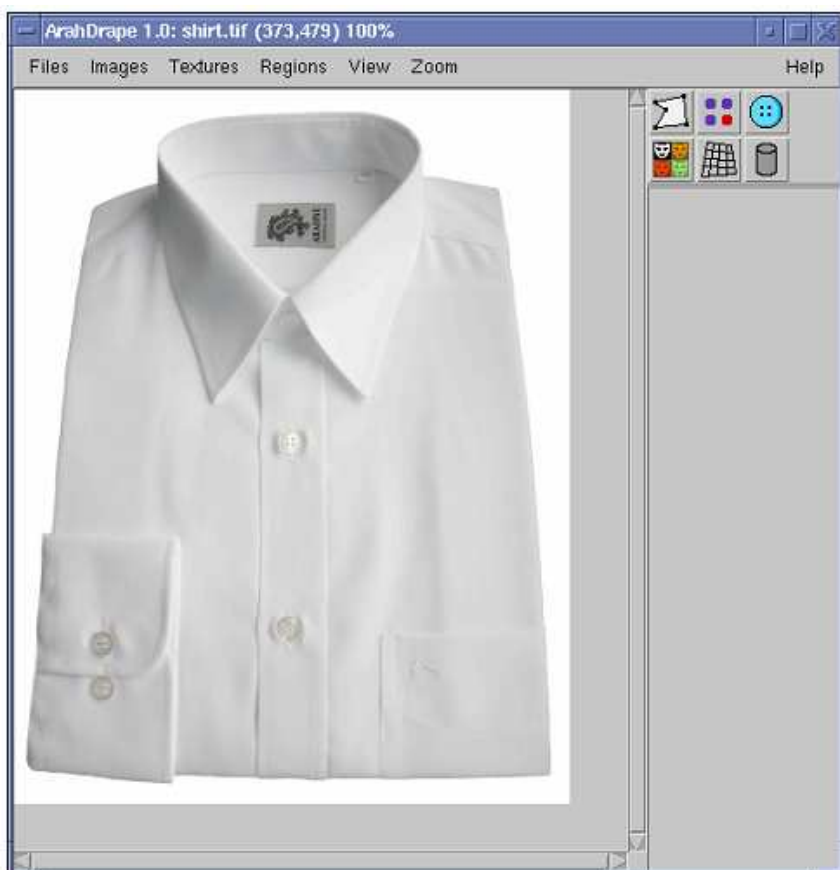




เปิดโปรแกรม ขึ้นมา จากไอคอนบนเดสก์ท็อป คุณจำเป็นต้องมีรูปภาพโมเดล หรือผลิตภัณฑ์ ที่มีพื้นที่เป็นสีขาว หรือสีเดียว เราต้องการรักษาแสงเงาและสิ่งรอบรูปภาพต้นแบบไว้ และเพียงต้องการแทนที่มันด้วยผ้า แต่ถ้าโมเดลนั้นมีผ้าที่มีแพทเทิร์นแล้ว เราไม่สามารถที่จะนำมันออก และใส่อันใหม่ได้ ในขณะที่ต้องการรักษาแสงเงาของภาพต้นแบบไว้ คุณสามารถที่จะทำการสแกนภาพ หรือใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล แล้วส่งผ่านภาพเข้าไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วเลือกเมนู **Image > Load Image...**



ก่อนอื่นคุณต้องทำการวาดขอบเขตของเส้นสมมุติรอบๆของพื้นที่ในแต่ละส่วน ซึ่งหมายถึงพื้นที่ๆอยู่ภายในภาพ ที่ๆคุณต้องการวางภาพผ้า หรือรูที่อยู่บนผืนผ้า

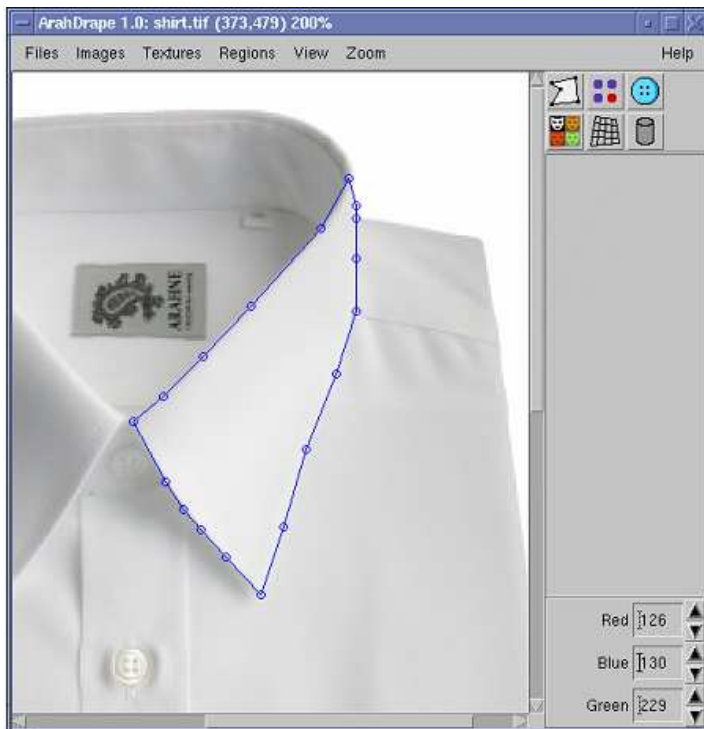
ให้ทำการเลือกเมนู **Regions > New > Vectors** หรือคลิกเลือกที่ปุ่ม  ซึ่งมันจะเปลี่ยนภาพเป็น  ซึ่งจะแสดงให้ท่านทราบว่ากำลังอยู่ในโหมดการวาดขอบเขต คุณสามารถทำการเริ่มต้นวาดจุดเริ่มต้น โดยใช้ปุ่มซ้ายเมาส์คลิก เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งใหม่ แล้วคลิกปุ่มซ้ายของเมาส์ ทำต่อไปเรื่อยๆจนถึงจุดเริ่มต้น

มีฟังก์ชันช่วยเหลือผู้ใช้งานสำหรับการแก้ไขขอบเขตดังนี้

1. เมื่อคุณต้องการหยุดการวาดขอบเขต คุณสามารถคลิกที่ปุ่มขวาเมาส์ โปรแกรมก็จะทำการปิดขอบเขต จากจุด ปัจจุบันไปยังจุดเริ่มต้นทันที
2. ถ้าคุณมีการทำผิด และคุณต้องการลบบางจุดก่อนหน้าที่ได้วาดไว้ ให้กดปุ่ม **Esc** บนแป้นคีย์บอร์ด มันสามารถทำงานได้หลายๆครั้ง
3. ถ้าคุณต้องการเพิ่มจุดบนขอบเขตที่ได้กำหนดเรียบร้อยแล้ว ให้เลื่อนลูกศรเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ แล้วคลิกที่ปุ่มกลางเมาส์
4. ในการลบจุด ให้คลิกที่จุดนั้นด้วยปุ่มกลางของเมาส์
5. สามารถใช้ปุ่มซ้ายเมาส์คลิกเพื่อทำการเลื่อนจุด ด้วยการคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปยังตำแหน่งใหม่
6. ในการลบขอบเขตทั้งหมด ให้คลิกที่ขอบเขตที่ต้องการ กดปุ่ม **Del** บนแป้นคีย์บอร์ด หรือใช้เมนู

