

# Drawing Comics World

## Manga Creator

สร้างมังงะของเราเองตั้งแต่ต้นจนจบ

Vol. 5

ติดตามศิลปินดีไออาร์  
สอนวาดการ์ตูนพร้อม  
เทคนิคมากมายได้ที่

 DrawingcomicsWorld  
และ  
 lovedigiart

สร้างมังงะของเราเองตั้งแต่ต้นจนจบ  
ทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร สตอรี่บอร์ด  
แบ่งหน้า ตัดเส้น และอื่นๆ พร้อมเนื้อหา  
สอนสร้างมังงะหรือเว็บตูนคอมมิค

โดย DJNY



## พล็อตที่ 1

### เตรียมตัวออกเดินทาง

เตรียมพร้อมสภากีฬามินิมัฆะ	2
ตัวละคร	4
โลก	9
เนื้อเรื่อง	11
การอ้วอั้ง	12
อุปกรณ์ที่ใช้วาดมินัฆะ	14
อุปกรณ์ดิจิทัล	21
ประเภทของการ์ตูน	25

## พล็อตที่ 2

### ขบวนการเรื่องราวให้โลกเข้าใจ

การสร้างเนื้อเรื่อง	32
ไต่เต้าการแต่งเรื่องอยู่ที่โอบบ้าน	33
พื้นฐานการสร้างเรื่อง	34
5W1H	35
การสร้างเรื่องจากโลก	36
ที่มาและความเป็นอยู่ของโลกในเรื่อง	40
การแต่งเรื่องจากตัวละคร	42
การกำหนดเป้าหมายและนิสัยของแต่ละตัวละคร	45
จุดแข็งและจุดอ่อนของตัวละคร	48
พื้นฐานการเล่าเรื่อง	50
ความสำคัญขงตอนแรก	52
การแบ่งเมนหลักและเมนรอง	64
การขัดเวลาเนื้อเรื่อง	65
สิ่งที่ไม่ควรทำในการดำเนินเรื่อง	67

## พล็อตที่ 3

### จัดแจงตัวละคร

พื้นฐานการสร้างตัวละคร	72
การสร้างตัวละคร	73
การหาแรงบันดาลใจและที่มาขงตัวละคร	74
ตัวละครกับจุดเด่น (ดีไซน์)	76
ตัวละครกับจุดเด่น (การเล่าเรื่อง)	78
การจัดการชีวิตตั้งตัวละคร	80
ความขัดแย้งขงตัวละคร	83
คู่ตรงข้ามขงตัวละคร	84
กัฒมิกเล็กน้อย และชีวิตขงตัวละคร	85
การต่อยอดตัวละคร	87

## พล็อตที่ 4

### การสร้างโลกให้ออกมาเป็นรูป

ฉากและสิ่งขง	90
การใช้ฉากแบบต่าง ๆ	96
ฉากนามธรรมต่าง ๆ	99
การวาดฉาก (เนื้อตัน)	104
เส้นเพอร์สเปคทีฟ	105
ฉากแบบต่าง ๆ กับเพอร์สเปคทีฟ	106
ฉากในเมือง	106
ฉากเมืองเพอร์สเปคทีฟแบบสองจุด	107
เพอร์สเปคทีฟแบบสามจุด	109
เพอร์สเปคทีฟแบบหนึ่งจุด	110
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟจุดเดียว	111
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสองจุด	111
ฉากในอาคารด้วยเพอร์สเปคทีฟสามจุด	112
ฉาก 3D	113
บริษัต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบในการวาดฉาก	117
ฉากธรรมชาติ	118
การแบ่งระยะตัวละครและฉาก	124
คอนเซ็ปต์อาร์ต	131

## พล็อตที่ 5

### วันช็อก (ภาคทฤษฎี)

อะไรคือวันช็อก	134
ข้อดีขงวันช็อก	135
ตัวอย่างวันช็อก	136
การเตรียมเรื่องสำหรับวันช็อก	162
ความสำคัญขงขง (ภาคทฤษฎี)	167
เสียด	173
เนม (ภาคทฤษฎี)	175

## พล็อตที่ 6

### วันช็อก (ภาคปฏิบัติ)

วันช็อกภาคปฏิบัติ	180
พสมเนื้อเรื่องให้กลมกล่อม	181
กำหนดสิ่งที่จะอยู่ในวันช็อก	182
เนม (ภาคปฏิบัติ)	183
ความสำคัญขงขง (ภาคปฏิบัติ)	234
ตัดแต่งเนื้อหาหลักให้พอกับจำนวนหน้า	236
ภายในหนึ่งหน้าขงต้นฉบับ	237
รายละเอียดกับความพอดี	269

## พล็อตที่ 7

### มังงะสี

---

มังงะสี	272
สีกับอารมณ์	273
เอฟเฟกต์แสงโดยรอบ (Ambient Light Effect)	278
ฉากสี	280
บริษัทต่าง ๆ สำหรับทำฉาก	283
ขั้นตอนการทำมังงะสี	284

## พล็อตที่ 8

### มังงะขาว

---

มังงะขาว	302
สิ่งที่ต้องรู้เกี่ยวกับการทำมังงะขาว	314
การลงงานในเว็บตูน	316
ทฤษฎีมังงะขาว	320
การแพรวัวตัวงาน	326
การวาดมังงะขาว	332

ยินดี  
ต้อนรับ  
สู่ต่างโลก  
ท่านนักवाद



โลกแห่ง  
มังงะ  
ที่ท่านจะได้  
เป็นพระเจ้า

ว๊ว..



ว๊ว..

ข้าชื่อ  
เอพริล

เทพธิดา  
ที่จะ  
แนะนำท่าน  
ในโลกนี้



ฮั๊



โลกของเรา  
เคยมีแต่  
สันติสุข

จนกระทั่ง  
ความสงบ  
สุขได้จบลง

ทุกคนต่าง  
เล่นไปตาม  
บทบาทของ  
ตัวเอง



เพราะเจ้า  
จอมมาร DJNY  
โผล่มา  
แล้วทำให้  
ทุกคน  
ติดเกม  
!!!

