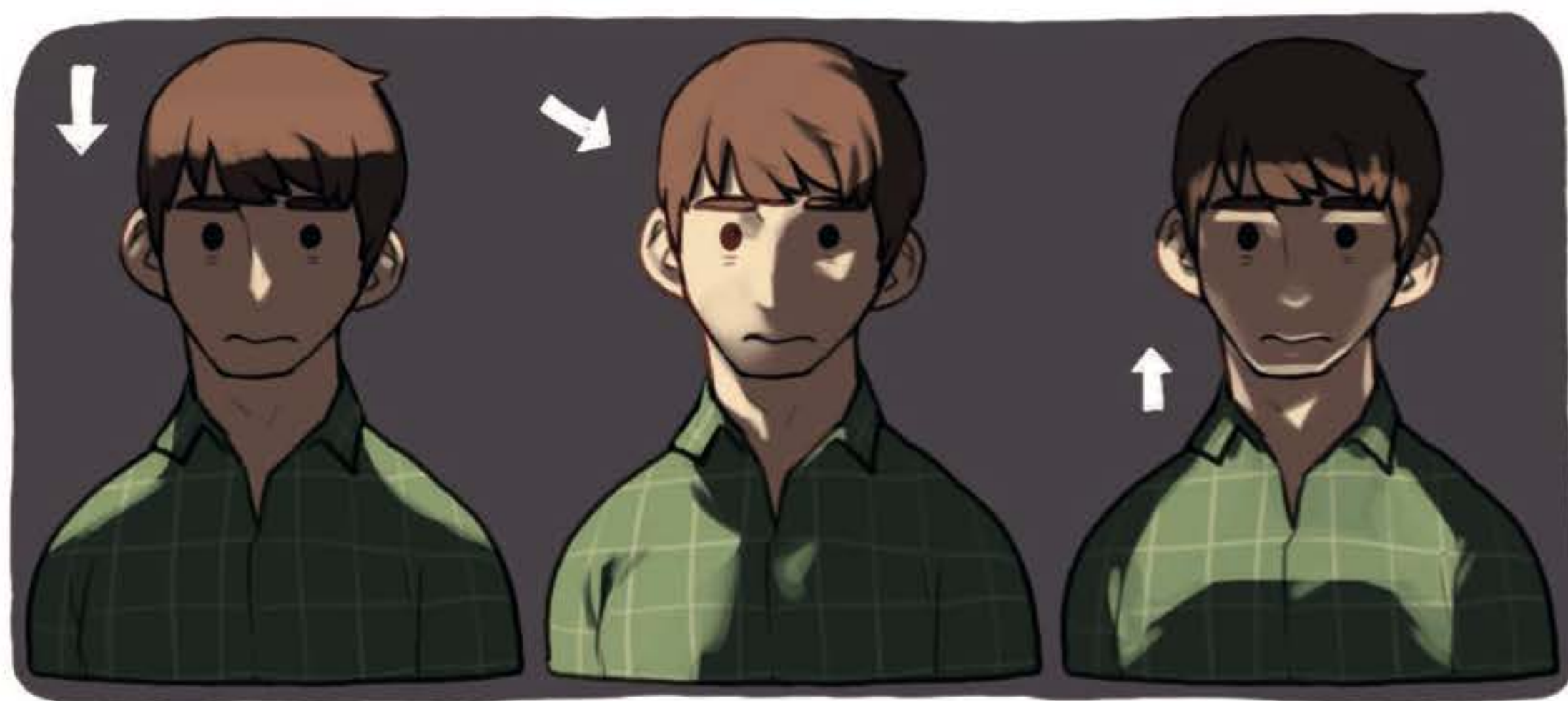
วัสดุประเภท Layered (โปร่งใส) จะมีแสงและสีที่สะท้อนเข้าสู่ตาเรา
น้อยลงเนื่องจากแสงทะลุผ่านวัตถุไป แสงที่ทะลุผ่านไปแล้วจะสะท้อนลง
บนวัตถุอื่นที่อยู่ด้านหลังวัตถุหลักแล้วจึงสะท้อนเข้าสู่ดวงตา วัสดุทั้ง
โปร่งใสก็เป็นเช่นนี้เหมือนกัน ผิวหนังของเราซึ่งซ้อนกันหลายชั้นก็จัด
อยู่ในวัสดุประเภท Layered เช่นกัน

ปกติแล้วภาพจะแบ่งออกเป็นบริเวณที่สัมผัสแสงก็คือ
‘ด้านที่สว่าง’ และบริเวณที่มีดกว่าซึ่งได้รับอิทธิพล
จากแสงน้อยซึ่งก็คือ ‘เงา’

ถ้าวาดด้านที่สว่างและเงาออกมาได้เหมาะสมกับ
ทิศทางและคุณสมบัติของแสง ก็จะช่วยแสดงให้เห็น
ความหนาของภาพและบรรยากาศที่ทำให้ภาพดูสมจริงขึ้นได้



เราสามารถวาดความสว่างของด้านที่สว่างและเงาโดยเปลี่ยนไปตามความเข้มของแสงได้หลากหลายวิธี



ยังสามารถวาดรูปร่างของด้านที่สว่างและเงาให้เหมาะสมกับโครงสร้าง
โดยขึ้นอยู่กับทิศทางของแสงได้ด้วย



จากในภาพ
เรียกว่า การปรับ 'White Balance'

เมื่อสีของแหล่งกำเนิดแสงเปลี่ยนไป สีที่ปรากฏบนด้านที่สว่างและเงาก็จะเปลี่ยนไปด้วย