Regions > Delete

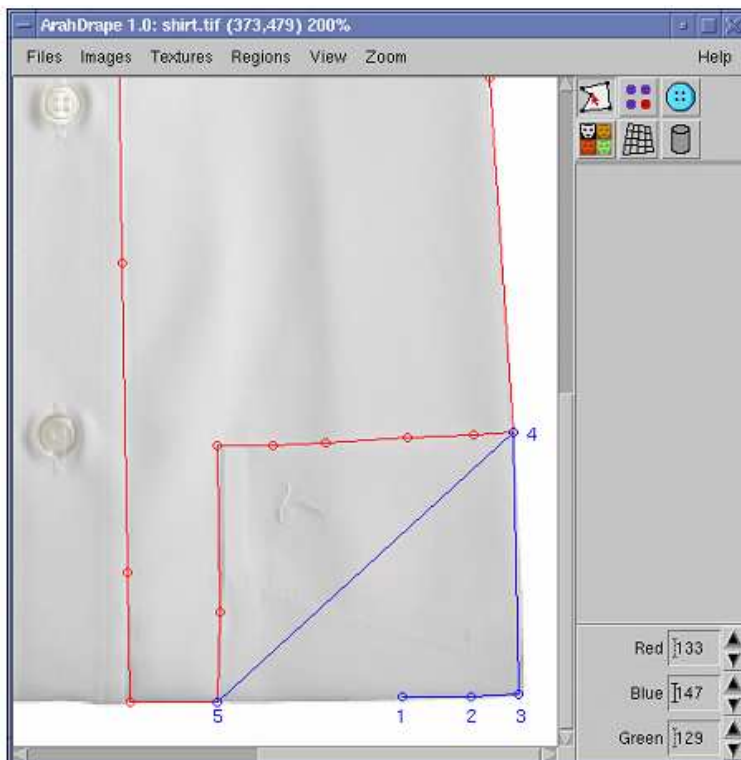
สีดีฟอลท์ของขอบเขตที่ทำงานอยู่จะแสดงเป็นสีฟ้า ในขณะที่ขอบเขตอื่นๆที่ไม่ได้ถูกให้ทำงานจะแสดงเป็นสีแดง สีของเส้นสามารถทำการเปลี่ยนแปลงได้โดยไปที่เมนู **Files > Preferences...**



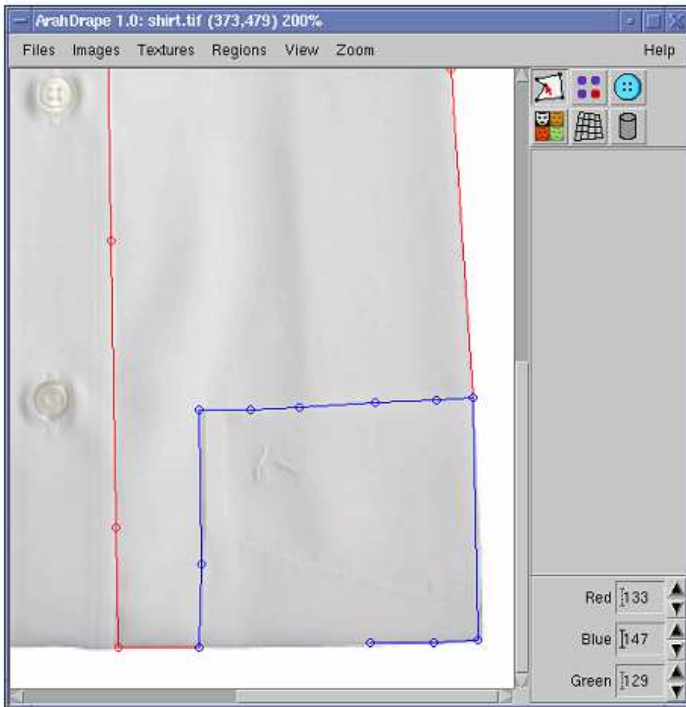
ในหลายๆครั้ง ที่ช่วงขอบของพื้นที่หนึ่งๆ ติดต่อกับขอบของพื้นที่อื่นๆ คุณจำเป็นต้องวาดจุดของขอบเขตพื้นที่ใหม่ให้เป็นจุดเดียวกัน มิฉะนั้น มันจะไม่เชื่อมต่อกันไม่สนิท ทำให้ภาพที่ออกมาไม่ดี

เราจะแสดงเค้ครีคลับ ซึ่งจะให้โปรแกรมทำการวาดเชื่อมต่อจุดในขอบเขตให้เอง

ให้ทำการวาดกำหนดจุดขอบเขตอื่นๆก่อน เริ่มต้นวาดขอบเขตรอบๆกระเป๋า ให้ดูที่จุด 1 2 3 4 บนภาพด้านล่างนี้ แทนที่เราจะต้องคลิกอีกหลายจุดต่อจากจุดที่ 4 เราจะมียางลัด ให้มันไปยังจุดที่ 5 เลย

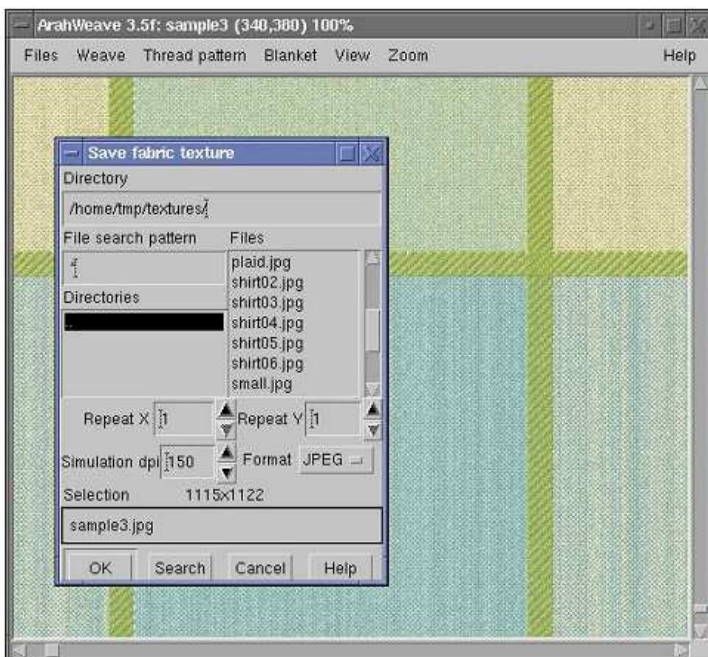


คุณแค่กดเป็น Space bar โปรแกรมจะทำการวาดขอบเขตใหม่ บนจุดที่มีอยู่ระหว่างจุดทั้งสองให้



