

สุดยอดเทคนิคการรีทัชตัดต่อภาพ

1. ทำหิมะตก

เป็นบทความที่ทิ้งห่างจากบทที่แล้วไปไกลโขเลย แรงกระตุ้นจากสมาชิกท่านหนึ่งต้องการงานให้ออกมาแนวหิมะตก ทั่วบ้านทั่วเมืองในที่ๆไม่อาจจะเกิดขึ้นได้แต่ก็เกิดขึ้นแล้วสิเนี่ย เกิดได้อย่างไร เป็นธรรมชาติหรือไม่ ผลที่ออกมาก็ได้ขั้นตอนและรูปสำเร็จที่ได้ลงในหน้ากระดานข่าวไปแล้วครับ

1.ดูรวมๆแล้วหรือไม่รวมมองเห็นได้ง่ายว่าบทความนี้จะไม่ค่อยเหมือนกับบทอื่นๆนะครับ (แบบว่าจี้เก๋ริชมั้ง)ผมได้ทำการเซฟไว้เองแหละแล้วก็เลยเอามาออยหลังให้ท่านชมกันนะสิครับ

-ในเลเยอร์ BGเมื่อท่านปรับแต่งแสงเงารูปได้ตามต้องการแล้ว ดังรูปนี้ผมได้เพิ่มความคมชัดลงไปเป็นพิเศษครับ



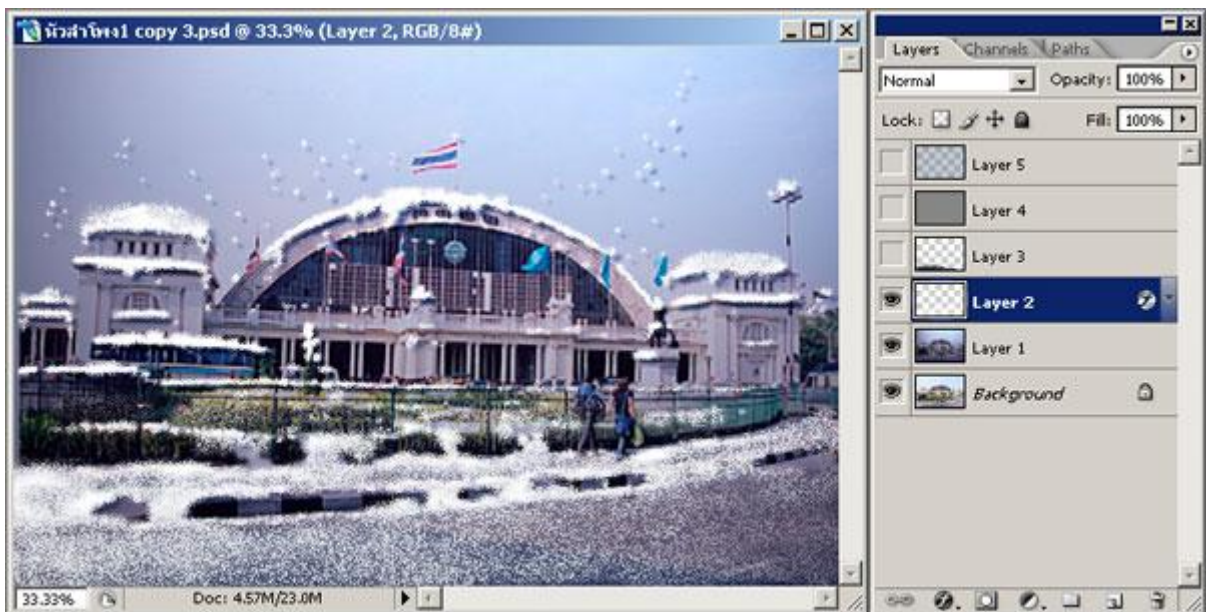
2.ในเลเยอร์ที่1ผมได้ใส่ Filter>Rander>Lighting Effects ปรับตามผมก็ได้หรือตามใจท่านก็ได้หรือไม่ปรับเลยก็ได้ครับ ^^ (แล้วแต่ชอบใจ)



3.ผมทำเลเยอร์ใหม่เป็นเลเยอร์2นี้ผมใช้Brush แป้นท์กรับเปอร์เซนต์อ่อน-แก่ ตามความเหมาะสมครับ คือแบบว่าอะไรก็แล้วแต่ที่ตกลงมาจากด้านบน ลงมาสู่ด้านล่าง ซึ่งเป็นที่รองรับไว้ ที่ตรงนั้นก็จะเต็มไปด้วยจิวน์เอี้ยไม่ใช่ครับเพราะเรากำลังจะ ทำหิมะตกนี่นา...^^สังเกตุดีว่าผมจะไม่ละเลงตรงในที่มีการได้สัมผัสอยู่ตลอด เช่น ถนน ทางเท้า เพราะว่าพื้นที่ตรงนั้นจะต้องมีรถวิ่งอยู่ไปมา จึงมีหิมะน้อยไปครับ ท่านจะใช้ยางลบๆ ด้วยก็ได้เช่นกันครับ

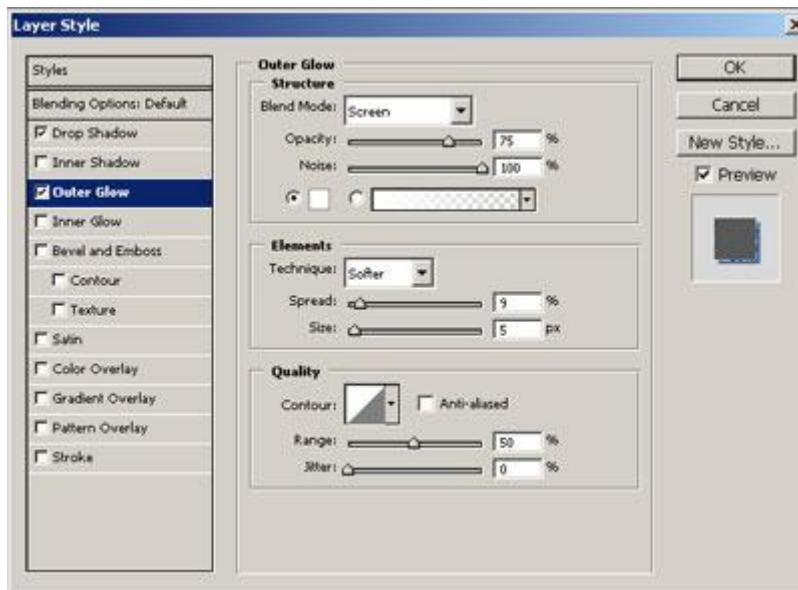


4.ที่เลเยอร์2เช่นเดิมกรับรูปด้านล่างที่ท่านเห็นนี้คำอธิบายจะอยู่ในข้อ4.1ครับ

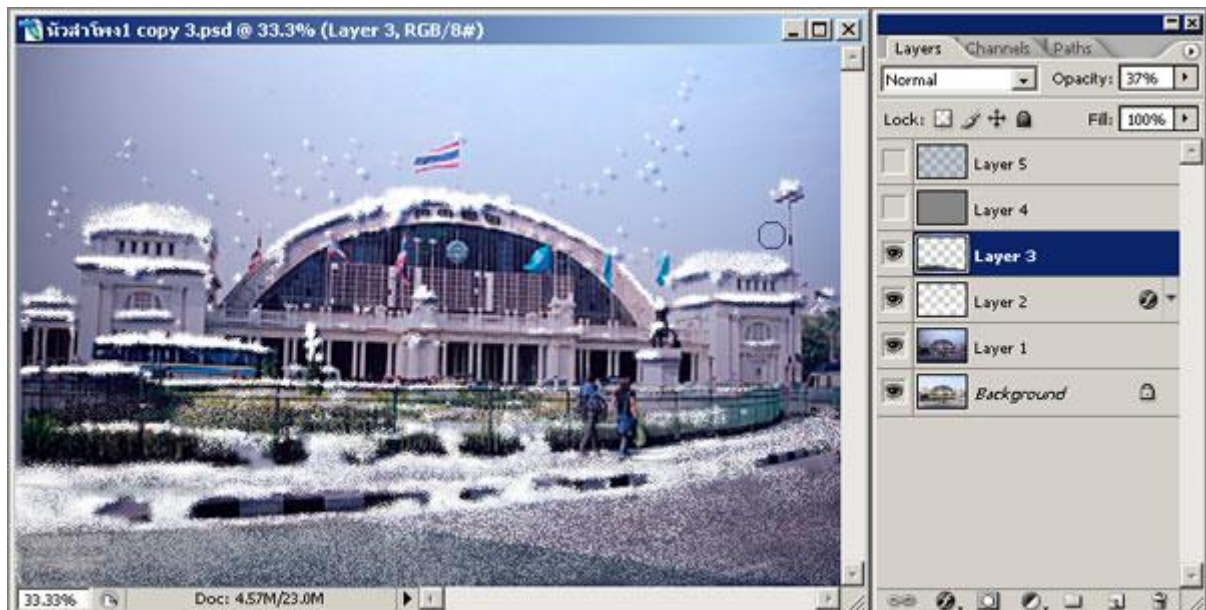


4.1.ท่านจะเห็นและได้กระทำหน้าต่างLayer Styleนี้ได้ท่านจะต้อง คลิกตัว f ที่ด้านล่างพาเล่ตเลเยอร์

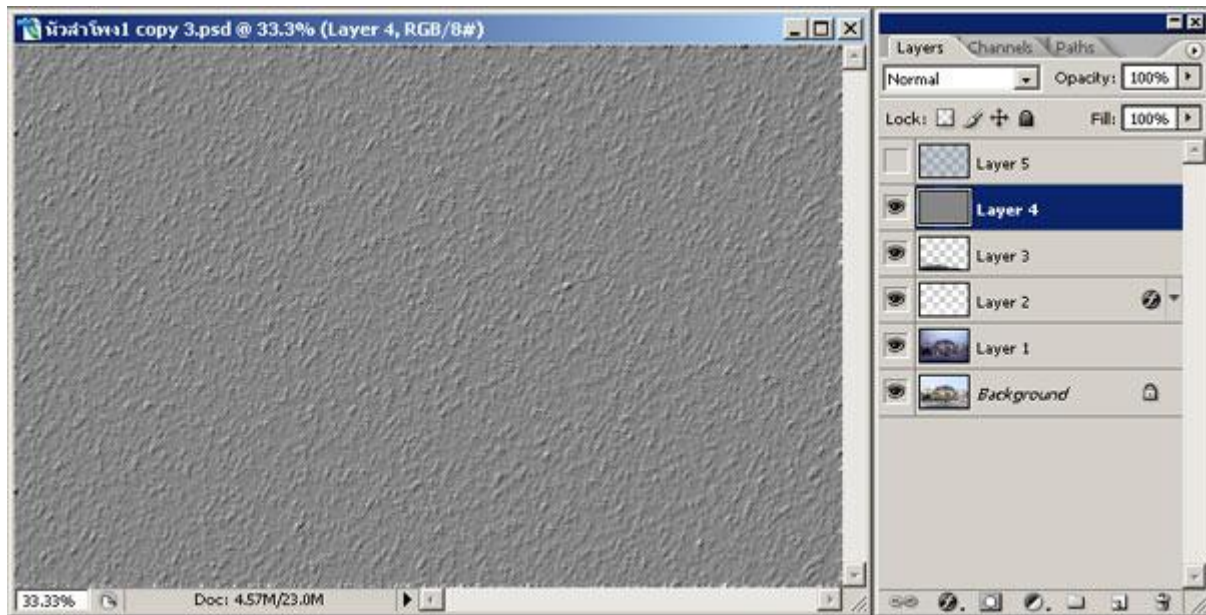
ครับ ผมปรับ Drop Shadow กับ Outer Glow เท่านั้นครับยังไม่ว่างแล้วท่านก็ลองปรับตามผมดูก็ได้
ครับ ตรง Noise ท่านสามารถปรับความฟุ้งได้ตามความพอใจได้ครับ



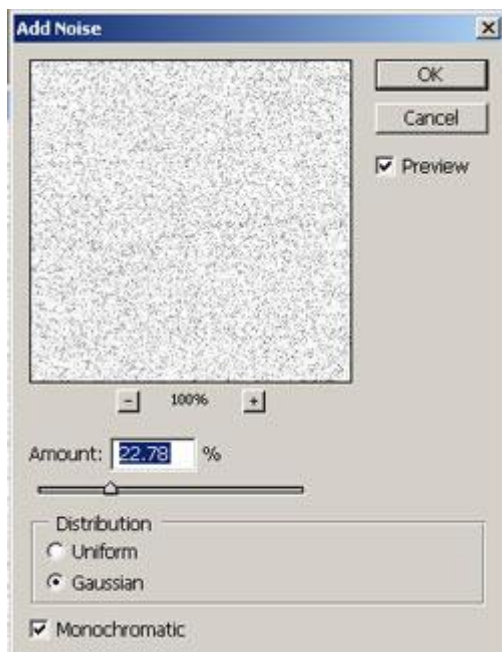
5 ที่เลเยอร์ 3 . ข้อนี้ดูเผินๆ เหมือนไม่เห็นมีอะไรเลยนะ แต่มีครับ ผมเอาเงาตกทอดที่อยู่ด้านล่างหิมะ (รูปจริง) ขึ้นมาไว้ด้านบนครับ ปรับ Opacity ที่พาเล็ดให้จางลงครับ



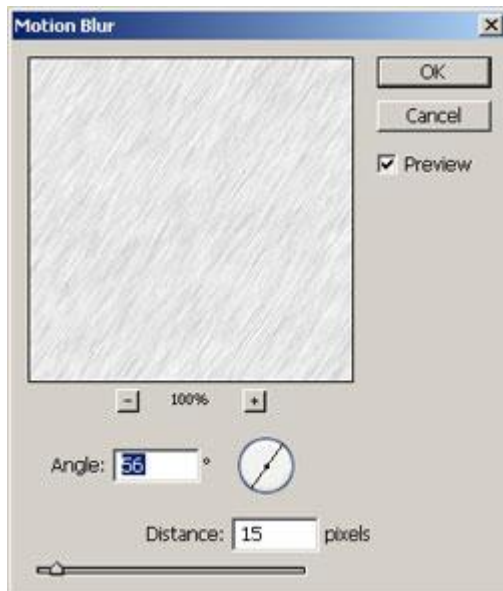
6. ผมสร้างเลเยอร์ 4 ใหม่โดยกดที่ด้านล่างของพาเล็ด Newlayer ข้างๆ ถึงขยะครับ (ดูขั้นตอนการทำที่ข้อ 7-8-9-10-11)



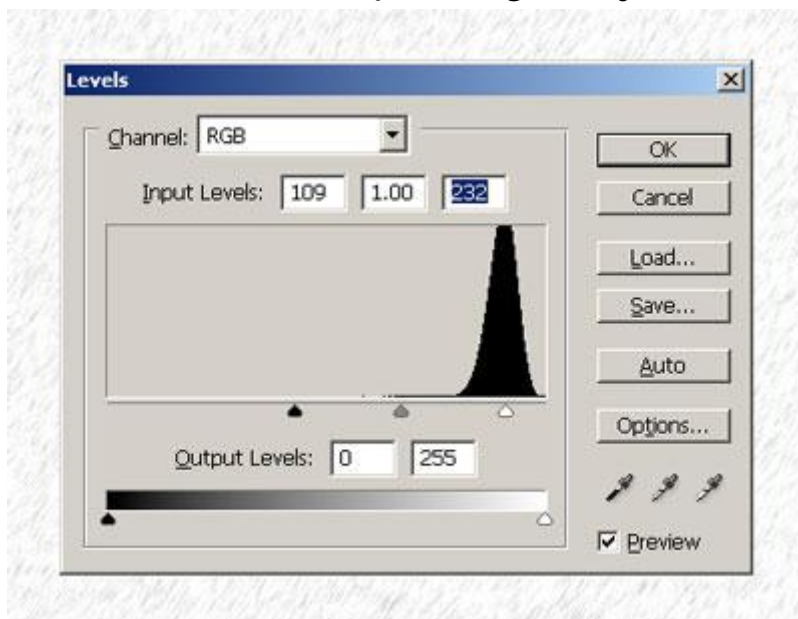
7. วิธีการทำของผมก็คือเปิดเลเยอร์แล้ว เทสีขาวลงไปครับ แล้วปรับที่ **Filter>Noise>Add Noise** ปรับประมาณนั้นครับ



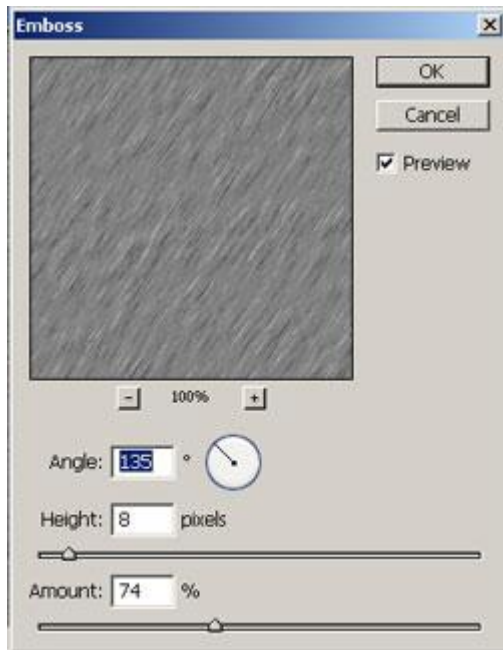
8. ไปที่ **Filter>Blur>Motion Blur** ผมปรับประมาณนั้นครับ



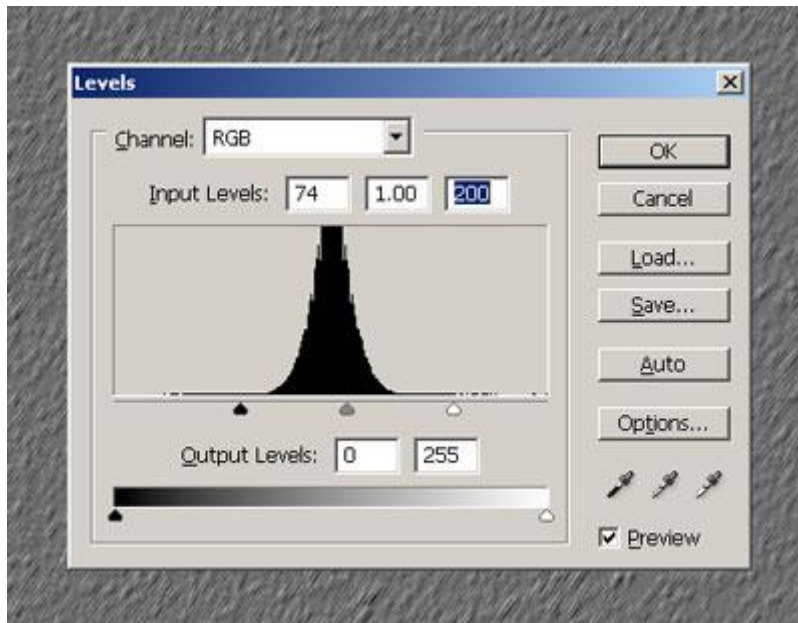
9.ผมใช้ Levels โดยเข้าที่เมนูบาร์ Image>Adjustments>Levels แล้วก็ปรับตั้งรูปแหละ



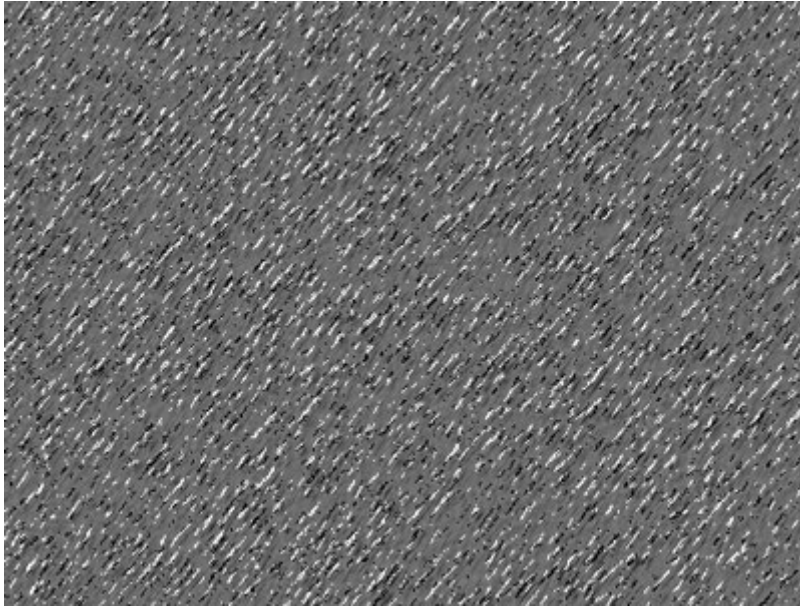
10.แล้วผมไปต่อที่ Filter>Stylis>Emboss ปรับประมาณนั้นครับ



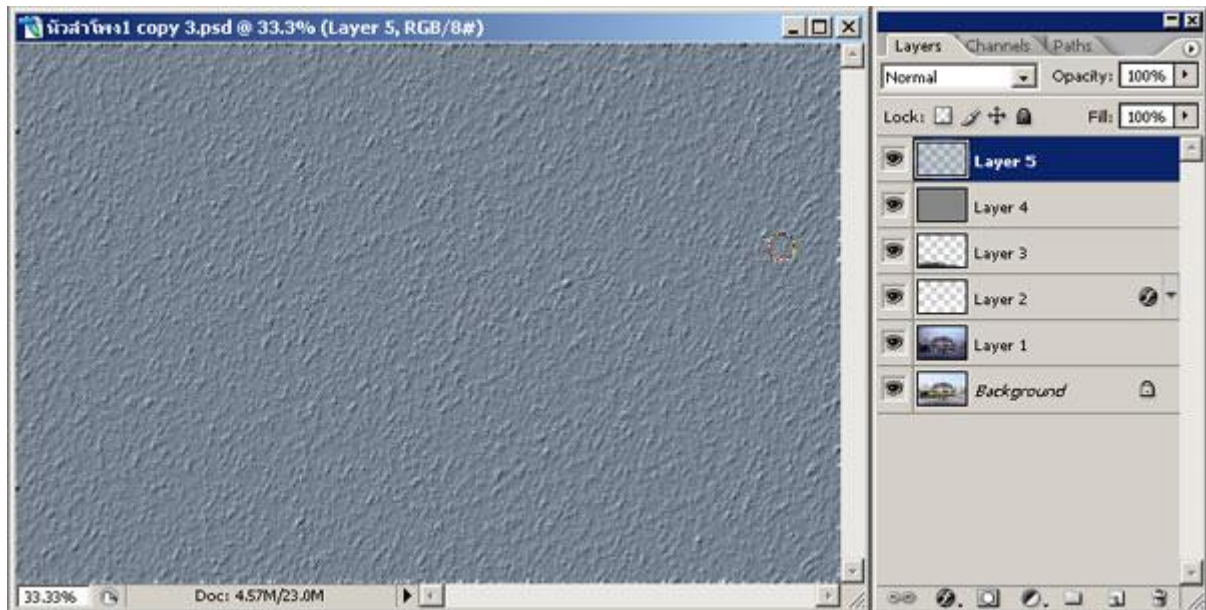
11.แล้วผมไปต่อที่(โหะฮะจัน)ผมใช้Levelsปรับอีกครั้งครับ ดังรูป



