

Drawing Comics World

Vol. 2



CLIP STUDIO
PAINT

หัตถ์วาดการ์ตูนในคอมฯ

หัตถ์วาดการ์ตูนในคอมฯ ด้วยวิธีที่ง่ายที่สุด ให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด สอนทุกขั้นตอนของการสอน พร้อมแบบฝึกหัดการวาดสำหรับการฝึกและประยุกต์ใช้ในการวาดผลงานของตนเองในอนาคต

ติดตามคลิปวิดีโอ
สอนวาดการ์ตูนพร้อม
เทคนิคมากมายได้ที่

f DrawingcomicsWorld
และ

lovedigiart

โดย DJNY

สวัสดีจ้า!!
นี่คือ DJNY
กับเอพริล!!

CLIP STUDIO

เราจะมา
พูดถึงคลิป
สตูดิโอกัน!!



เอ๊ะ!?
อีกแล้วหรอ!?



ยิงแฟลช
อัดหน้า
มินไปเซ!!

จริงสิเอพริล!
ฝากอธิบาย
เล่นนี้ด้วย
นะ!!

เจ้า
พวกติด
เกม...

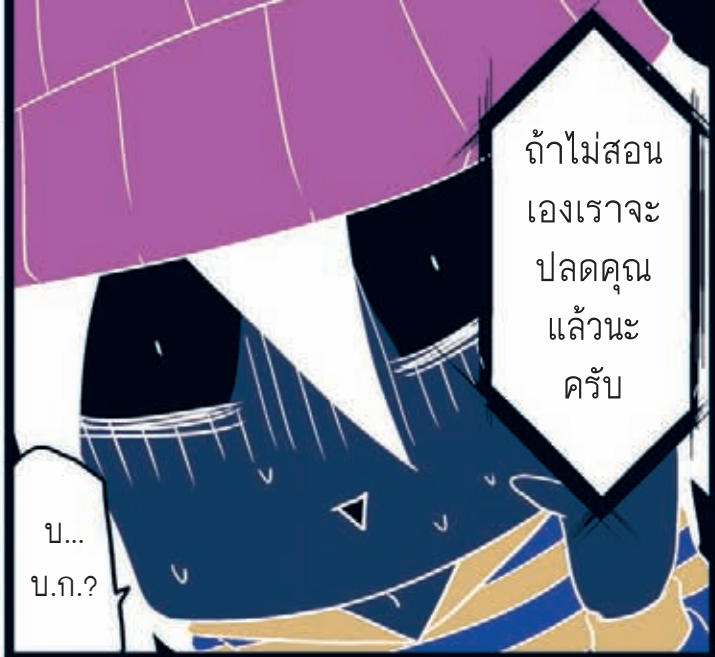
ตู๊ดต๊ดต





ม... มีสาย
อยากคุย
ด้วยค่ะ...

ไหนมา
คุยซี



ป...
ป.ก.?

ถ้าไม่สอน
เองเราจะ
ปลดคุณ
แล้วนะ
ครับ



ร... รออะไร
อยู่ล่ะ!! เรา
มาเริ่มบท
แรกกัน
เถอะ!!

อยากสอน
มาก!!
อยากสอน
ที่สุดเลย!!

ใช่เหรอ...?

บทที่ 1 : ยินดีต้อนรับเข้าสู่โปรแกรม

รู้จักอุปกรณ์สำหรับวาด	2
Scanner	3
Pen Tablet	3
Display Tablet	3
หาโปรแกรมจากไหน?	4
ความแตกต่างกันของแต่ละรุ่น	4
ใช้ทำอะไรได้บ้าง?	5
หน้าต่างของโปรแกรม	5
การกำหนดค่ากระดาษ	6
Illustration Canvas	6
Comic Canvas	7
Printing of fanzine Canvas	7
Show all comic setting	8
Animation	9
เลเยอร์ เครื่อง์อู่แรงแรงสำหรับลสิ	10
วิธีใช้ Layer	10
การเซฟ	11
เทคนิคตัดเส้น และการใส่น้ำหนัก	12
ความแตกต่างระหว่าง Raster Layer และ Vector Layer	12
การโหลด Asset บรัช และ Material ต่างๆ	14
การกำหนดค่าบรัชต่างๆ	15
การสร้างบรัชเอง	17
การเซฟการกำหนดค่าบรัช เพื่อใช้ต่อในอนาคต	19

บทที่ 2 : จุดเริ่มต้นของคนสร้างภาพ

การร่างไอเดียแบบคร่าวๆ	24
การสร้างเลเยอร์ร่าง	24
ดราฟต์เลเยอร์มีข้อดีอย่างไร	24
การจัดองค์ประกอบภาพ	26
องค์ประกอบสามเหลี่ยม	26
องค์ประกอบเงากระจก	27
องค์ประกอบวงกลม	27
การวางริ้วตัวละครลงในองค์ประกอบ	28
ออกแบบตัวละครคร่าวๆ	29
การร่างภาพตัวละคร	31
เส้นเพอร์สเปคทีฟมีสามแบบ	31
การขึ้นโครงภาพด้วยเส้นเพอร์สเปคทีฟ	31
การลากเส้นเพอร์สเปคทีฟ	33
การทำช่อง Grid เพื่อกำหนดมุม	35
การขึ้นโครงร่างมนุษย์	36
วาดมนุษย์ด้วยการต่อกันของข้อต่อ	
ตุ๊กตา	37
ใส่ชุดให้ตัวละคร	43
ใส่ตัวประกอบ	45
การใช้โมเดล 3D สำหรับการร่าง	48
การกำหนดค่าโมเดล	49
การตัดโมเดล	52

บทที่ 3 : ตัดเส้น เค้นจินตนาการออกมา!

บริษัทที่เหมาะสมกับงานแต่ละอย่าง	56
เทคนิคการตัดเส้น	58
เริ่มจากการรวบเลเยอร์ร่างไม่ให้เกะกะ	59
เตรียมเลเยอร์ตัดเส้น	60
ใช้การตัดเส้นแบบผสมบริษัท	60

บทที่ 4 : การสร้างโลก

Perspective กับฉาก	70
การร่างฉากแบบละเอียด	71
Vector Layers กับการตัดเส้นฉาก	80
ฉาก 3D	96

บทที่ 5 : ก่อนลงสี สัฟวิพระกับ การ์ตูนขาวดำ

Panel สำหรับการ์ตูน	103
หน้ากระดาษสำหรับการ์ตูนมังงะ	
แบบคร่าวๆ	104
อุปกรณ์สร้างช่องคำพูด	104
เลเยอร์สกรีนโทน	105
การทำภาพสีให้เป็นสกรีนโทน	106
ขั้นตอนการทำภาพขาว-ดำ	107
Text Effect	123

บทที่ 6 : สีเส้น กับตัวละคร

การลงสีพื้น	126
การใช้ Clip Layer กับ Lock Transparent Pixel	128
การกำหนดแสงเงา	130
การเลือกสี	132
Blending Mode	140
การเปลี่ยนสีเส้นเพื่อให้ภาพชัดขึ้น	142

บทที่ 7 : ลงสีจากง่าย ๆ ให้ดูไม่ง่าย

การกำหนดสีจากคร่าวๆ	144
การลงสีฉาก	149
การทำให้อวกไม่มีเส้น	156

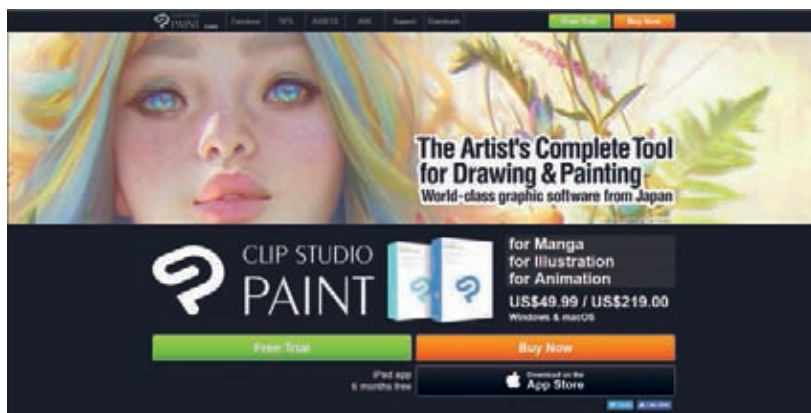
บทที่ 8 : เอฟเฟ็กต์และทริคต่างๆ

Motion blur	164
Radial blur	165
การซ้อนเบลล์ต่างๆ	166
การทำภาพเหมือนสีน้ำ	167



บทที่ 1
ยินดีต้อนรับเข้าสู่โปรแกรม

หาโปรแกรมจากไหน?



