

# CLIP STUDIO PAINT

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

# STARTUP GUIDE

[ GUÍA DE INICIO ]



# Antes de leer esta guía

**CLIP STUDIO PAINT** Gracias por adquirir CLIP STUDIO PAINT. Esta sección describe algunos puntos que debe tener en cuenta al leer esta guía.

## Anotaciones sobre esta guía

Esta guía (incluyendo sus datos) se ha escrito y editado basándose en la versión más reciente de este software, que data de Marzo de 2019. Las especificaciones del software actual podrían diferir.

## Acerca de las operaciones descritas en esta guía

Las operaciones de esta guía están descritas en base a la versión de Windows, a menos que se indique lo contrario.

Si es un usuario de macOS o iPad, interprete el nombre de los elementos pertinentes como se indica a continuación. Una vez hecho, las operaciones en Windows, mac OS y iPad compartirán el mismo propósito.

### ! Importante

- Para utilizar las teclas de acceso directo en un iPad, conecte un teclado a este.
- Es posible utilizar el teclado lateral en el iPad. El teclado lateral es una herramienta que le ayuda con operaciones relacionadas con la introducción de teclas modificadoras y similares. Para obtener más información acerca del funcionamiento del teclado lateral, consulte "[Teclado lateral \(iPad\)](#)".

| Windows                        | macOS   | iPad  |
|--------------------------------|---|---|
| Tecla [Alt]                    | Tecla [Opción]  | Tecla [Opción]  |
| Tecla [Ctrl]                   | Tecla [Comando]   | Tecla [Comando]   |
| Tecla [Intro]                  | Tecla [Entrar]  | Tecla [Entrar]  |
| Tecla [Retroceso]              | Tecla [Suprimir]  | Tecla [Suprimir]  |
| Clic derecho (botón del ratón) | Haga clic con el ratón mientras presiona la tecla [Control] | <ul style="list-style-type: none"><li>● Pulse mientras presiona la tecla [Control]</li><li>● Mantenga presionado con el dedo.</li></ul> |

## Signos

Esta guía utiliza signos para indicar explicaciones relacionadas con las operaciones. Los signos utilizadas cuentan con los siguientes propósitos y objetivos:

### ! Importante

Indica elementos que se pueden confundir con facilidad o que hay que tener en cuenta al utilizar CLIP STUDIO PAINT.

### Nota

Indica consejos e información práctica adicional que puede resultar útil al utilizar CLIP STUDIO PAINT.

## Categorías del producto

CLIP STUDIO PAINT está disponible en tres categorías distintas: DEBUT, PRO y EX. Esta guía describe las operaciones de las tres categorías. Las funciones que solo están disponibles en ciertas categorías incluyen una marca con dichas categorías.

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Sin marcar</b> | Indica una función común en CLIP STUDIO PAINT DEBUT, PRO y EX.         |
| <b>[DEBUT]</b>    | Indica que la función solo está disponible en CLIP STUDIO PAINT DEBUT. |
| <b>[PRO]</b>      | Indica que la función solo está disponible en CLIP STUDIO PAINT PRO.   |
| <b>[EX]</b>       | Indica que la función solo está disponible en CLIP STUDIO PAINT EX.    |

## Marcas comerciales y derechos de autor

- CELSYS, CLIP STUDIO, CLIP, QUMARION, IllustStudio y ComicStudio son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de CELSYS, Inc.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países.
- Mac, macOS y iPad son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y en otros países.
- iOS es una marca comercial o marca comercial registrada de Cisco Systems, Inc. en Estados Unidos y en otros países y se utiliza bajo licencia.
- Adobe, el logotipo de Adobe y Adobe Reader son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y en otros países.
- El resto de nombres de empresas y de productos descritos en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.
- Está prohibido reproducir o copiar de cualquier forma o por cualquier medio cualquier parte de esta guía (incluidos los datos) sin permiso del propietario de los derechos de autor, excepto cuando lo requiera la ley.

# **Antes de dibujar una obra en CLIP STUDIO PAINT**

Esta sección describe las obras dibujados en CLIP STUDIO PAINT y cómo llevar a cabo operaciones básicas en dicho software.

# Operaciones disponibles en CLIP STUDIO PAINT

CLIP STUDIO PAINT es un software que contiene todo lo que necesita para crear manga e ilustraciones, incluyendo una herramienta de plumilla con un toque natural y realista, una herramienta de pincel, que permite una amplia gama de estilos de pintura y una herramienta fácil de usar para colorear de forma eficaz y atractiva.

Esta sección ofrece una breve descripción de las funciones disponibles en CLIP STUDIO PAINT, utilizando obras reales como ejemplos.

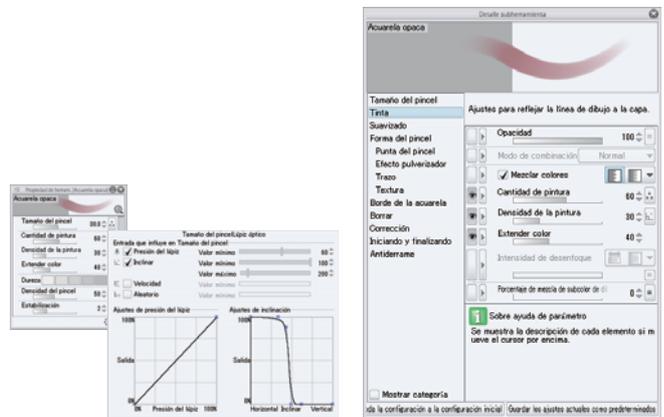
## Toques naturales y de aspecto realista con una amplia gama de estilos

Este software posee una función de detección de presión del lápiz para que los toques sean naturales y realistas.

Existe una amplia gama de ajustes que se pueden personalizar; entre ellos una "función de corrección" para reducir el desenfocado y el desorden de las líneas, los ajustes de "iniciando" y "finalizando" para crear líneas que se parezcan a los trazos dibujados con una plumilla real mediante la modificación del ancho de línea al principio y al final de las mismas, una función de "trazos de pincel" para reducir los finales de las líneas, y varias formas de pincel que se pueden seleccionar en función del tipo de línea y de la situación. La interfaz es completamente personalizable.



La herramienta plumilla proporciona un toque natural y suave



Se pueden configurar ajustes avanzados en la paleta [Propiedad de herramienta] y en la paleta [Detalle subherramienta] [PRO/EX]

## Amplia gama de estilos de pintura

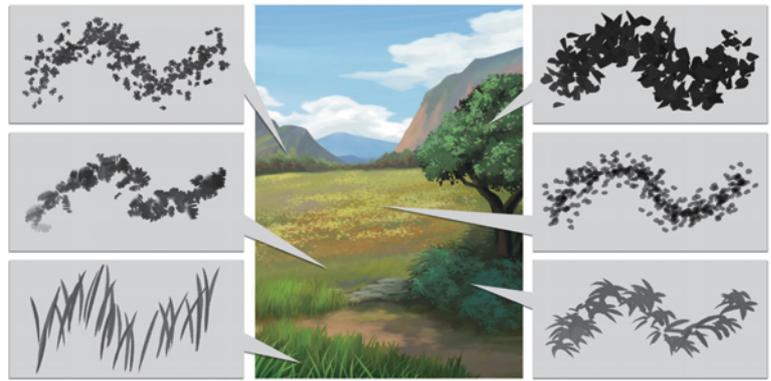
Escoja de entre una gama de distintas funciones de pintura que encaje con su estilo, desde acuarelas para unos toques delicados, hasta pintura al óleo para dibujos con profundidad o de animación para recrear el aspecto de la animación con cels.

La herramienta de pincel puede personalizarse de varias maneras: puede cambiar la forma de la punta, añadir textura o recrear los trazos de las pinturas con acuarela. Tras cambiar los ajustes del pincel puede guardarlos como si fuera un pincel original.

También puede dibujar motivos con la herramienta [Decoración], incluidos motivos complejos como encaje, nudos y vegetación. El software también incluye motivos que pueden utilizarse como fondos para expresar un estado de ánimo.



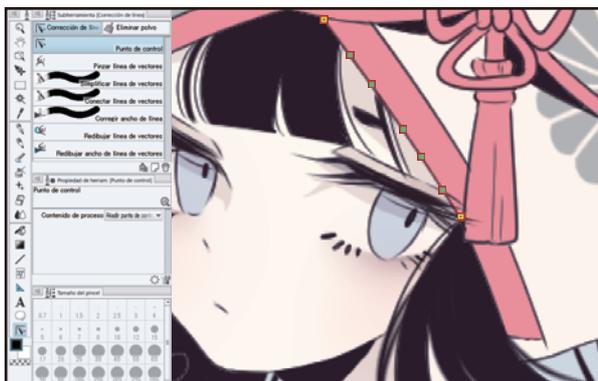
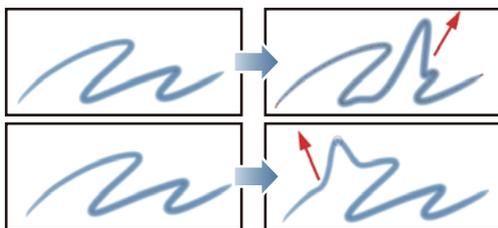
Crear efecto de acuarela



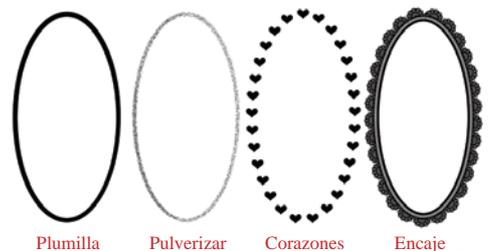
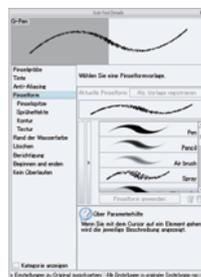
La herramienta de decoración tiene muchos tipos diferentes de decoración

## Resolución libre para crear líneas bellas y editar de forma sencilla [PRO/EX]

El formato de vectores extendido permite la utilización de estilos como lápiz y pincel, así como plumilla. Puede conseguir la misma calidad de líneas bellas sin importar lo que se reduzca o aumente la imagen. Y también puede cambiar la forma o el ancho de las líneas después de dibujar. El software también incluye funciones útiles que permiten borrar líneas hasta la zona en la que se entrecruzan o borrar solo una de las dos líneas superpuestas.

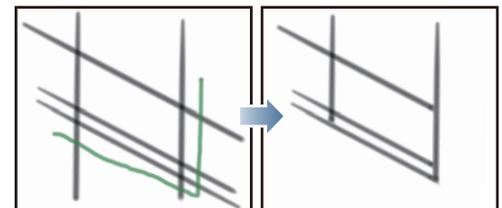


Las formas de las líneas se pueden cambiar libremente



Plumilla Pulverizar Corazones Encaje

Se pueden utilizar varias herramientas, como la plumilla, para cambiar la forma del pincel en el dibujo



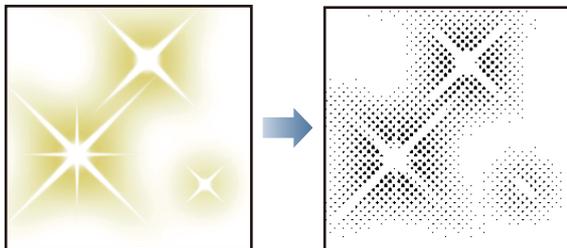
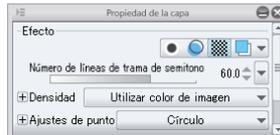
Utilice el vector para borrar las líneas grises dibujadas hasta la intersección

## Todas las funciones que necesita para crear manga, tramas ilimitadas incluidas [PRO/EX]

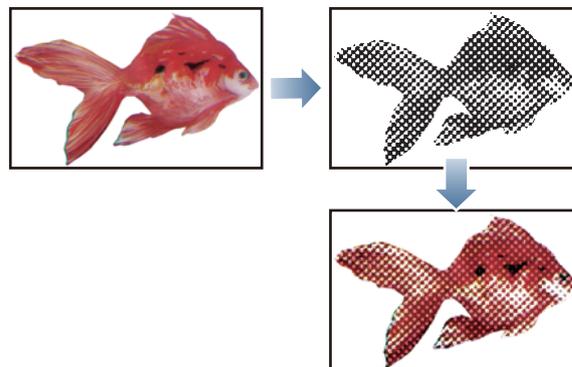
CLIP STUDIO PAINT también posee todas las funciones que necesita para crear manga, como aquellas para realizar bordes y bordes del cuadro, dibujar líneas de efecto, aplicar tramas y crear bocadillos.

En el manga las tramas son especialmente indispensables por lo que el software cuenta con una función de tramas muy amplia. Solo tiene que activar la opción "Tramificación" en [Propiedad de la capa] para convertir la trama de sus dibujos en puntos en blanco y negro. Los dibujos pueden editarse libremente y en cualquier momento, incluso se pueden añadir o eliminar áreas según sea conveniente, o cambiar la lineatura de trama, la densidad o la forma de medio tono.

La carpeta [Borde del cuadro] le permite crear bordes del cuadro para el manga solo con arrastrar el ratón por el lienzo para dibujar las líneas del borde.



Puntos de medio tono en blanco y negro con la tramificación



También puede pintar directamente en tramas de semitono en blanco y negro. Use los modos de combinación para crear combinaciones de color interesantes.

# Inicio

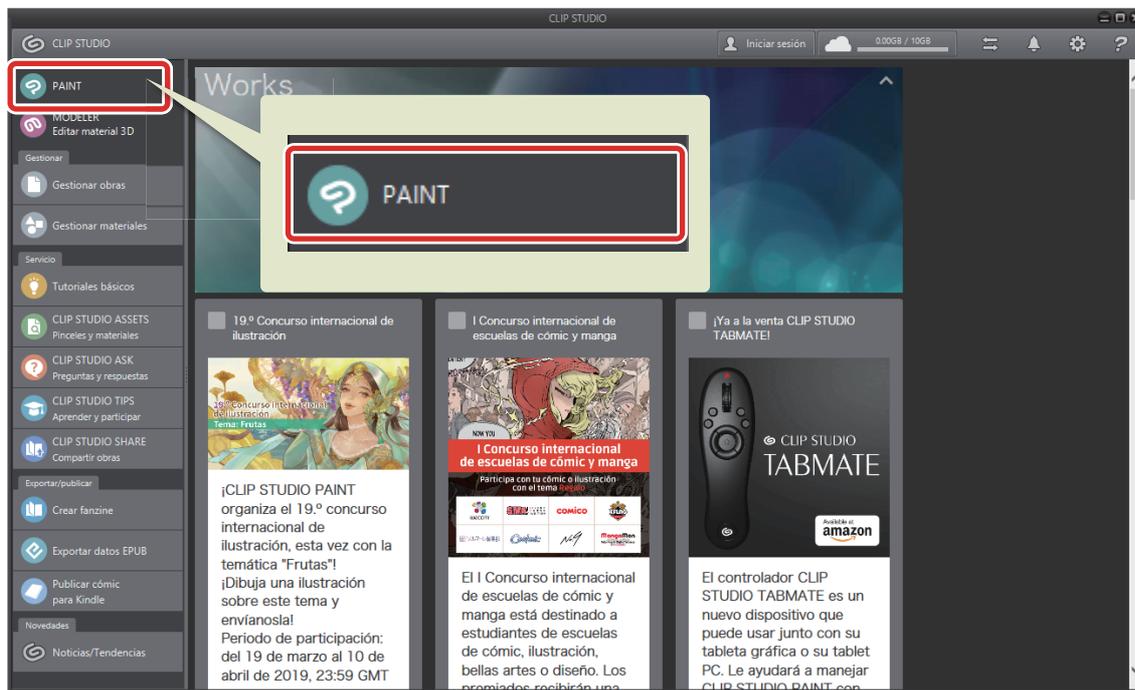
Aquí explicaremos cómo iniciar CLIP STUDIO PAINT y cómo proceder a partir de la ventana inicial.

## Si está usando Windows/macOS

- 1 Una vez completada la instalación de CLIP STUDIO PAINT, se creará automáticamente un icono de aplicación para el portal correspondiente a "CLIP STUDIO". Haga clic en el icono de CLIP STUDIO.**



- 2 Haga clic en tras iniciar CLIP STUDIO.**

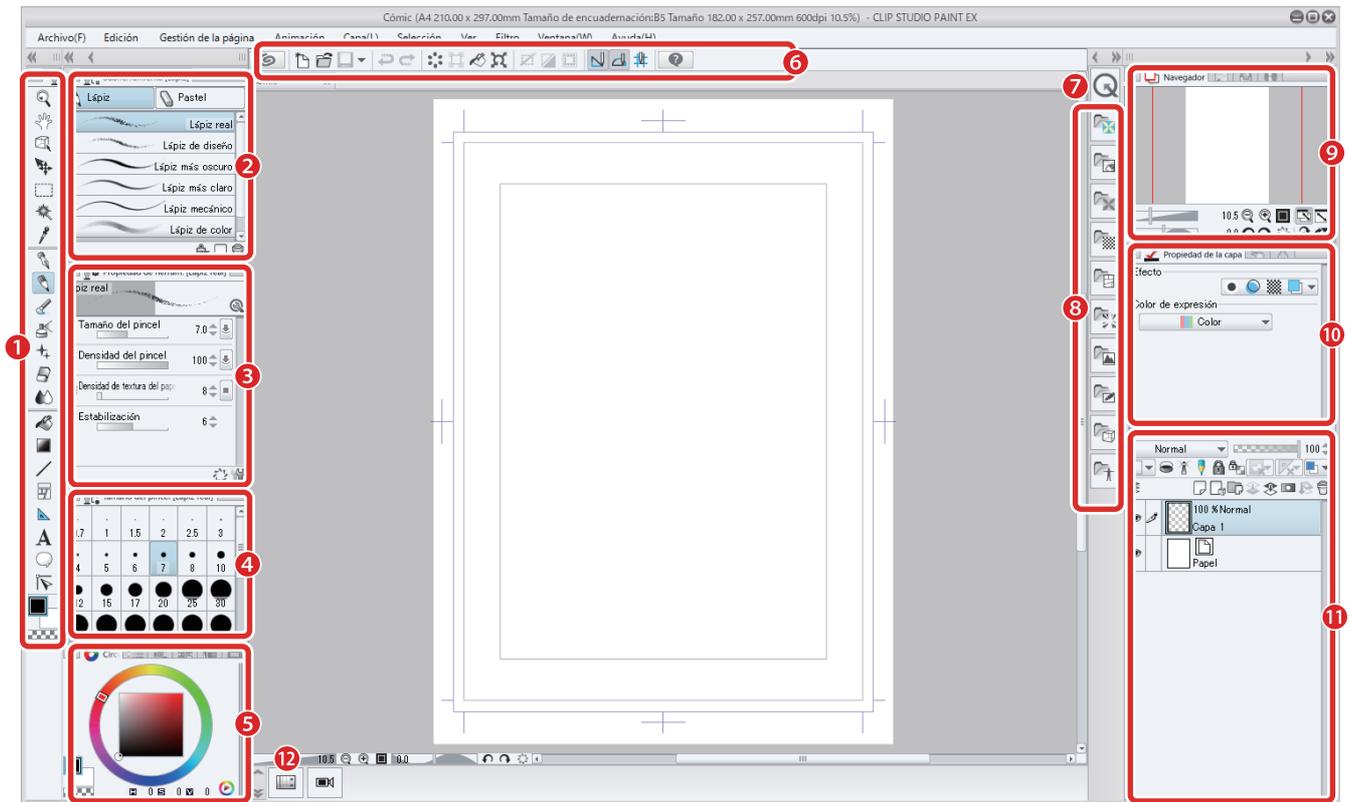


- 3 CLIP STUDIO PAINT se abrirá.**

Una vez se inicia CLIP STUDIO PAINT, se crea un lienzo en blanco de forma automática. El lienzo (el área en blanco que aparece en el centro) equivale al papel que utiliza para dibujar ilustraciones en formato no digital. Dibuje las imágenes aquí.

## Configuración de pantalla

Esta sección describe los elementos que se muestran por defecto, como las paletas.

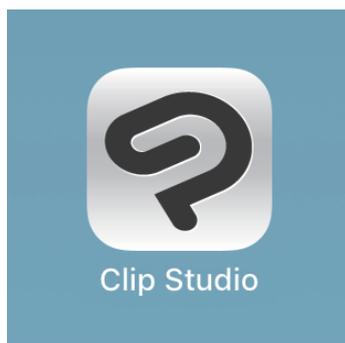


|   |   |
|---|---|
| (1) Paleta [Herramienta]                    | Le permite seleccionar herramientas para dibujar ilustraciones o manga.   |
| (2) Paleta [Subherramienta]                 | Le permite cambiar los ajustes de cada herramienta.   |
| (3) Paleta [Propiedad de herramienta]       | Le permite ajustar la configuración de la subherramienta seleccionada.  |
| (4) Paleta [Tamaño del pincel]              | Le permite ajustar el tamaño del pincel que se está utilizando.   |
| (5) Paleta [Color]                          | Le permite seleccionar el color de dibujo.  |
| (6) Barra [Comando]                         | Le permite realizar operaciones de forma rápida, como guardar el lienzo actual o crear uno nuevo.   |
| (7) Paleta [Acceso rápido]                  | Con esta paleta, puede registrar las herramientas, comandos del menú y colores que más utilice. Desde la paleta [Acceso rápido] se pueden usar todas las funciones que registre en ella.            |
| (8) Paleta [Material]                       | Esta paleta se utiliza para gestionar los distintos materiales utilizados para dibujar ilustraciones y manga. Los materiales pueden arrastrarse y soltarse en el lienzo cuando se vayan a utilizar. |
| (9) Paleta [Navegador]                      | Gestiona la vista de la imagen mostrada en la ventana del lienzo. Le permite configurar ajustes como la posición de visualización, la escala y el ángulo.   |
| (10) Paleta [Propiedad de la capa] [PRO/EX] | Le permite configurar varios ajustes para las capas. También se puede usar para mostrar e intercambiar herramientas y subherramientas disponibles para su uso en la capa seleccionada.              |

|                              |  |
|------------------------------|--|
| (11)Paleta [Capa]            | Desde aquí puede gestionar sus capas. Es una función imprescindible para crear ilustraciones y cómics en formato digital.                    |
| (12)[Línea de tiempo] Paleta | En esta paleta es posible decidir la distribución y la superposición de los cels visibles con respecto a la línea de tiempo de la animación. |

## Si está usando un iPad

### 1 Toque el icono de Clip Studio.

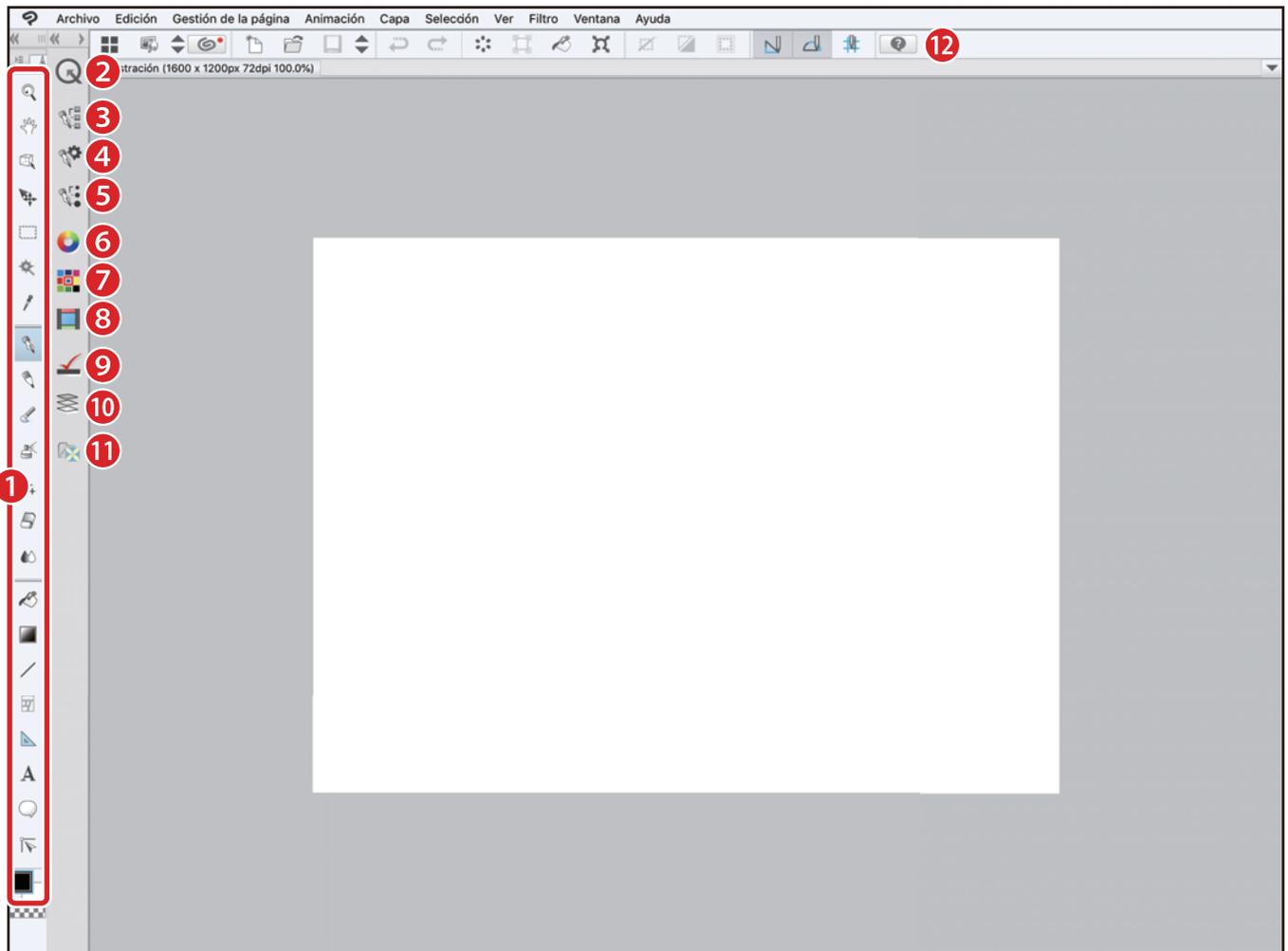


### 2 CLIP STUDIO PAINT se inicia.

Una vez se inicia CLIP STUDIO PAINT, se crea un lienzo en blanco de forma automática. El lienzo (el área en blanco que aparece en el centro) equivale al papel que utiliza para dibujar ilustraciones en formato no digital.

## Configuración de pantalla

Esta sección describe los elementos que se muestran por defecto, como las paletas.



|  |  |
|--|--|
| <b>(1) Paleta [Herramienta]</b>              | Le permite seleccionar herramientas para dibujar ilustraciones o manga.  |
| <b>(2) Paleta [Acceso rápido]</b>            | Toque aquí para mostrar la paleta [Acceso rápido]. Con esta paleta, puede registrar las herramientas, comandos del menú y colores que más utilice. Desde la paleta [Acceso rápido] se pueden usar todas la funciones que registre en ella. |
| <b>(3) Paleta [Subherramienta]</b>           | Toque para mostrar la paleta [Subherramienta]. Le permite cambiar los ajustes de cada herramienta.   |
| <b>(4) Paleta [Propiedad de herramienta]</b> | Toque para mostrar la paleta [Propiedad de herramienta]. Le permite ajustar la configuración de la subherramienta seleccionada.  |
| <b>(5) Paleta [Tamaño del pincel]</b>        | Toque para mostrar la paleta [Tamaño del pincel]. Le permite ajustar el tamaño del pincel que se está utilizando.  |
| <b>(6) Paleta [Círculo de colores]</b>       | Toque para mostrar la paleta [Círculo de colores]. Toque o arrastre los colores en el [Círculo de colores] para seleccionarlos.  |
| <b>(7) Paleta [Conjunto de colores]</b>      | Toque para mostrar la paleta [Conjunto de colores]. Además de poder seleccionar un color de una lista de colores típicos, puede guardar los colores que utilice con más frecuencia como [Conjunto de colores].                             |

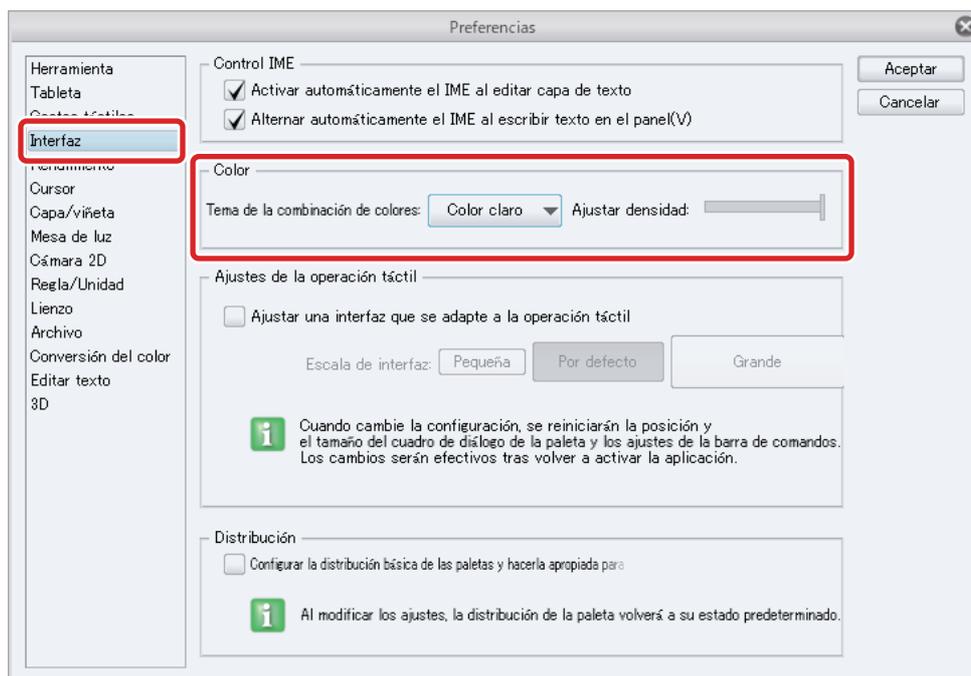
|  |   |
|--|---|
| <b>(8) Paleta [Historial de color]</b>   | Toque para mostrar la paleta [Historial de color]. Aquí aparecen los últimos colores que ha usado. Seleccione un color haciendo clic sobre él.  |
| <b>(9) Paleta [Propiedad de la capa]</b> | Toque para mostrar la paleta [Propiedad de la capa]. Le permite configurar varios ajustes para las capas. También se puede usar para mostrar e intercambiar herramientas y subherramientas disponibles para su uso en la capa seleccionada. |
| <b>(10) Paleta [Capa]</b>                | Toque para mostrar la paleta [Capa]. Desde aquí puede gestionar sus capas. Es una función imprescindible para crear ilustraciones y cómics en formato digital.  |
| <b>(11) Paleta [Material]</b>            | Toque para mostrar la paleta [Material]. Esta paleta se utiliza para gestionar los distintos materiales utilizados para dibujar ilustraciones y cómics. Los materiales pueden arrastrarse hasta el lienzo cuando se vayan a utilizar.       |
| <b>(12) Barra [Comando]</b>              | Le permite realizar operaciones de forma rápida, como guardar el lienzo actual o crear uno nuevo.   |

## Cambiar el color de la interfaz

En CLIP STUDIO PAINT es posible modificar el color de la interfaz.

Seleccione el menú [Archivo] (menú [CLIP STUDIO PAINT] en macOS/iPad) → [Preferencias].

Puede cambiar el color en los ajustes de [Color], seleccionando [Interfaz] mediante la ventana [Preferencias].



# Preparativos

Esta sección describe los preparativos básicos para dibujar ilustraciones.

## Cambiar el tamaño y la resolución del lienzo

Al iniciar CLIP STUDIO PAINT se crea un lienzo de forma automática.

Para crear un lienzo con sus ajustes de preferencia debe cambiar los ajustes o crear un nuevo lienzo.

## Modificar los ajustes

En el menú [Edición], seleccione [Cambiar resolución de imagen] o [Cambiar tamaño de lienzo].

Si selecciona [Cambiar resolución de imagen] puede cambiar el ancho o el alto de forma proporcional.

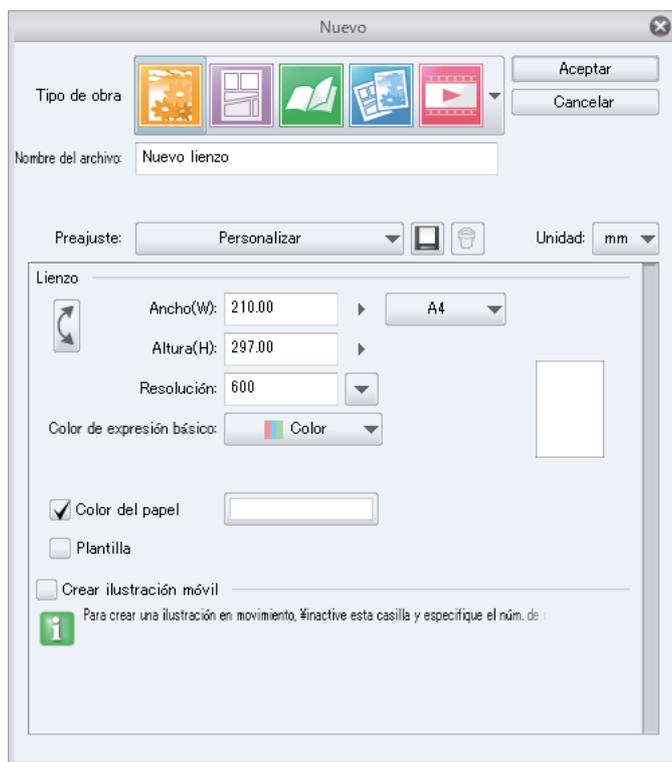


Si selecciona [Cambiar tamaño de lienzo] puede cambiar el ancho o el alto libremente.



## Crear un nuevo lienzo

En el menú [Archivo], seleccione [Nuevo]. En el cuadro de diálogo [Nuevo], configure los ajustes como "Tipo de obra" (PRO/EX), "Ancho", "Altura", "Resolución" y "Color de expresión básico" (PRO/EX) y, a continuación, haga clic en el botón [Aceptar].



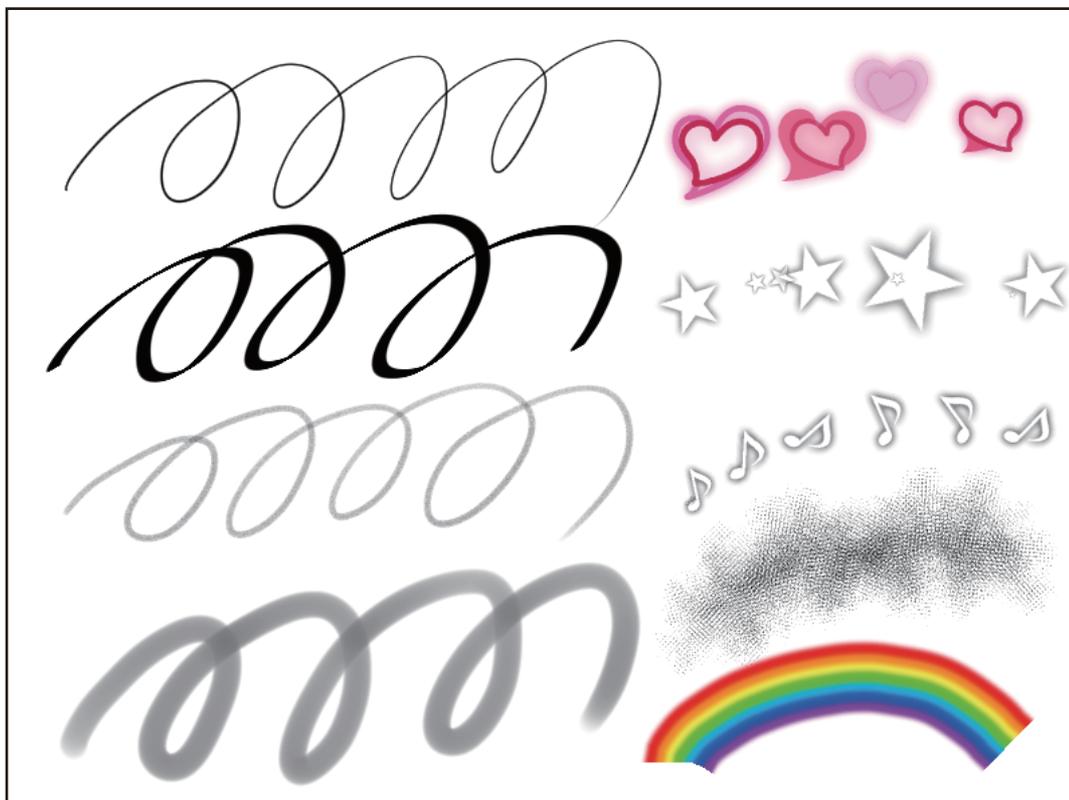
- Puede preinstalar el tamaño deseado con el ajuste [Tamaño por defecto]. Haga clic en el menú desplegable [Preajuste] para mostrar la lista de ajustes de lienzo y seleccione el ajuste deseado.
- También puede hacer clic en la opción [Registrar en preajuste], que se encuentra a la derecha de [Preajuste], para añadir los ajustes configurados en el cuadro de diálogo [Nuevo] como elementos preajustados.
- En PRO/EX, al seleccionar un elemento en [Tipo de obra] se muestra el ajuste adecuado para el tipo seleccionado.
- Los elementos preajustados se gestionan para cada tipo de obra. El [Preajuste] registrado puede utilizarse cuando se selecciona el mismo tipo de obra para el que el elemento [Preajuste] se registró o cuando se selecciona [Mostrar todos los ajustes].



## Prueba de la herramienta de dibujo

En primer lugar, pruebe a dibujar líneas en el lienzo.

Con una tableta de plumilla puede dibujar líneas más gruesas si aplica una presión fuerte, o más finas si la presión es ligera (el tamaño de la línea depende de la presión del lápiz). Hay una gran variedad de herramientas de dibujo, como [Plumilla], [Lápiz] y [Decoración].



Tras probar las herramientas, puede borrar todo lo que ha dibujado con la tecla [Eliminar].

### Consejos: Si se equivoca durante una operación

Puede deshacer las operaciones realizadas por error y restaurar la imagen a su estado anterior. Haga clic en el botón [Deshacer], en la barra [Herramienta], para deshacer la última operación.



[Deshacer]

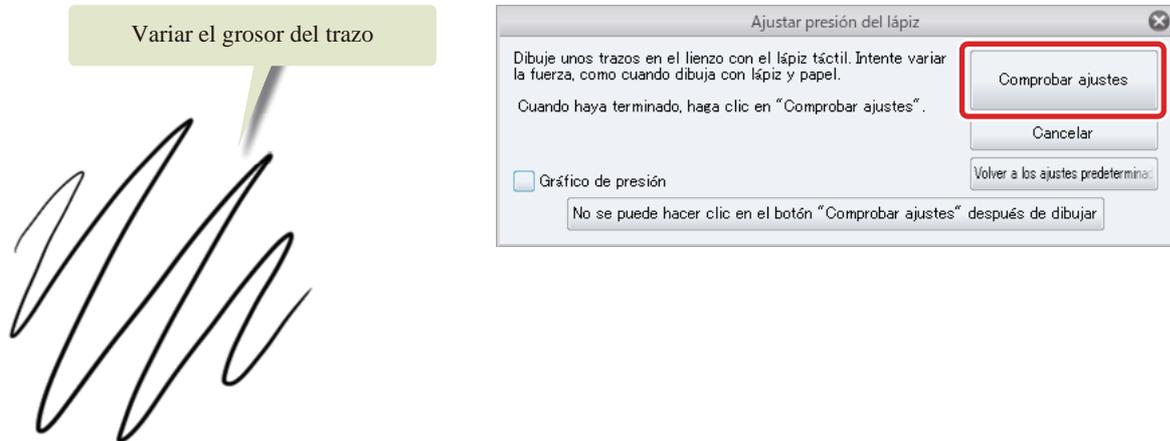
Si está usando un iPad, puede deshacer las operaciones tocando el lienzo con dos dedos.

## Ajuste de la presión del lápiz

Esta sección explica cómo ajustar la presión del lápiz en todas las herramientas que la utilicen. CLIP STUDIO PAINT también le permite configurar diferentes ajustes de presión del lápiz para cada pincel.

Si selecciona el menú [Archivo] (menú [CLIP STUDIO PAINT] en macOS/iPad) → [Ajustes de presión del lápiz] aparecerá la ventana de [Ajustar automáticamente la presión del lápiz].

Dibuje en el lienzo con su lápiz táctil variando la presión. Cuando haya terminado, haga clic en [Comprobar ajustes].

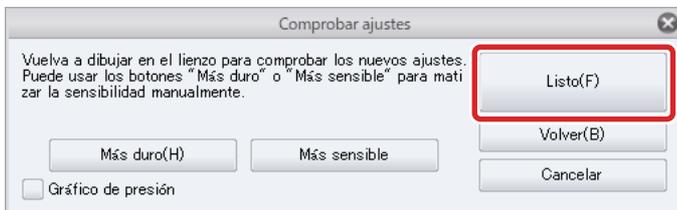


Cuando aparezca el cuadro de diálogo [Comprobar ajustes], pruebe la nueva sensibilidad de la presión del lápiz.

Vuelva a dibujar en el lienzo con los nuevos ajustes.

Puede usar los botones [Más duro] o [Más sensible] para matizar la sensibilidad manualmente.

Cambie los ajustes tantas veces como necesite. Cuando haya terminado, haga clic en [Aceptar] para salir del cuadro de diálogo. Al hacer clic en [Aceptar], la presión elegida se aplicará a todas las herramientas.

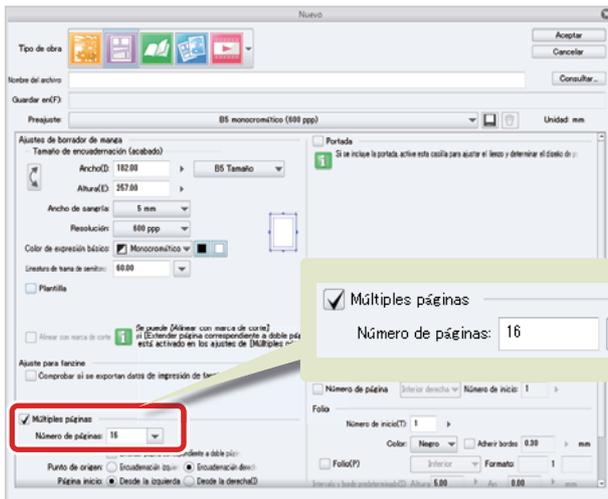


## Gestor de páginas [EX]

En CLIP STUDIO PAINT EX, puede crear un "archivo de gestión" para administrar obras de manga con varias páginas. En esta sección, puede familiarizarse con cómo usar los archivos de gestión.

### Creación de un archivo de gestión

En el menú [Archivo], seleccione [Nuevo]. Active la casilla [Múltiples páginas] en el cuadro de diálogo [Nuevo] y especifique el número de páginas. Haga clic en el botón [Aceptar] para crear el archivo de gestión.



[Múltiples páginas] no puede ajustarse si [Ilustración] está seleccionada como [Tipo de obra].

### Ajustes del punto de origen y de la página de inicio

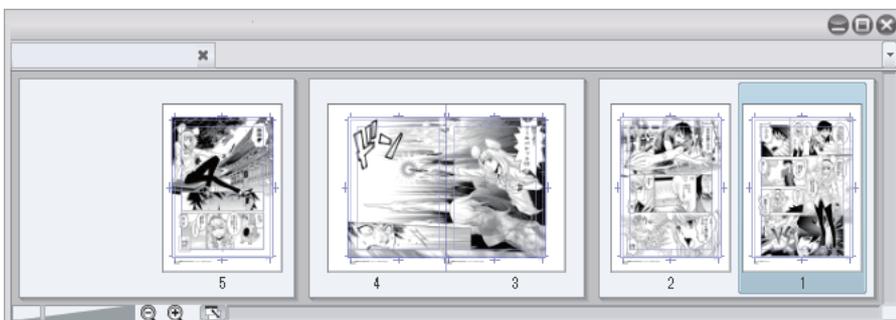
El punto de origen y la página de inicio de la obra pueden configurarse en los elementos [Punto de origen] y [Página inicio] que se muestran cuando se activa [Múltiples páginas] en el cuadro de diálogo [Nuevo].

### Gestión de múltiples páginas

Esta sección explica cómo trabajar con un archivo de múltiples páginas mediante un archivo de gestión.

### Ventana Gestor de páginas

Esta ventana se utiliza para administrar los archivos de gestión. Seleccione el menú [Gestión de la página] → [Gestor de páginas] para mostrar la ventana [Gestor de páginas]. Si hace doble clic sobre una miniatura de la página se abre el archivo de la página correspondiente.



## Adición y eliminación de páginas

Haga clic en una miniatura de página en la ventana [Gestor de páginas] para seleccionar la página.

Seleccione el menú [Gestión de la página] → [Añadir página] para añadir una nueva página después de la página seleccionada.

Seleccione el menú [Gestión de la página] → [Eliminar página] para eliminar la página seleccionada.



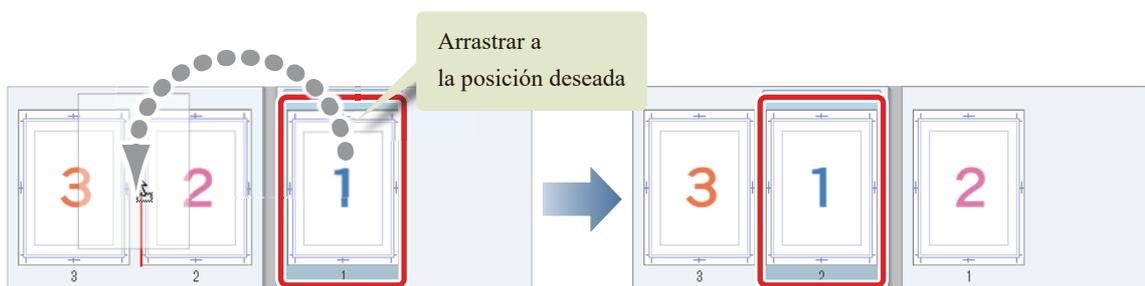
Las páginas deben añadirse y eliminarse en la ventana [Gestor de páginas].

## Cambio del orden de página

Dentro de la ventana [Gestor de páginas], seleccione la página que desea mover y arrástrela hasta la posición deseada.

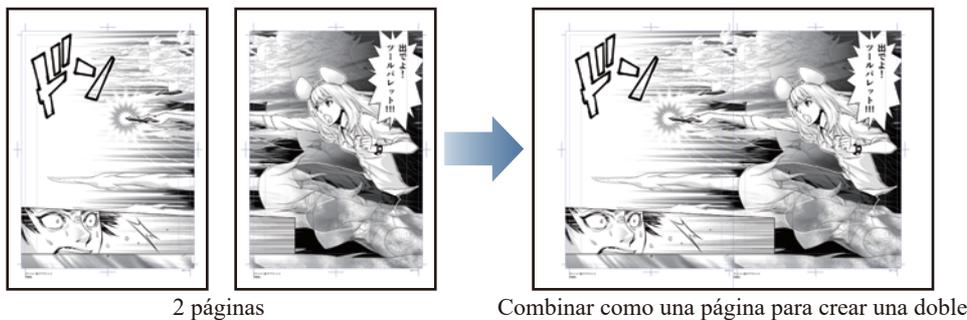


El orden de las páginas debe cambiarse en la ventana [Gestor de páginas].



## Fijar página doble o una sola página

Seleccione las páginas que desea combinar en la ventana [Gestor de páginas]. Seleccione el menú [Gestión de la página] → [Doble página] para combinar las páginas como páginas dobles. Las páginas dobles también pueden dividirse en páginas sencillas si selecciona el menú [Gestión de la página] → [Cambiar a una sola página]. Ninguna de estas operaciones pueden deshacerse con la función [Deshacer].



## Modificación de la página visualizada

Haga clic en la pestaña [Cambiar lienzo] para modificar la página que se muestra.

## Operaciones básicas del lienzo y atajos

Al dibujar ilustraciones y manga, puede ampliar su visión del lienzo para dibujar o corregir hasta el más mínimo detalle o alejarla para comprobar el balance general del lienzo. Aquí puede familiarizarse con las funciones básicas del lienzo, las cuales debe conocer para dibujar ilustraciones de forma satisfactoria.

### Operaciones básicas del lienzo

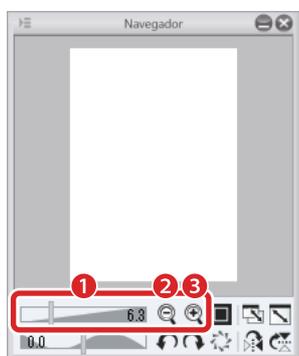
Para controlar el lienzo, puede utilizar herramientas y gestos táctiles o la paleta [Navegador].



Si no encuentra la paleta [Navegador], seleccione el menú [Ventana] → [Navegador] para que aparezca.

### Ampliar o reducir la escala del lienzo (Aumentar/Reducir)

En la parte abajo izquierda del lienzo y en la paleta [Navegador] puede encontrar un deslizador y botones para ajustar la escala.



(1) Deslizador: Mueva el deslizador hacia la izquierda para reducir la escala del lienzo o a la derecha para aumentarla.

(2) [-]: Reduce la escala del lienzo.

(3) [+]: Amplia la escala del lienzo.

### Mostrar el lienzo al completo

Pulse simultáneamente [Ctrl] + [0] (cero) en el teclado para mostrar el lienzo completo.

En la versión Mac OS X, pulse simultáneamente [Comando] + [0] (cero).

Si está utilizando un iPad, toque dos veces el icono de la herramienta “Mano” de la paleta “Herramientas”.

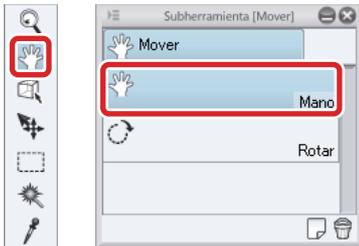
### Desplazamiento por el lienzo

Las barras de desplazamiento se encuentran en la parte inferior y la parte derecha del lienzo. Mueva las barras de desplazamiento para desplazar vertical y en horizontal y cambiar el área que se muestra.



Si está utilizando un iPad, puede hacer que la barra de desplazamiento aparezca seleccionando el menú [Ventana] → [Barra desplazamiento].

También puede mover el lienzo para cambiar el área que se muestra con la herramienta [Mano] de la paleta [Herramienta]. Seleccione la herramienta [Mover] en la paleta [Herramienta] y seleccione la subherramienta [Mano] en la paleta [Subherramienta].



Haga clic en el lienzo y arrástrelo para moverlo libremente.



En caso de que use un iPad, puede mover el lienzo libremente deslizando dos dedos sobre este. No es necesario seleccionar ninguna herramienta.

### Voltear el lienzo horizontalmente

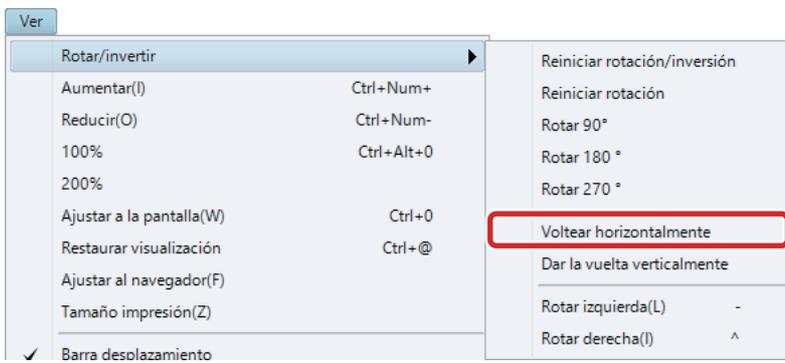
Puede voltear el lienzo horizontalmente para que resulte más fácil dibujar o comprobar el equilibrio de la imagen mientras dibuja.



Haga clic en [Voltear horizontalmente] en la paleta [Navegador].

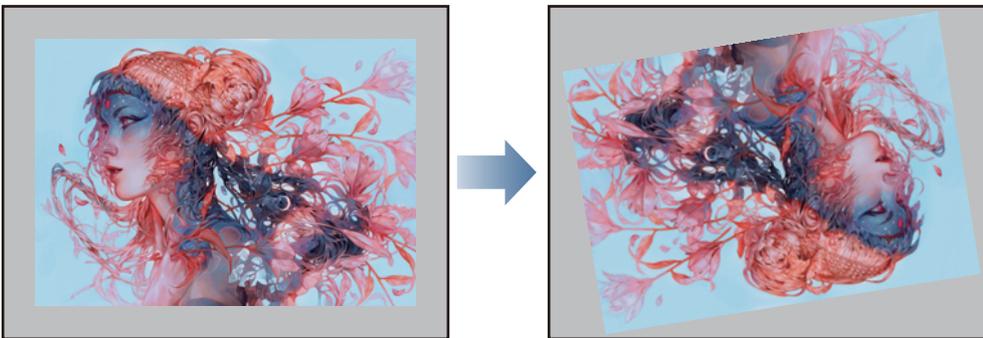


En el menú [Ver], seleccione [Rotar/invertir] → [Voltear horizontalmente].

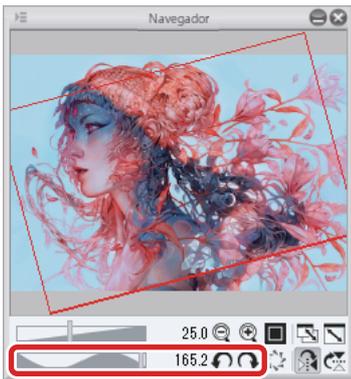


## Rotar el lienzo

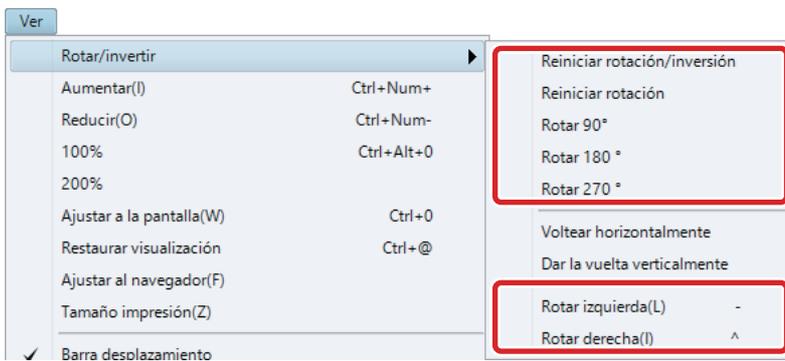
Si resulta difícil dibujar en el ángulo actual, puede rotar el lienzo a un ángulo en el que pueda dibujar con mayor facilidad.



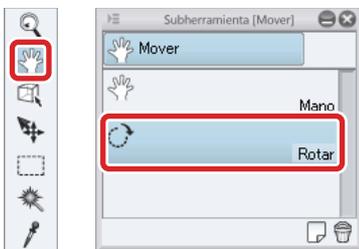
Mueva el deslizador o haga clic en los botones ubicados en la parte abajo izquierda de la ventana del lienzo o en la paleta [Navegador].



En el menú [Ver], seleccione [Rotar/invertir] y, a continuación, el método de rotación deseado.



Seleccione la herramienta [Mover] en la paleta [Herramienta] y seleccione la subherramienta [Rotar] en la paleta [Subherramienta]. Para rotar el lienzo, arrástrelo.



Al utilizar la rotación en el iPad mediante los controles táctiles, el lienzo rotará en consecuencia.

## Atajos usados frecuentemente

Las teclas de atajo están disponibles para las operaciones descritas en esta sección para permitirle trabajar con más eficiencia. Intente utilizarlos.



- Para utilizar las teclas de acceso directo en un iPad, conecte un teclado a este.
- Es posible utilizar el teclado lateral del iPad para los atajos. Gracias al teclado lateral, puede incluir en ellos teclas modificadoras como Comando y Mayús. Por favor, consulte la sección "Teclado lateral" para más información.

| Contenidos                                 | Windows             | macOS/iPad  |
|--|---------------------|---|
| Deshacer la última operación               | [Ctrl] + [Z]        | [Comando] + [Z]   |
| Ajustar a la pantalla                      | [Ctrl] + [0] (cero) | [Comando] + [0] (cero)  |
| Escalar + (cambio a la herramienta [Zoom]) | [Ctrl] + [Espacio]  | [Espacio] + [Comando]<br>*Mantenga pulsado [Espacio] primero. |
| Escalar - (cambio a la herramienta [Zoom]) | [Alt] + [Espacio]   | [Opción] + [Espacio]  |
| Mover (cambio a la herramienta [Mano])     | [Espacio]           | [Espacio]   |
| Rotar el lienzo                            | [Mayús] + [Espacio] | [Mayús] + [Espacio]   |
| Borrar                                     | [Eliminar]          | [Eliminar]  |



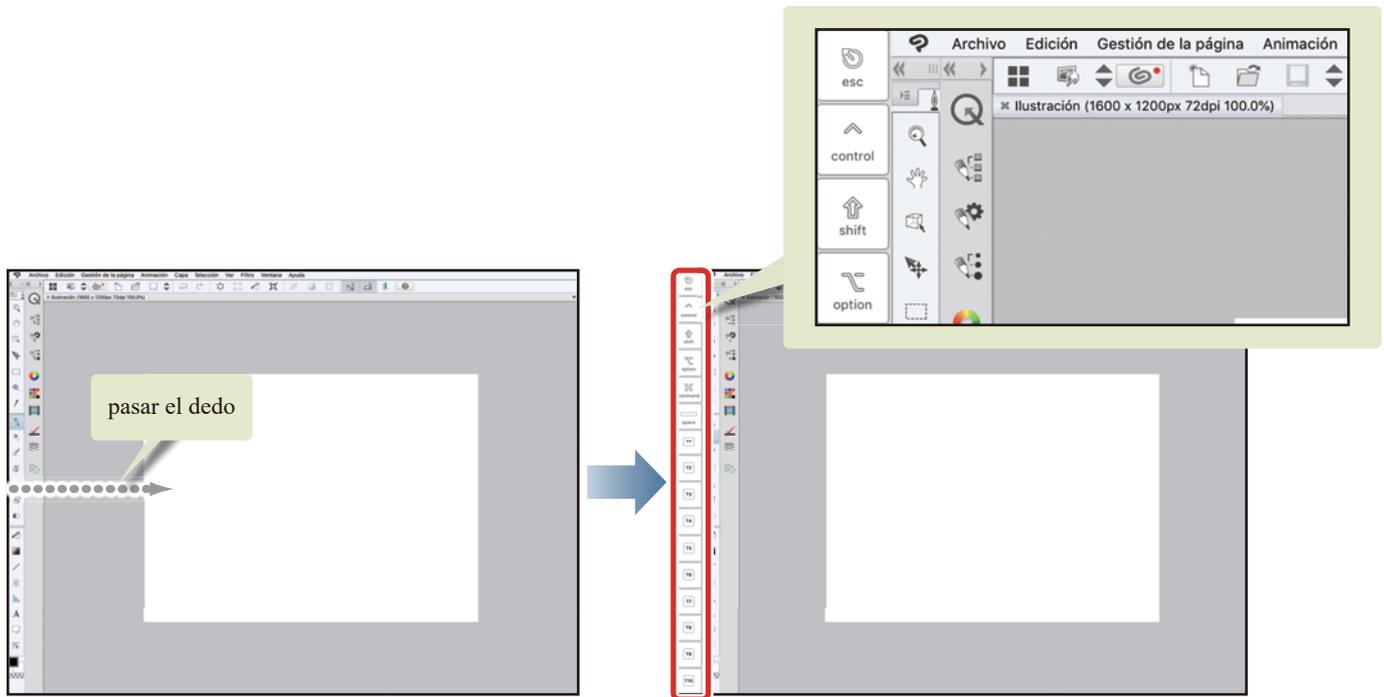
Cuando cambia a la herramienta [Zoom], puede ampliar o reducir arrastrando el lienzo de la siguiente manera:

- Escalar +: Arrastrar el lienzo a la derecha
- Escalar -: Arrastrar el lienzo a la izquierda

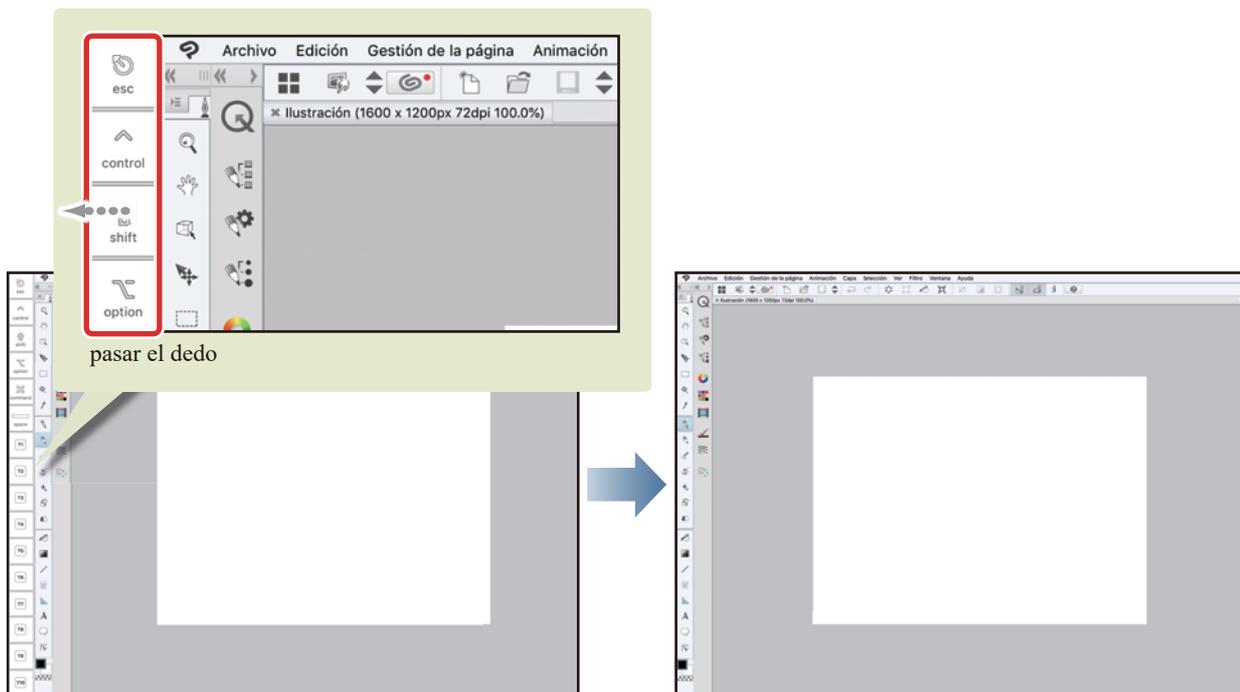
## Teclado lateral (iPad)

Cuando use un iPad, deslice el dedo desde el borde izquierdo o derecho de la pantalla hacia el lienzo para que aparezca el teclado lateral.

Gracias al teclado lateral, puede incluir en ellos teclas modificadoras como Comando y Mayús. También puede asignar atajos a las teclas T1 - T15. El número de teclas mostradas depende de la orientación y el tamaño de la pantalla de su iPad.



Para ocultar el teclado lateral, coloque el dedo sobre este y deslícelo hacia el borde de la pantalla.



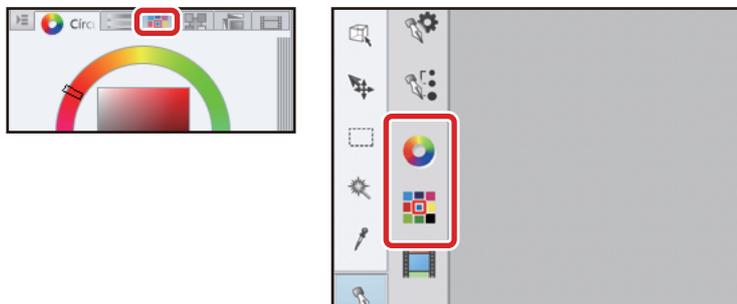
**Nota** Si al modificar la visualización del teclado lateral aparece un teclado lateral semitransparente, vuelva a deslizarlo en la misma dirección.

## Ajustes de color

Esta sección explica cómo seleccionar un color para colorear o dibujar.

La paleta [Círculo de colores] está seleccionada por defecto, pero puede seleccionar la paleta [Conjunto de colores] al alternar la pestaña.

Si está utilizando un iPad, toque la pestaña para visualizar las paletas [Círculo de colores] y [Conjunto de colores].



### Selección de un color de la paleta [Círculo de colores]

En la paleta [Círculo de colores] puede seleccionar el tono en el círculo exterior y el brillo y la saturación en el cuadrado interior.



### Selección de un color de la paleta [Conjunto de colores]

En la paleta [Conjunto de colores], además de poder seleccionar un color de una lista de colores típicos, puede registrar los colores que utilice con más frecuencia como un conjunto de colores [Conjunto de colores].



# **Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT**

Esta sección explica las operaciones básicas para crear ilustraciones con CLIP STUDIO PAINT.

## Proceso para crear una ilustración: Guía básica

Siga los pasos que aparecen a continuación para dibujar una ilustración.

### Borrador

Dibuje una primera versión y, a continuación, dibuje borradores conformes a la primera versión para determinar la distribución de las ilustraciones y la posición de los elementos.



### Dibujar con tinta

Dibuje con tinta el boceto con la herramienta [Plumilla] siguiendo las líneas del borrador.



### Colorear

Cree una capa para colorear y aplíquele color con las herramientas [Relleno], [Plumilla] o [Aerógrafo].



#### ! Importante

Sobre este tutorial

CELSYS ha simplificado y reorganizado este tutorial para esta guía de inicio, que se basa en obras de Taira Akitsu, un famoso ilustrador japonés.

## Primer borrador

En primer lugar, cree un nuevo lienzo y dibuje un boceto teniendo en cuenta el tipo de ilustración que desea dibujar. Comience realizando trazos irregulares y conviértalos progresivamente en una imagen terminada.

### Crear un nuevo lienzo

#### 1 En primer lugar, cree un nuevo lienzo.

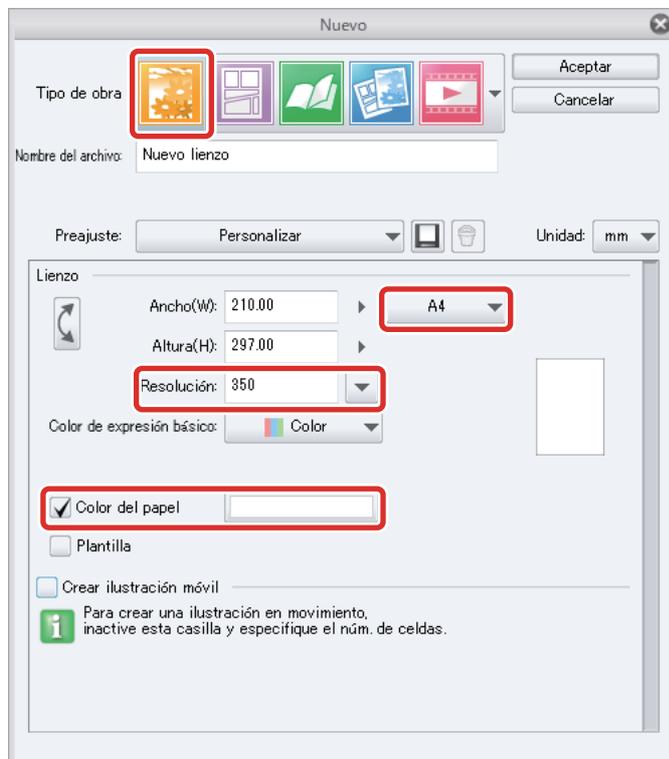
Seleccione el menú [Archivo] → [Nuevo] para abrir el diálogo [Nuevo].

En PRO o EX, inicie por seleccionar [Ilustración] para [Tipo de obra].

Seleccione [A4] para [Tamaño de papel estándar]. Ajuste la [Resolución] a [350 ppp] y active [Color del papel].



Para obtener más información sobre la creación de un lienzo y la configuración de ajustes, consulte "Antes de dibujar una obra en CLIP STUDIO PAINT" → "Preparativos".



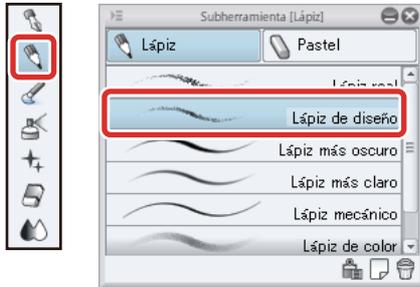
Tras crear un lienzo, dibuje un borrador teniendo en cuenta el tipo de ilustración que desea dibujar.

## Preparación de la herramienta de dibujo

Existe una variedad de herramientas de dibujo en CLIP STUDIO PAINT. Elija diferentes herramientas de dibujo para adaptarse a su estilo y objetivo.

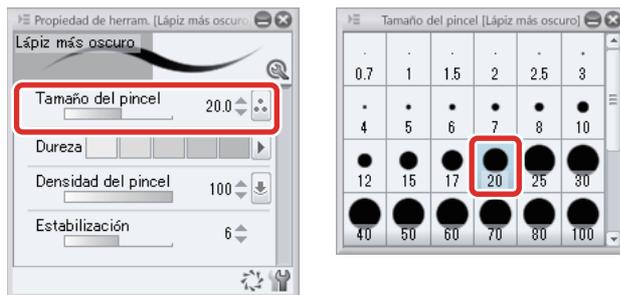
### 1 Aquí utilizará la herramienta [Lápiz] para dibujar el borrador. Ajuste el tamaño del pincel para facilitar el uso de esta herramienta.

Seleccione la herramienta [Lápiz] en la paleta [Herramienta] y seleccione "Lápiz más oscuro" en la paleta [Subherramienta].



### 2 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Lápiz].

Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Lápiz] moviendo el deslizador [Tamaño del pincel] en la paleta [Propiedad de herramienta] o bien seleccionando un tamaño en la paleta [Tamaño del pincel].

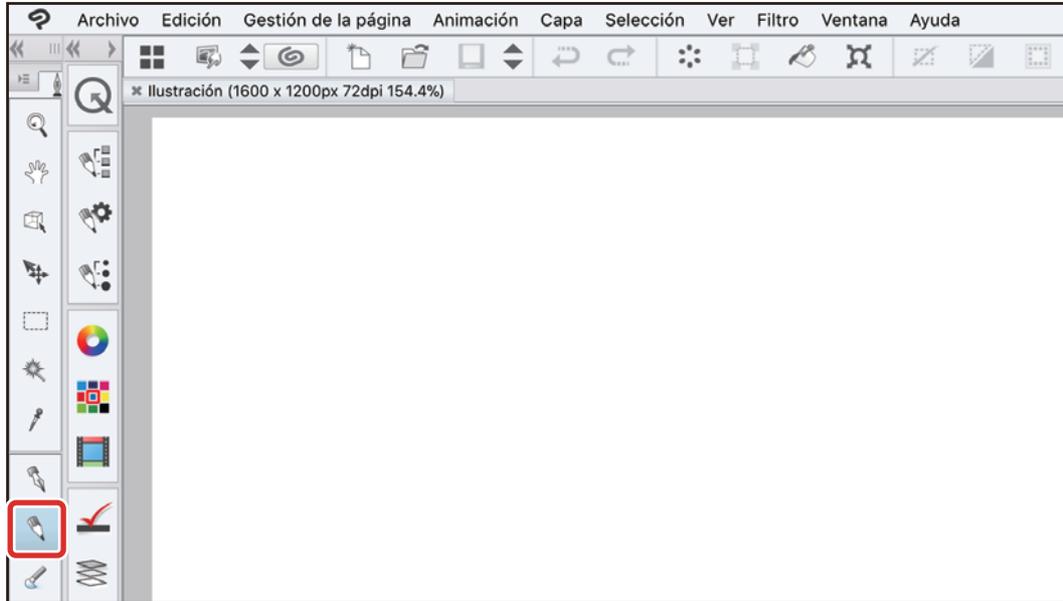


Si no aparecen estas paletas, puede visualizarlas a través del menú [Ventana].

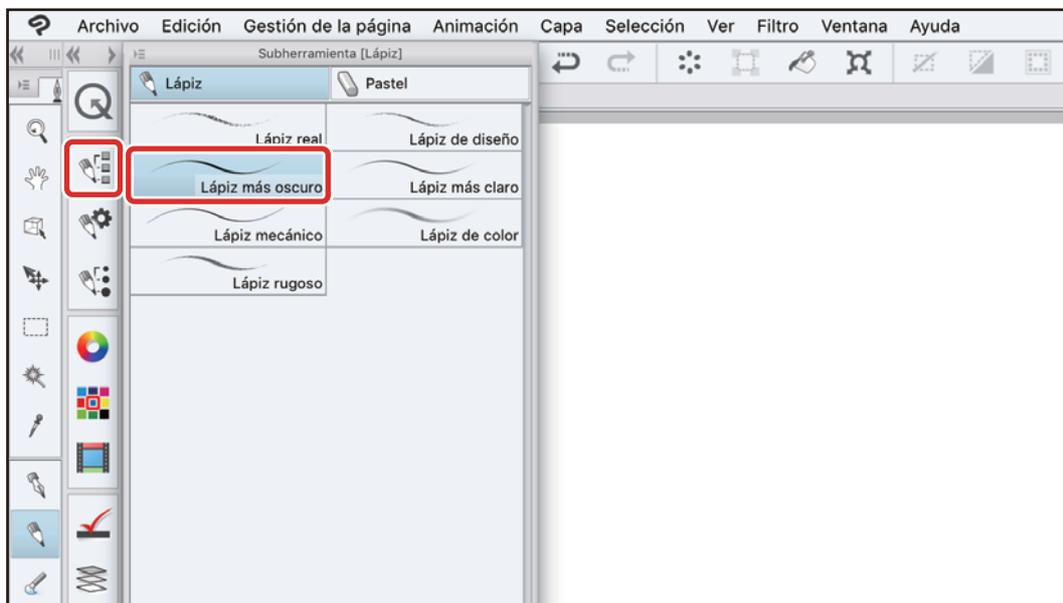
## Usar las herramientas de dibujo (iPad)

Al utilizar un iPad, la forma en la que visualizará la pantalla de configuración de las herramientas, etc. variará. Aquí encontrará los pasos que debe seguir para seleccionar la herramienta [Lápiz] y ajustar su configuración.

### 1 Toque la herramienta [Lápiz] de la paleta [Herramienta].

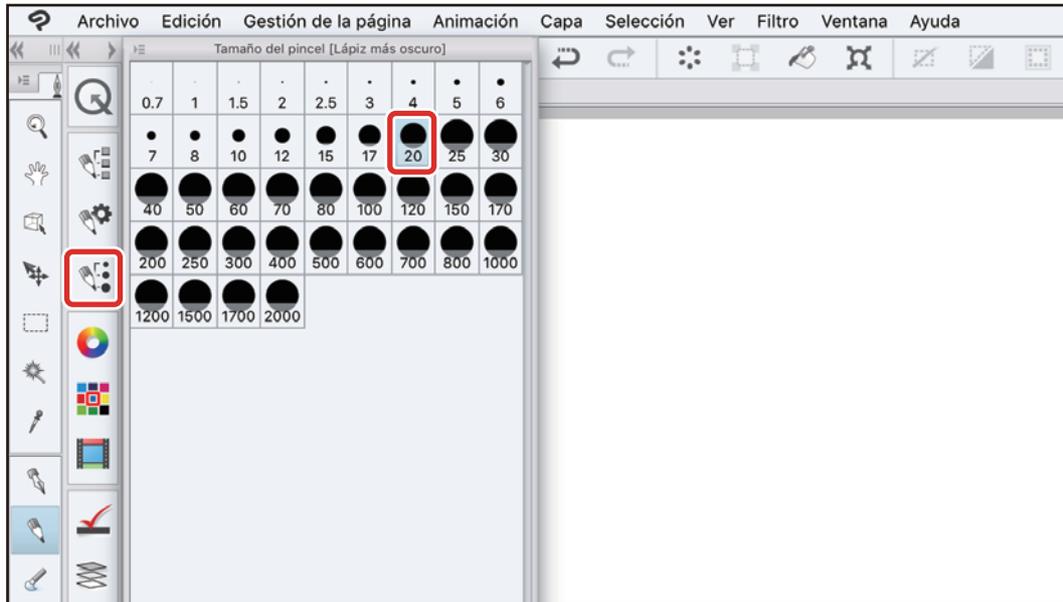


### 2 Toque el icono de la paleta [Subherramienta]. Toque el icono de la paleta [Subherramienta]. Una vez aparezca la paleta [Subherramienta], toque la herramienta [Lápiz oscuro].



