Image © Samuel Inkiläinen

CONTENTS

บทนำ 8

วิธีใช้หนังสือเล่มนี้ 10

เริ่มต้นใช้งาน PROCREATE 12

The User Interface 14
การตั้งค่า 16
Gestures 24
บรัช 28
สี 38
เลเยอร์ 42
Selections 50
Transform 54
Adjustments 58
Actions 66

PROJECTS 72

Illustration 74
Izzy Burton

Character design 92
Aveline Stokart

Fantasy landscape 108
Samuel Inkiläinen

Fantasy creature 124
Nicholas Kole

Traditional media 140
Max Ulichney

Spaceship 158
Dominik Mayer

Plein air 174
Simone Grünewald

Sci-fi creatures 190
Sam Nassour

อธิบายคำศัพท์และเครื่องมือ 206

ดาวน์โหลดสื่อการสอน 208

คณะผู้จัดทำ 210

Index 212

เมนู COPY PASTE

เพียงใช้ 3 นิ้วแตะลากลงเร็วๆ ที่หน้าจอจะปรากฏเมนู Copy Paste ขึ้นมา ที่จะช่วยให้เราสามารถ Copy, Cut รวมถึง Paste ชิ้นส่วนต่างๆ ของงานได้ตามใจ

Copy

จะคัดลอกส่วนที่เลือกในเลเยอร์ที่ใช้งานอยู่ (วิธีการใช้งานอยู่ใน Selections หน้า 50 และ Layers จะอยู่ในหน้า 42) โดยหากไม่ได้เลือกอะไร ก็จะเป็นการก็อปปี้ทุกอย่างในเลเยอร์นั้นแทน สามารถใช้ Paste เพื่อวางส่วนที่ได้ก็อปปี้มา ทำได้ทั้งในไฟล์งานที่ต่างกันหรือในแอปอื่นๆ

Cut

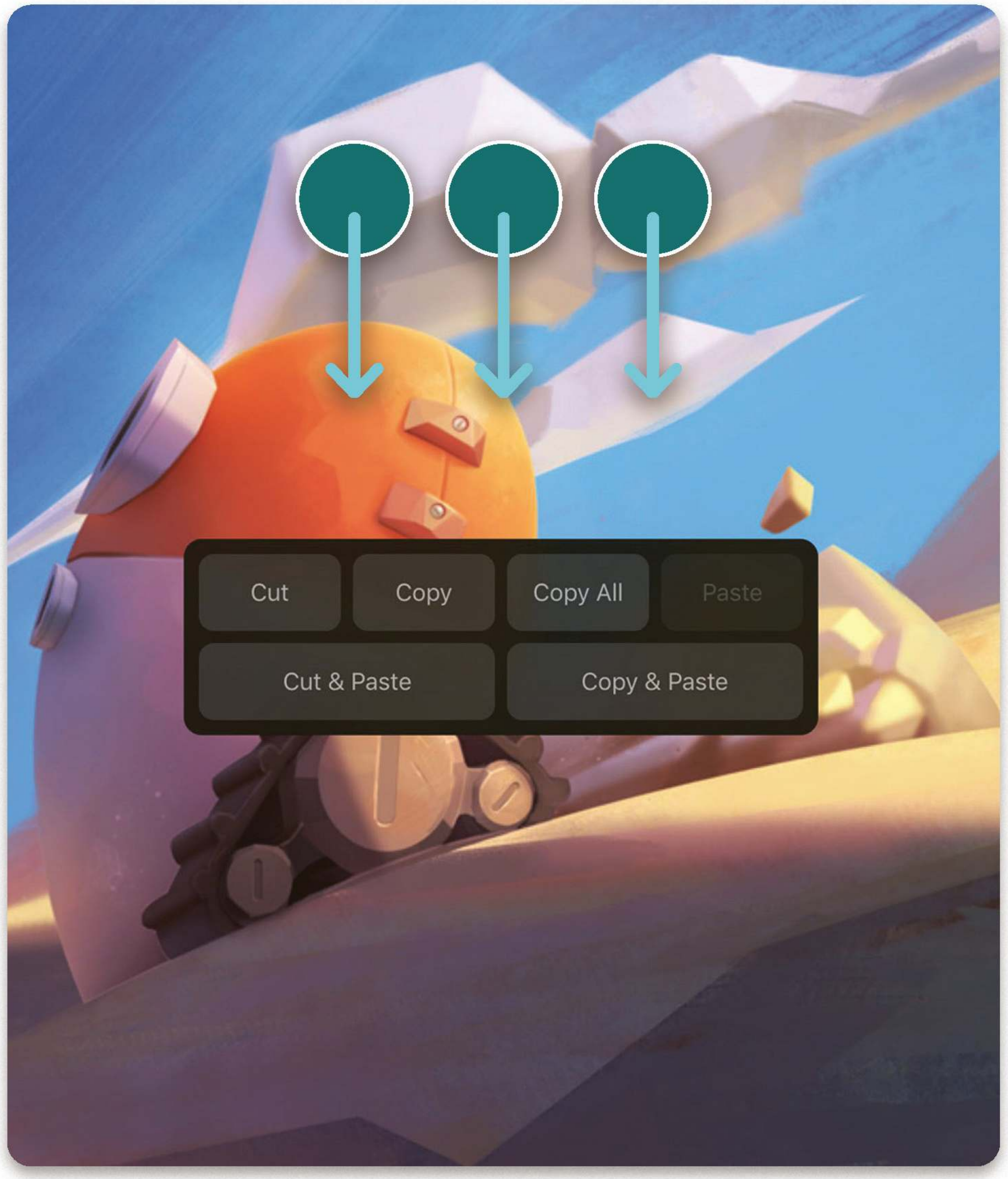
ทำงานคล้ายกันกับ Copy แต่จะตัดส่วนที่เลือกออกจากที่เดิมเพื่อนำมาวางในจุดที่ต้องการ

Paste

จะช่วยแปะหรือวางส่วนที่ถูกคัดลอกหรือตัดในอีกเลเยอร์

Copy All

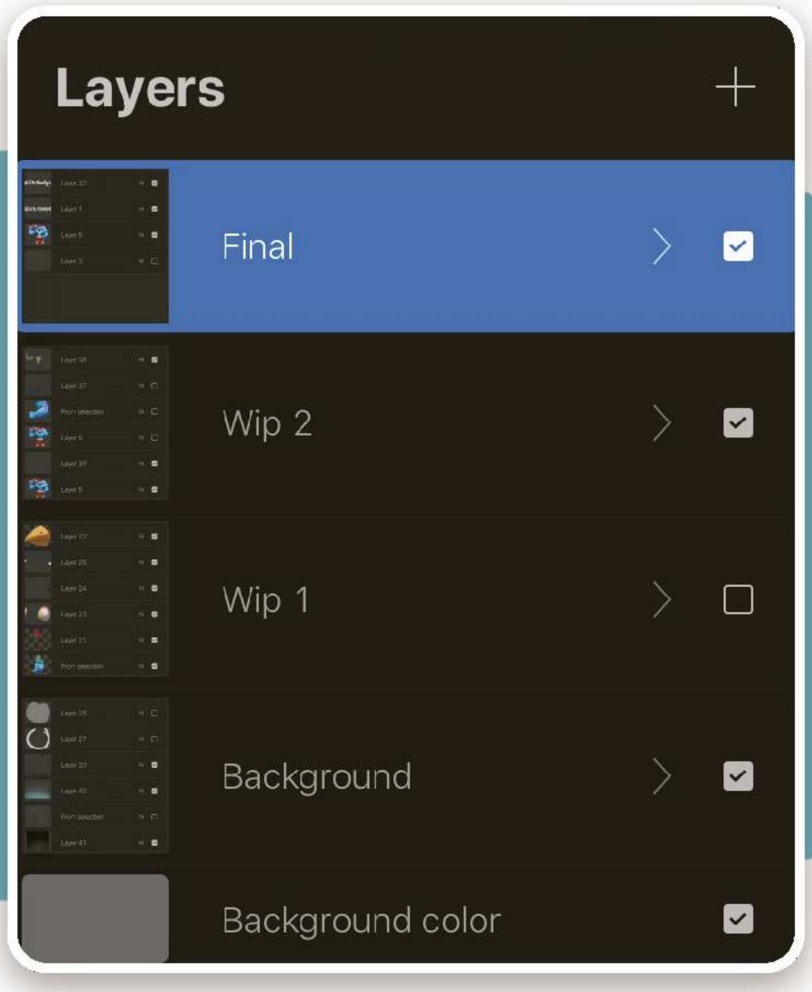
จะก็อปปี้ส่วนที่ต้องการในหลายๆ เลเยอร์ โดยจะคัดลอกทุกสิ่งในหน้ากระดาษหากไม่ได้เลือกส่วนใดส่วนหนึ่งไว้



ใช้งานเมนู Copy Paste โดยใช้สามนิ้วแตะลากลงเร็วๆ ที่หน้าจอ

COPY ALL LAYERS

Copy All ช่วยให้เราก็อปปี้เลเยอร์ทั้งหมด และถูกวางใหม่ในรูปแบบเลเยอร์แฟลทเดี่ยวๆ (โดยไม่ได้ไปเปลี่ยนอะไรของเลเยอร์เดิม) สามารถเลือกใช้เมนูนี้ตอนที่ต้องการแชร์โปรเกรสของงานที่ทำอยู่ อย่างไรก็ตาม เรายังสามารถสร้างกรุ๊ปเลเยอร์ คัดลอกและอีดิตต่อในกรุ๊ปที่คัดลอกมา วิธีนี้จะทำหน้าที่เหมือนกับการ Copy All แต่ยังพ่วงเลเยอร์ต่างๆ ให้เราแก้ไขต่อได้ด้วย