ซื้อได้โดยตรงจาก
<https://www.clipstudio.net> หรือ
 ตามเว็บต่างๆ ที่เปิด
 ขาย เช่น <http://www.amazon.com>
 และ App Store ของ
 iOS

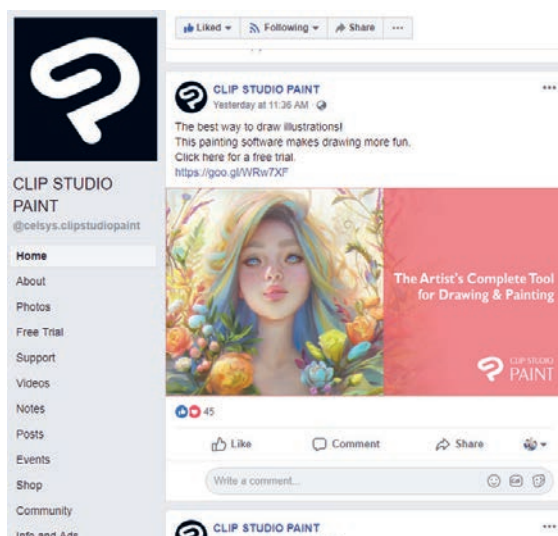


ความแตกต่างกันของแต่ละรุ่น

ฟังก์ชันเริ่มต้น	DEBUT	PRO	EX
วาดภาพ Illustration และ Manga ในหน้าเดียว	✓*	✓	✓
การจัดการไฟล์หลายหน้า			✓
วาดเส้น Vector		✓	✓
กำหนดค่าของเครื่องมือ		✓	✓
ฟีเจอร์สำหรับการทำแอนิเมชัน	✓*	✓*	✓
LT conversion การทำ 3D หรือภาพถ่ายเป็นภาพ 2D			✓
Export ไฟล์สำหรับพิมพ์หลายหน้า			✓
มาทีเรียลและสกรีนโทน	✓*	✓	✓

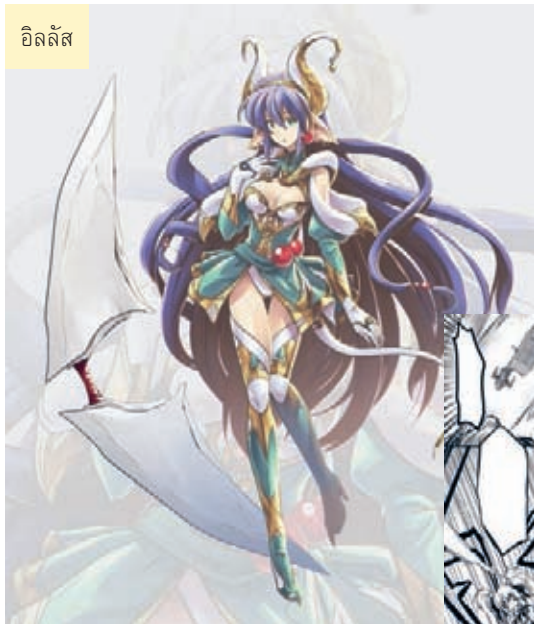
*ใช้งานได้ แต่ไม่สามารถใช้ได้เต็มฟีเจอร์

นอกจากนี้ยังติดตามข่าวสารจากเพจ Clip Studio Paint ได้อีกด้วย! เพราะโปรแกรมนี้ลดราคาบ่อยมาก!! และสามารถอัปเกรดจาก Debut, Pro เป็น EX ภายหลังได้ด้วย!



ใช้ทำอะไรได้บ้าง?

อิลลัส



ภาพอิลลัส, ภาพเหมือน, สี, ขาวดำ ฯลฯ มีอุปกรณ์ช่วยวาดภาพเหล่านี้ได้อย่างครบครัน!