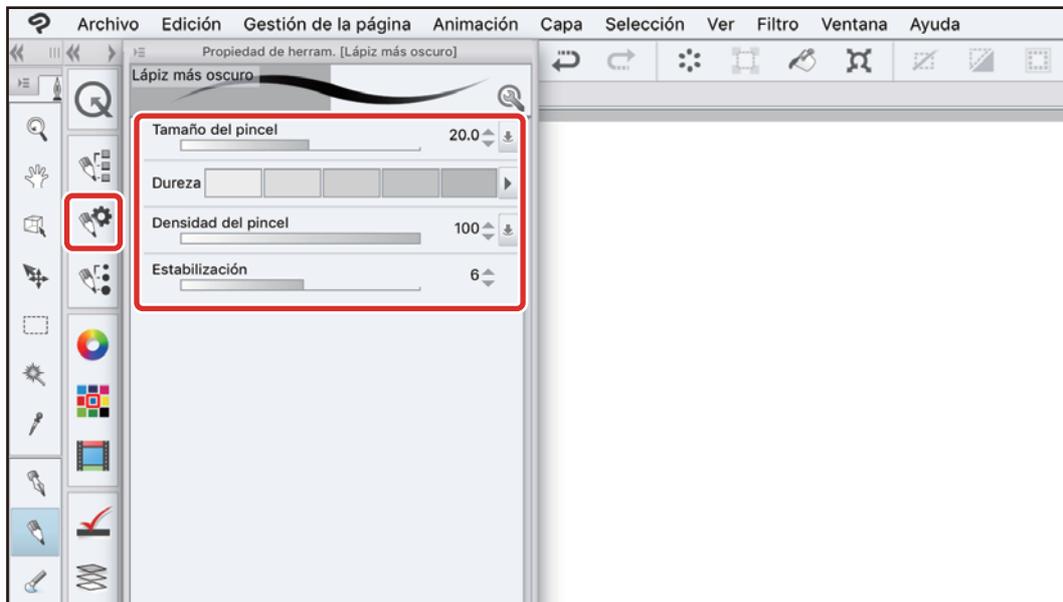
**3 Toque el icono de la paleta [Tamaño del pincel]. Cuando aparezca la paleta [Tamaño del pincel], seleccione un tamaño para este.**

El tamaño seleccionado para el pincel se aplicará a la subherramienta [Lápiz oscuro].



**4 Toque el icono de la paleta [Propiedad de herramienta]. Una vez aparezca la paleta [Propiedad de herramienta], ajuste la configuración de la herramienta.**

Respecto a la subherramienta [Dark lápiz], puede configurar aspectos como la [Densidad del pincel] o la [Estabilización].



Puede seleccionar otras herramientas y configurarlas del mismo modo.

**Nota**

- Dependiendo de la herramienta seleccionada mediante la paleta [Herramienta], el contenido de la paleta [Subherramienta] variará.
- Dependiendo de la herramienta seleccionada mediante la paleta [Subherramienta], el contenido de la paleta [Propiedad de herramienta] variará.

## Dibujar un borrador

- 1 Seleccione el menú [Ventana] → [Conjunto de colores] para mostrar la paleta [Conjunto de colores].**
- 2 Ajuste el color de línea que se utilizará en el borrador. Haga clic azul claro en la paleta [Conjunto de colores] para seleccionarlo como color.**

Hemos elegido un color fácil de distinguir del negro, ya que el negro se utilizará para entintar la ilustración más adelante.



- 3 Dibuje una distribución general aproximada para la ilustración.**



## Corregir las líneas

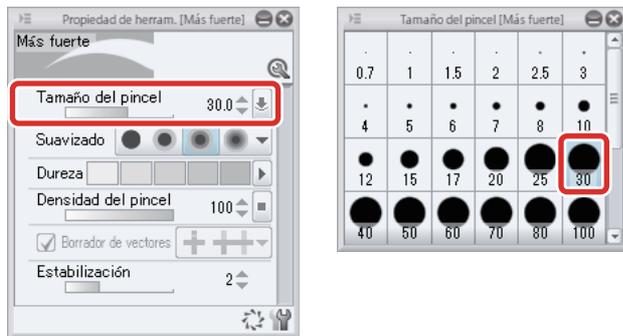
### 1 Para borrar líneas que ha dibujado, utilice la herramienta [Goma].

Seleccione la herramienta [Goma] en la paleta [Herramienta] y seleccione "Goma dura" en la paleta [Subherramienta].

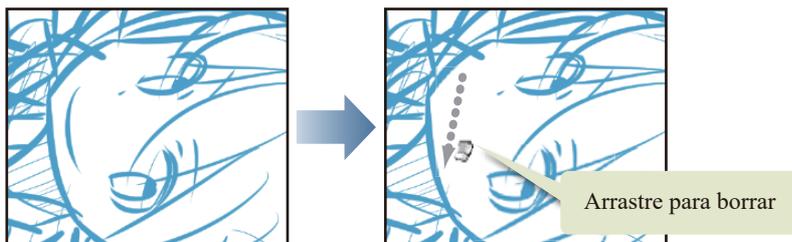


### 2 Ajuste el tamaño de la herramienta [Goma].

Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Goma] moviendo el deslizador [Tamaño del pincel] en la paleta [Propiedad de herramienta] o bien seleccionando un tamaño en la paleta [Tamaño del pincel]. Si ajusta un tamaño más grande, podrá borrar un área más grande de una vez, mientras que si ajusta un tamaño más pequeño, podrá corregir los pequeños detalles.



### 3 Mueva la goma por la línea que desea borrar.



### Consejos: Corregir una línea con [Deshacer]

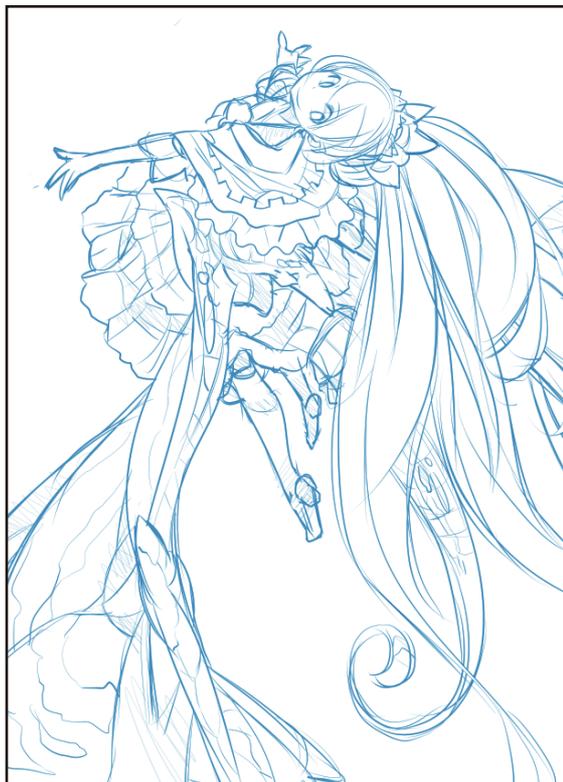
Puede deshacer la última acción mientras dibuja con la opción [Deshacer] de la [Barra de herramientas]. Utilice la opción [Deshacer] para redibujar una línea por completo, o la herramienta [Goma] para corregir parte de una línea o un área que contiene varias líneas.

Si está usando un iPad, puede deshacer las operaciones tocando el lienzo con dos dedos.



## Terminar el borrador

Inicie con un dibujo en borrador y luego añada los pequeños detalles. Dibuje y borre gradualmente hasta que complete el borrador.



El borrador ahora está finalizado.



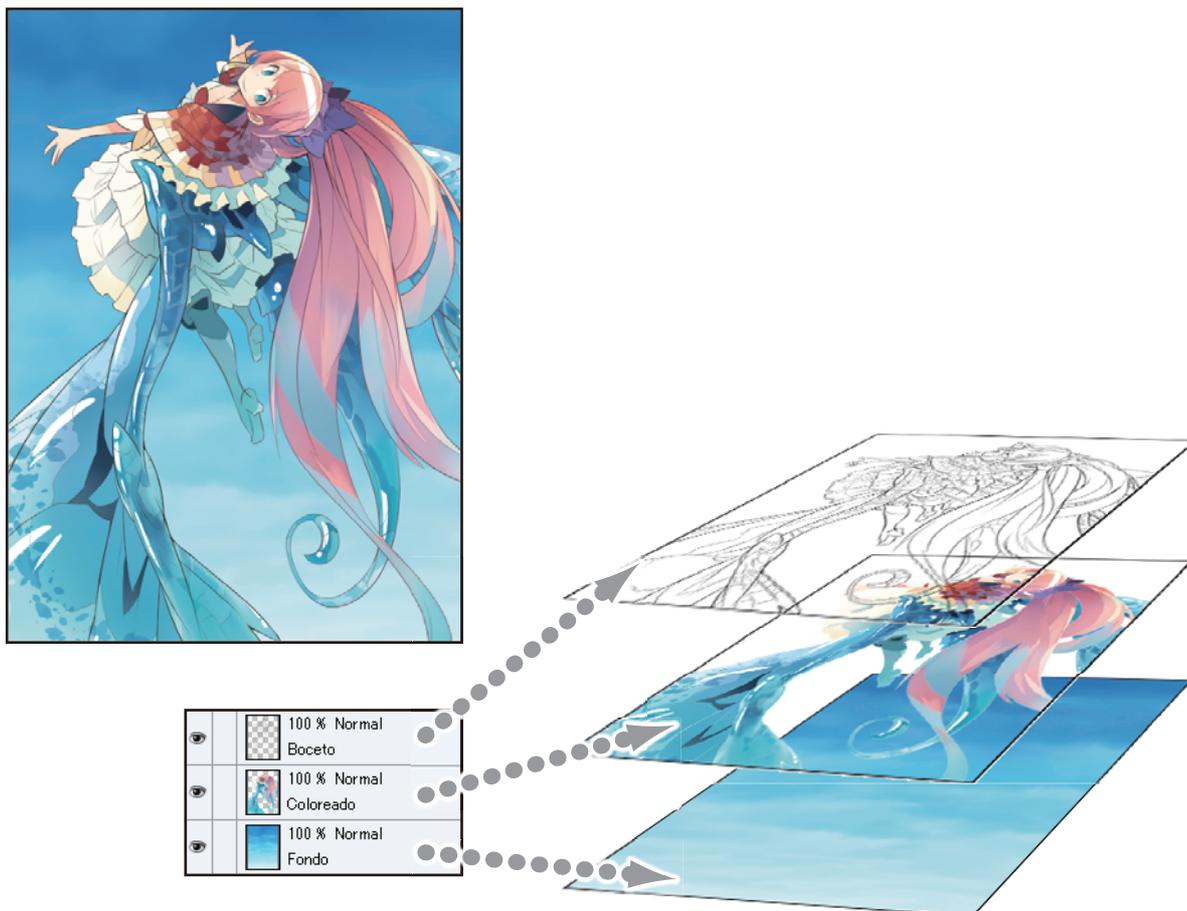
Puede ajustar la escala y la posición del lienzo al dibujar los detalles pequeños. Para obtener más información sobre las operaciones de visualización del lienzo, consulte "Antes de dibujar una obra en CLIP STUDIO PAINT" → "[Operaciones básicas del lienzo y atajos](#)".

## Entintar

Cuando haya finalizado el boceto, dibuje las líneas principales con la herramienta [Plumilla]. A este proceso se le denomina "entintado". Las principales líneas del personaje se dibujan en una capa diferente a la del boceto.

### ¿Qué es una capa?

Las capas se utilizan al dibujar ilustraciones y manga con herramientas digitales de dibujo, como CLIP STUDIO PAINT. Una capa es algo similar a un trozo de película transparente. Todos los elementos, como las líneas y los colores, se dibujan en estas capas transparentes. El lienzo muestra el resultado de todas las capas apiladas.

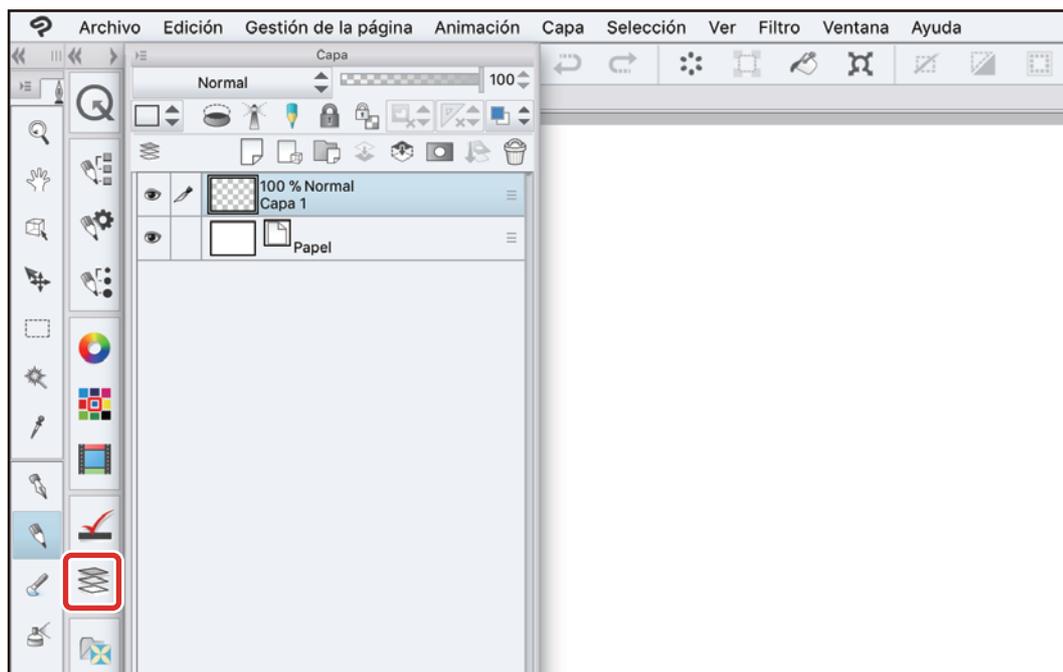


Cuando los elementos de dibujo, como las líneas, los colores, los personajes y el fondo, se encuentran en diferentes capas, es posible editar cada elemento por separado. Al separar los elementos en capas, es posible realizar varias operaciones de edición eficaz, como ocultar el borrador cuando ya no lo necesite, mantener las líneas al rellenar el color y cambiar la posición del personaje con respecto al fondo.

La paleta [Capa] muestra las capas en orden de arriba a abajo. Cuando se establece "Normal" como modo de combinación, no se pueden ver las capas inferiores a través del contenido de las capas superiores.

## Consejos: Visualización de la paleta de capas en el iPad

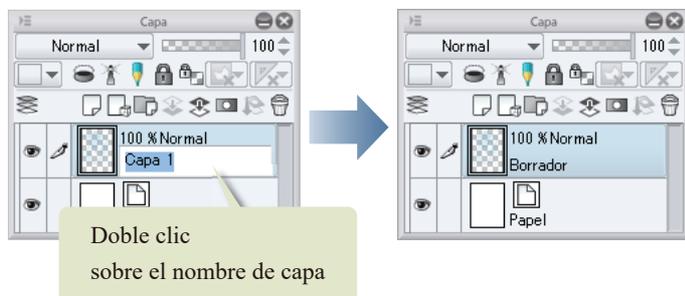
Si está utilizando un iPad, toque el icono de la paleta [Capa] para que la paleta aparezca.



## Creación de una capa

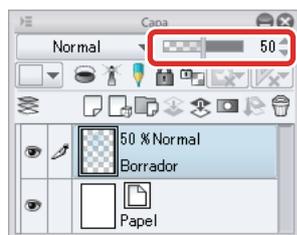
Cree una capa para el boceto. Es conveniente dibujarlo en una capa distinta del borrador, ya que permite cambiar los datos de modo que se muestre únicamente el boceto al ocultar la capa de borrador.

- 1 En la paleta [Capa], haga doble clic sobre el nombre de la capa que contiene el borrador ("Capa 1") y cámbielo a "Borrador".**



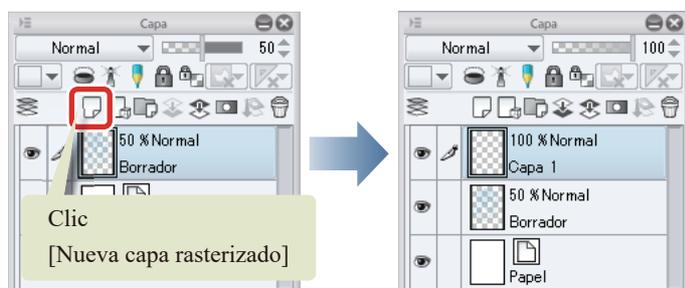
- 2 Mueva el deslizador de [Opacidad] en la paleta [Capa] a "50" para aclarar el color del borrador.**

Al reducir la opacidad del borrador, resulta más fácil ver las líneas de tinta.

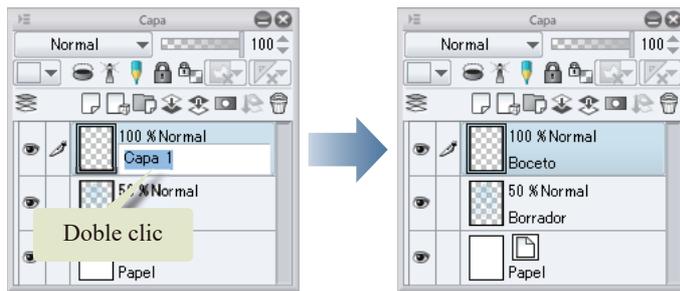


- 3 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una nueva capa.**

La capa seleccionada se indica mediante el cambio de color del nombre de la capa a azul.



**4 Haga doble clic en el nombre de la capa y escriba "Boceto".**



**Preparación de la herramienta de plumilla**

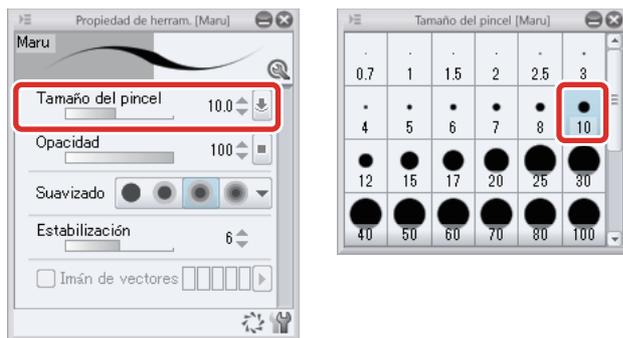
El entintado se realiza con la herramienta [Plumilla]. Ajuste la herramienta [Plumilla] antes de comenzar.

**1 Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Maru] en la paleta [Subherramienta].**



**2 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Plumilla].**

Ajuste esto en la paleta [Propiedad de herramienta] o seleccione un tamaño en [Tamaño del pincel].

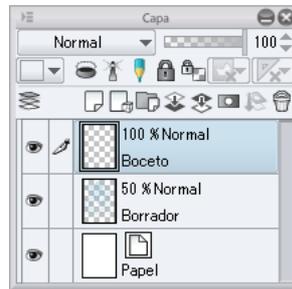
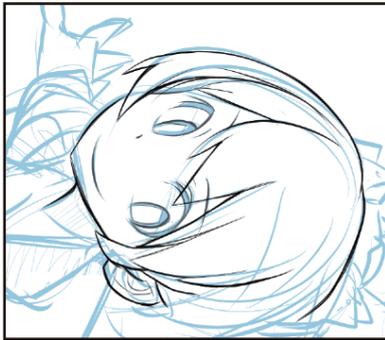


**3 Haga clic negro en la paleta [Conjunto de colores] para seleccionarlo como color.**



## Entintar la ilustración

Dibuje las líneas con el borrador como guía. En primer lugar, dibuje el contorno del personaje y los contornos de cada parte.



Debido a que ha creado la capa "Boceto" encima de la capa "Borrador", las líneas azules del borrador están cubiertas por las líneas negras.



Puede añadir diferencia de presión a las líneas decorativas, como las arrugas en la ropa del personaje, si dibuja con una presión del lápiz más ligera para crear líneas más finas.

## Corregir las líneas

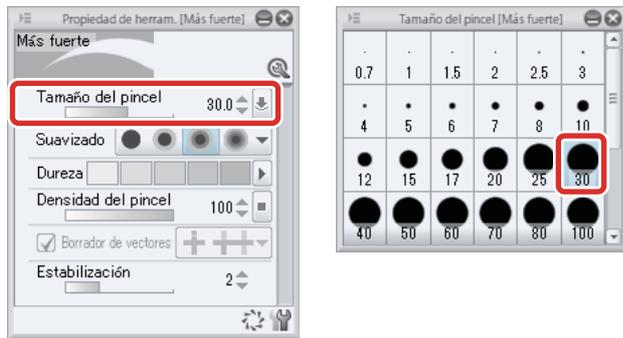
Para corregir las líneas, utilice la herramienta [Goma].

- 1 En la paleta [Herramienta], seleccione la herramienta [Goma]. Seleccione [Goma dura] en la paleta [Subherramienta].**

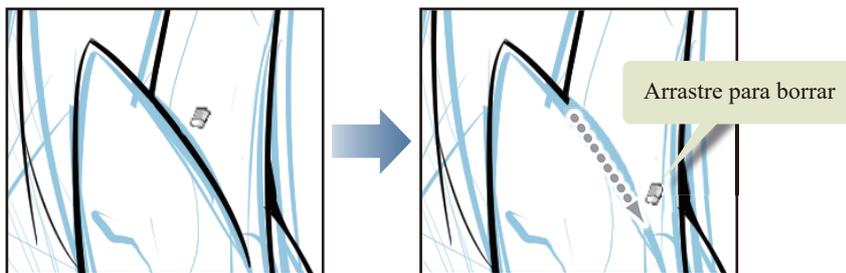


## 2 Ajuste el tamaño de la herramienta [Goma].

Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Goma] moviendo el deslizador [Tamaño del pincel] en la paleta [Propiedad de herramienta] o bien seleccionando un tamaño en la paleta [Tamaño del pincel].

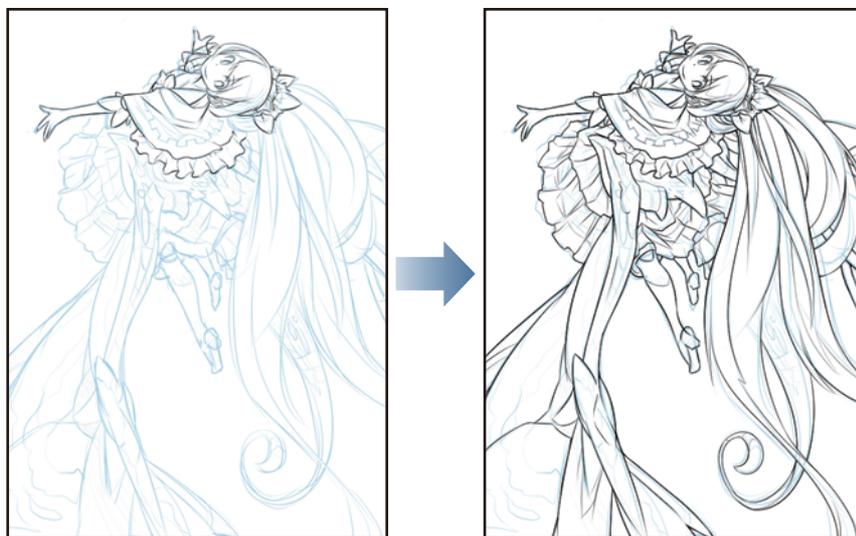


## 3 Mueva la goma por la línea que desea borrar.



Aunque borre las líneas principales, no se borrarán las líneas azules del borrador, ya que este se encuentra en una capa diferente.

Entinte la ilustración con las herramientas [Plumilla] y [Goma].

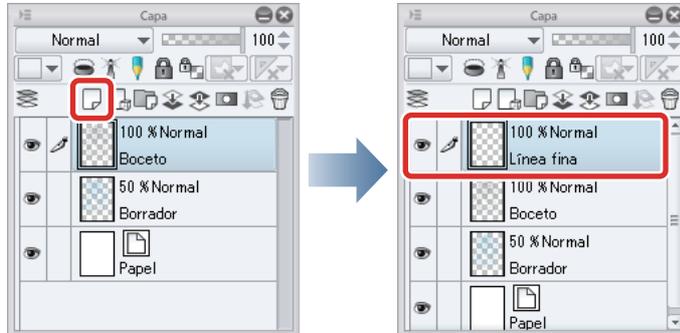


## Dibujar pequeños detalles

Una vez haya completado el contorno general, cree una nueva capa para las líneas de los motivos de la ropa y las alas.

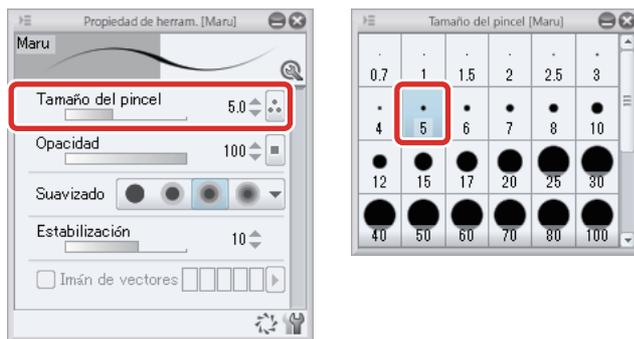
### 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una nueva capa.

Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado e introduzca "Línea fina".



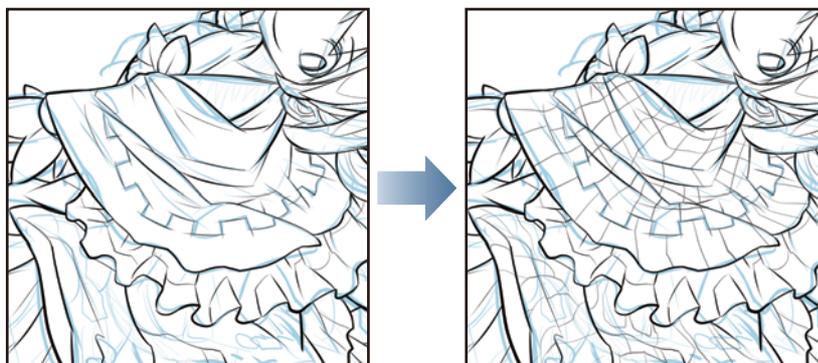
### 2 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Plumilla] con el deslizador [Tamaño del pincel] o con la paleta [Tamaño del pincel] en la paleta [Propiedad de la capa].

Haga el tamaño del pincel ligeramente más pequeño que el tamaño utilizado para dibujar el contorno.



### 3 Dibuje los motivos de la ropa y las alas.

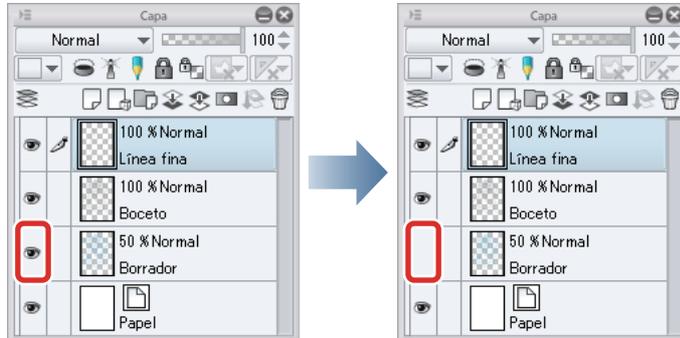
Al dibujar estas áreas en una capa separada del contorno, resulta más fácil corregir las áreas donde se superponen las líneas del motivo con las del contorno.



## Terminar de entintar la ilustración

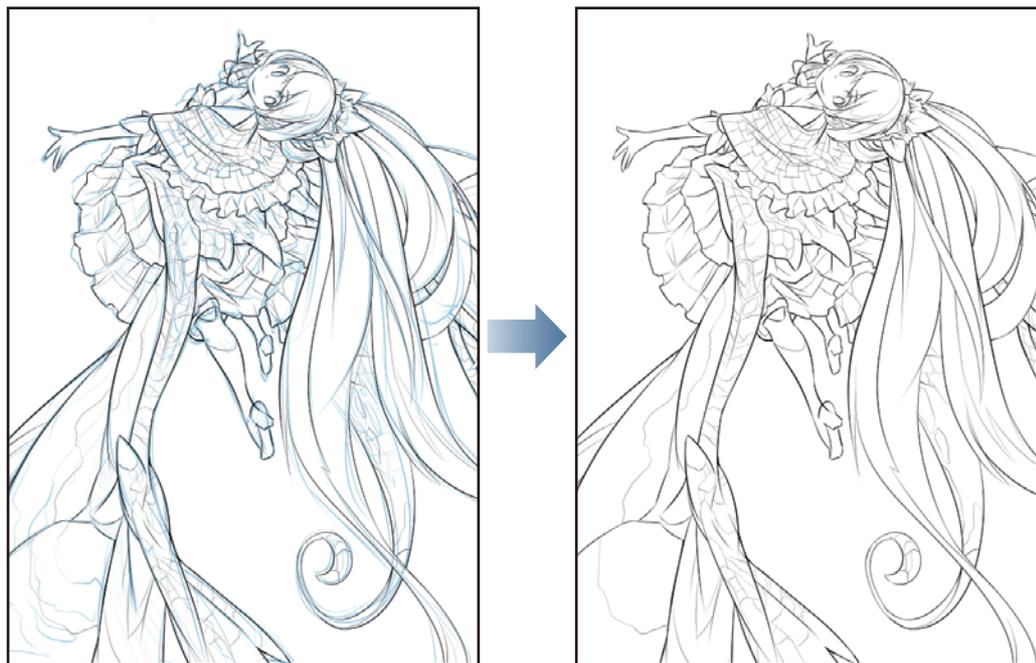
Una vez que haya completado el entintado, oculte la capa "Borrador" para que solo se puedan ver las líneas principales.

- 1 Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Borrador" en la paleta [Capa] para ocultar la capa.**



- 2 La capa de borrador queda oculta y solo aparecen las líneas principales. El entintado ha terminado.**

A diferencia de cuando se dibuja sobre papel, no es necesario eliminar las líneas del borrador, ya que, al usar capas separadas, esto se hará automáticamente al ocultar la capa de borrador.



## Coloreado básico

### Añadir color a la ilustración

Utilice la herramienta [Relleno] y la herramienta [Plumilla] para el coloreado básico. Utilice una capa separada para cada parte de la ilustración, de modo que pueda colorear sin preocuparse posteriormente de si el color sobrepasa los límites.

### Colorear el pelo

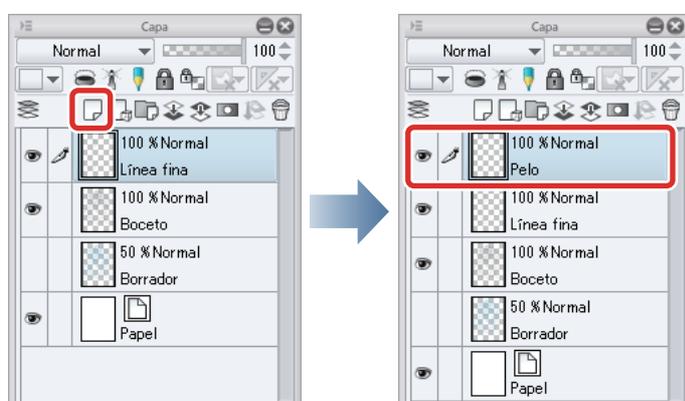
Cree una capa y coloree el pelo del personaje con la herramienta [Relleno].

### Preparar las capas

Cree una capa para colorear.

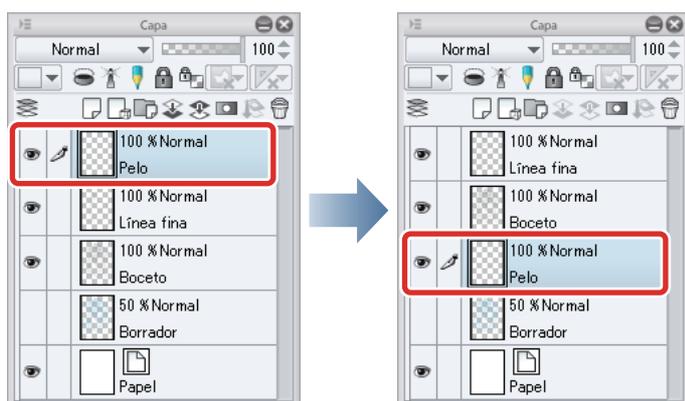
#### 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa.

Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado e introduzca "Pelo".



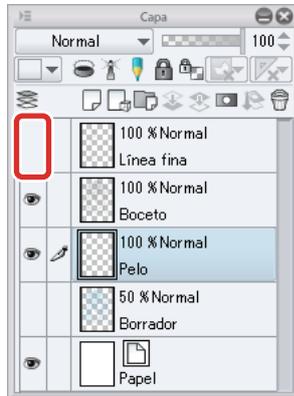
#### 2 Mueva la capa "Pelo" inferior de la capa "Boceto", de modo que el color del pelo no cubra las líneas principales.

Haga clic en el área del nombre de la capa "Pelo" y arrastre la capa inferior de la capa "Boceto"



**3 Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Línea fina" en la paleta [Capa] para ocultar la capa.**

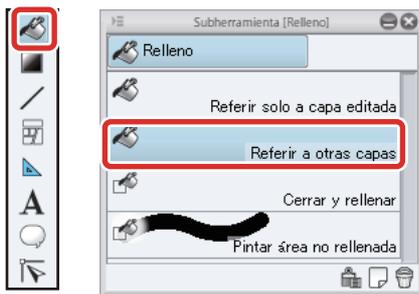
Oculte la capa "Línea fina" temporalmente, ya que esta etapa es para colorear las áreas más grandes, y los pequeños detalles no son necesarios. Esto permite rellenar grandes áreas de una vez con la herramienta [Relleno].



**Preparar la herramienta**

Configure los ajustes para colorear con la herramienta [Relleno].

**1 Seleccione la herramienta [Relleno] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a otras capas] en la paleta [Subherramienta].**



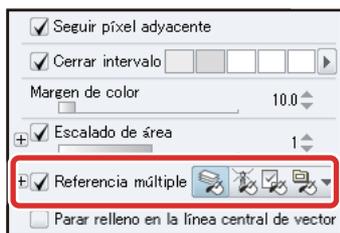
**2 Mueva el deslizador de [Escalado de área] en la paleta [Propiedad de herramienta] a "1".**



**Nota**

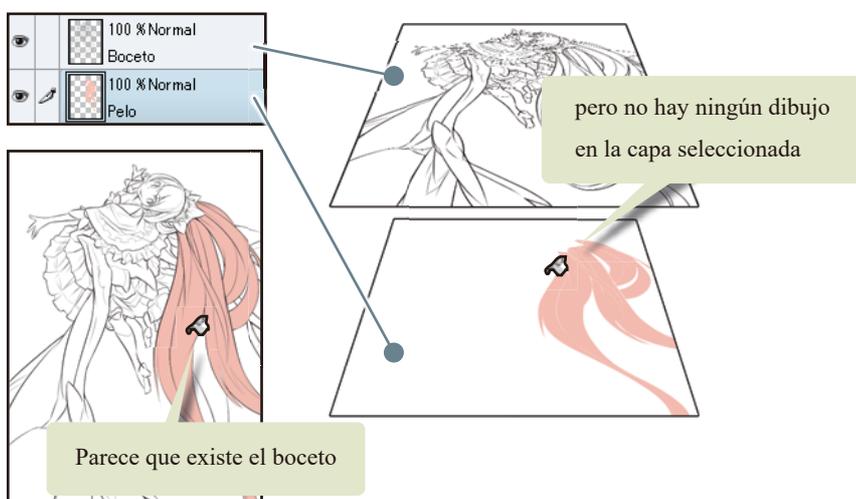
En este ejemplo, se ha ajustado [Escalado de área] en un valor bajo, ya que un valor alto haría que el color sobrepasase. Para obtener más información sobre el [Escalado de área], consulte "[CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#)" → "Settings List" → "Fill".

### 3 Compruebe que está activada [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta].

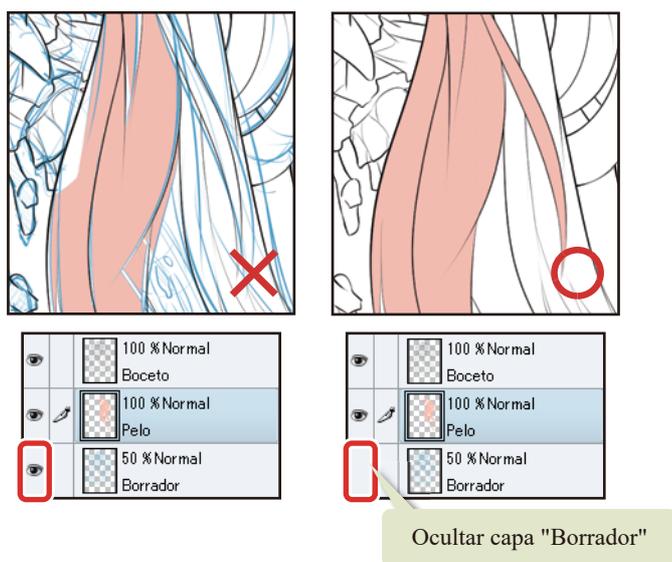


#### Consejos: Referencias de capa

La herramienta [Relleno] suele determinar el área que se va a rellenar según el contenido dibujado en la capa seleccionada en ese momento. Si se utilizan capas separadas para el dibujo y el color, como en este ejemplo, el contenido dibujado en la capa de dibujo se ignorará. Para solucionar este problema, se puede ajustar [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta] para hacer referencia al contenido dibujado en otras capas.



La función [Referir a otras capas] de la herramienta [Relleno] hace referencia a todas las capas cuando se rellena. Si se muestra el borrador, también se hará referencia a las líneas del borrador. Oculte las capas terminadas que no se vayan a utilizar.



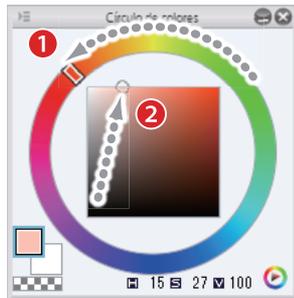
## Añadir el color de base

Rellene los colores básicos con la herramienta [Relleno].

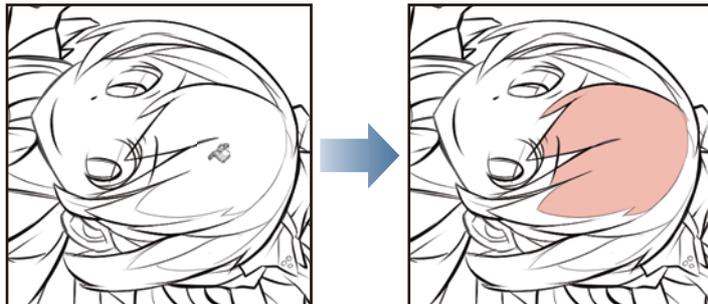
**1 Seleccione el menú [Ventana] → [Círculo de colores] para mostrar la paleta [Rueda colores].**

**2 Seleccione rosa para el color del pelo en la paleta [Círculo de colores].**

Utilice la paleta [Círculo de colores] para seleccionar colores que no se encuentran en la paleta [Conjunto de colores]. Utilice el círculo exterior (1) para seleccionar el tono, y el cuadrado del centro (2) para ajustar el brillo y la saturación (cómo de intenso debería ser el color).



**3 Haga clic en el área que vaya a rellenar con la herramienta [Relleno]. Se rellena toda el área rodeada por las líneas.**



**4 Siga los mismos pasos para rellenar otras áreas de pelo.**

Las áreas a las que se añadirá sombra posteriormente también se deben rellenar con el color básico.

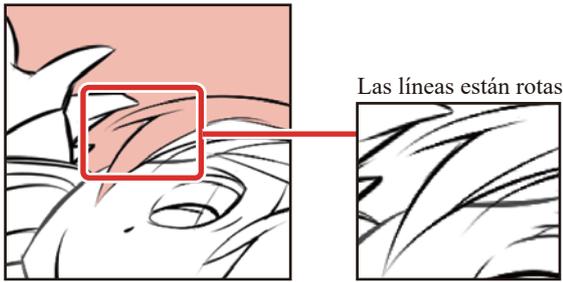
Las áreas divididas en mechones finos de pelo se pueden rellenar al mismo tiempo, si arrastra en lugar de hacer clic en cada área.



Arrastrar con la herramienta [Relleno] para rellenar de forma continua

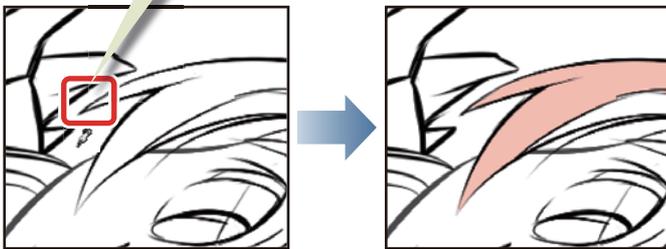
### Consejos: Si se producen problemas al rellenar

La herramienta [Relleno] de CLIP STUDIO PAINT cuenta con la función [Cerrar intervalo], que reconoce y rellena un área cerrada, incluso si hay algún salto de línea. Si la herramienta [Relleno] rellena más de lo necesario, esto significa que hay una línea rota en algún lugar.



Deshaga el relleno. Para ello, seleccione el menú [Edición] → [Deshacer] y después seleccione la capa "Boceto" y conecte las líneas rotas con herramientas como la [Plumilla]. Después de corregir las líneas, rellene el área de nuevo con la herramienta [Relleno].

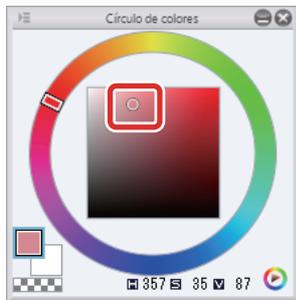
Corregir con la herramienta de plumilla



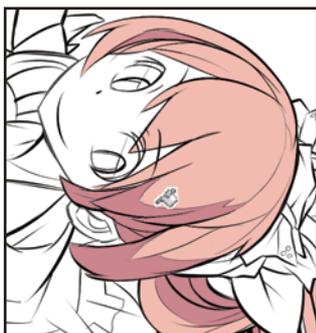
### Adición de sombras

Utilice la herramienta [Relleno] o la herramienta [Plumilla] para añadir sombra al pelo.

- 1 Seleccione un tono ligeramente más oscuro que el rosa en la paleta [Círculo de colores].**

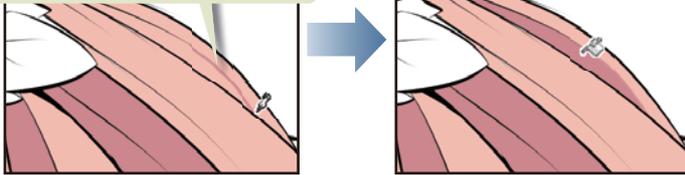


- 2 Haga clic para rellenar los mechones de pelo en los que desee añadir sombra.**



- 3 Para rellenar un área sin las líneas de borde necesarias, colorea el área directamente con la herramienta de plumilla o dibuje una línea de borde antes de utilizar la herramienta [Relleno] para añadir sombra al área.**

Dibujar bordes con herramientas como la plumilla



### Colorear las áreas no rellenas

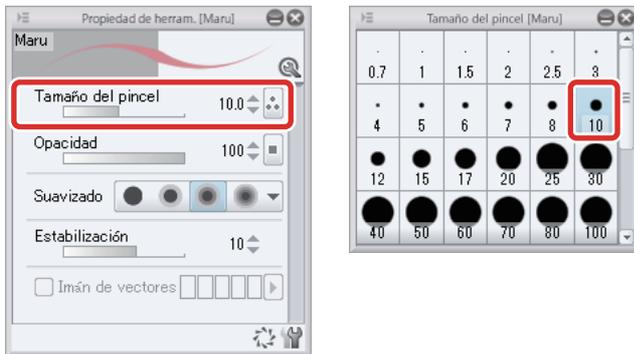
La herramienta [Relleno] no puede rellenar áreas pequeñas, como las puntas del pelo o áreas donde se entrecruzan líneas. Use la herramienta [Plumilla] para colorear estas áreas sin rellenar.

- 1 Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Maru] en la paleta [Subherramienta].**

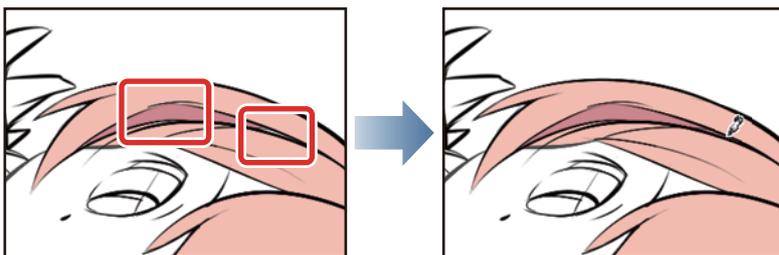


- 2 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Plumilla].**

Ajuste el tamaño del pincel para adaptarla al tamaño de el área que se vaya a colorear.



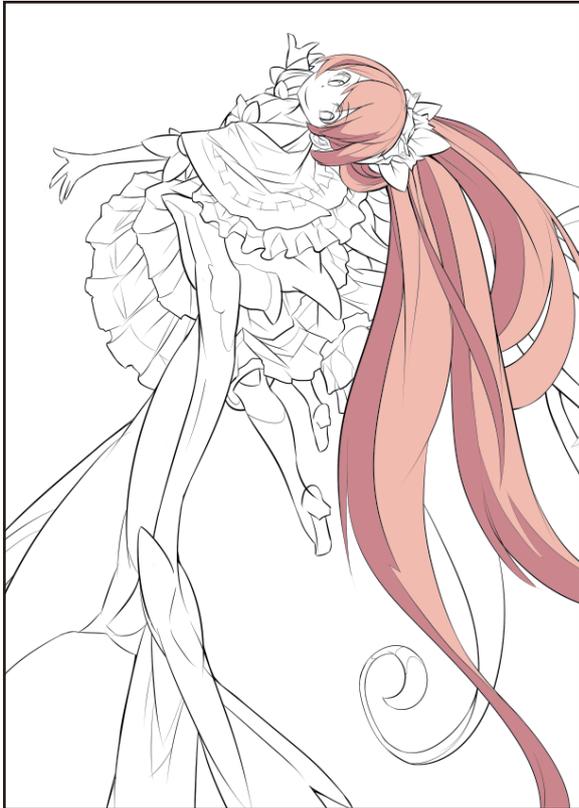
- 3 Colorea las áreas pequeñas con la herramienta [Plumilla], de modo que no queden intervalos.**



**Nota**

También puede colorear las áreas pequeñas sin rellenar con la subherramienta [Cerrar y rellenar] de la herramienta [Relleno]. Para obtener más información sobre cómo [Cerrar y rellenar], consulte "[CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Fill (Close and Fill)".

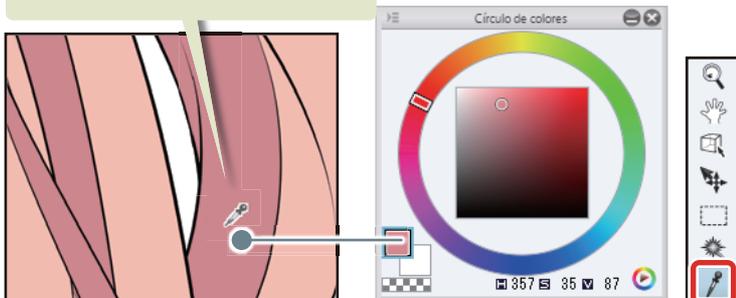
**4 El coloreado del pelo se ha completado.**



**Consejos: Obtener el mismo color que el color de relleno**

Mientras haya una herramienta de dibujo seleccionada, como la [Plumilla], mantenga pulsada la tecla [Alt] en el teclado para cambiar a la herramienta [Cuentagotas] temporalmente. Haga clic sobre el lienzo mientras mantiene pulsada la tecla [Alt] para obtener el color del área seleccionada como color de dibujo. Esto hace que sea fácil seleccionar el mismo color que el color básico existente o el color de la sombra para corregir o colorear las áreas sin rellenar. También se puede obtener el color mediante la selección de la herramienta [Cuentagotas] en la paleta [Herramienta].

[Alt] + clic para obtener el color del área seleccionada



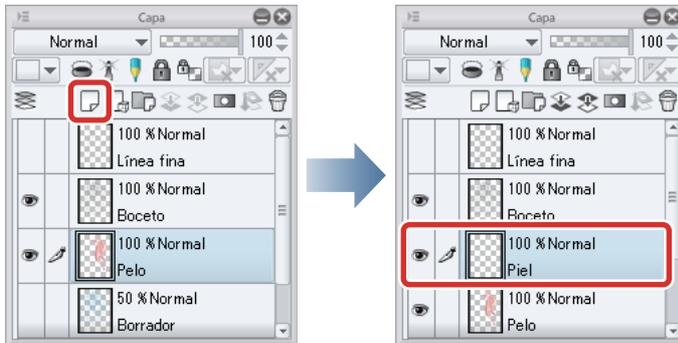
## Colorear la piel

Cree una capa y coloree la piel del personaje con la herramienta [Relleno].

### Añadir el color de base de la piel

Cree una nueva capa para colorear la piel y rellene las áreas dibujadas con el color básico de la piel.

- 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa]. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Piel".**



- 2 Seleccione la herramienta [Relleno] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a otras capas] en la paleta [Subherramienta]. Compruebe que está activada [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta].**

#### Nota

Aquí configuraremos los mismos ajustes para esta herramienta que al colorear el pelo. Para obtener más información, consulte ["Coloreado básico"](#) → ["Colorear el pelo"](#) → ["Preparar la herramienta"](#).

- 3 Seleccione melocotón para el color de la piel en la paleta [Círculo de colores].**

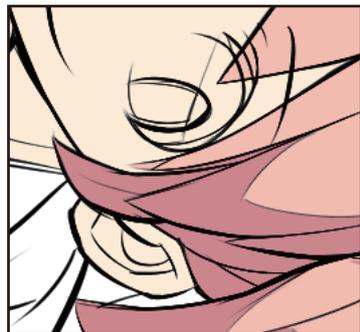


- 4 Haga clic para rellenar las áreas de la piel expuesta.**



## 5 Use la herramienta [Plumilla] para colorear las áreas pequeñas sin rellenar.

Utilice la herramienta [Plumilla] para colorear las áreas que no se han rellenado debido a la presencia de muchas líneas, como las orejas y las áreas de alrededor de los ojos.



## 6 Se ha rellenado toda el área de la piel con el color principal.

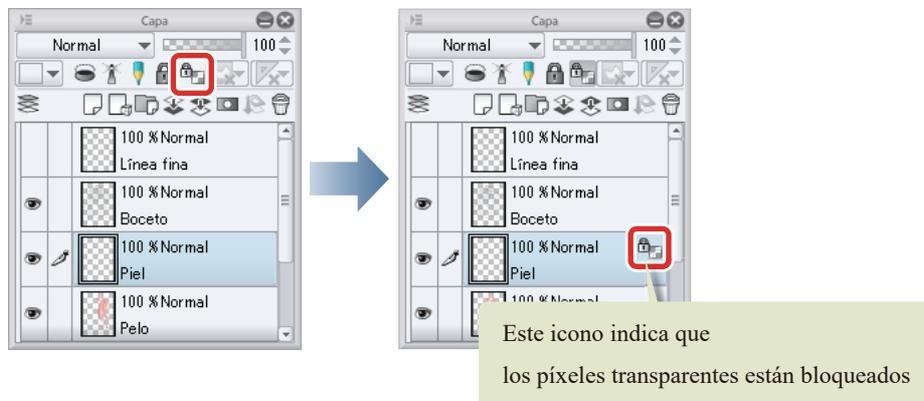


## Añadir sombra (sin sobrepasar)

Utilice las áreas rellenas con el color principal de la piel antes de dibujar la sombra en la piel.

### 1 Haga clic en [Bloqueo de píxel transparente] en la paleta [Capa].

Aparece un icono con un candado gris y un cuadrado junto a la capa en la que se han bloqueado los píxeles transparentes.



### 2 Seleccione un color ligeramente más oscuro que el melocotón en la paleta [Círculo de colores].

Un tono más rojizo hará que la sombra no parezca oscura y dará al personaje una tez con un aspecto saludable.

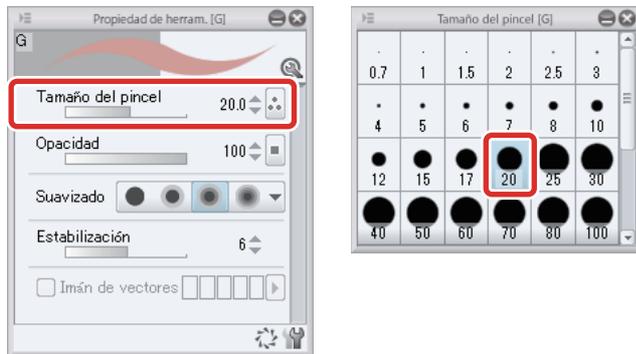


### 3 Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [G] en la paleta [Subherramienta].



#### 4 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Plumilla].

Ajuste esto en [Propiedad de herramienta] o seleccione un tamaño en [Tamaño del pincel]. Establezca un tamaño del pincel ligeramente más grande que el utilizado al dibujar las líneas para permitir incluso el coloreado.



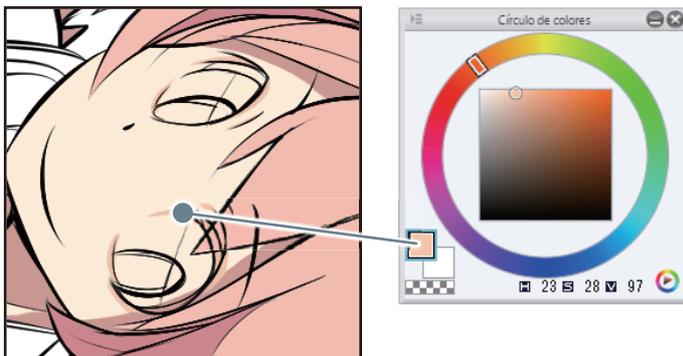
#### 5 Dibuje las sombras de alrededor del cuello y las creadas por las mangas y el pelo.



#### 6 Si dibuja demasiada sombra, corríjala mediante la aplicación del color básico de la piel con la herramienta [Plumilla].

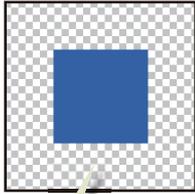
La herramienta [Goma] no se puede utilizar en este caso, ya que también borraría el color melocotón de debajo.

#### 7 Al dibujar la sombra alrededor de los ojos, utilice la paleta [Círculo de colores] para seleccionar un tono ligeramente más claro que el resto de las sombras de la piel y que esta área no sea demasiado oscura.

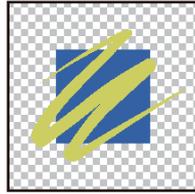


## Consejos: ¿qué es la función [Bloqueo de píxel transparente]?

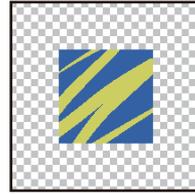
Esta función asegura que no hay nada dibujado en las áreas transparentes (en los píxeles transparentes) de la capa.



 indica píxeles transparentes



Normalmente, se puede dibujar sobre píxeles transparentes



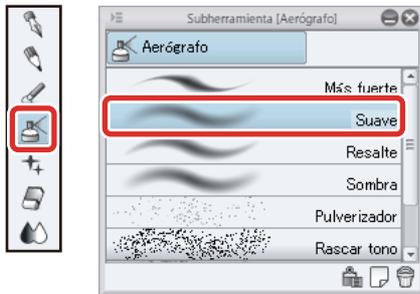
Al seleccionar "Bloqueo de píxel transparente" no es posible dibujar sobre píxeles transparentes

Esto permite añadir sombras sin sobrepasar a áreas que ya se han coloreado, como el pelo o la piel, en pasos posteriores.

## Añadir degradado en la piel

Para dar un aspecto más suave a la piel, añade un degradado con la herramienta [Aerógrafo].

- 1 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



- 2 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Aerógrafo] a un tamaño más grande.**



### 3 Seleccione el color utilizado alrededor de los ojos en la paleta [Círculo de colores].



### 4 Utilice los bordes desenfocados del pincel para crear un degradado en la piel. Utilice una presión del lápiz ligera.

El color no sobrepasará aunque se utilice un tamaño del pincel grande, ya que la opción [Bloqueo de píxel transparente] está ajustada. Si el color es demasiado claro, dibuje varias veces sobre la misma área.



Un tamaño de pincel más grande crea un desenfoco más suave

### 5 El color de la piel se ha completado.



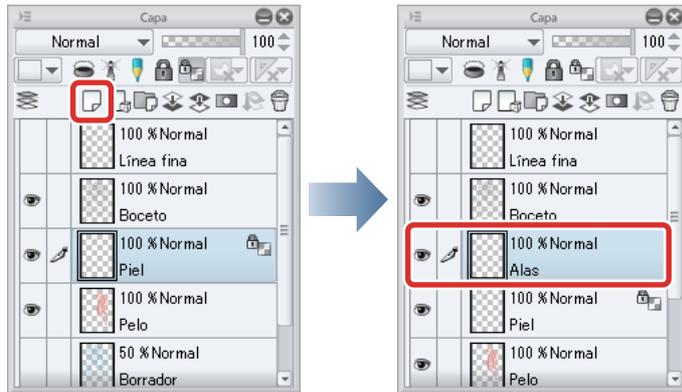
## Colorear las alas

Cree una nueva capa y utilice herramientas como [Relleno] y [Degradado] para dar color a las alas.

### Añadir el color de base de las alas

Cree una nueva capa para colorear las alas y rellene las áreas dibujadas con el color básico.

- 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa]. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Alas".**



- 2 Seleccione la herramienta [Relleno] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a otras capas] en la paleta [Subherramienta].**

Compruebe que está activada [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta].

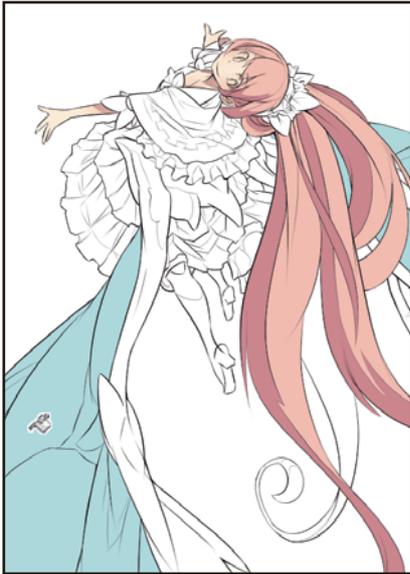
#### Nota

Aquí configuraremos los mismos ajustes para esta herramienta que al colorear el pelo. Para obtener más información, consulte ["Coloreado básico"](#) → ["Colorear el pelo"](#) → ["Preparar la herramienta"](#).

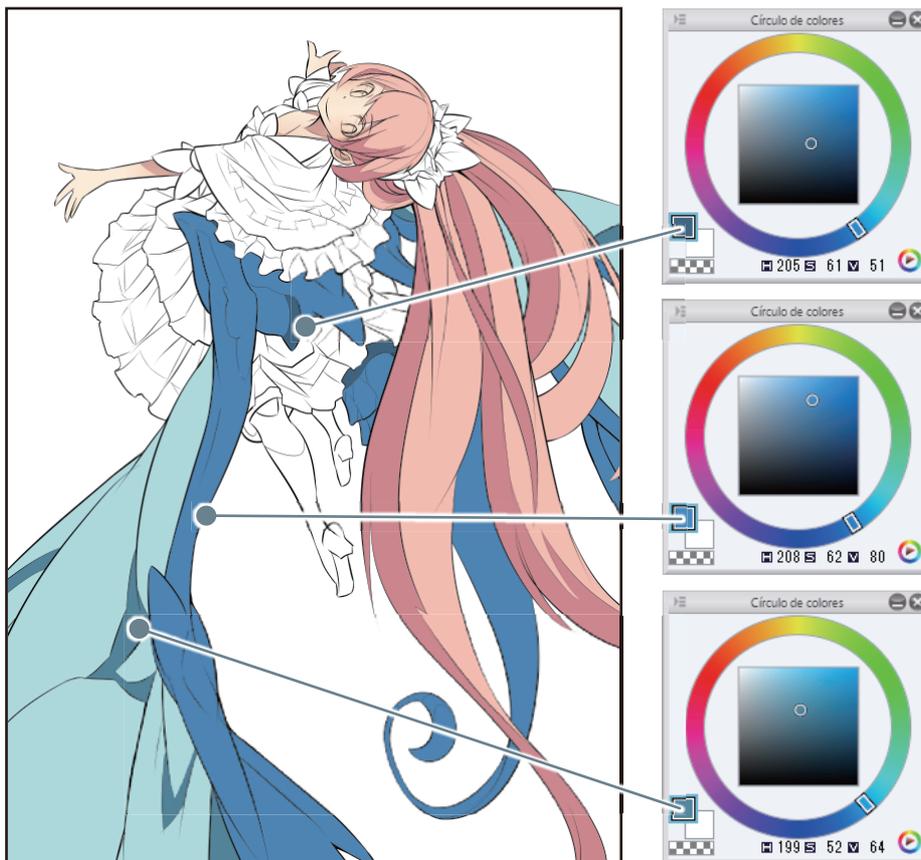
- 3 Seleccione azul claro en la paleta [Círculo de colores].**



**4 Haga clic para rellenar las áreas de las alas.**



**5 Seleccione azul en la paleta [Círculo colores] y rellene los huesos, los bordes de fuga y las sombras de las alas.**



**6 Use la herramienta [Plumilla] para colorear las áreas pequeñas sin rellenar.**



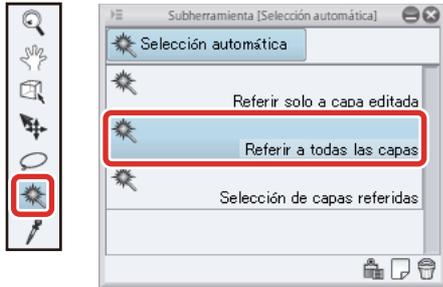
## Herramienta de colorear con [Degradado] 1

Cree una selección para cada parte y añada un degradado a las alas con la herramienta [Degradado].



Si se utiliza la herramienta [Degradado] sin crear una selección, se dibujará un degradado por toda la capa. Al crear una selección primero, es posible aplicar un degradado en el área seleccionada.

- 1 Seleccione la herramienta [Selección automática] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a todas las capas] en la paleta [Subherramienta].**

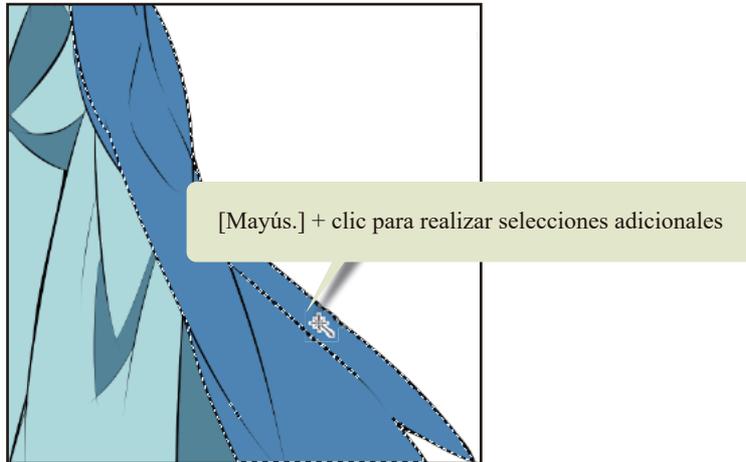


Para obtener más información sobre la herramienta [Selección automática], consulte "[CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Input/Output Process / Category List (by Tool/Sub Tool)" → "Auto select".

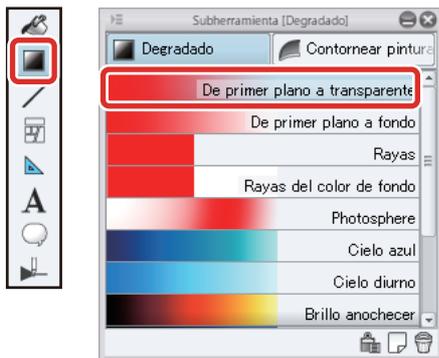
- 2 Haga clic en los huesos de las alas y seleccione el área en la que desea aplicar el degradado.**



- 3 Si los huesos están separados en varias zonas y no se pueden seleccionar con un solo clic, mantenga pulsada la tecla [Mayús] y haga clic en cada segmento para añadirlos a la selección.**



- 4 Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [De primer plano a transparente] en la paleta [Subherramienta].**

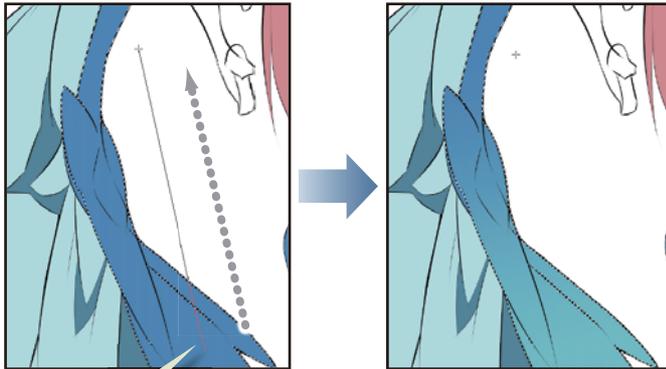


El ajuste [De primer plano a transparente] crea un degradado desde el color de dibujo seleccionado hasta la transparencia. Si se aplica a un área que ya se ha rellenado, esta opción crea un degradado desde el color de dibujo existente hasta el color del suelo.

- 5 Seleccione un tono ligeramente más claro que el azul en la paleta [Círculo de colores].**



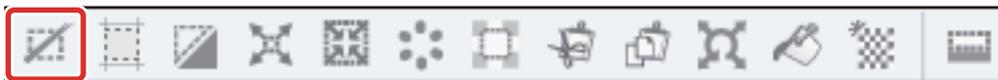
- 6 Haga clic en la posición de inicio del degradado y arrastre en la dirección en la que desea aplicar el degradado.**



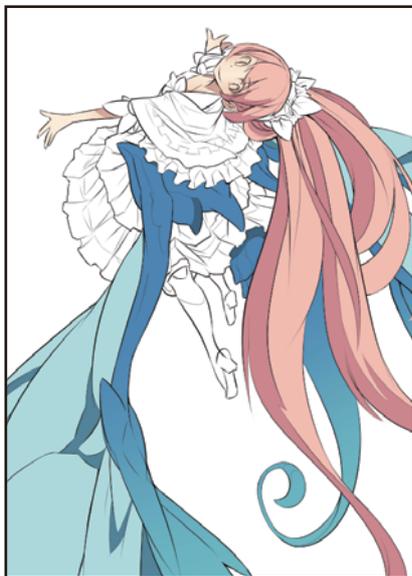
Arrastrar para crear degradado

- 7 Cuando haya creado el degradado, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.**

Esto también se puede hacer si selecciona [Deseleccionar] en la barra de comandos o el lanzador de selección.



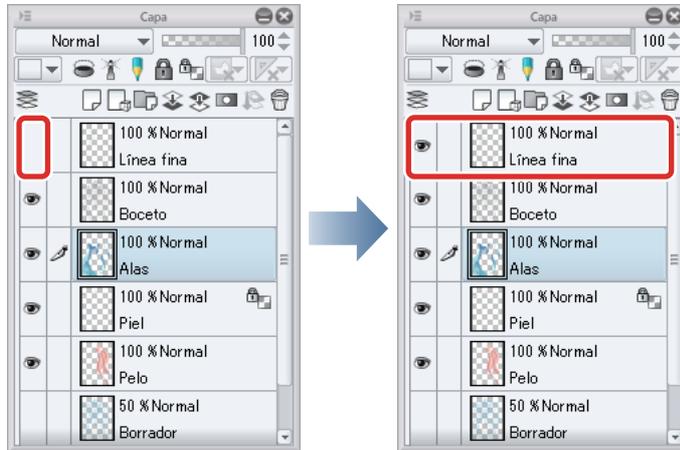
- 8 Repita el mismo procedimiento para otras áreas, como los bordes de fuga, para crear selecciones y dibujar degradados para cada parte.**



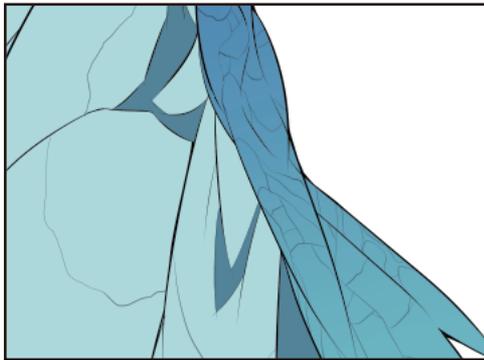
## Herramienta de colorear con [Degradado] 1

A continuación, aplique un degradado a la parte de color azul claro de las alas.

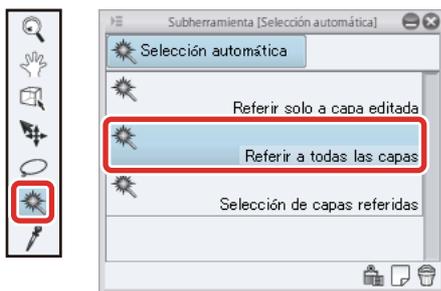
- Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Línea fina" en la paleta [Capa] para mostrar la capa.**



Las líneas finas ocultas se muestran de nuevo, lo que permite especificar las áreas finas.

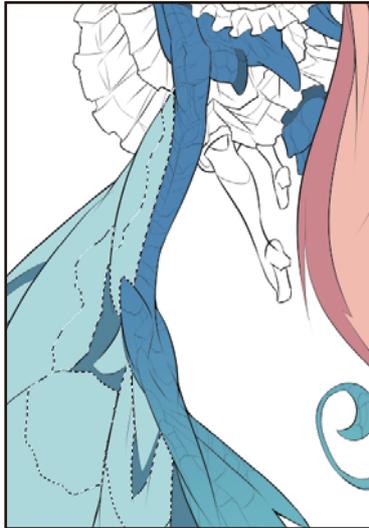


- Seleccione la herramienta [Selección automática] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a todas las capas] en la paleta [Subherramienta].**

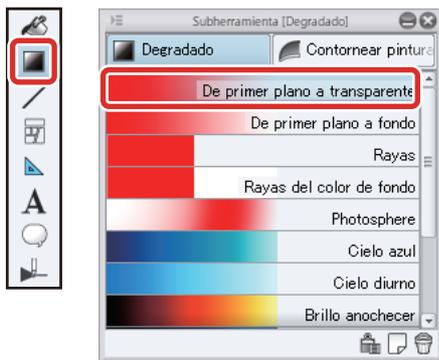


### 3 Haga clic para seleccionar el área en la que desea aplicar el degradado.

Para aplicar un degradado a través de varias áreas, mantenga pulsada la tecla [Mayús] y haga clic en las áreas para añadirlas a la selección.



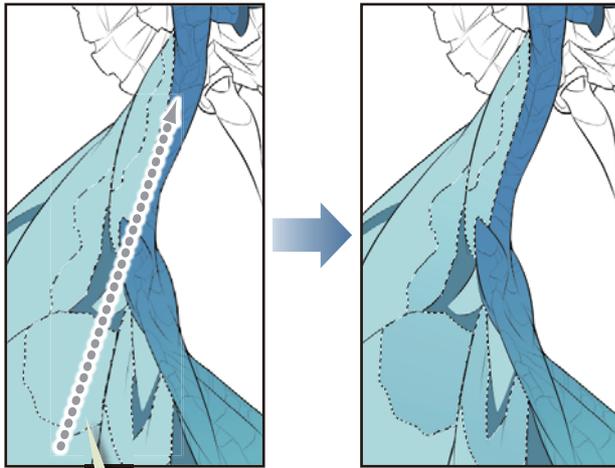
### 4 Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [De primer plano a transparente] en la paleta [Subherramienta].



### 5 Seleccione un color ligeramente más oscuro que el área en azul claro en la paleta [Círculo de colores].

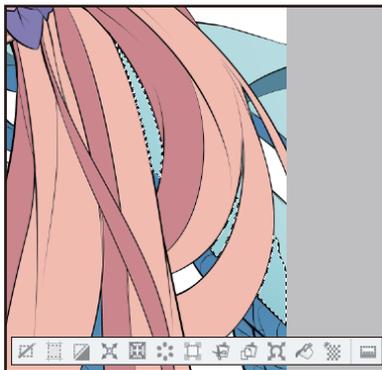


**6** Para dibujar el degradado, arrastre en la dirección en la que desea crearlo.

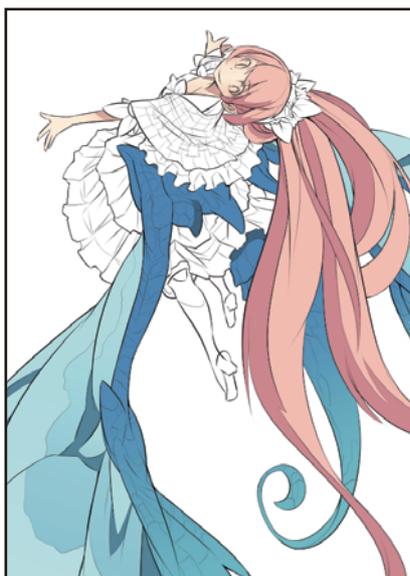


Arrastrar para crear degradado

**7** Repita el mismo procedimiento para dibujar un degradado en otras áreas de las alas.



**8** El color de las alas se ha completado.



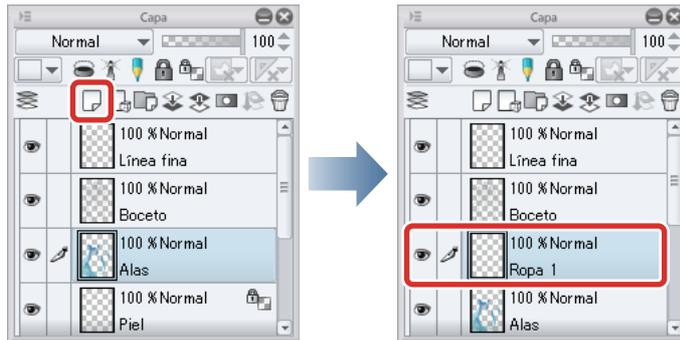
## Colorear la ropa

Coloree las demás partes, como la ropa del personaje y los adornos para el pelo.

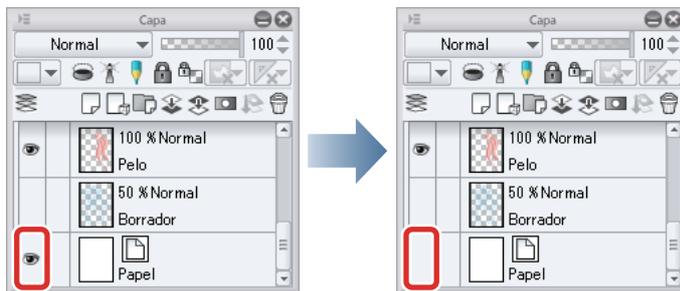
### Colorear el fondo blanco (mostrar área transparente)

Si rellena un fondo blanco (papel) con color blanco, será difícil distinguir el área rellena en blanco del área que se muestra en blanco, pero que, en realidad, es transparente. Esto puede ocasionar que queden áreas sin rellenar o que se superpasen. Para evitar este problema, oculte la capa de papel durante esta operación de modo que se pueda reconocer el área transparente.

- Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Ropa 1".**



- Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Papel" en la paleta [Capa] para ocultar la capa.**



Las áreas en las que no se ha coloreado ninguna capa se marcan con un motivo a cuadros.

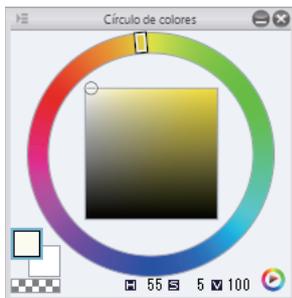


- 3 Seleccione la herramienta [Relleno] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a otras capas] en la paleta [Subherramienta]. Compruebe que está activada [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta].**



Aquí configuraremos los mismos ajustes para esta herramienta que al colorear el pelo. Para obtener más información, consulte "Coloreado básico" → "Colorear el pelo" → "Preparar la herramienta".