เส้นตาย  
ก็ใกล้เข้ามา  
แต่จนตอนนี้  
ก็ยังมี  
แต่หน้าเปล่า  
!!!



หึหึหึ  
เปล่า  
ประโยชน์!

เสียงนี้  
มัน  
!?

ผู้ที่  
จะ  
เอาชนะ  
อำนาจ  
“ดองงาน”  
ของข้า  
ได้

โห่  
โห่

หว่า

มีแต่  
“ผู้กล้า”  
ที่กำหนด  
บทบาท  
ของโลก  
เท่านั้น!!!

อย่าชิง  
กำจัดข้า  
แทนผู้กล้า  
สิเพีย  
!

หวัก

หวัก

โอด

ฮะ!  
ลืมหั้ว



ท่านผู้กล้า  
จะต้อง  
สะสมไอเทม  
ที่ใช้สร้างโลก



ศิลาเนื้อเรือง



ศิลาเส้น



ศิลากำกับ



ศิลาสี



เพื่อนำมันมา  
กำจัดจอมมาร  
DJNY ให้ได้

เออะ  
มาเริ่ม  
เดินทาง  
กันเถอะ



มีเกมใหม่  
มาลองเล่น  
จะทรง  
ประสิทธิภาพ  
...





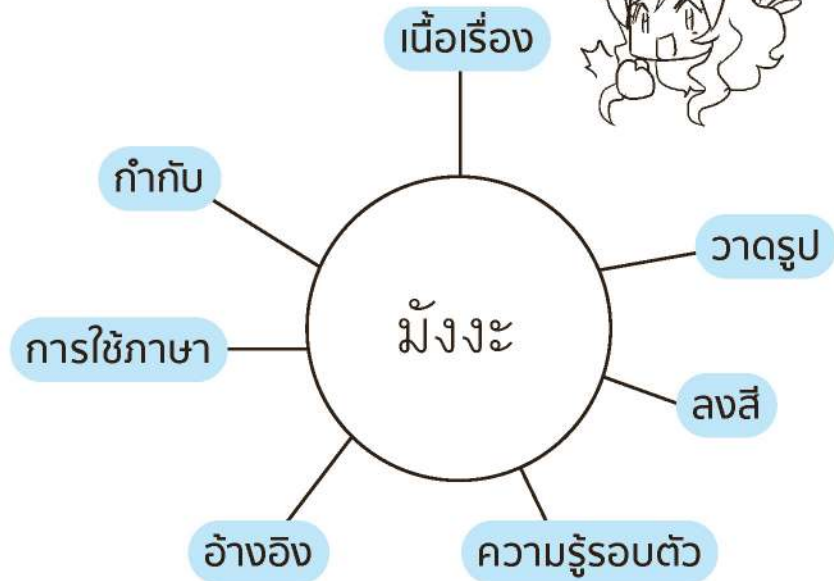
# เตรียมพร้อมสกิลเขียนมังงะ

คงไม่ต้องพูดกันมากกับคำว่า “มังงะ” หลายคนก็ชื่อเล่มนี้คงรู้จักกันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว และอยากมีมังงะที่เป็นของตัวเองสักเรื่องหนึ่ง

สำหรับเล่มนี้คงไม่พูดถึงพื้นฐานการวาดมากมาย ดังนั้น เราจะมาเน้นกันที่การสร้างการ์ตูน ขึ้นมาเรื่องหนึ่งกันเลยทีเดียว และนี่ก็คือสกิลที่เราจำเป็นต้องมีสำหรับการวาดมังงะหนึ่งเรื่อง!!



หลายคนอาจคิดว่า “แต่มีสกิลวาดรูป และแต่งเรื่อง ก็วาดมังงะได้แล้ว” นั่นก็จริงส่วนหนึ่ง แต่สกิลที่เหลือเราก็คงขาดไม่ได้เช่นกัน!!



สกิลเหล่านี้เป็นสิ่งที่รวมกันเป็นมังงะหนึ่งเรื่อง ไม่สามารถขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ดังนั้น หากเรา ขัดเกลาเก็บเลเวลไปพร้อมกัน ยิ่งเราแน่นพื้นฐานเหล่านี้มากเท่าไร มังงะเราก็จะสมบูรณ์ มากขึ้นเท่านั้น ที่สำคัญทุกสกิลที่เอ่ยมามีการพัฒนาตามยุคสมัยอยู่ตลอด ดังนั้น จึงเป็นสกิลที่ เราเก็บเลเวลได้ไม่จบสิ้น!!



**คำกับ**

การทำกับภาพ,  
เรียบเรียงเนื้อเรื่อง

**เนื้อเรื่อง**

สิ่งหลัก-รองที่จะเล่า

**วาดรูป**

การวาดตัวละคร,  
ฉาก, ดีไซน์, มิติ

**ลงสี**

การแบ่งแสงเงา  
ทั้งขาว-ดำ และสี

**ความรู้รอบตัว**

ความสม้ยนิยม,  
ปรัชญา, สังคม,  
ความรู้เบื้องต้นสิ่งทีวาด

และนี่  
ก็คือการ  
นำทั้งหมด  
มาใส่ภายใน  
หนึ่งหน้า



เอาล่ะ  
เกริ่นกันมา  
พอแล้ว  
เรามาพูดถึง  
สิ่งที่ต้องเตรียม  
ก่อนจะออกมา  
เป็นเรื่องหนึ่ง  
กันเถอะ



**การใช้ภาษา**

ภาษาที่เหมาะสม  
กับยุค, ตัวละคร,  
ความถูกต้องของ  
ตัวอักษร

**อ้างอิง**

การอ้างอิงฉาก,  
สิ่งก่อสร้าง,  
อุปกรณ์, ยุคสมัย



# ตัวละคร

สิ่งแรกที่คุณควรต้องมีสำหรับการ์ตูนทุกเรื่อง ตัวละครจะใช้เพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของเรา ดังนั้นความน่าสนใจของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการดีไซน์ นิสัย และเรื่องราวของตัวละครจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดึงดูดผู้อ่าน โดยเฉพาะตัวละครหลักที่จะต้องอยู่กับผู้อ่านบ่อยที่สุด ซึ่งจำเป็นต้องมีสิ่งดึงดูดให้ผู้อ่านอินกับตัวละครเหล่านี้ให้ได้



