

CLIP STUDIO PAINT

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

STARTUP GUIDE

[GUIDE DE DÉMARRAGE]



Avant de parcourir ce guide

Nous vous remercions d'avoir acheté CLIP STUDIO PAINT. Cette section décrit les éléments à garder à l'esprit lors de la lecture de ce guide.

Annotations dans ce guide

Ce guide (y compris sa forme de données) a été écrit et édité en fonction de la dernière version de ce logiciel du Mars 2019, et peut différer des spécifications de votre produit actuel.

À propos des opérations décrites dans ce guide

Sauf indication contraire, les opérations de ce guide sont décrites en se basant sur la version Windows.

Si vous êtes un utilisateur de Mac OS ou iPad, remplacez et lisez tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsqu'il est remplacé, l'opération sur Windows, mac OS et iPad a la même signification.

! Important

- Pour utiliser les touches de raccourci sur un iPad, veuillez y connecter le clavier.
- Il est possible d'utiliser le clavier de bord sur l'iPad. Le clavier de bord est un outil pour aider à rentrer des touches de modification et autres. Pour les détails sur l'opération du clavier de bord, veuillez vous référer à « [Clavier Latéral \(iPad\)](#) » .

Windows	macOS	iPad
Touche [Alt]	Touche [Option]	Touche [Option]
Touche [Ctrl]	Touche [Commande]	Touche [Commande]
Touche [Entrée]	Touche [Entrée]	Touche [Entrée]
Touche [Retour arrière]	Touche [Suppr]	Touche [Suppr]
Clic droit (Bouton de la souris)	Clic de souris avec la touche [Contrôle] enfoncée	<ul style="list-style-type: none">● Appuyez tout en maintenant la touche [Contrôle]● Appuyez longuement avec le doigt.

Symboles

Ce guide utilise des symboles pour indiquer les explications liées aux opérations. Les symboles signifient les choses suivantes.

! Important

Indique des éléments portant facilement à confusion ou à prendre en compte lors de l'utilisation de CLIP STUDIO PAINT.

Note

Indique des astuces et informations complémentaires, utiles à l'utilisation de CLIP STUDIO PAINT.

Niveaux de produit

Il existe trois niveaux de produit pour CLIP STUDIO PAINT : DEBUT, PRO et EX. Ce guide décrit l'opération des trois niveaux. Les fonctions qui sont uniquement disponibles dans certains niveaux sont marquées du symbole de ce niveau.

La version iPad ne possède pas différents niveaux. Les utilisateurs peuvent utiliser les mêmes fonctions que CLIP STUDIO PAINT EX.

Aucun symbole	Indique une fonction commune à CLIP STUDIO PAINT DEBUT, PRO et EX.
[DEBUT]	Indique une fonction uniquement disponible dans CLIP STUDIO PAINT DEBUT.
[PRO]	Indique une fonction uniquement disponible dans CLIP STUDIO PAINT PRO.
[EX]	Indique une fonction uniquement disponible dans CLIP STUDIO PAINT EX.

Marques commerciales et droits d'auteurs

- CELSYS, CLIP STUDIO, CLIP, QUMARION, IllustStudio et ComicStudio sont des marques commerciales ou des marques déposées de CELSYS, Inc.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Mac, macOS, iPad sont des marques ou des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- iOS est une marque ou une marque déposée de Cisco Systems Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays et est utilisée sous licence.
- Adobe, le logo Adobe et Adobe Reader sont des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les autres noms d'entreprises et de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.
- Aucune partie de ce guide (y compris ses données) ne pourra être reproduite ou copiée, sous quelque forme que ce soit ou via quelque moyen que ce soit, sans l'accord du détenteur des droits d'auteur, sauf en cas d'obligation légale.

Avant de réaliser une œuvre dans CLIP STUDIO PAINT

Cette section décrit des œuvres dessinées dans CLIP STUDIO PAINT et montre comment réaliser des opérations de base dans CLIP STUDIO PAINT.

Opérations disponibles dans CLIP STUDIO PAINT

Le logiciel CLIP STUDIO PAINT possède tout ce dont vous avez besoin pour créer des mangas et des illustrations, notamment un outil stylo au trait naturel et réaliste, un outil pinceau vous permettant d'utiliser différents styles de peinture, ainsi qu'un outil permettant de réaliser une mise en couleur remarquable et efficace.

Cette section vous fournit une brève description des fonctions qui sont disponibles dans CLIP STUDIO PAINT, en utilisant de véritables œuvres en exemple.

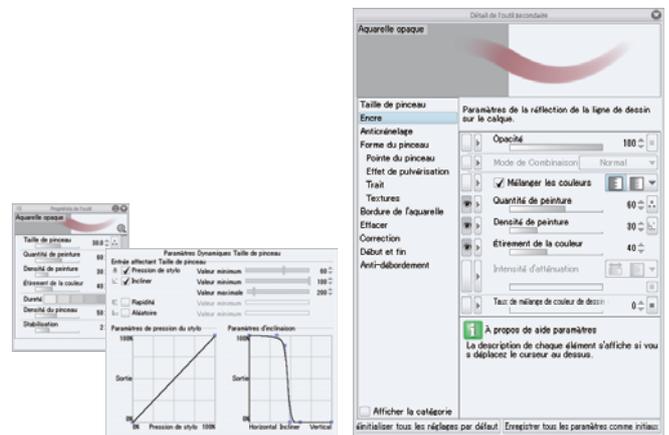
Un toucher naturel, réaliste avec de nombreux styles différents

Ce logiciel possède une fonction de détection de la pression de stylo sophistiquée, pour un toucher naturel et réaliste.

De nombreux paramètres peuvent être personnalisés, parmi lesquels une « fonction de correction » permettant de réduire le flou et le désordre des lignes, des paramètres de « début » et « fin » pour créer des lignes ressemblant à de vrais traits de stylo en changeant graduellement la largeur de la ligne au début et à la fin de ces dernières, une fonction de « trait de pinceau » pour amincir les extrémités des lignes, ainsi que de nombreuses formes de pinceau pouvant être sélectionnées en fonction du type de ligne et de la situation. L'interface est entièrement personnalisable.



L'outil Stylo offre une touche naturel et doux



Les paramètres avancés peuvent être configurés dans la palette [Propriétés de l'outil] et la palette de [Détail outil secondaire] [PRO/EX]

De nombreux styles de peinture

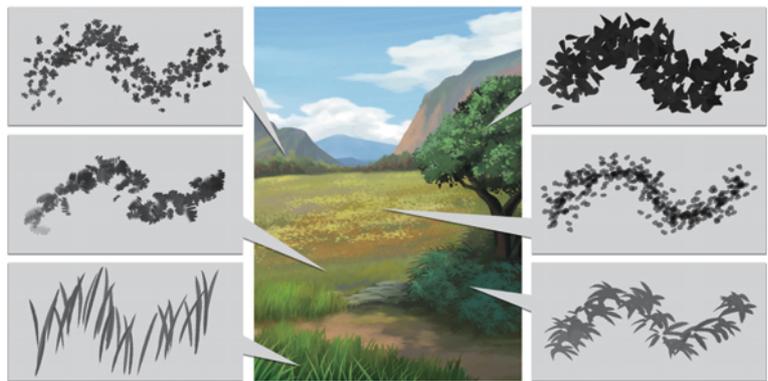
Choisissez parmi différentes fonctions de peinture pour trouver celle adaptée à votre style, de l'aquarelle pour un toucher délicat, à la peinture à l'huile pour plus de profondeur en passant par la peinture d'animation pour recréer l'aspect d'une animation de cellulo.

L'outil de pinceau peut être personnalisé de différentes manières, comme par exemple en changeant la forme de la pointe, en ajoutant de la texture ou en recréant les traits produits par les peintures à l'aquarelle. Après avoir modifié les paramètres de pinceau, vous pouvez les enregistrer en tant que pinceau original.

Vous pouvez également dessiner des motifs avec l'outil [Décoration], y compris des motifs complexes tels que de la dentelle, des chaînes ou de la végétation. Le logiciel inclut également des motifs pouvant être utilisés sur les fonds, ou pour exprimer une humeur.



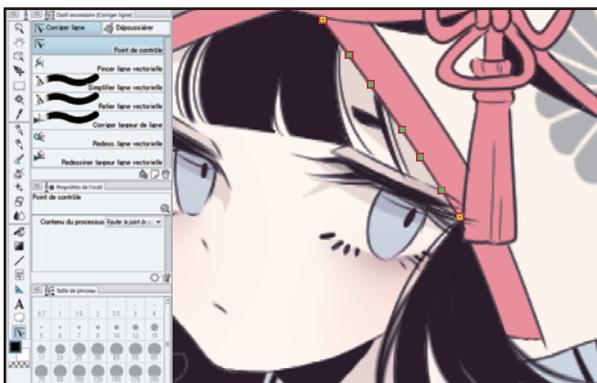
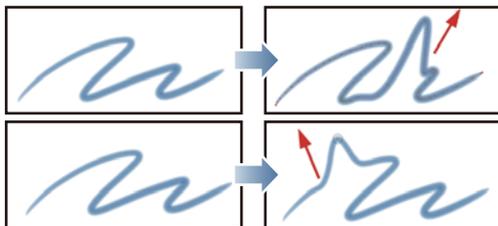
Créez un effet aquarelle



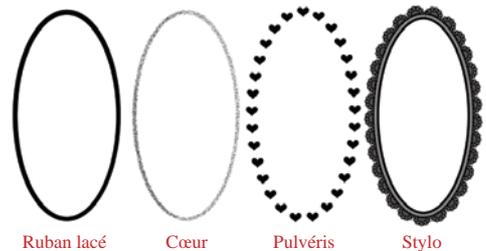
L'outil de décoration dispose de nombreux types de décoration différents

Résolution libre pour de magnifiques lignes et une modification facile [PRO/EX]

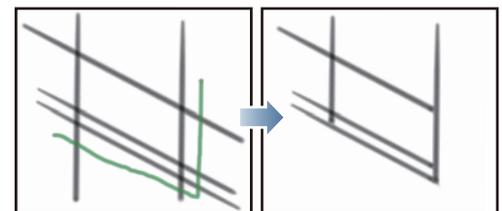
Le format vectoriel étendu permet d'utiliser des styles tels que le crayon et le pinceau, ainsi que le stylo. La même qualité de ligne magnifique est obtenue quelle que soit l'échelle de l'image et vous pouvez modifier la forme ou la largeur des lignes après les avoir dessinées. Le logiciel comprend également des fonctions utiles vous permettant d'effacer les lignes jusqu'à leur point d'intersection ou d'effacer uniquement l'une des deux lignes superposées.



Les formes de ligne peuvent être changées librement



Divers outils comme le Stylo peuvent servir à modifier la forme de pinceau dans le dessin



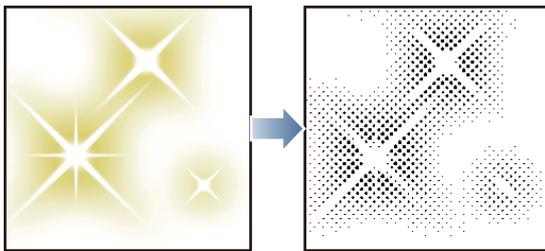
Utilisez le vecteur pour effacer les lignes dessinées en gris jusqu'à l'intersection.

Toutes les fonctions dont vous avez besoin pour les mangas, trames illimitées y compris [PRO/EX]

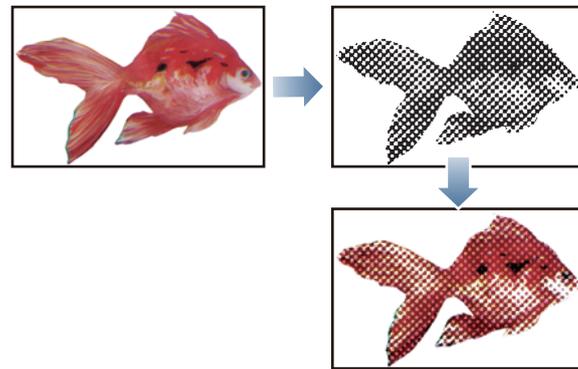
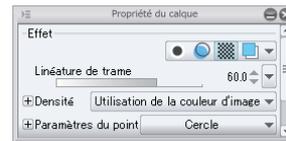
CLIP STUDIO PAINT possède également toutes les fonctions dont vous avez besoin pour créer des mangas, comme par exemple des fonctions permettant de créer des bordures et des bordures cadre, de dessiner des lignes d'effet, d'appliquer des teintes et de créer des bulles.

Les teintes étant particulièrement essentielles pour les mangas, le logiciel possède une fonction de teinte complète. Désactivez simplement « Trame » dans [Propriété du calque] pour convertir la teinte de vos dessins en points noirs et blancs. Les dessins peuvent être modifiés librement à n'importe quel moment, y compris pour ajouter ou effacer des zones, en fonction des besoins, ou changer le nombre de lignes, la densité ou la forme de trame.

Le dossier [Bordure de cadre] vous permet de créer des bordures de cadre pour votre manga tout simplement en faisant glisser la souris sur la toile pour dessiner des lignes de bordure.



Expression en points de trame de demi-teinte en noir et blanc par ton



Vous pouvez exprimer vos traits en points de demi-teintes noir et blanc. Utilisez les modes de combinaison pour ajouter de la couleur aux points.

Démarrage

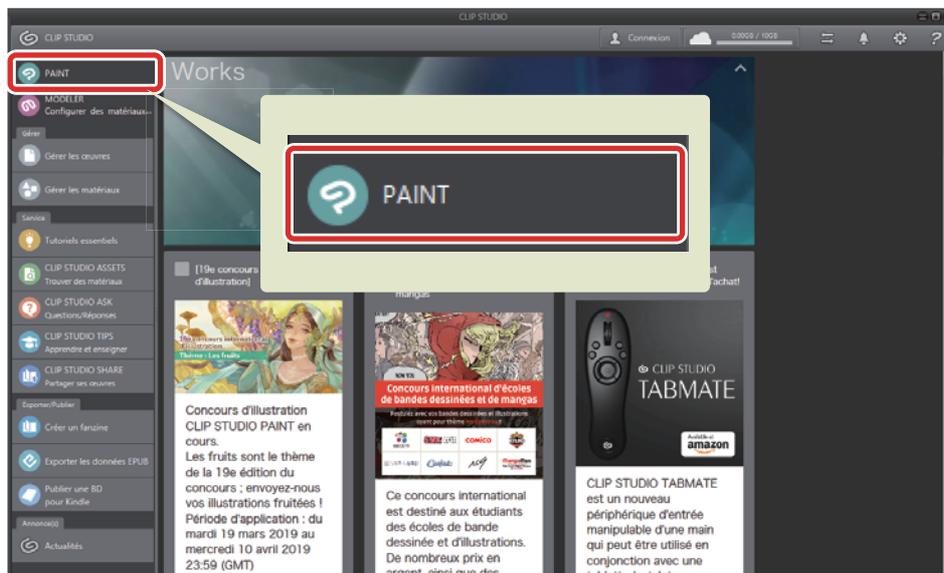
Cette partie explique comment lancer CLIP STUDIO PAINT et son écran initial.

Lors de l'utilisation de Windows / macOS

- 1 Une fois l'installation de CLIP STUDIO PAINT terminée, une icône « CLIP STUDIO » de l'application de portail correspondante est automatiquement créée. Cliquez sur l'icône CLIP STUDIO.**



- 2 Cliquez sur [PAINT] après le démarrage de CLIP STUDIO.**

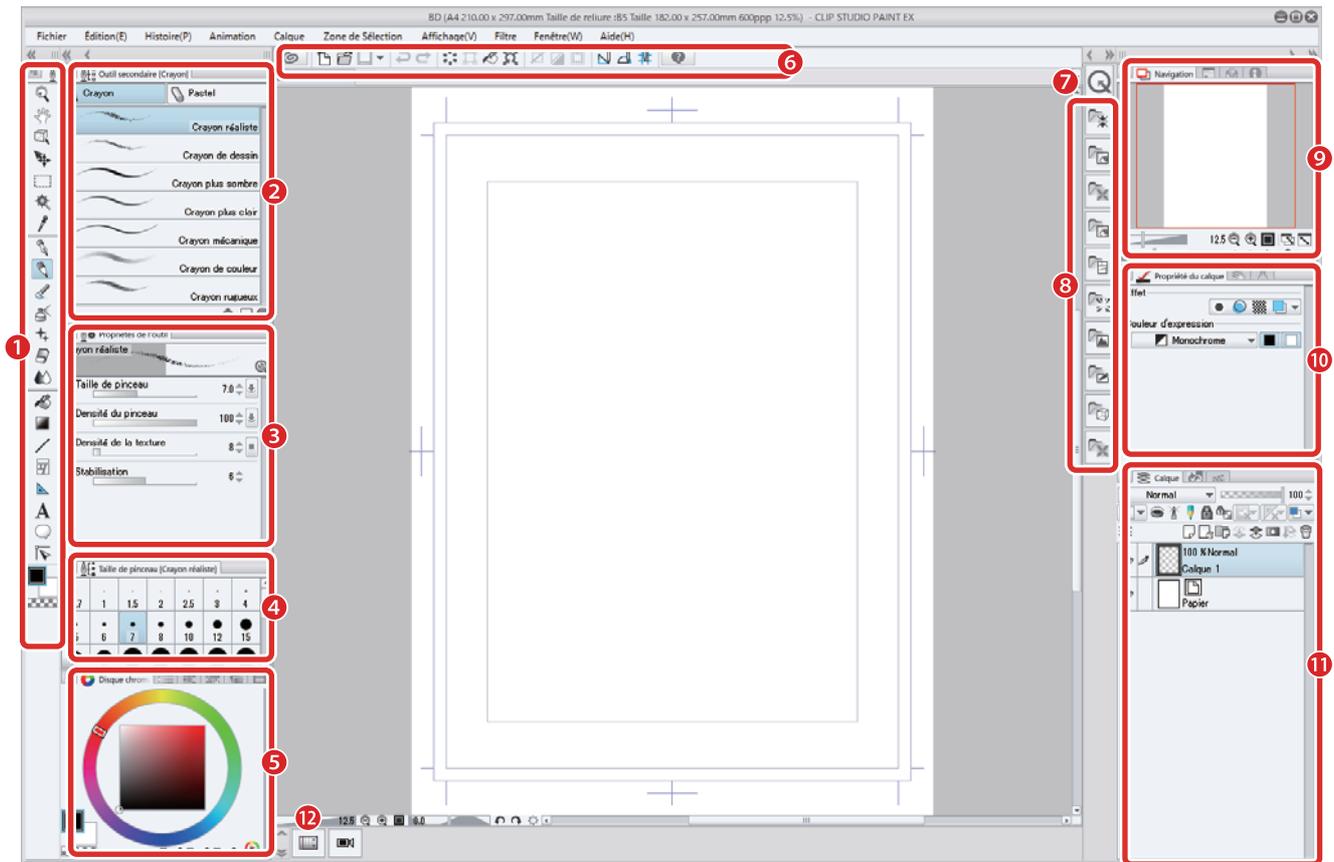


- 3 CLIP STUDIO PAINT démarre.**

Une toile blanche est automatiquement créée après le démarrage de CLIP STUDIO PAINT. La toile (la zone blanche affichée au centre) est identique au papier que vous utilisez pour réaliser des illustrations sous forme non numérique. Dessinez vos images dans cette zone.

Configuration écran

Cette section décrit les éléments, tels que les palettes, qui sont affichés par défaut.

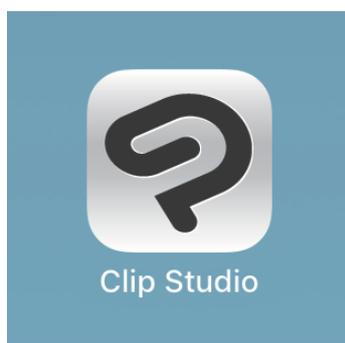


(1) Palette [Outil]	Cela vous permet de sélectionner des outils pour dessiner des illustrations ou des mangas.
(2) Palette [Outil Secondaire]	Cela vous permet de changer les réglages de chaque outil.
(3) Palette [Propriétés de l'outil]	Cela vous permet d'ajuster les paramètres outil secondaire actuellement sélectionnés.
(4) Palette [Taille de Pinceau]	Cela vous permet d'ajuster la taille du pinceau utilisé actuellement.
(5) Palette [Couleur]	Cela vous permet de sélectionner la couleur de dessin.
(6) Barre [Commande]	Cela vous permet de réaliser rapidement des opérations telles que la création d'une nouvelle toile ou l'enregistrement de votre toile.
(7) Palette [Accès Rapide]	Avec cette palette, vous pouvez enregistrer vos outils, commandes de menu et couleurs fréquemment utilisés. Les fonctions enregistrées peuvent être utilisées à partir de la palette [Accès Rapide].
(8) Palette [Matériau]	Cette palette est utilisée pour gérer les différents matériaux utilisés pour dessiner des illustrations et des mangas. Il est possible d'utiliser les matériaux par glisser-déposer sur la toile.
(9) Palette [Navigation]	Gère l'affichage de l'image affichée sur la fenêtre de la toile. Cela vous permet d'ajuster des paramètres tels que la position, l'échelle et l'angle d'affichage.

(10) Palette [Propriétés du calque] [PRO/EX]	Cela vous permet de configurer différents paramètres pour les calques. Elle peut également servir à afficher et changer les outils et outils secondaires utilisables dans le calque sélectionné.
(11) Palette [Calque]	Cela vous permet de gérer vos calques, lesquels sont des éléments essentiels lors de la création d'illustrations et de mangas numériques.
(12)Affichage de la palette de chronologie	La palette permet de choisir la synchronisation et la superposition des celluloses visibles en ce qui concerne la chronologie de l'animation.

Lors de l'utilisation d'un iPad.

1 Touchez l'icône Clip Studio.

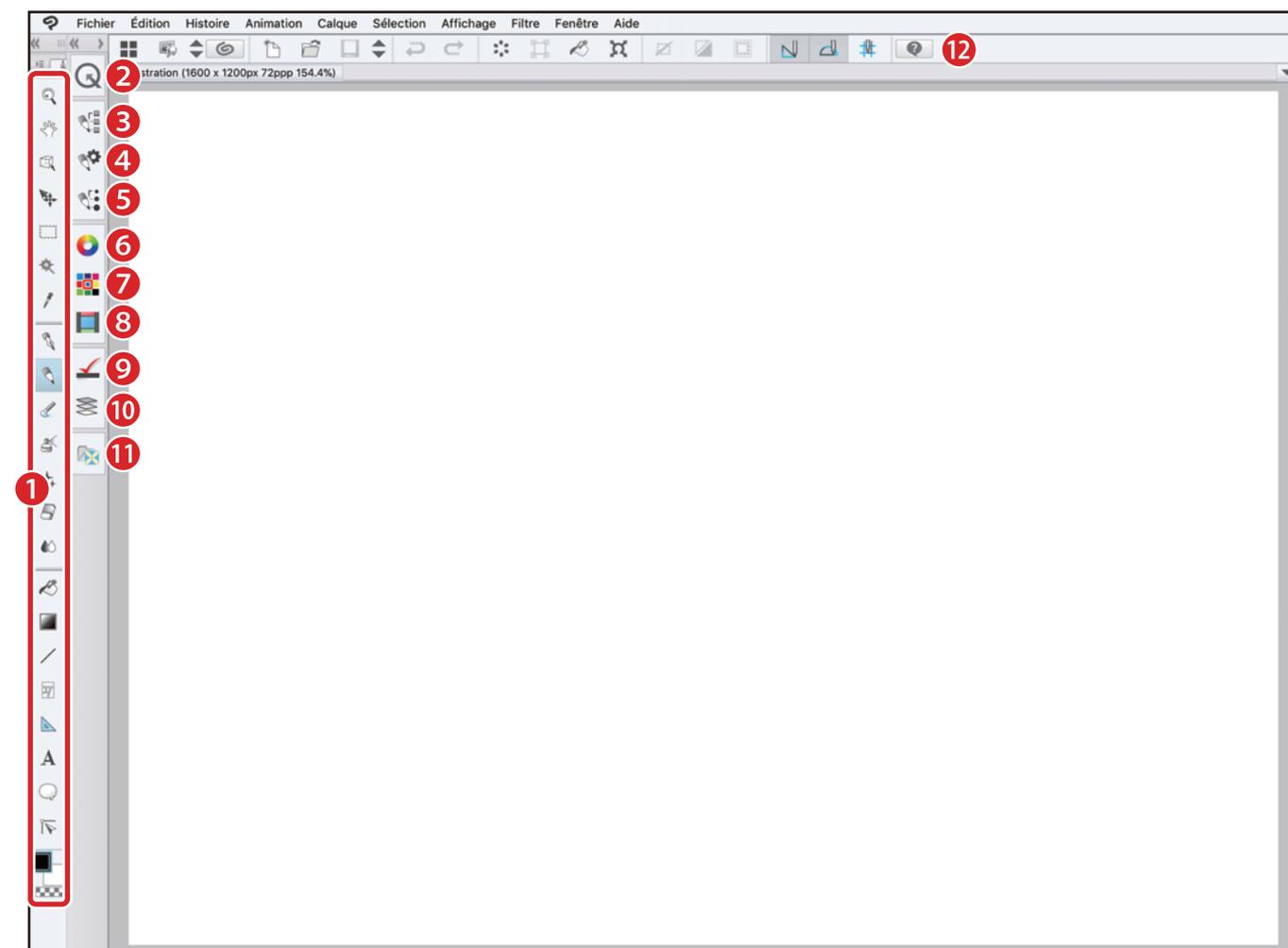


2 CLIP STUDIO PAINT démarre.

Une toile blanche est automatiquement créée après le démarrage de CLIP STUDIO PAINT. La toile (la zone blanche affichée au centre) est identique au papier que vous utilisez pour réaliser des illustrations sous forme non numérique.

Configuration écran

Cette section décrit les éléments, tels que les palettes, qui sont affichés par défaut.



