

เคล็ดลับ  
ที่มีอาชีพต่อตัว

# 122 เทพขี้ก

กับ นารุโตะ ไบร่า

เคล็ดลับ  
122 ข้อ  
ที่จะเปลี่ยนภาพ  
ให้โดดเด่นขึ้นอย่าง  
น่าอัศจรรย์ !

- 2 คำนำ
- 4 [การเก็บงาน] คือ อะไร?
- 10 วิธีอ่านหนังสือเล่มนี้

## CHAPTER 1

### ใบหน้าตัวละครไม่มีเส้นฝี

- 12 จุดสำคัญของใบหน้าอยู่ที่ “เส้นผม” และ “ดวงตา”
- 14 เส้นผมปลิวช่วยสื่อถึงความเคลื่อนไหว
- 16 ลงสีโดยแบ่งผมเป็นส่วนมืด/สว่าง
- 17 ลงสีโดยแบ่งพื้นที่ผมเป็นส่วนมืด/สว่าง
- 18 รายละเอียดปลายผมช่วยเพิ่มความแตกต่าง
- 20 พุ่มเทไปกับไฮไลต์ให้ภาพดูดีขึ้น
- 24 ให้แสงจ้าเข้ามาทางซ้าย ขวา หรือกลางศีรษะ
- 25 ลบเส้นขอบผมหน้าม้า + ใส่สีผิวเพิ่มพลังให้ดวงตา และผมนุ่มสลวย
- 26 อยากให้ภาพพุ่มผมดูให้เพิ่มโวลูมผม!
- 27 ปริมาณของเส้นผมผลในการแสดงพลัง
- 28 ปรับดวงตาให้เข้ากับลักษณะของคาแรคเตอร์
- 32 สบตากับผู้ชมทำให้เกิดอารมณ์ร่วมได้ง่าย
- 32 เพิ่มสีแดงตรงหางตา/หัวตา
- 33 สร้างคอนทราสต์ภายในดวงตา!
- 34 เพิ่มคอนทราสต์ให้ขนตาเพื่อสร้างมิติ!
- 34 ใส่เส้นหรือแสงบนขนตาเพิ่มความโดดเด่น
- 35 สร้างคอนทราสต์ให้โดดเด่นจากการใส่ขนตาและมันตา
- 35 เบลอคิวเวลาวดช่วยเพิ่มผิวสัมผัส
- 36 อ้าและหุบปากมีผลต่อความประทับใจ
- 37 เติมความมันวาวให้ริมฝีปากเพิ่มผิวสัมผัสและความเช็ทซ์
- 37 หากเข้าใจว่าส่วนที่เข้ม = ส่วนที่ใสจะระวางปากได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- 38 **COLUMN 01** ความรู้สึกผิดปกติในแต่ละส่วนเกิดขึ้นจากอะไร?

## CHAPTER 2

### ภาพรวมคาแรคเตอร์ไม่โดดเด่นเอาเสียเลย

- 40 ถ้าอยากวาดท่าโพสให้โดดเด่นจงถ่ายรูป!
- 42 คำนี้ถึงการใช้ Contrapposto
- 44 หน้ากับแขนต้องหันไปคนละทิศ
- 46 หลีกเลี่ยงเส้นเหล่านี้ซะ
- 47 อยากรแสดงความเคลื่อนไหวก็แค่เอียงหน้า
- 47 อย่าให้ร่างกายหันหน้าตรง
- 48 “อารมณ์” กับ “ท่าโพส” ไม่สอดคล้องกัน
- 49 อยากรให้โดดเด่นก็วาดภาพ Bust-up!
- 50 จัดวางภาพตาม “กฎ Z Pattern”
- 52 แบ่ง “ส่วนที่แสดงด้วยเส้น” กับ “ส่วนที่แสดงด้วยเงา”
- 53 ให้ Positive Shape ตัดขวาง Negative Shape
- 54 เช็คนขนาดของคอเทียบกับขนาดตัว
- 55 ใส่ลวดลายเสื้อผ้าเพิ่มรายละเอียด
- 55 เพิ่มลวดลายด้วยซิลิเกตเสื้อผ้า
- 56 **COLUMN 02** ควรเชื่ออะไรมากกว่ากัน ระหว่างหลักการ กับความรู้สึก?

## CHAPTER 3

### นำสายตาไปยังจุดที่ต้องการที่สุดไม่ได้

- 58 ภาพที่ไม่มีกรนำสายตาจะกลายเป็นภาพที่ไม่รู้จะมองตรงไหนดี
- 60 ปรับคอนทราสต์ช่วยนำสายตา
- 62 สร้างคอนทราสต์สูงด้วยการลงเงา
- 64 ลดความเด่นด้วยการเปลี่ยนสีเส้น
- 65 ส่องแสงและเน้นให้สว่างเป็นพิเศษ
- 66 สร้างพื้นที่สีครอบใบหน้า
- 67 ฉากหลังมืด + ขอบเรืองแสงช่วยเพิ่มพลังรุนแรงให้แก่ภาพรวม
- 68 ลดสีตัดกันในส่วนที่ไม่อยากให้มอง
- 70 หากมีความแตกต่าง คาแรคเตอร์จะโดดเด่นขึ้นมาเอง
- 72 นำสายตาโดยจำกัดขอบเขตการมองเห็น
- 74 ใช้วิธีเบลอเพื่อสร้างโฟกัส
- 76 ขยับกล้องเข้าไปใกล้จุดที่อยากให้มอง
- 77 ควรลดความเด่นของตัวประกอบ = ของจุกจิก
- 78 ใช้เส้นหนา + ไฮไลต์ ตรงส่วนที่อยากให้มอง + เน้นย้ำด้วย
- 79 ใส่ Hatching เพิ่มความละเอียดสมจริง
- 79 ส่วนที่ไม่จำเป็นวาดลวกๆ ก็พอ
- 80 ใส่เอฟเฟกต์ล้อมรอบจุดที่อยากให้โดดเด่น
- 82 **COLUMN 03** หรือจุดที่เราวาดอยู่เป็นเพียงความเคยชิน?

## CHAPTER 4

### ไม่มีความลึก มิติ หรือความกว้าง

- 84 อย่านึกษาแต่หลักการเริ่มจากการลองวาดจนมองเห็นความคิดปกติ!
- 86 เพียงขยายขนาดมือให้ใหญ่ก็เกิดระยะใกล้ไกลได้โดยปริธา!
- 88 เอามือไว้ด้านหน้าใบหน้าช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง
- 89 ใส่ไฮไลต์ให้ของจุกจิกเพิ่มความหนาให้ภาพรวม
- 90 วาดมุมเสย - มุมสูง สำหรับภาพที่เน้นพื้นที่ บน - ล่าง
- 91 ควบคุมขนาดสิ่งของเพื่อสร้างระยะใกล้ไกล
- 92 เจตนาให้ใบหน้าอยู่ห่างจากจุดสนใจเพื่อสื่อถึงเวลาและช่องว่าง
- 94 เว้นที่ปลายสายตาเพื่อแสดงถึงช่องว่าง
- 95 สร้างระยะโดยการปรับความสว่างของฉาก
- 96 แบ่งให้ด้านหน้าสว่างด้านหลังและด้านล่างมืด
- 98 หากใส่ให้กับแสงสะท้อน งานจะมีความหนา
- 99 เบลองาด้านหลังแล้วจะเกิดมวลด้านหน้า
- 100 สร้างระยะหน้าหลังด้วยเอฟเฟกต์
- 102 ใส่สีสดด้านหลังให้รู้สึกถึงช่องว่าง
- 104 เลือกสีโดยคำนึงถึง Aerial Perspective
- 106 แคใส่สีฉากหลังก็แสดงความรู้สึกได้แล้ว
- 108 **COLUMN 04** เวลาวาดภาพ ห้ามยอมปล่อยเด็ดขาด!