## คาแรคเตอร์ชิท

คาแรคเตอร์ชิท คือ สิ่งที่ใช้บันทึกไอเดียของตัวละคร รวมถึงรายละเอียดปลีกย่อย ลักษณะท่าทาง หน้าตา สิ่งที่จะใส่ในเนื้อเรื่อง เพื่อไม่ให้หลุดคอนเซ็ปต์ที่ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรก อาจมีการวาดรูปลักษณะเพิ่มเติม หรือชิ้นที่จะใช้ในอนาคตลงไปด้วย



ชื่อ : โบนี่ (Bonnie)

อายุ : 14

ส่วนสูง : 158

น้ำหนัก : 46

อาชีพ : นักเรียน

เผ่าพันธุ์ : ปีศาจกระดูก

สิ่งที่ชอบ : เด็ก

สิ่งที่เกลียด : กาแฟ

ประวัติ : โบนี่เป็นปีศาจกระดูกจากต่างดาว มาที่โลกเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ



การทำคาแรคเตอร์ชิทให้ละเอียดช่วยให้กำหนดคอนเซ็ปต์ของตัวละครได้ง่ายขึ้น และควรกลับมาเช็คบ่อย ๆ ด้วยนะว่าตอนนี้ตัวละครเราเติบโตขึ้นหรือหลุดบทบาทหรือเปล่า



# เนื้อเรื่อง

การจะเขียนการ์ตูน แน่หนอนว่าสิ่งที่ต้องมีและขาดไม่ได้เลยก็คือ เนื้อเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เบาสมองหรือเรื่องราวซับซ้อน มีความสุข เศร้าเสียใจ ทุกอย่างเริ่มต้นที่ตรงนี้ โดยยึดหลัก 5W1H ได้แก่ What, Where, When, Who, Why, How

## What (อะไร)

ฮีโร่กับมนุษย์ต่างดาว

## Where (ที่ไหน)

โลก

## When (เมื่อไหร่)

ปัจจุบัน



5W1H

ยังคงเป็นหลักการ แต่งเรื่องที่นิยมกันใน สากลอยู่ ดังนั้น หาก เรายึดตามหลักนี้เป็น พื้นฐานก็จะทำให้ เรื่องของเราดู น่าสนใจและ น่าเชื่อถือ

ความ

น่าเชื่อถือนับเป็น สิ่งที่สำคัญมาก ๆ สำหรับการแต่ง เรื่อง หากขาดไป จะทำให้คนอ่าน รู้สึก "เอ๊ะ?" และ ไม่อินกับเรื่อง สិនะคะ?



## How (อย่างไร)



## Who (ใคร)

มนุษย์ต่างดาว สโนว์ และ ซอร์ด ฮีโร่



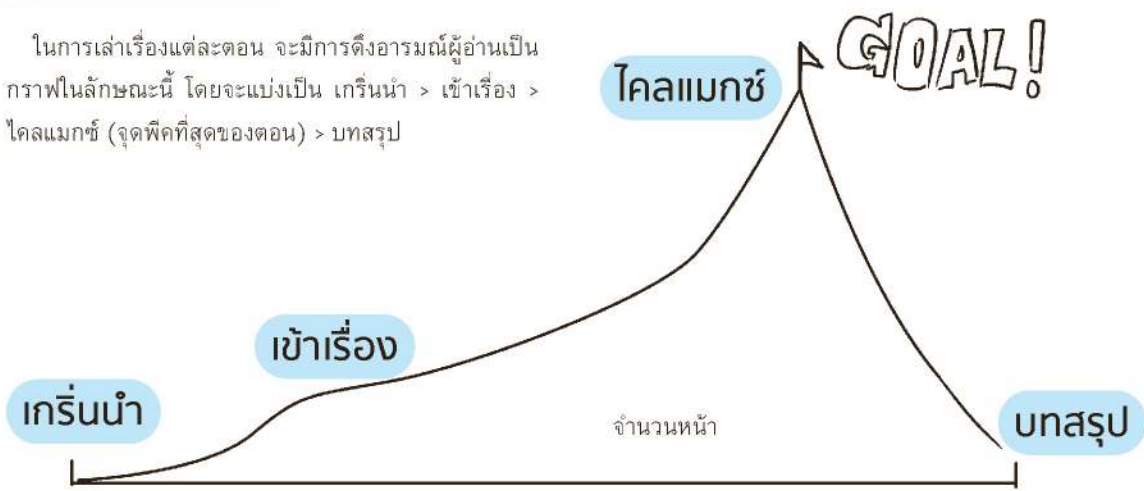
## Why (ทำไม)

สโนว์มาเพื่อยึดครองโลก ซอร์ดหลอกใช้เพื่อ ปกป้องโลก



# กราฟนำอารมณ์

ในการเล่าเรื่องแต่ละตอน จะมีการดึงอารมณ์ผู้อ่านเป็นกราฟในลักษณะนี้ โดยจะแบ่งเป็น เกริ่นนำ > เข้าเรื่อง > ไคลแมกซ์ (จุดพีคที่สุดของตอน) > บทสรุป



นี่เป็นกราฟในอุดมคติที่เราจะต้องดึงผู้อ่านไปให้ถึงให้ได้ในแต่ละตอน

ถึงแม้ว่าจะจบเรื่องราวหรือต่อตอนต่อไปก็ขอให้ดึงให้ถึงจุดไคลแมกซ์ให้ได้สินะคะ

นี่คือฟอเรนด้าเพื่อรักษาความลับกับทิม

ฮือ! ไซโตะทางอินบอย!

ไซโตะ

ไคโรสัน !!!

ไคโรสัน!

