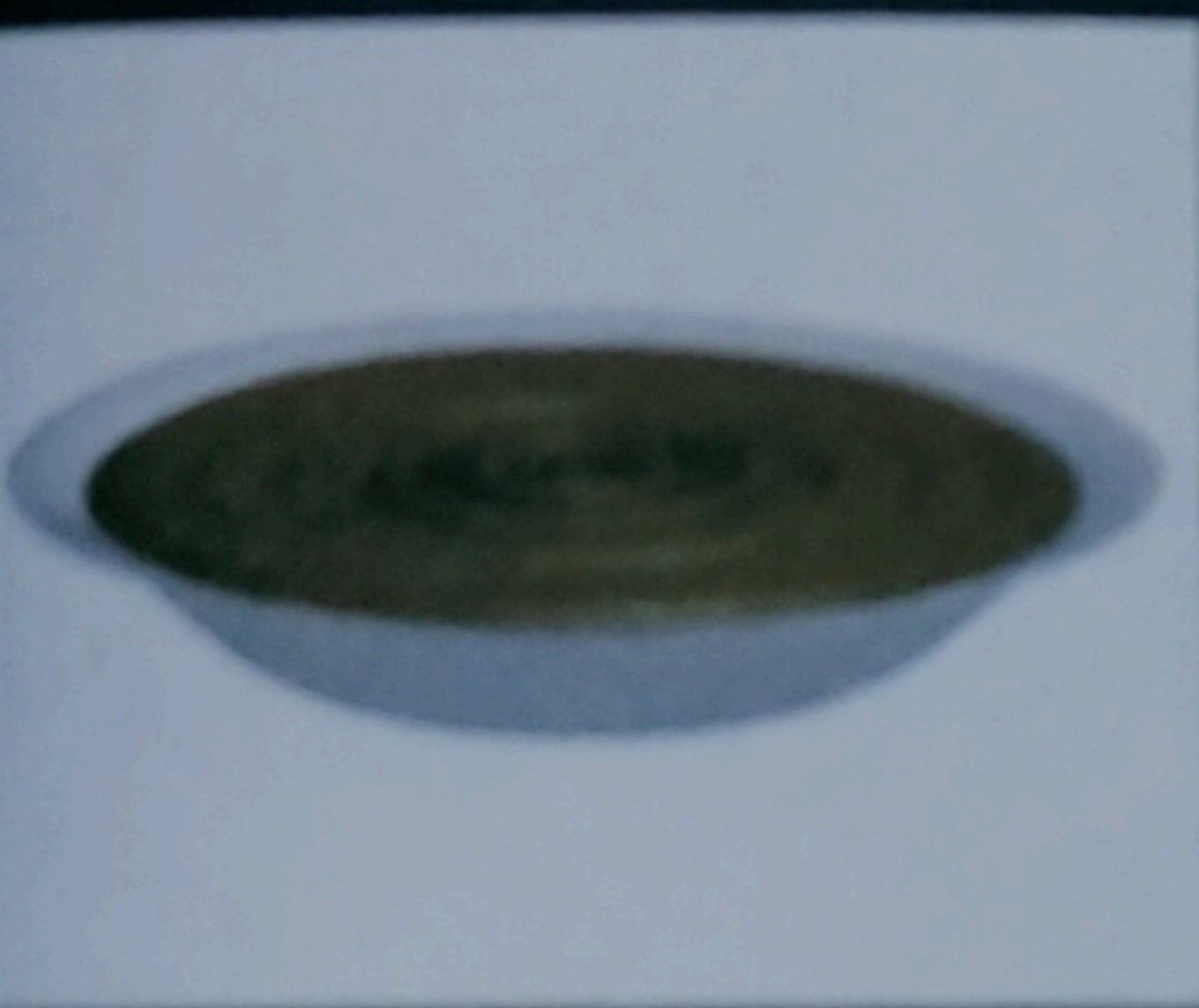


# DONAL KRUNCH



STEP



DONAL  
KRUNCH



Workshop

# Photoshop + Illustrator CS6

Graphic Design

## WORKSHOP

# 04

### ออกแบบโฆษณาด้วยการ์ตูน

จุดประสงค์

- เทคนิคการวาดและลงสีตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Illustrator
- การสร้างวัตถุ 3 มิติในโปรแกรม Illustrator
- การลบวัตถุโดยใช้มาสก์เลเยอร์ (Mask layer)

## ออกแบบโฆษณาด้วยการ์ตูน

เราจะวาดการ์ตูนเป็นรูปนกเพื่อใช้ประกอบโฆษณาขนมอบกรอบ โดยวาดรูปและลงสีการ์ตูนในโปรแกรม Illustrator พร้อมสร้างชามช็อกโกแลต จากนั้นจึงนำไปสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Photoshop จนเสร็จ