## CHAPTER 5

### วาดจากหลังได้ไม่ดี

- 110 ฉากหลังเป็นตัวสื่ออารมณ์ที่สำคัญในการผลักดันให้เกิด “ความสมจริงของคาแรคเตอร์” !
- 112 ฉากหลังสีขาว + ริมไลท์
- 113 ฉากหลังหลอดไฟกัส
- 114 ฉากหลังนำสายตายด้วย 2 สี
- 115 ฉากหลังสีเรียบ + มีแสงส่อง
- 116 ฉากหลังบนล่างสีต่าง + Particle
- 117 ฉากหลังกำแพงคอนกรีต + เงา
- 118 ฉากหลังสเตนกลาส
- 119 ฉากหลังโลโก้
- 120 ฉากหลังแพทเทิร์น + Gradation
- 121 ฉากหลังออร์รา + Gradient
- 122 ฉากหลังอากาศเคลื่อนที่ + Gradation
- 123 ฉากหลังความมืดมืด + แสง
- 124 ฉากหลังไล่สีนำสายตาไปที่ใบหน้า
- 125 ฉากหลังหน้าจอแตก
- 126 ฉากหลังรูปสี่เหลี่ยมบิด + ของตกแต่ง
- 127 ฉากหลังสี่เหลี่ยมบนพื้น + ต้นไม้ใบหญ้า
- 128 ฉากหลังสี่เหลี่ยม + เว้นขาว
- 129 ฉากหลังสี่เหลี่ยม + ของจุกจิกที่มีความเกี่ยวข้อง
- 130 ฉากใต้ทะเลและการวาดฟองด้วยสี 3 สี
- 132 ฉากหลังต้นไม้แบบ Aerial Perspective
- 134 ฉากหลังท้องฟ้าสีครามกับเมฆคิวมูลัส
- 135 ฉากหลังท้องฟ้าเมฆมากมีแสงสาดส่อง
- 136 ฉากหลังพระอาทิตย์ตกดินช่วยสร้างฟิลลิ่ง
- 137 ฉากหลังท้องฟ้าพร่างพราว
- 138 ฉากหลังแสงสาดส่องเข้ามาทางหน้าต่าง
- 140 ฉากหลังเวทีสุดอลังการ
- 142 ฉากหลังภาพสะท้อนบนกระจก
- 144 ฉากหลังฝ้ากระจกสื่อถึงสภาพจิตใจ
- 146 **COLUMN OS** โยนหนังสือทิ้งไป แล้วลงมือวาดกันเถอะ!

## CHAPTER 6

### เอฟเฟกต์ไม่ปังปรีเย่

- 148 ไม่มีกฎตายตัวจงจดจำเงื่อนไขพื้นฐาน เอาไว้ให้ได้!
- 150 คำนิ่งถึงจุดกำเนิดและทิศทางของเอฟเฟกต์
- 152 สร้างความแตกต่างของเอฟเฟกต์
- 154 สร้างคอนทราสต์ให้แก่เอฟเฟกต์
- 156 วิธืวาดเอฟเฟกต์สุดแสนจะง่ายดาย!
- 160 ไล่เงาเอฟเฟกต์ให้ช่วยนำสายตา
- 160 ลงสีอาวุธหรือของจุกจิกแล้วไล่เอฟเฟกต์เรืองแสง
- 161 ไล่เอฟเฟกต์เส้นนำสายตาให้มีขนาดเล็กใหญ่ปนกันไป
- 162 ไล่ Particle ให้ตรงตามสถานการณ์
- 164 ไล่ Particle รอบใบหน้าช่วยในการนำสายตา

## CHAPTER 7

### ตกแต่งแล้ว แต่สีสันและแสงเงาไม่สวยงาม

- 166 ถ้าให้ความสำคัญกับ “จำนวนสี” และ “การมองให้เป็นกลุ่มก้อน” สีสันและแสงเงาจะดีขึ้นมาก!
- 168 ตัดด้วยสีตรงข้ามก็ดูสวยได้
- 170 อยากรู้อภาพมืด อยาใช้สีดำ ให้ใช้สีโทนเย็น
- 170 คอนโทรมลิมเมจโดยการแยกใช้สีเงาระหว่างสีโทนเย็น/สีโทนร้อน
- 171 เพิ่มแสงสว่างให้ผมด้านหลังคอช่วยขับให้ใบหน้าเด่น
- 171 เพิ่มสีเน้นตรงร่างกายและของจุกจิก
- 172 เวลาภาพมืดเกินไป เอาแสงส่องแล้วจะดูดีขึ้น
- 173 ไม่ว่าจะแสงด้วยการไล่สีแต่ลงสีลงไปตรงๆ
- 174 ถ้าภาพหมองให้ไล่แสงสะท้อนจากด้านล่าง
- 175 ไล่ริมไลท์ 2 สีแล้วภาพจะมีสีสัน
- 176 สิ่งสำคัญสำหรับชิ้นส่วนด้านในคือริมไลท์
- 176 ย้อนแสง + Hard Light ช่วยสร้างชิ้นอารมณ์
- 177 แสงลอดต้นไม้เบลอๆ ช่วยเสริมให้คาแรคเตอร์เด่น
- 178 ไล่แสงด้วย Soft Light แล้วจุด จะได้ผิวสัมผัสที่ดูดี
- 179 เน้นรอยต่อแสงและเงาด้วยสีที่เพิ่มค่าความสด
- 180 สร้างความกระจ่างไล่ด้วยเงา + เรืองแสง + ไฮไลท์
- 182 ภาพสมบูรณืได้ด้วยซิลลูเอตที่มีคอนทราสต์
- 183 หากแสงเงาต่างกันก็จะเกิดผิวสัมผัส
- 183 สร้างรอยบุ่มให้แก่เงาเพื่อลดความจาง
- 184 เพิ่มรายละเอียดให้ภาพด้วยความคลาดสี
- 186 ควบคุมความประทับใจโดยรวมด้วย Gradient Map
- 188 ใช้ Tone Curve ปรับโทนสีเป็นการปิดท้าย
- 190 ถึงทุกท่านที่หยิบหนังสือเล่มนี้

## ให้แสงจ้าเข้ามาทางซ้าย ขวา หรือกลางศีรษะ

✓ ไม่มีมิติ    ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์    ✓ ไม่มีผิวสัมผัส

เมื่อต้องการเพิ่มมิติให้คาแรคเตอร์ วิธีที่ผมแนะนำเป็นอย่างยิ่งก็คือเพิ่มไฮไลต์สว่างจากกลางศีรษะ ให้เราเลือกสีเกือบขาว ระบายจากกลางศีรษะไล่ลงมาเป็นพื้นที่กว้าง ก็จะสามารถเน้นส่วนโค้งมนตั้งแต่กลางศีรษะจนถึงหน้าผากได้ และถ้าหากเราเติมสีเกือบขาวจากฝั่งซ้ายหรือขวา ตามทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงที่กำหนดไว้ควบคู่กันด้วย ก็จะได้แสงที่ช่วยเพิ่มความมีมิติได้อีก



เป็นเทคนิคที่เหมาะสมจะ  
ใช้ร่วมกับฉากหลังขาว  
ในหน้า 112 ครับ!

### + เทคนิค

- รายละเอียดเล็กๆ บนเส้นผมช่วยสร้างความแตกต่างให้แก่อภาพ (หน้า 18)

## Sample



## สร้างคอนทราสต์ ภายในดวงตา!

- ☑ สายตาค่อยคิ่งคุด
- ☑ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์

สิ่งสำคัญในการวาดดวงตาให้โดดเด่น คือ การใส่แสงสะท้อน ไฮไลท์ หรือมันตาให้สวยงาม แต่หากต้องการให้โดดเด่นตั้งแต่มองจากระยะไกล การสร้างคอนทราสต์จะเป็นสิ่งสำคัญ

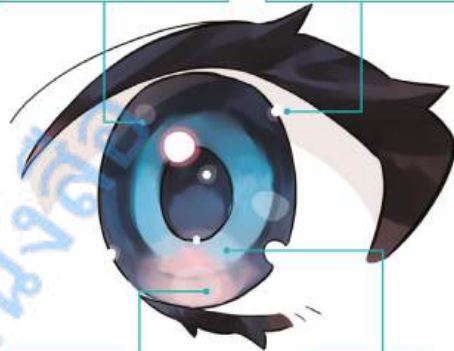
ให้เราใช้สีเข้ม เช่น สีดำระบายตรงส่วนรอยตอกับขนตาบน จากนั้น ใส่เงาตกระหนบที่เกิดจากขอบตาบน และสร้างคอนทราสต์กับไฮไลท์ด้วยเลเยอร์ Hard Light หรือเลเยอร์ Soft Light เท่านั้น ก็จะช่วยอัปเกรดดวงตาให้มีประกายน่ามอง นอกจากนี้ มีสิ่งสำคัญที่อาจจะเหนือความคาดหมายคือ สีของตาขาว หากมีเงาตกระหนบที่เกิดจากขอบตาบน แต่บนตาขาวกลับเป็นสีขาว โพลนอาจทำให้ดูประหลาด เวลาลงเงา จึงควรเติมเงาลงบนตาขาวด้วย