(1) Palette [Outil]	Cela vous permet de sélectionner des outils pour dessiner des illustrations ou des mangas.
(2) Palette [Accès Rapide]	Appuyez pour afficher la palette [Accès Rapide]. Avec cette palette, vous pouvez enregistrer vos outils, commandes de menu et couleurs fréquemment utilisés. Les fonctions enregistrées peuvent être utilisées à partir de la palette [Accès Rapide].
(3) Palette [Outil Secondaire]	Appuyez pour afficher la palette [Outil Secondaire]. Cela vous permet de changer les réglages de chaque outil.
(4) Palette [Propriétés de l'outil]	Appuyez pour afficher la palette [Propriétés de l'outil]. Cela vous permet d'ajuster les paramètres de l'outil secondaire actuellement sélectionnés.
(5) Palette [Taille de Pinceau]	Appuyez pour afficher la palette [Taille de Pinceau]. Cela vous permet d'ajuster la taille du pinceau utilisé actuellement.
(6) Palette [Disque Chromatique]	Appuyez pour afficher la palette [Disque Chromatique]. Touchez ou faites glisser dans [Disque Chromatique] pour sélectionner une couleur de dessin.

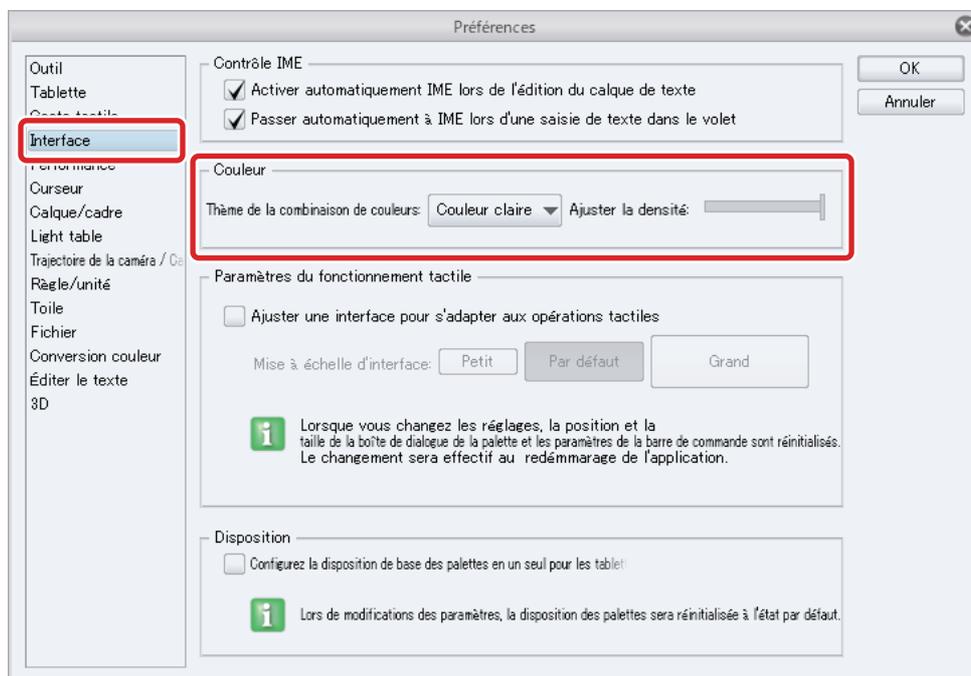
<p>(7) Palette [Ensemble de Couleurs]</p>	<p>Appuyez pour afficher la palette [Ensemble de Couleurs]. En plus de pouvoir sélectionner une couleur à partir d'une liste de couleurs classiques, vous pouvez également enregistrer des couleurs fréquemment utilisées en tant que [Ensemble de Couleurs].</p>
<p>(8) Palette [Historique des Couleurs]</p>	<p>Appuyez pour afficher la palette [Historique des Couleurs]. Vous pouvez y retrouver les couleurs que vous avez récemment utilisées. Vous pouvez sélectionner une couleur de dessin en cliquant sur les carreaux.</p>
<p>(9) Palette [Propriétés du Calque]</p>	<p>Appuyez pour afficher la palette [Propriété du Calque]. Cela vous permet de configurer différents paramètres pour les calques. Elle peut également servir à afficher et changer les outils et outils secondaires utilisables dans le calque sélectionné.</p>
<p>(10) Palette [Calque]</p>	<p>Appuyez pour afficher la palette [Calque]. Cela vous permet de gérer vos calques, lesquels sont des éléments essentiels lors de la création d'illustrations et de mangas numériques.</p>
<p>(11) Palette [Matériau]</p>	<p>Appuyez pour afficher la palette [Matériau]. Cette palette est utilisée pour gérer les différents matériaux utilisés pour dessiner des illustrations et des mangas. Les matériaux peuvent être glissés sur la toile pour être utilisés.</p>
<p>(12) Barre [Commande]</p>	<p>Cela vous permet de réaliser rapidement des opérations telles que la création d'une nouvelle toile ou l'enregistrement de votre toile.</p>

Changement de la couleur d'interface

Dans CLIP STUDIO PAINT, il est possible de changer la couleur d'interface.

Sélectionnez le menu [Fichier] → (le menu [CLIP STUDIO PAINT] pour macOS/iPad) → [Préférences].

Vous pouvez modifier la couleur via les paramètres [Couleur] en sélectionnant [Interface] dans la boîte de dialogue [Préférences].



Préparations

Cette section décrit les préparatifs de base pour dessiner des illustrations.

Changement de la taille et de la résolution de la toile

Une toile est générée automatiquement lorsque CLIP STUDIO PAINT est démarré.

Pour créer une toile avec vos paramètres favoris, changez les réglages ou créez une nouvelle toile.

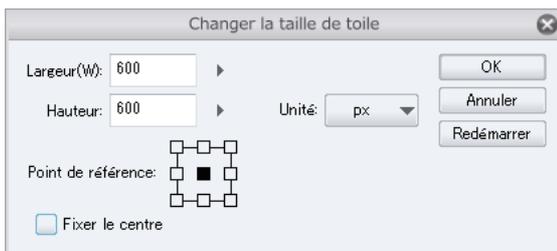
Modification des paramètres

Dans le menu [Édition], sélectionnez [Changer la résolution d'image] ou [Changer la taille de toile].

Sélectionner [Changer la résolution d'image] vous permet de modifier la largeur et/ou la hauteur proportionnellement.

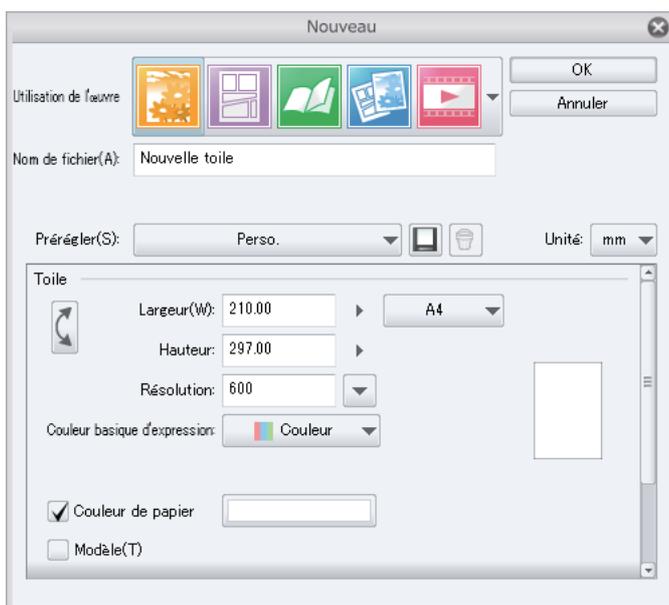


Sélectionner [Changer la taille de toile] vous permet de modifier la largeur et la hauteur librement.



Création d'une nouvelle toile

Dans le menu [Fichier], sélectionnez [Nouveau]. Dans la boîte de dialogue [Nouveau], configurez des paramètres tels que « Utilisation de l'œuvre » (PRO/EX), « Largeur », « Hauteur », « Résolution » et « Couleur basique d'expression » (PRO/EX) puis cliquez sur le bouton [OK].



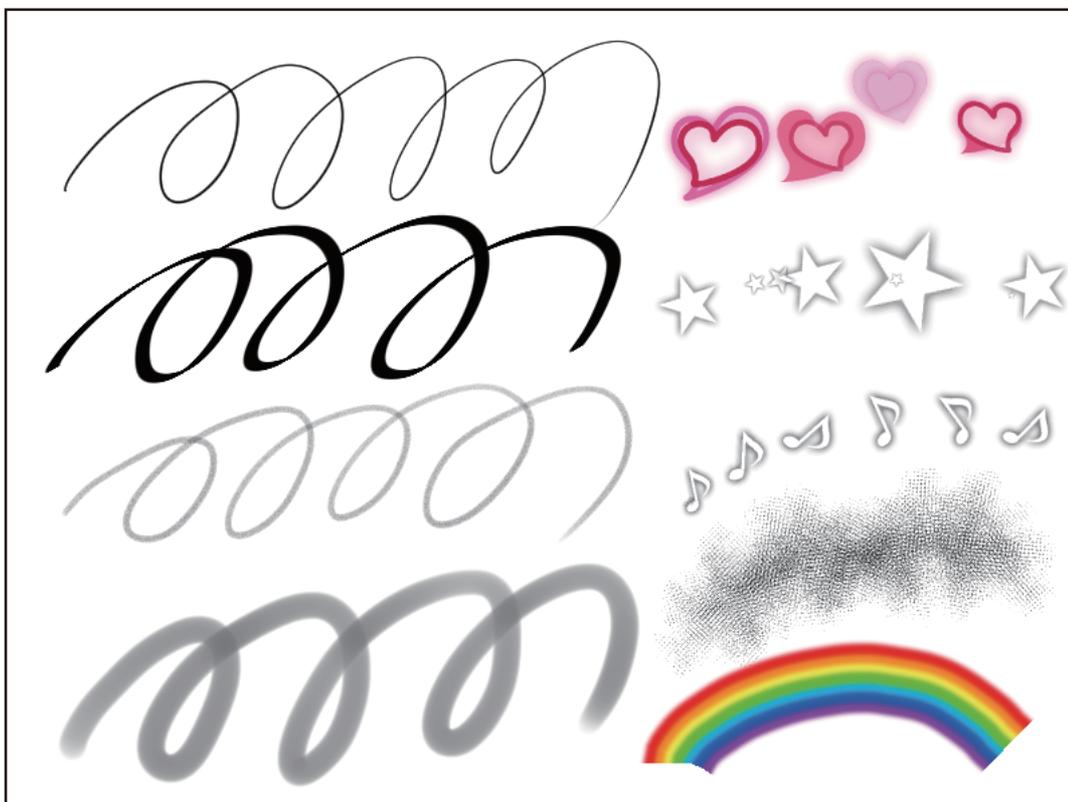
 **Note**

- Une taille souhaitée peut être préinstallée en utilisant le paramètre [Taille par défaut]. Cliquez sur le menu déroulant [Préréglage] pour afficher la liste des paramètres de toile et sélectionnez le paramètre souhaité.
- Vous pouvez également cliquer sur [Enregistrer comme préreglage] à droite de [Préréglage] pour ajouter les paramètres configurés dans la boîte de dialogue [Nouveau] en tant qu'éléments préreglés.
- Dans PRO/EX, sélectionner un élément pour [Utilisation de l'œuvre] affiche un paramètre adapté à l'utilisation sélectionnée.
- Les éléments préreglés sont gérés pour chaque utilisation de la œuvre. L'élément [Préréglage] enregistré peut être utilisé lors de la sélection de la même utilisation de la œuvre pour laquelle l'élément [Préréglage] a été enregistré ou quand [Afficher tous les réglages] est sélectionné.

Essai d'utilisation de l'œuvre de dessin

Dans un premier temps, essayez de tracer des traits sur la toile.

Lorsque vous utilisez une tablette avec un stylo, vous pouvez dessiner des traits plus épais en appuyant plus fort ou des traits plus fins en appuyant moins (la taille du trait dépend de la pression de stylo). Il existe de nombreux outils de dessin, tels que [Stylo], [Crayon] et [Décoration].



Après avoir testé les outils, vous pouvez effacer l'image entière par lot en appuyant sur la touche [Supprimer].

Astuces : En cas d'erreur au cours d'une opération

Vous pouvez annuler des opérations réalisées par erreur et restaurer l'image à son état précédent. Cliquez sur le bouton [Annuler] sur la barre [Outil] pour annuler la dernière opération.



[Annuler]

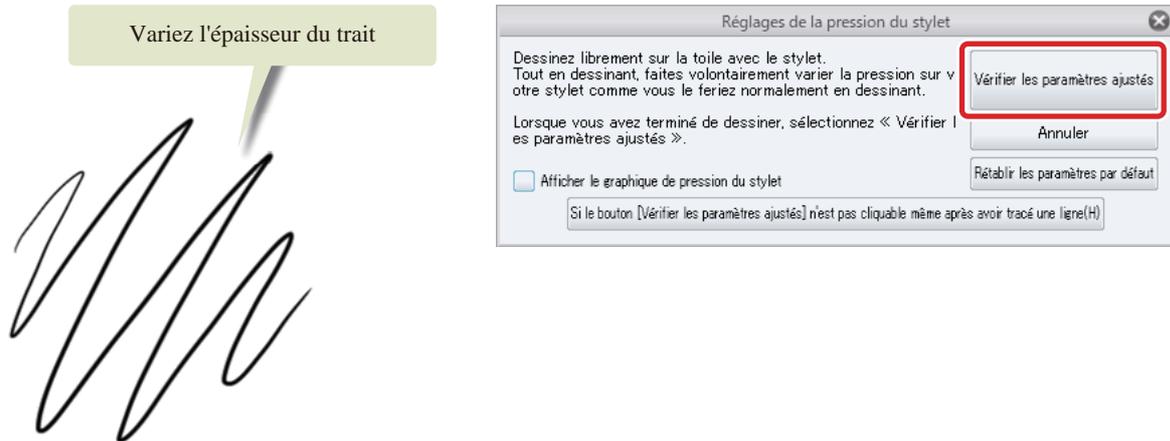
Lors de l'utilisation d'un iPad, vous pouvez annuler l'opération en touchant la toile avec deux doigts.

Ajustement de la pression de stylo

Cette section indique comment ajuster la pression du stylo par lot pour tous les outils prenant en compte la pression du stylet. CLIP STUDIO PAINT vous permet également de configurer différents réglages de pression du stylet pour chaque pinceau.

Sélectionnez le menu [Fichier] (menu [CLIP STUDIO PAINT] pour macOS/iPad) → [Réglages de la pression du stylo] pour afficher la boîte de dialogue [Réglages de la pression du stylet].

Dessinez sur la toile en faisant varier intentionnellement la pression de votre stylet. Lorsque vous avez terminé de dessiner, cliquez sur [Vérifier les paramètres ajustés].



Lorsque la boîte de dialogue [Vérification des réglages] apparaît, vous pouvez tester la pression que vous venez d'ajuster.

Dessinez sur la toile avec les nouveaux paramètres.

Vous pouvez régler la sensibilité du stylet avec les boutons [Plus Dur] et [Plus Doux].

Ajustez les réglages autant que vous le souhaitez. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur [Terminer] pour quitter la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton [Terminer] pour appliquer ces réglages de pression du stylet à tous les outils.

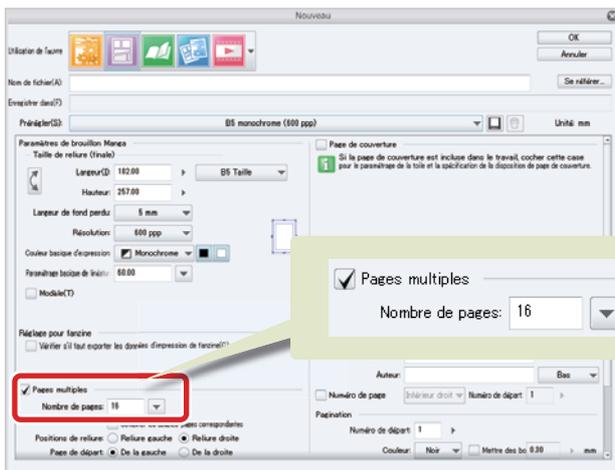


Gestion des pages [EX]

Dans CLIP STUDIO PAINT EX, vous pouvez créer un « fichier de gestion » pour gérer les œuvres de manga sur pages multiples. Dans cette section, vous pouvez apprendre à utiliser les fichiers de gestion.

Création d'un fichier de gestion

Dans le menu [Fichier], sélectionnez [Nouveau]. Activez [Pages multiples] dans la boîte de dialogue [Nouveau] et spécifiez le nombre de pages. Cliquez sur le bouton [OK] pour créer le fichier de gestion.



[Pages multiples] ne peut pas être défini si [Illustration] est sélectionné comme [Utilisation de l'œuvre].

Configuration de la position de reliure et de la page de départ

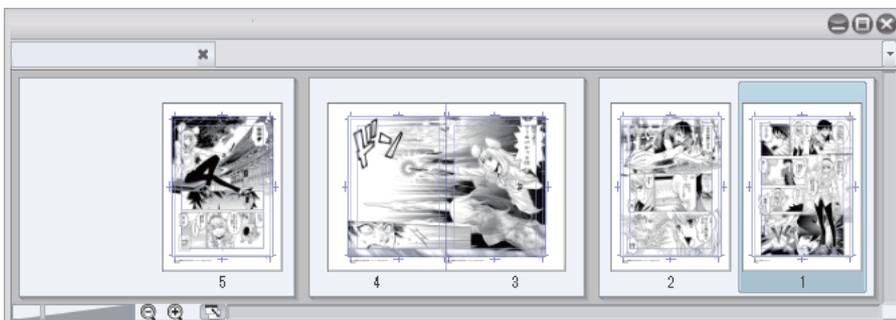
La position de reliure et la page de départ de l'œuvre peuvent être définies dans les éléments [Positions de reliure] et [Page de départ] qui sont affichés lorsque [Pages multiples] est activé dans la boîte de dialogue [Nouveau].

Gestion de pages multiples

Cette section décrit comment gérer pages multiples en utilisant un fichier de gestion.

Fenêtre du gestionnaire de pages

Cette fenêtre est utilisée pour gérer des fichiers de gestion. Sélectionnez le menu [Histoire] → [Gestionnaire de page] pour afficher la fenêtre [Gestionnaire de page]. Double-cliquer sur une vignette de page ouvre le fichier de page correspondant.



Ajout et suppression de pages

Cliquez sur une vignette de page dans la fenêtre [Gestionnaire de page] pour sélectionner la page.

Sélectionnez le menu [Histoire] → [Ajouter la page] pour ajouter une nouvelle page après la page sélectionnée.

Sélectionnez le menu [Histoire] → [Supprimer la page] pour supprimer la page sélectionnée.



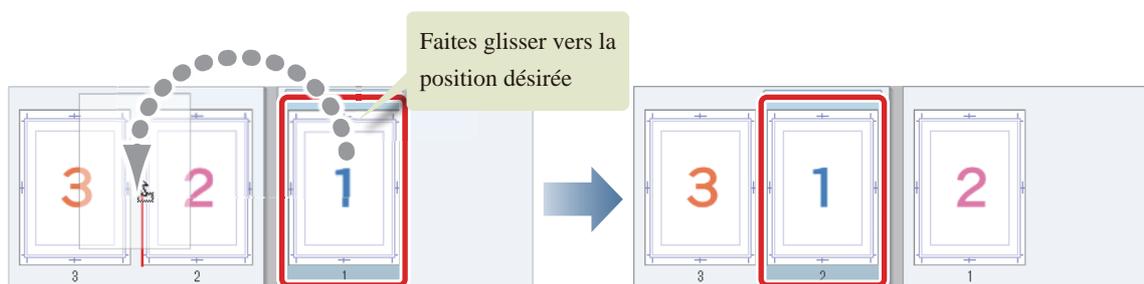
Les pages doivent être ajoutées et supprimées dans la fenêtre [Gestionnaire de page].

Changement de l'ordre des pages

Dans la fenêtre [Gestionnaire de page], sélectionnez la page à déplacer et faites-la glisser sur la position désirée.

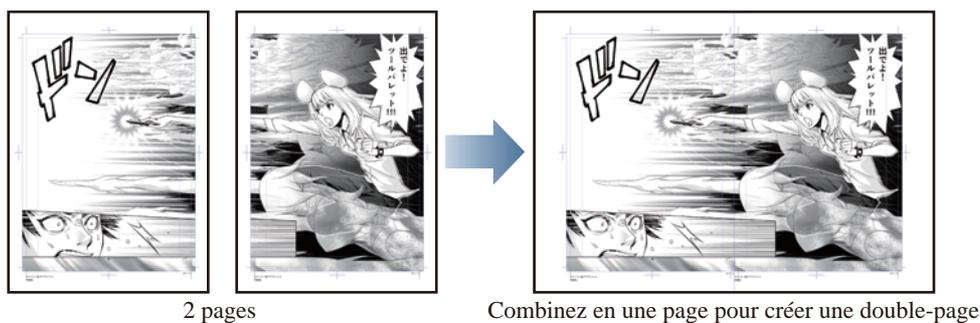


L'ordre des pages doit être modifié dans la fenêtre [Gestionnaire de page].



Setting a Double-page or Page Seule

Sélectionnez les pages à combiner dans la fenêtre [Gestionnaire de page]. Sélectionnez le menu [Histoire] → [Combiner les pages] pour combiner les pages sous forme de double-page. Les doubles-pages peuvent également être divisées en pages uniques en sélectionnant le menu [Histoire] → [Diviser les pages]. Aucune de ces opérations ne peut être annulée en utilisant la fonction [Annuler].



Changement de la page affichée

Cliquez sur l'onglet [Changer toile] pour changer la page affichée.

Opérations de base et raccourcis sur la toile

Lorsque vous dessinez des illustrations et des mangas, vous pouvez faire un zoom avant sur la toile pour dessiner des détails précis ou faire un zoom arrière pour vérifier l'équilibre général de la toile. Vous pourrez vous familiariser ici avec les opérations de base de la toile dont vous aurez besoin pour dessiner une illustration.

Opérations de base de la toile

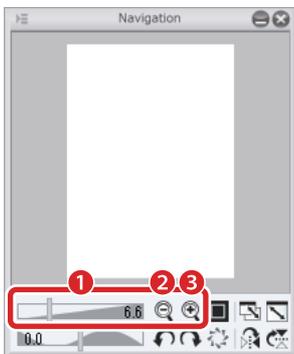
Pour utiliser la toile, vous pouvez soit utiliser des outils et des gestes tactiles, soit utiliser la palette [Navigation].



Si la palette [Navigation] n'est pas affichée, veuillez sélectionner dans le menu [Fenêtre] → [Navigation] pour l'afficher.

Augmentation/réduction de l'échelle de la toile (Zoom avant/Zoom arrière)

Un curseur ainsi que des boutons d'ajustement de l'échelle se trouvent en bas à gauche de la toile ainsi que sur la palette [Navigation].



- (1) Curseur : Déplacez le curseur vers la gauche pour diminuer l'échelle de la toile ou vers la droite pour l'augmenter.
- (2) [-] : Diminue l'échelle de la toile.
- (3) [+] : Agrandit l'échelle de la toile.

Affichage de la toile entière

Appuyez sur [Ctrl] + [0] (zéro) en même temps sur le clavier pour afficher la toile entière.

Dans la version macOS, appuyez sur [Commande] + [0] (zéro) en même temps.

Sur iPad, touchez deux fois l'icône de l'outil « Main » dans la palette « Outils ».

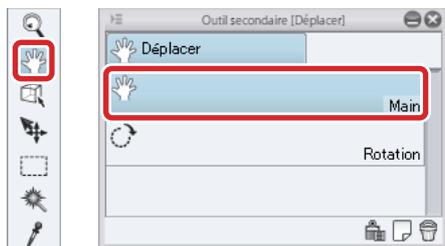
Défilement de la toile

Des barres de défilement se trouvent en bas et à droite de la toile. Move the scroll bars to scroll vertically and horizontally through the canvas to change the area that is displayed.



Si vous utilisez un iPad, vous pouvez afficher la barre de défilement en sélectionnant le menu [Fenêtre] → [Barre de défilement].

Vous pouvez également déplacer la toile pour modifier la zone affichée à l'aide de l'outil [Main] sur la palette [Outil]. Sélectionnez l'outil [Déplacer] dans la palette [Outil] et sélectionnez l'outil secondaire [Main] dans la palette [Outil secondaire].



Cliquez sur la toile et faites-glisser la souris pour déplacer la toile librement.



Lors de l'utilisation d'un iPad, vous pouvez déplacer la toile librement en balayant deux doigts sur la toile. Il n'y a pas besoin de sélectionner un outil.

Retournement de la toile à l'horizontale

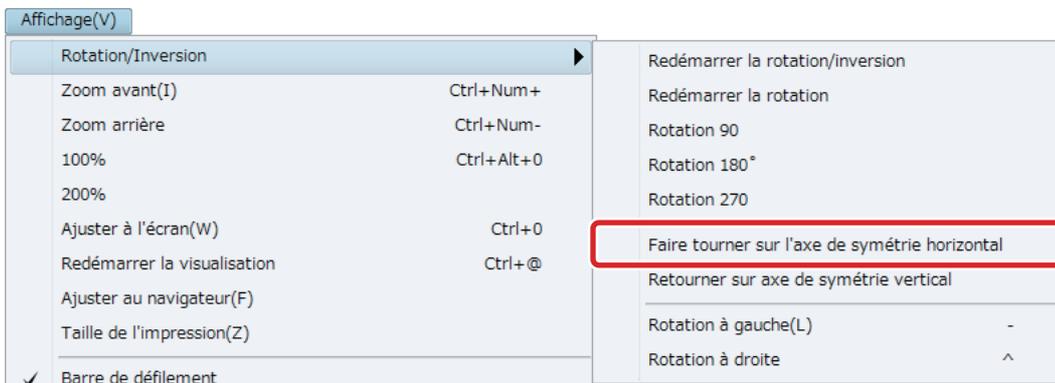
Vous pouvez retourner la toile à l'horizontale pour dessiner plus facilement ou pour vérifier l'équilibre de l'image pendant que vous dessinez.



Cliquez sur [Faire tourner sur l'axe de symétrie horizontal] sur la palette [Navigation].

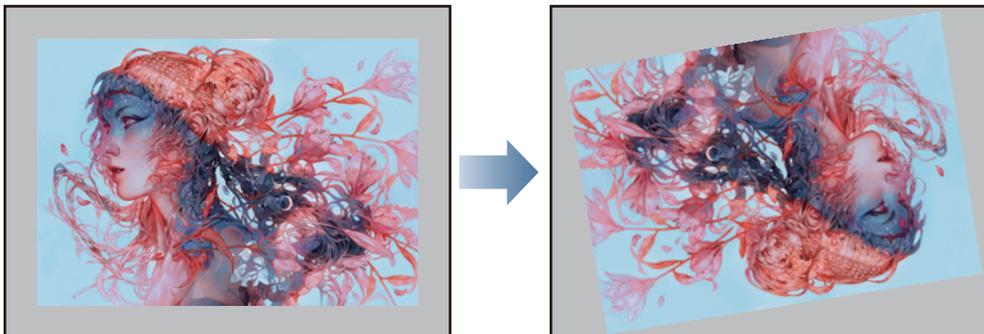


Dans le menu [Affichage], sélectionnez [Rotation/Inversion] → [Faire tourner sur l'axe de symétrie horizontal].