คอมิก, มังงะสีหรือขาวดำ ไฟล์ภาพสำหรับการพริ้นต์

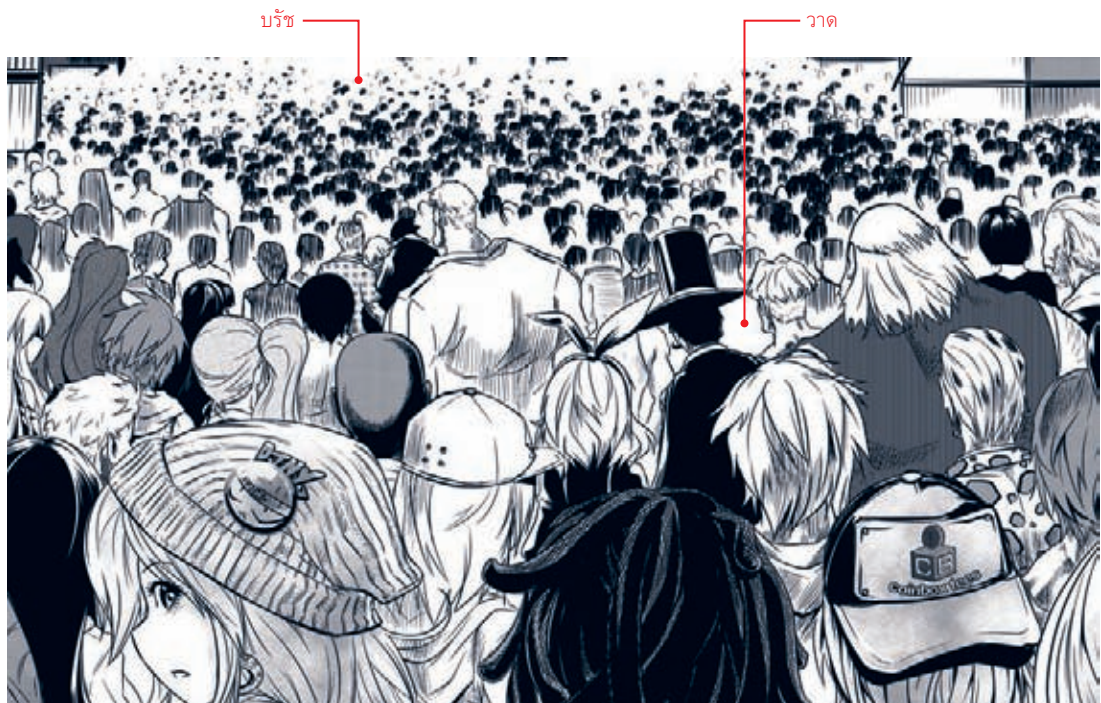
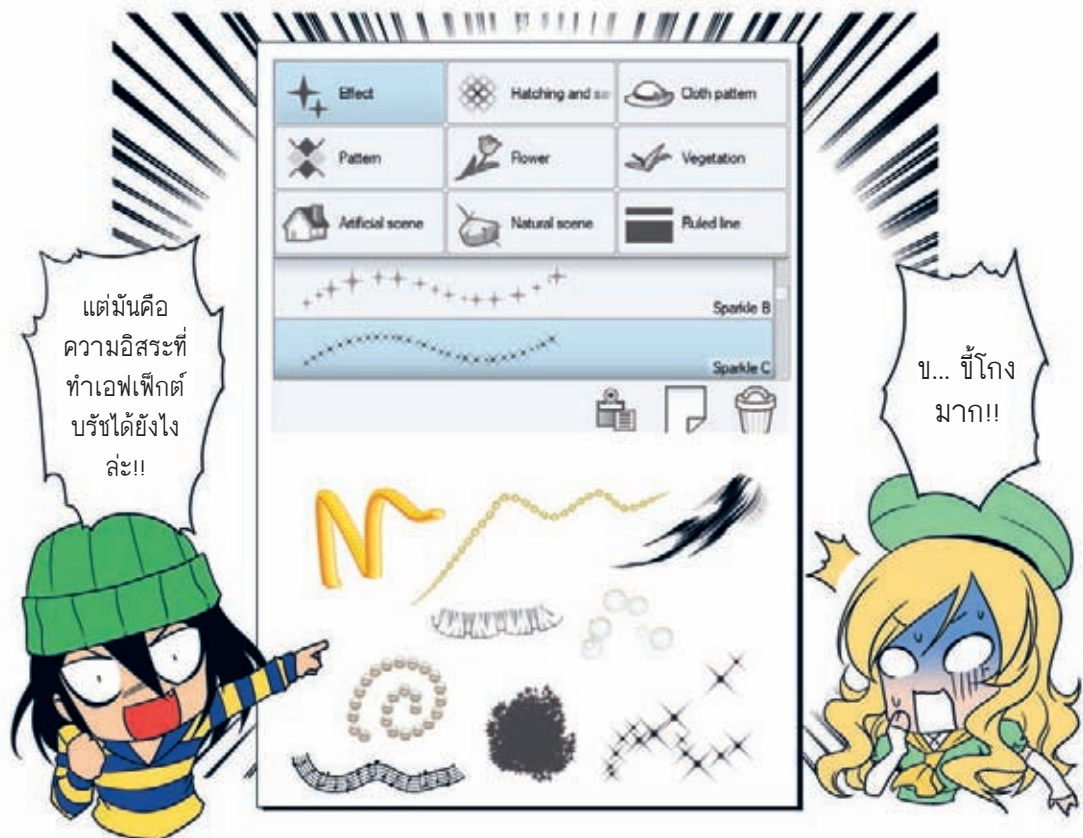


มังงะ

หน้าต่างของโปรแกรม



หน้าต่างของโปรแกรมจะมีหน้าต่างหลากหลายให้กำหนดค่าเพื่อความสะดวกในการทำภาพของพวกเขา



บริษัทพวกนี้ช่วยให้ประหยัดเวลาในการวาดได้ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะฉากที่ต้องลงรายละเอียดเยอะ นอกจากนั้นเราสามารถทำบริษัทของตัวเองได้อย่างอิสระอีกด้วย แต่หากใช้บริษัทช่วยอย่างเดียวจะทำให้ภาพดูแข็ง จึงแนะนำให้ใช้ผสมกับการวาดเองเพื่อความเนียนจะดีที่สุด!!

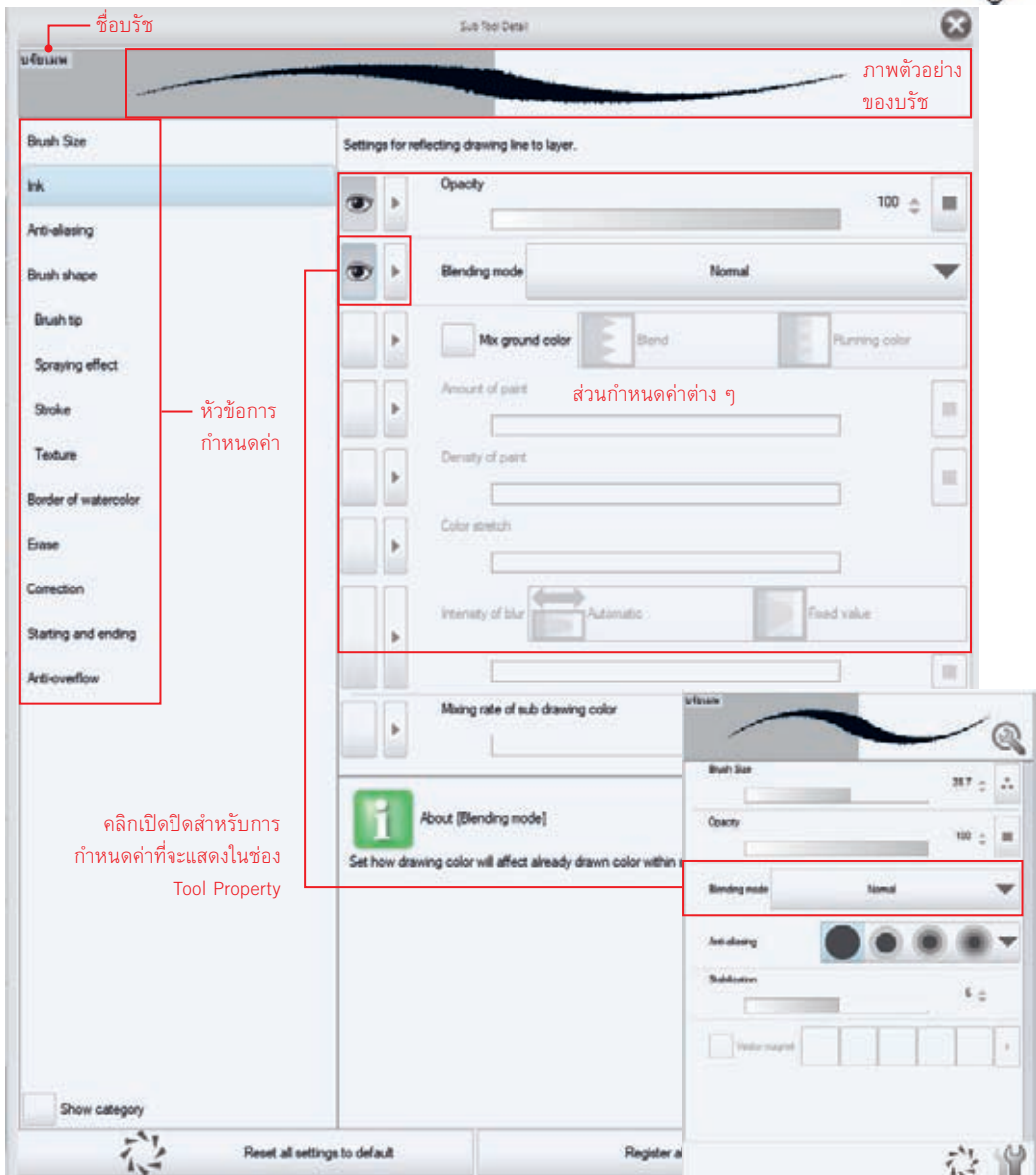
การสร้างบรัชเอ



คลิก  เพื่อทำบรัชขึ้นมาใหม่ ตั้งชื่อให้เรียบร้อย แล้วคลิกตรงประจํา เพื่อแก้ไขการกำหนดค่า

