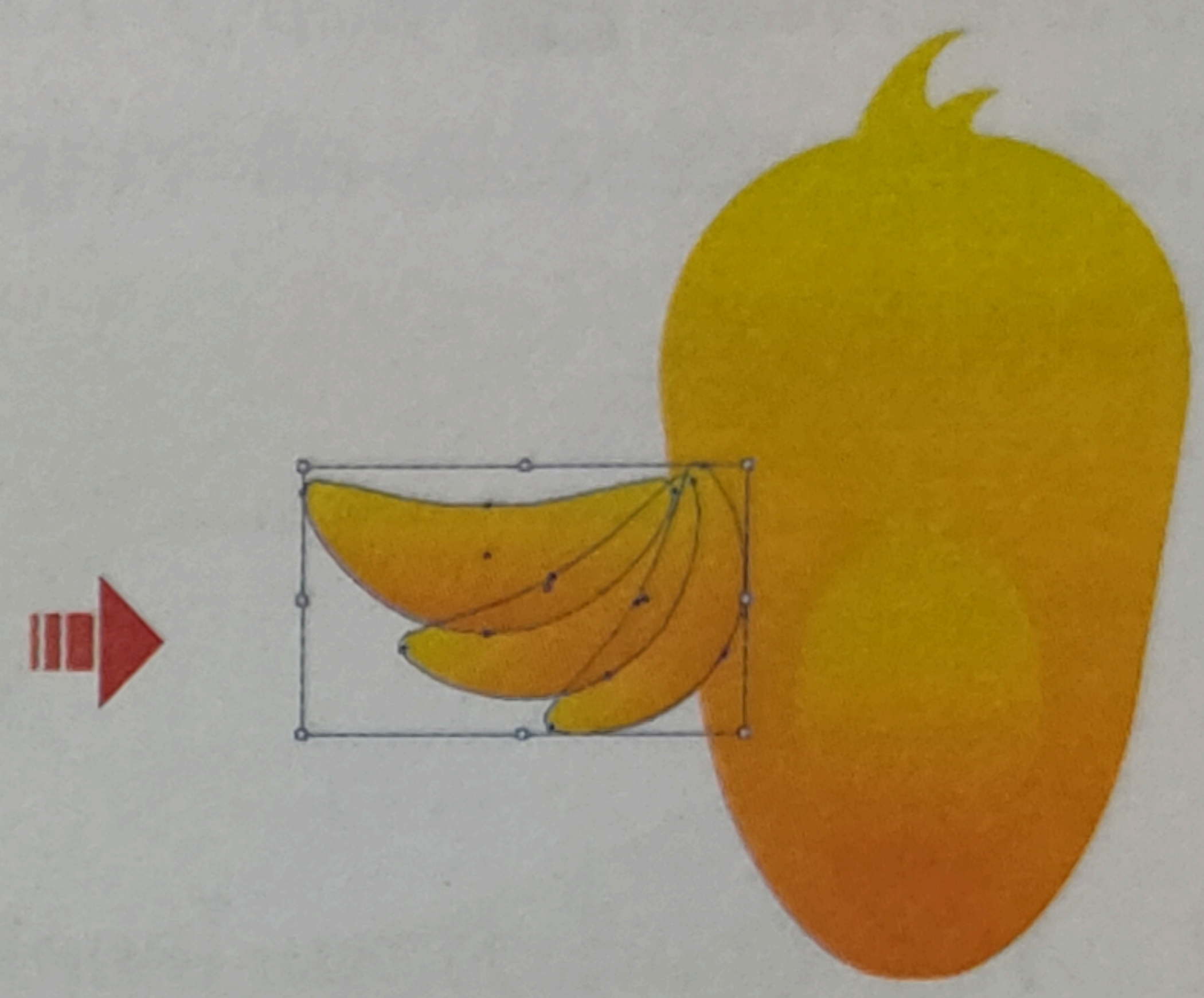
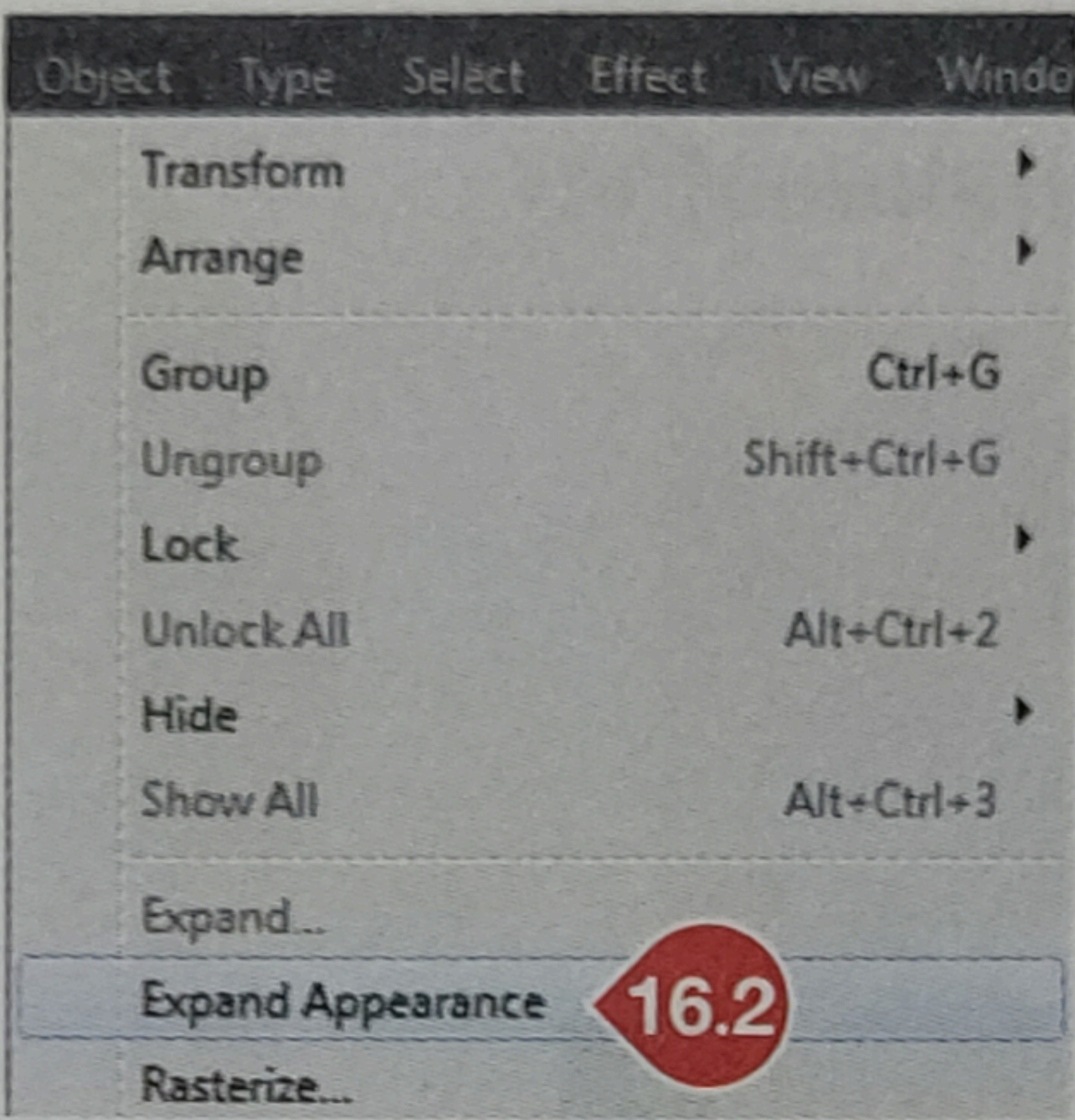
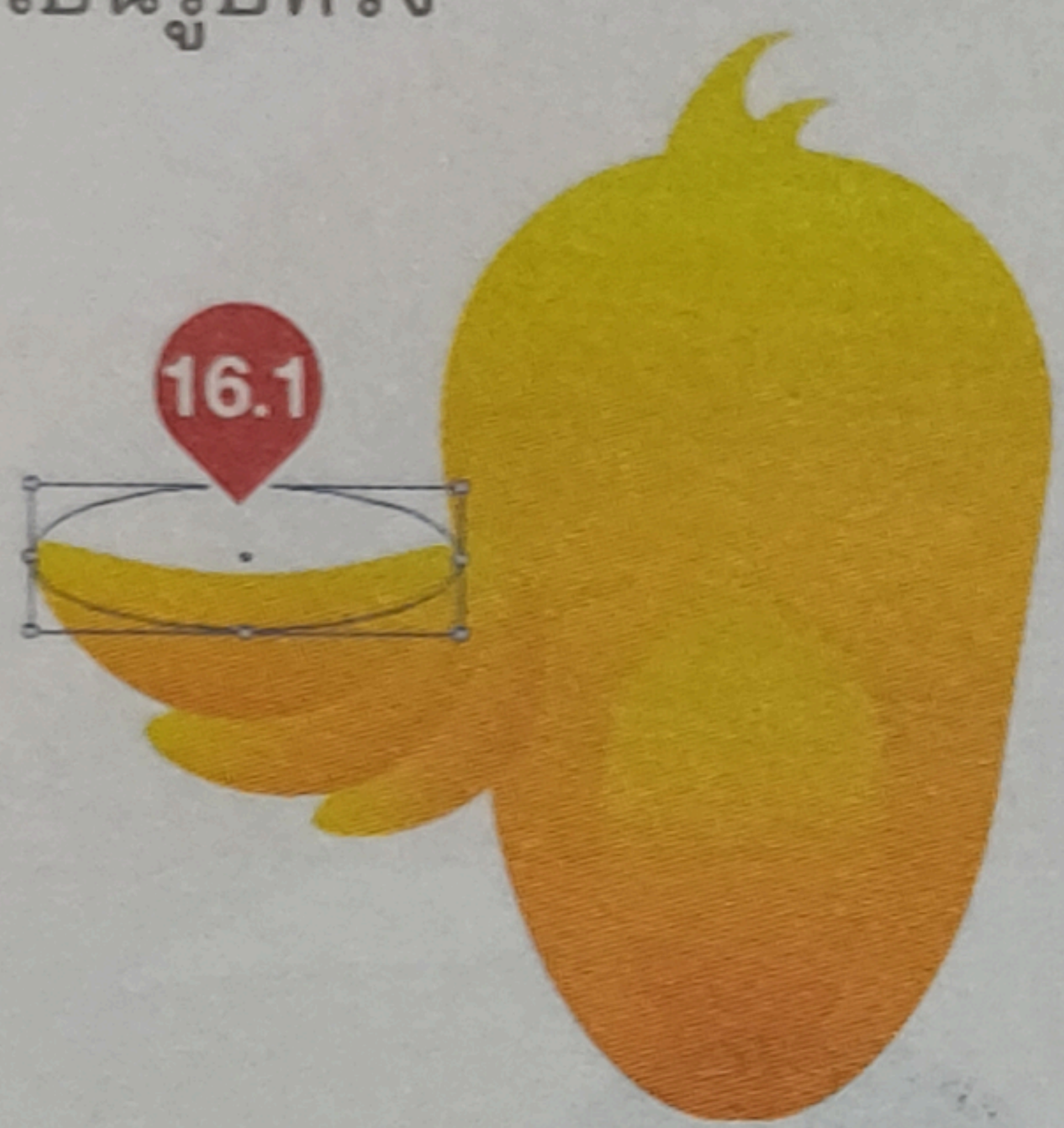
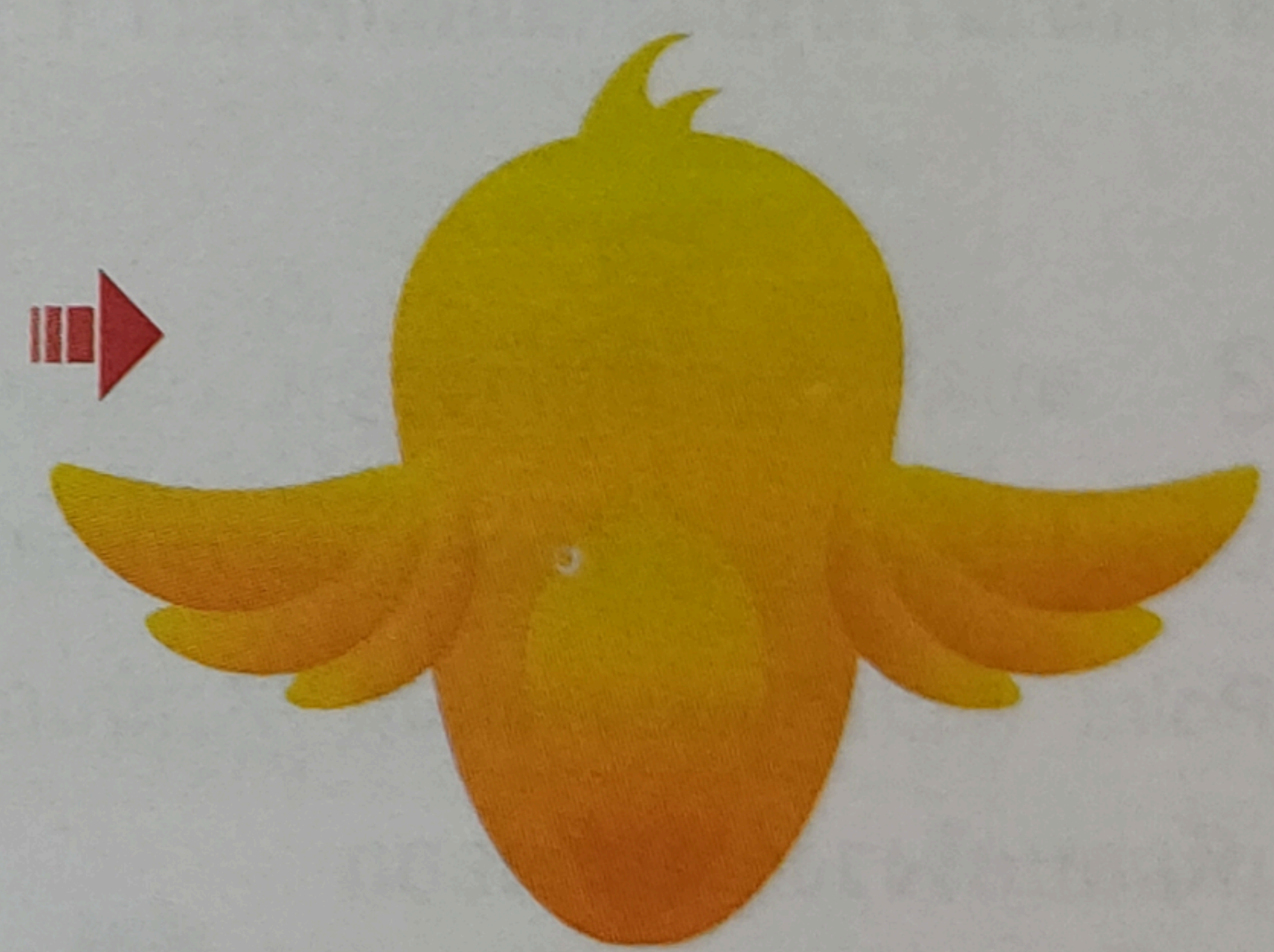
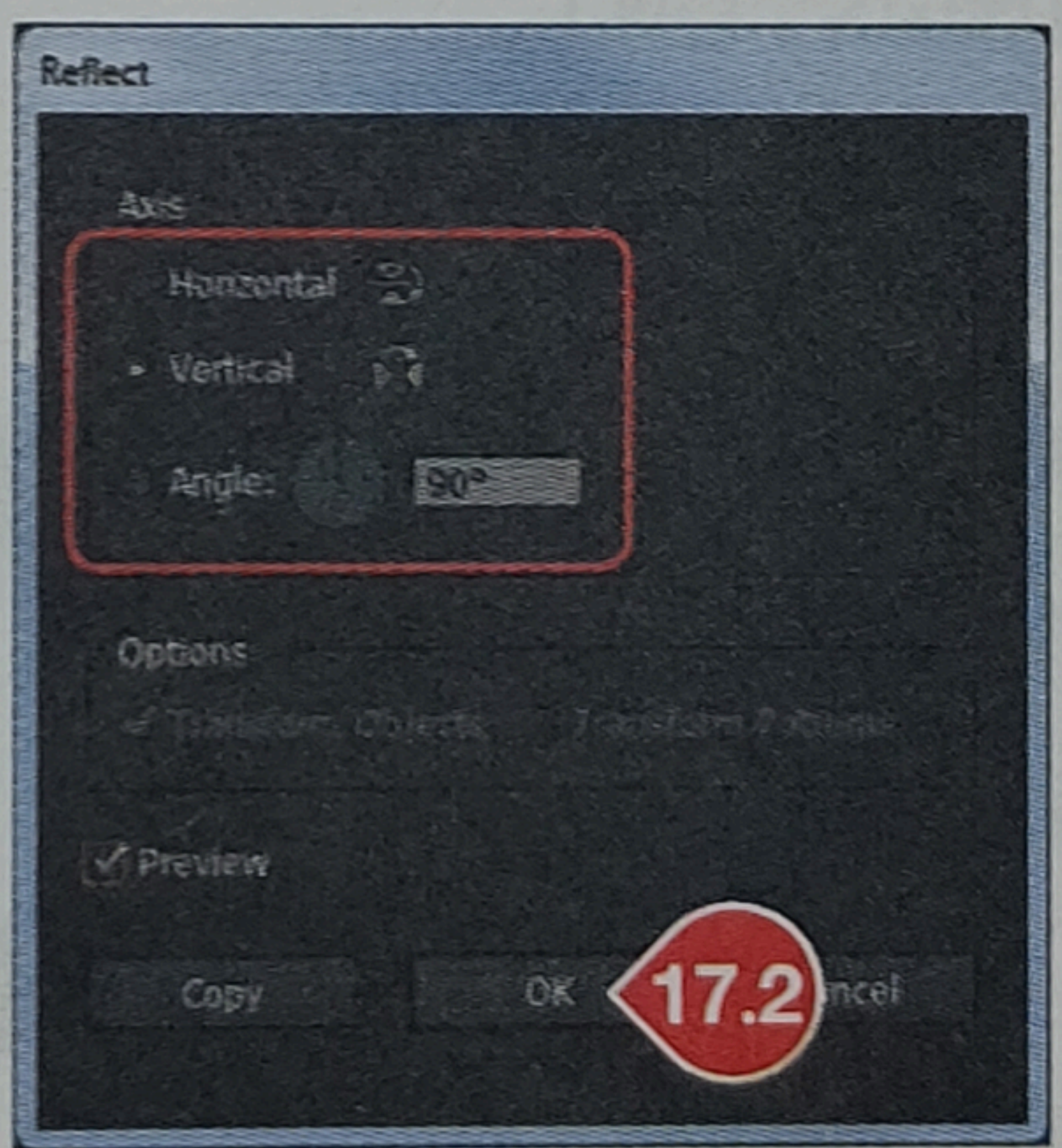
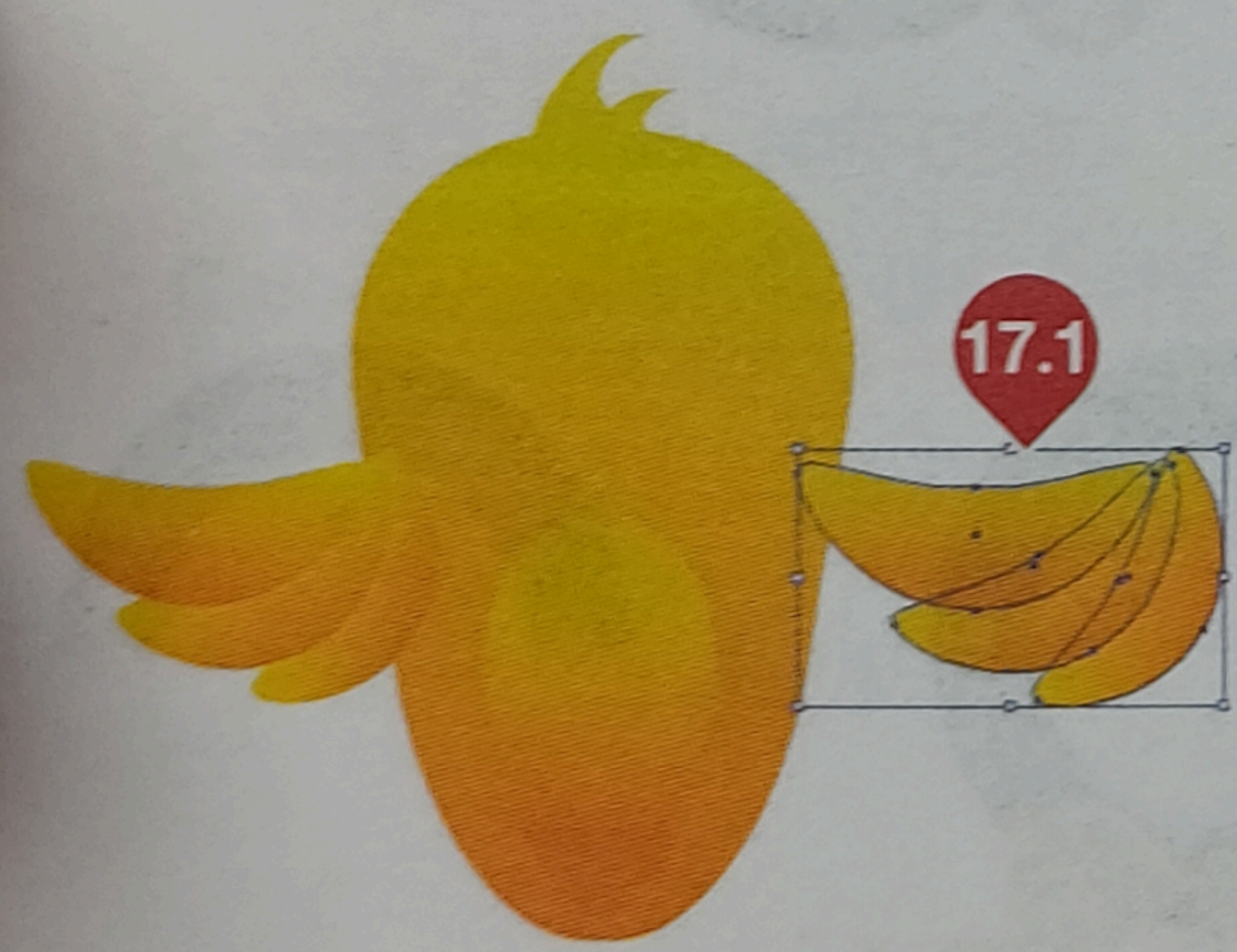


