



เปลี่ยนจินตนาการสู่ภาพสุดคิวท์
กับการสอนวาดที่ง่าย อบอุ่น ละมุนใจ



Easy Procreate



วาดสนุก



ได้ทุกที่

แถม



iPad



Han Seunghyun แปล ศุภานัน สืออารีย์กุล



แจกฟรี
และพาเลทสี
ที่ใช้ในเล่ม
ฟรี!

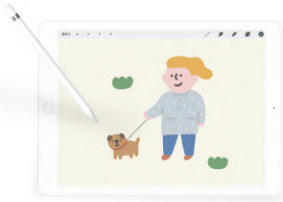
Contents

Prologue · 4

‘วาดบนไอแพด’ นั้นแตกต่างยังไง? · 5

อุปกรณ์ · 8

Chapter 1 ทำความคุ้นเคย กับโปรครีเอท



Lesson 1 พื้นฐานของโปรครีเอท · 20

1. ทำความคุ้นเคยกับหน้าจอหลัก · 20
2. สร้างแคนวาส · 24
3. ทำความรู้จักอินเทอร์เฟซ · 28
4. ฟังก์ชันท่าทางเพิ่มความสะดวก · 29

Lesson 2 อุปกรณ์วาด : บรัช, Smudge, Eraser · 33

1. ทำความคุ้นเคยกับบรัช · 33
2. Smudge และ Eraser · 42

Lesson 3 ทำความรู้จักเลเยอร์ · 43

1. ถ้ารู้จักการใช้เลเยอร์ก็จะทำให้วาดภาพง่ายขึ้น · 43
2. ใช้แบบนี้ · 46

Lesson 4 ทำความคุ้นเคยกับการลงสี · 51

1. สีมามากมายบนโลกใบนี้ · 51
2. สี (Color) · 53
3. การนำเข้า Color Palette · 55
4. การเปลี่ยนสี · 57

Lesson 5 ปรับแก้ได้ตามใจ · 59

1. Actions · 59
2. Adjustments · 63
3. Selection และ Transform · 64

Chapter 2

การวาดไอเทม สำหรับไปแคมป์ปิ้ง ด้วยรูปทรงพื้นฐาน



Lesson 1 วาดวงกลม, สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม · 70

1. วงกลม · 70
2. สี่เหลี่ยม · 71
3. สามเหลี่ยม · 73

Lesson 2 การวาดรูปกลมๆ ด้วยวงกลม · 74

1. หมูน้อยสวมหมวก · 75
2. ผลไม้กับไข่ดาว · 78
3. ตอไม้ · 80
4. อูคูเลเล่ · 81

Lesson 3 รูปเหลี่ยมๆ ที่วาดด้วยสี่เหลี่ยม · 84

1. กระเป๋าเป้แคมป์ปิ้ง · 85
2. รถแคมป์ปิ้ง · 87
3. ตะเกียง · 90
4. แผนที่สมบัติ · 92

Lesson 4 วาดภาพแหลมๆ ด้วยสามเหลี่ยม · 94

1. เต็นท์ · 95
2. ตันไม้ · 97
3. กองไฟ · 99
4. บาร์บีคิว · 101

Lesson 5 รวมภาพทั้งหมดเป็นผลงาน – Gogo Camping · 103



Chapter 3

วาดคน

ตัวกลมๆ



Lesson 1 รู้จักกับโครงสร้างพื้นฐานและสัดส่วน ของคน · 108

1. ยิ่งหัวโต ยิ่งน่ารัก · 108
2. ร่างกายคนประกอบด้วยอะไรบ้างนะ? · 109
3. ลองสเก็ตช์ลงบนโครงร่างดูดีไหม? · 110
4. ลองวาดท่าทางที่ดูมีพลังขึ้นอีกนิดดูดีไหม? · 113

Lesson 2 วาดใบหน้าที่หลากหลาย · 116

1. วาดเฉพาะส่วนที่จำเป็นเท่านั้นก็พอ · 116
2. รูปทรงใบหน้าที่หลากหลาย · 117
3. การวาดตา จมูก ปาก จากนั้นก็หู · 117
4. ทรงผมหลากหลายสไตล์ · 119

Lesson 3 แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีสันสดใส · 124

1. อีปสเตอร์แห่งอิแทวอน · 125
2. เด็กอนาคตไกลแห่งฮงแด · 128
3. หม่อมสำอางแห่งชินชา · 131
4. สาวน้อยเลี้ยงแกะแถววันยอง · 134
5. สาวน้อยสวมโค้ทดีฟเฟิลแห่งชินดง · 137
6. พี่สาวสุดอู้ฟูแห่งดงมโย · 140

Lesson 4 วาดคนตัวเล็กๆ หลากๆ คน · 144

1. ส่วนในฤดูหนาว · 144
2. ชายหาดกลางฤดูร้อน · 152



Chapter 4

वादเพื่อน สัตว์โลกน่ารักๆ



Lesson 1 ทำความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐาน และสัดส่วนของสัตว์ · 162

1. ร่างกายของสัตว์ประกอบด้วยอะไรบ้างนะ? · 162
2. เมื่อวาดสัตว์ให้วาดในทิศทางที่คุ้นเคย · 163
3. จุดเด่นของใบหน้าสัตว์ · 164

