

เจาะลึก
เคล็ดลับ
การวาดภาพ
ตัวละคร

Character Illustration Techniques

Chapter 1

จุดสำคัญในการวาดคาแร็กเตอร์

01	เคล็ดลับการวาดหน้าตาให้น่ารัก	10
02	วิธีวาดผมไม่ให้พลาด	20
03	วิธีวาดตาสุดเก๋	26
04	เก่งท่าโพส!	36
05	วิธีวาดตัวละครให้มีมิติ	52
06	เคล็ดลับการวาดมือ	58
07	วิธีวาดภาพเน้นตัวละครให้มีเสน่ห์	64

Chapter 2

วิธีวางองค์ประกอบภาพให้ตัวละครเจิดฉาย!

01	วิธีวางองค์ประกอบให้วาดท่าโพสได้มีเสน่ห์	72
02	องค์ประกอบที่ทำให้ใครๆ ก็มองว่าภาพสวย	77
03	องค์ประกอบวิชามารที่ทำให้ภาพดูมืออาชีพ	83

Chapter 3

ฝึกลายเส้นขั้นเซียน!

01	วิธีวาดเส้นให้สวย	92
02	6 วิธีที่ช่วยให้เส้นสวยขึ้นแบบทวิคูณ	99
03	กฎการตัดเส้น 7 ข้อ	106
04	วิธีวาดรอยยับเสื้อผ้า	112
05	ข้อแตกต่างของรอยยับที่ดีกับรอยยับที่ไม่ดี	120

Chapter 4

วิธีลงสีภาพคาแร็กเตอร์อย่างเซียน!

- 01 วิธีลงสีเพื่อเพิ่มความโดดเด่น 128
- 02 เวทมนตร์เสกให้น้ำตาน่ารัก 140
- 03 วิธีวาดดวงตาน่ารักฉบับสมบูรณ์! 146
- 04 วิธีวาดสีหน้าให้แตกต่าง 158
- 05 วิธีลงสีผม 168
- 06 วิธีวาดเส้นผมพลิ้วไหว 176
- 07 เทคนิคการลงเงา 184
- 08 วิธีเพนต์กับอย่างง่าย 194

Chapter 5

วิธีวาดฉากหลังให้โดดเด่น

- 01 วิธีวาดฉากหลังแบบง่ายๆ แต่สวยได้! 202
- 02 วิธีวาด Vignette Illust 214

Chapter 6

วิธีสร้างออรินัลคาแร็กเตอร์

- 01 ความรู้พื้นฐานในการออกแบบตัวละคร 222
- 02 เคล็ดลับการออกแบบตัวละครให้มีเสน่ห์ 230

2

ลงสีพื้น

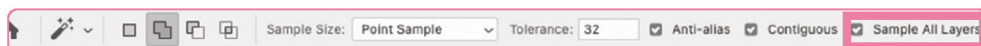
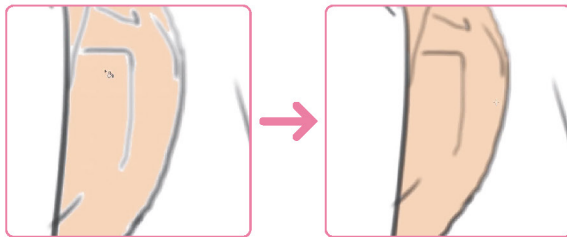
เริ่มจากการวาดเส้นกันก่อน รายละเอียดเกี่ยวกับการตัดเส้นให้อ้างอิงจาก Chapter 3 และในพาร์ทนี้ผมจะใช้ Photoshop ในการอธิบาย

เพื่อลงสีพื้นเราจะเทสีเรียบๆ ในพื้นที่แต่ละสีกันก่อน แนะนำให้ **แยกเลเยอร์แต่ละสีไว้ด้วย** เวลาที่อยากจะ Select เลือกสีผิวอย่างเดียวทีหลังจะได้ใช้เป็น Masking ได้

ในขั้นตอนนี้ยังไม่ต้องใส่ใจเรื่องแสงเงาครับ ลงแบบปัดปาดแป๊บๆ เสริจก็พอ

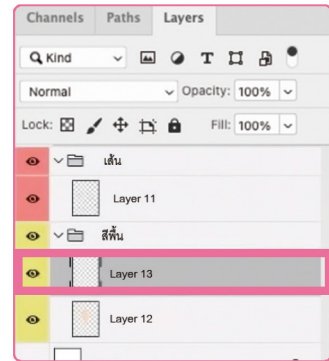


จุดสำคัญคือ การลงสีให้เลยไปได้เส้นด้วย ถ้าใช้เครื่องมือ [Fill] จะไม่สามารถลงสีได้เส้นได้แบบภาพซ้ายล่าง ในขั้นตอนนี้ ให้เราเลือกเครื่องมือ [Magic Wand Tool] คลิกเครื่องมือถูกตรง [Sample All Layer] คลิกเลือกพื้นที่สี แล้วไปที่ Menu Bar [Select] > [Modify] > [Expand] แล้วปรับค่าเป็น [Expand by : 2 pixel] ไปที่ Menu Bar [Edit] > [Fill] ก็จะสามารถลงสีได้เส้นจนไม่เห็นช่องว่างได้แล้วครับ

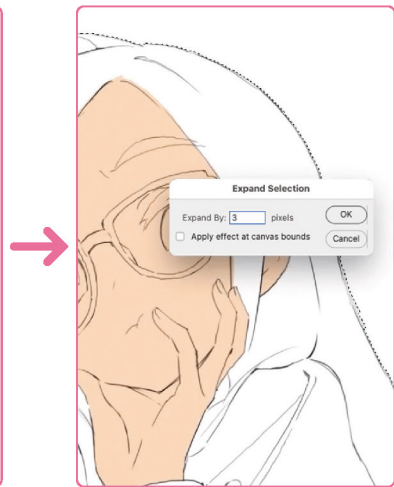
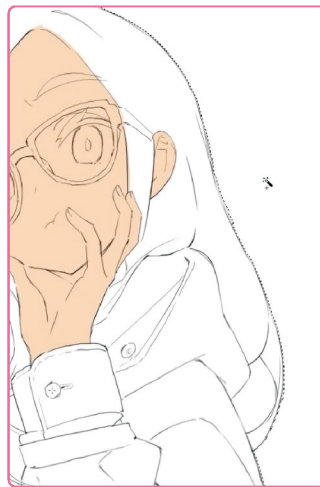