### ขั้นตอนการทำงาน



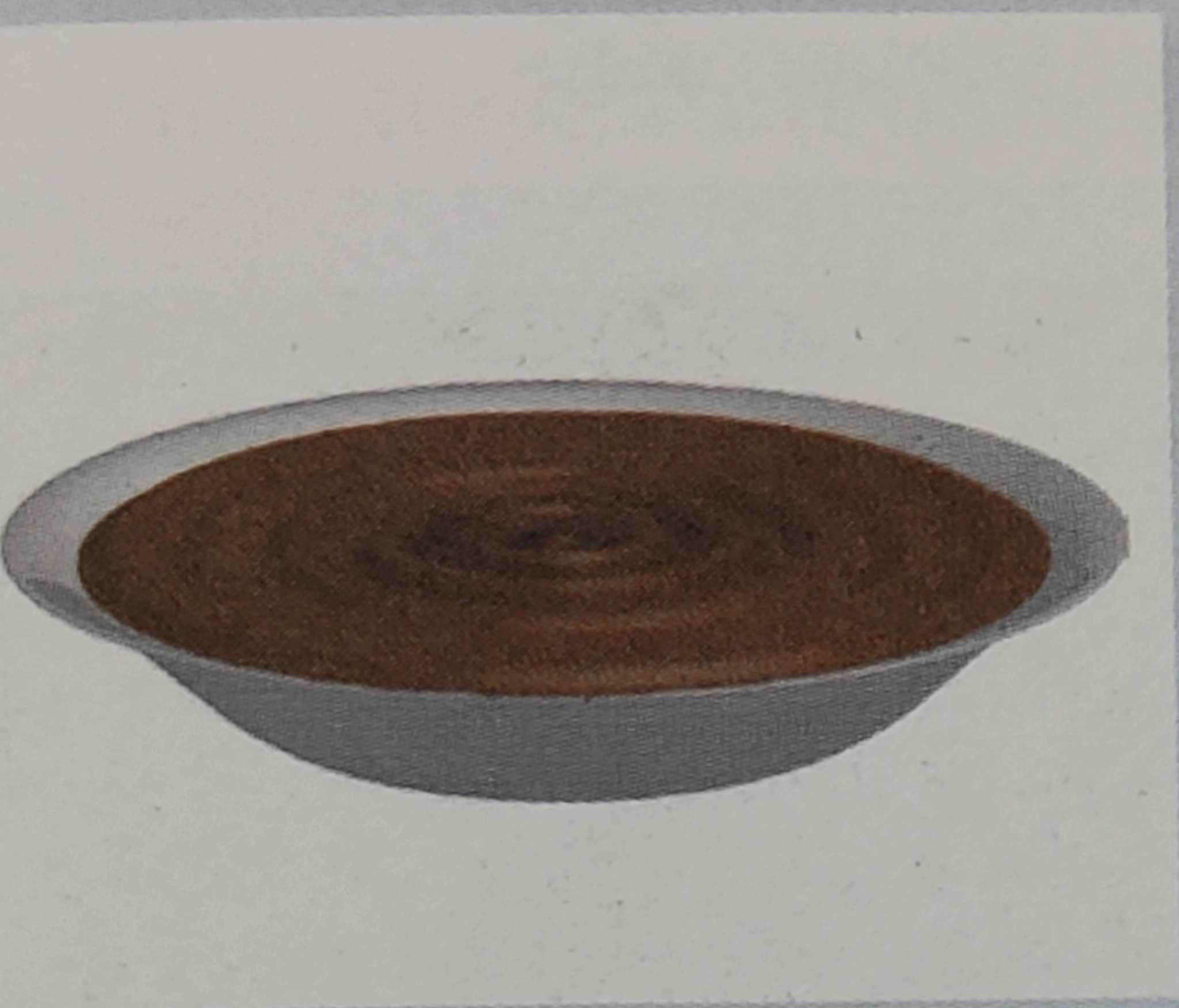
ขั้นตอนที่ 1

วาดตัวการ์ตูน



ขั้นตอนที่ 2

วาดหน้าการ์ตูน



ขั้นตอนที่ 3

สร้างชามช็อกโกแลต



ขั้นตอนที่ 4

ออกแบบพื้นหลัง



ขั้นตอนที่ 5

จัดวางภาพประกอบ

ขั้นตอนที่ 1 วาดตัวการ์ตูน

วาดการ์ตูนนกทางปีก ไล้โทนสีเหลืองส้มในโปรแกรม Illustrator



▲ วาดตัวนก

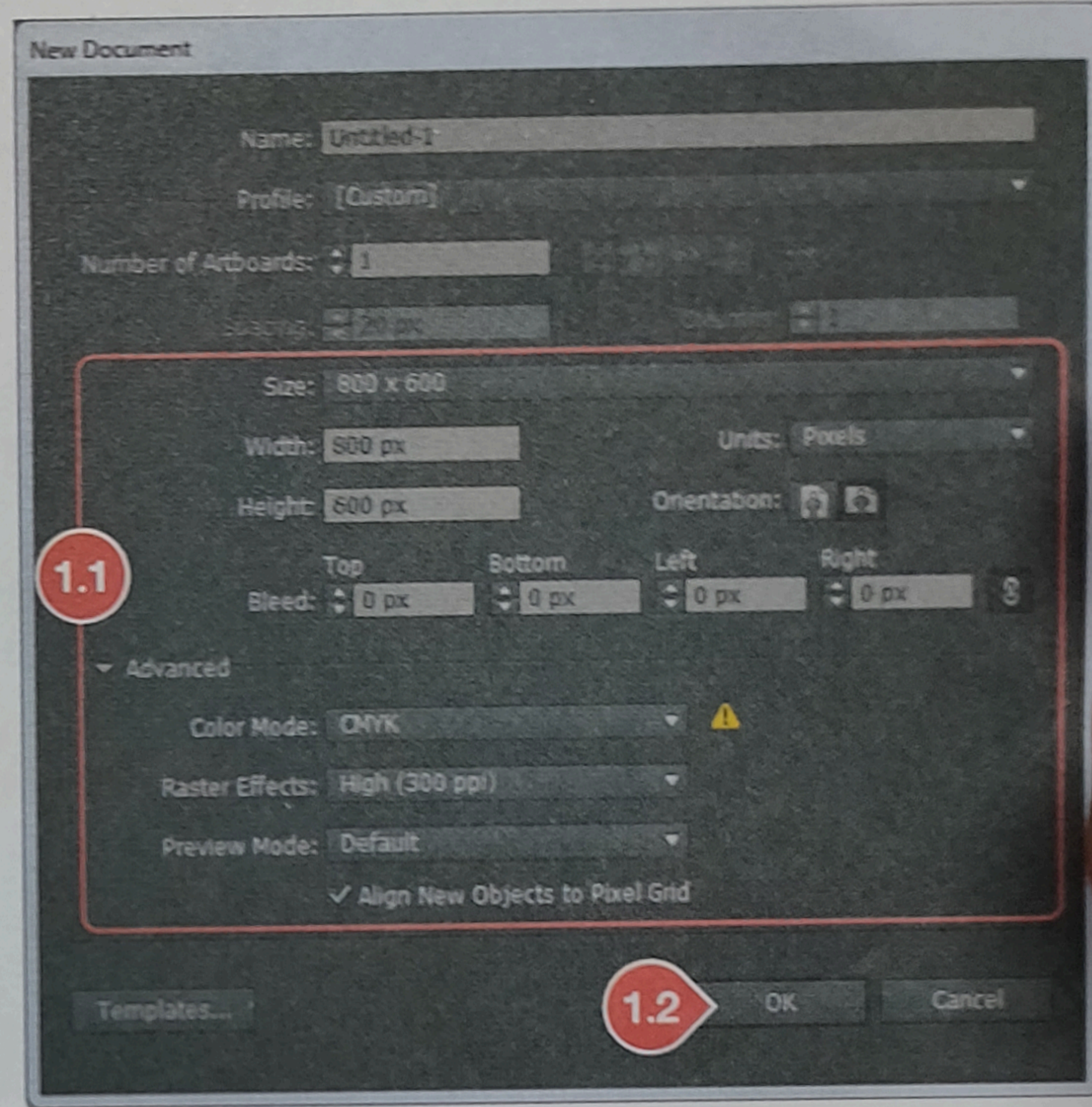



▲ วาดปีก

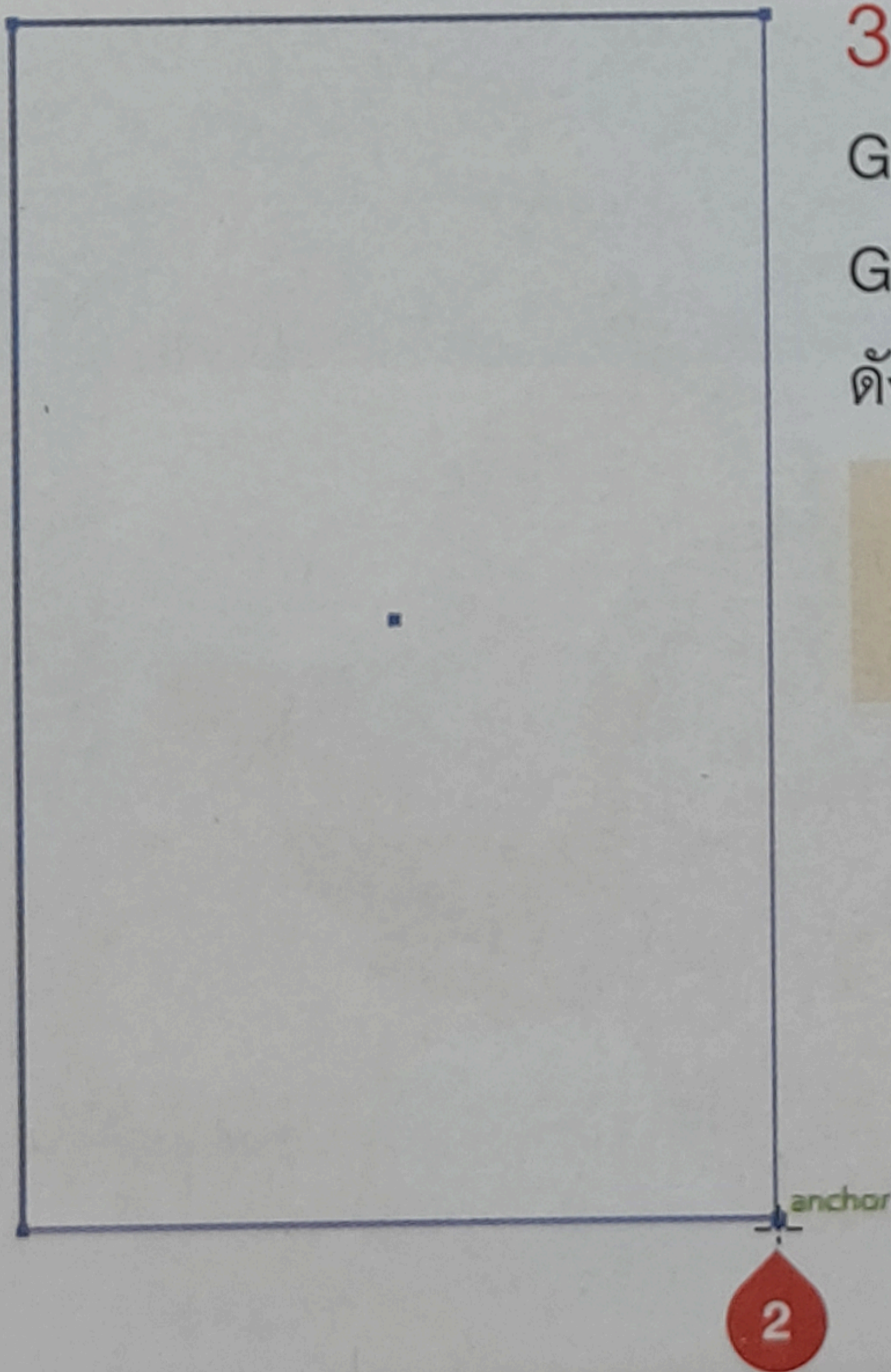
1 เปิดโปรแกรม Illustrator สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกเมนู File>New กำหนดค่าดังนี้

Units : Pixels  
Size : 800 x 600 px  
Color Mode : CMYK  
Raster Effects : High 300 ppi