คุณต้องทำการวาดขอบเขตของพื้นที่ทั้งหมด รวมถึงรูปร่างในพื้นที่ เช่น กระจุม เมื่อคุณทำการวาดขอบเขตพื้นที่ที่ครบ คุณก็จะพร้อมที่จะทำการ โหลด เท็กซ์เจอร์ของผ้า ขึ้นมาเหนือพื้นที่

เท็กซ์เจอร์สามารถเป็นภาพใดๆก็ได้ที่อยู่ในฟอร์แมตที่โปรแกรมรองรับ (PNG, TIFF, GIF, JPEG). มันจะต้องเป็นรูปที่ครบรูปสี่เหลี่ยม แต่คุณก็สามารถใช้ภาพที่ไม่ครบรูปสี่เหลี่ยมก็ได้ ถ้าคุณทำการสแกนภาพผ้ามาคุณอาจจะเสียเวลาในการทำให้มันเป็นรูปสี่เหลี่ยมเสียก่อน วิธีที่ง่ายในการสร้างเท็กซ์เจอร์ผ้าก็คือ ทำการบันทึกมันจากโปรแกรม ArahWeave. ด้วยวิธีการนี้คุณก็จะมั่นใจได้ว่ามันครบรูปสี่เหลี่ยม ในภาพต่อไปจะแสดงการบันทึกการบันทึกเท็กซ์เจอร์ผ้าจาก โปรแกรม ArahWeave. คุณสามารถเรียกฟังก์ชันนี้ได้จากเมนู **Files > Save fabric texture...** โดยมีทางเลือกดังนี้



คุณสามารถเลือกฟอร์แมตที่ต้องการ (JPG, PNG, TIFF)

จุดต่อนิ้ว dpi - dots per inch; ค่า 100 ถึง 150 จุดต่อนิ้วน่าจะพอเพียงในหลายๆกรณี

ชื่อไฟล์จะถูกตั้งขึ้นอย่างอัตโนมัติ ตามชื่อผ้า ปัจจุบัน ตามด้วยนามสกุลตามฟอร์แมตที่ได้เลือกไว้

โปรแกรมจะแสดงขนาดพิกเซลของเท็กซ์เจอร์ เนื้อชื่อไฟล์ เพื่อให้คุณสามารถรับรู้ถึงขนาดของเท็กซ์เจอร์นั้นๆได้ ถ้าขนาดรีพิทผ้าไม่ใหญ่ แล้วขนาดพิกเซล เป็น 3000x3000, ค่าจุดต่อนิ้วของคุณบางทีอาจจะมากเกินไป แต่ถ้าขนาดรีพิทของผ้าของคุณค่อนข้างใหญ่มาก คุณก็สามารถที่จะทำการลดค่าจุดต่อนิ้วลงได้ เพื่อให้ได้ขนาดเท็กซ์เจอร์ผ้าที่สมเหตุสมผล

เรากลับมาที่ **ArahDrape**. เท็กซ์เจอร์ผ้าสามารถทำการโหลดเข้ามายัง **ArahDrape**. โดยใช้เมนู เลือกชื่อไฟล์แบบรายการ


Textures > Load texture.... แต่ถ้าคุณต้องการเลือกดูเป็นแบบภาพ ให้ใช้เมนู **Textures > Browse....** หน้าต่างสำหรับเลือกภาพผ้าก็จะแสดงขึ้น โดยในหน้าต่างมีตัวเลือกในการแสดงภาพให้ เช่น ขนาด, รีพิท, วันเดือนปี, อื่นๆ ความหมายของมันต่างๆ ทดลองคลิกเลือกดู คุณยังสามารถทำการเปลี่ยนชื่อไฟล์ในหน้าต่างนี้ได้ โดยแค่คลิกที่ชื่อไฟล์ หรือต้องการลบมัน แค่เลือกไฟล์แล้วกดปุ่ม **Del** ถ้าคุณต้องการดูมุมมองภาพเท็กซ์เจอร์ที่ติ๊กว่านี้ แค่ใช้ปุ่มขวาคลิกมัน แล้วมันจะทำการเปิดมันในโหมดภาพเต็มจอ คุณสามารถที่จะใช้ปุ่ม **+** และ **-** บนแป้นคีย์บอร์ดเพื่อขยายดูภาพ หรือใช้ปุ่ม **[PgUp]** หรือ **[PgDown]** เพื่อโหลดภาพก่อนหน้า หรือภาพถัดไป ใช้ปุ่มขวาของเมาส์อีกครั้งเพื่อปิดโหมดนี้


ทำการเลือกเท็กซ์เจอร์ที่ต้องการด้วยการ ดับเบิ้ลคลิกเลือก มันก็จะถูกโหลดเข้าไปในโปรแกรม **ArahDrape** โดยมันจะแสดงอยู่บนแถบไอคอน ด้านขวามือ ถ้าคุณต้องการถอนมันออกจากโปรแกรม คุณแค่คลิกที่มันเพื่อเลือกหลายอันทับได้เลย หรือกดปุ่ม **Del** ได้เลย




ตอนนี้เราอยู่ ณ.จุดที่ต้องทำการกำหนด เท็กซ์เจอร์บนพื้นที่ของเรา ดังนั้นคุณต้องทำการเปลี่ยน โหมดภาพ **View** จาก **Regions** ไปเป็น **Regions and Drape** โดยเลือกจากเมนูที่อยู่ด้านบน

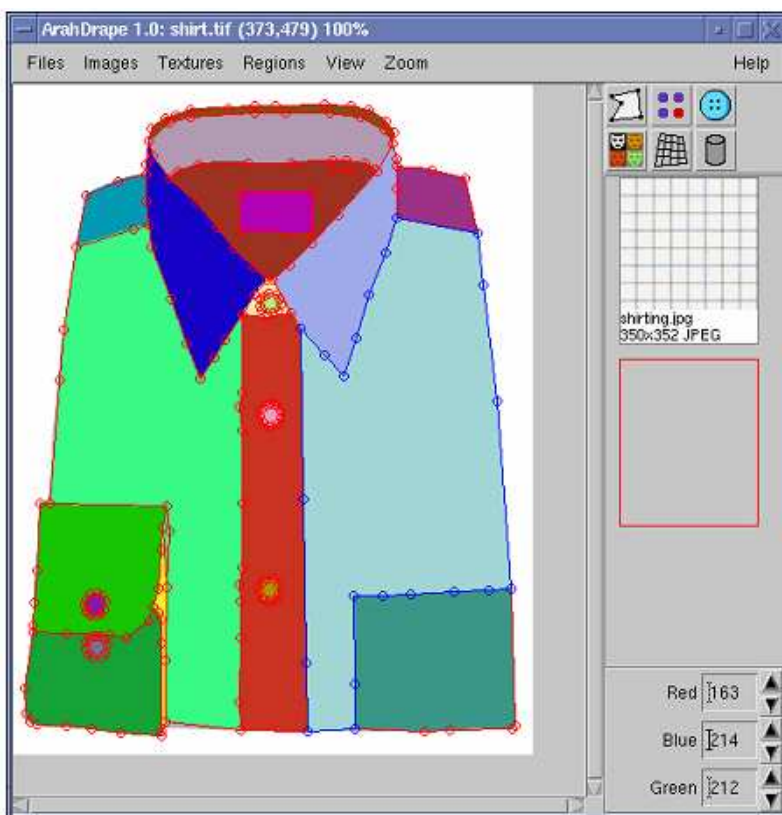
ในแต่ละพื้นที่ สามารถทำการกำหนดได้ 3 ประเภท



