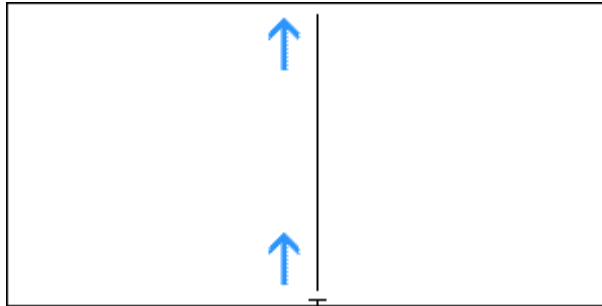


การทำก้อนเมฆ

1. ให้ทำการเปิดเอกสาร ขนาด Width 300 Height 150 หรือตามความต้องการการที่จะทำก้อนเมฆ ให้ชื่อ Layer ว่า BG จากนั้นเลือกสีที่ Foreground color = 2692FF และ background color = 016DDA จากนั้นให้ทำการ เลือกแถบเครื่องมือ Gradient Tool จากนั้น ให้เราทำการ Gradient จากข้างล่างขึ้นข้างบน



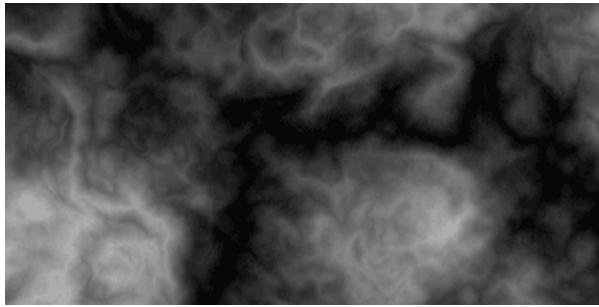
จะได้



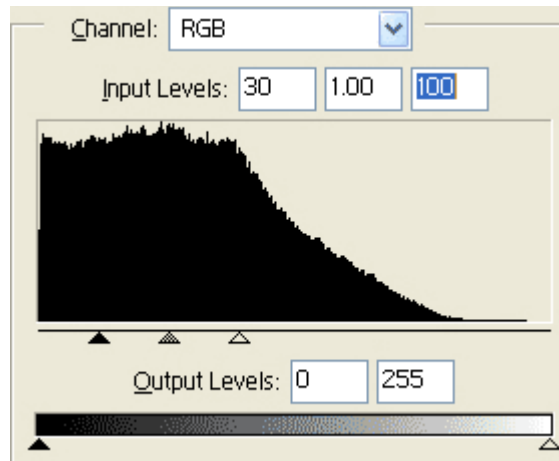
2. จากนั้น Create a new layer ตั้งชื่อว่า clouds ให้ layer นี้อยู่บน layer แรก จากนั้น ตั้งค่า Default Foreground และ background ให้เป็นขาว ดำ หรือ กด D จากนั้นไปที่ เมนู Filter > Render > Clouds



3. จากนั้นไปที่ เมนู Filter > Render > Difference Clouds แล้ว กด CTRL + F จนกว่าจะได้ภาพเค้าโครงเมฆที่ต้องการ



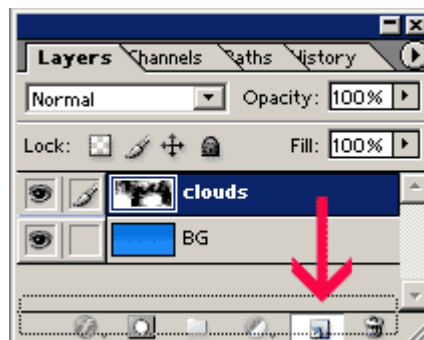
4. จากกด CTRL + L เซตค่าตามภาพ



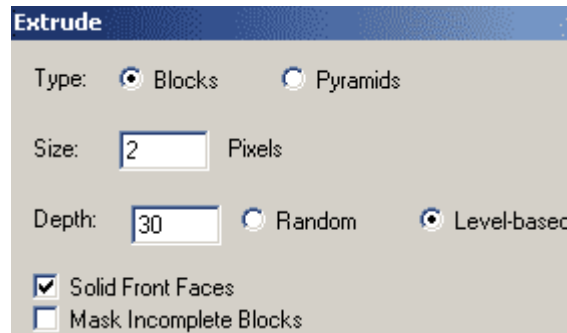
จะได้



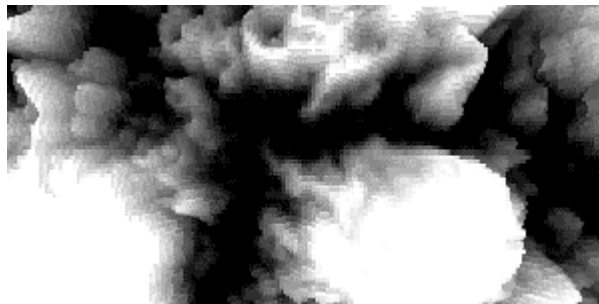
5. จากนั้น Duplicate layer clouds โดยการ ลาก layer clouds ลงไปที่ ตำแหน่งดังรูปด้านล่าง