ถ้าเราเลือกเครื่องมือ [Magic Wand Tool] คลิกเครื่องมือถูกตรง [Sample All Layer] ต่อให้เราทำลงเลเยอร์สีพื้นอยู่ก็สามารถสร้าง Selection ได้

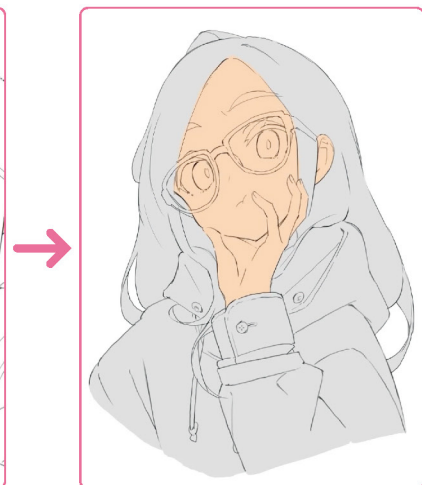
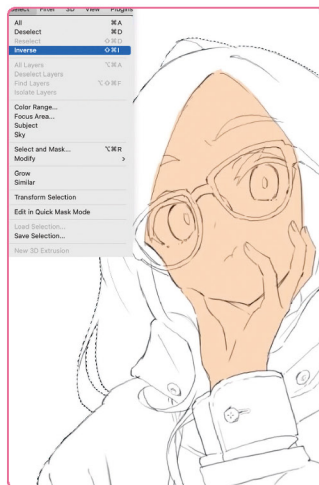
ทว่า บางทีวิธีนี้ก็ยังคงอาจจะเหลือช่องว่างในการลงสีจนเห็นทะลุไปถึงพื้นหลังได้ ดังนั้น ถ้าอยากลงสีให้เรียบร้อยยิ่งขึ้น ต้องสร้างรองพื้นหลังขึ้นมา วิธีสร้างรองพื้นหลังนั้นง่ายมากให้เราสร้างเลเยอร์ใหม่ได้กรุป [สีพื้น]



ใช้ [Magic Wand Tool] เลือกพื้นที่ผิวนอกเส้นแล้วไปที่ Menu Bar เลือก [Select] > [Modify] > [Expand] และตั้งค่า [Expand by] ประมาณ 1~2 pixel



กลับด้าน Selection โดยไปที่ Menu Bar เลือก [Inverse] จากคำสั่ง [Select] เท่านี้ก็จะเป็นการเลือกพื้นที่ด้านในของเส้นทั้งหมดเสร็จแล้วเราก็เทสีได้เลย



เพียงเท่านี้ก็ลงสีรองพื้นหลังเสร็จแล้วครับ พอทำเช่นนี้พื้นที่ที่อยู่ภายในเส้นก็จะมีสีส่วนที่โปร่งทะลุไปถึงพื้นหลังแล้ว ต่อไปก็จะลงสีพื้นของเส้นผมและเสื้อผ้ากัน

เลือก [Inverse] จาก [Selection] ที่อยู่บนแถบ Menu Bar

พอพื้นที่ด้านในทั้งหมดถูกเลือกแล้วก็ให้เราเทสี

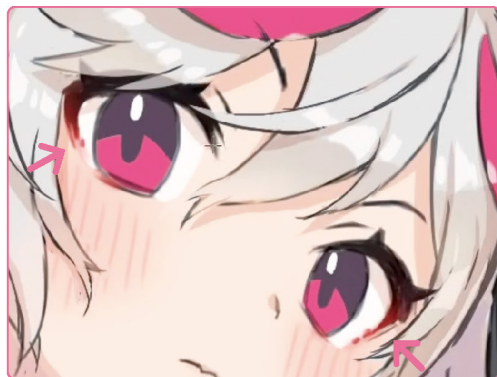
2

เวกมนตร์เสกนัยน์ตาสวย

2-1 ปรับขนตา

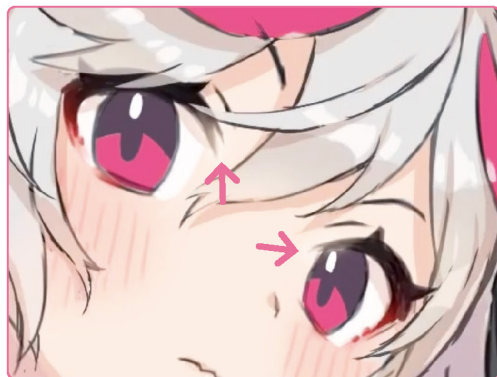
ขนตาเป็นส่วนที่เราสามารถร่ายมนตร์เสกให้ตัวละครน่ารักขึ้นได้

สิ่งสำคัญคือ **ทำเช่นไรให้คนเพ่งมองไปที่นัยน์ตาให้ได้มากที่สุด** ขอให้ทุกคนจดจำรายละเอียดการใช้สีและการปรับแต่งรูปทรงที่ผมแนะนำไปใช้กันนะครับ เราจะเริ่มจากวิธีที่น่าจะคุ้นเคยกันในงานอิลลัสของผม นั่นคือ **การแต่งหางตาเป็นสีแดง** ให้เราสร้างเลเยอร์ใหม่ เปลี่ยนเป็น Mode [Hard light] ใช้ [Round Brush] ลงสีอย่างนุ่มนวล เป็นการใส่ชีวิตให้แก่ดวงตาตัวละคร ให้มีชีวิตชีวามากขึ้น