และคลิกปุ่ม OK

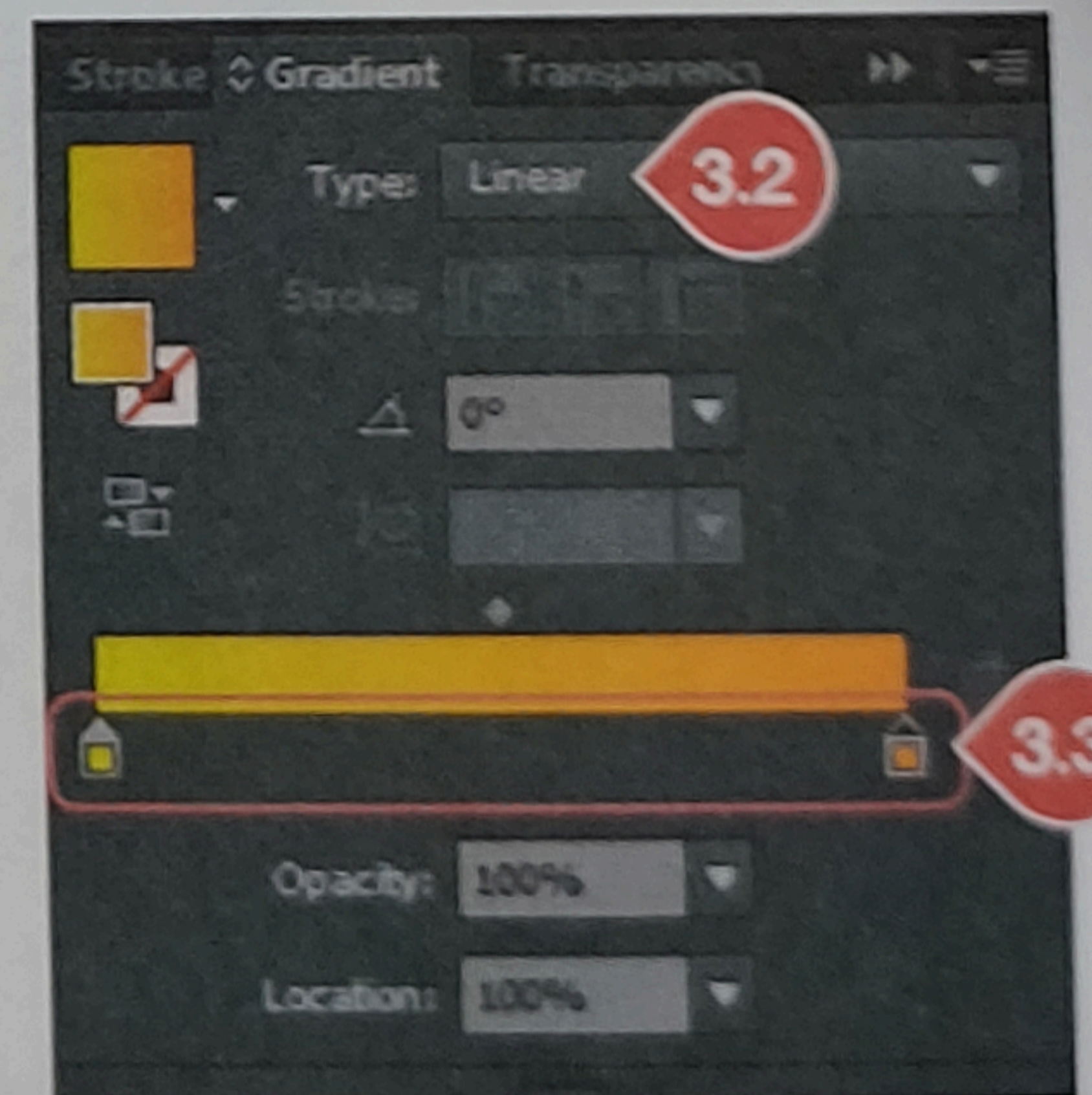


2 เริ่มต้นวาดลำตัวนก โดยคลิกเครื่องมือ  Rectangle Tool กำหนดสี Fill เป็นสีขาว (#FFFFFF) กำหนดสี Stroke เป็น None ให้คลิกลากเมาส์วาดรูปสี่เหลี่ยม ดังภาพ

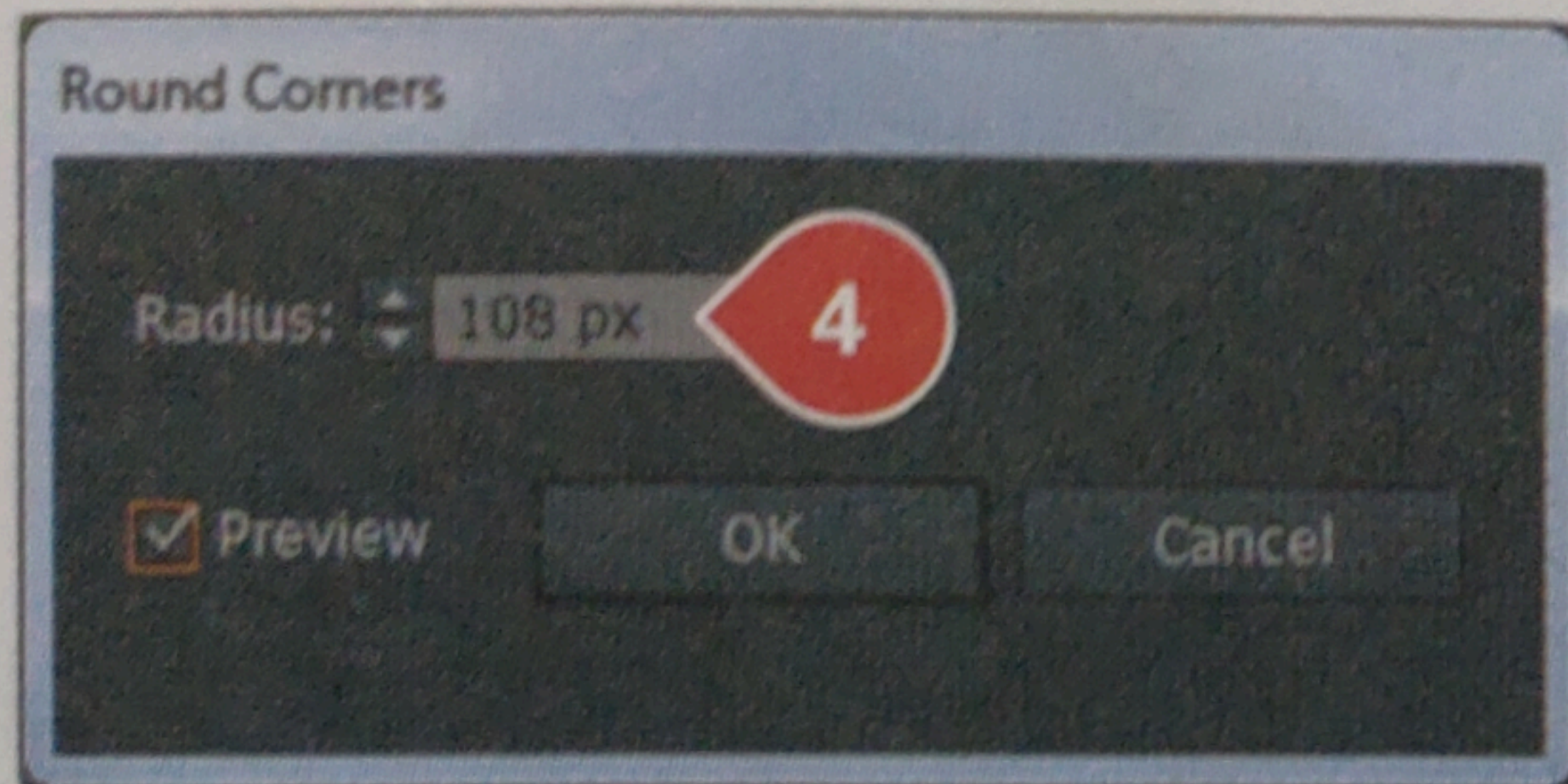


3 คลิกการไล่สี Gradient ที่กล่องเครื่องมือ จะปรากฏพาเนล Gradient ให้เลือกรูปแบบการไล่สีเป็นแบบ Linear และคลิกที่ Gradient Slider จากนั้นให้ดับเบิลคลิกที่ช่องสี Fill กำหนดค่าสีดังนี้

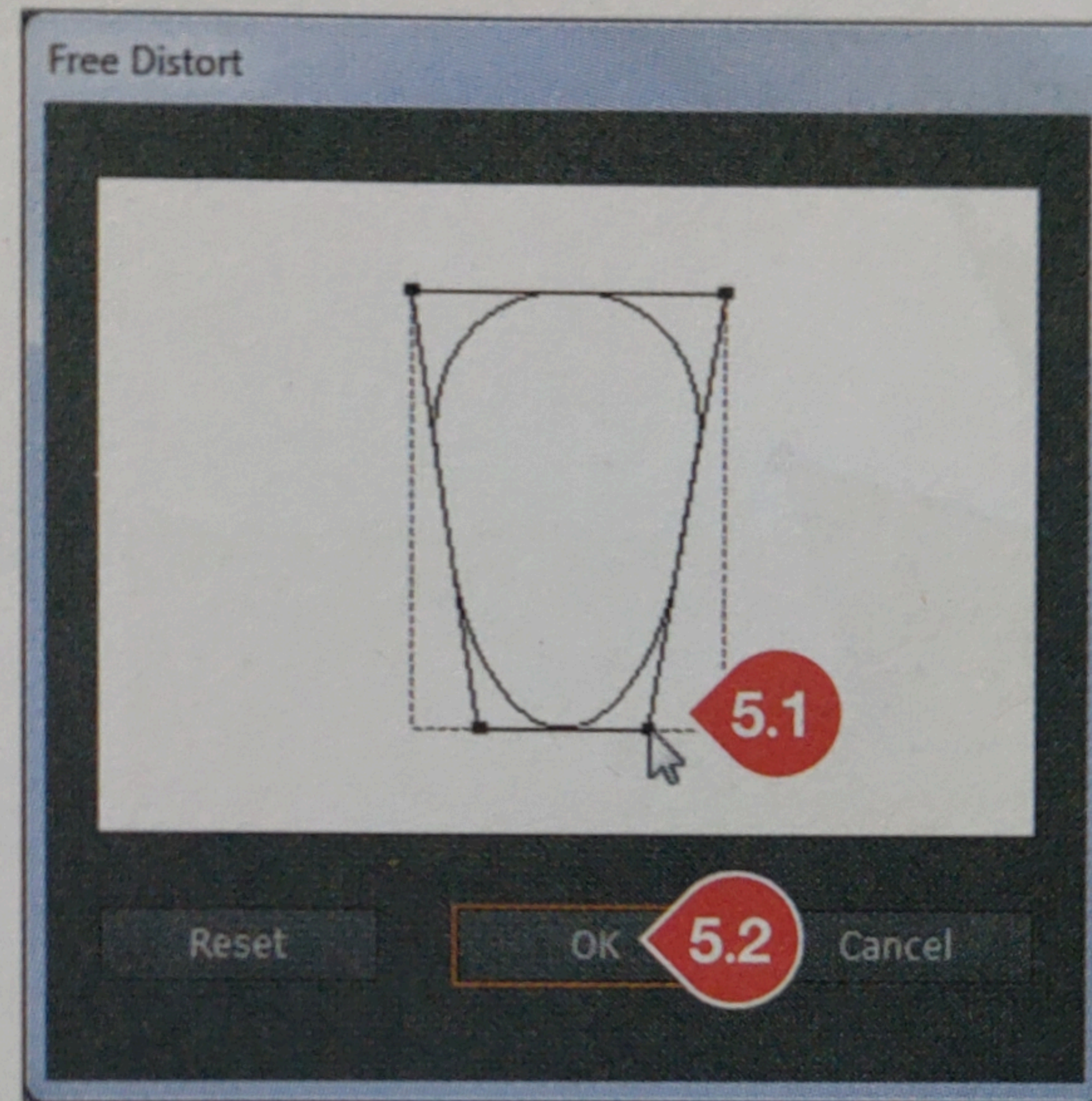
Color1 : สีเหลือง (#FFF32B)  
Color2 : สีส้ม (#F89938)