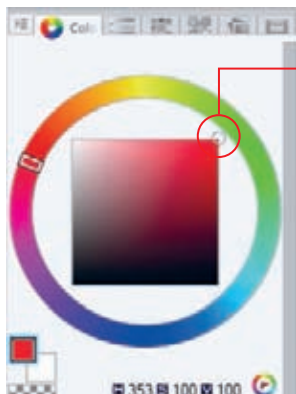


หากบรัชที่มีมาให้ไม่เหมาะมือ เราก็สามารถสร้างเองและปรับได้ค่อนข้างอิสระเช่นเดียวกัน เรามาดูวิธีสร้างบรัชกันดีกว่า

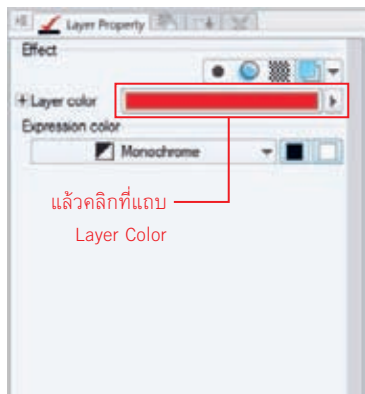


ใส่ชุดให้ตัวละคร

ก่อนที่ตัวละครจะเป็นหวัด เราจะมาร่างเสื้อด้วยการคลิก  (New Layer) จากนั้นทำเป็น  (Set as Draft Layer) แล้วคลิกที่  (Layer Color) ทำเป็นสีแดงด้วยการเลือกสีจาก Color Wheel แล้วทาสีแถบ Layer Color จะได้แยกชุดกับตัวละครง่ายๆ

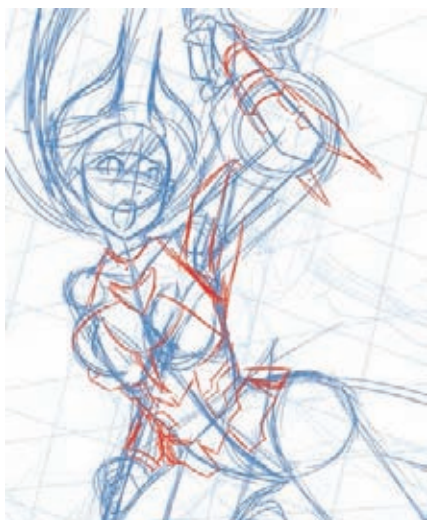


เลือกสีแดง



แล้วคลิกที่แถบ Layer Color

เอ๊ะ! ไม่ร่างลงเลเยอร์เดียวกันเลยหรอคะ?

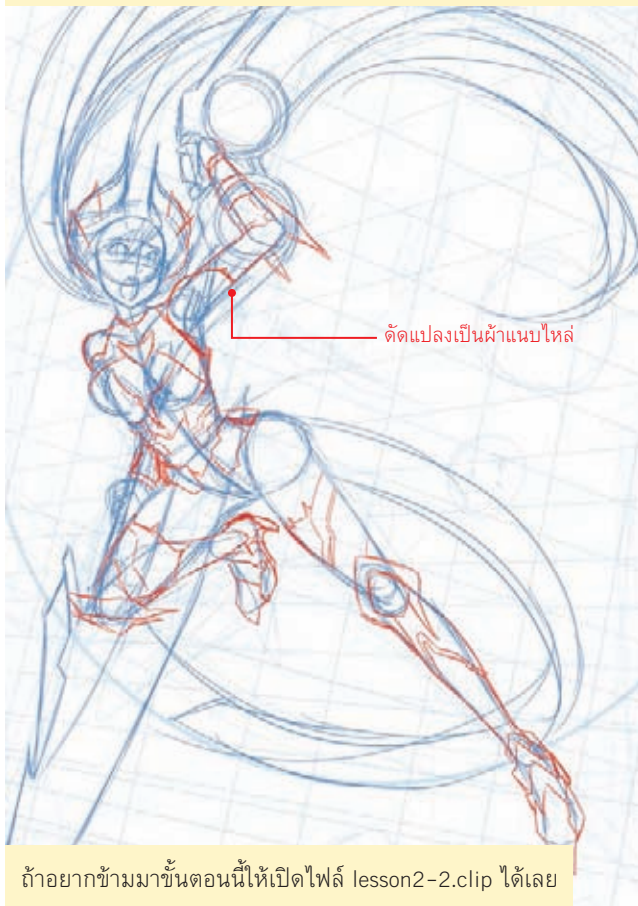


หืม? นี่ยังใส่แค่อะไรๆ อยู่จ้ะหรอคะ? ยังไม่มีรายละเอียดเลย?



ใช่แล้ว! รายละเอียดที่เหลือจะไปเติมตอนตัดเส้น

เติมเส้นและชุดเกราะตามที่ออกแบบไว้ ดัดแปลงได้ตามเห็นสมควร



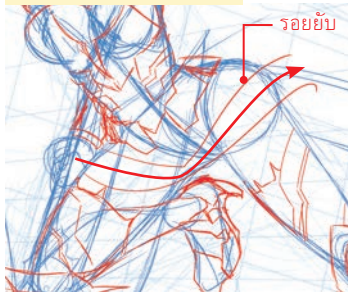
ดัดแปลงเป็นผ้าแนบไหล่

ถ้าอยากข้ามมาขั้นตอนนี้ให้เปิดไฟล์ lesson2-2.clip ได้เลย

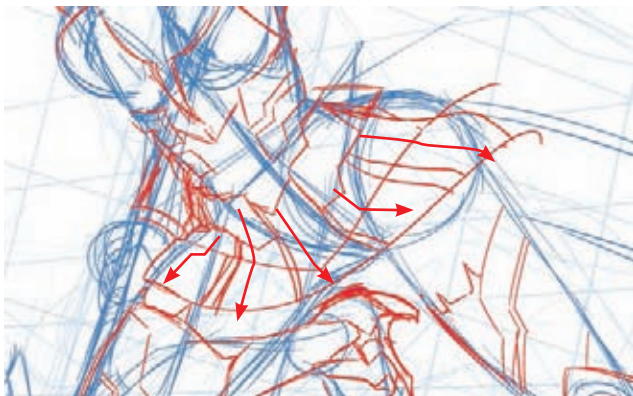
ลากเส้นปลายกระโปรง



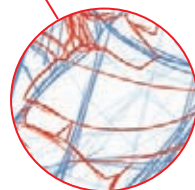
วาดเส้นที่จะเป็นรอยยับ



วาดเส้นขอบกระโปรงตามรอยยับ



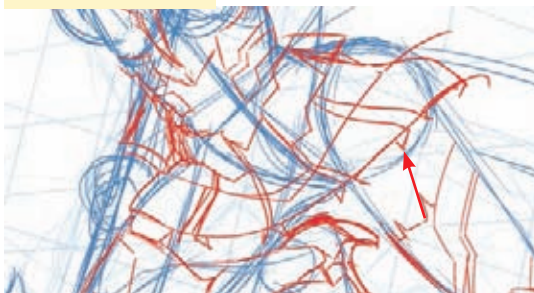
วาดจีบกระโปรง โดยมีมุมที่หักตามรอยยับที่เราวางไว้ เป็นการสร้างความพลิ้วไหว