Lesson 2 การวาดสัตว์สองเท้า · 166

1. หมีควายผู้อ่อนโยน · 166
2. เหล่าเพนกวินน้อย · 169
3. คุณเต่าใจดี · 171

Lesson 3 การวาดสัตว์สี่เท้า · 173

1. จิ้งจอกผู้อ่อนคลาย · 173
2. สิงโตผู้ใจกว้าง · 176
3. เจ้าช้างขี้อาย · 179

Lesson 4 วาดเจ้าตูบแสนน่ารัก · 182

1. บีชนัฟริสผู้จริงจัง · 182
2. ดัชชุนผู้สง่างาม · 184
3. เฟรนช์บูลด็อกสุดซื่อ · 187

Lesson 5 วาดเหมียวน้อยสุดคิวท์ · 190

1. เจ้าก้อนโลฟ (Loaf) · 190
2. เหมียวทักซิโด · 193
3. เหมียวเกมปุระ · 196



Chapter 5

การวาดอารมณ์ การวาดชีวิต ประจำวัน



Lesson 1 เล่นอย่างเจียบสงบ · 202

1. สเก็ตช์ · 203
2. วาดคน · 204
3. วาดสุนัขและกอดู · 206

Lesson 2 ระหว่างไปซื้อขนมปัง · 207

1. สเก็ตช์ · 208
2. วาดจักรยาน · 209
3. วาดคน · 211

Lesson 3 วิวนโน้ตของฉัน · 214

1. สมุด · 215
2. ขวดหมึก · 216
3. ดินสอสี · 217
4. คลิปดำ · 218
5. เทปใส · 218
6. ถ้วยกาแฟ · 219
7. ครีมหามือ · 220
8. กรรไกร · 221
9. ถ้วยใส่ดินสอ · 222

Lesson 4 วันหยุดสุดสัปดาห์แบบชิลๆ · 224

1. สเก็ตช์ · 225
2. วาดสาวน้อยกับโซฟา · 227
3. วาดวิวและแสงจากนอกหน้าต่าง · 231
4. วาดโต๊ะ ถ้วยกาแฟ และจานขนม · 232



Chapter 6

ภาพประกอบ การเที่ยวผ่านจอ



Lesson 1 โรดทริปไปยังตะวันตกของอเมริกา · 236

1. วาดรถยนต์ · 237
2. วาดคน · 239
3. เติมพื้นหลัง · 241

Lesson 2 สิ่งที่พบเจอระหว่างทริปปะยุโรปเหนือ · 244

1. กล้องนม · 245
2. ลิปบาล์ม · 246
3. นกนางนวล · 247
4. เห็ด · 248
5. ขนมปังซินนามอนโรล · 248
6. ช็อกโกแลต · 249
7. จักรยาน · 250
8. กระตอม · 252
9. ปลาทุ่นกระป๋อง · 253
10. นักท่องเที่ยว · 255

Lesson 3 ทัวร์ร้านเบเกอรี่ · 258

1. วาดกาแฟเบเกอรี่ · 259
2. วาดคนท้องถิ่นที่กำลังเดินเล่น · 264

Lesson 4 ศิลปินเปิดหมวกในยุโรป · 267

1. นักดนตรีฮิปสเตอร์ · 268
2. คนเล่นหีบเพลงชัก (แอกคอร์เดียน) · 275
3. วาดภาพพื้นหลังและเพิ่มตัวหนังสือ · 281

Lesson 5 ก่อ่งป่ากับเพื่อนๆ · 284

1. สเก็ตช์ · 285
2. วาดรูปหนูน้อย · 286
3. วาดรูปแม่น้ำ · 288
4. วาดหมี · 290
5. วาดกองไฟ · 291
6. วาดพื้นหลังด้วยต้นไม้ · 292
7. วาดสุนัขจิ้งจอก · 293
8. วาดเต็นท์และก้อนไม้ · 294
9. วาดตะเกียง · 296
10. วาดหญ้าและธงตกแต่ง · 297

Chapter 7

รูปของเรา

จะเอาไปทำอะไรได้?



Lesson 1 ทำให้เป็นภาพพื้นหลังโทรศัพท์ · 300

Lesson 2 พิมพ์ออกมาเป็นภาพ · 302

1. ทำสติ๊กเกอร์ · 304
2. สิ่งพิมพ์โปสเตอร์และโปสเตอร์ · 306
3. ทำนามบัตรส่วนตัว · 309
4. ทำปฏิทิน · 311