4 ปรับรูปสี่เหลี่ยมให้เป็นลักษณะ มุมมน โดยเลือกเมนู Effect>Stylize>Round Corners กำหนดค่า Round Corners เป็น 108 px และคลิกปุ่ม OK

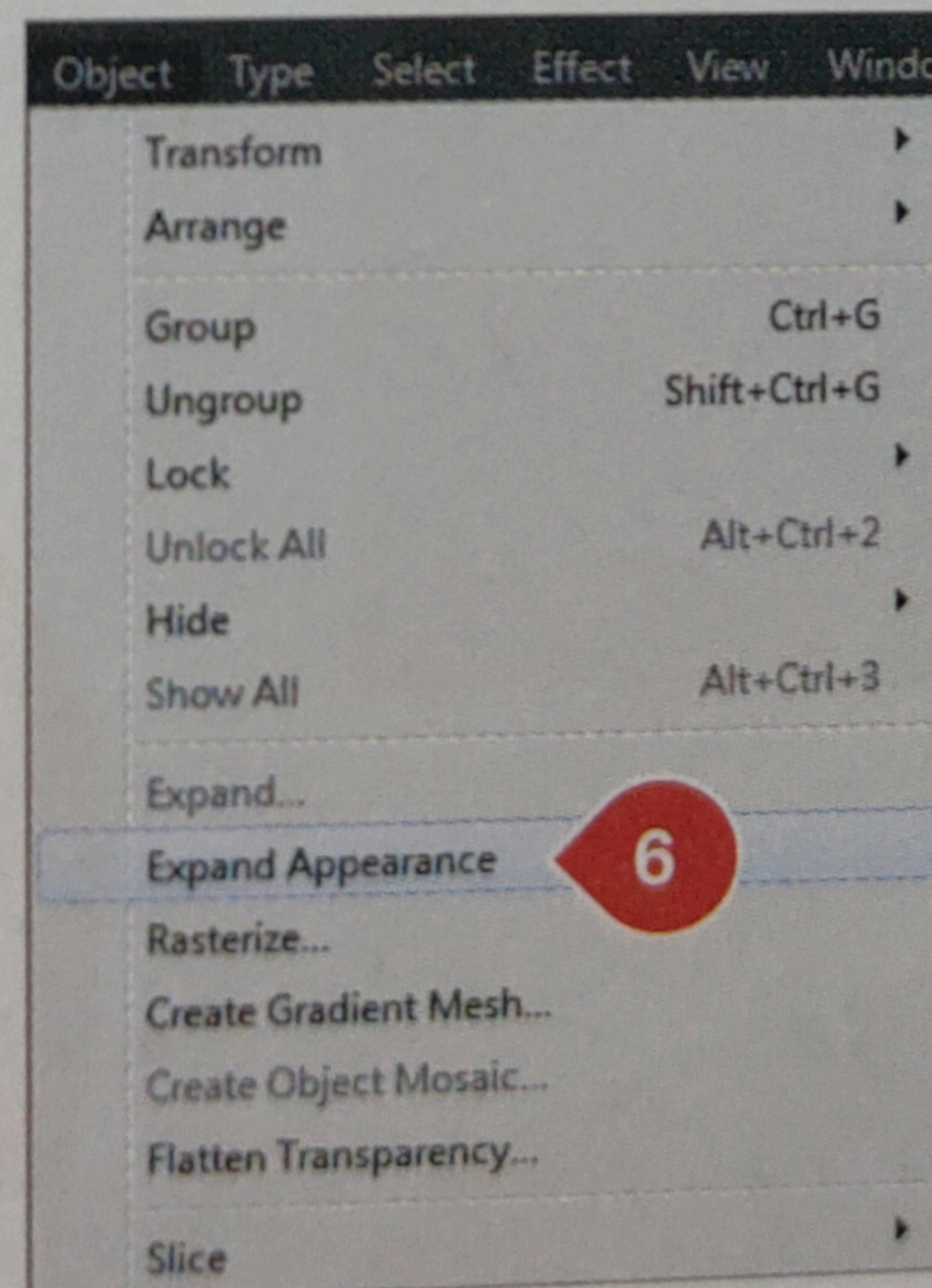
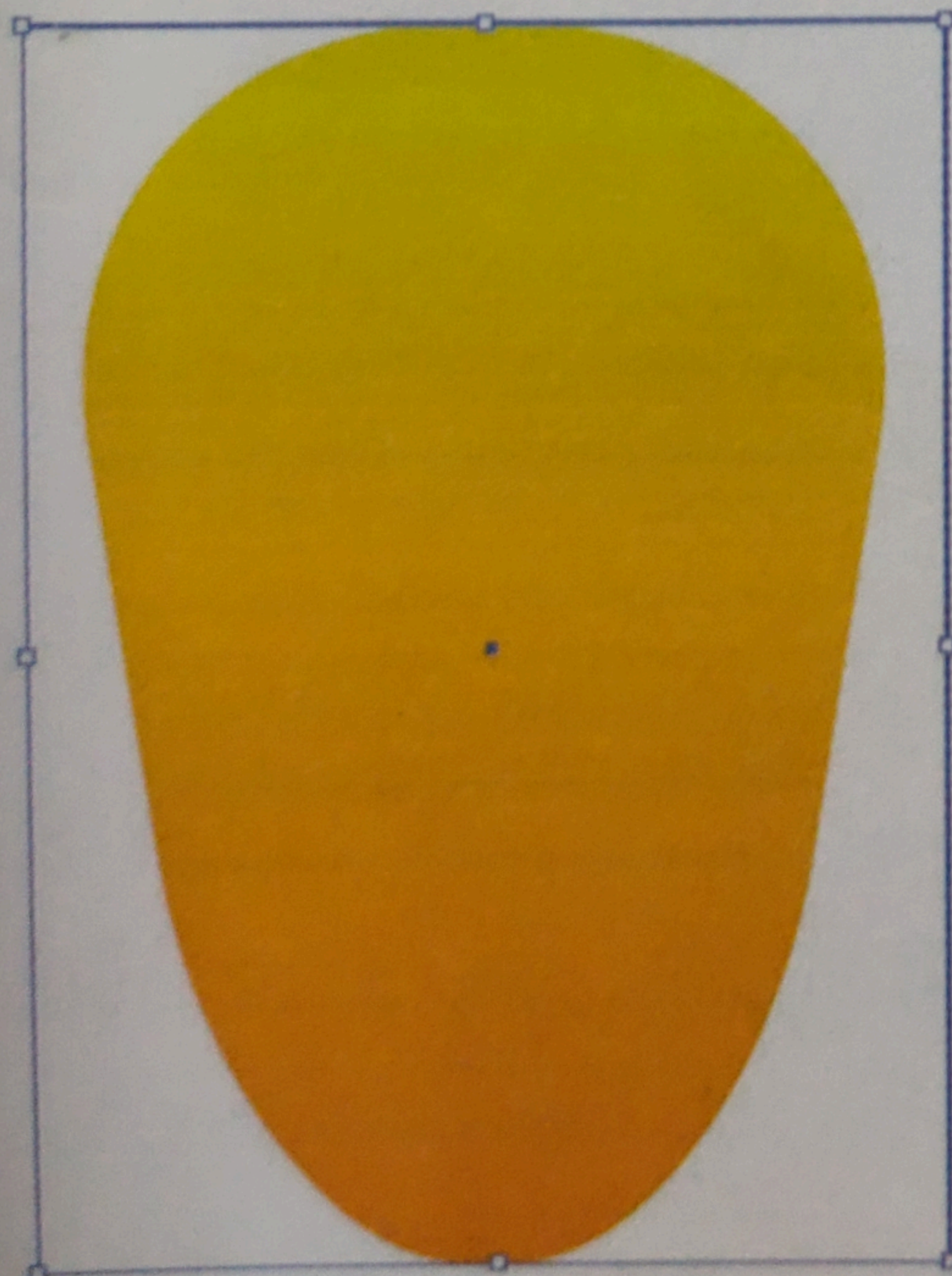