16 นำปีกนกไปจัดวางทางด้านซ้ายของลำตัวนก โดยเลือกเมนู Object>Expand Appearance เพื่อแยกเป็นรูปทรง

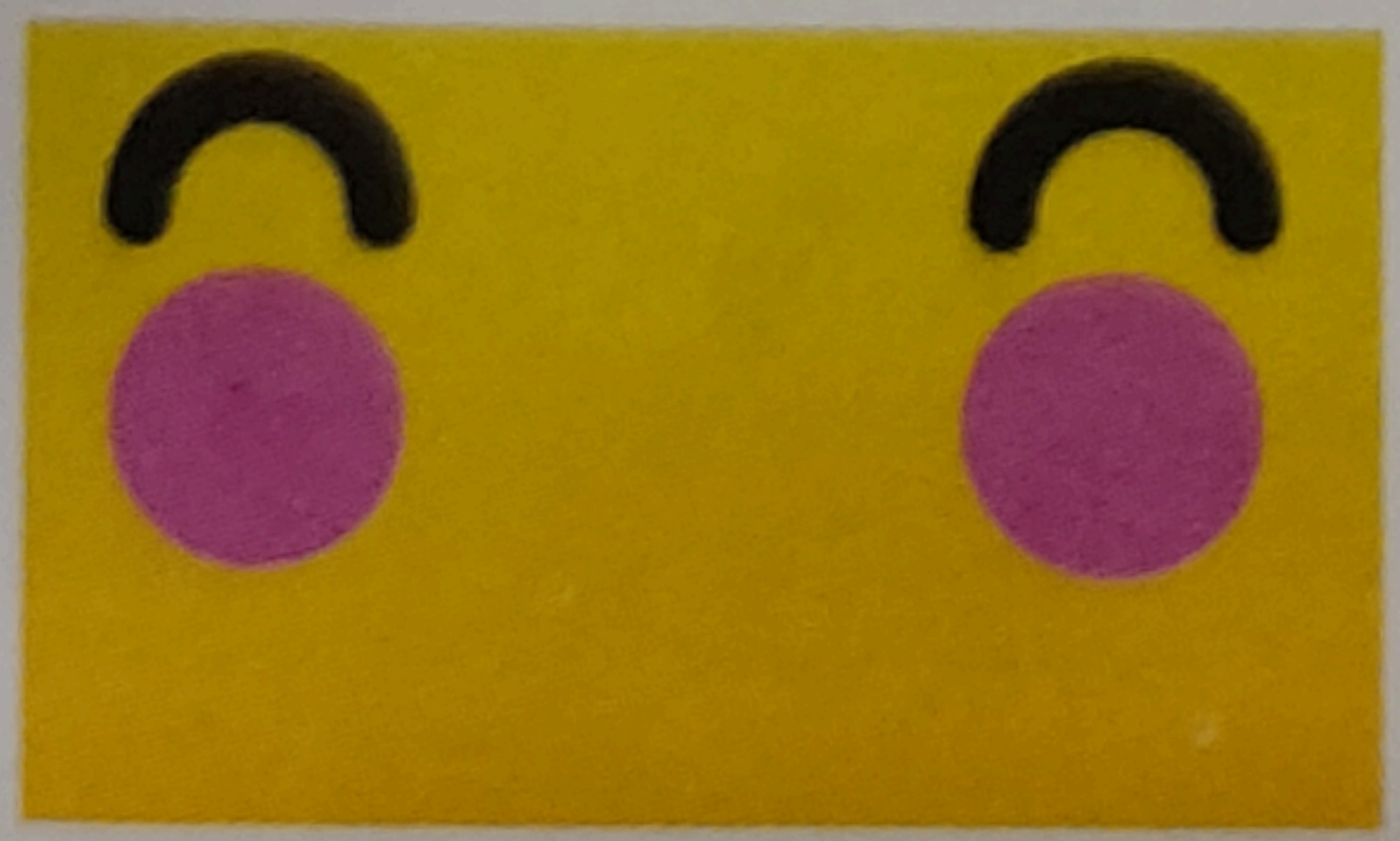


17 คัดลอกปีกไปจัดวางทางด้านขวาและกลับด้านให้กับปีก โดยเลือกเมนู Object>Transform>Reflect คลิกเลือก Vertical, พิมพ์ค่า Angle 90 และคลิกปุ่ม OK จะได้ปีกนกด้านขวา ดังภาพ