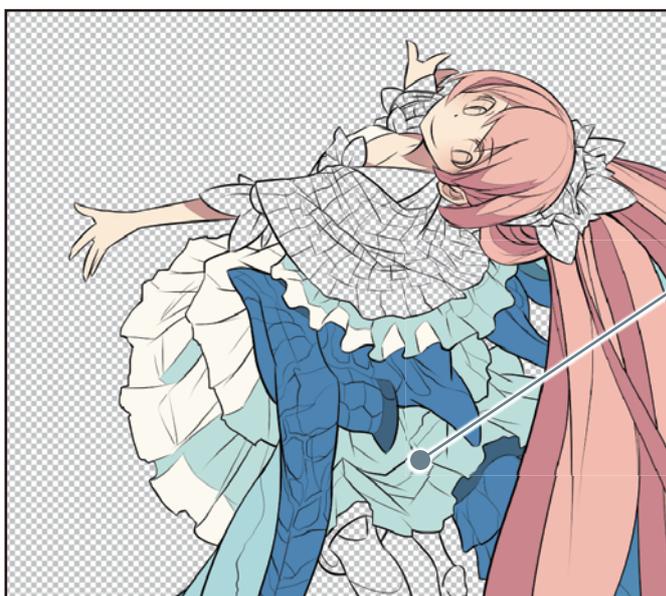
- 4 Seleccione un color blanco amarillento en la paleta [Círculo de colores].**



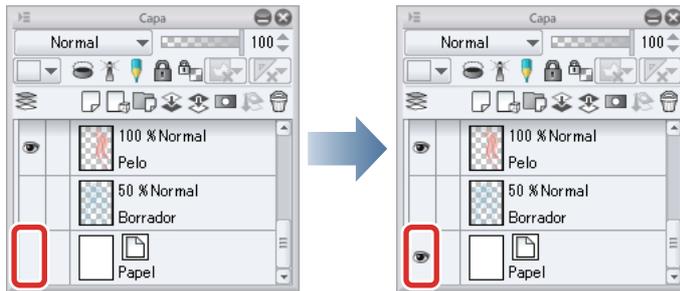
- 5 Haga clic para rellenar la tela blanca de la ropa con la herramienta [Relleno].**



- 6 Rellene las áreas de sombra con color azul celeste.**



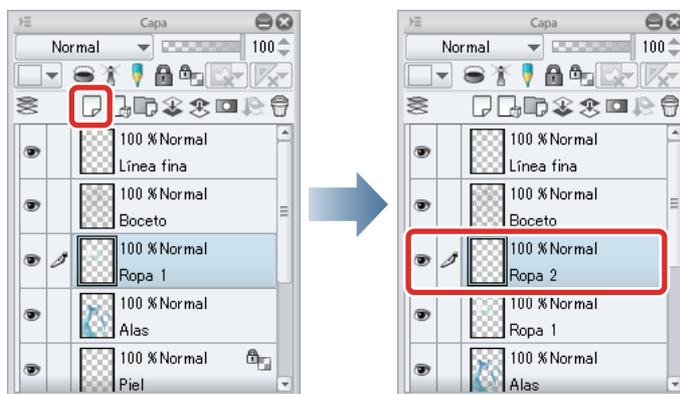
- 7 Una vez que se haya rellenado toda el área blanca, haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Papel" en la paleta [Capa] para mostrar la capa.**



## Colorear las demás áreas

Añada una capa y colorea las demás partes de la ropa.

- 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Ropa 1".**

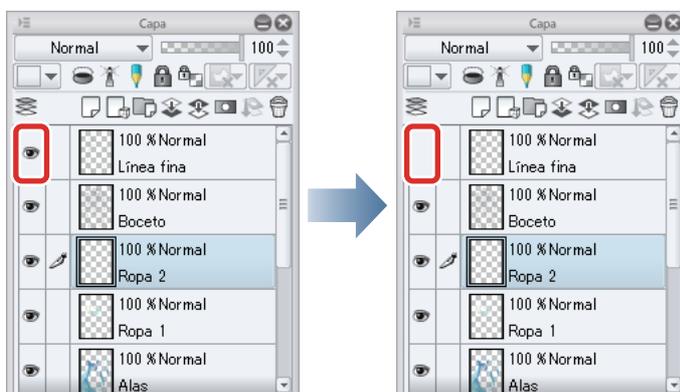


- 2 Seleccione la herramienta [Relleno] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Referir a otras capas] en la paleta [Subherramienta]. Compruebe que está activada [Referencia múltiple] en la paleta [Propiedad de herramienta].**

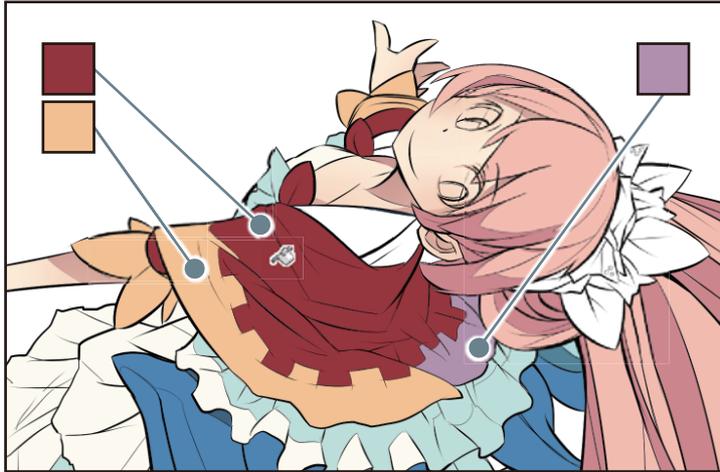
### Nota

Aquí configuraremos los mismos ajustes para esta herramienta que al colorear el pelo. Para obtener más información, consulte ["Coloreado básico"](#) → ["Colorear el pelo"](#) → ["Preparar la herramienta"](#).

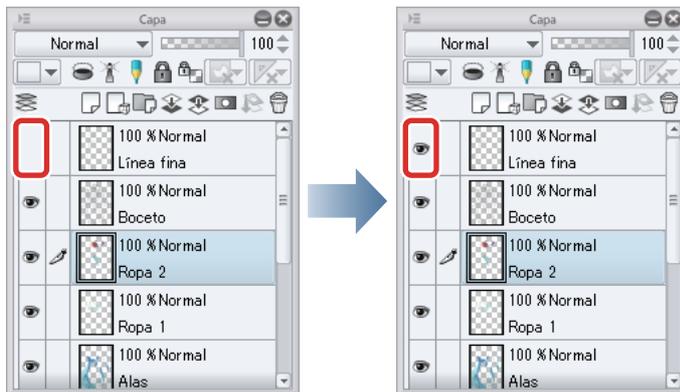
- 3 Oculte la capa "Línea fina" temporalmente en la paleta [Capa] para rellenar por completo las áreas grandes de una sola vez.**



- 4** Seleccione el color de dibujo en la paleta [Círculo de colores] y añada el color de base de la estola con la herramienta [Relleno].

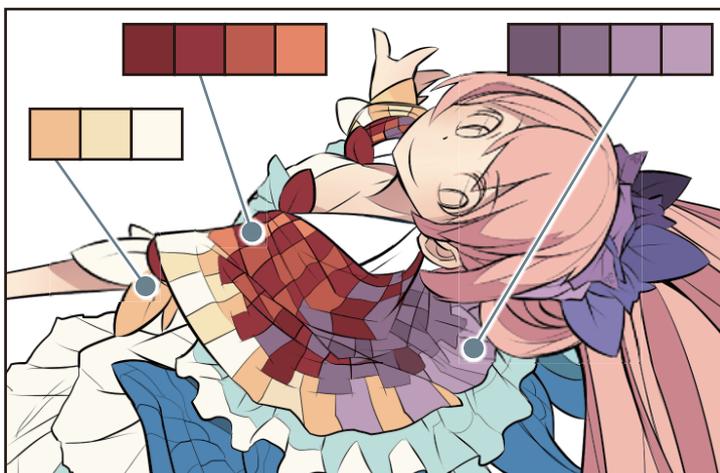


- 5** Una vez que haya terminado de colorear, vuelva a mostrar la capa "Línea fina" en la paleta [Capa].



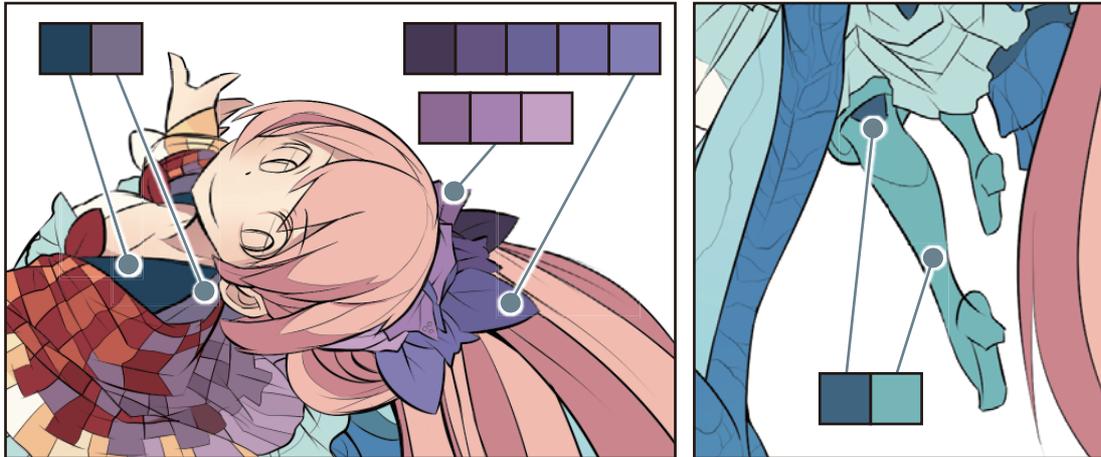
- 6** Seleccione el color de dibujo en la paleta [Círculo de colores] y añada los colores del motivo cuadrulado con la herramienta [Relleno].

Cree una distribución de colores oscuros y claros de acuerdo con el color de base y utilice estos colores para colorear el motivo cuadrulado.



**7 Para rellenar otras áreas, como las botas y el adorno para el pelo, seleccione un color de dibujo en la paleta [Círculo de colores] y colorea con la herramienta [Relleno].**

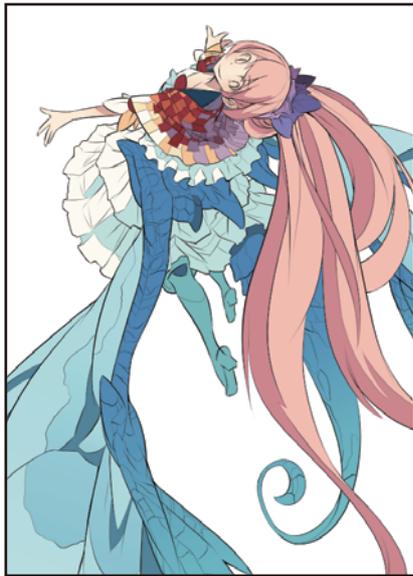
Dé profundidad al adorno para el pelo con colores progresivamente más oscuros para las partes posteriores.



**8 Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y colorea las áreas no rellenadas y las áreas que no se pueden colorear con la herramienta [Relleno] por no haber líneas de borde.**



## 9 La ropa se ha coloreado.



## Dibujar pequeños detalles

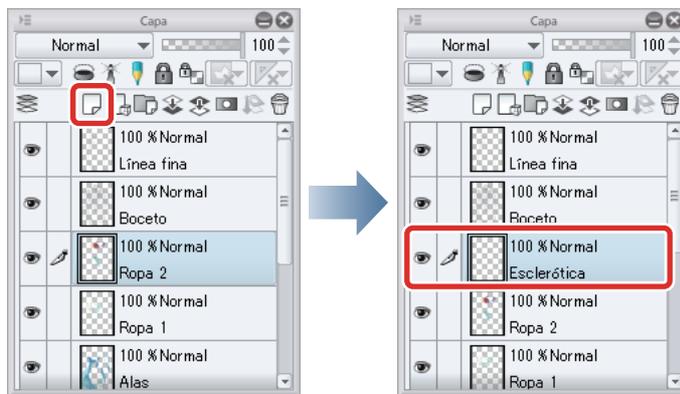
Ya hemos coloreado todas las áreas grandes, por lo que para terminar el personaje, solo queda dibujar los pequeños detalles de la ilustración, como los ojos y los brillos o resaltes.

### Dibujar los ojos (combinar capas)

Cree cada parte de los ojos en capas separadas y tras hacerlo, combine las capas.

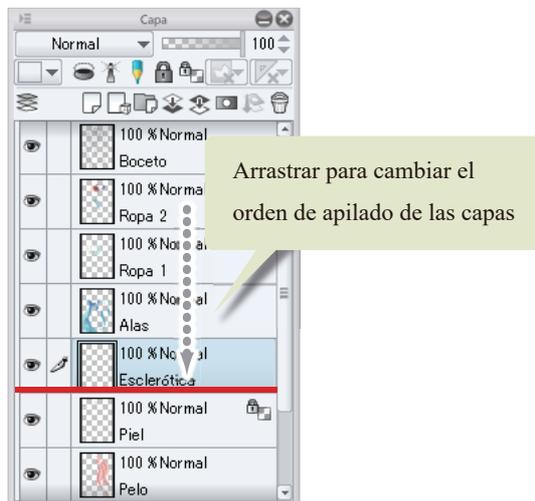
### Dibujar la esclerótica

- Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Esclerótica".**



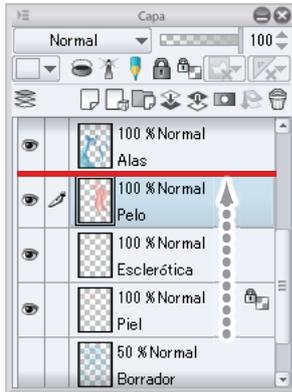
- Cambie el orden de apilado de las capas con la paleta [Capa].**

En la paleta [Capa], arrastre la capa "Esclerótica" para situarla inmediatamente encima de la capa "Piel".



Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Pour plus de détails, consultez "[Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad.](#)".

Mueva la capa "Pelo" encima de la capa "Esclerótica". Esto sitúa la capa del ojo inferior de la capa del pelo, de modo que el dibujo del ojo no afecta al pelo que lo cubre.



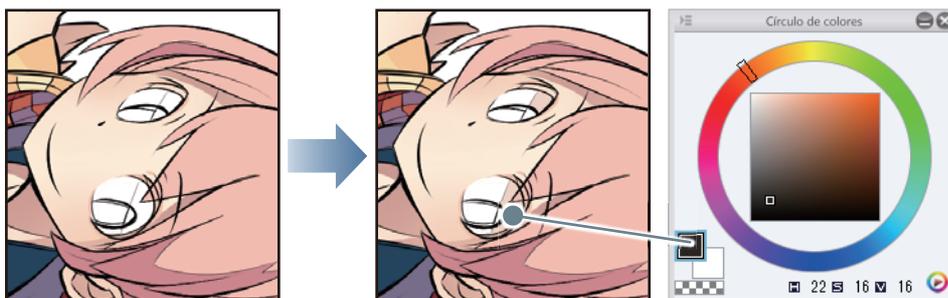
- 3 Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [G] en la paleta [Subherramienta].**



- 4 Seleccione el color blanco en la paleta [Círculo de colores] y colorea la esclerótica de los ojos con la herramienta [Plumilla].**



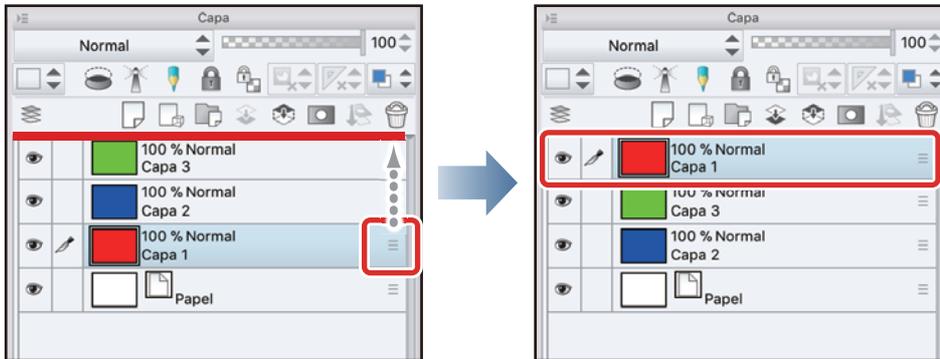
- 5 Seleccione un color ligeramente más oscuro que el blanco en la paleta [Círculo de colores] y colorea el área de sombra con la herramienta [Plumilla].**



**Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad.**

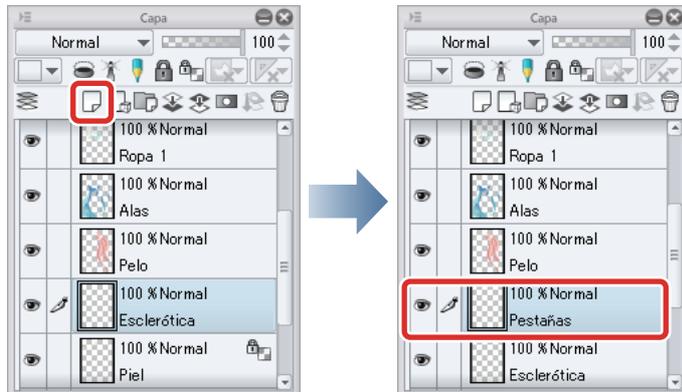
Si desea mover una capa desde la paleta [Capas] para modificar el orden de estas, etc., arrastre la capa a la posición donde desee moverla y suéltela.

Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela.

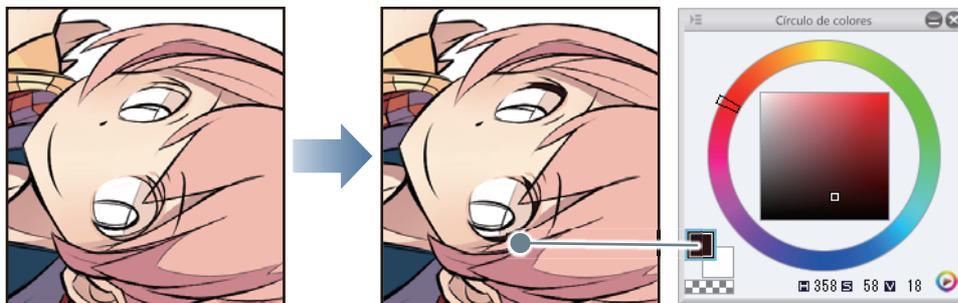


## Dibujar las pestañas

- 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Pestañas".**

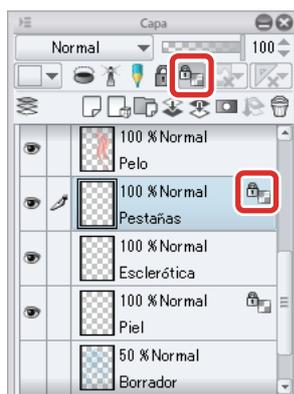


- 2 Seleccione un color marrón oscuro en la paleta [Círculo de colores] y coloree las pestañas con la herramienta [Plumilla].**

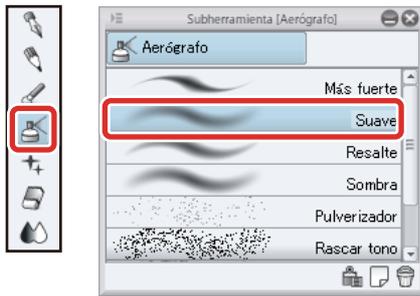


Con un color más claro, desenfoque una parte de las pestañas con la herramienta [Aerógrafo] para que el color de estas no sea demasiado fuerte.

- 3 Haga clic en [Bloqueo de píxel transparente] en la paleta [Capa].**

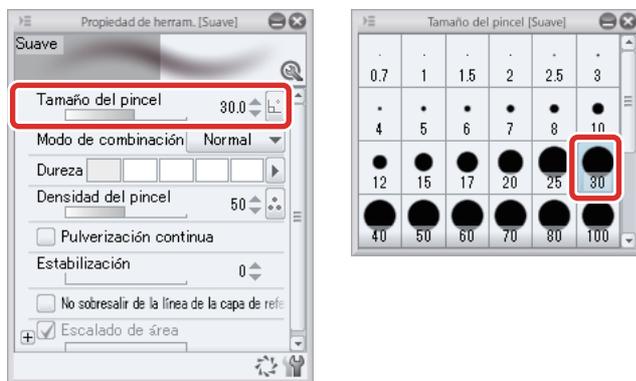


**4 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



**5 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Aerógrafo].**

Ajuste esto en la paleta [Propiedad de herramienta] o seleccione un tamaño en la paleta [Tamaño del pincel].



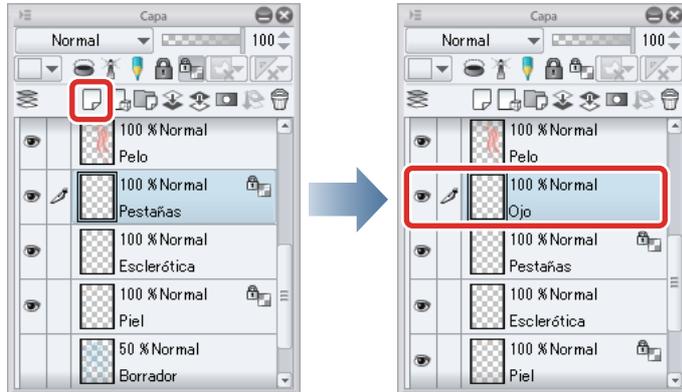
**6 Seleccione un color marrón ligeramente más claro en la paleta [Círculo de colores] y siga el trazo de la parte superior de las pestañas con la herramienta [Aerógrafo] para añadir un degradado.**

Al cambiar el color de esta forma, no sobrepasará en las pestañas, ya que la opción [Bloqueo de píxel transparente] está establecida.



## Colorear el ojo (iris/pupilas)

- Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Ojo".**



Asegúrese de que la capa "Ojo" esté superior de la capa "Esclerótica". Si la capa "Esclerótica" está superior de la capa "Ojo", arrastre la capa "Ojo" para colocarla encima de la capa "Esclerótica" en la paleta "Capa".



Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Pour plus de détails, consultez ["Dibujar la esclerótica"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

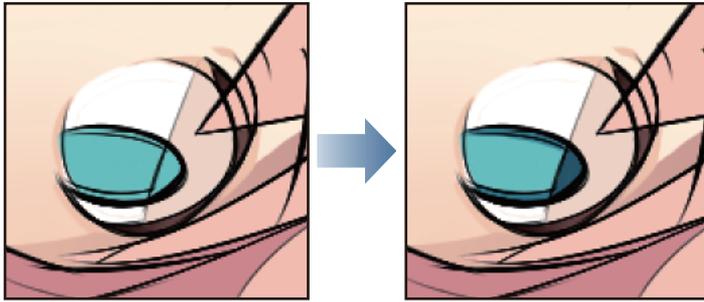
- Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [G] en la paleta [Subherramienta].**



- Seleccione un color azul claro en la paleta [Círculo de colores] y coloree el iris de los ojos con la herramienta [Plumilla].**



- 4 Seleccione un color ligeramente más oscuro que el color de base azul claro en la paleta [Círculo de colores] y coloree las áreas más oscuras del iris con la herramienta [Plumilla].**



- 5 Haga clic en [Bloqueo de píxel transparente] en la paleta [Capa].**



- 6 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



- 7 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Aerógrafo].**

Ajuste esto en [Propiedad de herramienta] o seleccione un tamaño en [Tamaño del pincel].

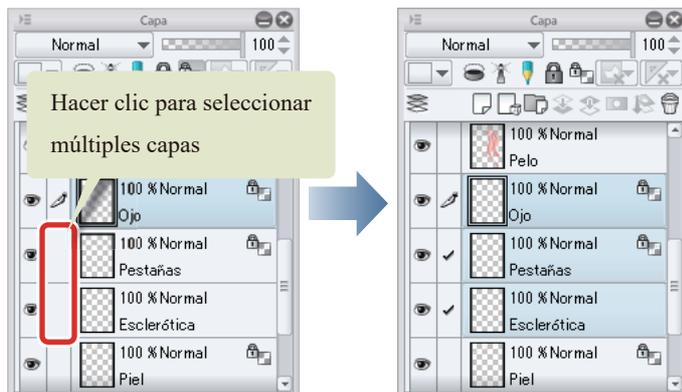
- 8 Seleccione un color azul ligeramente más claro en la paleta [Círculo de colores] y siga el trazo de la parte inferior del iris con la herramienta [Aerógrafo] para añadir un degradado.**



### Combinar las capas

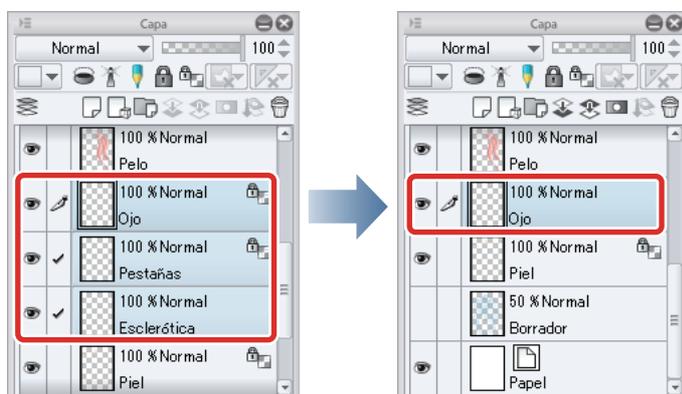
Debido al método de dibujo, los ojos se componen de tres capas diferentes. Combínelas en una sola capa para facilitar su manejo.

- 1 En la paleta [Capa], haga clic en el área izquierda de las capas "Esclerótica" y "Pestañas", de modo que aparezca una marca de verificación. Las capas "Ojo", "Esclerótica" y "Pestañas" están ahora seleccionadas.**



- 2 Seleccione el menú [Capa] → [Combinar capas seleccionadas].**

Ahora, las capas "Ojo", "Pestañas" y "Esclerótica" han sido combinadas en una sola capa. El nombre de la capa es "Ojo" porque se seleccionó esta capa al realizar esta operación.

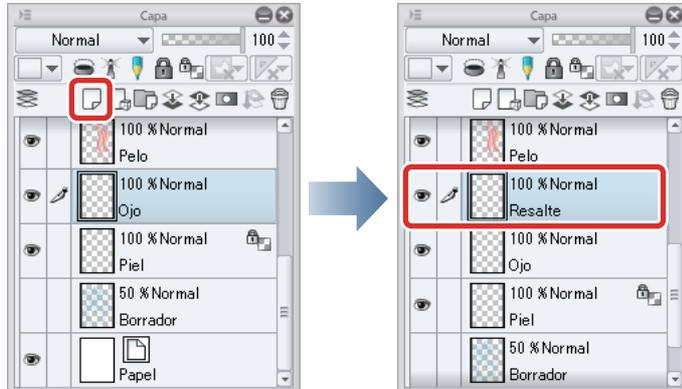


Puede utilizar esta función para organizar distintas capas, combinándolas si hay demasiadas o si ha terminado de dibujar alguna de las capas. Sin embargo, tenga en cuenta que, una vez que se hayan combinado las capas, solo pueden separarse mediante la función [Desahcer].

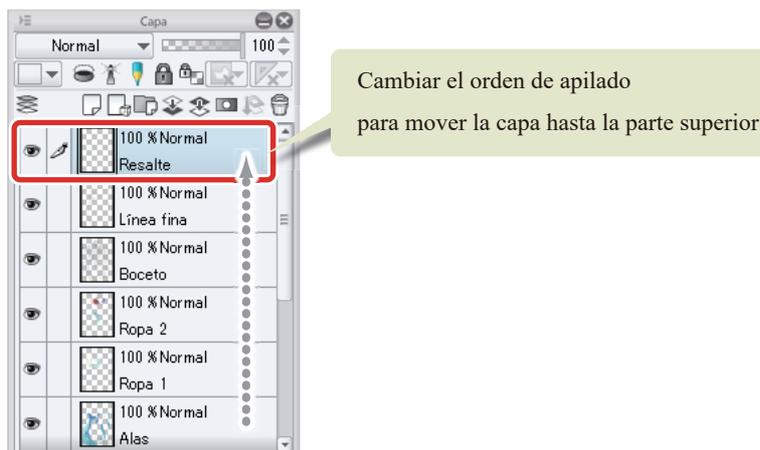
## Dibujar resaltes

Por último, añada resaltes a toda la ilustración para dar profundidad. Coloque la capa de resalte superior del boceto para dar brillo a los resaltes.

- Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Resalte".**



- En la paleta [Capa], mueva la capa "Resalte" encima de la capa de boceto y de todas las demás.**



### Nota

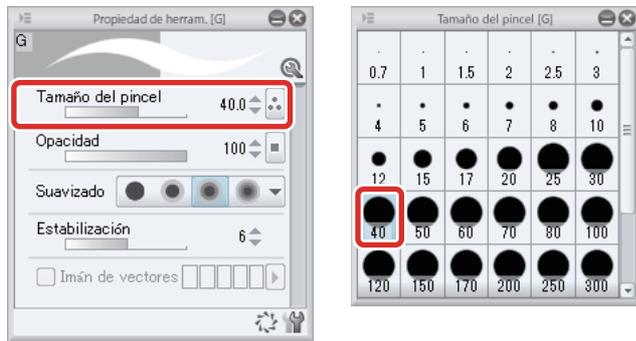
Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplázela. Para obtener más información, consulte ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

- Seleccione la herramienta [Plumilla] en la paleta [Herramienta] y seleccione [G] en la paleta [Subherramienta].**

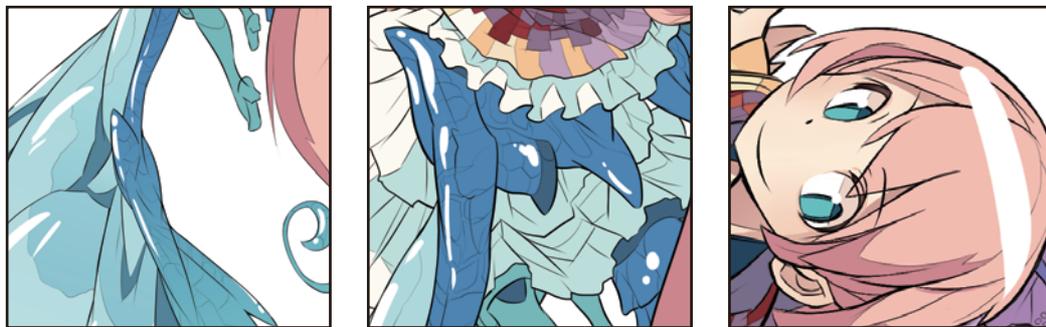


#### 4 Ajuste el tamaño del pincel de la herramienta [Plumilla].

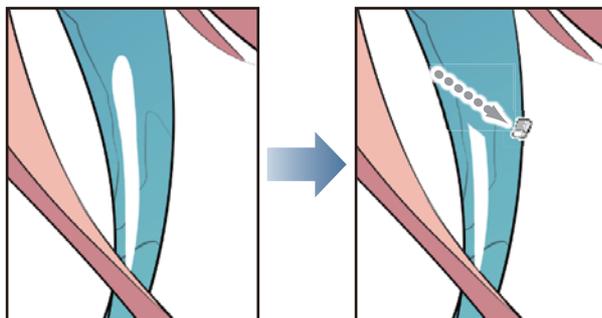
Ajuste esto en [Propiedad de herramienta] o seleccione un tamaño en [Tamaño del pincel]. Ajuste un tamaño ligeramente más grueso para la herramienta de plumilla para que pueda utilizar la presión del lápiz al colorear.



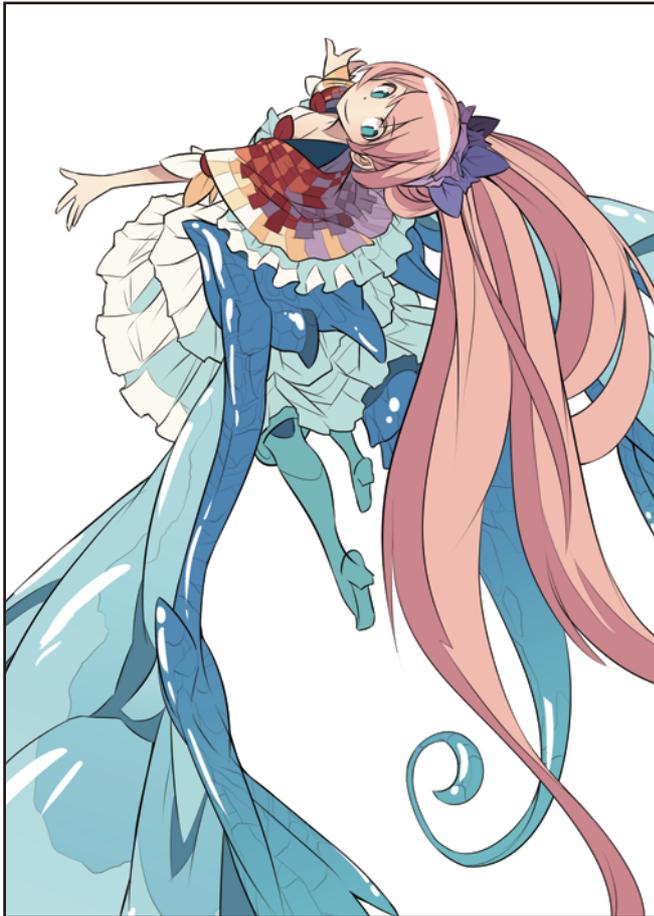
#### 5 Seleccione el color blanco en la paleta [Círculo de colores] y añada resaltes en áreas como las alas y el pelo. Para ello, ajuste el tamaño del pincel según sea necesario.



#### 6 Si se equivoca o aplica demasiado color, corrija la forma con la herramienta [Goma].



## 7 Una vez que haya terminado de dibujar los resaltes, habrá completado el coloreado básico del personaje.

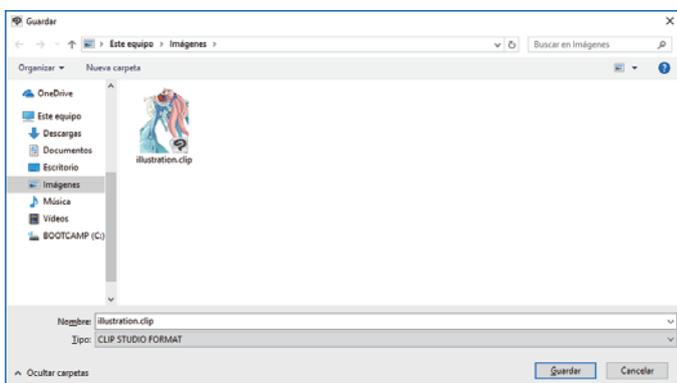


### Guardar la ilustración

Seleccione el menú [Archivo] → [Guardar] para guardar los datos de la ilustración finalizada.

Para conservar las capas que ha creado, guarde los datos como "Archivo de CLIP STUDIO FORMAT" (extensión: .clip).

Si selecciona [Guardar] utilizando la versión para iPad, se guardará automáticamente. Para cambiar el nombre del archivo al guardarlo, seleccione el menú [Archivo] → [Guardar como].



En esta sección, ha aprendido cómo colorear un personaje con las funciones básicas. Estas funciones son suficientes para dibujar ilustraciones de estilo anime con colores relativamente planos.

En la guía avanzada, aprenderá cómo utilizar las funciones de CLIP STUDIO PAINT para dar a la ilustración un acabado con más textura.

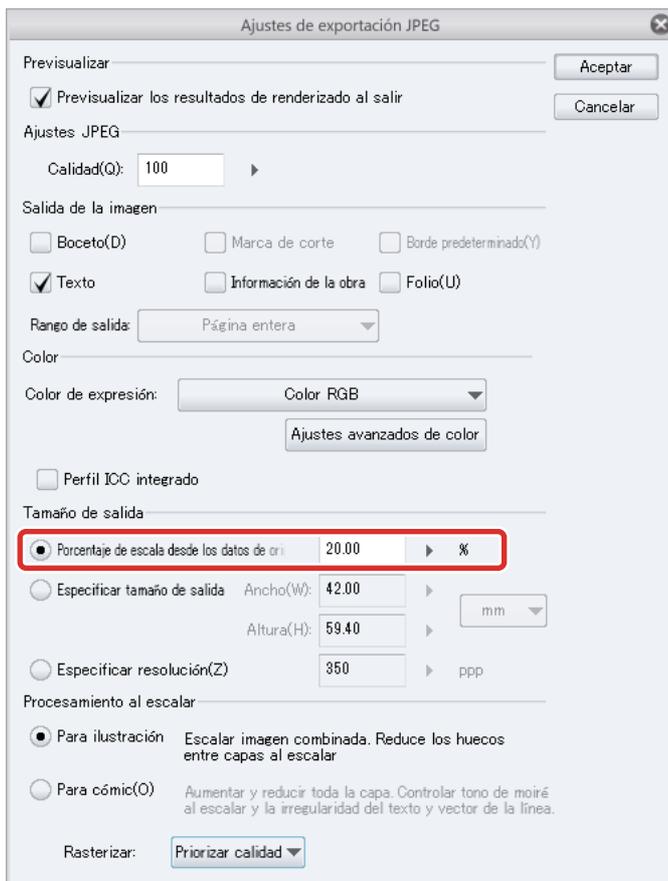


Para abrir un archivo guardado, seleccione el menú [Archivo] → [Abrir archivo].

### Consejos: Formatos para almacenar archivos

Para publicar la ilustración en línea o en otros medios, seleccione el menú [Archivo] → [Exportar (una capa)] para guardar el archivo en formatos como JPEG o PNG.

El lienzo de tamaño A4 de 350 ppp que se utiliza en este ejemplo es demasiado grande como para publicarlo en línea en su forma actual. Reduzca el tamaño en el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación] antes de exportar los datos. Puede obtener una vista previa para visualizar cómo se verán los datos exportados tras cambiar los ajustes, como el tamaño, con la opción [Previsualizar los resultados de renderizado al salir].



# **Guía avanzada para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT**

En esta sección se explica cómo retocar los datos de la ilustración creada según la "Guía básica" para crear un fondo o añadir textura a la ilustración.

## Proceso para crear una ilustración: Guía avanzada

Siga los pasos que aparecen a continuación para dibujar una ilustración.

### Añadir toques de pincel o textura

Añada textura para afinar los detalles mediante recortes en los rangos de división de relleno creados según el manual básico.



### Corrección tonal

Ajuste todos los colores y el contraste de los personajes.



### Acabado

Utilice el material para crear fondos para las ilustraciones y termínelas con el filtro.



#### ! Importante

Sobre este tutorial

CELSYS ha simplificado y reorganizado este tutorial para esta guía de inicio, que se basa en obras de Taira Akitsu, un famoso ilustrador japonés.

## Retocar una obra mediante la función de recorte

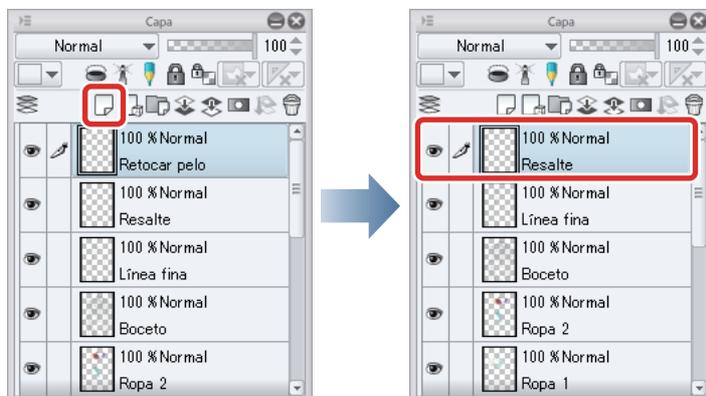
Utilice la función de recorte para añadir pequeños detalles al pelo de la ilustración creada en la guía básica.



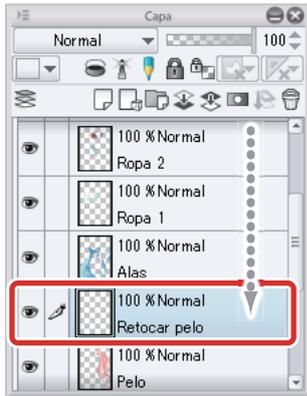
### Preparar la capa (ajustar la máscara de recorte)

Ajuste una [Máscara de recorte] para la nueva capa que ha creado.

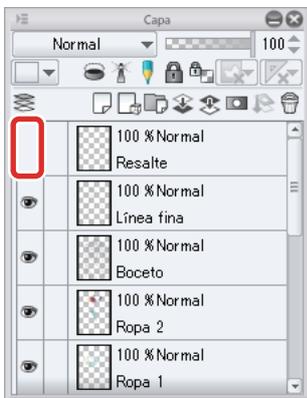
- 1 Haga clic en la paleta [Capa] → [Nueva capa rasterizado]. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Retocar pelo".**



**2 Cambie el orden de apilado en la paleta [Capa] de modo que la capa "Retocar pelo" se encuentre inmediatamente superior de la capa "Pelo".**



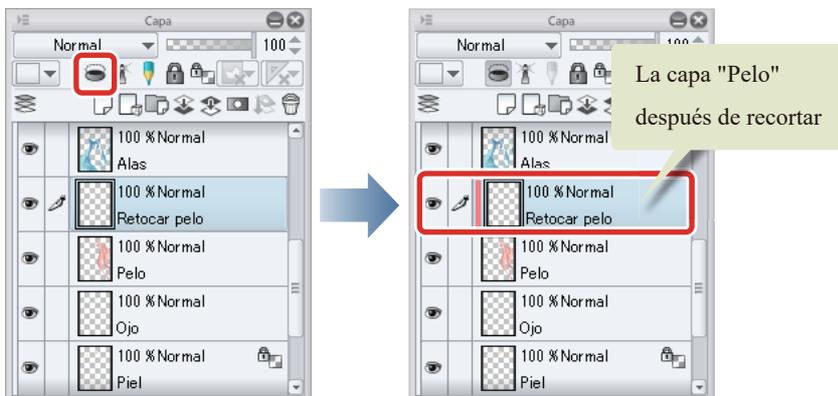
Oculte la capa "Resalte" de modo que el boceto se vea fácilmente al colorear.



Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)



**3 Mientras la capa "Retocar pelo" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Ajustar a capa inferior].**

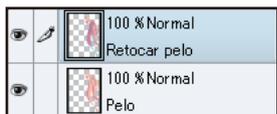


La capa "Retocar pelo" está ajustada a la capa "Pelo" y aparece una línea vertical roja al lado de la miniatura.

### Consejos: ¿Qué es recortar a capa inferior?

Las capas recortadas hacen referencia al área de dibujo de la capa inmediatamente inferior, de modo que la capa seleccionada solo se muestra dentro de esta área. El contenido dibujado en la capa ajustada no se muestra en las áreas no dibujadas (píxeles transparentes) en la capa inferior. Esto resulta útil si se desea añadir sombra o retocar el área de dibujo en otra capa. Si la capa establecida como referencia para el ajuste (la capa "Pelo" en este ejemplo) está oculta, el contenido dibujado en la capa ajustada (la capa "Retocar pelo" en este ejemplo) tampoco se muestra.

Antes de recortar



Después de recortar



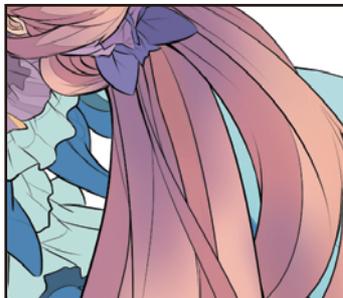
### Preparación de la herramienta de dibujo

Se utilizan tres herramientas principales para los retoques del pelo: la subherramienta [G] de la herramienta [Plumilla], la subherramienta [Acuarela opaca] de la herramienta [Pincel] y la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo]. Cambie el ajuste [Tamaño del pincel] según sea necesario mientras dibuja.

Utilice la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo] para aplicar un degradado suave en algunas áreas. Establezca un tamaño del pincel más grande, ya que va a desenfocar un área grande.



Coloreado con la herramienta [Aerógrafo]



Utilice la subherramienta [G] de la herramienta [Plumilla] para crear una división clara entre dos colores. Establezca un tamaño del pincel un poco más grande, ya que va a colorear.



Coloreado con la herramienta [Plumilla]



La subherramienta [Acuarela opaca] de la herramienta [Pincel] crea una división relativamente clara entre los colores, pero da una sensación más suave que la herramienta [Plumilla], ya que se puede variar la oscuridad del color según la presión del lápiz y mezclar el color del dibujo con el color del fondo. Al mezclar los colores, se crea una distribución irregular del color que permite dejar trazos de pincel intencionadamente.

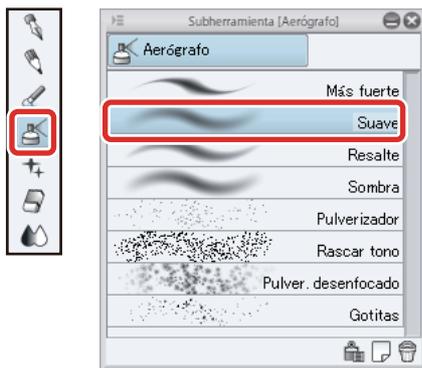


Coloreado con la herramienta [Acuarela opaca]

## Retocar sombras 1

Retoque el pelo con las distintas herramientas para crear toques diferentes.

- 1 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



- 2 Obtenga un color ligeramente más púrpura que el color de la sombra del pelo en la paleta [Círculo de colores].**



### Nota

Esto puede hacerse fácilmente al utilizar la herramienta [Cuentagotas] para adquirir el color de la sombra del pelo y al cambiar después el color en la paleta [Círculo de colores].

- 3 Al utilizar el tamaño grande del pincel establecido para la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo], aplique degradado en toda el área teniendo en cuenta las líneas curvas del pelo.**



Esto no aparecerá fuera del área del pelo puesto que esta capa está ajustada.

- 4 Para crear líneas de división claras para áreas como los mechones de pelo, dibuje con la herramienta [Plumilla] y borre con la herramienta [Goma] para añadir distinciones.**



Use la herramienta [Plumilla] para crear contornos intensos

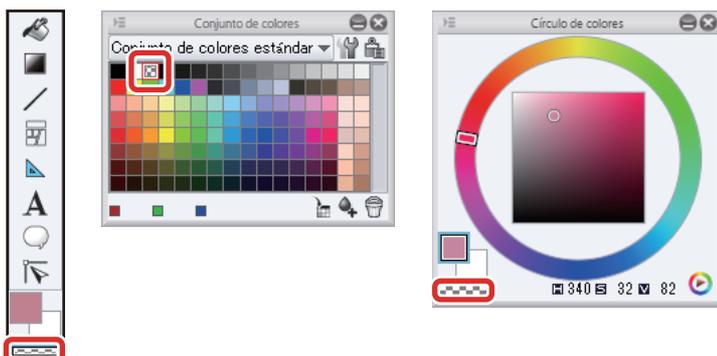
- 5 Para suavizar una línea de división añadida y crear una distinción, utilice la subherramienta [Acuarela opaca] para desenfocar la línea de borde.**



Área en la que [Acuarela opaca] se ha utilizado

### Consejos: Utilizar [Color transparente]

Si ajusta [Color transparente] como color de dibujo, puede borrar o aclarar el contenido dibujado al tocar el área con la herramienta de dibujo actual. Utilice esto junto con la herramienta [Goma] para corregir suavemente las ilustraciones.



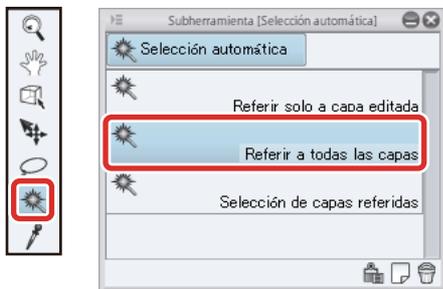
## Retocar sombras 1

Vuelva a dibujar sobre las áreas de sombra del pelo en color púrpura para intensificar el color. Para limitar el retoque a un área más pequeña que el área ajustada, utilice la herramienta [Selección automática] para crear una selección y luego dibuje dentro del área seleccionada.

### 1 Seleccione púrpura en la paleta [Círculo de colores].



### 2 En la paleta [Herramienta], seleccione la herramienta [Selección automática] → [Referir a todas las capas].



### 3 Haga clic en el área del lienzo en la que vaya a dibujar.

Para colorear varias áreas a la vez, mantenga pulsada la tecla [Mayús] mientras hace clic en cada área del lienzo para crear selecciones adicionales.



- 4 Ajuste la oscuridad deseada del color (grado de mezcla) con la subherramienta [Acuarela opaca] de la herramienta [Pincel]; para obtener la oscuridad deseada, ajuste la presión del lápiz.**



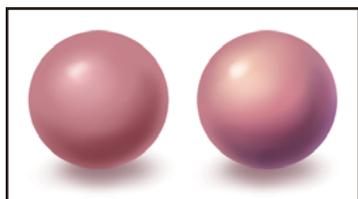
Cuando haya terminado de dibujar, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.

- 5 Ajuste ligeramente el color de dibujo y repita los pasos anteriores para añadir color a otras áreas.**



### **Consejos: Añadir profundidad a un color**

Una forma de añadir profundidad a un color es añadir colores similares en diferentes tonalidades en lugar de añadir simplemente tonos más claros y más oscuros del mismo color. Otro método es tener en cuenta la luz ambiental de alrededor del personaje y la luz reflejada por los objetos cercanos y mezclar estos colores con los demás colores de la imagen.



### Consejos: Si se producen problemas al crear selecciones

La subherramienta [Referir a todas las capas] de la herramienta [Selección automática] también hace referencia al contenido de las capas que se están dibujando. Esto puede causar problemas si se seleccionan áreas que ya se han dibujado. Si esto ocurre, oculte temporalmente las capas que no sean necesarias antes de crear una selección. En el ejemplo que se muestra a continuación, se oculta la capa "Retocar pelo", ya que se está dibujando en ella.

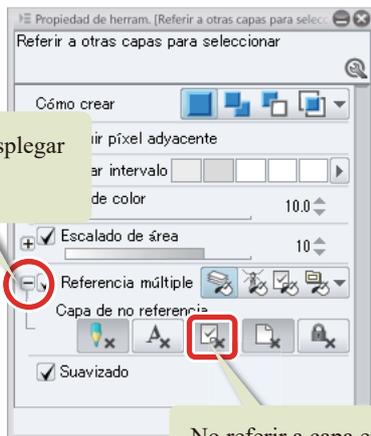


Las áreas ya rellenas también se toman como referencia, dando lugar a una selección incompleta



Ocultar temporalmente la capa y crear la selección

También puede configurar los ajustes de la paleta [Propiedad de herramienta] de la herramienta [Selección automática] para que no se haga referencia a las capas editadas.



Hacer clic para desplegar los elementos

No referir a capa en edición

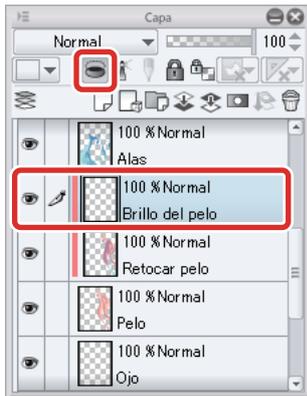
## Retocar los resaltes

Si se aumentan las áreas de sombra, la ilustración se verá un poco oscura. Añada otra capa y añada áreas de iluminación para equilibrar la ilustración.

### 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa.

Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Brillo del pelo".

### 2 Mientras la capa "Brillo del pelo" está seleccionada, haga clic en [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].



La capa "Brillo del pelo" está ajustada a la capa "Pelo" y a la capa "Retocar pelo" y aparece una línea vertical roja al lado de la miniatura. En este caso, la capa "Brillo del pelo" se ajusta al área dibujada de la capa "Pelo", no a la capa "Retocar pelo" que se encuentra inmediatamente inferior de la capa "Brillo del pelo".

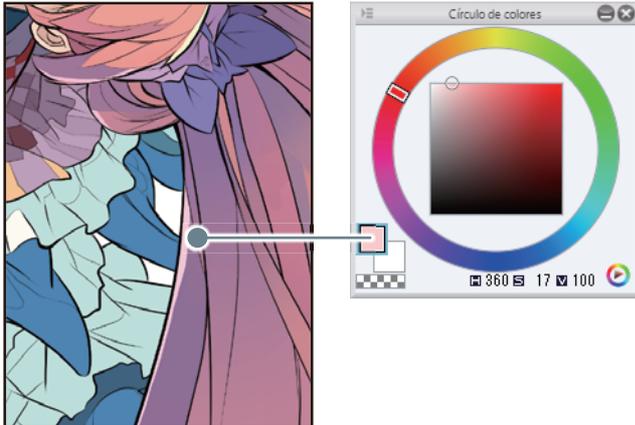
### 3 Seleccione un color blanco amarillento en [Círculo de colores].



### 4 Con la subherramienta [G] de la herramienta [Plumilla], dibuje resaltes en el pelo.



**5 Añada ligeros reflejos púrpura en las áreas donde se reflejará la luz, incluso en las áreas de sombra.**

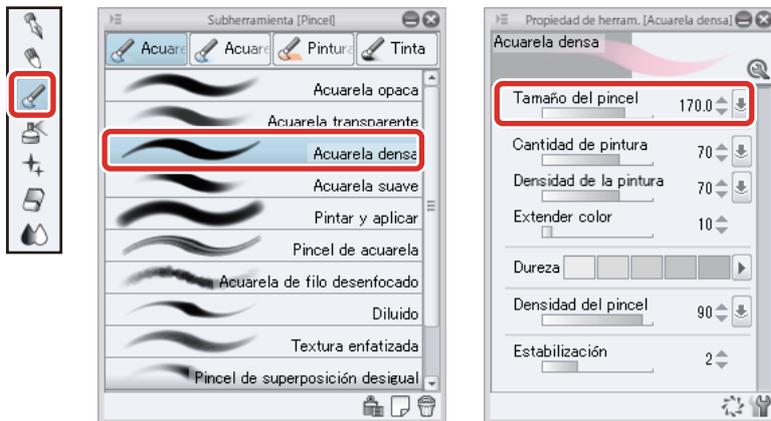


**Retocar la luz reflejada**

Añada luz azul reflejada desde las alas hasta el pelo. En lugar de dibujar la luz reflejada de forma realista, añade este retoque de modo que el color del pelo sea discreto al mirar la imagen en su conjunto.

**1 Seleccione la herramienta [Pincel] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Acuarela densa] en la paleta [Subherramienta].**

Ajuste el tamaño del pincel a "170" aproximadamente en la paleta [Propiedad de herramienta], etc.



**2 Seleccione azul claro en la paleta [Círculo de colores] y dibuje en la capa "Brillo del pelo".**



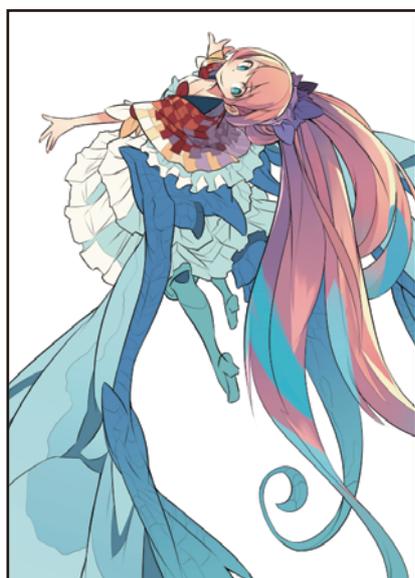
Añadir luz reflejada a los colores de las alas

- 3** Del mismo modo que en procesos anteriores, utilice la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo] para suavizar y difuminar el color en algunas áreas.



Usar el [Aerógrafo] para un degradado suave

- 4** El retoque del pelo se ha completado.



## Retocar con el [Modo de combinación] de las capas

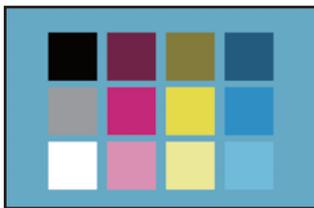
Puede añadir sombra a la ropa con el [Modo de combinación] de las capas. Al cambiar el [Modo de combinación] de las capas, es posible aplicar diversos efectos a las áreas en las que el color se solapa con capas inferiores.



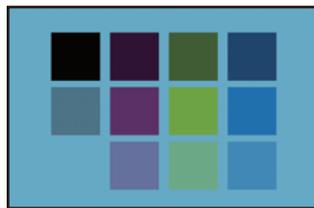
Para obtener más información sobre el [Modo de combinación] de las capas, consulte "[CLIP STUDIO PAINT User Guide](#)" → "Layer palette" → "Layer Operations" → "Configuring the Combine Mode".

### Dibujar sombras con el modo de combinación "Multiplicación"

Añada sombra mediante una capa cuyo [Modo de combinación] está ajustado en [Multiplicación]. El contenido dibujado en la capa [Multiplicación] se multiplica por el valor del color en la capa inferior para crear un color más oscuro, lo que hace que este modo sea ideal para añadir sombra. Si el color de la capa inferior es completamente blanco, no se produce ningún cambio en el color. Cuanto más oscuro sea el color de la capa inferior, más oscuro será el color creado en relación con la capa inferior.



Modo combinación: Normal



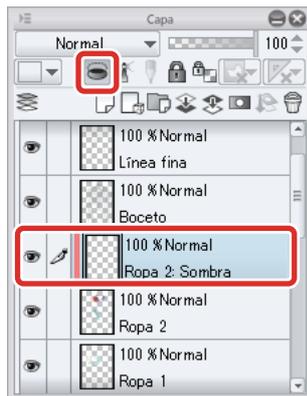
Modo combinación: Multiplicación

### Preparar las capas

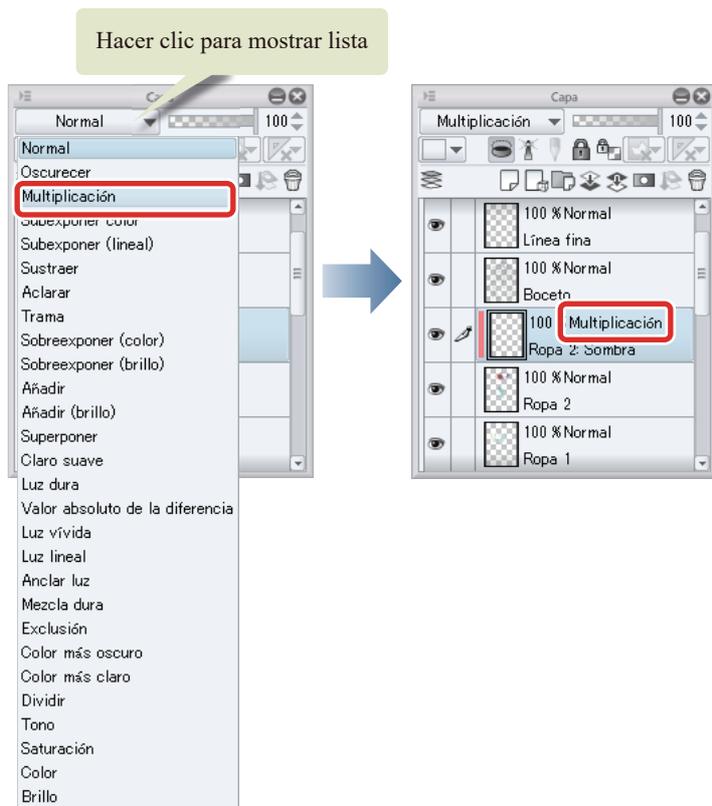
- 1 Mientras la capa "Ropa 2" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado].**

Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Ropa 2: Sombra".

- 2 Mientras la capa "Ropa 2: Sombra" está seleccionada, haga clic en [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].**



### 3 Establezca el [Modo de combinación] de la capa "Ropa 2" en [Multiplicación].

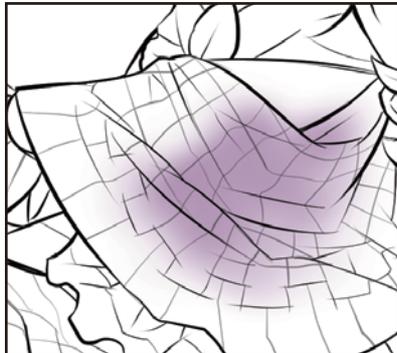
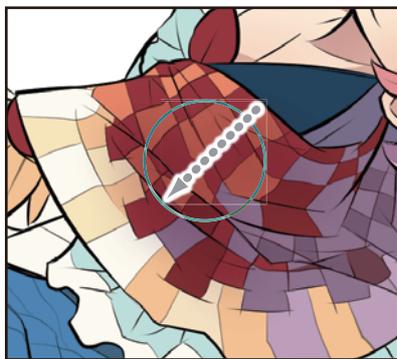


## Dibujar las sombras

- 1 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**

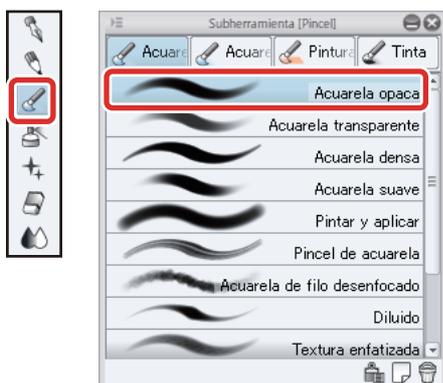


- 2 Dibuje un degradado púrpura claro para la sombra y, para ello, tenga en cuenta la forma general (redondez) de la estola.**



Vista en modo de combinación [Normal]

- 3 Seleccione la herramienta [Pincel] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Acuarela opaca] en la paleta [Subherramienta].**

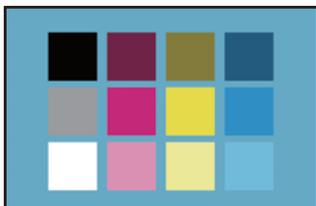


#### 4 Añada sombras con líneas de división claras por los pliegues de la estola.

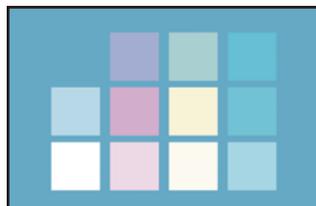


#### Dibujar áreas claras con el modo de combinación "Trama"

Aclare algunas áreas mediante una capa cuyo [Modo de combinación] está ajustado en [Trama]. Se crea un color más claro que la capa inferior para el contenido dibujado en la capa [Trama], lo cual hace que este modo sea ideal para los resaltes y otras áreas claras. Si el color de la capa inferior es completamente negro, no se produce ningún cambio en el color. Cuanto más claro sea el color de la capa inferior, más claro será el color creado en relación con la capa inferior.



Modo de combinación [Normal]



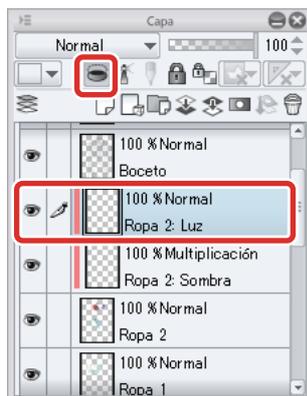
Modo de combinación [Trama]

#### Preparar las capas

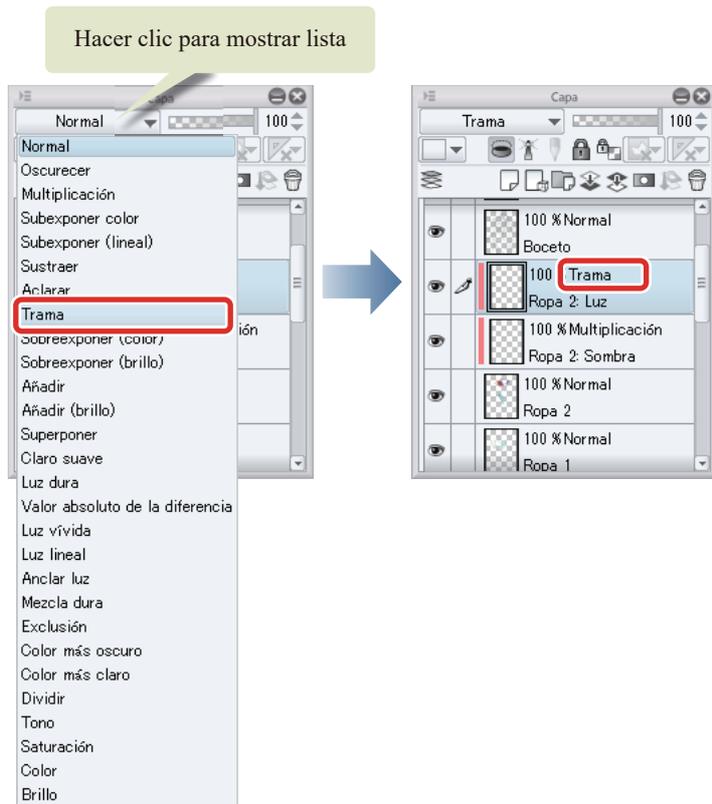
##### 1 Mientras la capa "Ropa 2: Sombra" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado].

Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Ropa 2: Luz".

##### 2 Mientras la capa "Ropa 2: Luz" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Ajustar a capa inferior].

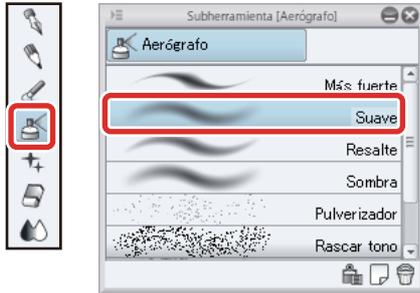


**3 En la paleta [Capa], ajuste el [Modo de combinación] de la capa "Ropa 2: Luz " en [Trama].**



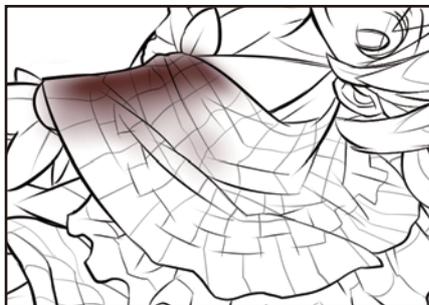
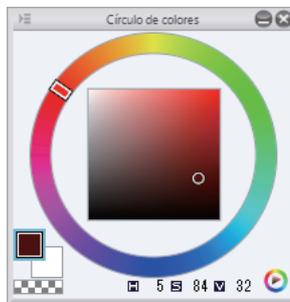
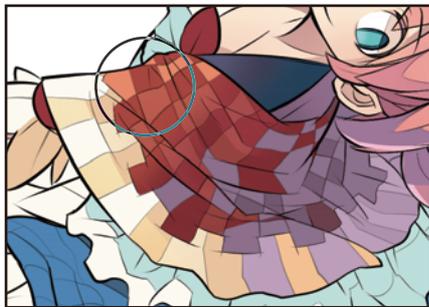
## Dibujar las áreas claras

- 1 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



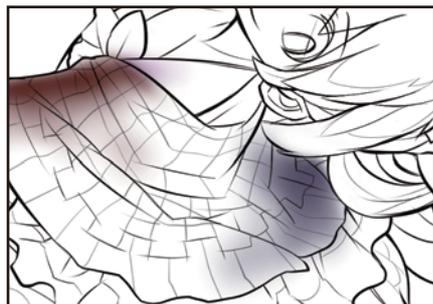
- 2 Seleccione rojo oscuro en la paleta [Círculo de colores] y coloree el área del hombro izquierdo en rojo oscuro con la herramienta [Aerógrafo].**

Aunque el color dibujado sea oscuro, será un poco más claro que el color original, ya que el [Modo de combinación] está ajustado en "Trama".



Vista en modo de combinación [Normal]

**3 Seleccione púrpura oscuro en la paleta [Círculo de colores] y coloree ligeramente el área del hombro derecho.**



Vista en modo de combinación [Normal]

**4 El color de la estola se ha completado.**



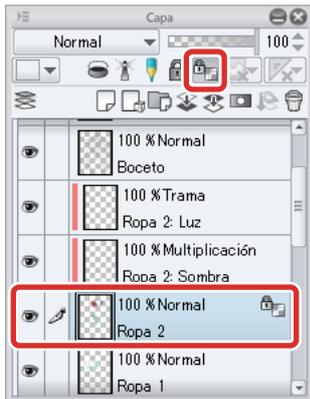
Al utilizar la capa del modo de combinación, es posible aclarar, oscurecer o dar profundidad a los colores de la ilustración según el color del suelo. Esto es especialmente útil para añadir sombras a las áreas con motivos, como la estola en este ejemplo.

## Retocar las demás áreas

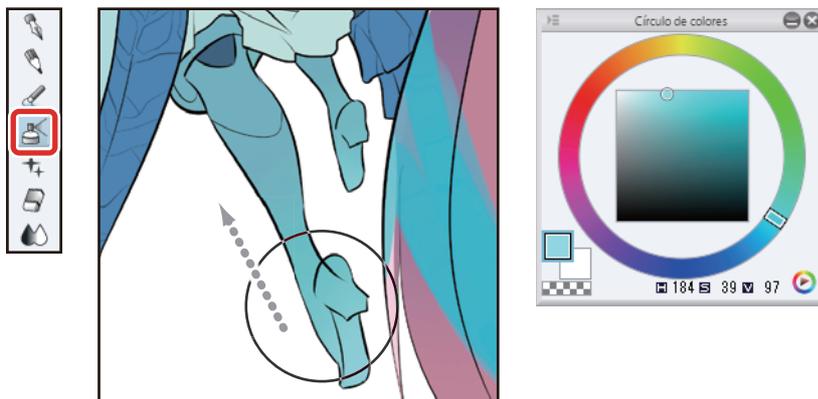
### Colorear las botas

Retoque las botas en la capa "Ropa 2". Esta área se puede dibujar directamente en la capa "Ropa 2", ya que no se necesitan divisiones de color complejas.

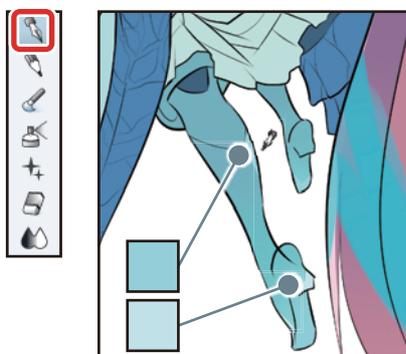
- 1 Seleccione la capa "Ropa 2" en la paleta [Capa] y haga clic en [Bloqueo de píxel transparente].**



- 2 Utilice la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo] para dibujar un degradado azul claro desde la punta del pie hacia arriba.**



- 3 Retoque los resaltes con la subherramienta [G] de la herramienta [Plumilla].**



- 4 Con la subherramienta [Referir a otras capas] de la herramienta [Relleno], rellene la sombra de la falda con un color ligeramente más oscuro.



- 5 El color de las botas se ha completado.



## Colorear la ropa

Añada otra capa y retoque las áreas dibujadas de la capa "Ropa 1" mediante degradados claros y oscuros.

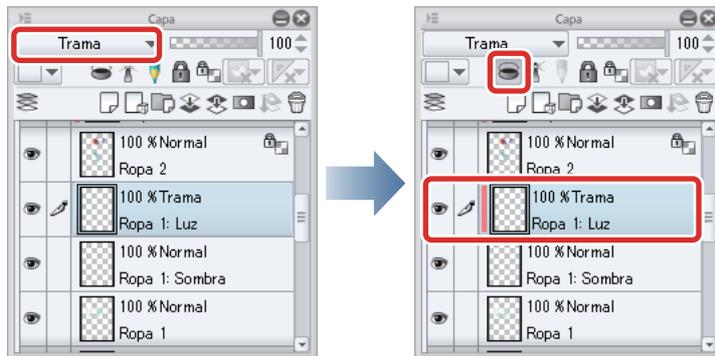
- 1 Mientras la capa "Ropa 1" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Crear nueva capa rasterizado] dos veces.**

Se han creado dos nuevas capas de rasterizado.

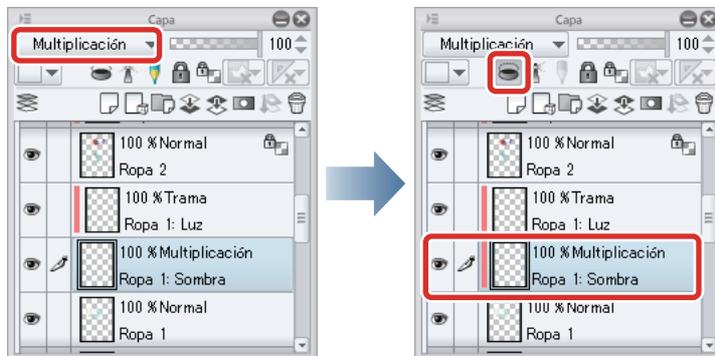
- 2 Haga doble clic sobre el nombre de cada capa que ha creado y cambie el nombre de las capas a "Ropa 1: Luz" y "Ropa 1: Sombra".**

Cambie el orden de apilado de las capas a "Ropa 1: Luz" → "Ropa 1: Sombra" → "Ropa 1" (de arriba a abajo).

- 3 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Ropa 1: Luz". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Trama] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].**



- 4 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Ropa 1: Sombra". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Multiplicación] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].**



- 5 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**

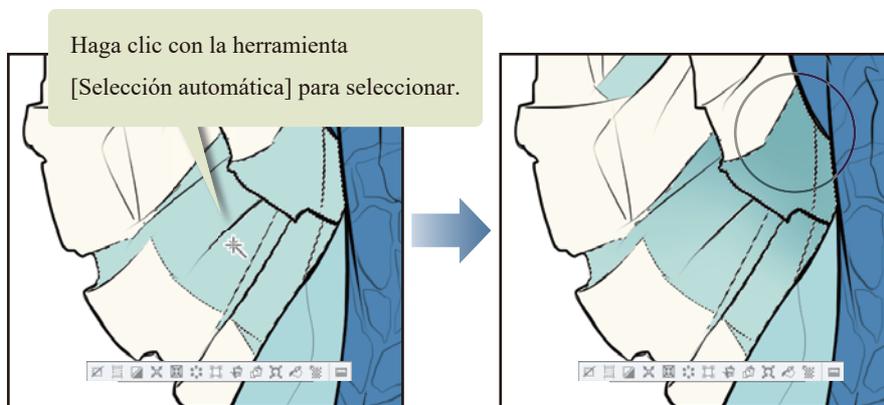


## 6 Seleccione azul celeste en la paleta [Círculo de colores].



## 7 Seleccione "Ropa 1: Sombra" y utilice la herramienta [Aerógrafo] para retocar el área de color de la sombra con un degradado.

En las áreas donde el color de la sombra es adyacente al fondo blanco, cree una selección con la subherramienta [Referir a todas las capas] de la herramienta [Selección automática] antes de dibujar con la herramienta [Aerógrafo].

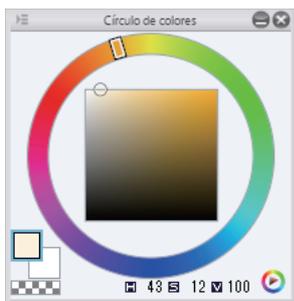


aCuando haya terminado de dibujar, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.

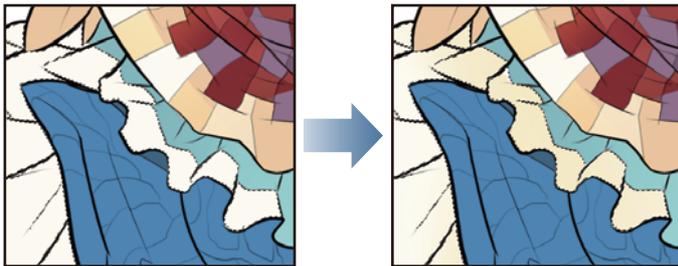
Dibuje líneas de división claras con la herramienta [Plumilla].



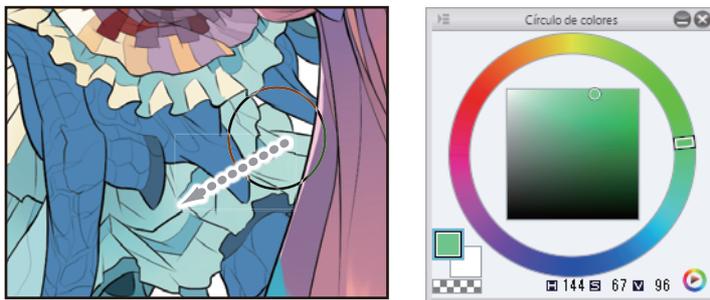
## 8 Cuando haya terminado de retocar las áreas de sombra, seleccione amarillo claro en la paleta [Círculo de colores].



**9** Coloree el fondo blanco con la herramienta [Aerógrafo].



**10** Cuando haya terminado de retocar las áreas de sombra, seleccione la capa "Ropa 1: Luz" y utilice la herramienta [Aerógrafo] para retocar las áreas más claras donde se refleja la luz.



Vista en modo de combinación [Normal]

**11** El color de la ropa se ha completado.

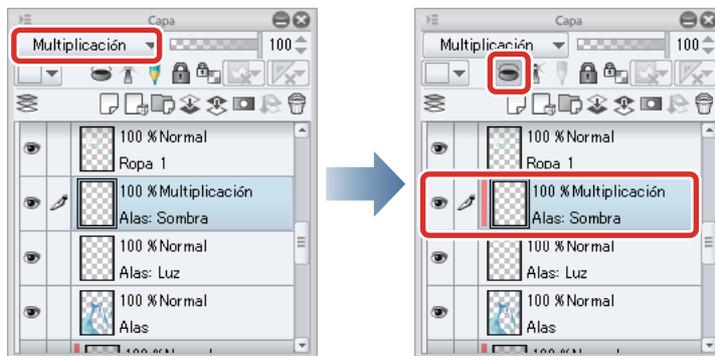


## Retocar las alas

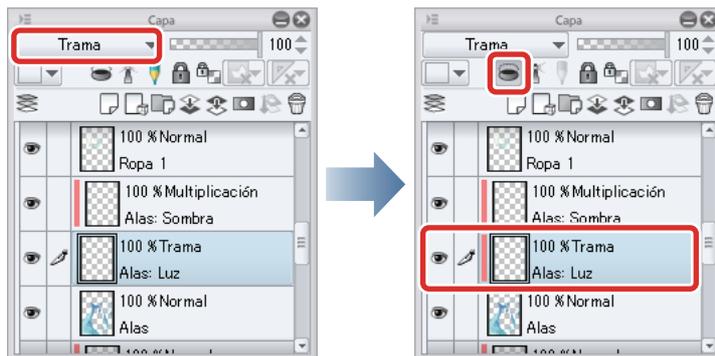
Añada más capas para dar brillo a las alas.