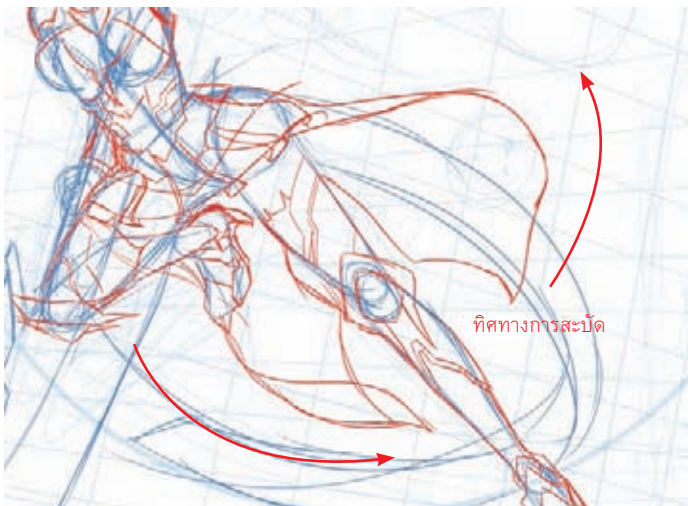
ถ้ากระโปรงตรงเกินไปจะดูแข็ง



เติมจีบลงไปข้างล่าง

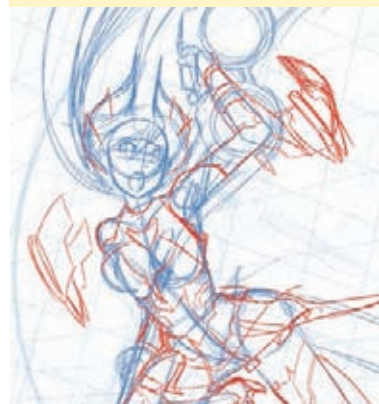


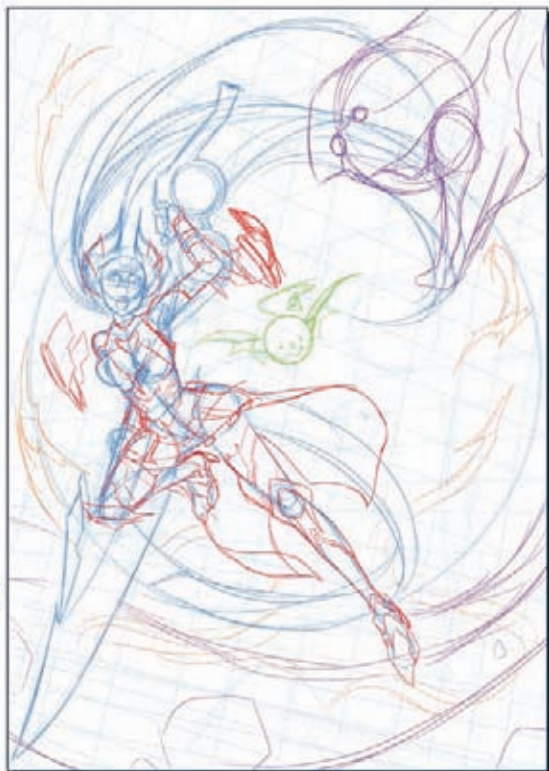
ลากเส้นเชื่อมสองฝั่ง



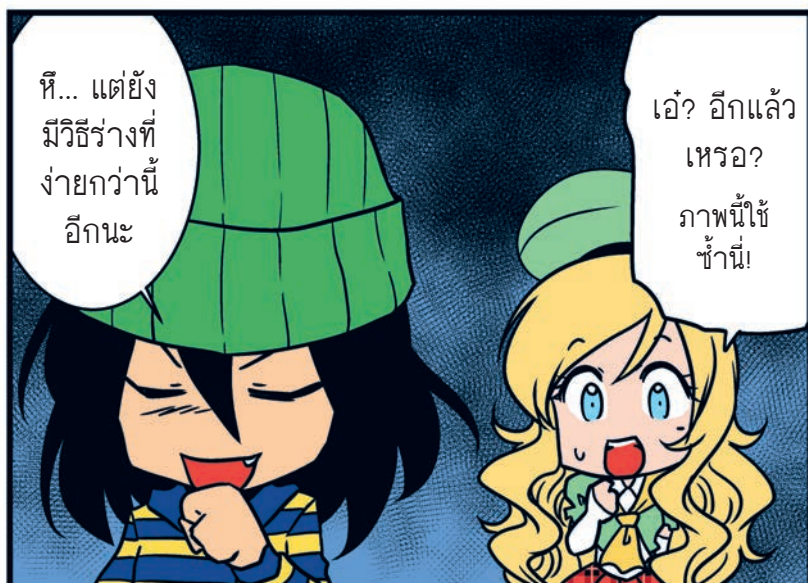
ทิศทางการสะบัด

วาดผ้าถูกสะบัดให้สัมพันธ์กับหางและผม และวาดเกราะไหล่เป็นอันเสร็จ

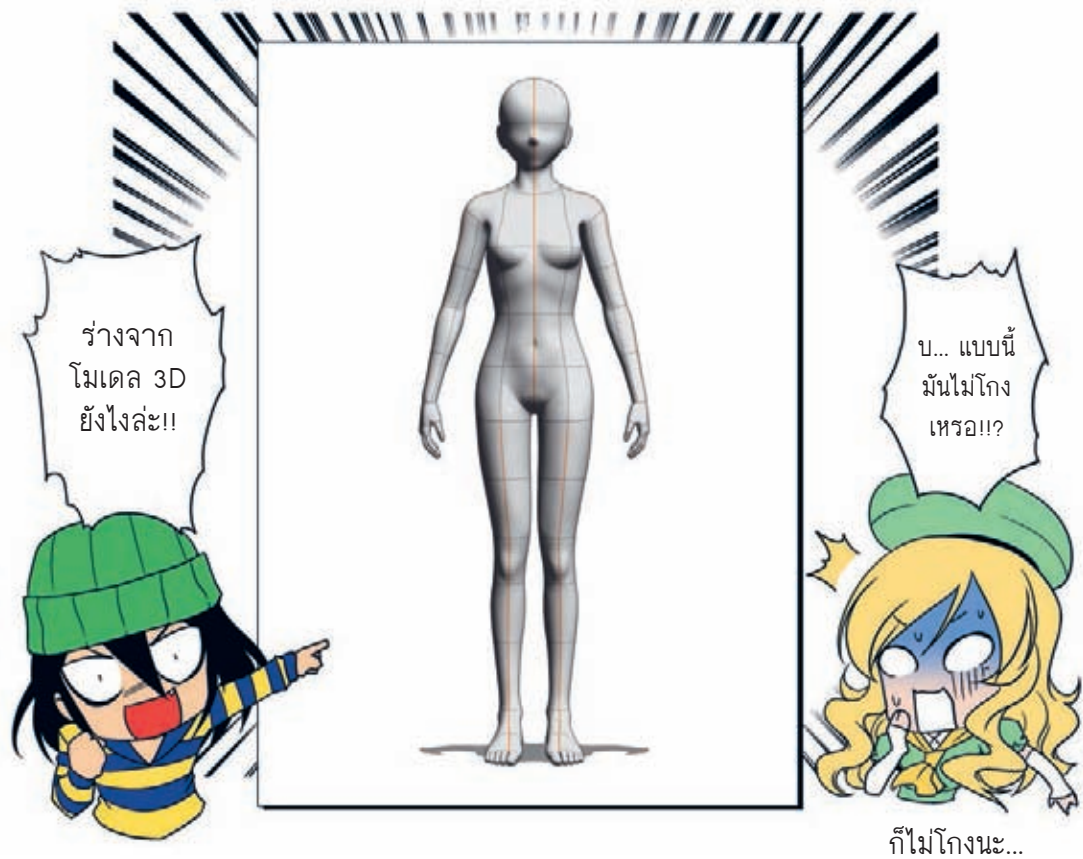




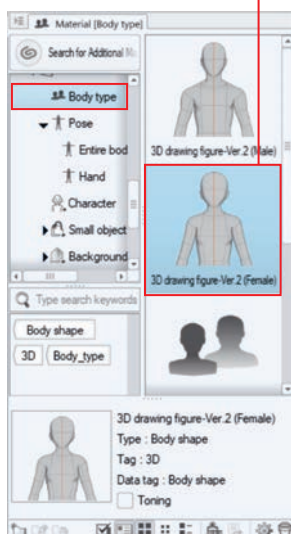
การร่างลักษณะนี้อาจยุ่งยากนิด แต่หากชำนาญแล้วจะตัดขั้นตอนบางอย่างทิ้งก็ไม่เสียหาย