▲ ผลลัพธ์ในขั้นตอนนี้

ขั้นตอนที่ 2 วาดหน้าตัวการ์ตูน
วาดหน้าตาการ์ตูน ได้แก่ แก้ม ตา และปากนก




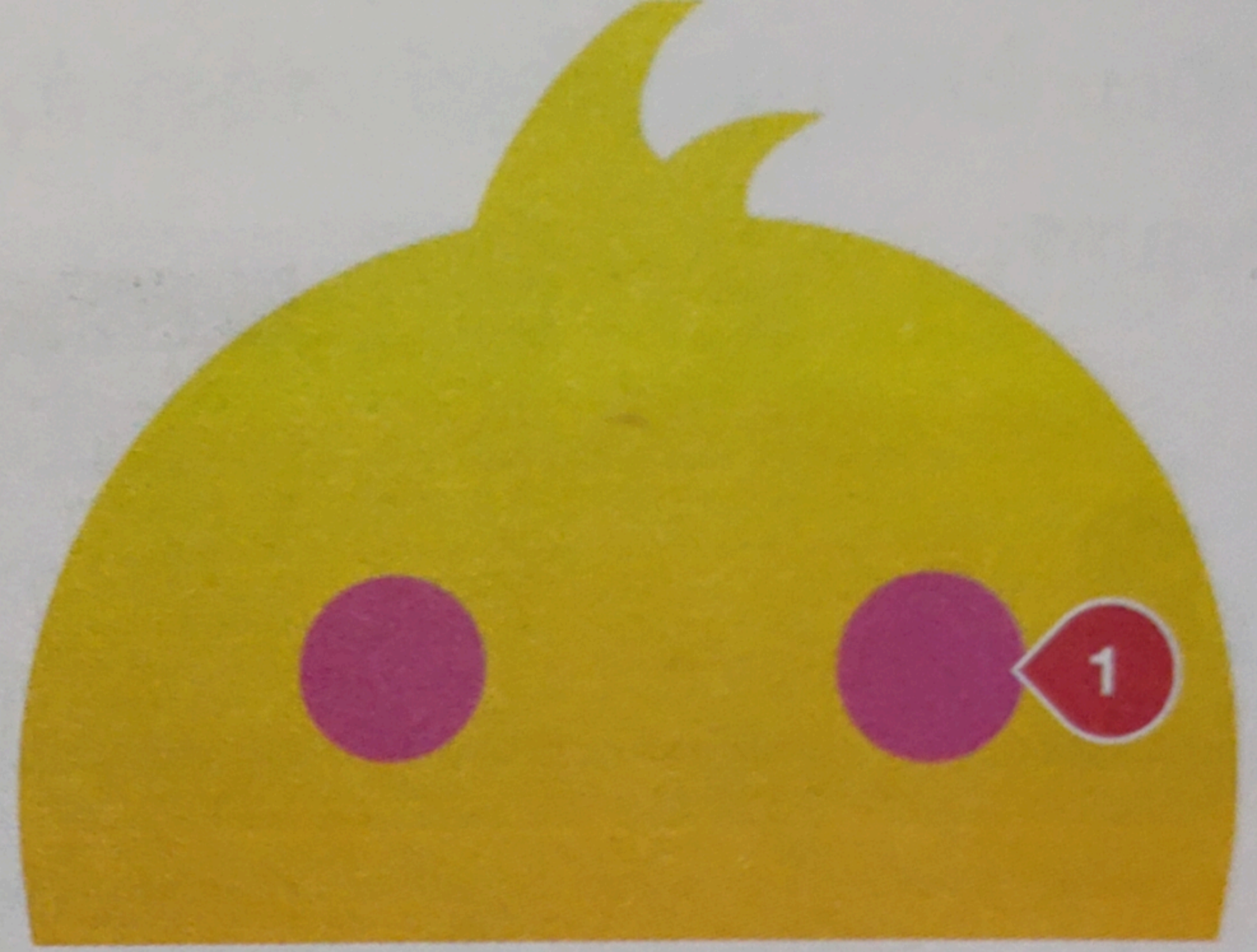
▲ วาดแก้มและตา




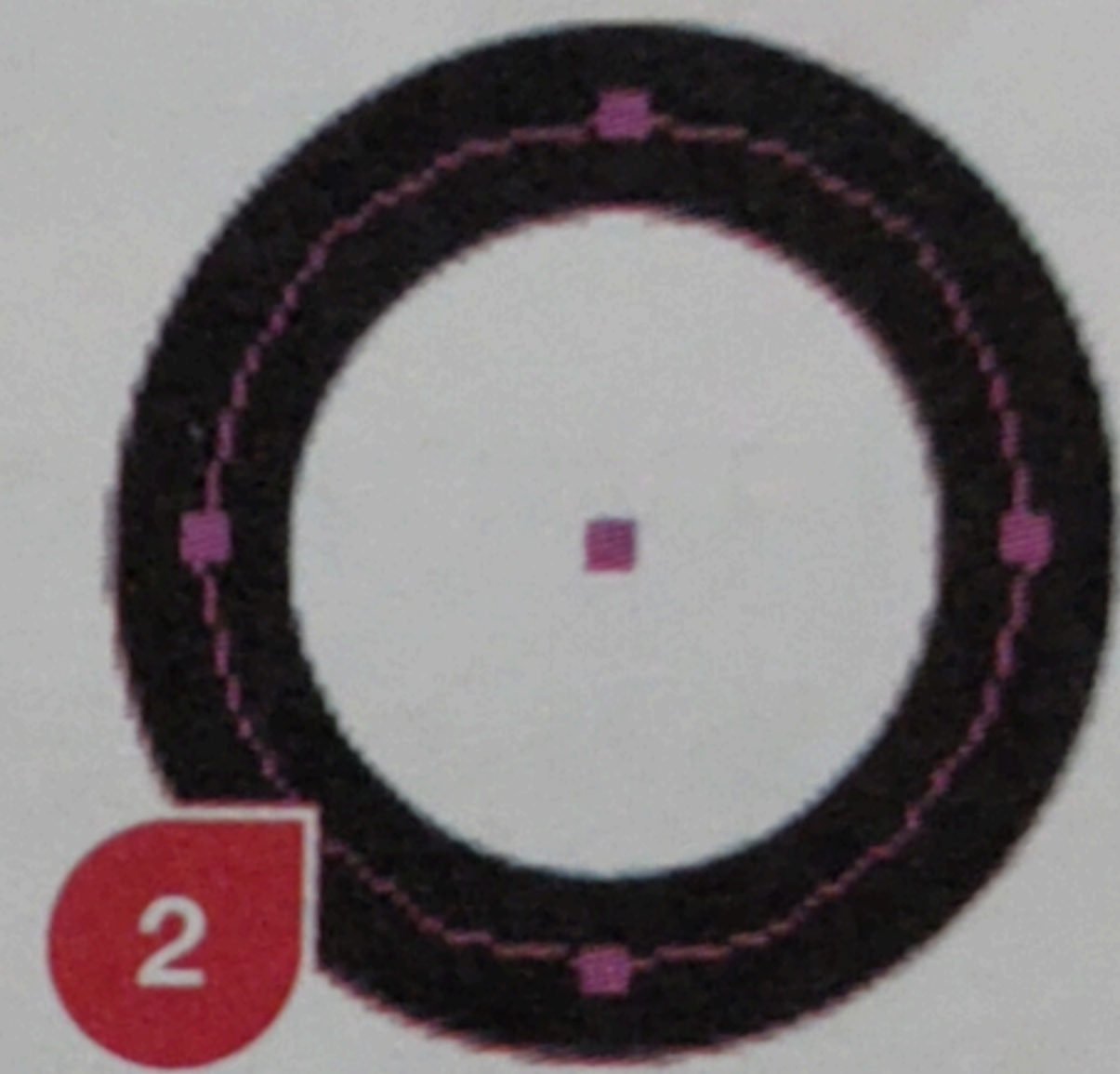
▲ วาดปากนก




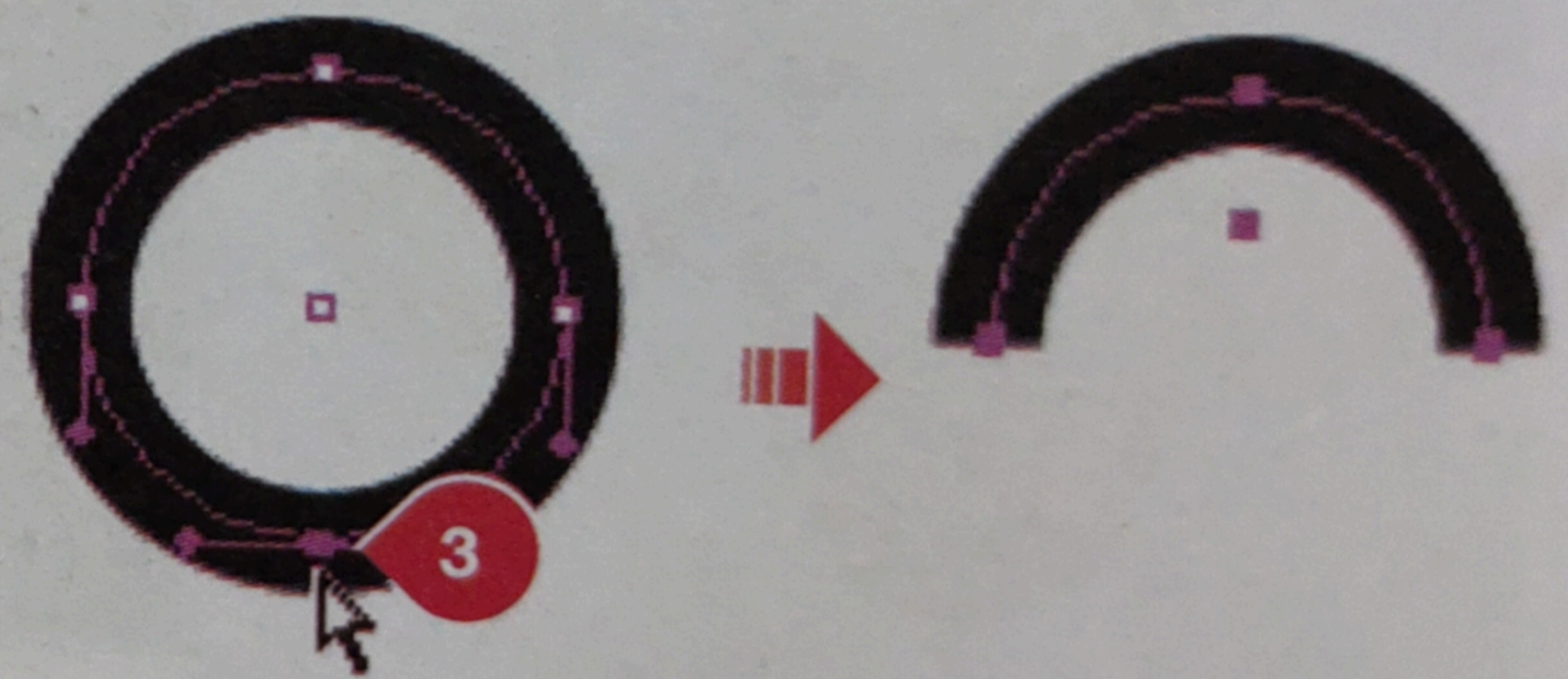
1 เราจะวาดหน้าตาให้นก โดยเริ่มวาดแก้มก่อน ให้คลิกเครื่องมือ  Ellipse Tool กำหนดสี Fill เป็นสีชมพู (#DE539E) คลิกวาดรูปวงกลมสองข้าง เป็นแก้ม ดังภาพ




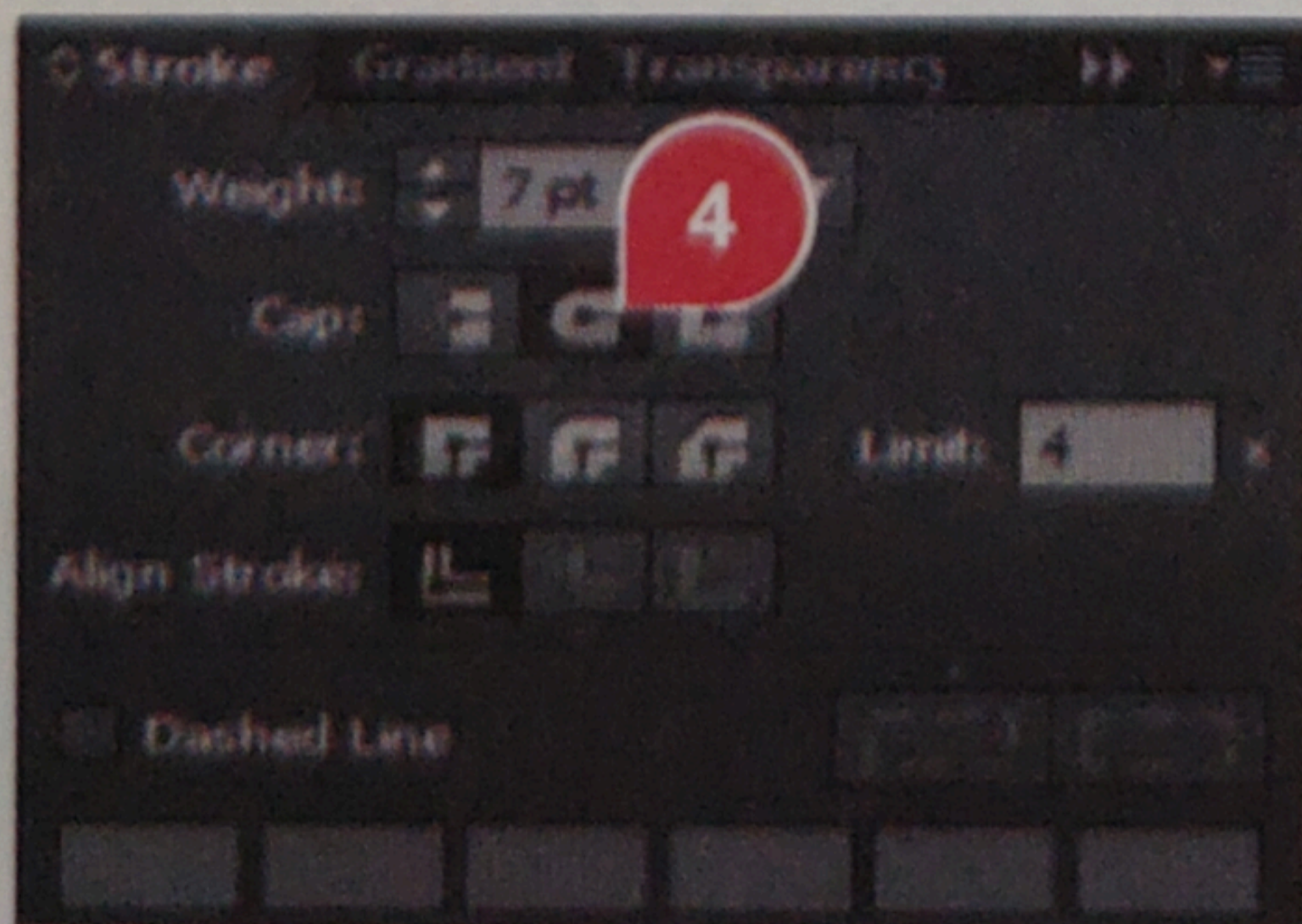
2 วาดตาเป็นครึ่งวงกลม โดยคลิกเครื่องมือ  Ellipse Tool กำหนดสี Fill เป็น None, กำหนด Stroke เป็นสีดำ (#000000) และขนาด Stroke 7 pt คลิกลากเมาส์วาดรูปวงกลมเล็กขึ้นมา 1 รูปเพื่อสร้างตา




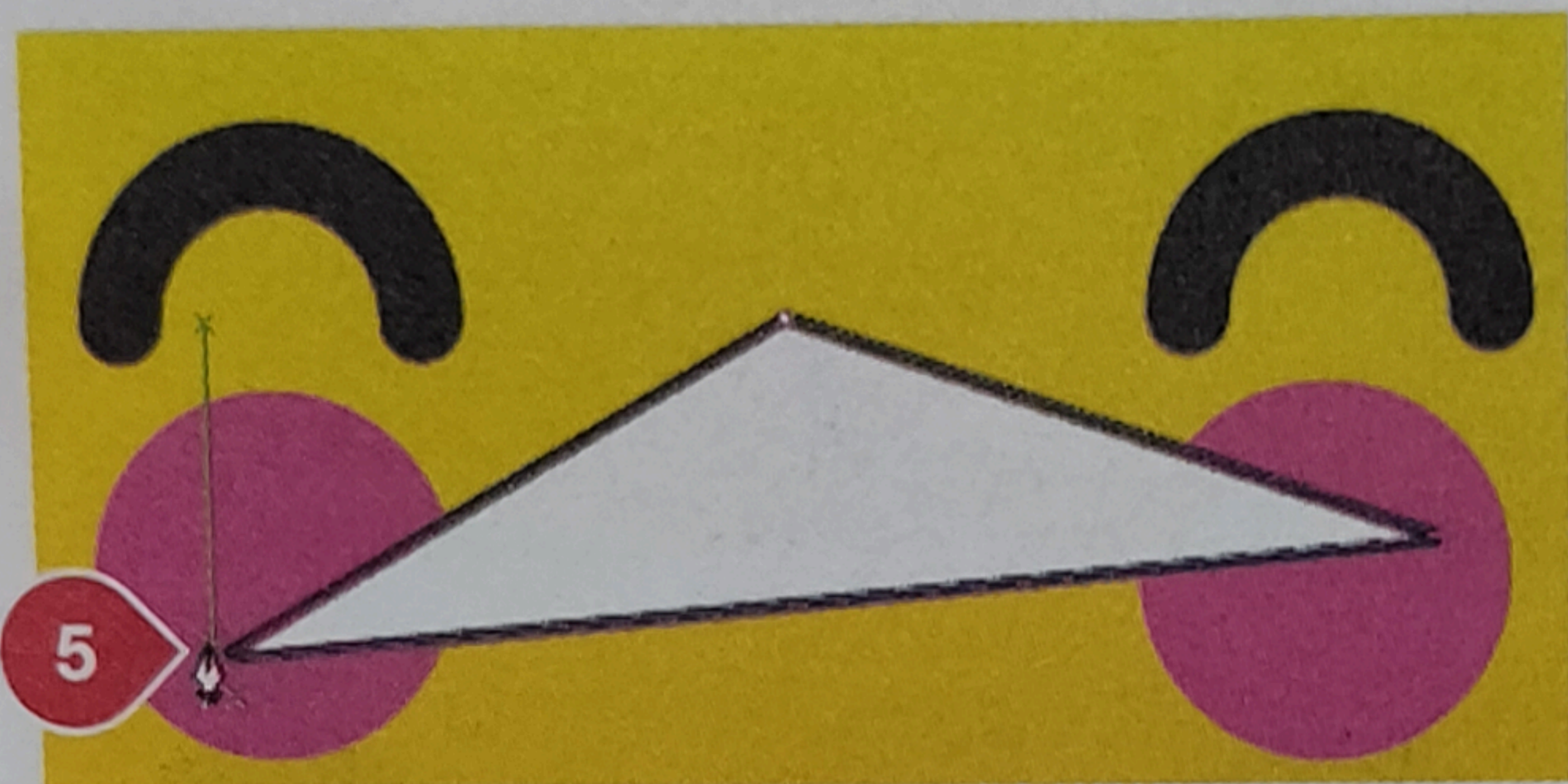
3 ลบครึ่งวงกลมล่างออก ให้คลิกเครื่องมือ  Direct Selection Tool นำเมาส์ไปคลิกที่จุด Anchor Point ด้านล่างของวงกลม จากนั้นกดคีย์ <Delete> เพื่อลบครึ่งวงกลมล่างออก