แสงแดด

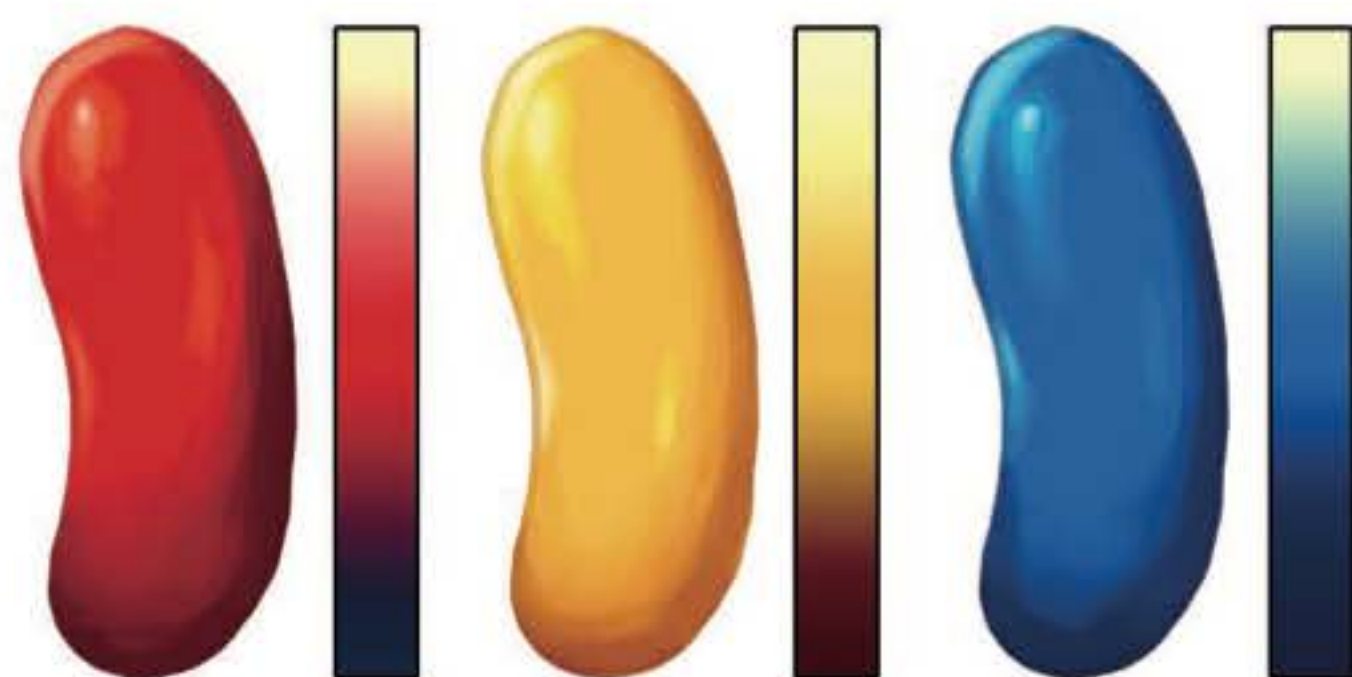


แสงหลอดไฟ

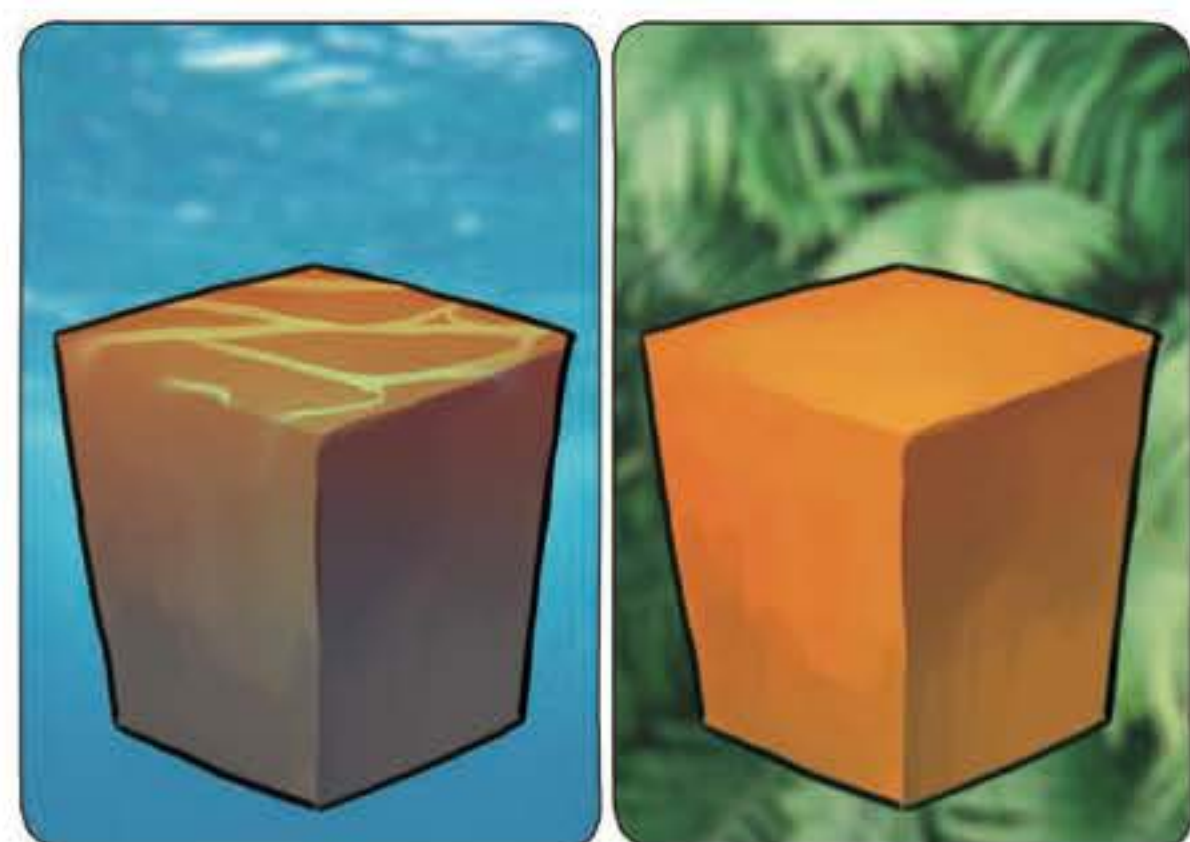
เมื่อเราควบคุมปัจจัยต่างๆ ของแสง ก็จะทำให้สภาพแวดล้อมและบรรยากาศในภาพดูแตกต่างกันไปด้วย



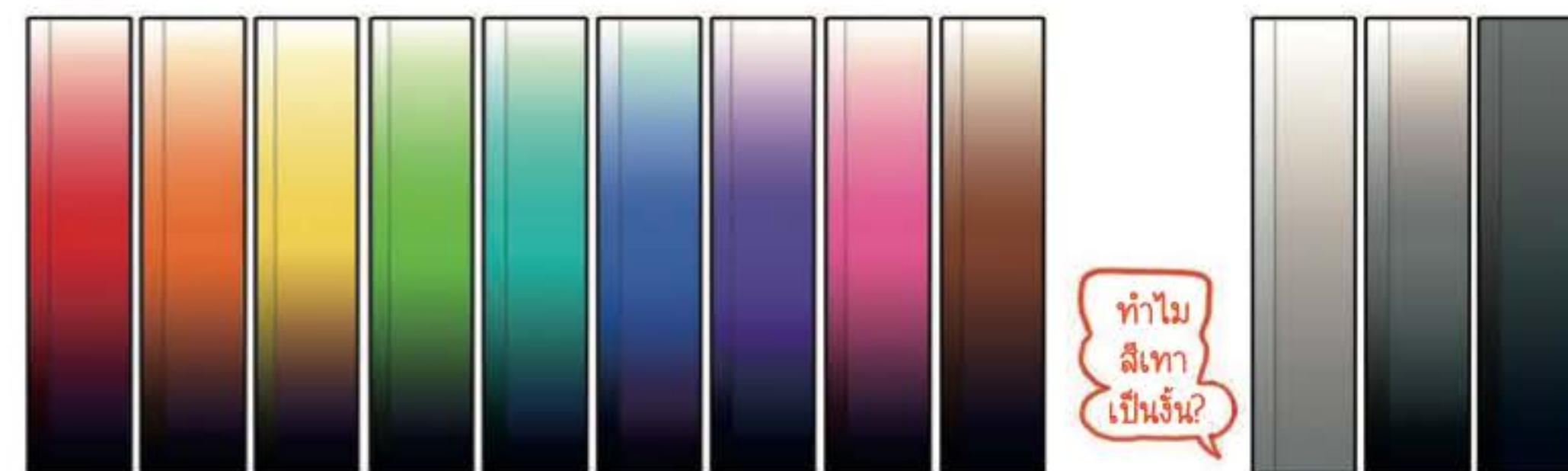
เมื่อเปลี่ยนเฉดสีในตอนทีลงสีแสงและเงา จะทำให้ภาพดูมีสีมันขึ้นมาก



จากบรรดาสีทั้งหมด วิธีนี้จะใช้ได้ผลกับแม่สีทั้ง 3 มากที่สุด ลองนำวิธีนี้ไปใช้ดูสิ



แต่ก็ไม่ใช่วิธีสำเร็จนะ เพราะแสงและสภาพแวดล้อมนั้นเป็นสิ่งที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา!!



ในกรณีที่วัตถุเป็นสีไร้สี (สีเทา) ที่เฉดสีกับความเข้มตัวไม่มีความแตกต่างกันนั้น ให้ลงสีให้เฉดสีและความเข้มตัวปรากฏเพียงเล็กน้อยก็จะทำให้ภาพดูน่าสนใจขึ้นได้



ถ้าวิธีการลงสีโดยเพิ่มการเปลี่ยนแปลงของสีนั้นยากเกินไป สามารถใช้ฟังก์ชันเสริมต่างๆ ของ Photoshop ช่วยได้

เราจะช่วยนายเอง!!