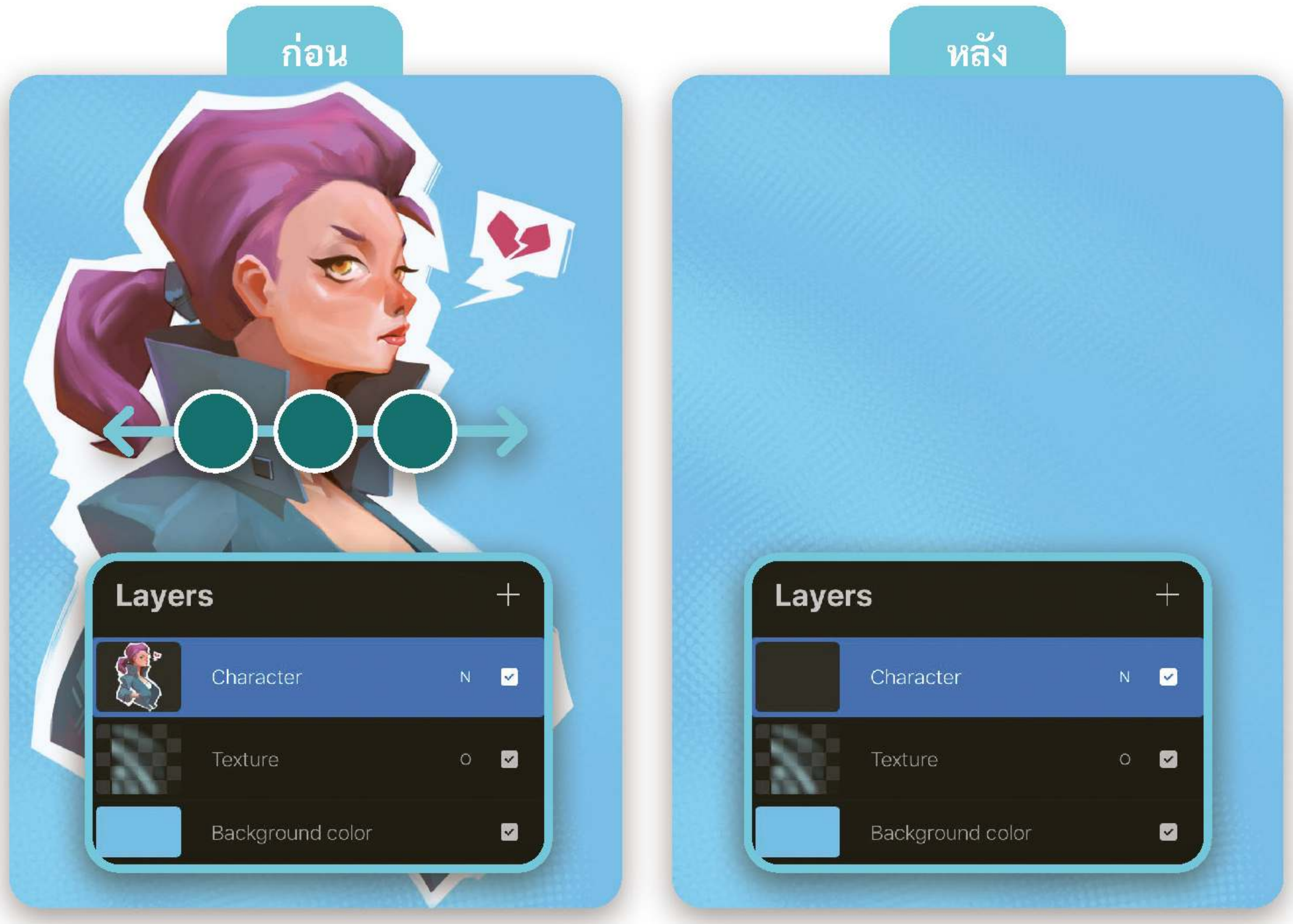


All images © Lucas Peinador

Gestures เด็ดตัวอื่นๆ

เคลียร์เลเยอร์

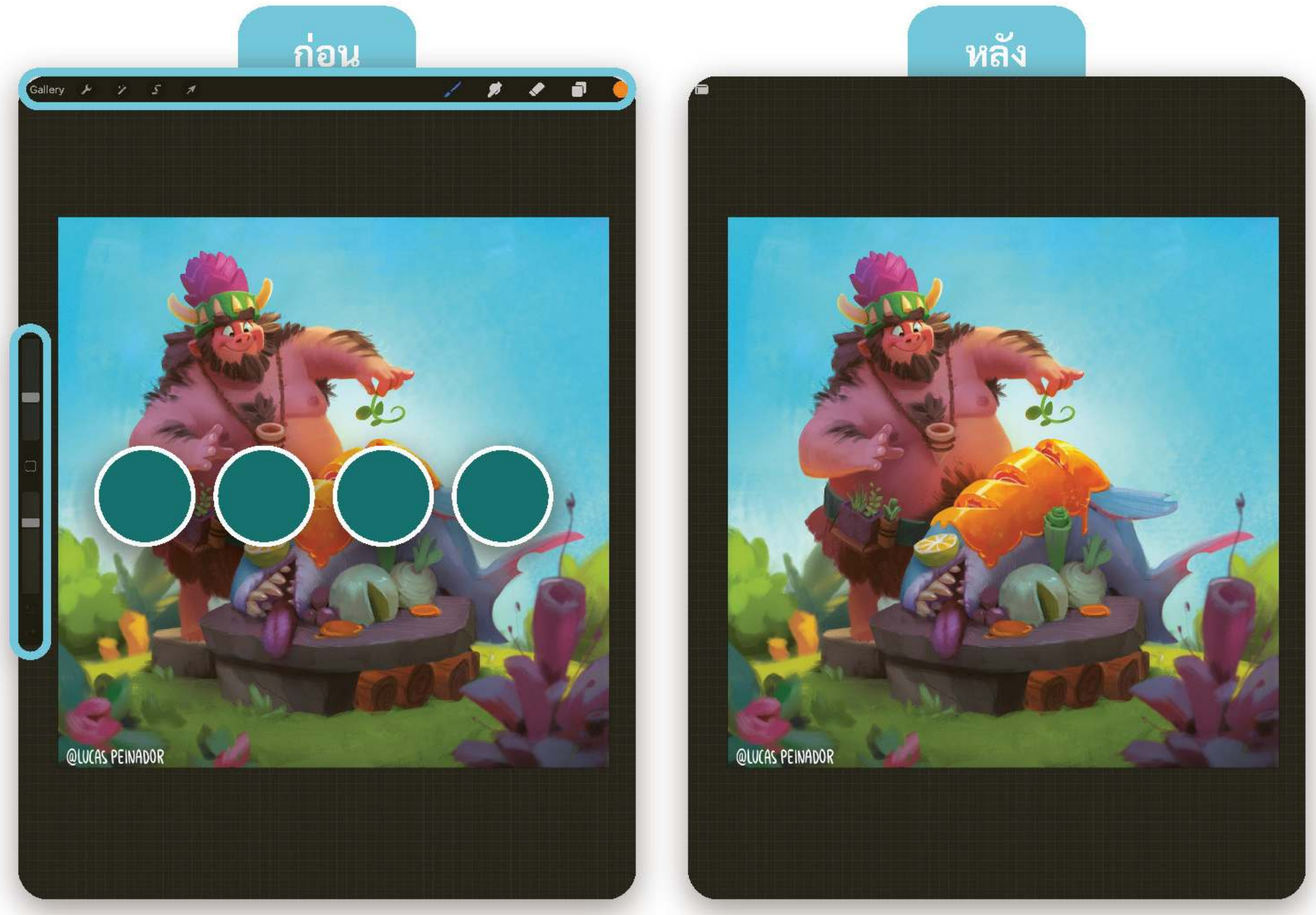
หากต้องการลบสิ่งต่างๆ ที่เพ้นต์ไปบนเลเยอร์ ก็เพียงปัด 3 นิ้วไปมาบนหน้ากระดาษได้ง่ายๆ เรายังสามารถใช้ Gesture นี้ร่วมกับเครื่องมือ Selections เพื่อลบองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพโดยไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือยางลบเลย



สไลด์ 3 นิ้วไปมาเพื่อลบสิ่งที่เพ้นต์บนเลเยอร์

ซ่อนเมนูต่างๆ

หากอยากได้ความรู้สึกฟรีสไตล์โดยไม่มี User Interface รอบๆ ปรากฏขึ้นให้รกหูรกตาหรือต้องการพรีเซนต์งานล่ะก็ เพียงแตะ 4 นิ้วพร้อมกันก็จะเป็นการซ่อนเมนูรอบๆ หน้ากระดาษเป็นที่เรียบร้อย โดยสามารถเรียกทุกอย่างกลับคืนมาด้วยการแตะ 4 นิ้วอีกครั้ง ง่ายมากใช่มั้ยล่ะ