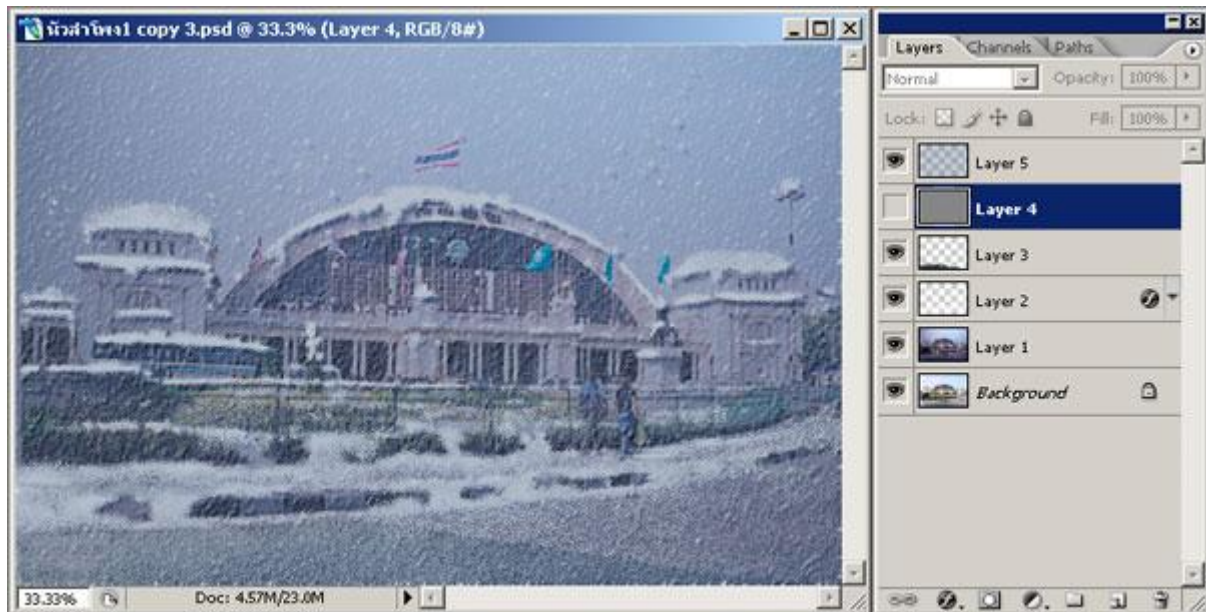
12.ก่อนที่จะเกิดเลเยอร์ที่5ได้นั้นผมใช้วิธีที่เด็ดของผมครับ(ที่บทความเรื่องเทคนิคพิเศษครับ)ให้ท่านกด Ctrl+Alt+3ครับจะได้ดังรูปครับ



13.ให้ท่านกดCtrl+jจากเลเยอร์4ก็จะกลายเป็นเลเยอร์5เลยครับ ดังในรูป ในขั้นตอนนี้ท่านสามารถใส่ฟิลเตอร์เพื่อต้องการให้ความนุ่มนวลของเก็ล็คหิมะ(หรือเม็ดฝน)โดยไปที่ Filter>Blur>Gaussian Blur



14.ที่เลเยอร์4นั้นก็หมดความหมายไม่ได้ใช้เลยครับท่านจะลบทิ้งหรือเก็บไว้เฉ่นอะไรต่อก็ได้นะ^^



รูปด้านล่างนี้ผมได้รวมเลเยอร์โดยคลิกที่ลูกศรมุมบนขวามือที่พาเล็ทเลเยอร์แล้วเลือก **Flatten Image** เสร็จแล้วปรับสีต้นแสงเงาอีกทีครับจริงๆแล้วผมไม่ค่อยได้เล่นแนวนี้เท่าไร บางทีเพื่อนๆน้องเข้ามาร่วมสนุกเหมือนเกิดจุดประกายขึ้นมาสิ



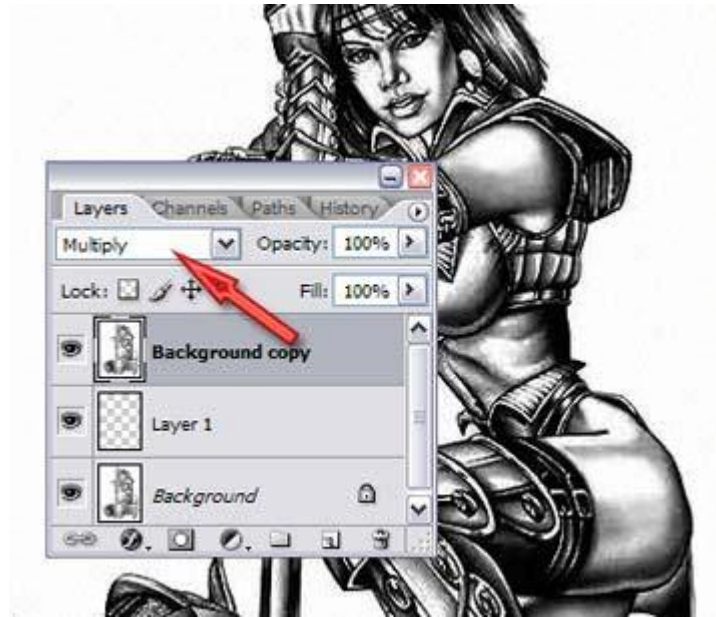
บทความนี้อาจจะแตกต่างไปจากบทความอื่นๆ ยังไงแล้วหากถูกใจก็ของจงปรบมือคังๆให้ถึงบ้านผมเลยนะ^^ หากท่านชอบแนวไหน หากผมทำได้ก็จะทำให้ได้ตั้งใจแล้วกันครับ
masterkae

2 การลงสีให้กับภาพลายเส้น ขาว-ดำ

1. การลงสีภาพใน **Photoshop** เป็นอีกหนึ่งกรรมวิธีที่ต้องอาศัยทักษะความสามารถ และประสบการณ์มากพอสมควร สำหรับท่านที่มีพื้นฐานการวาดรูปอยู่แล้วอย่างอาจารย์แต่ละแห่งเว็บนี้ หรือคุณลุงสรณ์ (ที่ผมขโมยรูปมาสาธิต) ก็อาจจะอมยิ้มเพราะเป็นของหวานหมูสำหรับท่าน แต่กับคนทั่วไปอย่างเช่นกระผมเป็นต้น มันก็เหมือนยาขมหม้อใหญ่ ที่ต้องอาศัยระยะเวลาฝึกฝนอีกยาวนาน แต่ถ้าเป็นการลงสีให้กับภาพลายเส้นขาวดำ ผมพอมีเคล็ดลับวิซามาร์ที่จะช่วยให้ท่านสร้างงานได้อย่างไม่น้อยหน้าท่านจอมยุทธเหล่านี้ เทคนิคนี้ผมเก็บงำไว้นานพอควร วันนี้เอามาเผยก็หมายความว่าหมดทางหา কিন กับมันอีกแล้ว

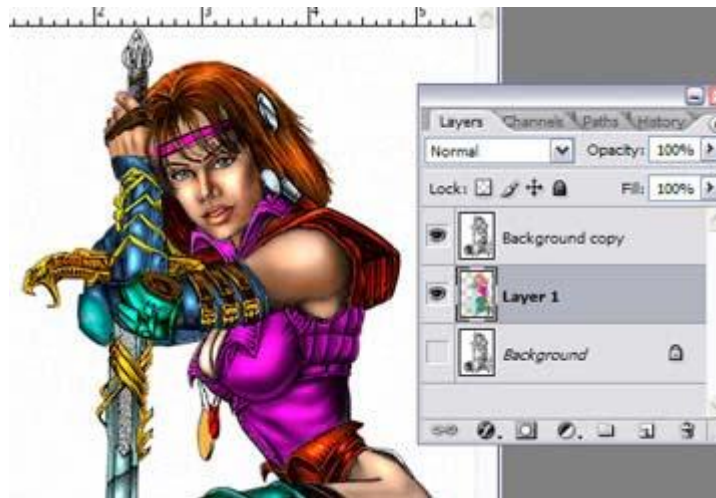


2. เริ่มจากการ **Copy** เลเยอร์ภาพขาว-ดำ ไว้ข้างบน เปลี่ยนเป็นโหมด **Multiply** เสร็จแล้วสร้างเลเยอร์เปล่าขึ้นอีก 1 เลเยอร์แทรกไว้ระหว่างเลเยอร์ทั้ง 2

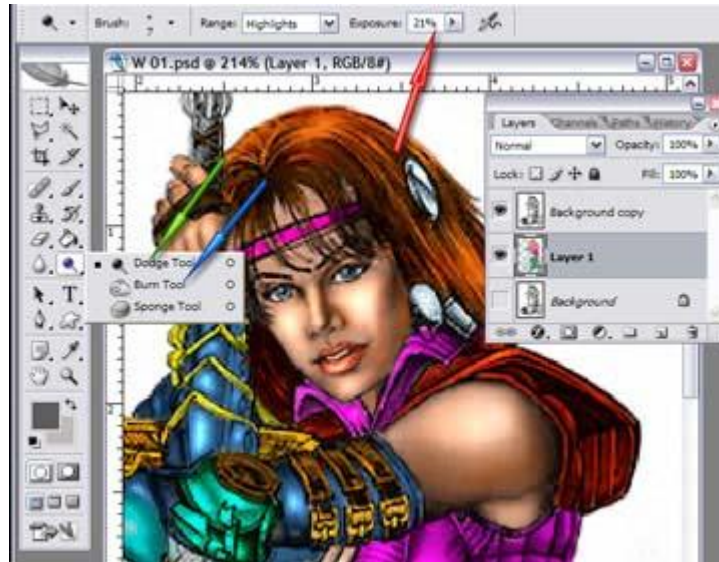


3. ลงมือลงสีตามขอบบนเลเยอร์ที่2 ไม่ต้องกลัวว่าจะเลอะลายเส้นภาพบน เพราะภาพบนถูกวิซามาร เปลี่ยนเป็นโหมด **Multiply** แล้ว มันจึงทำหน้าที่คล้ายแผ่นใสทับไว้อีกชั้นหนึ่ง ระบายให้ตายยังไงก็ไม่มัววน
เลอะ

ทำให้ประหยัดขั้นตอนที่ต้องสร้างซีเลคชั่นแต่ละส่วนเหมือนที่ทำกับภาพอื่นๆ



4. ส่วนในเรื่องแสงเงาก็ง่ายมากไม่ต้องเสียเวลาไปเลือกโทนสีอ่อนแก่ให้ยุ่งยาก ให้ท่านใช้แค่ **Dodge Tool** กับ **Burn Tool** ปรับเปอร์เซ็นต์ให้ต่ำๆเข้าไป ไล่ไปตามส่วนที่จะสร้างแสงและเงาจน
ทั่วทั้งภาพ



5. ขั้นตอนสุดท้ายเป็นขั้นตอนเก็บรายละเอียด ถ้าเห็นว่าเม็ดในภาพพรายเส้น เม็ดหยาบเกินไป
ดูไม่สวยงามก็ให้ใช้ **Blur Tool** ไล่ไปตามพื้นผิวของเลเยอร์บน แต่ต้องระวังอย่าให้ไปถูกเส้นขอบภาพนะ
ครับ

เพราะจะทำให้รายละเอียดภาพเสียหาย
หลังจากนี้ท่านจะหาเบ็คกราว์นอะไรสวยๆมาใส่ เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น ก็ตามสะดวกครับ
แล้วพบกันใหม่เมื่อชาติต้องการนะครับ



3 หน้าเนียน ขาว จัดผิวฝ้า

ในบทนี้จะเป็นการรวมขั้นตอนต่างๆที่ผมได้แนะนำไปข้างแล้ว ผมก็เลยจับเอามารวมๆกันเป็น1ชิ้นงานกันเลย
ครับ อีกอย่างผมก็ได้ข้อคิดจากท่านหนึ่งที่เขียนในกระดานข่าวไว้ ผมอยากให้เป็น1ชิ้นงานที่สมบูรณ์(ว่างั้นเลย
ครับ) คุณผู้นำสมาชิกที่ขอมารว่าอยากทำการรีทัชรูปให้หน้าเนียน ใ้หน้าขาว และเก็บรายละเอียดเอาสิวเอาฝ้า
ออกไป

1.รูปต้นแบบที่ผมได้จากคุณผู้นำ นำมาให้เป็นแบบแนะนำกันครับผม



2.วิธีการที่ผมชอบมากที่สุดครับ อาจจะเป็นหัวใจของผมเลยก็ว่าได้ ให้ท่านกด **Ctrl+Alt+1**หรือ**2**หรือ**3**ก็
ได้ครับ(จะอยู่ในบทก่อนๆที่ลงไว้)



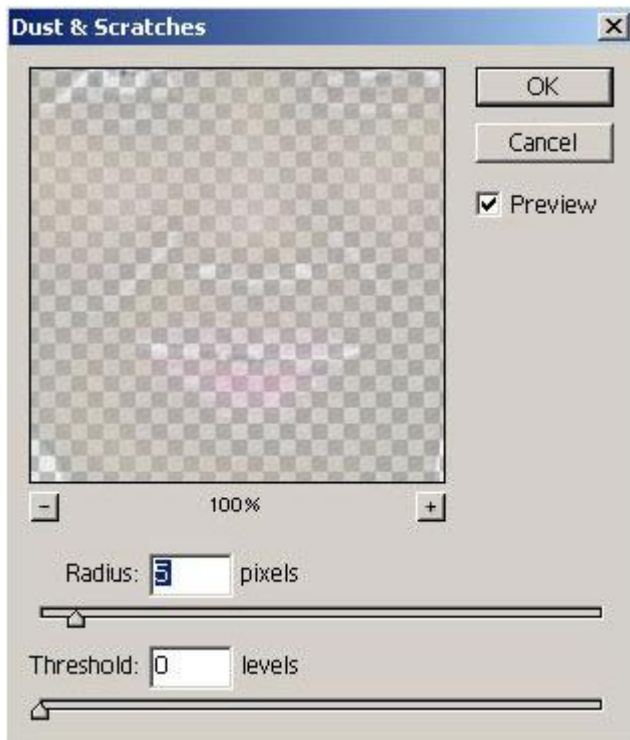
3.ขอขยความว่า**Ctrl+Alt+1**หรือ**2**หรือ**3**ครับผม ..หากท่านกด**1**แล้วเส้นปะไขปลาเนี่ยะถ้ากินเนื้อที่เข้าไปในความเข้มเกินไปหรือรายละเอียด จะไม่มีผลดีเท่าที่ควรผมเลยจึงต้องให้ท่านเลือกเอาดูว่า ที่รูปของท่านนั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันครับ ยกตัวอย่างเช่นรูปที่คุณผู้นำเอามาให้ผมเนี่ยะผมอัฟไฟล์ ไปอยู่ที่ 800x1000 pxเท่านั้นเองครับ ขนาดนี้จะอยู่ในงานถ่ายสตูดิโอรูปขนาดเล็กๆเท่านั้นเองครับผม แต่ทว่าหากท่านจะต้องทำงานที่ไฟล์ใหญ่กว่านี้ขึ้นไปท่านก็ต้องปรับค่าต่างๆให้มากกว่าผม ดังที่ผมจะแนะนำในหัวข้อข้างนี้ต่อไปครับ



4.เมื่อท่านทำตามวิธีข้างบนนั้นแล้วให้ท่านกด**ctrl+j** ท่านจะได้เลเยอร์ใหม่ที่พาเล็ดเลเยอร์ครับ คือเลเยอร์**1**(ในส่วนของแสง ระดับที่ต้องการครับ)



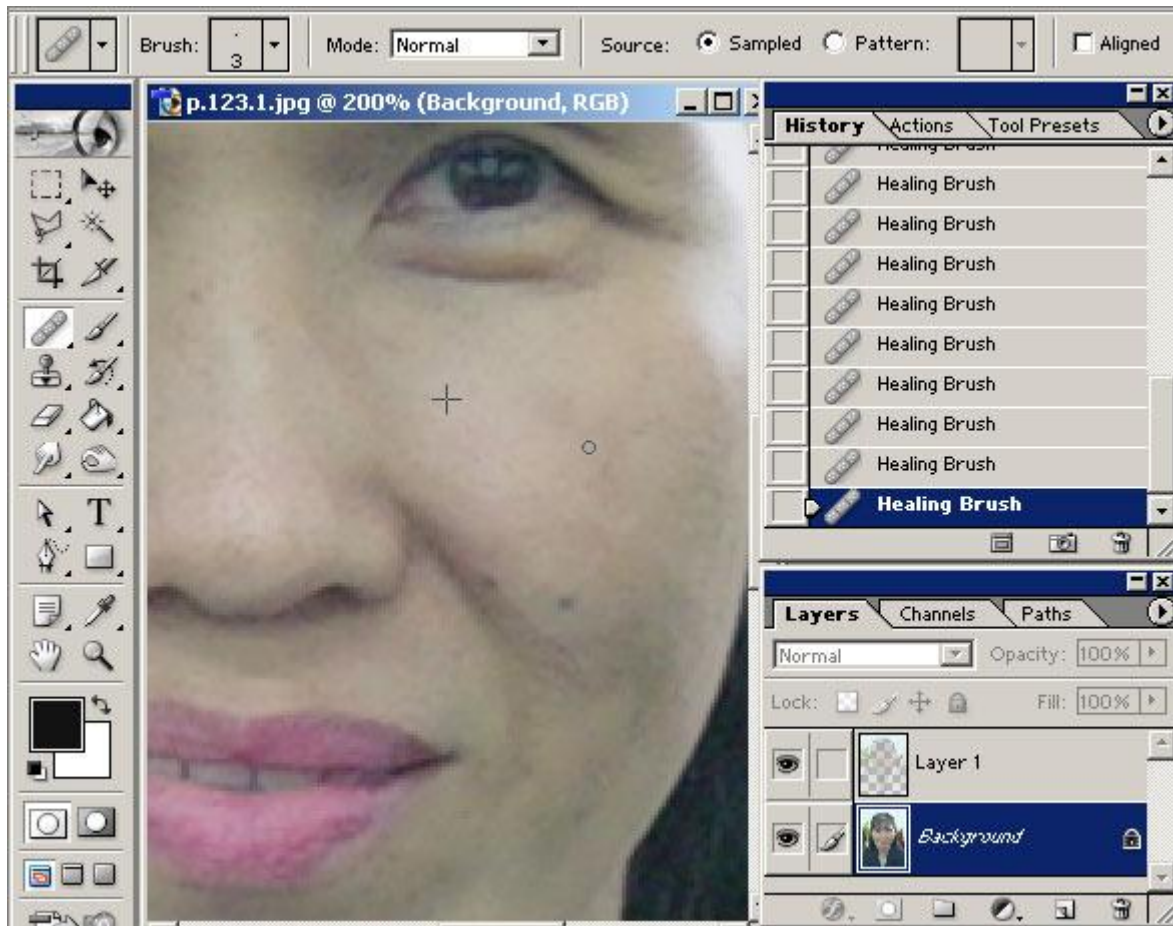
5.ที่เลเยอร์1ให้ท่านไปที่ **Fillter>Noise>Dust&Scratches** ท่านก็จะได้น้าต่างดังรูปข้างล่างนี้ครับ แล้วท่านก็ปรับแฉวงล่างนั้นลงที่ไว้จะครับ ส่วนแฉวงบนท่านก็ปรับเอาตามใจชอบก็ได้(พอประมาณครับผม)



6.ผลที่ได้ตอนนี้แค่นี้ก่อนนะครับผม(เด่วจะคมขึ้นครับ)