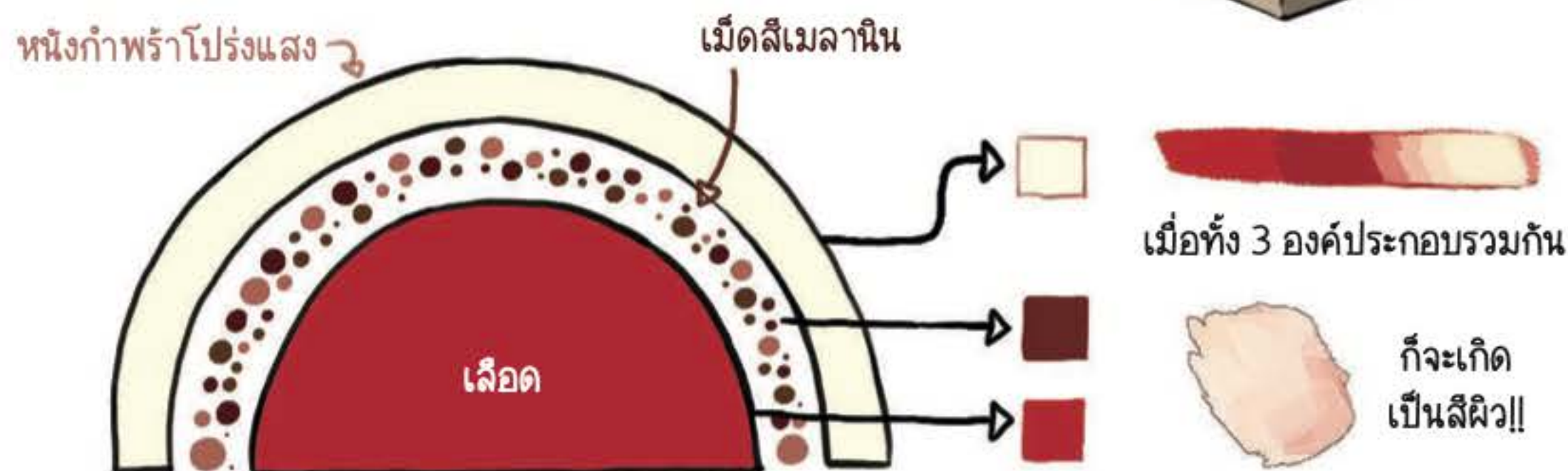
Color Range

Color Balance

Hue/Saturation

ผิวหนังมนุษย์ประกอบด้วยชั้นหนังกำพร้า เม็ดสี และเลือด สีของเมลานินและสีแดงของเลือดในชั้นหนังกำพร้าซึ่งเป็นสีผิวจะปรากฏเป็นสีผิวของเรา ในที่สุด แม้บางครั้งอาจมีข้อยกเว้น แต่ถ้าขาดหนึ่งใน 3 องค์ประกอบหลักนี้ไปก็จะทำให้ลงสีผิวที่ดูธรรมชาติได้ยาก

ถ้าลงสีไปแบบไม่มีความรู้ พื้นฐานเลย ก็ดูเหมือนเป็นแค่ยางลบก้อนหนึ่ง...



แน่นอนว่าถ้าไม่มีผิวหนังชั้นนอก ก็ไม่เห็นแต่กล้ามเนื้อจนไม่สามารถลงสีผิวได้



ถ้าไม่มีเม็ดสีเมลานิน ก็จะต้องลบสีเปลือกไข่ที่ปรากฏบนผิวหนังออกไปทั้งหมด

ต้องเข้าใจความต่างจากการลงสีผิวที่ใช้กันอยู่ทั่วไป!!



ถ้าไม่มีเลือด ผิวหนังก็จะไม่เป็นสีเปลือกไข่แน่นอน



และในกรณีที่เลือดไม่ใช่สีแดง สีผิวก็จะต่างไป ขึ้นอยู่กับสีของเลือด

เซลล์เม็ดเลือดแดงในเลือดของมนุษย์ทำให้เลือดเป็นสีแดง

ความต่างของสีผิวนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างของหนังกำพร้าและเม็ดสีเมลานิน

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น เด็กและผู้หญิง



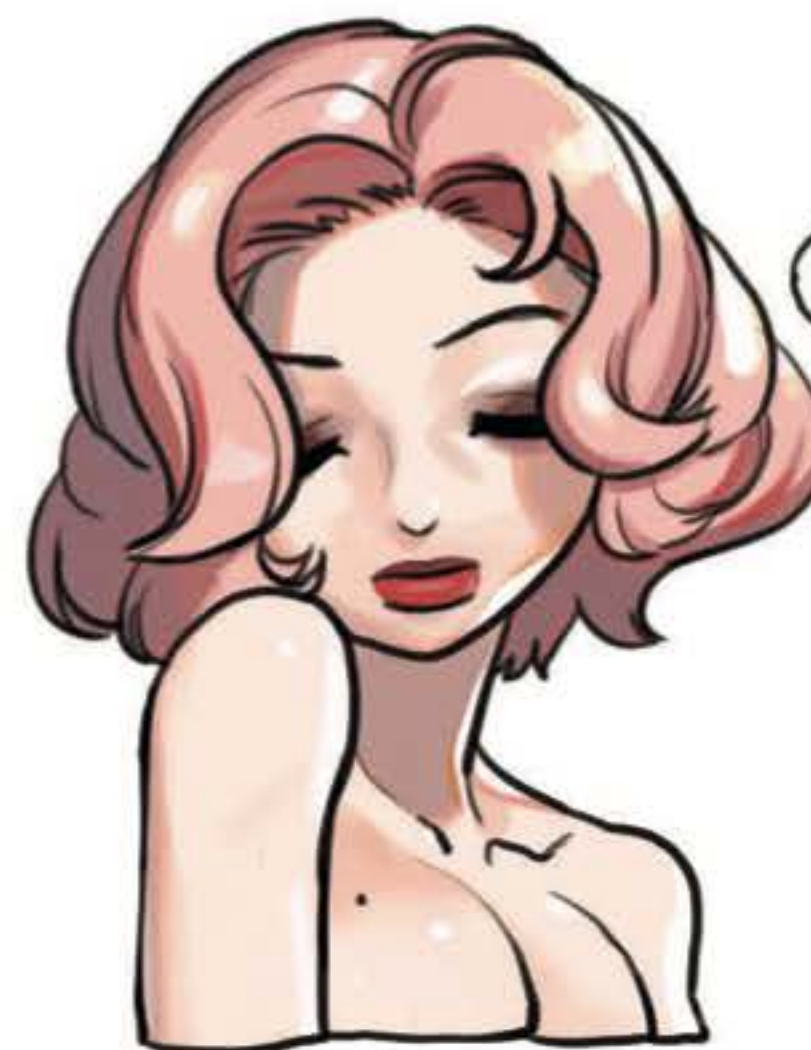
ยิ่งหนังกำพร้าบาง ก็ยิ่งสะท้อนสีเลือดได้ดี ทำให้ผิวหนังซึ่งโปร่งแสงเป็นสีแดง