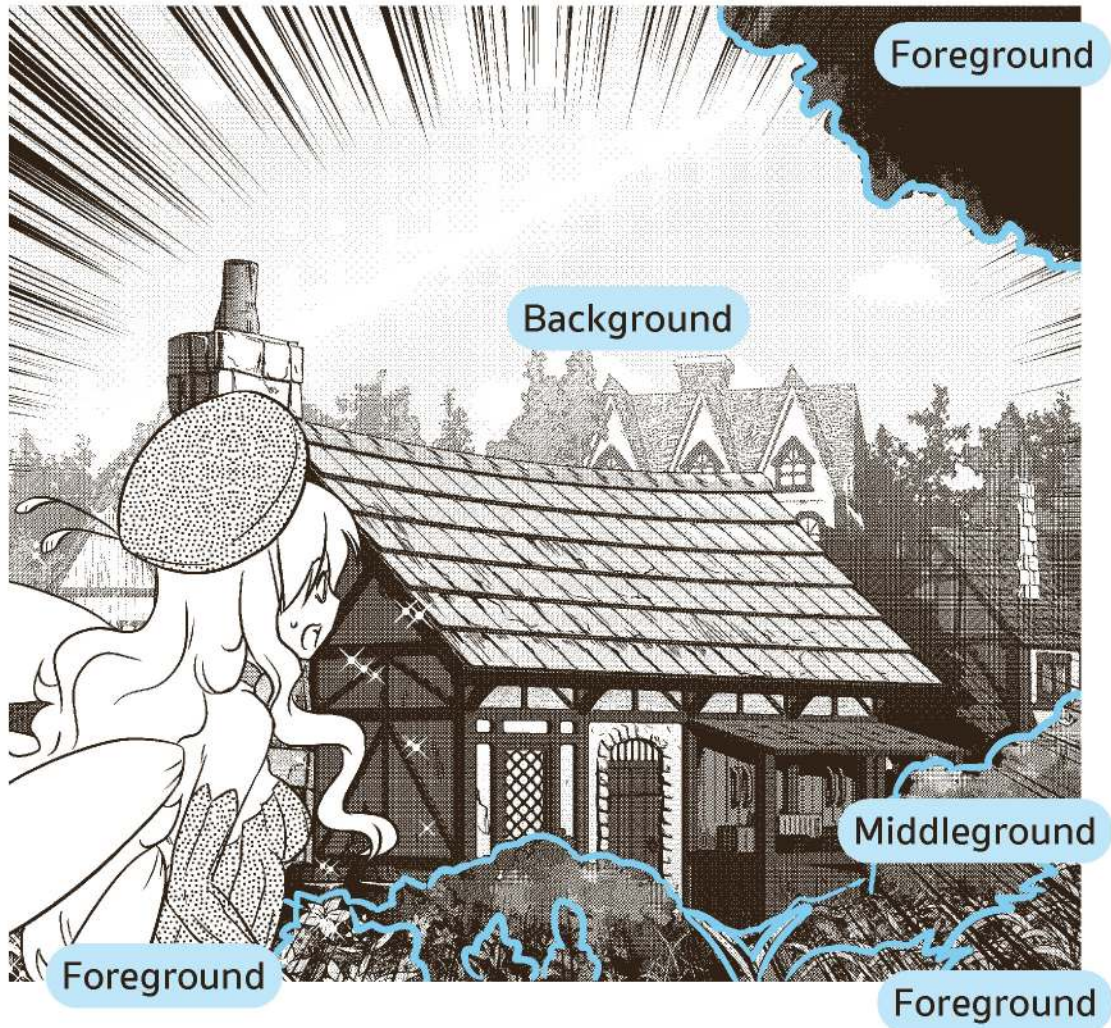
ไคโรสัน!

ไคโรสัน!

ไคโรสัน!

# การวาดฉาก (เบื้องต้น)

ฉากนั้นแบ่งออกเป็น 3 ระดับ นั่นก็คือ Foreground (ฉากหน้า) Middleground (ฉากกลาง) และ Background (ฉากหลัง) ด้วยองค์ประกอบของสามอย่างทำให้ฉากมีความลึกเข้าไปได้ราวกับมีเวทมนตร์



เราไม่จำเป็นต้องเรียงสามอย่างนี้ให้ครบถ้วน  
บางครั้งอาจมีแค่ middleground ก็ได้  
ตามความเหมาะสมของช่อง

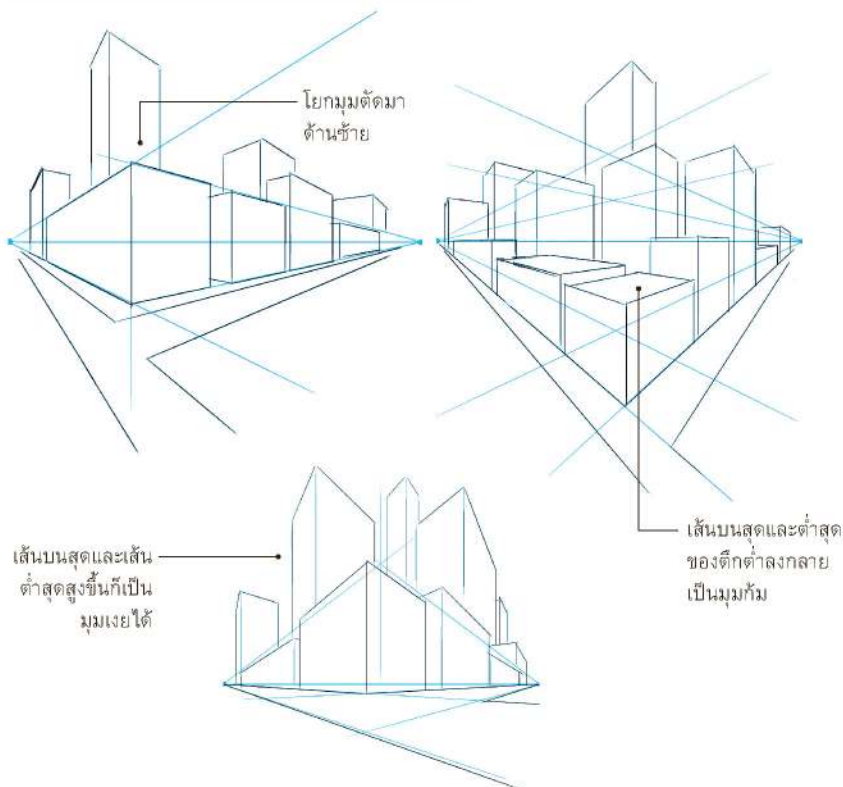
ปรกติแล้ว middleground ก็คือพื้นที่  
ตัวละครเหยียบอยู่สินะคะ?