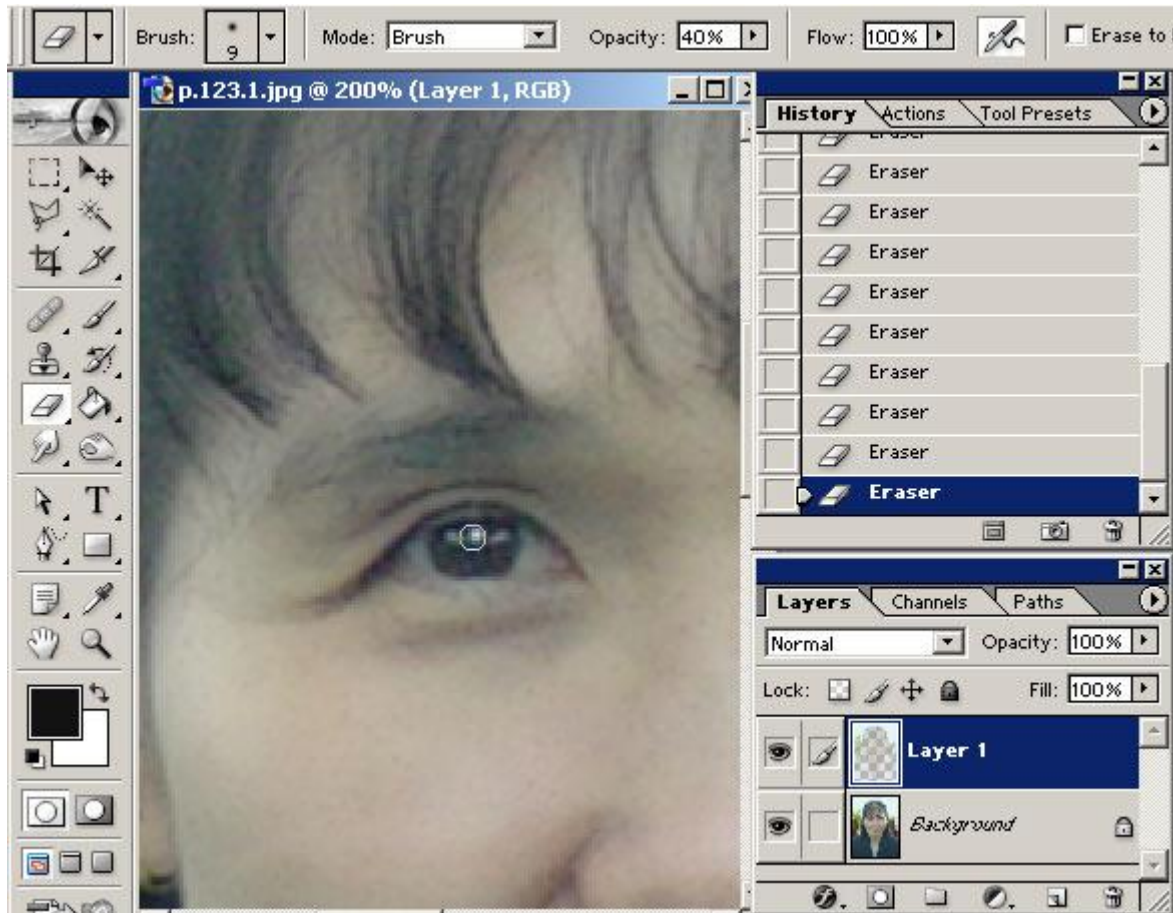
7.ให้ท่านคลิกเลือก ที่เลเซอร์BG (ที่พาเล็ค Layers)และหีบเครื่องมือ Healing Brush ผมตั้งค่าต่างๆดังรูปข้างล่างนี้แหละครับ(ในช่องAlignedหากท่านเลือก เครื่องหมายบวกในรูปจะเดินตามหัวแปรง เวลาเราคลิกไปอีกที่ครับ) สังเกตว่าหัวแปรงที่ผมใช้นั้นจะไม่ใหญ่มากนะครับ หากหัวแปรงใหญ่เกินไปอาจทำให้พื้นที่ผิวหนังที่โดนนั้นถูกทำลายไปด้วย เมื่อท่านตั้งค่าต่างๆเรียบร้อยแล้ว ให้ท่านกด **Alt** ที่แป้นคีย์บอร์ดค้างเอาไว้ แล้วคลิก**1**ครั้งตรงบริเวณผิวหนังที่สมสมบูรณ์ แล้วนำมาคลิกลากหรือคลิกครั้งเดียวตรงบริเวณผิวหนังที่ไม่ต้องการออกไปครับ ดังที่เห็นในรูปนั้นเครื่องหมายบวก ก็คือที่เรา กด **Alt** ที่แป้นคีย์บอร์ดค้างเอาไว้แล้วคลิก**1**ครั้งตอนเริ่มแรกนั้นแหละครับ ที่เห็นเป็นรูปวงกลมนั้นก็คือหัวแปรง ที่เราเอาตรงเครื่องหมายบวกมาแทนที่ไงครับ(งงไม้ครับเนี่ย)คือแบบว่าผมอยากให้ท่านที่เริ่มใหม่ๆได้อ่านแล้วเข้าใจแบบคุณนุ่นาแหละ เพราะบทแรกๆบางท่านเริ่มใหม่ๆแล้วบอกว่าอ่านแล้วงงนะ^^



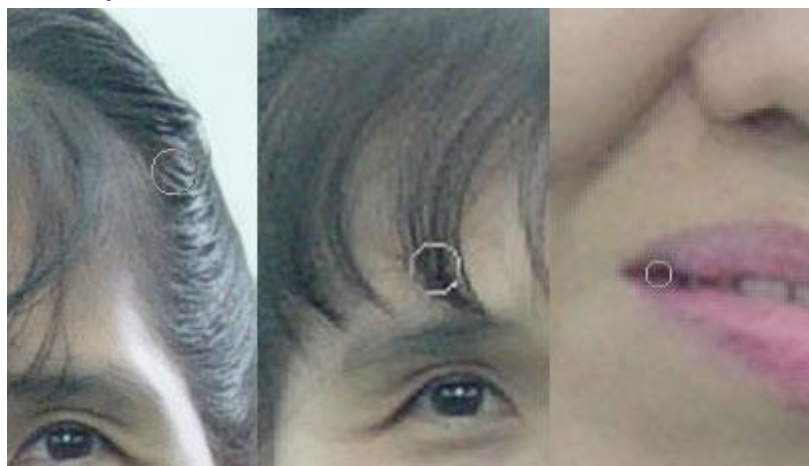
7.1. ในรูปข้างล่างนี้จะทำงานลักษณะคล้ายๆกันครับ (ดูรูปใหญ่แล้ว รูปที่คุณนำมาส่งมาให้ฉัน ไฟล์เล็กไปหน่อยครับ หากถ่ายที่ความละเอียดมากหน่อย รูปจะไม่แตกครับ)



8.แล้วเราลองมาดูการเพิ่มความคมชัดในบทนี้ดูกันครับ ให้ท่านไปที่เลเยอร์1 และหยิบเครื่องมือ Eraser(ยางลบ)ผมใช้ค่า Opacity ที่40% ครับเพราะมันเป็นที่ยางลบที่ผมจะใช้ลบเหมือนยางลบจริงๆสิครับ ถ้าหากเราใช้ Opacity100% อันนี้สะอาดเกินความจริงครับ ผมอยากให้ท่านค่อยๆลบออกนะซี (จริงๆแล้วควรจะอ่อนกว่านั้นด้วยซ้ำไป) ให้ท่านลบเฉพาะในส่วนของรายละเอียดที่เป็นจุดสำคัญๆก็พอแล้วครับ อย่าผลอลบเพลินล่ะครับ



8.1..ส่วนสำคัญที่ผมลบออกจากรูปนี้แหละครับ เขาเป็นว่าหากท่านต้องการลบตรงไหนเนี่ย ตรงที่ลบออกไปนั้นก็คือรูปเดิมๆเลยแหละ ^^

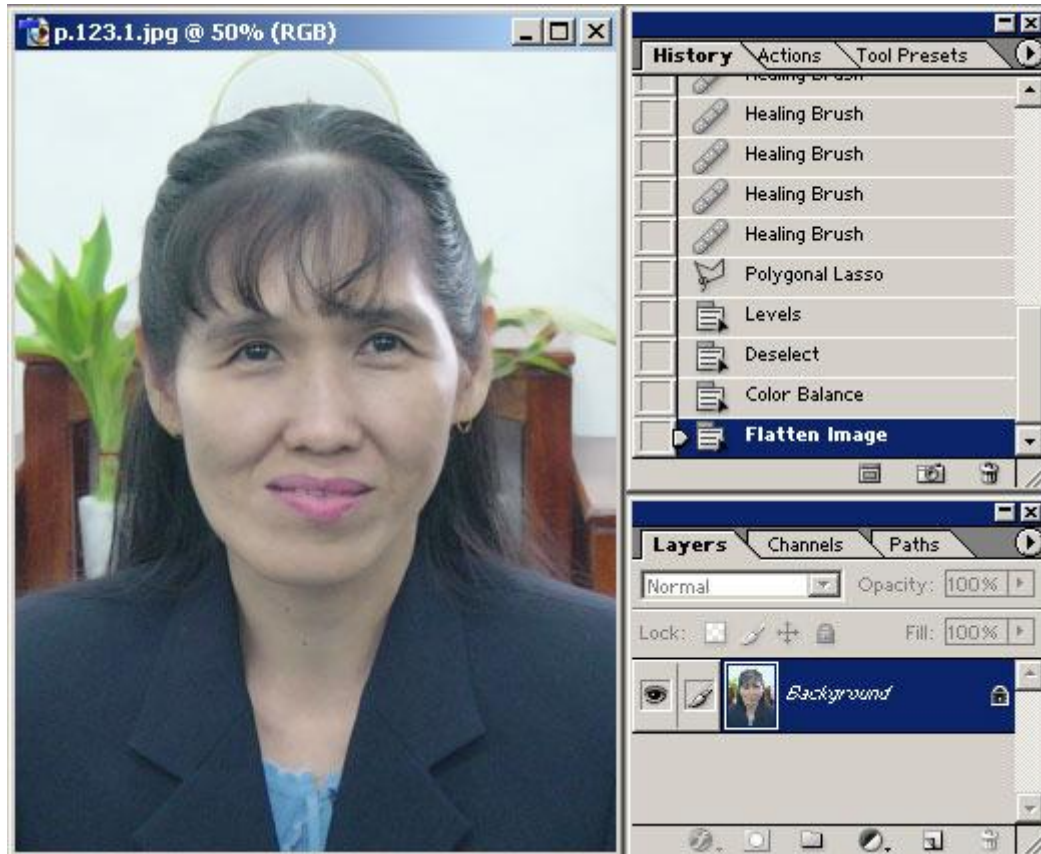


9.เรามาถึงขั้นตอนการเพิ่มแสงให้กับใบหน้าแล้วครับ(ที่เลเยอร์ 1 นะครับ)ให้ท่านหยิบเครื่องมือดังรูปในกล่องเครื่องมือด้านซ้ายนั้นครับผม แล้วท่านก็ตั้งค่าที่ออปชั่นบาร์ด้านบนตามผมก็แล้วกันครับ ที่ท่านเห็นเป็นเส้นปะไข่ปลานั้น ให้ลองใช้เครื่องมือตัวนี้คลิกลงบนรูปของท่านสิครับ(จิ้มเลขๆ)ครั้งเดียวนะครับอย่าเพิ่งตกใจครับผม มันจะมีเส้นเหมือนเชือกเลื้อยไข่มุขไหมครับ เรียกว่าหากท่านขยับเมาส์ไปที่ไหนรับรองถ้ายิ่งไปไกลๆแล้วละก็ท่านหาทางกลับไม่ถูกแน่เลย(เอาๆนั่นผมให้ท่านดับเบิ้ลคลิกเลยดีกว่าเดี๋ยวจะไปกันใหญ่) เข้าเรื่องๆกันเอาจริงๆแล้วนะครับ เมื่อท่านใช้เครื่องมือ Polygonal Lasso คลิกลงบนรูป1 ครั้งแล้ว ๆท่านก็คลิกต่อไปทีละช่วงๆให้ได้ความโค้งเว้า(ก็แล้วกันเนาะ) ตอนที่ท่านยังไม่ได้เอาหัวชนทางหรือทางชนหัวเนี่ยนะครับ มันก็ยังไม่เป็นเส้นปะไข่ปลาไข่มุขครับ คือว่าจะมีอยู่สองกรณีครับที่จะมาปะจบกันได้ก็คือ **1.หัวชนทาง 2. ดับเบิ้ลคลิก**ครับผม หรือผมเพิ่มให้อีกกรณีหนึ่งก็ดีเพราะแต่ก่อนผมเจอบ่อยเลย คือแบบว่าผมชอบให้ได้ความโค้งมากๆ ใจผมก็เลย คลิกชะชืดกันเกินไปมานักเลย กลายเป็นดับเบิ้ลใจ^^ เอาเป็นว่า มีวิธีอื่นๆอีกครับที่จะทำให้ออกมาเหมือนเส้นแบบนี้เนี่ยครับ แล้วผมจะเอามาเพิ่มให้ที่หลังเนาะ คือว่าตัวนี้ผมใช้บ่อยมากๆเลย ขอต่อท้ายหัวข้อหน่อย หากท่านจะย้อนการคลิกเส้นปะ ท่านก็กดลูกศร คีย์ **Bavkspace**ที่เป็น(ทีละครั้งครับ) หากจะลบเส้นปะออกให้ท่านกด **Ctrl+D** ครับ หากจะเรียกกลับคืนมาใช้อีก ท่านก็กด **Ctrel+Alt+D** ที่เป็นคีย์บอร์ดครับผม



10.ที่รูปด้านบน และ ที่เลเยอร์ 1 นั้นท่านสามารถปรับแต่งสีเส้นได้อีกเช่นกันครับ ดังรูปข้างนี้แหละครับ อ้อๆ

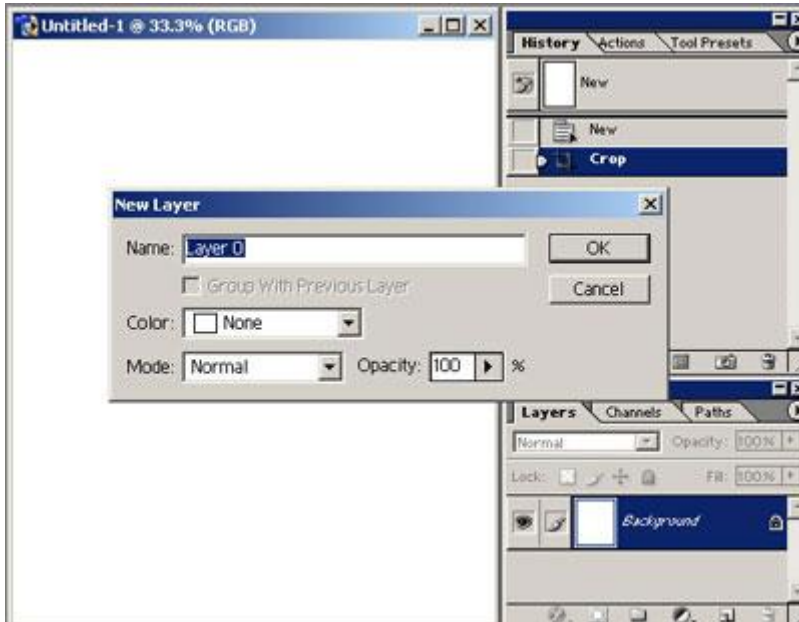
อย่าลืมรวมเลเยอร์ด้วยนะครับ กด **Shift+Ctrl+E** ครับผม จากนั้นเลเยอร์ก็รวมแล้วครับ



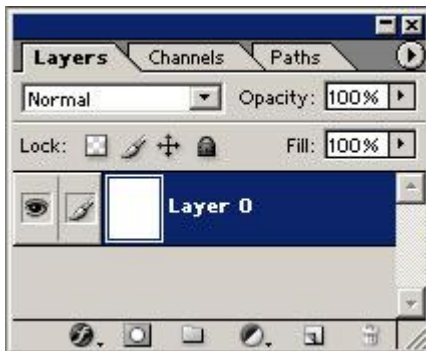
..บทนี้เล่นเอาผมหอบเหมือนกันสินี๊ยะ ผมมาคิดๆดู บางท่านที่เพิ่งเริ่มใหม่ๆเนี่ยนะครับ มาอ่านบทความของผมนี่ก็คงจะทำความเข้าใจกันลำบากสักหน่อยเนาะ เอาไว้ในบทความต่อไปผมจะอธิบายให้(งง)ละเอียดๆแบบนี้อีกครั้ง
กะผม^^

4 ทำฉากหลัง

เกือบสี่มิลเลียนี่ท่านนี่ขอมมา อยากให้ช่วยจัดฉากแนวที่ใช้กับภาพคน แต่ผมว่าใช้ได้กับทุกรูปแบบแหละครับ ผมเลยจัดให้ดู3แบบแรกกันนะะ ก็เช่นเคยครับในแนวที่ผมใช้อยู่เป็นประจำก็เห็นจะเป็นฉากแบบที่3ครับแบบที่1.เมื่อท่านสร้างพื้นที่เตรียมทำฉากขึ้นมาแล้ว ให้ท่านดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์background เลเยอร์ก็จะเปลี่ยนเป็นLayer 0'ครับ(ตั้งชื่อไว้ด้วยก็ได้นะครับ)



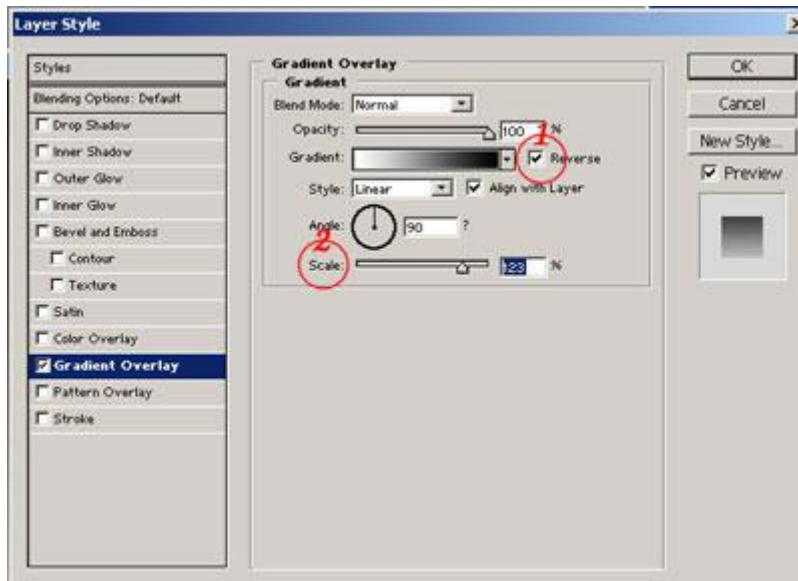
รูปข้างล่างนี้แหละครับ



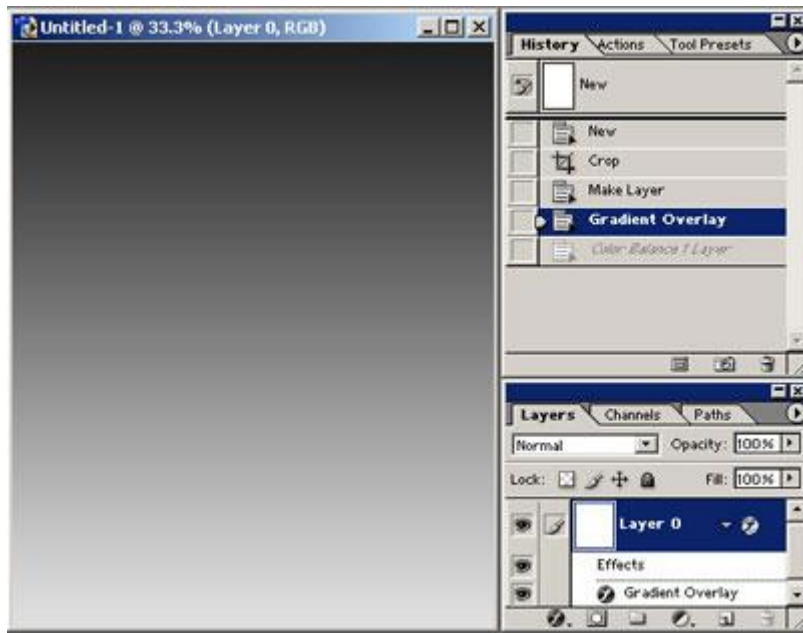
แล้วท่านคลิกเลือกตัว f ในวงกลมสีแดง ให้ท่านเลือก Gradient Overlayครับผม



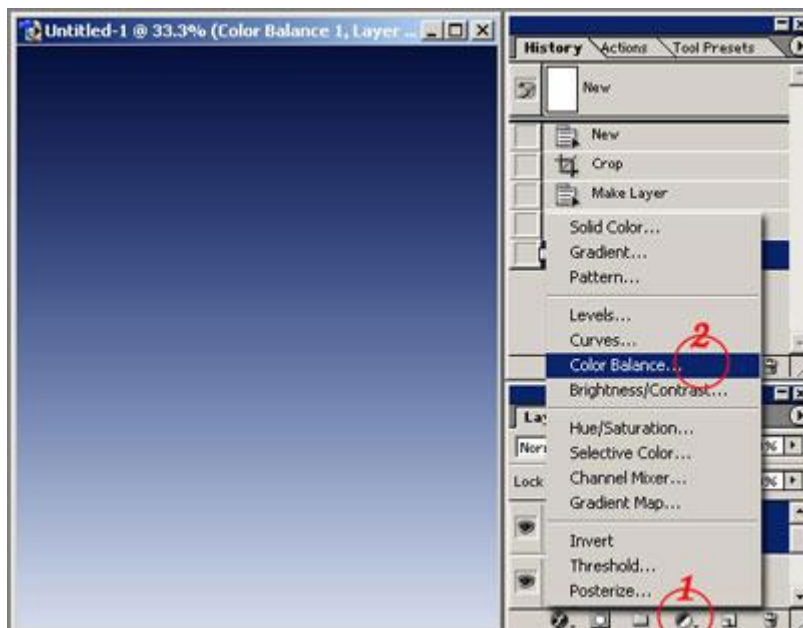
ท่านจะได้หน้าต่าง Layer Style หมายเลข1 นั้นผมใส่เครื่องหมายถูกเอาไว้ก็เพื่อจะให้ความเข้มอยู่
ด้านบนครับ ส่วนหมายเลข2 ใช้ปรับความนุ่มนวลครับ



ออกมาหน้าตาดังรูปข้างล่างนี้แหละครับ



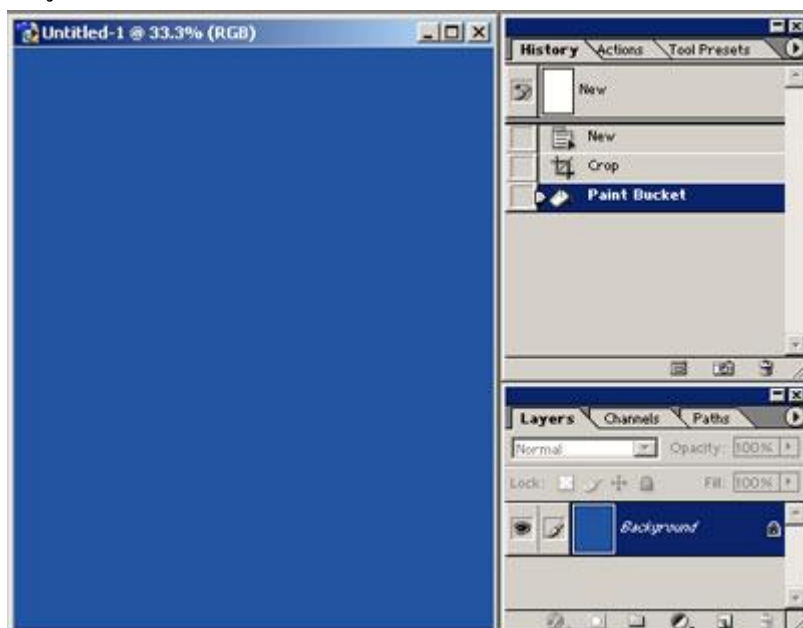
หากท่านจะปรับแต่งสี ท่านก็คลิกที่หมายเลข 1 ครับ แล้วเลือก Color Balance ปรับสีตามใจเลยครับ