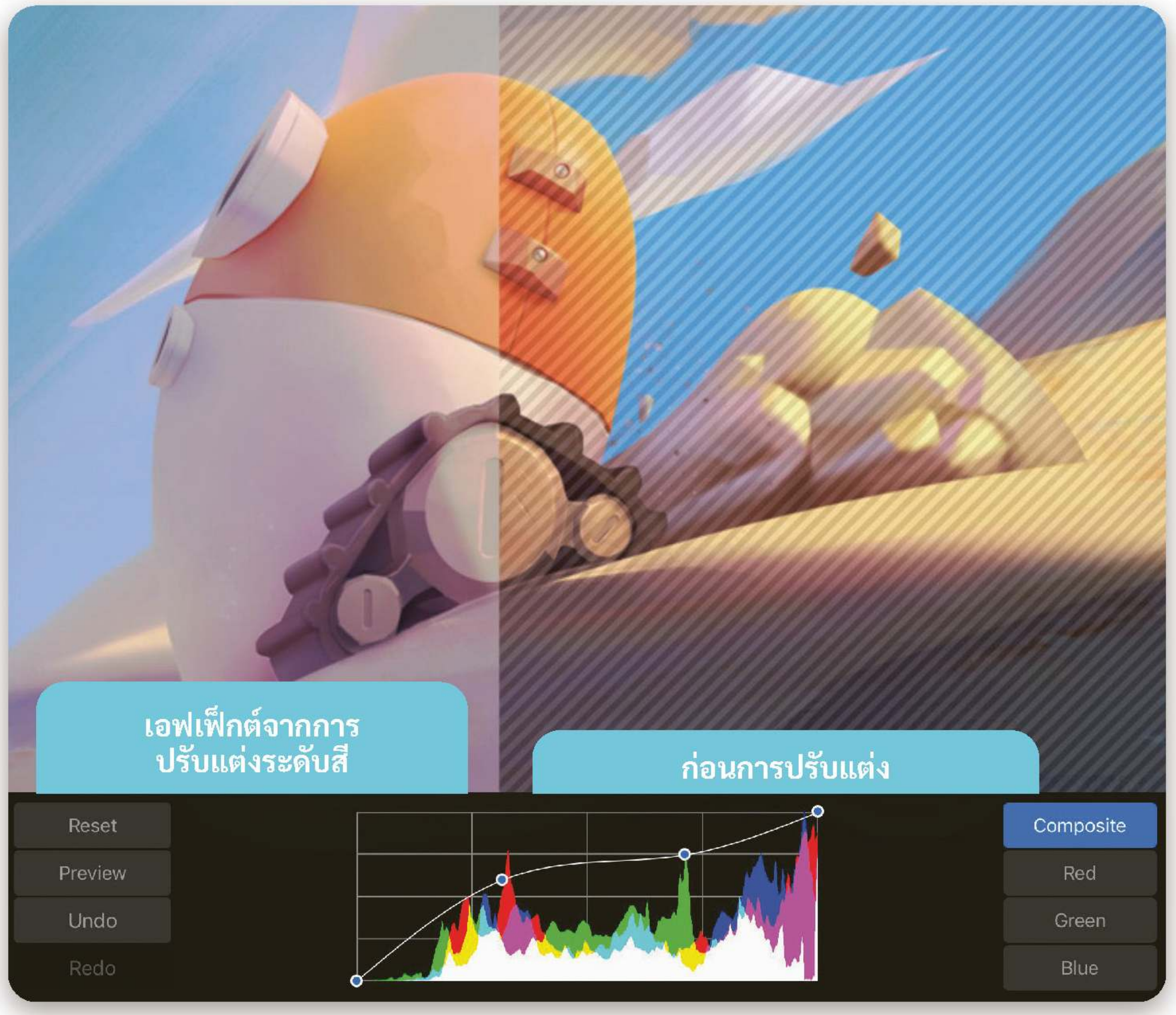


แตะ 4 นิ้วบนหน้าจอเพื่อซ่อนเครื่องมือต่างๆ โดยรอบ

CURVES

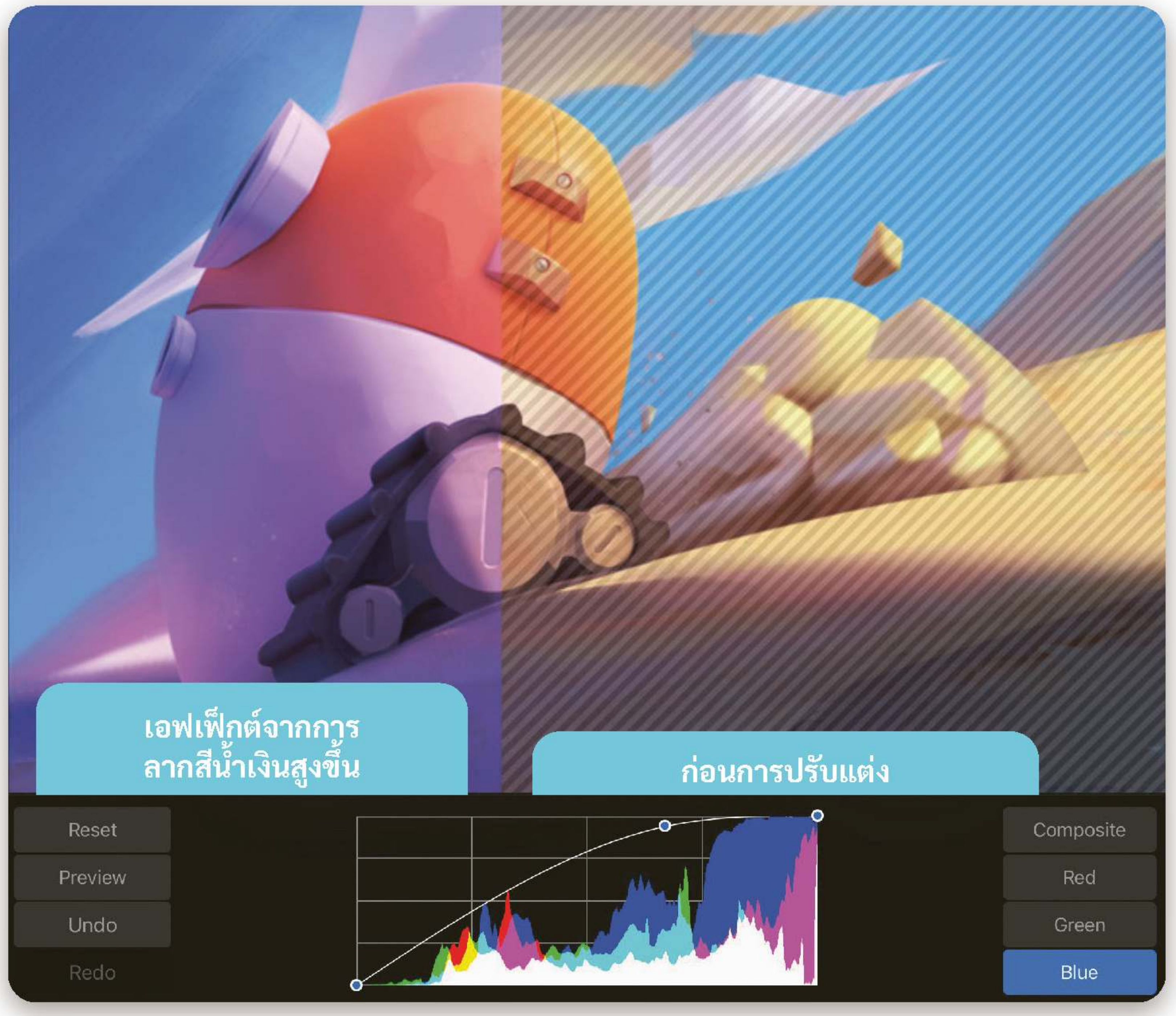
ช่วยให้เราปรับค่าความสว่างและสีของชิ้นงานที่มาในรูปแบบกราฟฮิสโตแกรมสุดล้ำ แม้เริ่มแรกเราอาจตระหนกตกใจกับการใช้งานฟังก์ชันนี้อยู่บ้าง สอดคล้องกับหน้าตาที่ดูสลับซับซ้อน แต่เชื่อเถอะ เมื่อเราเข้าใจการใช้งานดีแล้วล่ะก็ นี่ก็คือเครื่องมือบ้านๆ ที่ใช้งานไม่ยากอย่างที่คิดแน่นอน

แตะที่ Curves จะปรากฏกราฟฮิสโตแกรมพร้อมเส้นทแยงมุมให้สามารถลากขึ้นลงได้ตามใจ ทั้งยังมีลูกเล่นแพรวพราวช่วยปรับแต่งภาพอย่าง Gemma (โทนสี RGB บวกกับ contrast ของสีในภาพ) ตามด้วย Red Green และ Blue ซึ่งด้านบนสุด คือ การปรับ Highlights บริเวณตรงกลางจะเป็น Midtones และ Shadows ทางด้านล่าง



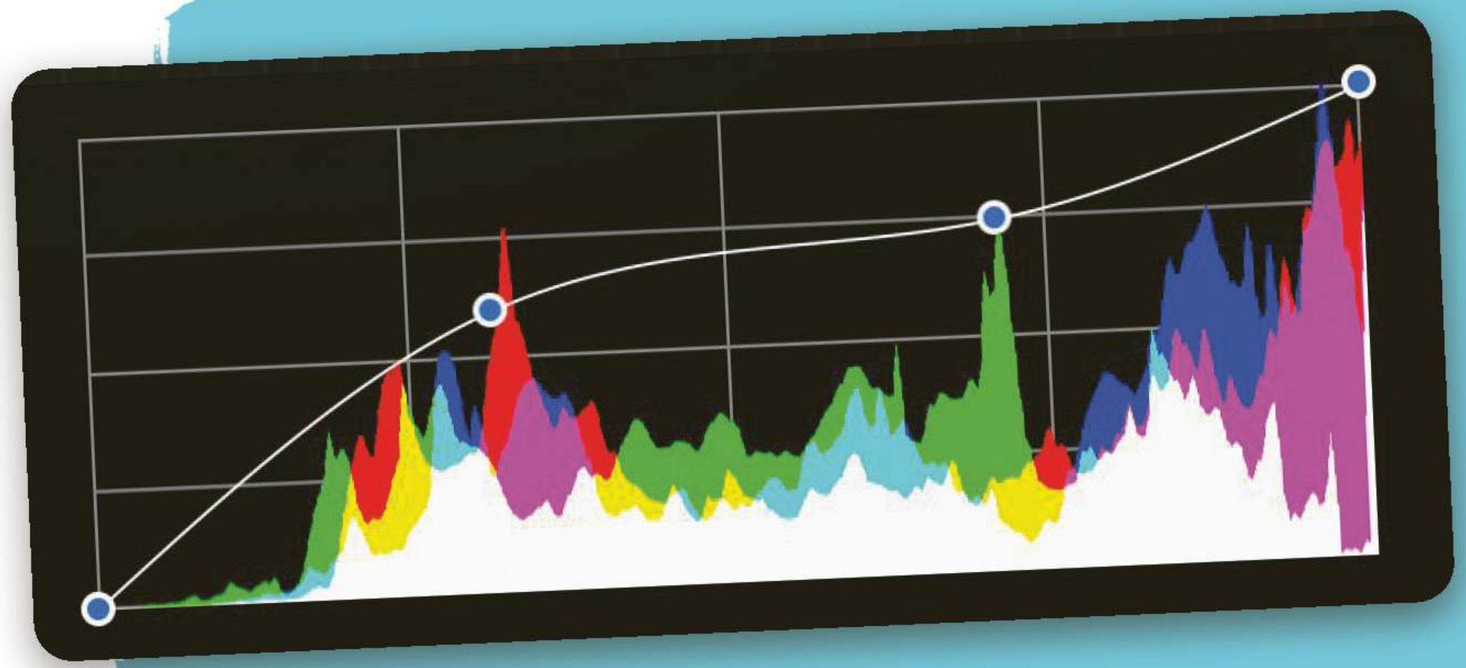
เมื่อใช้งานไปสักพัก เราจะเห็นว่า Curves นั้นไม่ได้ใช้งานยากอย่างที่คิด

แม้ศิลปินหลายคนมักจะใช้งาน Curves แค่ปรับเปลี่ยนเฉดสีของภาพ แต่เรายังสามารถปรับแต่งค่าสี Red , Green และ Blue ในภาพได้อีกด้วย เช่น หากคิดว่าไฮไลต์ของภาพนั้นดูเหลืองไปหน่อย เราอาจไปที่แถบ Blue (คู่สีตรงข้าม) และลากสูงขึ้นอีกนิดเพื่อเพิ่มสีน้ำเงินเข้าไปผสมให้สีเหลืองดูอ่อนลง



เมื่อใช้งานไปสักพัก เราจะเห็นว่า Curves นั้นไม่ได้ใช้งานยากอย่างที่คิด

All images © Lucas Peinador



กราฟฮิสโตแกรม

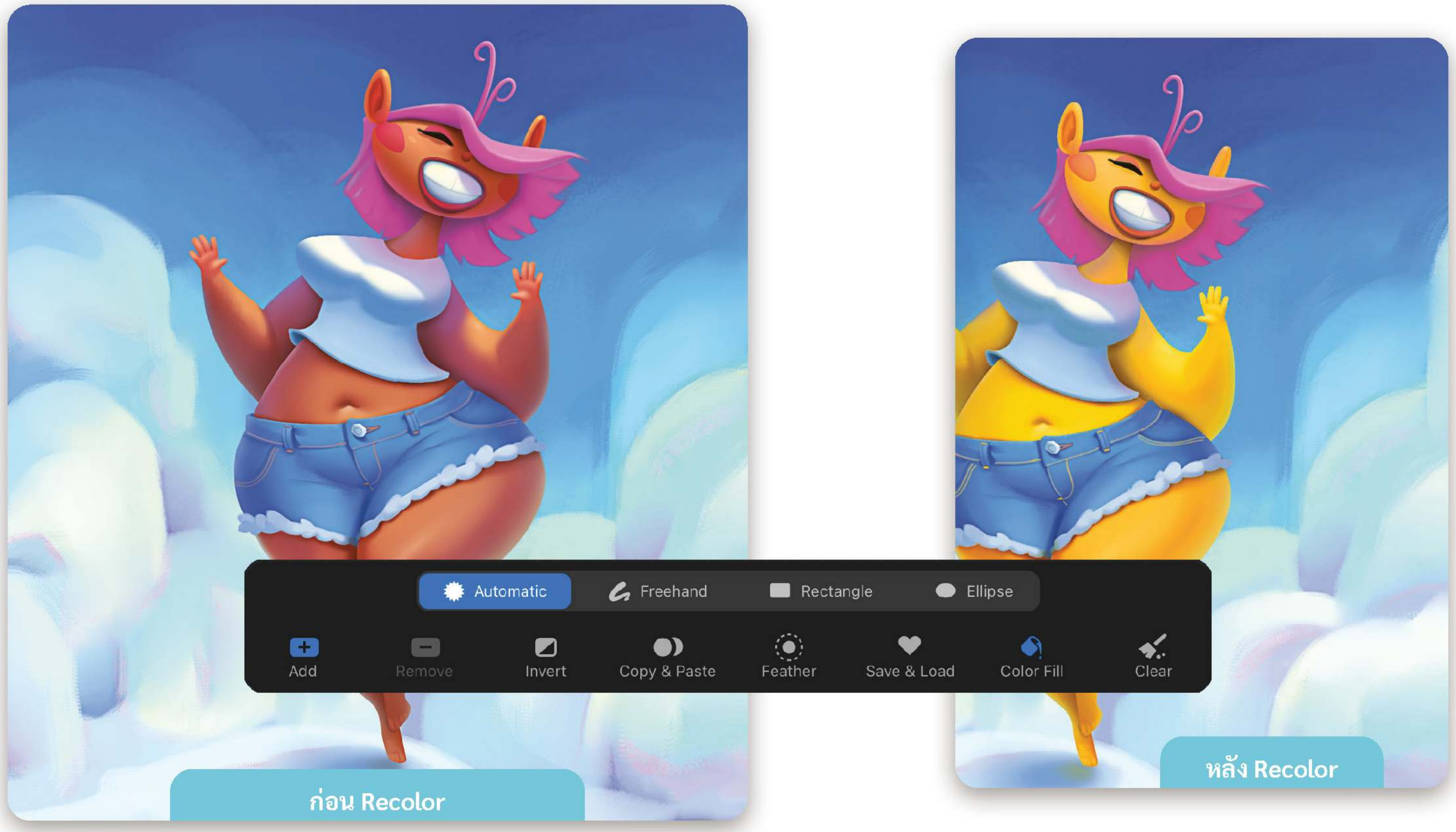
ฮิสโตแกรมใน Procreate ก็คือ กราฟบอกค่าความสว่างและสีของภาพ มีแกนแนวนอนเคลื่อนจากสีดำในด้านซ้ายมือไปจนถึงสีขาวที่สว่างที่สุดทางด้านขวา และแกนแนวตั้งจะแสดงค่าความถี่หรือความเข้มข้นของแต่ละโทนสีในภาพ