ผู้ชายและผู้ชายวัยกลางคนขึ้นไป

ในขณะที่ถ้าหนังกำพร้าหนา จะมีสีผิวที่เข้มกว่า และผิวก็จะไม่ค่อยมีเลือดฝาดให้เห็น

จำนวนเม็ดสีเมลานินที่มากน้อยขึ้นอยู่กับยีนเองก็สร้างความต่างมากเช่นกัน



ถ้ามีเม็ดสีน้อย ผิวจะสว่างและอมแดง

ส่วนถ้ามีเม็ดสีเยอะ ผิวจะยิ่งเข้ม

ไม่ค่อยมีสีอมแดง (เลือดฝาด) เพราะถูกเม็ดสีเมลานินบดบัง



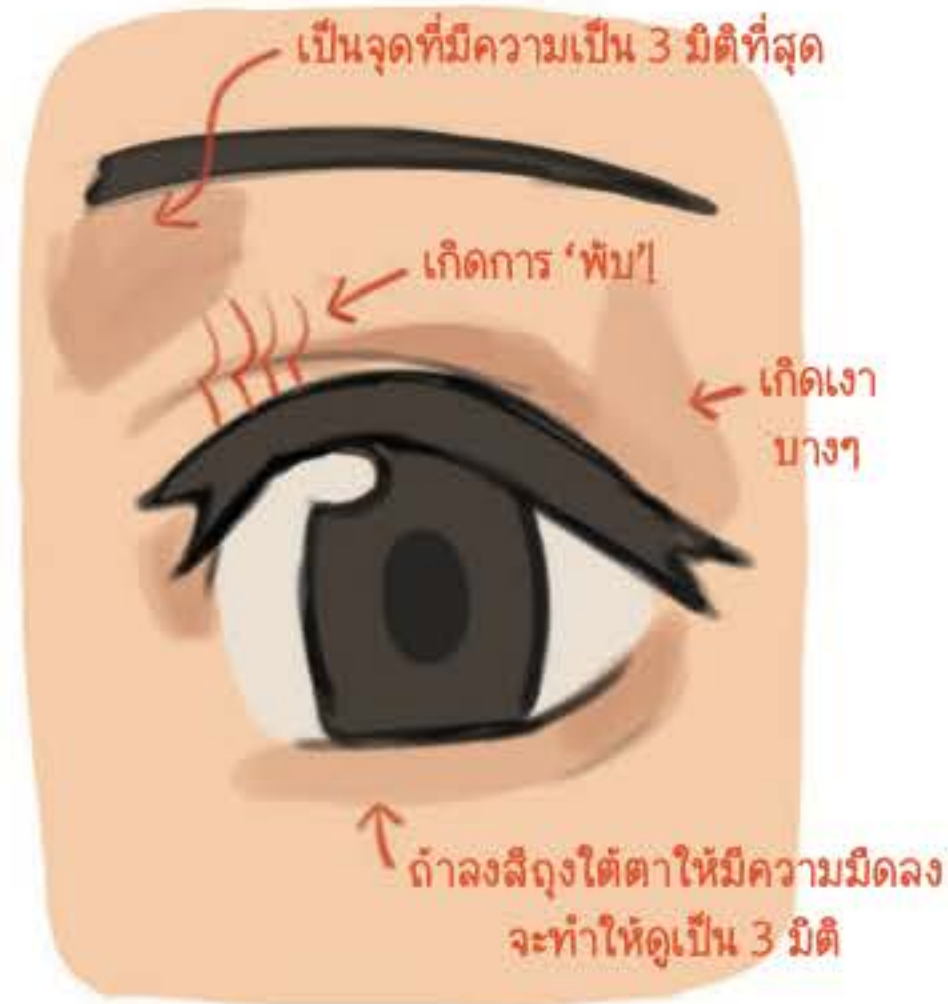
แต่ปริมาณของเลือดก็ดูต่างไปในแต่ละสถานการณ์ จึงอาจใช้มันเป็นปัจจัยหลักของผิวหนังไม่ค่อยได้

แต่ก็จำเป็นนะ





ตาขาวใช้สีเทาสว่าง



เป็นจุดที่มีความเป็น 3 มิติที่สุด

เกิดการ 'พับ'

เกิดเงา
บางๆถ้าลงสีดูงใต้ตาให้มีความมืดลง
จะทำให้ดูเป็น 3 มิติ

ลงสีพื้นด้วยสีพื้นของวัตถุ

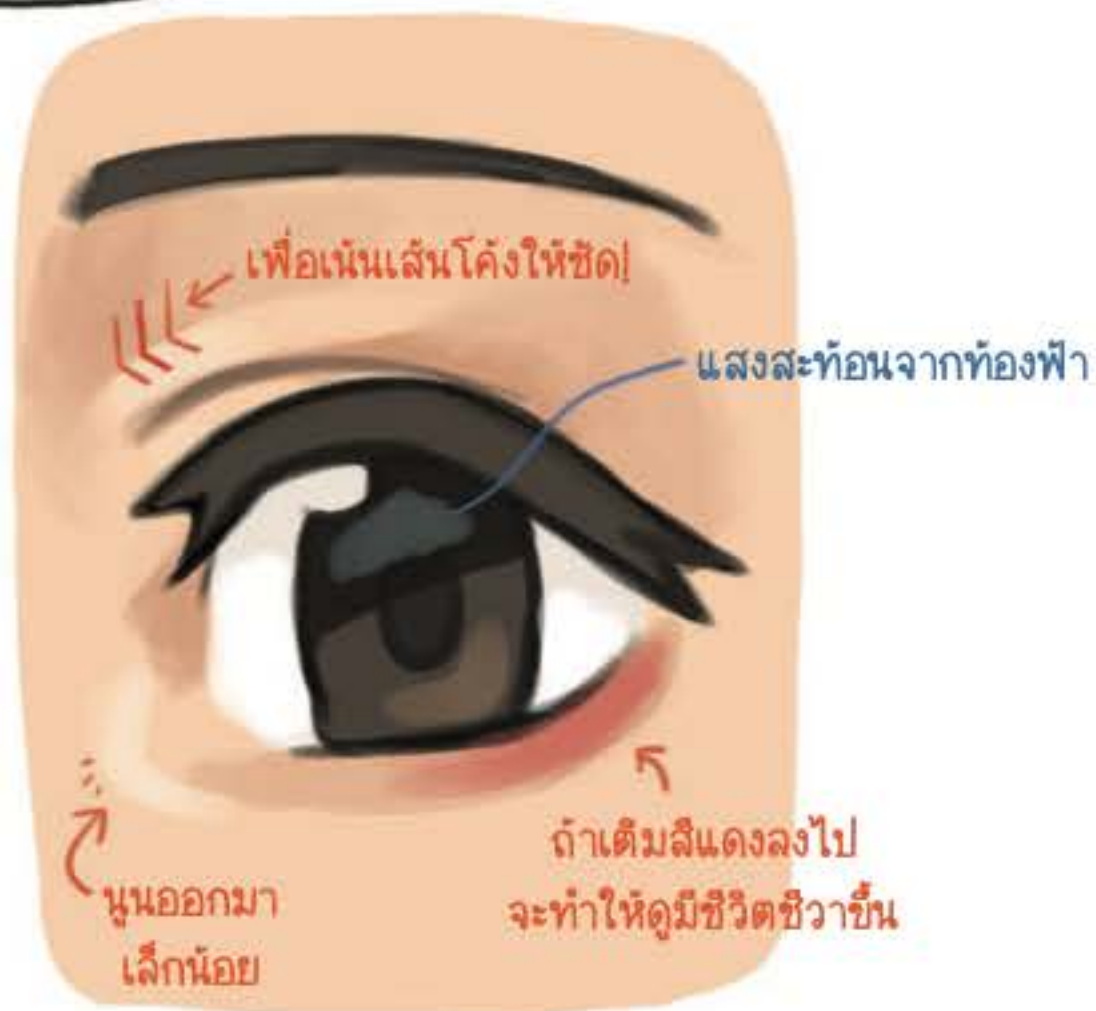
ลงสีเงาให้เหมาะสมกับโครงสร้าง 3 มิติ
เนื่องจากไม่ได้เป็นโครงสร้างที่มี
ความโค้งมากเท่าไร จึงไม่ควรลงสีเงา
ให้เข้มจนเกินไป

ลองจับรอบๆ ดวงตาดูสิ



มันเชื่อมติดกัน!

↑↑↑



เพื่อเน้นเส้นโค้งให้ชัด!

แสงสะท้อนจากท้องฟ้า

นูนออกมา
เล็กน้อยถ้าเติมสีแดงลงไป
จะทำให้ดูมีชีวิตชีวขึ้น

ค่อยๆ กระจายเงาไปตรงบริเวณที่แบนกว่า

เติมโครงสร้าง 3 มิติด้วยการลงสีด้านที่สว่าง
บริเวณหัวตาและหางตาที่ค่อนข้างนูน

รูม่านตาอยู่ลึกไปด้านหลัง!