Lesson 3 ผลิตเป็นสินค้า · 315

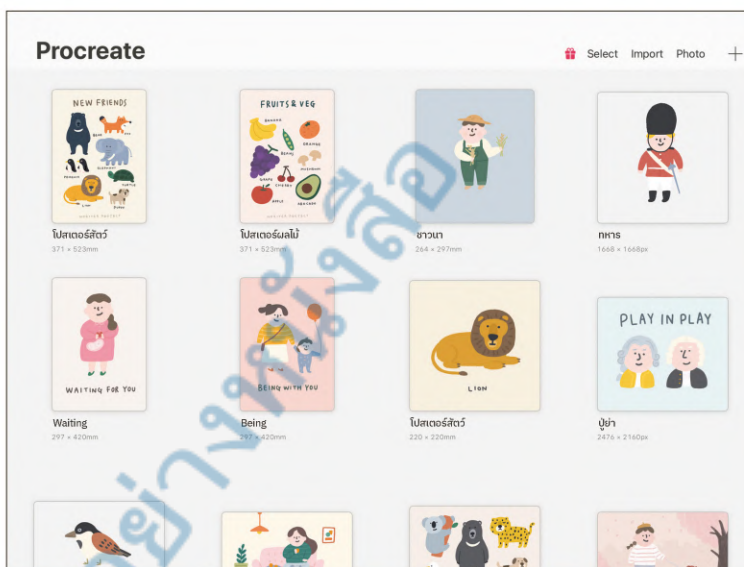
1. ทำเป็นกระຈก · 315
2. ทำถุงร้กัษโลก · 318
3. ทำตารางรูปคานาเรคเตอร์ · 320

Lesson 4 สร้างเป็นอิมิตคอนเคลื่อนไหวได้

- ทำแอนิเมชันจากรูปที่เราวาด · 321

1. ทำความคุ้นเคยกับหน้าจอหลัก

ฉันจะค่อยๆ อธิบายแต่ละหน้าของแอปไปนะคะ เริ่มจากเปิดโปรครีเอทขึ้นมา หน้าแรกที่เราเห็นนั้นเรียกว่า ‘แกลเลอรี’ ซึ่งในหน้าแกลเลอรีนี้จะสามารถดูผลงานทั้งหมดที่เคยทำไว้ได้ และผลงานเหล่านั้นจะเรียกว่า ‘อาร์ตเวิร์ก’ ฉันจะใช้คำศัพท์เหล่านี้บ่อยๆ หลังจากนี้ไป ขอให้จำไว้ด้วยนะคะ



ขั้นแรกเรามาดูเมนูด้านบนของหน้าจอกันก่อนดีกว่า

4. ฟังก์ชันท่าทาง เพิ่มความสะดวก

อีกหนึ่งเหตุผลที่โปรครีเอทใช้งานได้สะดวกสุดๆ ก็คือฟังก์ชันท่าทางเพื่อควบคุมการทำงาน ทางด้านล่างนี้ฉันได้แนะนำท่าทางที่ใช้เพื่อเพิ่มความสะดวกในการวาดภาพให้ทุกคนเอาไว้แล้ว

❶ ท่าทางบนหน้าจอ (Screen Gestures)

พีเจอรที่สามารถขยายหรือย่อขนาดแคนวาสได้ด้วยการใช้สองนิ้วบีบเข้าหรือออกบนหน้าจอ และยังใช้สองนิ้วแตะหน้าจอแล้วหมุนเพื่อเปลี่ยนมุมได้ด้วย



❷ แตะด้วยสองนิ้ว Undo (ย้อนกลับ)

การแตะหน้าจอด้วยสองนิ้วเป็นท่าทางที่ใช้บ่อยที่สุดสำหรับการวาดภาพในโปรครีเอท หากไม่ถูกใจภาพที่วาดก็สามารถ ‘แตะ’ ด้วยสองนิ้วเบาๆ เพื่อเปลี่ยนกลับ (Undo) ได้ ฉันคิดว่ามันเป็นวิธีที่ทั้งง่ายและรวดเร็ว เพราะเมื่อเราถือแอปเปิลเพนซิลไว้มือหนึ่ง ก็สามารถใช้อีกมือแตะย้อนกลับได้เลยทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลามองหาปุ่มอื่นๆ



หากแตะปุ่ม [Gallery] เพื่อออกไปจากหน้าแคนวาส ภาพวาดก่อนหน้าที่วาดไว้จะหายไปโดยไม่สามารถย้อนกลับได้!

1 บรัชชนิดต่างๆ

Dry Ink



[Inking > Dry Ink]

Dry Ink

Dry Ink เป็นบรัชที่จะใช้เป็นหลักในหนังสือเล่มนี้ ด้วยความที่มันให้ฟิลเหมือนเท็กซ์เจอร์มีความขรุขระจึงทำให้รู้สึกเหมือนกับการวาดด้วยมือ แต่เวลาขยายบรัชให้มีขนาดใหญ่ก็จะทำให้มองเห็นพิกเซลจนกลายเป็นเส้นแตกๆ ได้ จึงแนะนำให้ใช้ในขนาดที่เหมาะสม



Studio Pen



[Inking > Studio Pen]

Studio Pen

Studio Pen คล้ายกับ Dry Ink แต่เพราะเป็นบรัชที่เรียบเนียนจึงเหมาะกับงานที่ต้องการให้ดูเนียบ บรัชนี้จะให้ฟิลเหมือนการวาดบนคอมฯ บางครั้งถ้าฉันต้องแปลงรูปภาพที่วาดให้เป็นไฟล์ Illustrator (Ai) ในกรณีแบบนั้นฉันก็จะวาดให้ดูเพอร์เฟกต์ที่สุด จากนั้นก็ค่อยแปลงไฟล์