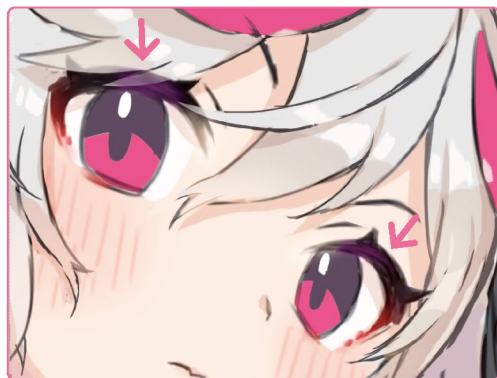
และในเลเยอร์เดียวกันกับเมื่อสักครู่ ให้เราเลือกสีผิวอ่อนๆ ใช้ [Round Brush] **แต่งตรงหัวตานิดๆ** ก็จะได้ผลดีขึ้น

เมื่อเราแต่งให้หัวตามีสีอ่อนลง น้ำหนักของดวงตาก็ย้ายมาอยู่ตรงกลางของดวงตา เป็นการเน้นให้มองตรงกลางตาหรือมองมาที่นัยน์ตา



นอกจากนี้เราจะแต่งรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เพิ่มเติมบริเวณตรงกลางขนตา ถึงจะเป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริงก็ตาม แต่ผมจะให้มี **สีของดวงตาสะท้อนไปตรงกลางของขนตาด้วย**

นัยน์ตาของทานากะจึงเป็นสี Margenta สด ผมจึงใส่สี Margenta เบาๆ บนขนตา และวาดเส้นขนตาที่บิดงอๆ เพื่อคุณไม่ให้สีที่ใส่ดูโดดเด่นไปครับ



2-2 ตกแต่งไฮไลต์ในดวงตา

การตกแต่งไฮไลต์ในดวงตาจะช่วยดึงเส้นทึบของตัวละครออกมาได้มากขึ้น

เริ่มจาก**ไฮไลต์สีขาว** ยิ่งใส่จำนวนเยอะเท่าไร ก็ยิ่งเพิ่มประกายให้แก่ดวงตามากขึ้นเท่านั้น ให้เราสร้างเลเยอร์สำหรับใส่ไฮไลต์ ใช้ [Round Brush] วาดไฮไลต์ลงไป ถ้าเราเติมไฮไลต์เล็กๆ ทั้งตรงด้านซ้ายและด้านขวา ดวงตาจะน่ามองยิ่งขึ้น

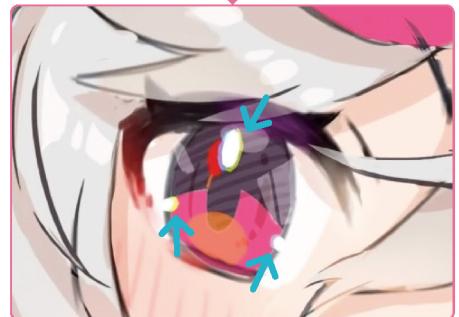
ต่อไปเป็นไฮไลต์ที่คุ้นเคยกันดีในงานอิลลัสของผม ก็คือ**ไฮไลต์แดง** ให้เราสร้างเลเยอร์ใหม่ เลือกสีที่เข้มกว่าสีของนัยน์ตาเล็กน้อย จากนั้นแต้มลงไปใกล้ๆ กับไฮไลต์ตรงกลาง จะช่วยให้ดวงตาโดดเด่นขึ้น

ต่อไปเป็น**เงาสะท้อนครับ**

เราจะใส่ให้จางกว่าไฮไลต์ เพราะเป็นการเติมแสงที่สะท้อนเข้าไปในดวงตา ช่วยเสริมให้ดวงตาอ้า เป็นประกายวิบวับราวกับอัญมณี

เราต้องการเงาสะท้อนแค่จางๆ เท่านั้น จึงแนะนำให้เปิดเลเยอร์ใหม่เปลี่ยนเป็น Mode จำพวก [Soft light] แล้ววาดเติมด้วย [Round Brush] ครับ

ขอเสริมอีกสักนิด เพราะตรงนี้สำคัญ! นั่นคือการ**เติมสีสดสว่างรอบๆ ไฮไลต์สีขาวซึ่งไฮไลต์ที่ชัดที่สุด** ให้เราสร้างเลเยอร์ใหม่ เปลี่ยน Mode ภาพเป็น [Hard light] ใช้ [Round Brush] ขีดเติมแค่พื้นที่เล็กๆ ก็พอครับ การทำเช่นนี้เป็นการเพิ่มประกายอันแรงกล้าให้แก่ดวงตาจนทำให้เราต้องเผลอมอง



วิธีวาดดวงตาน่ารักฉบับสมบูรณ์!

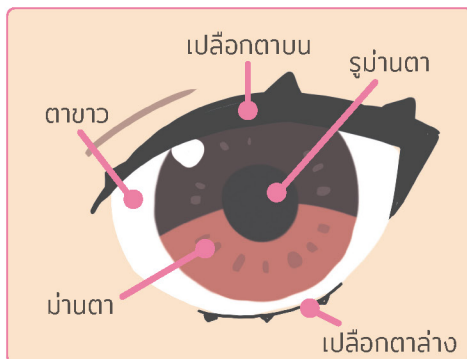
วิธีวาดดวงตาถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะส่งผลว่าเราจะเป็นนักวาดชื่อดังได้หรือไม่ ถึงขั้นที่กล่าวกันว่า [ผู้ใดเข้าถึงแก่นแท้ของดวงตา ผู้นั้นเป็นเจ้าของตัวละคร!] ในที่นี้จึงเน้นการวาดดวงตาเป็นพิเศษ โดยจะแนะนำขั้นตอนการสร้างดวงตาในแบบของผมนะครับ!