3. ตัดเส้น เติมโครงสร้างให้มีมิติเพิ่ม เท่านั้นที่ร่างภาพเพอร์สเปกทีฟแบบสองจุดเสร็จแล้ว



4. ระดับสายตากับความสูงสามารถเปลี่ยนมุมได้

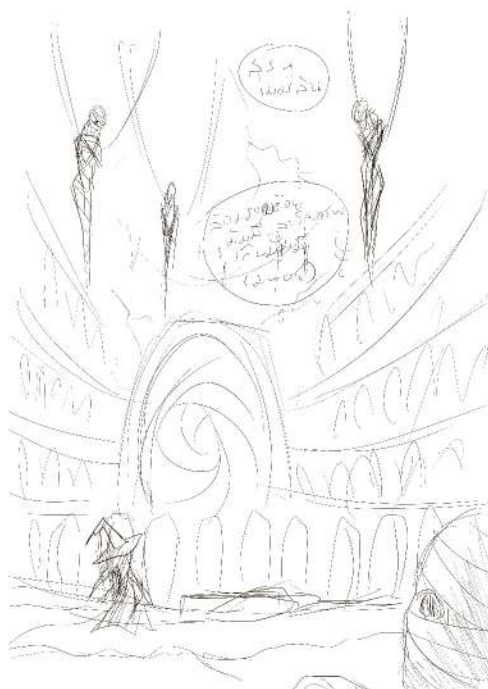
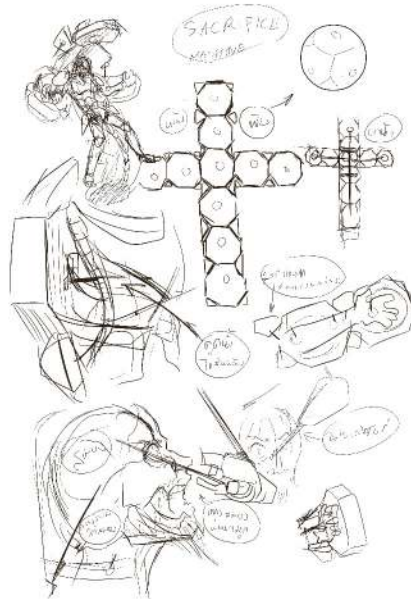


เพียงแค่เอาเส้นบนสุด  
ของวัตถุต่างๆ ต่ำลง  
หรือโยกมุมตัดไปซ้าย  
หรือขวาก็เปลี่ยนมุม  
ได้แล้ว