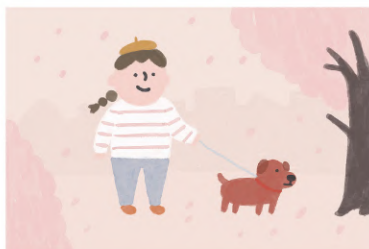
Old Beach



[Artistic > Old Beach]

Old Beach

Old Beach ให้ฟิลเหมือนสีน้ำ มีความโปร่งใสเล็กน้อยและจะค่อยๆ เข้มขึ้นเมื่อทาทับลงไป เวลาที่ต้องใช้สีน้ำวาดรูปนั้นต้องเตรียมอุปกรณ์หลายอย่าง แต่โชคดีที่เราสามารถลงสีในอุปกรณ์ดิจิทัลโดยไม่จำเป็นต้องยุ่งยากหาอุปกรณ์เลย และยังเป็นบรัชที่เข้ากับสีเส้นที่สดใสเป็นพิเศษด้วย



ต่อไปนี้จะลองวาดรูปหุ่นยนต์น้อยสวมหมวก ผลไม้กับไข่ดาว ต่อไม้
และอูคูเลเลบนแคนวาสแผ่นเดียวโดยใช้รูปวงกลม

ขนาด A4 (ไม่จำเป็นต้องเหมือนอันก็ได้นะ!)
ความละเอียด 300DPI (ลดลงได้นิดหน่อยถ้าเลเซอร์ไม่พอ)



1. นุ่มน้อยสวมหมวก

ข้อ : 22 10 05

1



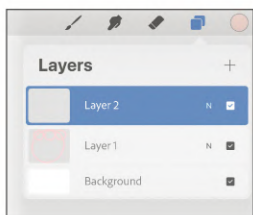
เลือกสีชมพูอ่อนจาก Palette ชื่อ Hush และ
สเก็ตซ์ภาพคร่าวๆ โดยวาดวงกลมไม่ต้องเบื่อก็ได้
เพราะเป็นแค่ภาพร่างเท่านั้น! ให้วาดวงกลมขนาด
ใหญ่เพื่อเป็นใบหน้าของเด็กชายด้วยวิธีง่ายๆ

2



วาดวงกลมเล็กๆ 3 วงที่ขอบบนสุดของใบหน้า
วงกลมเล็กๆ พวกนี้จะช่วยให้วาดผมหน้าม้าได้
ง่ายขึ้น เอาละ สเก็ตซ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว

3



ตอนนี้เราเริ่มลงสีบนภาพสเก็ตซ์กันบ้าง แต่
[Layers] > [+] เพื่อเพิ่มเลเยอร์ ต้องแยกเลเยอร์
สเก็ตซ์กับเลเยอร์สีออกจากกันเพื่อให้สามารถ
ปรับแก้ทีหลังได้ง่าย

4



วาดวงกลมที่เป็นใบหน้าบนเลเยอร์ใหม่แล้วก็
ลงสี คราวนี้วาดวงกลมให้เนี้ยบกว่าตอนสเก็ตซ์
ส่วนบนของหัวจะถูกถมบัง ดังนั้น เส้นกรอบหน้า
จึงสำคัญเป็นพิเศษ

5



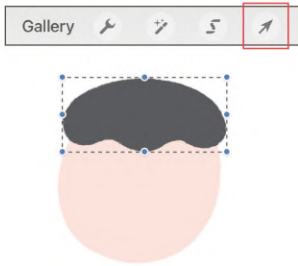
เพิ่มเลเยอร์แล้ววาดผมหน้าม้าเป็นสีดำ ถ้ามอง
ไม่เห็นภาพสเก็ตซ์เพราะเลเยอร์ใบหน้าบังอยู่ให้
แต่ตำแหน่งของเลเยอร์ภาพสเก็ตซ์ค้างไว้แล้ว
ย้ายมาไว้ด้านหลังบนเลเยอร์ใบหน้า ให้วาดโดยคิดว่า
ผมหน้าม้าเป็นวงกลมเล็กๆ ที่เชื่อมต่อกัน จากนั้น
ก็เชื่อมกับเส้นโค้งใหญ่ด้านหลังบนตรงกระหม่อม

6



ลากสีดำเข้ามาด้านในเส้นเพื่อเติมสี ถ้ายังเห็น
ขอบที่เว้นว่างอยู่ก็ให้ใช้บรัชค่อยๆ เติมสีเอา
จากนั้นก็ลบเลเยอร์สเก็ตซ์ทิ้งไป

7



เพราะผมหน้าม้าอยู่คนละเลเยอร์กับใบหน้า ต่อให้ไม่ถูกใจตำแหน่งก็สามารถปรับเปลี่ยนได้สบายๆ เมื่อเลือกเลเยอร์ผมหน้าม้าแล้ว ให้เลือกเครื่องมือ **[Transform]**  ที่ด้านบนซ้ายเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของผมหน้าม้าตามต้องการอย่างในรูปฉันจะขยับผมหน้าม้าขึ้นเล็กน้อย