แบบสี **color** 

แบบเท็กซ์เจอร์ **texture** 

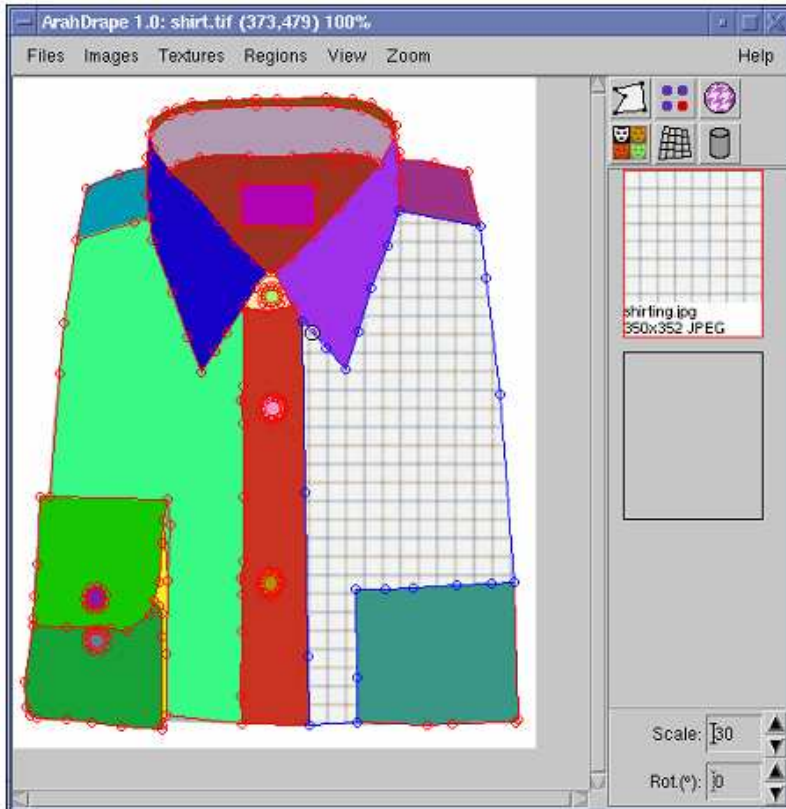
แบบรู **hole** 


ในตอนต้นนี้ ทุกพื้นที่ จะเป็นแบบ สีทั้งหมด ดังนั้นภาพของเสื้อจึงดูเหมือน เอาผ้ามาแปะติดกันอยู่ เราต้องทำการเปลี่ยนมาเป็นเท็กซ์เจอร์เสียก่อน ให้ใช้ปุ่มซ้ายเมาส์คลิกที่ปุ่มไอคอน **fabric texture** ที่แถบเครื่องมือด้านขวามือ แล้วเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่พื้นที่ๆต้องการคลิกปุ่มขวาเมาส์เพื่อคัดลอกมัน คุณสามารถทำการคัดลอกคุณลักษณะของพื้นที่ใดๆ ไปยังพื้นที่อื่นๆโดยใช้ปุ่มซ้ายเลือกพื้นที่ต้นแบบ แล้วใช้ปุ่มขวาคลิกวางการคัดลอก โดยจะทำการคัดลอก ชนิดพื้นที่ เท็กซ์เจอร์ และระดับการซุม แต่ องศาการหมุนภาพไม่ถูกเปลี่ยนแปลง

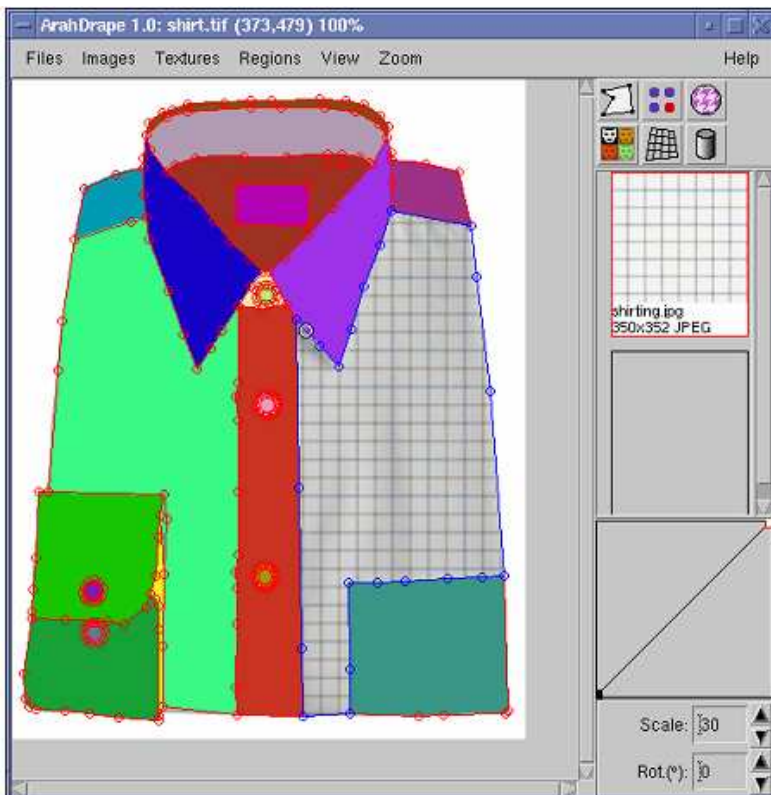


ทุกๆพื้นที่สามารถมีสถานะได้ 2 แบบ คือ แบบเรียบ **flat**  หรือแบบมีเงา **shaded**  ก่อนอื่นเลือกพื้นที่ๆต้องการเปลี่ยน แล้วคลิกที่ปุ่มไอคอนที่อยู่มุมขวบนของหน้าต่าง เพื่อเปลี่ยนสถานะของมัน แบบเรียบ จะมีพื้นที่ทั้งหมดปกคลุมด้วย สีเดียว, รีเฟกของเท็กซ์เจอร์ผ้า, หรือสีพื้นหลังของภาพ แบบมีเงา จะเป็นตรงกันข้าม คือจะมีภาพรวมของเงาภาพพื้นหลัง และสีที่กำหนด หรือเท็กซ์เจอร์ผ้า ถ้าคุณลบแต่งบนพื้นฐานของภาพ คุณจะต้องการให้แสดงแสงเงาของมัน ในขณะที่แบบเรียบ อาจจะเหมาะสมสำหรับการสเก็ทซ์ภาพแพชชั่นแบบเร็ว