1 วิธีวาดดวงตา (ฉบับพื้นฐาน)

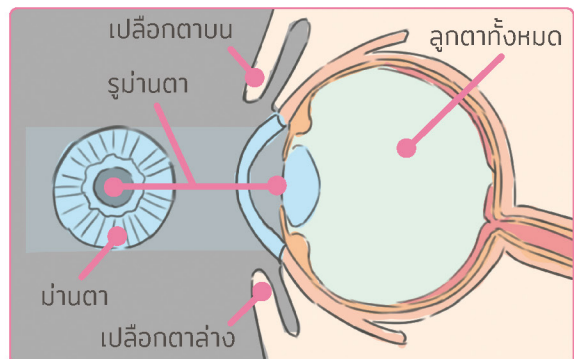
1-1 กะตำแหน่ง

ในตอนแรกอย่าเพิ่งวาดละเอียด **สิ่งที่สำคัญอย่างมากคือให้คิดว่า [เรากำลังวาดสีหน้า]** ครับ ดวงตากำลังยิ้ม หรือกำลังร้องไห้ กำลังเศร้า หรือกำลังโกรธ ในขั้นตอนนีขอให้เรานึกภาพตามเพื่อตั้งลักษณะดังกล่าวออกมาให้ได้

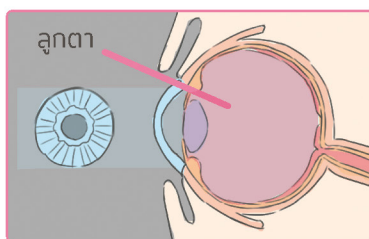
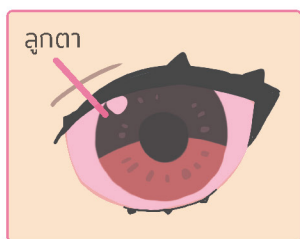
อีกทั้งในที่นี่จะขอทบทวนโครงสร้างและชื่อเรียกของดวงตาด้วย โปรดดูภาพทั้ง 2 ภาพด้านล่างเปรียบเทียบกันนะครับ



ภาพดวงตา

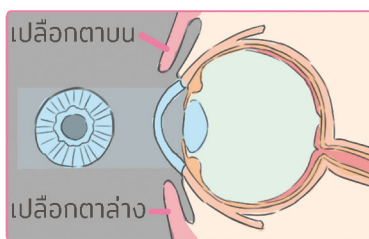


ภาพโครงสร้างดวงตา



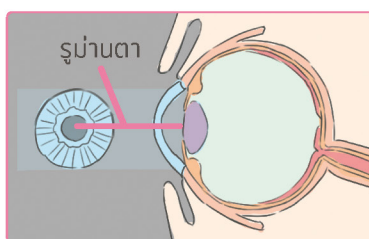
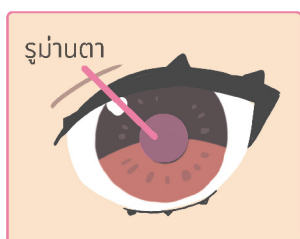
ลูกตา

วาดโดยนึกภาพว่าลูกตาของเราเป็นทรงกลม



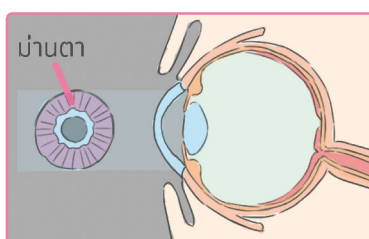
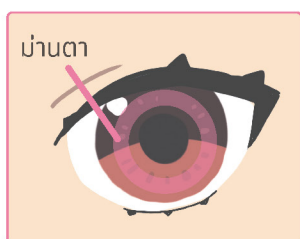
เปลือกตาบน/เปลือกตาล่าง

ในภาพวาดจะแสดงส่วนนี้ด้วยเส้นขนตา



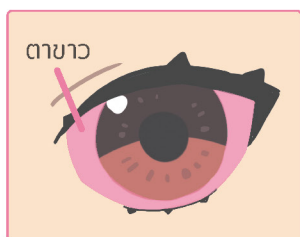
รูม่านตา

รูม่านตาคือจุดสีดำตรงกลาง



ม่านตา

รอบๆ รูม่านตาจะมีม่านตา



ตาขาว

ตาขาวมีความสำคัญที่เราคิด เพราะตาขาวมีส่วนช่วยอย่างยิ่งในการแสดงออกทางอารมณ์ ขอให้อจดจำไว้ด้วย

ในแง่โครงสร้างของดวงตายังมีส่วนอื่นๆ ที่มีชื่อเรียกอยู่อีกครับ แต่ขอแค่จดจำทั้ง 5 ส่วนนี้ซึ่งเป็นขั้นต่ำสุดได้ ก็เพียงพอต่อการวาดภาพอิลลัสแล้วครับ

วิธีวาดสีหน้าให้แตกต่าง

หลายๆ คนน่าจะเคยประสบปัญหาอยากวาดสีหน้าแบบมีชีวิตชีวา!! แต่กลับได้หน้าอารมณ์เดียวตลอด ผมจะอธิบายวิธีการวาดอารมณ์โดยใช้สีหน้าพื้นฐานเป็นตัวตั้งต้นนะครับ

1 วาดสีหน้าพื้นฐาน

เริ่มจากวาดสีหน้าพื้นฐานที่จะให้
เป็นตัวตั้งต้นก่อน เป็นใบหน้าที่มี
เล็กน้อยอย่างเป็นธรรมชาติ



2 ดีใจ

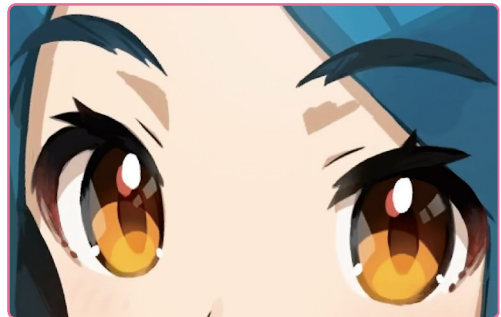
2-1 ยกมุมปาก

สิ่งที่แสดงความสุขได้ดีที่สุด คือ ปาก ครับ ถ้าจะให้ลึกกว่าเดิมก็คือ **การยกมุมปาก** จะยกมุมปากทั้งๆ ที่ปิดปากก็ได้ หรือถ้าอยากให้ดีใจทั้งหน้า วาดปากให้อ้ากว้างๆ ก็จะแสดงความสุขออกมาได้เต็มที่ครับ