การใช้โมเดล 3D สำหรับการร่าง



ลากใส่กระดาน



เริ่มใช้โมเดลด้วยการเลือกที่
Material > 3D > Body type

การร่างด้วยโมเดล 3D เริ่มเป็นที่นิยมในปัจจุบัน นอกจากจะได้สัดส่วนที่ไม่เพี้ยนจากที่ตั้งใจไว้ และยังช่วยประหยัดเวลาคิดมุกมก้องยากๆ ได้อีกด้วย



ขยับยากจัง!!



.....



บทที่ 6
สีสัน กับตัวละคร



การลงสีพื้น

จากที่เราวาดไว้ในบทที่ 4 หรือไฟล์ lesson 5-1. clip จะเห็นว่าเส้นทับกันแบบนี้ เราจะมาลงพื้นขาว เพื่อแยกแต่ละตัวละครออกจากกัน





การลงสีพื้นนั้นเราจะไม่ใช่สีขาวสนิท จะใช้เหลืองๆ มาทางน้ำเงินนิดหน่อย เพราะตามความจริงแล้วไม่มีอะไรที่ขาวสนิทจริงๆ

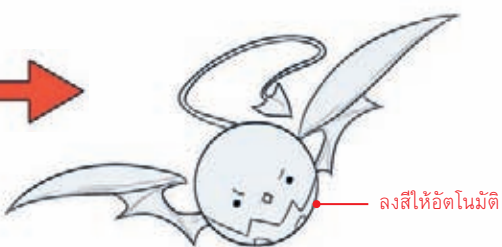
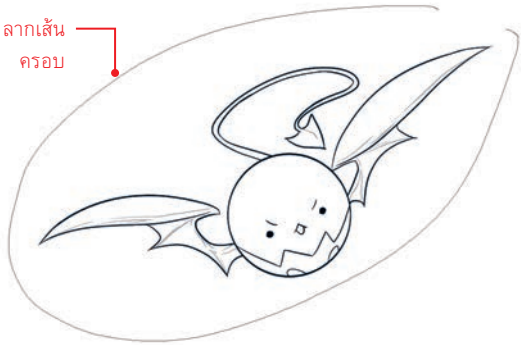


เริ่มจากการปิดเส้นที่ลงรายละเอียดด้วยบรัชดินสอออกก่อน และใช้  (Fill) เทสีลงไป



การเทสีที่รวดเร็วอีกวิธีก็คือ ใช้  (Marquee) ใน Fill Tools ด้วยการลากเส้นกรอบวัตถุ จากนั้นตัวโปรแกรมจะลงสีสิ่งที่อยู่ภายในอัตโนมัติ แน่นอนว่าต้องปิดเส้นให้สนิทด้วย

ลากเส้น
กรอบ

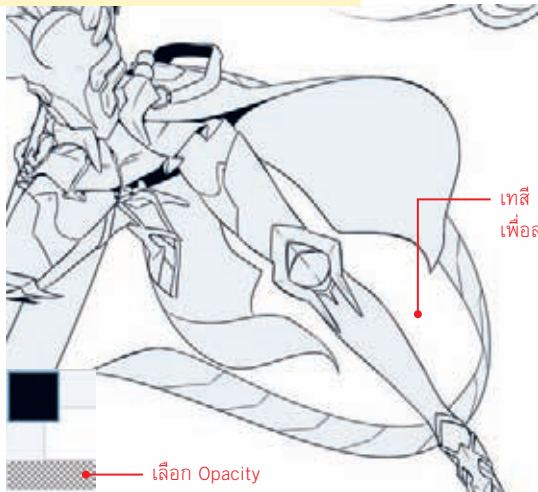


ลงสีให้อัตโนมัติ

ในกรณีที่สีเกินมาในช่องที่ไม่ต้องการ ให้เราใช้ Opacity และ  (Fill) เทสีลงไปเพื่อลบสีส่วนเกิน



สีที่เกินมา



เทสีเพื่อลบ

เลือก Opacity

การใช้ Clip Layer กับ Lock Transparent Pixel

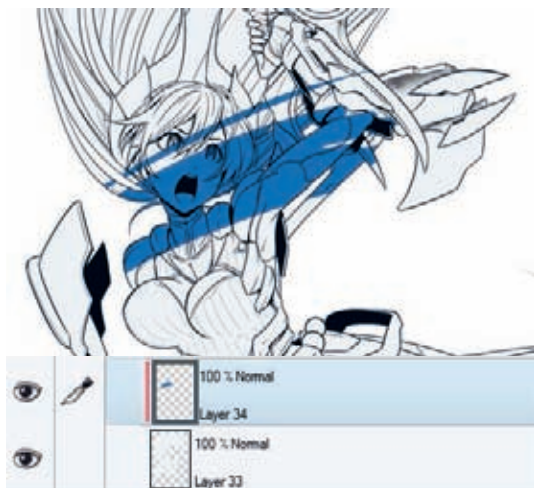


Clip at layer below

สองอย่างนี้ใช้ในการลงสีคล้ายกันคือ ทำให้สีไม่ออกนอกกรอบพื้นหลัง แต่มีความต่างกันในแง่ขั้นตอนการลงสี



Lock Transparent Pixel



คลิปเลเยอร์นั้นสามารถลงสีไม่ให้ออกจากกรอบได้จากเลเยอร์พื้นล่างที่คลิปเอาไว้ สามารถคลิปได้เรื่อยๆ ไม่จำกัดเลเยอร์ต่อหนึ่งเลเยอร์พื้น ข้อดีคือ เป็นระบบสามารถแก้เป็นส่วนๆ ได้



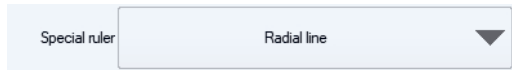
ล็อคทราวนส์พาเรนทจะเป็นการล็อคไม่ให้เราลงสีออกจากสีที่เราลงเอาไว้ก่อนหน้า ซึ่งจะทำให้เลเยอร์ต่อเลเยอร์ ข้อดีของการล็อคก็คือ ความรวดเร็วในการลงสี



แบบนี้แปลว่าเราสามารถเลือกได้ว่าลงสีแบบไหนก็ได้สินะคะ?