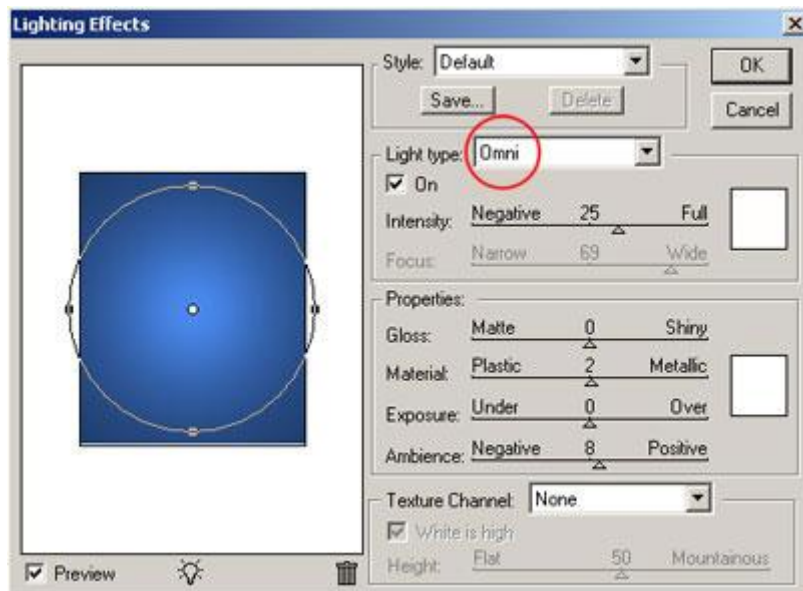
สุดท้ายก็อย่าลืมรวมเลเยอร์ล่ะที่หมายเลข 1 ตรงลูกศรคลิกออกมาแล้วท่านก็เลือกที่หมายเลข 2 นะครับทุกเลเยอร์ก็จะรวมกันครับ



มาดูแบบที่ 2 กันครับ สร้างพื้นที่และลงสีตามต้องการครับ



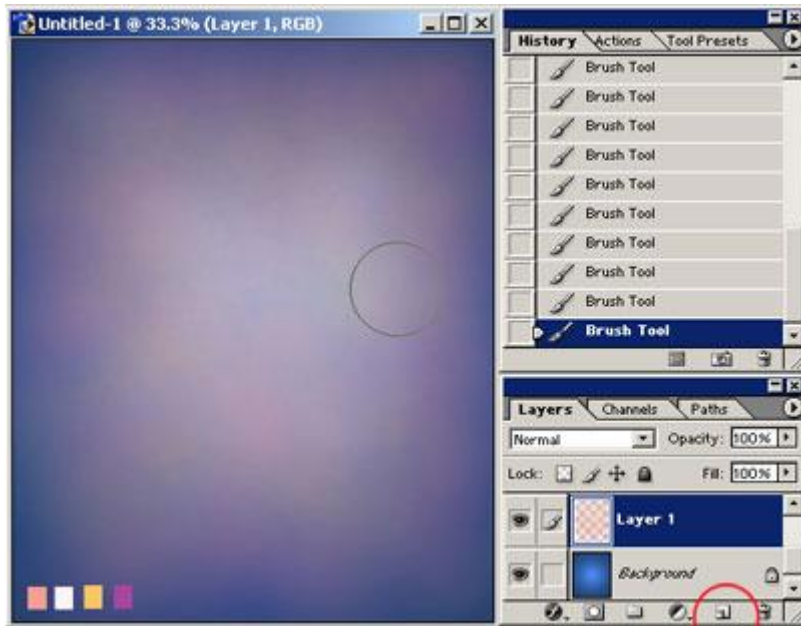
ให้ท่านไปที่ Filter>Render>Lighting Effects ระบุตามผมหรือตามใจท่านก็ได้แล้วกันนะ



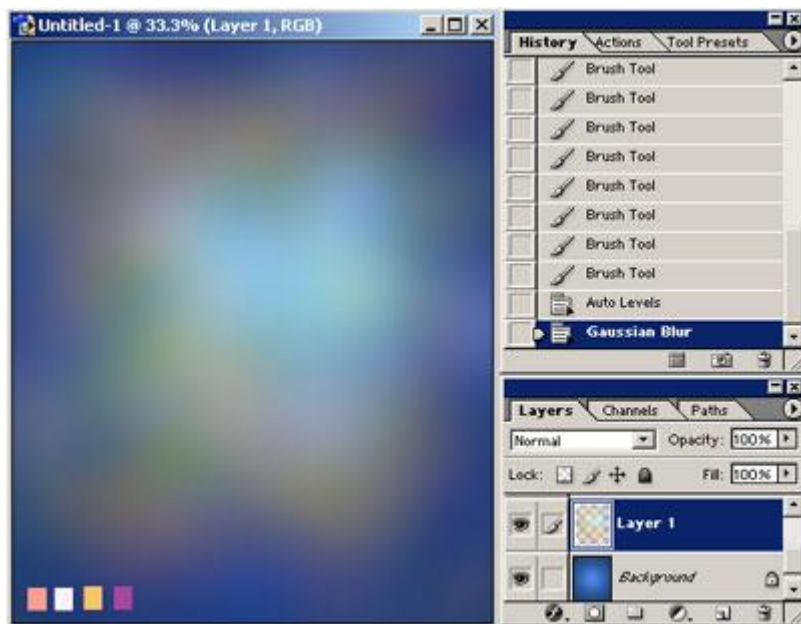
โทนสีและน้ำหนักออกมาเป็นแบบนี้แหละครับ



แบบที่3.ผมใช้รูปที่เสร็จจากแบบที่2มาใช้ครับ.ให้ท่านคลิกเปิดเลเยอร์ขึ้นมาใหม่ที่วงกลมสีแดงครับ ท่านก็จะ
ได้เลเยอร์ใหม่ครับ. ...ที่เลเยอร์1ให้ท่านใช้Brushตั้งค่าOpacity3-5% Flow100ระบายทับไปมาใน
ส่วนที่ต้องการ ดังในรูปผมใช้สี4สีนั้นครับ ท่านสามารถปรับOpacityที่พาเล็ตเลเยอร์ให้อ่อนลงได้และยัง
สามารถใช้ยางลบๆออกได้อีกด้วยเช่นกันครับ



ขั้นตอนี้ผมที่ **Image>Adjustments>Auto Levels** ครับและผมได้ปรับความนุ่มนวลโดยการ
ไปที่ **Filter>Blur>Gaussian** ผลที่ออกมาดังรูปด้านล่างนี้แหละครับ





..อารมณ์สีอารมณ์แสงหรือทุกจังหวะของการใส่ลงไปในงาน ต่างคนต่างชอบนะ ท่านสามารถปรับแต่งสีสัน
ได้ใหม่อีกเช่นกันครับ หวังว่าท่านคงทำมาให้ชมกันบ้างนะครับ ยากดูครับว่าได้ผลและสีสันที่ทุกท่านชอบ
เป็นเช่นไรกัน

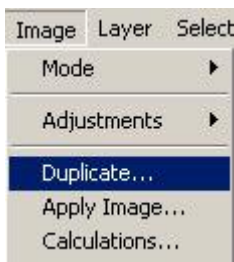
5. ทำภาพนุ่ม

การทำงานในระบบแนวเวกคิงหรือการถ่ายภาพเฟชั่นนั้น ผมพอสรุปเอามาเป็นตัวอย่างหนึ่งของในแนวผมที่ชอบทำนั่นเองครับ รูปจะลดความแข็งกระด้างลง

ตัวอย่างที่ผมนำมาสาธิตนั้น ไฟล์จะอยู่ที่ประมาณ355px506pxครับผมอยากให้คุณเปรียบเทียบค่าต่างๆ เมื่อท่านกำลังทำงานอยู่กับอีกไฟล์ขนาดหนึ่งนะครับ



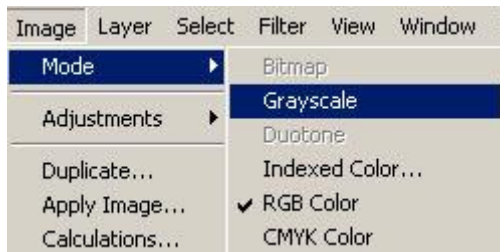
เมื่อท่านเปิดรูปมาแล้ว ให้ท่านไปที่image>duplicate ดังรูปข้างล่างนี้



ท่านจะได้รูปใหม่ครับ



ที่รูปใหม่นี้ให้ท่านไปที่image>grayscale



คลิกok



ที่รูปใหม่ท่านจะได้ตั้งรูปข้างล่างนี้กับ



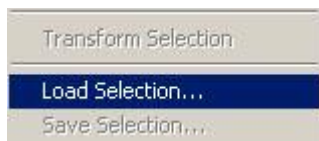
ให้ท่านไปที่ฟิลเตอร์ **Gaussian blur** ปรับแค่ชนิดเดียวครับ ให้เท่าผมนะ



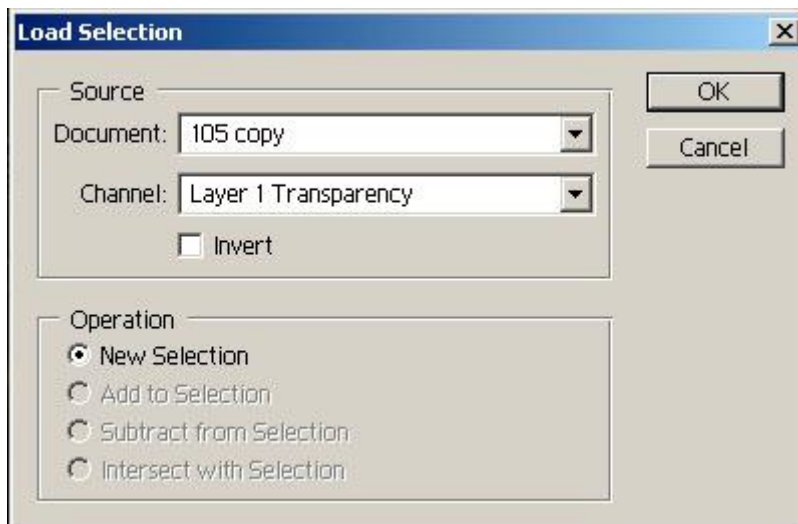
ให้ท่านกลับมาที่รูปเดิมครับ (คือรูปตอนเปิดทำงานครั้งแรกนะคับ)



ท่านไปที่select>Load selection ดังรูปข้างล่างนี้



คลิกOKเลยคับผม



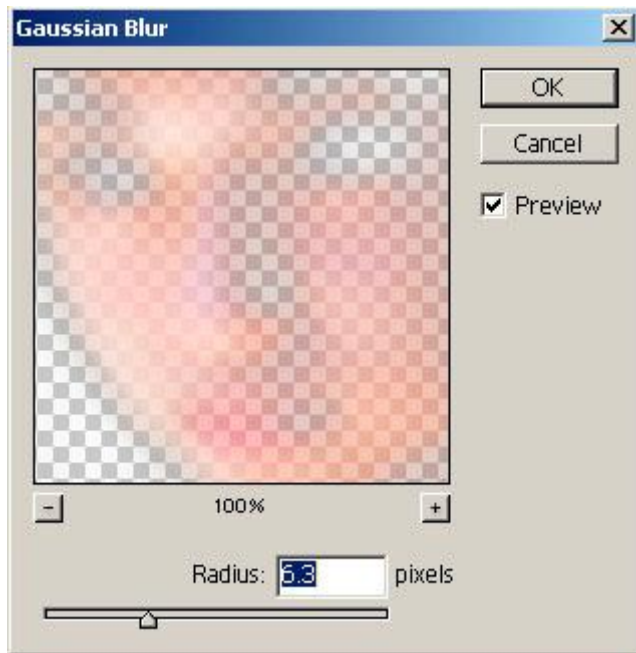
ท่านจะได้เส้นselectionแบบรูปข้างล่างนี้คับ ส่วนรูปขาวดำgrayscaleนั้นท่านคลิกออกได้เลยครับ



ให้ท่านกดctrl+jท่านจะได้เลเยอร์ใหม่ดังรูปข้างล่างนี้



ที่เลเยอร์ใหม่ให้ท่านไปที่ฟิลเตอร์ **Gauss blur** ปรับให้เท่าผมหรือว่าหากท่านชอบนุ่มๆแบบไหนกะตามใจ
ปราถนาเลยคับลองดูนะ



ความนุ่มนวลที่ได้(ที่ผมชอบนะ)ประมาณนี้แหละรูปข้างล่างเนี่ย ในส่วนของลายละเอียดหากท่านต้องการให้อยู่คงเดิมท่านก็ใช้ยางลบๆออกได้นะครับ ใช้%broushน้อยๆนะครับ(ที่เลเซอร์1 นะ)



เป็นอย่างไบบ้างครับ การถ่ายรูปแนวนี้แล้วเราเอามาใส่ขั้นตอนในแนวของผมก็ถือเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยทำให้รูปดูมีอารมณ์ ไม่แข็งกระด้าง ดูแล้วสบายตาดีนะและในส่วนของการละเอียดที่เป็นความเข้มนั้นไม่หายนะคับยังอยู่ครบเลย ท่านสามารถนำเอาเทคนิคนี้ไปดัดแปลง ช่วยเกี่ยวกับเพิ่มหรือลดแสงและการใส่สีได้อีกด้วย อ่าเกือบลืมท่านอย่าลืมรวมเลขอร์ด้วยละคับ

6. ภาพเก่าเป็นใหม่

รูปสีที่เป็นรูปเก่านั้นผมว่าทำยากกว่ารูปขาวดำอีกนะ แต่ผมก็พอมีวิธีอยู่บ้างที่จะฟื้นฟูรูปให้ดูพอได้นะครับ แต่ยังไม่เป็นสีเก่าด้วยและก็ไม่ชัดอีกด้วยเนี่ยเอาเรื่องเหมือนกันสิ
ผมตัดรูปต้นแบบให้คุณแคบลงเพื่อที่ท่านจะได้เห็นง่ายขึ้นนะ



ในขั้นตอนนี้ผมใช้ auto levels ปรับครับ ได้อย่างที่ท่านเห็นแหละ เมื่อดูอะไรๆ ขึ้นเต็มเลยซิ ความเก่าของกระดาษรูปสีนั้นผมว่าไม่สู้จะดีเท่ากระดาษรูปขาวดำครับ



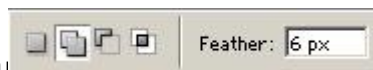
รูปนี้ผมไปที่ filter>noise>dust & daubs เพื่อลดรอยเม็ดเล็กเม็ดใหญ่ ของความสกปรกของ
กระดาษ แล้วผมได้เก็บรายละเอียด โดยใช้bush ประมาณ opacity10-20% flow100 ระบายโดย
ใช้หัวกู่กันเล็กหน่อยที่บริเวณ ตา จมูก ปาก ล่องแก้ม คาง ระบายซ้ำๆค่อยๆเพิ่ม ไม่รีบร้อนครับ ผมจะจุ่มสี
บริเวณใกล้เคียงเอามาใช้นะ



ในรูปนี้ผมใช้ healing bush จุ่มพื้นผิวที่สะอาดๆ แล้วนำไปแทนที่ รอยเม็ดต่างๆกับผม

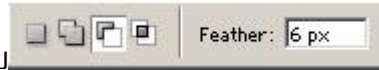


มาถึงขั้นตอนนี้ผมคลิกที่รูปออปชั่นบาร์นี้ครับ



แล้วลือselectionโดย

บริเวณที่ท่านเห็นแหละครับ ส่วนตรงตานั้นผมคลิกที่รูปอปชั่นบาร์นี้ครับ

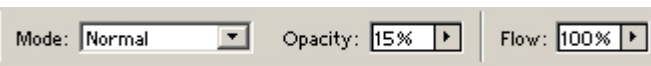


แล้วลือคselectionครับเพื่อการปรับสีแดงหรือชมพูไม่ให้เข้าไปในตานั้นะ เสร็จแล้วผมไปที่ color balaance เพิ่มสีตามความต้องการ



เมื่อสีได้เข้มขึ้นและบางสีเก่าได้ถูกกดคั่นให้เพิ่มขึ้นมาด้วย อย่างที่ท่านเห็น ผมเลยใช้ clone stemp โดย

ปรับที่อปชั่นบาร์



เพื่อที่จะเกลี่ยให้เกิดความนุ่มนวลขึ้นครับ



หลังจากผมได้ทำการพบวนการต่างๆเกือบ โดยสมบูรณ์แล้ว ผมจะเพิ่มสีให้ได้ตั้งใจขึ้นมาอีกนิดครับ



ขอต่อท้ายบทนิดนึงนะ ส่วนใหญ่แล้วตอนเวลาผมทำงาน ผมมักจะขยายรูปให้ดูใหญ่อยู่เสมอๆ ด้วยเหตุผลที่ว่า รายละเอียดบางแห่งอาจซ่อนอยู่ และผมก็มักจะย่อรูปให้เล็กลงเสมอๆเพื่อที่จะดูน้ำหนักแสงเงาครับ



ต่ออีกนิดรูปสีก็่ายากกว่ารูปขาวดำแน่ๆเลยนะ(ผมว่าจั้นแหละ)

7. ขาวดำเป็นสี

การลงสีให้กับภาพขาวดำนั้นสามารถทำได้หลายวิธี และเทคนิคนี้เป็นส่วนหนึ่งในแนวการลงสีของในแนวของผม

1.เมื่อท่านได้เก็บรายละเอียดบางส่วนจากรูปแล้วและได้ทำการปรับรูปเป็นขาวดำแล้วอีกอย่างที่สำคัญคือท่านต้องทำงานที่สองเลเยอร์ คือมีฉาก1เลเยอร์และมีรูปตัวแบบ1เลเยอร์ในไฟล์งานเดียวกัน



2.ให้ท่านลือคselectionเฉพาะผิวเนื้อแล้วไปที่ image>adjustments>variations(หรือดูในบทหลักการลงสี1)ท่านจะได้รูปดังรูปข้างล่างนี้..ผมขออธิบายแค่ช่วงไบหน้านะครับ



3.รูปนี้ผมปรับ color balance เพิ่มความสดขึ้นมานิดหน่อยครับแล้วผมใช้brushหัวแปรงซอฟท์ ค่า opacity 2 flow 100 ใช้สีที่อยู่ในรูป ระบายในส่วนที่ท่านเห็นผมจะไม่ระบายลงในที่สีดำยกตัวอย่างเช่นตา คิ้ว หรือในรูจมูก หัวแปรงก็แหวแต่ท่านครับอย่าให้ใหญ่มากนะครับผม(ท่านดูแล้วเหมือนผมระบายไปทั่วหมด แต่จริงๆแล้ว เพราะการใช้ เเปอร์เซนต์อ่อนๆนั้นจะนุ่มนวลครับ)



4.รูปนี้ผมใช้brushหัวแปรงซอฟท์ ค่าopacity 2 flow 100 ใช้สีที่อยู่ในรูป ระบายในส่วนที่ท่านเห็นผมจะไม่ระบายลงในที่สีดำยกตัวอย่างเช่นตา คิ้ว หรือในรูจมูก (เหมือนข้อ3เลยแต่ต่างกันตรงสีเินาะ)



5..รูปนี้ผมใช้brushหัวแปรงซอฟต์แวร์ ค่าopacity 2 flow 100 ใช้สีที่อยู่ในรูป ระบายในส่วนที่ท่านเห็นผม จะไม่ระบายลงในที่สีดำยกตัวอย่างเช่นตา คิ้ว หรือในรูจมูก (เหมือนข้อ3-4เลยแต่ต่างกันตรงสี)



6.รูปนี้ผมใช้brushหัวแปรงซอฟต์แวร์ ค่าopacity 2 flow 100 ใช้สีที่อยู่ในรูป ระบายในส่วนที่ท่านเห็นผม จะไม่ระบายลงในที่สีดำยกตัวอย่างเช่นตา คิ้ว หรือในรูจมูก (เหมือนข้อ3-5เลยแต่ต่างกันตรงสี)



7.รูปนี้สว่างและสดใสได้นั้นผมใช้ auto levels (ใช้ได้ดีเป็นบางรูปครับ ถ้าใช้ไม่ได้ในรูปที่ท่านกำลังทำ อยู่ท่านก็ใช้ levels ปรับเอา นะครับ)



8. รูปนี้ผมไปที่ **select > color range** (ดูที่บทความเรื่อง การจับจุดแสง) ผมใช้ทั้ง **levels** และ **color balance** ปรับลดแสงและเพิ่มสีให้ดูสดใสครับผม.. สังเกตว่าสีสันที่ผมระบายลงไปน้อยๆ นั้น ได้แทรกขึ้นมาด้วย



9. รูปนี้อีกหนึ่งทางเลือกของรูปที่ 9 ครับ ท่านสามารถกด **ctrl+c** จะได้การก๊อปปี้แล้วกด **ctrl+v** จะได้การวางในที่เดิม และได้เลเยอร์ใหม่ การทำเช่นนี้ท่านจะให้เห็นสีสันและแสงเงาของการปรับ **levels** และ **color balance** ที่ชัดเจนขึ้น



10. จุดนี้เป็นจุดสำคัญของการเคียรพื้นผิวครับ รูปทุกรูปที่เป็นรูปเก่านั้นจะมีรอยตะปุ่มตะป่ำเต็มไปหมดบางรูปก็ไม่ใช่ผิวเนื้อหน้าจริงบางรูปก็ใช่หรือแม้กระทั่งสีที่เราระบายไปที่ไม่เรียบร้อย สิ่งสำคัญท่านควรใช้ healing brush จิ้มตรงพื้นผิวในรูปแล้วเอามาแทนที่นั่นจะดีที่หนึ่งเลยแหละ



11. ขยายให้ท่านดูชัดเจนหน่อยนะ ในส่วนของตาและคิ้วนั้นผมใช้สีฟ้าอ่อนระบายนะครับ แล้วผิวหนังเรียบขึ้นมาบ้างนั้นผมก็ใช้ clone stamp ด้วยคับ(ดูในบทอีกหนึ่งวิธีที่ทำให้ผิวเนียน)



12. รูปนี้ย่อเล็กลงให้ท่านดูความแตกต่างสีตรงใบหน้าที่ผมทำให้ท่านดู กับที่ตรงแขนที่ผมไม่ได้ลงสีเลย



ครับผม สุดท้ายก็ได้สรุปในบทเรื่องการลงสีไปอีกหนึ่งขั้นตอนนะ ผมมีหลายวิธีครับแต่จะเข้าใจยากหน่อยสำหรับท่านที่ไม่ได้เคยวาดภาพเหมือนมานะ ส่วนในเรื่องการลบขอบให้นุ่มนวลก็เอาไว้จะมาสาธิตให้ท่านดู บทต่อไปนะเรื่องการลงสีวิธีนี้นะครับ จะช่วยให้บดบังพื้นผิวที่ไม่เรียบได้อีกด้วยนะ แล้วก็เชื่อมต่อของแสงแล้วก็เงาได้ดีครับ..รูปนี้ผมทำใหม่เลยนะครับท่านไม่ได้บันทึกการทำงานไว้ที่รูปผมที่เอาลงในเว็บบอร์ดนะ รูปนั้นเพ้นท์สลดเลยครับงานเร่งเลยต้องกล้าหน่อย

8 ภาพส่วนที่ไม่ต้องการ

เป็นวิธีหนึ่งที่ผมชอบใช้ครับสำหรับลบบุคคลหรือสิ่งของออกเพื่อให้ภาพได้ตามความต้องการ ก็ไม่ยากเกินนะครับ ใช้คำสั่งและอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับคอตแต่งภาพที่รู้จักดี กับอุปกรณ์ **Stamp tool** นั้นเองทั้งนี้ก็จะใช้ร่วมกับหัว **Brush** ขนาดลักษณะต่างๆ ด้วย เอาหละลุยกันเลย ..