ปลายจมูก
ค่อนข้างอมแดง

เกิดเงาตบ!

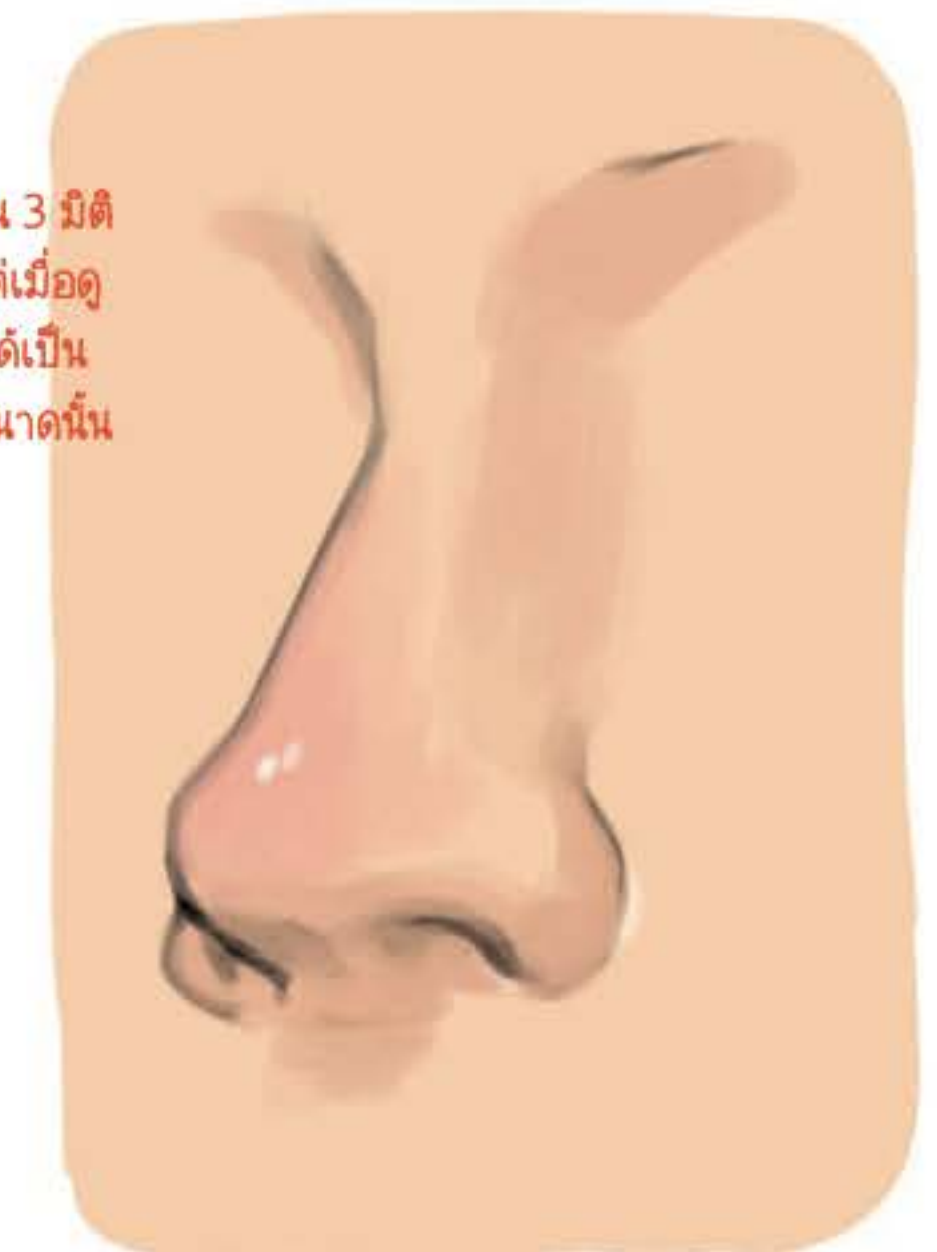
ดั้งจมูกเป็นส่วนที่เป็น 3 มิติที่สุดบนใบหน้า
จึงต้องสเกตช์เส้นโครงร่างเอาไว้บ้าง

รูปร่างเหมือนกับม้วนเข้าไปด้านหลัง

แม้ปกติจะไม่ค่อยวาดดีเทลของรูจมูกและ
โพรงจมูก แต่บางครั้งก็จำเป็นต้องวาดอย่าง
ละเอียดจึงควรรู้จักรูปทรงของมันไว้บ้างแม้จะเป็นส่วนที่เป็น 3 มิติ
ที่สุดบนใบหน้า แต่เมื่อดู
โดยรวมกลับไม่ได้เป็น
เส้นโค้งที่ชัดเจนขนาดนั้น

← มิดรองลงมา

↑ มิดที่สุด...

ลงสีเงาตรงบริเวณใต้จมูกและ
ข้างสันของดั้งจมูก ก็จะช่วยให้งดงามขึ้น

(เงาตบ)

ขณะที่จัดการกับเส้นโครงร่าง ให้เบลนด์เงาของ
รูจมูก และลงสีไฮไลท์ที่ปลายจมูกและข้างปีกจมูก



ถ้าเป็นผมสั้น ให้ลงแสง
และเงาโดยแบ่งเป็นชั้น
ตื้นๆ จากกลางกระหม่อม
(หรือบนสุดของหัว) ลงมา

ระวังอย่าให้แต่ละชั้นลึกเกินไป

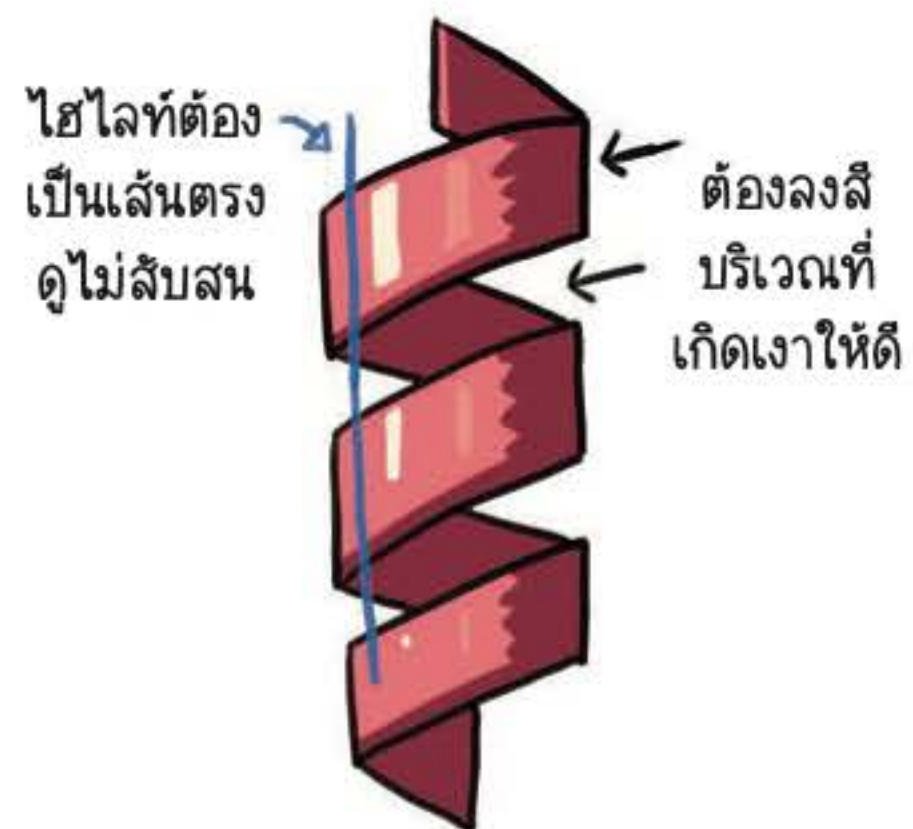


เกิดจากการ
ซ้อนกันหลายๆ ชั้น



ลงดีเทลบริเวณที่เป็น
เงาอย่างง่ายๆ จะดีกว่านะ ♥

ในกรณีที่ผมม้วนหรือหยักศก
ต้องลงสีเงาที่เกิดจากแสงให้ดี
เพราะไฮไลท์และบริเวณที่สัมผัส
แสงจะช่วยแสดงให้เห็นเนื้อผมได้ดี