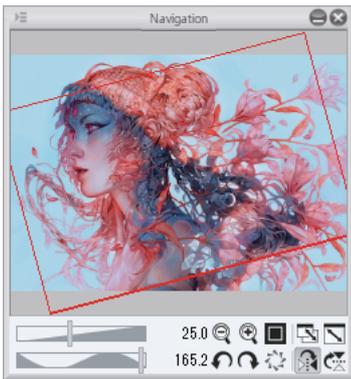


Rotation de la toile

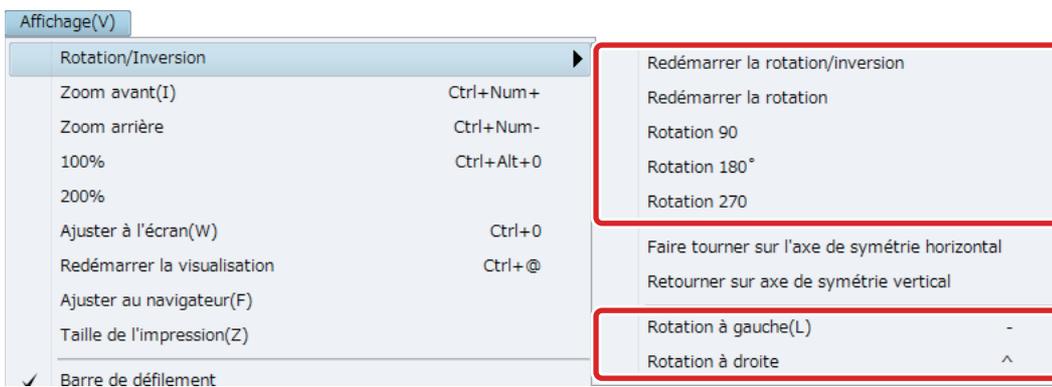
S'il est difficile de dessiner en utilisant l'angle actuel, vous pouvez tourner la toile à un angle qui vous permettra de dessiner plus facilement.



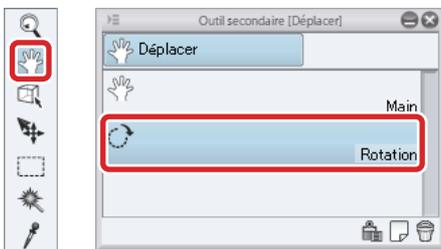
Déplacez le curseur ou cliquez sur les boutons en bas à gauche de la fenêtre de toile ou encore sur la palette [Navigation].



Dans le menu [Affichage], sélectionnez [Rotation/Inversion] puis la méthode de rotation souhaitée.



Sélectionnez l'outil [Déplacer] dans la palette [Outil] et sélectionnez l'outil secondaire [Rotation] dans la palette [Outil secondaire]. Pour tourner, faites glisser la souris sur la toile.



Lors d'utilisation de fonctionnement tactile pour rotation sur l'iPad, la toile sera tournée en conséquence.

Liste des raccourcis fréquemment utilisés

Les touches de raccourci sont disponibles pour les opérations décrites dans cette section pour vous permettre de travailler de manière plus efficace. Essayez de les utiliser.



- Pour utiliser les touches de raccourci sur un iPad, connectez-y un clavier.
- Vous pouvez également utiliser le clavier latéral pour accéder aux raccourcis sur iPad. Il vous permet d'utiliser des touches de modification telles que Ctrl et Maj pour les raccourcis. Veuillez lire la section « Clavier Latéral » pour plus de détails sur son utilisation.

Contenu	Windows	macOS/iPad
Annuler la dernière opération	[Ctrl]+[Z]	[Commande] + [Z]
Ajuster à l'écran	[Ctrl]+[0] (zéro)	[Commande]+[0] (zéro)
Agrandissement (passage à l'outil [Zoom])	[Ctrl]+[Espace]	[Espace]+[Commande] *Maintenez la touche [Espace] enfoncée au préalable.
Réduction (passage à l'outil [Zoom])	[Alt]+[Espace]	[Option]+[Espace]
Déplacer (passage à l'outil [Main])	[Espace]	[Espace]
Rotation de la toile	[Maj]+[Espace]	[Maj]+[Espace]
Effacer	[Supprimer]	[Supprimer]



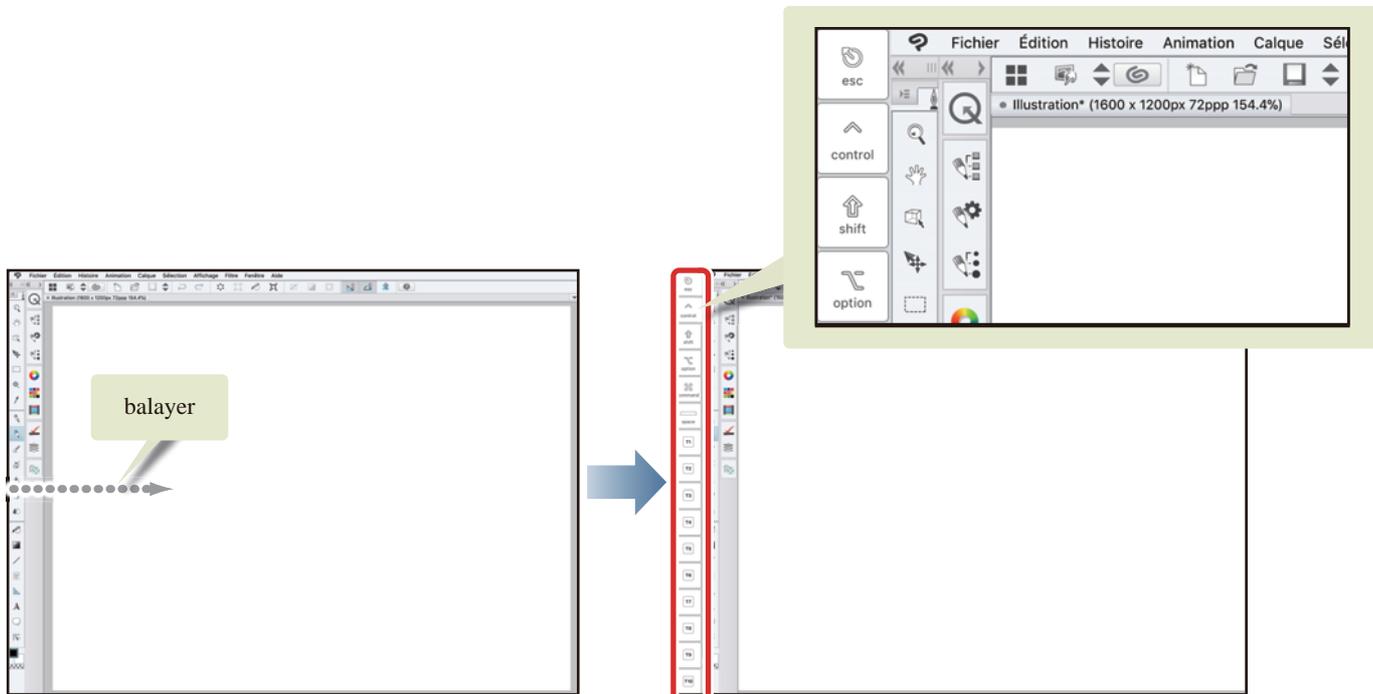
Lorsque vous passez à l'outil [Zoom], vous pouvez augmenter ou diminuer l'échelle en faisant glisser la souris sur la toile de la manière suivante :

- Agrandissement : Glissez sur la droite
- Réduction : Glissez sur la gauche

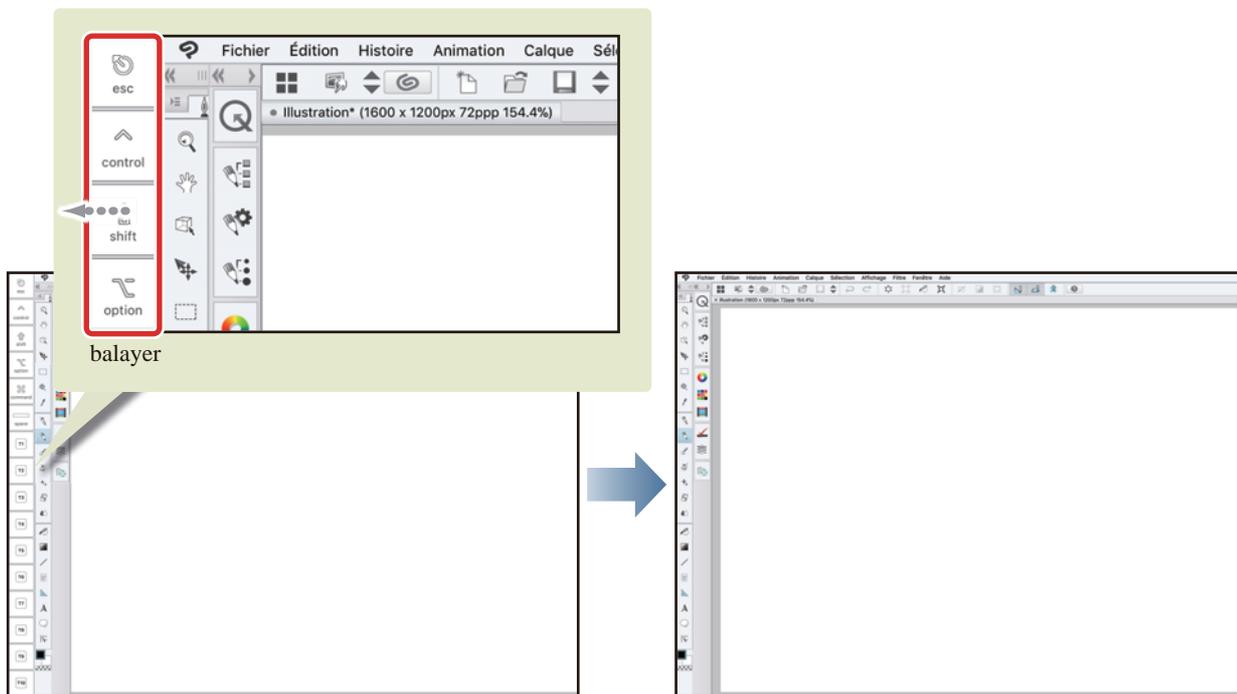
Clavier Latéral (iPad)

Balayez du bord gauche ou droit de l'écran vers la toile, lorsque vous utilisez un iPad, pour afficher le clavier latéral.

Il vous permet d'utiliser des touches de modification telles que Ctrl, espace et Maj pour accéder aux raccourcis. Vous pouvez également affecter des raccourcis aux touches T1 à T15. Le nombre de touches affichées dépend de la taille et de l'orientation de l'iPad.



Pour masquer le clavier latéral, placez votre doigt dessus et glissez le vers le bord de l'écran.



Si un clavier latéral semi-transparent apparaît lors du changement d'affichage, effectuez un nouveau balayage dans la même direction.

Configuration d'une couleur

Cette section explique comment sélectionner une couleur pour colorer ou dessiner.

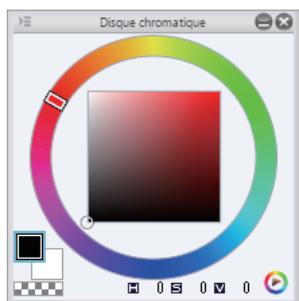
La palette [Disque chromatique] est sélectionnée par défaut, mais vous pouvez sélectionner la palette [Ensemble couleurs] en changeant d'onglet.

Lorsque vous utilisez un iPad, appuyez sur les onglets pour afficher les palettes [Disque Chromatique] et [Ensemble Couleurs].



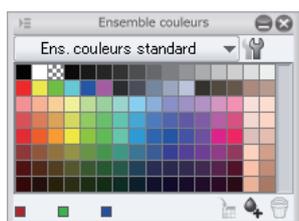
Sélection d'une couleur dans la palette [Disque chromatique]

Sur la palette [Disque chromatique], vous pouvez sélectionner la teinte dans le cercle extérieur et sélectionner la luminosité ainsi que la saturation dans le carré intérieur.



Sélection d'une couleur dans la palette [Ensemble couleurs]

En plus de sélectionner votre couleur à partir d'une liste de couleurs classiques, vous pouvez également enregistrer des couleurs fréquemment utilisées comme [Ensemble couleurs] sur la palette [Ensemble couleurs].



Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT

Cette section explique les opérations basiques pour créer des illustrations avec CLIP STUDIO PAINT.

Processus de création d'une illustration : Guide basique

Suivez les étapes ci-dessous pour dessiner une illustration.

Brouillon

Dessinez une ébauche, puis dessinez les brouillons en fonction de l'ébauche pour déterminer la disposition des illustrations et les positions des éléments.



Encrage

Encrez le dessin au trait avec l'outil [Stylo] conformément au « Brouillon ».



Coloration

Créez un calque pour la mise en couleur et appliquez la couleur avec les outils [Remplir], [Stylo] ou [Aérographe].



! Important

À propos de ce tutoriel

CELSYS a simplifié et réorganisé ce tutoriel pour ce guide de démarrage en se basant sur les œuvres de Taira Akitsu, un illustrateur japonais réputé.

Première brouillon

Tout d'abord, créez une nouvelle toile et dessinez un brouillon tout en imaginant le type d'illustration que vous souhaitez dessiner. Commencez par griffonner puis progressez petit à petit jusqu'à obtenir une image complète.

Création d'une nouvelle toile

1 Dans un premier temps, créez une nouvelle toile.

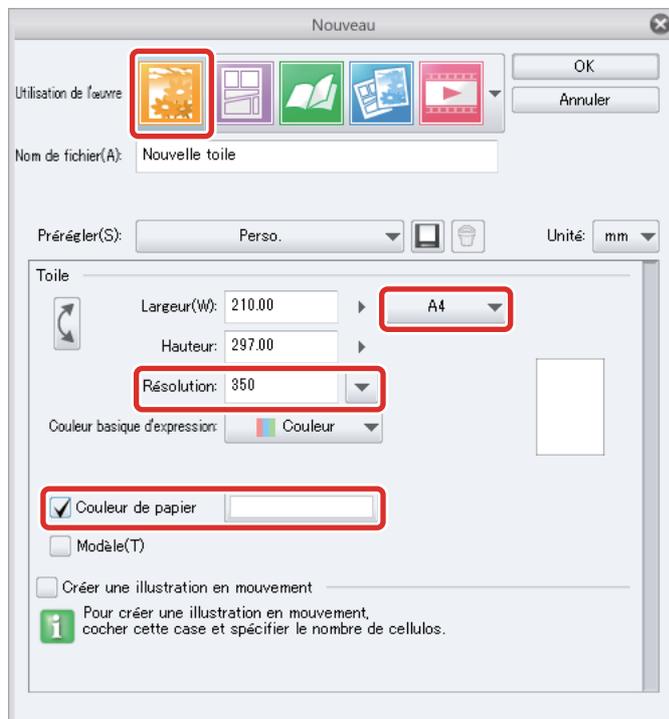
Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Nouveau] pour ouvrir la boîte de dialogue [Nouveau].

Avec PRO ou EX, commencez en sélectionnant [Illustration] pour [Utilisation de l'œuvre].

Sélectionnez [A4] pour [Taille papier standard]. Réglez [Résolution] sur [350dpi] (350 ppp) et activez [Couleur de papier].



Pour plus de détails sur la création d'une toile et la configuration des paramètres, reportez-vous à « Avant de réaliser une œuvre dans CLIP STUDIO PAINT » → « Préparations » .



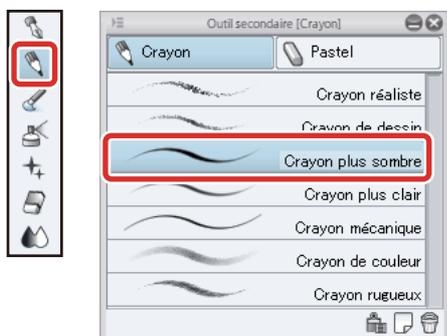
Après avoir créé une toile, dessinez un brouillon tout en imaginant le type d'illustration que vous souhaitez dessiner.

Préparation de l'outil de dessin

Divers outils de dessin sont à votre disposition dans CLIP STUDIO PAINT. Choisissez différents outils de dessin en fonction de votre style et de votre objectif.

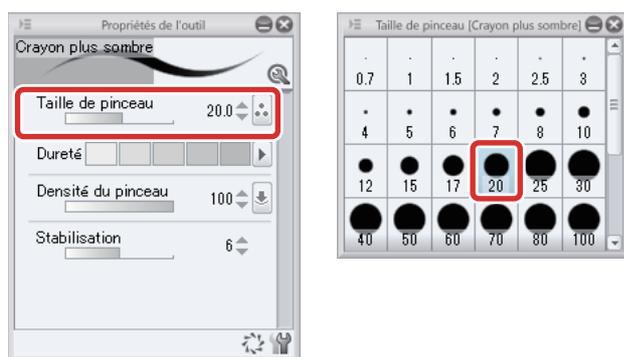
1 Utilisez ici l'outil [Crayon] pour dessiner le brouillon. Ajustez la taille du pinceau pour faciliter l'utilisation de cet outil.

Sélectionnez l'outil [Crayon] dans la palette [Outil] et sélectionnez « Crayon plus sombre » dans la palette [Outil secondaire].



2 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Crayon].

Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Crayon] en déplaçant le curseur [Taille de pinceau] sur la palette [Propriétés de l'outil], ou en indiquant une taille dans la palette [Taille de pinceau].

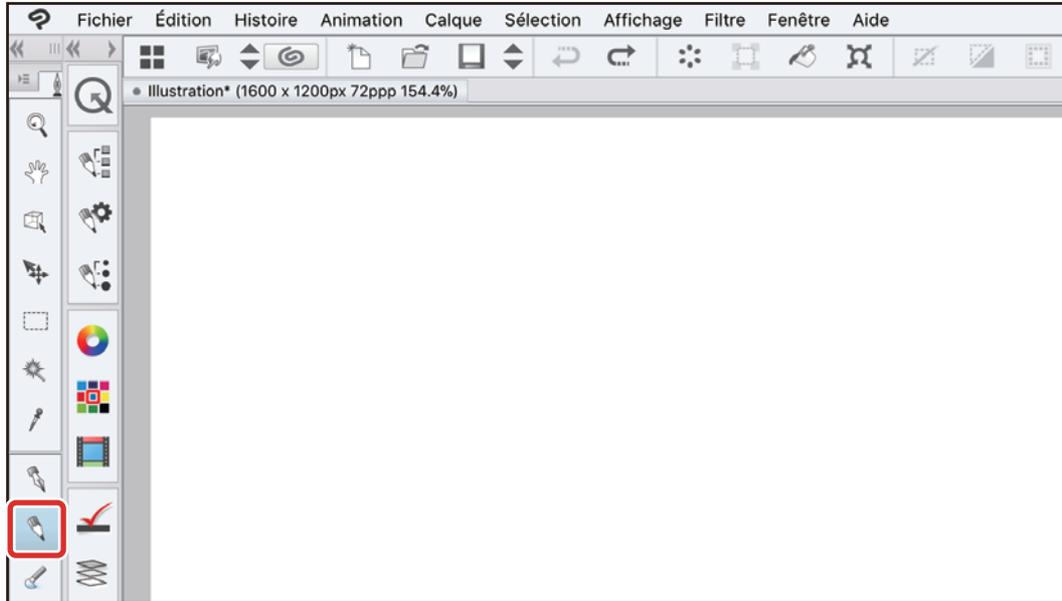


Note Si ces palettes n'apparaissent pas, vous pouvez les afficher avec le menu [Fenêtre].

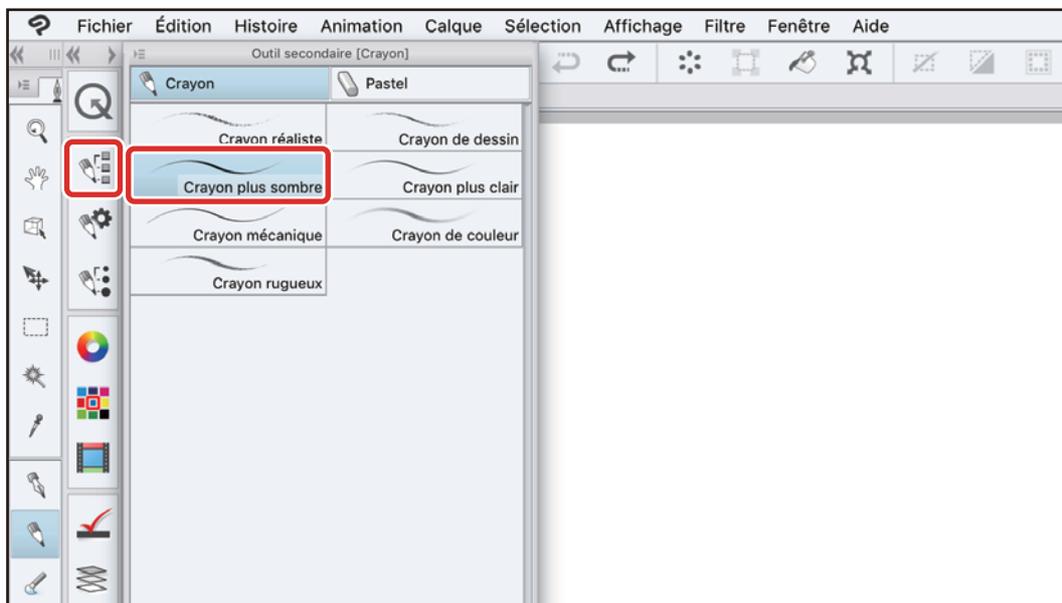
Utilisation des outils de dessin (iPad)

Lors d'utilisation d'un iPad, la méthode d'affichage de l'écran pour les outils de configuration, etc. sera différente. Cette partie explique les étapes de sélection de l'outil [Crayon] et d'ajustement de ses paramètres.

1 Touchez l'outil [Crayon] dans la palette [Crayon].

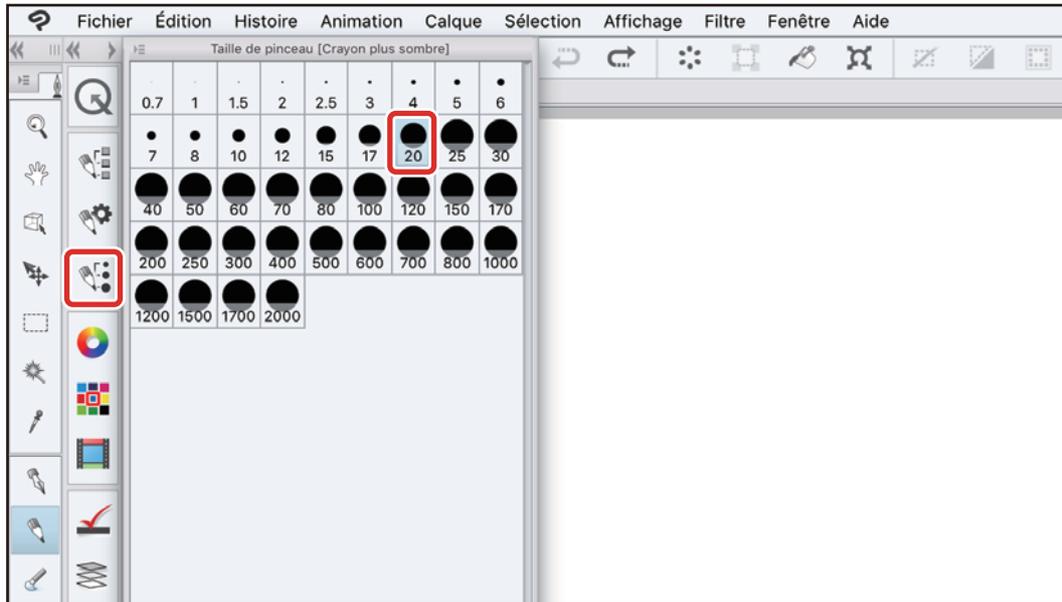


2 Touchez l'icône PAINT. Touchez l'icône de la palette [Outil secondaire]. Lorsque la palette [Outil secondaire] s'affiche, appuyez sur l'outil [Crayon plus sombre].



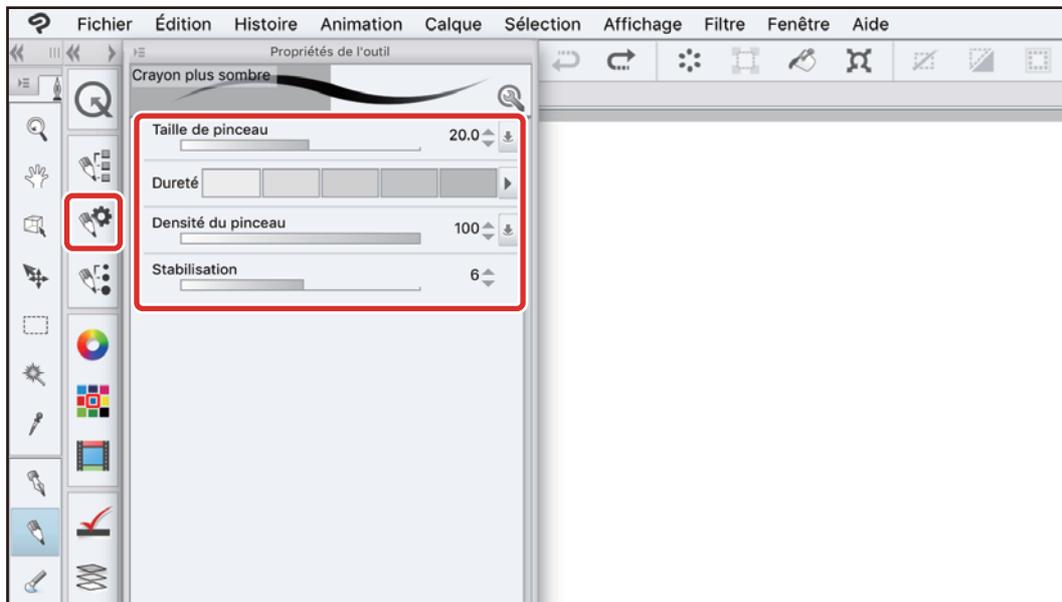
3 Touchez l'icône de la palette [Taille de pinceau]. Lorsque la palette [Taille de pinceau] s'affiche, sélectionnez la taille de pinceau.