### ส่วนมืด

ลงสีที่สว่างน้อยด้วยเลเยอร์ Normal หรือเลเยอร์ Multiply

### ไฮไลท์

จับสีขาวด้วยเลเยอร์ Hard Light หรือเลเยอร์ Normal



### แสงสะท้อน

เติมแสงด้วยเลเยอร์ Hard Light หรือเลเยอร์ Soft Light

### ส่วนสว่าง

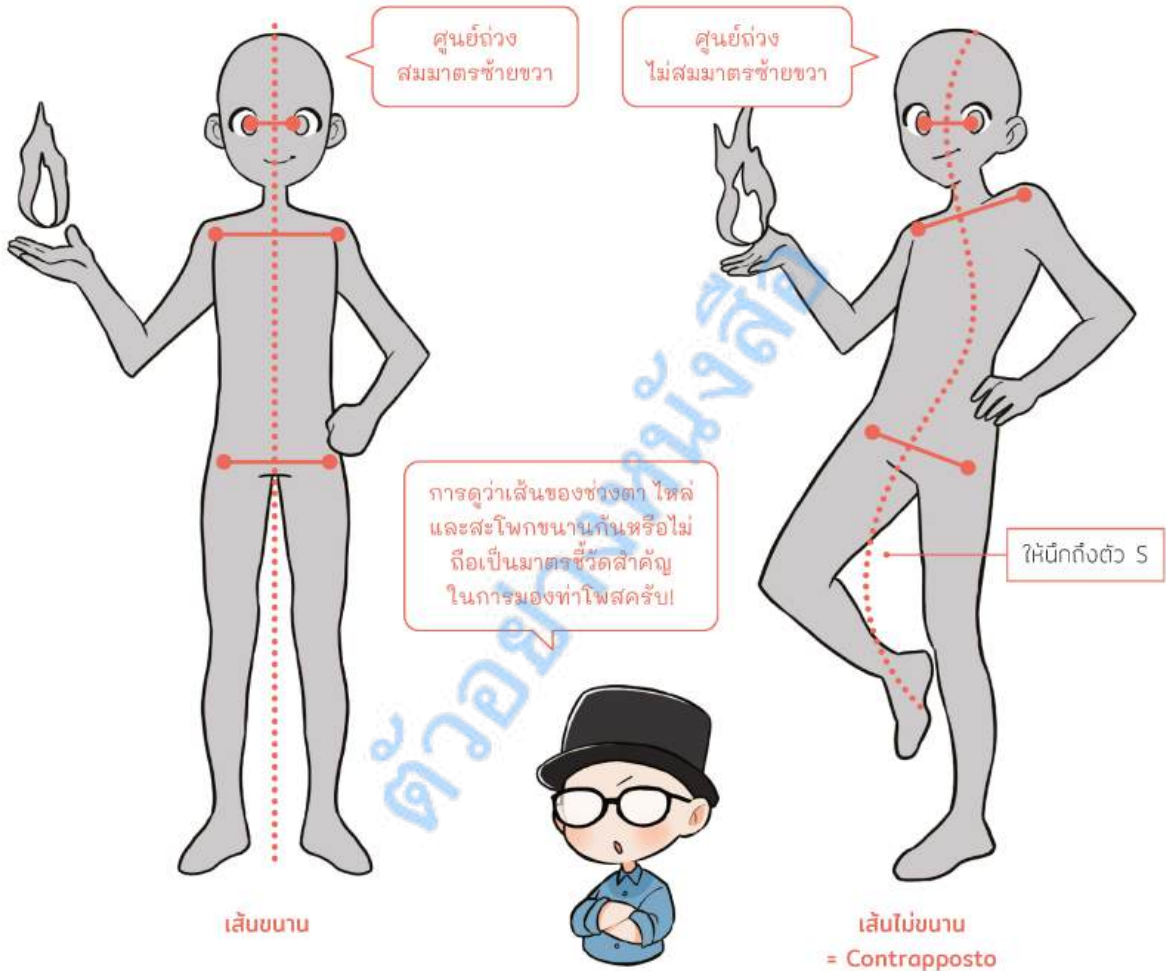
ใส่สีค่าสว่างสูงด้วยเลเยอร์ Normal

## Sample



## คำนึ่งถึง การใช้ Contrapposto

☑ ไม่มีมิติ ☑ ทำโพสแปลก ☑ ภาพแข็ง



[Contrapposto] หมายถึง การเอียงศูนย์กลางของสมดุลร่างกายมนุษย์ไปยังฝั่งใดฝั่งหนึ่ง หากเราวาดให้มีการเอียงคอหรือการบิดเอวก็จะได้รับการเคลื่อนไหวที่มี Contrapposto วิธีตรวจสอบ คือ การลากเส้นเชื่อมต่อฝั่งซ้ายและฝั่งขวาระหว่างดวงตากับดวงตาหัวไหล่กับหัวไหล่ และสะโพกกับสะโพก แล้วให้เราดูว่า

**เส้นเหล่านั้นขนานกันหรือไม่** หากเส้นไม่ขนานกันและเอียงไปยังฝั่งซ้ายหรือขวา ก็จะได้การเคลื่อนไหวที่ดูไม่แข็งทื่อ อีกทั้งให้เราลองคิดท่าโพสของคาแรคเตอร์เป็นรูปตัว S เพิ่มเติมเข้าไปด้วย เส้นโค้งที่มีความพลิ้ว เช่น รูปตัว S จะช่วยให้ท่าโพสเป็นธรรมชาติมากขึ้น

## Sample



ท่าโพสที่คำนึงถึง  
Contrapposto



มีบางกรณีที่เจตนาไม่ให้เกิด  
Contrapposto ด้วย สิ่งสำคัญ  
คือ การมองให้ออกว่าตัวเรา  
อยากวาดอะไรกันแน่ครับ



## สร้างคอนทราสต์สูง ด้วยการลงเงา

- ☑ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์
- ☑ ภาพดูน่าเบื่อ
- ☑ รายละเอียดยังคงสับสน



กรณีที่ไม่ต้องมีการเปรียบเทียบสีกับฉากหลัง เราจะใช้วิธีเพิ่มคอนทราสต์สูงๆ ด้วยการลงเงาภายในส่วนที่ต้องการให้มอง เราอาจจะมีความคิดผิดๆ ว่าการใช้สีที่สดใสๆ จะช่วยทำให้ภาพโดดเด่น แต่ที่จริงแล้ว **คอนทราสต์ที่เกิดจากเงามีความน่าดึงดูดมากกว่า** ในกรณีที่มีสีหลักเป็นสีโทนร้อน เช่น สีแดงหรือชมพู หากเราใส่เงาด้วยสีโทนเย็น เช่น สีม่วง นอกจากจะเป็นการนำสายตาไปยังจุดที่เป็นเป้าหมายแล้ว ยังช่วยให้งานภาพดูมีลูกเล่นหนักเบาอีกด้วย

ใบหน้าคาแรคเตอร์



ภาพรวมคาแรคเตอร์



ฉากหลังต่างๆ



การใส่เงาเข้ม เป็นการลดความสำคัญของส่วนที่เป็นเงา จึงสามารถช่วยในการนำสายตาได้ดังเช่นภาพซ้ายมือ

มีคนจำนวนมากที่มักจะลงเงาด้วยสีอ่อน แต่การลงให้เข้มๆ ชัดๆ ไปเลย จะช่วยให้ภาพโดดเด่นและดูดีกว่ามากครับ