RECOLOR

แม้แถบ Recolor Adjustment จะหายหน้าไปจาก Procreate เวอร์ชันใหม่เป็นที่เรียบร้อย แต่นั่นไม่ได้แปลว่าจะไม่มีฟังก์ชันนี้อยู่แล้ว

ยกตัวอย่างเช่น เราเพ้นต์ทุกอย่างเสร็จและ Flat เลเยอร์รวมกันเป็นที่เรียบร้อย แต่อยู่ๆ คุณลูกค้าผู้น่ารักก็คอมเมนต์ว่า อยากเปลี่ยนสีผิวของคาแรคเตอร์ในภาพซะอย่างนั้น ทางแก้คือ เราสามารถ Select ส่วนที่ต้องการเปลี่ยนสี และกด Color Fill เพื่อเทสีที่เลือกลงไป การกด Automatic จะเปลี่ยนสีในรูปเป็นสีที่เราแตะจากพาเลทให้อัตโนมัติ เท่านี้ก็เป็นอันเสร็จเรียบร้อย

Select ส่วนที่ต้องการเปลี่ยนสี แล้วเลือก Color Fill เพื่อเทสีลงไป



ก่อน Recolor

หลัง Recolor

ออกแบบคาแรคเตอร์

Aveline Stokart

บทนี้จะเป็นการสอนวิธีสร้างคาแรคเตอร์บุคคลบนแบ็กกราวด์ง่ายๆ โดยคาแรคเตอร์ที่เซตมาในบทนี้ก็คือ สาวน้อยหน้าตาจิ้มลิ้มที่กำลังเดินอยู่บนถนนแห่งหนึ่งในปารีส เราจะมาเรียนรู้วิธีถ่ายทอดพลังแห่งความสดใสและบุคลิกอันสง่างามในตัวของหญิงสาวที่กำลังซ่อนความเขินอายไว้ใต้ใบหน้าอันอ่อนหวานของเธอผ่านภาพวาดในครั้งนี้

นอกจากนั้น เราจะได้เห็นวิธีสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับอารมณ์ของคาแรคเตอร์ โดยในที่นี้จะเป็นการใส่ความวินเทจแห่งเมืองปารีสเสริมลงไป เพื่อสื่อถึงบรรยากาศสบายๆ ในยามบ่ายอันสดใสในภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

บทเรียนนี้จะพาไปเรียนรู้แต่ละขั้นตอนของการทำงาน ตั้งแต่การสเก็ตช์ภาพไปจนถึงไฟนอลทัชเพื่อสร้างผลงานอันสะดุดตา รวมถึงวิธีนำ Clipping Mask และ Alpha Lock มาใช้ในการลงสีและเบลนด์โหมดภาพต่างๆ เข้าด้วยกัน ปิดท้ายด้วยการนำเอฟเฟ็กต์ต่างๆ มาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศอันแสนสดใสให้กับภาพด้วย

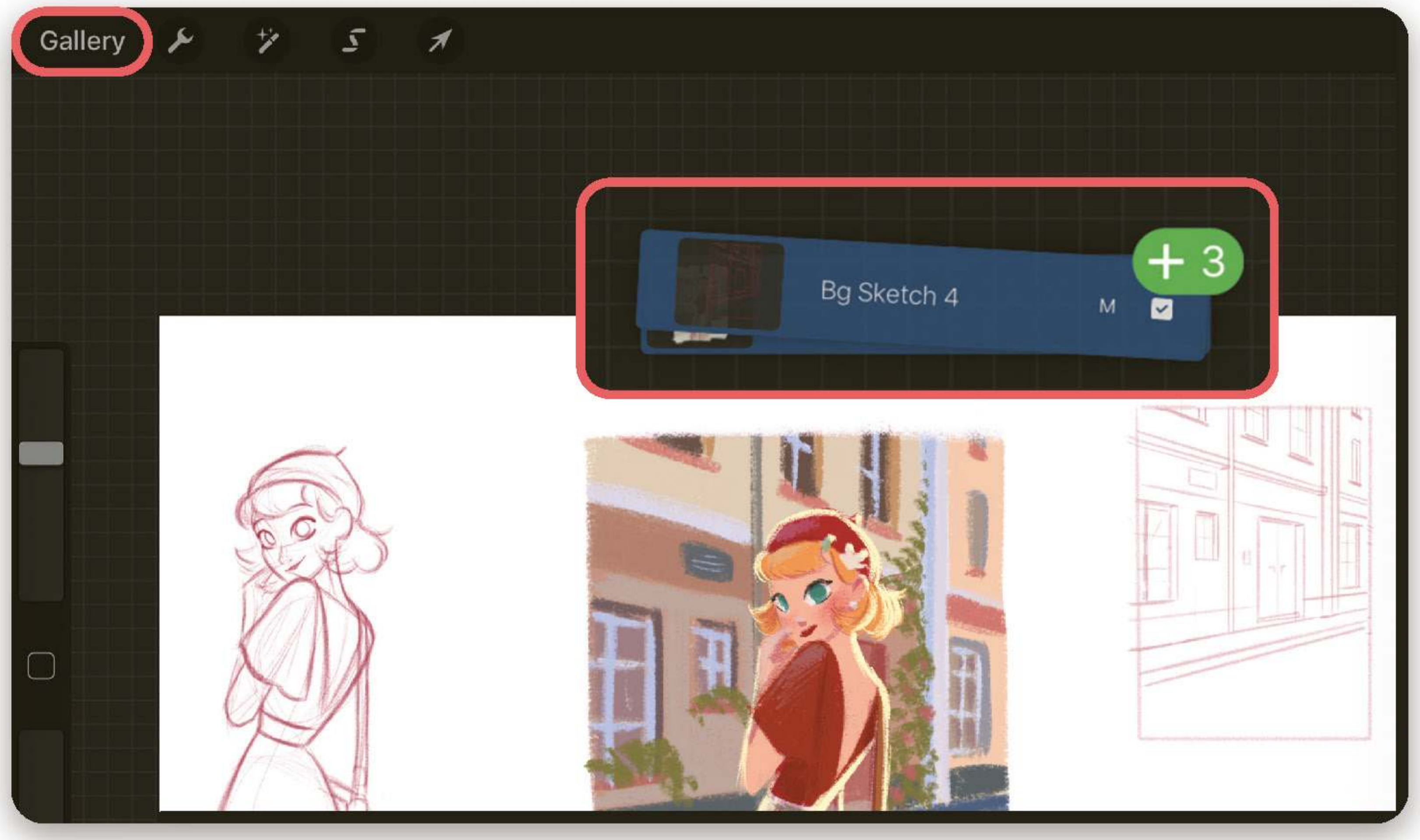
PAGE 208

เรียนรู้วิธี :

- จัดเลเยอร์เพื่อการทำงานที่เป็นระเบียบ
- วิธีใช้ Clipping Mask และ Alpha Lock เพื่อเพ้นต์งาน
- วิธีใช้เบลนด์โหมดต่างๆ กับเลเยอร์เพื่อสร้างแสงและเงา
- วิธีสร้างระยะความชัดตื้นของภาพเพื่อโฟกัสที่คาแรคเตอร์
- เพิ่มเอฟเฟ็กต์ง่ายๆ แต่ไม่ธรรมดาสำหรับไฟนอลทัช

10

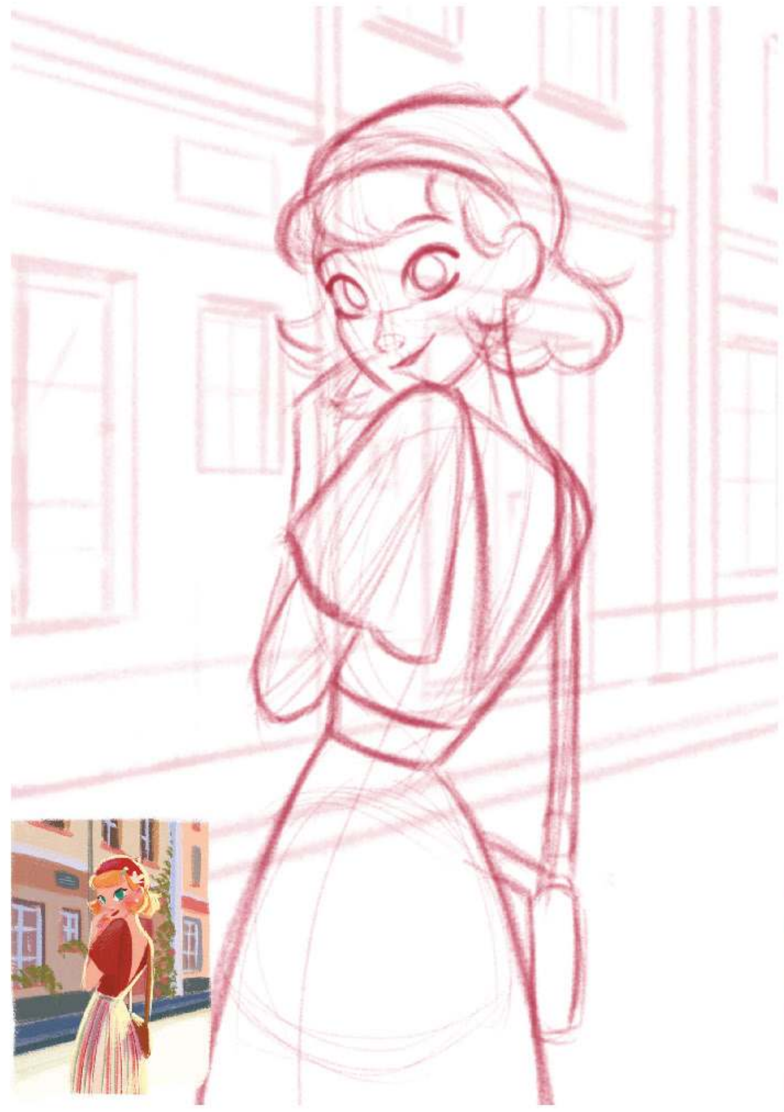
สร้างชิ้นงานไฟนอลโดยขึ้นหน้ากระดาษใหม่ในไซส์ A4 ก่อนก็อปปี้เลเยอร์สีและสเก็ตช์ที่เลือกลงในหน้ากระดาษใหม่ เริ่มแรกให้เลือกเลเยอร์ต่างๆ ที่เราต้องการก็อปปี้ (ทั้ง Background Sketch, Character Sketch และ Colour Rough) จากนั้นกดปากกาค้างไว้บนภาพในเลเยอร์ที่เลือกมา จะเห็นว่าเลเยอร์ทั้งหมดได้เด้งรวมเข้าด้วยกัน จากนั้นใช้มืออีกข้างแตะที่ Gallery แล้วไปที่หน้ากระดาษใหม่ที่สร้างขึ้นแล้วแตะปากกาออก คราวนี้จะเห็นว่า ไฟล์ต่างๆ ที่เลือกได้ถูกวางลงในหน้ากระดาษใหม่เป็นที่เรียบร้อยแล้ว