ใช่แล้ว!! อยู่ที่ว่าเราจะเลือกใช้แบบไหน ซึ่งจะใช้พร้อมกันทั้งคู่ก็ไม่ผิดอะไร





ใช้  (Figure) Radial line จุดที่ตรงกลางดวงอาทิตย์ แล้วใช้  (Brush) ลากเงาตกกระทบจากเสา แล้วเราจะได้เงาตกกระทบจากเสาที่มาจากแสงดวงอาทิตย์



เส้นตรงของราวให้ลากจากไม้บรรทัดเก่า และลูกกรงด้วยไม้บรรทัด Radial line จากนั้นใช้สีน้ำเงินทำเงา 2 อีกครั้ง และดับด้วยสีน้ำตาลสว่างเป็นแสง



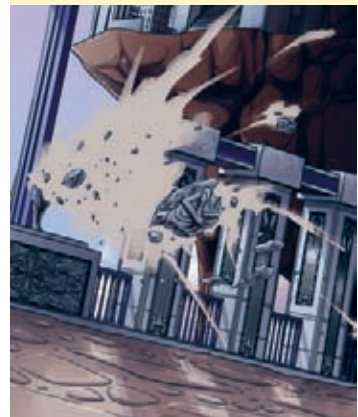
ลงสีรูปปั้นโดยใช้สีเดียวกันกับที่ลงเสา



รวมเลเยอร์เส้นของวันเข้ากับสี โดยไม่ต้องล๊อค Opacity



ใช้  (Brush) วาดเพิ่มเติมและใช้ Opacity ลบส่วนเกิน





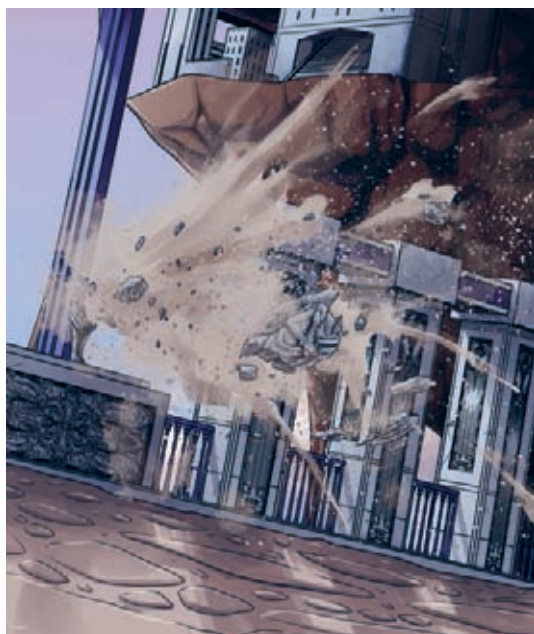
เติมเงาลงไปโดยใช้เทคนิคเดียวกับ
ก่อนเมฆ



ใช้บรัช (Brush) Dry bleeding
water color สร้างฝุ่นขึ้นรอบๆ



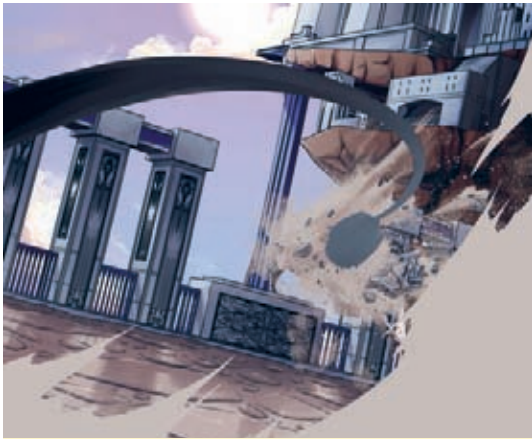
คลิก (New Raster Layer) และลงฝุ่นทับรูปปั้นด้วย จะได้ดูไม่ลอยอยู่โดดๆ



ใช้ (Airbrush) Droplet ทำเม็ดฝุ่นขึ้นมา โดยใช้สีของ
ควัน และรูปปั้นผสมกัน จะทำให้ภาพดูแตกกระจายรุนแรงขึ้น



มาถึงส่วนของหาง ให้ไล่สีจากสีดำให้อ่อนลงเพื่อสร้าง
ระยะ



เปิดเลเยอร์ควันตัมบนสุดและทำขั้นตอนเดียวกันกับควันรูปปั้น



เปิดดูขึ้นมาและลงสีกวันโดยกำหนดให้ควันไม่ถูกงูทับ



ปรับ Opacity ของเลเยอร์เป็น 50 และสร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมาอีกครั้ง



ลงสีกวันอีกครั้งหนึ่งในเลเยอร์ใหม่



เมื่อปรับ Opacity ไว้ที่ 50 อีกครั้ง เราจะได้ควันที่ทับกันสวยงาม

เติมเศษฝุ่นและควันทับปลายหางให้ดูสมบูรณ์และไม่ลอย





ปิดเลเยอร์ และเติมเมฆในส่วนที่มองไม่เห็น



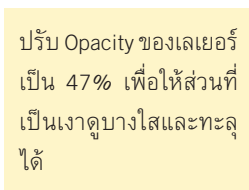
ใส่เงาลงไปด้วยเทคนิคเดียวกันกับเมฆด้านหลัง แต่ใช้
บรัช Dry bleeding water color ทั้งหมดแทน



เกลี่ยแสงและเงาให้ดูเป็นก้อนเมฆ



ใช้ Opacity ปาดออกบางส่วนให้ดูเป็นไอน้ำบางๆ



ปรับ Opacity ของเลเยอร์
เป็น 47% เพื่อให้ส่วนที่
เป็นเงาดูบางใสและทะลุ
ได้

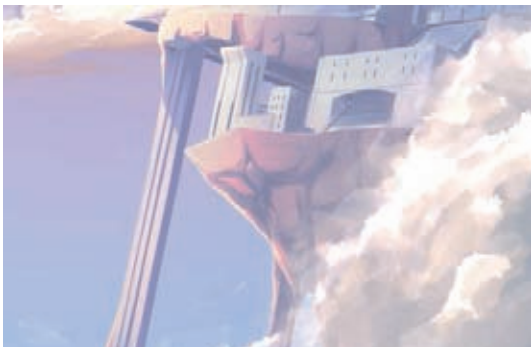




สร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นและ  (Clip Layer to Below) เลเยอร์ล่าง แล้วปรับโหมดเป็น Darken จากนั้นใช้  (Airbrush) ใส่สีส้มบางๆ



จากนั้นสร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมาอีกครั้งโดยไม่ต้องคลิกกับ เลเยอร์ใด ใช้โหมด Hard light และใช้  (Airbrush) Dry bleeding water color ปาดตกแต่งส่วนที่เป็นแสง



สร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมาอีกครั้ง ปรับโหมดเป็น Add (Glow) และปาดส่วนที่เป็นแสงเข้ม เท่านี้ก็ดูเป็นเมฆที่ ต้องแสงที่อยู่ใกล้แล้ว



จากนั้นปาดสีเส้นของฉากเสาโดยใช้ขั้นตอนเดียวกันกับการทำปราสาท

นี่เอง แทนที่จะลบเส้นออก แต่เปลี่ยนสีเส้นให้เป็นแสงเงา แทนที่จะได้ฉากที่เหมือนไม่ได้ วาดเส้นเอาไว้





เติมไฮไลท์และเงาของบนเส้นของลูกกรง



ใช้  (New Raster Layer) สร้างเลเยอร์ใหม่และ  (Clip Layer to Below) กับเลเยอร์เส้น จากนั้นใช้สีของเงาเทลงไปเพื่อเปลี่ยนสีของเส้นบนพื้น



จุดสีส่วนที่เป็นไฮไลท์ และปาดเข้าไปยังเส้นที่โดนแสง หินจะดูชุ่มชื้นมากขึ้นที่



ลงต้นไม้ด้านหลังด้วยสีฟ้าเข้มด้วย Effect brushes > Vegetation > Husky maple leaf ในโฟลเดอร์ของฉากตึก สีจะดูกลืนเข้ากับระยะทาง



ใช้สีส้มสร้างส่วนที่โดนแสงด้วยบรัชเดียวกัน เท่านั้นติดด้านหลังก็ดูเป็นสิ่งที่ก่อสร้างที่มีการตกแต่งแล้ว