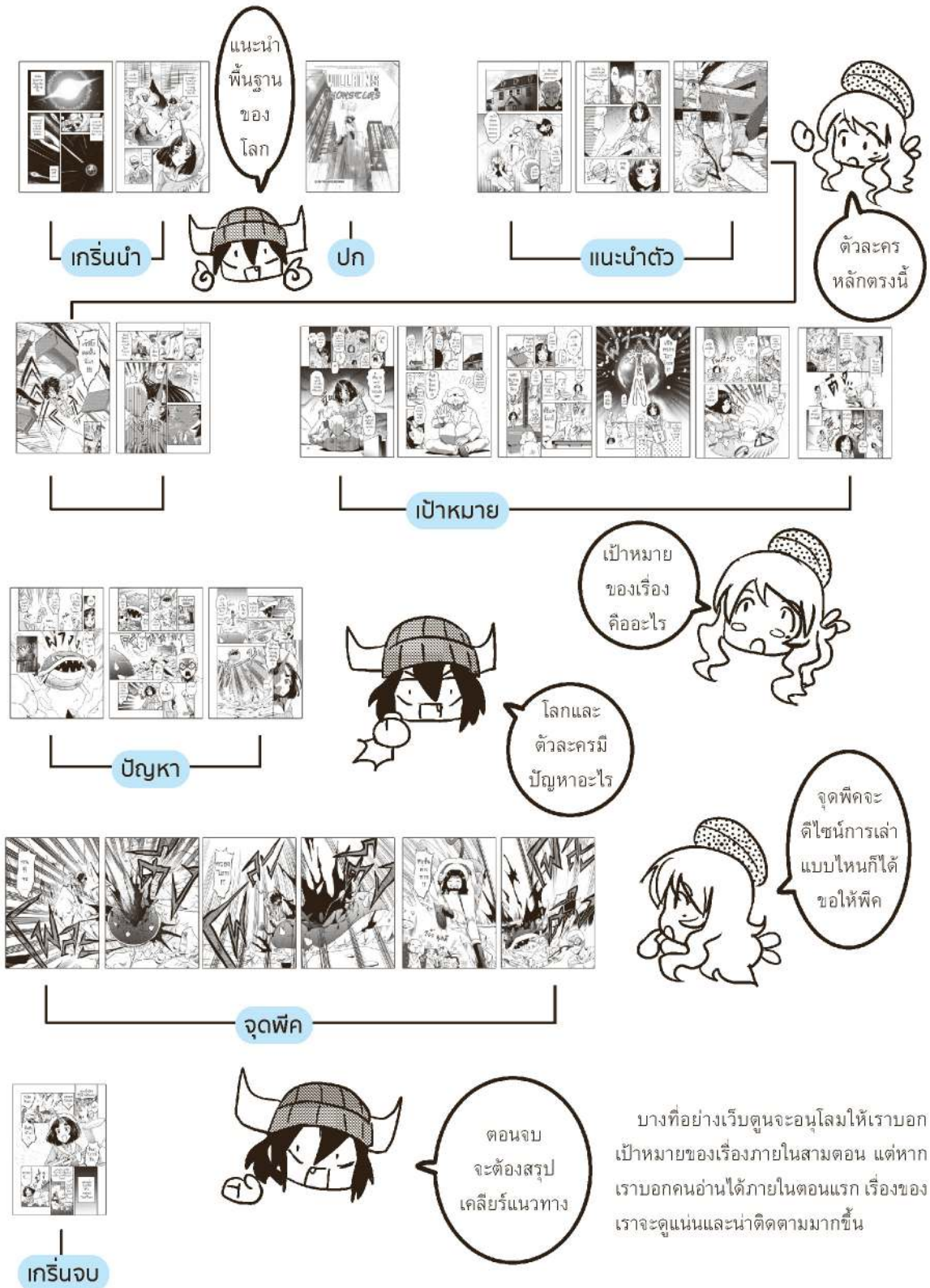


# คอนเซ็ปต์อาร์ต

เราคงจะไม่ได้ดำเนินเรื่องโดยไม่เกี่ยวกับฉากอะไรเลยใช่ไหม ดังนั้น การที่เรามีคอนเซ็ปต์ (แนวคิด) สำหรับฉากออกมาเป็นรูปธรรมเองก็จะช่วยในเรื่องการคิดต่อยอดก่อนจะวาดจริงได้ไม่มากนักน้อยเลยทีเดียว นอกจากนี้ยังกันลิมได้ด้วย!!



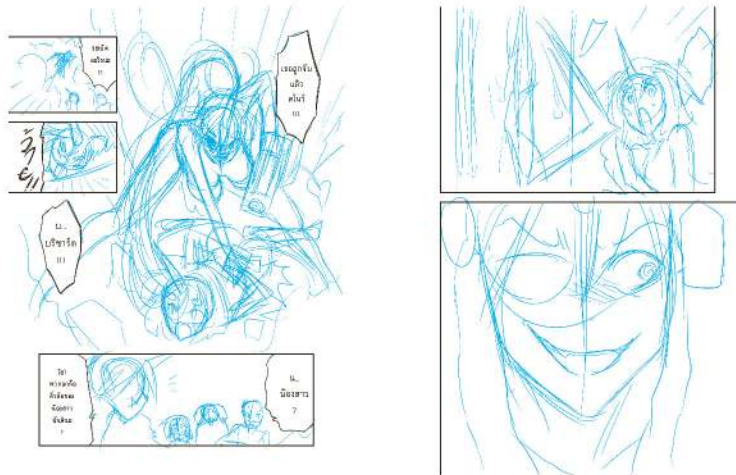
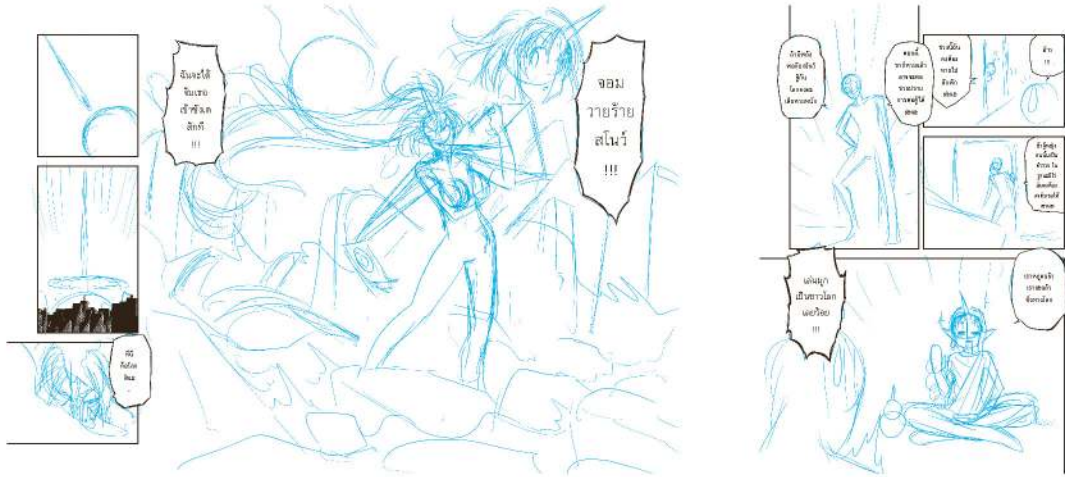
การเขียนวันช็อตและตอนที่ 1 มีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก เพราะเราจะต้องอธิบายโลก ตัวละคร และเป้าหมายของเรื่อง ให้จบภายในตอนแรก โดยจะมีแพทเทิร์นคร่าว ๆ ที่นิยมทำกันดังนี้





# แนม (ภาคทฤษฎี)

แนม คือ สตอริบอร์ดแบบหนึ่งที่ยิยมใช้ในงานมังงะ โดยแนมจะมีลักษณะการแบ่งช่อง การจัดวางองค์ประกอบภาพที่เหมือนหรือใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด มีการวาดลงในไซส์กระดาษเท่ากับต้นฉบับจริง จุดประสงค์หลักคือการอ่านเพื่อหาจุดแก้ไขก่อนที่จะเป็นต้นฉบับนั่นเอง



นี่มันร่างคร่าวๆที่คิดไว้มากเลยนะคะ ตัวละครยังมีแค่โครง แต่ไม่มีรายละเอียดเสื้อผ้า แถมฉากก็ไม่มีที่เห็นเอง

แน่นอน สำหรับแนมคือเน้นเร็วไว้ก่อน แค่มององค์ประกอบสำคัญก็พอแล้ว

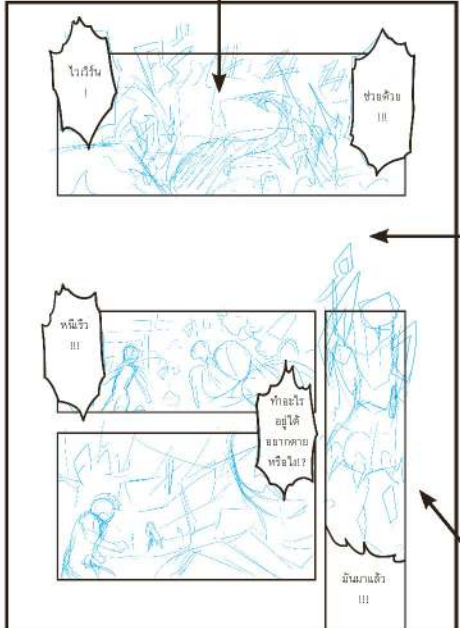


# ความสำคัญของช่อง (ภาคปฏิบัติ)

ในการใส่ลูกเล่นของช่อง มีวิธีหลากหลายให้เลือกใช้ หรือจะเริ่มจากการลองผิดลองถูกเพื่อให้ได้วิธีใหม่ ๆ มากก็ได้เช่นกัน แต่ต้องระวังการเล่นสไตส์เดิมซ้ำบ่อย ๆ ภายในหนึ่งตอน เพราะอาจทำให้ดูซ้ำซากจำเจได้