เลเยอร์ต่างๆ ที่เลือกจะถูกกรุ๊ปรวมเข้าด้วยกันเพื่อ Export ไปยังหน้ากระดาษใหม่

11

ใช้ Transform ปรับขนาดและจัดเรียงสเก็ตช์ส่วนของทั้งแบ็กกราวด์และคาแรคเตอร์เข้าด้วยกัน ให้วางตำแหน่งดวงตาคาแรคเตอร์บนส่วนที่สามด้านบนของภาพ ลดขนาดสเก็ตช์ของภาพสีที่ใช้เป็นแบบ หรือ Colour Rough แล้ววางไว้ ณ มุมด้านล่างของหน้ากระดาษ วิธีนี้จะง่ายต่อการดูสีต่างๆ ที่ต้องการเป็นอย่างดี



ปรับขนาดสเก็ตช์ภาพพื้นหลังและคาแรคเตอร์แล้ววางภาพอ้างอิงสีที่จะใช้ [Colour Rough] ไว้ที่มุมเล็กๆ ของหน้ากระดาษ

12

ซ่อนสเก็ตช์แบ็กกราวด์ออกไปก่อนเพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน จากนั้นลด Opacity เลเยอร์สเก็ตช์คาแรคเตอร์ลงที่ 35% ขึ้นเลเยอร์ใหม่ด้านบน จากนั้นเลือกบรัช Ink Bleed แล้วลงมือสเก็ตช์ทับ ใช้เวลาเก็บรายละเอียดและเกลาส่วนต่างๆ จนกว่าจะพอใจ เมื่อโอเคกับภาพร่างใหม่ที่ได้แล้วให้ซ่อนหรือลบเลเยอร์สเก็ตช์คาแรคเตอร์อันแรกทิ้งไป จากนั้นให้เซตเลเยอร์สเก็ตช์ใหม่เป็นโหมด Multiply เพื่อเตรียมเพ้นต์สี

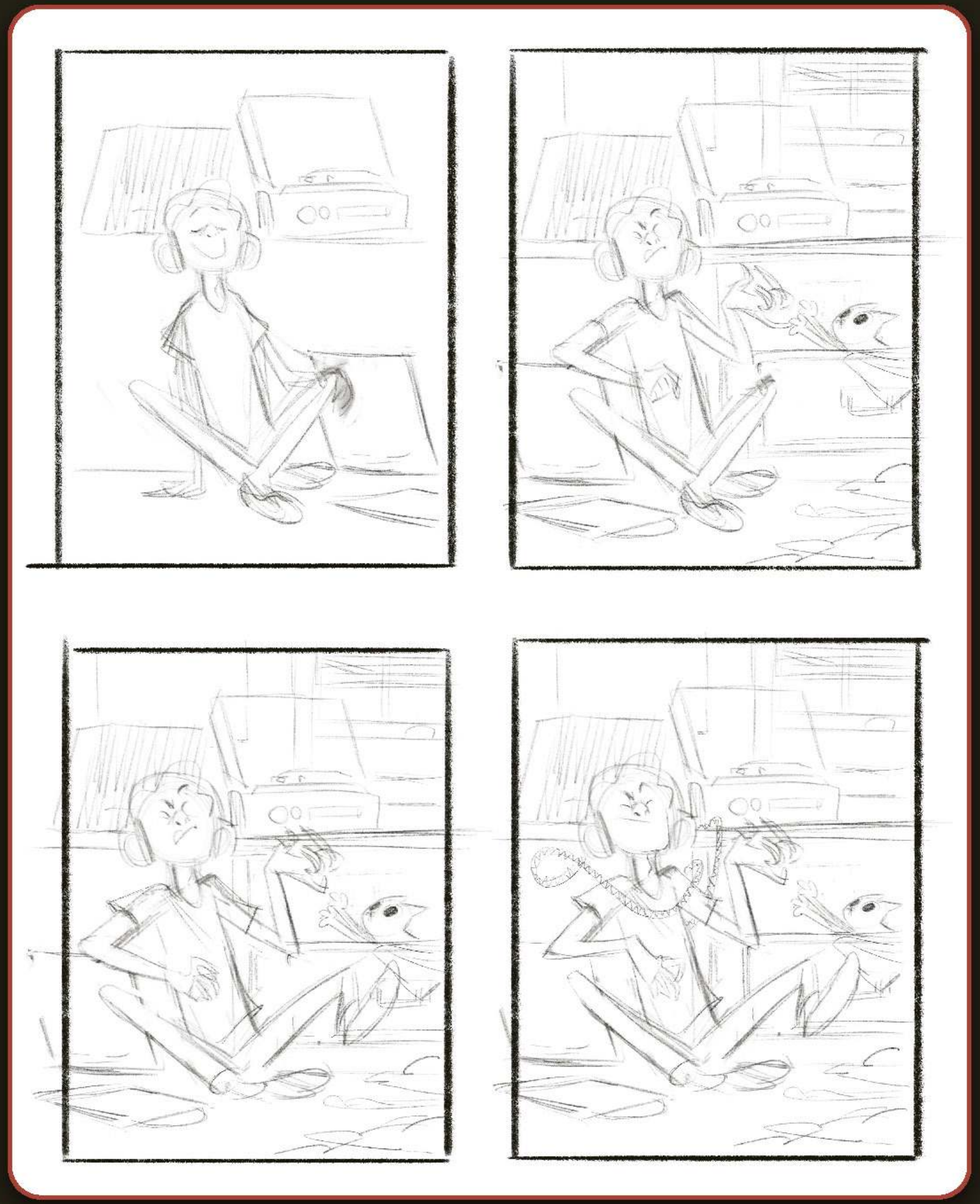
เซตเลเยอร์สเก็ตช์อันใหม่เป็นโหมด Multiply ด้านบนเลเยอร์สเก็ตช์แรก

เคล็ดลับศิลปิน :

เราสามารถสั่งให้ยางลบมีเท็กซ์เจอร์เดียวกับบรัชที่ใช้อยู่ ด้วยการนำปากกากดค้างที่ไอคอนยางลบด้านมุมบนขวา จากนั้นไอคอนยางลบจะเป็นสีน้ำเงินแล้วเด้งขึ้นเล็กน้อย เท่านี้ตัวเท็กซ์เจอร์ของยางลบก็จะเปลี่ยนเป็นแบบเดียวกับบรัชที่กำลังใช้เรียบร้อยแล้ว

02

ลองใช้เวลานึกถึงองค์ประกอบและเรื่องราวที่เราต้องการถ่ายทอดออกไป จากนั้นให้ขึ้นเลเยอร์ใหม่ทางด้านล่างเลเยอร์เฟรมภาพ ใช้บรัช Sketchy Sarmento Pencil ในการร่าง จากภาพซ้ายมือด้านบน ก็พอจะเห็นไอเดียของภาพกันแล้วว่า เป็นเรื่องราวของเด็กหนุ่มคนหนึ่งผู้กำลังเพลิดเพลินกับเสียงดนตรีอยู่ภายในห้องเงียบๆ คนเดียว อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่า มันยังขาดในส่วนของฟีลลิ่งและการถ่ายทอดเรื่องราวให้น่าสนใจอยู่ ทำซ้ำภาพสเก็ตช์ไอเดียแรกโดยคัดลอกเลเยอร์เดิม จากนั้นใช้เครื่องมือ Transform ย้ายภาพให้อยู่ในเฟรมถัดไป สเก็ตช์ภาพหนุ่มน้อยกำลังทำไม้ทำมือดีดกีต้าร์ในอากาศขณะฟังเพลงไปด้วย ยิ่งช่วยให้คาแรคเตอร์ดูแอ็คทีฟมากขึ้น ก่อนจะเพิ่มลูกแมวที่กำลังตวัดเท้าของมันเข้ามาในซีนในเวลาต่อมา



คอนเซ็ปต์ของภาพและท่าทางคาแรคเตอร์ที่ถูกเกลาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

03

จากนั้นก็มาถึงขั้นตอนการลงสีคร่าวๆ เริ่มจากก็อปปี้ภาพร่างไฟนอลที่ได้ในเฟรมภาพทั้งหมด ก่อนใช้นิ้วรวบเลเยอร์ทั้ง 4 เข้าด้วยกันแล้วเปลี่ยนสีเลเยอร์ Background ให้เป็นสีเทา