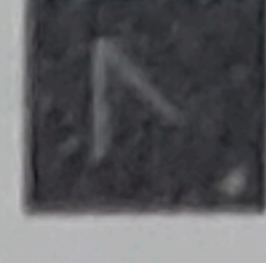


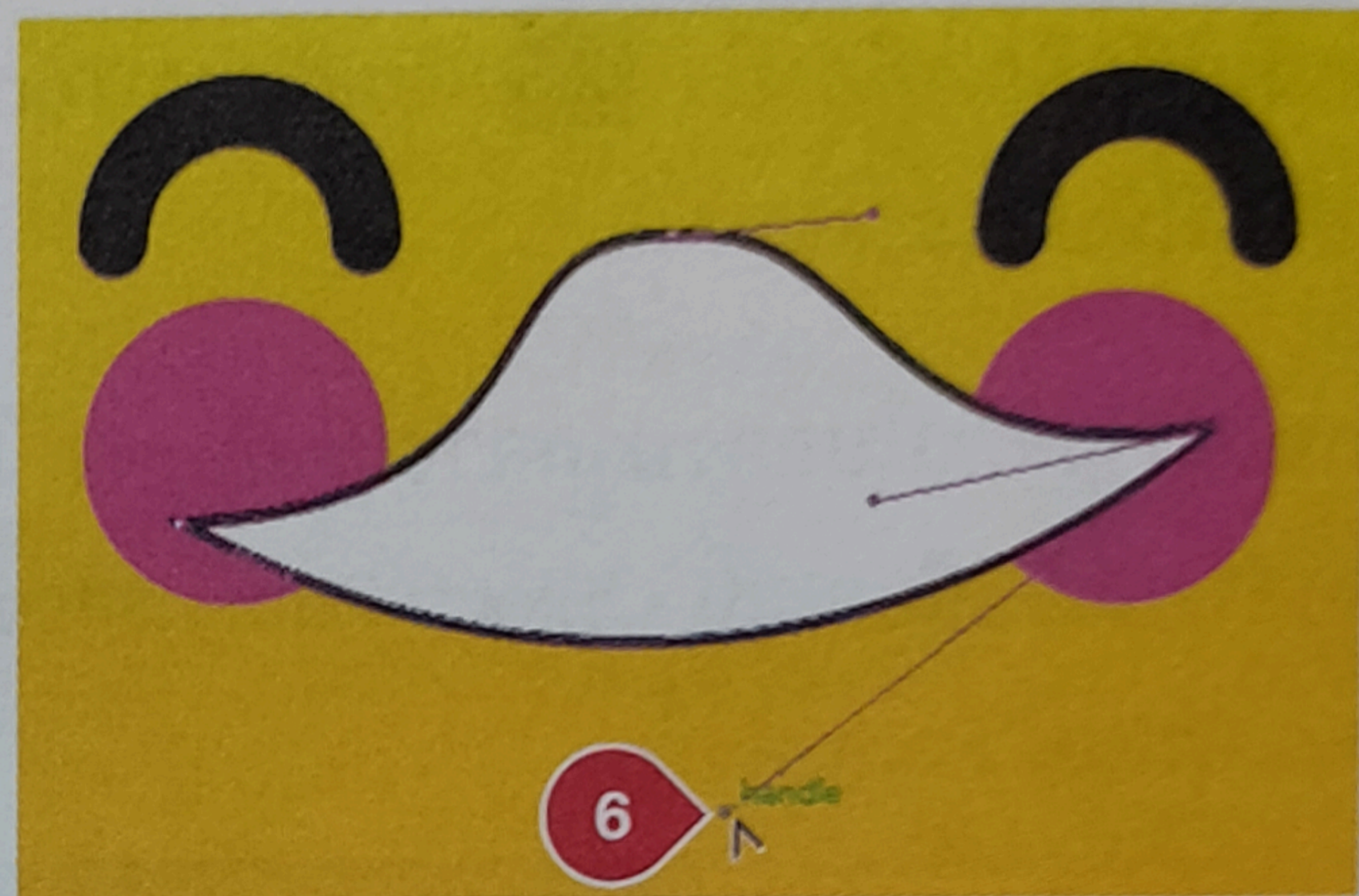
4 เปิดพาเนล Stroke โดยเลือกเมนู Window>Stroke ให้คลิกเลือก  Round Cap เพื่อกำหนดให้ปลายเส้นมน และนำไปจัดวางเป็นตาของนก ดังภาพ



5 วาดปากนก โดยคลิกเครื่องมือ  Pen Tool วาดรูปเป็นสามเหลี่ยมดังภาพ




6 คลิกเครื่องมือ  Convert Anchor Point Tool คลิกที่จุด Anchor Point ให้ดึงเส้นแขนปรับออกมา ทำการปรับแต่งเส้นให้มีลักษณะเป็นปากนก ดังภาพ

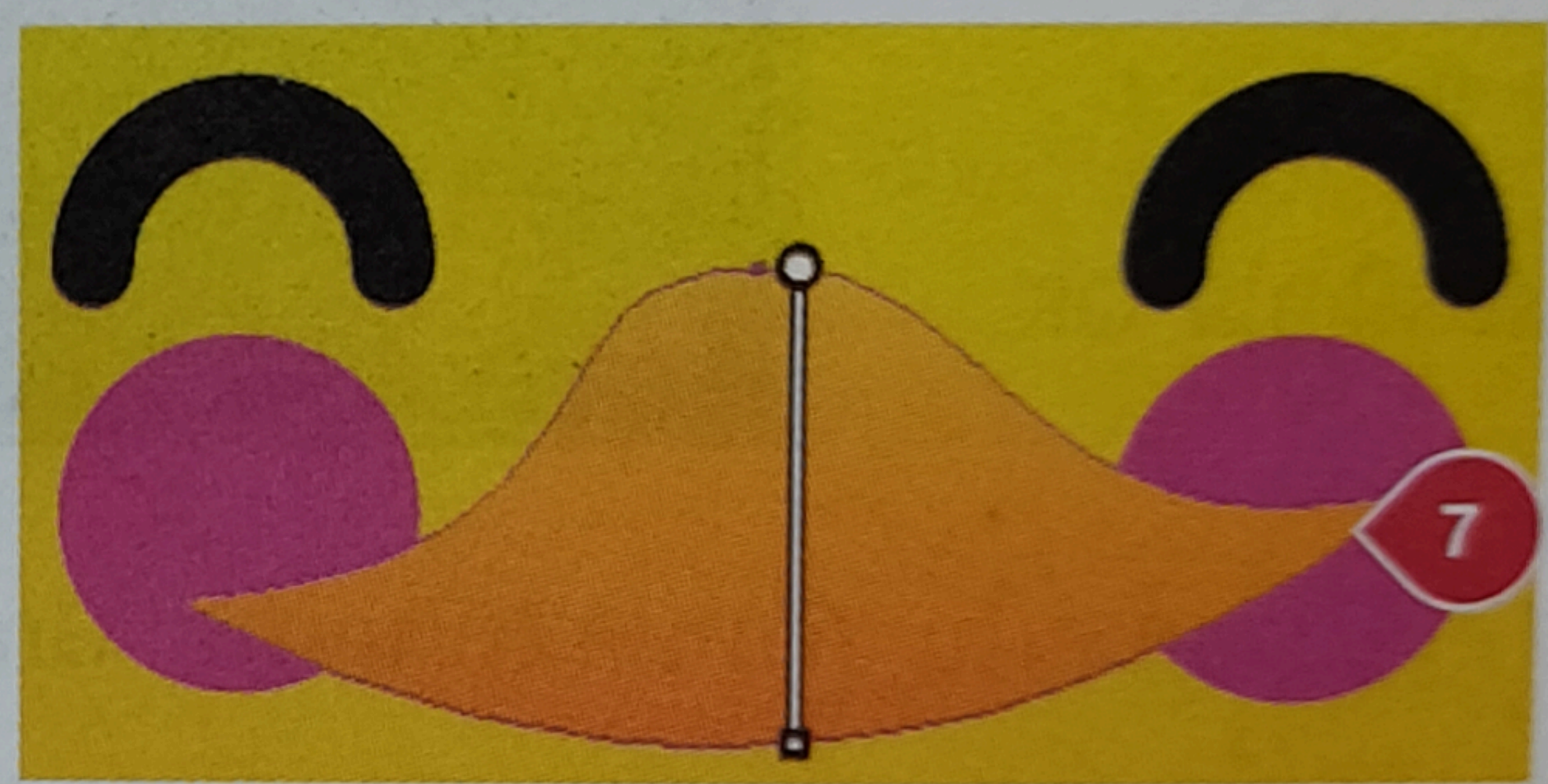



7 ใส่สีแบบ Gradient ให้ปากนกที่วาดไว้ โดยกำหนดสี Gradient ดังนี้

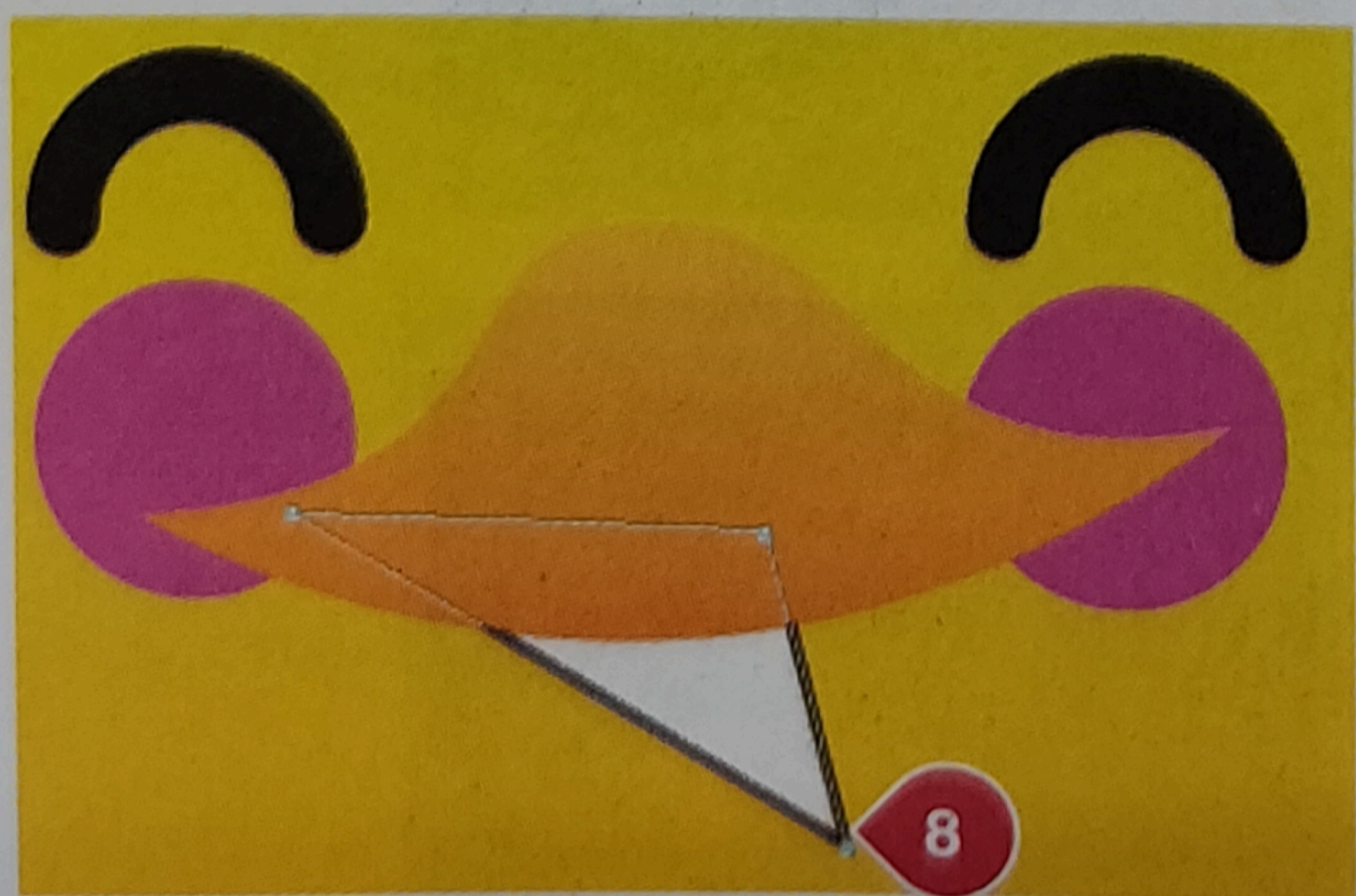
Color1 : สีส้ม (#FFCF40)


Color2 : สีส้มเข้ม (#F7941E)

จากนั้นให้คลิกเครื่องมือ  Gradient Tool คลิกลากเมาส์ใส่สีที่ปากนก



8 วาดปากล่าง โดยใช้  Pen Tool วาดเป็นรูปสามเหลี่ยมขึ้นมาก่อน




9 คลิกเครื่องมือ  Convert Anchor Point Tool คลิกที่จุด Anchor Point ให้ดึงเส้นแขนปรับออกมาปรับแต่งเส้นให้มีลักษณะ ดังภาพ