### Preparar las capas

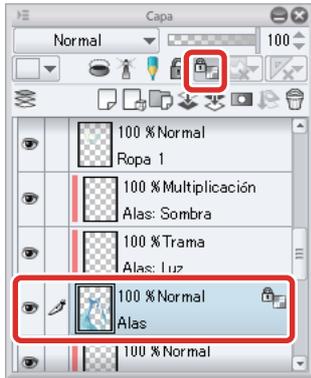
- 1 Mientras la capa "Alas" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Crear nueva capa rasterizado] dos veces.**  
Se han creado dos nuevas capas de rasterizado.
- 2 Haga doble clic sobre el nombre de cada capa que ha creado y cambie el nombre de las capas a "Alas: Sombra" y "Alas: Luz".**  
Con el proceso de obra en mente, cambie el orden de apilado de las capas a "Alas: Sombra" → "Alas: Luz" → "Alas" (de arriba a abajo).  
En este ejemplo, iniciaremos el proceso de retoque desde la capa inferior.
- 3 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Alas: Sombra". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Multiplicación] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].**



- 4 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Alas: Luz". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Trama] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].**



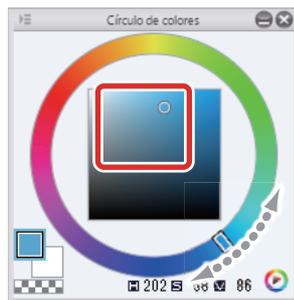
**5 Seleccione la capa "Alas" en la paleta [Capa] y haga clic en [Bloqueo de píxel transparente].**



**Crear divisiones de color en el color del suelo**

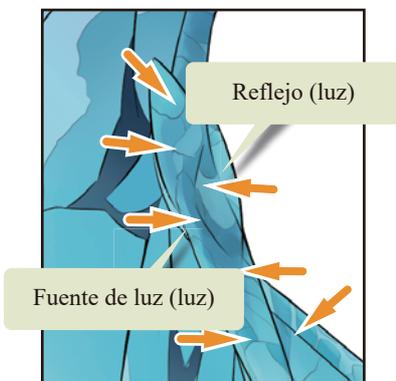
Añada zonas claras y oscuras teniendo en cuenta las áreas de sombra y dando profundidad a las partes. Añada a las áreas una tonalidad ligeramente distinta con un color sólido para dar profundidad a estas áreas.

**1 Seleccione la subherramienta [Referir a otras capas] de la herramienta [Relleno] y rellene las áreas más grandes del motivo de las alas en varios colores. Use azul principalmente.**

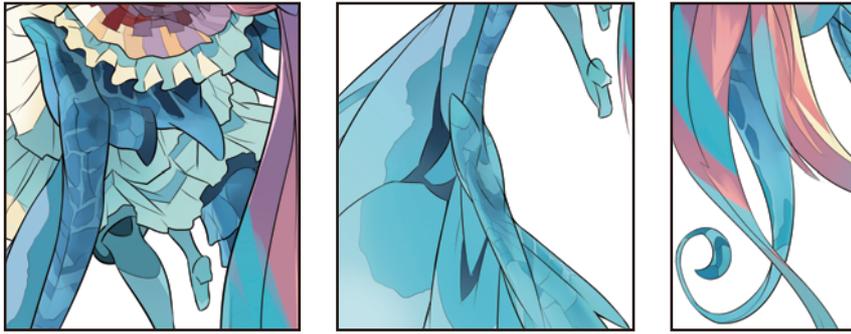


**2 Dibuje las áreas pequeñas con subherramientas como [Acuarela opaca] de la herramienta [Pincel].**

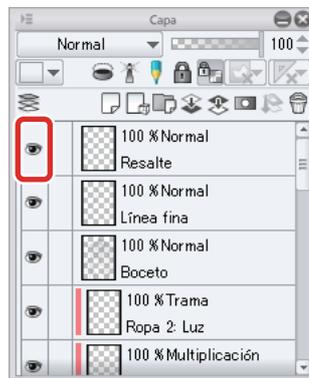
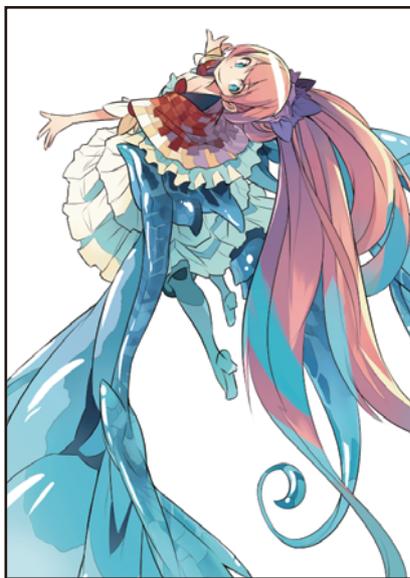
Retoque estas áreas de modo que se oscurezcan las áreas de sombra y el centro de cada parte.



Cree un degradado con colores ligeramente diferentes de forma que se desvanezcan hasta un azul claro en las puntas de las alas.



**3** Cuando haya terminado de rellenar los colores del suelo del patrón de las alas, muestre la capa oculta "Resalte" en la paleta [Capa].



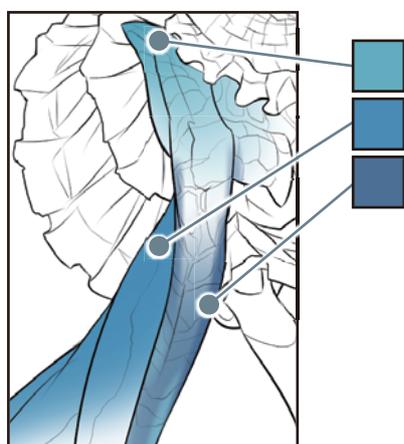
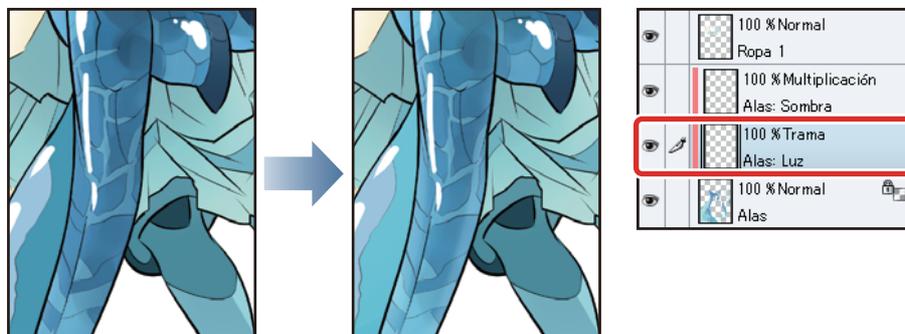
**Nota**

En este ejemplo, primero se dibuja el resalte. Si añade textura como se muestra en la página siguiente, puede crear resaltes eficaces si dibuja y ajusta los resaltes según la textura.

## Retocar para añadir textura

Para añadir transparencia o brillo, destaque la diferencia entre los colores claros y oscuros con una subherramienta como, por ejemplo, [Suave] de la herramienta [Aerógrafo].

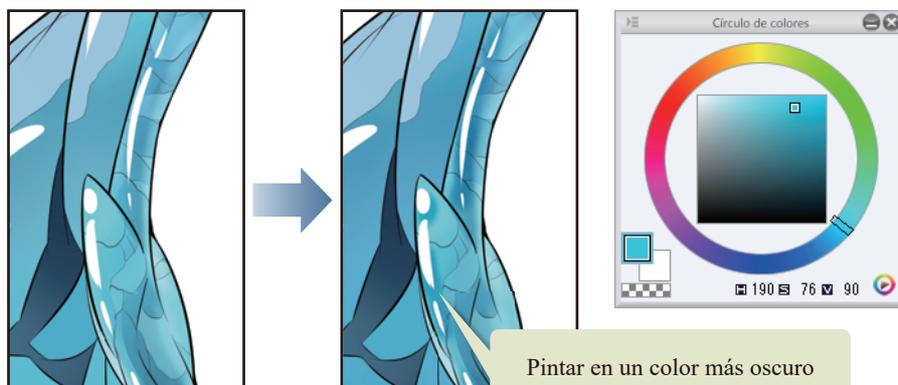
- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Alas: Luz" y añada color para destacar la luz que rodea las partes.**



Vista en modo de combinación [Normal]

- 2 Seleccione la capa "Alas: Sombra" y añada un color más oscuro cerca de los resaltes para obtener un contraste aún mayor.**

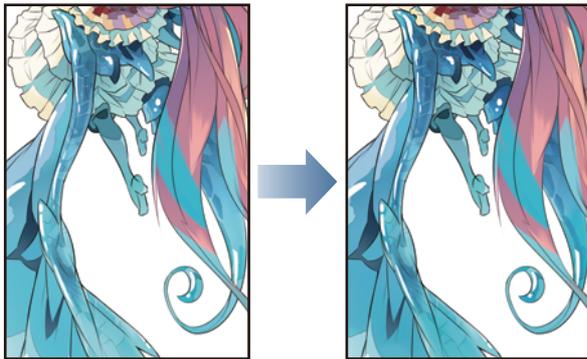
Un contraste mayor entre las áreas claras y oscuras da más brillo al material.



Pintar en un color más oscuro alrededor del realce

### 3 Repita estos pasos para añadir textura a las alas.

Añada a la capa "Alas: Luz" para aclarar un área, o añada a la capa "Alas: Sombra" para oscurecer un área.



#### Añadir un motivo

Utilice la subherramienta [Gotitas] de la herramienta [Aerógrafo] para crear un motivo aleatorio en las alas.



Además de la subherramienta [Gotitas] de la herramienta [Aerógrafo], se pueden utilizar otras pinceles, como la herramienta [Decoración], para dibujar varios motivos.

### 1 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Gotitas] en la paleta [Subherramienta].



Con la configuración por defecto de [Gotitas], puede distribuir gotas irregulares de forma aleatoria. En este ejemplo, cambiaremos los ajustes del motivo de las alas.



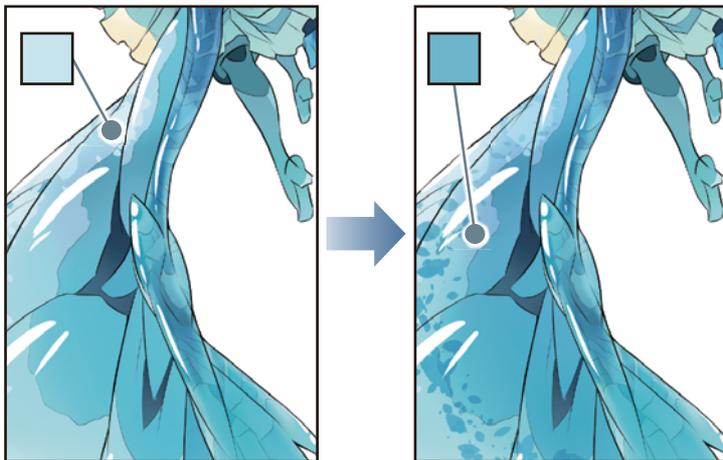
Gotitas: ajustes iniciales

## 2 Ajuste [Tamaño del pincel] y [Tamaño de las partículas] en la paleta [Propiedad de herramienta].

El [Tamaño del pincel] determina el área en la que se distribuirán las gotitas, y el [Tamaño de las partículas] determina el tamaño de cada gotita.



## 3 Dibuje el motivo de las alas mediante el ajuste de [Tamaño del pincel] y [Tamaño de las partículas]. Dibuje las áreas claras en la capa "Alas: Luz" y las áreas oscuras en la capa "Alas: Sombra".



#### 4 El retoque de la textura del ala se ha completado.



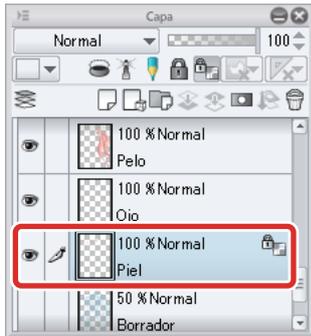
## Ajustar la trama general de color del personaje

Compruebe el balance general del personaje y ajuste el contraste.

### Corrección tonal del tono de la piel

El tono con el que se ha coloreado la piel es demasiado oscuro para el resto de la imagen. Ajuste el tono.

#### 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Piel".

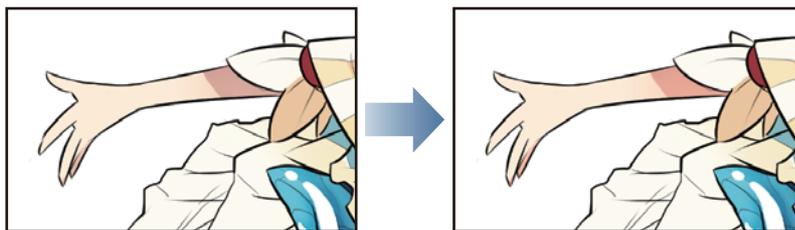


#### 2 Seleccione el menú [Edición] → [Corrección tonal] → [Tono/Saturación/Luminosidad].

En el cuadro de diálogo [Tono/Saturación/Luminosidad], ajuste [Saturación] en "+10" y haga clic en [Aceptar].



#### 3 Esto aumenta la saturación del contenido dibujado en la capa "Piel".



#### Nota

La opción [Corrección tonal] permite ajustar elementos como el brillo, la saturación y el balance de color de las áreas dibujadas en la capa seleccionada.

## Ajuste del contraste general

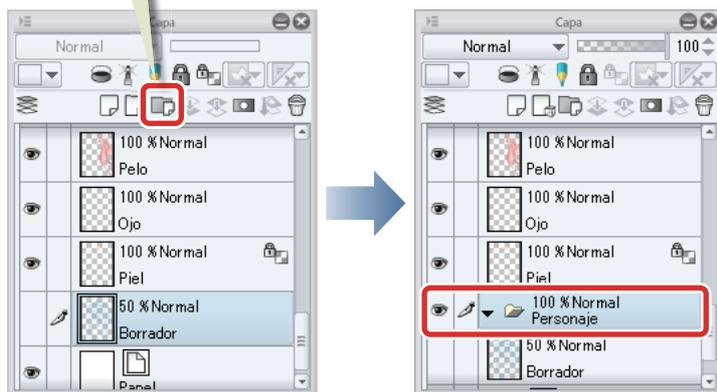
Junte las capas utilizadas para la coloración del personaje en la [Carpeta de capas] y ajuste el contraste general del personaje.

### Preparación de la carpeta de capas

- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Borrador". Haga clic en [Nueva carpeta de capas] para crear una carpeta de capas.**

Haga doble clic sobre el nombre de la carpeta de capas que ha creado y cambie el nombre a "Personaje".

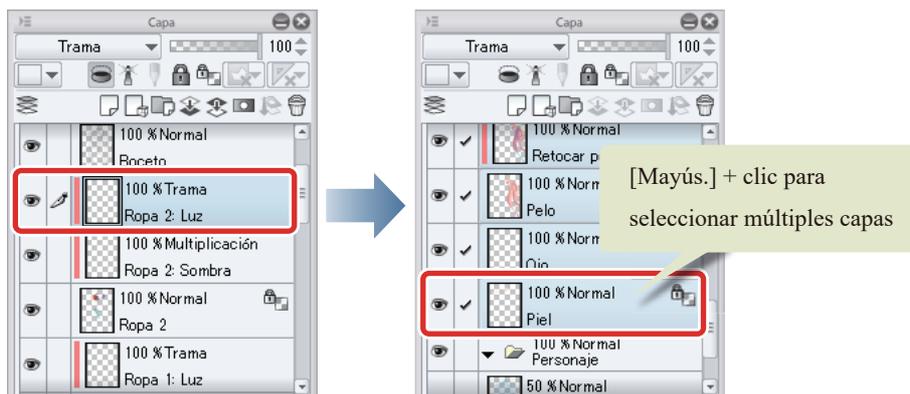
Hacer clic para crear carpeta de capas



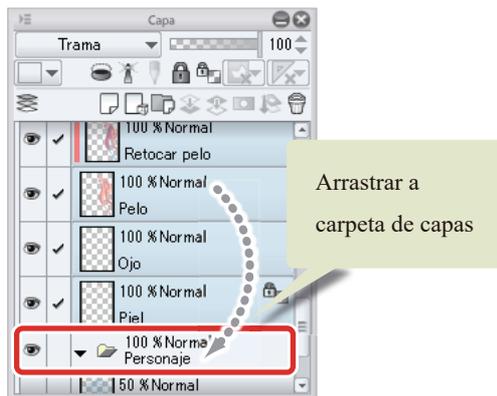
#### Nota

Para obtener más información sobre las carpetas de capas, consulte "[CLIP STUDIO PAINT User Guide](#)" → "Menu" → "Layer Menu" → "New Layer Folder".

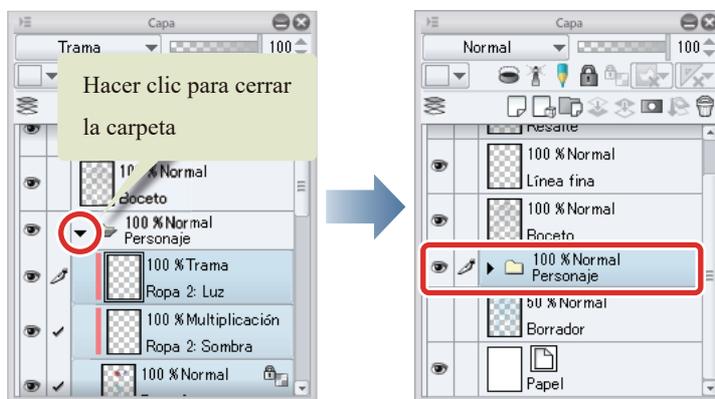
- 2 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Ropa 1: Luz". Mantenga pulsada la tecla [Mayús] y haga clic en la capa "Piel" para seleccionar todas las capas desde "Ropa 2: Luz" hasta "Piel".**



### 3 Arrastre y suelte las capas seleccionadas en la carpeta "Personaje".



Haga clic en el símbolo "▼" junto a la carpeta "Personaje" para cerrar la carpeta de capas.

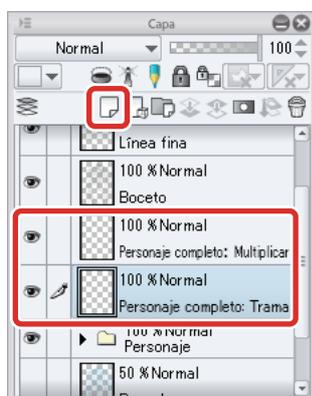


### 4 Mientras la carpeta de capas "Personaje" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado] dos veces.

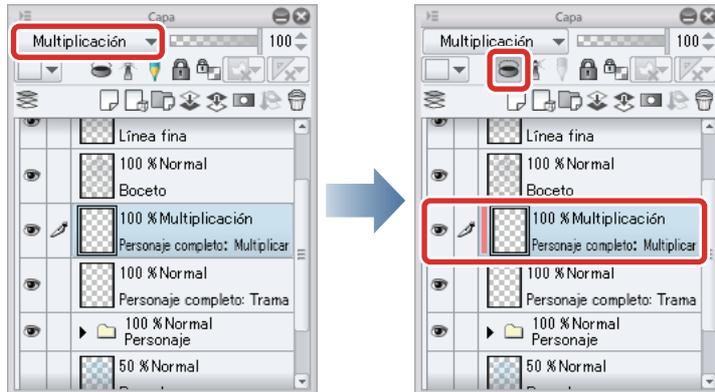
Se han creado dos nuevas capas de rasterizado.

### 5 Haga doble clic sobre el nombre de cada capa que ha creado y cambie el nombre de las capas a "Personaje completo: Multiplicación" y "Personaje completo: Trama".

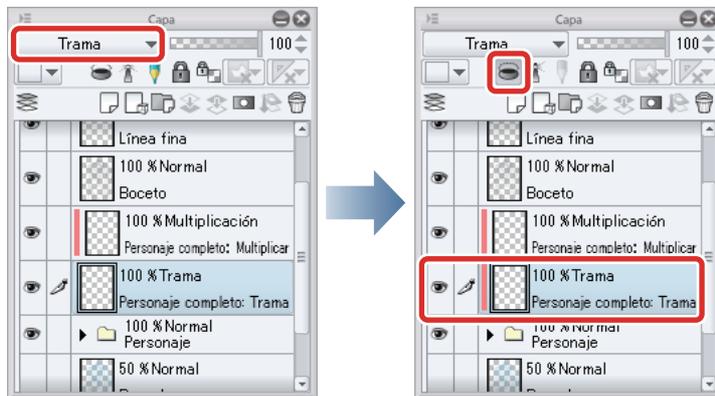
Cambie el orden de apilado de las capas a "Personaje completo: Multiplicación" → "Personaje completo: Trama" → "Personaje" (de arriba a abajo).



- 6** En la paleta [Capa], seleccione la capa "Personaje completo: Multiplicación". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Multiplicación] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].



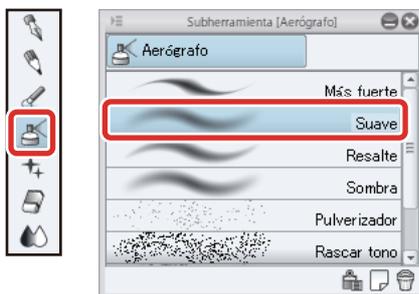
- 7** En la paleta [Capa], seleccione la capa "Personaje completo: Trama". Cambie el [Modo de combinación] de la capa a [Trama] y haga clic en [Ajustar a capa inferior].



Recortar a la [Carpeta de capas] permite ajustar a todas las áreas de la imagen en la [Carpeta de capas].

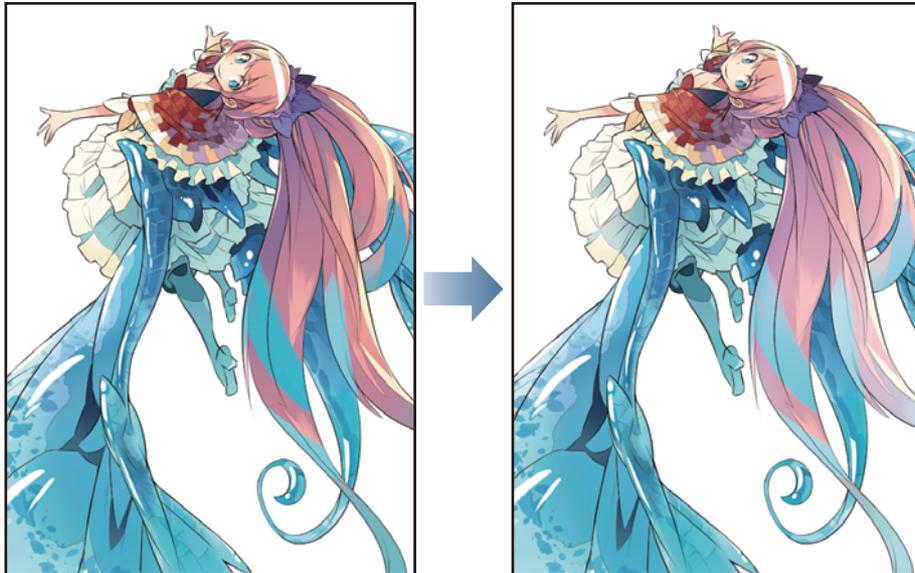
## Dibujar el contraste

- 1** Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].

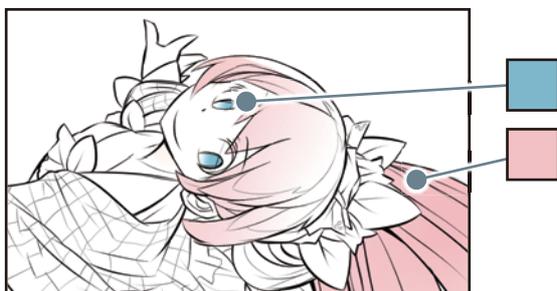
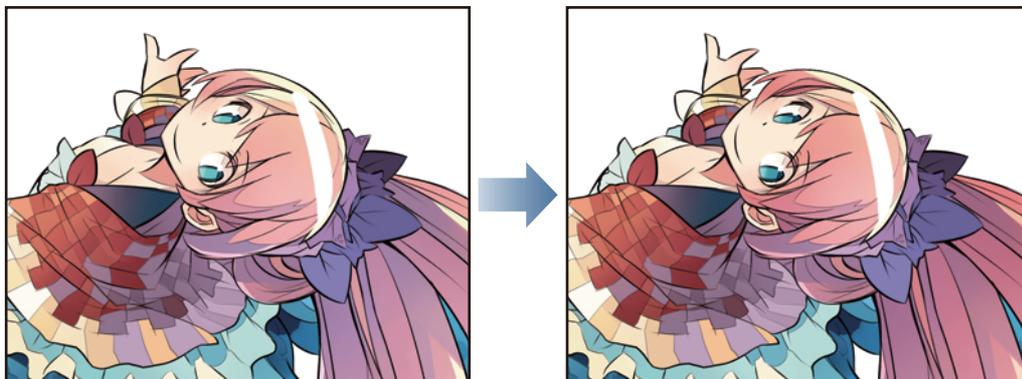


## 2 Ajuste el contraste general con la herramienta [Aerógrafo] con un tamaño del pincel grande.

Cuando observe el personaje en general, notará que las áreas de color rosa de la coleta del personaje restan valor al resto de la imagen. Aclare el color y luego utilice la capa "Personaje completo: Trama" para palidecer el color.

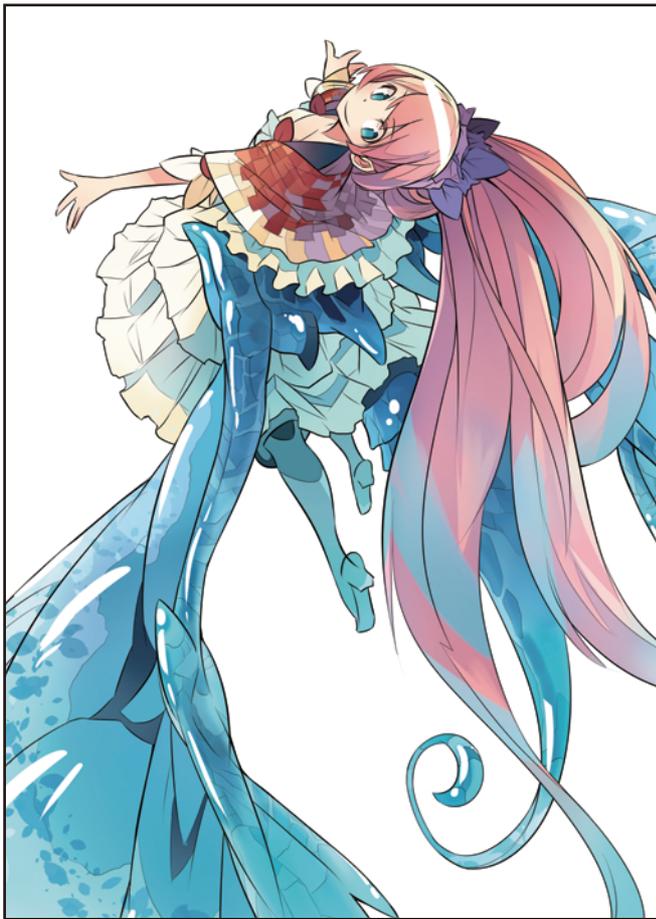


Retoque el área de la cara en la capa "Personaje completo: Multiplicación" para destacar el contraste con los colores vivos y atraer así la atención a esta área. Utilice también la capa "Personaje completo: Multiplicación" para retocar y ajustar el color en las áreas que son demasiado pálidas por haber dibujado en la capa "Personaje completo: Trama".



Vista en modo de combinación [Normal]

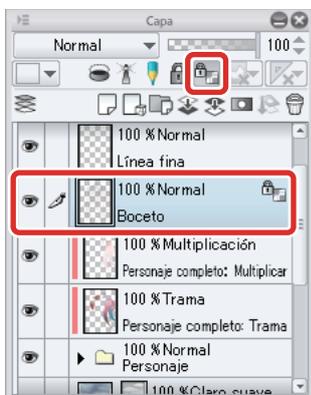
### 3 El ajuste del color general del personaje se ha completado.



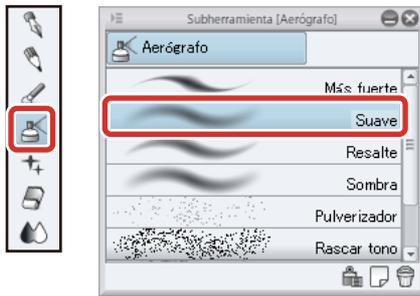
#### Ajustar el color de boceto

Las líneas negras dibujadas son demasiado molestas junto a los colores generales del personaje. Cambie el color de las líneas de dibujo de modo que se mezclen mejor con los colores de alrededor.

#### 1 Seleccione la capa "Boceto" en la paleta [Capa] y haga clic en [Bloqueo de píxel transparente].

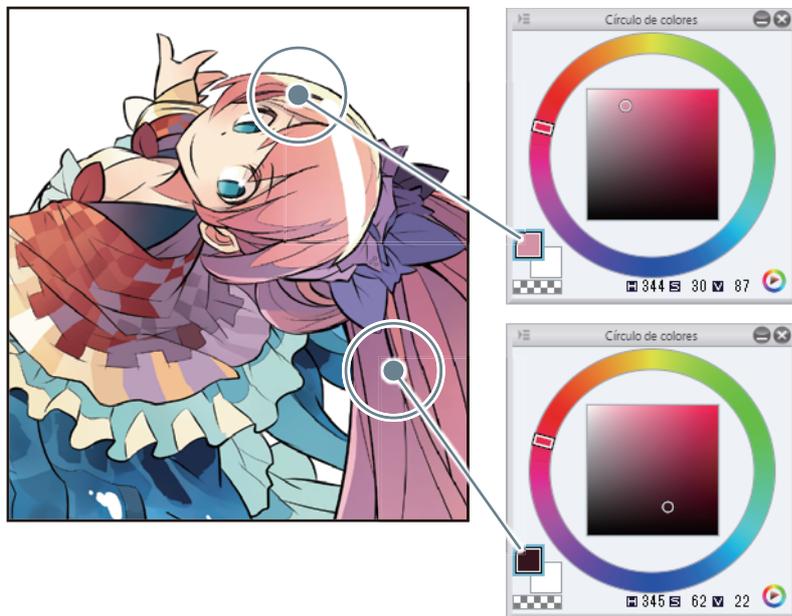


**2 Seleccione la herramienta [Aerógrafo] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Suave] en la paleta [Subherramienta].**



**3 En la paleta [Círculo de colores], seleccione un color un poco más claro que el negro y parecido a los colores de alrededor.**

Seleccione colores de dibujo similares a los colores de alrededor, como un color marrón oscuro para las áreas oscuras del cabello y un rojo grisáceo para las áreas donde se refleja la luz en el pelo.

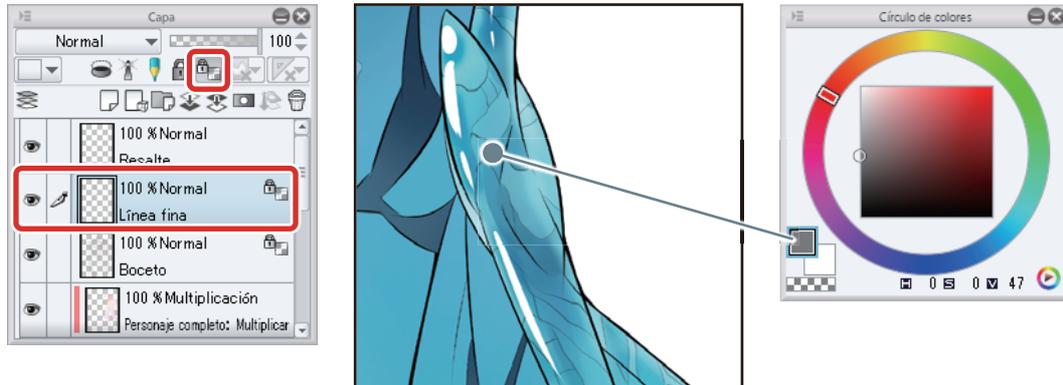


**4 Siga el trazo del dibujo con la herramienta [Aerógrafo] para cambiar el color.**

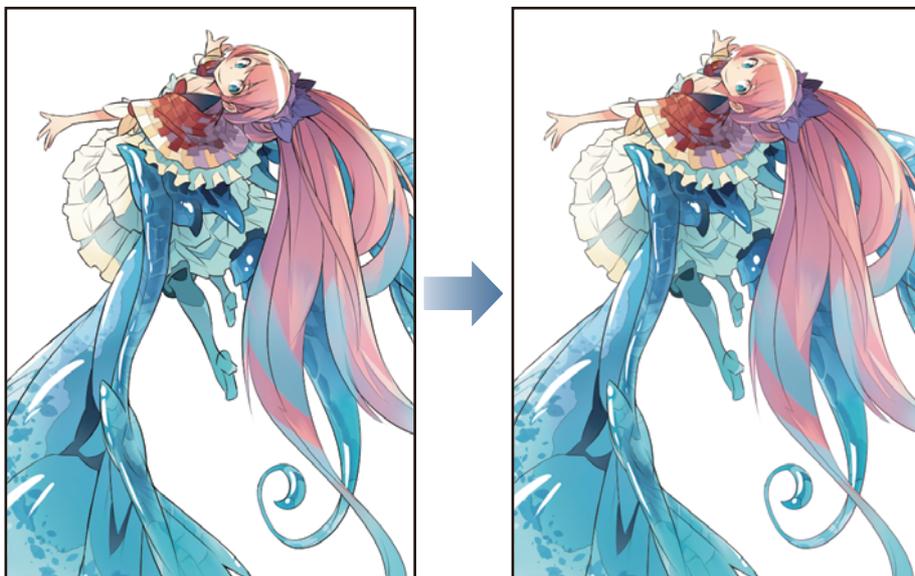


Siga el mismo procedimiento para las demás áreas y cambie el color de las líneas principales para que se parezcan más a los colores de alrededor.

- 5** Realice el mismo procedimiento para la capa "Línea fina" que para la capa "Boceto"; para ello, ajuste [Bloqueo de píxel transparente] y luego cambie el color a gris con la herramienta [Aerógrafo].



- 6** El ajuste de color del boceto se ha completado.



## Acabado

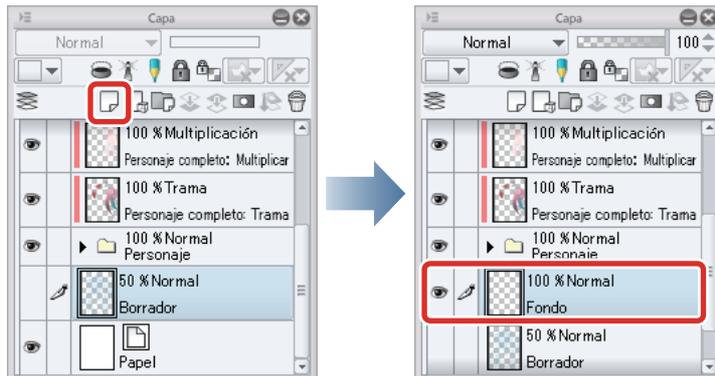
Para terminar, dibuje el fondo y utilice filtros para añadir efectos.

### Creación del fondo

Cree un fondo para la ilustración con materiales de CLIP STUDIO PAINT.

- 1 Mientras la capa "Borrador" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado].**

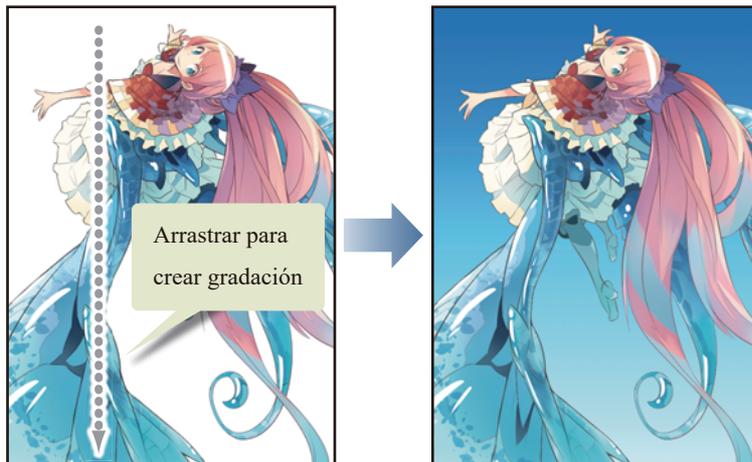
Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado y cambie el nombre de la capa a "Fondo".



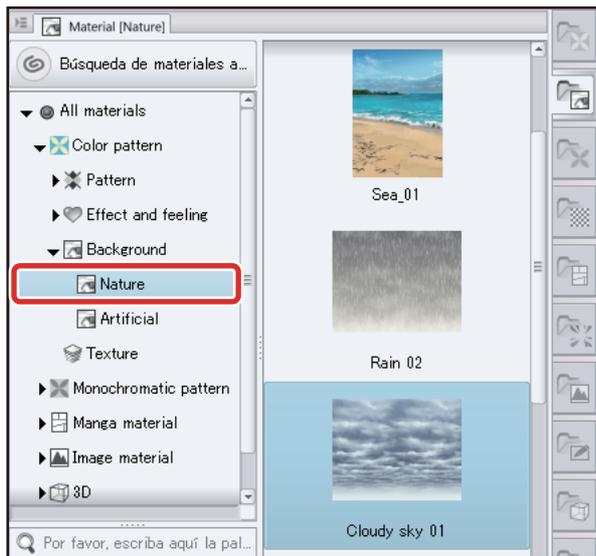
- 2 Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Cielo diurno] en la paleta [Subherramienta].**



**3 Cree el degradado arrastrando hacia abajo desde la parte superior del lienzo con la herramienta [Degradado].**



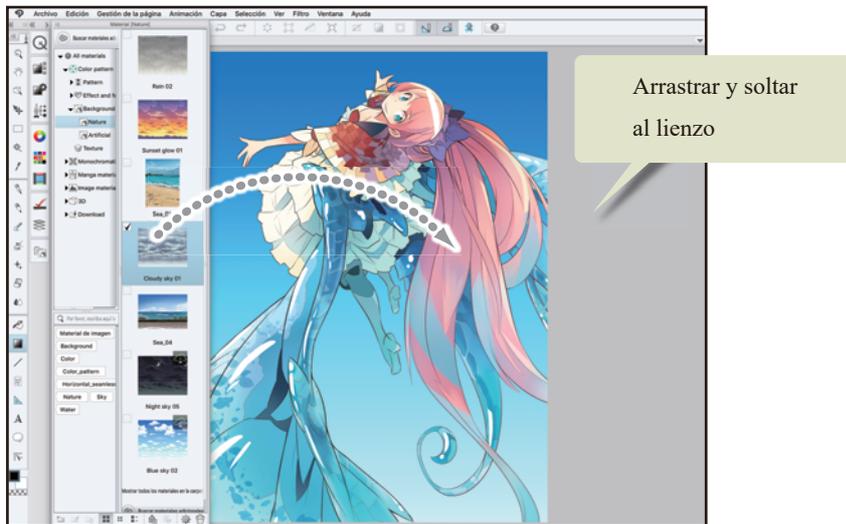
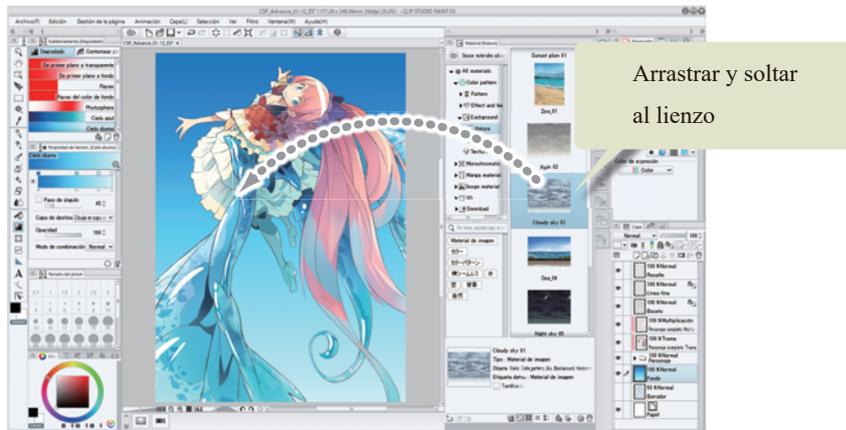
**4 En la paleta [Material], seleccione [Color pattern] → [Background] → [Nature] desde el árbol.**



**Nota**

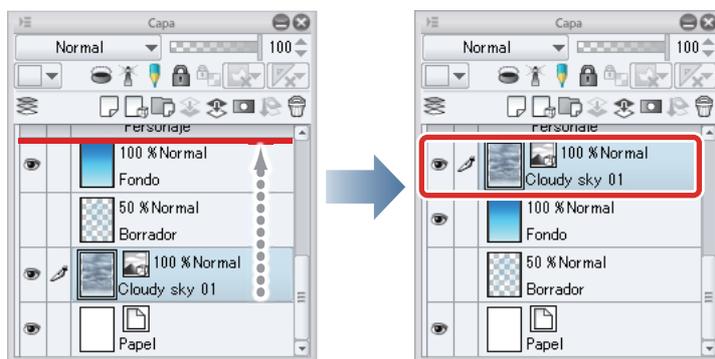
Si no se visualiza la paleta [Material], seleccione el menú [Ventana] → [Material] → [Material (Color pattern)].

## 5 Arrastre "Cloudy sky 01" al lienzo para pegarlo.



"Cloudy sky 01" se pega en la parte inferior de la paleta [Capa]. Esto significa que cuando se pega por primera vez, está bloqueado por la capa "Fondo" y no se puede ver.

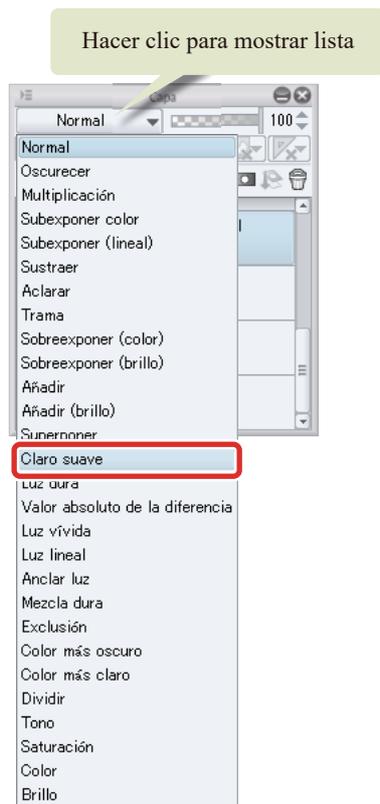
## 6 Cambie el orden de apilado de las capas en la paleta [Capa] de modo que la capa "Cloudy sky 01" se encuentre inmediatamente encima de la capa "Fondo".



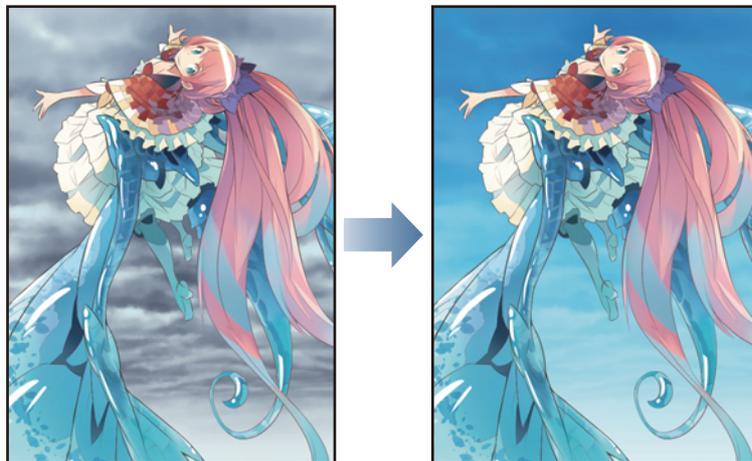
Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

 **Nota**

## 7 Cambie el "Modo de combinación" de la capa "Cloudy sky 01" a [Claro suave].



## 8 La capa "Cloudy sky 01" se combina con el degradado de la capa de fondo, de modo que se producen colores similares a un cielo azul.



Al cambiar el [Modo de combinación] de la capa de esta manera y al combinar un material con los colores de otra capa, puede hacer que el material parezca completamente diferente.

## Utilizar filtros

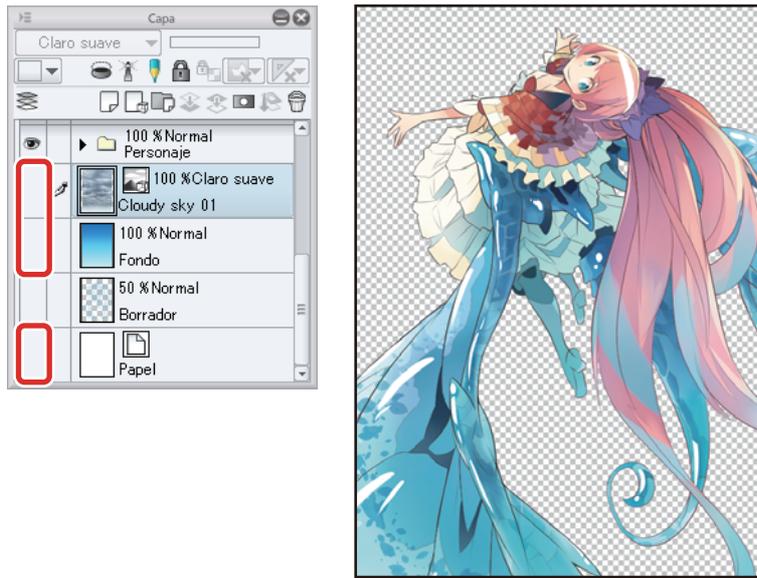
Puede utilizar el filtro [Desenfocado de radiación] para crear un efecto parecido al enfoque de una cámara. Esto añade perspectiva.



En este ejemplo, el filtro [Desenfocado de radiación] se utiliza para dar perspectiva a las alas del personaje. El filtro [Desenfocado gaussiano] también se puede utilizar para hacer que las alas se mezclen con el fondo.

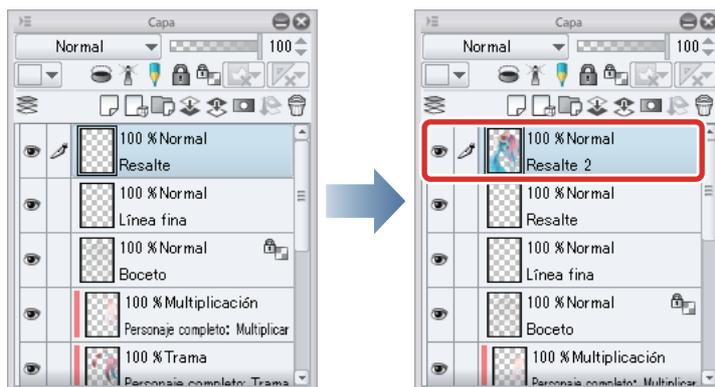
### 1 Oculte las capas "Cloudy sky 01", "Fondo" y "Papel" en la paleta [Capa].

El lienzo ahora solo muestra el personaje.

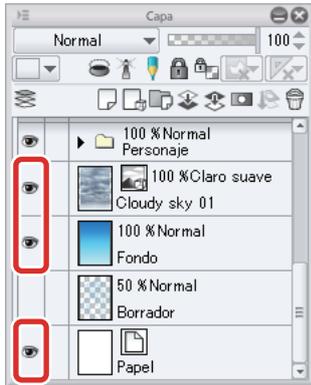


### 2 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Resalte" y luego seleccione el menú [Capa] → [Combinar visibles en nueva capa].

Se crea una capa llamada "Resalte 2". Esta capa contiene copias de todas las capas que se muestran actualmente en el lienzo, combinadas como una sola capa.



**3 Muestre las capas "Cloudy sky 01", "Fondo" y "Papel" que estaban ocultas en la paleta [Capa].**

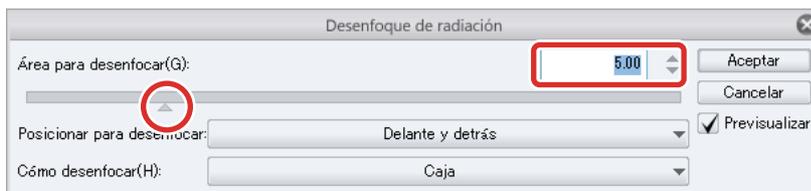


**4 Mientras se selecciona la capa "Resalte 2", seleccione el menú [Filtro] → [Desenfocar] → [Desenfoco de radiación].**

Arrastre la marca "X" roja que aparece en el lienzo a una posición cercana a la cara del personaje.



En el cuadro de diálogo [Desenfoco de radiación], ajuste [Área para desenfocar] en "5" y haga clic en [Aceptar].

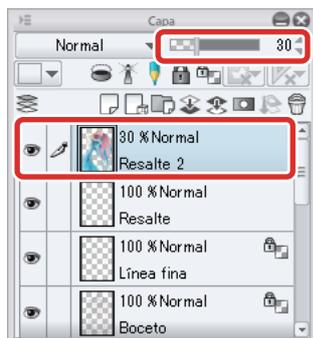


**Nota**

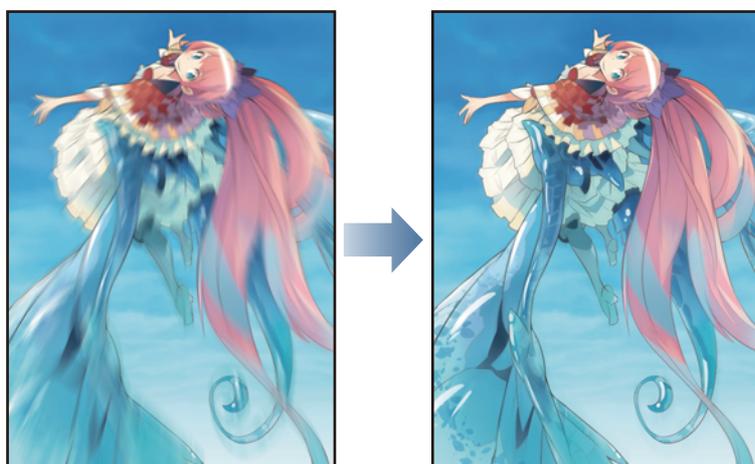
Al comprobar [Previsualizar], es posible ver una vista previa del efecto del filtro. Esto puede llevar un tiempo, ya que el filtro [Desenfoco de radiación] se aplica mediante un proceso complejo.

El desenfoco se centra en la cara del personaje y aumenta progresivamente en áreas como las alas y el pelo.

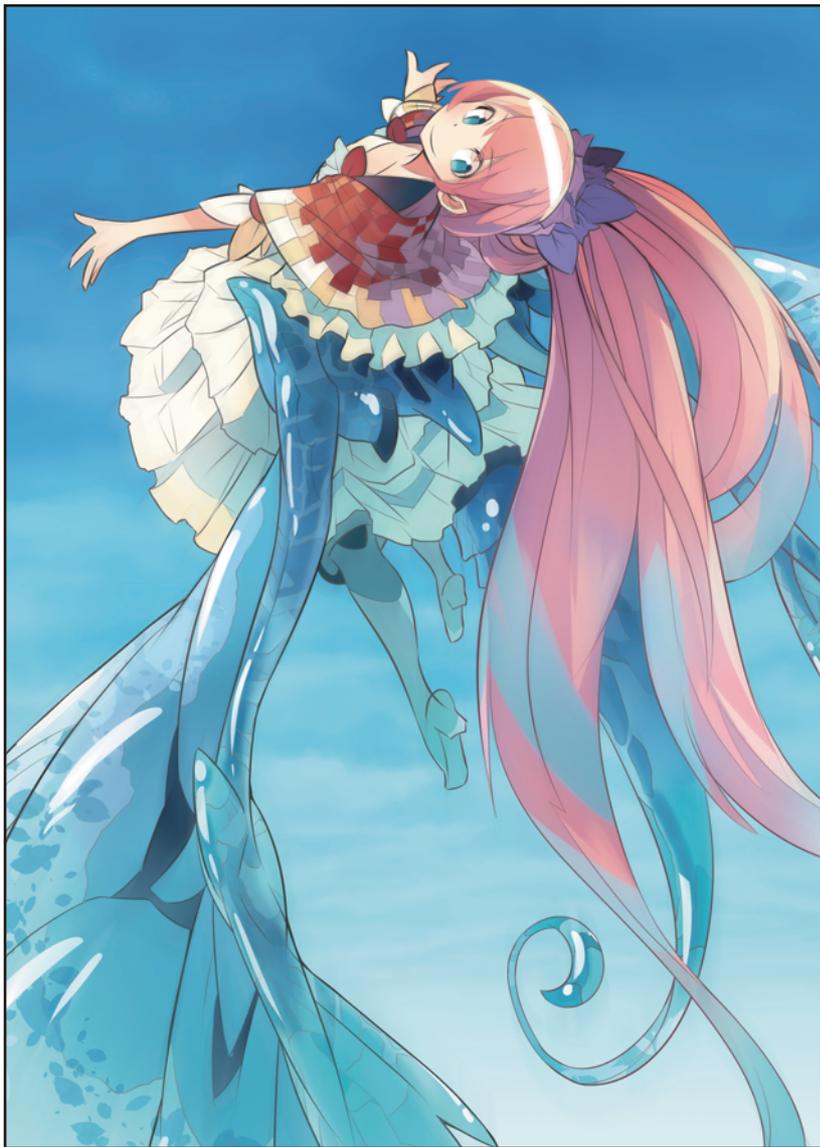
- 5 En la paleta [Capa], cambie el nombre de la capa "Resalte 2" a "Desenfocar" y cambie la [Opacidad] a "30".**



Al reducir la opacidad de la capa a la que se aplica el [Desenfoque de radiación], es posible ver la carpeta "Personaje" y ajustar la apariencia del desenfoque.



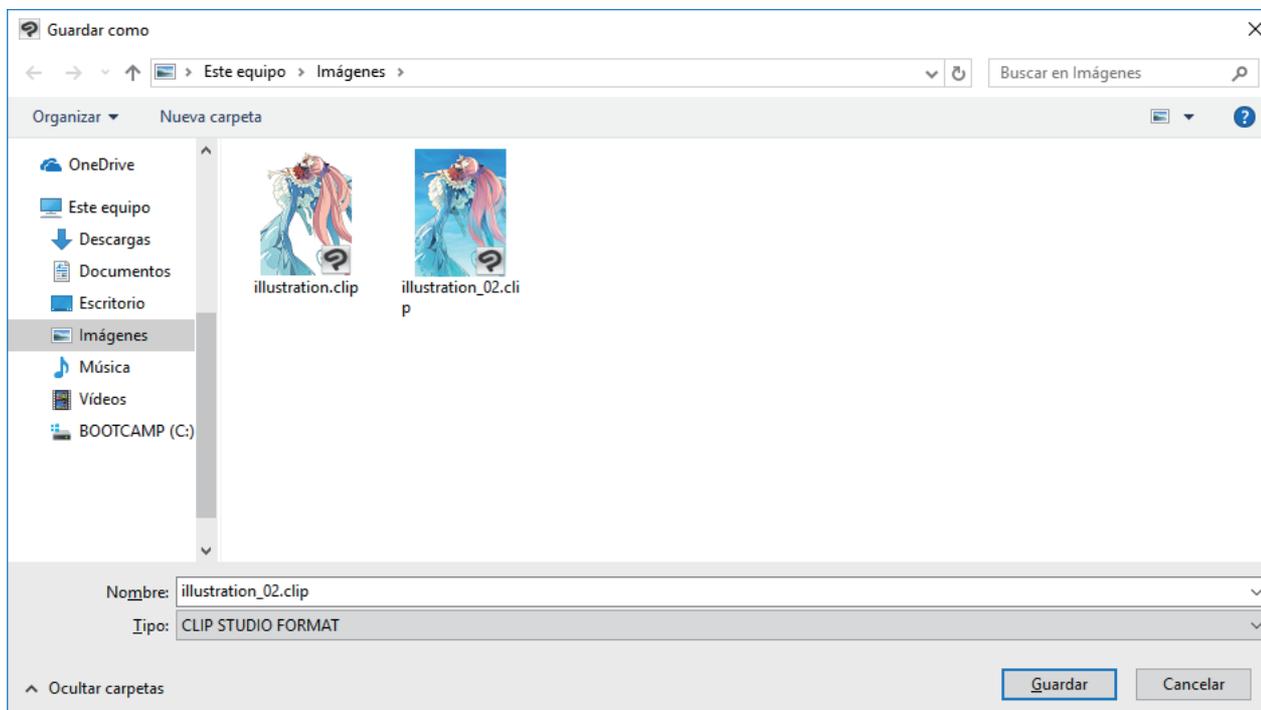
## 6 La ilustración está finalizada.



## Guardar la ilustración

¡La ilustración ahora está finalizada! Guarde la ilustración terminada.

Para sobrescribir la ilustración que ha creado según la Guía básica, seleccione el menú [Archivo] → [Guardar]. Para conservar el archivo original y guardar la ilustración con un nuevo nombre, seleccione el menú [Archivo] → [Guardar como].



- Para obtener más información sobre cómo guardar archivos, consulte "Guía de manga en monocromático para dibujar manga: con CLIP STUDIO PAINT" → "[Guardar el archivo](#)".
- Para abrir un archivo guardado, seleccione el menú [Archivo] → [Abrir archivo].

## Nota

En este ejemplo, la ilustración poseía un característico estilo anime. Pero se pueden añadir diversos toques y estilos a las ilustraciones utilizando CLIP STUDIO PAINT. Es posible personalizar los pinceles y materiales para obtener una mayor variedad de expresiones.

**Utilice subherramientas como el pincel [Pintura al óleo] de la herramienta [Pincel] para dejar trazos de pincel cuando coloree la ilustración.**



**Añada textura al papel en una ilustración con un acabado de acuarela.**



# **Guía de manga en monocromático para dibujar manga con CLIP STUDIO PAINT [PRO/EX]**

En esta sección se explica cómo dibujar un borrador de manga que se va a imprimir.

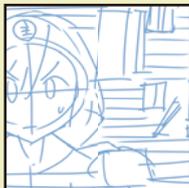
## Proceso para crear un borrador de manga en monocromático

Siga los pasos que se exponen a continuación para dibujar un borrador de manga en monocromo.

### Crear nuevo/Storyboard

Elija un storyboard que servirá como modelo antes de dibujar manga.

El storyboard se dibuja para concretar el contenido, como la historia y la composición, en imágenes.



### Diálogo/Bocadillos/Borrador

Introduzca el diálogo con la herramienta [Texto].

Utilice la capa de bocadillo para crear bocadillos.

Cree una capa de borrador separada y dibuje sobre ella para crear borradores.



### Bordes/Dibujar con tinta/Líneas de efecto

Cree bordes de cuadro mediante la creación de una [Carpeta del borde del cuadro] y el dibujo de los bordes.

Cree una capa para cada parte, como los personajes, el fondo y las líneas de efecto, y tíntelas con la plumilla según el borrador.



### Rellenar en blanco y negro/trama/degradado

Cree capas separadas para rellenar en blanco y negro, trama y degradado y rellene las áreas en las que quiera plasmarlos.



### Escribir efectos de sonido/Blanco

Dibuje los efectos de sonido, etc. con herramientas como la plumilla.

Dibuje los bordes en blanco para el acabado del manga.

Cuando el manga esté completo, guarde los datos.



## Crear un nuevo dibujo manga y guion gráfico

Antes de crear el borrador de su manga, dibuje un guion gráfico. El guion gráfico es una visión general de la obra en forma de boceto que se utiliza para determinar su historia y composición.

### Preparar el manga y crear un archivo nuevo

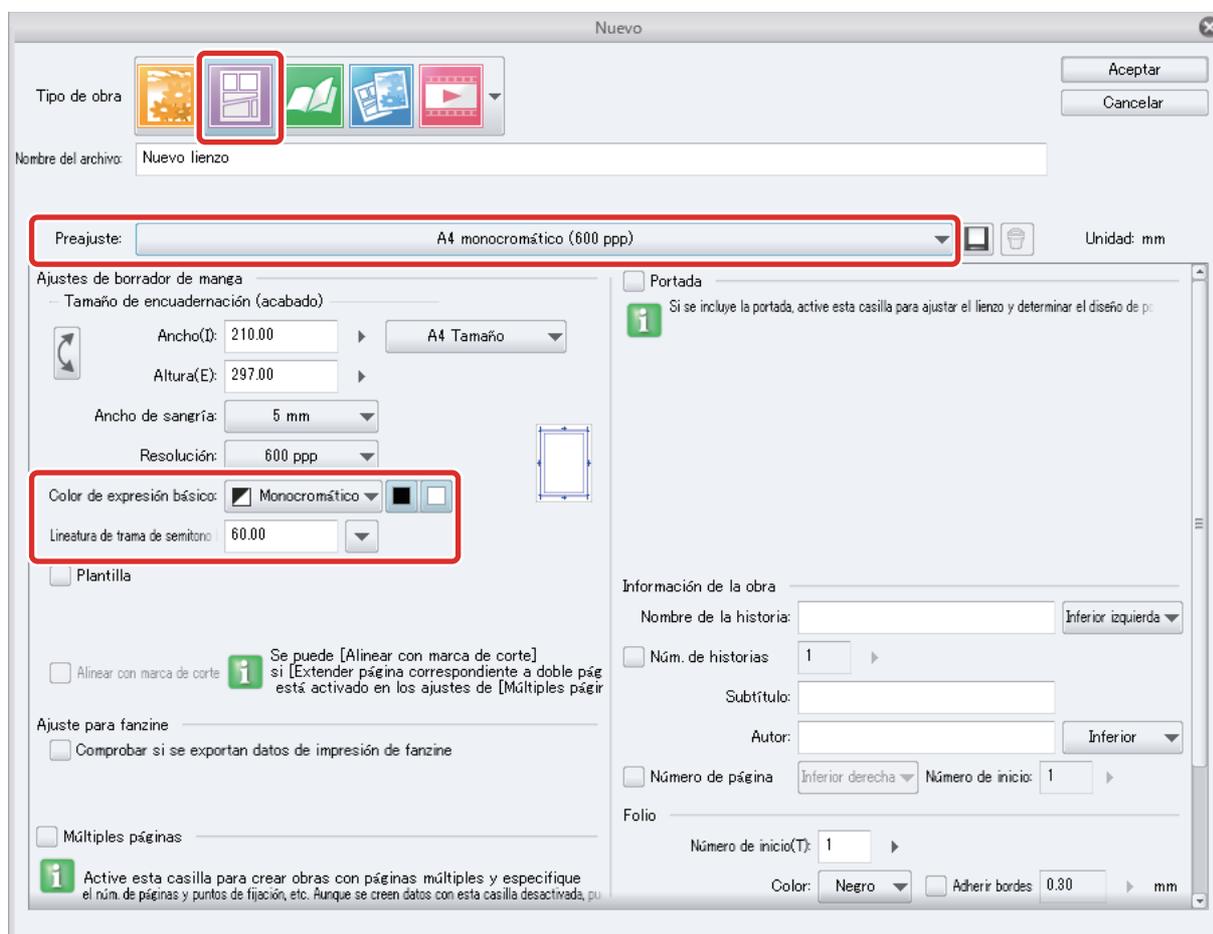
En primer lugar, cree un nuevo lienzo con los ajustes adecuados para manga en monocromo.



Al seleccionar el menú [Archivo] (o el menú [CLIP STUDIO PAINT] en la versión macOS/iPad) → [Preferencias] → [Regla/Unidad], es posible cambiar la unidad de las medidas, como el tamaño del papel y del pincel a [px] o [mm]. Ajuste [Unidad de longitud] en [Unidad] para la unidad que quiere utilizar y haga clic en [Aceptar].

#### 1 Seleccione el menú [Archivo] → [Nuevo].

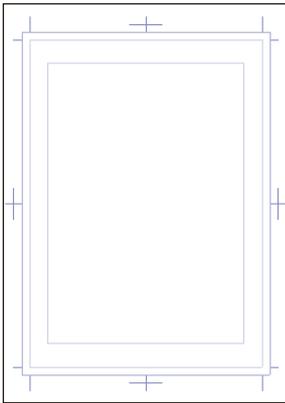
Seleccione [Cómico] en [Tipo de obra] en el cuadro de diálogo [Nuevo]. Configure ajustes como el tamaño y seleccione [A4 monocromático (600 ppp)] en [Preajuste]. Los demás ajustes se han configurado como se muestra a continuación.



En EX, puede crear un dibujo manga con múltiples páginas. Para ello, active [Múltiples páginas] y especifique el número de páginas.

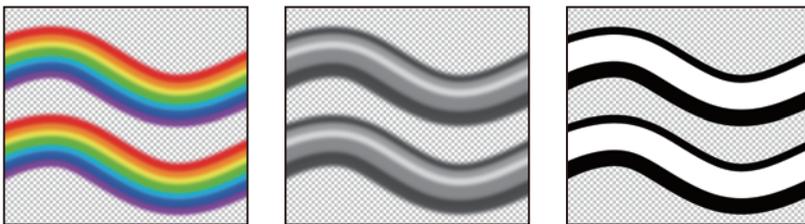
Para obtener más información, consulte "Antes de dibujar una obra en CLIP STUDIO PAINT" → "[Gestor de páginas \[EX\]](#)".

## 2 Haga clic en [Aceptar] para crear el lienzo.



### Consejos: ¿Cuál es el color de expresión?

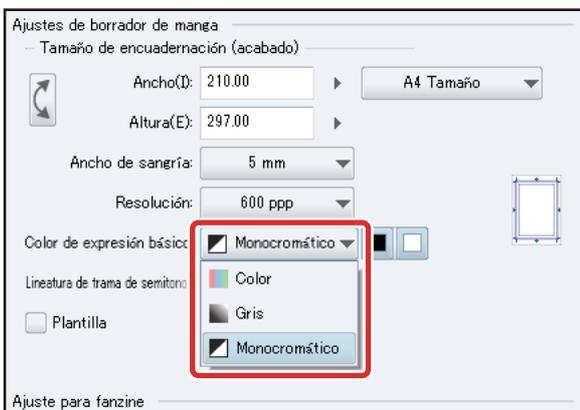
"Color de expresión" es un término que se utiliza para el tipo de color que se utiliza en un archivo o capa. Puede ajustar uno de tres colores de expresión para cada capa en : Monocromático, gris o color. Las siguientes imágenes son un ejemplo de las capas en las que se aplica un color de expresión (color, gris, monocromático con blanco y negro como colores de dibujo) a un motivo dibujado con los mismos ajustes de herramienta [Decoración].



El color de expresión se puede ajustar en el cuadro de diálogo [Nueva capa rasterizado] o en la paleta [Propiedad de la capa].



Si se ajusta un [Color de expresión básico] en el cuadro de diálogo [Nuevo], ese color de expresión se ajusta automáticamente para cada nueva capa creada en el lienzo.



## Monocromático

Este color de expresión gestiona uno o dos colores, así como la transparencia. Puede crear datos completos de duotono (imágenes con dos valores de color). Los colores de dibujo (los colores que se gestionan en la capa) se pueden ajustar en negro y transparente, blanco y transparente o blanco y negro.

Se recomienda ajustar el color de expresión como "Monocromático" desde el principio al crear un borrador de manga para imprimir en monocromo.

Monocromático  
(Negro/Blanco/Transparente)



Monocromático  
(Negro/Transparente)



Monocromático  
(Blanco/Transparente)



Cuando se establece monocromático como el color de expresión de una capa, la imagen se dibuja como datos de duotono incluso cuando se utilizan herramientas de dibujo con suavizado o posterización. Al dibujar con colores distintos al blanco y negro, el color más oscuro aparece como [Negro] y el color más claro aparece como [Blanco].

Para utilizar la posterización para la impresión en monocromo, dibuje en una capa cuyo color de expresión sea gris o color [Trama] en la paleta [Propiedad de la capa]. Al convertir a tramas, se crea un efecto de póster similar.

## Gris

Este color de expresión gestiona 256 colores acromáticos.

Se puede utilizar negro y transparente, blanco y transparente o blanco y negro, cada uno con 256 combinaciones de ambos colores.

Utilice esto para imágenes posterizadas en blanco y negro o imágenes en monocromo que se mostrarán en medios como páginas web.

Gris  
(Negro/Blanco/Transparente)



Gris  
(Negro/Transparente)



Gris  
(Blanco/Transparente)



## Color

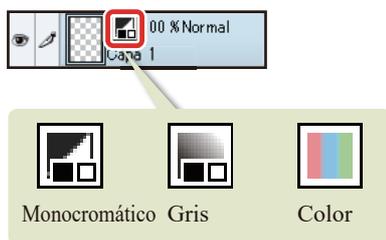
Este color de expresión gestiona 16,77 millones de colores.

Incluye casi todos los colores que el ojo humano puede percibir. Use esto en imágenes cromáticas como ilustraciones y manga a color.

## Iconos de capa

Los iconos de capa siguientes se muestran para indicar capas en monocromo, gris y color.

Los cuadrados de la parte inferior de los iconos monocromáticos y de color gris indican los colores de dibujo que se utilizan.



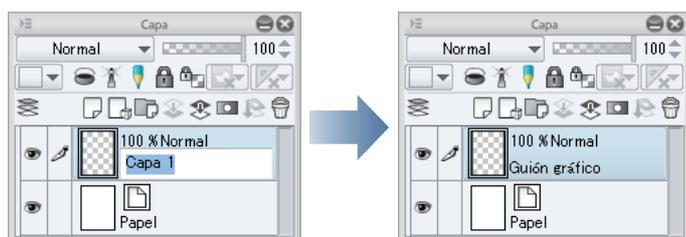
Sin embargo, los colores establecidos para [Color de expresión básico] no se muestran como iconos para las capas en la paleta [Capa].

## Configurar los valores de la capa del guion gráfico

Cambie los ajustes de la capa de rasterizado por los ajustes iniciales para obtener los ajustes ideales para elaborar el guion gráfico y el borrador.

## Cambiar nombre de capa

En la paleta [Capa], haga doble clic sobre el nombre de capa "Capa 1" y cámbielo a "Guion gráfico".



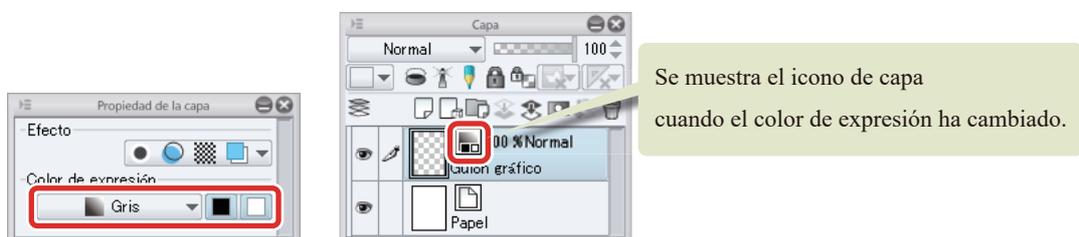
### Nota

Si no aparece esta paleta, puede visualizarla a través del menú [Ventana]. Para obtener más detalles acerca de cómo visualizar la paleta [Capa] en su iPad, consulte "[Consejos: Visualización de la paleta de capas en el iPad](#)".

## Ajustar el color de expresión y el color de capa

Solo se puede utilizar blanco y negro para dibujar en las capas en las que el ajuste inicial del color de expresión es [Monocromático]. Cambie el color de expresión de la capa para crear un dibujo en borrador con tonos de diferentes tonos como lo haría con un lápiz. Cambie el [Color de capa] de modo que las líneas dibujadas para el guion gráfico se puedan distinguir fácilmente de las líneas que se dibujarán más tarde.

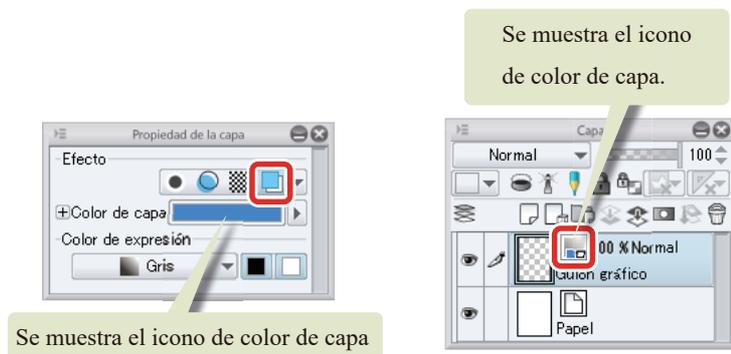
### 1 En la paleta [Propiedad de la capa], seleccione [Gris] como [Color de expresión].



Se muestra el icono de capa cuando el color de expresión ha cambiado.

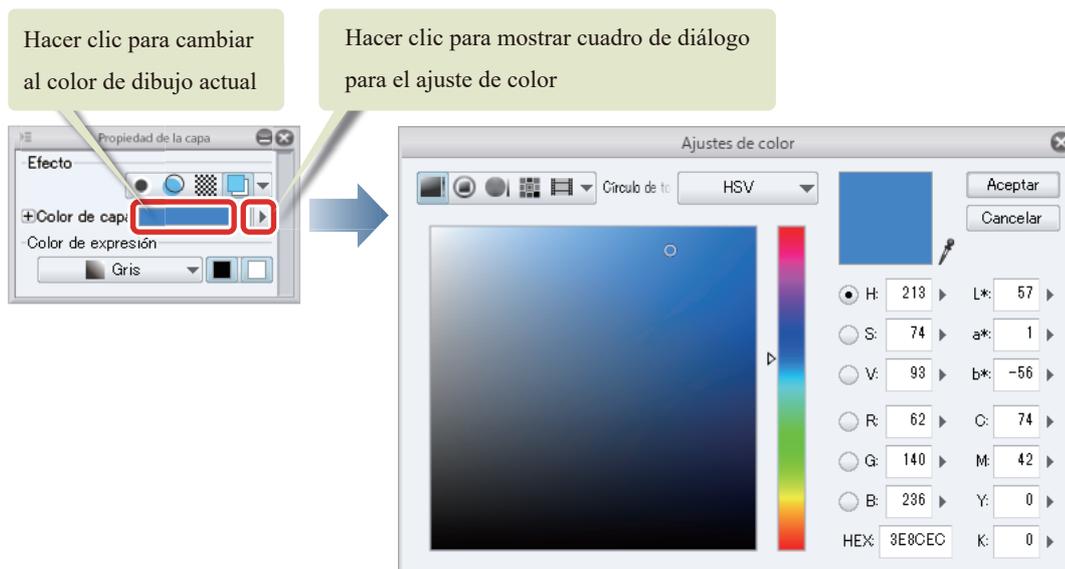
## 2 Haga clic en [Color de capa] en la paleta [Propiedad de la capa].

[Color de capa] es una función en la que todo el contenido dibujado en una capa se muestra en el color especificado. Cuando está activada, todo el contenido dibujado en gris se muestra en un color alternativo (en este caso, azul) para que este contenido se pueda distinguir fácilmente de otros contenidos.



### Consejos: Editar el color de la capa

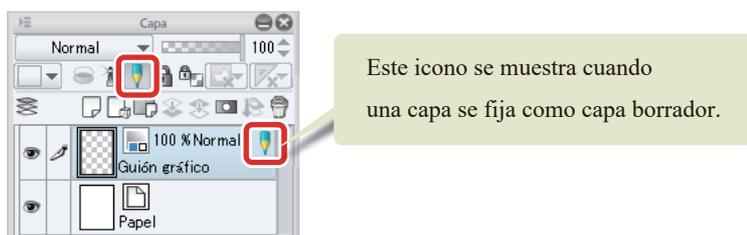
Al activar [Color de capa] en la paleta [Propiedad de la capa], es posible especificar un color alternativo. Si hace clic sobre el indicador de color, se ajusta el color de dibujo seleccionado. Haciendo clic en el icono [▼], aparecerá el cuadro de diálogo [Ajustes de color], donde podrá configurar el color. Cuando configura un color, el color de visualización de la capa cambia al color configurado. El uso de diferentes colores para diferentes tipos de contenido dibujado hace que sea fácil distinguirlos.



### Ajustar la capa de borrador

Al configurar una capa como [Capa de borrador], es posible eliminar la capa de las referencias para procesos como el relleno al mismo tiempo que se muestra la capa. También se elimina la capa de los objetos de los procesos, como la impresión y la exportación.

En la paleta [Capa], seleccione la capa "Guion gráfico" y luego haga clic en [Fijar a capa de boceto].



## Dibujar el guion gráfico

Utilice la herramienta [Lápiz] y [Goma] para dibujar el guion gráfico según el "Borde de sangría", el "Borde recortado" y el "Borde predeterminado" que aparecen en el lienzo.



Para obtener más información sobre los métodos de dibujo básicos para el guion gráfico y el boceto, consulte "Dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía básica" → "Primer borrador" .