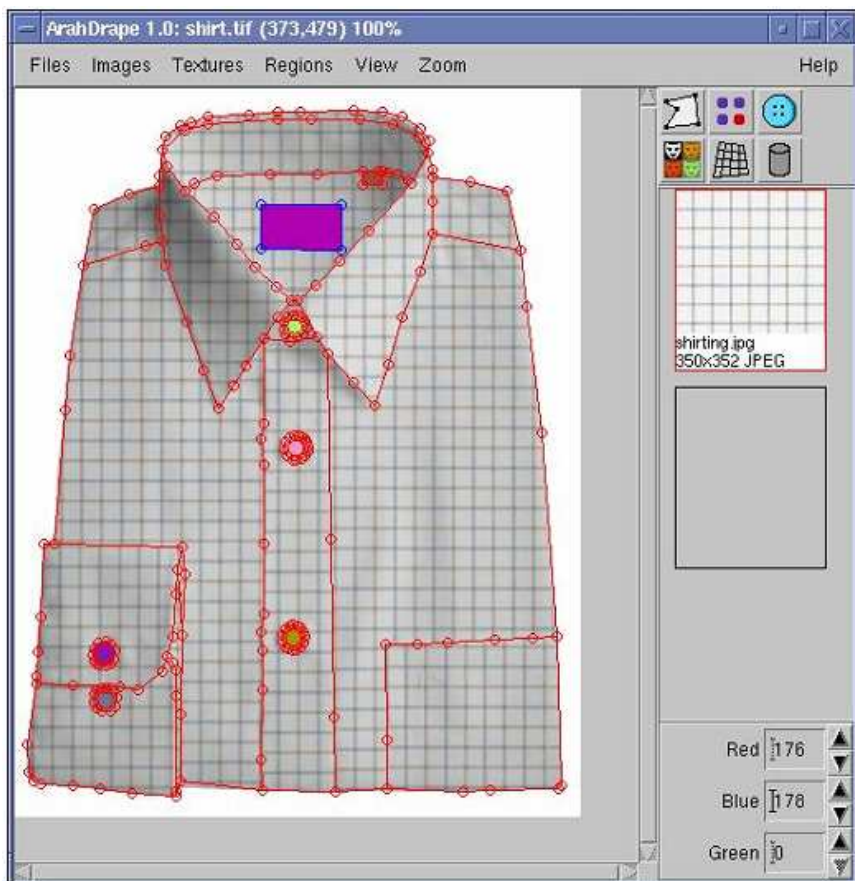
ในขณะที่คุณทำการคัดลอกเท็กซ์เจอร์ไปยังพื้นที่ด้วยปุ่มขวาเมาส์ คุณจำเป็นที่จะต้องกำหนดระดับการซุมของมันด้วย คุณสามารถใช้ปุ่มลูกศรขึ้นลงบนบนเป็นคีย์บอร์ด หรือคุณจะป้อนเป็นตัวเลขลงไปเลยก็ได้



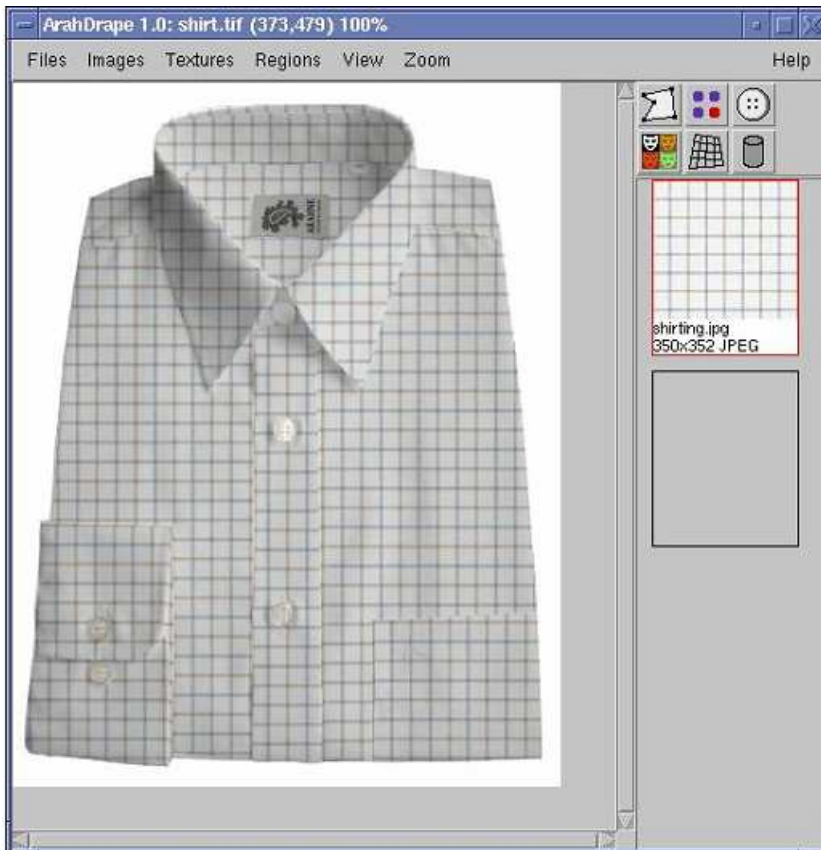
คลิกที่ไอคอน  เพื่อสลับสถานะพื้นที่ไปเป็นแบบมีแสงเงา ในขณะที่อยู่ในสถานะมีแสงเงา จะมีเครื่องมือหนึ่งแสดงอยู่ที่มุมด้านขวามือล่างของหน้าต่าง ซึ่งเป็นหน้าต่างสี่เหลี่ยมสีเทา ดูจากภาพด้านล่าง ใช้จุดควบคุมสองจุดในการปรับค่าระดับความสว่างและมีดของแสงเงา ทดลองใช้เมาส์เคลื่อนที่จุดทั้งสองจุดผลที่เกิดขึ้น



เมื่อคุณสามารถกำหนดระดับการซุ่ม และแสงเงาของพื้นที่หนึ่งแล้ว คุณสามารถที่จำทำการคัดลอกมัน ไปยังพื้นที่อื่นๆ ได้โดยใช้ปุ่มขวามือ