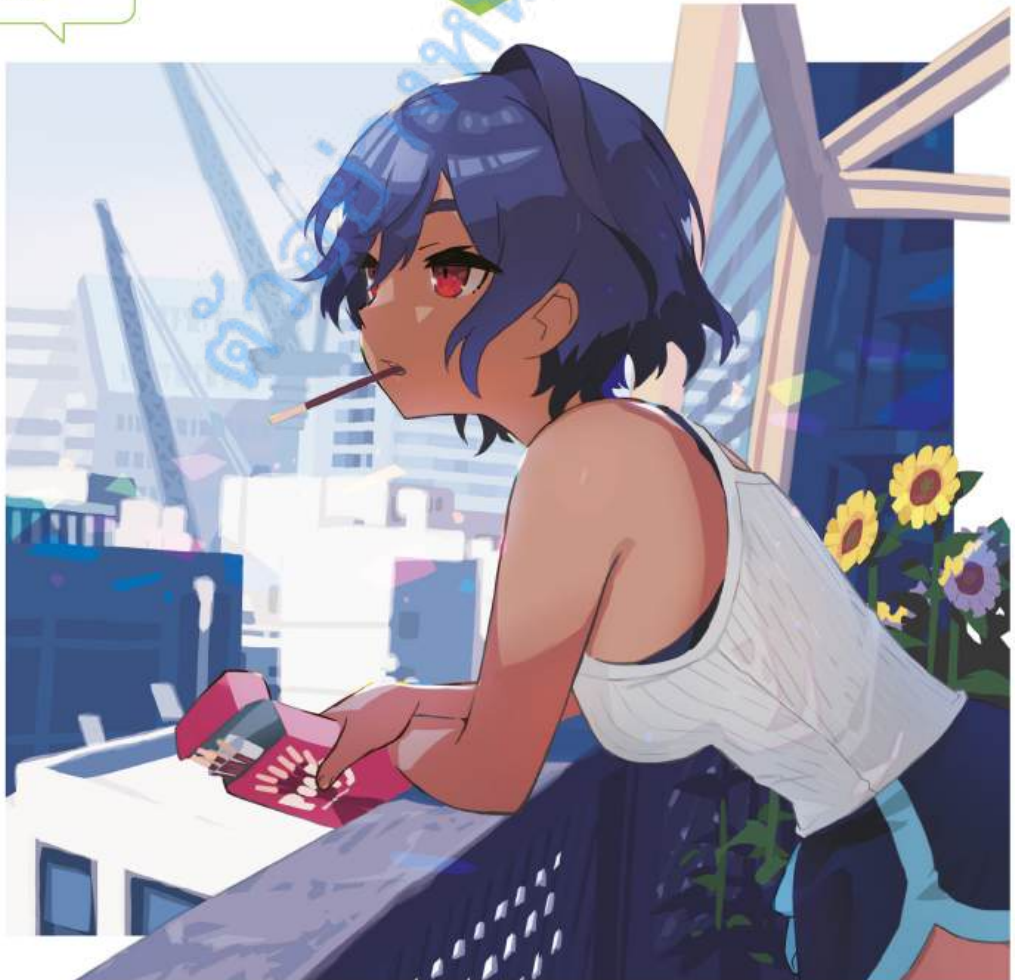




## Sample



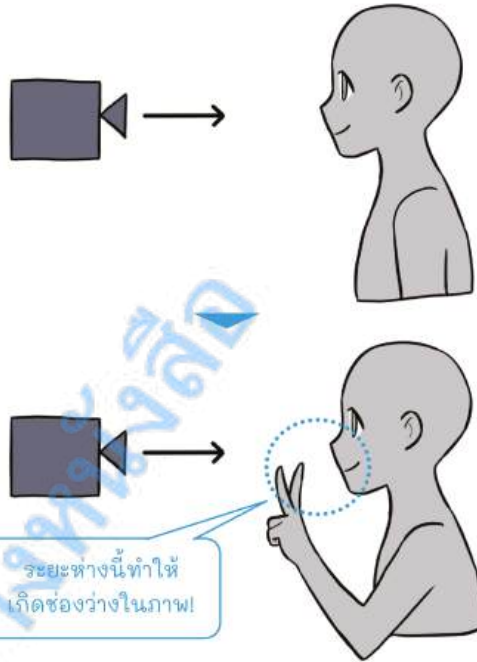
การเพิ่มความเข้มของเงาบนตัวนางิสะจึงทำให้เกิดคอนทราสต์สูงขึ้น จึงช่วยดึงดูดสายตาให้หันมามองได้ง่ายขึ้น



## เอามือไว้ด้านหลังใบหน้า ช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง

✓ ไม่มีมิติ    ✓ ไม่มีความลึก    ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์

การวางมือไว้ด้านหลังหน้าของใบหน้าซึ่งเป็นจุดหลักของภาพ จะทำให้รู้สึกถึงช่องว่างที่อยู่ระหว่าง [คนที่มองภาพ]-[มือ]-[คาแรคเตอร์ในภาพ] ได้ การแสดงช่องว่างเกี่ยวพันกันกับมิติและความลึก เมื่อทำเช่นนี้ จะทำให้มือที่เอาไว้ด้านหลังหน้าของใบหน้าโดดเด่นมาก ดังนั้น ขอให้เราใส่ใจในการเติมรายละเอียดที่มือเพิ่ม เช่น กรณีที่เป็นคาแรคเตอร์ชาย เราก็อาจจะวาดเส้นเอ็นที่มือให้เท่าๆ ลงไป



### Sample



CHAPTER 4

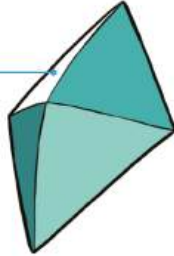
52

TIPS

## ใส่ไฮไลท์ให้ของจุกจิก เพิ่มความหนาให้ภาพรวม

- ✓ ไม่มีมิติ
- ✓ ภาพดูน่าเบื่อ

ให้อัญมณี  
ปีศาจ 1 ด้าน



เส้นขาวช่วยให้  
เกิดความหนา

หากสร้างมิติให้แก่ของชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่คาแรคเตอร์สวมใส่ติดตัว เช่น เข็มกลัด จี้ ห้อยคอ หรือต่างหู ก็จะช่วยเพิ่มมิติและความละเอียดโดยรวมให้แก่คาแรคเตอร์ได้ แต่ก็ต้องระวังอย่าใส่ไฮไลท์ล้อมกรอบตัวสิ่งของเสมอกันทั่วทั้งชิ้น เพราะจะทำให้ดูแบนแทน สิ่งสำคัญเวลาใส่ไฮไลท์ คือ [การใส่ให้กระจุกในพื้นที่ส่วนเดียว] อย่างเช่น พวกอัญมณีที่มีจำนวนหน้าตัดมาก ให้เราลงสีขาวเพียงด้านเดียว และใช้สีที่แตกต่างในโทนเดียวกันลงในส่วนที่เหลือ ก็จะได้ไฮไลท์ที่มีมิติแล้ว

เริ่มแรก ให้ลองใส่สีขาว  
อย่างง่ายๆ ดูก่อนนะครับ



### + เทคนิค

ลงเงาของผ้าและโลหะให้แตกต่างกัน  
ช่วยสร้างผิวสัมผัสให้แก่ภาพ (หน้า 183)

## Sample



CHAPTER 5

70

TIPS

## จากหลังกำแพงคอนกรีต + เงา

 ภาพจืดชืด  ไม่มีความเคลื่อนไหว  ไม่มีผิวสัมผัส


## 1 วาดรอยต่อแผ่นคอนกรีต

สร้างเส้นรอยต่อบนฉากหลังสีเทาเข้ม ตรงที่เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงคอนกรีตเปลือย ถ้าเราเติมรายละเอียด เช่น ร่องปูนหรือใส่เงาลงบนพื้นผิวด้วย จะช่วยให้ภาพลักษณะดูเก๋ไก๋มีสไตล์ขึ้น

## 2 ใส่เงาเฉียง

เราจะสมมติว่าให้มีแสงส่องเข้ามาจากหน้าต่างด้านบน แล้วใส่เงาเฉียง ซึ่งจะช่วยให้ลายภาพความจืดชืดของภาพได้

## 3 วาดเงาของคาแรคเตอร์ตกบนกำแพง

สิ่งที่ช่วยสร้างความลึกแก่ภาพได้เป็นอย่างดี คือเงาของคาแรคเตอร์ที่ตกลงบนกำแพง กรณีที่วาดเงาชัดเจน เราจะได้ภาพที่หลังของตัวละครอยู่ชิดกำแพง ถ้าวาดเงามัว ก็จะสามารถทำให้รู้สึกถึงระยะห่างระหว่างตัวคาแรคเตอร์กับกำแพงได้ (ดูหน้า 99) ขอให้เรลองควบคุมระยะห่างด้วยความเข้มของเงา

## จากหลังสदनกลาส

☑️ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์ ☑️ ไม่มีความเคลื่อนไหว ☑️ ภาพจืดชืด

## 1 วาดเศษกระจกชิ้นใหญ่

วาดเศษกระจกขนาดเท่าๆ กันให้เหมือนชิ้นส่วนพุ่งเข้ามาหาตัวคาแรคเตอร์ โดยให้มีค่า Opacity หลากหลายตั้งแต่ 20~50% และให้ชิ้นส่วนมีการทับซ้อนกันด้วย



## 2 วาดเศษกระจกชิ้นเล็กแบบเดียวกัน

ใช้สีที่ต่างกับเศษชิ้นใหญ่ วาดชิ้นส่วนชิ้นเล็กโดยคำนึงถึงสมดุลของภาพ หากใช้สีที่เข้มกว่าเศษชิ้นใหญ่ซึ่งเป็นเบสก็จะเกิดลูกเล่นหนักเบาในภาพ



## 3 เมื่อเติม Particle ก็จะช่วยให้ดูสดใสยิ่งขึ้น

พอเติม Particle ที่แสดงถึงแสงด้วย Opacity 100% ก็ยิ่งให้ผลในการดึงดูดสายตา ผมแนะนำให้ใช้สีเด่นๆ เช่น สีขาวหรือสีเหลือง



## สร้างคอนทราสต์ให้แก่เอฟเฟ็กต์

☑ ภาพกระจัดกระจาย ☑ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์ ☑ เอฟเฟ็กต์แปลก



ความสว่างเท่ากันหมด ไม่มีจุดที่ให้มอง



มีคอนทราสต์ หากดูที่ให้มองได้ง่าย

มืด

สว่าง

เอฟเฟ็กต์ส่วนใหญ่มักจะถูกสื่อด้วยเปลวไฟและแสง จึงมักจะมีการเข้าใจผิดกันว่ายิ่งสว่างก็ยิ่งดี แต่อันที่จริง เมื่อเอฟเฟ็กต์สว่างเท่ากันหมด จะยิ่งทำให้ส่วนที่อยากให้เห็นคือ คาแรคเตอร์ หรือก็คือส่วนที่สว่าง กลับไม่โดดเด่นเสียแทน ดังนั้นขอให้เราคำนึงถึงการนำสายตาเป็นอันดับแรก โดยให้เอฟเฟ็กต์ที่มีความสว่างวางอยู่รอบบริเวณส่วนที่อยากให้เห็น และทำให้เอฟเฟ็กต์ที่อยู่ไกลออกไปมืดลง