La taille de pinceau sélectionnée sera appliquée sur l'outil secondaire [Crayon plus sombre].



4 Touchez l'icône de la palette [Propriétés de l'outil]. Lorsque la palette [Propriétés de l'outil] s'affiche, ajustez les paramètres d'outil.

Avec l'outil secondaire [Crayon plus sombre], vous pouvez ajuster les paramètres tels que [Densité du pinceau] et [Stabilisation].



Autres outils peuvent être sélectionnés et ajustés de la même manière.



- Les contenus de la palette [Outil secondaire] changent en fonction de l'outil sélectionné depuis la palette [Outil].
- Les contenus de la palette [Propriétés de l'outil] changent en fonction de l'outil sélectionné depuis la palette [Outil secondaire].

Dessiner un brouillon

- 1 Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Ensemble couleurs] pour afficher la palette [Ensemble couleurs].**
- 2 Configurez la couleur de ligne à utiliser pour le brouillon. Cliquez sur le bleu clair dans la palette [Ensemble couleurs] pour sélectionner cette couleur.**

Nous avons choisi une couleur facile à distinguer du noir, car le noir servira par la suite à encreur le dessin.



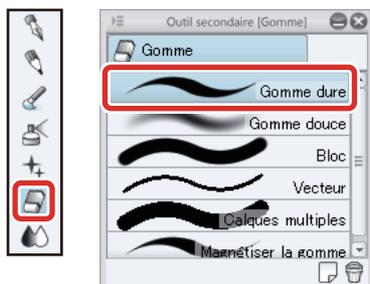
- 3 Dessinez une ébauche approximative de l'illustration.**



Correction des lignes

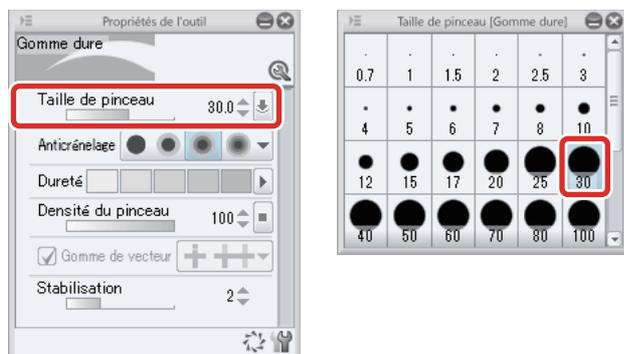
1 Utilisez l'outil [Gomme] afin d'effacer les lignes que vous avez dessinées.

Sélectionnez l'outil [Gomme] dans la palette [Outil] et sélectionnez « Plus fort » dans la palette [Outil secondaire].

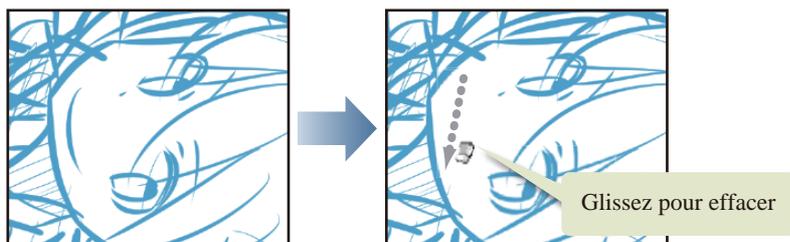


2 Ajustez la taille de l'outil [Gomme].

Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Gomme] en déplaçant le curseur [Taille de pinceau] sur la palette [Propriétés de l'outil], ou en indiquant une taille dans la palette [Taille de pinceau]. En réglant une taille plus grande, vous pouvez effacer une zone plus conséquente d'un coup, si vous réglez une taille plus petite, vous pouvez corriger des détails précis.



3 Déplacez la gomme le long de la ligne à effacer.



Astuces : Correction d'une ligne avec [Annuler]

Lorsque vous dessinez, vous pouvez annuler la dernière action grâce à la fonctionnalité [Annuler] située sur la [Barre d'outils]. Utilisez [Annuler] pour redessiner entièrement une ligne, ou servez-vous de l'outil [Gomme] pour corriger une partie d'une ligne ou une zone contenant plusieurs lignes.

Lors de l'utilisation d'un iPad, vous pouvez annuler l'opération en touchant la toile avec deux doigts.



Terminer du brouillon

Commencez par une ébauche approximative, puis ajoutez des détails. Dessinez et effacez progressivement jusqu'à ce que votre brouillon soit terminé.



Votre brouillon est maintenant terminé.



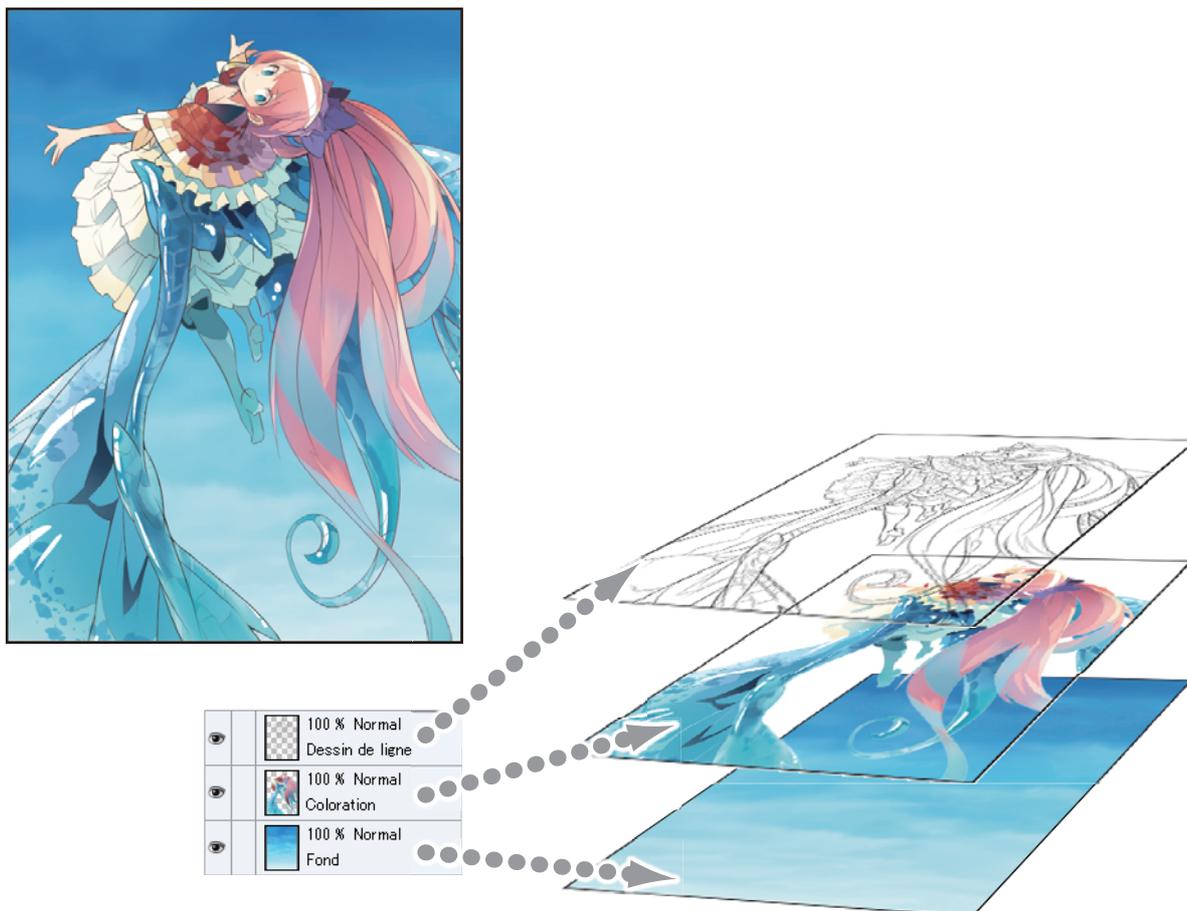
Vous pouvez ajuster l'échelle et la position de la toile lorsque vous dessinez les détails. Pour plus de détails sur les opérations d'affichage de la toile, reportez-vous à « Avant de réaliser une œuvre dans CLIP STUDIO PAINT » → « Opérations de base et raccourcis sur la toile » .

Encrage

Lorsque votre brouillon est terminé, dessinez les lignes principales avec l'outil [Stylo]. Ce processus s'appelle « l'encrage ». Les lignes principales du personnage sont dessinées sur un autre calque que celui du brouillon.

Qu'est-ce qu'un calque ?

Les calques sont utilisés lorsque l'on dessine des illustrations et des mangas avec des outils de peinture numérique comme CLIP STUDIO PAINT. Un calque s'apparente à un morceau de film transparent. Tous les éléments, comme les lignes et la couleur, sont dessinés sur ces calques transparents. La toile affiche le résultat de tous les calques empilés ensemble.

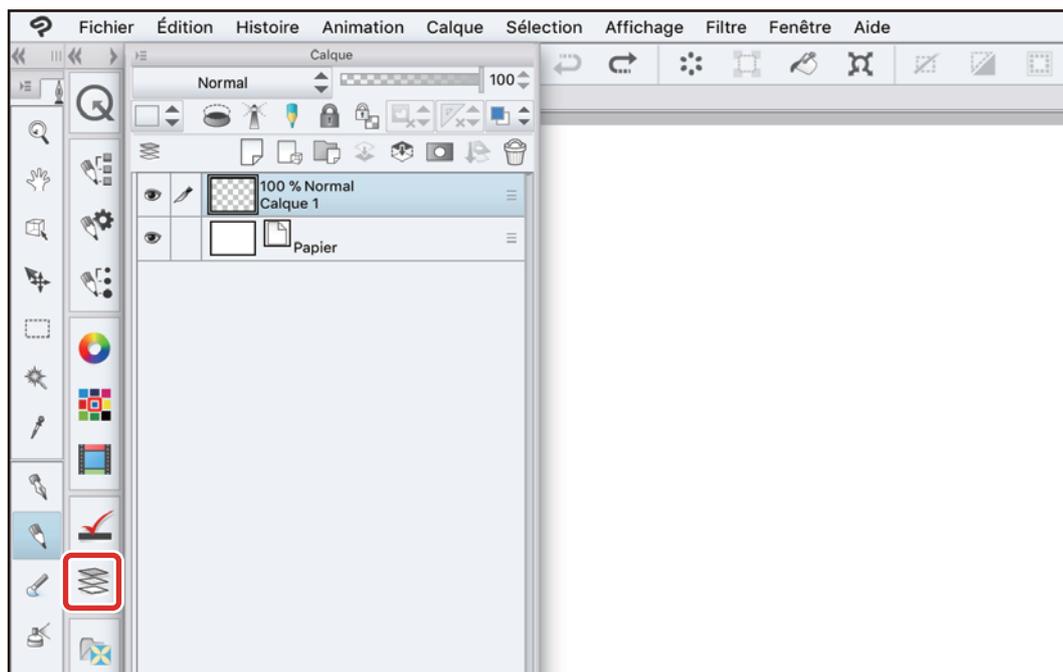


En dessinant des éléments tels que les lignes, la couleur, les personnages et le fond sur des calques distincts, vous pouvez éditer chaque élément séparément. La séparation des éléments en calques permet diverses opérations pour une modification efficace, par exemple masquer le brouillon lorsqu'il n'est plus nécessaire, conserver les lignes pendant le remplissage avec une couleur et modifier la position d'un personnage par rapport au fond.

La palette de [Calque] affiche les calques dans l'ordre du haut vers le bas. Lorsque « Normal » est configuré comme mode de combinaison, le contenu des calques supérieurs masque les calques inférieurs.

Astuces : Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad

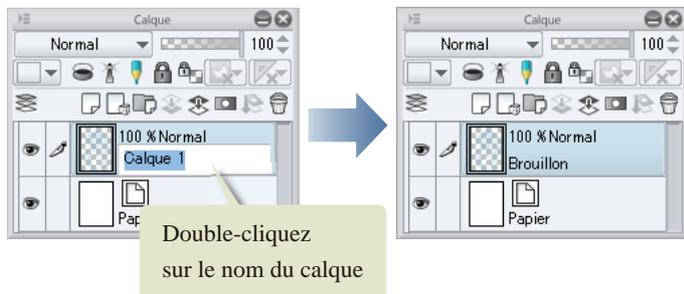
Lorsque vous utilisez iPad, touchez l'icône sur la palette [Calque] pour l'afficher.



Création d'un calque

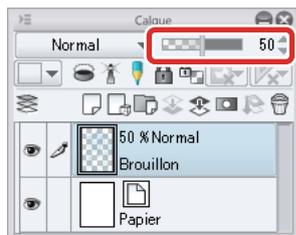
Créez un calque pour un dessin au trait. Dessiner cet élément sur un calque distinct du brouillon vous permet de changer efficacement les données de sorte que seul le dessin au trait s'affiche, simplement en masquant le calque du brouillon.

- 1 Dans la palette [Calque], double-cliquez sur le nom du calque contenant le brouillon (« Calque 1 ») et intitulez-le « Brouillon ».**



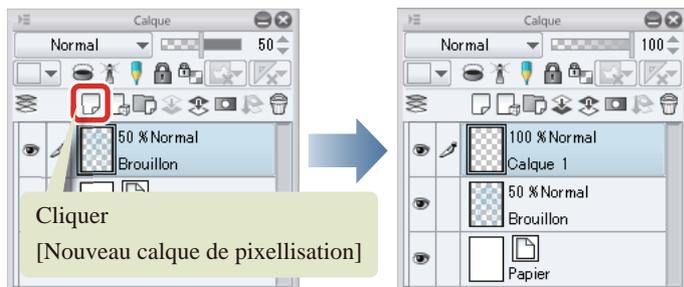
- 2 Déplacez le curseur de la fonctionnalité [Opacité] dans la palette [Calque] jusqu'à « 50 » pour éclaircir la couleur du brouillon.**

La réduction de l'opacité du brouillon facilite la visualisation des lignes d'encrage.

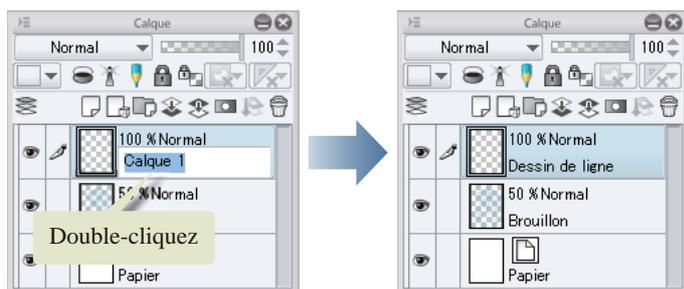


- 3 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un nouveau calque.**

Le calque actuellement sélectionné est indiqué en modifiant la couleur du nom du calque pour la régler sur du bleu.



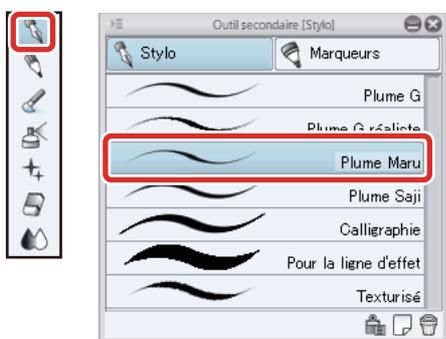
4 Double-cliquez sur le nom du calque puis saisissez « Dessin de ligne ».



Préparation de l'outil stylo

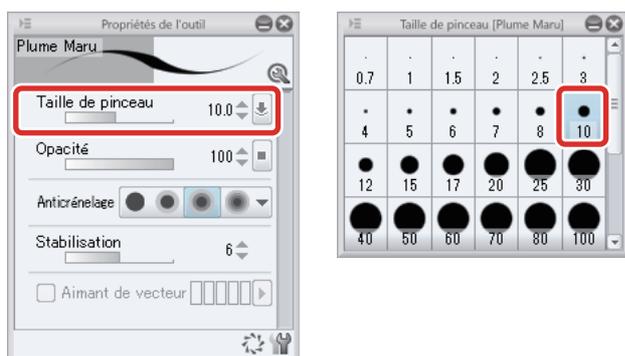
L'encrage est effectué avec l'outil [Stylo]. Ajustez l'outil [Stylo] avant de commencer.

1 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume Maru] dans la palette [Outil secondaire].

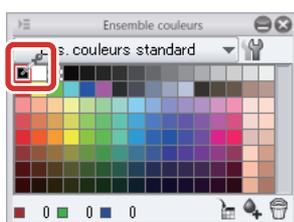


2 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Stylo].

Ajustez ceci dans la palette [Propriétés de l'outil], ou sélectionnez une taille dans [Taille de pinceau].

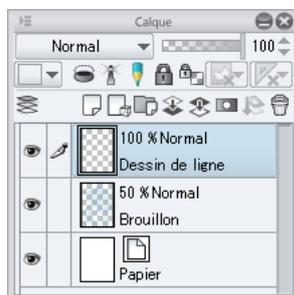
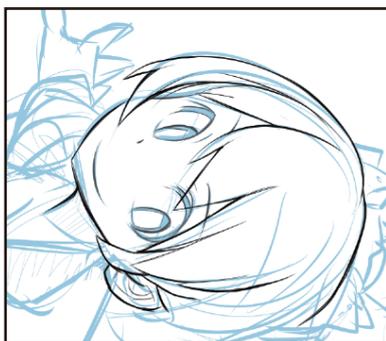


3 Cliquez sur le noir dans la palette [Ensemble couleurs] pour sélectionner cette couleur.



Encrage du dessin

Dessinez les lignes en vous servant du brouillon comme repère. Tout d'abord, dessinez le contour du personnage et les contours de chaque partie.



Comme vous avez créé le calque « Dessin de ligne » au-dessus du calque « Brouillon », les lignes bleues du brouillon sont couvertes par les lignes d'encrage noires.

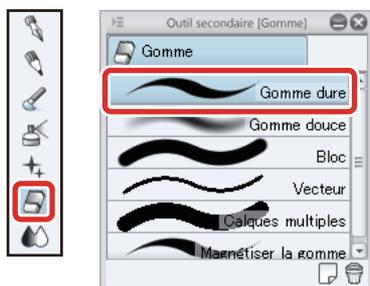


Vous pouvez ajouter des variations pour les lignes décoratives, comme des plis dans les vêtements du personnage, en dessinant avec une pression de stylo plus légère pour créer des lignes plus fines.

Correction des lignes

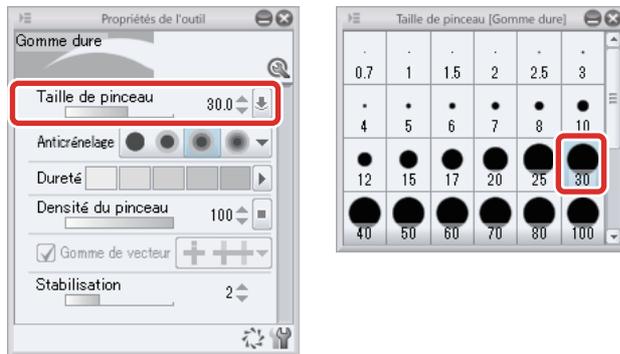
Utilisez l'outil [Gomme] pour corriger des lignes.

- 1 Sur la palette [Outil], sélectionnez l'outil [Gomme]. Dans la palette [Outil secondaire], sélectionnez [Plus fort].**



2 Ajustez la taille de l'outil [Gomme].

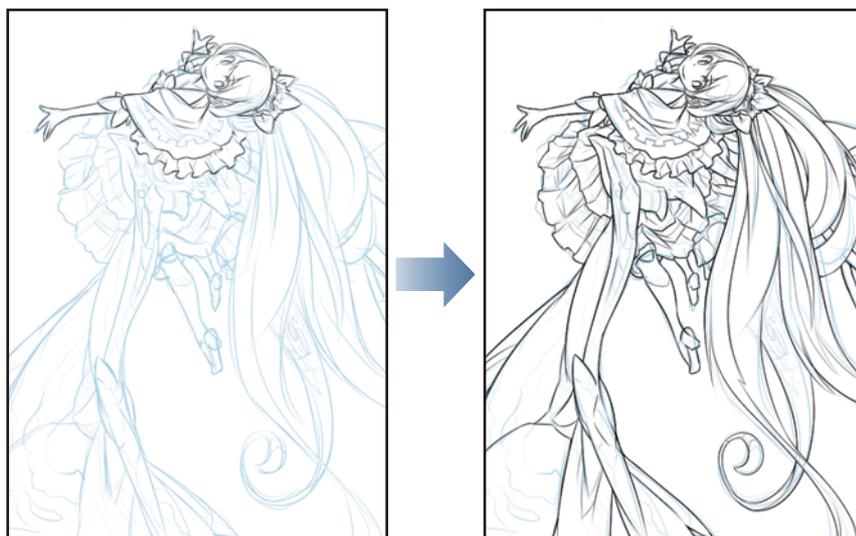
Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Gomme] en déplaçant le curseur [Taille de pinceau] sur la palette [Propriétés de l'outil], ou en indiquant une taille dans la palette [Taille de pinceau].



3 Déplacez la gomme le long de la ligne à effacer.



Le fait d'effacer les lignes principales n'efface pas les lignes bleues du brouillon, car le brouillon se trouve sur un autre calque. Encrez le dessin en utilisant les outils [Stylo] et [Gomme].

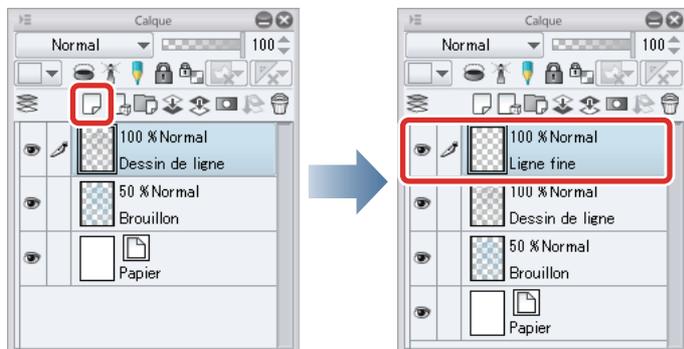


Dessiner les petits détails

Lorsque le contour général est terminé, créez un nouveau calque pour les lignes des motifs des vêtements et des ailes.

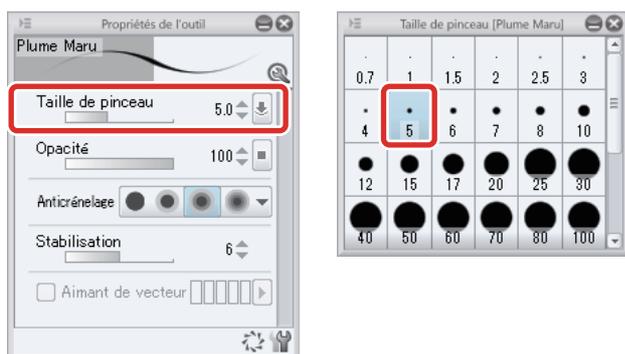
1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un nouveau calque.

Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et saisissez « Ligne fine ».



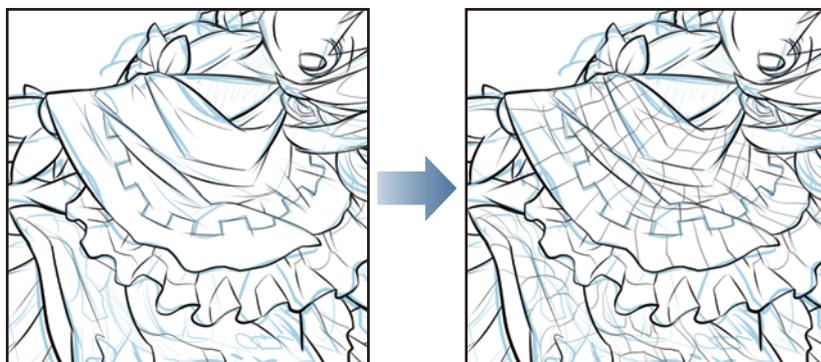
2 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Stylo] avec le curseur [Taille de pinceau] ou la palette [Taille de pinceau] dans la palette [Propriété du calque].

Réglez la taille du pinceau de sorte qu'elle soit un peu plus fine que la taille utilisée pour dessiner le contour.



3 Dessinez les motifs sur les vêtements et les ailes.

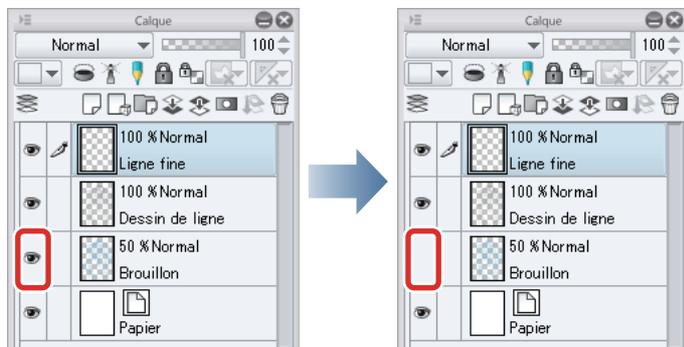
Le fait de dessiner ces zones sur un calque distinct du contour facilite la correction des zones où les lignes du motif chevauchent celles du contour.