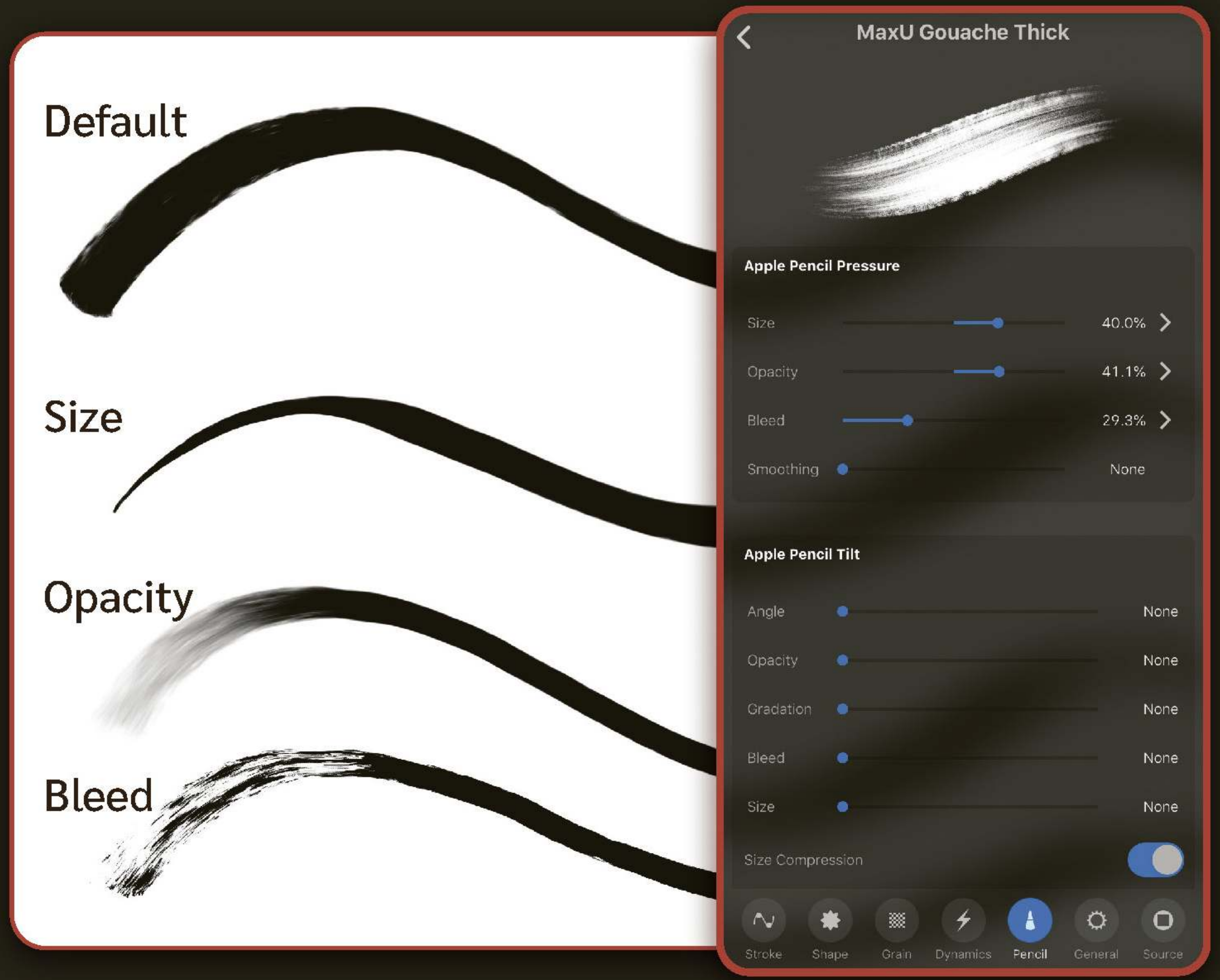
ขึ้นเลเยอร์ใหม่แล้วเพ้นต์สีของสิ่งต่างๆ ในห้อง ขึ้นเลเยอร์ใหม่ด้านบน ทำให้ห้องมืดลงโดยเพ้นต์สีฟ้าอ่อนลงบนภาพในเฟรม แล้วเปลี่ยนเบลนด์โหมดเป็น Multiply เพื่อให้เข้ากับความมืดและมีแสงลอดเข้ามา ปกติเราจะสามารถเลือกเพ้นต์เงาตามจุดที่ต้องการได้ไม่ว่าจะเป็นใต้คาแรคเตอร์หรือเงาที่ทอดจากวัตถุลงมา

เพิ่มเติมในส่วนนี้คือ ให้ใช้สีอ่อนเพื่อเพ้นต์แสงบริเวณหน้าต่าง รวมถึงริมไลท์บนตัวคาแรคเตอร์และพื้นผิวที่มีแสงสะท้อน ซึ่งสามารถเพ้นต์แยกเลเยอร์ได้

แยกเลเยอร์โดยใช้สีที่แตกต่างกัน

11

ไปที่ **Pencil > Apple Pencil Pressure** เราจะเห็น Size ที่เป็นตัวควบคุมความหนาและบางเมื่อกดหัวแปรงแรงขึ้นและได้บรัชหัวใหญ่ขึ้นด้วย ซึ่งจะเห็นสิ่งเหล่านี้ได้ชัดเจนที่สุดในพู่กันและปากกาหมึกซึม ส่วน Opacity นั้นจะเป็นตัวควบคุมระดับความทึบของบรัชเช่นเดียวกับ Airbrush Bleed นั้นมีฟังก์ชันจะคล้ายๆ กับ Opacity แต่เป็นเวอร์ชันคอนทราสต์สูงกว่า ทำให้ได้เท็กซ์เจอร์ที่คมชัดและโดดเด่นมากขึ้น ซึ่งเหมาะสำหรับใช้เป็นเอฟเฟ็กต์ dry brush นอกจากนี้ ยังสามารถลองเล่นเซตติ้งต่างๆ ในบรัช MaxU Gouache Thick ในบทนี้เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม



เอฟเฟ็กต์ต่างๆ จากแรงกดของบรัช รวมถึงเซตติ้งของบรัช MaxU Gouache Thick

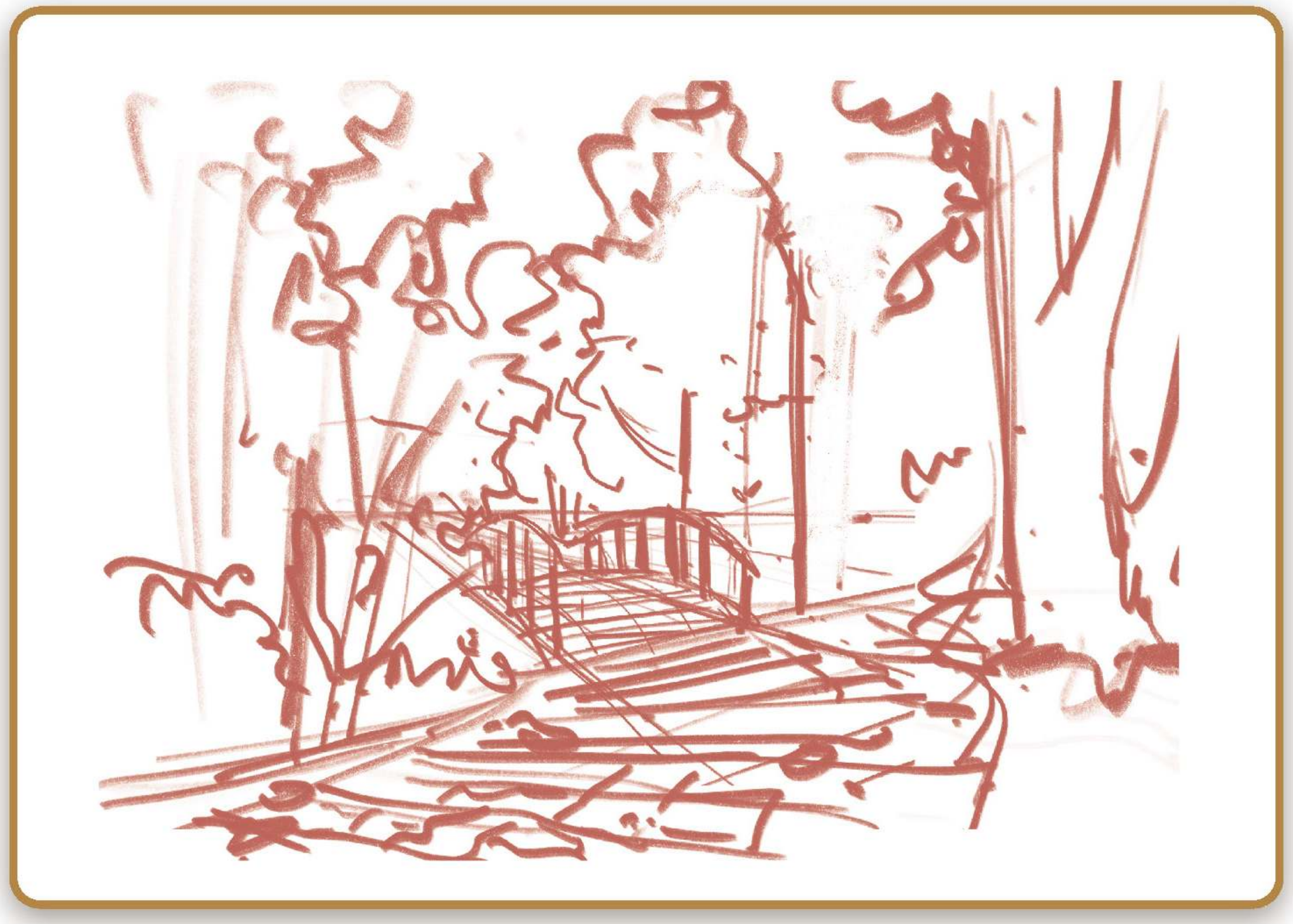
12

หลังจากดราฟท์ภาพด้วยบรัชที่ได้ฟีลเหมือนดินสอแล้ว ตอนนี้ก็ถึงเวลารีแล็กซ์และเพ้นต์สีกันซะทีสเก็ตช์ภาพที่มีรายละเอียดเยอะๆ นั้นมีความสำคัญที่จะช่วยถ่ายทอดเรื่องราวให้ออกมาดี แต่ก็อาจมาเละได้ง่ายๆ ตอนเพ้นต์หากไม่ได้วางแพลนสีที่จะใช้มาก่อน ซึ่งเราได้ออกแบบสีที่ต้องการเพื่อนำมาใช้เป็นตัวอย่างกันเรียบร้อยแล้ว ว่าแล้วก็อิมพอร์ตไฟล์ภาพสีที่ทำไว้มาได้เลย