คุณต้องทำการกำหนด กระจก และแถบป้ายชื่อเป็น แบบรูด้วย เพื่อให้ภาพที่ได้สมจริงยิ่งขึ้น
เลือกเมนู **View > Drape**. เพื่อแสดงภาพสุดท้ายที่ปราศจากเส้นขอบเขต



เรามีแสงเงาที่ดูดีทั้งหมดแล้ว แต่รูปยังคงเรียบๆอยู่ มันดูไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากเท็กซ์เจอร์ที่วางไปนั้นไม่ได้เป็นไปตามรูปร่างของภาพต้นแบบ

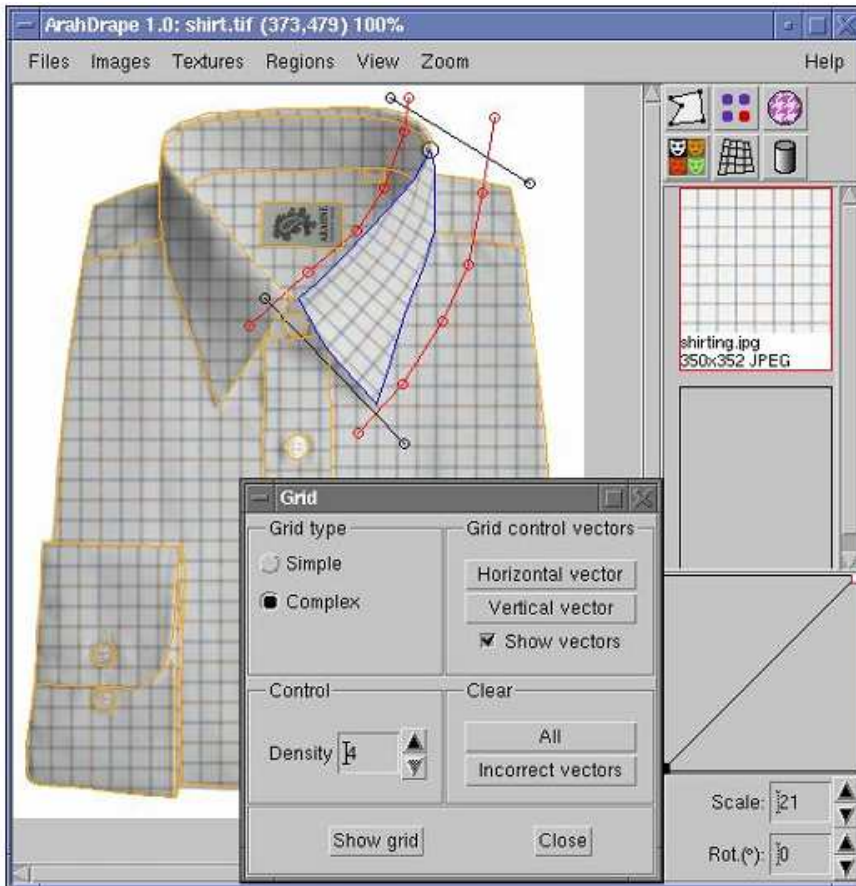
เราต้องทำการกำหนดการบิดเบี้ยวทางเรขาคณิตในพื้นผ้าตามภาพที่ได้เห็น ,รอยพับ หรือ ให้เป็นไปตาม รูป 3มิติของภาพ

ให้ทำการเลือกพื้นที่ที่ต้องการก่อน แล้ว คุณคลิกที่ปุ่ม  หรือเลือกเมนู **Regions > Grid....** คุณสามารถทำการกำหนด ค่านี้ได้ทีละพื้นที่เท่านั้น จะมี เส้นตารางอยู่ 2 แบบ ดังนี้

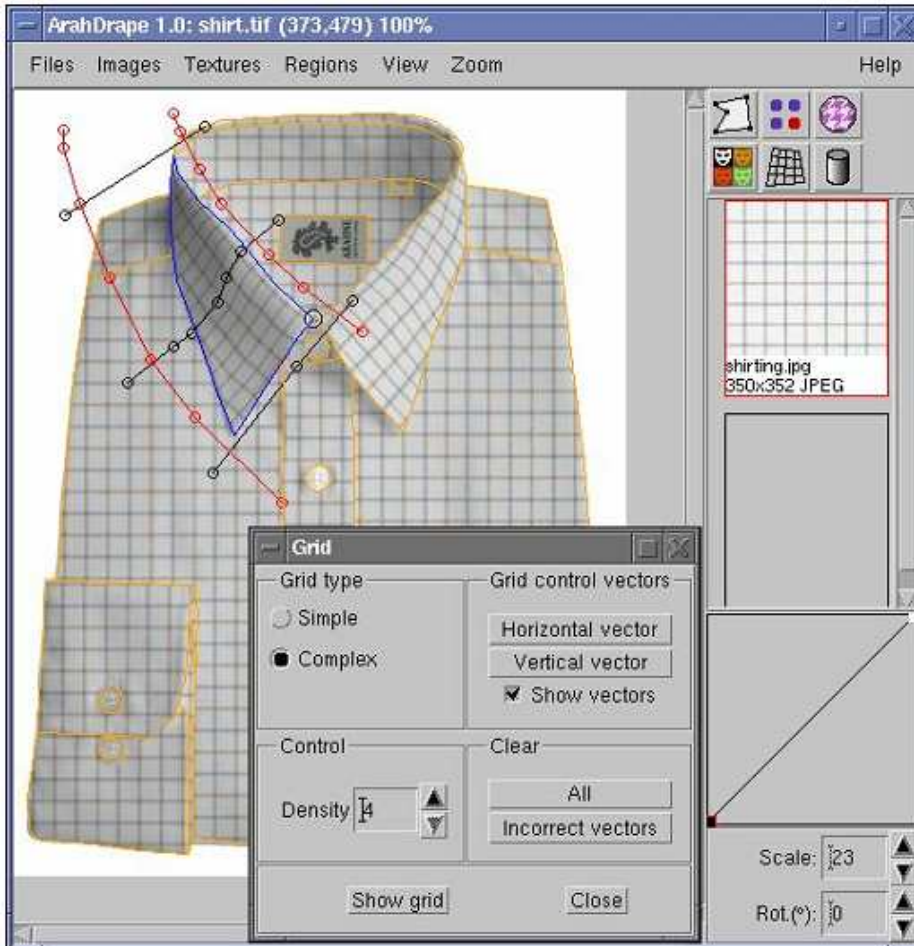
ใช้แบบง่าย **Simple** เมื่อคุณมีพื้นที่ ง่ายๆต่อการวางผ้า เช่น พรหม บนพื้น คุณแคมีสี่เหลี่ยม ซึ่งคุณจะต้องตัดแปรมันไปเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู เพื่อให้ได้ทรงเรขาคณิตในการวางภาพที่ต้องการ