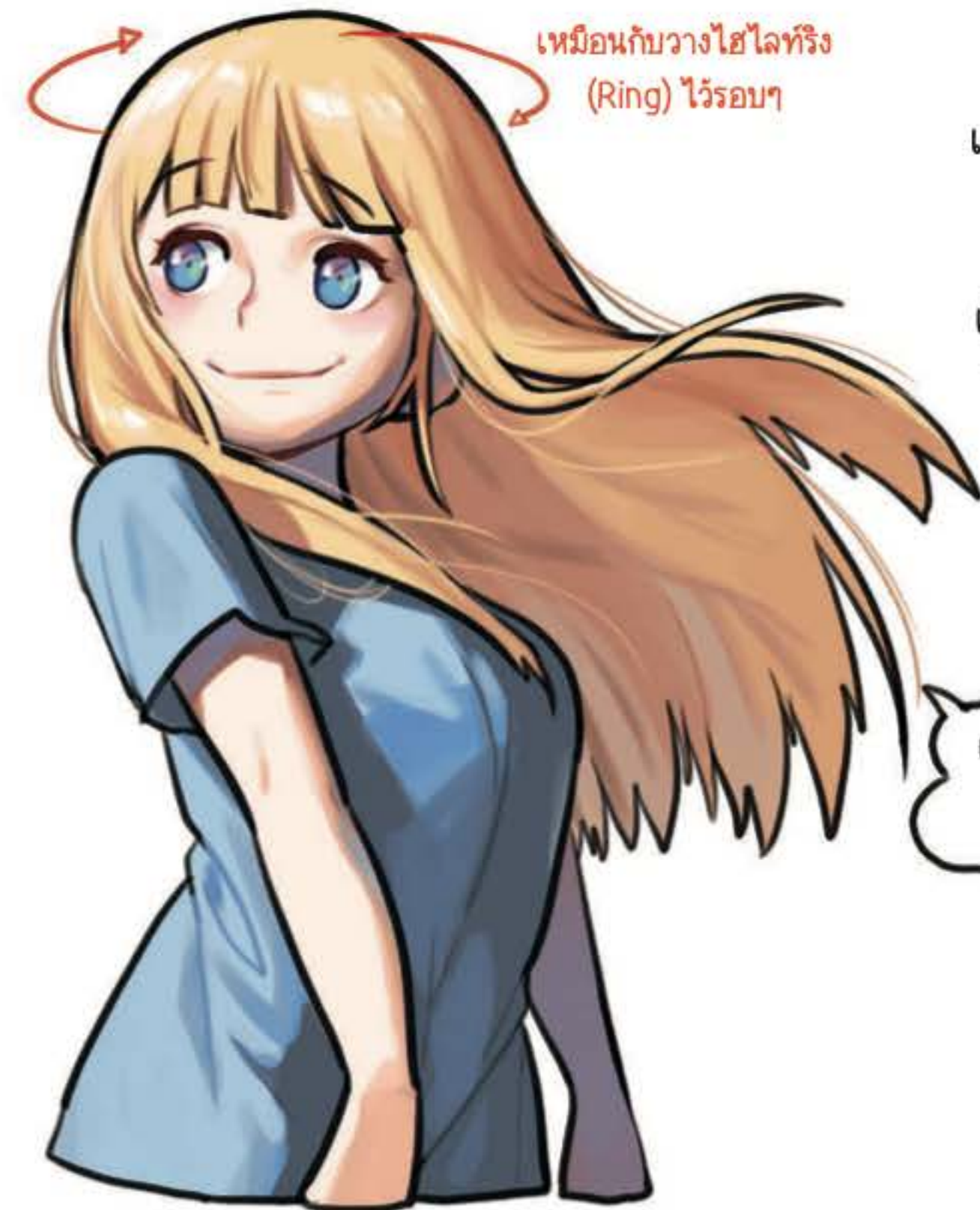


ไฮไลท์ต้อง
เป็นเส้นตรง
ดูไม่สับสน

ต้องลงสี
บริเวณที่
เกิดเงาให้ดี



ลงดีเทลกันเงอะ



เหมือนกับวงไฮไลท์ริง
(Ring) ไขว่รอบๆ

เส้นผมที่ให้ฟิลลิ่งเบาๆ เช่น ผมตรงยาว
จะต้องลงสีไม่ให้เข้มมากนัก
เพราะในกรณีที่เส้นผมแผ่สยาย
เป็นบริเวณกว้าง เช่น เมื่อมีลมพัดหรือ
สัมผัสกับพื้น จะทำให้ความแตกต่าง
ระหว่างแสงและเงาทยอยลงไปอีก

เพราะเมื่อผมแผ่สยายออก มันจะได้รับแสงมากขึ้น
และผมก็จะบางลงจนแสงส่องผ่านได้นั่นเอง!

ในกรณีที่มัดผมหรือถักเปีย
ซึ่งจะต้องมีความหนา ให้เช็ค
ความต่างของแสงและเงาให้ดีเพื่อ
ทำให้เส้นผมดูมีมวลหนา