ไฟนอลสเก็ตช์กับภาพแบบสีที่ทำไว้ก่อนหน้า

03

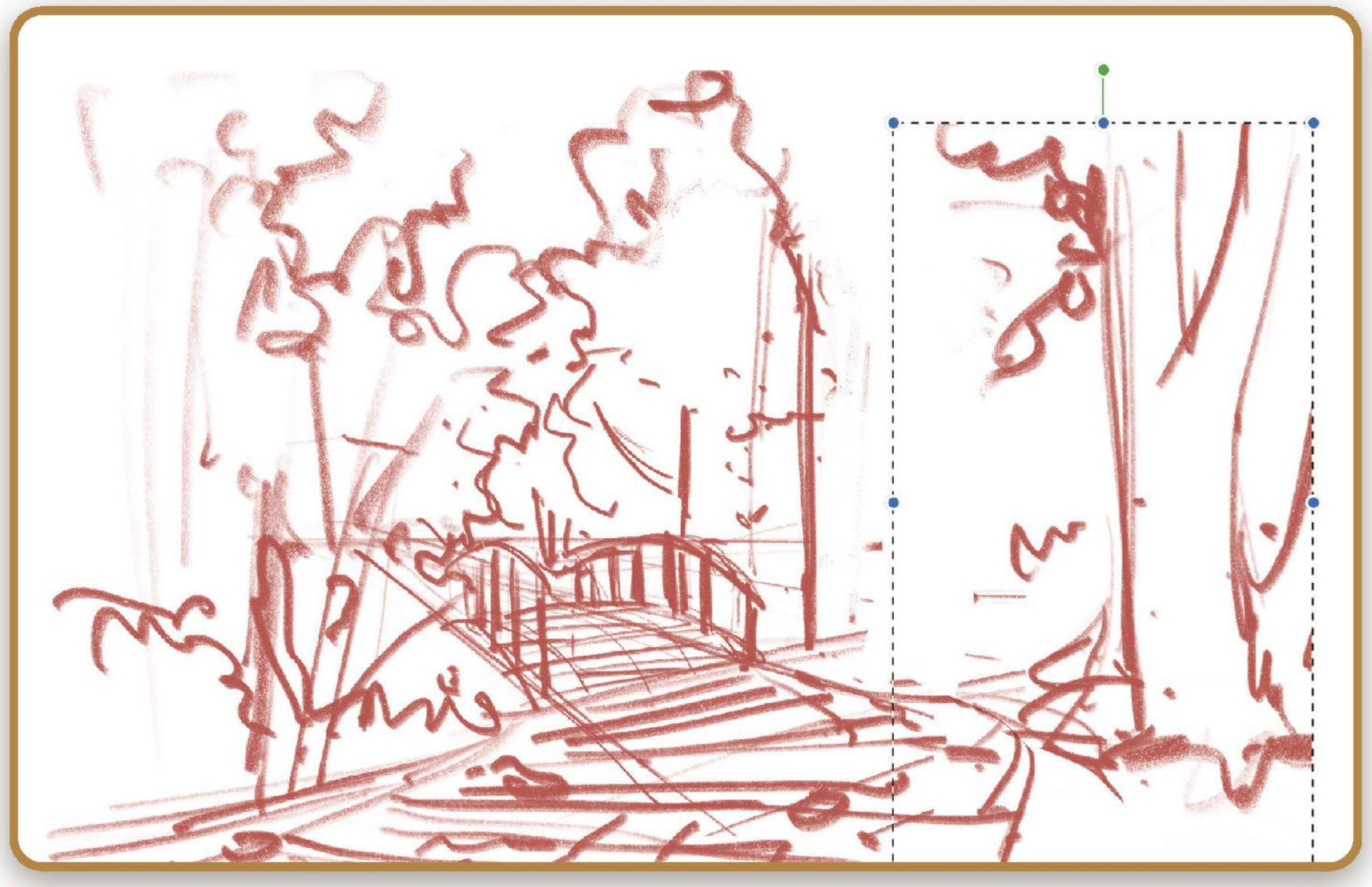
จากนั้นให้ลองหาวิวที่ชอบ โดยอาจใช้มือของเราจำลองเป็นเฟรมหน้าต่างเพื่อมองลอดผ่านจุดวิวต่างๆ เมื่อได้ซีนที่ต้องการแล้ว ให้วาดตามหลัก Perspective คร่าวๆ แล้วสเก็ตช์ซีนทั้งหมดแบบไม่ต้องเนี้ยบนัก เราสามารถย้ายส่วนต่างๆ ในภาพให้มีการจัดวางที่ดี โดยไปที่ **Selection > Freehand** แล้ววงเส้นประไปรอบๆ จุดที่ต้องการ

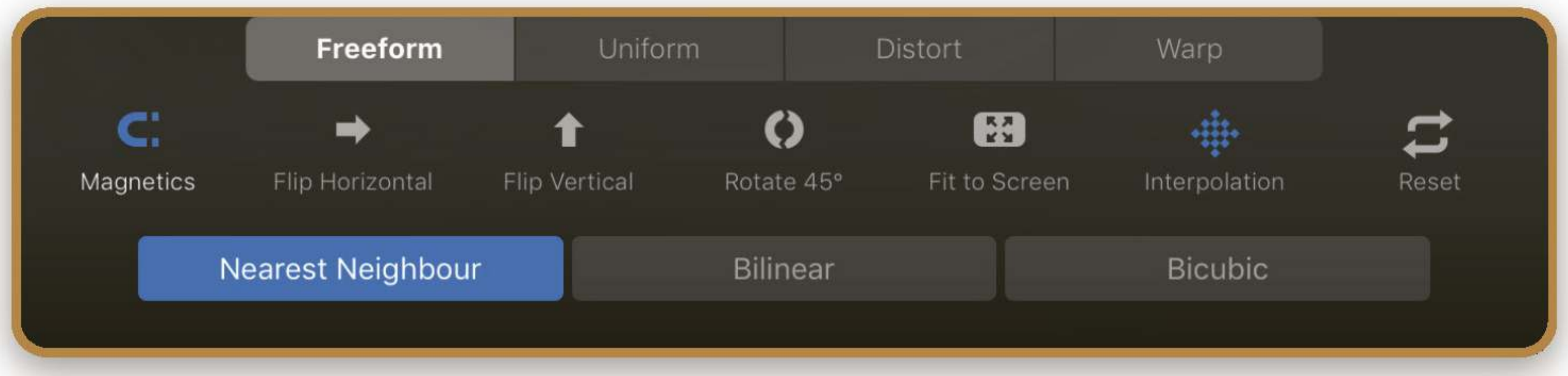


เลือกซีนที่ชอบแล้วสเก็ตช์ภาพคร่าวๆ

04

แตะ Transform เพื่อปิดการเลือก แล้วลากไปยังจุดที่ต้องการบนหน้ากระดาษ เรายังสามารถปรับแต่งหรือแก้ไข Selection ที่เลือกในรูปแบบอื่นๆ อีกด้วย เช่น การพลิกกลับอีกด้านหรือ Warp เพื่อบิดโค้งตามต้องการ แต่ควรโฟกัสในเรื่องของ Compositon เป็นหลักก่อนในขั้นตอนนี้ ไม่ว่าจะเป็นการบาลานซ์องค์ประกอบต่างๆ หรือจัดวางสเปซให้ดี การวางจุดรวมสายตาไม่ให้อยู่ตรงกลางมากไปจะช่วยทำให้ภาพดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