Terminer l'encrage du dessin

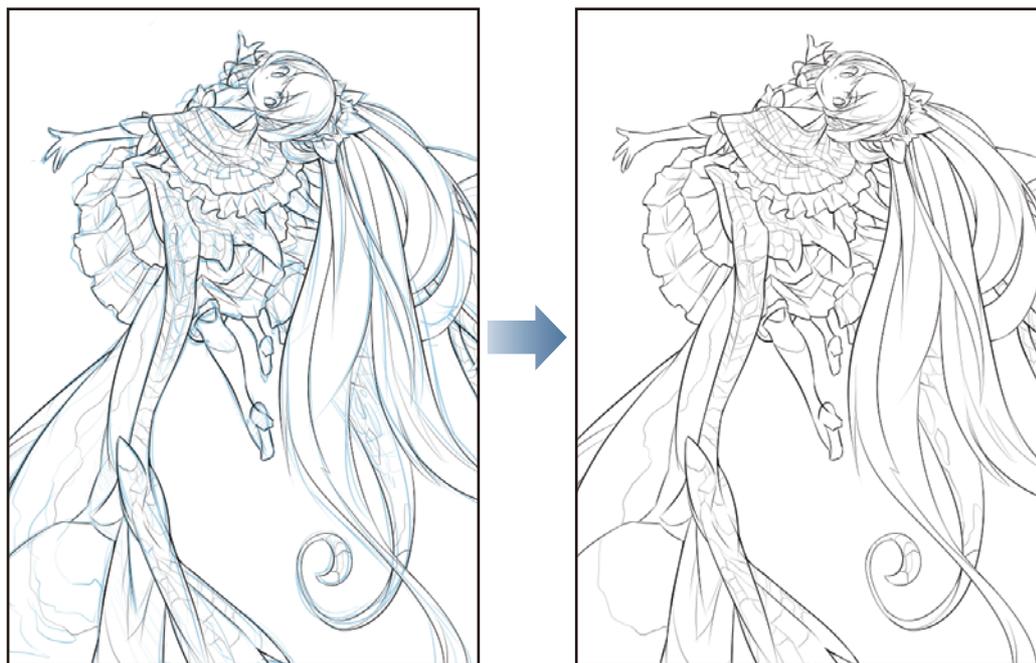
Lorsque l'encrage est terminé, masquez le calque « Brouillon » afin de ne visualiser que les lignes principales.

- 1 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Brouillon » dans la palette [Calque] pour masquer le calque.**



- 2 Le calque de brouillon est masqué et seules les lignes principales sont affichées. L'encrage est maintenant terminé.**

Contrairement à un dessin sur papier, les lignes du brouillon n'ont pas besoin d'être supprimées, car l'utilisation de calques séparés permet d'effectuer automatiquement cette opération en masquant le calque du brouillon.



Mise en couleur basique

Ajoutez de la couleur à votre illustration.

Utilisez les outils [Remplir] et [Stylo] pour la mise en couleur basique. Utilisez un calque distinct pour chaque partie de l'illustration afin de pouvoir mettre en couleur sans avoir à vous préoccuper d'éventuels dépassements au cours des processus suivants.

Mise en couleur des cheveux

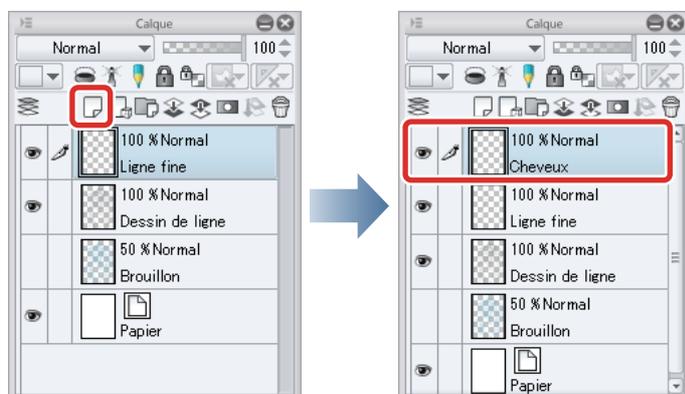
Créez un calque et mettez en couleur les cheveux du personnage avec l'outil [Remplir].

Préparation des calques

Créez un calque pour la mise en couleur.

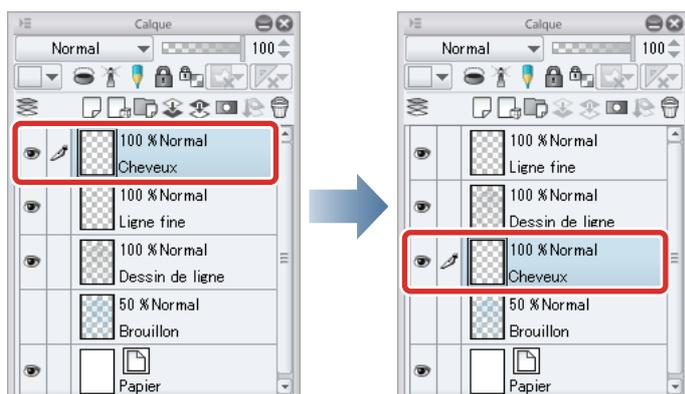
1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque.

Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et saisissez « Cheveux ».



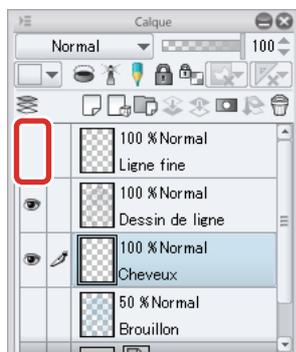
2 Déplacez le calque « Cheveux » en dessous du calque « Dessin de ligne » afin que les lignes principales ne soient pas recouvertes par la couleur des cheveux.

Cliquez sur la zone du nom du calque « Cheveux » et glissez le calque en dessous du calque « Dessin de ligne ».



3 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Ligne fine » dans la palette [Calque] pour masquer le calque.

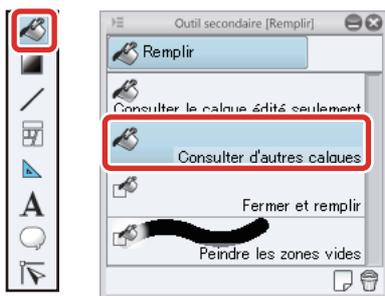
Masquez le calque « Ligne fine » pour l'instant, car cette étape sert à la mise en couleur des zones les plus grandes et les petits détails ne sont pas nécessaires. Ceci vous permet de remplir de grandes zones d'un seul coup avec l'outil [Remplir].



Préparation de l'outil

Configurez les paramètres pour la mise en couleur avec l'outil [Remplir].

1 Sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter d'autres calques] dans la palette [Outil secondaire].

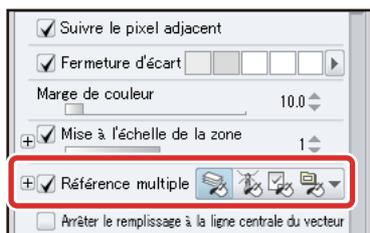


2 Déplacez le curseur dans [Mise à l'échelle de la zone] de la palette [Propriétés de l'outil] sur « 1 ».



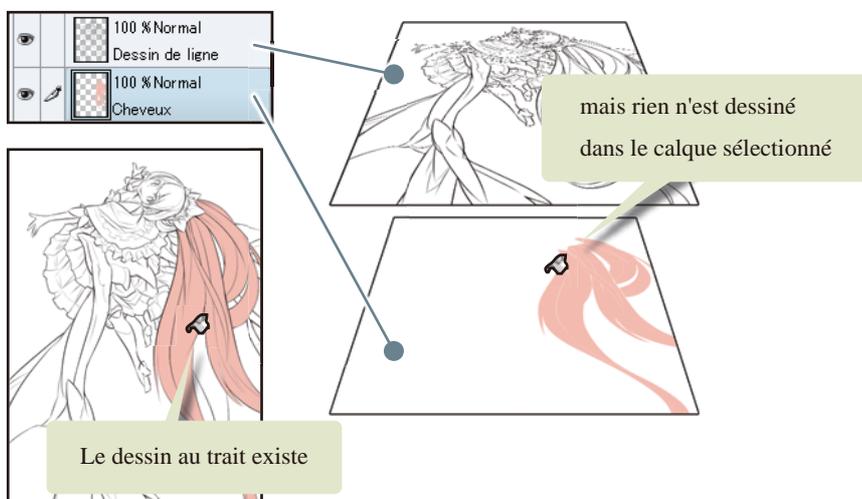
Dans cet exemple, la [Mise à l'échelle de la zone] a été configurée sur une valeur faible car une valeur élevée causerait un débordement de la couleur. Pour plus de détails sur [Mise à l'échelle de la zone], reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#) » → « [Settings List](#) » → « [Fill](#) ».

3 Assurez-vous que [Référence multiple] est activée sur la palette [Propriétés de l'outil].

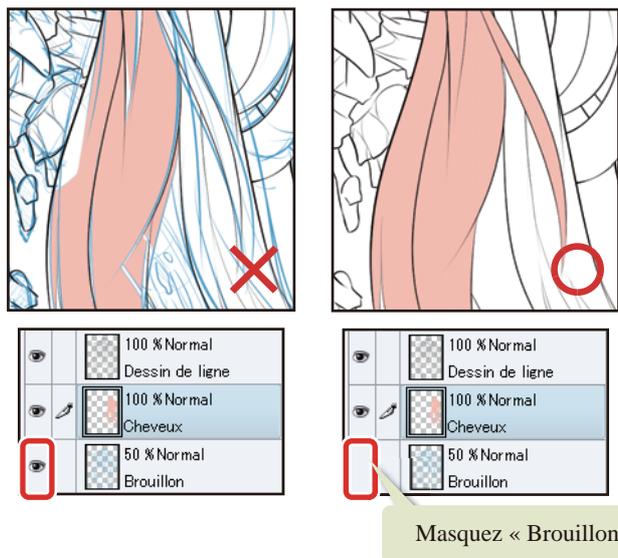


Astuces : Références de calque

En principe, l'outil [Remplir] détermine la zone à remplir selon le contenu dessiné sur le calque actuellement sélectionné. Si des calques séparés sont utilisés pour le dessin au trait et la couleur, comme dans cet exemple, le contenu dessiné sur le calque du dessin au trait est ignoré. Pour résoudre ce problème, vous pouvez régler [Référence multiple] dans la palette [Propriétés de l'outil] pour vous référer au contenu dessiné sur d'autres calques.



La fonction [Consulter d'autres calques] de l'outil [Remplir] se réfère à tous les calques affichés lors du remplissage. Si le brouillon est affiché, les lignes du brouillon sont aussi utilisées comme référence. Veillez à masquer tout calque terminé qui n'est pas nécessaire.



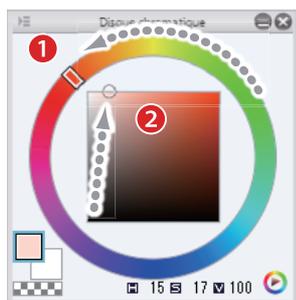
Ajout de la couleur basique

Remplissez avec les couleurs basiques en utilisant l'outil [Remplir].

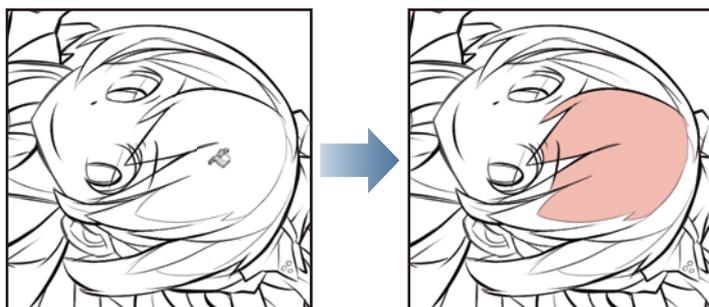
1 Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Disque chromatique] pour afficher la palette [Disque chromatique].

2 Sélectionnez le rose pour la couleur des cheveux dans la palette [Disque chromatique].

Utilisez la palette [Disque chromatique] pour sélectionner des couleurs qui ne figurent pas dans la palette [Ensemble couleurs]. Utilisez le cercle extérieur (1) pour sélectionner la teinte et le carré central (2) pour ajuster la luminosité et la saturation (c'est-à-dire à quel point la couleur doit être vive).



3 Cliquez sur la zone à remplir avec l'outil [Remplir]. Toute la zone entourée par les lignes est remplie.



4 Suivez les mêmes étapes pour remplir d'autres zones des cheveux.

Les zones où vous ajouterez ensuite une ombre doivent aussi être remplies avec la couleur basique.

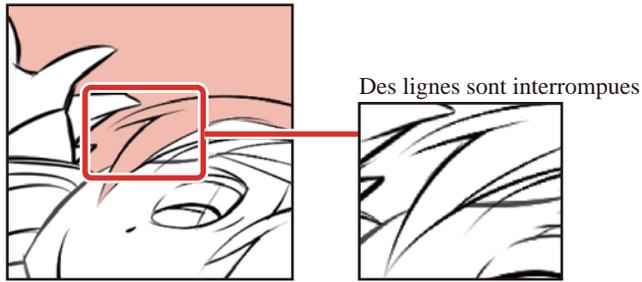
Les zones divisées en fines mèches de cheveux peuvent être remplies en même temps avec un mouvement de glissement plutôt qu'en cliquant sur chaque zone.



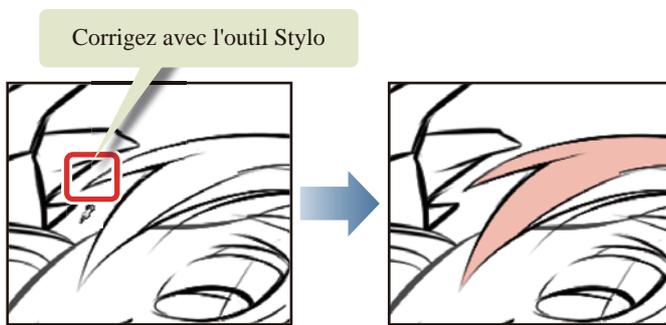
Faites glisser l'outil [Remplir] pour remplir en continu

Astuces : En cas de problèmes pendant le remplissage

L'outil [Remplir] de CLIP STUDIO PAINT dispose d'une fonction [Fermeture d'écart] qui reconnaît et remplit une zone fermée même s'il y a un saut de ligne. Si l'outil [Remplir] remplit trop, cela veut dire qu'une ligne est interrompue à un endroit.



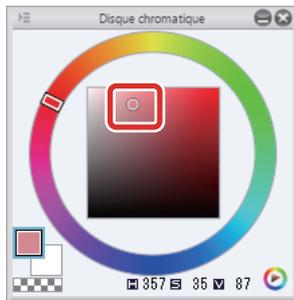
Annulez le remplissage en sélectionnant le menu [Édition] → [Annuler], puis sélectionnez le calque « Dessin de ligne » et reliez la/les ligne(s) pointillée(s) en utilisant des outils tels que l'outil [Stylo]. Après avoir corrigé les lignes, remplissez à nouveau la zone avec l'outil [Remplir].



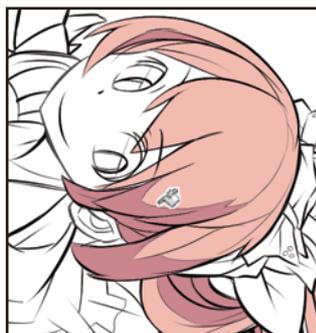
Ajout d'ombre

Utilisez l'outil [Remplir] ou l'outil [Stylo] pour ajouter de l'ombre aux cheveux.

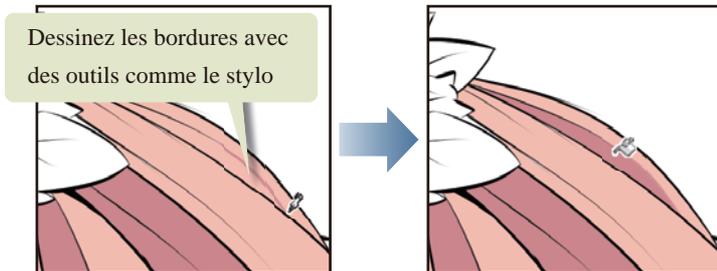
1 Sélectionnez un rose légèrement plus sombre dans la palette [Disque chromatique].



2 Cliquez pour remplir les mèches de cheveux sur lesquelles ajouter une ombre.



- 3 Pour remplir une zone sans les lignes de bordure nécessaires, mettez directement la zone en couleur avec l'outil Stylo ou dessinez une ligne de bordure avant d'utiliser l'outil [Remplir] pour ajouter une ombre à la zone.**



Mise en couleur des zones vides

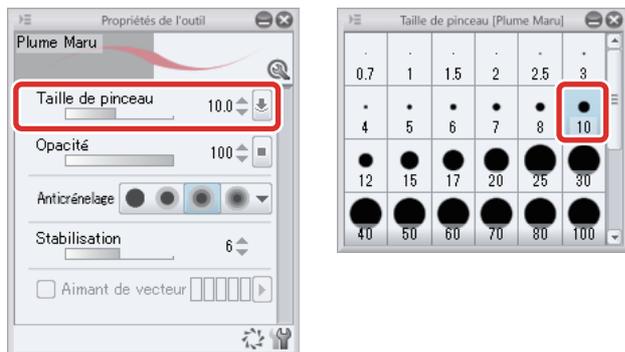
L'outil [Remplir] ne peut pas remplir de petites zones telles que la pointe des cheveux ou les zones où des lignes se croisent. Utilisez l'outil [Stylo] pour mettre en couleur ces zones vides.

- 1 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume Maru] dans la palette [Outil secondaire].**

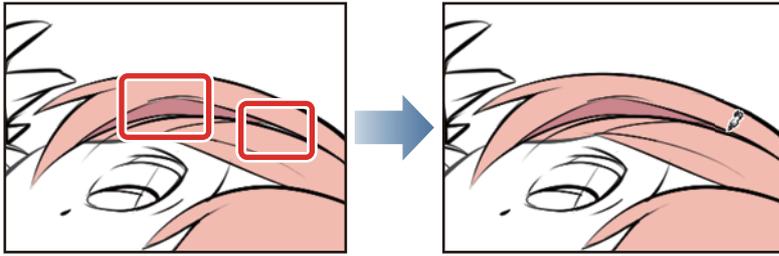


- 2 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Stylo].**

Ajustez la taille de pinceau par rapport à la taille de la zone à mettre en couleur.



3 Mettez en couleur les petites zones avec l'outil [Stylo] afin de ne laisser aucun écart.



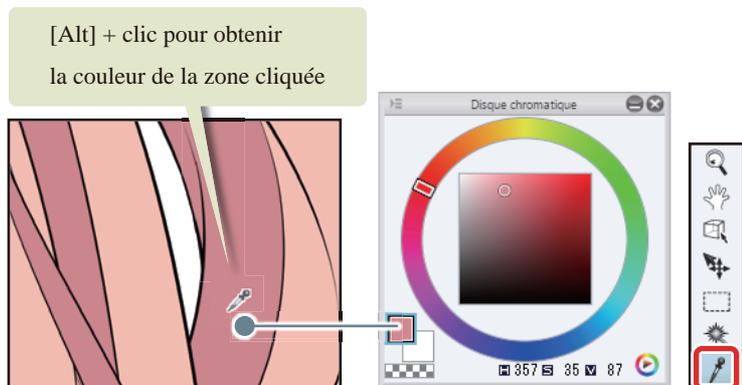
Vous pouvez aussi mettre en couleur de petites zones vides en utilisant l'outil secondaire [Fermer et remplir] de l'outil [Remplir]. Pour plus de détails sur [Fermer et remplir], reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#) » → « Tool and Sub Tool Categories » → « Fill (Close and Fill) »

4 La mise en couleur des cheveux est maintenant terminée.



Astuces : Obtention de la même couleur que la couleur de remplissage

Quand un outil de dessin comme l'outil [Stylo] est sélectionné, maintenez la touche [Alt] enfoncée sur le clavier pour passer temporairement sur l'outil [Pipette]. Cliquez sur la toile tout en maintenant enfoncée la touche [Alt] pour obtenir la couleur de la zone cliquée comme couleur de dessin. Cela facilite la sélection d'une couleur identique comme couleur basique ou comme couleur d'ombre existante lorsque vous corrigez ou mettez en couleur des zones vides. La couleur peut aussi être obtenue en sélectionnant l'outil [Pipette] dans la palette [Outil].



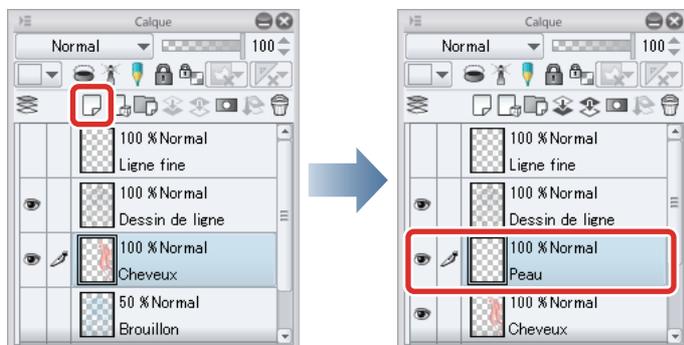
Mise en couleur de la peau

Créez un calque et mettez en couleur la peau du personnage avec l'outil [Remplir].

Ajout de la couleur basique de la peau

Créez un nouveau calque pour mettre la peau en couleur et remplir les zones dessinées avec la couleur basique de la peau.

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque]. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Peau ».

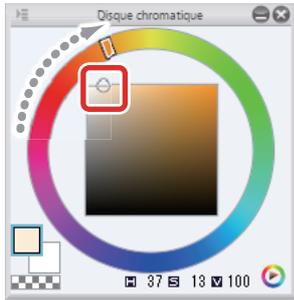


- 2 Sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter d'autres calques] dans la palette [Outil secondaire]. Assurez-vous que [Référence multiple] est activée sur la palette [Propriétés de l'outil].



Nous configurons ici les mêmes paramètres pour cet outil que lors de la mise en couleur des cheveux. Pour plus de détails, reportez-vous à « Mise en couleur basique » → « Mise en couleur des cheveux » → « Préparation de l'outil ».

- 3 Sélectionnez la couleur pêche pour la couleur de la peau dans la palette [Disque chromatique].**

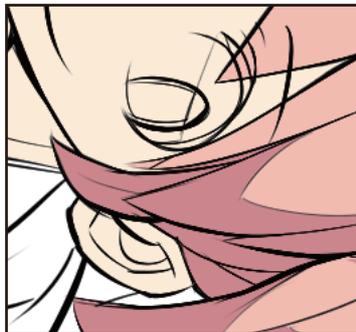


- 4 Cliquez pour remplir les zones de peau exposées.**



- 5 Utilisez l'outil [Stylo] pour mettre en couleur de petites zones vides.**

Utilisez l'outil [Stylo] pour mettre en couleur des zones vides parce qu'il y a beaucoup de lignes, par exemple les oreilles et les zones autour des yeux.



- 6 Toute la zone de peau est désormais remplie avec la couleur principale.**

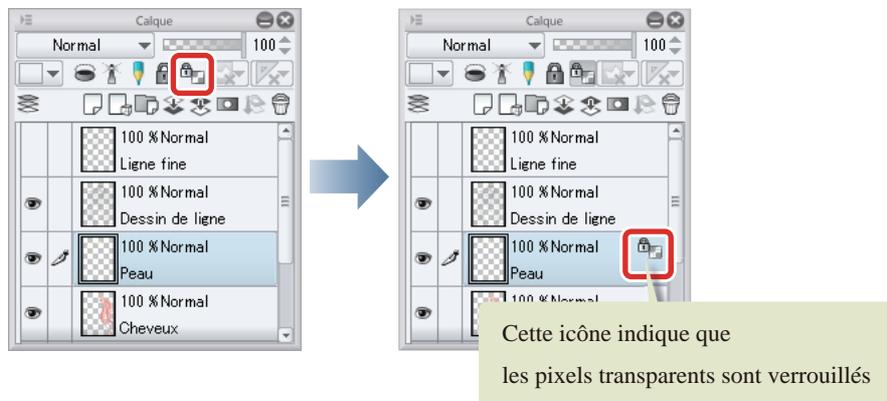


Ajout d'ombre (sans dépasser)

Utilisez les zones que vous avez remplies avec la couleur principale de peau pour dessiner l'ombre sur la peau.

1 Cliquez sur [Verrouiller pixel transparent] dans la palette [Calque].

Une icône avec un cadenas gris et un carré à damiers s'affiche à côté du calque sur lequel les pixels transparents sont verrouillés.

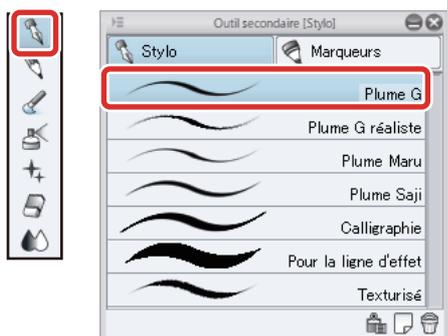


2 Sélectionnez une couleur légèrement plus foncée que la couleur pêche dans la palette [Disque chromatique].

Une teinte un peu plus rouge empêche l'ombre d'être plus sombre et confère au personnage un teint signe de bonne santé.

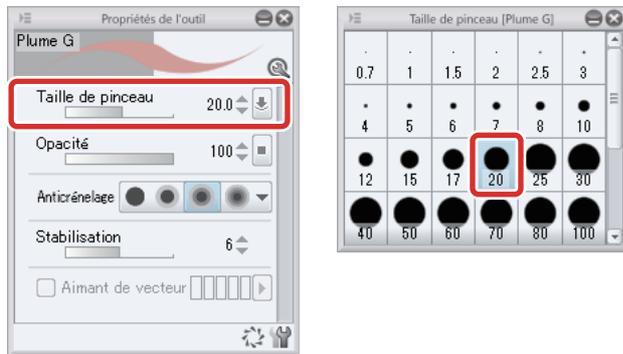


3 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume G] dans la palette [Outil secondaire].



4 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Stylo].

Ajustez ceci dans [Propriétés de l'outil] ou sélectionnez une taille dans [Taille de pinceau]. Configurez une taille de pinceau légèrement plus grande que lorsque vous avez dessiné les lignes afin d'obtenir une mise en couleur uniforme.



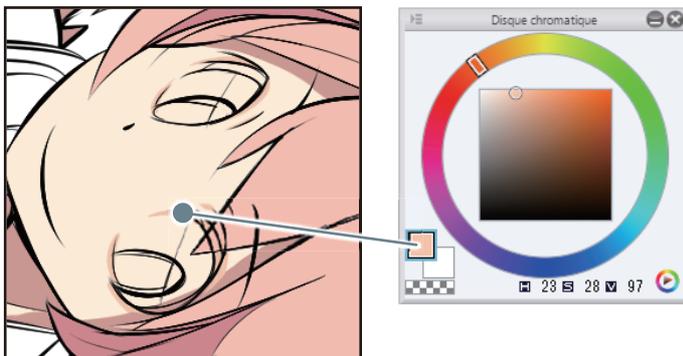
5 Dessinez les ombres autour du cou et celles créées par les manches et les cheveux.



6 Si vous dessinez une ombre trop importante, corrigez-la en appliquant la couleur basique de la peau avec l'outil [Stylo].

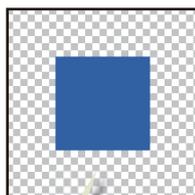
L'outil [Gomme] ne peut pas être utilisé dans ce cas car il efface aussi la couleur pêche qui se trouve en dessous.