8



ต่อไปถึงเวลาวาดหู จะเห็นว่าสีของใบหน้านั้นอยู่บน Palette แต่เพื่อความรวดเร็ว ฉันจะแตะค้างบนใบหน้าไว้เกิน 1 วินาที เพื่อเลือกสี

9



วาดหูบนเลเยอร์ใหม่ โดยวาดวงกลมเล็กๆ ทั้งสองข้างของใบหน้า

10



เพิ่ม **[Layer]** แล้วก็วาดตา จมูก และปาก ปรับบรัชไม่ให้บางจนเกินไป และวาดไว้ตรงกึ่งกลางใบหน้า แนะนำให้วาดตาทั้งสองข้างก่อนแล้วค่อยวาดจมูกกับปากทีหลัง

11



เพิ่ม **[Layer]** แล้วลากเส้นที่จะเป็นปึกหมวกเฉียงไปทางด้านบนของหัว

12



วาดครึ่งวงกลมแบนๆ ด้านบนแล้วค่อยเติมสี

Lesson 03

รูปเหลี่ยมๆ ที่วาดด้วยสีเหลี่ยม

ใน Lesson นี้ฉันจะลองวาดรูปกระเป๋าน้ำแคมป์ปิ้ง, รถแคมป์ปิ้ง, ตะเกียง และแผนที่สมบัติ โดยใช้สีเหลี่ยมบ้างนะคะ

ขนาด A4 (ไม่จำเป็นต้องเหมือนฉันก็ได้นะ!)
ความละเอียด 300DPI (ลดลงได้นิดหน่อยถ้าเลเซอร์ไม่พอ)



2. รถแคมป์ปิ้ง

ข้อนี้ : 03 23 18 10 12

1



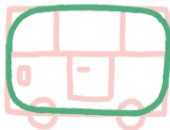
ขั้นแรกวาดภาพด้วยสีอ่อน ภาพสเก็ตช์จะบิดๆ เบี้ยวๆ ไปหน่อยก็ไม่เป็นไร เริ่มด้วยวาดสี่เหลี่ยมผืนผ้าและขีดเส้นแบ่งครึ่งในแนวนอนหนึ่งเส้น และขีดเส้นแนวตั้งอีกสองเส้นที่ครึ่งด้านบน จากนั้นก็ร่างตำแหน่งของล้อและประตูคร่าวๆ

2



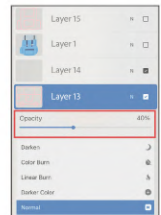
เพิ่ม [Layer] แล้ววาดเส้นโค้งขนาดใหญ่ที่แต่ละมุมของสี่เหลี่ยมเพื่อให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมมน ให้วาดเส้นโค้งกะขนาดประมาณ 1 ส่วน 4 ของวงกลม

3



เชื่อมต่อเส้นโค้งทั้งสี่เส้นเพื่อทำให้สี่เหลี่ยมมุมมนสมบูรณ์ และเติมสีลงไป

4



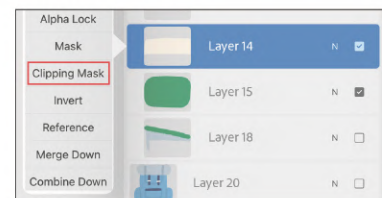
เลื่อนเลเยอร์สเก็ตช์ขึ้นไปอยู่เหนือเลเยอร์สี่เหลี่ยมสีเขียว จากนั้นก็ลดความโปร่งใส (Opacity) ลงเล็กน้อยเพื่อจะได้ไม่บังเวลาวาดภาพ เมื่อตะไ่ไปที่เลเยอร์ แถบเลื่อน Opacity จะอยู่ด้านล่างให้ปรับลดลงไปเล็กน้อยเพื่อให้พอมองเห็นได้รางๆ

5



เพิ่ม [Layer] และวาดส่วนบนของรถแคมป์ปิ้งด้วยสีงาช้าง วาดสี่เหลี่ยมด้านบนให้เลยสี่เหลี่ยมสีเขียวออกไปเล็กน้อย วาดคร่าวๆ ก็ได้เนะ ตกแต่งแค่ตรงด้านที่ติดกับสี่เหลี่ยมสีเขียวก็พอ

6



เลือกเลเยอร์สี่เหลี่ยมสีงาช้างแล้วแตะ [Clipping Mask] ทางด้านซ้าย

13



วาดไฟหน้ารถแคมป์ปิ้งด้วยสีเหลือง

14



เพิ่ม [Layer] เพื่อวาดหลังคาด้วยสีเทาอ่อน โดยวางเลเยอร์ที่ใช้วาดหลังคาให้อยู่ใต้เลเยอร์สีเหลืองสีเขียว เพิ่ม [Layer] อีกที จากนั้นก็ใช้สีเขียวลากยาวด้านบนเป็นฝาหลังคา

15



เท่านั้นรถแคมป์ปิ้งแสนน่ารักก็เสร็จเรียบร้อยแล้ว!