ใช้แบบซับซ้อน **Complex** สำหรับทุกอย่างที่ซับซ้อน

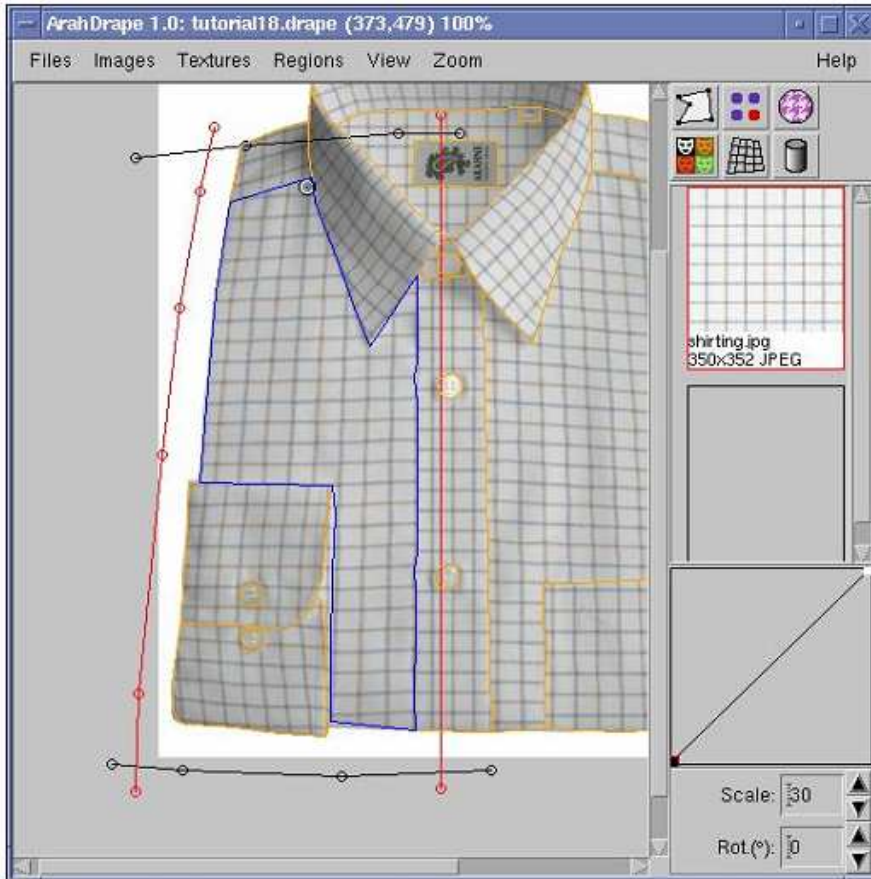
ในกรณีของเรา นี้ ต้องใช้แบบซับซ้อน ให้คลิกเลือกมัน แล้วคลิกที่ปุ่ม **Vertical vector** แล้ววาดมันบนหน้าต่างหลักที่ด้านข้างๆของพื้นที่ๆเลือก วาดมันด้วยวิธีเดียวกับการกำหนดขอบเขต เพียงแต่ว่ามันไม่ได้จบที่จุดเริ่มต้นเท่านั้น จบการวาดด้วยการคลิกปุ่มขวาเมาส์ เส้นสมมุตินี้จะเป็แนวในการนำทางสำหรับวางภาพเท็กซ์เจอร์ผ้าไปยังพื้นที่ เส้นสมมุติแนวตั้งและแนวนอนจะต้องตัดผ่านกัน และขอบของมันจะต้องอยู่ด้านนอกพื้นที่ อย่างน้อยที่สุด คุณต้องมีเส้นสมมุติทั้งสองด้านอย่างละ 2 เส้น เส้นสมมุติแนวตั้งจะต้องเริ่มวาดจากด้านบนลงล่าง และ แนวนอนจะต้องวาดจากซ้ายมาขวา ห้ามผสมเส้นสมมุติแนวตั้งและแนวนอนเข้าด้วยกัน และต้องให้มันตัดผ่านกันด้วย ถ้าคุณทำผิดโปรแกรมจะไม่สร้างการวางภาพใดๆเลย จนกว่าคุณได้ทำการแก้ไขให้ถูกต้องเสียก่อน บนภาพคุณ จะเห็นเส้นสมมุติแนวตั้งเป็นสีแดง และแนวนอนเป็นสีดำ



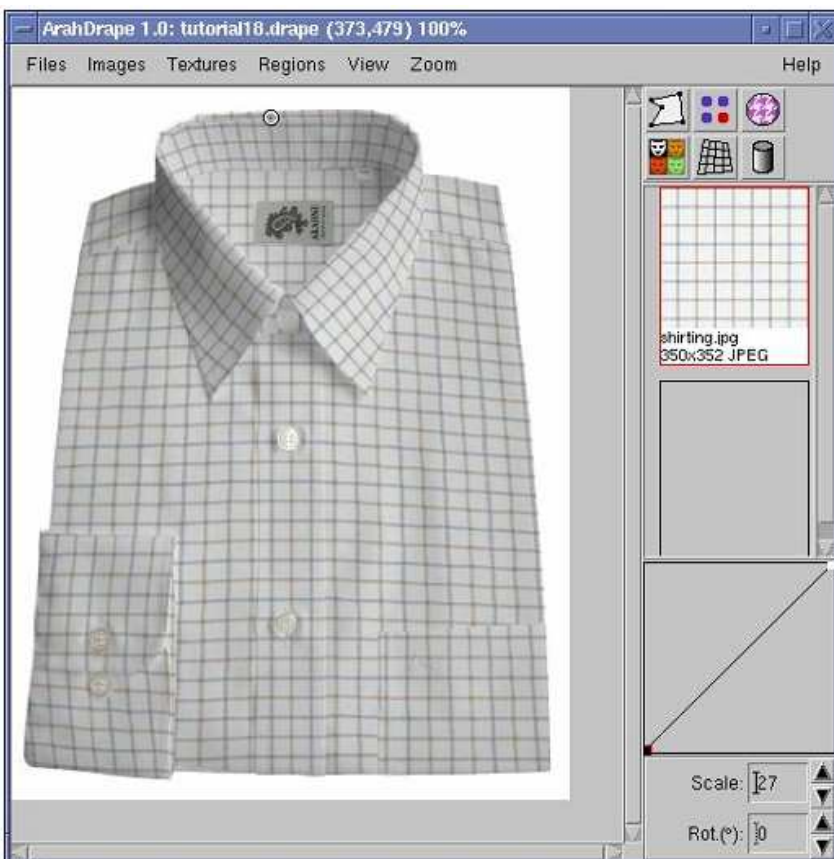
ขณะนี้เราได้ทำการกำหนดเส้นตารางของพื้นที่หนึ่งแล้ว ให้ปิดหน้าต่าง **Grid** นี้ลง แล้วไปเลือกพื้นที่ต่อไป แล้วเปิดหน้าต่าง **Grid** ขึ้นใหม่อีกครั้ง คุณสามารถที่จะให้มันแสดงเส้นตารางที่ใช้ในการวางภาพผ้าบนหน้าต่างได้ โดยคลิกที่ปุ่ม **Show grid** บน หน้าต่าง **Grid**