นอกจากนี้ เรายังสามารถเน้นระยะใกล้ไกลได้ด้วยการสร้างคอนทราสต์ให้แก่เอฟเฟ็กต์ โดยที่เราจะให้เอฟเฟ็กต์ที่อยู่ด้านหน้าสว่างและส่วนที่อยู่ด้านหลังมืด ก็จะได้ภาพที่มีความลึกแล้วล่ะครับ

## แนวคิดในการนำสายตา

- 1 กำหนดส่วนที่อยากให้มอง
- 2 ทำให้ 1 เด่น

- สร้างคอนทราสต์มืด/สว่างบริเวณรอบเอฟเฟ็กต์ 1 ให้มีความโดดเด่น
- พยายามไม่ให้มีคอนทราสต์มืด/สว่างของเอฟเฟ็กต์ตรงส่วนที่ไม่อยากให้เห็น

มีแนวคิดมากมายหลากหลายตามสถานการณ์ในข้างต้นก็จริง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ อย่าให้คาแรคเตอร์โดนเอฟเฟ็กต์กลืนครับ



## Sample



ภาพนี้เองก็ใช้เอฟเฟกต์ไฟสว่าง  
รอบๆ ใบหน้า เพื่อช่วยให้สายตา  
ไปรวมอยู่ที่ใบหน้าได้ง่ายขึ้น  
เปลวไฟในส่วนอื่นก็มีการปรับ  
ให้ค่อนข้างมืดครับ



## ตัดด้วยสีตรงข้าม ก็ดูสวยได้

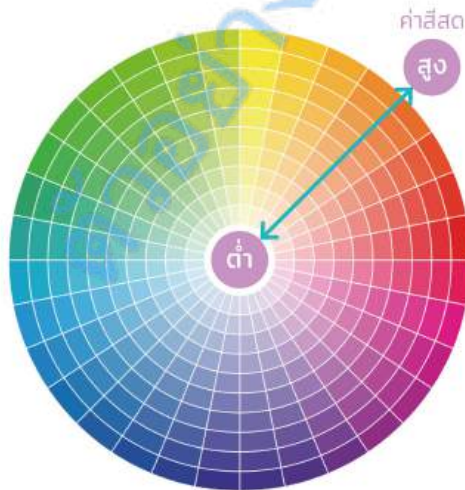
✓ ภาพกระจัดกระจาย ✓ สีสิ้นไม่สวยงาม ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์



ไม่มีสีตรงข้าม ค่าสีสดสูง



มีสีตรงข้าม ค่าสีสดต่ำ



สีสิ้นสวยงามไม่ได้แสดงออกได้ด้วยสีเดียวเดี่ยวๆ แต่สื่อได้โดยการจับคู่สีหนึ่งกับอีกสีหนึ่ง เวลาที่ต้องการสื่อถึงแสง เราก็จะเพิ่มความสว่าง แล้วก็มักจะเพิ่มค่าความสดโดยภาพรวมไปด้วย แต่เมื่อเพิ่มค่าความสด ภาพลักษณะที่ได้ก็มักจะออกมาไม่ชัดเจน ในเวลาเช่นนี้ การตัดด้วยสีตรงข้ามจึงใช้ได้ผลดีกว่า เราเรียกการจับคู่สีที่อยู่ตรงกันข้ามซึ่งมีเฉดต่างกันโดยสิ้นเชิง (เช่น สีน้ำเงินกับสีเหลือง) ว่า [การใช้สีตัดกัน] แม้จะไม่ได้เพิ่มค่า

ความสดมากนัก แต่การใช้สีตรงกันข้ามจะช่วยสร้างภาพลักษณะให้มีสีสิ้นโดดเด่นได้ เมื่อนำสีตรงข้ามมาใช้ก็จะได้บรรยากาศที่ดูสดใสสว่างแจ้ง ดังนั้น ลองปรับใช้ให้เข้ากับอิมเมจที่วางไว้ เพราะหากเราดึงค่าความสดของสีสูงขึ้นจนเกินความจำเป็น สีอาจจะร้อนแรงแยงตาจนภาพดูจำเกินไป แต่ถ้าเราใช้การตัดด้วยสีตรงข้ามได้ดี ก็จะสามารถใช้สีเดียวกันโดยที่ไม่ต้องปรับมีค่าความสดของสีให้สูงจนภาพเสียได้



## Sample



ให้สีผมบางส่วนของ  
ทานากะจึงเป็นสีน้ำเงิน  
เพื่อให้ตัดกันกับสีแดง  
บนฉากหลังครับ



## แสงลอดต้นไม้เบลอๆ ช่วยเสริมให้คาแรคเตอร์เด่น

- ☑ สายคาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์
- ☑ ไม่ค่อยได้อารมณ์
- ☑ ไม่มีผิวสัมผัส

แสงลอดต้นไม้เป็นแสงที่ช่วยสื่อบรรยากาศและเป็นตัวช่วยบรรยายสถานที่ที่คาแรคเตอร์อยู่ มีหน้าที่เสริมความแข็งแรงให้กับเซตดิงบนโลก ถ้าซิลลูเอตของแสงคมชัดเกินไปจะดูโดดเด่นเกินความจำเป็น กรณีที่อยากวาดสถานการณ์ที่แสงลอดต้นไม้ลงมาตกกระทบบนตัวคาแรคเตอร์ให้ เราใช้เลเยอร์ Hard Light หรือ Soft light และใช้บรัชขอบฟุ้งมากในการใส่แสงลอดต้นไม้ โดยคิดว่าจะต้องทำให้คาแรคเตอร์ยังดูเด่นอยู่

2

ถ้าใช้บรัชที่ขอบ มีความฟุ้งน้อยจะดูโดดเด่นไป ดังนั้น ต้องใช้บรัชที่มีขอบฟุ้งมาก ๆ ใส่ให้มีช่วงเบาบาง และหนาแน่น

1 ทำให้ภาพรวมมืด



### Sample



## เน้นรอยต่อแสงและเงา ด้วยสีที่เพิ่มค่าความสด

- ไม่ค่อยได้อารมณ์
- สีส้มไม่สวยงาม
- ภาพรวมมืด

รอยต่อของแสงและเงามีความคอนทราสต์สูงซึ่งเดิมทีก็ดูเด่นอยู่แล้ว แต่ก็มีวิธีที่ช่วยเน้นให้เด่นเพิ่มขึ้นได้อยู่อีก หากเราใช้สีสว่างที่มีความสดสูงเติมลงบนรอยต่อด้วยเลเยอร์ Soft Light หรือเลเยอร์ Hard Light จะช่วยเน้นการแบ่งเขตของแสงและเงาเพิ่มขึ้นอีกชั้น และได้แสงที่สวยงาม นับเป็นสิ่งที่ทำง่ายแต่ได้ผลดี หากถึงจังหวะที่เหมาะสมก็ควรก็ขอให้ลองใช้ดูนะครับ ได้ผลมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาที่เริ่มหลักสำคัญของภาพคือแสง



ใส่สีที่ดึงค่าความสดลงไปบนเวลาด้วยเลเยอร์ Hard Light หรือ Soft Light

### Sample



## ให้แสงจ้าเข้ามาทางซ้าย ขวา หรือกลางศีรษะ

✓ ไม่มีมิติ    ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์    ✓ ไม่มีผิวสัมผัส

เมื่อต้องการเพิ่มมิติให้คาแรคเตอร์ วิธีที่ผมแนะนำเป็นอย่างยิ่งก็คือเพิ่มไฮไลต์สว่างจากกลางศีรษะ ให้เราเลือกสีเกือบขาว ระบายจากกลางศีรษะไล่ลงมาเป็นพื้นที่กว้าง ก็จะสามารถเน้นส่วนโค้งมนตั้งแต่กลางศีรษะจนถึงหน้าผากได้ และถ้าหากเราเติมสีเกือบขาวจากฝั่งซ้ายหรือขวา ตามทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงที่กำหนดไว้ควบคู่กันด้วย ก็จะได้แสงที่ช่วยเพิ่มความมีมิติได้อีก



เป็นเทคนิคที่เหมาะสมจะใช้ร่วมกับฉากหลังขาวในหน้า 112 ครับ!