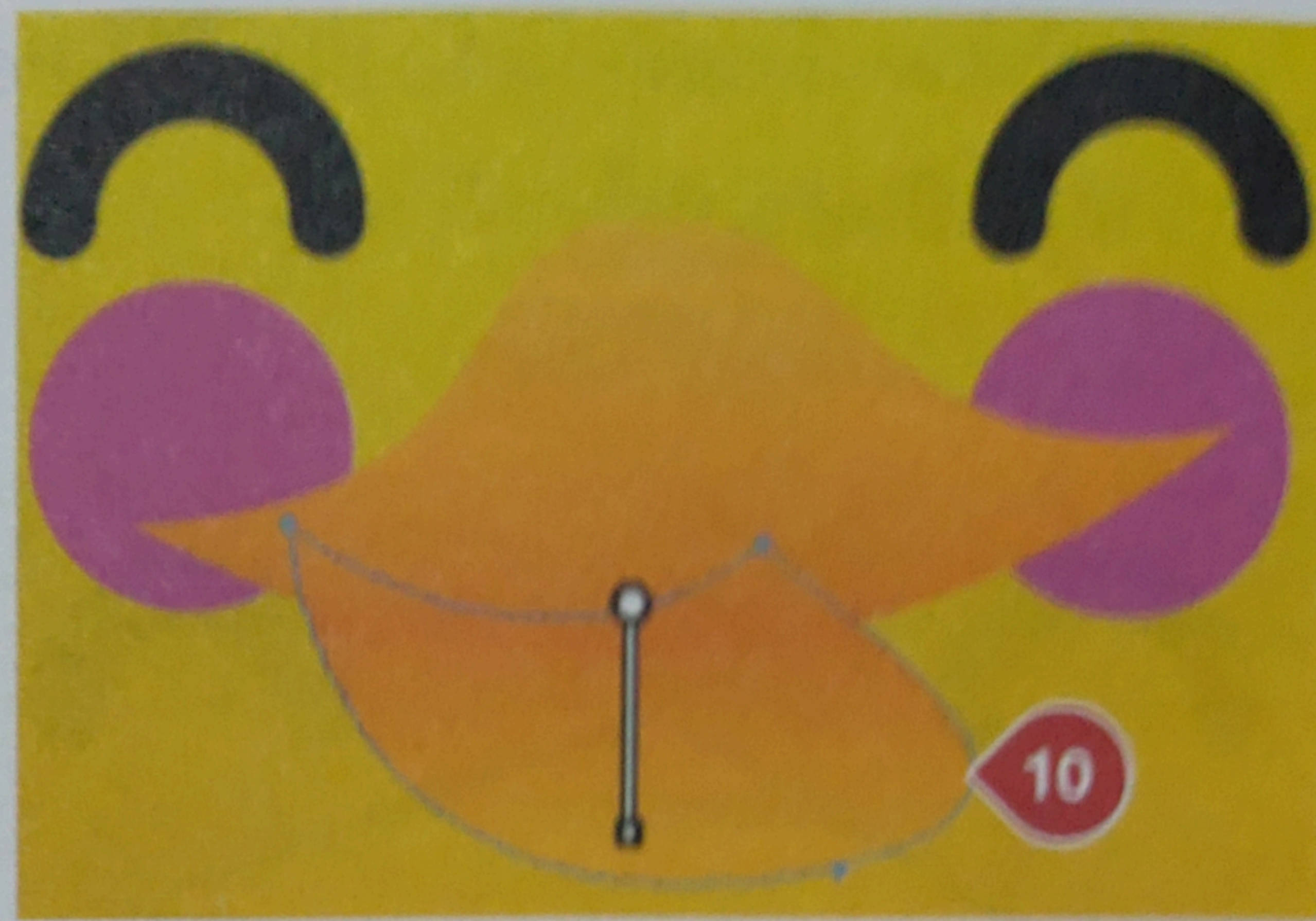


10 ให้เปลี่ยนสีเป็นแบบ Gradient กำหนดค่าสีดังนี้

Color1: สีส้มเข้ม (#F7941E)

Color2: สีส้ม (#FEC43B)

จากนั้นให้คลิกเครื่องมือ  Gradient Tool คลิกลากเมาส์ไล่สีให้ปากล่างของนก

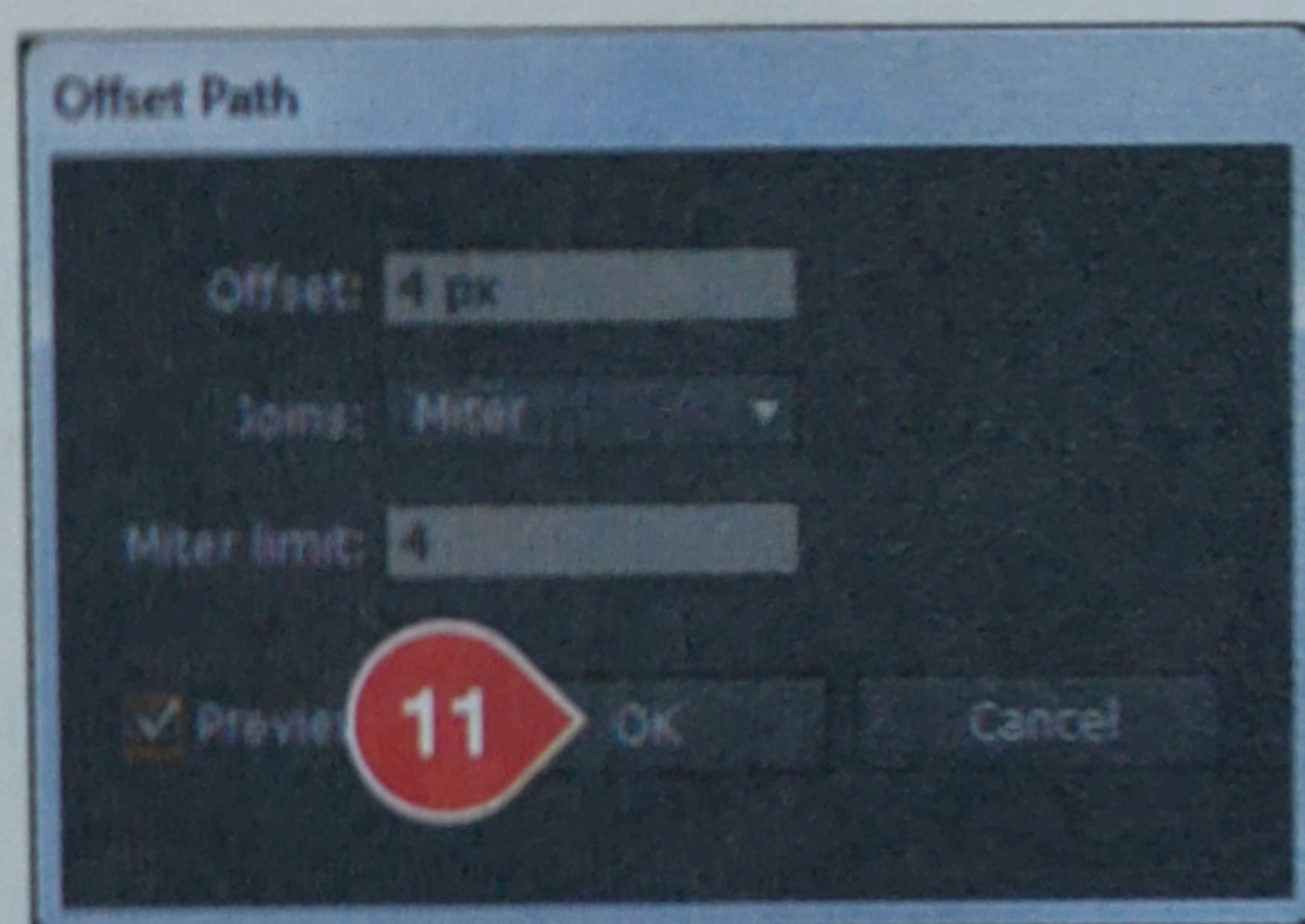


11 เราจะสร้างด้านในของปากล่างเป็นสีแดง ให้คลิกเลือกปากล่าง แล้วเลือกเมนู Object>Path>Offset Path กำหนดค่า Offset Path ดังนี้

Offset : -4 px

Joins : Miter

Miter limit : 4



และคลิกปุ่ม OK




▲ เกิดรูปทรงเดียวกันด้านใน

12 ใส่สีให้ปากด้านใน กำหนดสีเป็นแบบ Gradient กำหนดค่าสีดังนี้

Color1: สีน้ำตาลเข้ม (#491C00)

Color2: สีแดง (#CB171E)

จากนั้นคลิกเครื่องมือ  Gradient Tool คลิกลากเมาส์ไล่สีให้กับปากนกด้านใน ดังภาพ



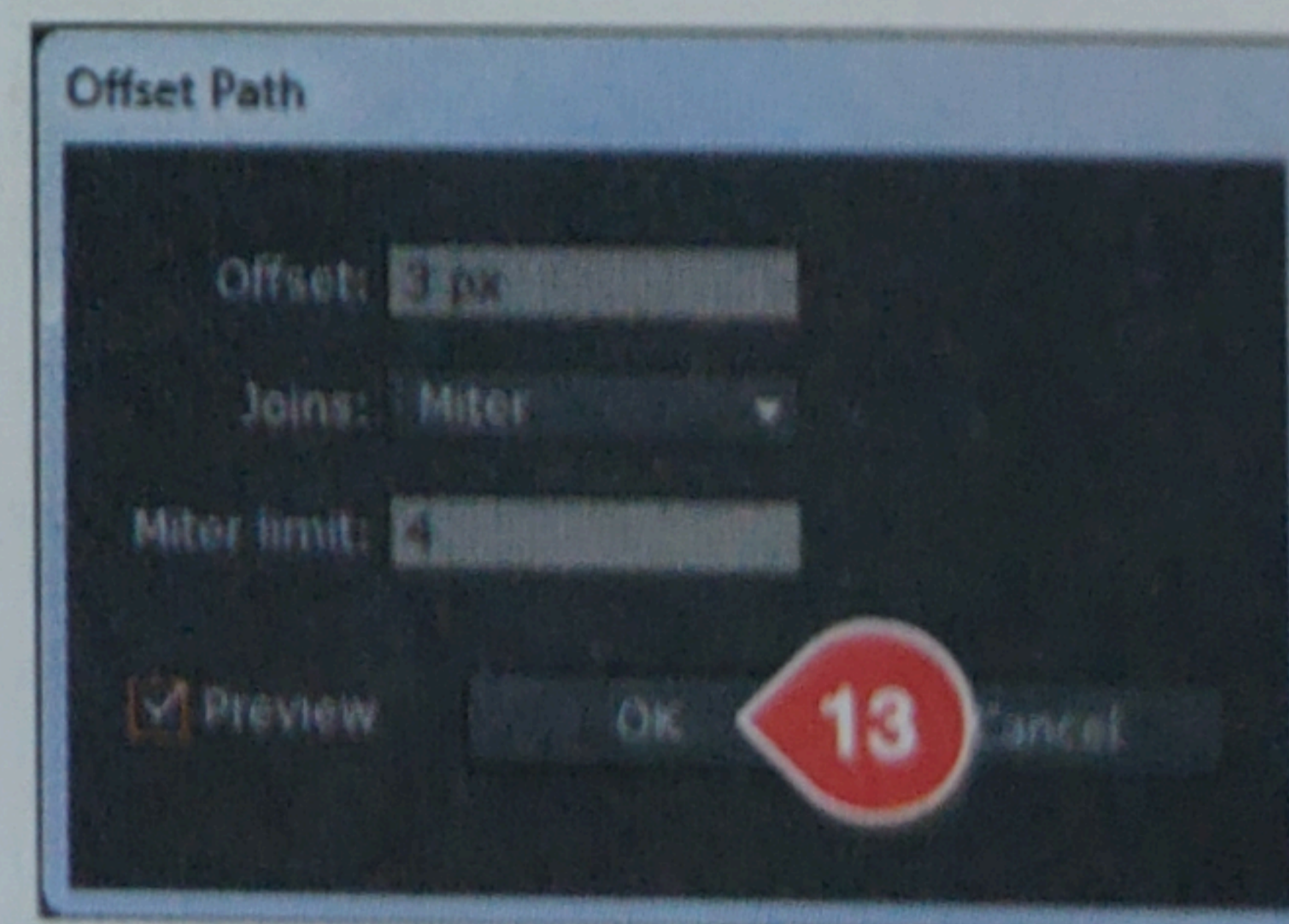
13 สร้างลื่นของนก โดยคลิกเลือกปากด้านในแล้วเลือกเมนู Object>Path>Offset Path กำหนดค่าดังนี้

Offset : -3 px

Joins : Miter

Miter limit : 4

และคลิกปุ่ม OK



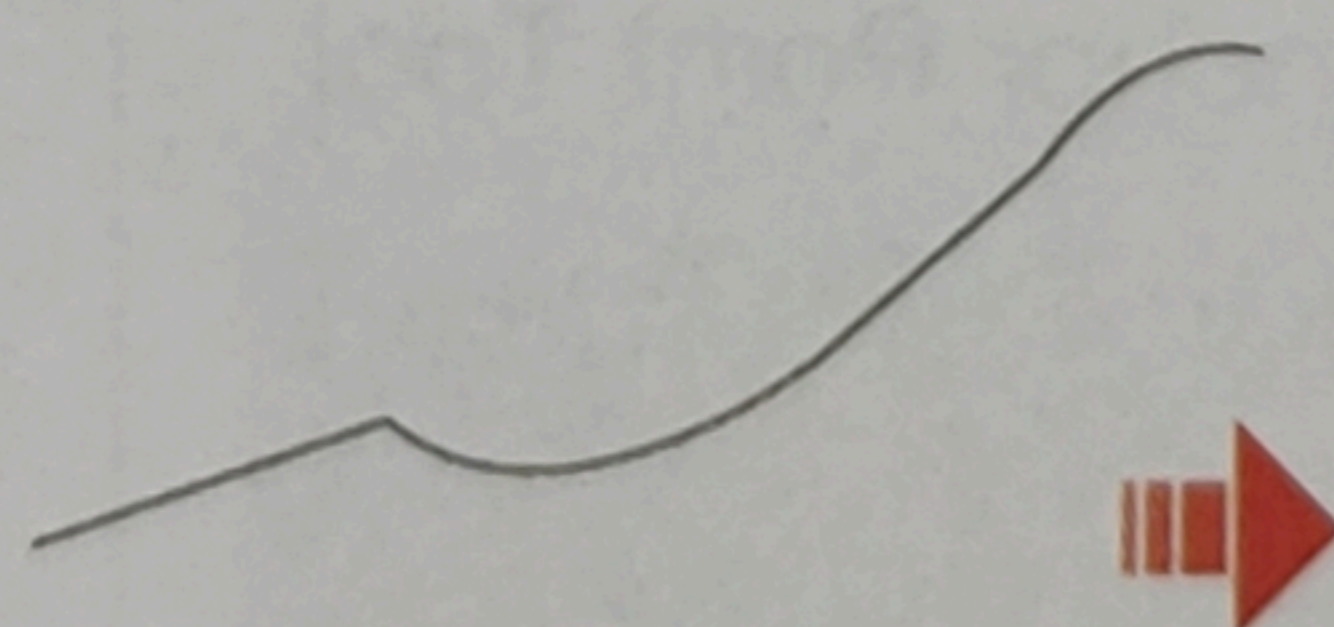
14 ใส่สี Fill เป็นสีแดง (#ED1C24) และสี Stroke เป็น None รูปการ์ตูนนกก็เสร็จ (จากนั้นให้บันทึกไฟล์เป็น .psd เพื่อนำไปใช้กับโปรแกรม Photoshop ตามวิธีการที่กล่าวไว้ในเนื้อหาบทแรก)