คุณสามารถที่จะทำการเพิ่มความหนาแน่นของเส้นตารางได้ที่ **Density**; โดยมันจะสร้างสี่เหลี่ยมที่เล็กลงในการวางภาพ ในกรณีส่วนใหญ่แล้ว ค่าความหนาแน่นดีฟอลท์ของตารางก็เหมาะสมอยู่แล้ว การทำงานในการเพิ่ม, ลบ และเคลื่อนที่จุดขอบเขตเส้นตาราง เหมือนกันกับการกำหนดขอบเขตพื้นที่ : ในการเพิ่มจุดไปยังเส้นสมมุติที่แสดงอยู่ เพียงกดปุ่มกลางเมาส์บนเส้นนั้นๆ ในการลบจุดบนเส้นสมมุติ ใช้ปุ่มกลางเมาส์คลิกลงบนจุดที่ต้องการลบ แต่ถ้าคุณต้องการลบเส้นสมมุติทั้งหมด ให้เลื่อนเมาส์ไปที่จุดใดจุดหนึ่งบนเส้นสมมุติ แล้วคลิกปุ่มเมาส์ขวา แล้วเลือก **Delete vector**. ถ้าต้องการเคลื่อนเส้นสมมุติทั้งหมด คุณสามารถทำได้โดยกดปุ่ม **Ctrl** พร้อมทั้งใช้เมาส์คลิกลากไป ในบางกรณี คุณต้องการเส้นสมมุติที่เหมือนกัน 2 เส้น แต่มันเป็นการยากในการวาดให้มันเหมือนกันทุกอย่าง ให้ทำดังนี้ เลื่อนเมาส์ไปยังจุดใดจุดหนึ่งของเส้นสมมุติที่ต้องการให้เหมือน คลิกขวาเมาส์เลือก **Duplicate vector**. โปรแกรมจะทำการวาดเส้นสมมุติใหม่ให้เอง ซึ่งคุณสามารถนำมันไปยังตำแหน่งที่ต้องการ โดยกดปุ่ม **Ctrl** พร้อมทั้งใช้เมาส์คลิกลากไป ในบางครั้งคุณมีพื้นที่ๆอยู่ใกล้กับขอบภาพมาก ดังนั้นคุณจึงไม่สามารถที่จะวาดตารางสมมุติได้อย่างอิสระเหมือนมัน ในกรณีนี้เราใช้เมนู **View > Image offset**. คุณก็จะได้ พื้นที่บริเวณขอบภาพเพิ่มเติมขึ้นมา ซึ่งจะให้พื้นที่ในการทำงานที่เพียงพอรอบๆภาพคุณ แต่ถ้ายังไม่พอ ให้ไปที่ **Files > Preferences...** แล้วตั้งค่าพิกเซลขนาดที่ต้องการ



จุดเริ่มต้นของเท็กซ์เจอร์ผ้าภายในพื้นที่จะอิสระจากพื้นที่อื่นๆ ในสี่ปรกติ ผืนผ้าบนกระเป๋าคำนึงต้องเป็นแนวเดียวกับตัวเสื้อ เพื่อให้จุดเริ่มต้นของพื้นที่ที่ติดต่อกันสัมพันธ์กัน คลิกบนพื้นที่ด้วยเมาส์ซ้าย แล้วลากมันไปยังตำแหน่งที่ต้องการ โปรแกรมก็จะเลื่อนเท็กซ์เจอร์ไปตามเท่าที่ได้ลากเมาส์ไป




คุณอย่าลืมที่จะทำการบันทึกงานของคุณในตอนท้ายด้วย โดยใช้เมนู **Files > Save project...**; พิมพ์ชื่อไฟล์ ในช่องเลือกไฟล์ **file selection box**. นามสกุล **.drape** จะถูกเติมให้เองโดยอัตโนมัติ ตามที่ท่านได้เห็น การทำโมเดลวางแบบที่ดี ต้องการการทำงานที่มากขึ้น เนื่องจากเราต้องใช้โมเดลเดียวกันนี้หลายๆครั้ง ในเท็กซ์เจอร์ที่เปลี่ยนไป คุณสามารถที่จะทำการโหลดเท็กซ์เจอร์ผ้าได้โดยการคลิกที่เมนู **Textures > Browse..**




ถ้าโมเดลในการวางแบบของคุณบรรจุด้วยพื้นที่หลายๆพื้นที่ ดังตัวอย่างเสื้อเชิ้ตจากตัวอย่างของเรา นี้ คุณอาจจะเริ่มเบื่อนำอย่างรวดเร็ว จากกการที่ต้องคลิกด้วยปุ่มขวาเมาส์บนพื้นที่เพื่อใส่เท็กซ์เจอร์

เราสามารถทำการคัดลอกเท็กซ์เจอร์ผ้าใหม่เข้าไปในทุกพื้นที่ ที่มีเท็กซ์เจอร์เหมือนกันหมด โดยการคลิกที่ปุ่ม  ในแถบเครื่องมือ

มันจะเปลี่ยนหน้าต่างเป็น  เพื่อให้คุณรู้ว่ากำลังอยู่ในโหมดแบบ กลุ่ม ในขณะที่คุณสามารถที่จะใช้การคลิกเมาส์ขวาเพียงครั้งเดียวในการคัดลอกเท็กซ์เจอร์ลงในทุกพื้นที่ที่มีเท็กซ์เจอร์เดียวกัน แล้วคุณก็สามารถที่จะเปลี่ยนมันกลับไปเป็นแบบอิสระได้ตาม

ต้องการ ตัวอย่างเช่น คุณสามารถที่จะทำปกเสื้อ และแขนเสื้อเป็นสีขาว เพียงแต่คุณเปลี่ยนแบบของพื้นที่จากแบบ **texture** 

ไปเป็นแบบ **hole** .

เท็กซ์เจอร์ยังสามารถหมุนได้ จุดกึ่งกลางดีฟอลท์ในการหมุนอยู่ที่ จุดขอบแรกของภาพ แต่คุณสามารถที่จะเคลื่อนไปยังจุดอื่นที่ต้องการได้ โดยการดับเบิลคลิกเมาส์ จุดกึ่งกลางของการหมุนจะถูกแสดงด้วยวงกลมเล็กๆ ดูจากรูปด้านล่างจะเห็นว่ามันมีอยู่ที่กึ่งกลางของกระเป๋า คุณสามารถหมุนองศาได้โดยการใช้นุ่ม ลูกศรซ้าย ขวา บนคีย์บอร์ด หรือป้อนค่า ลงในช่อง **Rotate** ที่อยู่มุมขวาล่างของหน้าต่าง