7 Lorsque vous dessinez l'ombre autour des yeux, utilisez la palette [Disque chromatique] pour sélectionner une nuance légèrement plus claire que les autres ombres de la peau afin que cette zone ne soit pas trop sombre.



Astuces : Qu'est-ce que la fonction [Verrouiller pixel transparent] ?

Cette fonction garantit que rien n'est dessiné dans les zones transparentes (sur les pixels transparents) du calque.



indique des pixels transparents



Il est généralement possible de dessiner sur des pixels transparents...



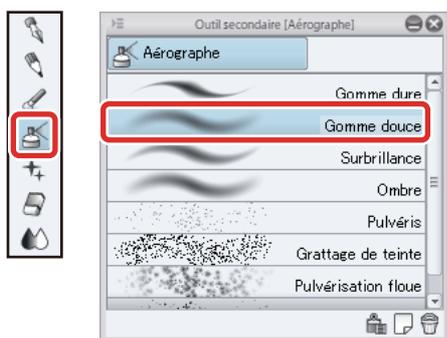
Quand « Verrouiller pixel transparent » est effectué, vous ne pouvez pas dessiner sur des pixels transparents

Ceci vous permet d'ajouter de l'ombre sans dépasser sur des zones qui ont déjà été mises en couleur, par exemple les cheveux ou la peau, lors des étapes suivantes.

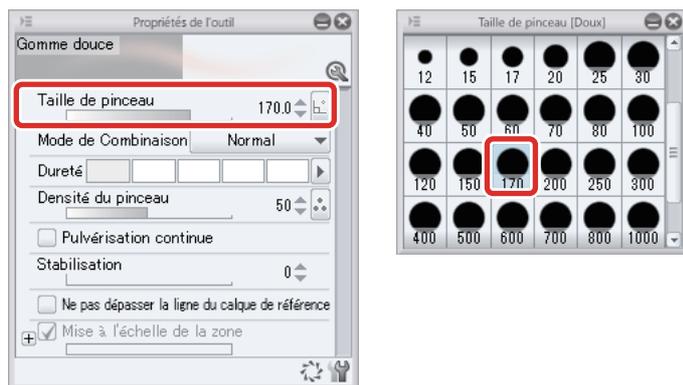
Ajout d'un dégradé pour la peau

Pour donner une apparence plus douce à la peau, ajoutez un dégradé avec l'outil [Aérographe].

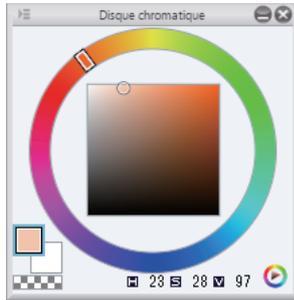
- Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].**



- Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Aérographe] sur une plus grande taille.**



3 Sélectionnez la couleur que vous avez utilisée autour des yeux dans la palette [Disque chromatique].



4 Utilisez les bords floutés du pinceau pour créer un dégradé sur la peau. Utilisez une pression de stylo légère.

La couleur ne débordera pas même si vous utilisez une grande taille de pinceau, car [Verrouiller pixel transparent] est réglé. Si la couleur est trop claire, dessinez plusieurs fois sur la même zone.



Une grande taille de pinceau crée un flou plus doux

5 La mise en couleur de la peau est maintenant terminée.



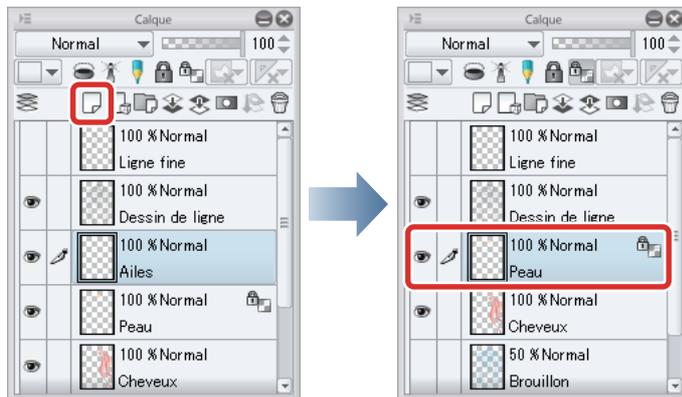
Mise en couleur des ailes

Créez un nouveau calque et utilisez des outils comme [Remplir] et [Dégradé] pour mettre les ailes en couleur.

Ajout de la couleur basique des ailes

Créez un nouveau calque pour mettre les ailes en couleur et remplir les zones dessinées avec la couleur basique.

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque]. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Ailes ».**



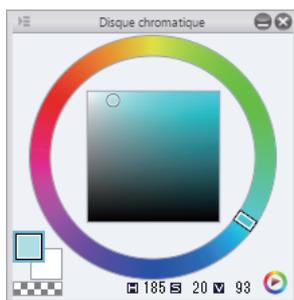
- 2 Sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter d'autres calques] dans la palette [Outil secondaire].**

Assurez-vous que [Référence multiple] est cochée dans la palette [Propriétés de l'outil].

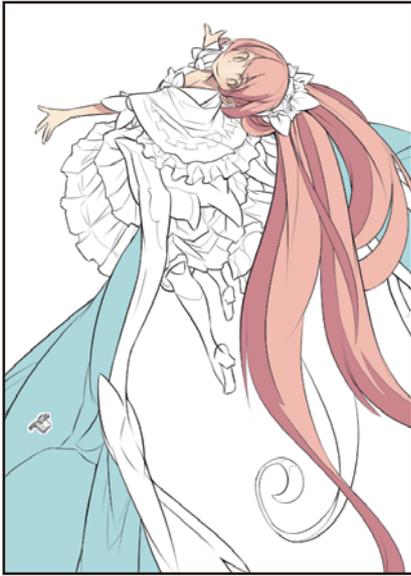


Nous configurons ici les mêmes paramètres pour cet outil que lors de la mise en couleur des cheveux. Pour plus de détails, reportez-vous à « [Mise en couleur basique](#) » → « [Mise en couleur des cheveux](#) » → « [Préparation de l'outil](#) » .

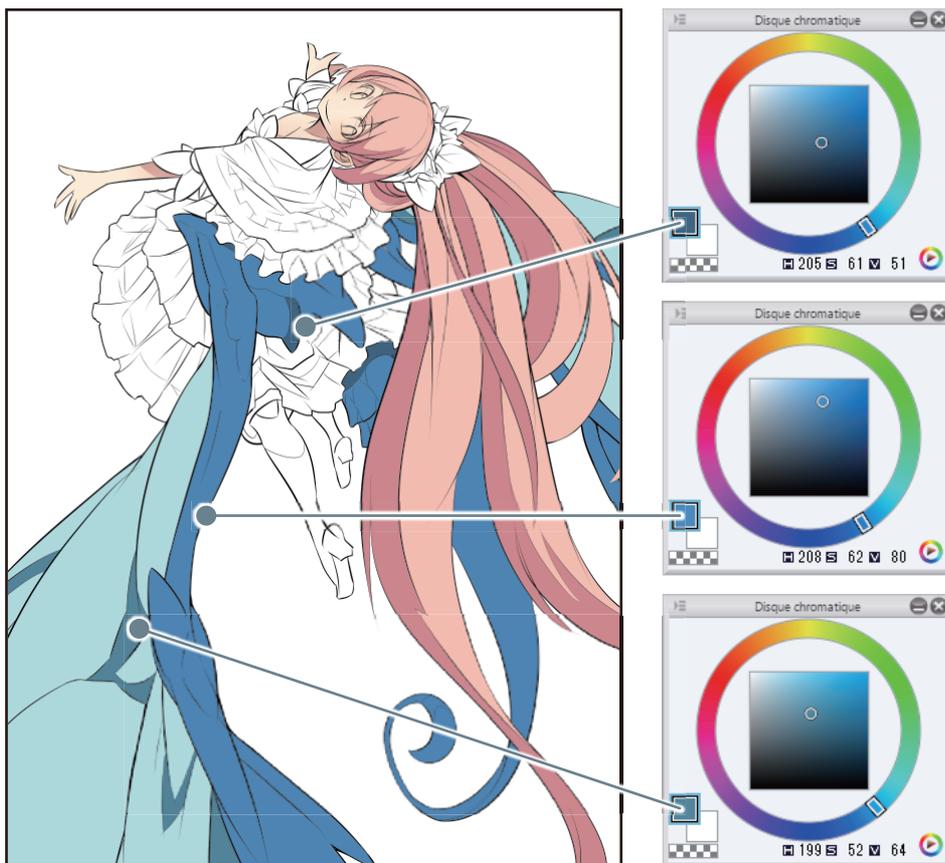
- 3 Sélectionnez le bleu clair dans la palette [Disque chromatique].**



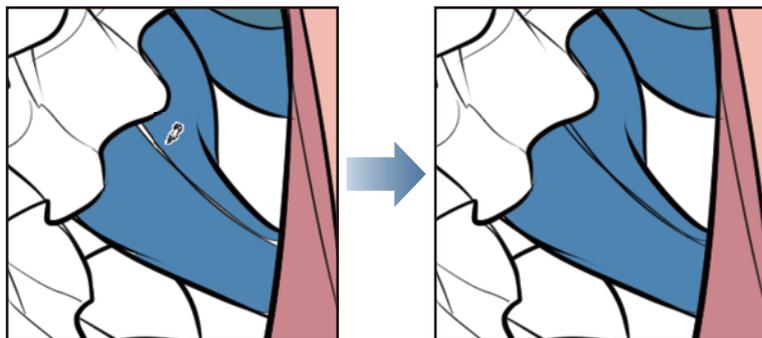
4 Cliquez pour remplir les zones des ailes.



5 Sélectionnez bleu sur la palette [Disque chromatique] et remplissez l'ossature, les bords arrière et les ombres des ailes.



6 Utilisez l'outil [Stylo] pour mettre en couleur de petites zones vides.



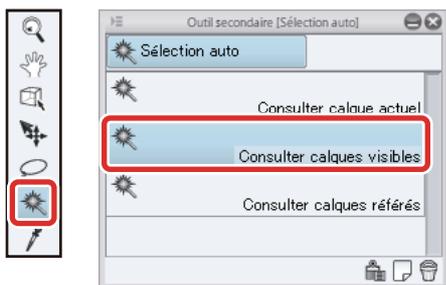
Mise en couleur avec l'outil [Dégradé] 1

Créez une sélection pour chaque partie et ajoutez un dégradé aux ailes en utilisant l'outil [Dégradé].

Note

Si l'outil [Dégradé] est utilisé sans créer de sélection, il applique un dégradé au calque entier. En créant d'abord une sélection, vous pouvez appliquer un dégradé uniquement à la zone sélectionnée.

1 Sélectionnez l'outil [Sélection auto] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter calques visibles] dans la palette [Outil secondaire].



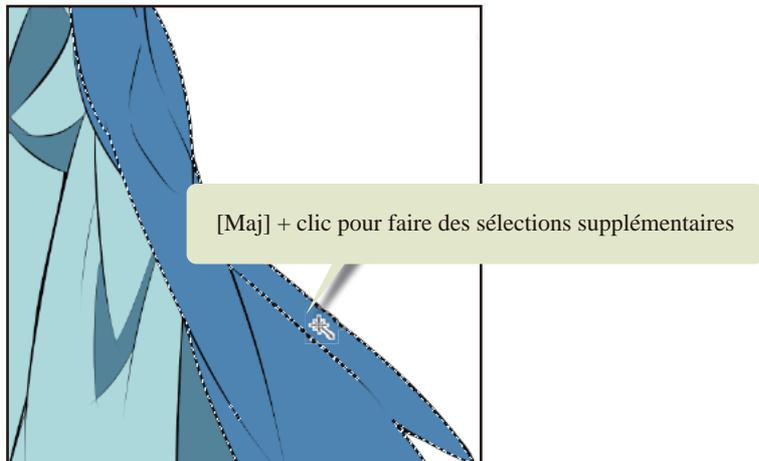
Note

Pour plus de détails sur l'outil [Sélection auto], reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#) » → « Tool and Sub Tool Categories » → « Input/Output Process / Category List (by Tool/Sub Tool) » → « Auto select ».

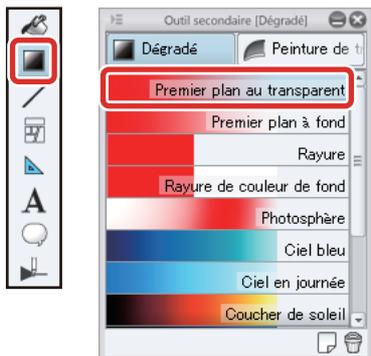
2 Cliquez sur les os des ailes et sélectionnez la zone dans laquelle appliquer le dégradé.



- 3 Si les os sont séparés en plusieurs segments dans le dessin au trait et ne peuvent pas être sélectionnés en un clic, maintenez enfoncée la touche [Maj] et cliquez sur chaque segment pour ajouter les segments à la sélection.**

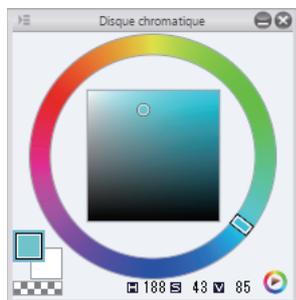


- 4 Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Premier plan au transparent] dans la palette [Outil secondaire].**

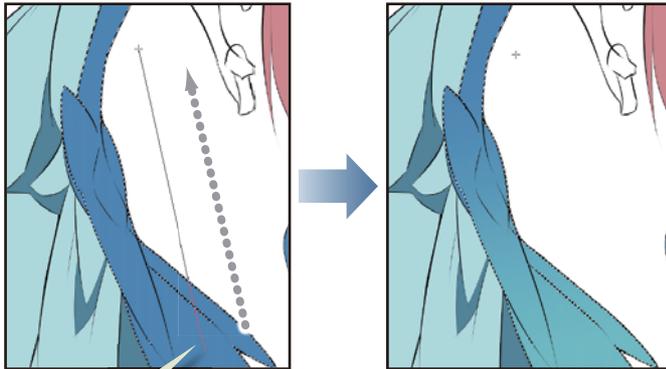


Le paramètre [Premier plan au transparent] crée un dégradé allant de la couleur de dessin sélectionnée jusqu'à la transparence. S'il est appliqué à une zone déjà remplie, cela crée un dégradé allant de la couleur de dessin actuelle jusqu'à la couleur de sol.

- 5 Sélectionnez un bleu légèrement plus clair dans la palette [Disque chromatique].**



- 6 Cliquez sur la position de départ du dégradé et faites glisser dans la direction selon laquelle appliquer le dégradé.**



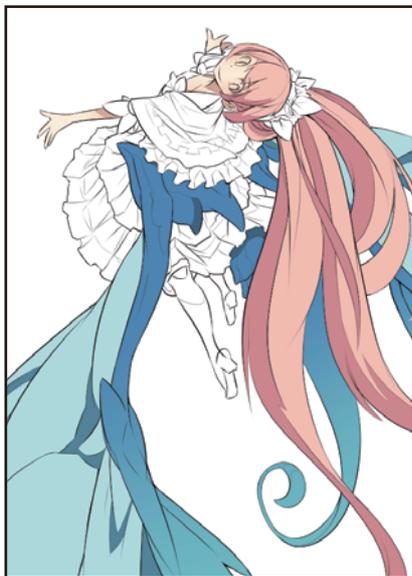
Faites glisser pour créer un dégradé

- 7 Après avoir créé le dégradé, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.**

Ceci peut aussi être effectué en sélectionnant [Désélection] dans la barre de commandes ou dans le lanceur de sélection.



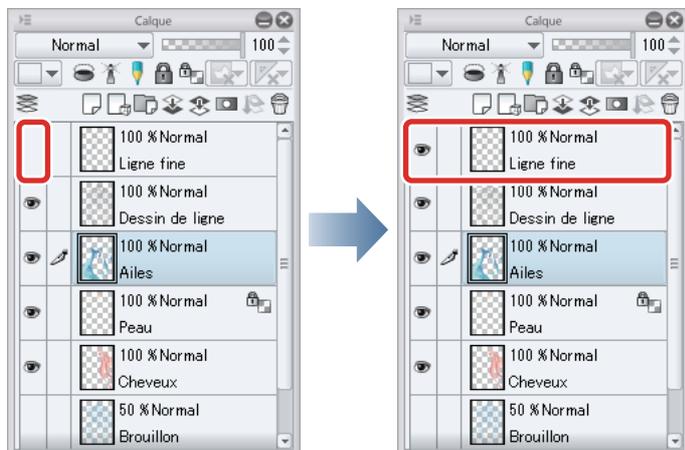
- 8 Répétez le même processus pour d'autres zones telles que les bords arrière, les sélections de création et les dégradés de dessin de chaque partie.**



Mise en couleur avec l'outil [Dégradé] 2

Ensuite, appliquez un dégradé à la partie bleu clair des ailes.

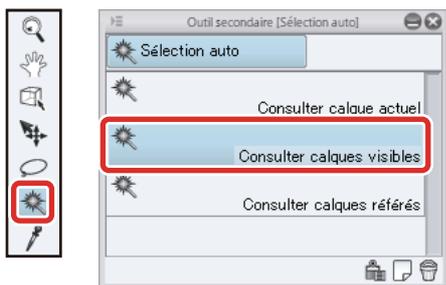
- 1 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Ligne fine » dans la palette [Calque] pour afficher le calque.



Les lignes fines masquées sont à nouveau affichées, ce qui permet de spécifier les zones fines.

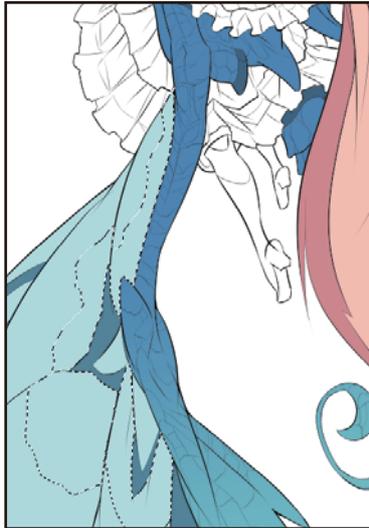


- 2 Sélectionnez l'outil [Sélection auto] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter calques visibles] dans la palette [Outil secondaire].

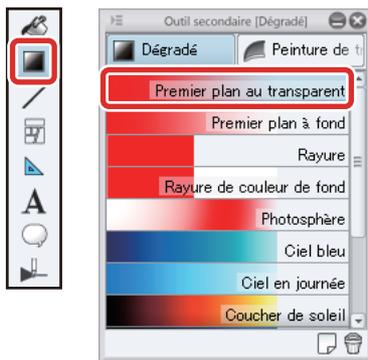


3 Cliquez pour sélectionner la zone dans laquelle appliquer le dégradé.

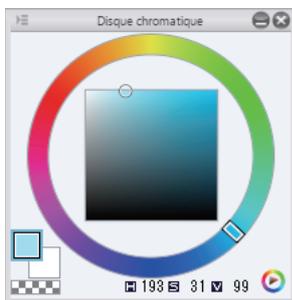
Pour appliquer un seul dégradé sur plusieurs zones, maintenez enfoncée la touche [Maj] et cliquez sur chaque zone à ajouter à la sélection.



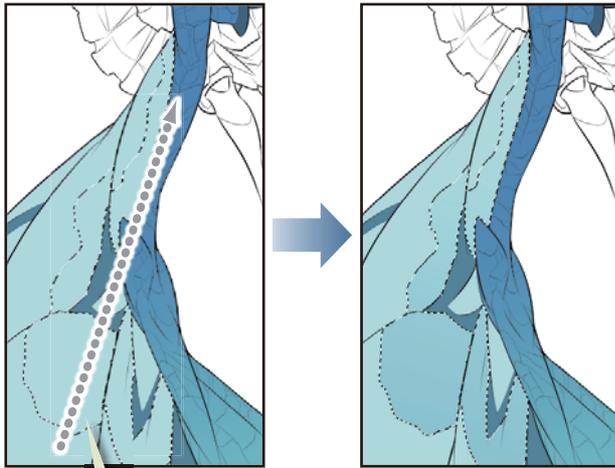
4 Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Premier plan au transparent] dans la palette [Outil secondaire].



5 Sélectionnez une couleur légèrement plus foncée que la zone bleu clair dans la palette [Disque chromatique].

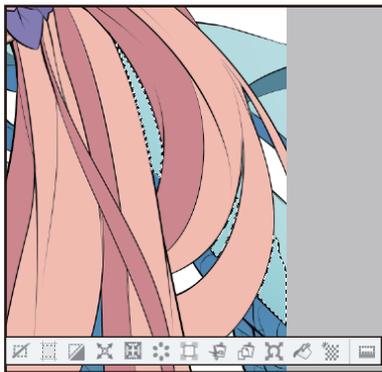


6 Dessinez le dégradé en faisant glisser dans la direction selon laquelle créer le dégradé.

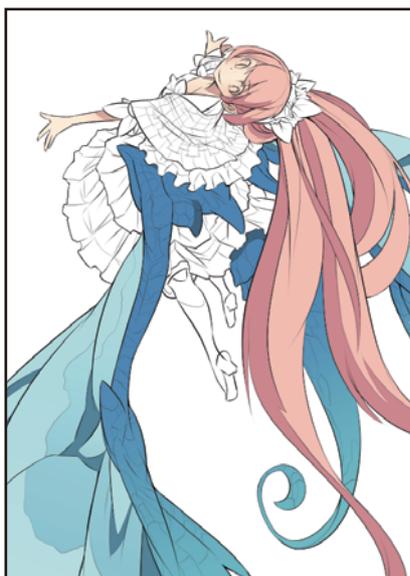


Faites glisser pour créer un dégradé

7 Répétez le même processus pour dessiner un dégradé dans d'autres zones des ailes.



8 La mise en couleur des ailes est maintenant terminée.



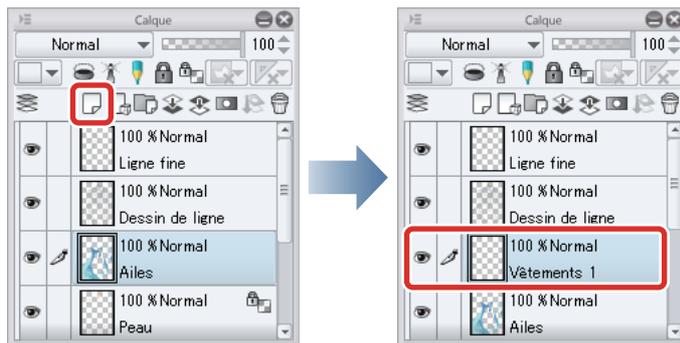
Mise en couleur des vêtements

Mettez en couleur les parties restantes, par exemple les vêtements du personnage et les accessoires dans ses cheveux.

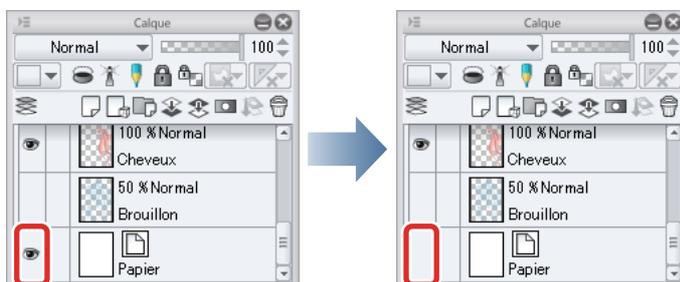
Mise en couleur du fond blanc (afficher la zone transparente)

Si vous remplissez un fond blanc (papier) avec une couleur de dessin blanche, vous aurez du mal à distinguer les zones remplies avec du blanc de la zone s'affichant en blanc mais qui est en fait transparente. Des zones risquent de rester vides ou de déborder. Afin d'éviter ce problème, masquez le calque de papier pendant cette opération de sorte que la zone transparente soit reconnue.

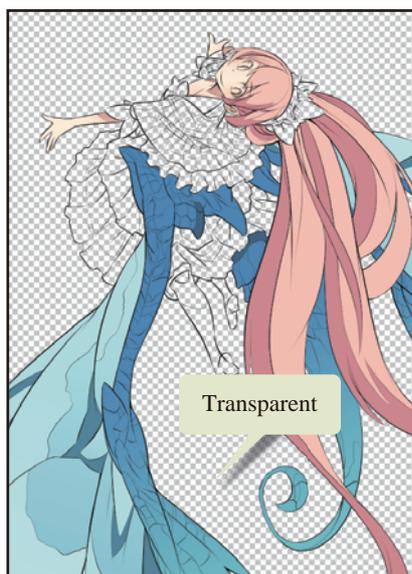
- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Vêtements 1 ».**



- 2 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Papier » dans la palette [Calque] pour masquer le calque.**



Les zones dans lesquelles aucun calque n'a été mis en couleur sont indiquées par un motif à damiers.

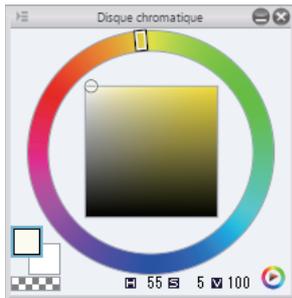


3 Sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter d'autres calques] dans la palette [Outil secondaire]. Assurez-vous que [Référence multiple] est activée sur la palette [Propriétés de l'outil].



Nous configurons ici les mêmes paramètres pour cet outil que lors de la mise en couleur des cheveux. Pour plus de détails, reportez-vous à « [Mise en couleur basique](#) » → « [Mise en couleur des cheveux](#) » → « [Préparation de l'outil](#) » .