ภาพที่ผมนำมาเป็นแบบสาธิตให้ท่านชมครับ



เริ่มแรกผมใช้ **polygonal lasso** ใช้ค่า **feather** ที่ 5-6 ครับ คลิกลากให้ครบตามที่ต้องการ เสร็จแล้วผมได้ใช้ **bush** รูปนี้ผมใช้ **opacity 80 flow 100** ครับผมจุ่มสีบริเวณใกล้เคียงแล้วระบายในส่วนที่เห็นแล้วว่าจากหลังนั้นน่าจะเป็นแบบนี้ผมดู โทนสีเป็นหลักครับ



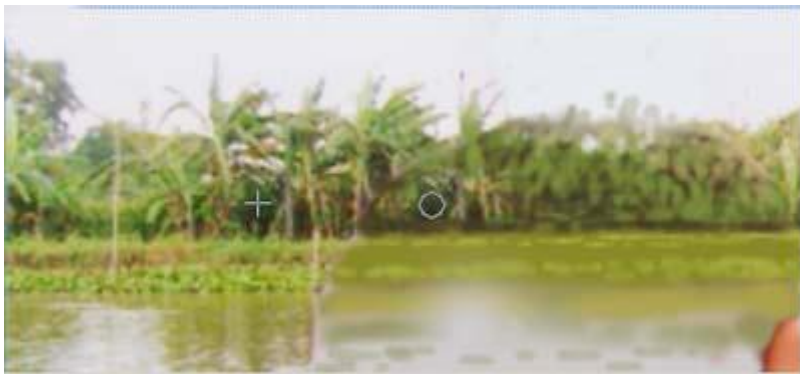
เมื่อผมลบ **selection** ออกแล้วยังคงมีรอยบ้างอยู่นิดหน่อย ผมก็ทำเหมือนวิธีที่ผ่านมานั้นแหละครับ



ในส่วนนี้ผมได้ใช้ **bush** ระบายเสร็จตามที่ผมต้องการแล้วครับ



ผมใช้ **heling bush** กดคีย์ **alt** คลิกจุ่มพื้นผิวบริเวณที่ต้องการนำเอาไปใช้ครับแล้วผมคลิกลากลงบริเวณที่ต้องการ ในส่วนอื่นๆก็ทำลักษณะเดียวกันทั้งรูปเลย



ผลที่ได้ก็ออกมาแบบนี้แหละครับ



จากรูปที่ท่านเห็นนี้ผมได้ลบบุคคลข้างขวาออก แล้วผมก็จัดวางรูปให้สมดุลย์พอดีกับที่ผมอยากได้ขนาดตามที่ต้องการครับ สังเกตได้ว่ารูปนี้เมื่อเอาบุคคลข้างซ้ายออกแล้ว ปลาในตัวใหญ่ขึ้นเยอะเลยนะ



9. หลักการลงสีผิว 1

ครับในขั้นตอนนี้ผมอยากจะนำหลักการลงสีแบบมาตรฐาน
ที่ใช้กันทั่วไป ลองมาชมกันครับ
ผมจะใช้รูปที่ผ่านขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม photoshop
มาพอสมควรแล้วครับ



ผมใช้เครื่องมือ polygonal lasso ใช้ค่า feather ที่ 5-6 ครับ ล็อคเฉพาะตรงผิวเนื้อหากท่านต้องการนำ selection มาใช้อีกท่านก็บันทึกไว้ที่ select>save selection ท่านก็บันทึกชื่อตามแล้วแต่ชอบเลย
ครับ

หากท่านต้องการนำขึ้นมาใช้ ท่านก็ไปที่
select>load selection เลือก select ตัวที่ท่านต้องการได้เลยครับ



ต่อมาผมใช้ปรับสี โดยไปที่ adjustments>variations ผมเลือกค่าสีในช่อง more red ครับ



คลิกครั้งเดียวครับจะได้สีผิวที่ไม่สดมากนัก เพราะเราสามารถเพิ่มขึ้นได้อีกในกรณีที่เรา เซฟ แล้วเราก็เรียกขึ้นมาใช้ได้อีกครั้ง(ในช่อง current pick คือค่าสีที่ผมต้องการครับ)



สีผิวที่ได้มาจะอยู่ในประมาณนี้ครับ



ในส่วนของริมฝีปากผมใช้เครื่องมือ polygonal lasso ใช้ค่า feather ที่ 5-6 ครับ แต่ในขั้นตอน
นี้ผมใช้ color balance ครับ ท่านสามารถเพิ่มค่าสีตามต้องการเลยครับ



ในส่วนของคิ้วผมใช้เครื่องมือ polygonal lasso ใช้ค่า feather ที่ 5-6 ครับ ในขั้นนี้ผมก็ใช้ color balance
ปรับค่าสีออกไปในโทนสีน้ำเงินอมฟ้าครับ



สีสันทันทีจะได้จะไม่ดูแบ่งแยกกันจนเกินไป



ต่อมาหากท่านอยากให้ผิวสดชื่นท่านสามารถเรียก **selection** ที่ท่านเซฟไว้ นำขึ้นมาใช้แล้วปรับค่าสีที่ตามแล้วแต่ท่านชอบเลยครับ



ในส่วนของเส้นผมที่อยู่บริเวณผิวน้ำ ท่านสามารถเดิน แล้วปรับค่าสีที่ ให้เป็นน้ำเงินอมฟ้าได้ครับ



สีเส้นที่ออกมา เป็นไงครับ พอดูสดขึ้นมาหน่อย



เป็นอย่างไรบ้างครับ หลักวิธีแบบง่ายๆ.... ในการลงสีอีกรูปแบบหนึ่ง คือการใช้วิธีพื้นที่ลงบนใบหน้าเลยหรือ
ว่าในส่วนสำคัญๆ เอาไว้ผมจะนำเสนอต่อไปนะครับ

10. หลักการฟื้นฟูรูป

มีรูปอีกมากมายครับที่ต้นฉบับเลือนล้างและมองโครงสร้างของรูปแทบไม่ค่อยออก
ในขั้นตอนนี้ผมขอแนะนำวิธีการฟื้นฟูรูป หมายถึงรูปที่เราได้จากการสแกน หรือจากกล้องก็แล้วแต่นะครับ หาก
รูปที่ท่านได้มามีลักษณะคล้ายรูปนี้ ท่านลองมาดูวิธี คร่าวๆกันครับ



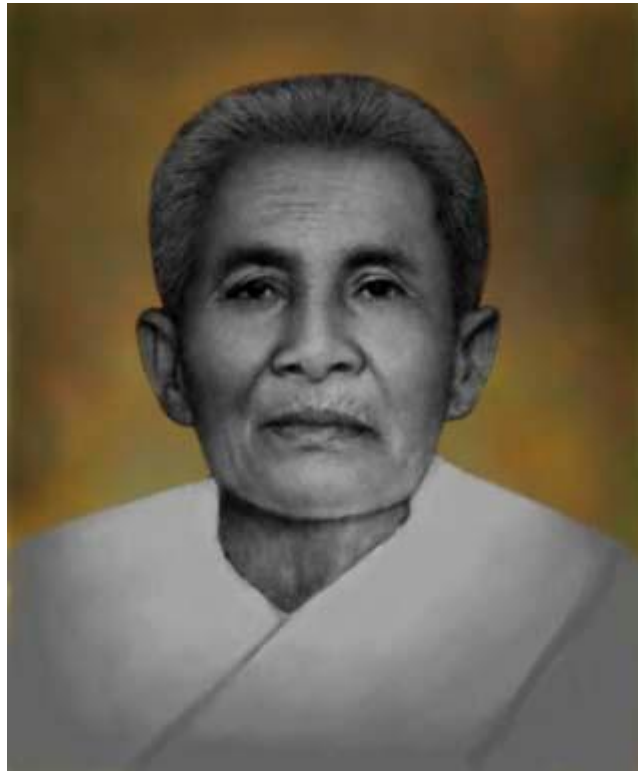
อย่างแรกเลยนะ ผมใช้ **levels** ปรับแสงและเงาให้ชัดขึ้นมาหน่อย แล้วผมก็ใช้ **brush** ฟื้นฟู ผมใช้
opacity 15-20 ครับ ผมจะฟื้นฟูโครงก่อน



ในตอนนี้ผมได้ทำการ ตัดรูปมาลงในพื้นที่ที่ใหม่ ซึ่งผมได้เตรียมรอไว้แล้ว ผมได้ปรับสีรูปให้เป็นขาวดำให้
ท่านกด `ctrl+shif+u=desaturate` สังเกตได้ว่า การที่ผมนำมาลงในพื้นที่ใหม่นี้ นอกจากจะมอง
เห็นชัดขึ้นแล้วยังดูได้ เป็นชั้นเป็นอันขึ้นอีกครั้งรูปที่มีค่าน้ำหนักที่เป็นกลางนี้ จะช่วยให้เราเพิ่มแสงและเน้น
เงาได้ง่ายขึ้นครับ



ในขั้นตอนนี้ผมได้ทำการเก็บรายละเอียด โดยเริ่มจาก เน้นในส่วน ของหู ตา คอ จมูก และส่วนอื่นๆ ผมใช้ **brush** หน้าที่เบาๆ คอยเพิ่มทีละนิด ไปเรื่อยๆครับ จะไม่รีบร้อน และสุดท้ายก่อนที่ผมจะลงสีผมได้ ปรับแสงเงา ด้วย **levels** ให้ดูมีน้ำหนักขึ้น ขั้นตอนนี้อาจจะยากซักหน่อยสำหรับท่านที่ไม่มีความรู้ ทางด้านวาดภาพนะครับ ทำบ่อยๆ ครับ นี่ก็เหมือนการเรียนรู้วาดภาพเหมือนกันครับ



ในหลักวิธีการลงสีนี้ ผมจะนำบทความที่เตรียมไว้ทยอยๆมาครับ



11. ทำหน้าใสกิ๊ง

ครับเป็นงานที่ทำตามความต้องการของลูกค้าครับผม และผมอยากให้คุณดูความเปลี่ยนแปลงแต่ละจุดครับ
ต้นแบบที่มาเป็นแบบนี้ครับอยากให้คุณลองพิจารณาดูว่าความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นแตกต่างกันพอสมควร
แต่ก็ยังคงมีความเหมือนตัวแบบอยู่ซัก60-70เปอร์เซ็นต์ครับ



แต่ตัวอย่างของความใส่ใจในการทำงาน ผมจะคิดถึงเสมอว่า ทำไปก็ได้แต่ต้องมีความเหมือนหลงเหลืออยู่ครับ
อย่างเช่น โครงหน้านั้น ผมทำตามความต้องการของลูกค้าครับ
ในส่วนอื่นๆนั้นผม ทำตามใจตัวเองครับไม่ว่าจะเป็นตา คิ้ว ปาก ผมใช้ประสบการณ์ ที่ว่าครบมา20ปี บรรเลง

ลงไปครับ ตรงไหนควรเน้น ตรงไหนควร เอาออก นี่แหละครับจุดสำคัญครับผม



รูปบางรูปที่เสียหากเรามองผ่านไปแล้วก็คิดว่าไม่น่าแต่งได้ยังไงตัวอย่างรูปนี้ผมเองก็เกือบจะไม่รับอยู่เหมือนกัน แต่พอเอากล้องมาส่องดู(เพราะเป็นรูปเล็ก)ก็พอทำได้ครับ

12 แก้ไขภาพที่ขาดหาย

อย่างเช่นรูปต้นแบบรูปนี้ดีตรงที่ว่าเป็นรูปหน้าตรงถ้าเป็นด้านอื่นก็คงจะแก้ยากกว่านี้อีกครับ ส่วนใหญ่แล้วคนทุกคนจะมีสัดส่วนและตา จมูก ปาก หู 2ข้างที่คล้ายกันครับ จะมีก็แต่ทรงผม ที่หนีไปอีกทิศทางหนึ่ง ในส่วนของชั้นตาก็จะมีชั้นตาบน2ข้างไม่เท่ากันบ้าง แต่ในสถานภาพแบบนี้คงต้องให้ลูกค้าหรือคนใกล้ชิดกับรูปที่เสียหายแบบนี้มาดูก่อนที่เราจะปรินท์ก่อนก็ดีกว่าทีเดียวล่ะ

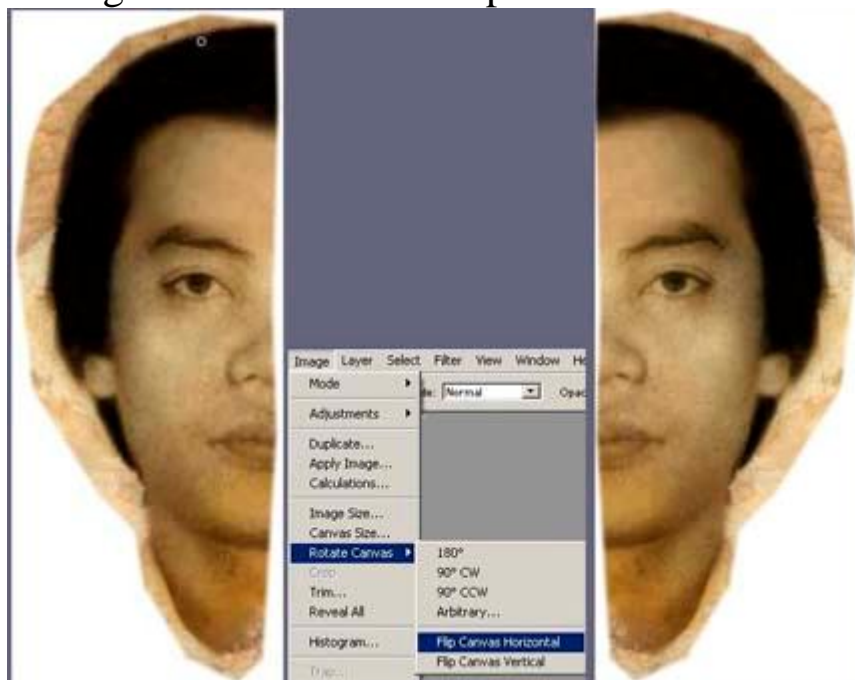


เริ่มต้นด้วยผมได้เก็บรายละเอียดได้พอสมควรในด้านหนึ่งแล้วก็ใช้ **polygonal lasso tool** คลิกให้ครบในส่วนที่ต้องการนำไปใช้นะครับแล้วทำการก๊อปปี้โดยกด **ctrl+c**

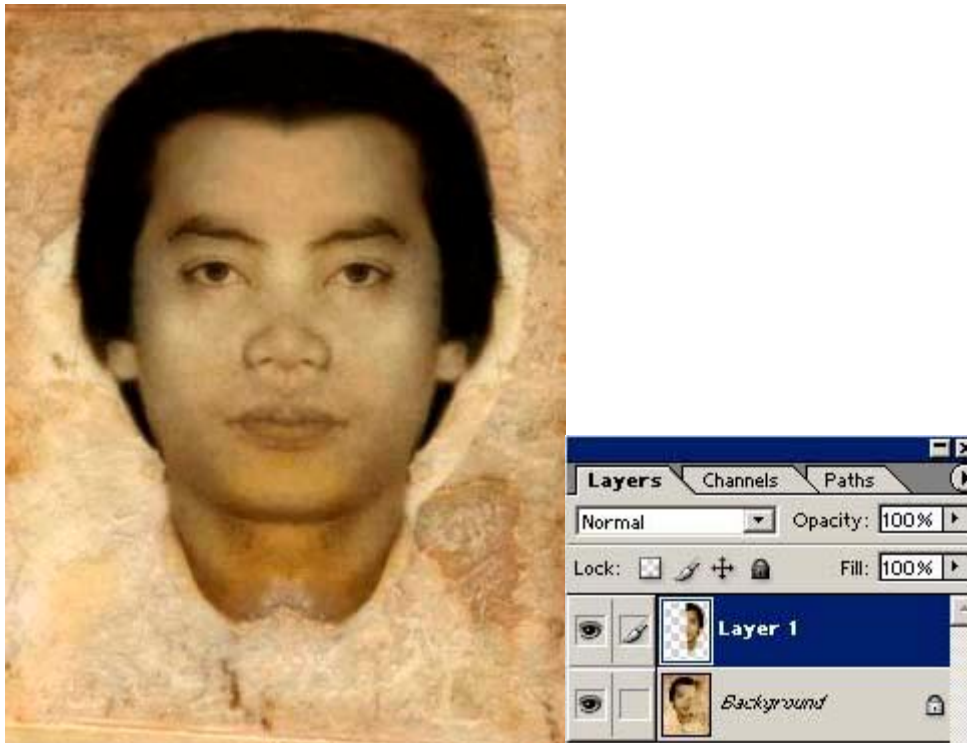


ในรูปด้านซ้ายมือนั้นผมได้ทำการก๊อปปี้ออกมาแล้วสร้างพื้นที่ทำงานใหม่โดยการกดctrl+nแล้วผมนำรูปที่ทำ
การก๊อปปี้ออกมาวางโดยการกดctrl+v...ในส่วนรูปด้านขวามือนั้นผมได้ทำการปรับรูปให้หันมาอีกด้านหนึ่ง
โดยไปที่

image>Rotate Canvas>Flip Canvas Horizontal



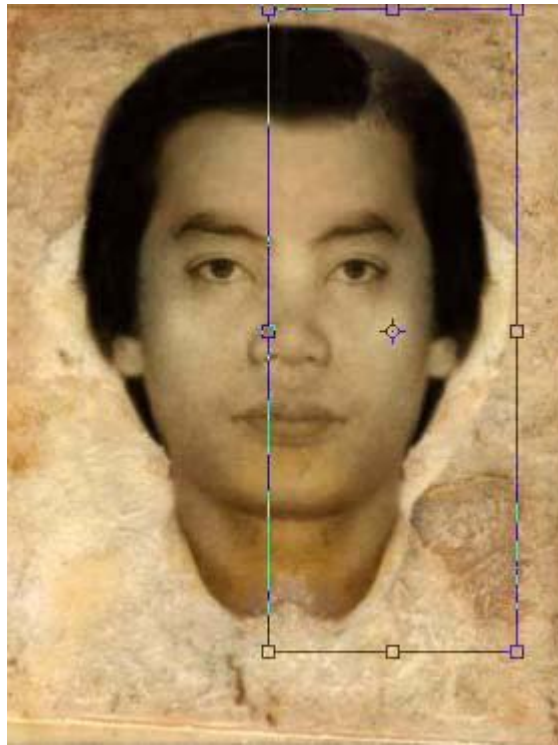
แล้วทำการเคลื่อนย้ายมาที่รูปต้นแบบอีกครั้งหนึ่ง ที่พาดเลเตอร์จะมีเลเยอร์ใหม่เพิ่มอีก1เลเยอร์ครับ



ในขั้นตอนนี้ผมได้ปรับOpacityประมาณ50%ที่เลเยอร์1ให้จางลงเพื่อที่จะดูความแตกต่างของรูป
ต้นแบบที่เสียหายและปรับโครงสร้างให้ดูใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดครับ



ในรูปขั้นตอนนี้ผมได้ใช้ยางลบบางส่วนที่คิดว่าไม่จำเป็นออกไปโดยผมลบที่เลเยอร์1 นะครับและได้ทำการ
บีบโครงสร้างของเลเยอร์1ผมใช้Crop tool ครับ



แล้วผมก็เริ่มเก็บรายละเอียดอีกครั้งหนึ่งครับ โดยผมใช้เครื่องมือต่างๆในบทความที่นำเสนอไปบ้างแล้วนั้น



ผลงานรูปนี้ได้ส่งลูกค้าไปก็เป็นที่พอใจพอสมควรทำได้เท่าที่ทำได้เนาะ ก็ยังดีปล่อยไว้ในสภาพแบบนั้นจริง
ไหมครับ




หากท่านมีข้อสงสัยหรือตรงไหนที่ผมอธิบายแล้วท่านไม่เข้าใจ ท่านก็คอมเมนต์ในหน้านี้ได้เลยนะครับ

13 เปลี่ยนฉากหลัง



การใช้คำสั่งExtractลบฉากหลังและเคลื่อนย้ายรูปผมนำมารวมไว้ในบทเดียวกันเลย มีท่านนั่งลงขอในกระดานข่าวสองรอบแล้วล่าสุดอยากให้ผมนำมาแนลงในเว็บไซต์เพื่อความเข้าใจได้ง่ายขึ้นแล้วได้เห็นภาพ

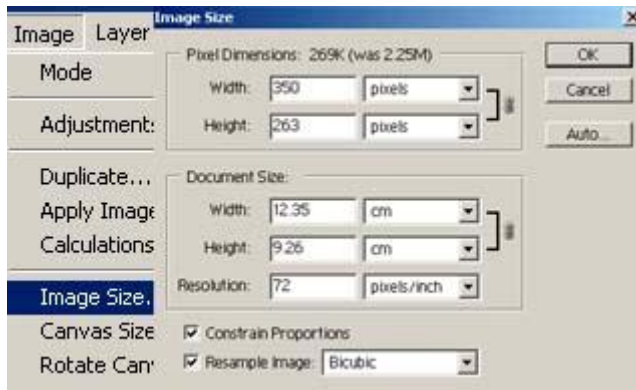
ให้ท่านเปิดพื้นที่ทำงานใหม่รอไว้ครับ  เติลหรือหรือระบายสีตามที่ต้องการนะ ขนาดนั้นให้ใช้ขนาดเท่าไรก็ได้ตามที่ท่านต้องการเลยครับ