### Consejos: Operaciones específicas para iPad

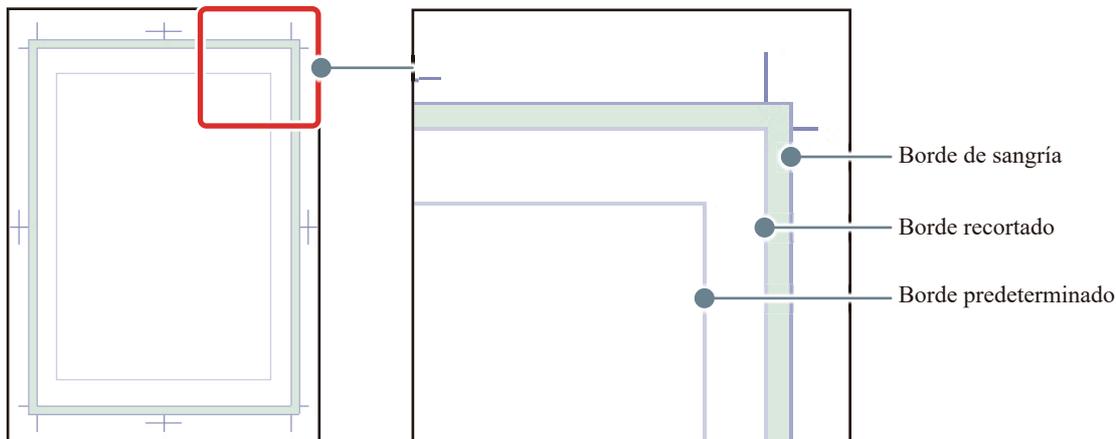
Si está utilizando un iPad, algunas operaciones podrían variar. Para más información acerca de las operaciones específicas para iPad, consulte el siguiente punto.

- Configuración de pantalla "Si está usando un iPad" → "Configuración de pantalla"
- Utilisation convenable de touches de combinaison: "Atajos usados frecuentemente" → "Teclado lateral (iPad)"
- Usar las herramientas de dibujo: "Primer borrador" → "Usar las herramientas de dibujo (iPad)"
- Visualización de la paleta de capas en el iPad: "¿Qué es una capa?" → "Consejos: Visualización de la paleta de capas en el iPad"

### Consejos: Área visible tras la impresión y encuadernación

El borde verde de la imagen que aparece a continuación se conoce como "ancho de sangría". La línea interior se conoce como "Borde recortado". El área interior de este borde será visible después de la impresión. La línea exterior se conoce como "Borde de sangría". Es posible que el área que se encuentra entre este borde y el borde recortado sea visible si la página está descentrada durante la impresión o el recorte.

El borde hacia el interior desde el "Borde recortado" se llama "Borde predeterminado". Es una guía para la posición de las viñetas.



El libro se cortará por el "Borde recortado", pero la posición puede ser inexacta por varios milímetros. El ancho de sangría es provisional para este propósito. Si dibuja una imagen que se va a extender hasta el borde de la página, dibuje hasta el "Ancho de sangría".

Asegúrese de que todo el contenido que no quiere perder se encuentra dibujado dentro del "Borde recortado". Tenga en cuenta que es posible que parte del contenido impreso no aparezca debido a las especificaciones de encuadernación, como el punto de origen. Asegúrese de que todo el contenido importante, como el diálogo y las expresiones de los personajes, esté dibujado dentro del borde por defecto.

Dibujar características, como las expresiones de los personajes y el diálogo dentro del borde predeterminado.



Trazar hasta el ancho de sangría (área verde).



El contenido dibujado hasta el borde recortado se muestra por encima para indicar el contenido que estará disponible después de imprimir y encuadernación.

## Terminar el guion gráfico

Dibuje y borre gradualmente hasta que complete el guion gráfico. El guion gráfico está completo.



Puede mostrar u ocultar las marcas de recorte y el borde por defecto si selecciona el menú [Ver] → [Marca de corte/Borde predeterminado].

## Crear bocadillos y diálogo

Los bocadillos son un elemento esencial para expresar diálogos en el manga. Puede crearlos con la herramienta [Texto].

### Creación de un bocadillo

La herramienta [Texto] permite crear bocadillos en una amplia variedad de formas.

### Bocadillos elípticos

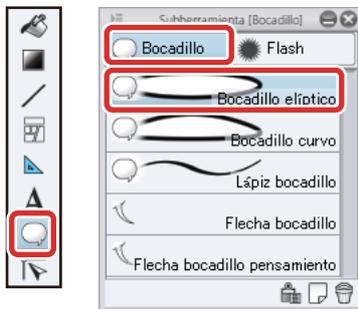
Dibuje un bocadillo con la subherramienta [Bocadillo elíptico].

- 1 Seleccione el menú [Ventana] → [Conjunto de colores] para mostrar la paleta [Conjunto de colores].**
- 2 En la paleta [Conjunto de colores], seleccione el negro. Compruebe que el color principal de la paleta [Herramienta] es negro y haga clic para seleccionar el color principal.**

Comprobar que el color principal es el negro.



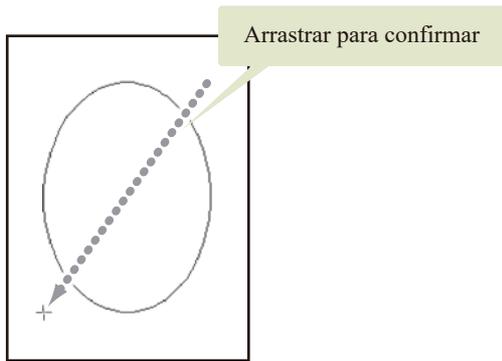
- 3 Seleccione la herramienta [Bocadillo] → [Bocadillo elíptico] en la paleta [Herramienta].**



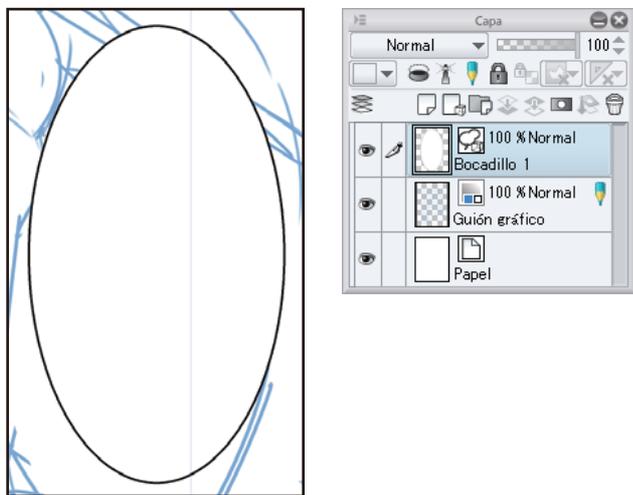
- 4 En la paleta [Propiedad de herramienta], cambie el [Tamaño del pincel] para ajustar el ancho de línea del bocadillo. Fije suavizado a [Nada].**



**5 Haga clic y arrastre sobre el lienzo para dibujar el contorno del bocadillo.**



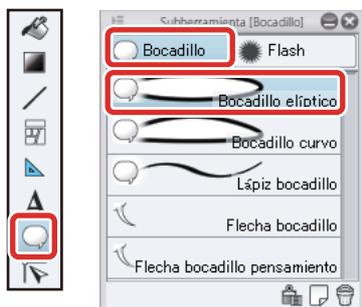
**6 El dibujo de la forma básica del bocadillo se ha completado. Se crea una capa de bocadillo en la paleta [Capa] al crear el bocadillo.**



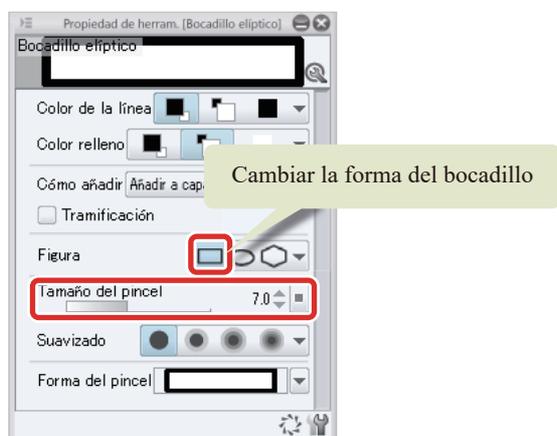
## Bocadillos rectangulares

Puede cambiar el ajuste de la herramienta [Bocadillo elíptico] para crear un bocadillo rectangular.

### 1 Seleccione la herramienta [Bocadillo] → [Bocadillo elíptico] en la paleta [Herramienta].

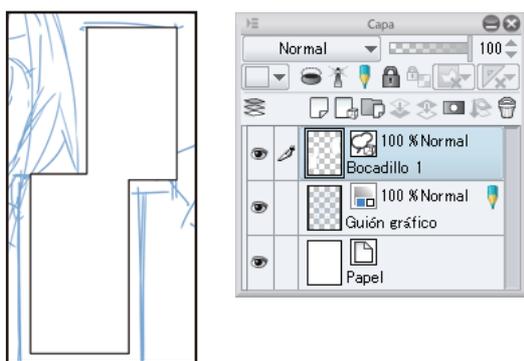


### 2 Cambie [Figura] a [Rectángulo] en la paleta [Propiedad de herramienta]. Cambie el [Tamaño del pincel] al valor deseado.



### 3 Haga clic y arrastre a la ubicación deseada para dibujar un bocadillo rectangular.

Puede dibujar dos bocadillos superpuestos para crear dos rectángulos unidos entre sí, como se muestra a continuación.



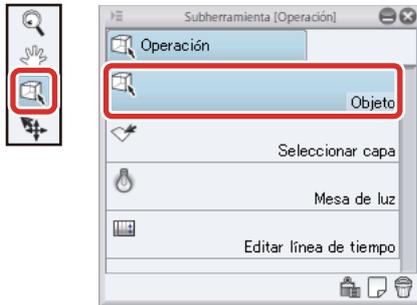
#### Nota

Para dibujar un bocadillo a mano alzada o un bocadillo cuya forma no se pueda crear fácilmente con la herramienta [Texto], cree una nueva [Capa de rasterizado] y dibuje directamente con herramientas como la [Plumilla].

## Ajustar la forma del bocadillo

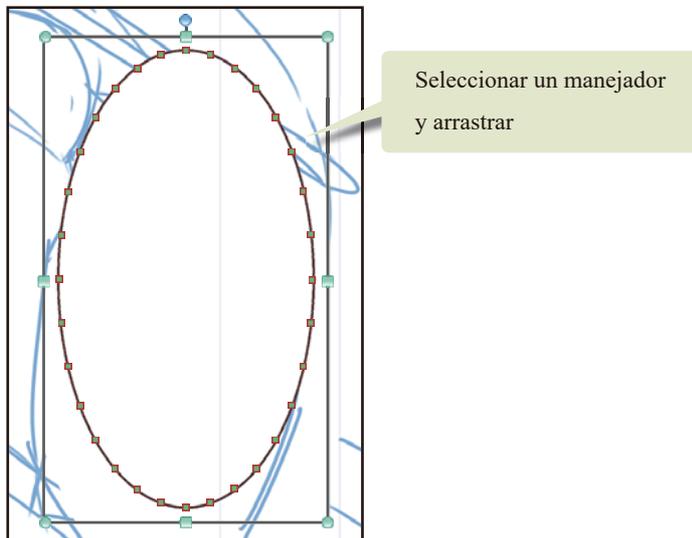
Una vez creada la capa de bocadillo, puede utilizar la herramienta [Objeto] para ajustar la forma y el tamaño del bocadillo.

### 1 Seleccione la herramienta [Operación] → [Objeto] en la paleta [Herramienta].



### 2 Ajuste la forma del bocadillo.

Puede ampliar o reducir el tamaño del bocadillo si selecciona el bocadillo y arrastra uno de los puntos de guía que se muestran.

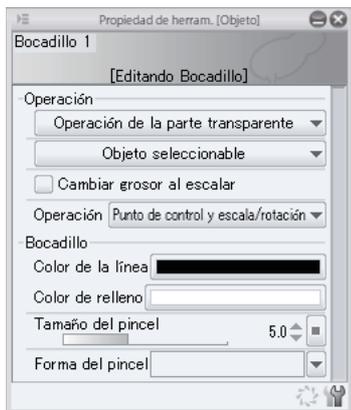


#### Nota

Al arrastrar un manejador a la vez que mantiene pulsada la tecla [Mayús], es posible mantener la relación de aspecto actual aunque cambie el tamaño.

## Consejos: Contornos de bocadillos

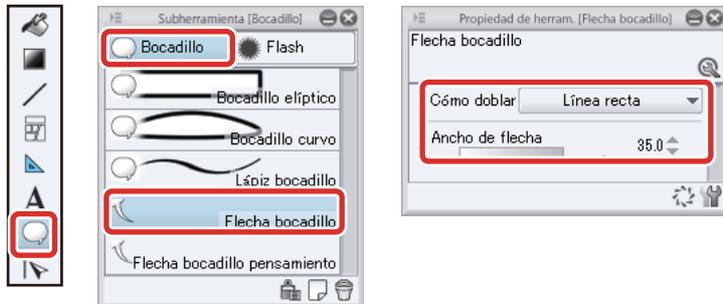
Puede usar la paleta [Propiedad de herramienta] para editar los ajustes avanzados del contorno del bocadillo, como el color de la línea, el color del suelo, el tamaño del pincel y la forma del pincel.



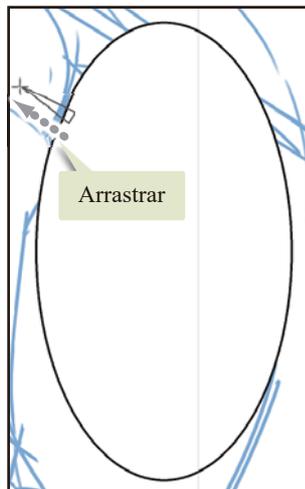
## Adjuntar una flecha a un bocadillo

Adjunte una flecha al bocadillo.

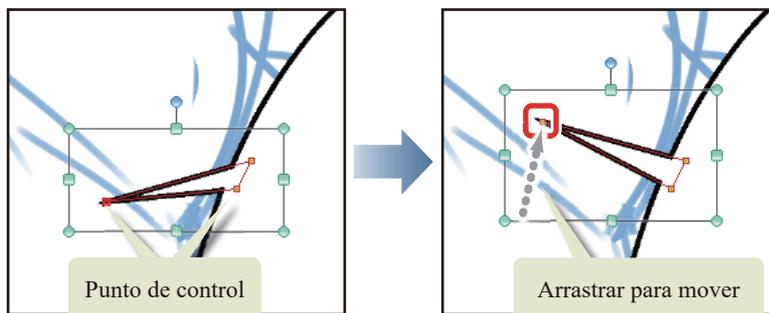
- 1 Mediante la paleta [Herramienta], seleccione la herramienta [Bocadillo] → [Flecha bocadillo]. En este caso, la paleta [Propiedad de herramienta] se ha configurado como se muestra a continuación.



- 2 Haga clic en el interior del bocadillo y arrastre hacia el exterior para añadir un pico al bocadillo.



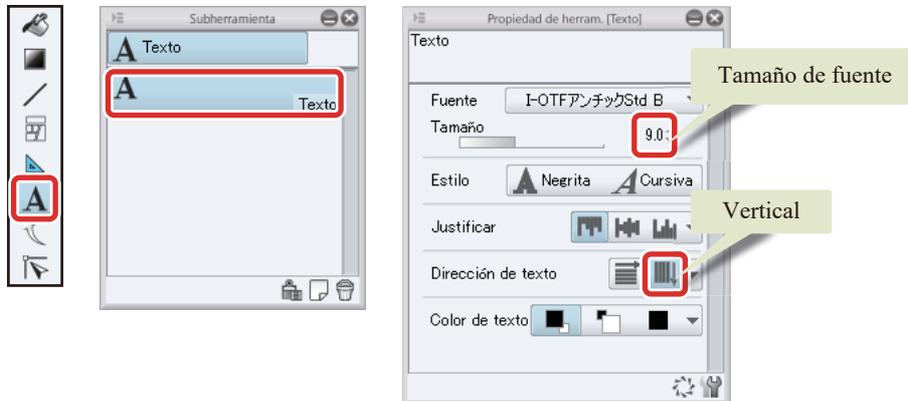
Para ajustar la posición del pico, arrastre el punto de control con la herramienta [Objeto].



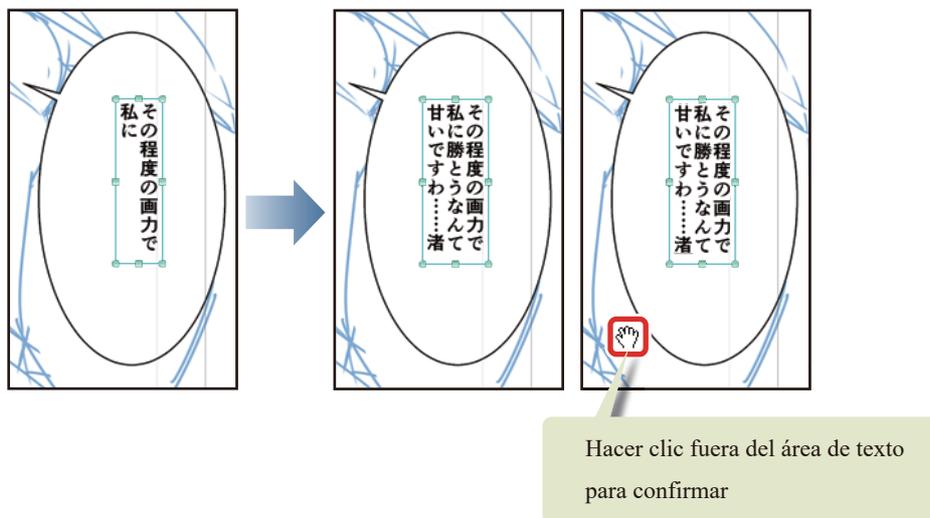
## Introducir diálogo

Cuando haya completado el bocadillo, introduzca el texto.

- 1 En la paleta [Herramienta], seleccione la herramienta [Texto] → [Texto] y configure los ajustes mediante la paleta [Propiedad de herramienta] como se muestra a continuación.**



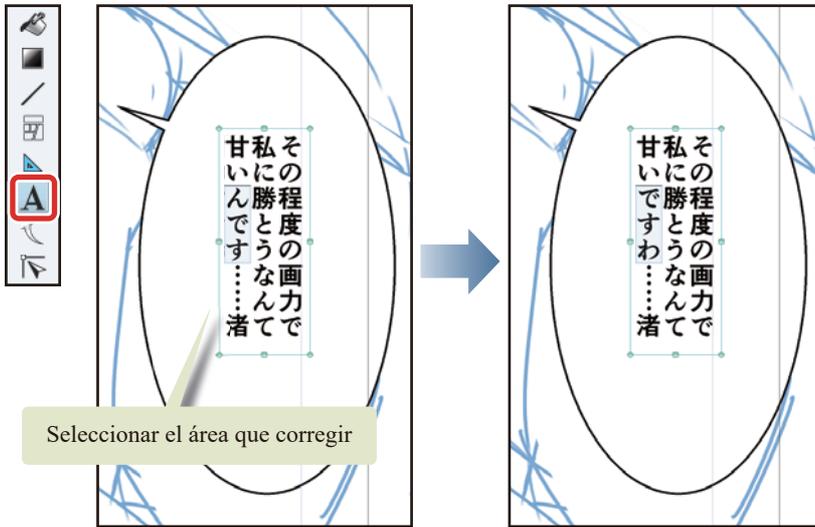
- 2 Haga clic en el interior del bocadillo sobre el lienzo para introducir texto. Haga clic en el exterior del área de texto para aceptar el contenido.**



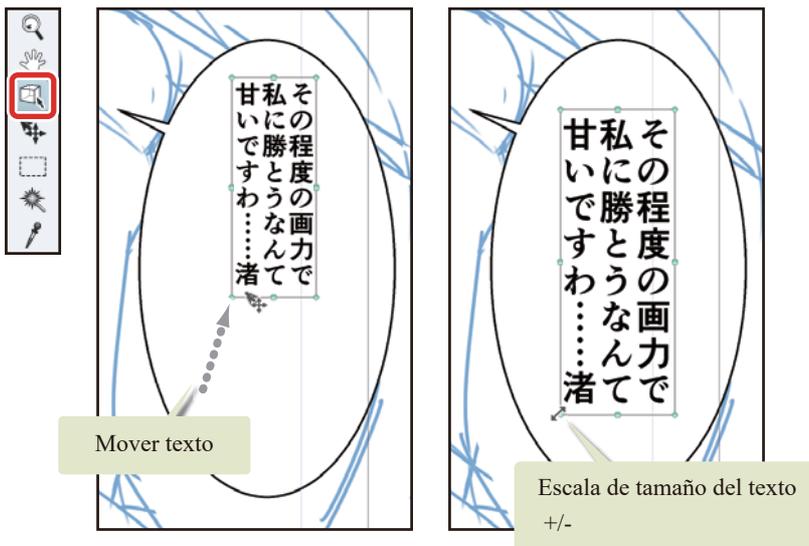
Para introducir otro texto, haga clic en otra área con la herramienta [Texto] después de introducir este texto. Haga clic en el interior de un bocadillo existente para añadir más texto a la misma capa de bocadillo, o haga clic en un área sin bocadillo para crear una nueva capa de texto.

### Consejos: Ajustar el texto

Puede corregir el texto que ha introducido con la herramienta [Texto] o con la herramienta [Objeto]. Para corregir el texto que ha introducido, seleccione el texto del lienzo con la herramienta [Texto].



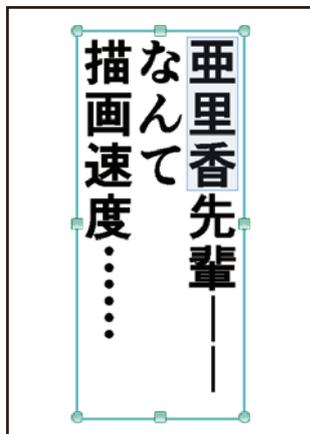
Para cambiar el tamaño o la posición del texto, arrastre los puntos de guía del texto del lienzo mientras selecciona la herramienta [Texto] o la herramienta [Objeto]. Puede cambiar la fuente o el tamaño del texto con la paleta [Propiedad de herramienta].



## Añadir lectura para texto

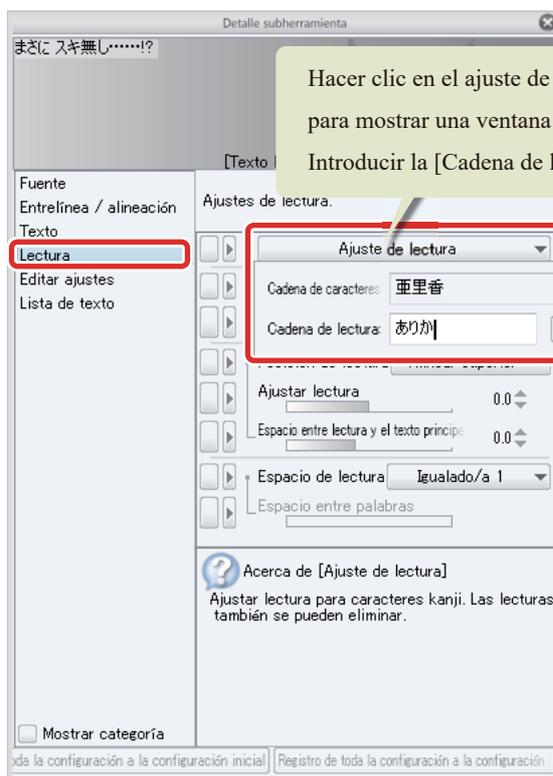
Puede añadir una lectura para el texto introducido con la herramienta [Texto].

### 1 Seleccione el texto al que desea añadir la lectura con la herramienta [Texto].

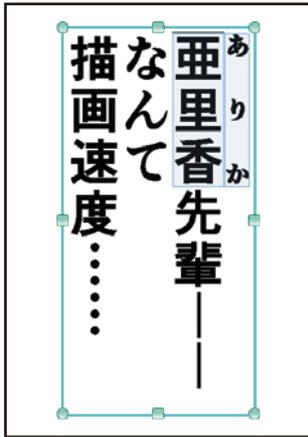


### 2 Haga clic en el botón [Detalle subherramienta] de la paleta [Propiedad de herramienta] para abrir la paleta [Detalle subherramienta].

Haga clic en [Lectura] en la paleta [Detalle subherramienta] y haga clic en [Ajuste de lectura]. Se muestra una ventana emergente. Introduzca el texto para la lectura en [Cadena de lectura].



### 3 La lectura se habrá añadido al texto.



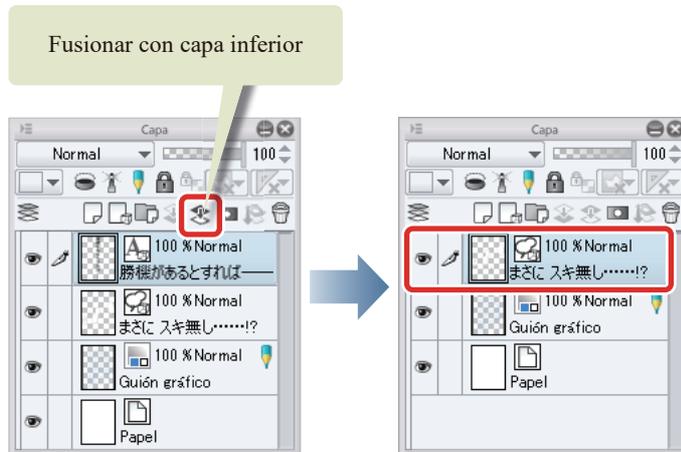
### 4 Repita los mismos pasos para configurar los ajustes del bocadillo.

Se creará un flash erizo para el diálogo final en un proceso posterior. Haga clic en un área que no contenga bocadillos e introduzca solo el texto para este diálogo. Se crea una nueva capa de texto al hacer clic fuera de los bocadillos.



## 5 En la paleta [Capa], seleccione la capa de texto creada y haga clic en [Combinar a capa inferior].

Las dos capas de texto separadas se combinan como una capa para facilitar la utilización.

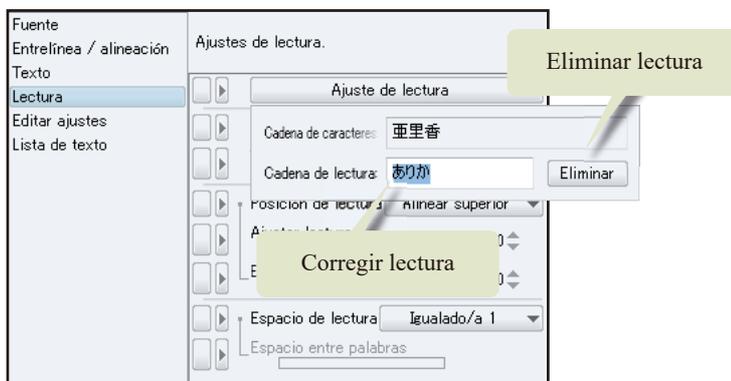


### Nota

Las combinaciones de múltiples capas de texto (bocadillo) no se rasterizan y se tratan como capas de texto (bocadillo) incluso después de combinarse.

## Consejos: Corregir lectura

Para corregir una lectura que ha introducido, seleccione el texto de la lectura en el lienzo y corrijalo en [Ajuste de lectura] en la paleta [Detalle subherramienta]. Para eliminar una lectura, haga clic en el botón [Eliminar] en la ventana emergente.



# Borrador

Ajuste las líneas del boceto de los personajes y del fondo de cada viñeta según el guion gráfico.

## Preparar las capas

Cree una capa de rasterizado y ajústela como una [Capa de borrador].

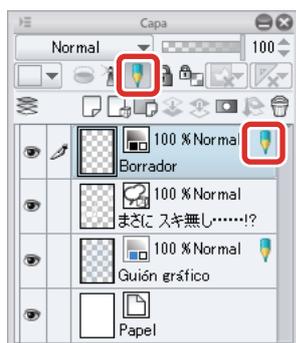
### 1 Seleccione el menú [Capa] → [Nueva capa] → [Capa de rasterizado].

En el cuadro de diálogo [Nueva capa rasterizado], seleccione [Gris] como [Color de expresión] y dé a la capa el nombre de "Borrador".

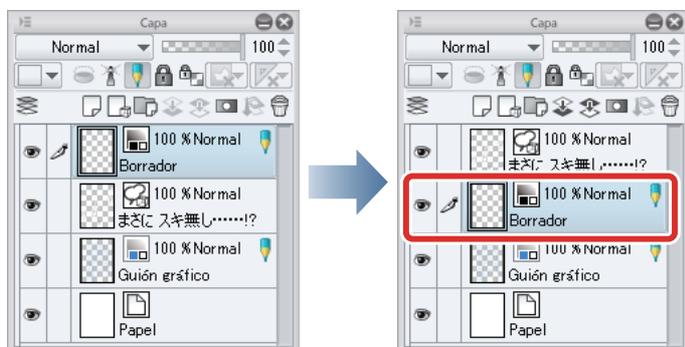


Para crear una capa con un color de expresión diferente (u otro ajuste) a partir de los ajustes iniciales, créela desde el menú [Capa], de modo que pueda cambiar los ajustes al crear la capa.

### 2 Seleccione la capa "Borrador" y haga clic sobre [Fijar a capa de boceto] en la paleta [Capa].



### 3 En la paleta [Capa], cambie el orden de apilado de las capas; para ello, arrastre la capa "Borrador" hasta situarla inmediatamente encima de la capa "Guion gráfico".



## Dibujar un borrador

Utilice la herramienta [Lápiz] y [Goma] para dibujar un borrador en la capa "Borrador".



Para obtener más información sobre cómo dibujar un boceto, consulte "Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía básica" → "[Primer borrador](#)".

El borrador ahora está finalizado.

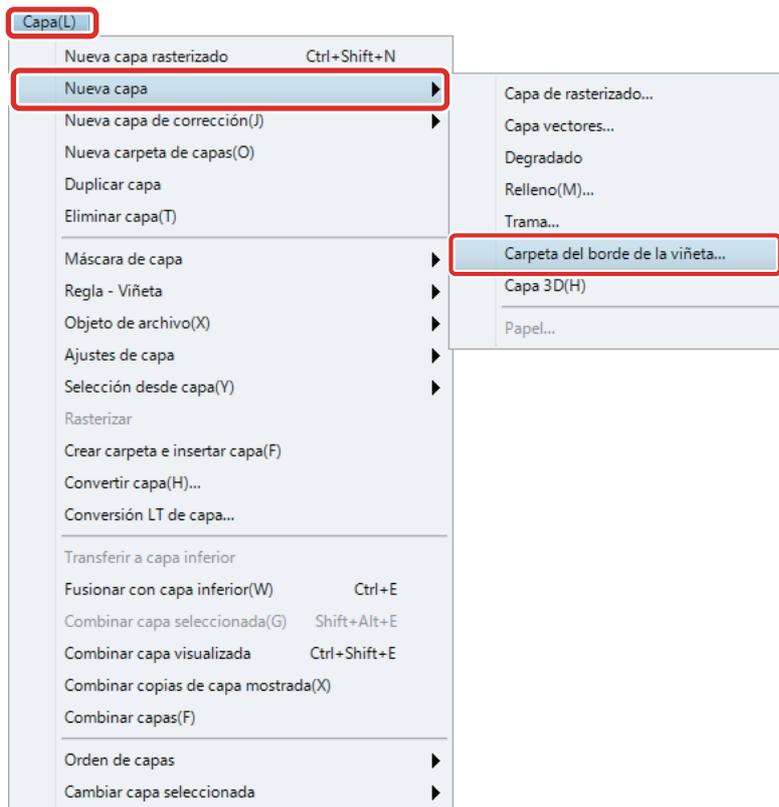


## Añadir líneas de borde

Al dibujar líneas de borde, si crea una [Carpeta del borde de la viñeta], es posible procesar o corregir juntos los bordes individuales de la viñeta.

### Crear una viñeta

**1** Seleccione el menú [Capa] → [Nueva capa] → [Carpeta del borde de la viñeta].



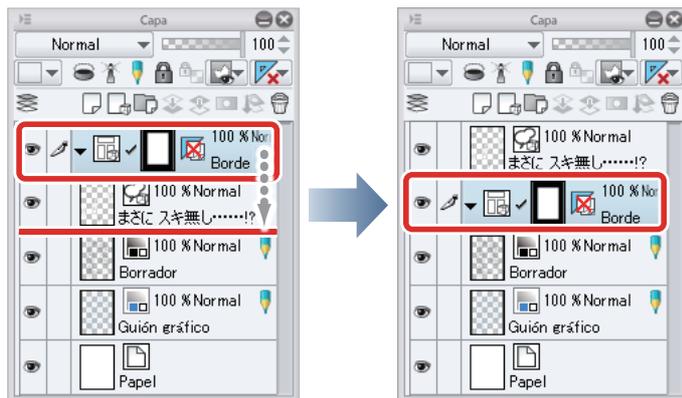
**2** En el cuadro de diálogo [Nueva carpeta de viñeta], ajuste [Ancho de la línea], introduzca "Borde" como nombre y haga clic en [Aceptar].

En este caso, se ha ajustado "15,00 px" como ancho de línea, pero se puede cambiar en función del tamaño del borrador o de sus preferencias.



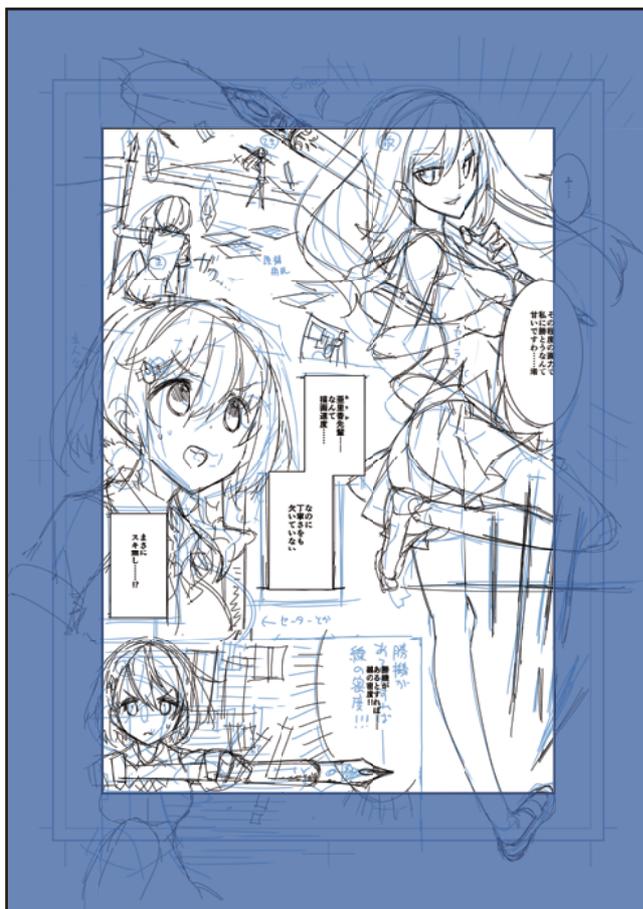
Se crea una [Carpeta del borde de la viñeta] en la paleta [Capa].

### 3 Arrastre la [Carpeta del borde de la viñeta] para mover debajo de la capa de bocadillo.



Cuando se selecciona la [Carpeta del borde de la viñeta] en la paleta [Capa], puede comprobar las áreas de la viñeta en el lienzo.

El área blanca de la siguiente imagen es el área que se muestra en las viñetas. Cuando dibuja en las capas de la [Carpeta del borde de la viñeta], se oculta el área azul y no se muestra el contenido dibujado fuera de las líneas de borde.

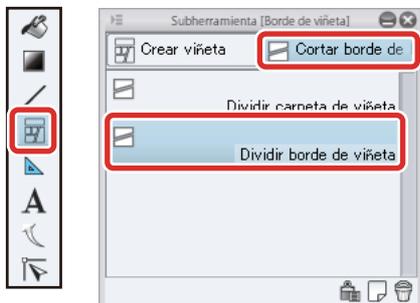


Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte "Dibujar pequeños detalles" → "Dibujar los ojos (combinar capas)" → "Dibujar la esclerótica" → "Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."

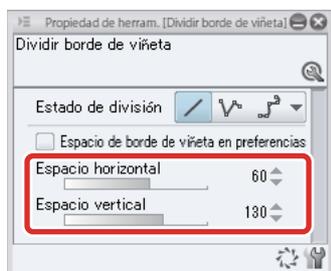
## Dividir borde de la viñeta

Divida la [Carpeta del borde de la viñeta] creada según las líneas de borde del guion gráfico.

- 1 Seleccione la herramienta [Borde de viñeta] → [Cortar borde de la viñeta] → [Dividir borde de viñeta].**



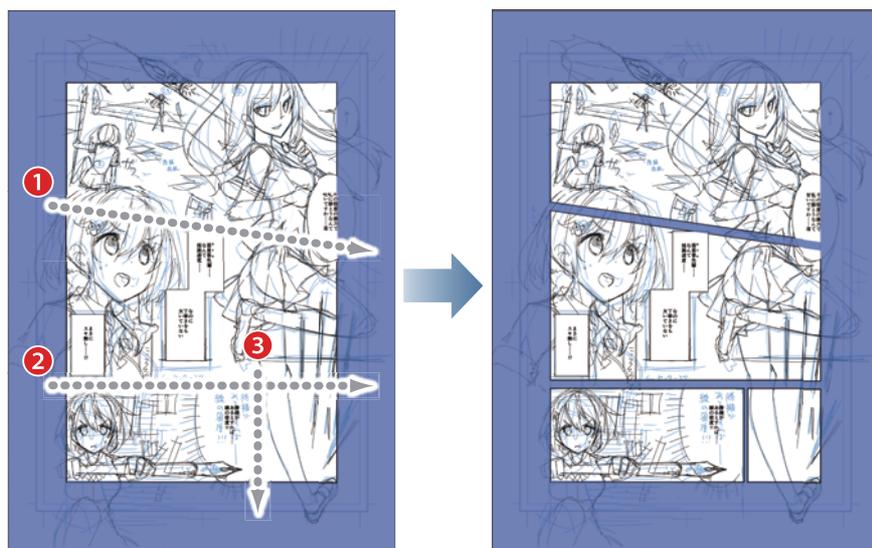
- 2 En la paleta [Propiedad de herramienta], establezca los intervalos de división de los bordes de la viñeta como se muestra a continuación.**



Los intervalos de las líneas de borde se pueden modificar según sus preferencias con la paleta [Propiedad de herramienta]. En este caso, [Espacio vertical] se ajusta en 60 y [Espacio horizontal] se ajusta en 130.

- 3 Arrastre por las líneas de borde dibujadas en el guion gráfico para dividir los bordes de la viñeta.**

Divida las líneas de borde en el orden indicado por los números que se muestran a continuación.





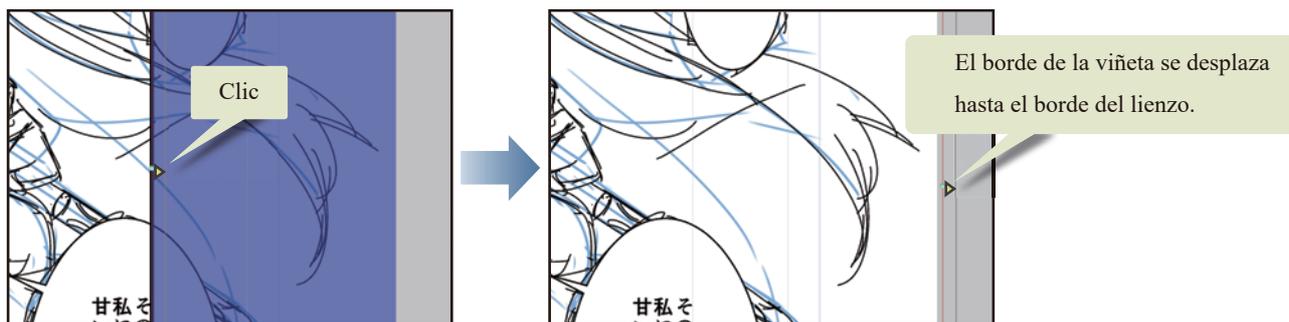
Para realizar divisiones paralelas o perpendiculares, mantenga pulsada la tecla [Mayús] mientras arrastra.

## Ajustar la forma de los bordes de la viñeta

Una vez divididos los bordes de la viñeta, puede utilizar la herramienta [Objeto] para ajustar la forma y el tamaño de las líneas de borde de la misma forma que con los bocadillos.

## Ajustes de sangría

Al hacer clic sobre uno de los manejadores triangulares, puede extender la línea de borde hasta el borde del lienzo, las marcas de recorte o el/ los borde/s de la viñeta adyacente y hacer que la viñeta tenga sangría.

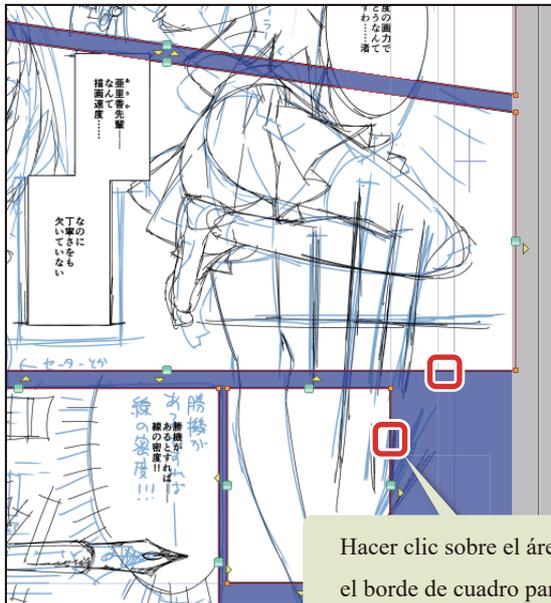


Extienda el primer borde de la viñeta hacia arriba y hacia la derecha, así como el cuarto borde de la viñeta hacia abajo.

## Eliminar viñetas innecesarias

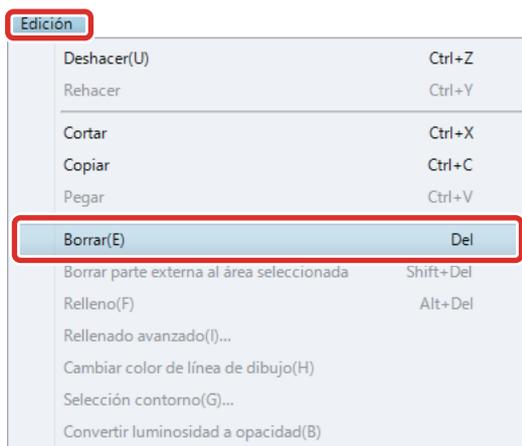
Elimine las viñetas para los que no necesita dibujar líneas de borde.

- 1 Con la herramienta [Objeto], haga clic para seleccionar el borde de la viñeta que no necesita.

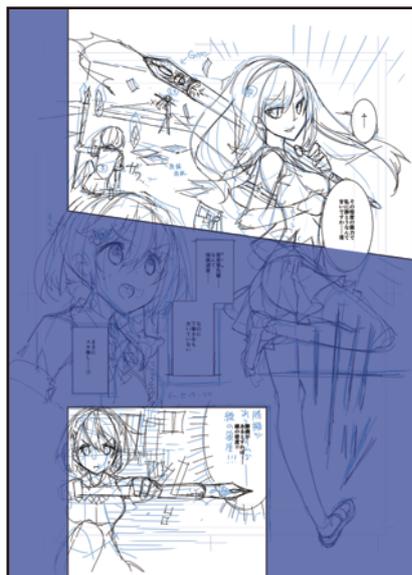


- La forma de la viñeta se puede editar detalladamente mediante la configuración de los ajustes de la paleta [Propiedad de herramienta].
- Se pueden seleccionar varias viñetas si mantiene pulsada la tecla [Mayús] mientras hace clic en las líneas de bordes de la viñeta.

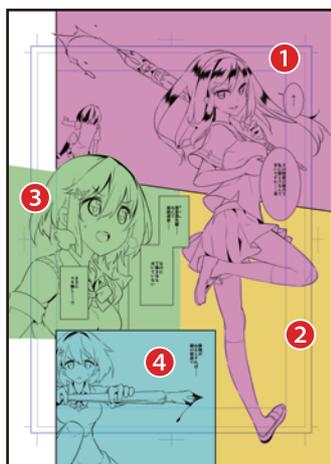
- 2 Seleccione el menú [Edición] → [Borrar].



El borde de la viñeta se elimina.



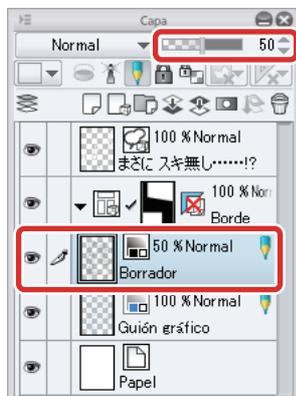
En este ejemplo, las viñetas se numerarán de la siguiente manera para el resto de esta guía.



## Entintar los personajes

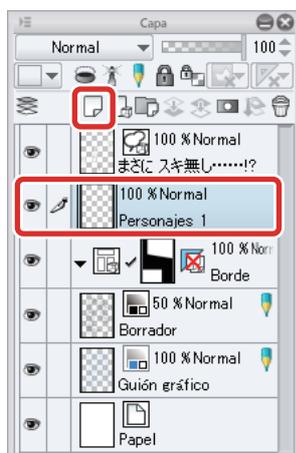
Entinte los personajes según el boceto para completar las líneas principales de estos.

- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Borrador" y cambie la [Opacidad] a 50% para que sea más fácil ver la tinta.**



- 2 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa]. Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado e introduzca "Personajes 1".**

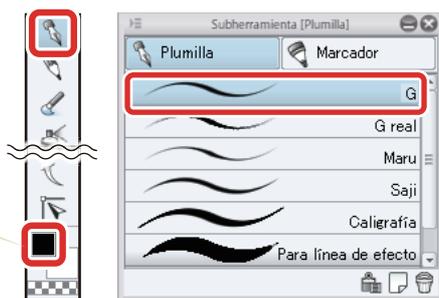
Cambie el orden de apilado de las capas, de modo que la capa "Personajes 1" se encuentre inmediatamente por encima de la capa "Borde", ya que "Personajes 1" contiene personajes que sobrepasarán el borde de la viñeta.



- 3 Ajuste el color negro como color principal en la paleta [Herramienta].**

- 4 En la paleta [Herramienta], seleccione la herramienta [Plumilla] → [Plumilla] → [G] y dibuje la línea principal del personaje con el negro como color de dibujo.**

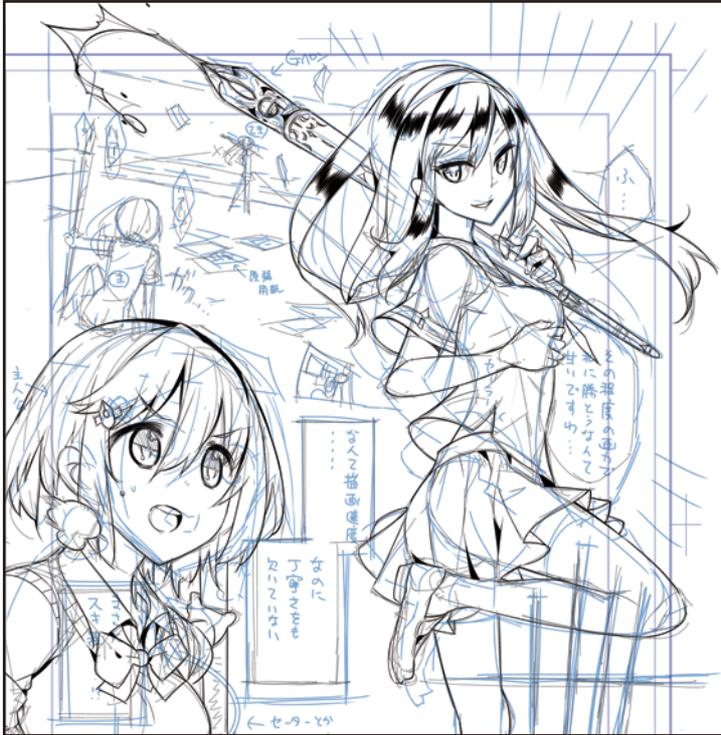
Comprobar que el color principal es el negro.



Al dibujar el personaje, utilice la herramienta [Plumilla] para dibujar y la herramienta [Goma] para realizar correcciones.

## 5 Dibuje el personaje en la viñeta 1 y la parte superior del personaje en la viñeta 3 en la capa "Personajes 1".

Si los bocadillos o las líneas de borde le dificultan dibujar, ocúltelos temporalmente en la paleta [Capa].

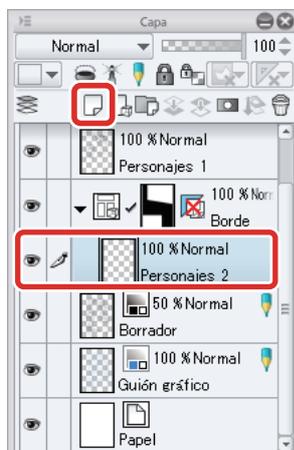


El dibujo de los personajes en las viñetas 1 y 3 se ha completado.

### Nota

No se aplica [Suavizado] a las líneas dibujadas en procesos como el entintado cuando el [Color de expresión básico] es monocromático. Esto puede hacer que las líneas se vean rugosas en la pantalla de su ordenador.

## 6 A continuación, dibuje las líneas principales para el personaje de la viñeta 4. Con la [Carpeta del borde de la viñeta] seleccionada, haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa]. Cambie el nombre de la capa a "Personajes 2".



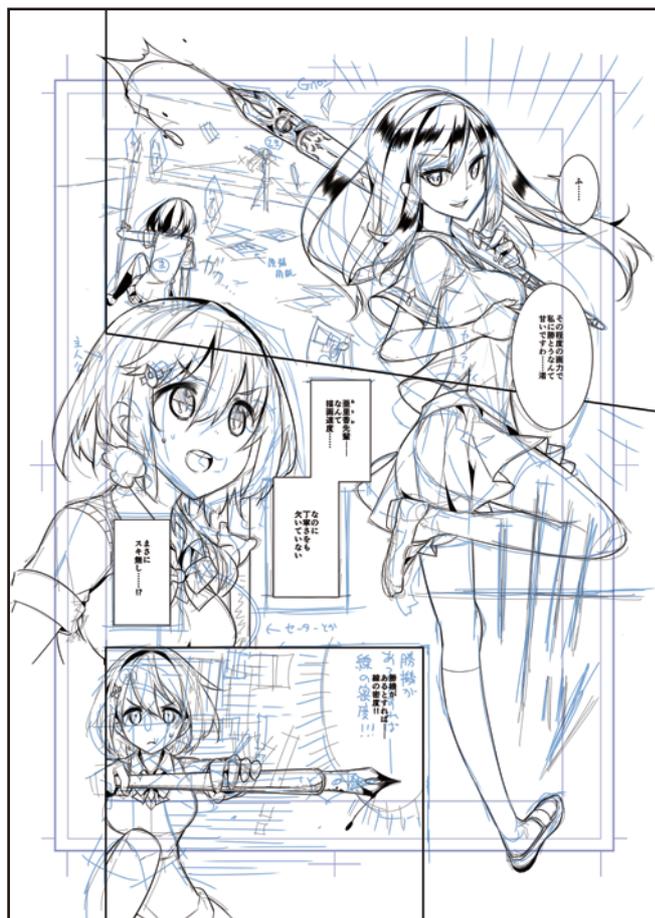
El área blanca de la siguiente imagen es el área que se muestra en las viñetas. El contenido dibujado fuera de las líneas de borde en las capas de la [Carpeta del borde de la viñeta] no se muestra.



**7** Repita este proceso para dibujar el personaje delantero en la viñeta 1, en la capa "Personajes 2".



## 8 Las líneas principales de los personajes se han completado.



Para obtener más información sobre el entintado, consulte "Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía básica" → "Entintar" .

## Entintar el fondo

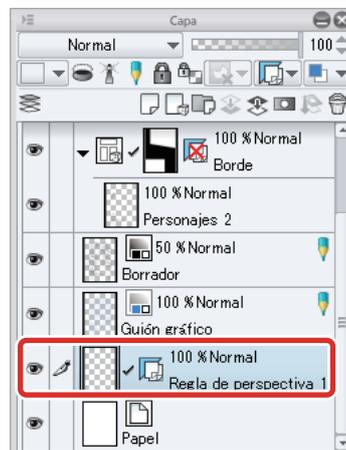
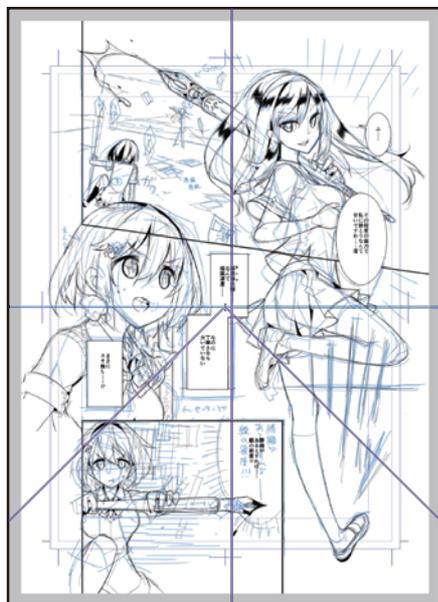
Entinte el fondo para completar las líneas principales de este. Dibuje el fondo del cuadro 1 mediante la [Regla de perspectiva].

### 1 Seleccione el menú [Capa] → [Regla - Viñeta] → [Crear regla de perspectiva].

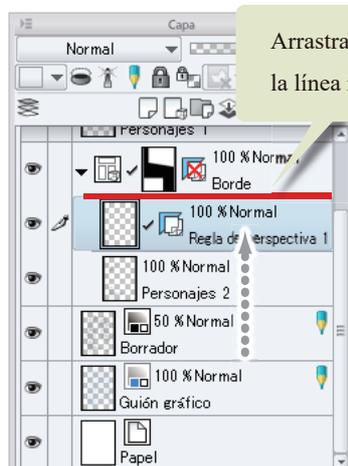
Configure los ajustes de la regla de perspectiva en el cuadro de diálogo [Crear regla de perspectiva]. Se selecciona [Perspectiva de 1 punto] para este ejemplo.



### 2 Se crea la regla de perspectiva.



### 3 En la paleta [Capa], cambie el orden de apilado de las capas; para ello, arrastre la capa "Regla de perspectiva 1" a la carpeta "Borde".

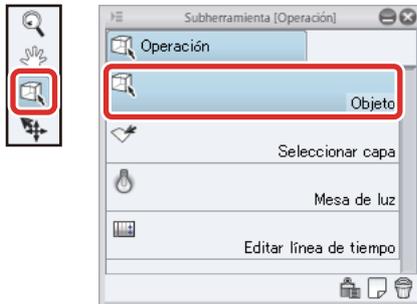


Arrastrar y soltar en el área con la línea roja corta para colocar en la carpeta.

**Nota**

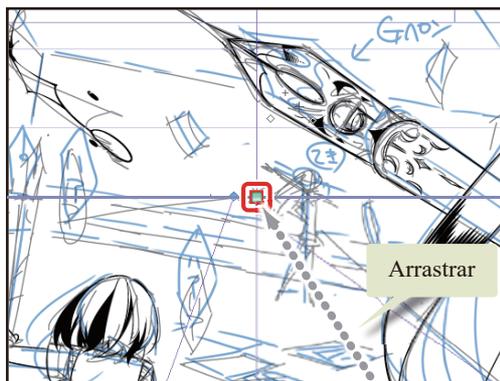
Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Dibujar la esclerótica"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

**4 Ajuste la posición del punto de fuga de la regla de perspectiva que ha creado. Seleccione la herramienta [Operación] → [Objeto].**

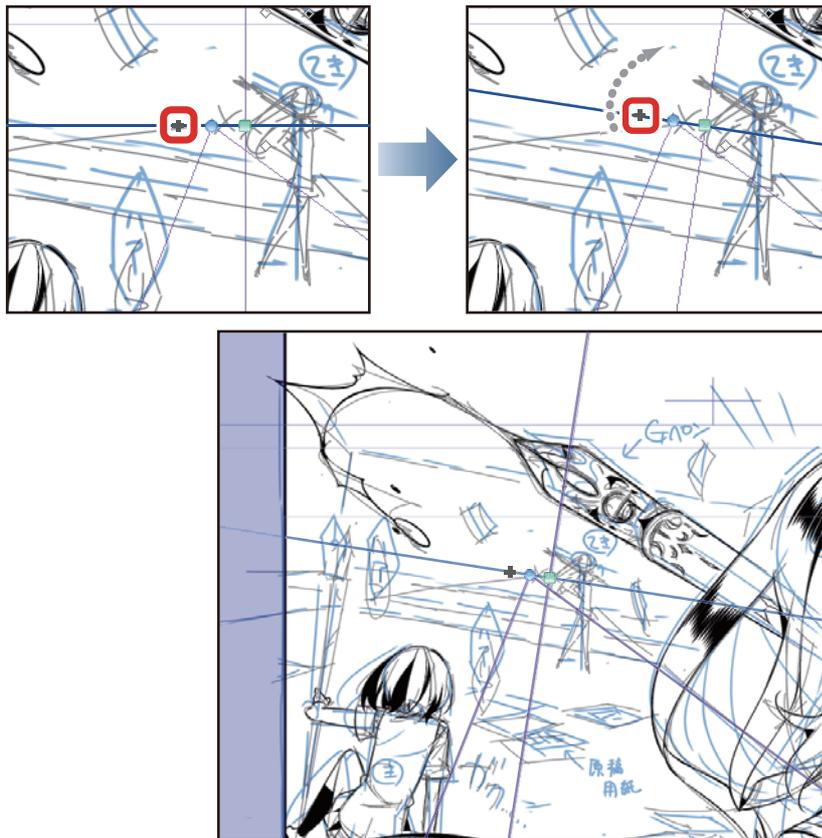


**5 A medida que se inclina el nivel de ojos en el fondo de la viñeta 1, incline el nivel de ojos de la regla de perspectiva según el borrador.**

Seleccione el manejador para mover el nivel de ojos en la regla de perspectiva que ha creado y mueva el nivel de ojos de modo que coincida con la línea del horizonte dibujada en el borrador de la viñeta 1.

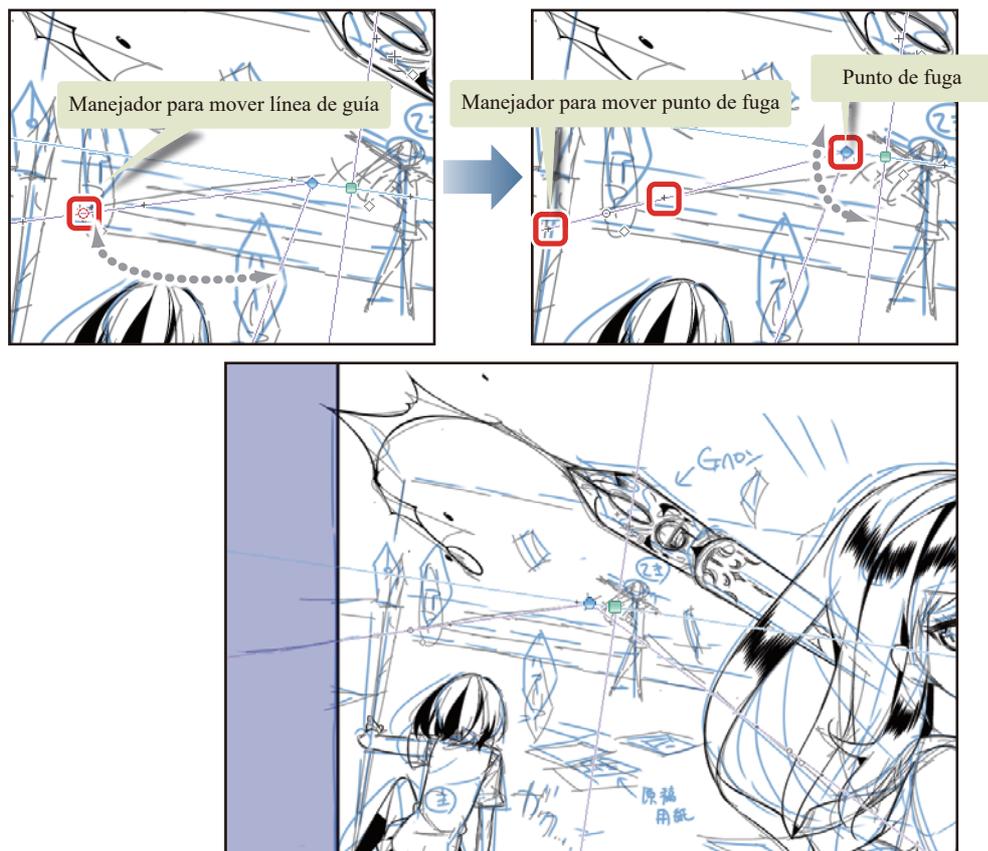


Arrastre el manejador para cambiar la dirección del nivel de ojos de modo que coincida con el ángulo de la línea del horizonte.



## 6 Arrastre la línea de guía para ajustar la posición del punto de fuga según el borrador.

Ajuste el punto de fuga de modo que esté cerca de la posición del personaje.



## 7 Compruebe que el icono [Ajustar a regla especial] de la barra de comandos superior está activado.

Esto permite ajustar la línea a la regla de perspectiva.

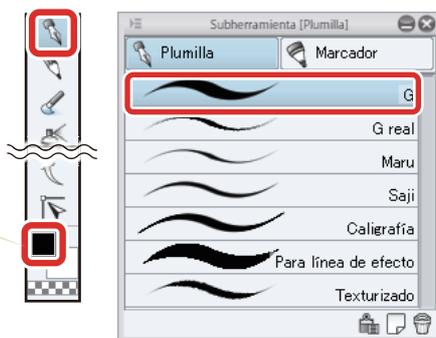


### Nota

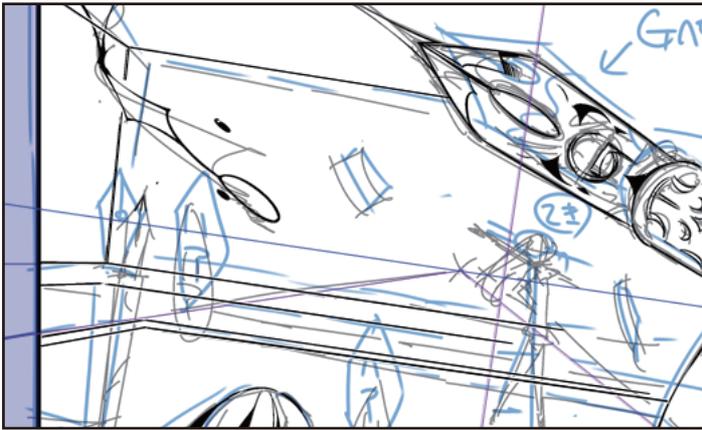
Normalmente, la opción [Ajustar a regla especial] está activada cuando se crea una regla de perspectiva. Desactívela si no quiere ajustar a la regla.

## 8 Dibuje el fondo con la misma herramienta [G] utilizada al dibujar los personajes. Compruebe que el color principal de la paleta [Herramienta] es el negro.

Comprobar que el color principal es el negro.



**9** Dibuje el fondo mientras está ajustado a la regla.



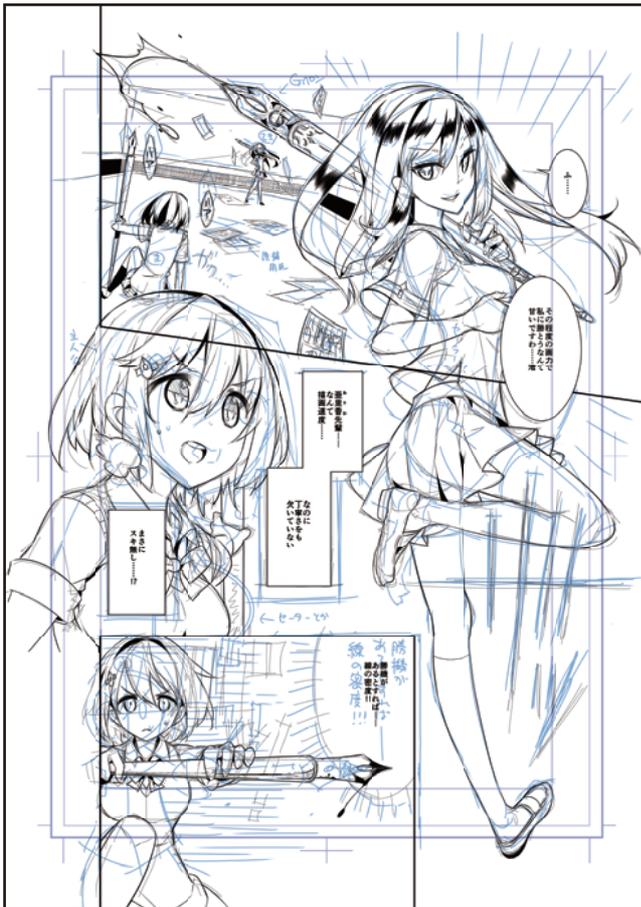
**10** Cuando haya terminado de dibujar las líneas según la regla de perspectiva, desactive la opción [Ajustar a regla especial] en la barra de comandos y añada el personaje al fondo y los detalles, como los borradores de manga dispersos en la sala.



Desactivar [Ajustar a regla especial]

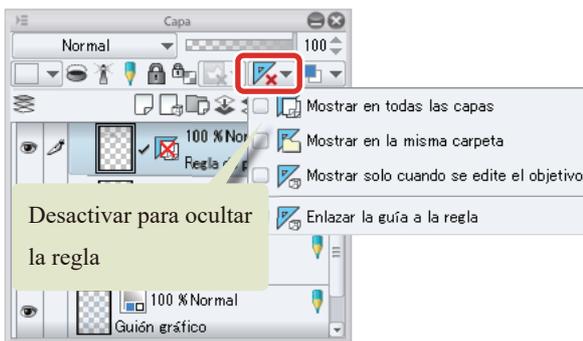


Las líneas principales del fondo se han completado.



### Consejos: Ocultar la regla de perspectiva

La [Regla de perspectiva] aún es visible después de terminar de dibujar el fondo. Para ocultarla, seleccione la paleta [Capa] → [Establecer área de visualización de regla] y desactive la casilla.



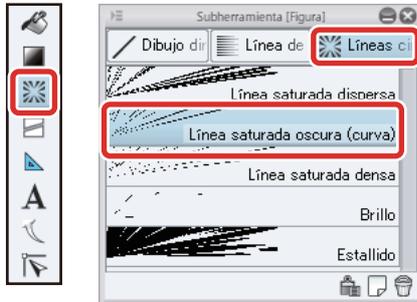
## Entintar las líneas de efecto

Dibuje líneas de efecto, como líneas saturadas y líneas de flujo.

### Líneas saturadas

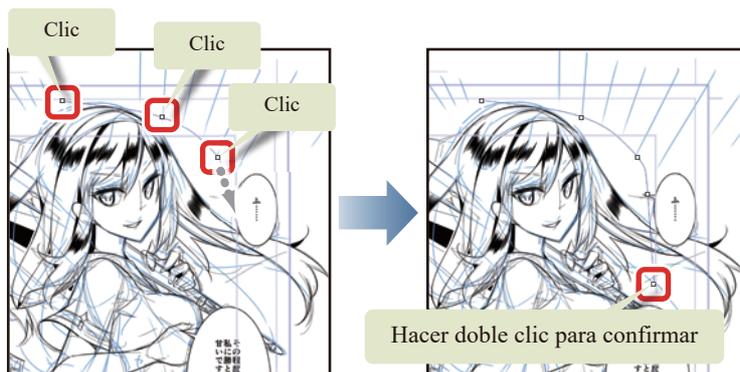
Dibuje líneas saturadas en el fondo de la viñeta 1. Se utilizará la herramienta [Línea saturada] en esta viñeta.

#### 1 Seleccione la herramienta [Figura] → [Línea saturada] → [Línea saturada oscura (curva)].



#### 2 Haga clic a la derecha del personaje en la viñeta 1 y especifique el área usando una línea curva.

Haga doble clic para confirmar el área de línea curva que ha creado con [Línea saturada oscura (curva)].



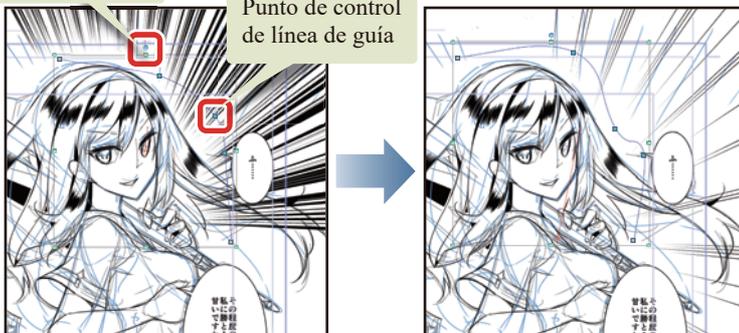
Se han creado las líneas saturadas.



### 3 Las líneas saturadas creadas con la herramienta [Línea saturada] se pueden ajustar posteriormente con la herramienta [Objeto].

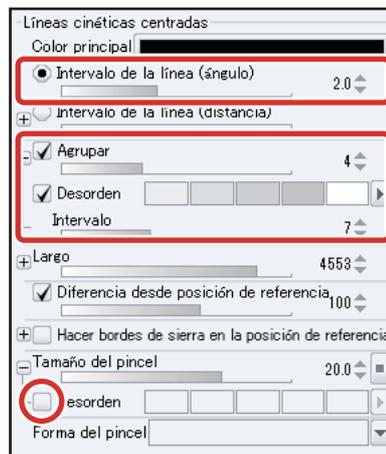
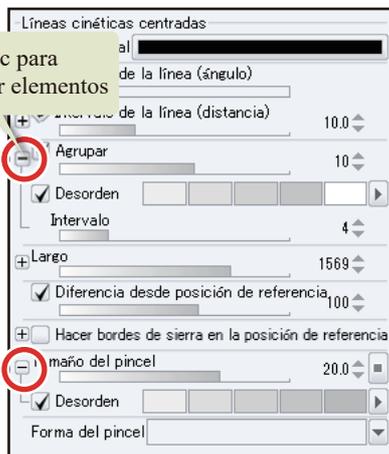
Seleccione la herramienta [Objeto] en la paleta [Herramienta] y arrastre los puntos de control para ajustar el área de las líneas saturadas creadas. La densidad de las líneas saturadas también es demasiado alta en los ajustes iniciales. Mientras la herramienta [Objeto] está seleccionada, ajuste valores como [Intervalo de la línea] en la paleta [Propiedad de herramienta] y compruebe el efecto en el lienzo.

Manejador de línea de guía



Punto de control de línea de guía

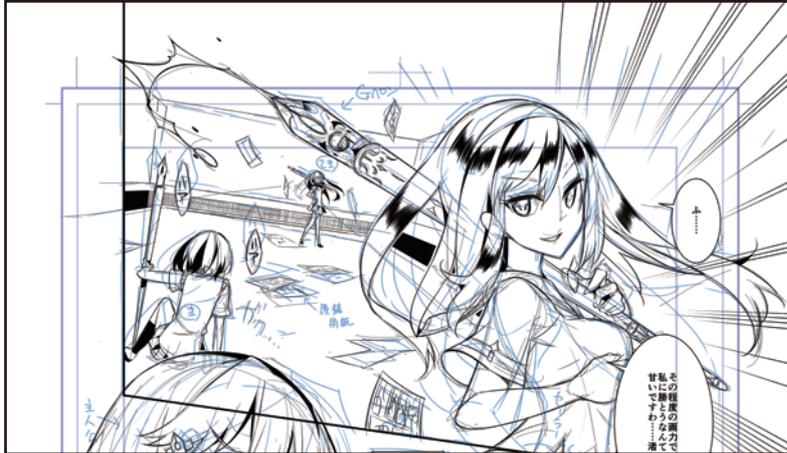
Hacer clic para desplegar elementos



**Nota**

Haga clic sobre el símbolo "+" en la paleta [Propiedad de herramienta] o [Propiedad de la capa] para mostrar ajustes relacionados.

**4 Las líneas saturadas de la viñeta 1 se han completado.**

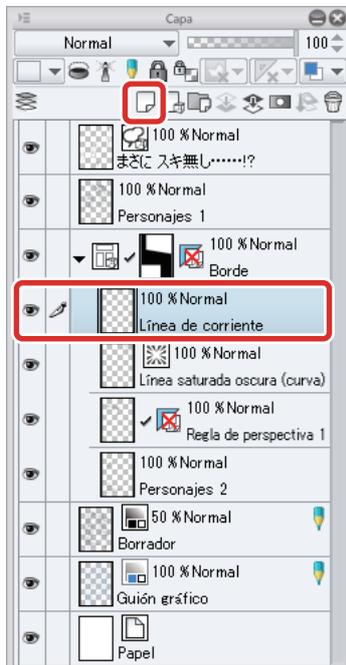


**Líneas de flujo**

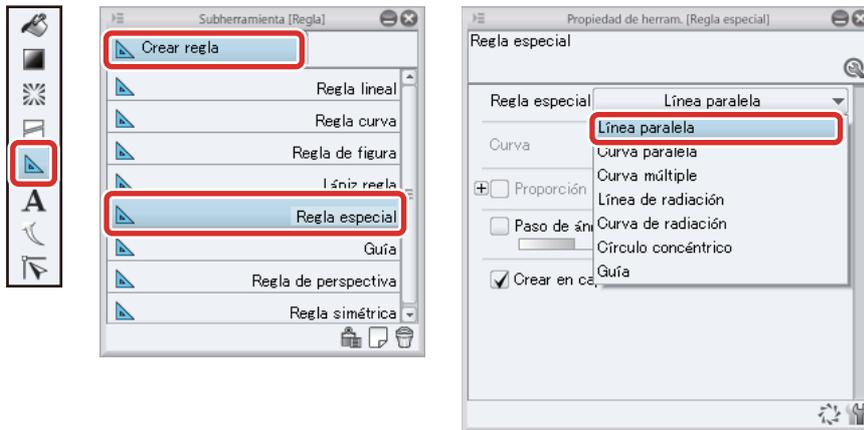
Dibuje líneas de flujo en el fondo de la viñeta 4. Se utilizará la herramienta [Regla especial] en esta viñeta.

**1 Seleccione [Carpeta del borde de la viñeta] en la paleta [Capa] y haga clic en [Nueva capa rasterizado].**

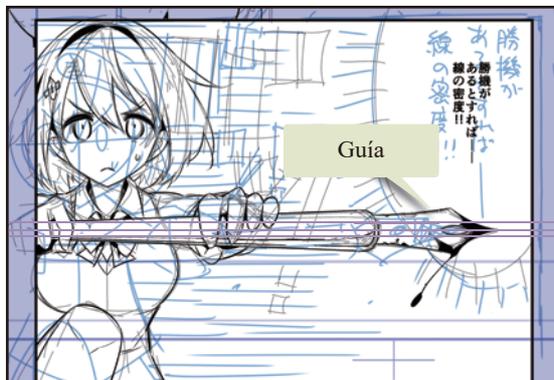
Cambie el nombre de la capa creada a "Línea de flujo".



**2 Seleccione la herramienta [Regla] → [Regla especial], y seleccione [Línea paralela] en [Regla especial] de la paleta [Propiedad de herramienta].**

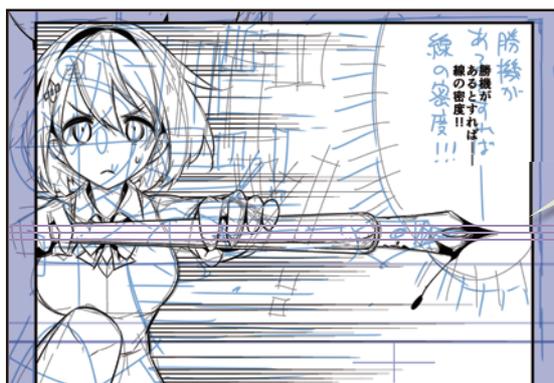


**3 Haga clic sobre el lienzo para crear la [Regla de línea paralela].**



**4 Dibuje con la herramienta [Plumilla].**

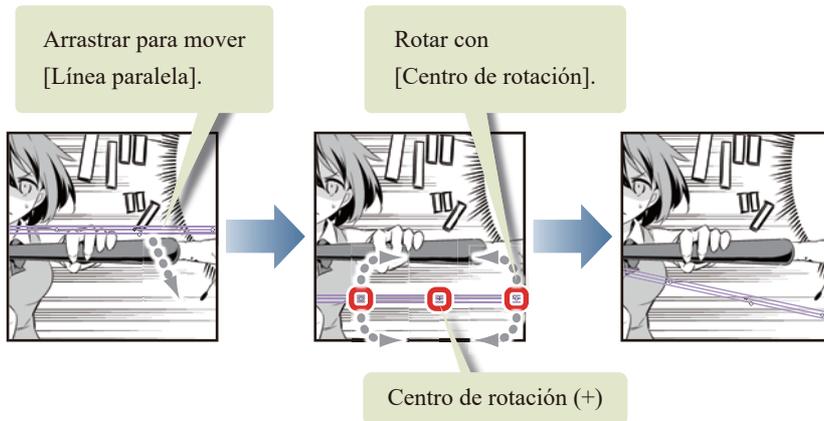
Las líneas a mano alzada también se convertirán en líneas paralelas según las líneas de guía de la [Regla especial]. Cambie la presión del lápiz de modo que las líneas se vayan debilitando para crear líneas de flujo (líneas de velocidad).