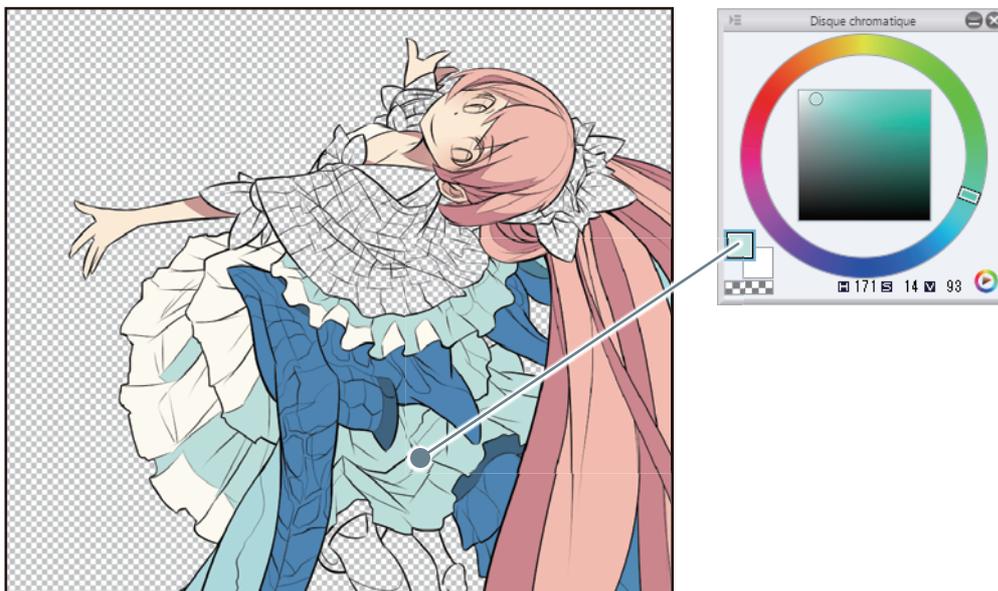
4 Sélectionnez un blanc tirant sur le jaune dans la palette [Disque chromatique].



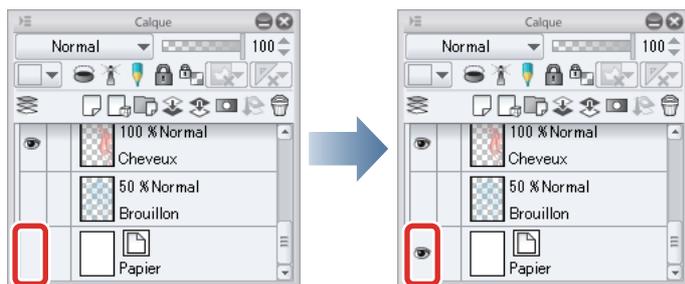
5 Cliquez pour remplir le tissu blanc des vêtements avec l'outil [Remplir].



6 Remplissez les zones d'ombre avec du bleu pâle.



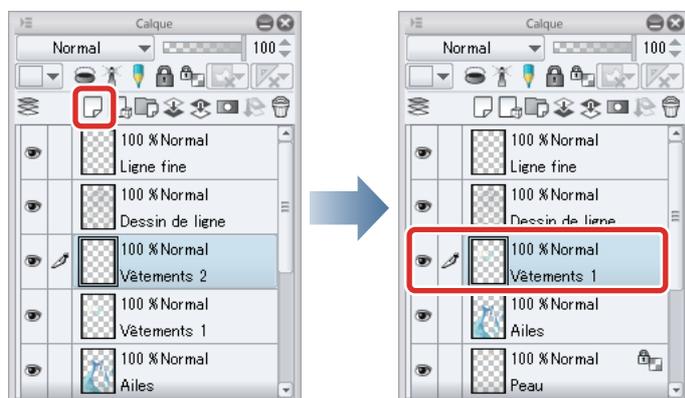
- 7** Lorsque toute la zone blanche est remplie, cliquez sur [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Papier » dans la palette [Calque] pour afficher le calque.



Mise en couleur des autres zones

Ajoutez un calque et mettez en couleur les autres parties des vêtements.

- 1** Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Vêtements 1 ».

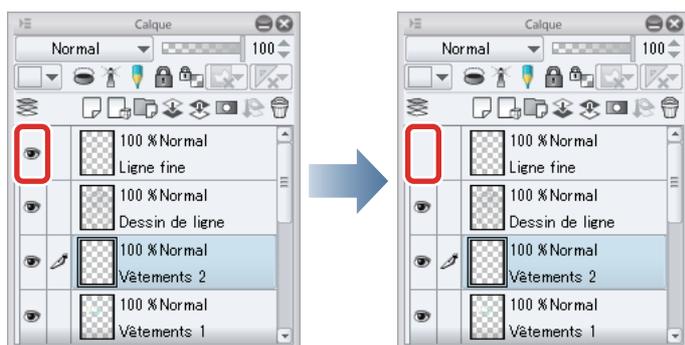


- 2** Sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Consulter d'autres calques] dans la palette [Outil secondaire]. Assurez-vous que [Référence multiple] est activée sur la palette [Propriétés de l'outil].

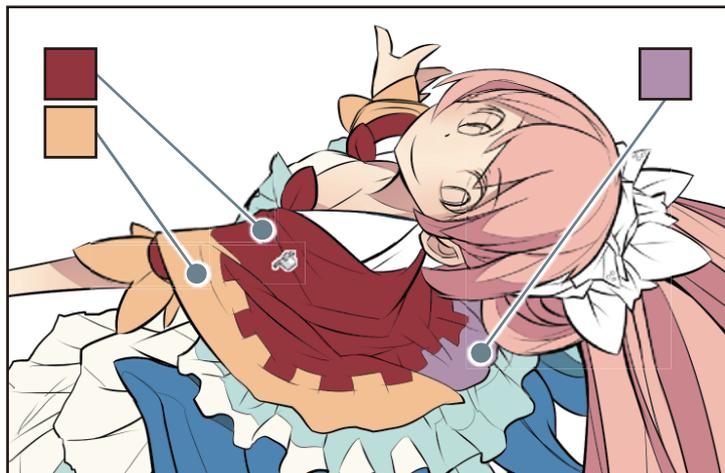


Nous configurons ici les mêmes paramètres pour cet outil que lors de la mise en couleur des cheveux. Pour plus de détails, reportez-vous à « Mise en couleur basique » → « Mise en couleur des cheveux » → « Préparation de l'outil ».

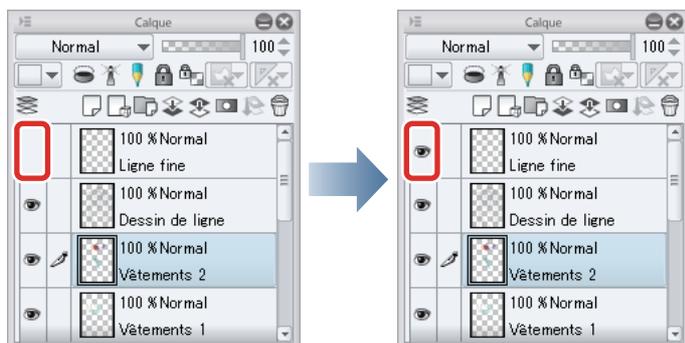
- 3** Masquez temporairement le calque « Ligne fine » dans la palette [Calque] pour remplir toutes les grandes zones en même temps.



- 4 Sélectionnez la couleur de dessin dans la palette [Disque chromatique] et ajoutez la couleur de base de l'étoile en utilisant l'outil [Remplir].**

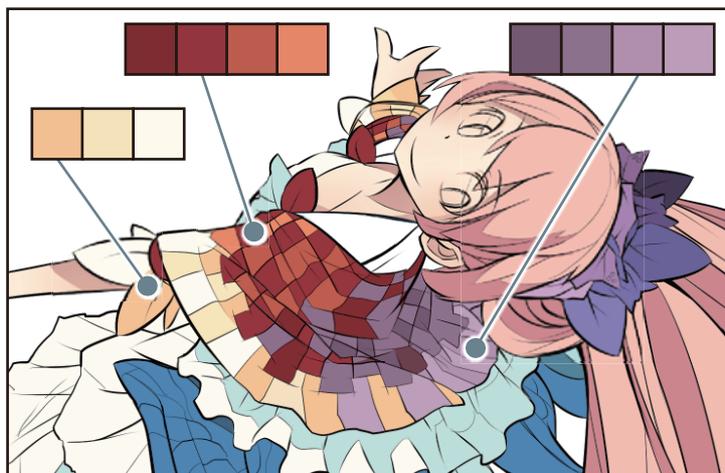


- 5 Quand la mise en couleur est terminée, affichez à nouveau le calque « Ligne fine » dans la palette [Calque].**



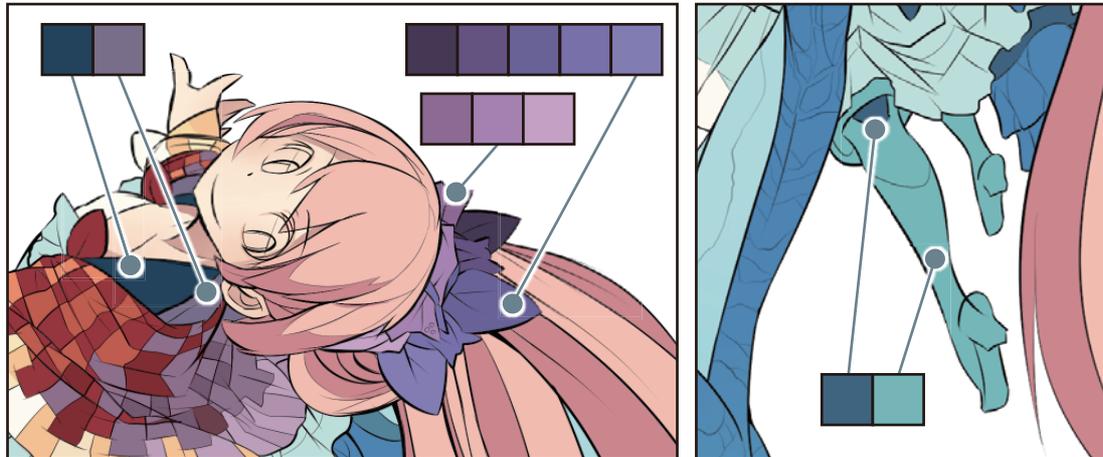
- 6 Sélectionnez la couleur de dessin dans la palette [Disque chromatique] et ajoutez les couleurs du motif à damiers en utilisant l'outil [Remplir].**

Créez une disposition de couleurs claires et sombres en fonction de la couleur de base et utilisez ces couleurs pour mettre en couleur le motif à damiers.



7 Remplissez les autres zones comme les bottes et l'accessoire dans les cheveux en sélectionnant une couleur de dessin dans la palette [Disque chromatique] et en mettant en couleur avec l'outil [Remplir].

Donnez de la profondeur à l'accessoire des cheveux en utilisant progressivement des couleurs plus foncées pour les parties à l'arrière.



8 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et mettez en couleur les zones vides et les zones qui ne peuvent pas être mises en couleur avec l'outil [Remplir] parce qu'il n'y a pas de lignes de bordure.



9 Les vêtements sont désormais mis en couleur.



Dessiner les petits détails

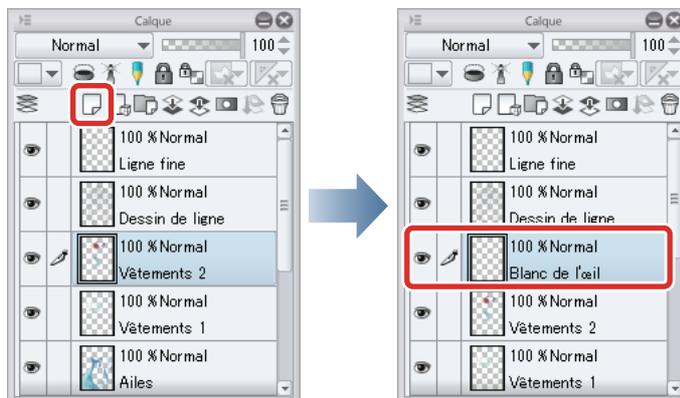
Maintenant que toutes les grandes zones ont été mises en couleur, terminez le personnage en dessinant les petits détails comme les yeux et les surbrillances.

Dessiner les yeux (combiner les calques)

Créez chaque partie des yeux sur un calque séparé et terminez en combinant les calques.

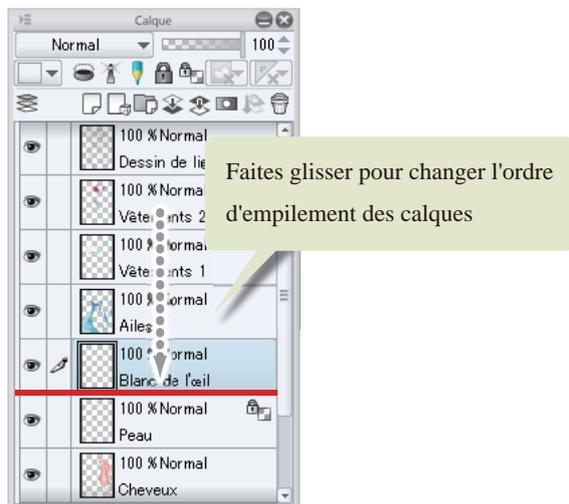
Dessiner le blanc de l'œil

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Blanc de l'œil ».**



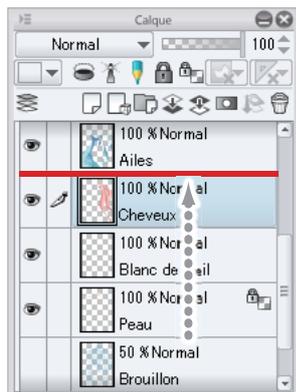
- 2 Changez l'ordre d'empilement des calques avec la palette [Calque].**

Dans la palette [Calque], faites glisser le calque « Blanc de l'œil » directement au-dessus du calque « Peau ».



Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez « [Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad.](#) » .

Déplacez le calque « Cheveux » pour le placer au-dessus du calque « Blanc de l'œil ». Ceci place le calque de l'œil en dessous des cheveux afin que le dessin des yeux n'affecte pas les cheveux les recouvrant.



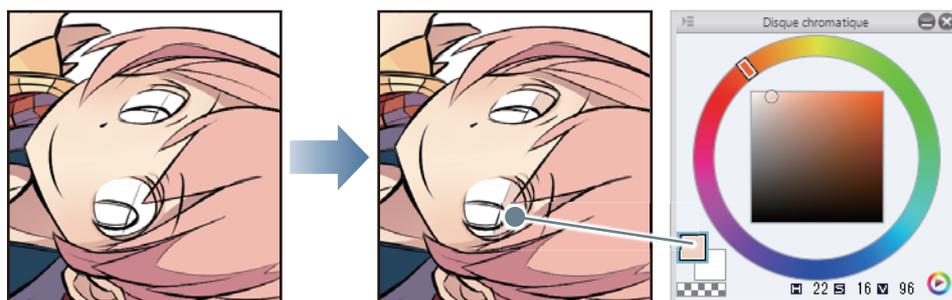
3 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume G] dans la palette [Outil secondaire].



4 Sélectionnez le blanc dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur le blanc des yeux avec l'outil [Stylo].



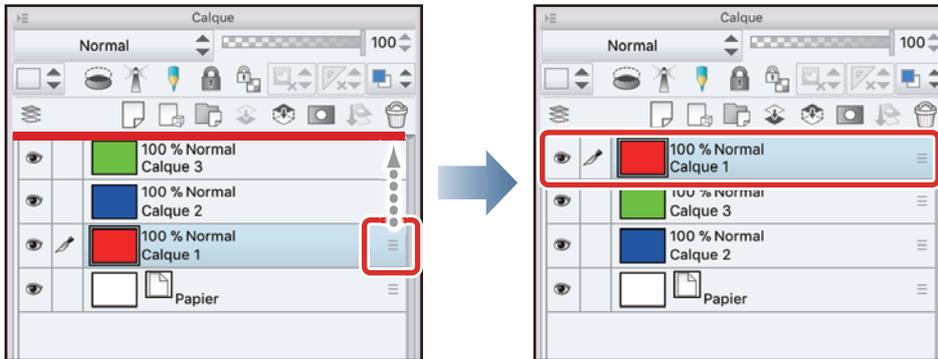
5 Sélectionnez une couleur légèrement plus foncée que le blanc dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur la zone d'ombre avec l'outil [Stylo].



Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad.

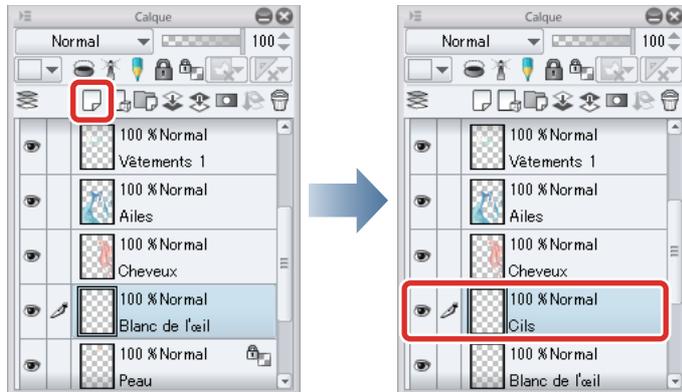
Si vous souhaitez déplacer un calque depuis la palette [Calque] pour changer l'ordre d'empilement des calques, etc. Faites glisser-déposer le calque vers l'emplacement où vous voulez le déplacer.

Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez .

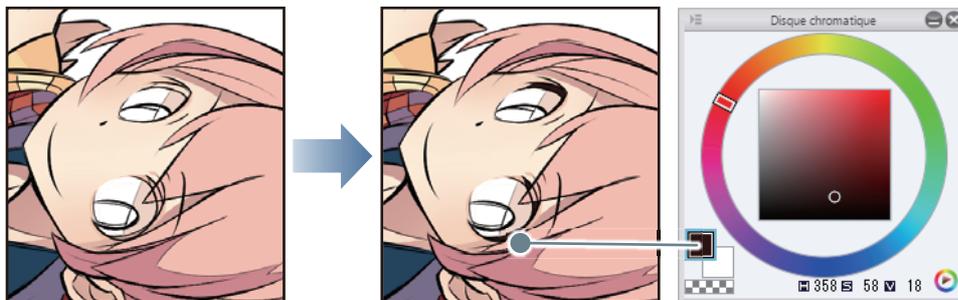


Dessiner les cils

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Cils ».

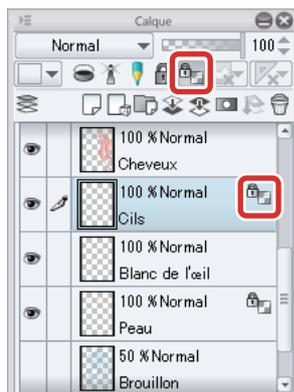


- 2 Sélectionnez un brun foncé dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur les cils avec l'outil [Stylo].

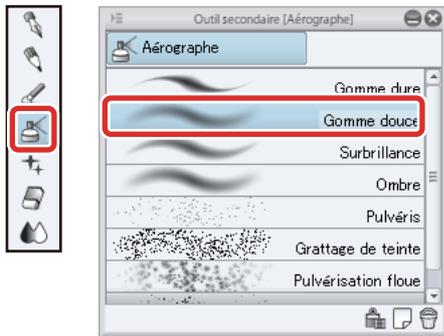


Floutez une partie des cils en utilisant l'outil [Aérographe] avec une couleur plus claire afin que la couleur des cils ne soit pas trop forte.

- 3 Cliquez sur [Verrouiller pixel transparent] dans la palette [Calque].

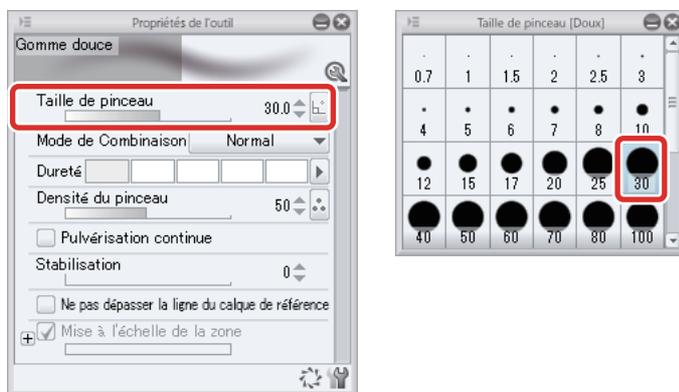


4 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].



5 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Aérographe].

Ajustez ceci dans la palette [Propriétés de l'outil], ou sélectionnez une taille dans la palette [Taille de pinceau].



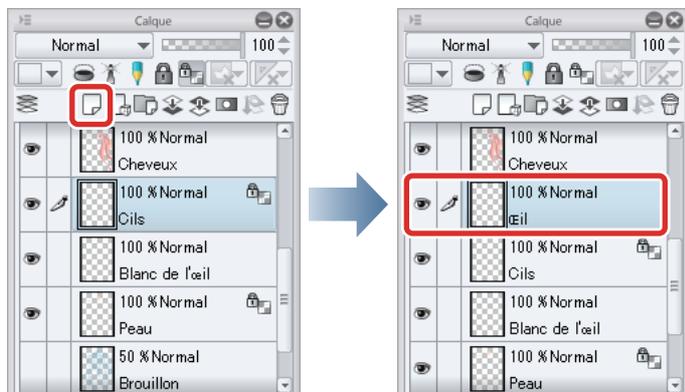
6 Sélectionnez un brun légèrement plus clair dans la palette [Disque chromatique] et tracez le long du haut des cils avec l'outil [Aérographe] pour ajouter un dégradé.

Modifier la couleur de cette manière ne fait pas dépasser les cils car [Verrouiller pixel transparent] est réglé.



Coloration de l'œil (iris/pupilles)

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Œil ».

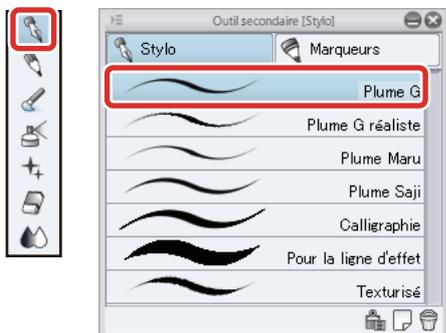


Assurez-vous que le calque « Œil » soit au-dessus du calque « Blanc de l'œil ». Si le calque « Blanc de l'œil » est au-dessus du calque « Œil », faites glisser le calque « Œil » pour le placer au-dessus du calque « Blanc de l'œil » dans la palette « Calque ».



Note Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .

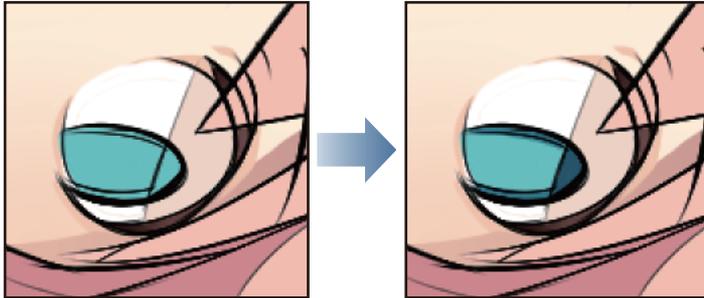
- 2 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume G] dans la palette [Outil secondaire].



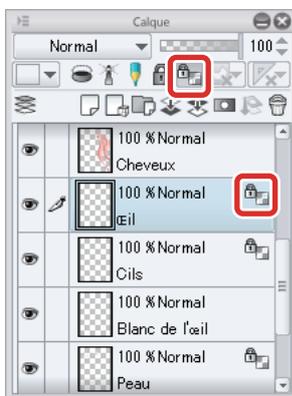
- 3 Sélectionnez un bleu clair dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur les parties colorées des yeux avec l'outil [Stylo].



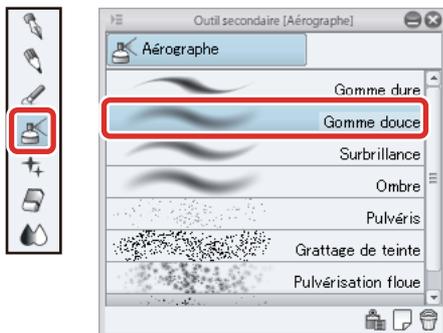
- 4** Sélectionnez une couleur légèrement plus foncée que la couleur de base bleu clair dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur les zones les plus foncées des parties colorées des yeux avec l'outil [Stylo].



- 5** Cliquez sur [Verrouiller pixel transparent] dans la palette [Calque].



- 6** Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].



- 7** Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Aérographe].

Ajustez ceci dans [Propriétés de l'outil] ou sélectionnez une taille dans [Taille de pinceau].

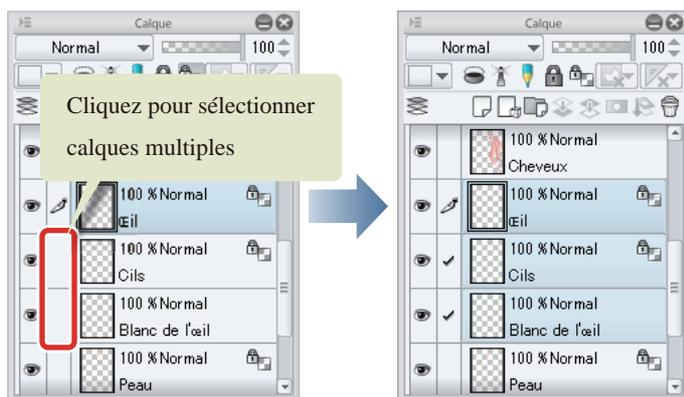
- 8 Sélectionnez un bleu clair plus lumineux dans la palette [Disque chromatique] et tracez le long du bas des parties colorées des yeux avec l'outil [Aérographe] pour ajouter un dégradé.**



Combinaison des calques

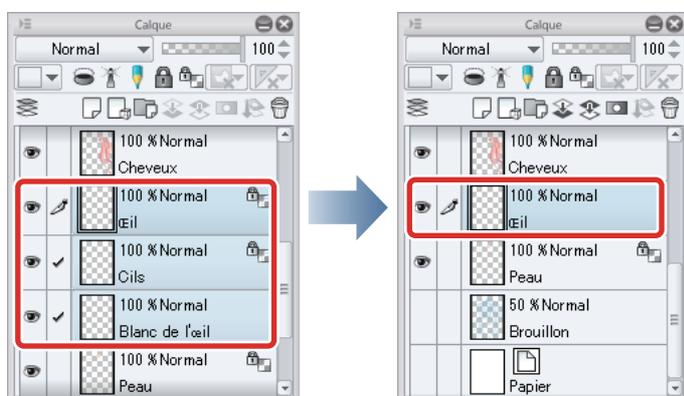
En raison de la méthode de dessin, les yeux se composent de trois calques différents. Combinez ceux-ci en un seul calque pour faciliter la gestion.

- 1 Dans la palette [Calque], cliquez sur la zone gauche des calques « Blanc de l'œil » et « Cils » afin que la case soit cochée. Les calques « Œil », « Blanc de l'œil » et « Cils » sont désormais tous sélectionnés.**



- 2 Sélectionnez dans le menu [Calque] → [Combiner les calques sélectionnés].**

Les calques « Œil », « Cils » et « Blanc de l'œil » sont combinés en un seul calque. Le nom du calque est « Œil » car ce calque a été sélectionné lorsque cette opération a été effectuée.