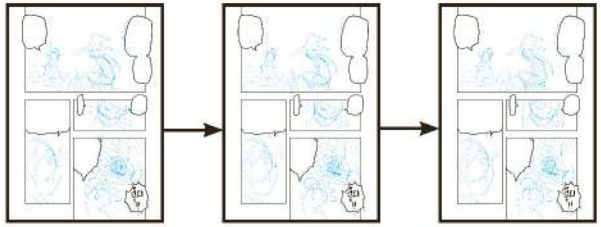
ช่องแรกของเรื่องเป็นตัวบอกสถานที่ เวลา ยุคสมัย และ เกริ่นเข้าเหตุการณ์ในโลกของเรื่องราว จึงเป็นช่องที่สำคัญ

รวมถึงแพทเทิร์นการจัดช่องด้วยเช่นกัน ถ้าเราจัดสไตส์เดิมบ่อย ๆ งานจะขาดความหลากหลายในการอ่านได้

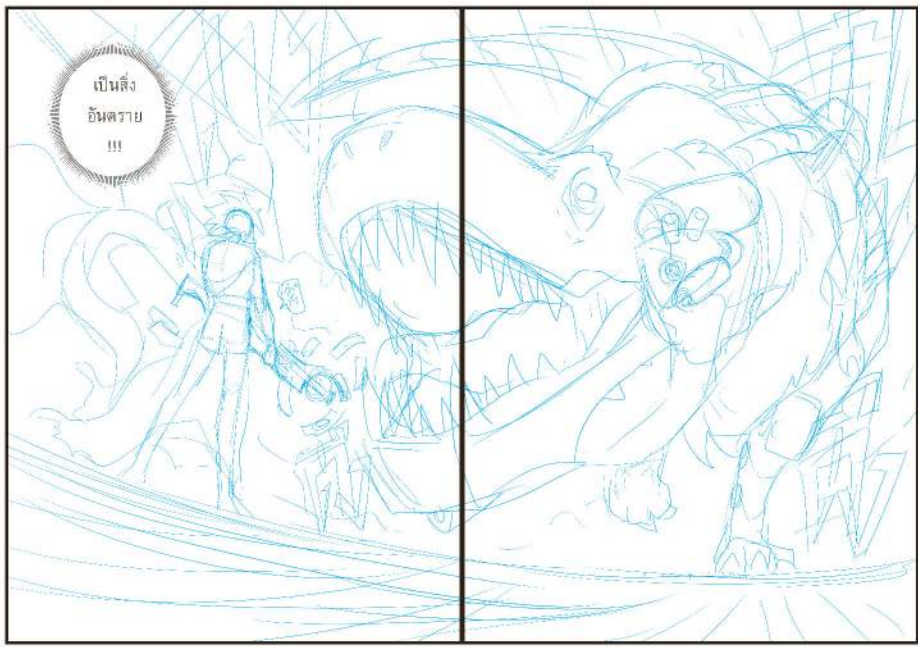


สามารถเว้นช่องไว้สำหรับคำพูดได้

ถ้าเรียงด้วยแพทเทิร์นช่องเดิม ๆ ติดกันมากเกินไปอาจดูจำเจไปนิด



ช่องเชื่อมซีน



หน้าคู่นี้เป็นหนึ่งช่อง ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบตามขนาดช่องจึงมีความสำคัญ ช้ายังมีหน้าที่ดึงดูดอารมณ์ของคนอ่านได้อีกด้วย

## สีสร้างอารมณ์

เคยหรือเปล่าที่แค่มองภาพห้องไฟสีแดง แล้วรู้สึกมันน่ากลัว อันตราย นั่นเพราะสีของบรรยากาศสามารถส่งอารมณ์มาอย่างเราได้ โดยตรงนั่นเอง!

เชคสเปียร์เคยใช้แสงสีกับละครเวที เพื่อดึงอารมณ์ของซันนั้น ๆ ออกมา เขาได้พิสูจน์แล้วว่าแต่ละเฉดสีมีผลกับอารมณ์ของคนดูเป็นอย่างมาก



สีแดงสร้างอารมณ์อันตราย ความตาย โศกนาฏกรรม



สีน้ำเงินบ่งบอกถึงความเศร้า อิมคริม สงบ



สีเหลืองบ่งบอกถึงความสุข ความเป็นธรรมชาติ ความหวัง

การใช้โทนสีเพื่อแสดงอารมณ์ ยังเป็นที่นิยมในปัจจุบันในหลาย ๆ สื่อ โดยเฉพาะวงการภาพยนตร์ เพียงแต่นับแต่นานขึ้น ตอนดูหนังลองสังเกตดูสิ!



ใช่ ๆ หนึ่งแต่ละแนวจะมีการใช้โทนภาพไม่เหมือนกัน และเราสามารถประยุกต์ใช้กับรูปภาพได้ด้วยนะ!!