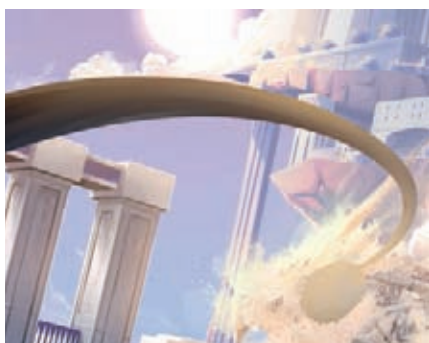
เปิดเลเยอร์รูปปั้นขึ้นมา ปิดคว้นออก เพื่อให้เปลี่ยนสีเส้นได้สะดวกขึ้น



นำฉากหลังเสาและรูปปั้นใส่ลงในโฟลเดอร์เดียวกัน จากนั้นสร้าง  (New Raster Layer) ขึ้นมาใหม่  (Clip Layer to Below) ที่โฟลเดอร์และใช้โหมด Soft light ปาดสีส้มลงไปด้วย  (Airbrush) ให้ดูเหมือนแสงสาดมาที่เสา



สร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมาและใช้ Add (Glow) สร้างแสงที่เข้มข้น



ทำเช่นเดียวกันกับทาง สามารถแบ่งระยะและสีไปทางเดียวกันกับฉากหลังได้



เปิดเลเยอร์อื่นขึ้นมา จากนั้นสร้าง  (New Raster Layer) และ  (Clip Layer to Below) ที่โฟลเดอร์ของตัวละคร จากนั้นใช้โหมด Add (Glow) ปาดส่วนที่โดนแสง



บทที่ 8

เอฟเฟกต์และทริคต่างๆ

ดาวน์โหลดไฟล์ตัวอย่างสำหรับทำงานตามบทนี้
ได้ที่ www.idcpremier.com/download

ในบทนี้จะเป็นการพูดถึงเทคนิคอื่นๆ ที่จะใส่หรือไม่ใส่กับงานก็ได้ โดยแต่ละอย่างจะให้อารมณ์ที่ต่างกันอย่างออกไป เอ้า เปิดไฟล์ lesson 8-1.clip ขึ้นมาสิ!!



แสดงว่าเราสามารถเพิ่มเติมให้งานได้อย่างอิสระสินะคะ

Motion blur



ส่วนตรงทางหากเราจะทำให้ดูเคลื่อนไหว ลำพังฟิลเตอร์ไม่สามารถทำได้

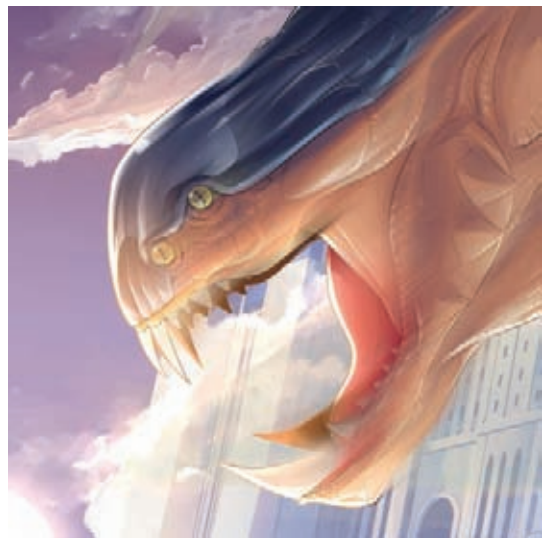
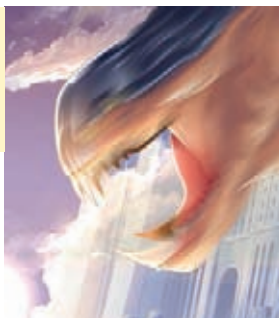


ให้เราใช้ Soothing watercolor ปาดไปตามแนวโค้งของทาง



ส่วนหัวนั้นให้เราถือปปี โพลเดอร์รู้งและเลเยอร์ที่คลิบไว้ จากนั้นรวมเลเยอร์ไว้บนเลเยอร์รู้ง

ใช้ Filter > Blur > Motion blur ทำให้ดูมีการเคลื่อนไหว



จากนั้นใช้ ลบบางส่วนออกให้ดูรู้เรื่อง



ในที่สุด
ก็จบบท
สุดท้าย
สักที...



ในที่สุด
ก็ได้เล่น
เกมสักที...



อะไรเล่า!!
ทำงาน
เสร็จแล้ว
เล่นไม่ได้
รีไง?

...เต็มที
ไปเลยค่ะ



ยังไง
ก็ตาม...

แล้วเจอกันใหม่เล่มหน้านะ!!



Drawing Comics World

Vol. 2

หัตถ์วาดการ์ตูนในคอมพิวเตอร์

หนังสือเล่มนี้เป็นขั้นตอนการวาดการ์ตูนจากประสบการณ์นักเขียนโดยตรง เทคนิคต่างๆ จะมาจากการค้นหาและลองผิดลองถูก บางจุดอาจไม่เหมือนกับวิธีการของคนอื่น และบางจุดอาจคล้ายกับวิธีการของบางคนอยู่แล้ว ดังนั้น ให้เปรียบเทียบกับคนกลุ่มหนึ่งจะไปยังจุดหมายที่เดียวกัน สามารถไปได้หลากหลายวิธี การวาดรูปก็เช่นกัน ในเล่มนี้จะเป็นการสอนวิธีไปถึงจุดหมายด้วยวิธีการหนึ่งให้กับคนรุ่นใหม่ เพื่อการประยุกต์ใช้ในการเดินทางของตัวเอง เพื่อขับเคลื่อนวงการนักเขียนการ์ตูนให้เติบโตไปด้วยกัน

ศิลปะสตูดิโอเปรียบเหมือนอุปกรณ์หนึ่งในการสร้างภาพการ์ตูน ต้องอาศัยความเข้าใจเครื่องมือของโปรแกรมในการพัฒนาฝีมือ การทำซ้ำจนเคยชินเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างประสบการณ์ในการใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด โปรแกรมเป็นเพียงพาหนะหนึ่งที่เราต้องรู้จักวิธีขับเคลื่อนบวกกับการรู้เส้นทางไปยังจุดหมาย หรือที่เราเรียกว่าประสบการณ์ เพื่อเลือกเส้นทางตรงหรือลัดเลาะไปยังจุดหมายให้ง่ายที่สุดและเร็วที่สุด

e. สีสันทั้งเล่ม เห็นรายละเอียดของโปรแกรมเหมือนดูในจอภาพจริง

b. ฟังก์ชันการใช้งานในโปรแกรมที่จะช่วยให้การทำงานสะดวกขึ้น

a. ขั้นตอนการทำงานละเอียดตามลำดับ



f. การกำหนดค่าต่างๆ และผลลัพธ์สำหรับทำงานได้สะดวก

c. ออปชันเสริมสำหรับประยุกต์ใช้งาน

d. ไฟล์ตัวอย่างอลังการสำหรับฝึกหัดทำตาม



นอกจากเนื้อหาในหนังสือแล้ว เพื่อให้เห็นภาพขั้นตอนในการทำงานจริงของนักวาดการ์ตูน เราจึงเพิ่มช่องทางการศึกษาเข้าไปในรูปแบบคลิปวิดีโอ โดยผู้อ่านสามารถติดตามได้จาก

 DrawingcomicsWorld และ  lovedigiart

โดย DJNY
บรรณาธิการ ปิยะบุตร สุทธิการ

จัดจำหน่ายโดย IDC
ISBN 885-916-100-618-3
ราคา 265 บาท
8 859161 006183