5 ปรับรูปร่างให้ด้านล่างแคบลง โดยเลือกเมนู Effect>Distort & Transform>Free Distort ปรับจุดมุมล่างให้แคบลง ลักษณะดังภาพ และคลิกปุ่ม OK




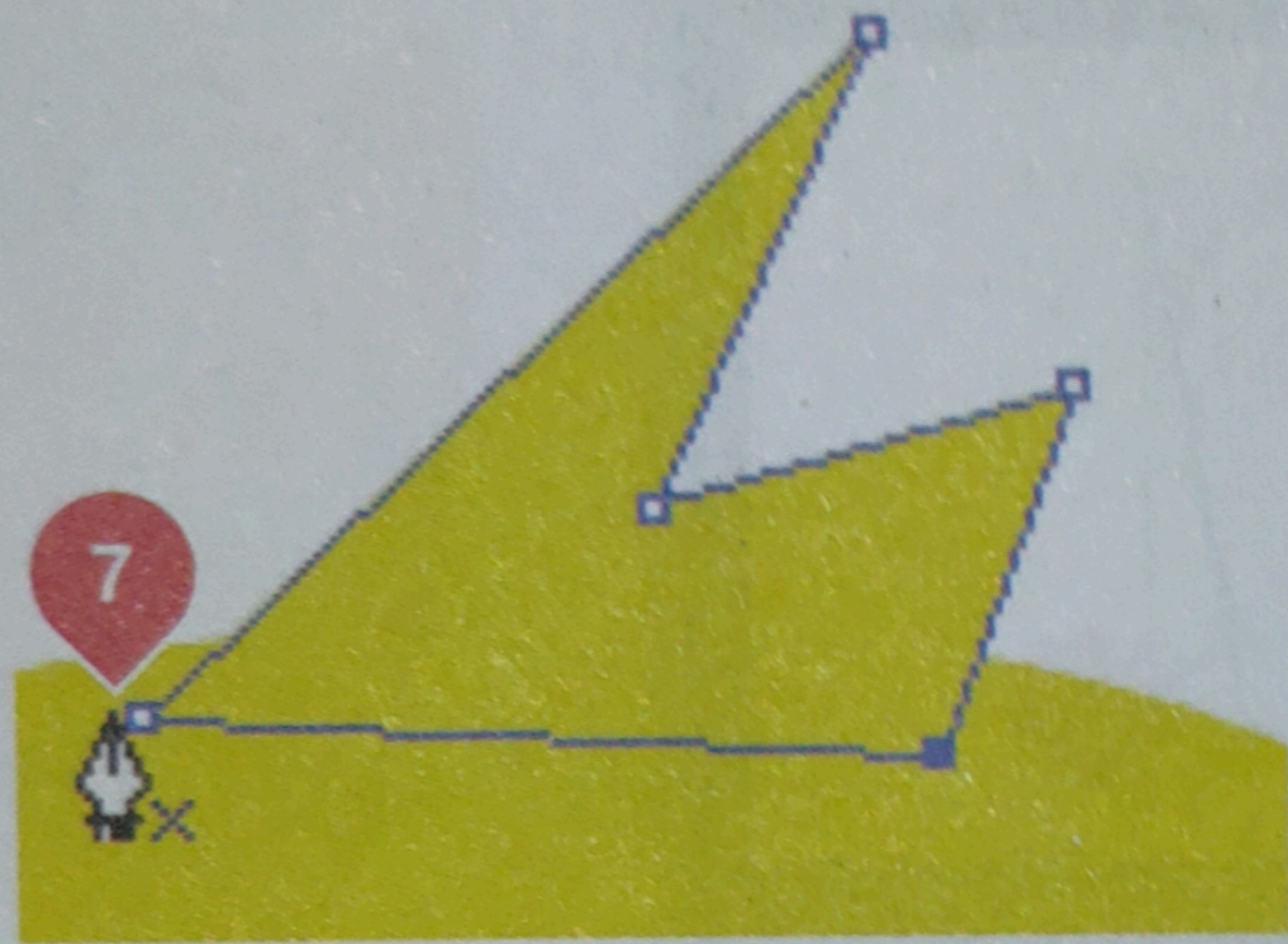
▲ ผลลัพธ์รูปทรงที่ได้


6 แปลงวัตถุที่ใส่เอฟเฟกต์ให้เป็นพารามิเตอร์ โดยเลือกเมนู Object>Expand Appearance