ตัวอย่างหนังสือ

รู้จักกับโครงสร้างพื้นฐานและสัดส่วนของคน

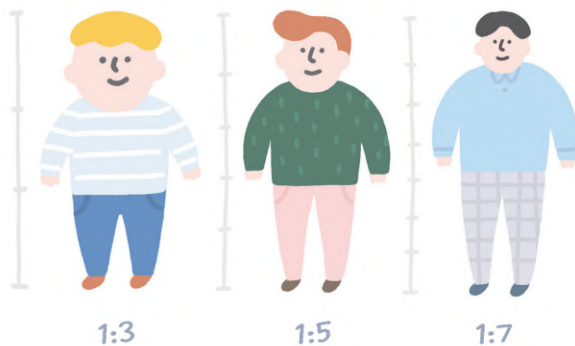
ก่อนจะวาดคน มาเรียนรู้เกี่ยวกับสัดส่วนและโครงสร้างพื้นฐานของร่างกายคนก่อนดีกว่า หากเข้าใจว่าคนเรามีลักษณะต่างกันอย่างไรมันจะทำให้เราวาดภาพได้ง่ายมากขึ้น

1. ยิ่งหัวโต ยิ่งน่ารัก

คนส่วนใหญ่จะคิดว่าเด็กๆ หรือลูกสัตว์น่ารักใช่ไหมล่ะ? คิดว่าทำไมเราถึงรู้สึกว่าการ์ตูนเด็กหรือลูกสัตว์น่ารักกันล่ะ?



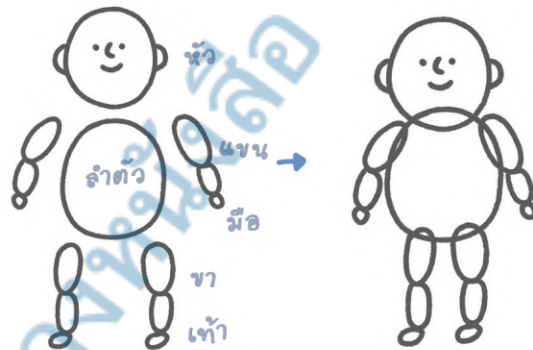
ฉันคิดว่าเหตุผลหนึ่งก็คือ ขนาดของหัว ตอนยังเป็นเด็ก หัวจะครองพื้นที่ส่วนใหญ่ของร่างกาย แต่เมื่อโตเต็มวัย ร่างกายก็จะสูงขึ้นและหัวก็จะเล็กลงจนมีขนาดเล็กกว่าร่างกายในที่สุด
เด็กจะมีหัวขนาดใหญ่ แขนและขาที่สั้น ถ้าวาดออกมาด้วยสัดส่วนแบบนี้ก็จะช่วยดึงดูดความน่ารักออกมาได้



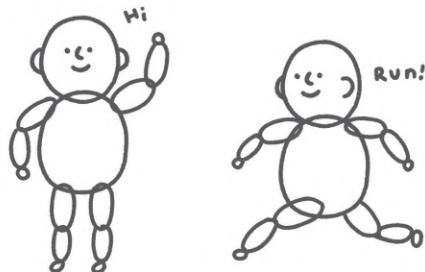
ถ้ามองจากภาพ จะเห็นว่าด้านซ้ายสุดจะมีสัดส่วนหัว 1 ต่อ 3, 1 ต่อ 5 และ 1 ต่อ 7 ทั้งสามคนนี้สูงเท่ากัน แต่สัดส่วนของหัวกลับเล็กลงเรื่อยๆ ยิ่งหัวเล็กก็ยิ่งดูเหมือนผู้ใหญ่ ปกติฉันชอบวาดคนแขนขาสั้นๆ และหัวโตที่สัดส่วน 1 ต่อ 3 เพราะรู้สึกว่าคุณลักษณะของเด็กแบบนี้มันดูน่ารักที่สุด ลองวาดคนที่มีสัดส่วนต่างๆ แล้วค้นหาวาดตัวเองชอบสัดส่วนแบบไหนกันดูนะ!

2. ร่างกายคนประกอบ ด้วยอะไรบ้างนะ?

ถ้าคิดอย่างง่ายๆ ก็คือ คนนั้นประกอบด้วยหัว ลำตัว แขน และขาที่จะเชื่อมติดกับลำตัว แขนและขาจะมีข้อต่ออยู่ตรงกลางหนึ่งข้อ และมีมือและเท้าติดอยู่ที่ปลาย ซึ่งแขน ขา และข้อที่ต่อเข้ากับลำตัวจะมีขนาดใหญ่และยาวกว่าส่วนที่ติดกับมือและเท้านิดหน่อย และทั้งสองฝั่งจะสมมาตรกันด้วย!