Se puede dibujar a lo largo de las guías.

### Consejos: Mover la [Línea paralela] en la regla especial y cambiar el ángulo

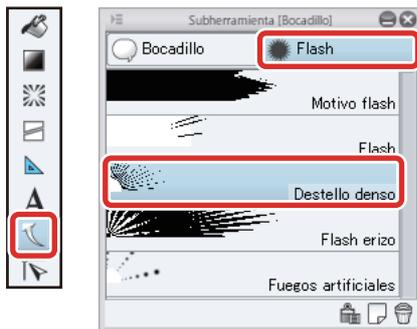
Puede cambiar el tipo de [Línea paralela] de la [Regla especial] a la posición y ángulo deseados. Arrastre por las líneas de la regla con la herramienta [Objeto] para mover la [Línea paralela] en la regla especial. Al arrastrar el [Centro de rotación] en la regla, cambia el ángulo.



### Bocadillos flash erizo

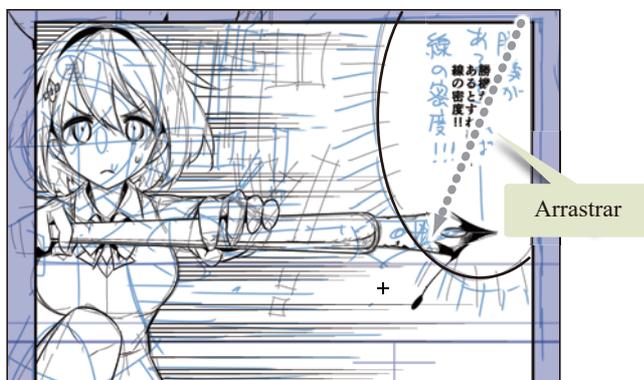
Cree un bocadillo de erizo.

- 1 Haga clic sobre la herramienta [Bocadillo] y seleccione [Flash] → [Destello denso] en la paleta [Subherramienta].

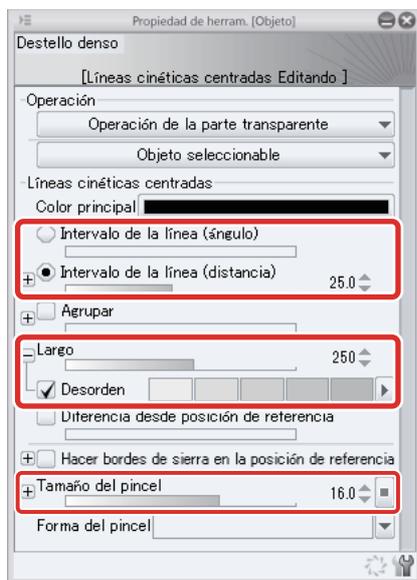


- 2 Seleccione [Carpeta del borde de la viñeta] en la paleta [Capa].

- 3 Arrastre por la imagen para dibujar un bocadillo de erizo según el borrador.

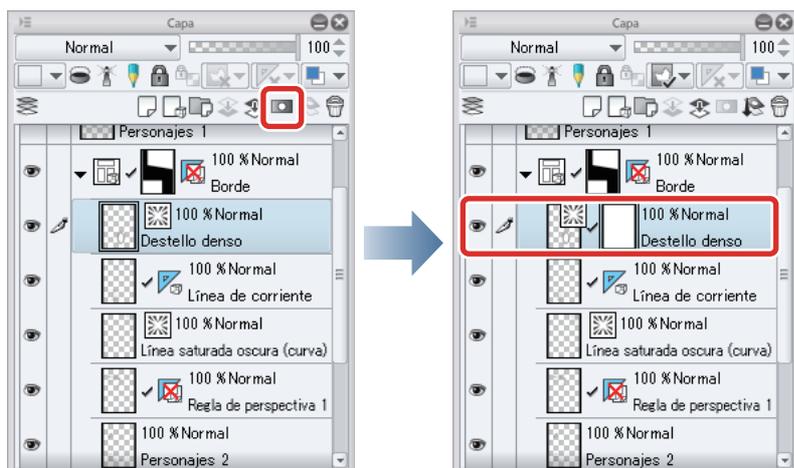


**4 Seleccione la herramienta [Objeto] y configure los siguientes ajustes en la paleta [Propiedad de herramienta].**



**5 Corrija el área donde el bocadillo tape al personaje.**

En la paleta [Capa], seleccione la capa "Línea saturada" y haga clic en [Crear máscara de capa].

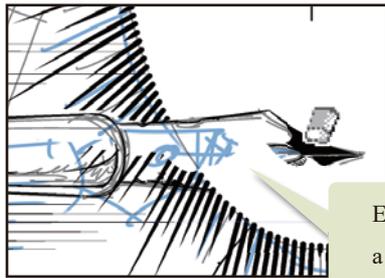


No es posible dibujar con las herramientas [Plumilla] y [Goma] en las capas creadas con la herramienta [Línea saturada]. Es necesario realizar correcciones con la función [Máscara de capa].



**Al utilizar [Máscara de capa], es posible ocultar parte del contenido dibujado en la capa. Para obtener más información sobre las máscaras de capa, consulte "[CLIP STUDIO PAINT User Guide](#)" → "Layer Menu" → "Layer Mask".**

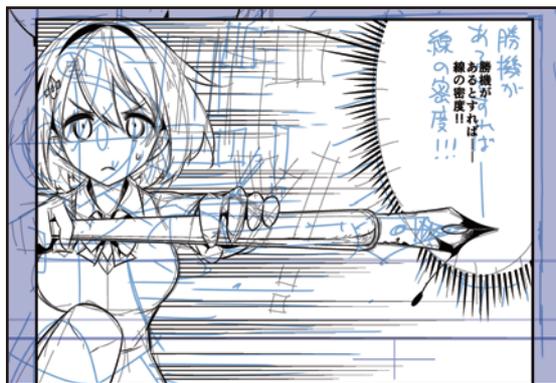
Seleccione la herramienta [Goma] → [Goma dura] y siga el trazo del área en la que el bocadillo tapa al personaje para enmascarar el área.



El área que sigue a la herramienta [Goma] se oculta.

La herramienta [Goma] dibuja por encima de la máscara de capa, es decir, el bocadillo no se borra, pero la máscara lo oculta.

## 6 El bocadillo de erizo se ha completado.



Al seleccionar las subherramientas [Línea saturada] y [Línea de flujo] de la herramienta [Figura] o la subherramienta [Flash] de la herramienta [Bocadillo], es posible dibujar fácilmente varios tipos de líneas saturadas y líneas de flujo si configura los ajustes en la paleta [Propiedad de herramienta]. La herramienta [Regla] también permite utilizar funciones como [Regla especial], con la que se pueden dibujar líneas cinéticas paralelas, radiales o círculos concéntricos, y [Regla de perspectiva], que permite dibujar fondos de forma precisa, además de formas.

 **Nota**

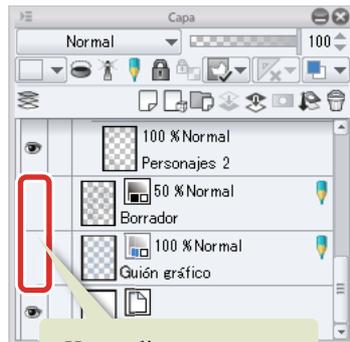
## Rellenar en monocromo

Crear una nueva capa y rellenar en monocromo con la herramienta [Relleno].

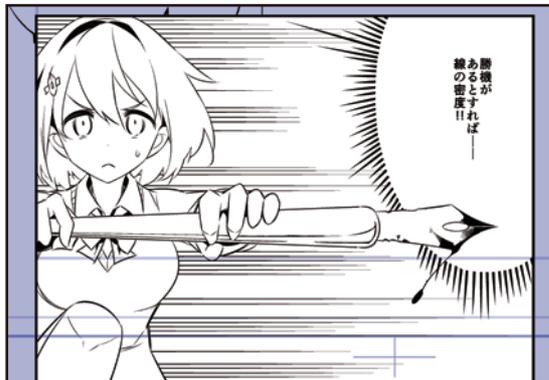
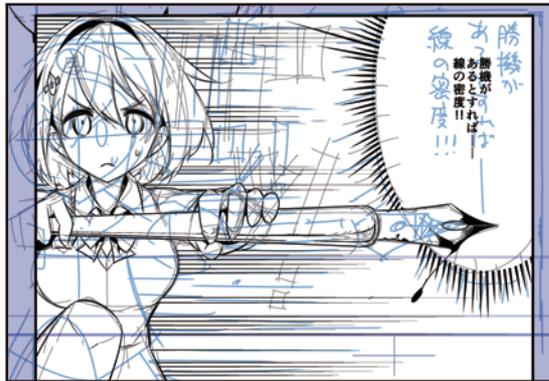
### Crear una capa para rellenar en monocromático

Cree una capa para rellenar en monocromo y, a continuación, rellene el personaje y el fondo entintados en negro monocromo.

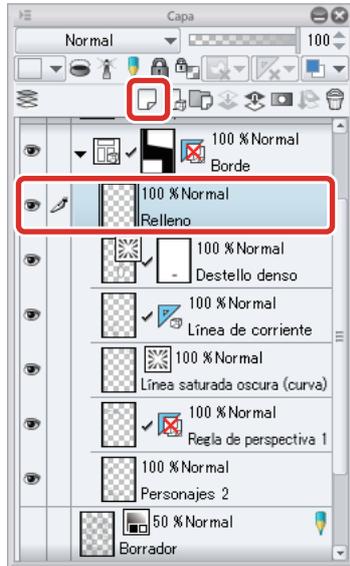
- 1 Desde este momento, no se utilizará el borrador ni el guion gráfico. Oculte la capa "Borrador" y la capa "Guion gráfico" en la paleta [Capa].**



Hacer clic en  
[Mostrar/Ocultar capa].



- 2 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa]. Cambie el nombre de la capa creada a "Relleno".**

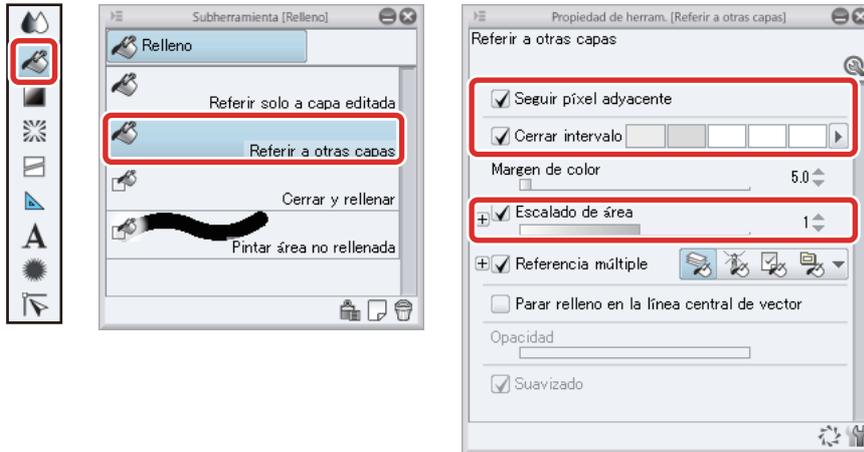


- 3 Seleccione la herramienta [Plumilla] y dibuje las líneas de borde del área para rellenar en monocromo.**

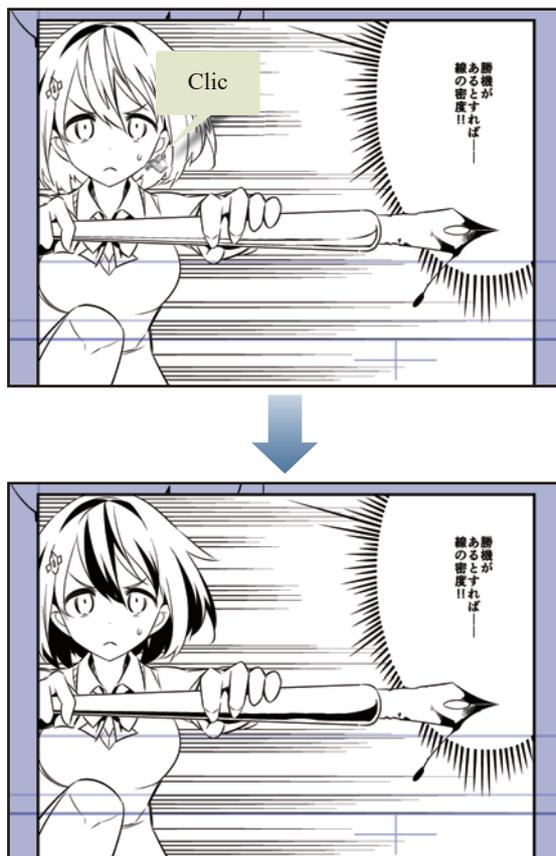
Las áreas dibujadas con la herramienta [Plumilla] se muestran en rojo.



- 4** Seleccione la herramienta [Relleno] y, a continuación, seleccione la paleta [Subherramienta] → [Relleno] → [Referir a otras capas]. Configure las propiedades en la paleta [Propiedad de herramienta] como se muestra a continuación.



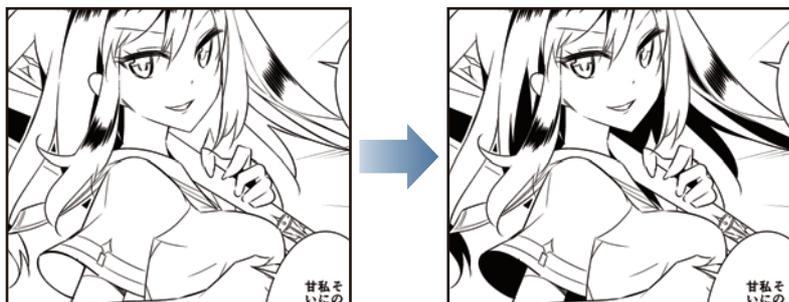
- 5** Haga clic en las áreas del contenido dibujado en la capa "Personajes 2" que vaya a rellenar en monocromo, y rellene las áreas.



- 6** Repita este proceso para rellenar las viñetas 1 y 3 en monocromo. Seleccione la capa "Personajes 1", de la paleta [Capa] y haga clic en [Nueva capa rasterizado] para crear una nueva capa.

Cambie el nombre de la capa creada a "Relleno 2".

**7** Siga el mismo proceso para rellenar en monocromo con la herramienta [Plumilla] y la herramienta [Relleno].



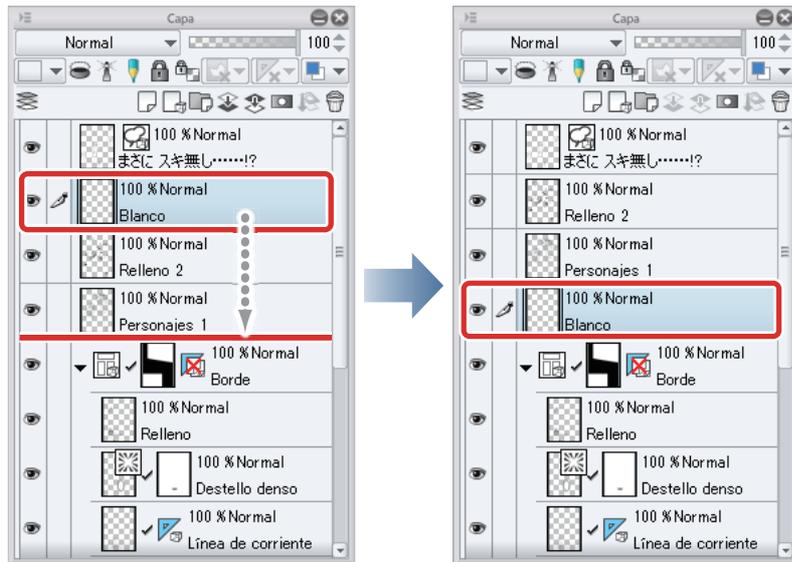
**8** El relleno en monocromo se ha completado.



## Rellenar en blanco (antes de terminar)

Las líneas de borde se solapan con los personajes en algunas áreas. Rellene estas áreas en blanco, de modo que las partes entrecruzadas de las líneas de borde se oculten detrás de los personajes.

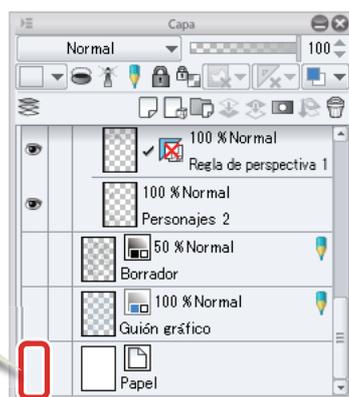
- 1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa].**
- 2 Cambie el nombre de la capa creada a "Blanco". Cambie el orden de apilado de las capas, de modo que la capa "Blanco" se encuentre inferior de la capa "Personajes 1".**



**Nota** Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Dibujar la esclerótica"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#) .

- 3 Oculte la capa [Papel] en la paleta [Capa], de modo que las áreas rellenas en blanco puedan verse fácilmente.**

Hacer clic en  
[Mostrar/Ocultar capa]

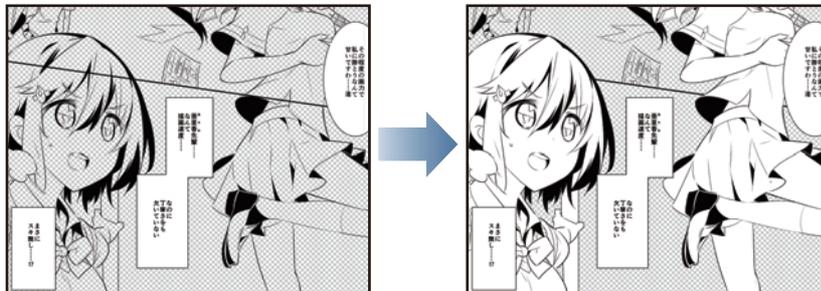


**4 Compruebe que el color secundario de la paleta [Herramienta] es blanco y haga clic sobre el subcolor.**

Si el blanco no está ajustado como [Subcolor], seleccione blanco en una paleta, como la de [Conjunto de colores].



**5 Utilice la herramienta [Plumilla] y la herramienta [Relleno] del mismo modo que al rellenar en monocromo para rellenar las áreas del personaje entrecruzadas con las líneas de borde en blanco.**



**6 Cuando haya terminado de rellenar en blanco, vuelva a mostrar la capa "Papel" en la paleta [Capa].**

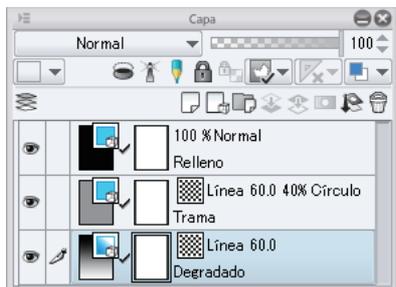
## Terminar (tramas y degradados)

En los borradores de manga para la impresión en monocromo, se utilizan tramas (pequeños puntos negros) para crear medios tonos grises. CLIP STUDIO PAIN cuenta con capas dedicadas para tramas y degradados. Utilícelas para recrear elementos como las sombras o los colores de la ropa de los personajes.

### Consejos: ¿Qué son las capas de relleno en monocromático, trama y degradado?

CLIP STUDIO PAIN contiene las siguientes capas dedicadas:

- [Relleno] Capa: una capa que se crea al rellenar con un color especificado.
- [Trama] Capa: una capa que se crea al pegar una trama especificada. Esto se crea al aplicar tramificación a una capa rellena en monocromo.
- [Degradado] Capa: una capa que se crea al dibujar un degradado.

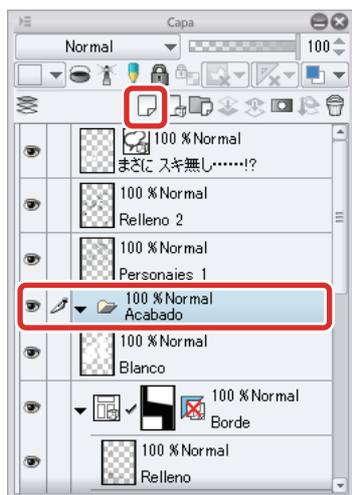


### Pegar una capa de trama

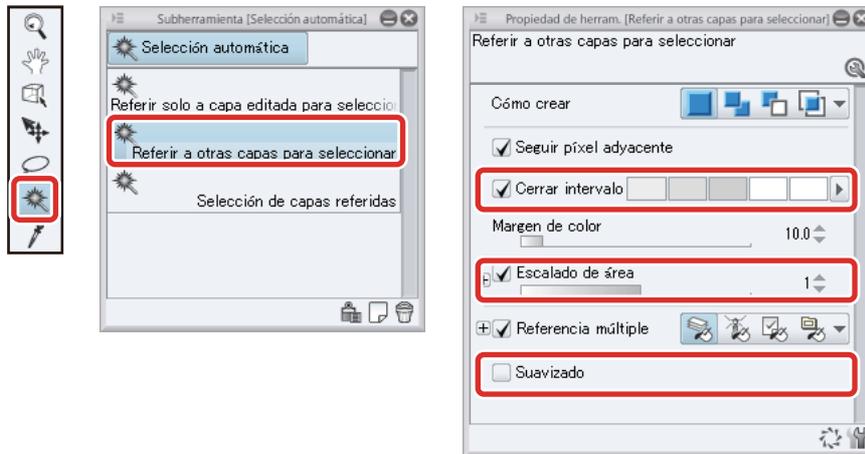
Cree una selección y pegue una capa de trama.

#### 1 En la paleta [Capa], cree una [Carpeta de capas] para gestionar las capas de tramas juntas.

Haga clic en [Nueva carpeta de capas] en la paleta [Capa] para crear una carpeta de capas. Cambie el nombre de la carpeta de capa a "Acabado".



**2** Seleccione la herramienta [Selección automática] y, a continuación, seleccione la paleta [Subherramienta] → [Selección automática] → [Referir a todas las capas]. Configure los ajustes en la paleta [Propiedad de herramienta] como se muestra a continuación.



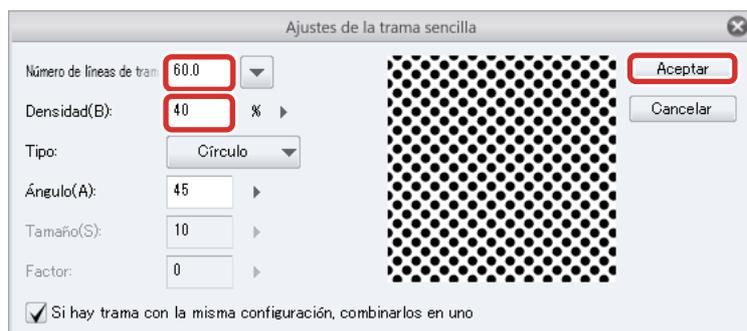
**3** Haga clic en el área en la que desea pegar la trama y cree una selección.



**4** Haga clic sobre [Nueva trama] en el Menú flotante de selección.



- 5** En el cuadro de diálogo [Ajustes de la trama sencilla], ajuste el [Número de líneas de trama] y [Densidad] como se muestra a continuación y haga clic en [Aceptar].



- 6** Se pega la trama. Se crea una capa de trama [Relleno en monocromático] en la paleta [Capa] al pegar la trama.



El área se deselectiona de forma automática tras crear la trama, si este se crea en el Menú flotante de selección. En otros casos, anule la selección del área. Para ello, haga clic en [Deseleccionar] en el Menú flotante de selección o seleccione el menú [Selección] → [Deseleccionar].

**7 Para pegar la trama en otras áreas, seleccione la capa [Relleno en monocromático] que ha creado en la paleta [Capa] y añada a otras áreas con la herramienta [Relleno] y [Plumilla].**



Al seleccionar una capa [Relleno en monocromático] en la paleta [Capa], haga clic sobre el nombre de la capa o sobre la miniatura de la máscara de capa, no sobre la miniatura de la capa.

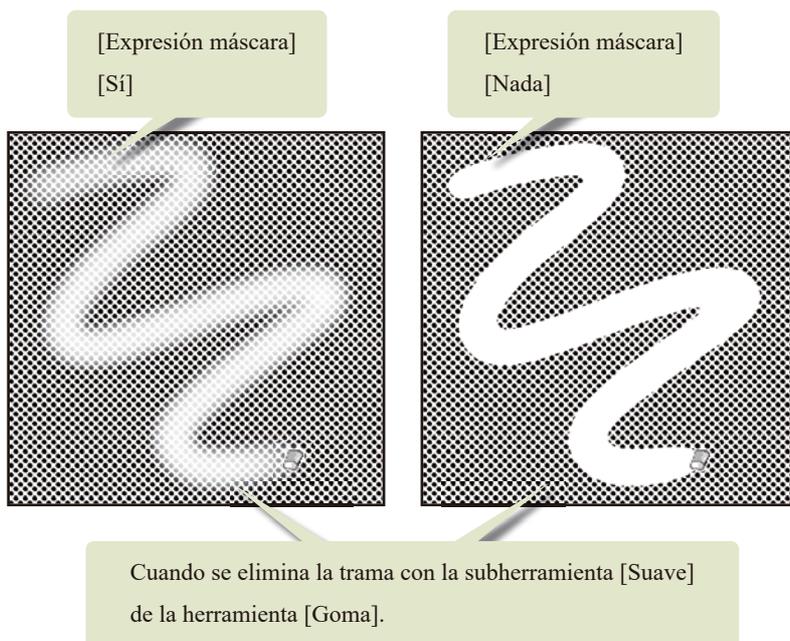
## 8 Repita los pasos del 2 al 7 para pegar tonos en otras áreas del lienzo. Cambie la densidad y la lineatura de trama para crear diferentes tramas.

Cambiando los valores de [Densidad] y [Número de líneas de trama] en el cuadro de diálogo [Ajustes de nueva trama] del paso 5, es posible crear una nueva capa de [Relleno] con ajustes diferentes.



### Consejos: Posterización de máscara

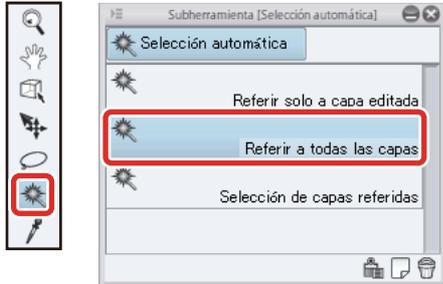
Cuando se aplican tonos a capas, como [Relleno en monocromático], la [Expresión máscara] está ajustada en [Sí] en la paleta [Propiedad de la capa]. Los resultados de operaciones tales como borrar con la subherramienta [Goma suave] de la herramienta [Goma] son distintos dependiendo de si la opción [Expresión máscara] está ajustada en [Sí] o [No]. El contenido también se imprime de forma diferente dependiendo de si [Ajustes impresión] → [Color de expresión] está ajustado en [Duotono (Tramificación)] o [Duotono (Umbral)].



## Pegar una trama degradada

Las "tramas degradadas" son tonos con un degradado de oscuro a claro. En este ejemplo, las tramas degradadas se utilizan para añadir profundidad y reflejar la dirección de la luz.

- 1 Seleccione la herramienta [Selección automática] en la paleta [Herramientas] y seleccione la paleta [Subherramienta] → [Referir a todas las capas].**

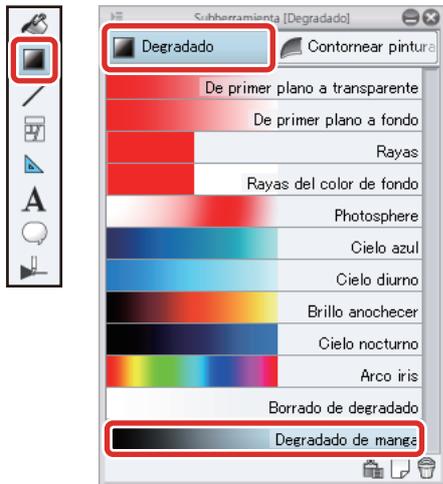


- 2 Haga clic en el área en la que desea pegar la trama degradada y cree una selección.**

Para aplicar un degradado continuo a varias áreas, mantenga pulsada la tecla [Mayús] y pulse sobre las demás áreas para seleccionarlas juntas.



- 3** Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Degradado] → [Degradado de manga] en la paleta [Subherramienta].

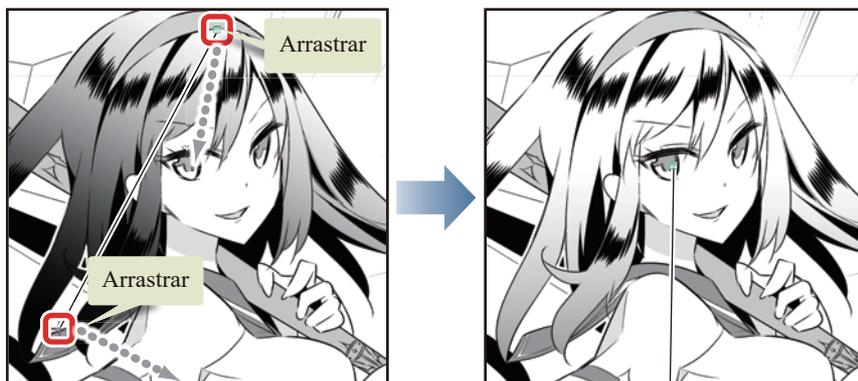


- 4** Arrastre en la dirección en la que desee aplicar el degradado.



- 5** Haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.

- 6** Para ajustar la dirección y la posición del degradado, seleccione la herramienta [Objeto] en la paleta [Herramienta] y arrastre el manejador de operación en el lienzo.





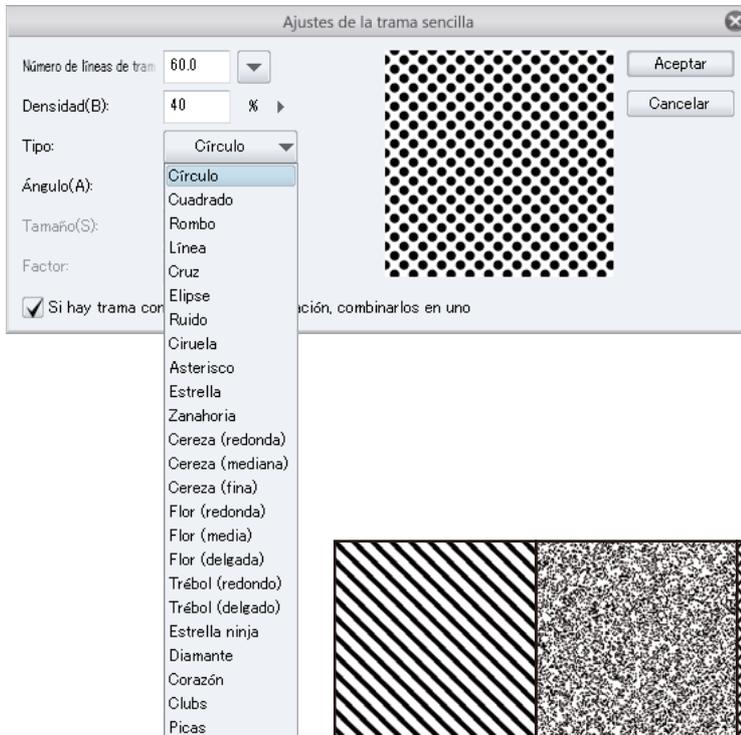
El degradado se puede crear detalladamente mediante la configuración de los ajustes de la paleta [Propiedad de herramienta]. Para obtener más información sobre cómo crear degradados, consulte "Tool Setting Guide" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Gradient".

Siga el mismo procedimiento para las otras áreas, es decir, cree una selección en el área a la que desea aplicar las tramas degradadas y, a continuación, pegue el degradado.

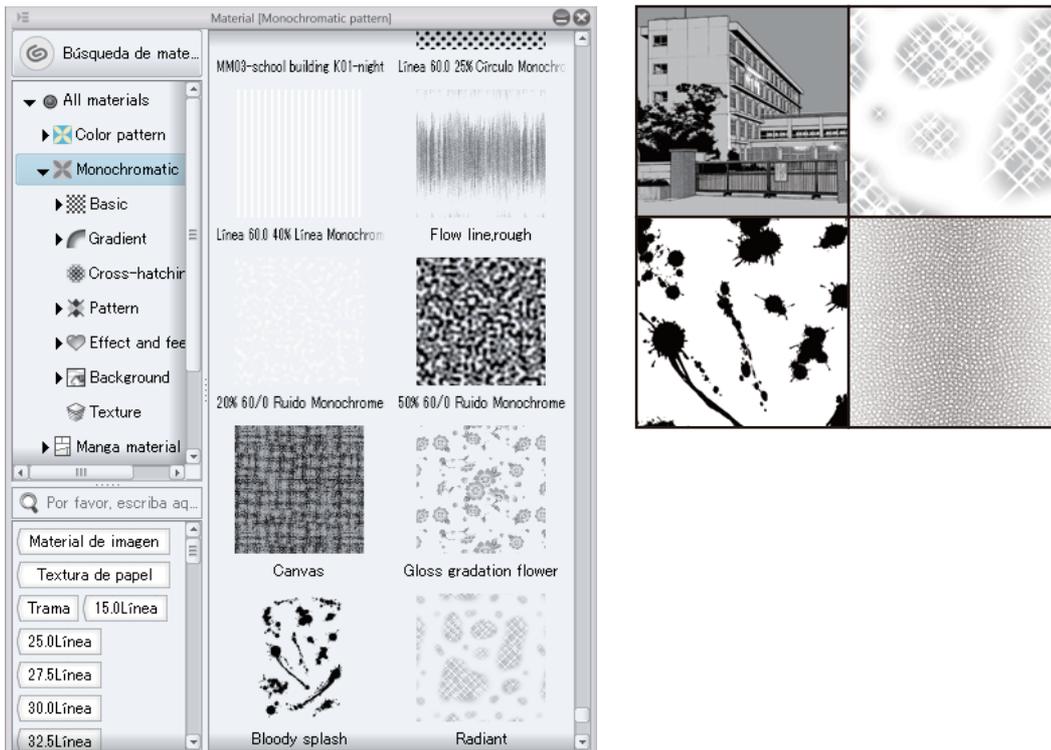


### Consejos: Tramas que no son puntos

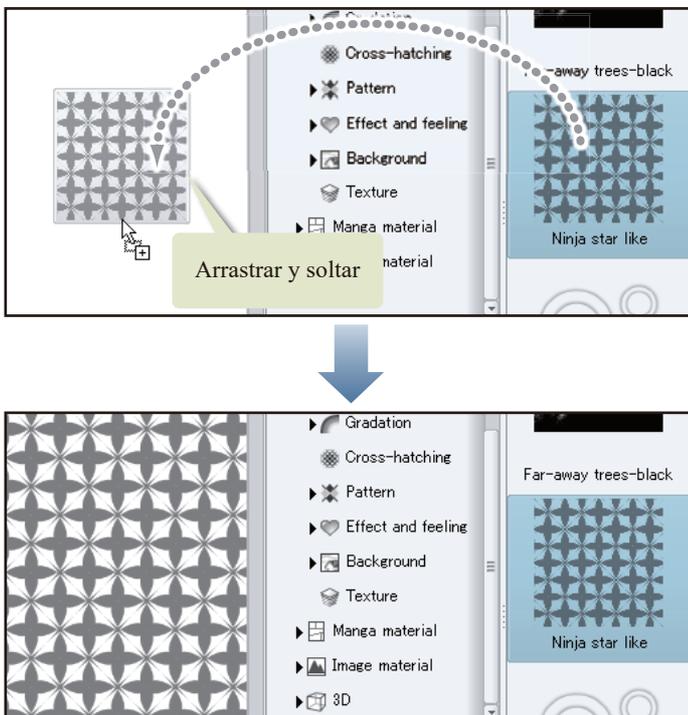
Hay varios tipos de tramas disponibles en CLIP STUDIO PAINT, además de los puntos y degradados. Al cambiar el [Tipo de tono] en [Ajustes de la trama sencilla], es posible utilizar tramas tales como líneas paralelas y ruido (patrón de arena).



Los estilos de trama complejos, como patrones, entramados y fondos, también se registran en la paleta [Material].



Las tramas de la paleta [Material] pueden arrastrarse y soltarse en el lienzo cuando se vayan a utilizar. Cree una selección para añadir un tono al área seleccionada.



## Escribir onomatopeyas

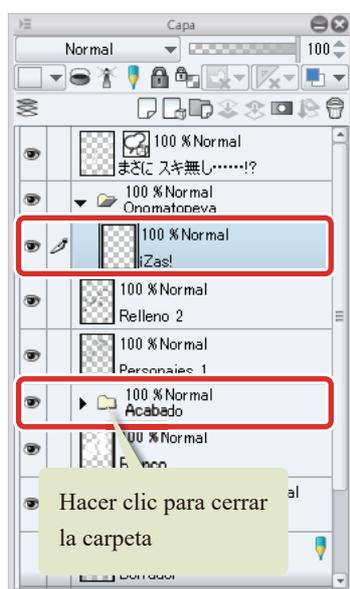
Dibujar líneas para la escritura de onomatopeyas utilizando herramientas como la [Plumilla].

### 1 Haga clic en [Nueva carpeta de capas] en la paleta [Capa] para crear una carpeta de capas. Cambie el nombre de la carpeta de capas creada a "Onomatopeya".

Cambie el orden de apilado de las capas, de modo que la carpeta "Onomatopeya" se encuentre inmediatamente debajo de la carpeta "Capa de bocadillo".

### 2 Una vez se haya creado la carpeta "Onomatopeya" en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado] para crear una capa de rasterizado. Cambie el nombre de la capa creada a "¡Zas!".

Ordene la paleta [Capa] haciendo clic en los símbolos [▼] que se encuentran junto a la carpeta de borde de la viñeta "Borde" y la carpeta "Acabado" para cerrar las carpetas.



#### Nota

Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Dibujar la esclerótica"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#) .

### 3 Seleccione el color principal en la paleta [Herramienta].

Compruebe que el color principal es el negro. Si el color seleccionado no es negro, seleccione negro con una paleta como la de [Conjunto de colores].



- 4 Establezca un tamaño del pincel grande para la herramienta [Plumilla] y escriba "¡Zas!" como onomatopeya.**



- 5 Vuelva a hacer clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] y cambie el nombre de la capa a "¡Ban!".**

- 6 Escriba "¡Ban!" como onomatopeya.**

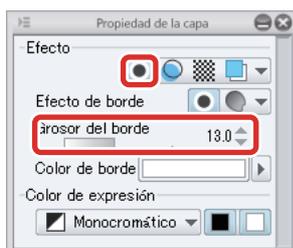
Tras dibujar los contornos del texto en negro con la herramienta [Plumilla], cambie el color de dibujo a blanco y rellene los contornos con la subherramienta [Referir solo a capa editada] de la herramienta [Relleno].



## Añadir bordes a la escritura de las onomatopeyas

Añada filis alrededor de la escritura de la onomatopeya.

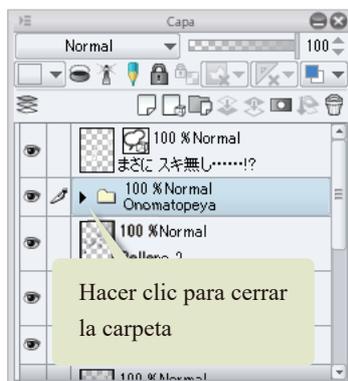
- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "¡Zas!".**
- 2 Haga clic en [Efecto de borde] en la paleta [Propiedad de la capa] y pulse [Bordes] en [Efecto de borde]. Ajuste el [Grosor del borde] en "13".**





\*El verde se utiliza para resaltar el borde blanco de esta imagen.

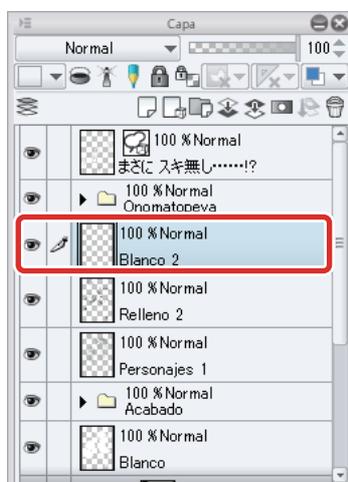
**3 Ordene la paleta [Capa] haciendo clic en el símbolo [▼] que se encuentra junto a la carpeta "Onomatopeya" para cerrar la carpeta.**



## Realizar correcciones

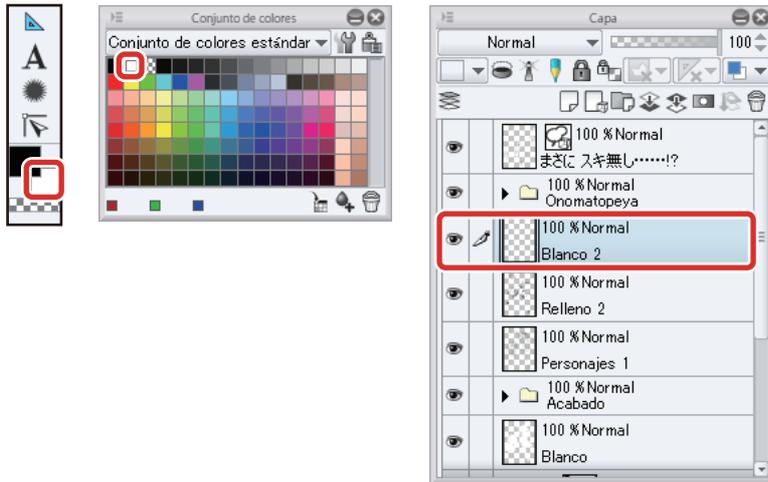
Realice correcciones como la adición de bordes blancos a áreas donde los bordes de línea no se pueden ver fácilmente.

**1 En la paleta [Capa], cree una nueva capa de rasterizado sobre la capa "Relleno 2" y ponga "Blanco 2" como nombre.**



## 2 Seleccione el subcolor en la paleta [Herramienta].

Si el subcolor no es blanco, seleccione blanco en una paleta como la de [Conjunto de colores].



## 3 Dibuje en blanco con herramientas como la [Plumilla]. Dibuje también en blanco alrededor del personaje.



\*El verde se utiliza para resaltar el borde blanco de esta imagen.

### Nota

Para seleccionar el contenido dibujado en una capa, mantenga pulsada la tecla [Ctrl] y haga clic en la miniatura de la capa para seleccionar el área dibujada.

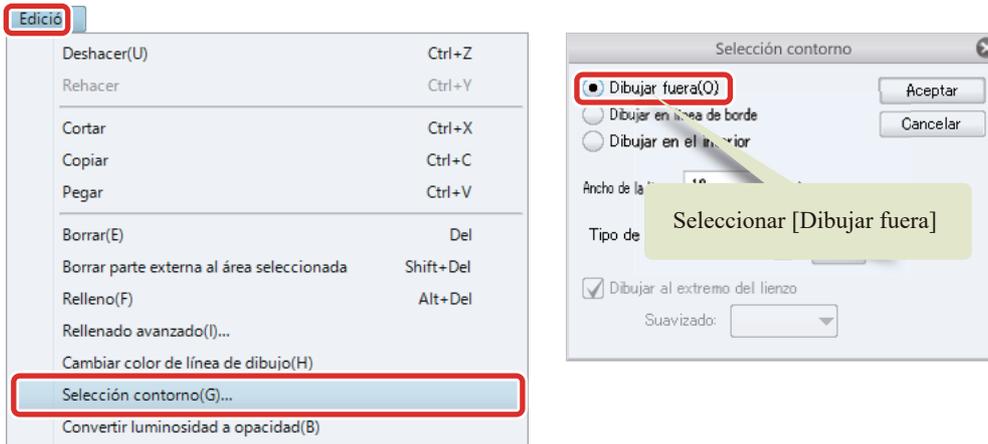


## Consejos: Sobre contornos blancos

Los contornos blancos se utilizan para añadir un borde blanco alrededor de los elementos, como los personajes. Al añadir un contorno blanco, se destaca el personaje, etc., de modo que es más fácil de ver.

Para añadir contornos blancos, dibuje con la herramienta [Plumilla] o contornee una selección.

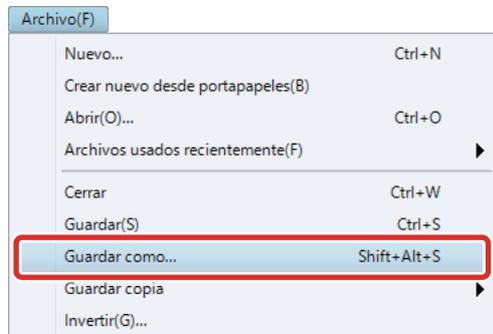
Para crear un contorno blanco a partir de una selección, cree el área que desea contornear en blanco usando la herramienta [Selección]. Seleccione el menú [Edición] → [Selección contorno] y, a continuación, seleccione [Dibujar fuera] en el cuadro de diálogo [Selección contorno] para dibujar un contorno blanco.



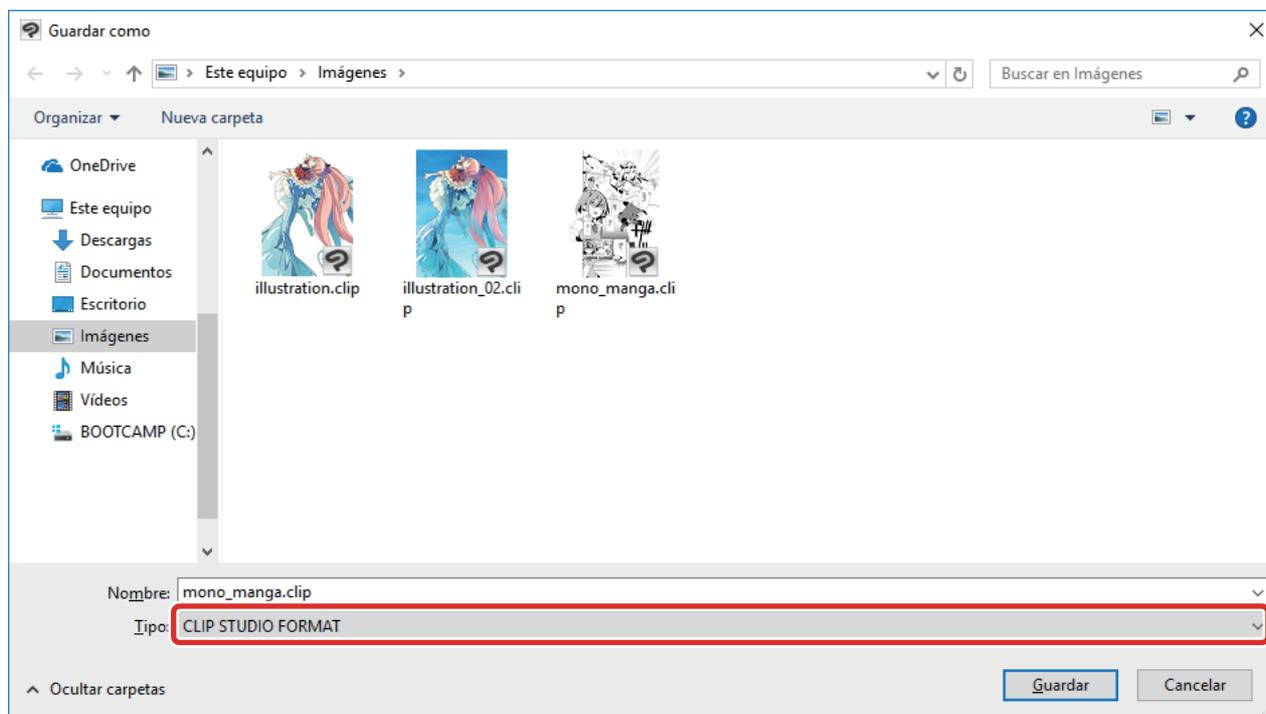
# Guardar el archivo

CLIP STUDIO PAIN guarda los archivos en CLIP STUDIO FORMAT (extensión: .clip).

## 1 Seleccione el menú [Archivo] → [Guardar como].



Guarde los archivos en CLIP STUDIO FORMAT (extensión .clip) desde el cuadro de diálogo [Guardar como].



Para abrir un archivo guardado, seleccione el menú [Archivo] → [Abrir archivo].

## Consejos: Formatos para almacenar archivos

### CLIP STUDIO FORMAT (extensión: clip).

Los datos del lienzo abierto actualmente se guardan junto con toda la información de las capas. Las imágenes creadas en CLIP STUDIO PAINT se guardan en CLIP STUDIO FORMAT (extensión: .clip).

### Documento de Adobe Photoshop (extensión: psd) y documento grande de Adobe Photoshop (extensión: psb)

Las capas no se combinan al guardar con la opción [Guardar como] o [Guardar copia]. Al guardar con la opción [Exportar], todas las capas se combinan en una sola. Toda la información de capa exclusiva de CLIP STUDIO PAINT, como [Tramificación] y [Regla especial], se descarta al guardar.

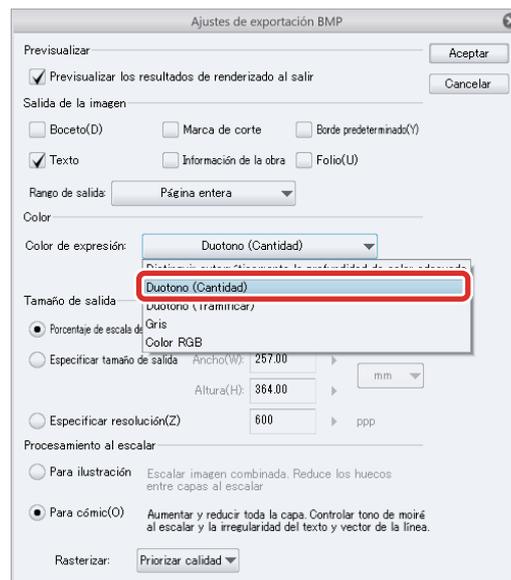
### BMP, JPEG, PNG, TIFF y Targa

Todas las capas se combinan al guardar los datos. Toda la información de capa se descarta.

## Imprimir[Windows/macOS]

Para imprimir manga con tramas o ilustraciones en monocromo, seleccione el menú [Archivo] → [Ajustes impresión] y, a continuación, seleccione [Duotono (Umbral)] para [Color de expresión] en el cuadro de diálogo [Ajustes impresión].

Configure los mismos ajustes desde el menú [Archivo] → [Exportar (una capa)] aunque realice la exportación en un formato de imagen general, como BMP.



La función de impresión no se puede utilizar en el iPad.

## Consejos: Tipos de duotono

Cuando [Expresión máscara] → [Posterización] está ajustado en [Sí] en [Trama] como un efecto en la paleta [Propiedad de la capa], la máscara se puede desenfocar con posterización gris, pero este efecto no se puede imprimir en duotono. Al imprimir en duotono, el resultado varía en función de si se selecciona [Duotono (Umbral)] o [Duotono (Tramificación)] como [Color de expresión] en el cuadro de diálogo [Ajustes impresión].

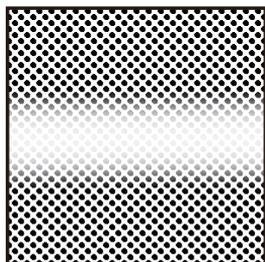
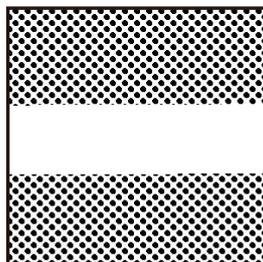
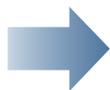
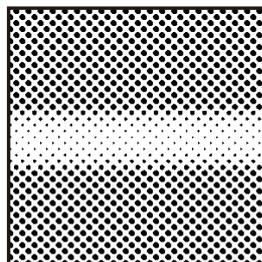


Imagen original  
Posterización: Sí



Cuando se exporta con  
[Duotono (Umbral)]



Cuando se exporta con  
[Duotono (Tramificar)]

### Duotono (Umbral)

Las áreas oscuras se imprimen en negro, y las áreas claras se imprimen en blanco, con un brillo de 50% como umbral.

### Duotono (Tramificación)

La posterización de las áreas opacas se aplica en función del [Número de líneas de trama] en el lienzo.

# **Guía de manga en color para dibujar manga con CLIP STUDIO PAINT [PRO/ EX]**

En esta sección se explica cómo colorear un manuscrito creado según la guía de monocromo y cómo dibujar un manuscrito de manga en color.

# Proceso para crear un manuscrito de manga en color

Siga los pasos expuestos a continuación para dibujar un manuscrito de manga en color.

## Preparar la creación de manga en color

Siga los ejemplos del manual para manga en monocromo para crear manga en color. Oculte bocadillos, efectos de sonido y capas de tramas primero.



## Colorear los personajes

Cree una capa para cada parte y colorea cada capa con la herramienta [Relleno] y [Acuarela]. Las capas creadas se guardan en [Carpeta de capas].



## Colorear el fondo

Utilice herramientas como [Decoración] para dar color a las imágenes. Los atributos de las líneas de efecto para colorear manga, como el color y el número de líneas, se pueden cambiar si se modifican los valores en la paleta [Propiedad de herramienta].



## Colorear el borde de la viñeta

Los bordes de las viñetas se pueden colorear de la misma manera que los personajes y fondos. Se pueden realizar operaciones parecidas para los efectos de sonido.



## Dibujar y ajustar pequeños detalles

Coloree las líneas principales de los personajes. Dibuje pequeños detalles con herramientas como la [Plumilla]. El tono de los colores de cada área de color se puede ajustar si se cambia el modo de combinación de capas.



## Preparación previa a la creación de manga en color

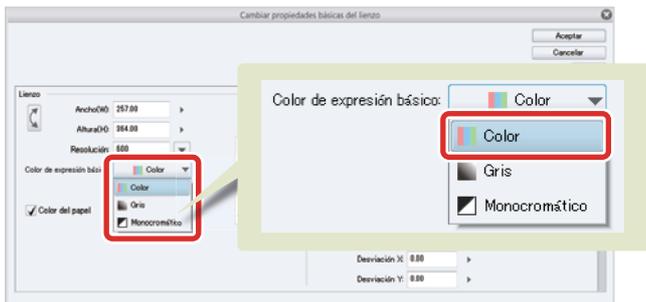
Coloree el manuscrito creado siguiendo la guía de manga en monocromo para crear manga en color.

### Preparativos

En el manuscrito de manga en monocromo, [Monocromático] está fijado como [Color de expresión básico] del lienzo. Si crea una nueva capa y la utiliza para colorear con los ajustes actuales, la capa se mostrará en monocromo. Cambie el [Color de expresión básico] del lienzo a [Color].

### Cambiar propiedades básicas del lienzo

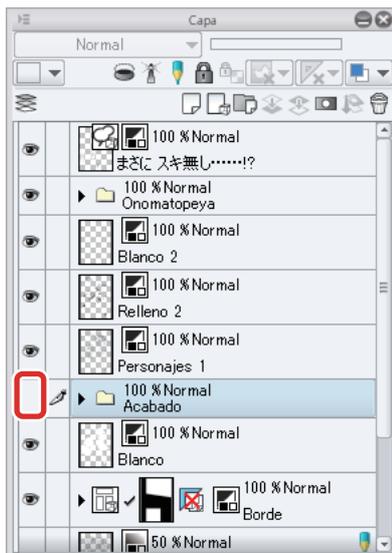
Seleccione el menú [Edición] → [Cambiar propiedades básicas del lienzo]. En el cuadro de diálogo [Cambiar propiedades básicas del lienzo], cambie [Color de expresión básico] a [Color] y haga clic en [Aceptar].



En este caso, las imágenes se crearán con una resolución de [600 ppp], ya que está utilizando el manuscrito de la guía de manga en monocromo. Se suele recomendar una resolución próxima a [300 ppp] o [350 ppp] al crear un manuscrito en color.

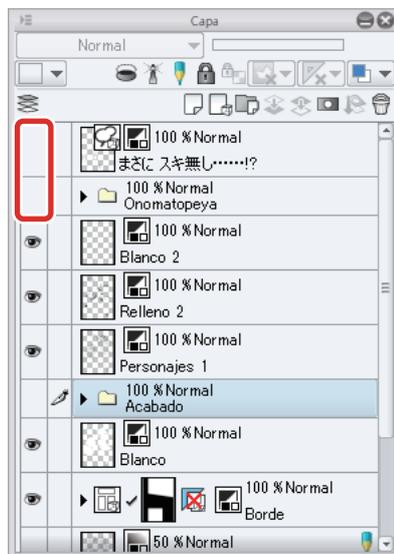
### Ocultar las capas hechas como trama

Las capas de trama [Relleno en monocromático] creadas según la guía de manga en monocromo se encuentran en la carpeta "Acabado". Oculte esta carpeta, ya que no va a utilizar estas capas para crear manga en color. En la paleta [Capa], seleccione la carpeta "Acabado" y haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] para ocultar la carpeta "Acabado".



## Ocultar la capa [Bocadillo] y la carpeta "Onomatopeya"

Oculte también la capa [Bocadillo] y la carpeta "Onomatopeya" para hacer más fácil el proceso de coloreado. Muestre la capa [Bocadillo] tras haber terminado de colorear y muestre la carpeta "Onomatopeya" cuando esté listo para colorear las onomatopeyas (si procede).



## Colorear los personajes

En esta sección, colorearé los personajes en las viñetas 1 y 3. Crearemos una capa separada para colorear cada personaje y fondo.

### Consejos: Operaciones específicas para iPad

Si está utilizando un iPad, algunas operaciones podrían variar. Para más información acerca de las operaciones específicas para iPad, consulte el siguiente punto.

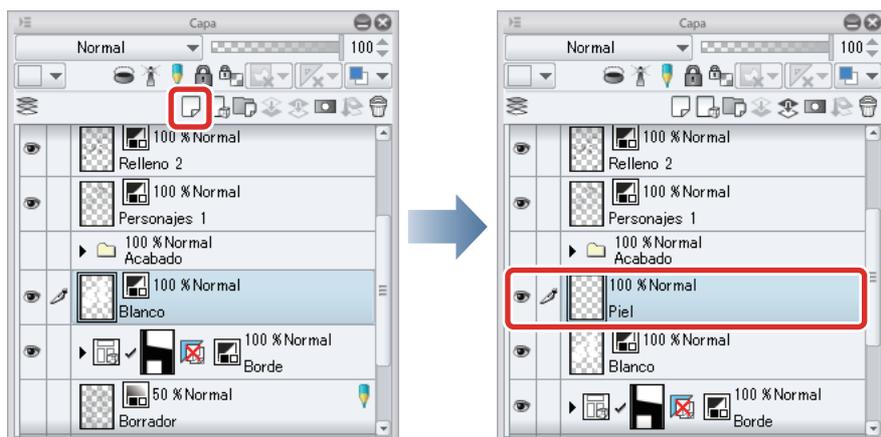
- Configuración de pantalla "Inicio" → "Si está usando un iPad"
- Utilisation convenable de touches de combinaison: "Atajos usados frecuentemente" → "Teclado lateral (iPad)"
- Usar las herramientas de dibujo: "Primer borrador" → "Usar las herramientas de dibujo (iPad)"
- Visualización de la paleta de capas en el iPad: "¿Qué es una capa?" → "Consejos: Visualización de la paleta de capas en el iPad"

### Colorear la base

Añada el color de base del personaje. En esta sección, va a colorear la piel del personaje en la viñeta 1.

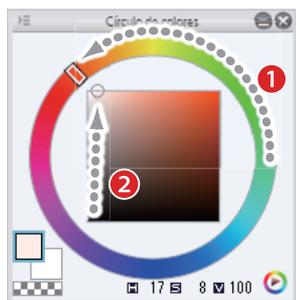
#### 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Blanco" y haga clic en [Nueva capa rasterizado] para crear una nueva capa.

Cambie el nombre de la capa creada a "Piel".

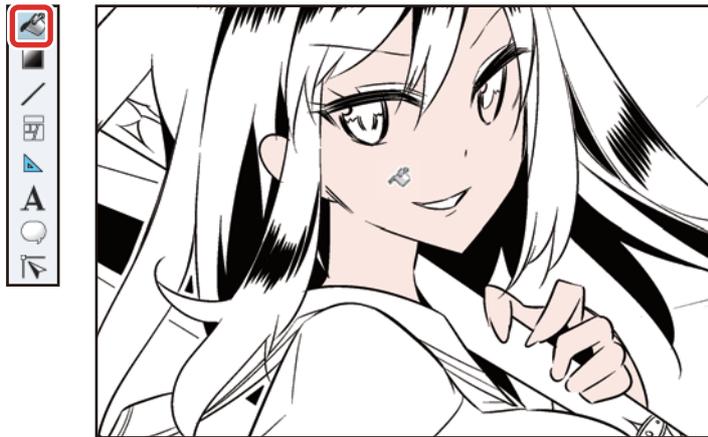


#### 2 Seleccione el menú [Ventana] → [Círculo de colores] para mostrar la paleta [Círculo de colores].

Utilice la paleta [Círculo de colores] para seleccionar colores que no se encuentran en la paleta [Conjunto de colores]. En este ejemplo, se selecciona el color melocotón. Utilice el círculo exterior (1) para seleccionar el tono, y el cuadrado del centro (2) para ajustar el brillo y la saturación (cómo de intenso debería ser el color).



### 3 Haga clic en el área que quiere colorear para rellenar el área rodeada por las líneas.

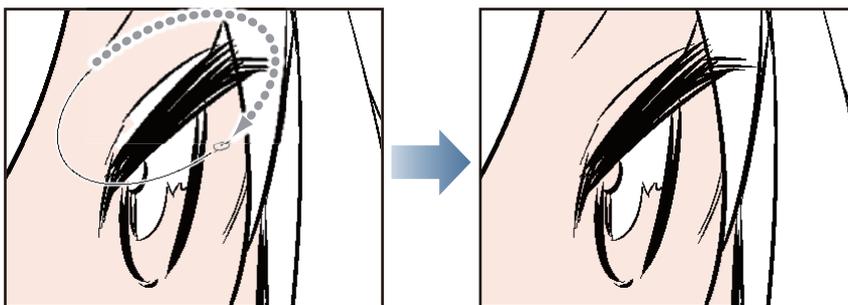
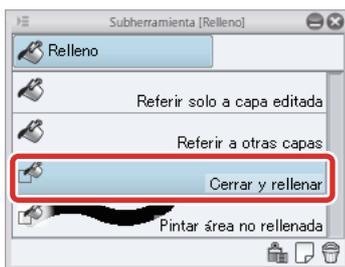


#### Nota

Para obtener más información sobre cómo rellenar con color y sobre los métodos básicos de coloreado, consulte la "Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía básica" → "[Coloreado básico](#)".

#### Consejos: Si se dejan pequeñas áreas sin rellenar

Si se dejan pequeñas áreas sin rellenar, seleccione la herramienta [Relleno] de la paleta [Herramienta] y seleccione [Cerrar y rellenar] mediante la paleta [Subherramienta]. Al cerrar las áreas no rellenas, es posible rellenar solo las áreas que se encuentran entre las líneas cerradas.

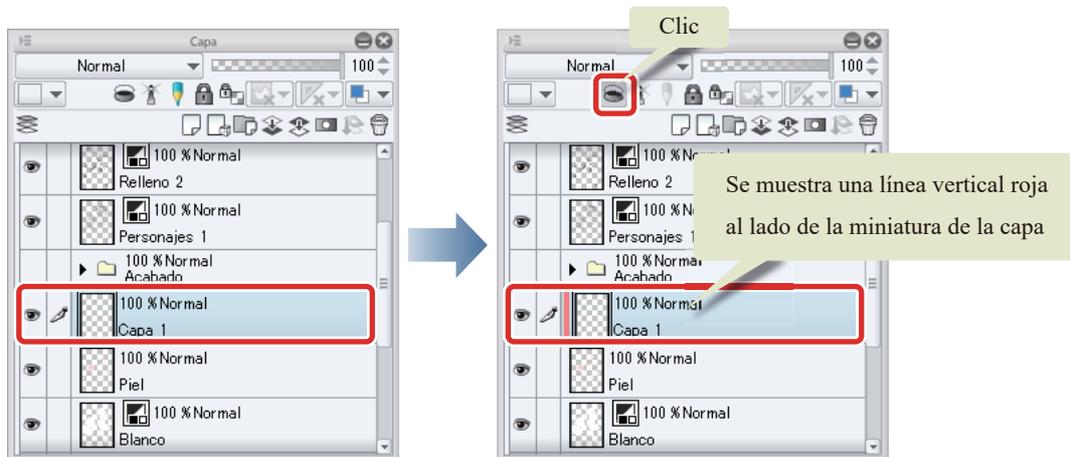


## Colorear las sombras

Cree una nueva capa y rellene las sombras del personaje. En esta sección, añadirá sombras a la piel.

**1** En la paleta [Capa], seleccione la capa "Piel". Haga clic en [Nueva capa rasterizado] para crear una capa de rasterizado.

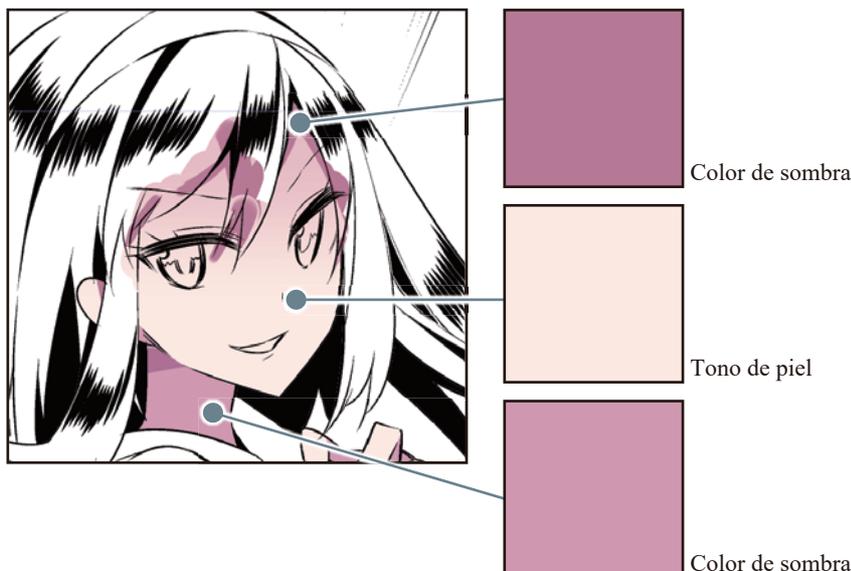
**2** Active [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].



### Nota

Al activar [Ajustar a capa inferior], es posible hacer referencia a la capa inmediatamente inferior, de modo que el dibujo de la capa seleccionada se limite a esta área. Para obtener más información, consulte "Guía avanzada para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía avanzada" → "[Retocar una obra mediante la función de recorte](#)".

**3** Dibuje las áreas de sombra en la piel usando herramientas como [Color diluido] y [Plumilla].



#### 4 El coloreado de la capa "Piel" se ha completado.



Para colorear las áreas que se hayan sobrepasado, como el pelo, se colocará otra capa en la parte superior. Para obtener más información, consulte → ["Colorear otras partes"](#) .

### Guardar en una carpeta de capas

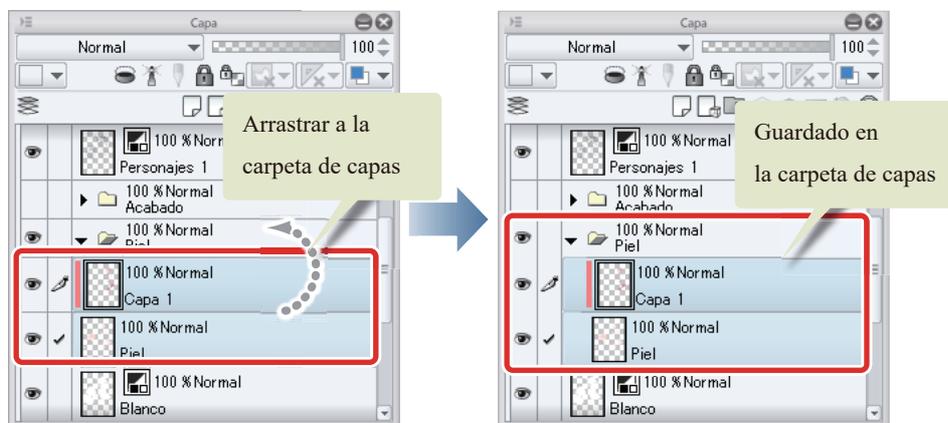
Una forma conveniente de trabajar con capas múltiples es crear una carpeta de capas para almacenarlas. Almacene las dos capas utilizadas para colorear la piel en la carpeta de capas.

#### 1 Haga clic en [Nueva carpeta de capas] en la paleta [Capa] para crear una carpeta de capas.

El nombre puede cambiarse haciendo doble clic en el nombre de la carpeta de capas.

#### 2 Seleccione las capas utilizadas para colorear y arrastre y suelte en la carpeta de capas.

Las capas seleccionadas se guardan en la carpeta de capas.

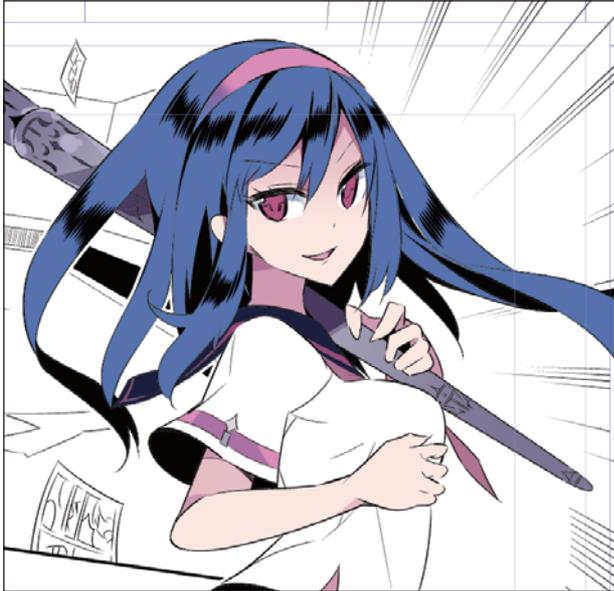


- Para seleccionar capas múltiples, haga clic en las capas mientras mantiene apretada la tecla [Ctrl].
- Para seleccionar un grupo de capas consecutivas, haga clic en las capas mientras mantiene apretada la tecla [Mayús].

## Colorear otras partes

Siga el mismo proceso para colorear otras partes, como el pelo y la ropa.

### 1 Cree una capa nueva para cada parte y colóree cada parte.



#### Nota

Para colorear un área en blanco, como la esclerótica, seleccione blanco en la paleta de colores. No las rellene con color transparente.

### 2 Si crea capas múltiples para la misma parte, cree una carpeta de capas para esa parte y almacene ahí las capas.

El coloreado del personaje se ha completado.



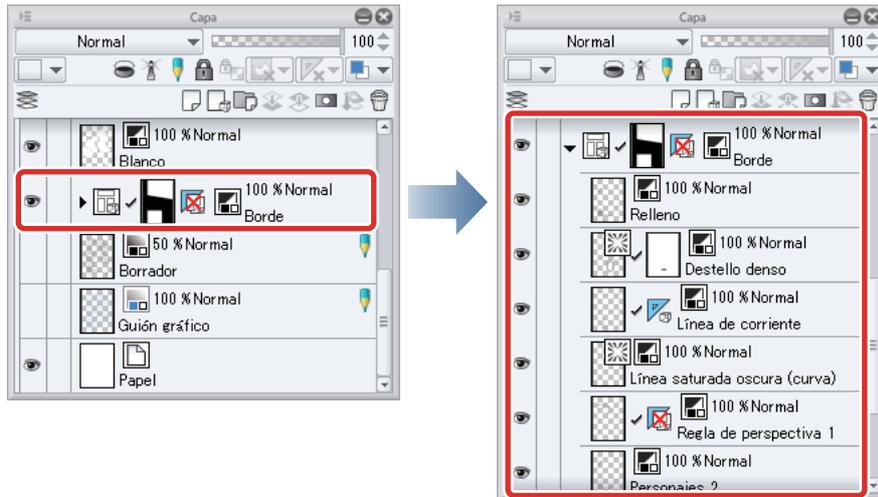
## Colorear el fondo

Del mismo modo que con los personajes, colorearemos el fondo en las viñetas 1 y 3.

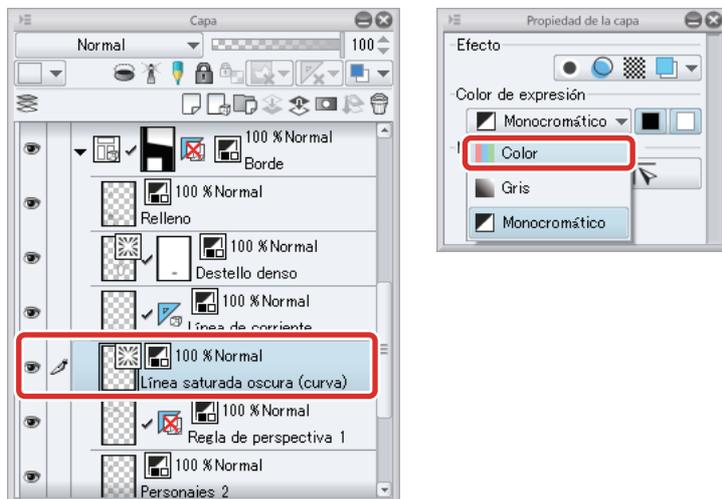
### Modificar las líneas saturadas

Modifique la [Capa de líneas saturadas] creada según la guía de manga en monocromo.

- Haga clic en la marca [▼] del siguiente de la [Carpeta del borde de la viñeta] en la paleta [Capa] para cerrar la carpeta.**

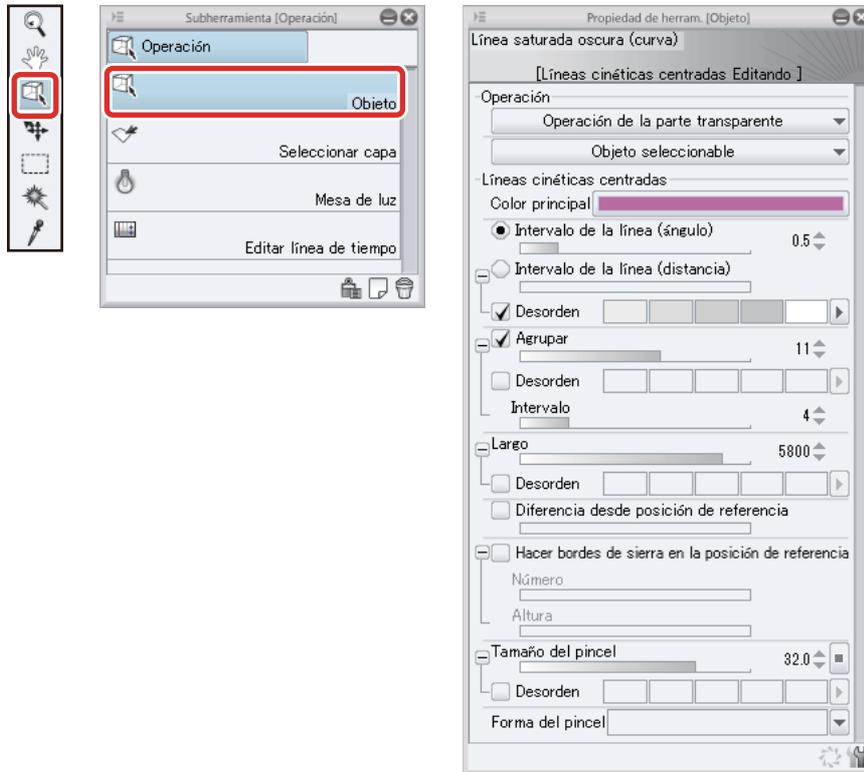


- Seleccione la capa "Línea saturada oscura (curva)" y cambie [Color de expresión] de [Monocromo] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**



### 3 Seleccione la subherramienta [Objeto] de la herramienta [Operación] y configure los ajustes en la paleta [Propiedad de herramienta] como se muestra a continuación.

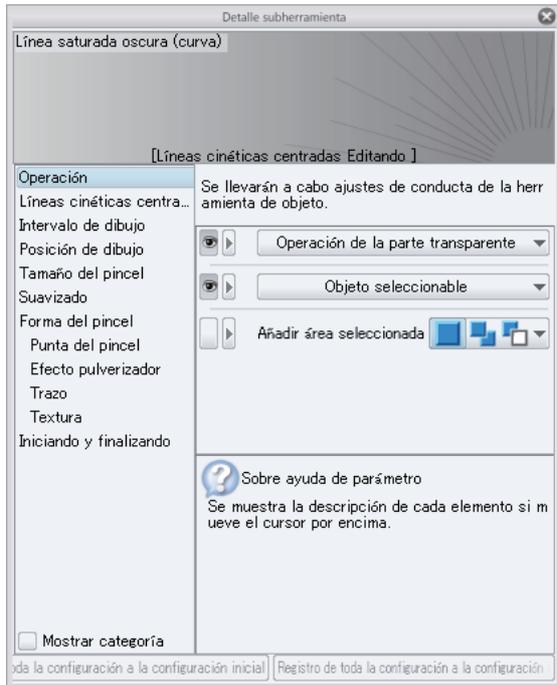
Seleccione rosa oscuro como [Color principal] en la paleta [Círculo de colores]. Este color también se aplica como [Color principal] en la paleta [Propiedad de herramienta].