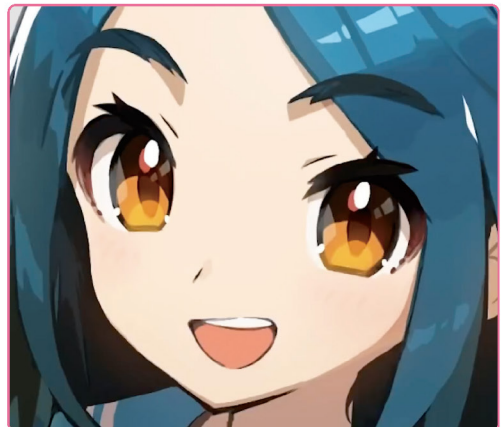


2-2 ให้อยู่ทั้งตา

ในบางกรณี ถ้าดวงตาไม่แสดงอารมณ์ตามอาจทำให้รู้สึกน่ากลัวได้เล็กน้อย ดังนั้น เรามาปรับให้ดวงตายิ้มตามกันนะครับ **จุดสำคัญคือ คิ้ว ไฮไลต์ในดวงตา และ ขอบตาล่าง** เลิกคิ้วสูงขึ้น พร้อมกับวาดเส้นตึงโค้ง จะช่วยเน้นให้เห็นว่าตายิ้มได้ ผมอยากให้ลืมตาโต เลยเพิ่มขนาดไฮไลต์ให้ดูเป็นประกาย



นอกจากนี้ ถ้ายกขอบตาล่างขึ้นเล็กน้อย จะแสดงสีหน้ายิ้มครื้นได้ครับ



9

ตกใจ

9-1 วาดคิ้วเป็นอักษร 八 คิ้ว

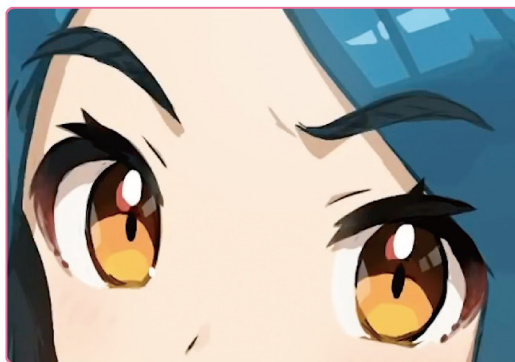
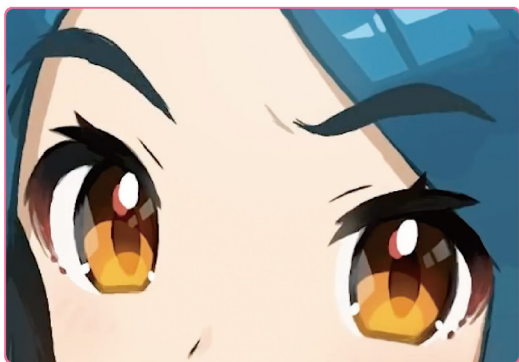
สีหน้าตกใจ ดวงตาจะเบิกโพลง เราจึงสามารถใช้สีหน้าตีใจมากเป็นตัวตั้งต้นได้

ให้เริ่มจากวาดคิ้วเป็นอักษร 八 คิ้ว แต่เพราะต่างจากสีหน้าโกรธ จึงให้คิ้วอยู่ห่างจากดวงตา

9-2 ลดขนาดตาดำ

เหมือนสำนวนญี่ปุ่นที่ว่า [ตกใจจนตาเหลือแต่จุด] ถ้าเราลดขนาดตาดำให้เล็กลงก็สามารถแสดงอารมณ์ตกใจได้ครับ

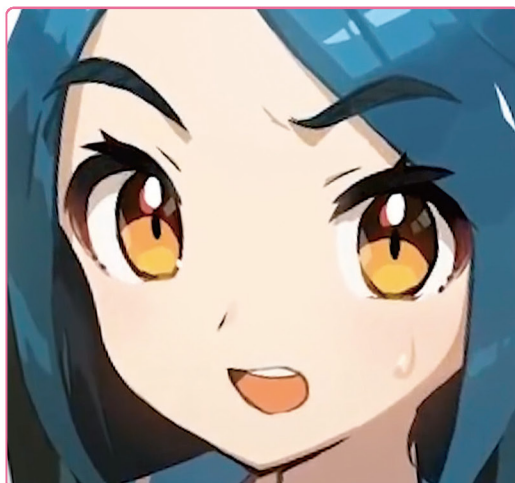
หากลดขนาดรูม่านตาให้เล็กก็ยิ่งเป็นการเน้นมากขึ้น ยิ่งรูม่านตากับสีบริเวณรอบๆ คอนทราสต์กันมากก็ยิ่งให้ผลชัดเจนสุดๆ



9-3 อ้าปาก

ยิ่งอ้าปากกว้างก็ยิ่งแสดงอาการตกใจมากขึ้น

สุดท้ายอาจเติมเหงื่อด้วยเพื่อให้เข้าถึงอารมณ์มากขึ้นไปอีกครับ



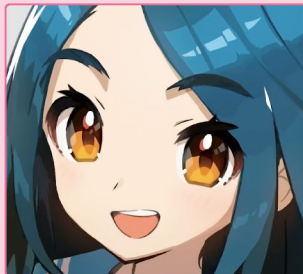
สรุป

● วาดสีหน้าด้วยแบบตั้งต้น ●

เราสามารถแสดงสีหน้าโดยประกอบร่างขึ้นส่วนจากแบบตั้งต้นที่มีอยู่แล้วได้ระดับหนึ่งครับ



สีหน้าพื้นฐาน



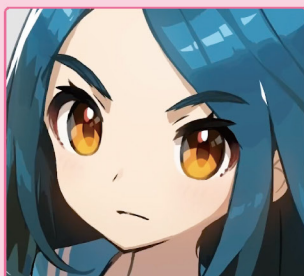
ดีใจ

แบบ : สีหน้าพื้นฐาน
ยกมุมปาก ให้ดวงตายิ้ม



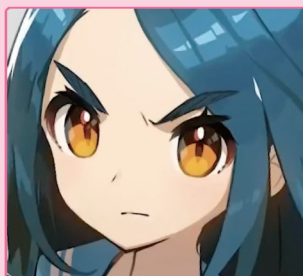
เศร้าสร้อย

แบบ : สีหน้าพื้นฐาน
ลดแรงดึงดูดในดวงตา กดมุมปาก
และหางคิ้วต่ำ วาดขอบตาบนขนาน



จริงจัง

แบบ : สีหน้าพื้นฐาน
ลดระยะห่างของคิ้วกับตา
วาดคิ้วและขอบตาบนเป็นอักษร
Λ คว่ำ



โกรธ

แบบ : สีหน้าพื้นฐาน
วาดคิ้วและขอบตาบนเป็นอักษร
Λ คว่ำ
บีบรูปร่างตา เพิ่มพลังการมอง