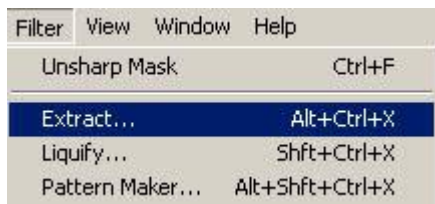
เปิดรูปที่ต้องการออกมาเตรียมไว้รูปที่จะใช้ก็จะต้องเล็กกว่าพื้นที่ๆทำประมาณ2ใน4หรือ1ใน4แหละครับ



ให้ท่านเลือกรูปแล้วไปที่เมนูบาร์คลิกที่image size ปรับแต่งขนาดรูปดูนะครับ



ที่เมนูบาร์ให้ท่านเลือก**Extract**เพื่อเปิดการทำงานลบฉากหลัง



หมายเลข**1**คือใช้ระบายสีขอบตัวบุคคลในภาพ ระบายให้ชิดหน้อยนะครึบวนให้รอบรูปเลยแต่ถ้ามาประจบกันที่ขอบแบบในรูปนั้นก็ได้รับแต่ถ้าไม่ถึงขอบก็ต้องให้ปลายของสีเขียวทั้งสองด้านมาประจบกันนะ ในส่วนของ การระบายหากไม่ได้ตั้งใจแล้วท่านสามารถใช้อย่างลบๆแต่งได้ครับ

2.เมื่อท่านระบายเสร็จแล้วให้ใช้ถังสีเทสีลงไปในตัวบุคคลดังในรูป(ผมใช้สีฟ้าครับ)ถึงเวลานี้หากท่านพอใจก็คลิก

OKได้เลยครับ แล้วท่านจะกลับไปสู่หน้าต่างของโปรแกรมPhotoshop

3.ยางลบ

4.ไว้ใช้เลือกสีที่มีหลากหลายสีนะครับ

5.เมื่อท่านคลิกPreviewใช้เก็บรายละเอียด

6. เมื่อท่านคลิกPreviewตัวนี้สามารถทำให้ขอบคมชัดได้ดีครับ

7.เอาไว้ขยายรูปนะ

8.ไว้ขยับเยื้องรูปครับ

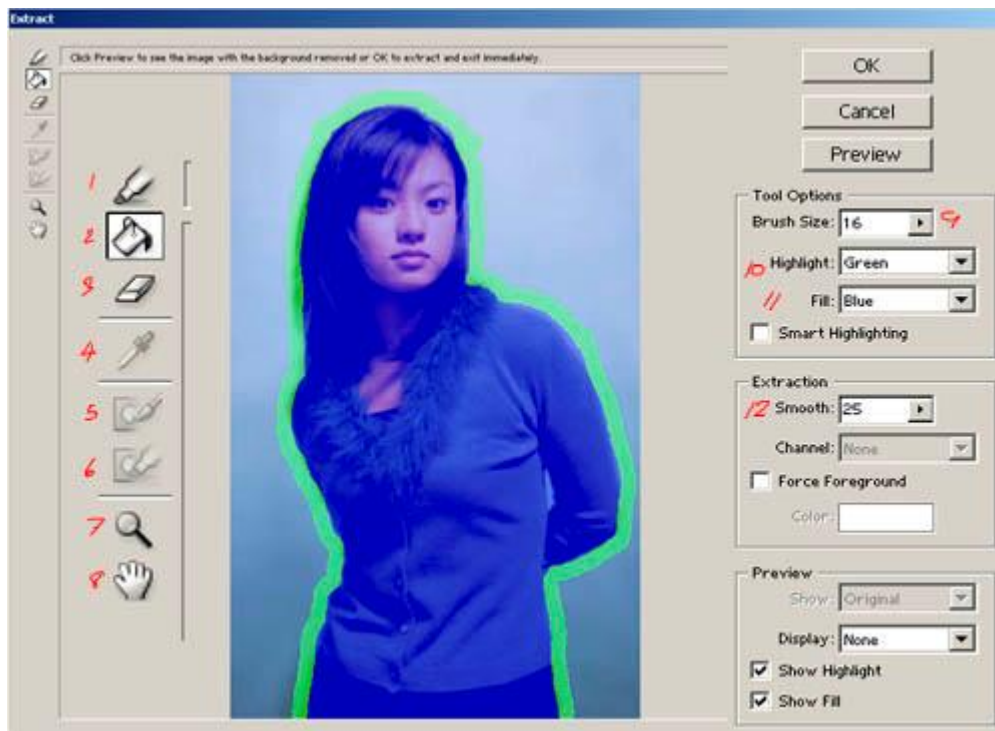
9.ปรับปราชหัวกุกัน

10.เลือกสีใช้ระบาย

11.เลือกสีไว้สำหรับเท

12.ท่านต้องการความนุ่มนวลไหนก็เลือกตรงนี้แหละครับเลือกก่อนที่จะระบายขอบนะครับ

..เมื่อทุกอย่างเสร็จสิ้นแล้วให้ท่านคลิกOkได้เลยครับ




ภาพนี้แสดงถึงการที่เราไม่ลากระบายสีให้ชนขอบ เราต้องเอาหัวท้ายมาประจบกัน



เมื่อท่านกลับสู่หน้าต่างปกติท่านก็สามารถตกแต่งได้อีกนะครับ โดยใช้อย่างหลายๆอีกก็ได้หากยังไม่พอใจนะ



ต่อไปนี่เราจะมาเคลื่อนย้ายรูปกันครับ  ให้ท่านเลือกเครื่องมือ **Move tool** ตัวนี้ที่กล่องเครื่องมือคลิกรูปที่รูปด้านบนค้างไว้แล้วลากมาที่พื้นที่ทำงานที่เราเตรียมไว้ดังรูปข้างล่างนี้ครับ

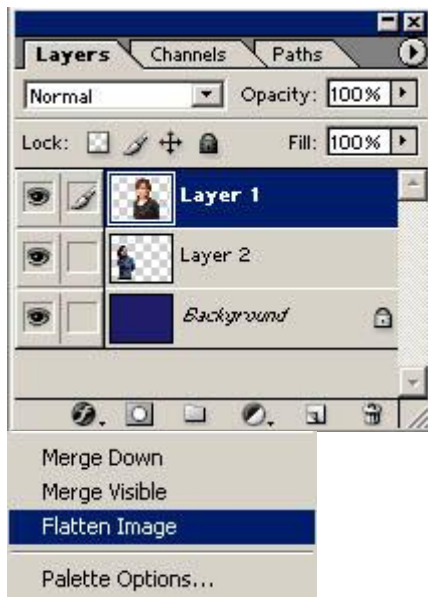


ที่อปชั่นบาร์  Auto Select Layer Show Bounding Box ให้ท่านทำตามรูปนี้ ผลที่ได้จะปรากฏดังรูปข้างล่างนี้แหละครับ เมื่อท่านคลิกจิ้มที่รูปใดด้วยเครื่องมือ **Move Tool** ท่านสามารถคลิกค้างแล้วลากขยับเขยื้อนได้นะครับ หากท่านต้องการที่จะย่อหรือขยายรูปแต่ละตัวบุคคลให้ท่านกด **Shift** ที่เป็นคีย์บอร์ดค้างไว้แล้วก็คลิกมุมใดมุมหนึ่ง หากท่านไปคลิกด้านข้างนั้นรูปที่ออกมาจะเพี้ยนสี ลองดูครับ ไม่ลองก็ไม่รู้เนาะ



ในบทนี้ผมทำให้ดูสองรูปนะที่เลเยอร์จะมีแค่เนี่ย แต่ที่ท่านบอกมาจะทำหลายๆรูปก็ใช้วิธีเดียวกันหมดแหละครับจะก็รูปนะ หากท่านอยากให้รูปคนไหนอยู่หน้าหลัง เช่น หากต้องการให้รูปสวายน้อยคนข้างหน้าไปอยู่ข้าง

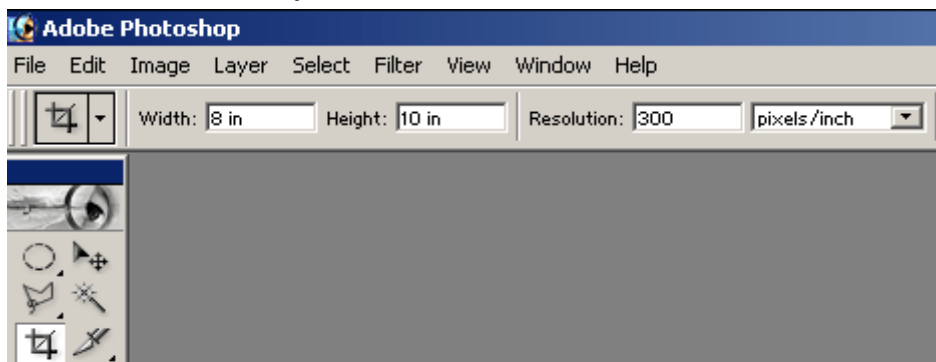
หลัง...ในช่วงตอนแรกที่ท่านจะนำรูปมานั้นท่านคลิกที่ฉากหลังด้วยMove toolแล้วท่านไปคลิกลากรูปมา รูปนั้นก็จะอยู่ด้านหลังของรูปมีนำมาก่อนแล้วสิครับ



สุดท้ายสุดท้ายสุดท้ายก็อย่าลืมรวมเลเยอร์ด้วยนะครับ คลิกลูกศรตรงมุมขวาบนที่พาเลตเลเยอร์นะครับเลือก **Flatten Image** นะ หรือจะใช้**Merge Visible** ก็ได้ครับ
masterkae

..พอดีมีคำถามเข้ามาทางเมลล์ผมเลยเอามาลงในบทนี้กันเลยนะครับ

..สมาชิกท่านนึงถามมาว่าหากต้องการจัดรูปที่รูปแต่ละรูปละไฟล์มีขนาดไม่เท่ากันแล้วนำมาเรียงในพื้นที่ใหม่ (ขนาดใหญ่)ควรจัดอย่างไร ผมขอแนะนำว่า หากต้องการให้รูปแต่ละรูปมีขนาดเท่ากันนั้น ต้องใช้เครื่องมือ **Crop Tool** โดยในส่วนของออปชั่นบาร์นั้นให้ท่านปรับค่า ของขนาดแล้วความละเอียด ดังในตัวอย่างผม ได้ตั้งค่าไว้เพื่อที่จะทำการตัดรูปขนาด**8x10**นิ้วครับ โดยผมใช้ค่าความละเอียดที่**300dpi**ครับผม แล้วนำมาคลิกลากบนรูปที่เราต้องการตัดแล้วดับเบิ้ลคลิกหรือกด**Enter**ครับ แต่ข้อเสียในการทำงานเรียงรูปแนวนี้เรา จำเป็นต้องทำใจเรื่องของรูปที่เราตัดนั้นขนาดจะบังคับ บางส่วนที่เกินขนาดจำเป็นต้อง(ทำใจ)ครับ^^



14 ทำสีเนื้อใหม่



ผมมีความคิดว่าเราน่าจะแนะวิธีเรื่องแสงและเงาแบบการเรียนรู้ถึงรูปร่างรูปทรงไปด้วยครับ และนี่เป็นวิธีหนึ่งที่ผมพอจะแนะในขั้นตอนนี้ ผมพอเรียบเรียงแล้วเอามาประยุกต์ให้ควบคู่กัน

จากรูปสมาชิกท่านหนึ่งซึ่งมีความพยายามเป็นพิเศษทำให้ผมมีความรู้สึกว่าจะต้องตอบทำให้แตกหน่อยแหละ นับได้ว่าส่งมาหลายรูปแล้ว สงสัยผมต้องเพิ่มพื้นที่เว็บแระกับท่าน(ฮา) รูปนี้อยู่ในขั้นสุดเกือบสุดท้ายของความพยายามของท่านสมาชิกท่านนี้ครับผมว่าออกมาดูดีสำหรับ งานชิ้นแรกแล้วของคุณ **sornylee**



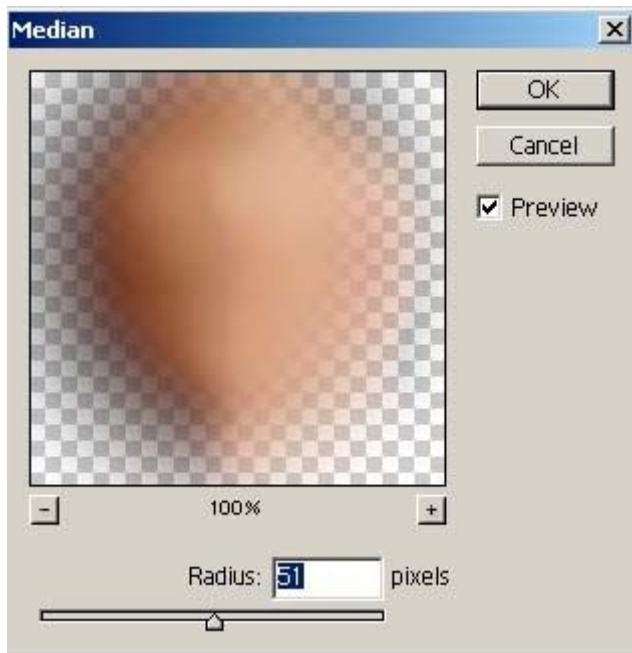
ขั้นตอนแรกนี้ ให้ท่านถือselection ใช้ feather ชัก 10-15 ครับ



ท่านกดที่เป็นคีย์บอร์ดนะ **ctrl+c** จะเป็นการก๊อปปี้ แล้วท่านก็กด**ctrl+v**จะเป็นการวาง ที่พาเล็ทเลเยอร์
ท่านจะได้เลเยอร์ใหม่ครับเราจะทำงานกันบนเลเยอร์ใหม่นี้แหละครับผม



ให้ท่านมาที่**filter>noise>median**ครับปรับค่าเฉลี่ยแล้วให้ดูเป็นแบบของผมแหละครับ



ผมเห็นรูปนี้ทำให้ผมรู้สึกที่ผมกำลังจะวาดรูปจริงเลยคับเนี่ย เป็นการคลุมโทนสีและหาน้ำหนักแสงและเงาก่อนที่ผมจะเอาสีไประบายตามตา จมูก ปาก นะคับ มาดูกันต่อกับผมเมื่อผลที่ออกมาจากการใช้ฟิลเตอร์ median



รูปต่อมานี้ผมไปที่พาเลตเตอร์อีกครั้งครับ ให้ท่านปรับopacity ประมาณนั้นแหละครับ



รูปที่ได้ออกมาเป็นเช่นนี้ครับผม ประมาณว่าผมจะจัดแสงเงาตรงใบหน้าใหม่ครับ



รูปข้างล่างนี้ตรงที่ผมถือselectionไว้ นั้นผมจะใช้ยางลบๆออกครับแต่ท่านไม่จำเป็นต้องถือselection ก็ได้ครับผมทำให้ดูชัดๆนะ ใช้หัวแปรงซอฟท์นะครับนุ่มดี opacity 20-30% flow 100 ค่อยๆลบเข้าไป ย้ำมานะครับ ถ้าใช้ทีเดียว 100% ผลที่ได้จะดูแข็งครับแล้วจะเป็นหลุมเลยแหละ



รูปนี้เป็นผลที่ได้มาครับเปรียบได้ว่าได้กระจายแสงและเงาให้นุ่มขึ้นมาใหม่แล้วเป็นอีกหนึ่งทางเลือกครับ



รูปนี้ผมได้รวมเลเซอร์แล้วเก็บรายละเอียดไปบ้างนิดหน่อยครับโดยการใช้อุปกรณ์มือ **brush** เก็บบริเวณตา

จมูกปาก และ colne stamp เก็บตามแสงและเงา ผมใช้เปอร์เซ็นต์อ่อนคืบ ทำแบบในบทความที่ผ่านมา
แหละ

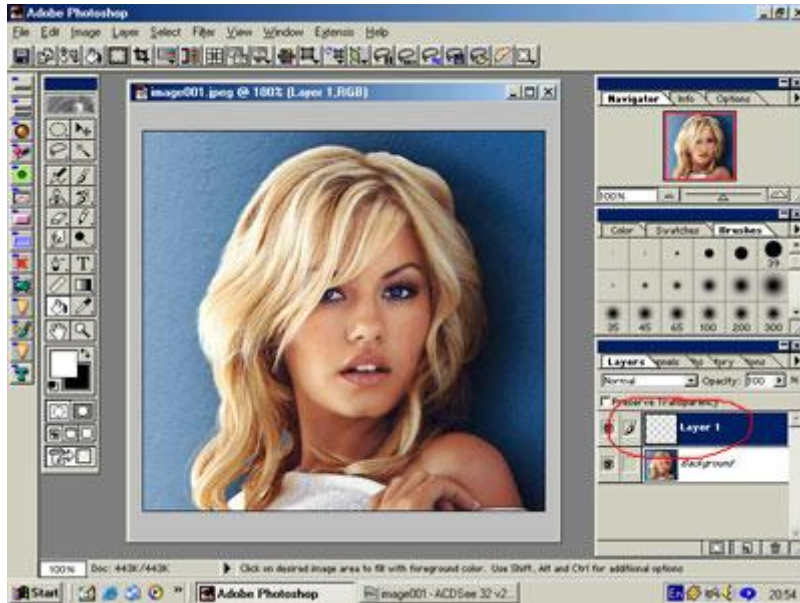


ทั้งหมดนี้ผมใช้โครงสร้างเดิมของท่านสมาชิกsornyleeทั้งหมดครับเพียงแต่ผมเพิ่มลายละเอียดน้ำหนักตาม
ลายละเอียดอย่างเช่นปากครับเพราะสมาชิกท่านนี้ด้านการวาดภาพเหมือนนั้นท่านไม่ได้ฝึกมาแต่ท่านทำงาน
ออกมาได้ระดับนี้ถือว่าใช้ได้แล้วแหละ อีกหลายทุกท่วงท่าขึ้นอยู่กับท่านด้วยครับว่าเห็นสมควรเพิ่มลดในส่วน
ไหนนั้นแหละครับคือตัวท่านบางที่ผมชอบเข้ม ท่านชอบหวานขึ้นอยู่กับสไตล์งานของตัวเองด้วยครับผมอย่าง
แน่ๆเลยนะครับความเป็นจริงตัวอย่างเช่นใบหน้าเป็นส่วนสำคัญอย่างมากท่านควรศึกษาจากรูปถ่ายที่ชัดเจนไป
ด้วยครับลองเอามาเปรียบเทียบกัน รูปที่ผมให้ไปนั้นคงยากซักหน่อย ในด้านแสงเงารูปต้นแบบนั้นจะเพี้ยน
พอสมควร ผมหวังว่าคงเป็นประโยชน์นะ

15. ทำภาพให้เป็นการ์ตูน

ครีจะใช้PSทำรูปออกมาเป็นการ์ตูนแนวหวานแนวคล้ายๆ illu จะเผยวิธีการให้ดู อันไหนมีประโยชน์ก็ลองไปทำดู อันไหนห่วยก็อย่าทำตามนะครีบ อธิบายเป็นครั้งแรกไม่ใช่คนเก่งเพิ่งจะเป็นมือใหม่หัดชนครีบ ส่วนมากได้เทคนิคมาจากอาจารย์แกะแห่งไทยริทส์วิทยานี้แหละครีบ มามั่วตามกรรมได้เลยแต่เนิ่นแต่เนิ่น

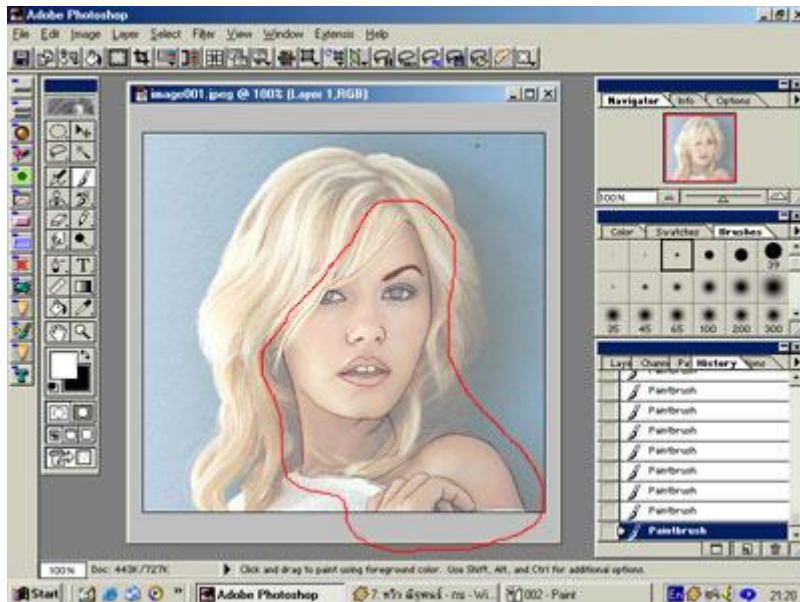
1.เปิดรูปที่ต้องการจะสร้างขึ้นมา แล้วสร้างlayerใหม่ขึ้นมา แล้วเทสีขาวลงไป ตั้งOpacity 100%



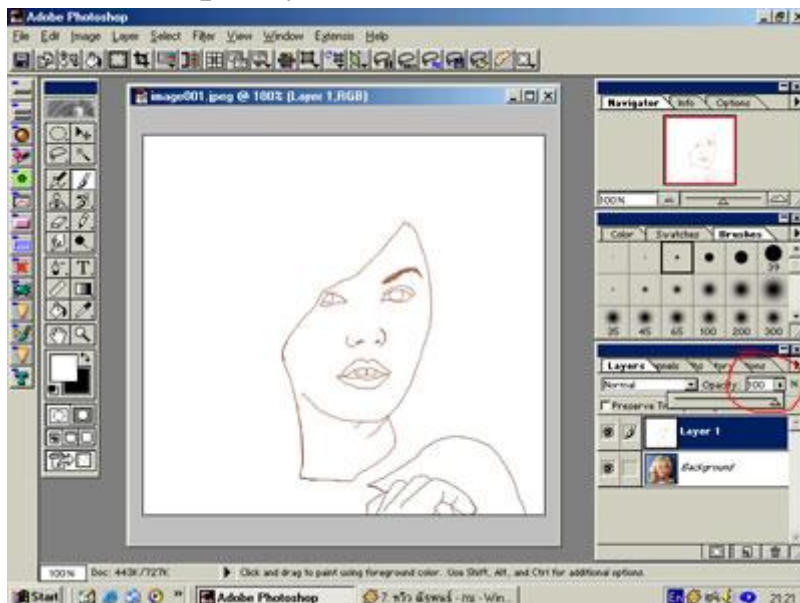
2.แล้วปรับลดค่าOpacityที่layer1 ให้เป็น50%



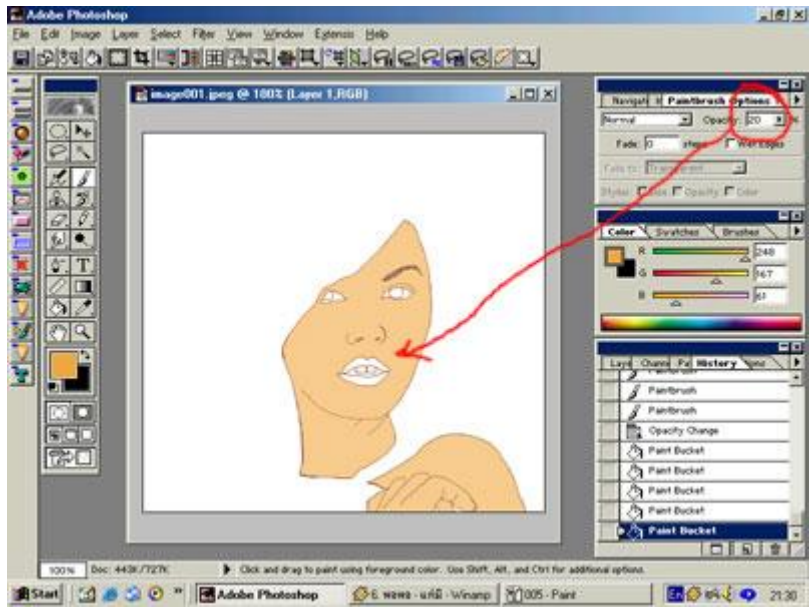
3.แล้วเลือกสีน้ำตาลเข้มหน่อย ใช้PaintBrush Tool เลือกเล็กที่สุด 1 Pixels เสียเปรียบโปรแกรมอื่นก็ตรงความละเอียดนี้แหละ แล้วก็ก๊อปปี้ เส้นตามส่วนหน้าคิ้วปากคอจมูกแขนนิ้วคือส่วนที่เป็นผิวหนังทั้งหมด (ต้องให้เส้นบรรจบกัน ไม่งั้นเวลาเทสีจะเลอะออกไปนอกรูป) ลุยเลยครีบ โยว.....