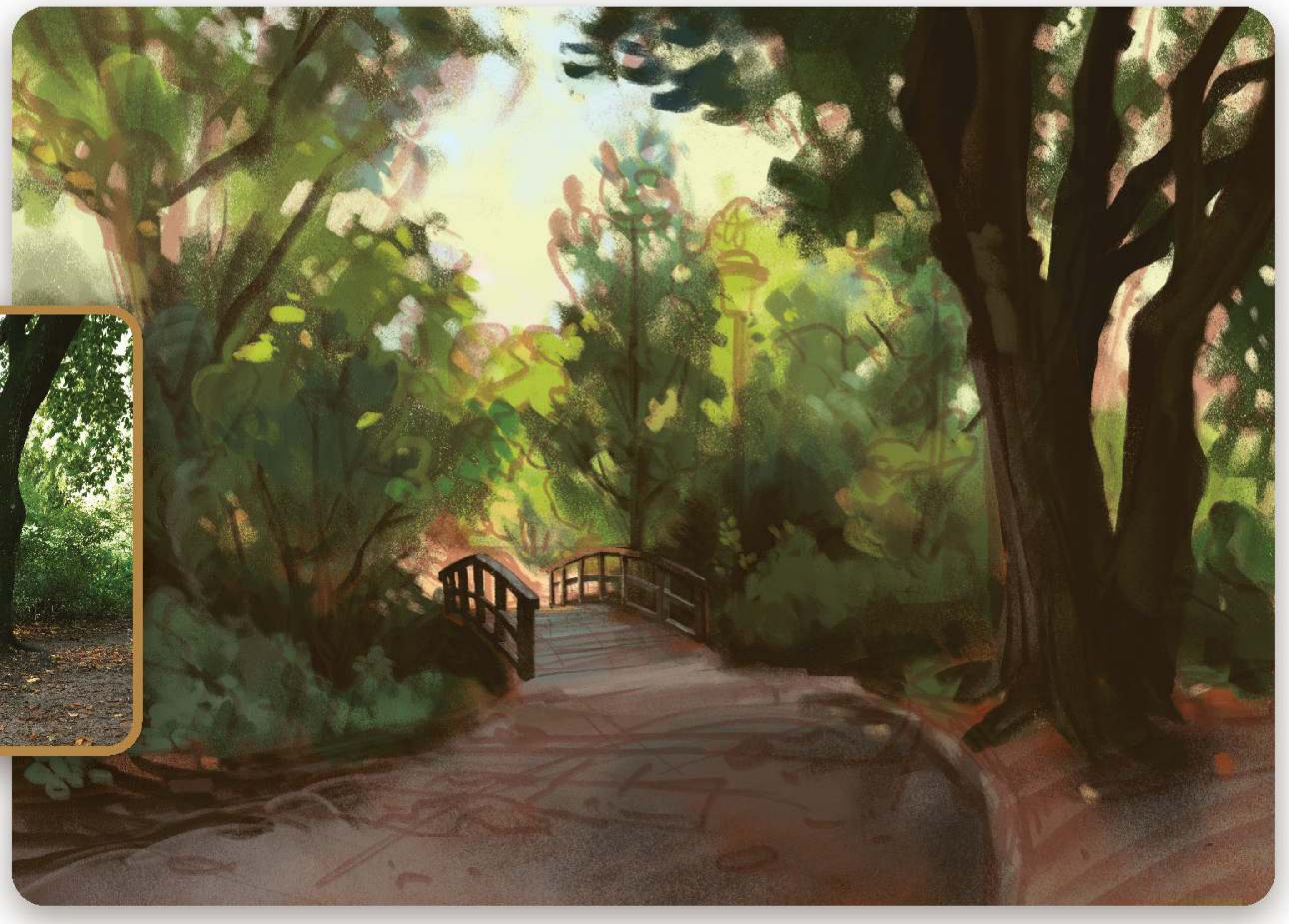


แก้ไข Composition ในภาพสเก็ตช์

PROJECTS

18

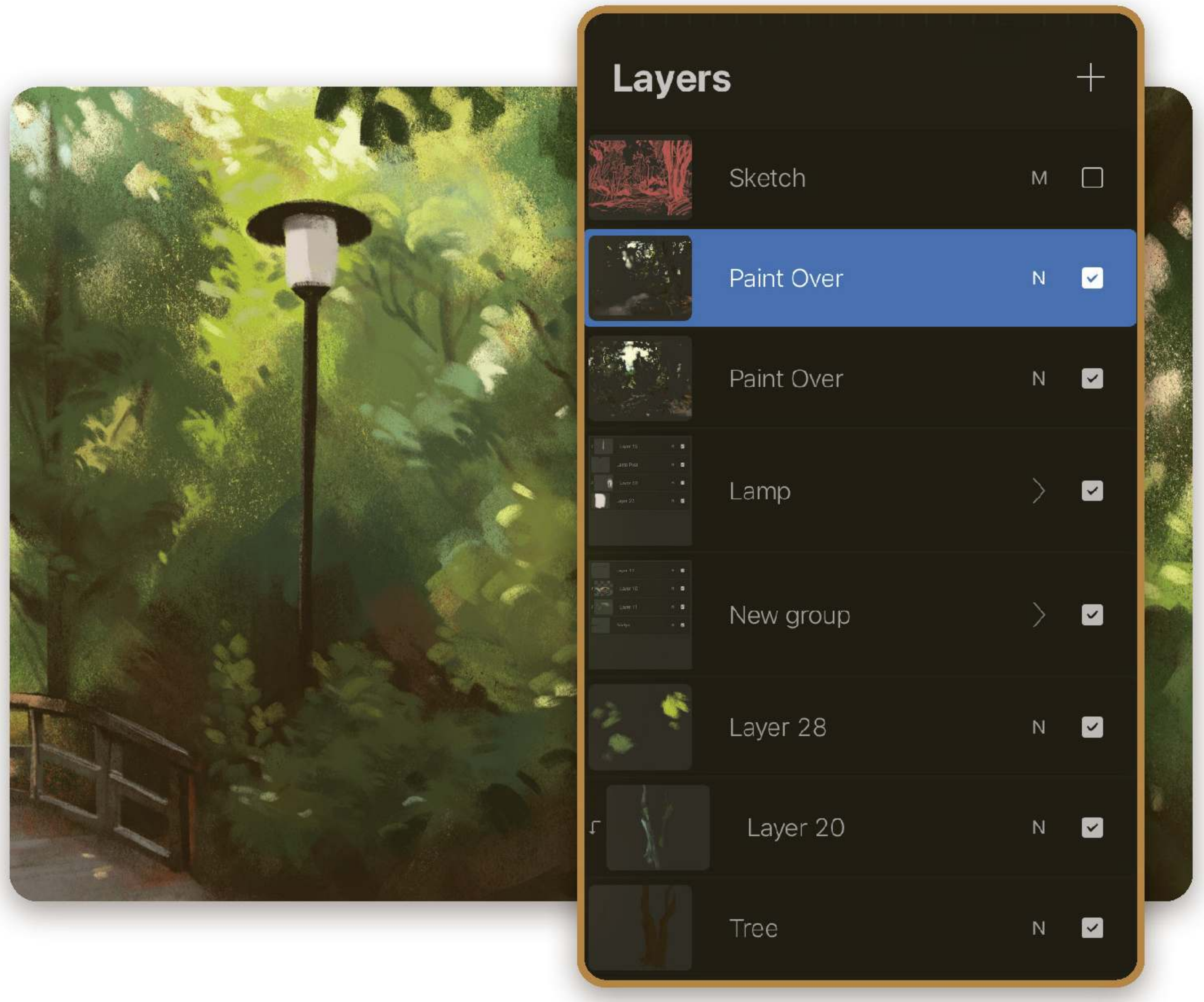
เราจะเริ่มเห็นหน้าตาของภาพที่ใกล้เสร็จสมบูรณ์แล้วในขั้นตอนนี้ แม้ว่าจะยังดูไม่คมชัดอยู่บ้างและขาดมิติความลึกอยู่ก็ตาม นอกจากนี้ ก็ยังมีรายละเอียดบางส่วนที่ขาดหายไปเช่นเดียวกัน พยายามเพ้นต์และเกลาส่วนต่างๆ ให้เท่ากัน หากจำเป็นต้องลุกไปจากที่ที่นั่งทำงานอยู่ เราสามารถถ่ายภาพเก็บเพื่อนำมาดูเวลาเก็บดีเทลให้เสร็จสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม จะดีมากหากเราได้ทำงานในสถานที่นั้นจริงๆ เพราะภาพถ่ายถึงอย่างไรก็ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของซีนนั้นๆ ได้อย่างสมบูรณ์ แต่หากทำไม่ได้จริงๆ ขั้นตอนสุดท้ายก็สามารถทำได้จากที่บ้านเช่นเดียวกันจากภาพถ่ายที่เราแคปเจอร์บรรยากาศไว้



สามารถใช้ภาพถ่ายมาเป็นแบบ ในการไฟนอลทัชและลงดีเทล

19

เสาไฟเป็นสิ่งสุดท้ายที่เราต้องเพิ่มลงไปในที่นี้ ซึ่งเราสามารถนำวิธีเดียวกับการสร้างสะพานก่อนหน้ามาปรับใช้ ให้เพ้นต์ส่วนของดวงไฟและเสาแยกเลเยอร์กัน ก่อนใช้ Clipping Mask เพื่อลงสีต่างๆ เข้าไปในเลเยอร์ใหม่ด้านบน เมื่อเสร็จแล้วให้ขึ้นเลเยอร์ใหม่เพื่อเติมรายละเอียดจุดต่างๆ ที่เราคิดว่าจำเป็น



เติมดีเทลและเพ้นต์ส่วนที่เพิ่มลงไป ในเลเยอร์ใหม่ด้านบน

ดาวน์โหลด สื่อการสอน

เราสามารถดาวน์โหลดสื่อการสอนต่อไปนี้เพื่อประกอบการเรียนรู้ในบท **เริ่มต้นใช้งาน PROCREATE** รวมถึงการสร้างผลงานในแต่ละโปรเจ็กต์ แนะนำว่าควรดาวน์โหลดทั้งหมดก่อนเริ่มลงมือทำจะดีที่สุด

เริ่มต้นใช้งาน PROCREATE

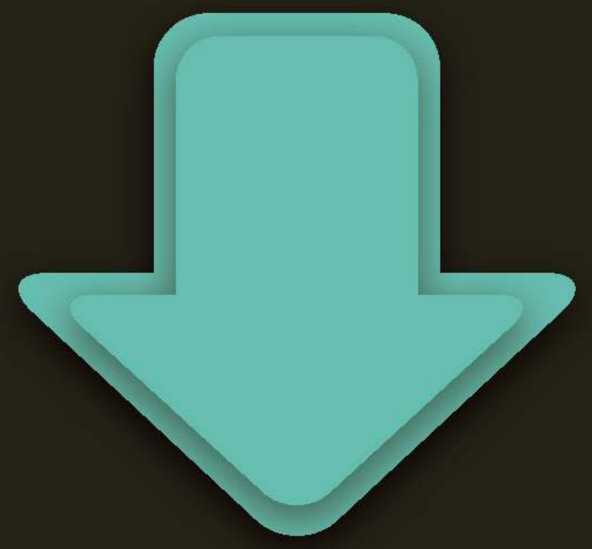
- ภาพตัวอย่างพร้อมเลเยอร์

Illustration - Izzy Burton

- วิดีโอไทม์แลปส์
- ลายเส้น

Character Design - Aveline Stokart

- วิดีโอไทม์แลปส์
- วิดีโอไทม์แลปส์ของขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์
- ลายเส้น



Fantasy Landscape – Samuel Inkiläinen

- วิดีโอไทม์แลปส์
- เซตบรัช Samuel Inkiläinen
  - Technical Pencil
  - Sketch
  - Opaque Oil
  - Oval Hard
  - Soft Airbrush
  - Gregory
  - Chalk
  - Bushes
  - Jellyfish Stamp
  - Speckle
  - Hard Smudge
  - Smudge

Fantasy Creature - Nicholas Kole

- วิดีโอไทม์แลปส์
- ลายเส้น
- บรัช MaxU Shader Pastel (Max Shader Pastel © Max Ulichney นี่คือบรัชจาก The Essential MaxPack สามารถซื้อ Max's brushes ได้ที่ MaxPacks.art)
- บทนี้ได้ใช้บรัชจาก Tara's Oval Sketch NK © Tara Jauregui สามารถซื้อบรัช Tara's Oval Sketch NK brush ได้ที่ gumroad.com/dizzytara

Traditional Media – Max Ulichney

- วิดีโอไทม์แลปส์
- ลายเส้น
- เซตบรัช MaxPack
  - MaxU Gouache Bristle Gritty
  - MaxU Gouache Grain Cloud
  - MaxU Gouache Thick
  - MaxU Sketchy Sarmento

ดูเซตบรัช MaxPack เพิ่มเติมได้ที่ MaxPacks.art

Spaceship – Dominik Mayer

- วิดีโอไทม์แลปส์
- ลายเส้น

Plein Air – Simone Grünewald

- วิดีโอไทม์แลปส์

Sci-Fi Creature – Sam Nassour

- วิดีโอไทม์แลปส์
- ลายเส้น
- เซตบรัช Sam Nassour's Painterly Miniset
  - Sam's Practical Strokes brush
  - Sam's Roller brush
  - Sam's Flat Painterly brush
  - Sam's Simple Gouache brush
  - Sam's Hard Blob brush

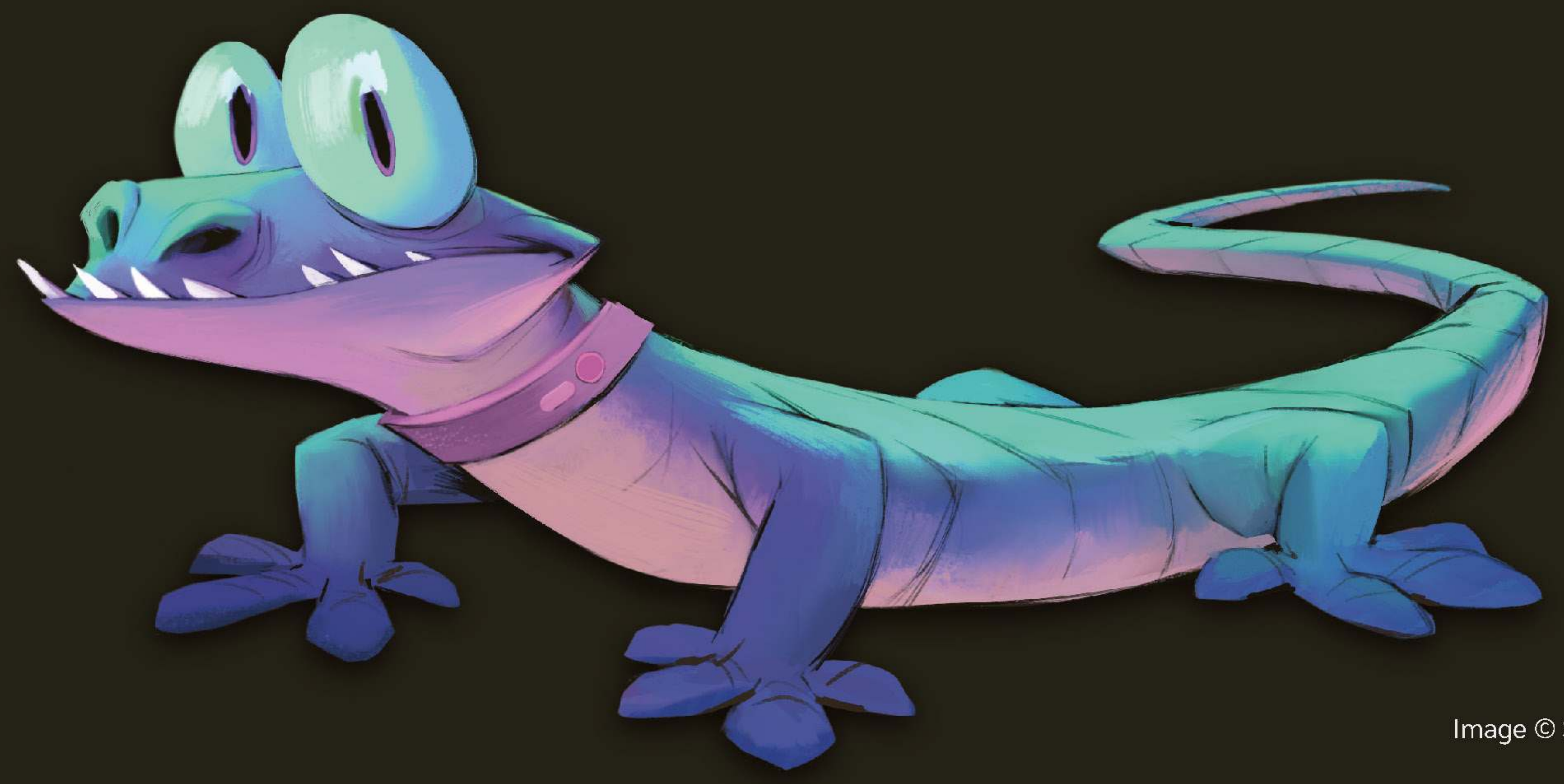


Image © Sam Nassour