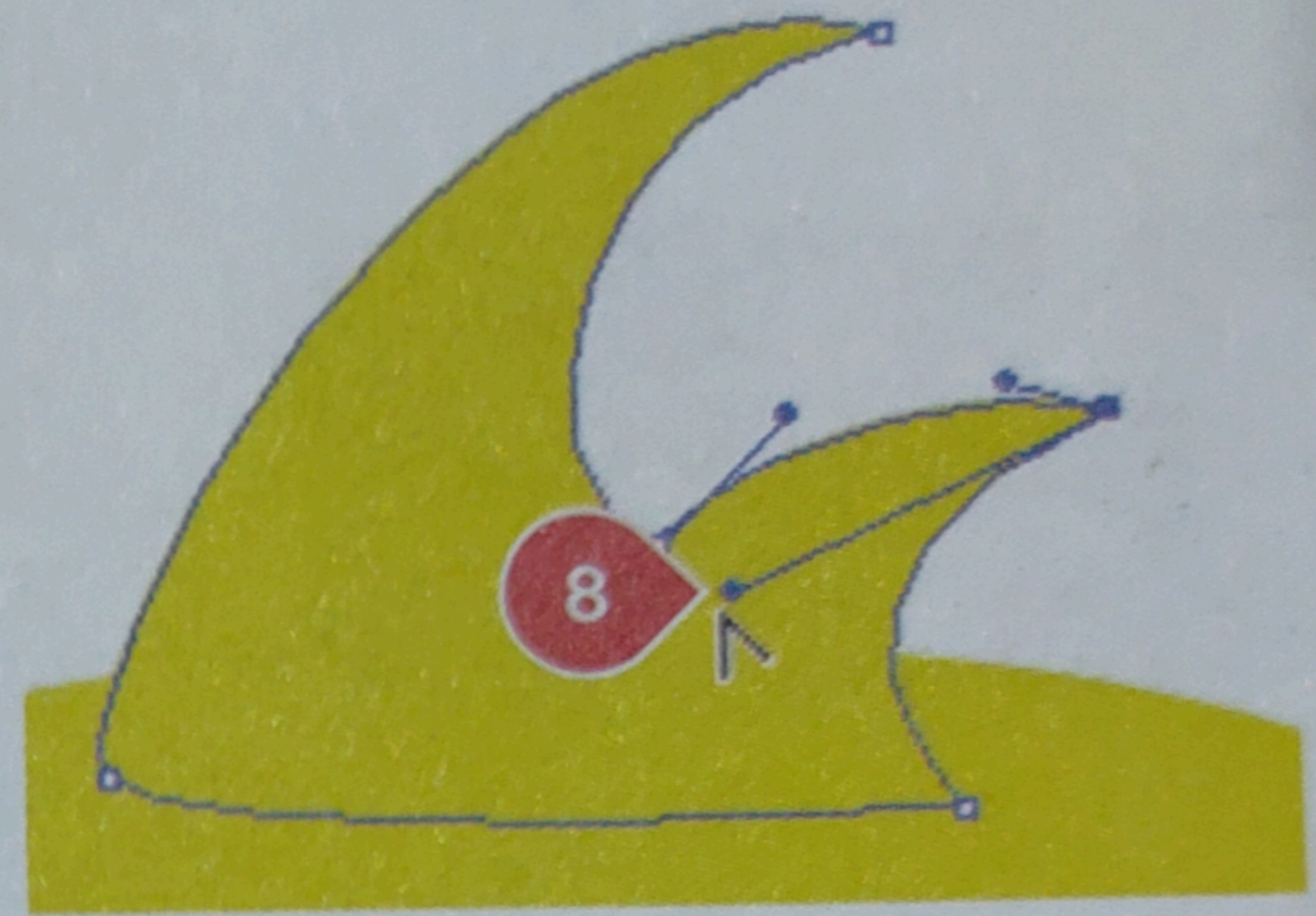


▲ เกิดเส้นพารามิเตอร์รูปทรง

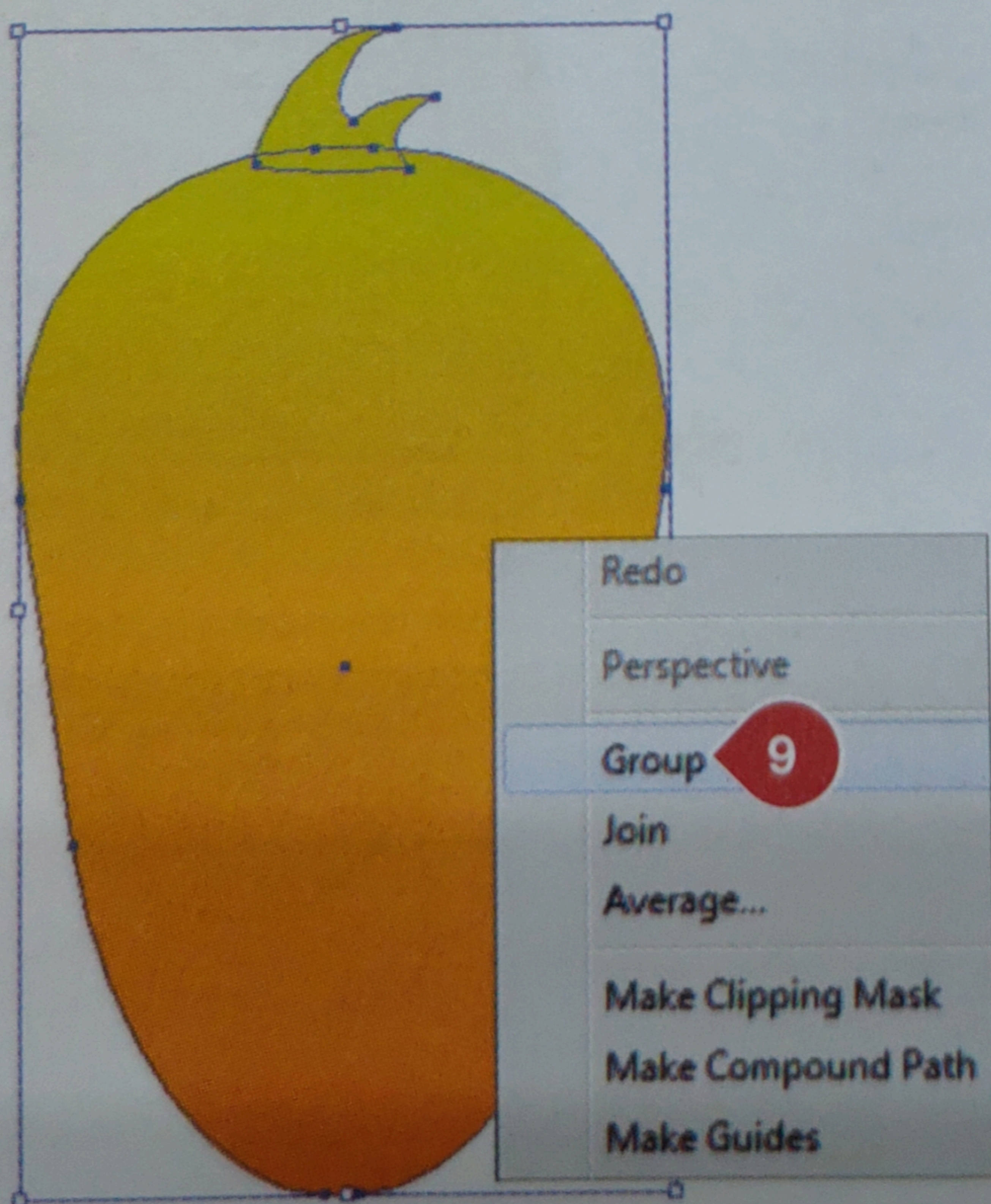
7 วาดขอบบนหัวนก โดยคลิกเครื่องมือ  Pen Tool กำหนดสี Fill เป็นสีเหลือง (#FFF32A) วาดเส้นบนหัวนกให้มีลักษณะดังภาพ



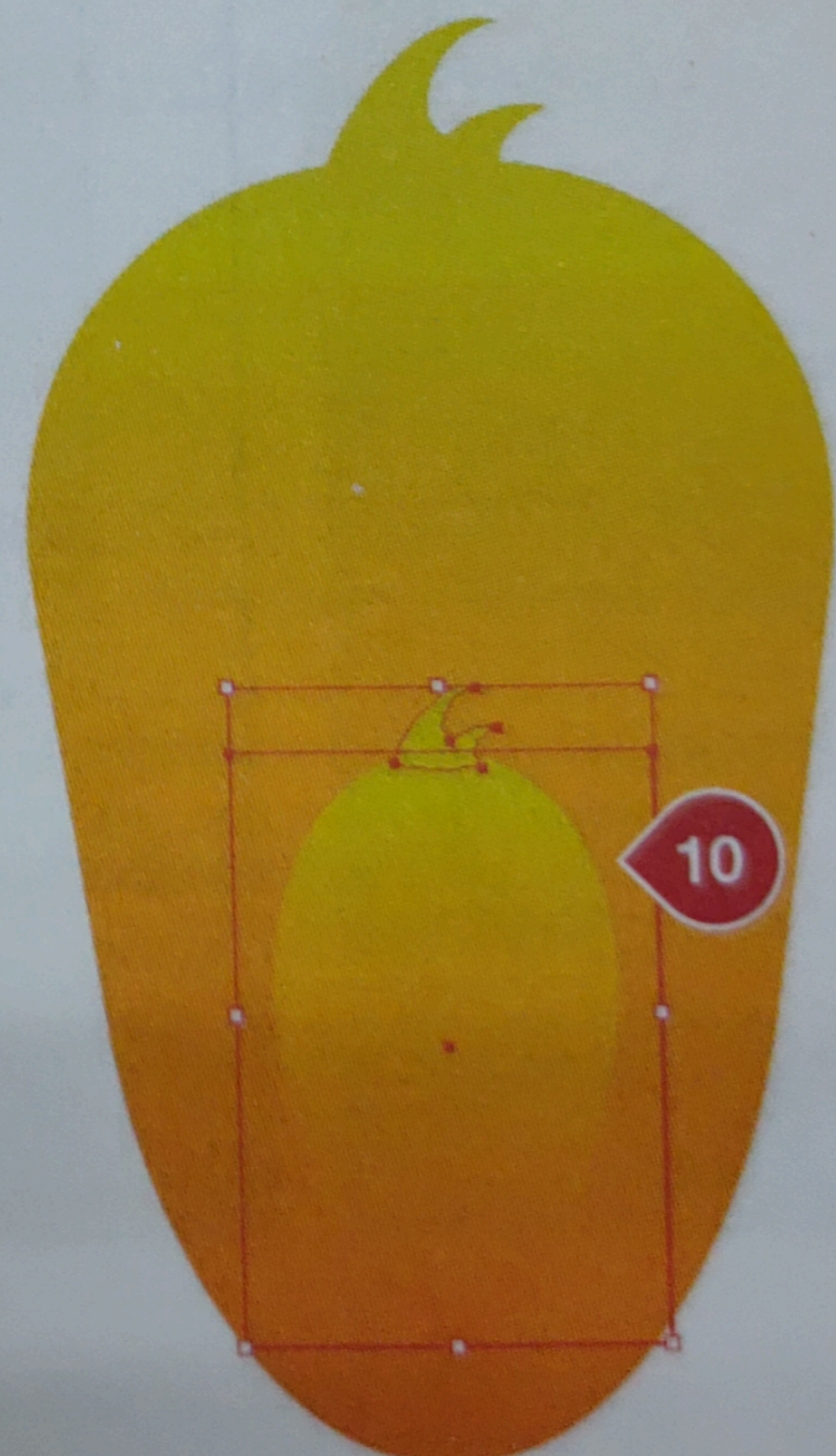
8 ปรับเส้นให้เป็นลักษณะโค้งมนมากขึ้น โดยคลิกเครื่องมือ  Convert Anchor Point Tool นำเมาส์ไปคลิกที่จุด Anchor Point คลิกดึงเส้นแขนปรับออกมา ปรับแต่งเส้นให้มีลักษณะดังภาพ