ถ้าให้วาดอย่างง่ายๆ
คงจะมีรูปทรงประมาณนี้

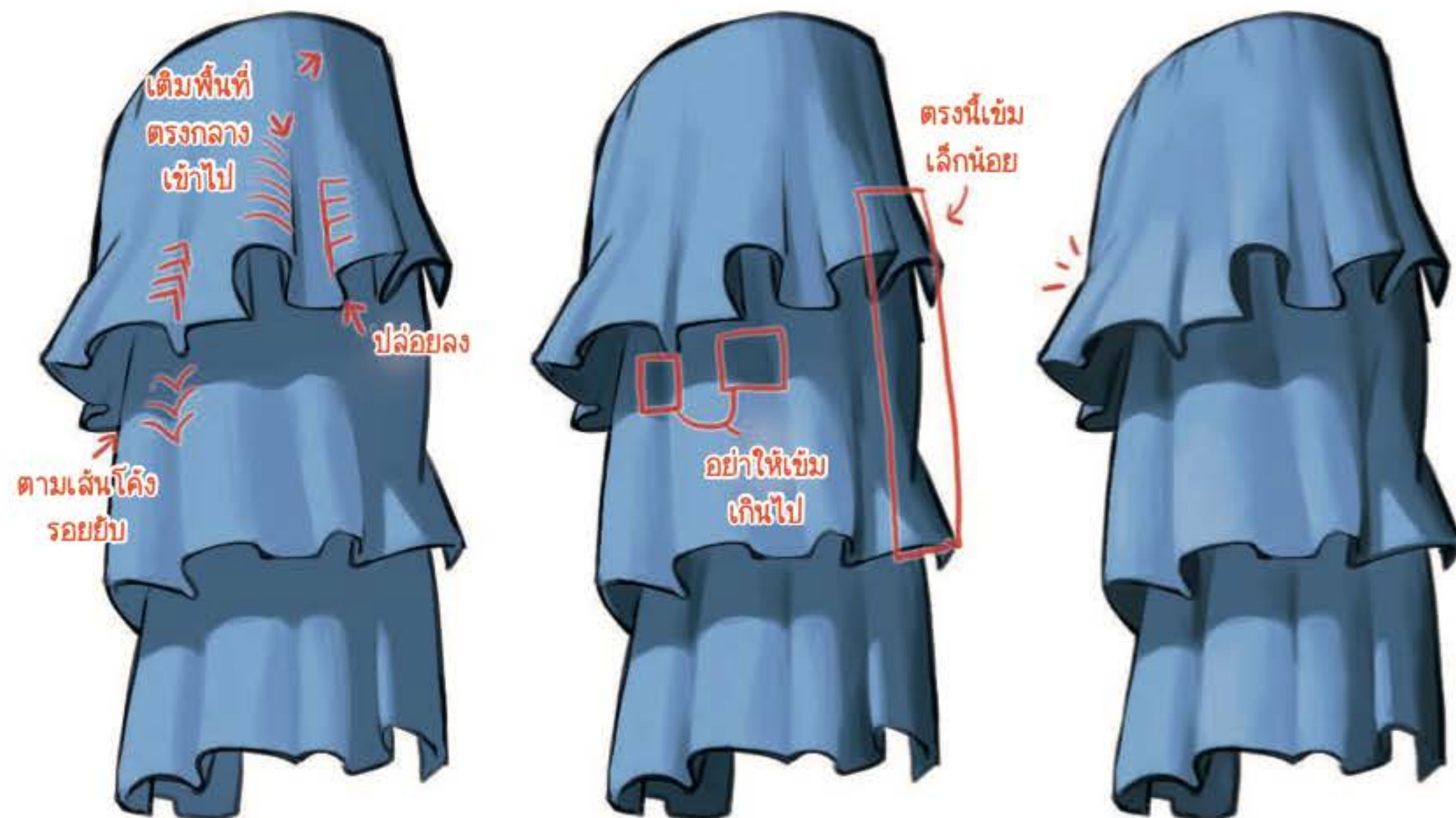




กระโปรงพลั่วๆ นั้นมีเส้นโค้งเยอะก็จริง แต่ถ้าไปโฟกัสที่เส้นโค้งมากเกินไปก็จะทำให้ภาพโดยรวมดูเลอะเทอะ

เริ่มด้วยลงสีพื้นตรงกลาง จากนั้นก็ลงสีเงาตรงรอยยับที่ลึกๆ และริมขอบรอบๆ

ลงสีด้านที่สว่าง บริเวณที่ได้รับแสงโดยตรงเท่านั้น



ลงสีบริเวณตรงกลางให้เข้ากับเส้นโค้งของรอยยับ ลงดีเทลรอยยับเล็กๆ ด้วยสีกลาง

ตรงด้านในของเงาเองก็ลงเส้นโค้งด้วยเงาที่เข้มขึ้นเล็กน้อย

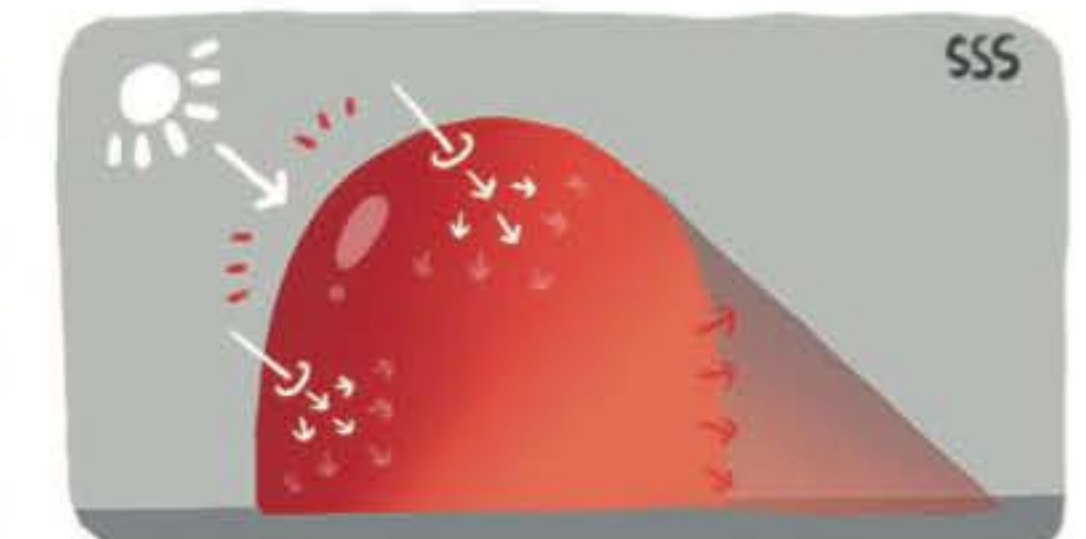
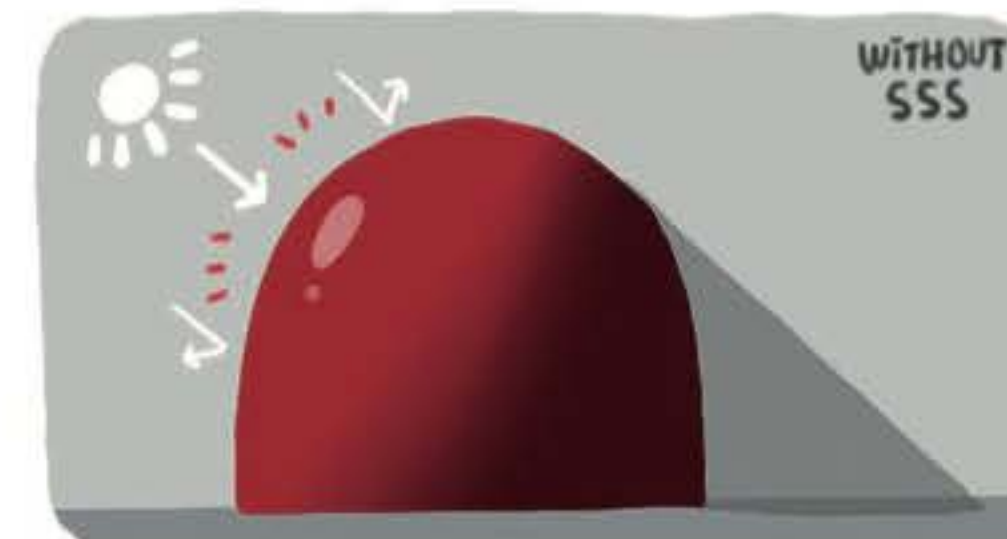
เคลียร์ดีเทลต่างๆ ให้เรียบรอยเติมรอยยับเล็กๆ และด้านที่สว่างเพื่อความสมบูรณ์

ใต้พื้นผิว กระจาย Subsurface Scattering คือ?

ด้านในวัสดุที่โปร่งใสและโปร่งแสง (ประเภท Layered) นั้น แสงที่ทะลุผ่านพื้นผิวจะเกิดการกระจายและสว่างมากขึ้น

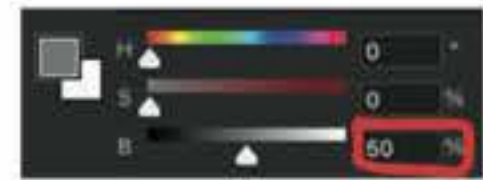
Scattering Subsurface
พื้นที่ที่เป็นเงานั้นมีแนวโน้มที่จะสว่างขึ้นเมื่อแสงกระจายที่ด้านในวัสดุใต้พื้นผิว

สามารถเห็นปรากฏการณ์นี้ได้ในวัตถุหลากหลายชนิด ซึ่งตัวอย่างที่ดีที่สุดก็คือผิวหนังมนุษย์นั่นเอง



สร้างลายผ้า

สามารถเติมลวดลายที่นุ่มนวลบนผ้าได้ด้วยการ Blending ง่ายๆ



ทำให้ค่า H/S เป็น 0
เมื่อใช้โหมด **Soft Light**
ใน Layer Blending Option



ถ้าใช้ความสว่าง 50%
เป็นเกณฑ์ สีอ่อนจะถูก
ผสมให้สว่างขึ้น

BRIGHTNESS
80%

BRIGHTNESS 50%

* BRIGHTNESS 20% *

และสีเข้มจะถูก
ผสมให้เข้มขึ้น



ความเข้มตัวจะสูงขึ้น ต้องระวังนะ!