# เอฟเฟ็กต์แสงโดยรอบ (Ambient Light Effect)

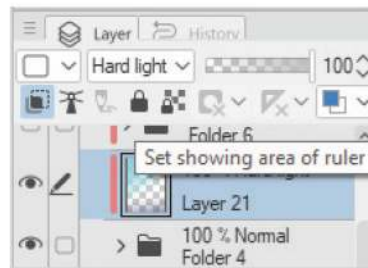
มีแสงแอมเบียนท์



ไม่มีแสงแอมเบียนท์



แสงโดยรอบ หรือแอมเบียนท์ไลท์ เป็นการคุมโทนอย่างหนึ่ง ที่นิยมใช้ในแอนิเมชันมาพักหนึ่งแล้ว เป็นเทคนิคที่ง่าย และทำให้ตัวละครเหมือนอยู่ในโลกนั้นมากยิ่งขึ้น เพราะมีแสงและเงาที่ใส่เพิ่มลงไปคลุมทั้งตัวละครและฉากให้อยู่ในโลกเดียวกัน ไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งสีโดดออกมา



สำหรับเลเยอร์ที่ใช้คลุมแอมเบียนท์ สามารถใช้ได้หลากหลาย เช่น Hard Light, Screen, Soft Light, Multiply, Color Burn ลองเลือก อันที่ชอบ สีสี่ใช้กันดู



# สิ่งที่ต้องรู้เกี่ยวกับการทำมังงะ

อย่างที่ได้อธิบายไว้ตอนต้นว่ามังงะแม้มีวิธีการอ่านที่ไม่เหมือนมังงะ แต่ขั้นตอนการทำ การจัดวาง ยังสามารถนำวิธีการของมังงะมาปรับใช้ได้ และด้วยความที่เป็นการอ่านแนวนอน ช่องไม่เบียดกันเหมือนมังงะ จึงค่อนข้างมีอิสระในการเล่นช่องได้หลากหลายกว่ามังงะบนหน้าหนังสือ แต่ในขณะเดียวกันก็มาเสียด้วยที่หน้าคู่ซึ่งเป็นช่องดึงอารมณ์ที่ดีที่สุดของมังงะก็ไม่สามารถใส่ให้ดึงอารมณ์ได้นักในงานมังงะ ต้องมีการแก้ไขเป็นรูปแบบแนวยาวเท่านั้น

← ความกว้างตายตัว →



สำหรับตอนที่  
ย้ายมาทำแรก ๆ  
ช่องมันก็จะติดกัน  
เป็นพรวนแบบนี้แหละ



ความยาว  
ไม่ตายตัว



สำหรับแพลตฟอร์มนี้  
ก็ดูแลแล้วอึดอัด  
จริง ๆ ด้วยค่ะ...



# การเว้นช่องของมังฮวา

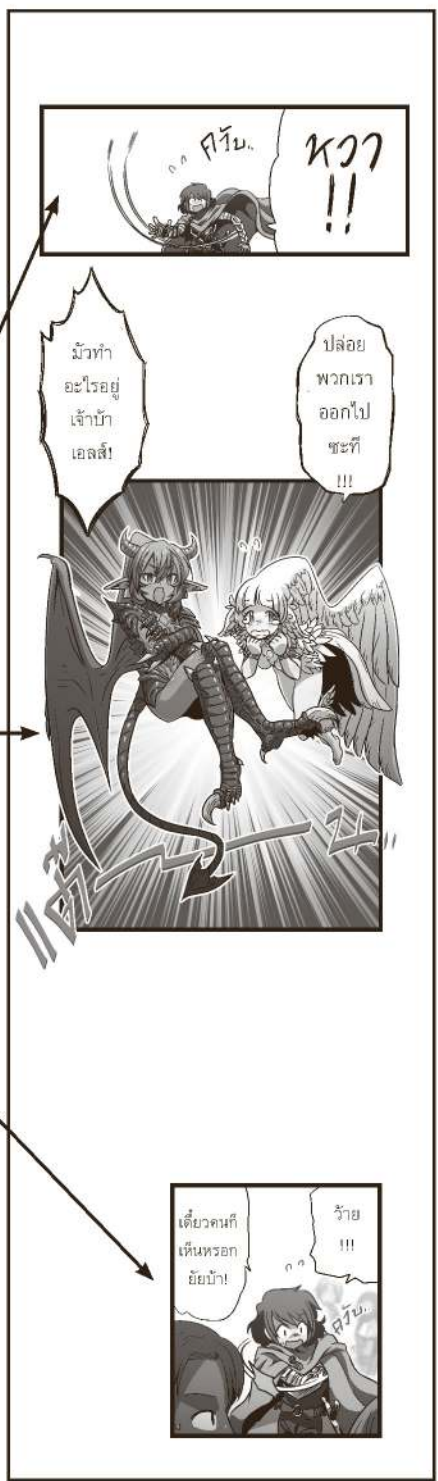
หลายคนทีวาดมังงะมาก่อนอาจรู้สึกแปลกสำหรับการเว้นช่องของเว็บตูน ซึ่งมันห่างกันเสียเหลือเกิน แต่มันก็มีข้อดีที่ทำให้การวางช่องดูโล่งและอ่านง่ายกว่ามังงะมาก



พอเรามีพื้นที่ช่องไฟระหว่างช่อง เยอะแล้ว บอลลูกก็จะไม่เบียด ตัวละครอีกต่อไป!!



ความอ่านง่ายสบายตาและเต็มตาเต็มใจ คือสิ่งที่มังฮวาควรมีสนะคะ



# การวาดมังงะ

การวาดมังงะแทบจะมีขั้นตอนแบบมังงะสีแบบไม่ผิดเพี้ยน แต่จะมีขั้นตอนย่อยที่ต่างกันอยู่บ้าง โดยจะโฟกัสไปที่ความสั่นไหวของการต่อข้อในแต่ละแคนวาสให้ทำการ export ออกมาดูแล้วไม่ติดขัด หรือดูแล้วภาพถูกตัดขอบจากการสิ้นสุดแคนวาสไป



ต้องระวังภาพที่ตัดตก  
ขอบแคนวาสด้านบนและล่าง



เมื่อเอามาต่อกับ  
หน้าอื่นจะทำให้ดู  
ตัดตกกะทันหัน  
← โดยไม่ตั้งใจ  
มากเกินไป



วิธีการวาดมังงะต้องคำนึงถึง  
การตัดตกขอบของแต่ละไฟล์เป็นพิเศษ  
เพื่อความสั่นไหวในการเล่า

อย่าเผลอวาดตัดตกขอบแบบมังงะล่ะ!!