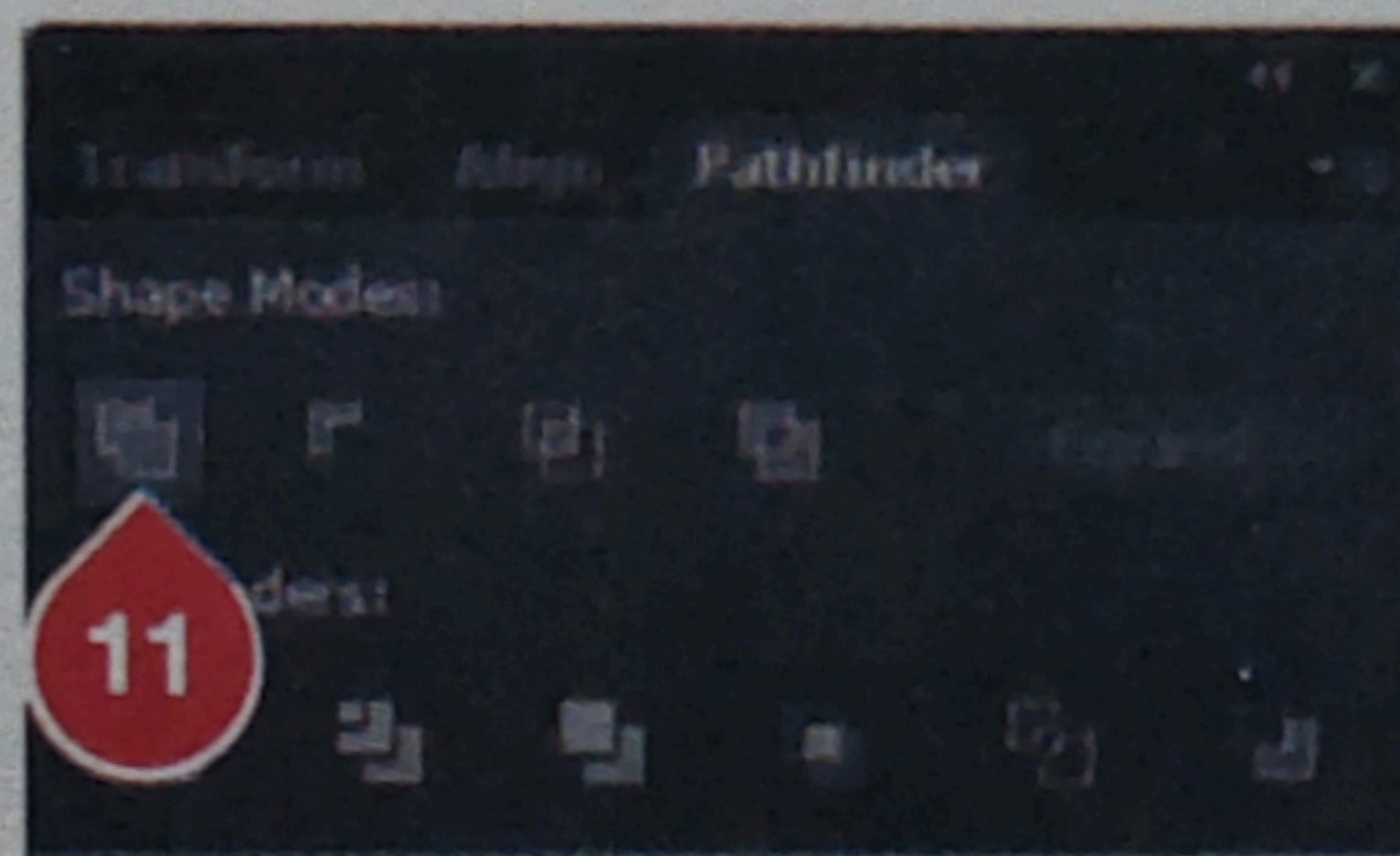
9 รวมลำตัวและขอบบนหัวให้เป็นกลุ่มเดียวกัน โดยคลิกเลือกลำตัวและชนพร้อมกัน คลิกขวาเลือก Group เพื่อรวมกลุ่ม




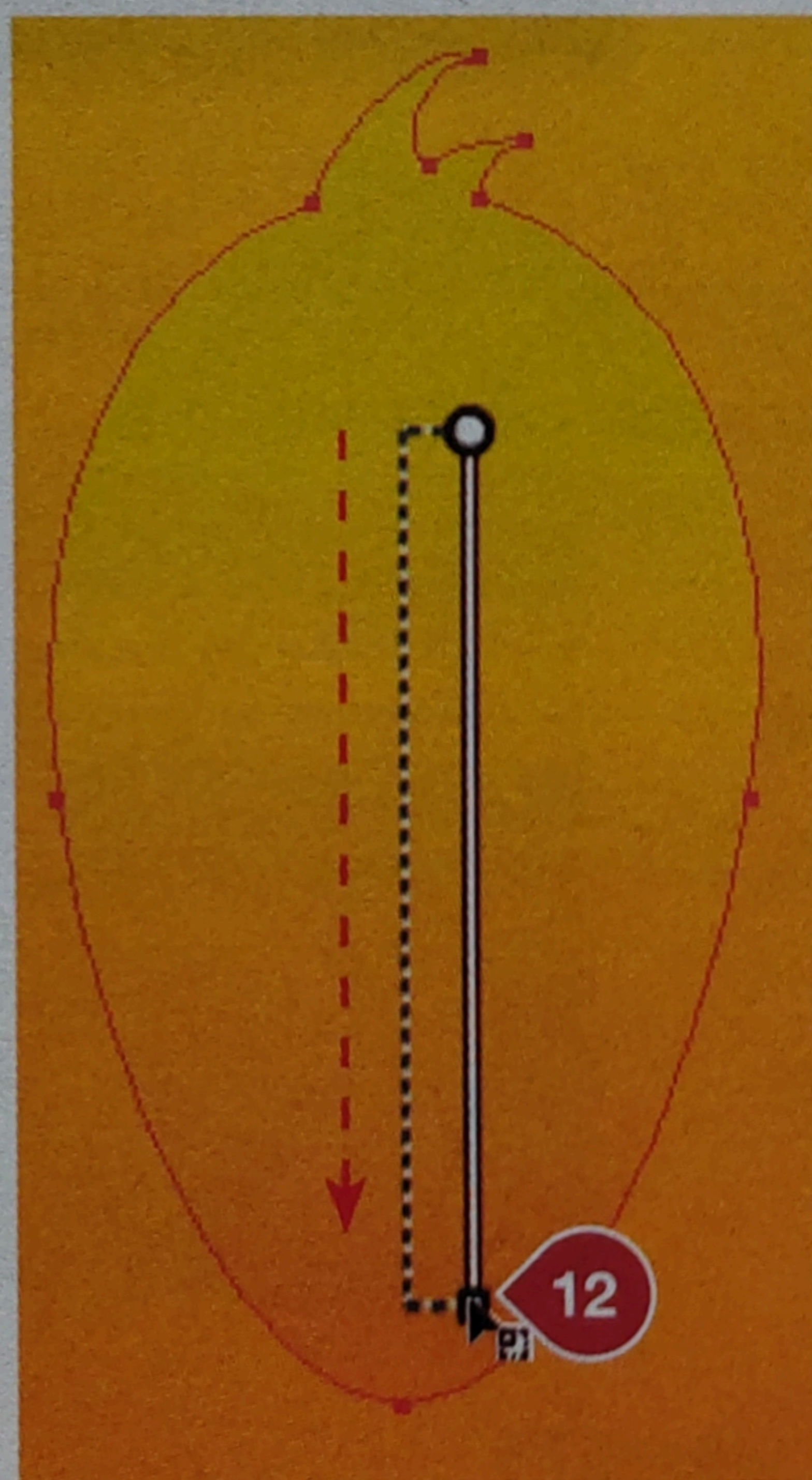
10 คัดลอกลำตัวมาทำเป็นห้อง ให้สร้างเลเยอร์ "Bird2" ทำการคัดลอกลำตัวและขอบบนหัวนก ปรับขนาดภาพให้เล็กลงและจัดวางด้านล่างตัวนก ดังภาพ




**11** รวมรูปทรงทั้งสองให้เป็นพารเดียวกัน โดยเลือกเมนู Window>Pathfinder เพื่อเปิดพาเนล Pathfinder จากนั้นให้คลิกเลือก  Unite เพื่อรวมทั้งสองรูปทรงเป็นชิ้นเดียวกัน

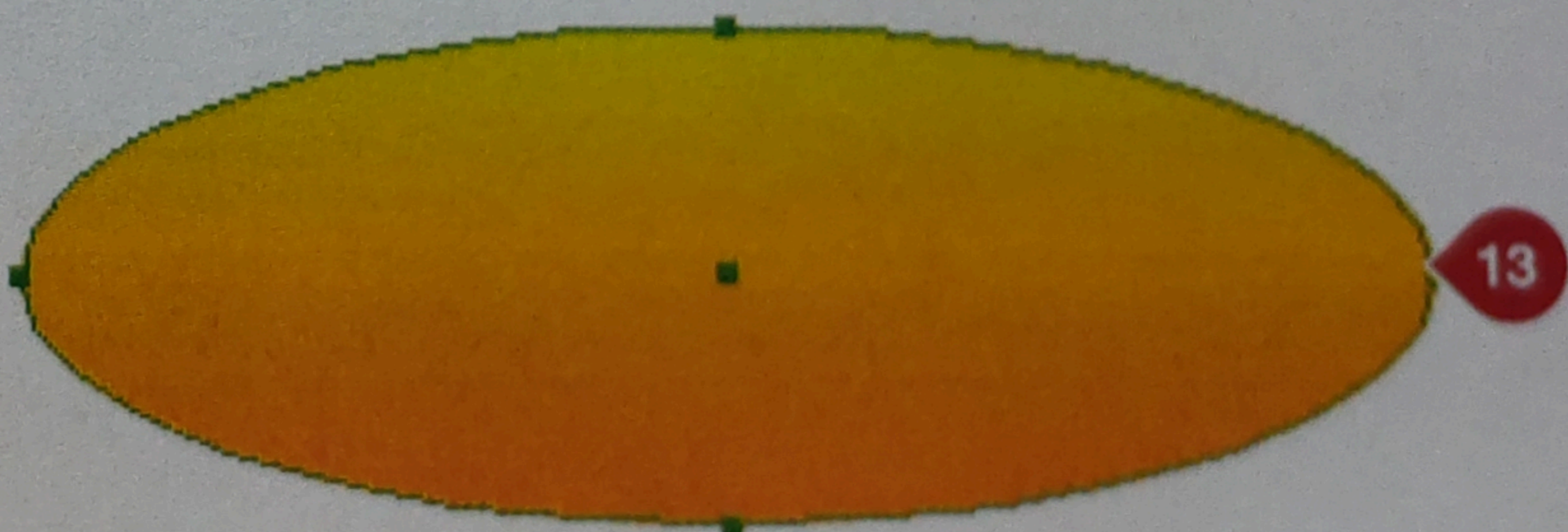


**12** ให้เปลี่ยนการไล่สีใหม่ โดยกำหนดสีดังนี้ Color1: สีเหลือง (#FFE02E), Color2: สีส้ม (#F89938) จากนั้นให้คลิกเครื่องมือ  Gradient Tool คลิกลากเมาส์จากบนลงล่างเพื่อไล่สี Gradient ใหม่ ดังภาพ