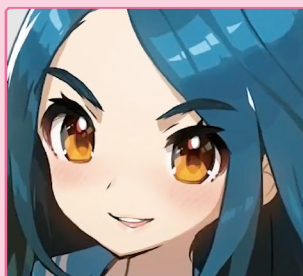
เขินอาย

แบบ : สีหน้าพื้นฐาน
วาดคิ้วเป็นเส้นโค้งเห็นชั้นด้านบน
ให้หลบสายตา และเติมแก้มแดง



บาดเจ็บ

แบบ : สีหน้าโกรธหรือเศร้าสร้อย
ปิดตาหนึ่งข้าง เบ้าปาก
วาดคิ้วโค้งเห็นชั้นด้านบน



เข้าเหย๋

แบบ : สีหน้าจริงจัง
ใส่ไฮไลต์ตามากกว่าปกติ
ให้อยู่ เติบโตแก้มแดง



ตกใจ

แบบ : สีหน้าดีใจ
วาดคิ้วเป็นอักษร Λ คว่ำ
ลดขนาดตาดำ อ้าปาก

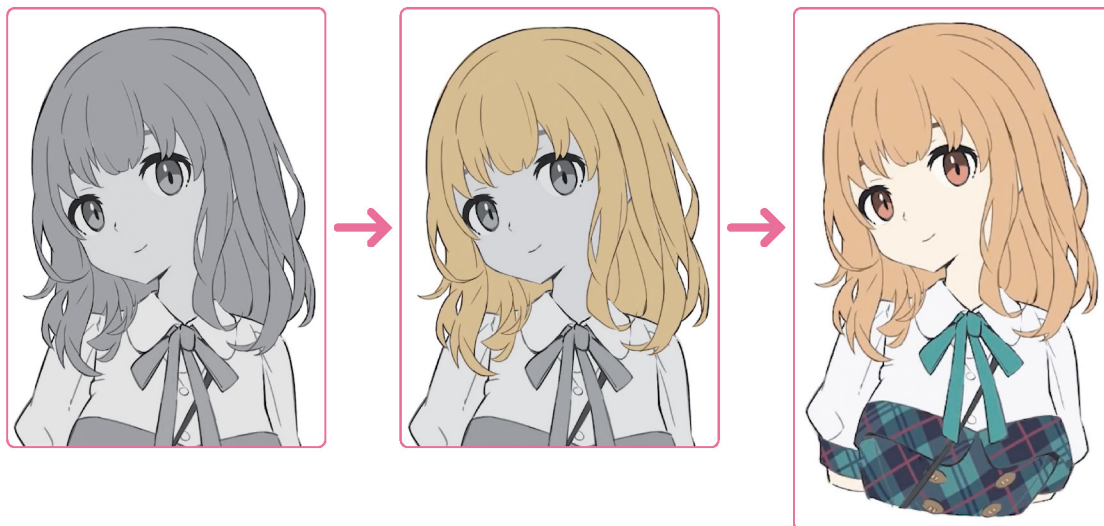
วิธีลงสีผม

ผมได้อธิบายเรื่องความสำคัญของดวงตาสำหรับภาพตัวละครในหน้า 146 แล้ว แต่เส้นผมก็ถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญมากพอที่จะสั่นคลอนเสน่ห์ของตัวละครเช่นกัน ผมจึงขออธิบายจุดสำคัญในการลงสีผมให้มีผิวสัมผัสให้ทราบนะคะ

1 เทสี

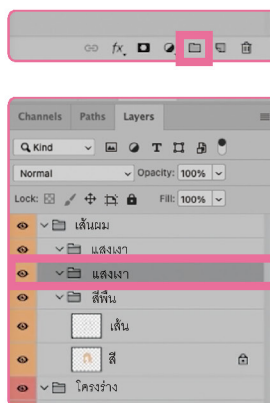
ผมจะใช้ภาพอิลลัสจากหน้า 20 ในการอธิบายนะคะ

เริ่มจากลงสีภาพอิลลัสด้วยสีเทา วิธีลงสีแบ่งออกเป็น 2 แบบใหญ่ๆ คือ [การลงสีปกติ] และ [การลงสีแบบกริซายล์] (Grisaille มาจากภาษาฝรั่งเศส คือการลงสีเทาก่อนและใช้เลเยอร์โหมดต่างๆ ในการย้อมสี) ภาพอิลลัสในครั้งนี้อวดเพื่อใช้สำหรับลงสีแบบแบน ผมจึงจะลงสีด้วย [การลงสีปกติ] ครั้น

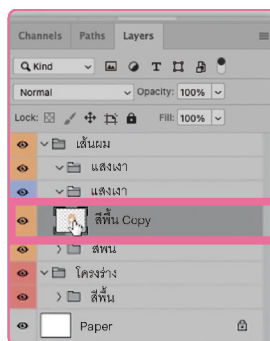


2 เตรียมความพร้อม

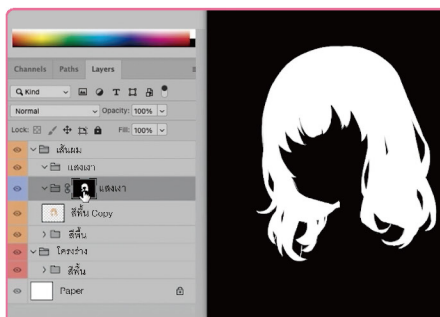
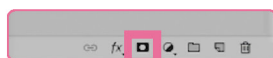
ขั้นแรกเราจะเตรียมความพร้อมเพื่อการลงสีได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในที่นี่จะอธิบายโดยใช้ Photoshop ครับ เริ่มจากคลิกปุ่ม [New Layer Group] ด้านล่างของเลเยอร์พาเลท แล้วจัดกรุปเลเยอร์ [แสงเงา] ไว้ด้านบนเลเยอร์ [สีพื้น] ของเส้นผมครับ