เราสามารถเคลื่อนไหวได้หลากหลายเพียงแค่ขยับข้อต่อของคอ แขน และขาเท่านั้น เวลาเราวาดโครงร่างตามลำดับคือ หัว ลำตัว แขน และขา เราสามารถวาดรูปได้ง่ายมากขึ้นเพียงแค่ร่างท่าทางของคนโดยใช้โครงร่างเป็นพื้นฐานก่อน



๕ เล่นกับบอลลูก

ซีรีส์ : 22 02 10 16 27 25 04 15 20

1



เพิ่ม [Layer] ใต้ด้านบนเลเยอร์
โครงร่างแล้ววาดหัว

2



เพิ่ม [Layer] แล้ววาดตา จมูก
ปาก และทรงผม

3



สำหรับการวาดท่าทางการขว้าง
บอล ให้เพิ่ม [Layer] แล้ววาด
แขนให้ยกขึ้นสูงและกางออก
เช่นเดียวกับขา ส่วนมือกับเท้าก็
วาดตามปกติ

4



เพิ่ม [Layer] แล้ววาดชุดว่ายน้ำ

5



คัดลอกเลเยอร์โครงร่างแล้วย้าย
ไปวางข้างๆ กัน จากนั้นก็เพิ่ม
[Layer] เพื่อวาดหัว

6



เพิ่ม [Layer] แล้ววาดลำตัวด้วยสี
ที่เข้มกว่าสีใบหน้าเล็กน้อย วาด
แขนให้ยกขึ้นสูง

7



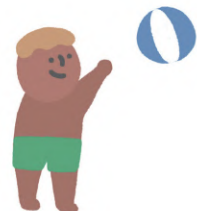
เพิ่ม [Layer] แล้ววาดทรงผม ตา
จมูก และปาก

8



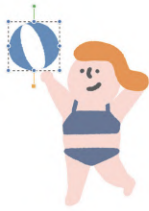
เพิ่ม [Layer] แล้ววาดกางเกง
ขาสั้น

9



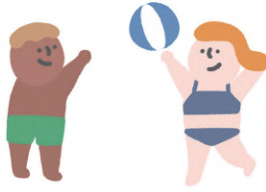
เพิ่ม [Layer] เพื่อวาดลูกบอล
เริ่มแรกให้วาดวงกลมสีฟ้าก่อน
จากนั้นค่อยวาดวงรีสีขาวตรง
กลาง ง่ายๆ แบบนี้เลย

10



ใช้เครื่องมือ [Transform]  เพื่อปรับตำแหน่งลูกบอล

11



ลบเลเยอร์โครงร่างแล้วทำให้เป็นกลุ่มเดียวกันทั้งหมด

หลังจากลงสีพื้นหลังด้วยโทนสีเหลืองแล้วให้ปรับขนาดและตำแหน่งของตัวละครให้เหมาะสม เมื่อลงสีพื้นหลังแล้วรู้สึกว่สิ่งข้างบนรูปตัวละครนั้นก้คล้กับสีพื้นหลังมากเกินไป ให้ลองปรับเป็นสีขาวแทน อย่างฉ้เองก็เปลี่ยนสีของห่่วงยางเป็นสีขาว



เพิ่ม [Layer] เพื่อวาดเม็ดทรายและนกนางนวล แล้วภาพชายหาดกลางฤดูร้อนก็เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด!

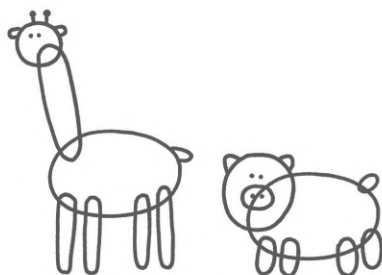
ทำความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานและสัดส่วนของสัตว์

1. ร่างกายของสัตว์ ประกอบด้วยอะไรบ้างนะ?

ก่อนที่จะวาดสัตว์ เรามาดูโครงสร้างร่างกายของสัตว์กันก่อนดีกว่า การทำความเข้าใจว่าสัตว์ต่างๆ ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร จะช่วยให้เราวาดภาพได้ง่ายขึ้น และสร้างสรรค์ได้มากขึ้นด้วย คนยืนด้วยสองเท้า แต่สัตว์ยืนด้วยสี่เท้าใช่ไหม? แต่บางครั้งสัตว์ก็ยืนด้วยสองเท้าเหมือนกัน ถึงปกติแล้วพวกมันจะยืนด้วยสี่เท้า นั่นเป็นเหตุผลที่เราเรียกเท้ามันว่า เท้าหน้า และเท้าหลังยังไงล่ะ! แบ่งส่วนร่างกายของสัตว์อย่างง่ายๆ คือ หัว ลำตัว ขา และหาง โดยหัว ขา และหางจะเชื่อมติดกับลำตัว ถ้าจำโครงสร้างนี้ได้ ก็สามารถวาดสัตว์สี่ขาออกมาได้สบายๆ