เพราะมันถูกใช้เพื่อเติม
ดีเทลอย่างมีข้อจำกัด
ถ้าผสมลวดลาย
มากเกินไป จะไปลดความ
สมบูรณ์ของภาพลงแทน!



100%



ในกรณีของรอยสัก ให้ใช้โหมด **Multiply** ให้เป็นสีเทา จะทำให้ภาพดูธรรมชาติขึ้น
ในกรณีของเครื่องประดับสีขาว ให้ใช้โหมด **Screen** ให้เป็นสีขาว



100%



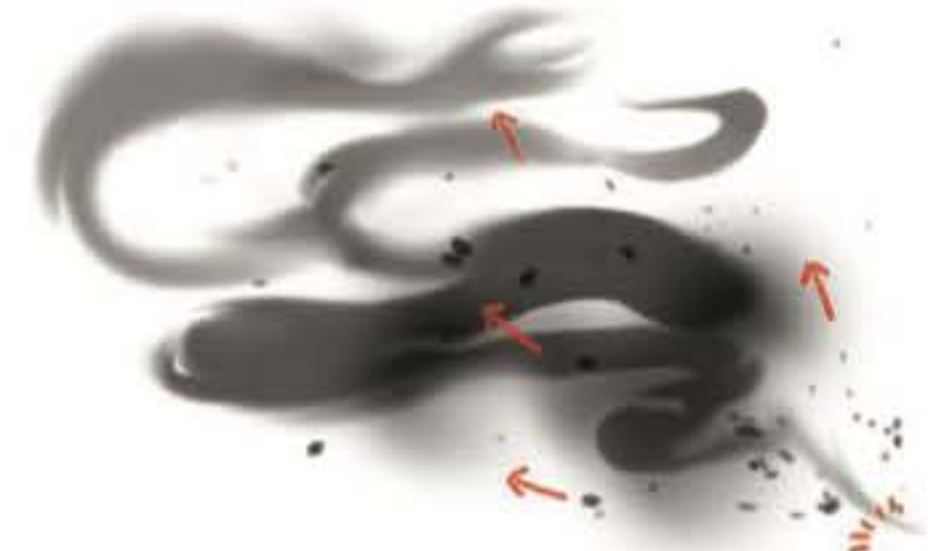
เอฟเฟกต์ควัน

ใช้บรัชขอบฟุ้ง

ใช้บรัชขอบคม



ใช้บรัชวาดรูปทรงของควัน จากนั้นก็เกลี่ยให้ดูสมูทโดยใช้ **Smudge Tool**



หลังจากสร้างเลเยอร์ใหม่แล้ว
ให้วาดควันในทรงต่างๆ ด้วยบรัชขอบฟุ้ง จากนั้น
ก็ปรับแต่งรูปร่างด้วยวิธีเดียวกันและปรับ Opacity

กระจายฝุ่น (หรืออื่นๆ)
ไปตามบริเวณที่เกิดควัน



การใช้ **Layer Blending Option**
อย่างเหมาะสมจะทำให้สร้าง
เอฟเฟกต์ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น

นำไปใช้ได้หลายสถานการณ์ ขึ้นอยู่
กับรูปร่างของควันที่ฟุ้งกระจาย



วาดเหมือน 'ขน' ๖



เพิ่มของตกแต่งแบบๆ ลงไป

หญ้าหรือดินไม่จำเป็นต้องวาดให้มีความหนาใดๆ มันอาจจะวาดได้ยากเล็กน้อยในช่วงเริ่มต้น

ให้วาดโดยใช้โหมด Normal และ Multiply สลับกันไป ก็จะได้ของตกแต่งที่มีความหลากหลาย

และเมื่อใช้สองโหมดที่กล่าวไว้สลับกันไปในการวาดของตกแต่งทั้งหมด ภาพรวมก็จะออกมาเป็นธรรมชาติ มีการผสมผสานกันระหว่างของตกแต่งที่ทั้งทึบแสงและโปร่งบางได้ดี



ถ้าเพิ่มสีของแหล่งกำเนิดแสงลงบนบริเวณที่ได้รับแสงมากด้วยโหมด Overlay ก็จะทำให้ความเข้มตัวเพิ่มขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ

เติมพื้นหลังเรียบๆ ไว้ด้านหลังวัตถุ จากนั้นก็เช็คภาพโดยรวมเพื่อจบงาน



วาดไม้กวาดและนกซึ่งเป็นพร็อพส่วนประกอบในขั้นตอนเดียวกัน
และค่อยๆ เคลียร์เส้นออกไปทีละนิด

การลงสีวัตถุเล็กๆ ด้วยบรัชอาจทำได้ยาก ให้ลงสีโดยการเลือกใช้โหมด
'Multiply' หรือ 'Screen' ในการลงสีเงาหรือด้านที่สว่าง

หลังจากนี้ก็อาจวาดเส้นเพิ่มเติมด้วยวิธีนี้ได้เช่นเดียวกัน
ส่วนตัวผมนั้นจะรวมเลเยอร์ทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อให้เติม/แก้ไขภาพได้ง่ายขึ้น

ขั้นตอนการวาดของผมมีดังนี้



ลงสีรูปร่างของเงาที่เกิดจากแหล่งกำเนิดแสง
และสังเกตชรูปทรงของวัตถุ



ลงสีโดยพิจารณาจาก 'สี (Color)' ของเงา
เติมด้านที่สว่างและมืดเพื่อเพิ่มดีเทลของภาพ
และลบสีที่ดูประหลาดออกไป



ตกแต่งรูปทรงให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
ด้วยการลบเส้นที่คิดว่าไม่จำเป็นออก
ปรับสีของเส้นโครงร่างและส่วนที่ตัดกันให้
กลมกลืนกันที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดสีที่ตัดกัน
มากจนเกินไปในภาพ



ใช้ไฮไลต์และแสงสะท้อนเพื่อแสดงให้เห็นวัสดุ
ของวัตถุแต่ละชิ้น



ขั้นตอนนี้จะเป็นการจัดองค์ประกอบ ใส่ลวดลายหรือพรีพประกอบฉาก
เพิ่มเติมให้มากที่สุดด้วยบรัชที่มีความละเอียดสูง

วาดโดยโฟกัสส่วนที่ดึงดูดสายตามากที่สุดไปถึน้อยที่สุดตามลำดับด้วยวิธีการที่สอนไปก่อนหน้านี้

ตัวอักษรหรือพรีพประกอบฉากสีขาวนั้นให้ใช้โหมด **Normal** และ **Screen**

ส่วนลวดลายที่วาดด้วยสีเข้มนั้นให้ใช้โหมด **Multiply**

จากนั้นก็เพิ่มไฮไลท์และแสงสะท้อนเบาๆ บนวัตถุที่มีความมันวาว



เพื่อแสดงให้เห็นเพอร์สเปคทีฟของภาพ
ให้ลดความอึดตัวของสีและค่าการตัดกันของสี
บนวัตถุที่อยู่ไกลและบางส่วนของเงาลง ขั้นตอนนี้
หากใช้โหมด **Quick Mask (Q)** ก็จะช่วย
ทำงานง่ายขึ้น

สร้างเลเยอร์ใหม่
จากนั้นก็ลงสีแหล่งกำเนิดแสงอ่อนๆ ลงบนบริเวณ
ที่เป็นจุดโฟกัสสายตา และทำให้สว่างขึ้นด้วย
โหมด **Overlay** เมื่อความอึดตัวและความสว่าง
เพิ่มขึ้น ภาพก็ดูคมชัดขึ้นไปด้วย