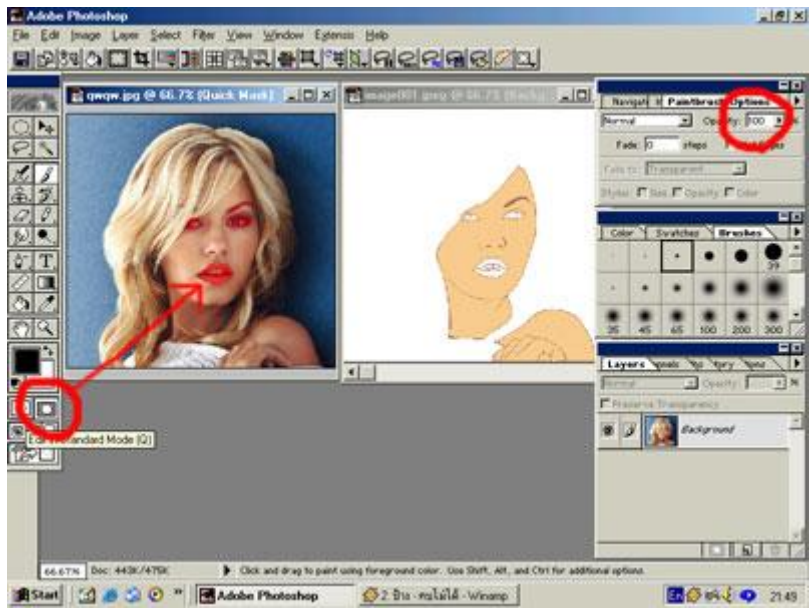
4. แล้วปรับค่าOpacity ที่ Layer 1 ให้กลับมาเป็น 100% (ตรงที่วงสีแดง)



5. เลือกสีน้ำตาลไว้หยอดสีผิว ปรับค่าOpacity ของสีซ้ก 20% หรือเท่าไรก็ได้ตามใจไม่ว่ากันครับ ผมเลือก 20% ถ้าอ่อนไปก็เททับลงไปได้อีกไม่เสียดั่งค์

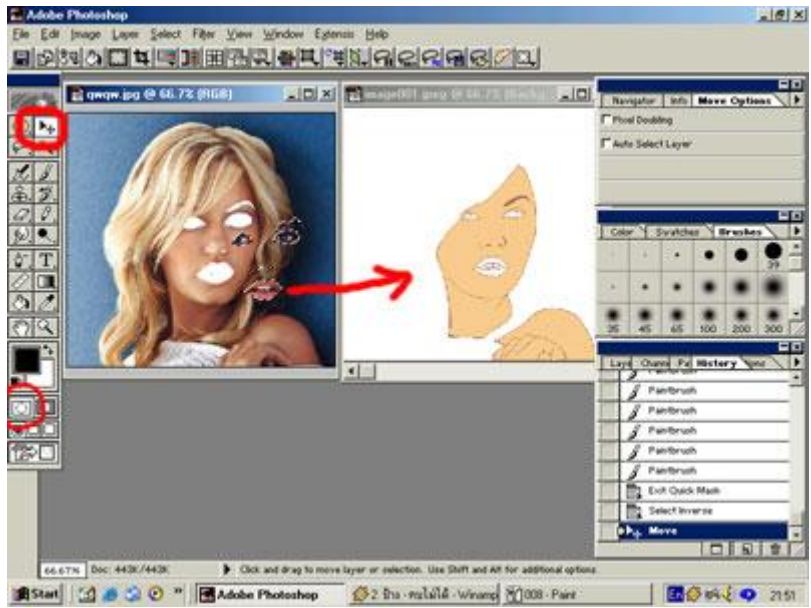


6.จากนั้นก็หาทางตัดลูกตากับปากออกมา ผมใช้Lasso Tool มะเปง จึงใช้Edit Quick Mask Mode แทน ตรงที่วงสีแดงไว้มุมซ้ายล่างอะคับ แล้วเลือกปากการะบายส่วนที่ต้องการจะตัดไว้ใช้งาน

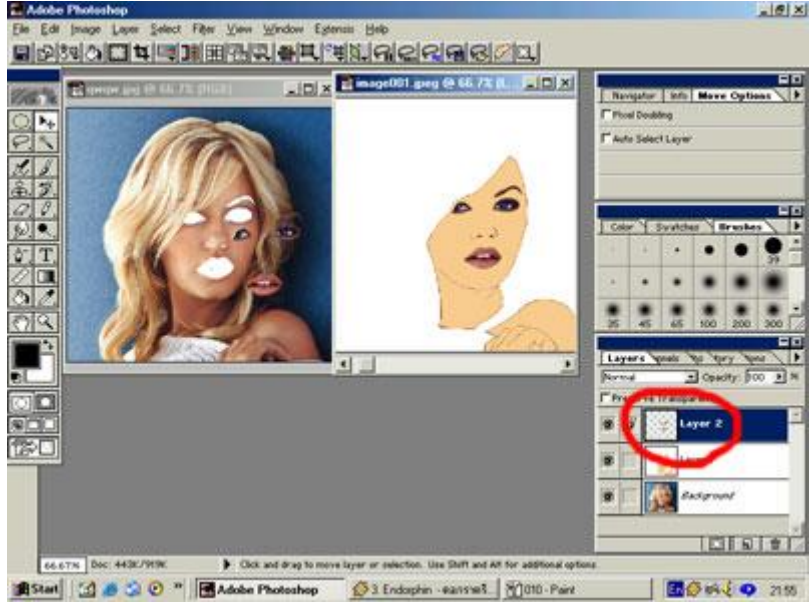


7. เมื่อระบายเสร็จก็กดEdit Standard Mode ปุ่มถัดไปทางซ้ายมือ(วงสีแดง)แล้วเลือกSelect >Inverse จัดการลากลูกตากับปากจากต้นแบบมาวางไว้ในงานให้ตรงกันนะครึบหน้าตาจะได้ไม่ผิด สัดส่วน

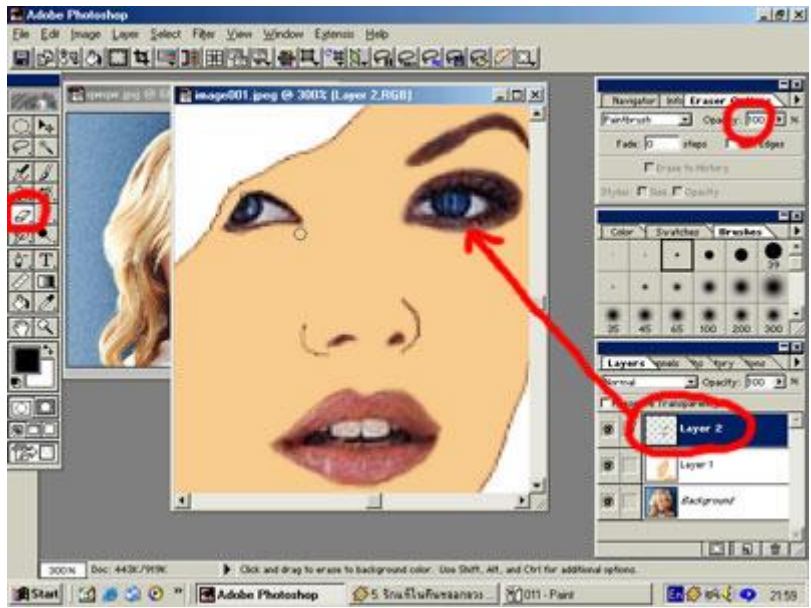
จุดงานตรงนี้สำหรับผู้มีฝีมือในการวาดก็เชิญวาดได้เลย กระโหม่เคยลองวาดเองแล้วผลที่ออกมาหน้าตา กลายเป็นฮิปโป(ไม่รู้ง)เลยใช้วิธี โกงแบบนี้เรื่อยๆๆๆๆ



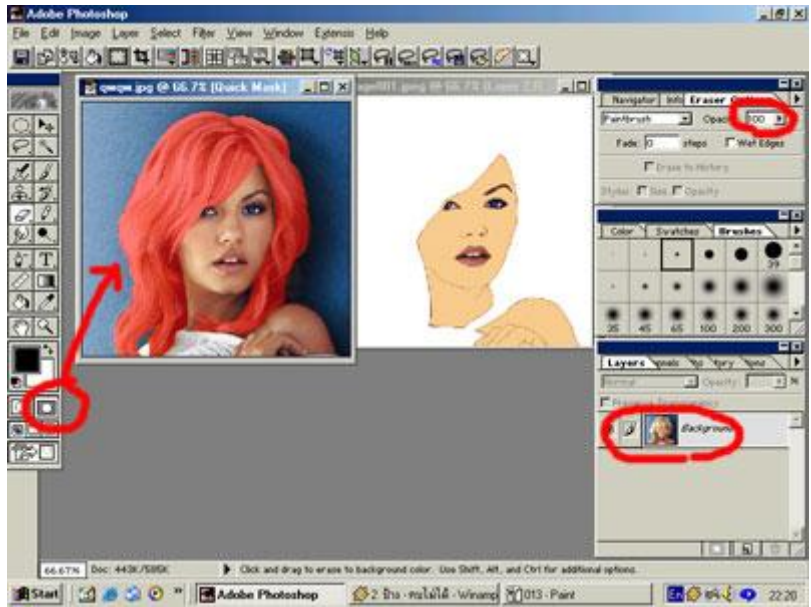
8. ปากกับลูกนัยตาก็จะเป็นLayer2 จะลบส่วนที่เกินหรือจะปรับแสง-สี หรือจะซ่อนอะไรในส่วนของปาก และตาก็ซ่อนได้เลย ลุยยยย....



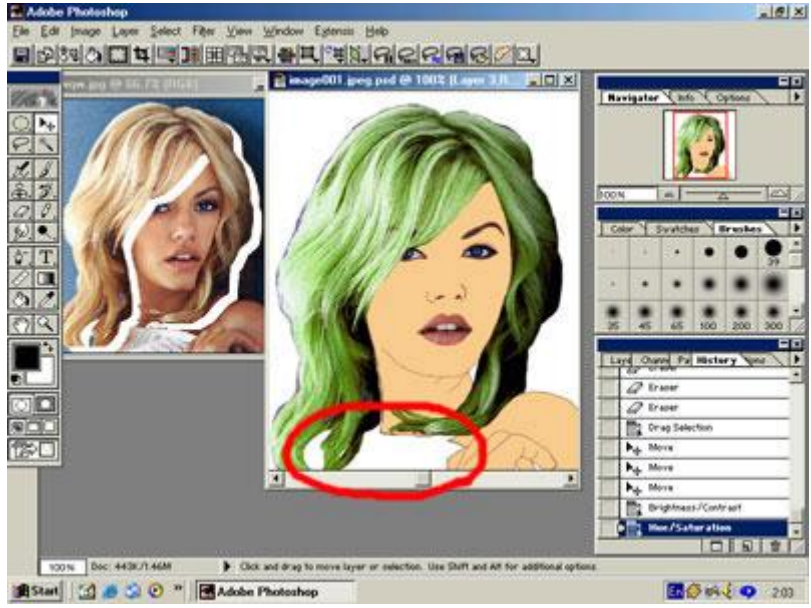
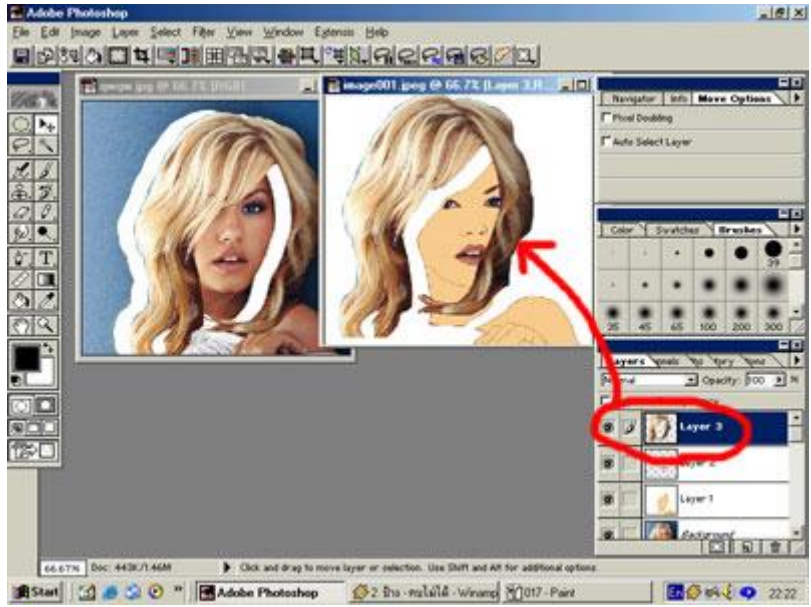
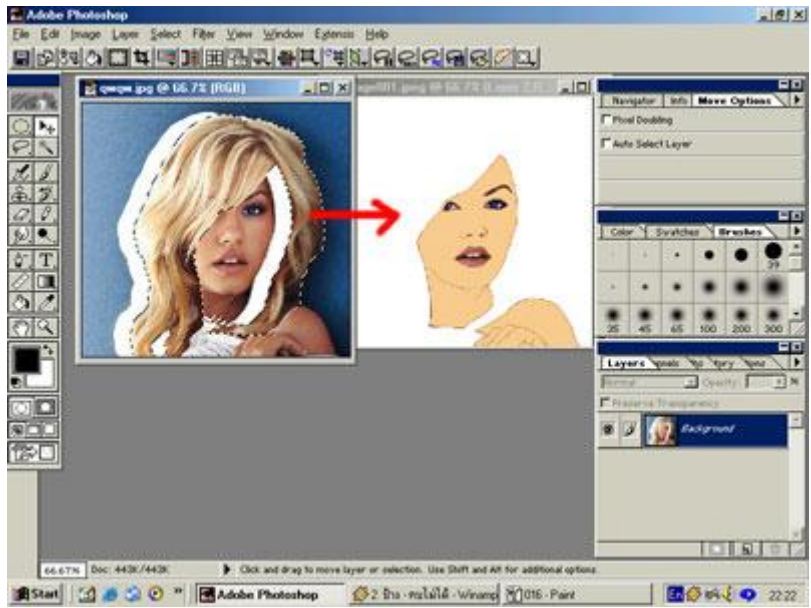
9. ตอนลบนี้ใจเย็นๆนาคับ ภาพจะสวยหรือไม่นั่น ปากกับลูกนัยตาก็สำคัญเหมือนกัน ใจเย็นเย็น..... แล้วปรับแสงสีตามที่ชอบได้เลย



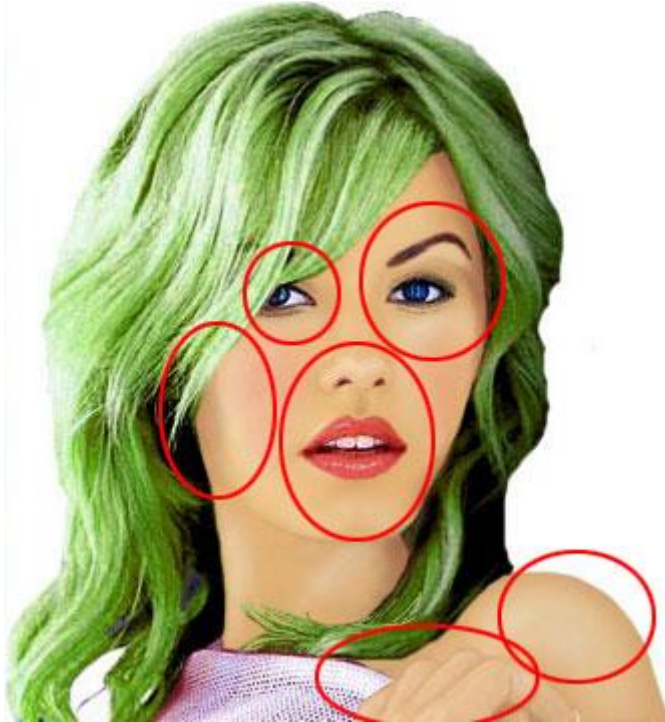
10. ถึงเวลาของการทำทรงผมแล้วอครานนี้ ก็ใช้วิธีเดียวกันกับปากและลูกตา(ไม่ใช่ลูกขายนะครับ)



11. สีเส้นของเส้นผมก็ไปปรับสีเส้นให้แจ่ม+แหวนใน Image > Adjust > Variation ต้องการสี
 ยังงัยก็เล่นได้เลย ส่วนเสื้อผ้าของหล่อนลายเสื้อทำยากก็ตัดดึงมาใส่ให้เธอโดยวิธี โกงแบบเดิมๆ ถ้าว่างมาก
 ก็ระบายสีเองหรือใส่สีก็ได้



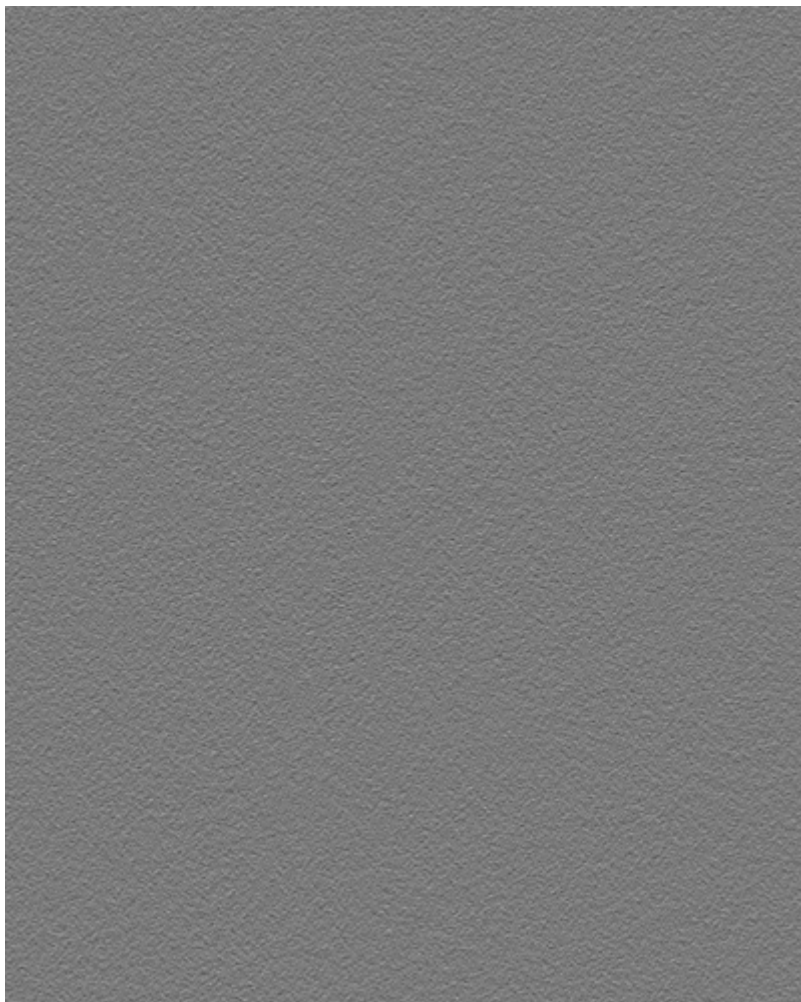
12. สุดท้ายและท้ายสุดก็คือเก็บรายละเอียดแสงเงาตรงใบหน้า อันนี้สไตร์ใครสไตร์มานานคับ ผมก็ยังห่วยอยู่ เหมือนกันร้ออาจารย์แกว่างจากการจับตะกอนค้อยมาสอน รอคอยกันหน่อยนะครับพวกเราในของส่วนแสงเงา วิธีการไล่แสงเงาใบหน้าผมใช้ตั้งค่าcapacityของPaintBrushที่ต่ำสุดค้อยๆไล่ไปเรื่อยๆตามแก้ม....แล้วก็... ซอกคอ...เปลือกตาทุกส่วน อันแน่นๆแหม...เคลิ้มตามเลยใช่ปะ วิธีการก็มีแค่นี้แหละครับส่วนการสร้างปอยผม หรือช่อผม สำหรับเอามาเป็นPattern กะล้งลองพยายามหัดทำอยู่ หรือท่านใดมีไอเดียร์บรรเจิดช่วยแนะนำ ด้วยนะครับ