### + เทคนิค

- รายละเอียดเล็กๆ บนเส้นผมช่วยสร้างความแตกต่างให้แก่อภาพ (หน้า 18)

## Sample

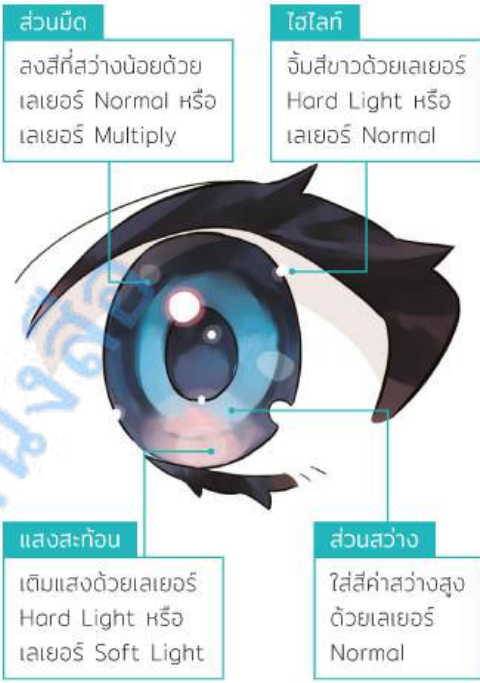


## สร้างคอนทราสต์ ภายในดวงตา!

- ☑ สายตาค่อยคิ่งคุด
- ☑ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์

สิ่งสำคัญในการวาดดวงตาให้โดดเด่น คือ การใส่แสงสะท้อน ไฮไลท์ หรือมันตาให้สวยงาม แต่หากต้องการให้โดดเด่นตั้งแต่มองจากระยะไกล การสร้างคอนทราสต์จะเป็นสิ่งสำคัญ

ให้เราใช้สีเข้ม เช่น สีดำระบายตรงส่วนรอยตอกับขนตาบน จากนั้น ใส่เงาตกระหนบที่เกิดจากขอบตาบน และสร้างคอนทราสต์กับไฮไลท์ด้วยเลเยอร์ Hard Light หรือเลเยอร์ Soft Light เท่านั้น ก็จะช่วยอัปเดตดวงตาให้มีประกายน่ามอง นอกจากนี้ มีสิ่งสำคัญที่อาจจะเหนื่อความคาดหมายคือ สีของตาขาว หากมีเงาตกระหนบที่เกิดจากขอบตาบน แต่บนตาขาวกลับเป็นสีขาว โพลนอาจทำให้ดูประหลาด เวลาลงเงา จึงควรเติมเงาลงบนตาขาวด้วย

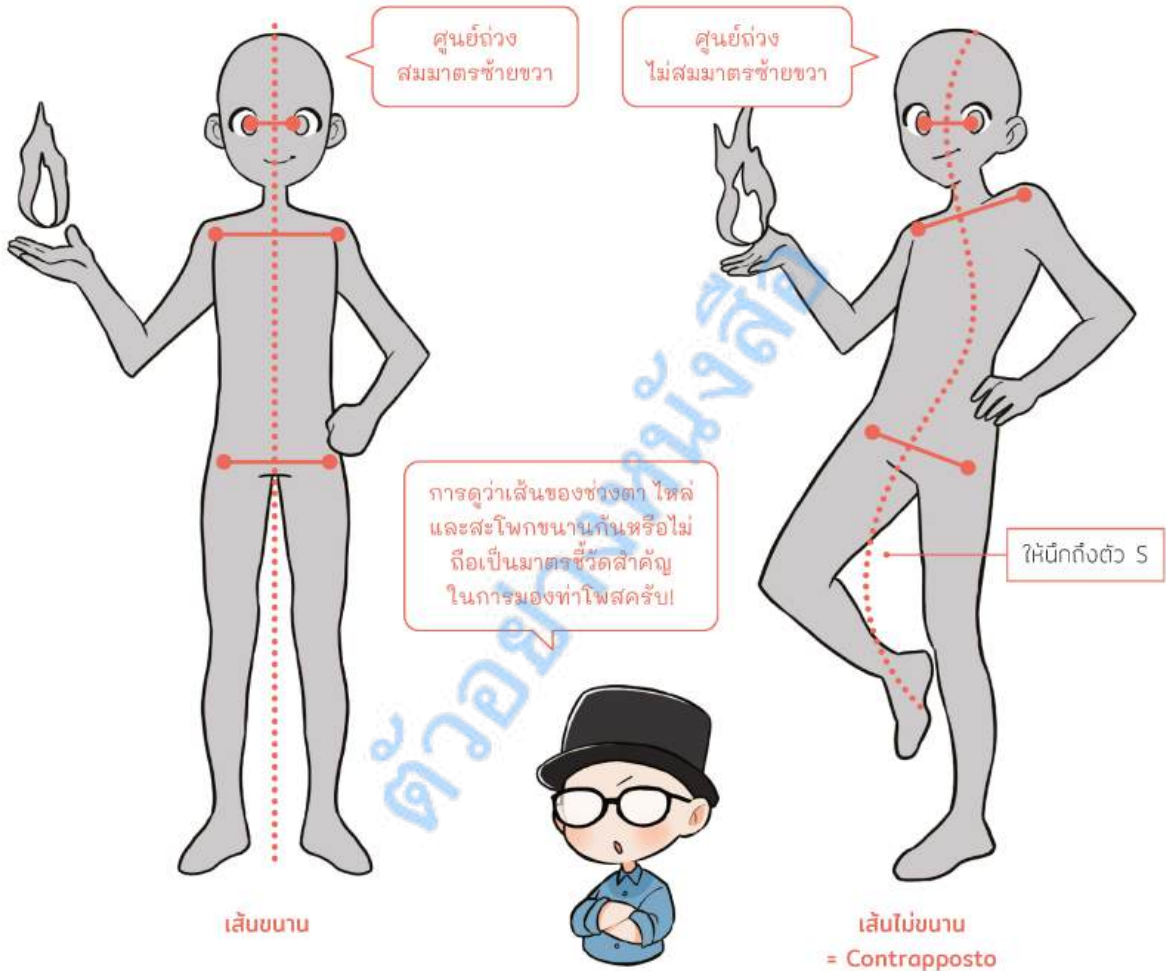


### Sample



## คำนิยาม การใช้ Contrapposto

☑ ไม่มีมิติ ☑ ท่าโพสแปลก ☑ ภาพแข็ง



[Contrapposto] หมายถึง การเอียงศูนย์กลางของสมดุร่างกายมนุษย์ไปยังฝั่งใดฝั่งหนึ่ง หากเราวาดให้มีการเอียงคอหรือการบิดเอวก็จะได้รับการเคลื่อนไหวที่มี Contrapposto วิธีตรวจสอบ คือ การลากเส้นเชื่อมต่อฝั่งซ้ายและฝั่งขวาระหว่างดวงตากับดวงตาหัวไหล่กับหัวไหล่ และสะโพกกับสะโพก แล้วให้เราดูว่า

**เส้นเหล่านั้นขนานกันหรือไม่** หากเส้นไม่ขนานกันและเอียงไปยังฝั่งซ้ายหรือขวา ก็จะได้การเคลื่อนไหวที่ดูไม่แข็งทื่อ อีกทั้งให้เราลองคิดท่าโพสของคาแรคเตอร์เป็นรูปตัว S เพิ่มเติมเข้าไปด้วย เส้นโค้งที่มีความพลิ้ว เช่น รูปตัว S จะช่วยให้ท่าโพสเป็นธรรมชาติมากขึ้น

## Sample



ท่าโพสที่คำนึงถึง  
Contrapposto

มีบางกรณีที่เจตนาไม่ให้เกิด  
Contrapposto ด้วย สิ่งสำคัญ  
คือ การมองให้ออกว่าตัวเรา  
อยากวาดอะไรกันแน่ครับ



## สร้างคอนทราสต์สูง ด้วยการลงเงา

- ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์
- ✓ ภาพดูน่าเบื่อ
- ✓ รายละเอียดยังคงสับสน



กรณีที่ไม่ต้องมีการเปรียบเทียบสีกับฉากหลัง เราจะใช้วิธีเพิ่มคอนทราสต์สูงๆ ด้วยการลงเงาภายในส่วนที่ต้องการให้มอง เราอาจจะมีความคิดผิดๆ ว่าการใช้สีที่สดใสๆ จะช่วยทำให้ภาพโดดเด่น แต่ที่จริงแล้ว **คอนทราสต์ที่เกิดจากเงา มีความน่าดึงดูดมากกว่า** ในกรณีที่สีหลักเป็นสีโทนร้อน เช่น สีแดงหรือชมพู หากเราใส่เงาด้วยสีโทนเย็น เช่น สีม่วง นอกจากจะเป็นการนำสายตาไปยังจุดที่เป็นเป้าหมายแล้ว ยังช่วยให้งานภาพดูมีลูกเล่นหนักเบาอีกด้วย

ใบหน้าคาแรคเตอร์



ภาพรวมคาแรคเตอร์



ฉากหลังต่างๆ



การนำสายตา

การใส่เงาเข้ม เป็นการลดความสำคัญของส่วนที่เป็นเงา จึงสามารถช่วยในการนำสายตาได้ดังเช่นภาพซ้ายมือ

มีคนจำนวนมากที่มักจะลงเงาด้วยสีอ่อน แต่การลงให้เข้มๆ ชัดๆ ไปเลย จะช่วยให้ภาพโดดเด่นและดูดีกว่ามากครับ