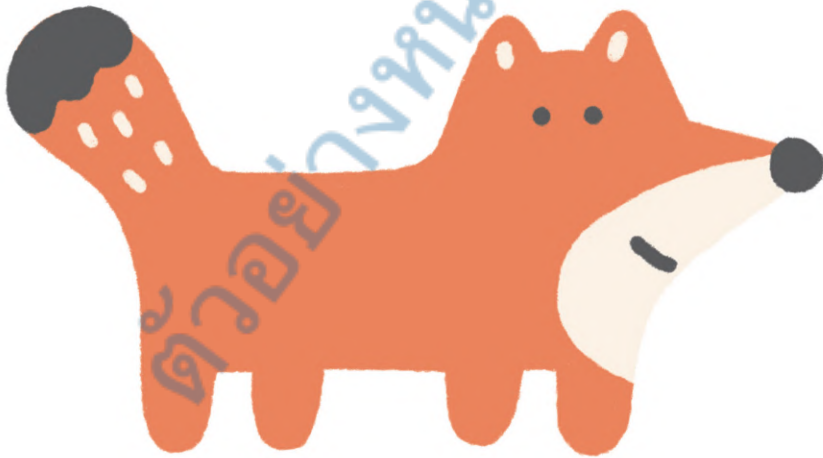
เพียงแค่เปลี่ยนความยาวและขนาดจากโครงสร้างพื้นฐาน ยกตัวอย่างเช่น ยีราฟมีหัวเล็กและอยู่ห่างจากลำตัว หัวกับลำตัวก็จะเชื่อมต่อกันด้วยคอ และคอกที่ยาวพองๆ กับขา ในทางกลับกัน หมูมีหัวขนาดใหญ่และคอสั้นมาก จนแทบไม่เห็น หัวมันจะอยู่ติดกับคอ แถมขาที่สั้นมากๆ ด้วย โครงสร้างร่างกายของสัตว์นั้นประกอบด้วยหัว ลำตัว ขา และหางที่ไม่เปลี่ยนแปลง แต่จะต่างกันตรงที่ขนาดหัว ความยาวลำตัว ความยาวขา หรือตำแหน่งของหัว ลองนึกถึงภาพสัตว์ต่างๆ โดยแบ่งแต่ละส่วนออกเป็นรูปทรงต่างๆ ดูสิ



1. จิ้งจอกผู้ผ่อนคลาย

คราวนี้เราจะมาลองวาดจิ้งจอกที่มีรอยยิ้มผ่อนคลายกันบ้าง

ชีปส์ : 01 23 10



1



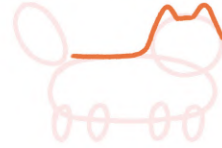
ใช้วงกลมยาวเป็นลำตัว และ
วงกลมอีกรวงวางด้านบนเป็นหัว

2



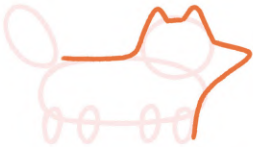
อย่าลืมวาดหางกับขาด้วยนะ!

3



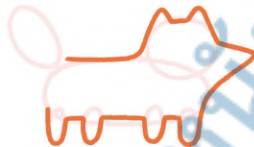
ปรับลดความโปร่งใส **[Opacity]**
ของเลเยอร์สเก็ตซ์ แล้วเพิ่ม
[Layer] เพื่อลากเส้นจากหัวถึง
ลำตัว โดยวาดให้หูแหลมขึ้นและ
ลากเส้นเพื่อเชื่อมใบหน้ากับลำตัว

4



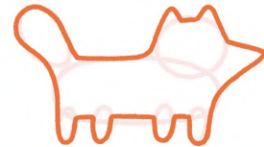
ลากเส้นตั้งแต่ใบหน้าไปจนถึงขา
ตรงจุดเริ่มต้นที่ลากจากใบหน้า
ให้หักเส้นแหลมขึ้นไปเป็นปาก
ของจิ้งจอก

5



วาดขาทั้งสองข้าง เบี้ยวไปหน่อยก็
ไม่เป็นไร

6



วาดหางโดยลากเส้นจากขาหลัง
สุดขึ้นไป วาดให้ปลายหางอ้วนๆ

7



ลงสีและตกแต่งรายละเอียดใน
ส่วนที่ต้องการปรับแก้

8



เพิ่ม **[Layer]** แล้ววาดขนรอบๆ
ปากด้วยสีงาช้าง เพราะว่าเราจะ
ใช้เครื่องมือ **[Clipping Mask]**
จึงโฟกัสแค่ส่วนที่ติดกับใบหน้า
ก็พอ วาดเชื่อมตั้งแต่ปลายจมูก
ไปจนถึงต้นขาหน้าเลยนะ

9



แต่เลือกเลเยอร์แล้วเลือก
[Clipping Mask] จุดนี้เลเยอร์สี
งาช้างควรจะไปอยู่เหนือเลเยอร์
ลำตัวสีส้มของจิ้งจอกพอดี

10



ขีดเส้นสั้นๆ บนหูแหลม

11



เพิ่ม **[Layer]** แล้ววาดตาด้วยการ
จุดลงไป ถึงจะเป็นแค่จุดเล็กๆ
แต่ก็เป็นดวงตาที่สื่ออารมณ์ได้ดี

12



วาดวงกลมสีดำตรงปลายแหลม
เพื่อเป็นจมูก และวาดเส้นโค้ง
เพื่อเป็นปากที่ดูอ่อนคลายอย่าลืม
ยืมไปด้วยระหว่างวาดจึงจอก
ผู้ผ่อนคลายกันนะ

13



เพิ่ม **[Layer]** และวาดจุดสีดำที่
หาง วาดปลายหางด้วยเส้นลาย
คลื่น ถ้ายังไม่ชอบใจตำแหน่ง
ก็สามารถย้ายได้ด้วยเครื่องมือ
[Transform] 

14



เพิ่มขีดเส้นขนสีขาวบนหาง
คราวนี้จึงจอกผู้ผ่อนคลายก็เสร็จ
เรียบร้อยแล้ว!