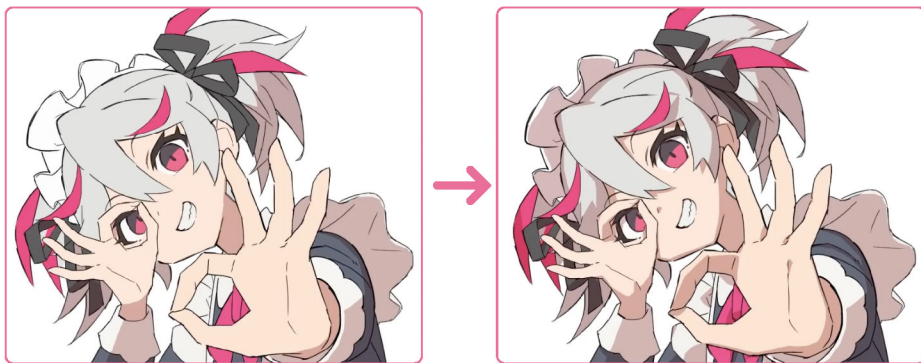
ก็อปปีกรุปเลเยอร์ [สีพื้น] แล้ว Merge รวมกัน เมื่อเรากดปุ่ม Command (Ctrl) + คลิกตรงภาพในเลเยอร์ [สีพื้น Copy] จะสามารถ Select ส่วนของเส้นผมได้



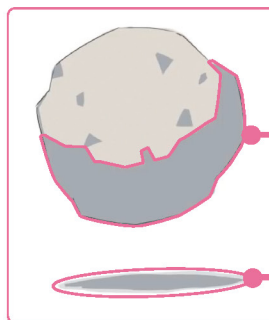
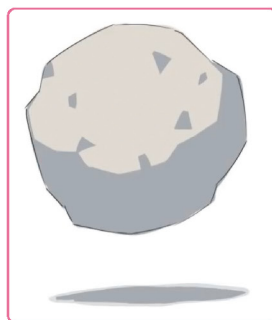
เลือกกรุปเลเยอร์ [แสงเงา] แล้วคลิกปุ่ม [Add a Layer Mask] เพื่อใส่ Layer mask ครับ เท่านั้นเวลาลงสีที่อื่นๆ ก็จะไม่เลยออกนอกเลเยอร์ที่อยู่ในกลุ่มแล้ว



ยังไม่ต้องคิดถึงความต้องการหรือความสมจริงใดๆ ครับ ให้เราจำไว้ว่าเริ่มจากลงเงาใหญ่ก่อนใส่เงาเล็กเพิ่ม



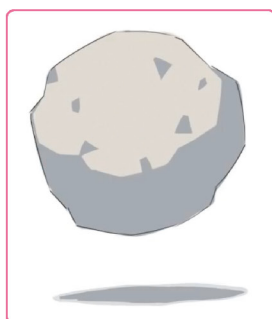
สาเหตุเพราะอะไร มาดูภาพหินด้านขวามือ นะครับ พื้นฐานของการลงเงาคือการเติม Shade และ Shadow



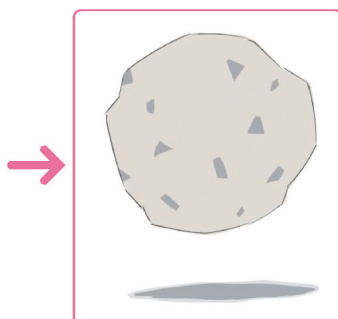
Shade (เงาร่ม)
ส่วนเงาของวัตถุที่ถูกแสงส่อง

Shadow (เงาตกกระทบ)
ส่วนเงาของวัตถุที่ตกลงบนพื้นเพราะถูกแสงส่อง

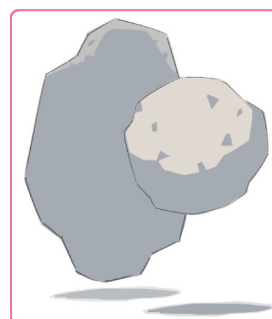
ดังเช่นในภาพซ้ายล่าง เงาขนาดใหญ่ทำให้เราเห็นเป็นมิติ ขณะที่ถ้าเราใส่เงาละเอียดเพื่อแสดงผิวขรุขระเล็กๆ บนผิวหน้า จะทำให้ไม่ค่อยรู้สึกถึงมิตินัก เงายิบย่อยจึงไม่ช่วยในการแสดงมิติ นอกจากนี้ยังมีอีกเรื่องที่ยากให้ระวังเวลาใส่เงาใหญ่ก็คือ เงาที่แสดงความลึกครับ ดังเช่นในภาพขวาล่าง กรณีที่มีหินก้อนใหญ่อีกก้อนอยู่ด้านในของภาพ ให้ลงเงาหินด้านในให้มีมิติทั้งหมด หรือลงให้หินด้านหน้ามีมิติทั้งหมด จะแสดงระยะหน้าหลังได้ง่ายและทำให้ภาพดูลึกครับ



การใส่เงาใหญ่ช่วยให้มองเห็นมิติ



การใส่เงาเล็กทำให้มองไม่เห็นมิติ



เงาแสดงความลึก

ถ้าเราเพิ่มเงาให้กับภาพนี้ จะกลายเป็นแบบภาพทางด้านขวา

ผมอยากจะให้ใบหน้าออกมาสว่าง จึงใส่เงามืดให้กับมือด้านหน้าเต็มที่ จึงเกิดระยะห่างระหว่างหน้ากับหลังขึ้นมาชัดเจน ทำให้สัมผัสความรู้สึกในภาพได้