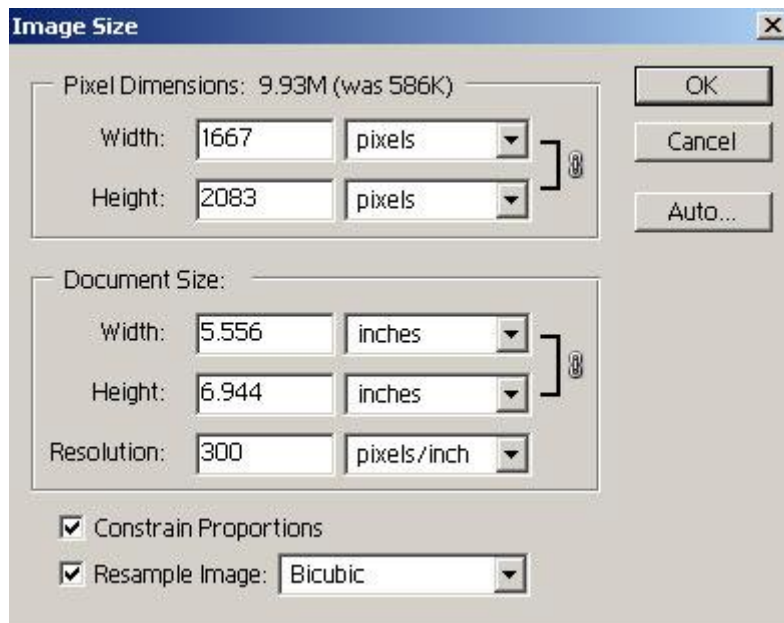
16 ทำพื้นผิวให้กับเนื้อ

ในบทนี้ผมใคร่ขอแนะนำการลงพื้นผิวให้กับเนื้อบนใบหน้าในสไตล์ของผม มีหลายวิธีครับที่เราสามารถใส่ผิวใหม่ให้กับผลงานที่เราจำเป็นต้องสร้างผิวเนื้อขึ้นมาใหม่ ยิ่งเป็นภาพที่เสียหายเยอะๆแล้วละก็เราจำเป็นต้องใช้ **brush** ระบายลงไปแล้ว จะเกิดความเนียน ถ้าหากเราจะปล่อยไว้แบบนั้นก็ดูยังไงๆอยู่

1. ในรูปข้างล่างนี้ผมได้ทำขึ้นมาเองครับ ให้ท่านลองเอาไปใส่บนพื้นผิวกันดูครับ(เซฟได้เลยครับผม)



2. เมื่อท่านนำลงไปไว้ในเครื่องของท่านแล้วให้อัพไฟล์ขึ้นมาใหม่ในค่า **Resolution 300** ครับ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าต้องเท่าผมนะครับ จะขึ้นอยู่กับไฟล์งานที่ท่านกำลังทำอยู่ด้วยขึ้นอยู่กับท่านด้วยครับว่าจะใช้ขนาดเท่าไรๆที่ได้ให้เหมาะสมกับเม็ดผิวที่ท่านต้องการนะครับ สิ่งสำคัญอย่างยิ่งเลยคือท่านต้องแปลงไฟล์เป็นนามสกุล **.PSD**

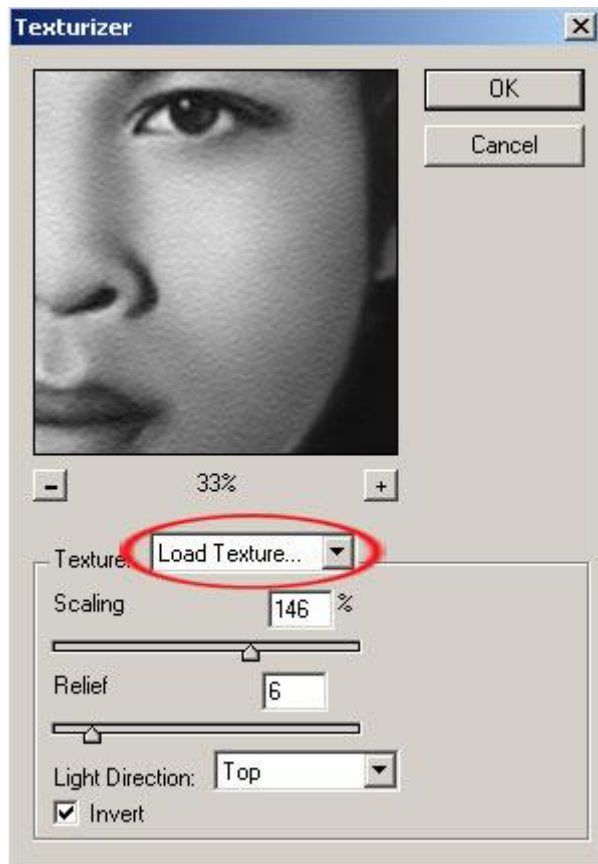


3. ในส่วนของขั้นตอนนี้ผมจะขอแนะนำส่วนของใบหน้าคิดว่าน่าจะจะได้ไม่ยุ่งยากจนเกินไปในรูปข้างล่างนี้ผมกด **Ctrl+J** ที่เป็นคีย์บอร์ด จะได้เลเยอร์ 1 ครั้ง แล้วผมก็คลิก **Selection** ใช้ค่า **Feather 10%** ครับ



4. ผมไปที่ **Filter > Texture > Texturizer** จะได้หน้าต่างดังข้างล่างนี้แหละ แล้วคลิกตรงลูกศรในวงกลมสีแดง แล้วเลือก **Load Texture** ครับ แล้วผมก็เข้าไปหาไฟล์ที่เก็บรูปพื้นผิว(ต้องเป็นนามสกุล.

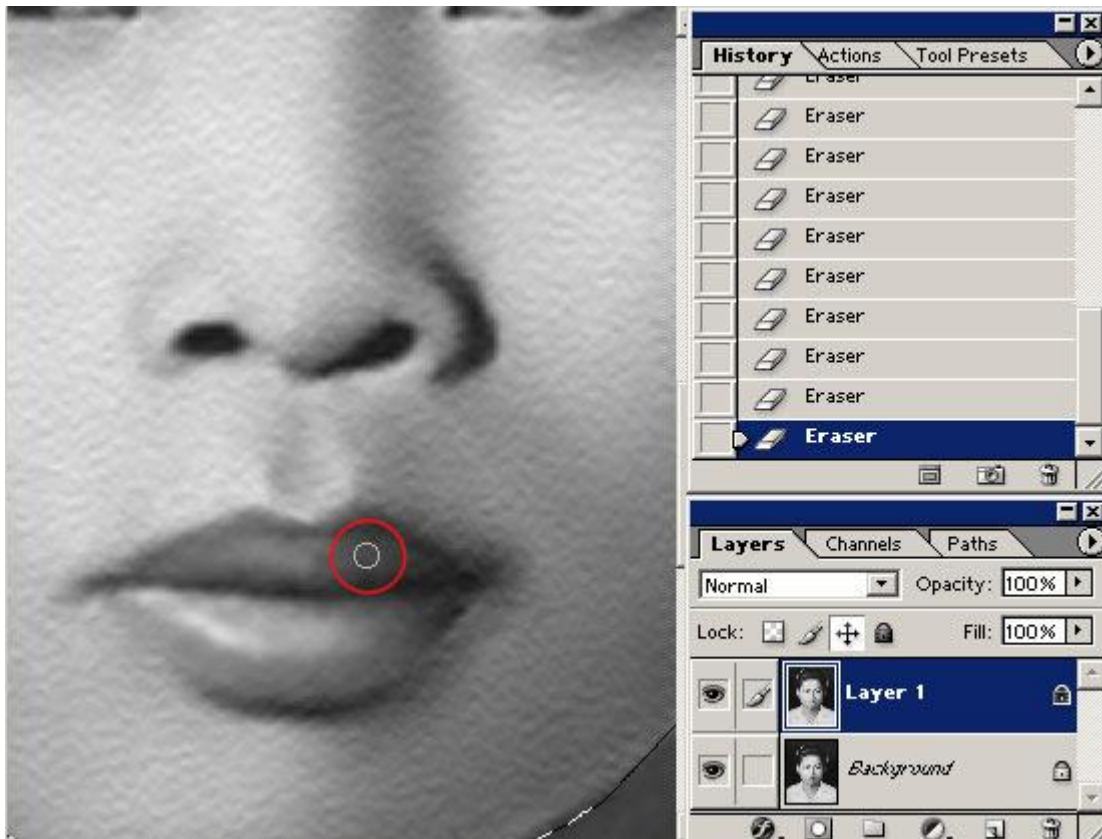
PSDเท่านั้นจะครับ(ย้ำ)เมื่อก่อนหาเจอแล้วก็คลิกไฟล์พื้นผิวได้เลยครับ ในส่วนของScalingกับRelief
ท่านลองปรับเล่นดูแล้วกันนะ ชอบแบบไหนก็ปรับเอาตามใจชอบกันเลยครับผม



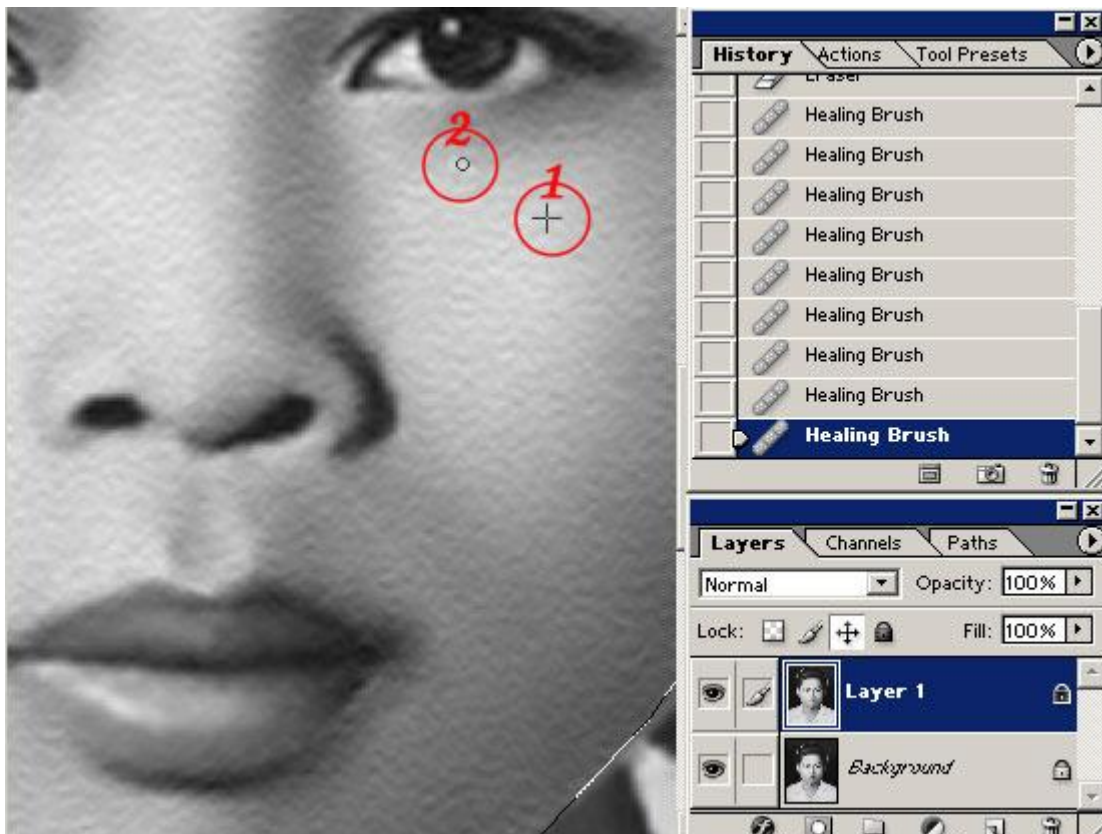
5.ผลที่ได้ออกมาก็เป็นดังเช่นรูปข้างล่างนี้แหละครับ



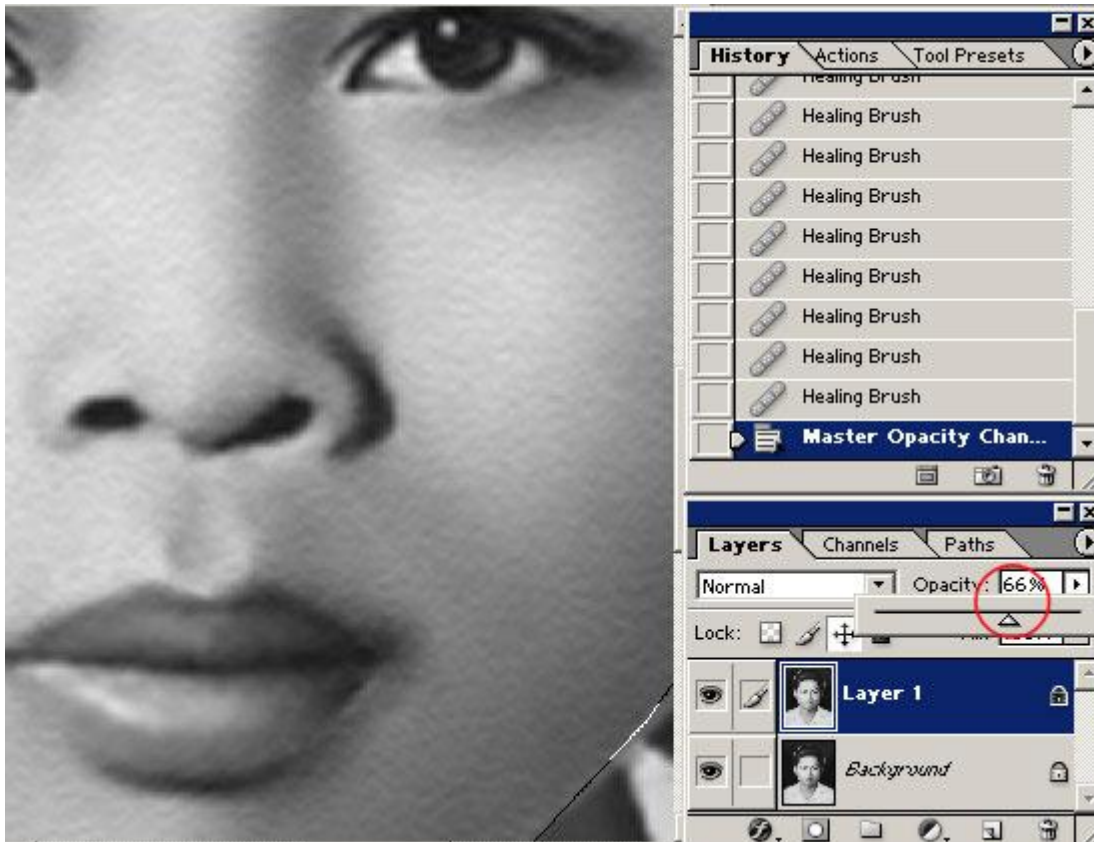
6. เหตุที่ต้องมีสองเลเยอร์ก็เพื่อความสะดวกใจครับ เราสามารถใช้อย่างลวกๆในส่วนที่เราไม่ต้องการทิ้งออกไป แต่มีข้อสำคัญอยู่ว่า ท่านควรจะใช้ **Opacity** ในเปอร์เซ็นต์อ่อนๆ นะครับ จะได้ค่อยๆ งามๆ หายไป ในวงกลมนี้ ผมแสดงให้เห็นว่า ช่วงตรงปากนั้น จะไม่มีเม็ดพื้นผิวแนวที่กำลังใช้อยู่ นี้เลยครับ ให้ท่านปรับหัวแปรงได้ตามใจต้องการเลยครับ



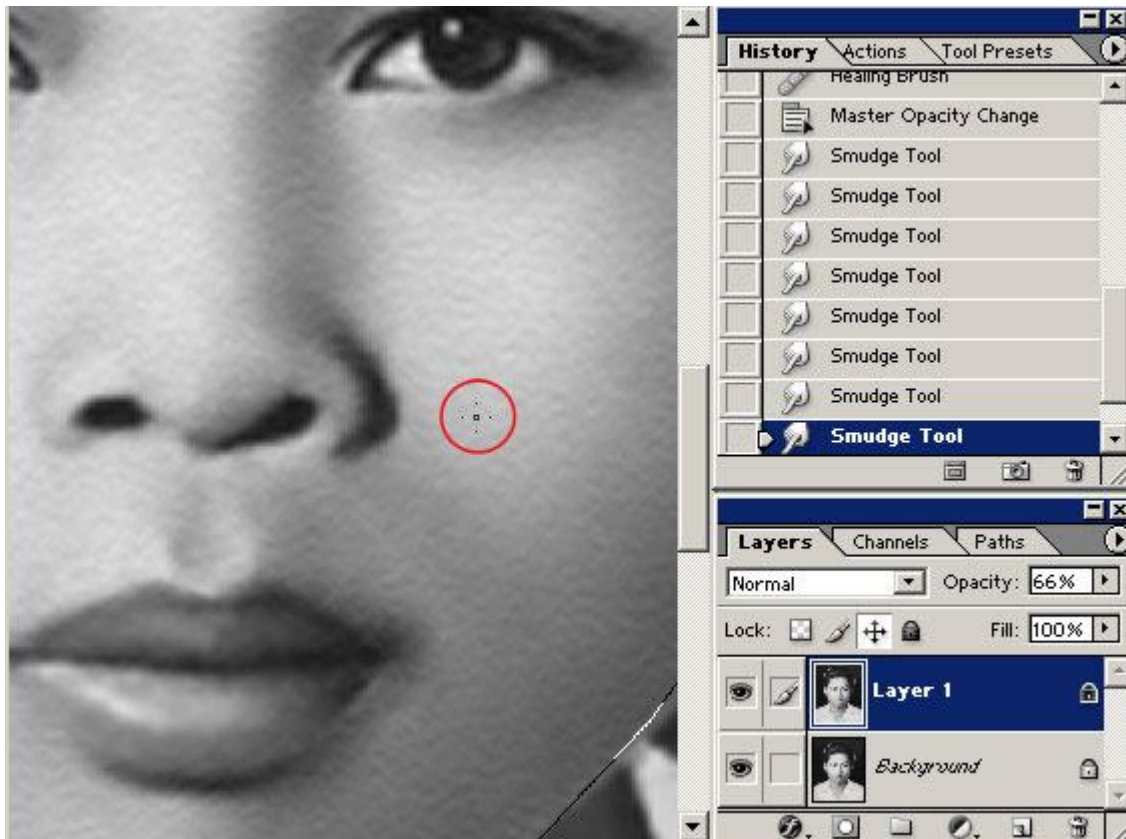
7.เมื่อในจุดที่เม็ดสิวที่ไสลงไปนั้น ไม่ได้สมคุลย์ตั้งใจทำไหร่ท่านก็ให้Healing brushจุ่มตรงบริเวณที่ต้องการดังหมายเลข1แล้วไปคลิกลงตรงตามพื้นผิวที่ต้องการเปลี่ยนดังหมายเลข2ครับ



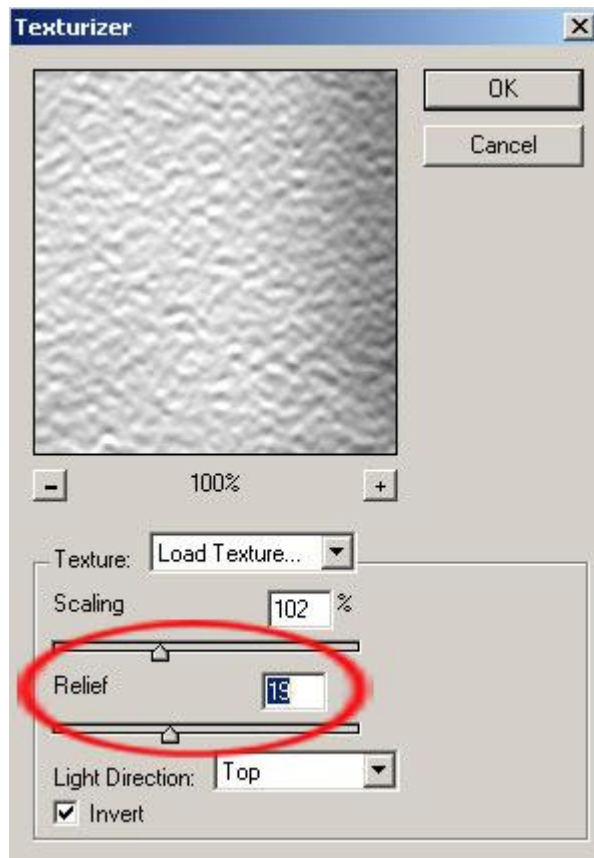
8. หากท่านทำไปได้สักระยะแล้วเกิดความไม่พอใจในเม็ดผิวที่มากเกินไปหรือว่าโดนจนเกินไปท่านก็ไปปรับที่พาเล็คเตอเรอร์ใช้ค่าOpacityที่ลดลงมาจ้ะครับ



9. ในรูปข้างล่างนี้ผมแสดงการใช้Smudge Toolให้ไปตามทิศทางของริ้วรอยธรรมชาติของผิวเนื้อครับ โดยใช้เปอร์เซ็นต์ตามความเหมาะสมครับส่วนใหญ่แล้วก็จะไม่เกิน50%ของStrengthครับ



10. แสดงการปรับให้คมชัดครับ



..สุดท้ายในบทนี้ครับ พื้นผิวต่างๆที่ท่านสนใจจะนำมาประยุกต์ใช้ท่านก็นำขั้นตอนในบทนี้ลองพลิกแพลงเล่นกันดูครับ ไม่ว่าจะสร้างขึ้นมาเองหรือว่าเอาพื้นผิวเนื้อจริงๆมาใส่ก็ได้เช่นกันครับ อาจจะสลับสับซ้อนหน้อยจริงๆแล้วผมก็อยากที่จะนำมาใช้เหมือนกันครับ แต่ก่อนข้างจะเข้าใจยากสักนิด มีหลายวิธีครับที่นำพื้นผิวมาลงในสไลด์ของเราโดยไม่ต้องใช้ในฟิลเตอร์ของPS <