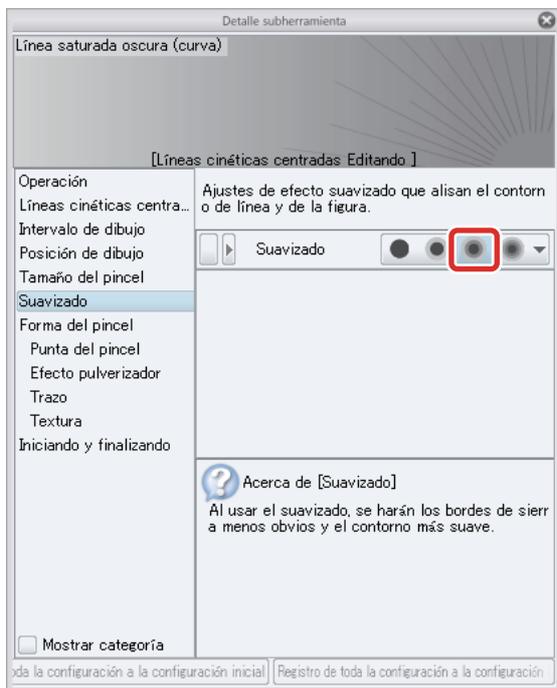
**Nota**

Los ajustes anteriores han cambiado para dibujar las líneas saturadas debidamente para manga en color. Para configurar los ajustes de igual forma que en la guía de manga en monocromo, utilice los ajustes mostrados en "Guía de manga en monocromo para dibujar manga con CLIP STUDIO PAINT: Guía de manga en monocromo" → "Entintar el fondo" → "Entintar las líneas de efecto".

**4 Seleccione el menú [Ventana] → [Detalle subherramienta] para mostrar la paleta [Detalle subherramienta].**



**5 Seleccione [Medio] para [Suavizado] en la paleta [Detalle subherramienta].**



Al activar [Suavizado], es posible expresar colores en diferentes tramas.



La paleta [Detalle subherramienta] permite editar todos los ajustes relacionados con la herramienta, incluyendo los que no se muestran en la paleta [Propiedad de herramienta].

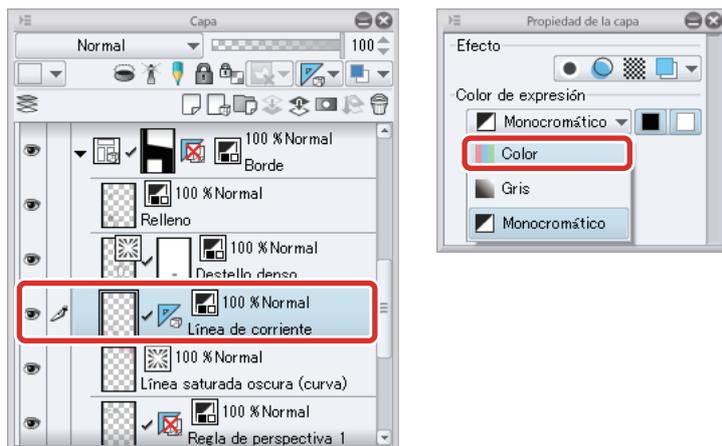
## 6 Las líneas saturadas se han completado.



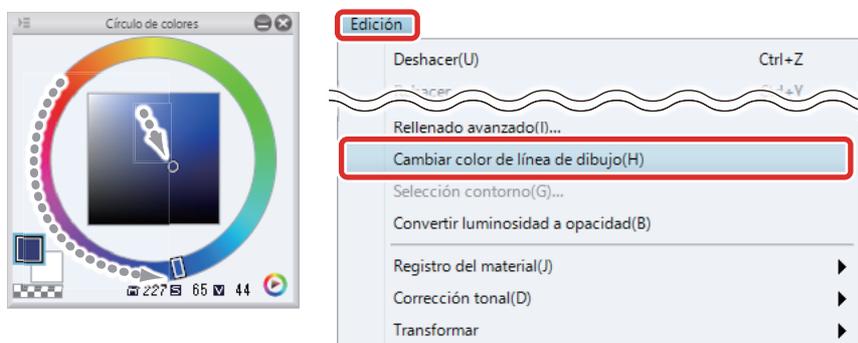
### Cambiar las líneas de flujo

Cambie la capa "Línea de flujo" a color del mismo modo que las líneas saturadas.

- 1 Seleccione la capa "Línea de flujo" y cambie [Color de expresión] de [Monocromático] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**

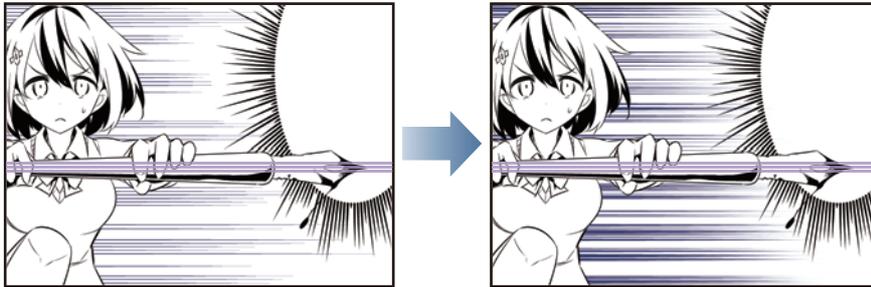


- 2 Seleccione azul oscuro en la paleta [Círculo de colores]. Seleccione el menú [Edición] → [Cambiar color de línea de dibujo].**



El color de las líneas de flujo cambia al color seleccionado como [Color principal].

- 3 Active [Ajustar a regla especial] en la [Barra de comandos]. Dibuje a lo largo de la regla especial para añadir más líneas de flujo.**



- 4 Las líneas de flujo se han completado.**



## Colorear con la herramienta de decoración

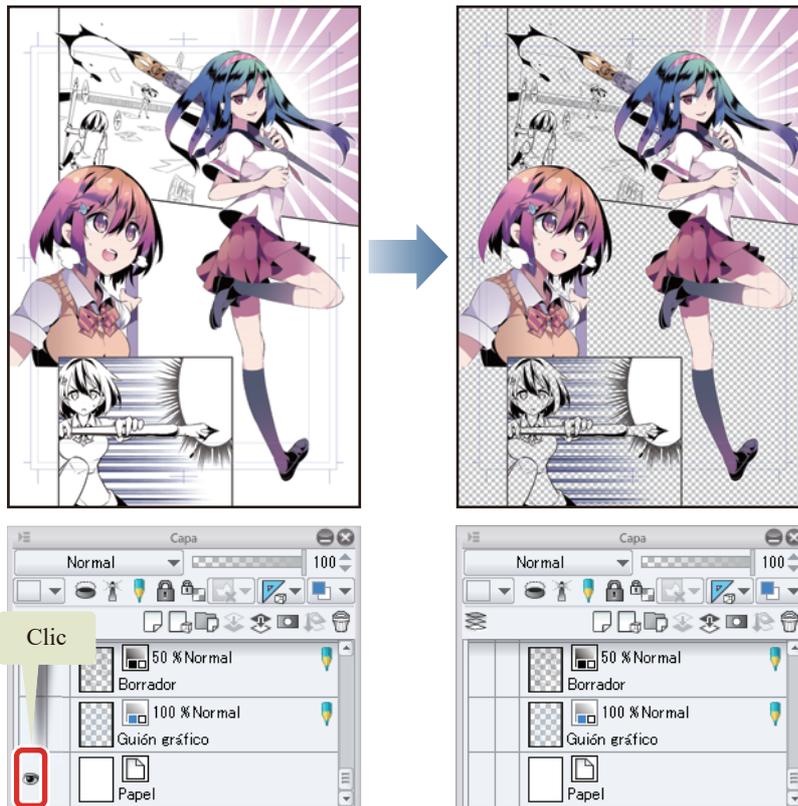
Coloree el fondo de las viñetas 2 y 3 con la herramienta [Decoración].

## Preparar las capas

Prepare las capas para dibujar el fondo.

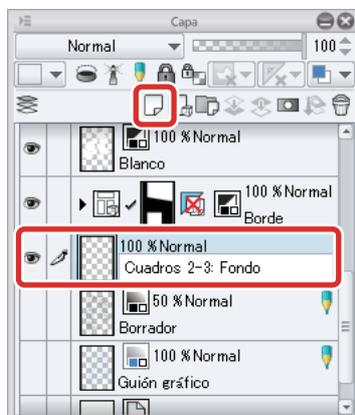
### 1 Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] junto a la capa [Papel] en la paleta [Capa] para ocultar la capa [Papel].

Cuando la capa [Papel] esté oculta, las partes transparentes se muestran en un patrón a cuadros.

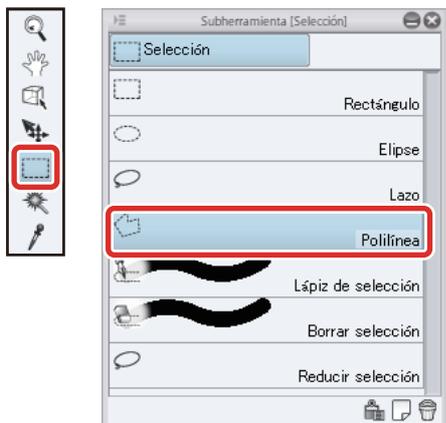


### 2 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Borrador". Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa de rasterizado.

Cambie el nombre de la capa creada a "Viñetas 2-3: Fondo".



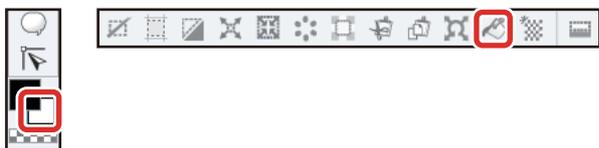
**3 Seleccione la herramienta [Selección] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Polilínea] en la paleta [Subherramienta].**



**4 Utilice la herramienta [Polilínea] para crear una selección que englobe el área de las viñetas 2 y 3.**



**5 Seleccione blanco como subcolor en la paleta [Herramienta] y haga clic en [Relleno] en el Menú flotante de selección.**



El área que se engloba en las viñetas 2 y 3 se rellena en blanco.

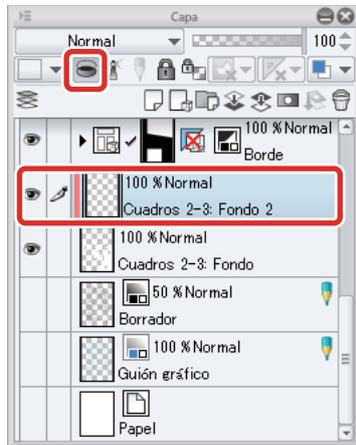
**Nota**

Si el color secundario no es blanco, seleccione el color secundario y, a continuación, seleccione blanco en la paleta [Conjunto de colores] o [Círculo de colores].

**6 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa de rasterizado.**

Cambie el nombre de la capa creada a "Viñetas 2-3: Fondo 2".

**7 Active [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].**



Active [Ajustar a capa inferior] para limitar el dibujo de fondo para la viñeta 2 al área rellenada en blanco.

**Dibujar el fondo de la viñeta 2**

Utilice la herramienta [Decoración] para dibujar rosas en el fondo de la viñeta 2.

**1 Seleccione la herramienta [Decoración] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Flor] → [Rosa] en la paleta [Subherramienta].**

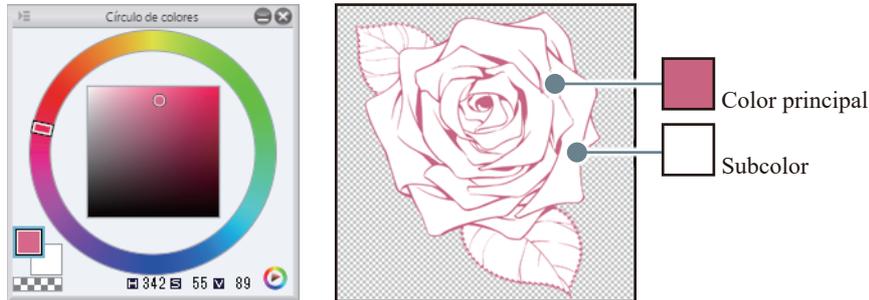
Establezca el [Tamaño del pincel] en "1000" y [Tamaño de las partículas] en "800" en la paleta [Propiedad de herramienta].



Para los pinceles de tipo pulverización como el pincel [Rosa], el [Tamaño del pincel] determina el área en la que se distribuirá el motivo, y [Tamaño de las partículas] determina el tamaño del motivo.

**2 Seleccione el color principal en la paleta [Círculo de colores] y establezca el rosa como color de dibujado. Compruebe que el subcolor es el blanco.**

La pincel [Rosa] utiliza el color principal para las líneas del motivo de rosas y el subcolor para el área de relleno.

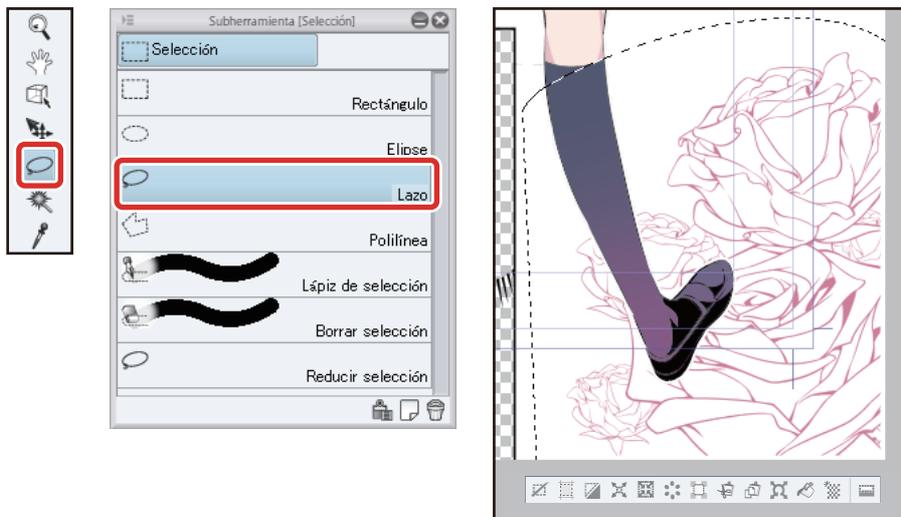


**3 Dibuje rosas en los pies del personaje en el fondo de la viñeta 2.**

La pincel [Rosa] cambia la dirección de las rosas de forma aleatoria. Dibuje en la posición general en la que desee colocar las rosas. Si las rosas no se dibujan en la dirección deseada, deshaga la acción mediante el menú [Edición] → [Deshacer] y después vuelva a dibujar las rosas.

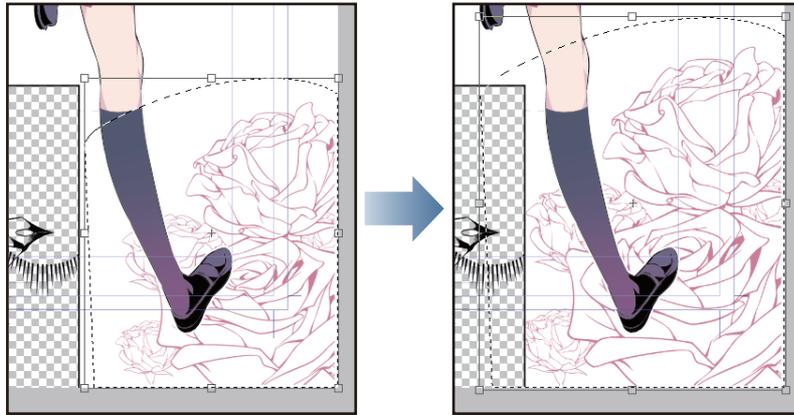


**4 Para corregir un área, seleccione la subherramienta [Lazo] mediante la herramienta [Selección] y rodee el área que desee corregir.**



**5 Seleccione el menú [Edición] → [Transformar] → [Escalar +/-/Rotar] y, a continuación, escale ligeramente el motivo y ajuste la posición para adaptarla a la forma de la viñeta.**

Cuando termine de ajustar la posición y el tamaño, haga doble clic para llevar a cabo la transformación.

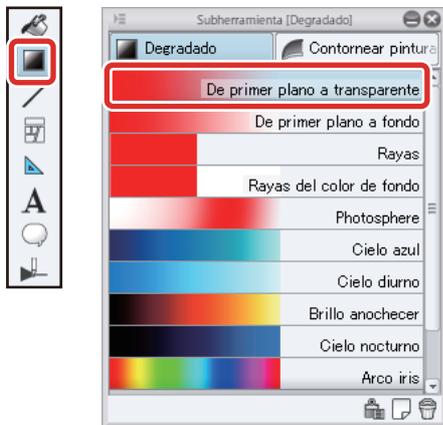


**6 Cuando haya terminado de escalear +/-, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.**

**Dibujar el fondo de la viñeta 3**

Utilice la subherramienta [Nube de gasa] de la herramienta [Decoración] para añadir textura al fondo de la viñeta 3.

**1 Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [De primer plano a transparente] en la paleta [Subherramienta].**

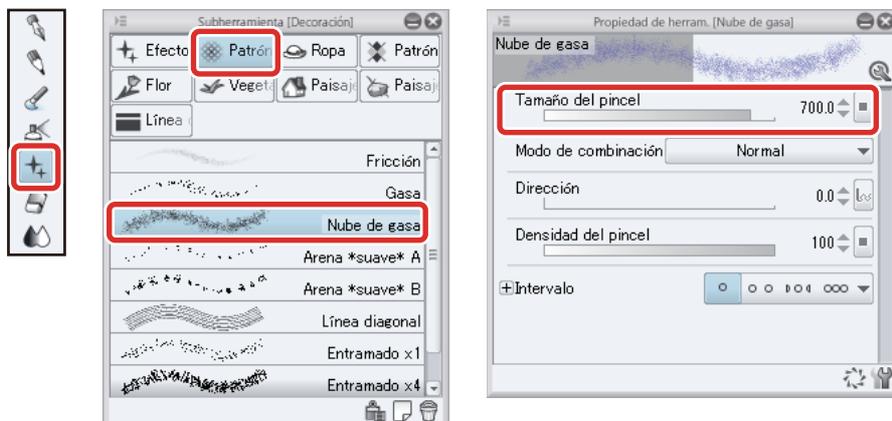


**2 Seleccione púrpura en la paleta [Círculo de colores] y dibuje un degradado descendente desde la parte superior de la viñeta.**



**3 Seleccione la herramienta [Decoración] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Patrón de arena y rayado] → [Nube de gasa] en la paleta [Subherramienta].**

Establezca el tamaño del pincel en "700" mediante la paleta [Propiedad de herramienta].



**4 Retoque el fondo de la viñeta 3 en azul oscuro.**



**Dibujar sobre el color de fondo**

**1 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa de rasterizado.**

Cambie el nombre de la capa creada a "Viñeta 3: Sobrepintable".

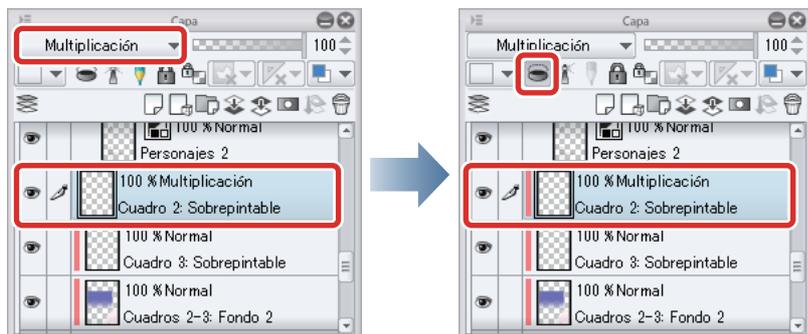
**2 Active [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].**



**3 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] para crear una capa de rasterizado.**

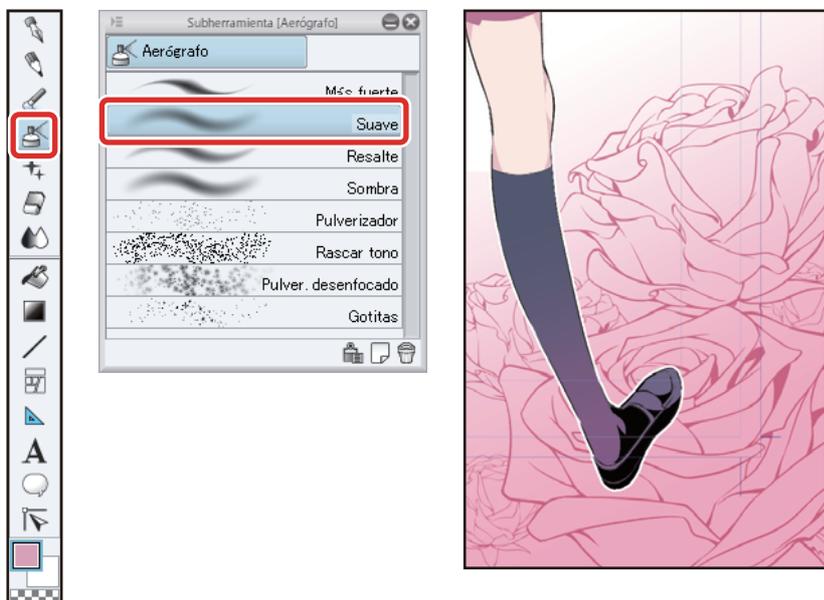
Cambie el nombre de la capa creada a "Viñeta 3: Sobrepintable".

**4 Cambie el [Modo de combinación] de la capa del "Viñeta 2: Sobrepintable" a [Multiplicación]. Active [Ajustar a capa inferior].**



**5 Utilice la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo] para dibujar un degradado rosa en la capa "Viñeta 2: Sobrepintable".**

Ajuste [Tamaño del pincel] a alrededor de "1200".



**6 Seleccione la herramienta [Acuarela] en la paleta [Herramienta] y seleccione [Acuarela suave] en la paleta [Subherramienta]. Dibuje sobre la capa [Viñeta 3: Sobrepintable] en púrpura claro y blanco.**

Ajuste [Tamaño del pincel] a 200-300.

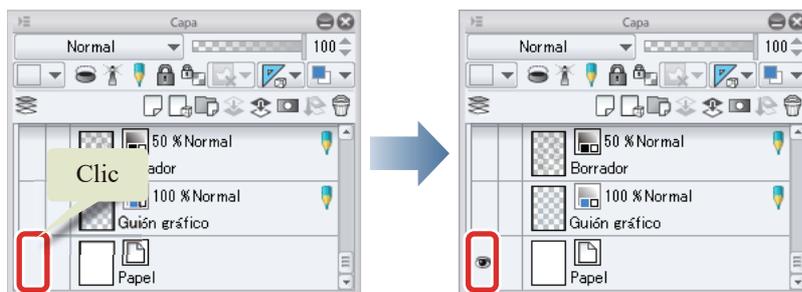


**7** Haga clic en [Nueva carpeta de capas] en la paleta [Capa]. Cambie el nombre de la carpeta creada a "Fondo".

**8** Arrastre y suelte las capas que contengan el fondo para las viñetas 2 y 3 a la carpeta "Fondo" y haga clic sobre el símbolo "▼" para cerrar la carpeta.



**9** Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] para la capa [Papel] para ocultar esta capa.



**10** El fondo de las viñetas 2 y 3 ha sido completado.



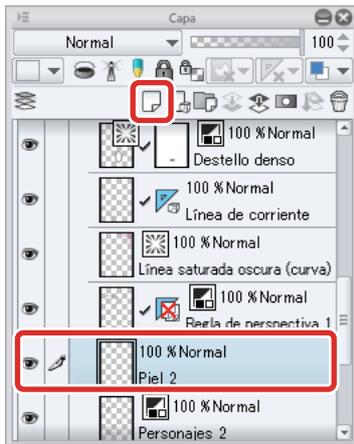
## Colorear dentro de las líneas de borde (bordes de la viñeta)

La carpeta del borde de la viñeta "Borde" contiene las capas en las que el personaje y el fondo de la viñeta 4 han sido dibujados. Crear una capa para colorear en [Carpeta del borde de la viñeta] y colorear la viñeta.

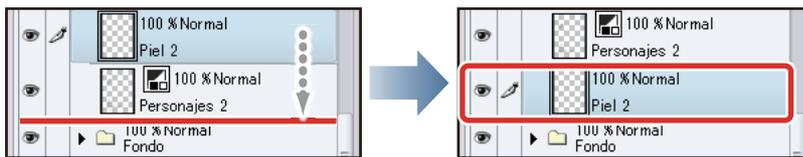
### Colorear el personaje en la viñeta 4

#### 1 Seleccione la capa "Personajes 2" de la carpeta "Borde" en la paleta [Capa] y haga clic en [Nueva capa rasterizado].

Cambie el nombre de la capa creada a "Piel 2".



#### 2 Arrastre la capa "Piel 2" para situarla inmediatamente debajo de la capa "Personajes 2".



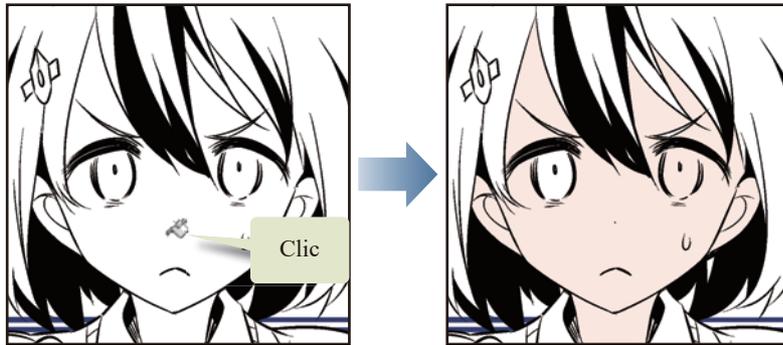
- La capa "Personajes 2" contiene las líneas principales. La colocación de la capa "Capa 1" inferior de la capa "Personajes 2" asegura que el contenido añadido con las herramientas [Relleno] y [Plumilla] no cubre el dibujo.

#### Nota

- Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

### 3 Coloree la capa "Piel 2".

Haga clic en la herramienta [Relleno] y seleccione [Referir a otras capas] de la paleta [Subherramienta]. Haga clic en las áreas que desee colorear para rellenarlas con el color de base.



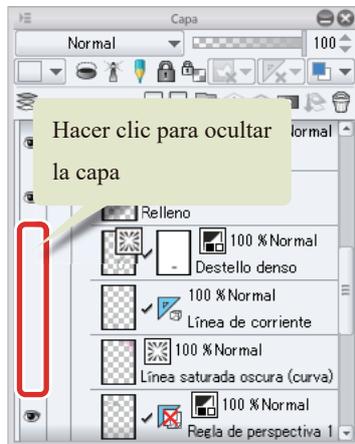
4 Siga los mismos pasos que en "**Colorear los personajes**" para dibujar sobre estas áreas.

5 Coloree las demás áreas para terminar de colorear el personaje en la viñeta 4.



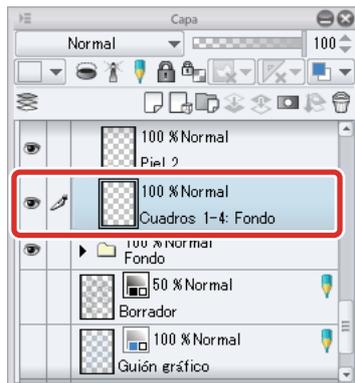
## Colorear el fondo

- 1 En la paleta [Capa], haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] junto a las capas "Destello denso", "Línea de flujo" y "Línea saturada oscura (curva)" para ocultar estas capas.



- 2 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa] y cambie el orden de apilado de modo que la capa creada se encuentre al final de la carpeta "Borde de la viñeta".

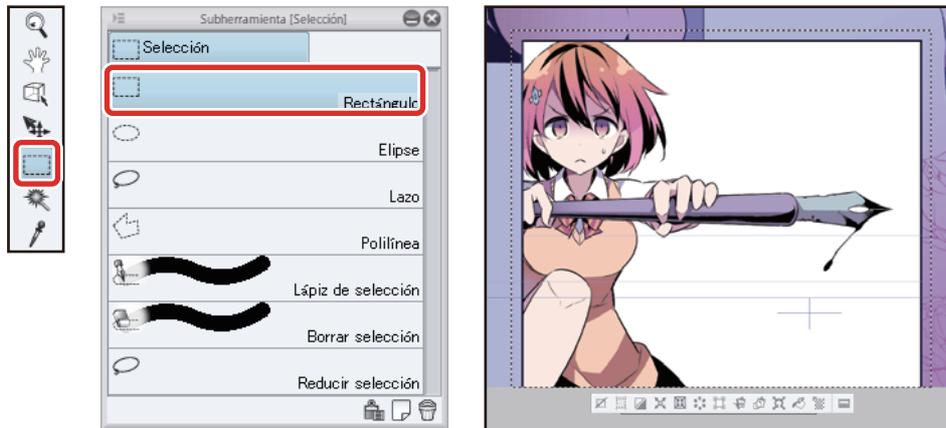
Cambie el nombre de la capa creada a "Viñetas 1-4: Fondo".



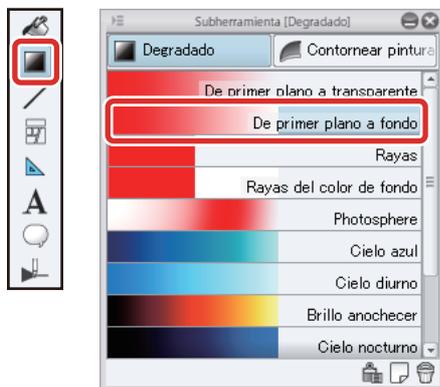
### Nota

Usando el iPad, mueva cualquiera de las capas colocando el cursor del ratón sobre el agarre del lado derecho de la capa y desplácela. Para obtener más información, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Dibujar pequeños detalles"](#) → ["Dibujar los ojos \(combinar capas\)"](#) → ["Consejos: Si no puede mover las capas en su iPad."](#)

- 3 Utilice la subherramienta [Rectángulo] de la herramienta [Selección] para crear una selección que incluya el área de la viñeta 4.**



- 4 Seleccione la herramienta [Degradado] en la paleta [Herramienta] y seleccione [De primer plano a fondo] en la paleta [Subherramienta].**

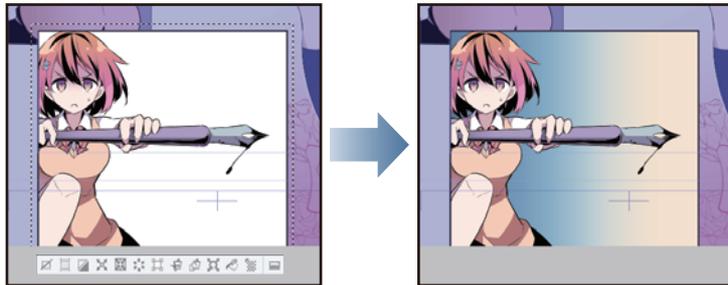


- 5 En la paleta [Círculo de colores], establezca el azul celeste como color principal y el beige como subcolor.**

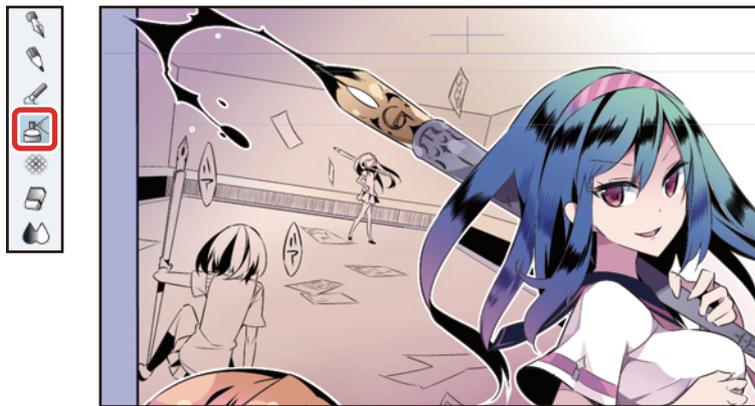


## 6 Dibuje un degradado de izquierda a derecha.

Cuando haya terminado de dibujar el degradado, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.

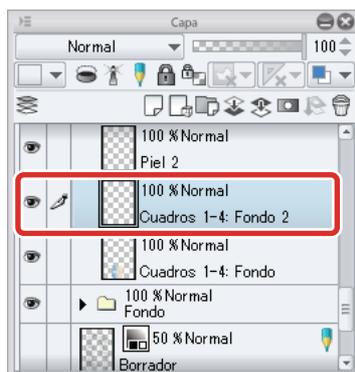


## 7 Utilice la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo] para añadir el color del suelo del fondo en la viñeta 1.



## 8 Haga clic en [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa].

Cambie el nombre de la capa creada a "Viñetas 1-4: Fondo 2".



- 9** Utilice la subherramienta [G] de la herramienta [Plumilla] para dibujar las sombras de los personajes y los pequeños elementos dispersos en el fondo.



- 10** Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] junto a las capas "Destello denso", "Línea de flujo" y "Línea saturada oscura (curva)" para mostrar estas capas.



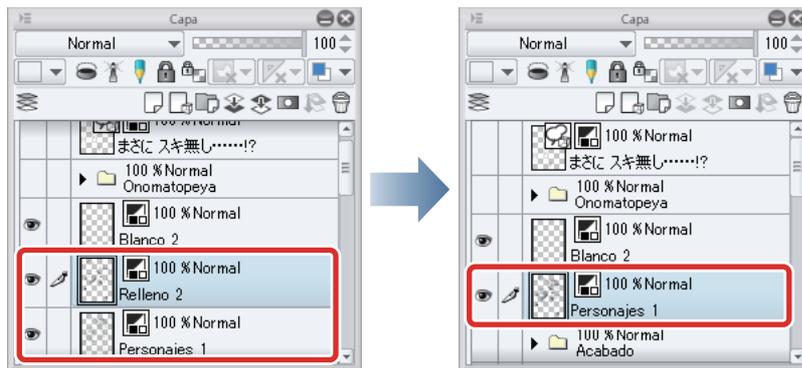
## Colorear las líneas principales de los personajes y las onomatopeyas

Colorear los elementos creados según la guía de manga en monocromo, como las líneas principales de los personajes y la escritura de onomatopeyas, de modo que estos elementos se mezclen bien con las áreas de color.

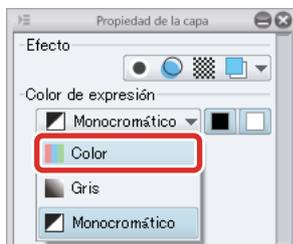
### Colorear las líneas principales de los personajes

- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Relleno 2" y luego seleccione el menú [Capa] → [Fusionar con capa inferior].**

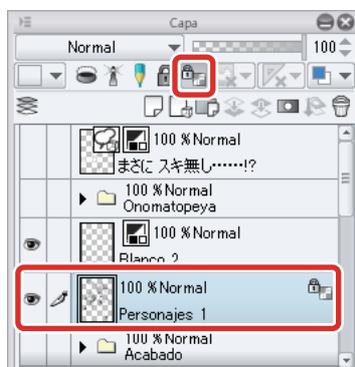
La capa "Relleno 2" y la capa "Personajes 1" se han combinado como la capa "Personajes 1".



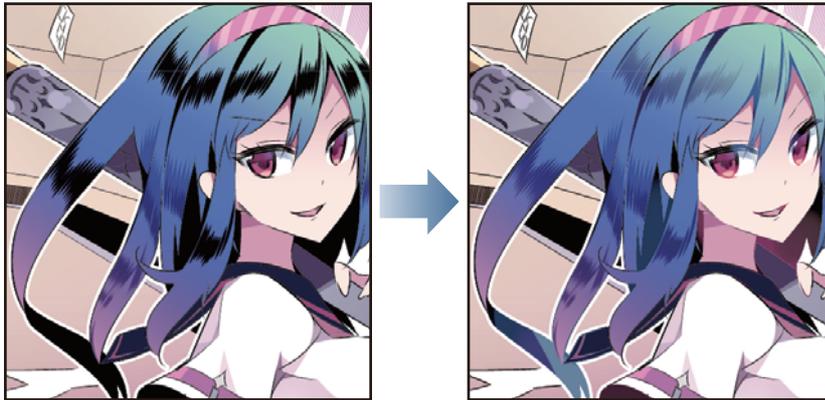
- 2 Seleccione la capa "Personajes 1" y cambie [Color de expresión] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**



- 3 Haga clic en [Bloqueo de píxel transparente] en la paleta [Capa].**



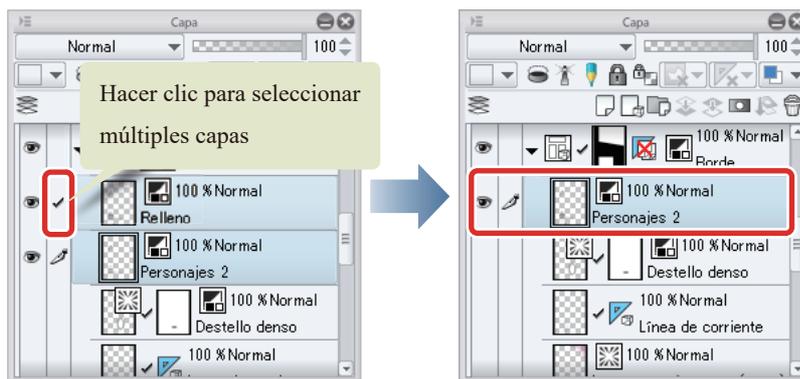
- 4 Utilice herramientas como [Acuarela] y [Aerógrafo] para dar color a las líneas principales y las áreas rellenas en monocromo en el personaje.**



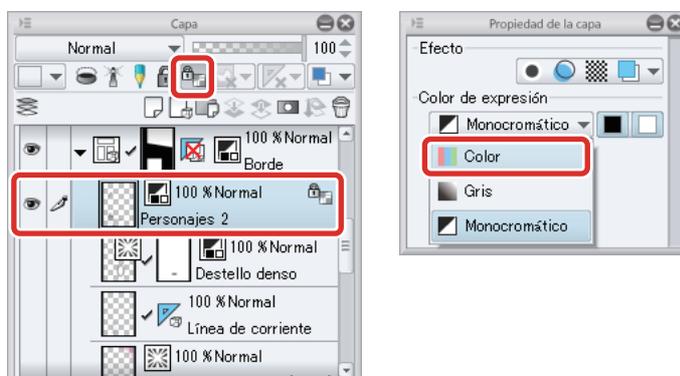
- 5 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Personajes 2" y cambie el orden de apilado de modo que esta capa se sitúe inmediatamente debajo de la capa "Relleno".**

- 6 En la paleta [Capa], seleccione la capa "Relleno" además de la capa "Personajes 2" y luego seleccione el menú [Capa] → [Combinar capas seleccionadas].**

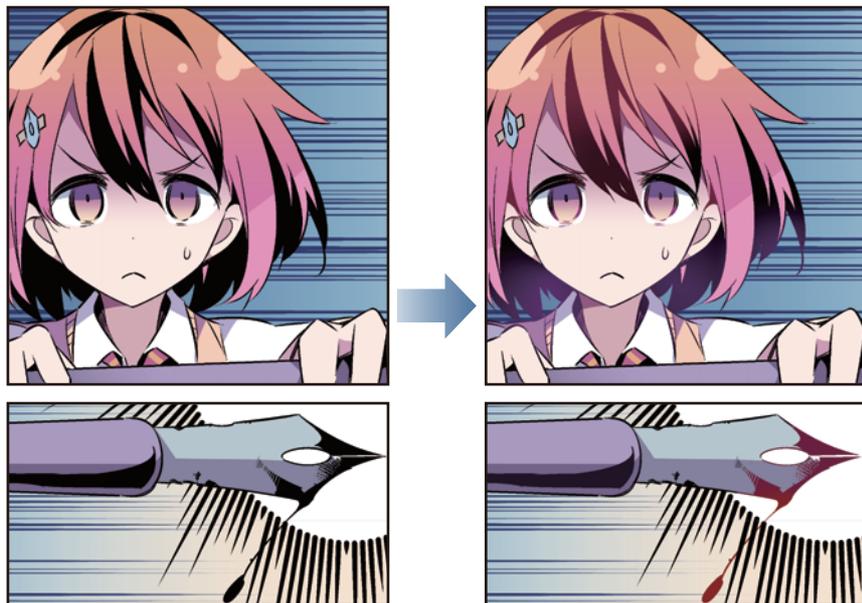
La capa "Relleno" y la capa "Personajes 2" se combinan como la capa "Personajes 2".



- 7 Con la capa combinada "Personajes 2" seleccionada, haga clic en [Bloqueo de píxel transparente]. Cambie el [Color de expresión] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**



**8** Coloree las líneas principales y las áreas en monocromo en la capa "Personajes 2" con herramientas como [Acuarela] y [Aerógrafo].



**9** Se han coloreado las líneas principales del personaje.

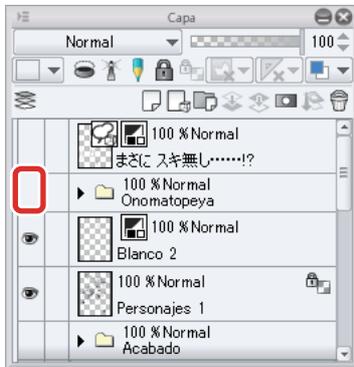


## Colorear la escritura de onomatopeyas

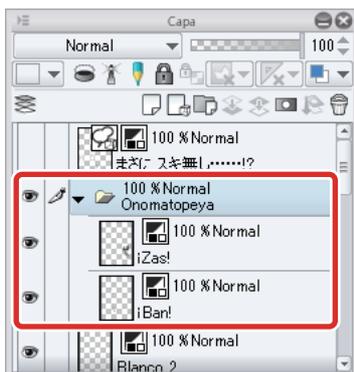
### Escribir onomatopeyas en la viñeta 2

Coloree la capa "¡Zas!" en la viñeta 2.

- 1 En la paleta [Capa], haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] junto a la carpeta "Onomatopeya" para mostrar la carpeta "Onomatopeya".**



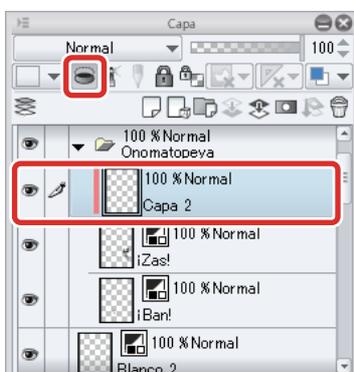
- 2 Haga clic en el símbolo [▼] junto a la carpeta "Onomatopeya" para abrir la carpeta.**



- 3 Mientras la capa "¡Zas!" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado].**

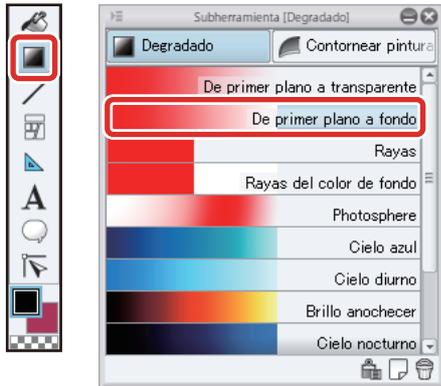
Se crea una nueva capa de rasterizado sobre la capa "¡Zas!".

- 4 Active [Ajustar a capa inferior] en la paleta [Capa].**



## 5 Seleccione la herramienta [Degradado] → la subherramienta [De primer plano a fondo].

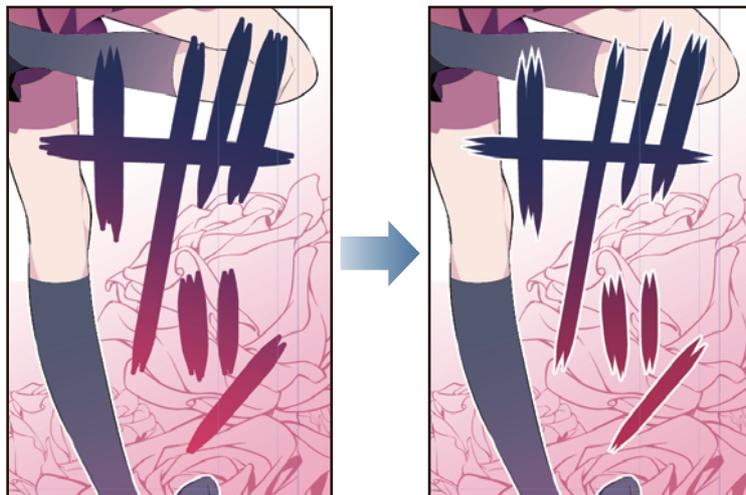
En una paleta como [Círculo de colores], establezca el azul marino como color principal y el púrpura rojizo como subcolor.



## 6 Arrastre según se muestra a continuación para dibujar un degradado desde el color de primer plano hasta el color de fondo.



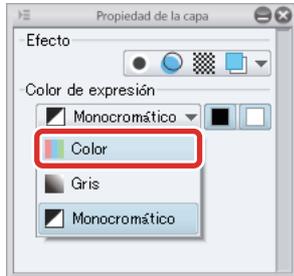
## 7 En la paleta [Capa], cambie el [Modo de combinación] de la capa donde se ha dibujado el degradado a [Trama], de modo que permanezcan los bordes blancos.



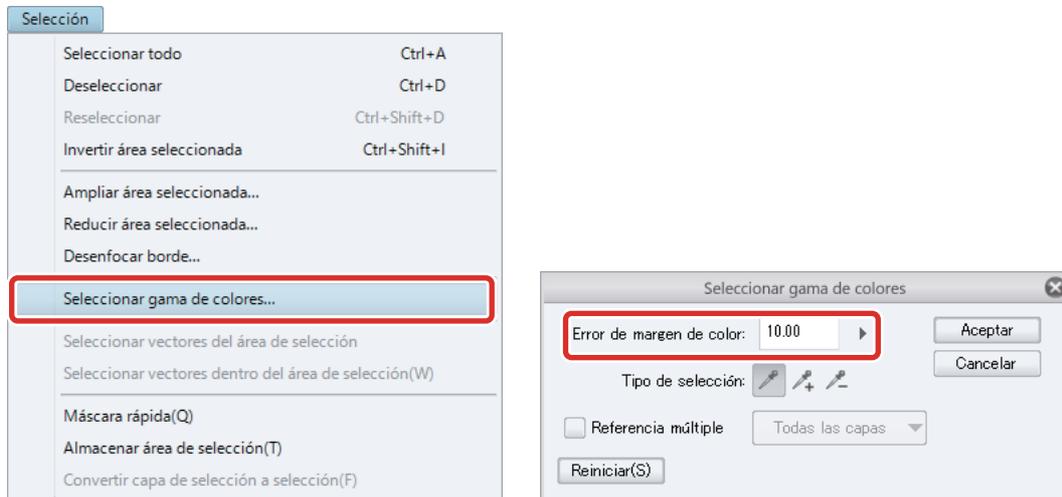
## Escribir onomatopeyas en la viñeta 4

Coloree la capa "¡Ban!" en la viñeta 4.

- 1 En la paleta [Capa], seleccione la capa "¡Ban!" y cambie [Color de expresión] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**

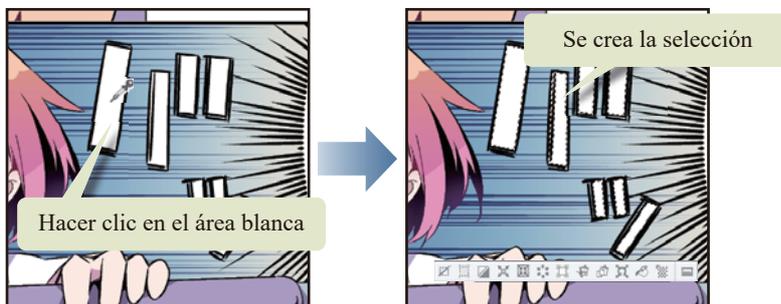


- 2 Seleccione el menú [Selección] → [Seleccionar gama de colores] y ajuste [Error de margen de color] en "10" en el cuadro de diálogo [Seleccionar gama de colores].**

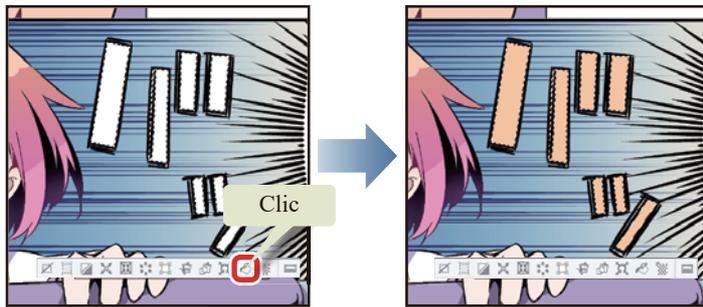


- 3 Haga clic en la parte blanca de la onomatopeya de "¡Ban!" en el lienzo y haga clic en [Aceptar] en el cuadro de diálogo [Seleccionar gama de colores].**

Se seleccionan todas las áreas blancas de la capa "¡Ban!".

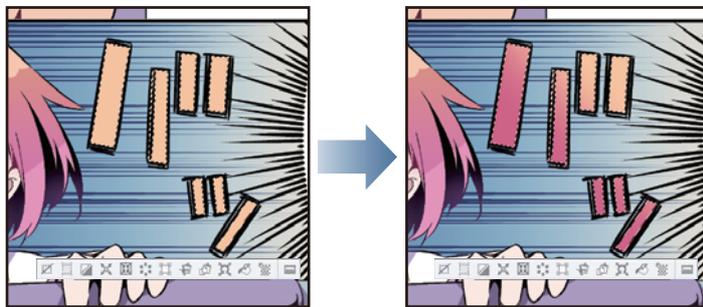


- 4 Seleccione naranja claro en la paleta [Círculo de colores] y haga clic en [Relleno] en el Menú flotante de selección.**



Se da color a las áreas rodeadas por la selección.

- 5 Dibuje sobre el área en púrpura rojizo con la subherramienta [Suave] de la herramienta [Aerógrafo].**



- 6 Cuando haya terminado de rellenar con el degradado, haga clic en el menú [Selección] → [Deseleccionar] para deseleccionar el área seleccionada.**

- 7 Añada fillos blancos a la escritura de la onomatopeya. Haga clic en [Efecto de borde] en la paleta [Capa] y ajuste [Grosor del borde] en "20".**



## 8 El color de las líneas principales del personaje y la escritura de onomatopeyas se ha completado.



### Nota

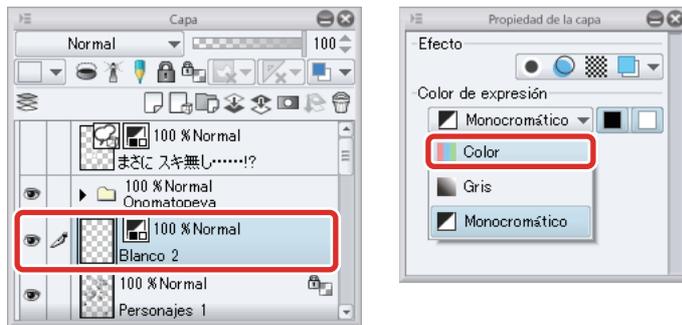
Para obtener más información sobre [Bloqueo de píxel transparente], consulte la "Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT: Guía básica" → "[Coloreado básico](#)".

## Dibujar y ajustar pequeños detalles

Crear una nueva capa y dibujar los pequeños detalles, teniendo en cuenta el balance general.

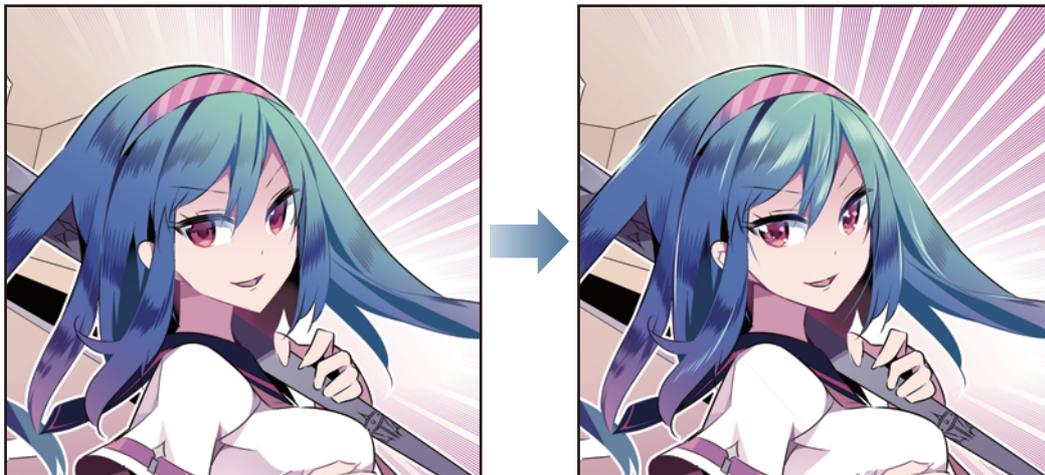
### Dibujar pequeños detalles

- 1 Seleccione la capa "Blanco 2" y cambie [Color de expresión] a [Color] en la paleta [Propiedad de la capa].**



Al cambiar el color de expresión en [Propiedad de la capa], es posible añadir colores distintos al blanco.

- 2 Añada áreas en blanco y los resaltes del pelo y los ojos con herramientas como [Acuarela] y [Plumilla].**



### 3 Dibuje los detalles pequeños teniendo en cuenta el equilibrio general.

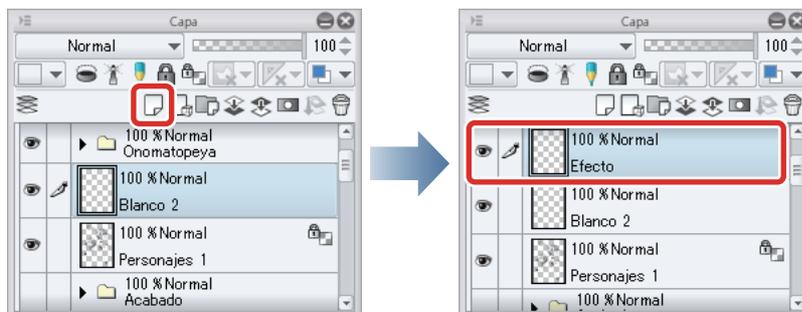


#### Ajustar el color

Utilice modos de combinación para ajustar el tono del color del dibujo manga.

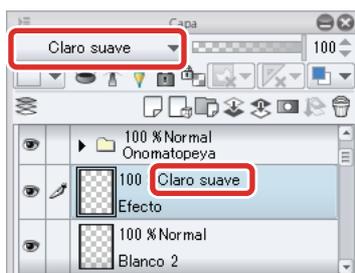
#### 1 Mientras la capa "Blanco 2" está seleccionada en la paleta [Capa], haga clic en [Nueva capa rasterizado].

Cambie el nombre de la capa creada a "Efecto".



#### 2 Cambie el [Modo de combinación] a [Claro suave] en la paleta [Capa].

Al cambiar el [Modo de combinación] entre las capas, es posible crear varios efectos y ajustar los tonos de los colores.

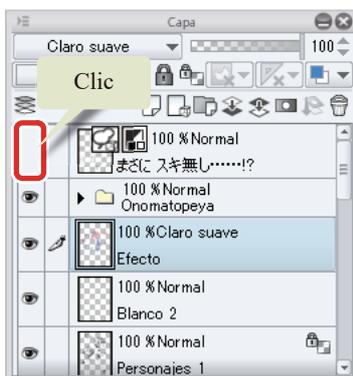


**3** Añade color a la capa "Efecto" con herramientas como [Acuarela] y [Aerógrafo].



Capa de efecto en modo de combinación [Normal]

**4** Haga clic en [Mostrar/Ocultar capa] junto a la capa [Bocadillo] en la paleta [Capa] para mostrar la capa [Bocadillo].



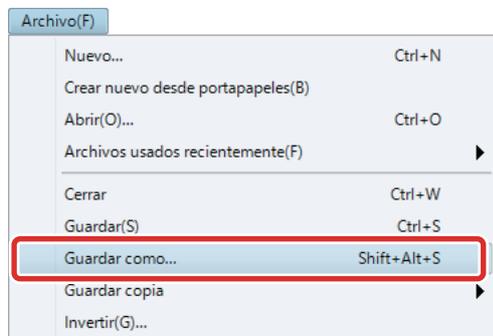
## 5 El dibujo manga en color está completo.



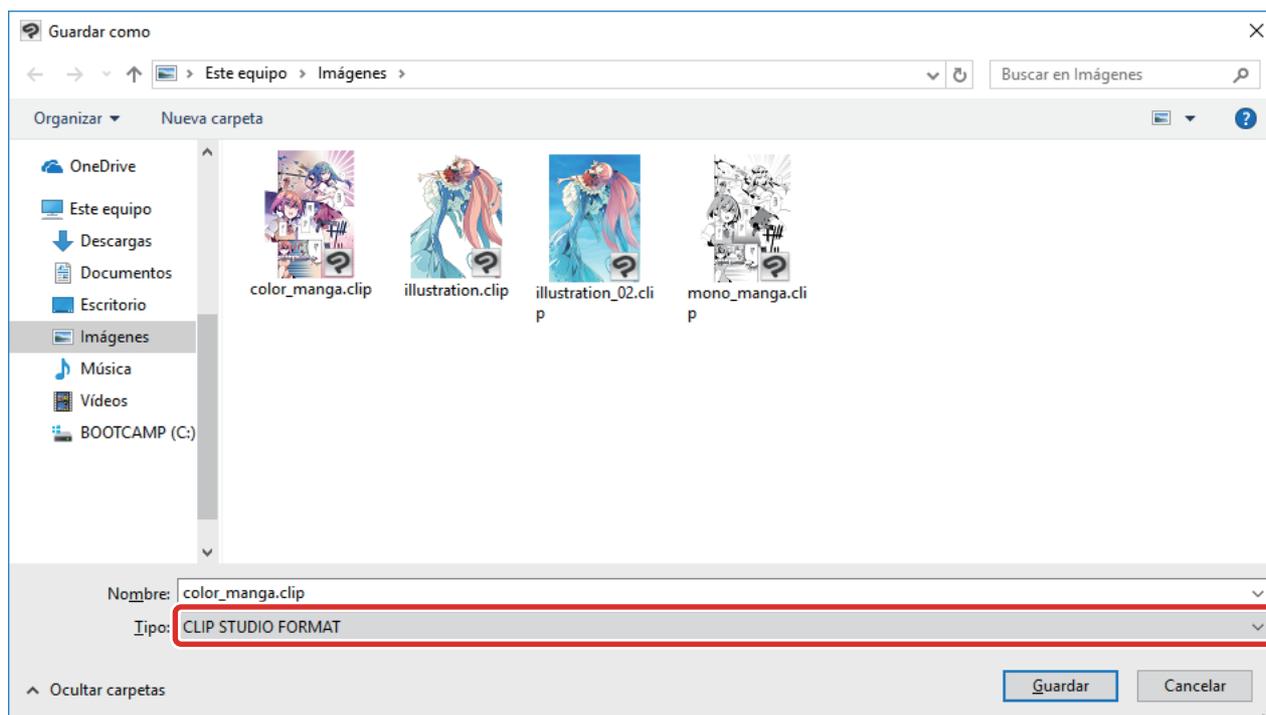
## Guardar el archivo

Una vez la obra esté completo, guarde el archivo. Para conservar la estructura de la capa creada en CLIP STUDIO PAINT, guarde en CLIP STUDIO FORMAT (extensión: .clip).

### 1 Seleccione el menú [Archivo] → [Guardar como].



### 2 Guarde los archivos en CLIP STUDIO FORMAT (extensión .clip) desde el cuadro de diálogo [Guardar como].



Para abrir un archivo guardado, seleccione el menú [Archivo] → [Abrir archivo].

# Crear una ilustración en movimiento en CLIP STUDIO PAINT

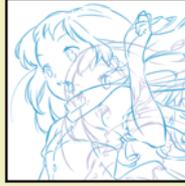
Esta sección explica cómo crear una ilustración en movimiento con CLIP STUDIO PAINT.

## Proceso para crear una ilustración en movimiento

A continuación encontrará los pasos a seguir para crear una ilustración en movimiento.

### Preparación y borrador

En primer lugar, piense en cómo quiere que sea su ilustración en movimiento.  
Cree un nuevo lienzo y dibuje un borrador para cada cel.



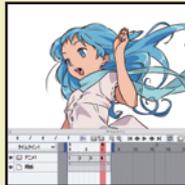
### Dibujar con tinta y colorear

Cree una carpeta de capas para cada borrador de cel.  
Entinte y coloree los cels; para ello, añada una capa nueva para cada proceso.



### Editar la línea temporal

Reproduzca la ilustración móvil.  
Ajuste el tiempo y la velocidad de reproducción de la ilustración móvil en la paleta [Línea temporal].



### Exportar

Exporte la ilustración móvil terminada como archivo de tipo GIF animado o vídeo.  
Los archivos exportados se pueden publicar en las redes sociales u otras webs.



## Preparación y borrador

En primer lugar, piense en cómo quiere que sea su ilustración en movimiento. A continuación, cree un nuevo lienzo y dibuje sus bocetos.

### Preparación

Piense en cómo quiere que sea su ilustración en movimiento.

En este ejemplo, crearemos una ilustración en movimiento de un personaje saltando. Para ello, utilizaremos las cuatro ilustraciones que se muestran a continuación.



Ilustración móvil de 4 fotogramas de un personaje saltando

## Creación de un nuevo lienzo

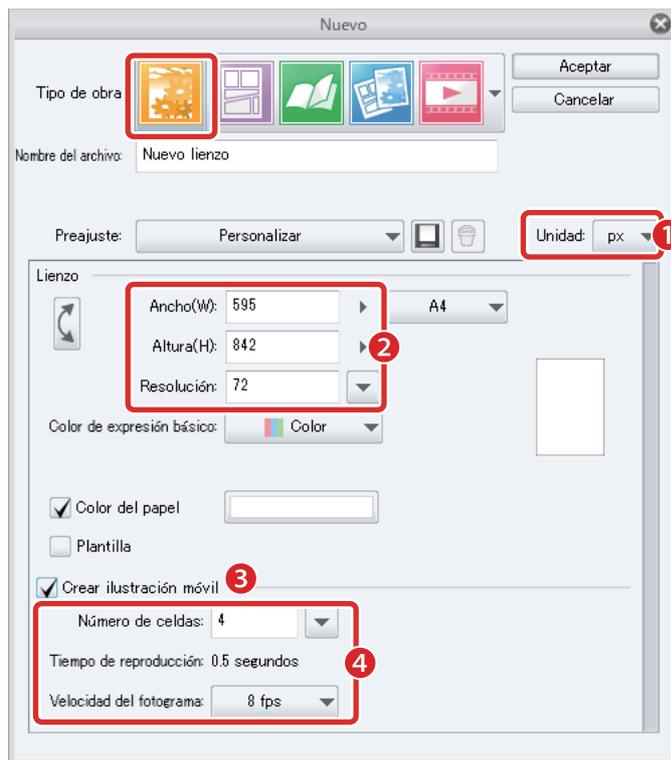
Inicie CLIP STUDIO PAINT y cree un nuevo lienzo para la ilustración en movimiento.

### 1 En primer lugar, cree un nuevo lienzo.

Seleccione el menú [Archivo] → [Nuevo] para abrir el diálogo [Nuevo].

### 2 Configure los ajustes en el cuadro de diálogo [Nuevo].

En PRO o EX, inicie por seleccionar [Ilustración] para [Tipo de obra].



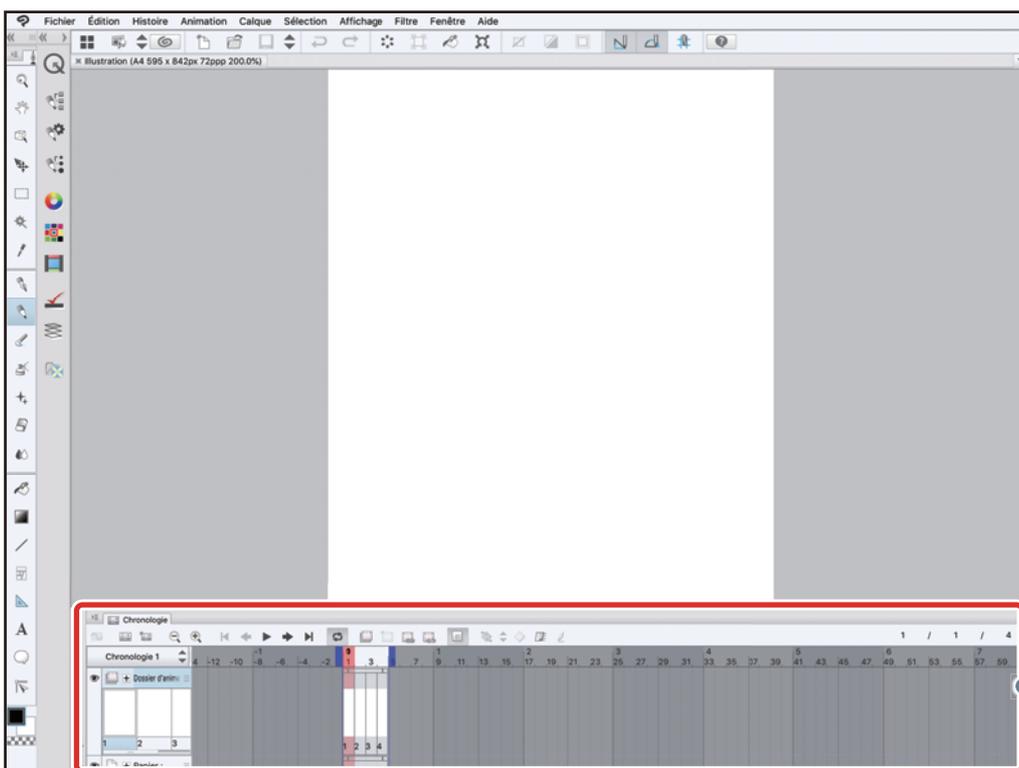
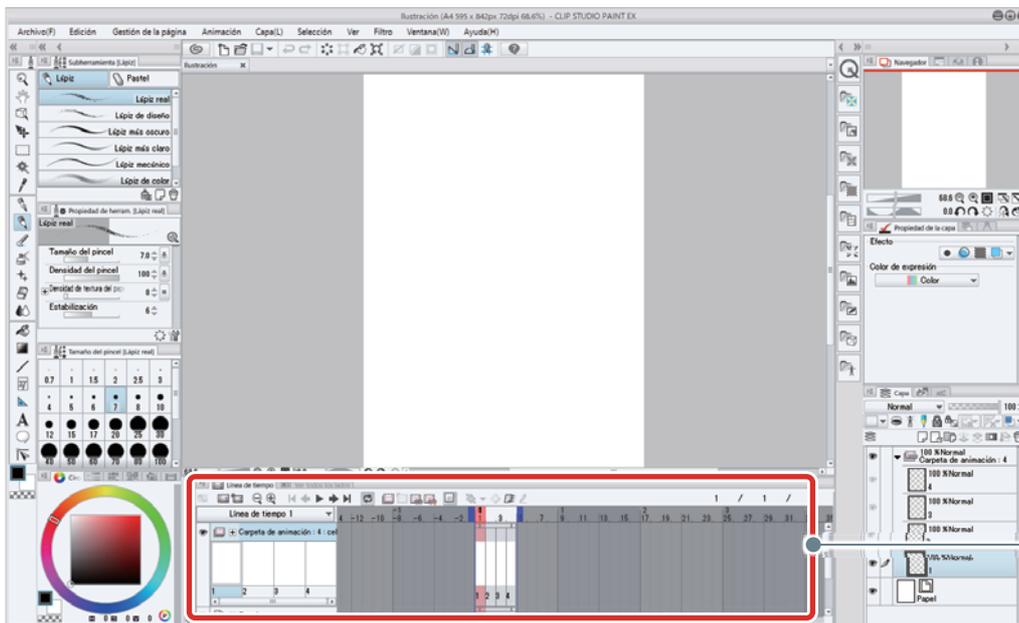
- (1) Establezca [Unidad] en [px].
- (2) Introduzca "595" para [Ancho], "842" para [Altura] y [72] para [Resolución].
- (3) Active la casilla de [Crear ilustración móvil].
- (4) Introduzca "4" para [Número de cels] y establezca [Velocidad del fotograma] en [8fps].

#### Nota

- Si utiliza DEBUT o PRO, el número máximo que puede ajustar para [Número de cels] es 24. No es posible ajustar un número más alto.
- Es posible que algunos servicios web tengan límites de tamaño de imagen o archivo. Recomendamos comprobar esto previamente y ajustar [Ancho] y [Altura] en consecuencia.
- El tamaño de las imágenes que se vayan a publicar en línea se suele especificar en px (píxeles).
- Recomendamos ajustar una resolución de entre 72 ppp y 144 ppp si va a publicar la ilustración en movimiento en un servicio web, como las redes sociales.

## Mostrar la paleta de línea de tiempo

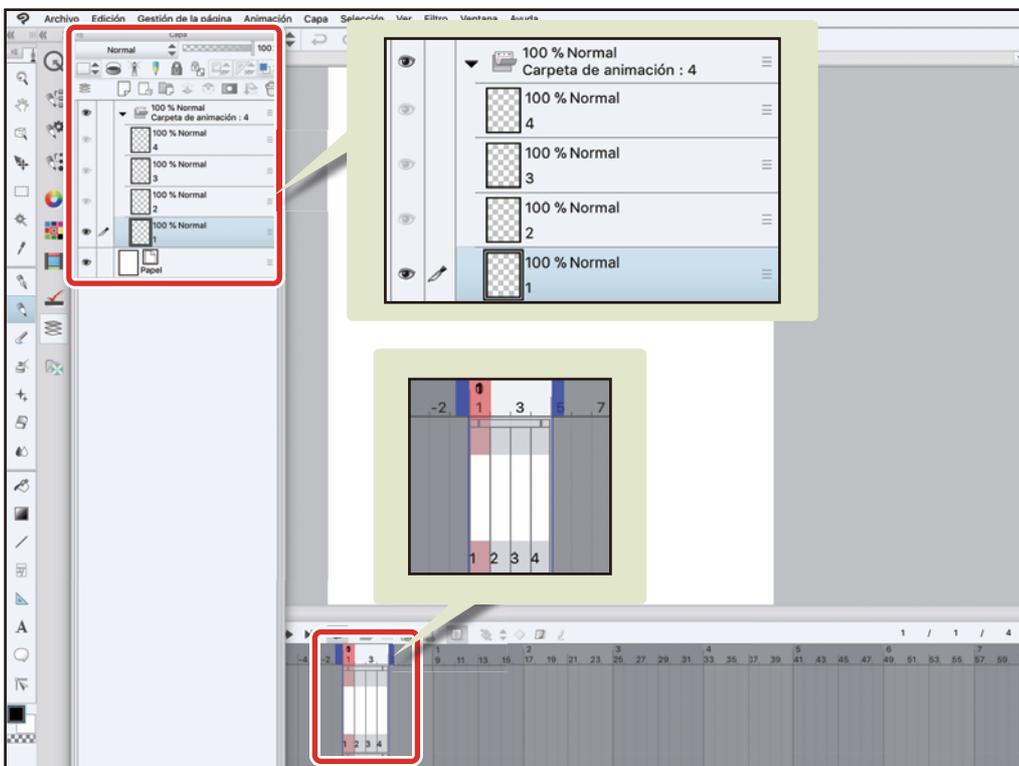
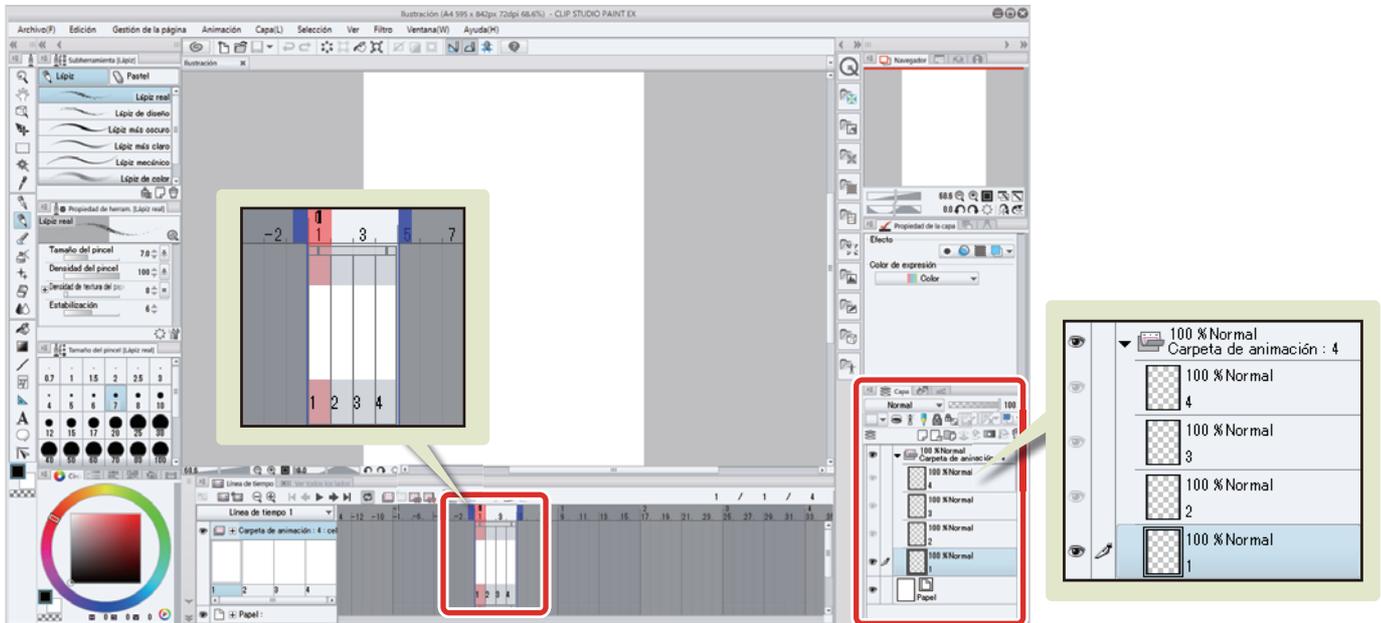
La paleta [Línea de tiempo] es una ventana que sirve para ajustar el movimiento de la ilustración. Seleccione el menú [Ventana] → [Línea de tiempo] para mostrar la paleta [Línea de tiempo].



## Comprobar la pantalla

Ya puede empezar a crear la ilustración en movimiento. Compruebe que la pantalla está configurada como se muestra a continuación.

- Compruebe que se haya creado una carpeta de animación en la paleta [Capa] y que el número de cels (capas) coincide con el número especificado para [Número de cels] en el cuadro de diálogo [Nuevo].
- Compruebe que los cels de la carpeta de animación se han especificado en la paleta [Línea de tiempo].



### Nota

- La carpeta de animación es una carpeta que se utiliza para administrar los cels de animación. Las capas almacenadas en la carpeta de animación se tratan como cels para ajustar el movimiento de la animación.
- Especifique los cels en la paleta [Línea de tiempo] para crear las imágenes de la animación.

### **Consejos: Operaciones específicas para iPad**

Si está utilizando un iPad, algunas operaciones podrían variar. Para más información acerca de las operaciones específicas para iPad, consulte el siguiente punto.

- Configuración de pantalla "Inicio" → "[Si está usando un iPad](#)"
- Utilisation convenable de touches de combinaison: "[Atajos usados frecuentemente](#)" → "[Teclado lateral \(iPad\)](#)"
- Usar las herramientas de dibujo: "[Primer borrador](#)" → "[Usar las herramientas de dibujo \(iPad\)](#)"
- Visualización de la paleta de capas en el iPad: "[¿Qué es una capa?](#)" → "[Consejos: Visualización de la paleta de capas en el iPad](#)"

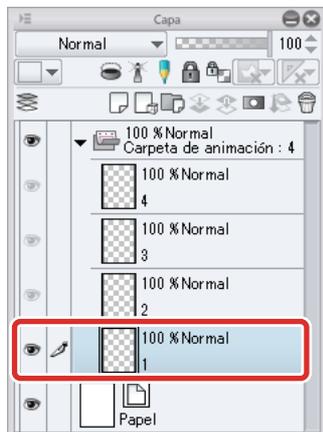
## Dibujar un borrador

Dibuje un borrador para cada cel

## Dibujar el primer cel

Dibuje un borrador para el primer cel

### 1 Seleccione el cel "1" en la paleta [Capa].



### 2 Dibuje el borrador usando las herramientas [Lápiz] y [Goma].



Para obtener más información sobre los borradores de dibujo, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Primer borrador"](#).

El borrador ahora está finalizado.

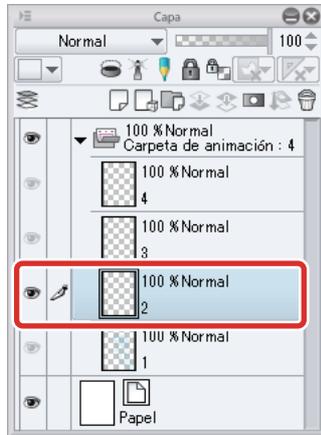


## Dibujar el resto de cels

Dibujar borradores del mismo modo para el resto de los cels.