และยังมีเทคนิคเล็กๆ น้อยๆ อีกอย่าง เช่น การสื่อให้เห็นมิติสมูทโดยการเบลอสันขอบแสงและเงา



เบลอสบ →
มิติสมูท/ภาพดูนุ่ม



วาดขอบชัด →
สไตล์ภาพเก๋



เบลอสบบางส่วน

เวลาเบลอให้ใช้เครื่องมือ [Air Brush] หรือ [Eraser] ครับ ในจุดนี้มีสิ่งหนึ่งที่ต้องระวัง คือ ถ้าเราลงเงาชัดไป เงามาอาจจะโดดเด่นจนทำให้ระยะในภาพผิดเพี้ยนได้ เวลาลง Shadow ขอให้เราจำไว้ว่าต้องระวังความเข้มของสีเงา กับปริมาณการเบลอสบ Shadow ว่าระดับใดจึงจะดูเป็นธรรมชาติ

ในที่นี้จะขอใช้ภาพที่ลงเงาชัดเจนในการอธิบายเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น



1-4 โล่สี

นี่เป็นวิธีเพิ่มมิติให้แก่ภาพ

เริ่มจากการไล่สีเงาก่อน โดยเพิ่มเลเยอร์ [Multiply] ไว้ด้านบนตัวละคร ใช้บรัชที่มีขอบฟุ้งคล้ายกับ Air Brush ไล่ชั้นสีให้นุ่มนวล เพิ่มส่วนเงาที่ลงสีไว้แบนๆ และเติมส่วนเงามืดให้เข้มข้นกว่าเดิม

ในครั้งนี้เป็นภาพอิลลัสต์เด็กผู้หญิง จึงไม่ใส่เงาเข้มมาก ถ้าเราเพิ่มเงาเข้มข้นจะยิ่งรู้สึกถึงความหนา และทำให้ภาพดูเป็นการเพนต์ทับหนัๆ ได้



ต่อไปเป็นการไล่สีแสงครับ

คราวนี้ให้เพิ่มเลเยอร์ [Hard light] หรือ [Overlay] เติมแสงโดยการแต้มเบาๆ ไปยังส่วนที่โดนแสงส่อง ให้เปิดปิดการแสดงผลเลเยอร์ดูไปด้วย แล้วเราจะพบว่าระหว่างมีกับไม่มีสิ่งนี้ ให้ผลลัพธ์เรื่องมิติแตกต่างกันมาก



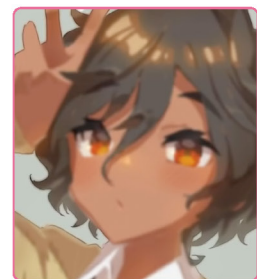
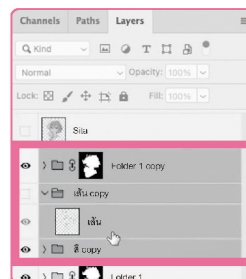
1-5 ปรับเส้นให้กลมกลืน

ต่อไปเป็นการปรับเส้นครับ

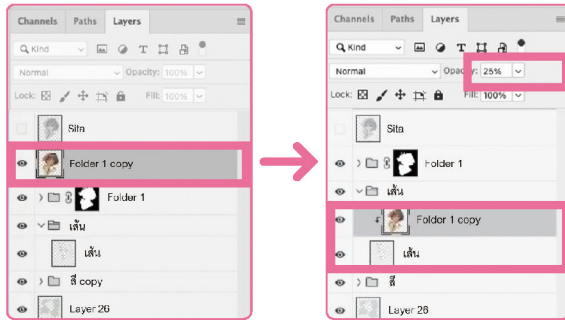
เราตัดเส้นด้วยสีดำ แต่**จะมาทำให้เส้นกลืนไปกับสีที่ระบายไว้**

เริ่มจากก๊อปปี้เลเยอร์อื่นๆ ทั้งหมด Merge รวมกัน ยกเว้นเลเยอร์เส้นที่แสดงผลอยู่

จาก Menu Bar เลือก [Filter] > [Blur] หรือเลือกฟิลเตอร์เบลอนแบบที่ชอบก็ได้ครับ



ต่อไป Clipping เลเยอร์เส้น ลด [Opacity] ลงมาที่ 20~30% ก็จะสามารถเปลี่ยนสีเส้นได้ง่ายขึ้น

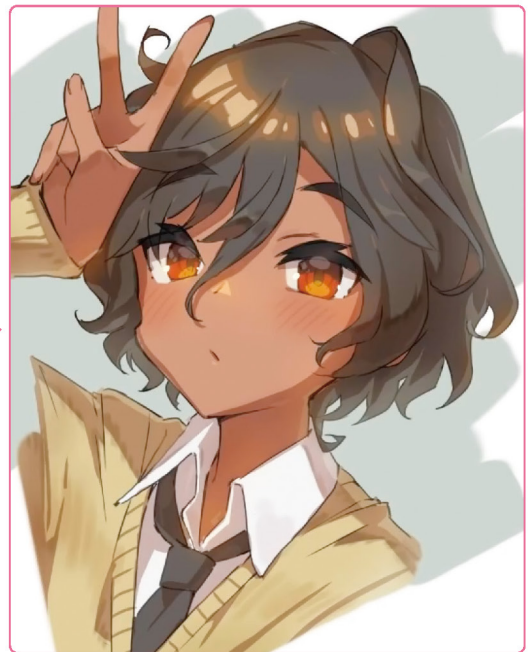


กรณีที่มองไม่ออกให้เปิดปิดการแสดงผลเลเยอร์สลับไปมา แล้วจะรู้ว่าการปรับเส้นช่วยให้เส้นมีความกลมกลืนขึ้น

แต่ถ้าทำเท่านี้จะเป็นการปรับเส้นภาพรวมแบบเท่ากันทั้งภาพ ถ้าอยากให้เส้นกลมกลืนยิ่งขึ้น หรือกลับกัน ถ้ามีจุดที่อยากให้เข้มข้นอีก ก็ให้เราใช้บรัชเติมลงไปตรงๆ ได้เลยนะคะ



ก่อนปรับเส้น



หลังปรับเส้น