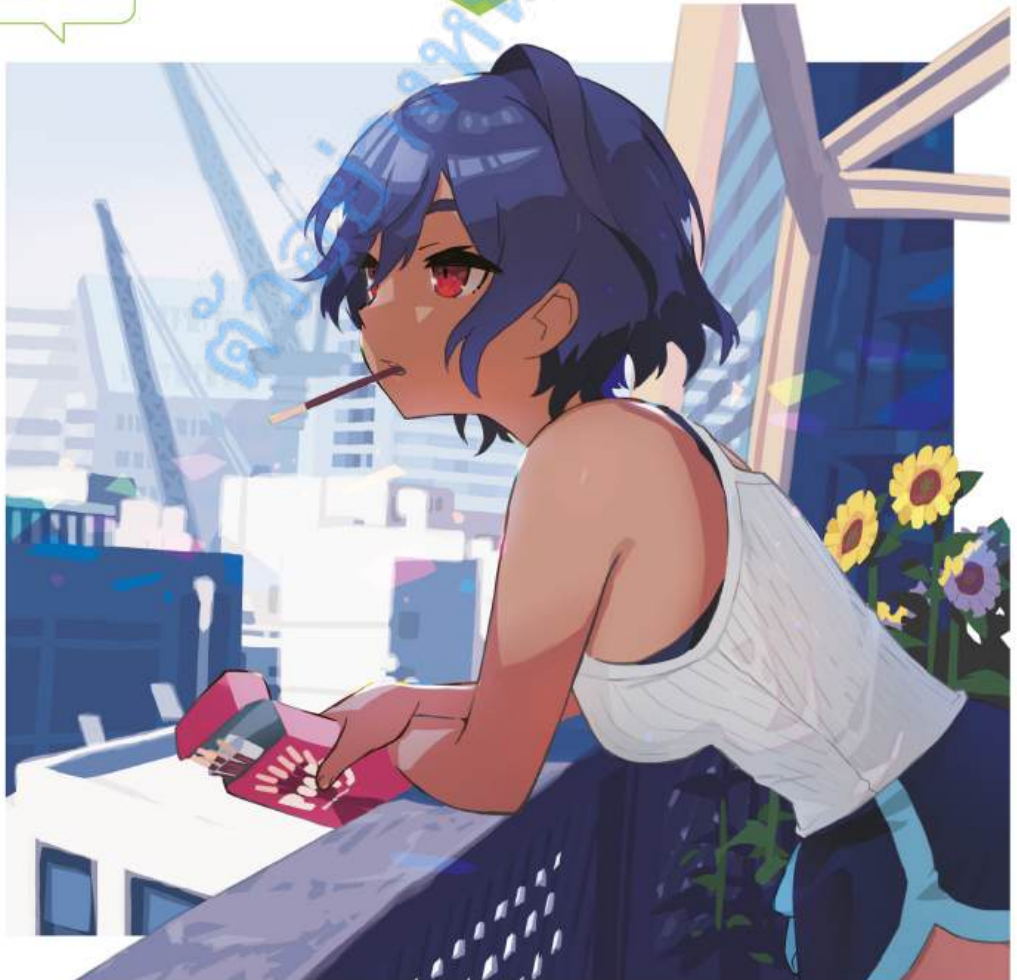




## Sample



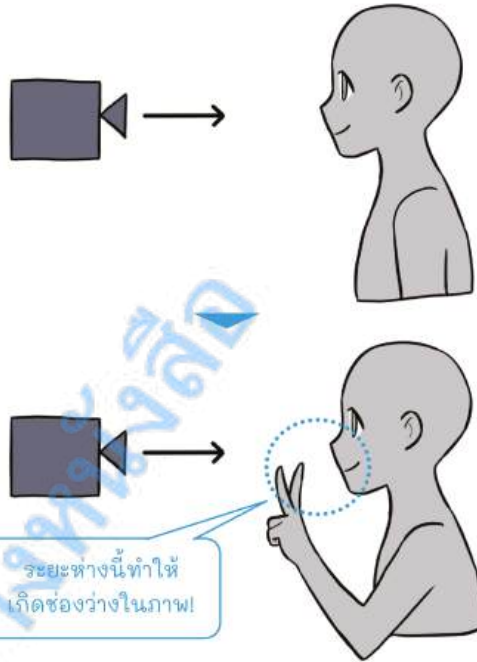
การเพิ่มความเข้มของเงาบนตัวนางิสะจึงทำให้เกิดคอนทราสต์สูงขึ้น จึงช่วยดึงดูดสายตาให้หันมามองได้ง่ายขึ้น



## เอามือไว้ด้านหลังใบหน้า ช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง

✓ ไม่มีมิติ    ✓ ไม่มีความลึก    ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์

การวางมือไว้ด้านหลังหน้าของใบหน้าซึ่งเป็นจุดหลักของภาพ จะทำให้รู้สึกถึงช่องว่างที่อยู่ระหว่าง [คนที่มองภาพ]-[มือ]-[คาแรคเตอร์ในภาพ] ได้ การแสดงช่องว่างเกี่ยวพันกันกับมิติและความลึก เมื่อทำเช่นนี้ จะทำให้มือที่เอาไว้ด้านหลังหน้าของใบหน้าโดดเด่นมาก ดังนั้น ขอให้เราใส่ใจในการเติมรายละเอียดที่มือเพิ่ม เช่น กรณีที่เป็นคาแรคเตอร์ชาย เราก็อาจจะวาดเส้นเอ็นที่มือให้เท่าๆ ลงไป



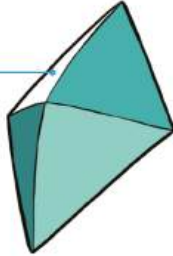
### Sample



## ใส่ไฮไลท์ให้ของจุกจิก เพิ่มความหนาให้ภาพรวม

- ☑ ไม่มีมิติ
- ☑ ภาพดูน่าเบื่อ

ให้อัญมณี  
ปีศาจ 1 ด้าน



เส้นขาวช่วยให้  
เกิดความหนา

หากสร้างมิติให้แก่ของชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่คาแรคเตอร์สวมใส่ติดตัว เช่น เข็มกลัด จี้ ห้อยคอ หรือต่างหู ก็จะช่วยเพิ่มมิติและความละเอียดโดยรวมให้แก่คาแรคเตอร์ได้ แต่ก็ต้องระวังอย่าใส่ไฮไลท์ล้อมกรอบตัวสิ่งของเสมอกันทั่วทั้งชิ้น เพราะจะทำให้ดูแบนแทน สิ่งสำคัญเวลาใส่ไฮไลท์ คือ [การใส่ให้กระจุกในพื้นที่ส่วนเดียว] อย่างเช่น พวกอัญมณีที่มีจำนวนหน้าตัดมาก ให้เราลงสีขาวเพียงด้านเดียว และใช้สีที่แตกต่างในโทนเดียวกันลงในส่วนที่เหลือ ก็จะได้ไฮไลท์ที่มีมิติแล้ว

เริ่มแรก ให้ลองใส่สีขาว  
อย่างง่ายๆ ดูก่อนนะครับ



### + เทคนิค

ลงเงาของผ้าและโลหะให้แตกต่างกัน  
ช่วยสร้างผิวสัมผัสให้แก่ภาพ (หน้า 183)

## Sample



CHAPTER 5

70

TIPS

## จากหลังกำแพงคอนกรีต + เงา

 ภาพจืดชืด  ไม่มีความเคลื่อนไหว  ไม่มีผิวสัมผัส


## 1 วาดรอยต่อแผ่นคอนกรีต

สร้างเส้นรอยต่อบนฉากหลังสีเทาเข้ม ตรงที่เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงคอนกรีตเปลือย ถ้าเราเติมรายละเอียด เช่น ร่องปูนหรือใส่เงาลงบนพื้นผิวด้วย จะช่วยให้ภาพลักษณะดูเก๋ไก๋มีสไตล์ขึ้น

## 2 ใส่เงาเฉียง

เราจะสมมติว่าให้มีแสงส่องเข้ามาจากหน้าต่างด้านบน แล้วใส่เงาเฉียง ซึ่งจะช่วยให้ลายภาพความจืดชืดของภาพได้

## 3 วาดเงาของคาแรคเตอร์ตกบนกำแพง

สิ่งที่ช่วยสร้างความลึกแก่ภาพได้เป็นอย่างดี คือเงาของคาแรคเตอร์ที่ตกลงบนกำแพง กรณีที่วาดเงาชัดเจน เราจะได้ภาพที่หลังของตัวละครอยู่ชิดกำแพง ถ้าวาดเงามัว ก็จะสามารถทำให้รู้สึกถึงระยะห่างระหว่างตัวคาแรคเตอร์กับกำแพงได้ (ดูหน้า 99) ขอให้เราลองควบคุมระยะห่างด้วยความเข้มของเงา

## จากหลังสदनกลาส

☑️ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์ ☑️ ไม่มีความเคลื่อนไหว ☑️ ภาพจืดชืด

## 1 วาดเศษกระจกชิ้นใหญ่

วาดเศษกระจกขนาดเท่าๆ กันให้เหมือนชิ้นส่วนพุ่งเข้ามาหาตัวคาแรคเตอร์ โดยให้มีค่า Opacity หลากหลายตั้งแต่ 20~50% และให้ชิ้นส่วนมีการทับซ้อนกันด้วย