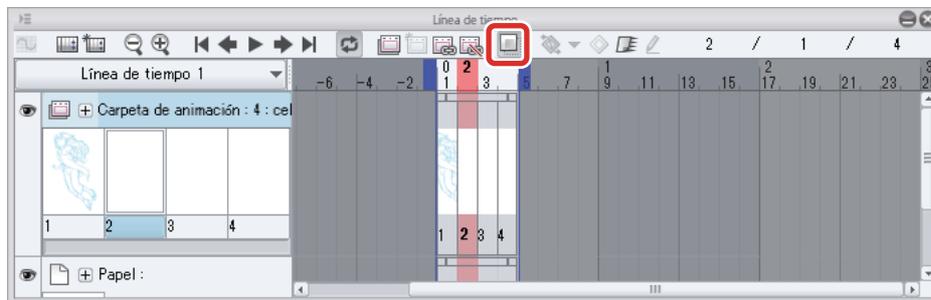
### 1 Seleccione el cel que se vaya a dibujar en la paleta [Capa].

En este caso, se selecciona el cel "2".

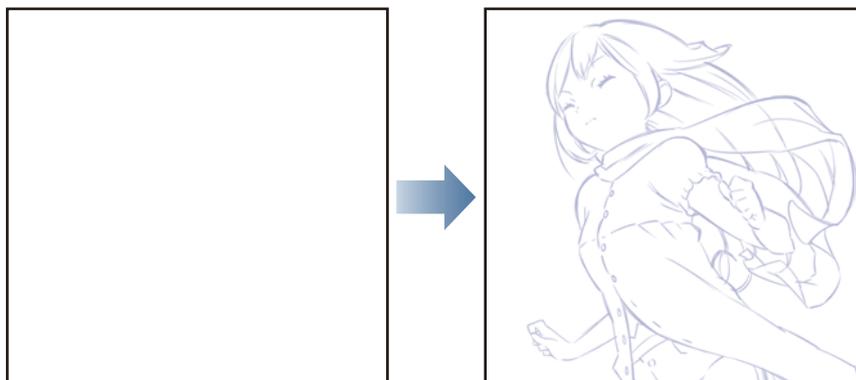


- Solo se muestra el cel seleccionado de la carpeta de animación. Otros cels de la misma carpeta no se muestran.
- Para obtener más información sobre los borradores de dibujo, consulte "[Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT](#)" → "[Primer borrador](#)".

### 2 Haga clic en [Habilitar papel cebolla] en la paleta [Línea de tiempo].

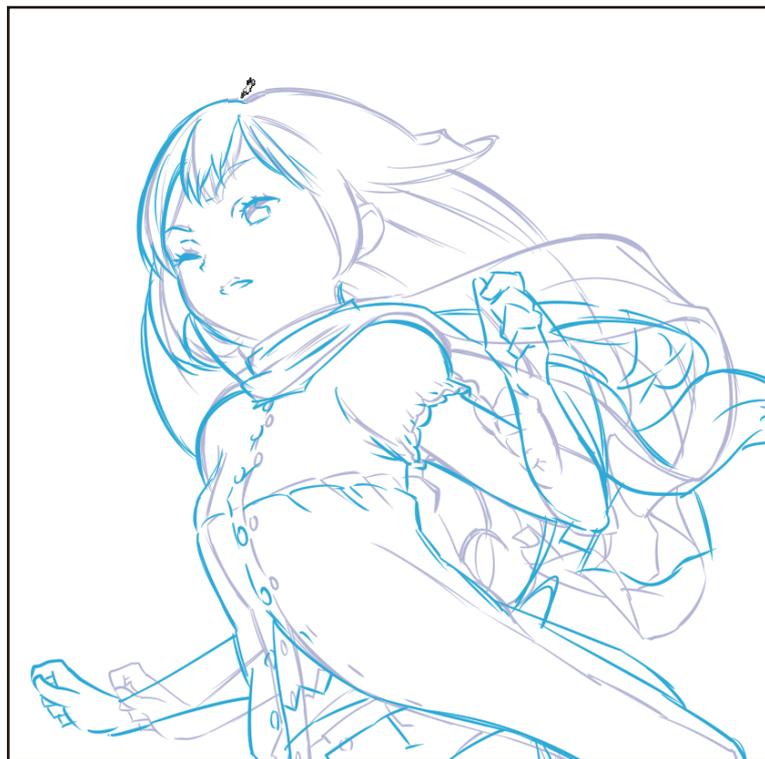


La ilustración dibujada en el cel "1" se muestra en el lienzo. Esto se conoce como "papel cebolla".



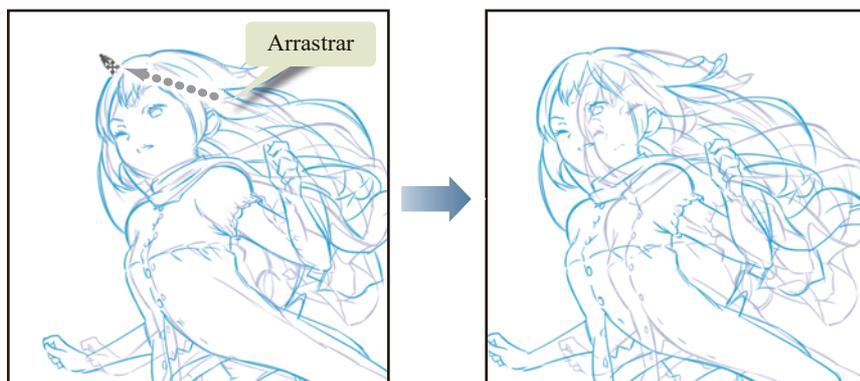
- Papel cebolla es una función que muestra los cels que rodean el cel seleccionado para que se mantenga la consistencia. Consulte "[Consejos: Papel cebolla](#)" para obtener información sobre cómo cambiar el color de visualización y el número de cels que se muestran en el papel cebolla.

### 3 Consulte el papel cebolla mientras dibuja el borrador del cel



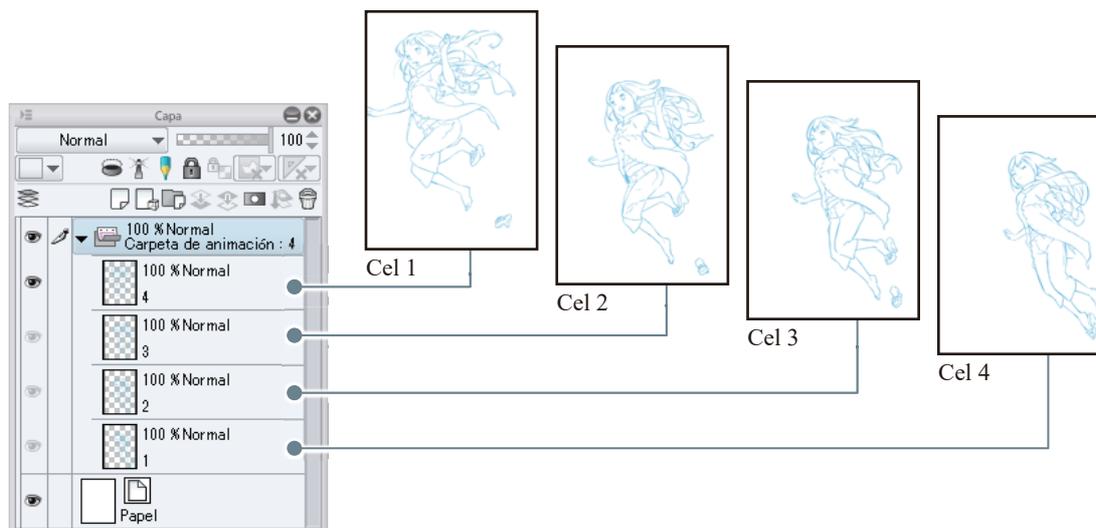
### 4 Cuando haya terminado el borrador, seleccione la herramienta [Mover capa] y arrastre el lienzo.

El segundo cel se dibujó inicialmente en la misma posición que el anterior, pero para esta animación, el personaje se mueve hacia delante, por tanto, seleccione la capa para el "2" y muévala hacia la izquierda.



## 5 Dibujar borradores del mismo modo para los cels restantes.

Una vez haya dibujado borradores para todos los cels, el proceso de borrador habrá finalizado.



## 6 Haga clic en [Habilitar papel cebolla] en la paleta [Línea de tiempo].

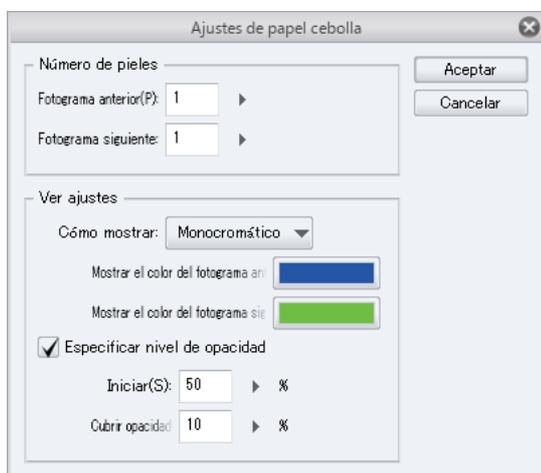
Esto oculta el papel cebolla.

## Consejos: Papel cebolla

Papel cebolla es una función que muestra los cels que rodean el que está seleccionado para que tengan consistencia. Puede mostrar u ocultar el papel cebolla haciendo clic en [Habilitar papel cebolla] en la paleta [Línea de tiempo]. Al mostrar el papel cebolla, puede consultar los cels que ya se han dibujado mientras dibuja el cel actual.



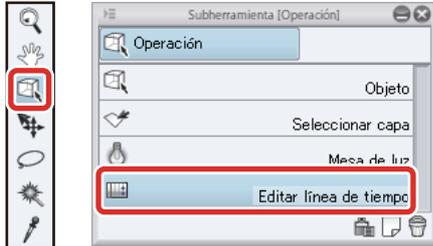
Puede ajustar el color de visualización y el número de cels que se muestran en el papel cebolla si selecciona el menú [Animación] → [Mostrar cels de animación] → [Ajustes de papel cebolla] para mostrar el cuadro de diálogo [Ajustes de papel cebolla].



## Comprobar el movimiento

Compruebe el movimiento de los cels borrador con la herramienta [Editar línea de tiempo].

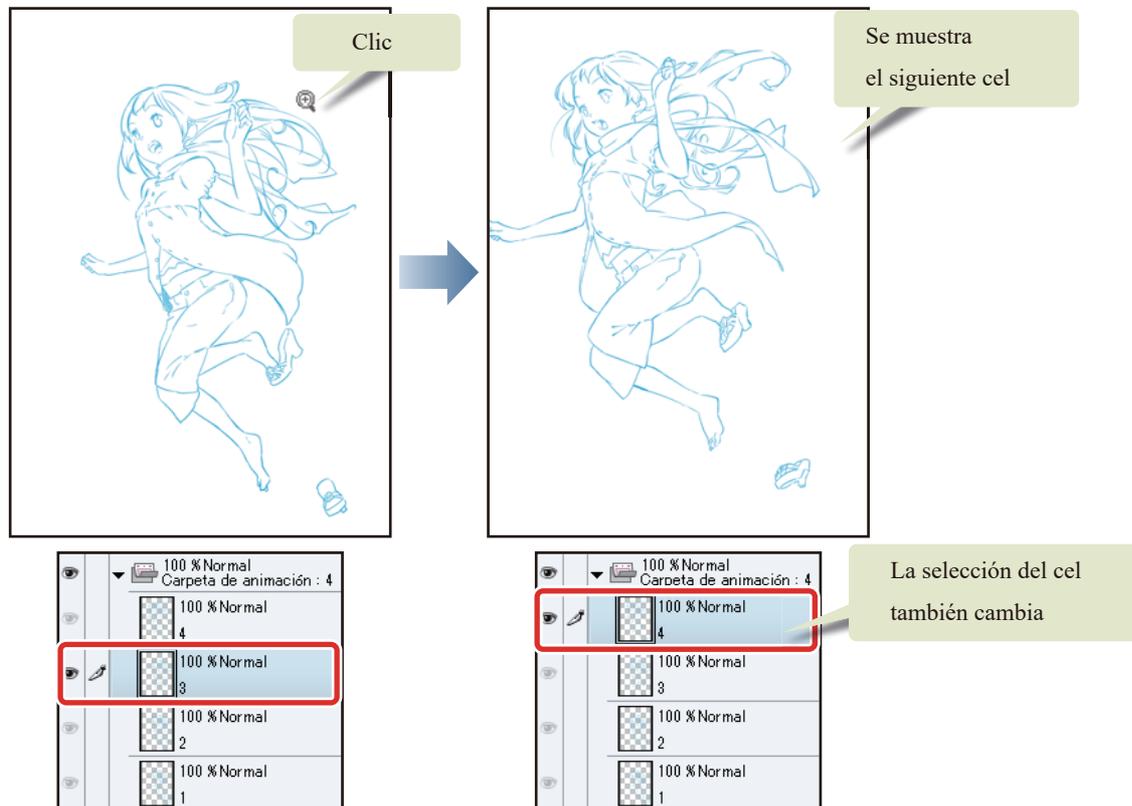
### 1 Seleccione la herramienta [Operación] → [Editar línea de tiempo] en la paleta [Herramienta].



### 2 Haga clic en el lienzo.

El lienzo cambia al cel siguiente. Continúe seleccionando para desplazarse por los cels.

La visualización no cambia tras llegar al último cel. Seleccione el primer cel en la paleta [Capa] para volver a desplazarse por los cels.



#### Nota

También puede moverse a través de los cels si pulsa las teclas [→] y [←] del teclado al utilizar la herramienta [Editar línea de tiempo].

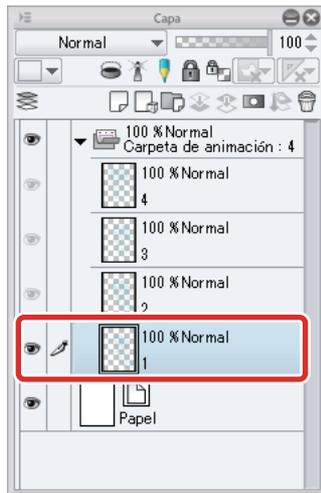
## Entintar y colorear

Entinte y coloree sus bocetos. Si un cel necesita capas múltiples, puede crear una carpeta de capas. La carpeta de capas se gestiona como un cel.

### Crear una carpeta de capas

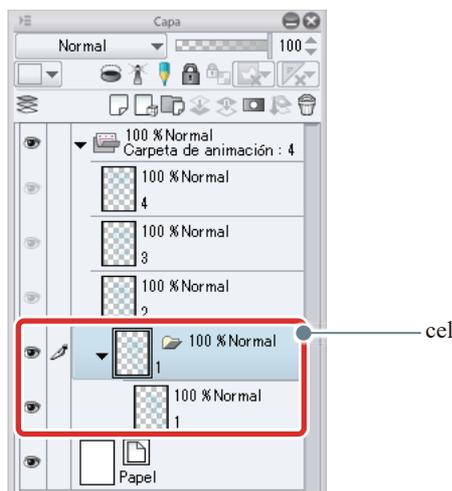
Puede crear una carpeta de capas para tratar capas múltiples como un solo cel.

#### 1 Seleccione el cel "1" en la paleta [Capa].



#### 2 Seleccione el menú [Capa]→[Crear carpeta e insertar capa].

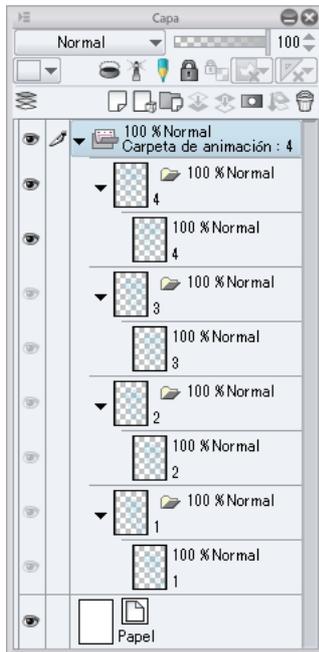
Se crea una carpeta de capas con el mismo nombre que el cel "1", y el cel "1" se guarda como una carpeta de capas. Desde este momento, la carpeta de capas se trata como un cel.



También puede seleccionar [Crear carpeta e insertar capa] en el menú que se muestra, mediante clic derecho sobre el nombre de la capa en la paleta [Capa].

### 3 Cree carpetas de capas del mismo modo para los demás cels.

Ha creado carpetas de capas de la siguiente manera.



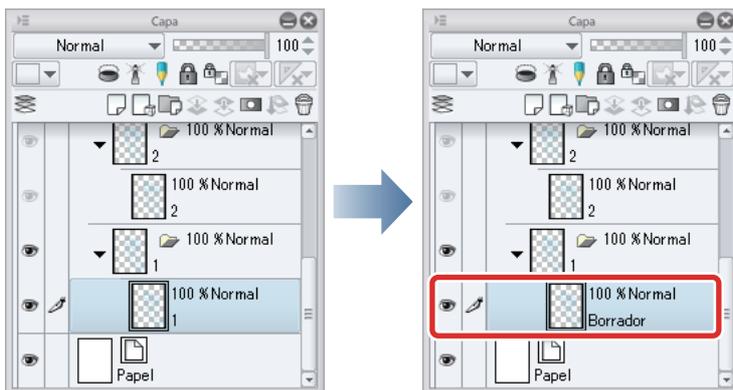
## Entintar

Entinte todos los cels.

## Dibujar el primer cel

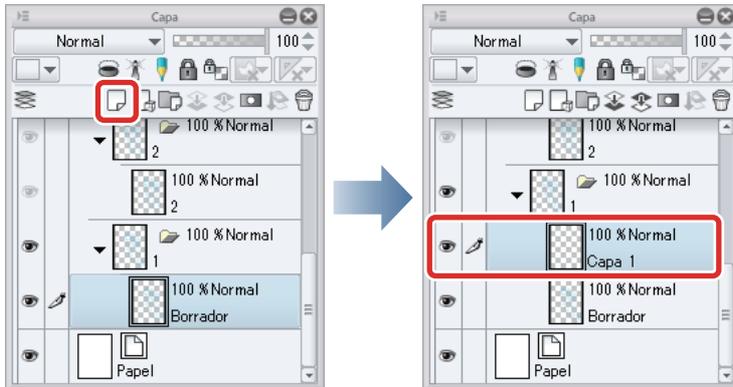
Añada una capa al cel "1" (carpeta de capas) y comience a entintar.

### 1 Seleccione la capa "1" en el cel "1", haga doble clic sobre el nombre de la capa e introduzca "Borrador".

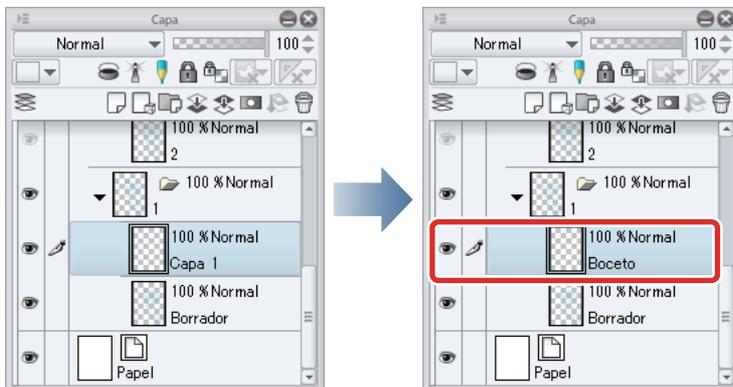


## 2 Seleccione la capa "Borrador" en el cel "1" y haga clic sobre [Nueva capa rasterizado] en la paleta [Capa].

Se crea una capa.

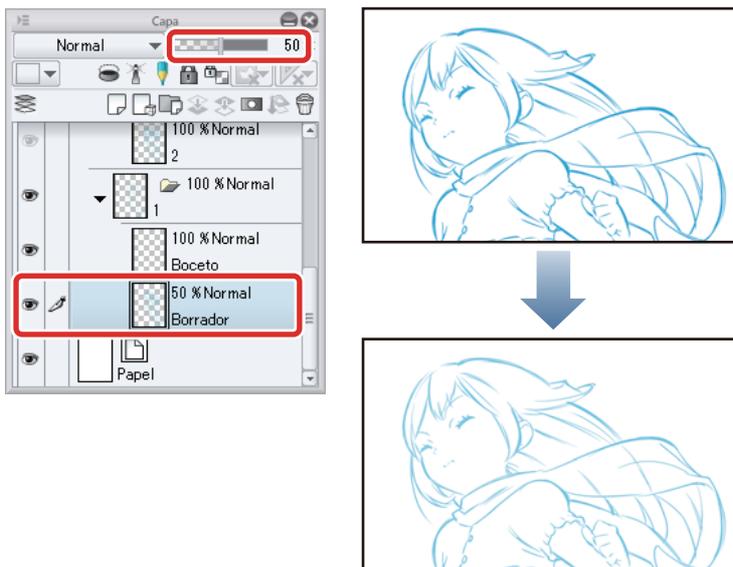


## 3 Haga doble clic sobre el nombre de la capa que ha creado e introduzca "Boceto".

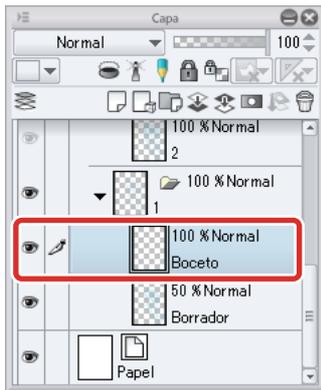


## 4 Seleccione la capa "Borrador" y cambie la [Opacidad] al 50%.

Al reducir la opacidad del borrador, resulta más fácil ver las líneas de tinta.



## 5 Seleccione la capa "Boceto" y comience a entintar.

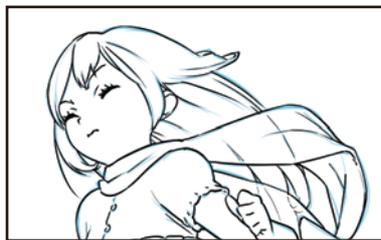
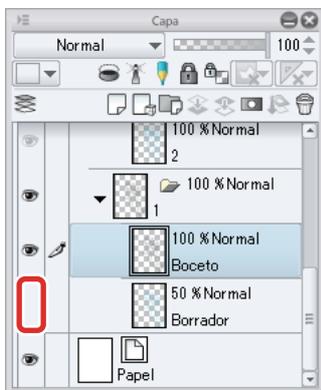


### Nota

- Para obtener más información sobre el entintado, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT" → "Entintar"](#) .
- Si no puede entintar la capa, consulte ["Si no puede dibujar en un cel \(capa\)"](#) .

## 6 Haga clic sobre el icono [Mostrar/Ocultar capa] a la izquierda de la capa "Borrador" para desactivarla.

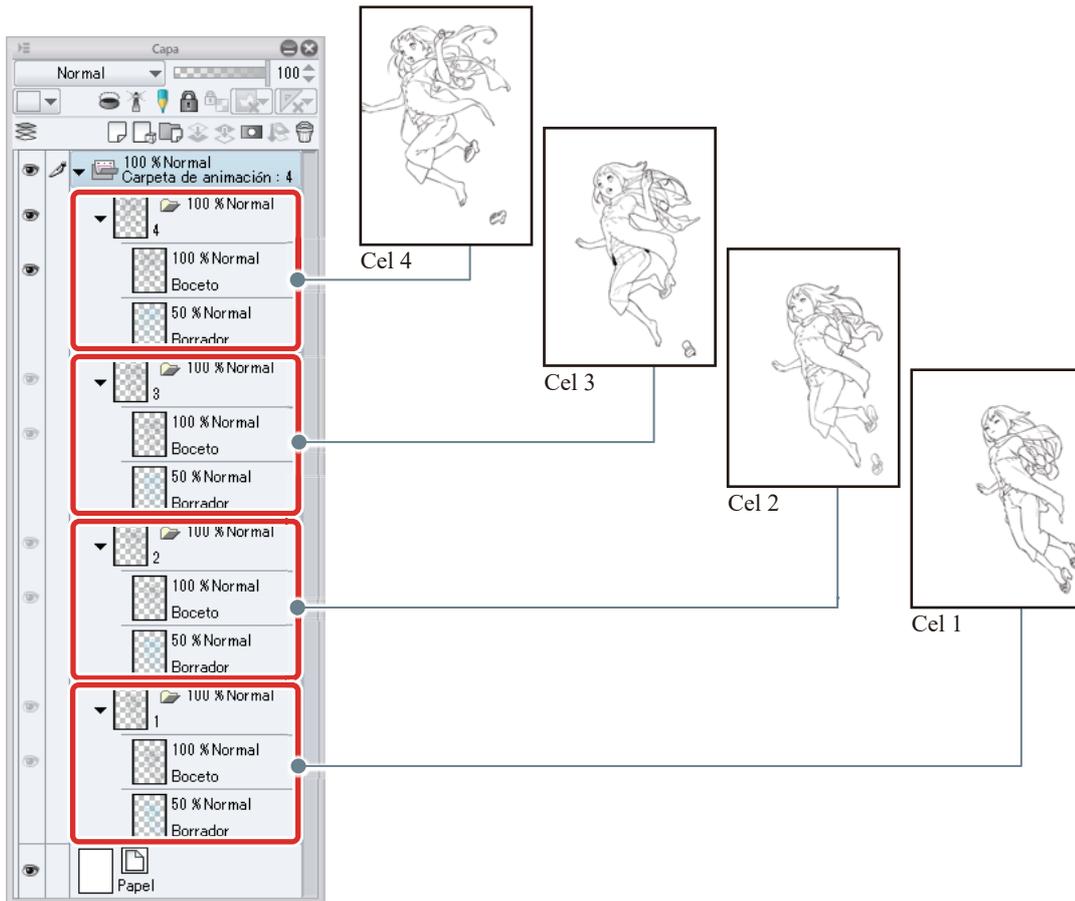
Esto oculta la capa "Borrador" de modo que solo se muestra el boceto.



## Dibujar el resto de los cels

Cree capas y entinte los dibujos del cel "2" y los siguientes del mismo modo que el cel "1".

Cuando haya terminado de entintar, las capas tendrán el siguiente aspecto.



**Nota** Si no puede entintar la capa, consulte ["Si no puede dibujar en un cel \(capa\)"](#) .

Cuando haya terminado de entintar, seleccione la paleta [Herramienta] → la herramienta [Operación] → la herramienta [Editar línea de tiempo], y haga clic sobre el lienzo para comprobar el movimiento de los bocetos. Si hay algún problema en el boceto, solúcielo antes de colorear los dibujos.

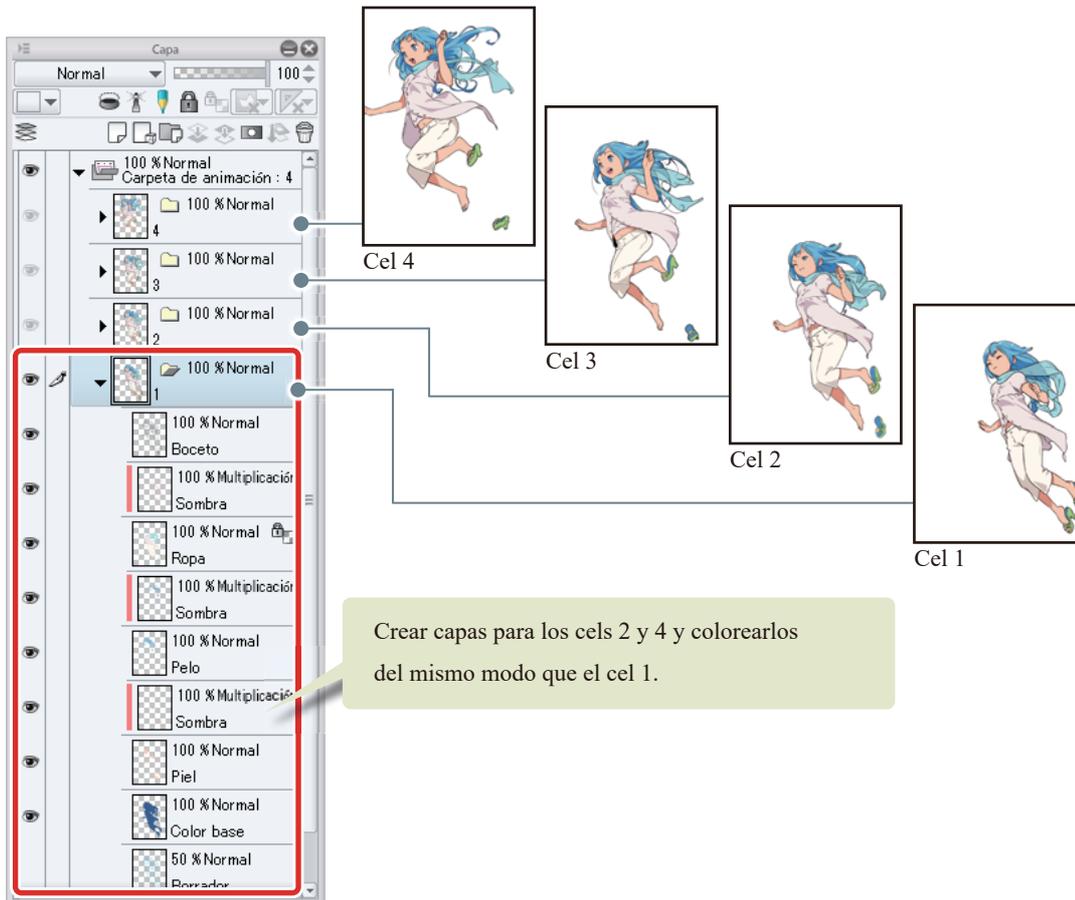
## Colorear

Cree una capa de color para cada cel y comience a colorear.



- Para obtener más información sobre el coloreado, consulte ["Guía básica para dibujar una ilustración con CLIP STUDIO PAINT"](#) → ["Coloreado básico"](#) y ["Dibujar pequeños detalles"](#).
- Consulte ["Si no puede dibujar en un cel \(capa\)"](#) si no puede colorear la capa.

En este caso, hemos creado capas y hemos coloreado cada cel como se muestra a continuación.



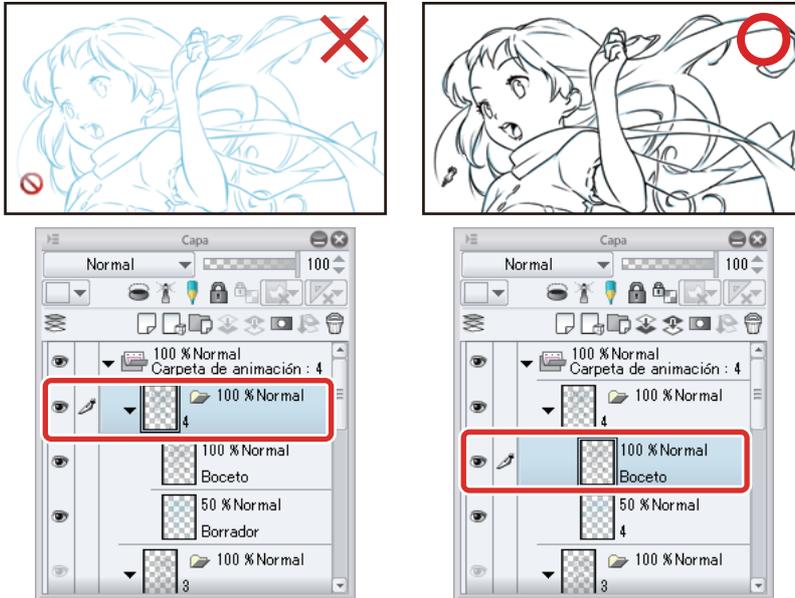
Cuando haya terminado de colorear, seleccione la paleta [Herramienta] → la herramienta [Operación] → y la herramienta [Editar línea de tiempo]. Haga clic en el lienzo para comprobar el movimiento después de colorear. Si hay algún problema, arregle el coloreado.

## Si no puede dibujar en un cel (capa)

Si no puede dibujar líneas o colorear un cel de la carpeta [Animación], compruebe los siguientes puntos.

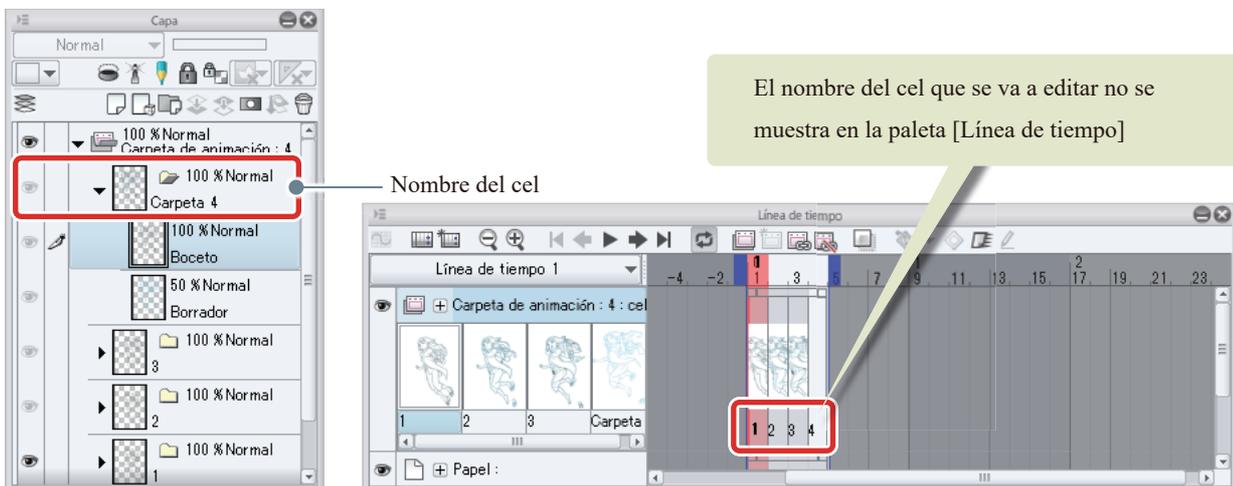
### ¿Está seleccionada la carpeta de animación o la carpeta de capas?

No puede dibujar en cels si no ha seleccionado una carpeta de animación o una carpeta de capas. Seleccione la capa que se vaya a dibujar en la paleta [Capa].



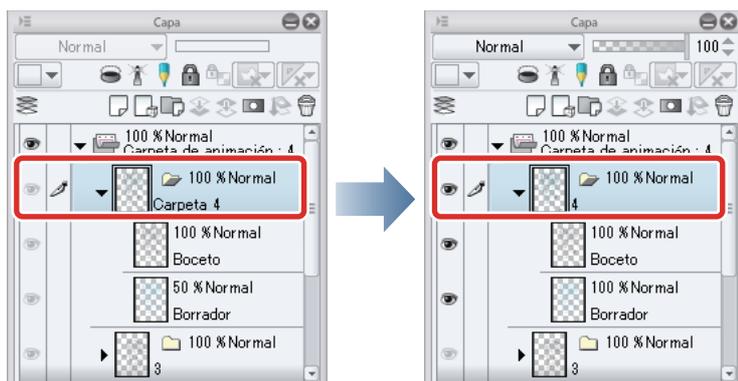
### ¿Se muestra el nombre de la carpeta de capas en la paleta [Línea de tiempo]?

Compruebe que el nombre del cel (carpeta de capas) que contiene la capa que se va a editar se muestra en la paleta [Línea de tiempo]. Es necesario especificar los cels de la carpeta [Animación] en la paleta [Línea de tiempo] antes de editarlos.



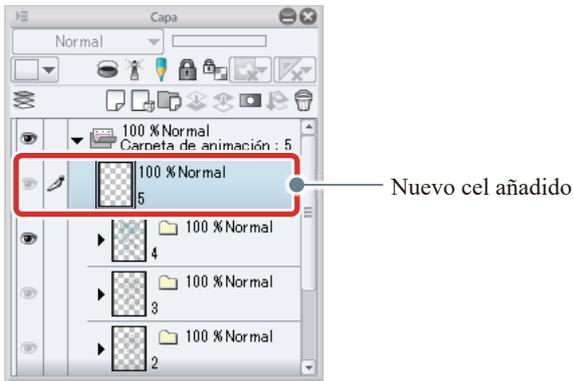
Si el nombre de cel de la carpeta de animación es distinto al nombre de cel especificado en la paleta [Línea de tiempo], cambie el nombre de cel de la paleta [Capa] de modo que coincida con el nombre de cel especificado en la paleta [Línea de tiempo].

En este ejemplo, no hay ningún cel con el mismo nombre que el cel "4" en la paleta [Línea de tiempo]. Cambie el nombre "Carpeta 4" a "4".



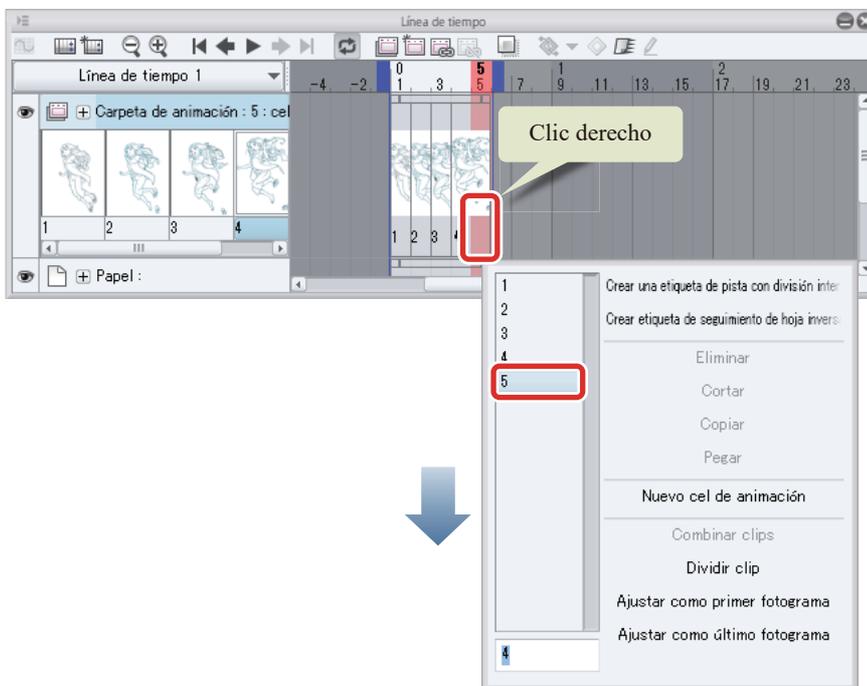
## ¿Se ha añadido el cel como nuevo cel?

Cuando añade un nuevo cel a la carpeta de animación, debe especificar el cel en la paleta [Línea de tiempo].



Haga clic derecho sobre el fotograma en la paleta [Línea de tiempo]. Esto muestra un menú emergente. Seleccione el nombre del nuevo cel que ha añadido.

En el iPad, al mantener pulsado con el dedo un fotograma, aparecerá un menú emergente.

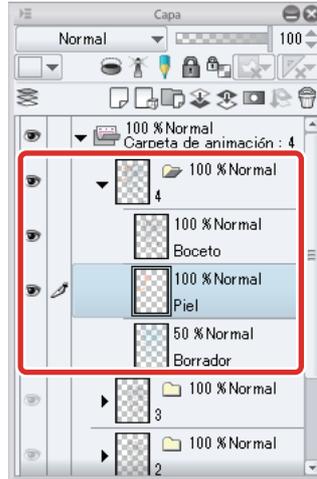
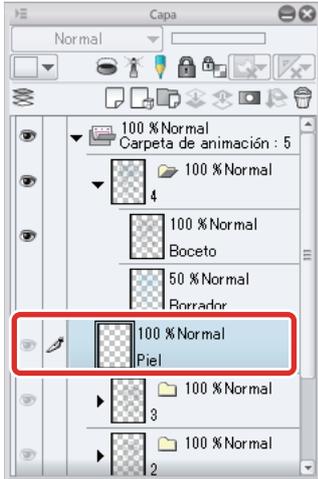


### Nota

Si no puede ver el fotograma donde desea especificar el cel en la paleta [Línea de tiempo], cambie el tiempo de reproducción. Consulte ["Cambiar el tiempo de reproducción"](#) para obtener más información sobre cómo cambiar esto.

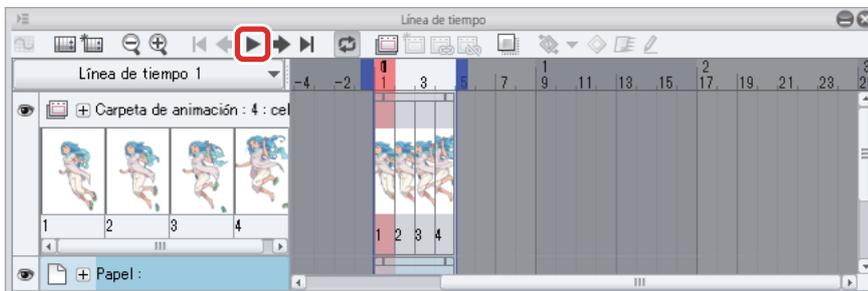
## ¿Se ha creado la capa entintada o coloreada fuera de la carpeta de capas?

Si se ha creado la capa entintada o coloreada fuera de la carpeta de capas, arrastre y suelte la capa en la carpeta de capas.



## Reproducir la ilustración en movimiento

Haga clic en [Reproducir/Detener] en la paleta [Línea de tiempo] para reproducir la ilustración en movimiento.



Puede cambiar la velocidad de reproducción si edita el tiempo de reproducción (consulte la siguiente sección, "[Editar la línea de tiempo](#)").

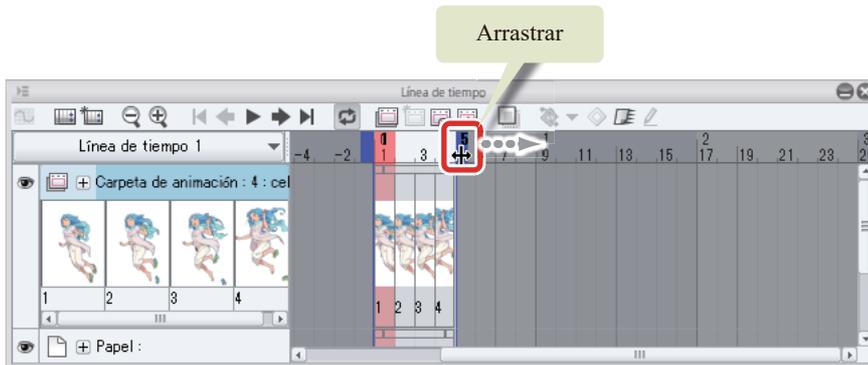
## Editar la línea de tiempo

Cambie el tiempo de reproducción o el momento en el que se reproducen los cels mediante la paleta [Línea de tiempo].

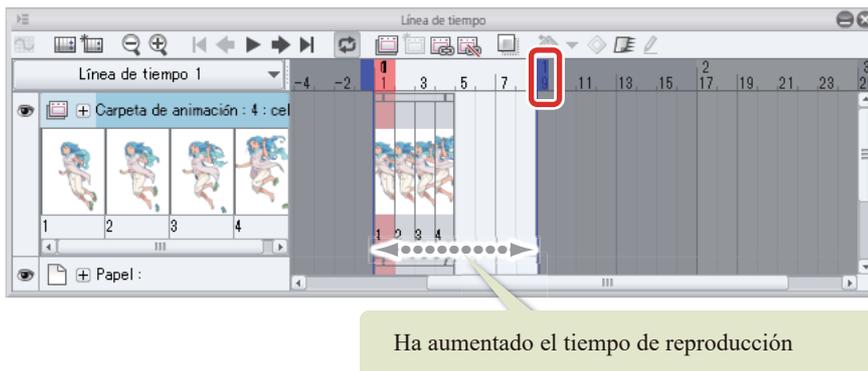
### Cambiar el tiempo de reproducción

Actualmente, la velocidad de reproducción es demasiado rápida. Para cambiarla, alargue el tiempo de reproducción.

Mueva el cursor del ratón al [Fotograma final] en la paleta [Línea de tiempo] y arrástrelo a la derecha. En este caso, lo arrastramos al octavo fotograma.



El tiempo de reproducción ahora es más largo.



**Nota** En DEBUT y PRO, puede alargar el tiempo de reproducción a un máximo de 24 fotogramas.

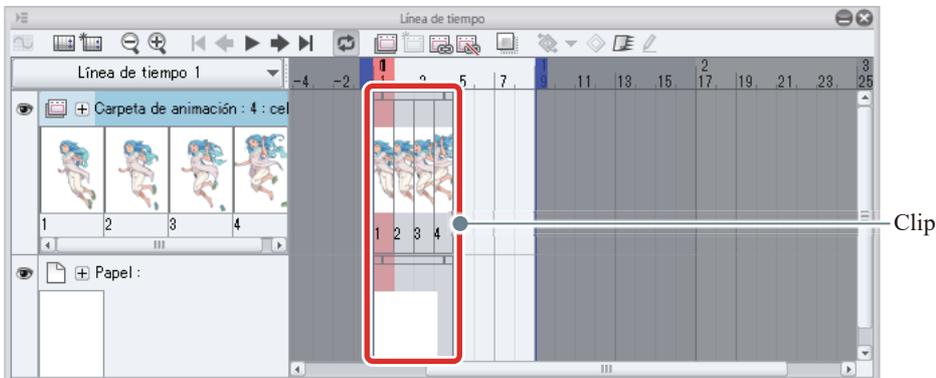
Haga clic en [Reproducir/Detener] en la paleta [Línea de tiempo] para reproducir la ilustración en movimiento. Verá que el tiempo de reproducción ha aumentado, pero no se muestran cels ni capas de papel durante la última parte del recorte. Edite la forma en que se muestran los cels y las capas de papel (consulte la siguiente sección, "Edición de la reproducción de cels").

## Edición de la reproducción de cels

La extensión del tiempo de reproducción no cambia la visualización del cel. Cambie la reproducción de cels desde la paleta [Línea de tiempo].

### Cambio del tiempo de visualización del clip

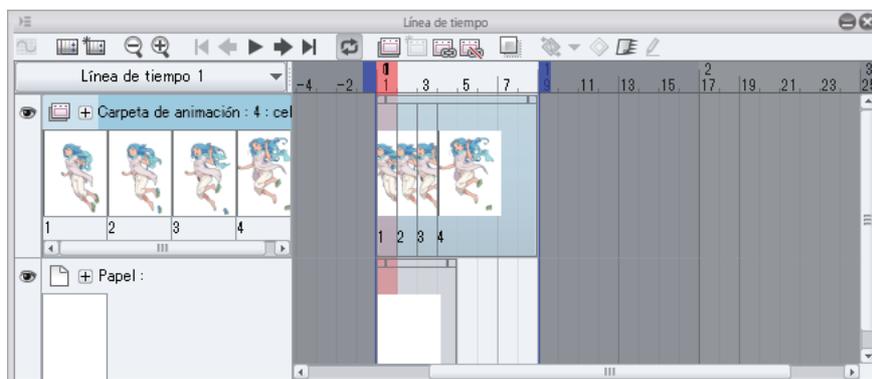
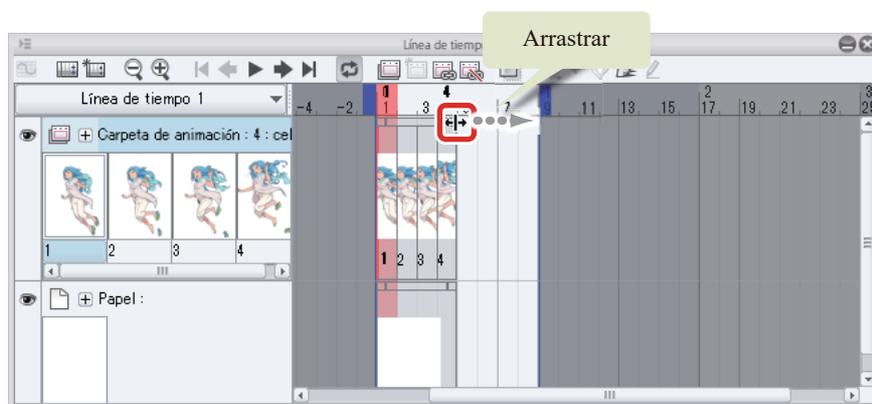
El recorte indica el área en la que se muestran los cels y las capas. Si los fotogramas del recorte no se muestran durante parte del tiempo de reproducción, tampoco se mostrarán cels ni capas de papel durante ese tiempo.



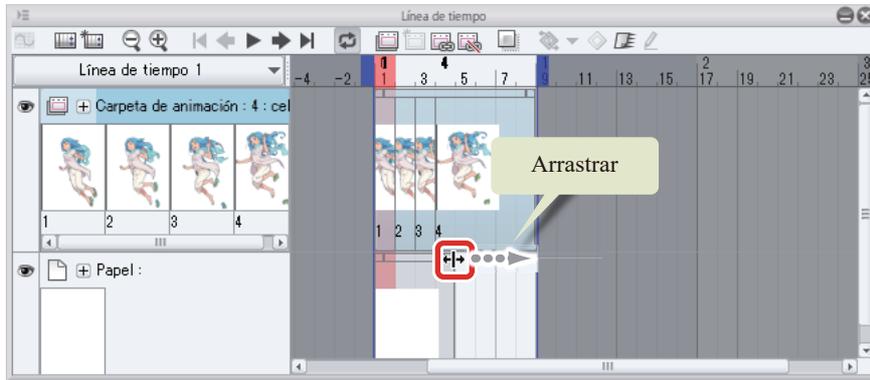
En este caso/ejemplo, cambie la longitud del recorte de modo que los cels y la capa de papel se muestren durante todo el tiempo de reproducción.

#### 1 Mueva el cursor del ratón al extremo derecho del recorte en la carpeta de animación y arrástrelo hasta el fotograma final del tiempo de reproducción.

La forma del cursor del ratón cambia a una flecha izquierda o derecha cuando lo mueve a una posición en la que puede cambiar el tiempo de visualización del recorte.



**2 Mueva el cursor del ratón al extremo derecho del recorte de la capa de papel y arrástrelo hasta el fotograma final del tiempo de reproducción.**

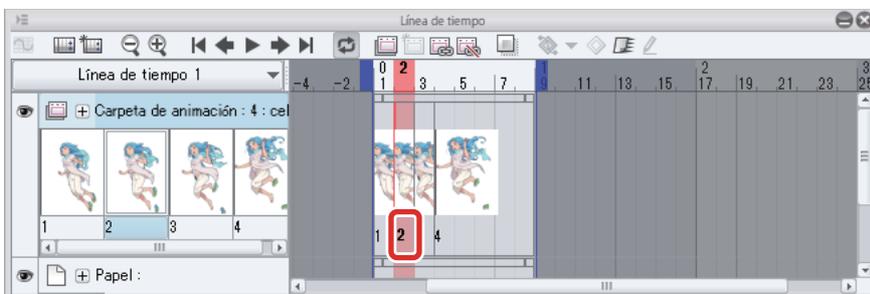


**Nota** Al arrastrar el recorte hacia la izquierda, se acorta el tiempo de visualización. Si se especifican los cels en fotogramas no incluidos en el recorte acortado, se eliminarán las especificaciones del cel.

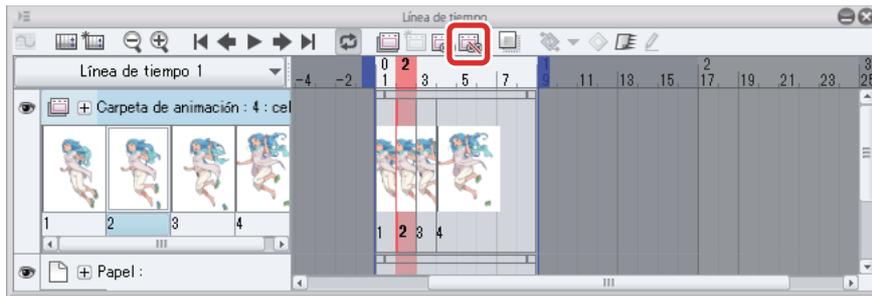
**Eliminar especificaciones del cel**

Ahora se muestran los cels y las capas de papel hasta el final, pero la reproducción todavía es demasiado rápida. Vuelva a especificar los cels de modo que el movimiento coincida con el tiempo de reproducción en la paleta [Línea de tiempo]. Deberá eliminar las especificaciones del cel antes de volver a especificar los cels.

**1 Haga clic en el cel "2" en la paleta [Línea de tiempo].**



## 2 Haga clic en [Eliminar cels especificados] en la paleta [Línea de tiempo].



Se eliminan las especificaciones del cel "2".



## 3 Elimine los cels "3" y "4" del mismo modo.

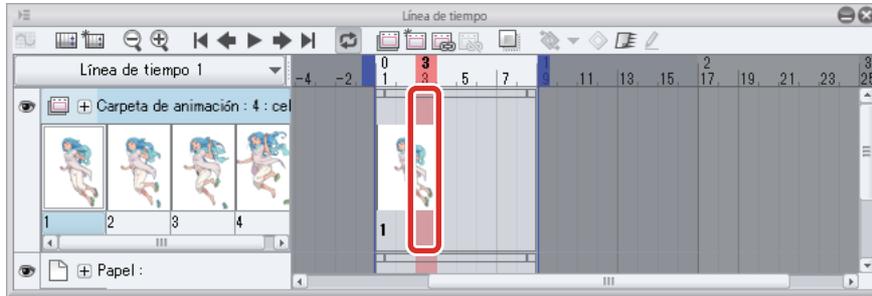
Todas las especificaciones de los cels que se no sean el "1" se eliminan de la paleta [Línea de tiempo].



## Especificar cels

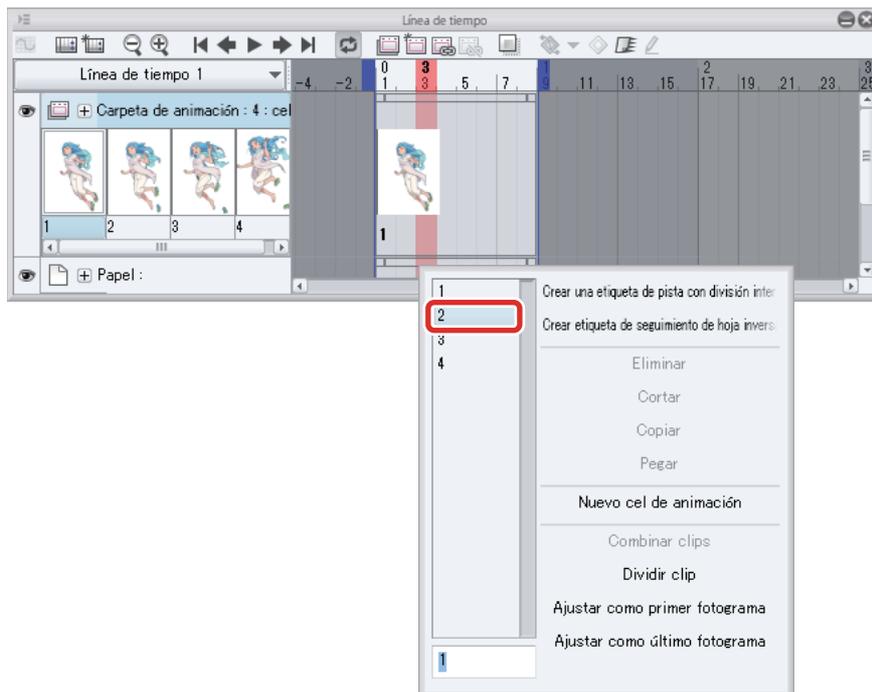
Vuelva a especificar los cels para los distintos fotogramas.

- Haga clic derecho sobre el tercer fotograma que se encuentra en la paleta [Línea de tiempo]. Si está usando un iPad, mantenga pulsado con el dedo el tercer fotograma.**

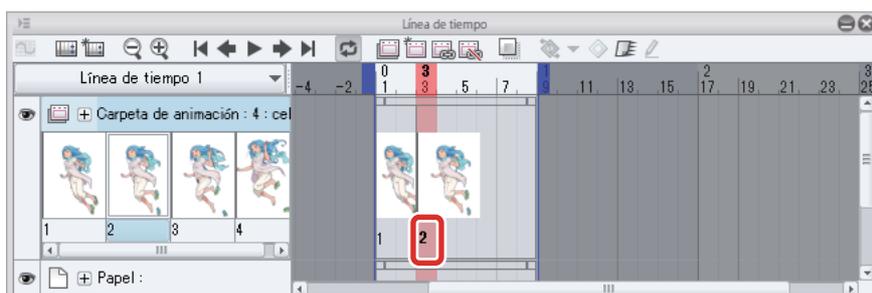


Si resulta complicado mantener pulsado el fotograma en la línea de tiempo de su iPad, amplíe con dos dedos para acercar la paleta [Línea de tiempo]. Pellizcar la paleta [Línea de tiempo] hará que se restaure a su tamaño original.

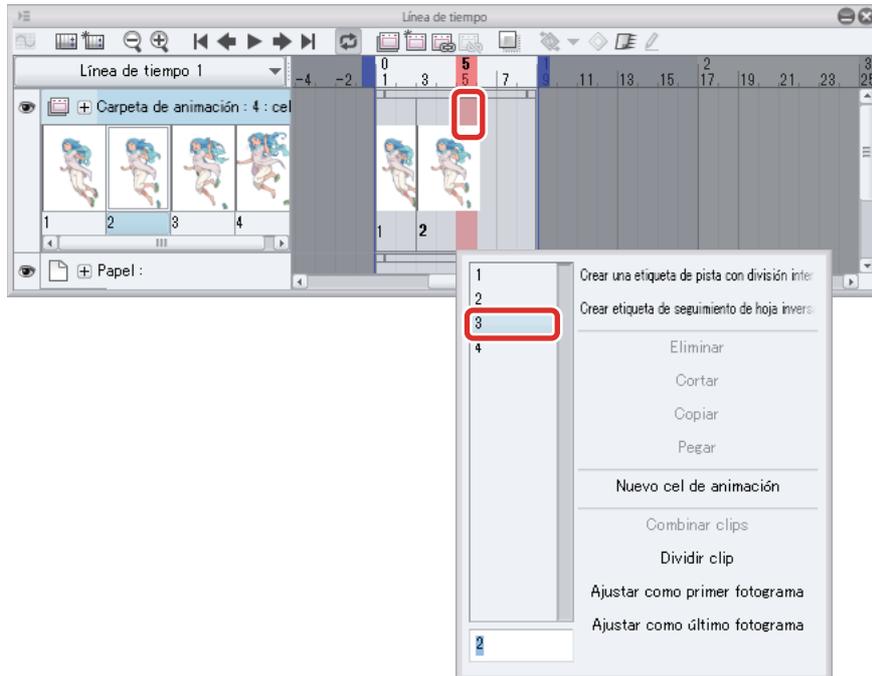
- Seleccione "2" en el menú emergente.**



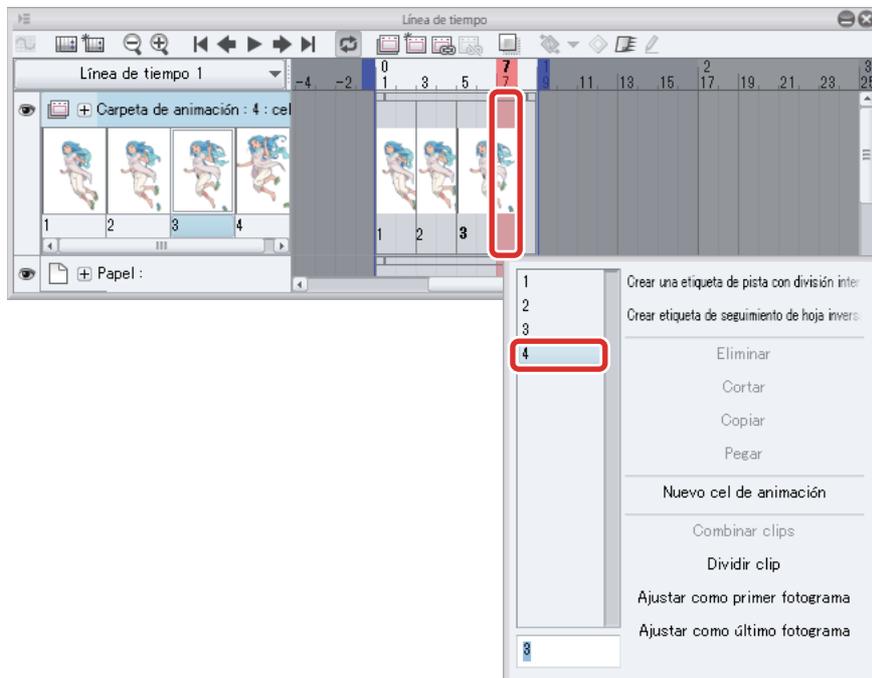
El cel "2" se especifica y se muestra en el tercer fotograma de la paleta [Línea de tiempo]. El cel "2" aparece ahora al reproducir el tercer fotograma de la paleta [Línea de tiempo].



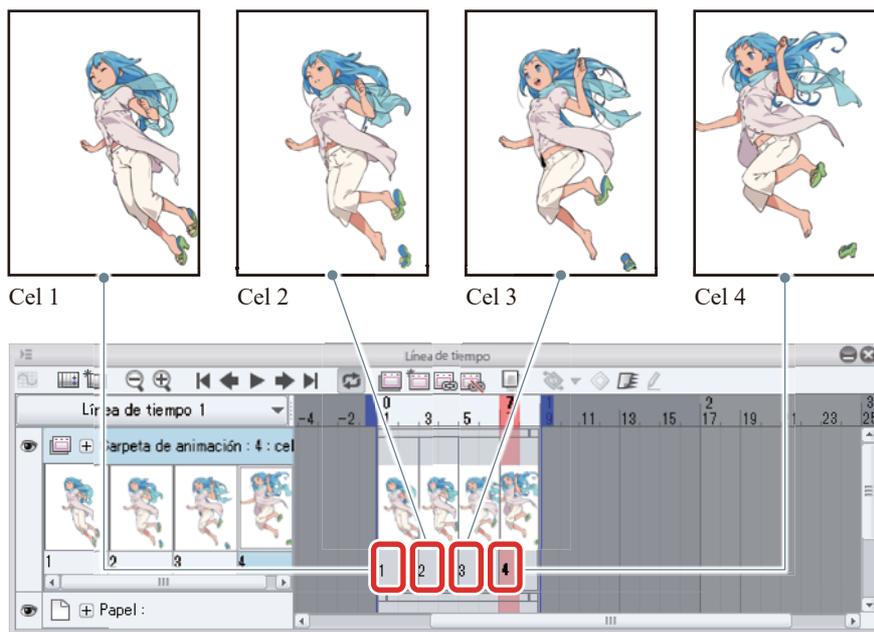
- 3** Haga clic derecho en el quinto fotograma de la paleta [Línea de tiempo]. Si está usando un iPad, mantenga pulsado con el dedo el quinto fotograma. Seleccione “3” en el menú desplegable.



- 4** Haga clic derecho en el séptimo fotograma de la paleta [Línea de tiempo]. Si está usando un iPad, mantenga pulsado con el dedo el séptimo fotograma. Seleccione “4” en el menú desplegable.



Ya se han especificado todos los cels.



### Comprobar el movimiento

Haga clic en [Reproducir/Detener] en la paleta [Línea de tiempo] para reproducir la ilustración en movimiento. Modifique el tiempo de reproducción o las especificaciones del cel si hay algún problema.



La ilustración en movimiento está completa.

## Guardar el archivo

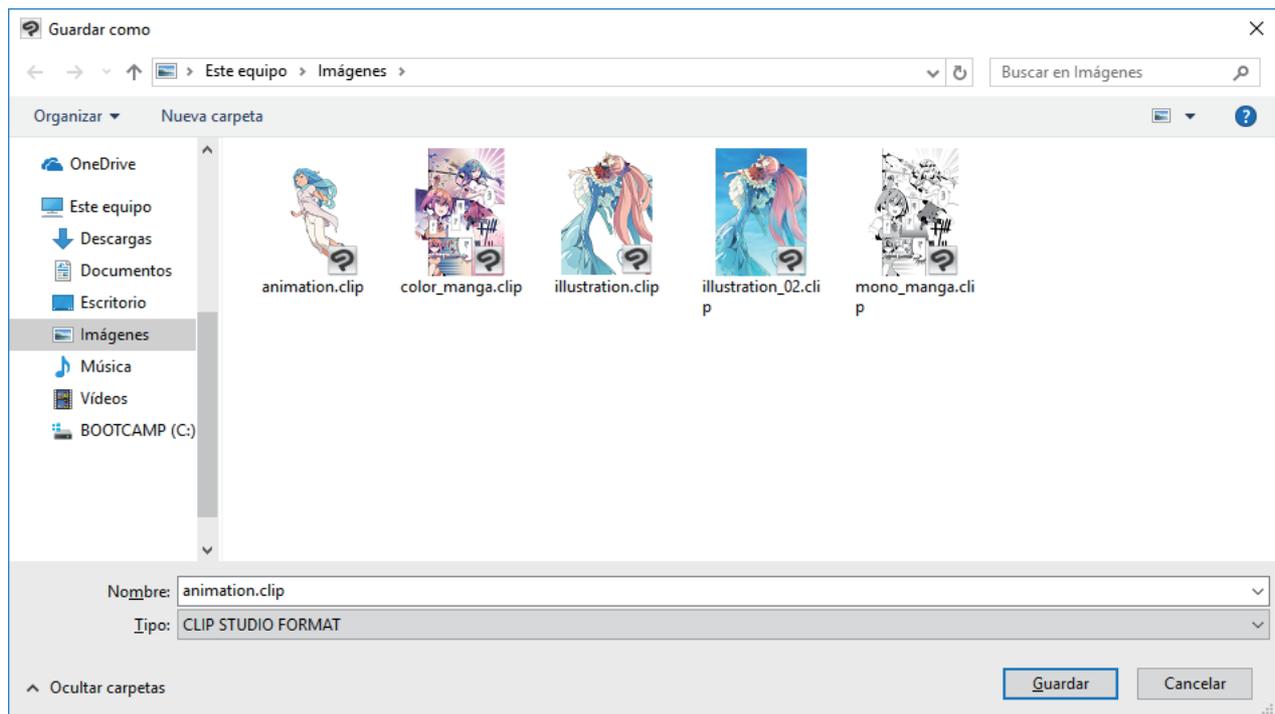
Una vez la obra esté completo, guarde el archivo. Guarde el archivo en "CLIP STUDIO FORMAT" (extensión: clip) si quiere volver a editarlo en CLIP STUDIO PAINT posteriormente.

**1** Seleccione [Archivo] → [Guardar].

**2** Guarde la obra en "CLIP STUDIO FORMAT" (extensión: clip) en el cuadro de diálogo [Guardar].

Si selecciona [Guardar] utilizando la versión para iPad, se guardará automáticamente.

Para cambiar el nombre del archivo al guardarlo, seleccione el menú [Archivo] → [Guardar como].



Para abrir un archivo guardado, seleccione el menú [Archivo] → [Abrir archivo].

## Exportar la ilustración en movimiento

Puede exportar la ilustración en movimiento en forma de archivo, tipo GIF animado o vídeo. Puede publicar en línea los archivos exportados, a través de redes sociales u otros sitios web.

### GIF animado

Los GIF animados son compatibles con diversos servicios web como las redes sociales. Este es, por tanto, un formato ideal para publicar la obra terminada en línea. Los GIF animados también presentan un tamaño de archivo inferior al de las películas. Sin embargo, solo se pueden exportar con un máximo de 256 colores.

En esta sección se explica cómo exportar la obra terminada como GIF animado.



Si va a publicar el GIF animado en un servicio web, como redes sociales, tenga en cuenta que puede haber límites de tamaño de archivo, como un máximo de [Ancho] o [Altura]. Compruebe los requisitos del servicio que vaya a utilizar antes de exportar la obra.

**1** Seleccione el menú [Archivo] → [Exportar animación] → [GIF animado].

**2** En el cuadro de diálogo [Guardar como], seleccione la carpeta en la que vaya a guardar la obra y haga clic en [Guardar].



En el iPad el cuadro de diálogo de [Guardar como] no se encuentra disponible. A continuación, proceda con el siguiente paso.

**3** Se mostrará el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación GIF animado]. Compruebe los ajustes y haga clic [Aceptar].



Si exporta un lienzo con un largo superior a 560 px como un GIF animado, el tamaño se ajustará automáticamente a 560 px.

**4** Se mostrará un mensaje que indicará el tamaño del archivo. Compruebe el tamaño del archivo y haga clic en [Aceptar].





**Si el archivo es demasiado grande para el servicio web que desea utilizar, haga clic en [Aceptar] y, a continuación, vuelva a exportar el archivo en un tamaño inferior. Puede reducir el tamaño del archivo si ajusta valores más pequeños para [Ancho], [Altura] y [Velocidad del fotograma] en el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación GIF animado].**

Se ha creado un archivo de GIF animado en la carpeta que ha especificado en el paso 2.

En el iPad, aparecerá el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir] para que pueda comprobar el archivo de animación GIF creado.

Al hacer clic en [Compartir] mediante el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir], podrá abrir los archivos de animación GIF en otros entornos o publicarlos en sus redes sociales.

## Película

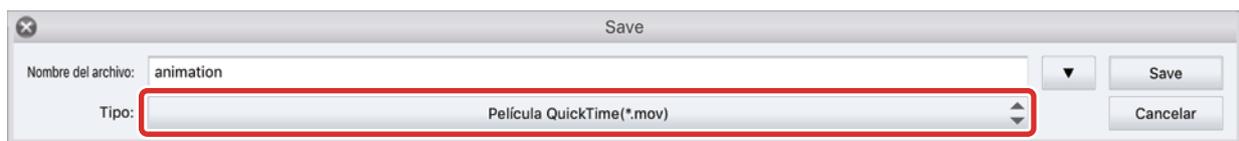
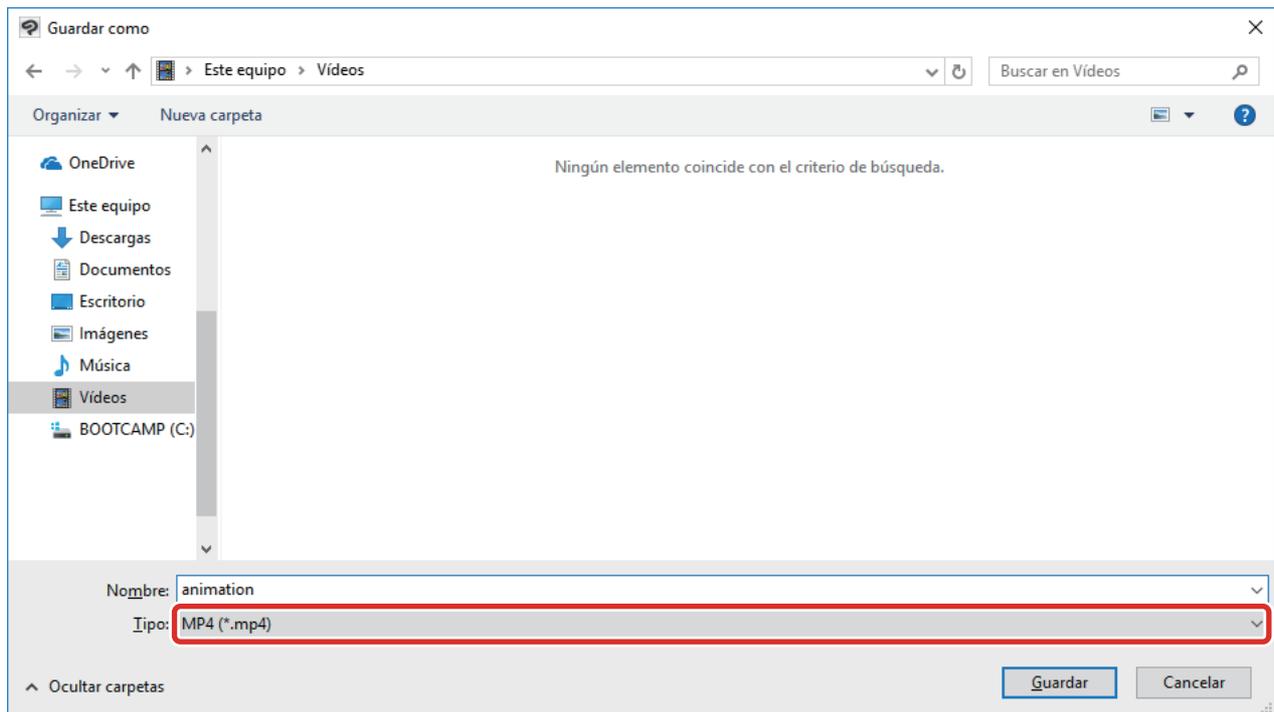
Los archivos de vídeo se pueden exportar como archivos AVI (extensión: avi) o MP4 (extensión: mp4) en Windows, o como archivos QuickTime (extensión: mov) o MP4 (extensión: mp4) en la versión para macOS/iPad.

A diferencia de los GIF animados, el rango de color no se reduce al exportar un archivo de película. Si ha añadido archivos de audio, como música de fondo, usando CLIP STUDIO ACTION, estos se incluirán en el archivo exportado. Los archivos de película pueden reproducir sonido además de ilustraciones en movimiento.

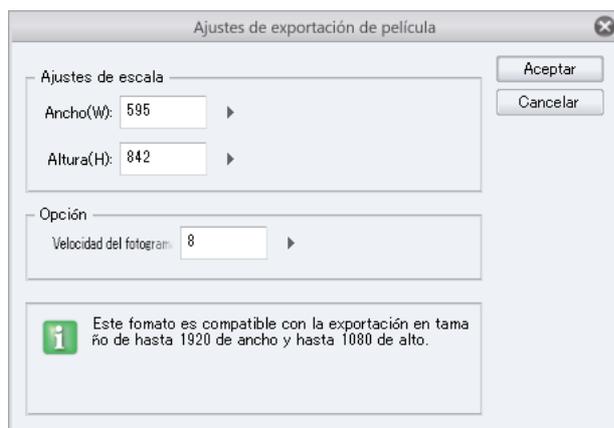
En esta sección se explica cómo exportar la ilustración en movimiento como archivo de película en MP4.

**1 Seleccione el menú [Archivo] → [Exportar animación] → [Película].**

**2 En el cuadro de diálogo [Guardar como], establecer [MP4] como [Tipo de archivo].**



**3 Se mostrará el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación de película]. Compruebe los ajustes y haga clic [Aceptar].**



Se ha creado un archivo de película en la carpeta que ha especificado en el paso 2.

En el iPad, aparecerá el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir] para que pueda comprobar el archivo de vídeo creado.

Al hacer clic en [Compartir] mediante el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir], podrá abrir los archivos de vídeo en otros entornos o publicarlos en sus redes sociales.

## Secuencia de imagen

Exporte los fotogramas de la ilustración en movimiento terminada como una serie de archivos de imagen. Los archivos exportados se nombrarán como números de serie en el orden en el que aparecerán los fotogramas en la ilustración en movimiento.

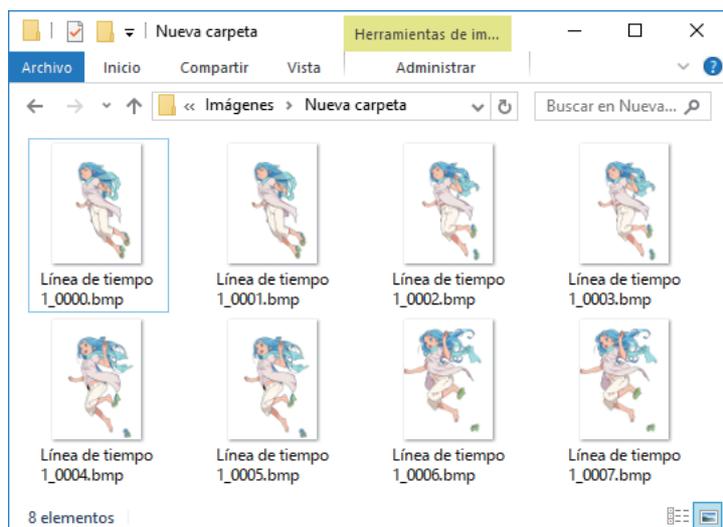
Los archivos de secuencia de imagen se pueden convertir a archivos de película o GIF animados si se importan a otro software o si se publican en algunos servicios web.

En esta sección se explica cómo exportar la obra terminada como secuencia de imagen.

- 1 Seleccione el menú [Archivo] → [Exportar animación] → [Secuencia de imagen].**
- 2 Se mostrará el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación de la secuencia de imágenes]. Compruebe los ajustes y haga clic [Aceptar].**



Se ha creado una secuencia de imagen en la carpeta especificada en [Destino de exportación] en el cuadro de diálogo [Ajustes de exportación de la secuencia de imágenes].



En el iPad, aparecerá el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir] para que pueda comprobar la secuencia de imágenes creada.

Al hacer clic en [Compartir] mediante el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir], podrá abrir los archivos de secuencia de imágenes en otros entornos. Tenga en cuenta que no puede abrir secuencias de imágenes con CLIP STUDIO PAINT como se muestra en el cuadro de diálogo [Operación del archivo/Compartir].