▲ ชิ้นงานเมื่อเสร็จขั้นตอนนี้

**13** ต่อไปเราจะวาดปีกนก ให้สร้างเลเยอร์ใหม่ชื่อ "Wing" คลิกเครื่องมือ  Ellipse Tool วาดวงรีและใส่สี Gradient ให้มีค่าสีเหมือนกับลำตัวนก

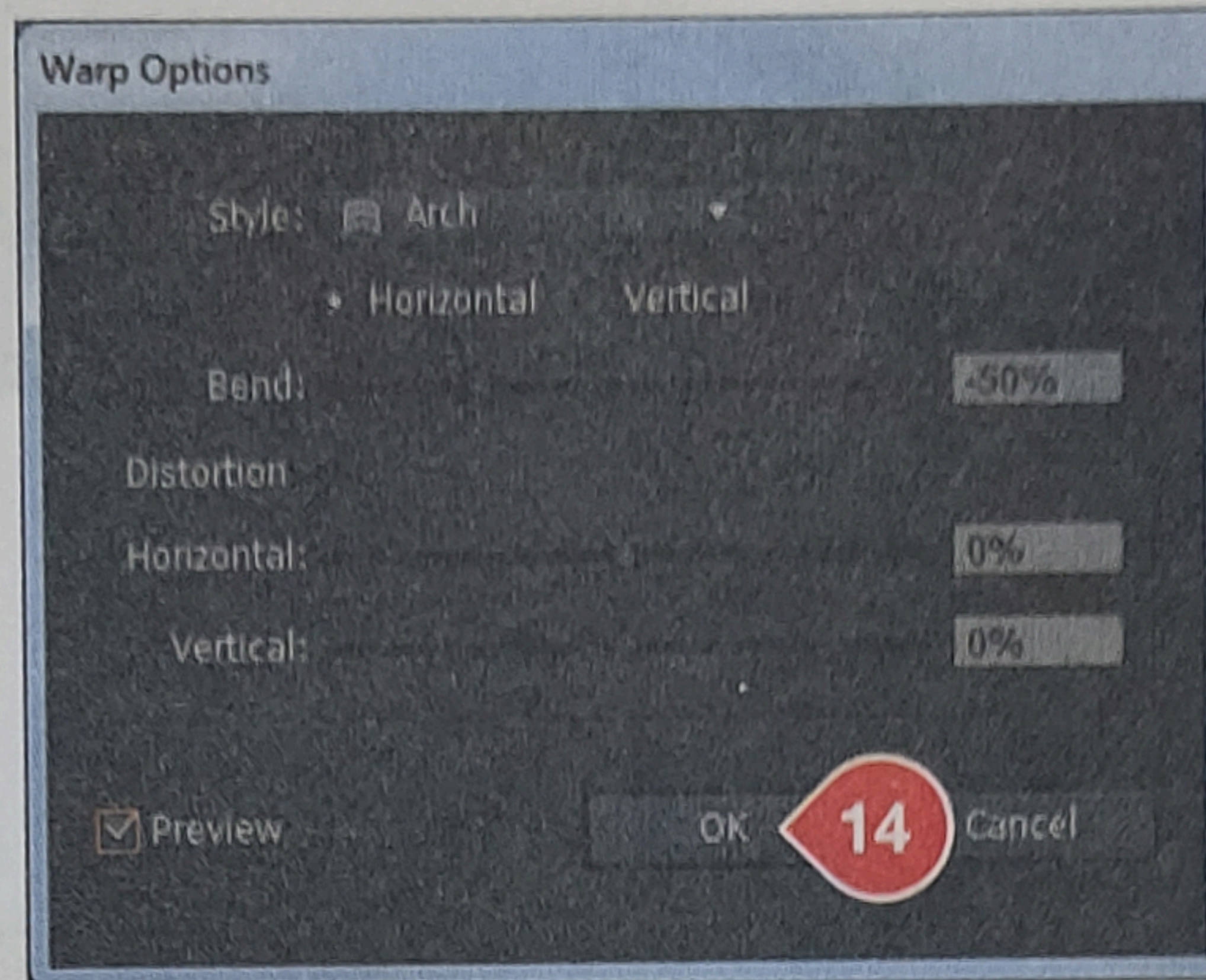




14 ปรับความโค้งของรูปทรง โดยเลือกเมนู Effect>Warp>Arch กำหนดค่าดังนี้

Style : Arch และคลิกเลือก Horizontal  
Bend : -50%  
Horizontal : 0%  
Vertical : 0%


และคลิกปุ่ม OK



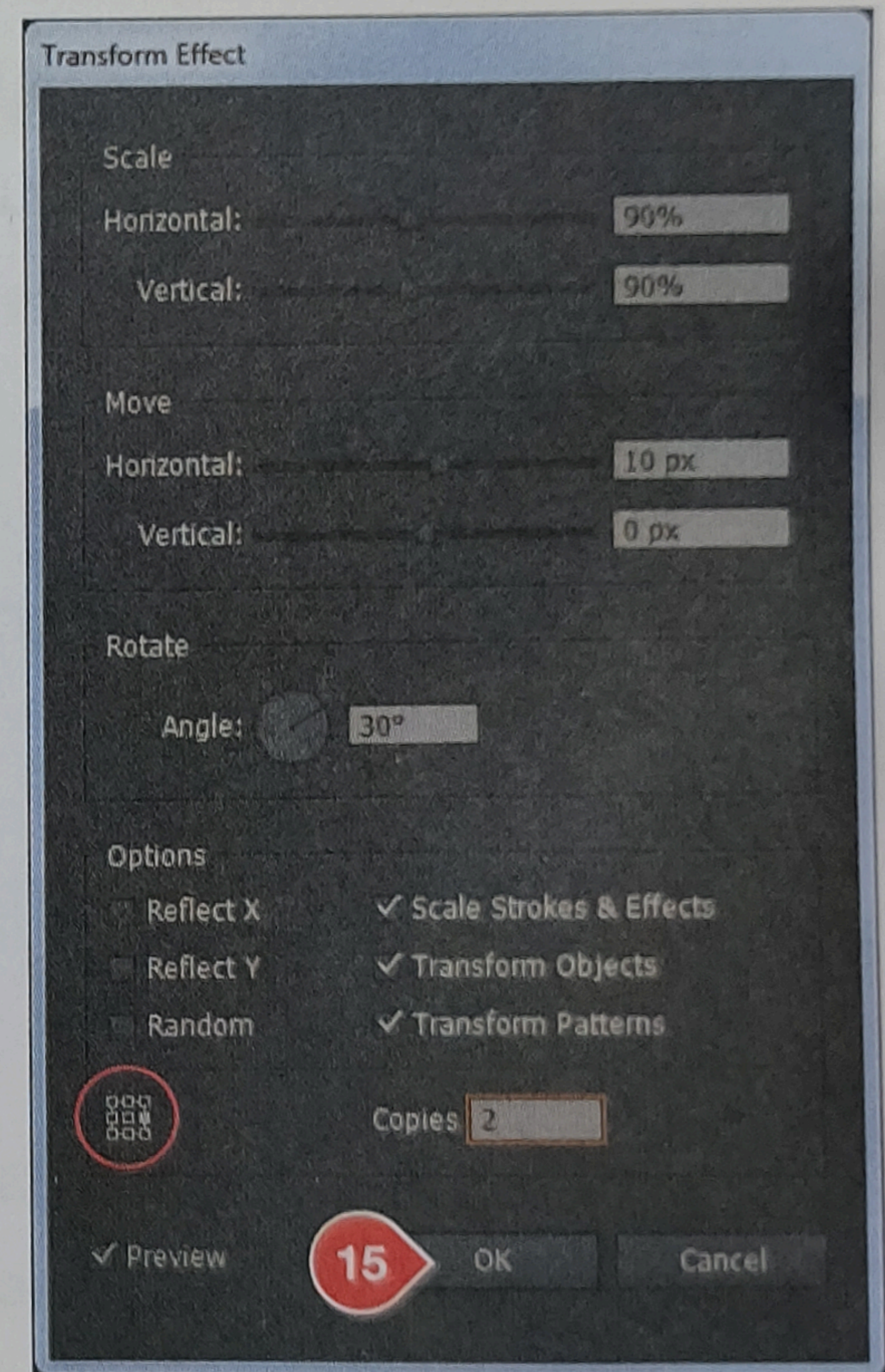
▲ ผลลัพธ์รูปทรงที่ได้

15 ใส่เอฟเฟกต์เพิ่มรูปทรงอีก 2 ชั้นเพื่อให้เป็นปีกนก โดยเลือกเมนู Effect>Distort & Transform>Transform กำหนดค่า Transform ดังนี้

Scale Horizontal : 90%  
Scale Vertical : 90%  
Move Horizontal : 10 px  
Move Vertical : 0 px  
Angle : 30  
Copies : 2

 กำหนดจุดยึดในการหมุน (กลางขวา)

และคลิกปุ่ม OK



◀ ผลลัพธ์รูปทรงที่ได้