## 2 วาดเศษกระจกชิ้นเล็กแบบเดียวกัน

ใช้สีที่ต่างกับเศษชิ้นใหญ่ วาดชิ้นส่วนชิ้นเล็กโดยคำนึงถึงสมดุลของภาพ หากใช้สีที่เข้มกว่าเศษชิ้นใหญ่ซึ่งเป็นเบสก็จะเกิดลูกเล่นหนักเบาในภาพ



## 3 เมื่อเติม Particle ก็จะช่วยให้ดูสดใสยิ่งขึ้น

พอเติม Particle ที่แสดงถึงแสงด้วย Opacity 100% ก็ยิ่งให้ผลในการดึงดูดสายตา ผมแนะนำให้ใช้สีเด่นๆ เช่น สีขาวหรือสีเหลือง



## สร้างคอนทราสต์ให้แก่ออฟเฟ็คต์

☑ ภาพกระจัดกระจาย ☑ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์ ☑ ออฟเฟ็คต์แปลก



ความสว่างเท่ากันหมด ไม่มีจุดที่ให้มอง



มีคอนทราสต์ หัวจุดที่ให้มองได้ง่าย

มืด

สว่าง

ออฟเฟ็คต์ส่วนใหญ่มักจะถูกสื่อด้วยเปลวไฟและแสง จึงมักจะมีการเข้าใจผิดกันว่ายิ่งสว่างก็ยิ่งดี แต่อันที่จริง เมื่อออฟเฟ็คต์สว่างเท่ากันหมด จะยิ่งทำให้ส่วนที่อยากให้เห็นคือ คาแรคเตอร์ หรือก็คือส่วนที่สว่าง กลับไม่โดดเด่นเสียแทน ดังนั้นขอให้เราคำนึงถึงการนำสายตาเป็นอันดับแรก โดยให้ออฟเฟ็คต์ที่มีความสว่างวางอยู่รอบบริเวณส่วนที่อยากให้เห็น และทำให้ออฟเฟ็คต์ที่อยู่ไกลออกไปมืดลง

นอกจากนี้ เรายังสามารถเน้นระยะใกล้ไกลได้ด้วยการสร้างคอนทราสต์ให้แก่ออฟเฟ็คต์ โดยที่เราจะให้ออฟเฟ็คต์ที่อยู่ด้านหน้าสว่างและส่วนที่อยู่ด้านหลังมืด ก็จะได้ภาพที่มีความลึกแล้วล่ะครับ

## แนวคิดในการนำสายตา

- 1 กำหนดส่วนที่อยากให้มอง
- 2 ทำให้ 1 เด่น

- สร้างคอนทราสต์มืด/สว่างบริเวณรอบออฟเฟ็คต์ 1 ให้มีความโดดเด่น
- พยายามไม่ให้มีคอนทราสต์มืด/สว่างของออฟเฟ็คต์ตรงส่วนที่ไม่อยากให้เห็น

มีแนวคิดมากมายหลากหลายตามสถานการณ์ในข้างต้นก็จริง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ อย่าให้คาแรคเตอร์โดนออฟเฟ็คต์กลืนครับ



## Sample



ภาพนี้เองก็ใช้เอฟเฟกต์ไฟสว่าง  
รอบๆ ใบหน้า เพื่อช่วยให้สายตา  
ไปรวมอยู่ที่ใบหน้าได้ง่ายขึ้น  
เปลวไฟในส่วนอื่นก็มีการปรับ  
ให้ค่อนข้างมืดครับ



## ตัดด้วยสีตรงข้าม ก็ดูสวยได้

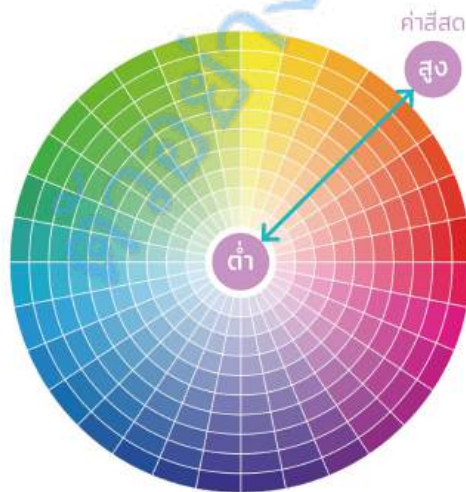
✓ ภาพกระจ่างกระจาย ✓ สีสันไม่สวยงาม ✓ สายตาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์



ไม่มีสีตรงข้าม ค่าสีสดสูง



มีสีตรงข้าม ค่าสีสดต่ำ



สีสันสวยงามไม่ได้แสดงออกได้ด้วยสีเดียวเดี่ยวๆ แต่สื่อได้โดยการจับคู่สีหนึ่งกับอีกสีหนึ่ง เวลาที่ต้องการสื่อถึงแสง เราก็จะเพิ่มความสว่าง แล้วก็มักจะเพิ่มค่าความสดโดยภาพรวมไปด้วย แต่เมื่อเพิ่มค่าความสด ภาพลักษณะที่ได้ก็มักจะออกมาไม่ชัดเจน ในเวลาเช่นนี้ การตัดด้วยสีตรงข้าม จึงใช้ได้ผลดีกว่า เราเรียกการจับคู่สีที่อยู่ตรงกันข้ามซึ่งมีเฉดต่างกันโดยสิ้นเชิง (เช่น สีน้ำเงินกับสีเหลือง) ว่า [การใช้สีตัดกัน] แม้จะไม่ได้เพิ่มค่า

ความสดมากนัก แต่การใช้สีตรงกันข้ามจะช่วยสร้างภาพลักษณะให้มีสีสันโดดเด่นได้ เมื่อนำสีตรงข้ามมาใช้ก็จะได้บรรยากาศที่ดูสดใสสว่างแจ้ง ดังนั้น ลองปรับใช้ให้เข้ากับอิมเมจที่วางไว้ เพราะหากเราดึงค่าความสดของสีสูงขึ้นจนเกินความจำเป็น สีอาจจะร้อนแรงแยงตาจนภาพดูจำเกินไป แต่ถ้าเราใช้การตัดด้วยสีตรงข้ามได้ดี ก็จะสามารถใช้สีเดียวกันโดยที่ไม่ต้องปรับมีค่าความสดของสีให้สูงจนภาพเสียได้



## Sample



ให้สีผมบางส่วนของ  
ทานากะจิ่งเป็นสีน้ำเงิน  
เพื่อให้ตัดกันกับสีแดง  
บนฉากหลังครับ



## แสงลอดต้นไม้เบลอๆ ช่วยเสริมให้คาแรคเตอร์เด่น

- ☑ สายคาไม่มองไปที่คาแรคเตอร์
- ☑ ไม่ค่อยได้อารมณ์
- ☑ ไม่มีผิวสัมผัส

แสงลอดต้นไม้เป็นแสงที่ช่วยสื่อบรรยากาศและเป็นตัวช่วยบรรยายสถานที่ที่คาแรคเตอร์อยู่ มีหน้าที่เสริมความแข็งแรงให้กับเซตดิงบนโลก ถ้าซิลลูเอตของแสงคมชัดเกินไปจะดูโดดเด่นเกินความจำเป็น กรณีที่อยากวาดสถานการณ์ที่แสงลอดต้นไม้ลงมาตกกระทบบนตัวคาแรคเตอร์ให้เราใช้เลเยอร์ Hard Light หรือ Soft light และใช้บรัชขอบฟุ้งมากในการใส่แสงลอดต้นไม้ โดยคิดว่าจะต้องทำให้คาแรคเตอร์ยังดูเด่นอยู่

2

ถ้าใช้บรัชที่ขอบมีความฟุ้งน้อยจะดูโดดเด่นไป ดังนั้น ต้องใช้บรัชที่มีขอบฟุ้งมาก ๆ ใส่ให้มีช่วงเบาบางและหนาแน่น

1

ทำให้ภาพรวมมืด



### Sample



## เน้นรอยต่อแสงและเงา ด้วยสีที่เพิ่มค่าความสด

- ไม่ค่อยได้อารมณ์
- สีส้มไม่สวยงาม
- ภาพรวมมืด

รอยต่อของแสงและเงามีความคอนทราสต์สูงซึ่งเดิมทีก็ดูเด่นอยู่แล้ว แต่ก็มีวิธีที่ช่วยเน้นให้เด่นเพิ่มขึ้นได้อยู่อีก หากเราใช้สีสว่างที่มีความสดสูงเติมลงบนรอยต่อด้วยเลเยอร์ Soft Light หรือเลเยอร์ Hard Light จะช่วยเน้นการแบ่งเขตของแสงและเงาเพิ่มขึ้นอีกชั้น และได้แสงที่สวยงาม นับเป็นสิ่งที่ทำง่ายแต่ได้ผลดี หากถึงจังหวะที่เหมาะสมก็ควรก็ขอให้ลองใช้ดูนะครับ ได้ผลมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาที่เริ่มหลักสำคัญของภาพคือแสง



ใส่สีที่ดึงค่าความสดลงไปบนเวลา  
ด้วยเลเยอร์ Hard Light  
หรือ Soft Light

### Sample