▲ ผลลัพธ์ตัวการ์ตูนที่ได้

ขั้นตอนที่ 3 สร้างชามช็อกโกแลต

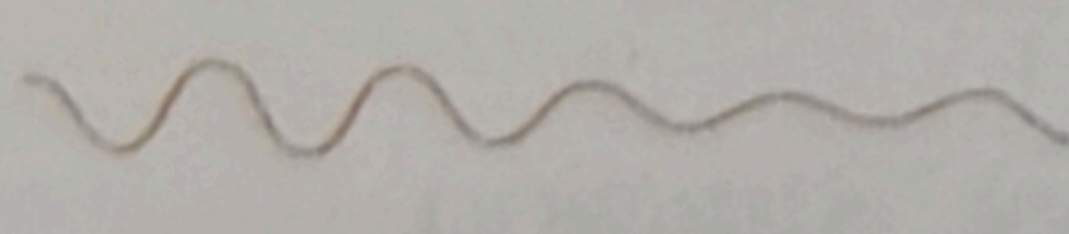
เราจะสร้างชามและช็อกโกแลตในโปรแกรม Illustrator โดยวาดเส้นแล้วใส่เอฟเฟกต์ 3 มิติ ให้เป็นรูปชาม และช็อกโกแลตในชาม



▲ วาดเส้นเริ่มต้น



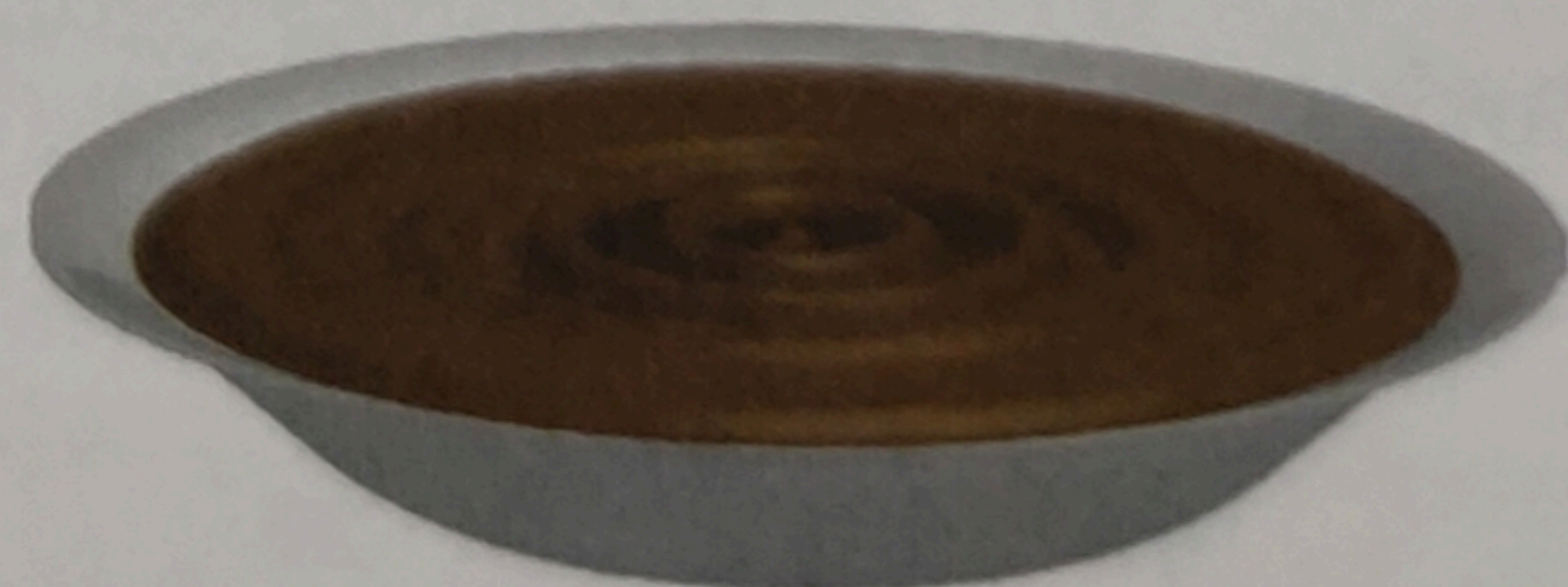
▲ ใส่เอฟเฟกต์ 3 มิติให้เป็นรูปชาม



▲ วาดเส้นเริ่มต้น



▲ ใส่เอฟเฟกต์ 3 มิติให้เป็นช็อกโกแลต

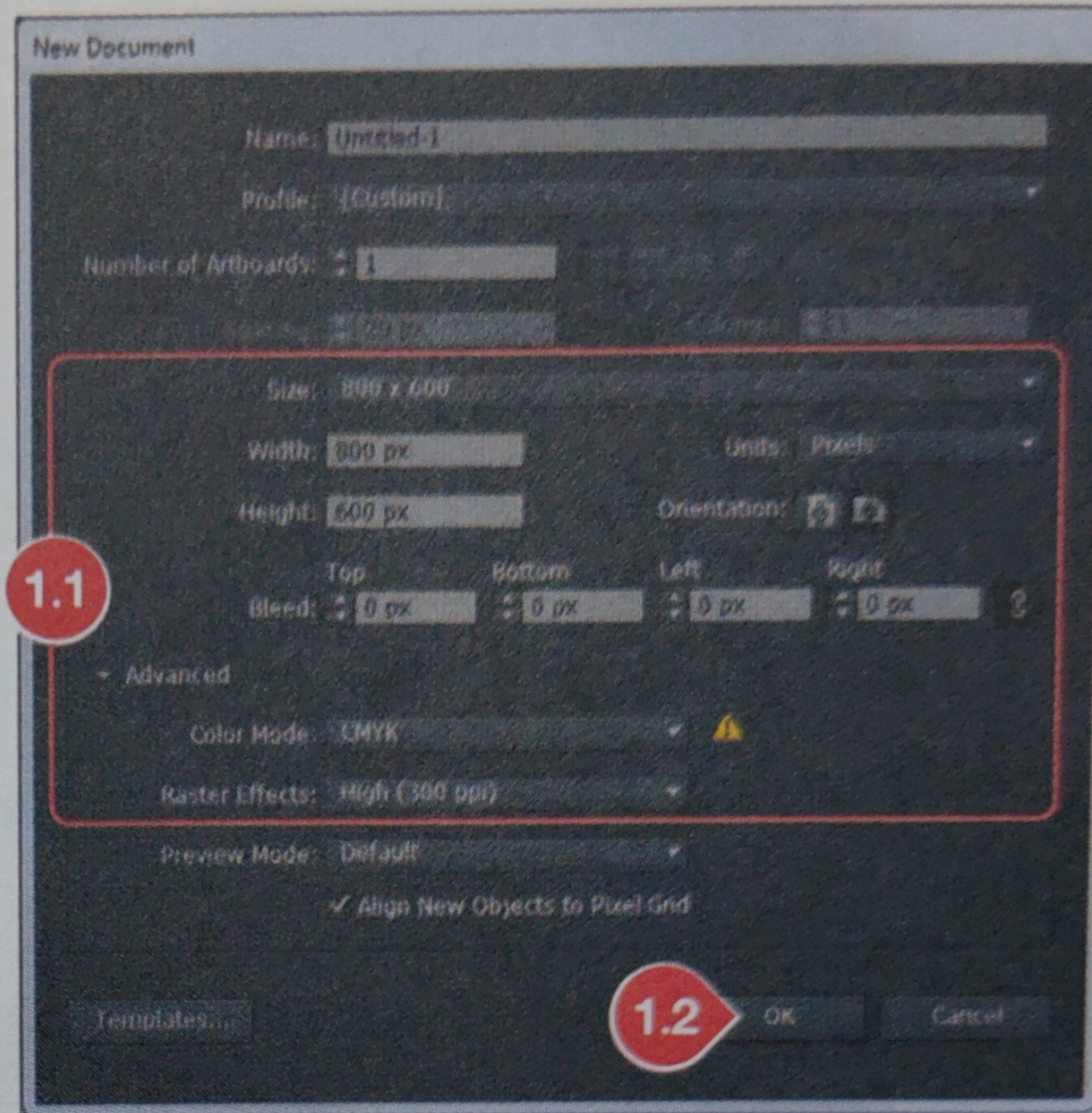


▲ จัดวางช็อกโกแลตในชาม

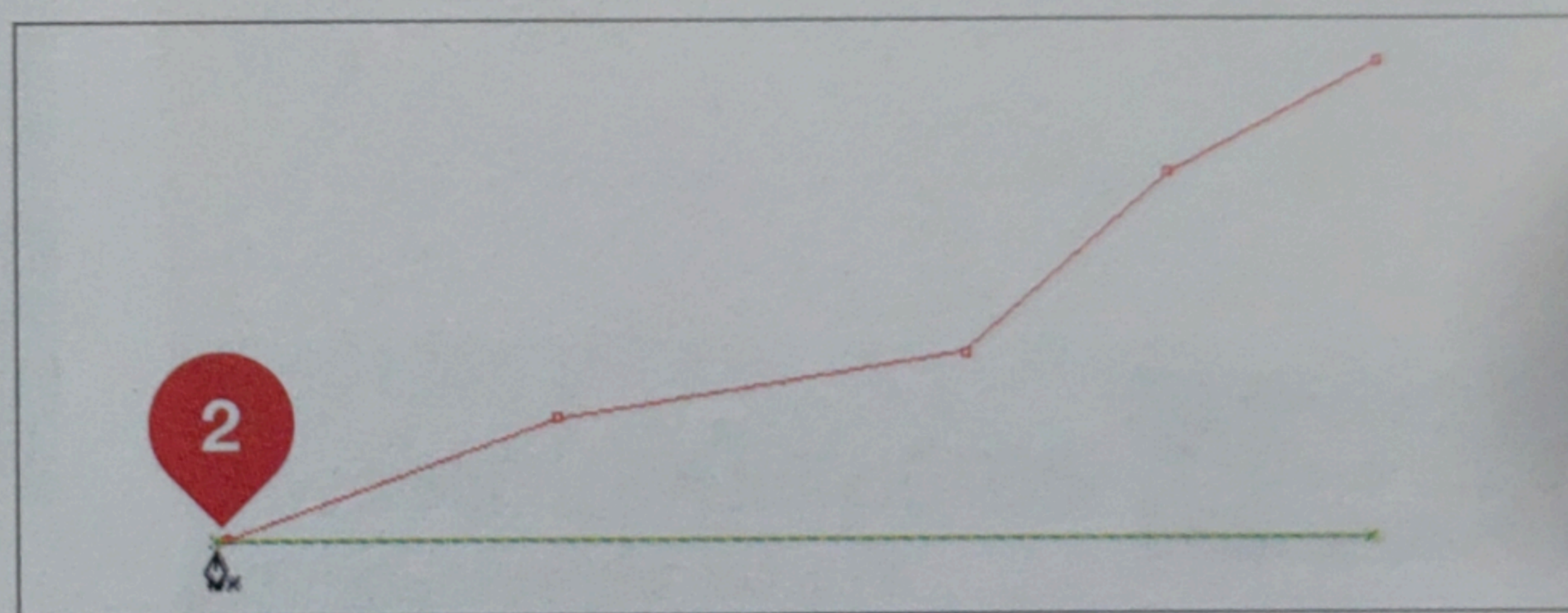
1 เปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างไฟล์ใหม่ โดยเลือกเมนู File>New กำหนดค่าการสร้างไฟล์งาน ในหน้าต่าง New Document ดังนี้

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

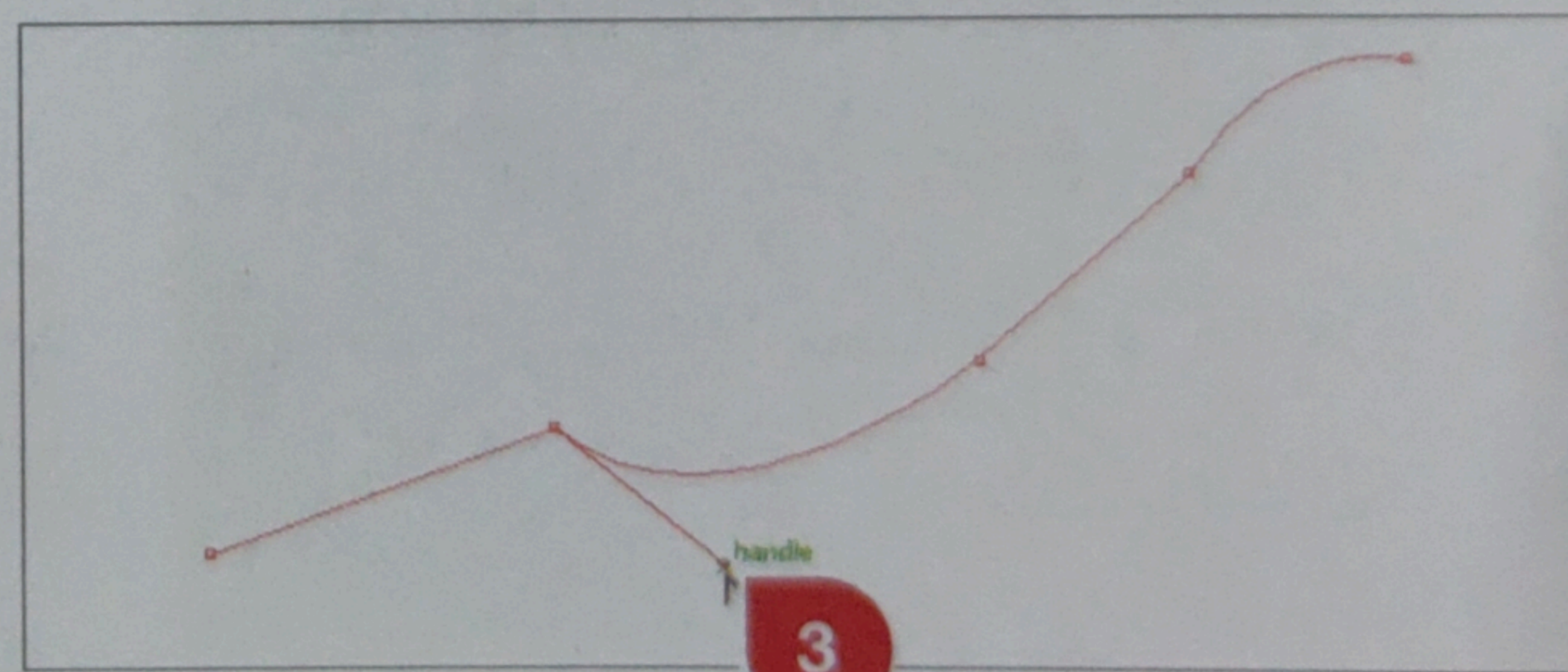
และคลิกปุ่ม OK






2 สร้างชามช็อกโกแลต โดยให้คลิกเครื่องมือ Pen Tool กำหนดสี Fill เป็น None สี Stroke เป็น สีขาว (#FFFFFF) และขนาดเส้น Stroke 1 pt คลิกเมาส์วาดเส้นให้มีลักษณะดังภาพ