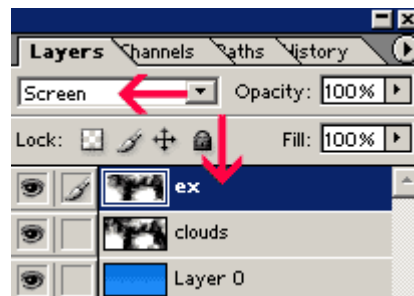
6. เมื่อได้ layer ใหม่ที่เหมือน layer clouds แล้ว ให้ layer ใหม่อยู่บน layer clouds ด้วย ตั้งชื่อว่า ex จากนั้นให้ไปที่ Filter > Stylize > Extrude เซตค่าตามรูป



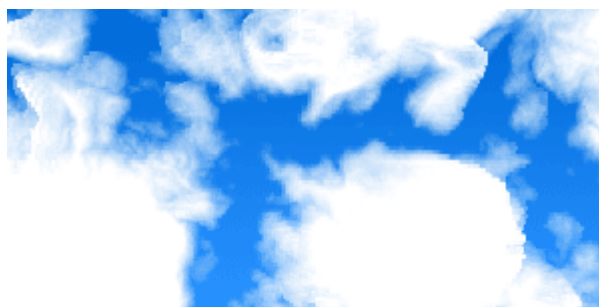
จะได้



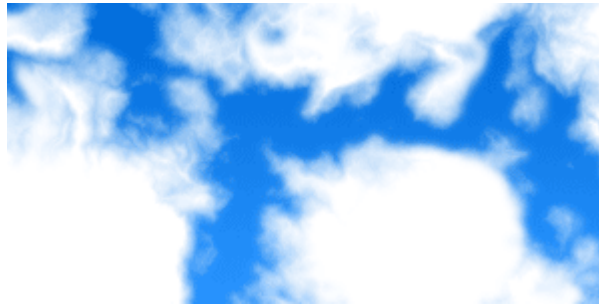
7. เลือกที่ layer clouds และ layer ex เซตค่า blending modes ให้เป็น Screen



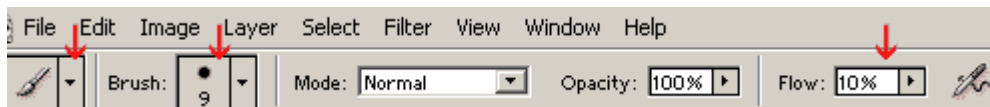
จะได้



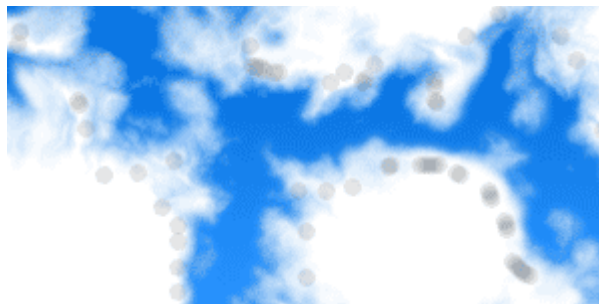
8. เลือกที่ layer ex ไปที่ Filter > Blur > Gaussian Blur ใส่ค่า Radius ประมาณ 1.9 หรือแล้วแต่ลักษณะเมฆที่เราต้องการ จะได้ดังรูป



9. เราจะได้ก้อนเมฆ หรือท้องฟ้า ที่เราต้องการ หรือถ้า ใครต้องการให้มีมิติ ของท้องฟ้าอีกนิด ให้ทำการ Create a new layer มาใหม่อีก layer หนึ่ง เพื่อเติมเงาลงไป เราจะตั้ง ชื่อ layer นี้ว่า Shadow จากนั้นไปที่ เมนูเครื่องมือ เลือกเครื่องมือ Brush Tool เลือกหัวแปรงขนาด 9 เลือกสีดำ flow=10



10. ระบายสี ไปที่ layer Shadow ระบายตามขอบ ของภาพเมฆ ดังรูป



11. จากนั้นที่ layer Shadow ให้ไปที่ Filter > Blur > Gaussian Blur ใส่ค่า Radius=7.0 จะได้ท้องฟ้าที่มีมิติ ดังรูป