3 คลิกเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool นำเมาส์ไปคลิกที่จุด Anchor Point แล้วดึงเส้นแขนปรับออกมาเพื่อปรับแต่งเส้นให้มีลักษณะดังภาพ

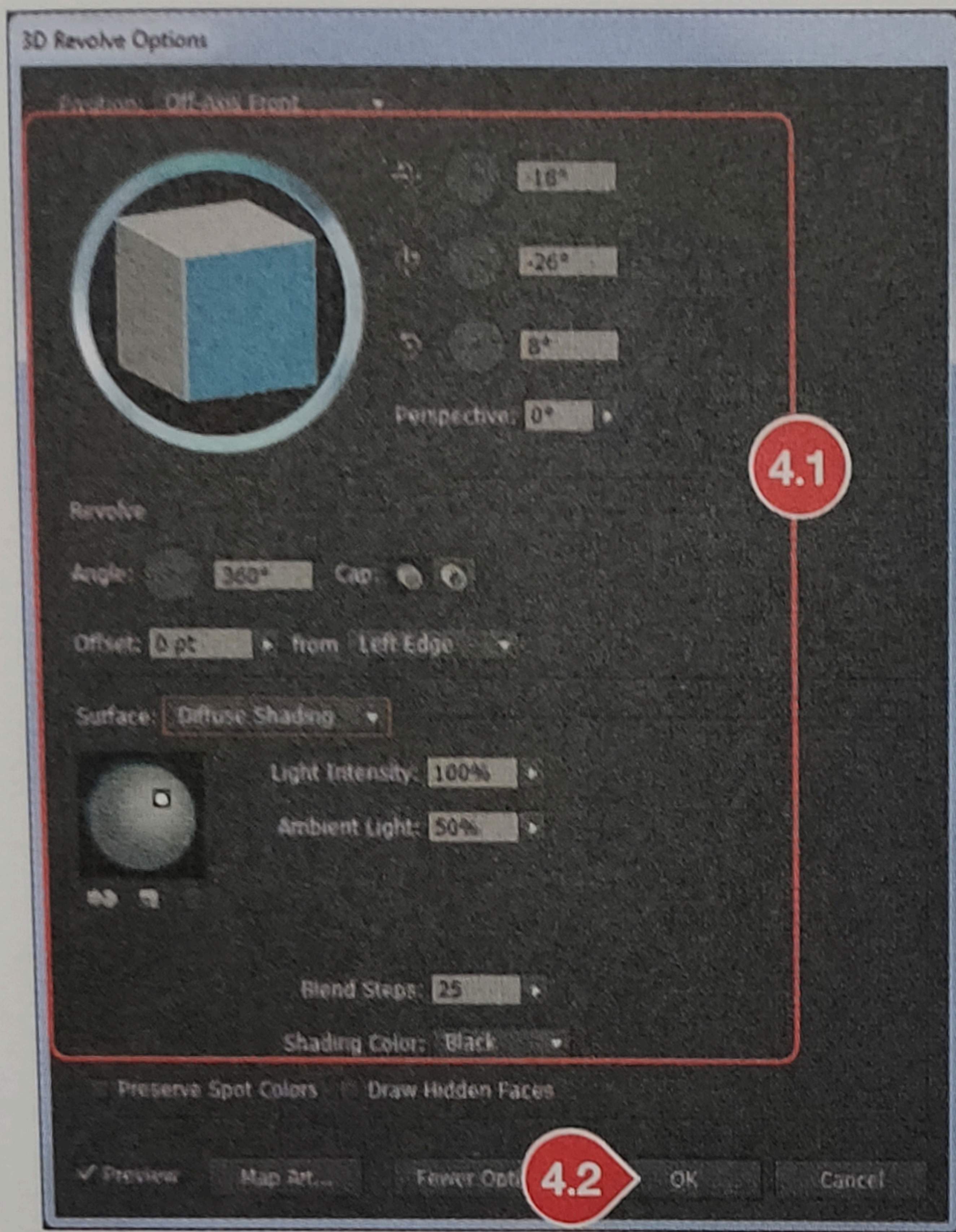


4 ใส่เอฟเฟกต์ 3 มิติให้เส้นกลายเป็นชาม โดยเลือกเมนู Effect>3D>Revolve กำหนดค่า 3D Revolve สำหรับภาพ 3 มิติ ดังนี้


 : 18°
 : -26°
 : 8°
Perspective : 0°
Angle : 360°

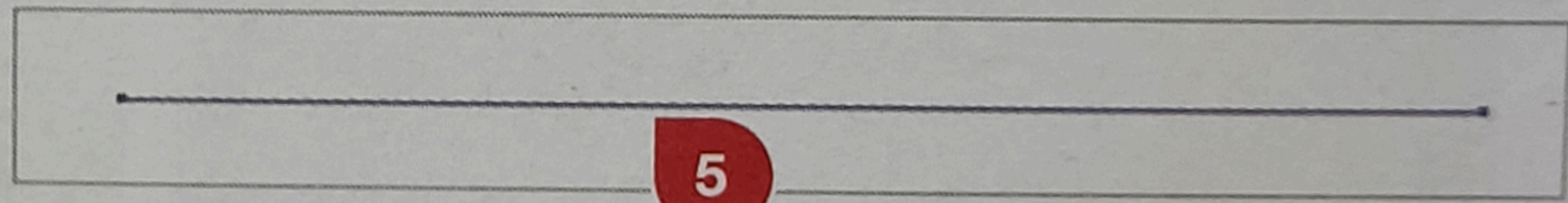
Surface : Diffuse Shading
Light Intensity : 100%
Ambient Light : 50%
Blend Steps : 25

และคลิกปุ่ม OK



▲ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างชาม

5 ต่อไปเราจะสร้างช็อกโกแลตเหลว ให้สร้างเลเยอร์ใหม่ โดยคลิกปุ่ม  Create New Layer กำหนดชื่อเลเยอร์ “Chocolate” ให้คลิกเครื่องมือ Line Tool กำหนดสี Fill เป็น None สี Stroke เป็นสีน้ำตาล (#754C1F) และขนาดเส้น Stroke 1 pt ให้คลิกลากเมาส์วาดเส้นตรงแนวนอนดังภาพ



5

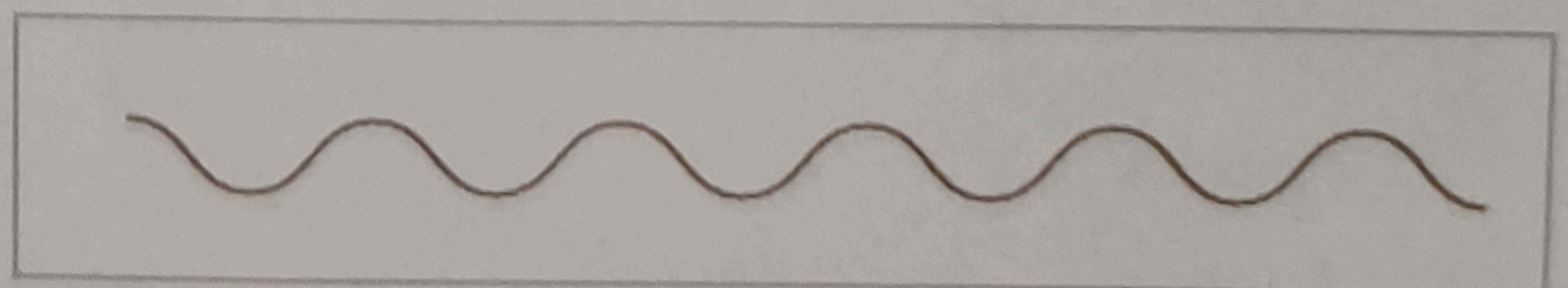
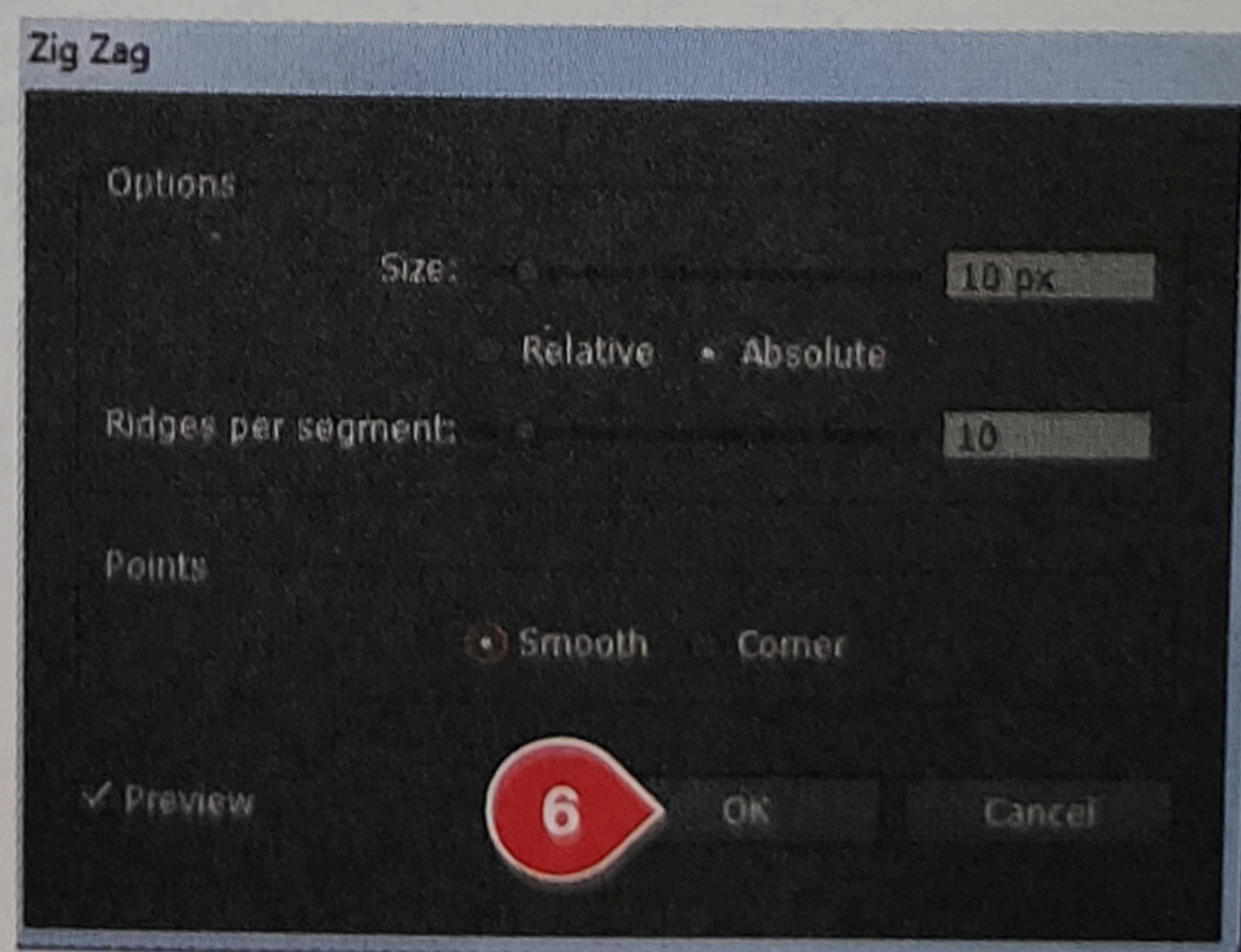
6 ปรับเส้นให้เป็นเส้นหยัก โดยเลือกเมนู Effect>Distort & Transform>Zig Zag กำหนดค่าดังนี้

Size : 10 px และคลิกเลือก Absolute

Ridges per segment : 10

Points : Smooth

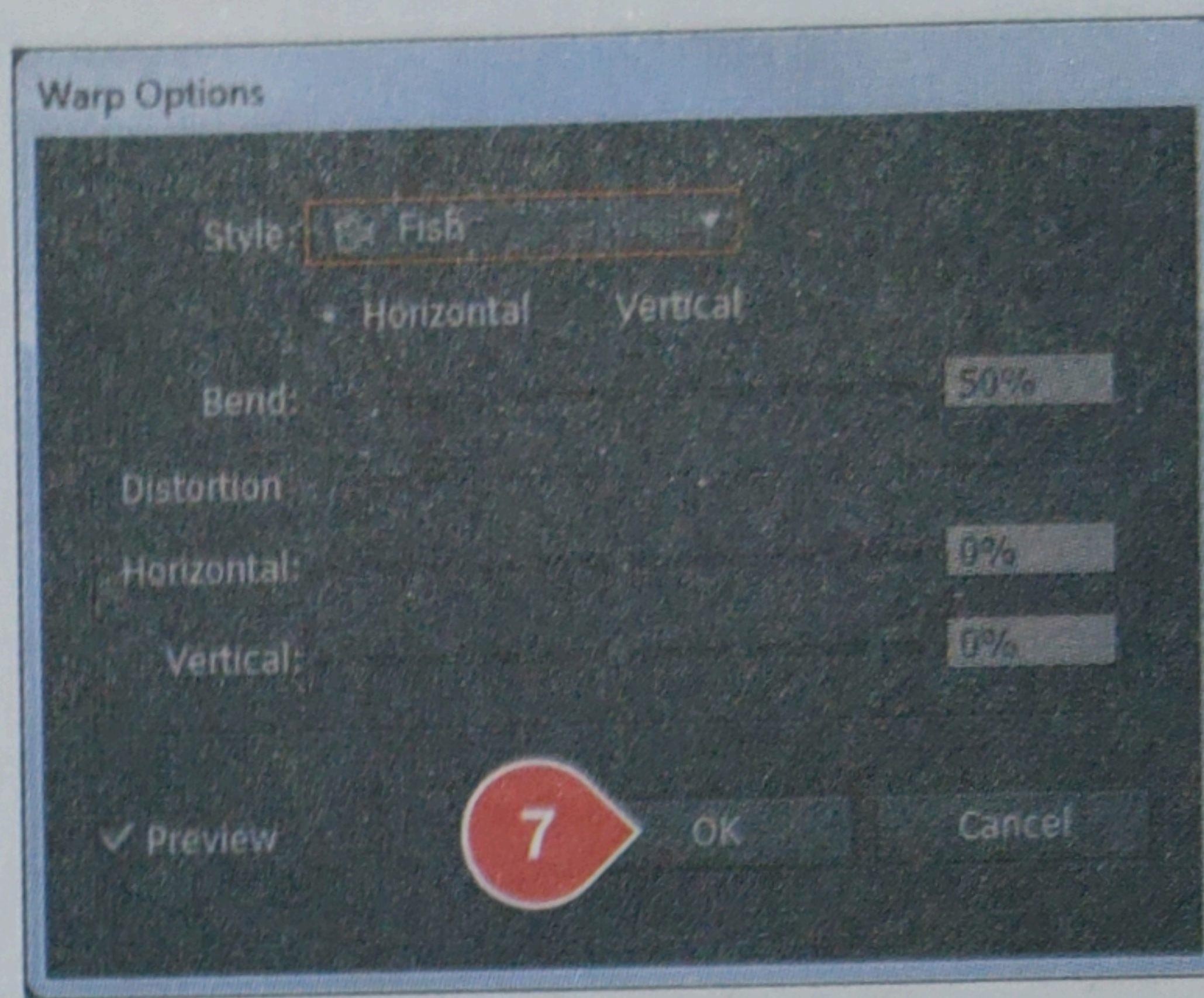
และคลิกปุ่ม OK



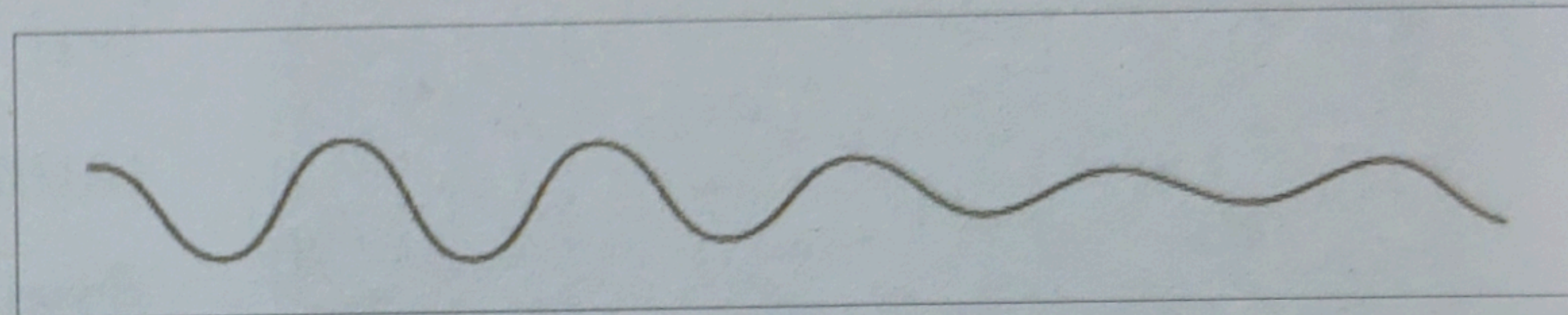
ผลลัพธ์ที่ได้ ▶

7 ปรับระยะรอยหยัก โดยเลือกเมนู Object > Envelope Distort > Make with Warp กำหนดค่า Warp สำหรับความโค้ง ดังนี้

Style : Fish และคลิกเลือก Horizontal
Bend : 50%
Horizontal : 0%
Vertical : 0%

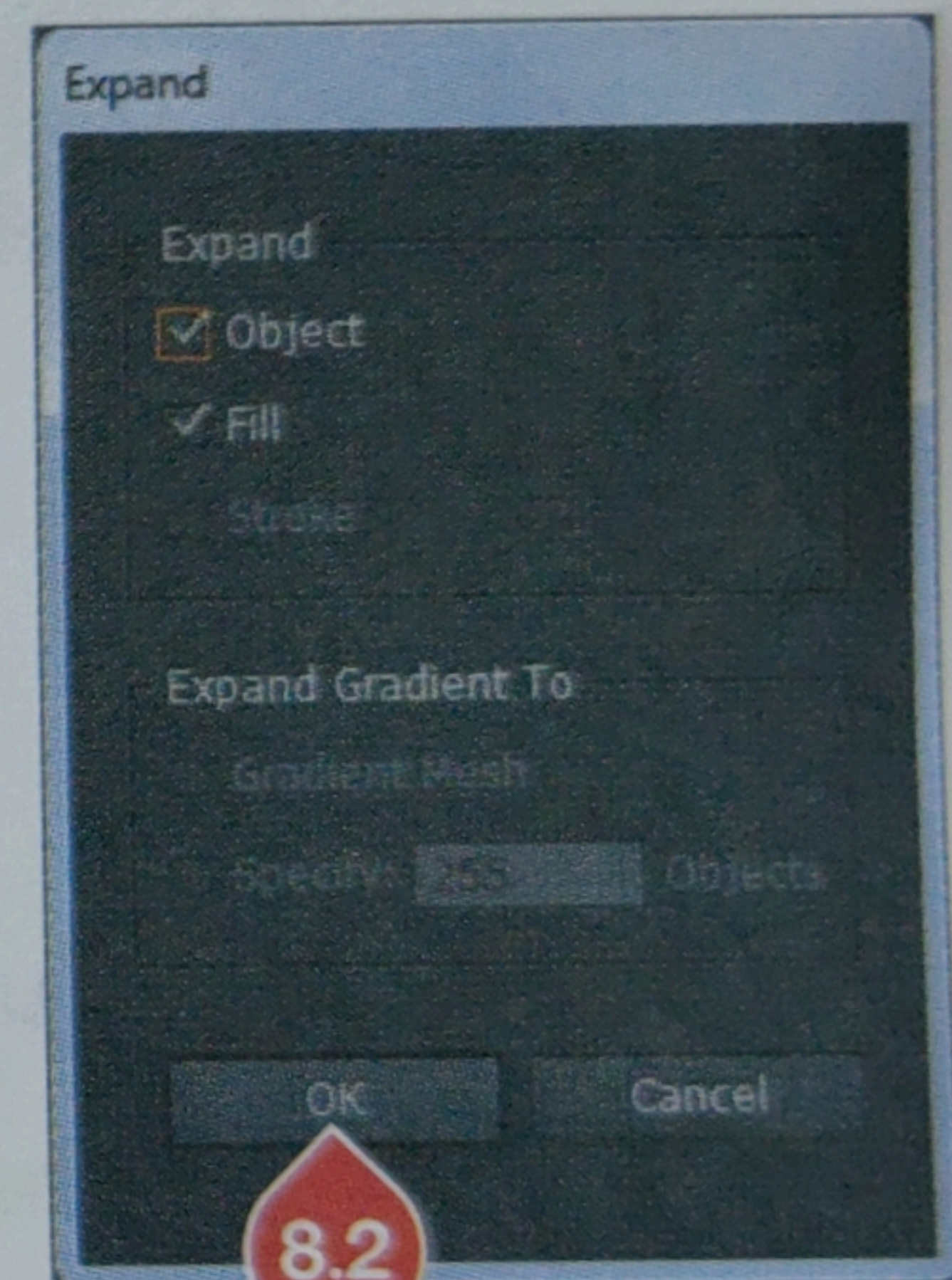
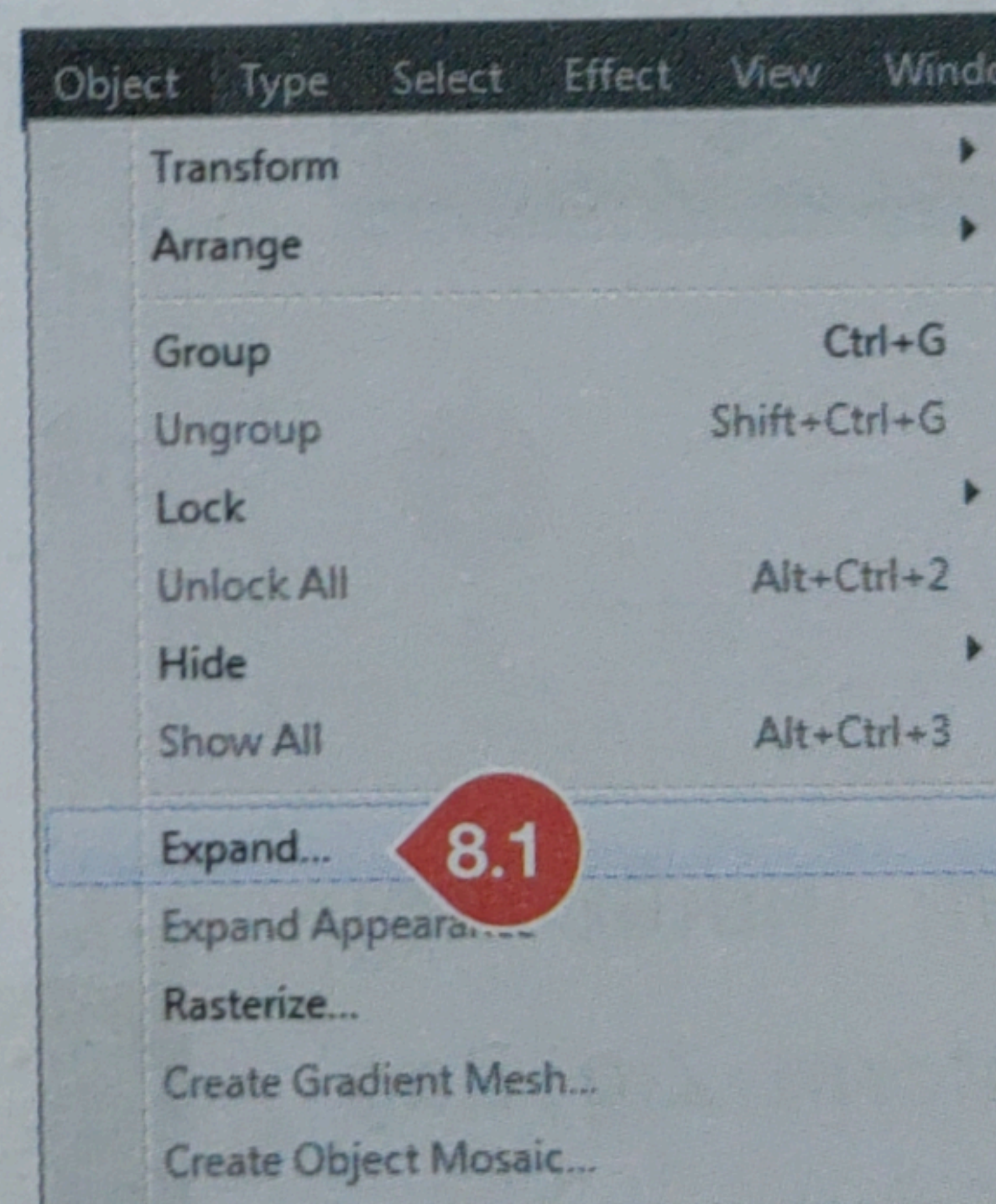


และคลิกปุ่ม OK






ผลลัพธ์ที่ได้ ▶

8 แปลงวัตถุที่ใส่เอฟเฟกต์ให้กลายเป็นเส้น โดยเลือกเมนู Object > Expand คลิกเลือก Object และ Fill ให้คลิกปุ่ม OK

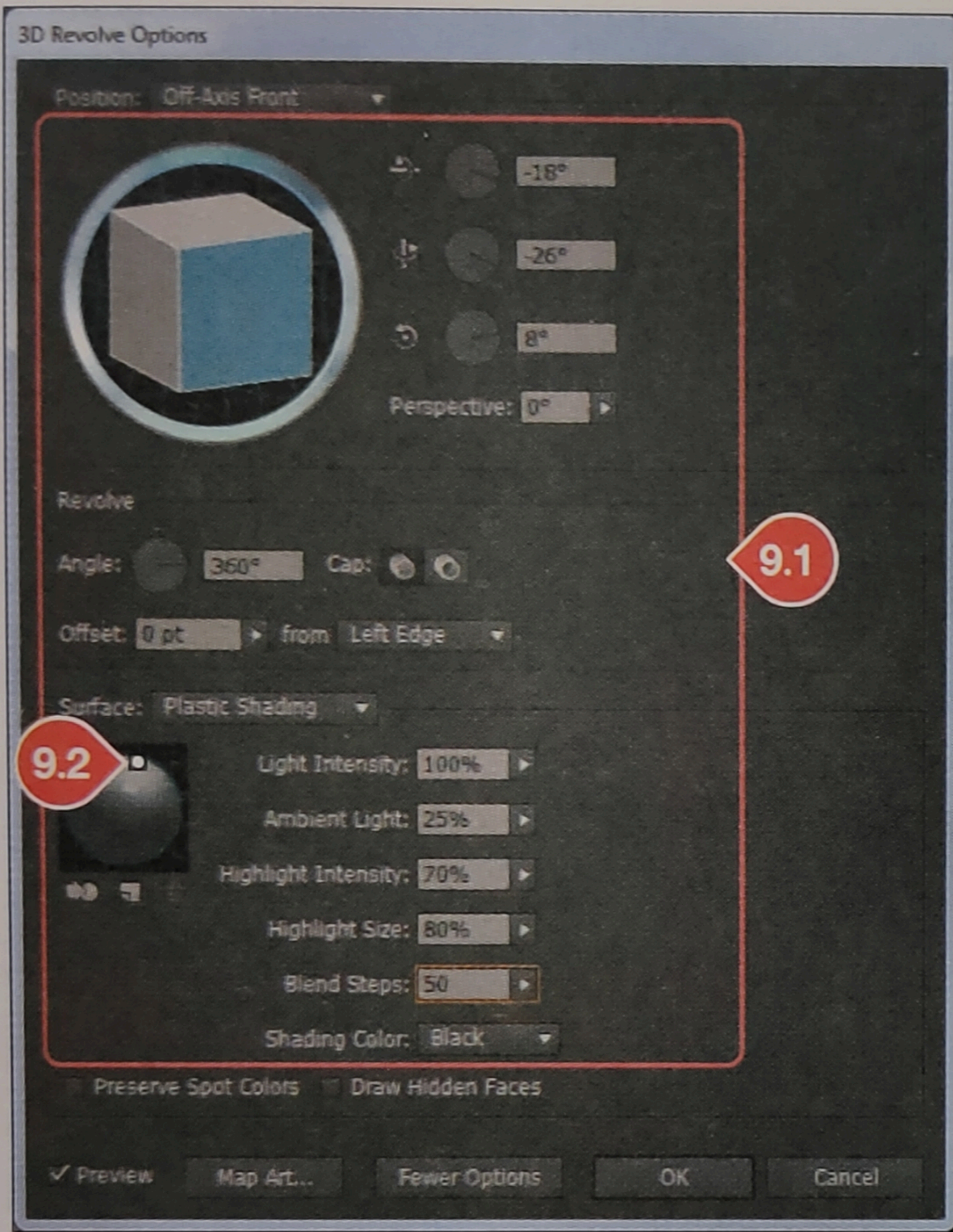


9 ใส่เอฟเฟกต์ 3 มิติให้กับเส้นเป็นซ็อกโกแลตเหลว โดยเลือกเมนู Effect > 3D > Revolve กำหนดค่า 3D Revolve ดังนี้

 : -18°
 : -26°
 : 8°
Perspective : 0°
Angle : 360°
Surface : Plastic Shading

Light Intensity : 100%
Ambient Light : 25%
Highlight Intensity : 70%
Highlight Size : 80%
Blend Steps : 50

คลิกตำแหน่งจุดแสงไปไว้ด้านบน ดังภาพ



▲ ผลลัพธ์ที่ได้

10 เพิ่มแสงขึ้นมาอีก 1 จุด ด้วยการคลิกปุ่ม New Light จากนั้นคลิกตำแหน่งของแสงจุดที่สอง ลากลงมาไว้ด้านล่างดังภาพ และคลิกปุ่ม OK



▲ ผลลัพธ์ที่ได้

11 คลิกลากช็อกโกแลตไปจัดวางและปรับขนาดให้พอดีกับชามที่ได้สร้างไว้ จากนั้นบันทึกไฟล์เป็น .psd โดยเลือกเมนู File>Export กำหนดชนิดไฟล์เป็น Photoshop (*.PSD)