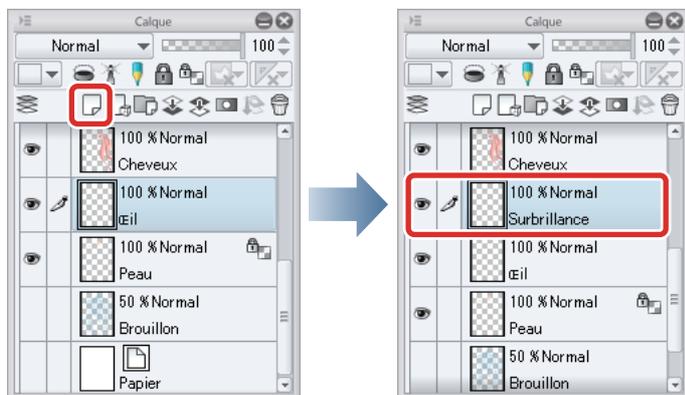


Vous pouvez utiliser cette fonction pour organiser les calques en les combinant si trop de calques sont présents ou si vous avez fini de dessiner certains calques. Cependant, notez qu'une fois que les calques ont été combinés, ils peuvent uniquement être séparés grâce à la fonction [Annuler].

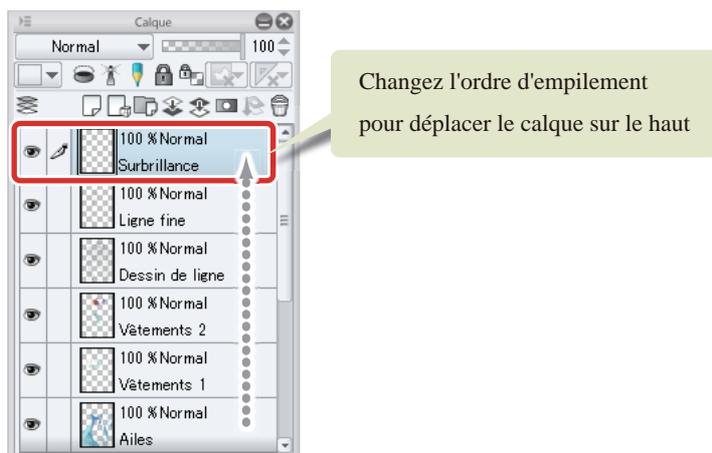
Dessiner les surbrillances

Pour finir, ajoutez des surbrillances à l'ensemble de l'illustration pour ajouter de la profondeur. Placez le calque de surbrillance au-dessus du dessin au trait pour rendre les surbrillances plus chatoyantes.

- 1 Cliquez sur **[Nouveau calque de pixellisation]** dans la palette **[Calque]** pour créer un calque. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « **Surbrillance** ».

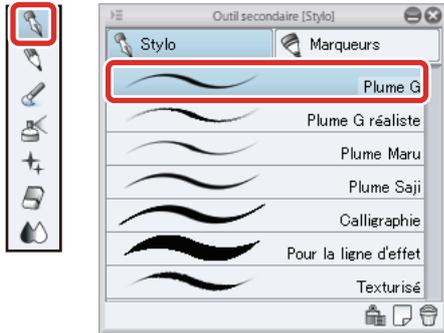


- 2 Dans la palette **[Calque]**, déplacez le calque « **Surbrillance** » pour le placer au-dessus du calque du dessin au trait et de tous les autres calques.



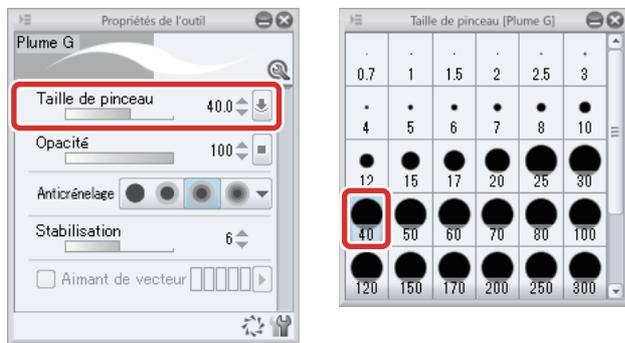
Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « [Dessiner les petits détails](#) » « [Dessiner les yeux \(combinaison des calques\)](#) » → « [Dessiner le blanc de l'œil](#) » → « [Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad.](#) » .

3 Sélectionnez l'outil [Stylo] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Plume G] dans la palette [Outil secondaire].

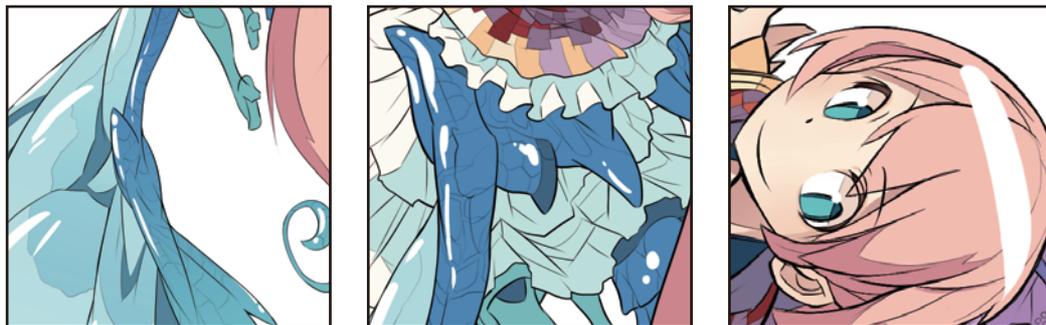


4 Ajustez la taille de pinceau de l'outil [Stylo].

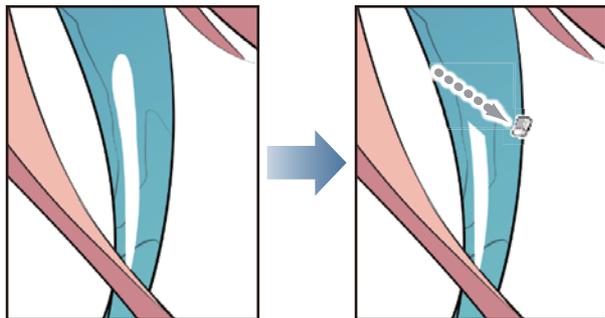
Ajustez ceci dans [Propriétés de l'outil] ou sélectionnez une taille dans [Taille de pinceau]. Réglez une taille légèrement épaisse pour l'outil de stylo afin de pouvoir utiliser la pression de stylo pendant la mise en couleur.



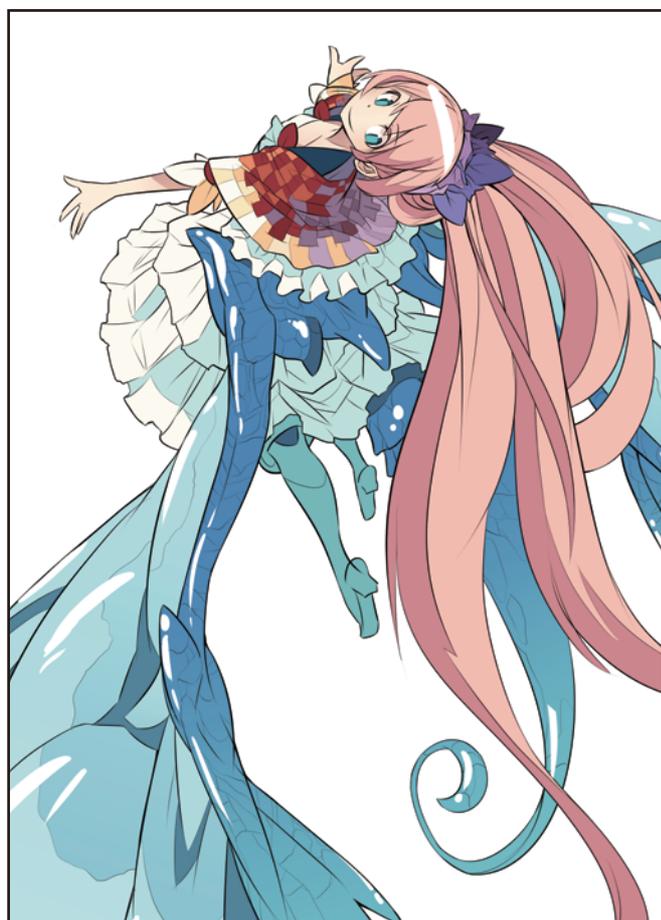
5 Sélectionnez le blanc dans la palette [Disque chromatique] et ajoutez des surbrillances aux zones telles que les ailes et les cheveux en ajustant la taille de pinceau de manière adéquate.



- 6** Si vous faites une erreur ou si vous dépassez avec la couleur, corrigez la forme en utilisant l'outil [Gomme].



- 7** Lorsque vous avez fini de dessiner les surbrillances, la coloration basique du personnage est terminée.

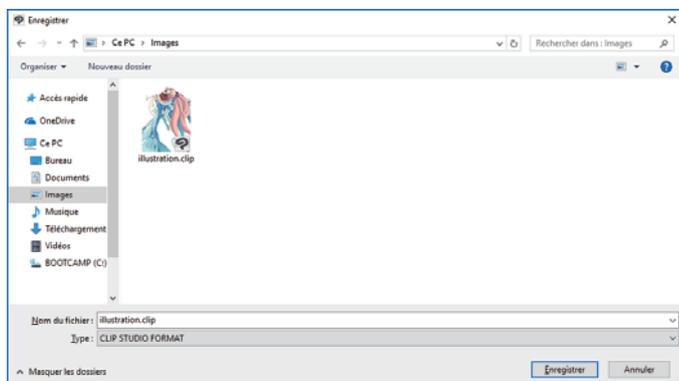


Enregistrement de l'illustration

Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enreg] pour sauvegarder les données de l'illustration terminée.

Afin de conserver les calques créés, enregistrez les données dans le « fichier de CLIP STUDIO FORMAT » (extension : .clip).

Sélectionner [Enregistrer] permet d'enregistrer automatiquement, lors de l'utilisation de la version iPad. Pour modifier le nom de fichier à sauvegarder, sélectionnez le menu [Enregistrer] → [Enregistrer sous].



Dans cette section, vous avez appris comment mettre un personnage en couleur avec les fonctions basiques. Ces fonctions sont suffisantes pour dessiner des illustrations de style anime avec une coloration relativement plate.

Dans le Guide avancé, vous apprendrez comment utiliser les fonctions de CLIP STUDIO PAINT pour donner à l'illustration une finition avec plus de texture.

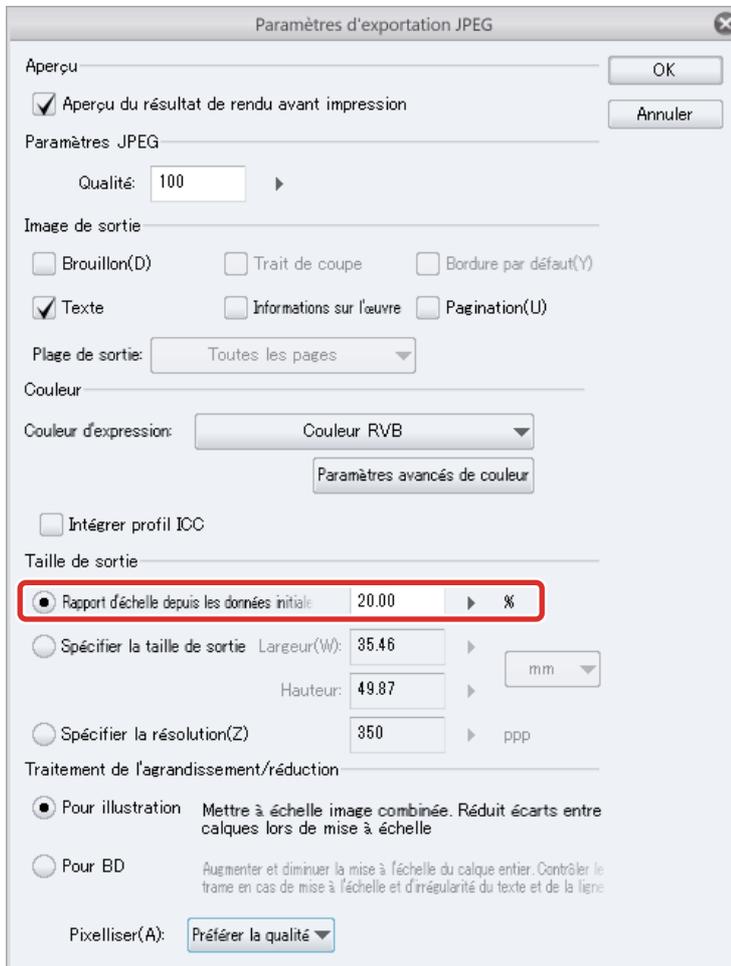


Pour ouvrir le fichier enregistré, sélectionnez le menu [Fichier] → [Ouvrir le fichier].

Astuces : Formats pour l'enregistrement de fichiers

Pour publier votre illustration en ligne ou d'une autre manière, sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Exporter (calque simple)] pour enregistrer le fichier dans des formats tels que JPEG ou PNG.

La toile A4 de 350 ppp utilisée pour cet exemple est trop grande pour être publiée en ligne dans sa forme actuelle. Réduisez la taille dans la boîte de dialogue [Exporter les réglages] avant d'exporter les données. Vous avez accès à un aperçu montrant comment seront les données exportées après la modification de paramètres comme la taille en cochant [Aperçu du résultat de rendu avant impression].



Guide avancé pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT

Cette section explique comment retoucher les données d'une illustration créées d'après le « Guide basique » pour faire un fond ou ajouter de la texture à l'illustration.

Processus de création d'une illustration : Guide avancé

Suivez les étapes ci-dessous pour dessiner une illustration.

Ajoutez des touches de pinceau ou des textures

Ajoutez de la texture aux petits détails en utilisant la fonction d'attache dans les plages de division de remplissage créées avec le manuel basique.



Correction de teinte

Ajustez toutes les couleurs et le contraste des personnages.



Terminer

Utilisez le matériel pour créer des fonds pour les illustrations et terminez les illustrations avec le filtre.



! Important

À propos de ce tutoriel

CELSYS a simplifié et réorganisé ce tutoriel pour ce guide de démarrage en se basant sur les œuvres de Taira Akitsu, un illustrateur japonais réputé.

Retoucher une œuvre avec la fonction d'écrêtage

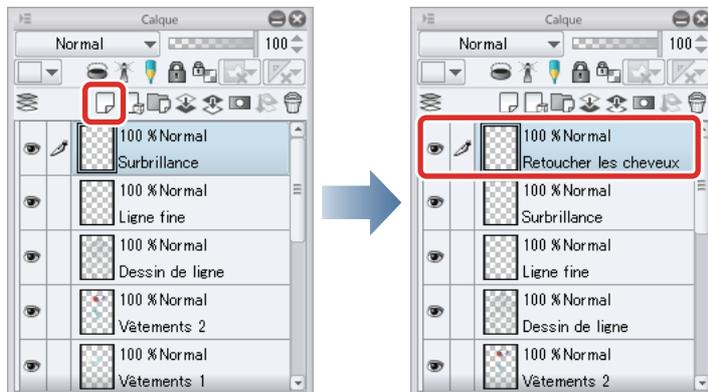
Utilisez la fonction d'attache pour ajouter de petits détails aux cheveux dans l'illustration créée avec le Guide basique.



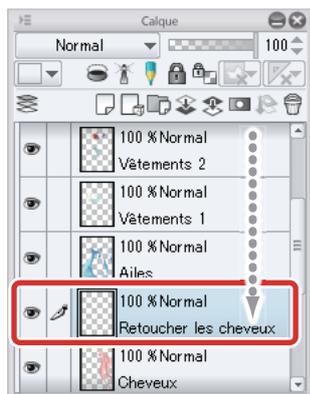
Préparation du calque (paramétrage du masque d'écrêtage)

Configurez un [Masque d'écrêtage] pour le nouveau calque que vous avez créé.

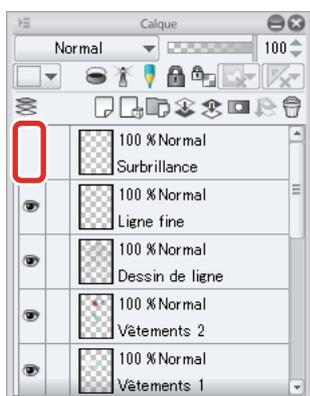
- 1 Cliquez dans la palette [Calque] → [Nouveau calque de pixellisation]. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Retoucher les cheveux ».**



2 Changez l'ordre d'empilement dans la palette [Calque] de sorte que le calque « Retoucher les cheveux » se trouve directement au-dessus du calque « Cheveux ».



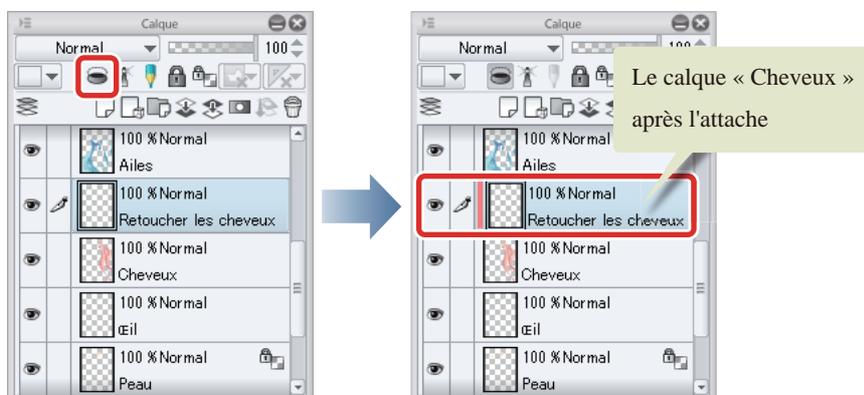
Masquez le calque « Surbrillance » afin que le dessin au trait soit facilement visible lors de la coloration.



Note

Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → « Dessiner les petits détails » → « Dessiner les yeux (combinaison des calques) » → « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .

3 Lorsque le calque « Retoucher les cheveux » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur].



Le calque « Retoucher les cheveux » est attaché au calque « Cheveux » et une ligne verticale rouge s'affiche à côté de la vignette.

Astuces : Qu'est-ce que l'attache au calque du dessous ?

Les calques d'écrêtage se réfèrent à la zone dessinée du calque directement en dessous de sorte que le calque sélectionné soit uniquement affiché dans cette zone. Le contenu dessiné dans le calque attaché ne s'affiche pas dans les zones sans dessin (pixels transparents) du calque inférieur. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous voulez ajouter une ombre ou retoucher la zone dessinée sur un autre calque. Si le calque défini comme référence pour l'attache (le calque « Cheveux » dans cet exemple) est masqué, le contenu dessiné sur le calque attaché (le calque « Retoucher les cheveux » dans cet exemple) ne s'affiche pas non plus.

Avant l'attache



Après l'attache



Préparation de l'outil de dessin

Trois outils sont principalement utilisés pour les retouches de cheveux : l'outil secondaire [Plume G] de l'outil [Stylo], l'outil secondaire [Aquarelle opaque] de l'outil [Pinceau] et l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe]. Changez le paramètre [Taille de pinceau] selon vos besoins lorsque vous dessinez.

Utilisez l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe] pour appliquer un dégradé doux dans certaines zones. Configurez une grande taille de pinceau car vous devez flouter une zone conséquente.



*Exemple d'une coloration avec l'outil [Aérographe] uniquement



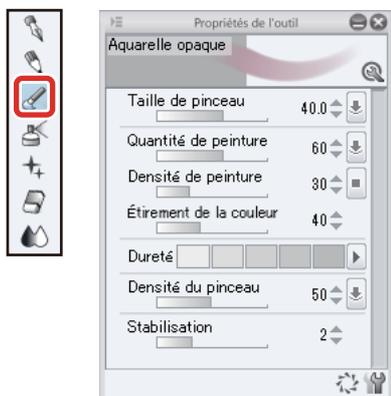
Utilisez l'outil secondaire [Plume G] de l'outil [Stylo] pour créer une séparation nette entre deux couleurs. Configurez une taille de pinceau légèrement grande car vous devez mettre en couleur.



*Exemple d'une coloration avec l'outil [Stylo] uniquement



L'outil secondaire [Aquarelle opaque] de l'outil [Pinceau] crée une séparation relativement claire entre les couleurs mais donne un effet plus doux que l'outil [Stylo] car vous pouvez obtenir une couleur plus ou moins foncée selon la pression de stylo et mélanger la couleur de peinture avec la couleur de base. Le mélange des couleurs crée une répartition inégale des couleurs, ce qui vous permet de laisser volontairement des traits du pinceau.



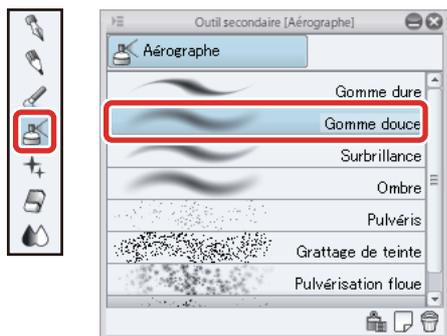
*Exemple d'une coloration avec l'outil [Aquarelle opaque] uniquement



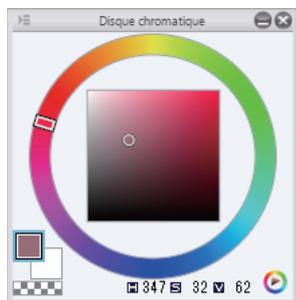
Retouche des ombres 1

Retouchez les cheveux en utilisant différents outils pour créer des styles divers.

- Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].**



- Choisissez un violet légèrement plus prononcé que la couleur de l'ombre des cheveux dans la palette [Disque chromatique].**



L'outil [Pipette] permet d'obtenir facilement la couleur de l'ombre des cheveux, puis de changer la couleur dans la palette [Disque chromatique].

- 3 Avec la grande taille de pinceau que vous avez configurée pour l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe], appliquez un dégradé sur toute la zone en faisant attention aux lignes courbes des cheveux.**



Comme ce calque est attaché, ceci n'apparaît pas en dehors de la zone dessinée des cheveux.

- 4 Afin de créer des lignes de bordure claires pour les zones comme les mèches de cheveux, dessinez avec l'outil [Stylo] et effacez avec l'outil [Gomme] pour ajouter des différences.**



Utilisez l'outil [Stylo] pour créer des contours vifs

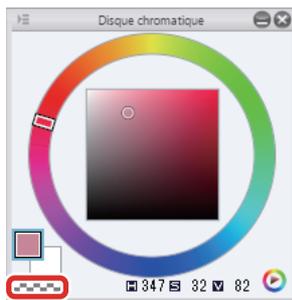
- 5 Pour adoucir une ligne de bordure ajoutée dans le but de créer une différence, utilisez l'outil secondaire [Aquarelle opaque] afin de atténuer la ligne de bordure.**



Zone où [Aquarelle opaque] a été utilisée

Astuces : Utilisation de [Couleur transparente]

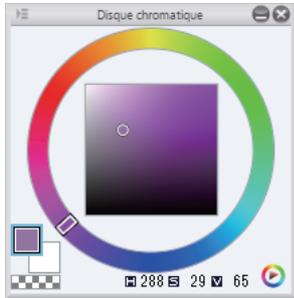
Paramétrer [Couleur transparente] comme couleur de dessin vous permet d'effacer ou d'éclaircir le contenu dessiné en touchant la zone avec l'outil de dessin actuel. Utilisez cette fonction avec l'outil [Gomme] pour corriger doucement les illustrations.



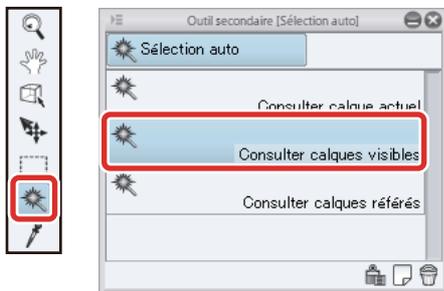
Retouche des ombres 2

Dessinez à nouveau avec du violet sur les zones d'ombre des cheveux pour accentuer la couleur. Pour restreindre la retouche à une zone encore plus petite que la zone attachée, utilisez l'outil [Sélection auto] afin de créer une sélection, puis dessinez à l'intérieur de la zone sélectionnée.

1 Sélectionnez le violet dans la palette [Disque chromatique].



2 Dans la palette [Outil], sélectionnez l'outil [Sélection auto] → [Consulter autres calques à sélectionner].



3 Dans la toile, cliquez sur la zone dans laquelle dessiner.

Si vous voulez mettre en couleur plusieurs zones à la fois, maintenez la touche [Maj] enfoncée tout en cliquant sur chaque zone de la toile pour créer des sélections supplémentaires.

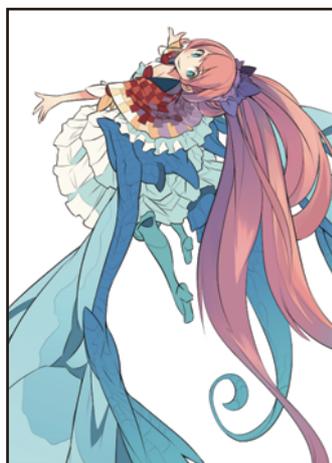


- 4 Choisissez à quel point vous voulez que la couleur soit foncée (degré de mélange) en dessinant avec l'outil secondaire [Aquarelle opaque] de l'outil [Pinceau] et en ajustant la pression de stylo pour obtenir l'obscurcissement désiré.**



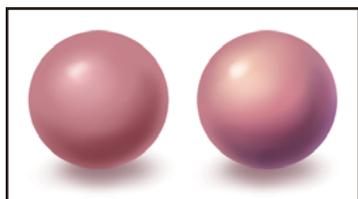
Après avoir fini de dessiner, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

- 5 Ajustez légèrement la couleur de dessin et répétez les étapes ci-dessus pour ajouter de la couleur aux autres zones.**



Astuces : Donner de la profondeur à une couleur

Pour donner de la profondeur à une couleur, vous pouvez par exemple ajouter des couleurs similaires dans différentes nuances au lieu d'ajouter des nuances plus claires ou foncées de la même couleur. Une autre méthode serait d'être attentif à la lumière ambiante autour du personnage et à la lumière qui se reflète près des objets, et de mélanger ces couleurs avec d'autres couleurs au travers de l'image.

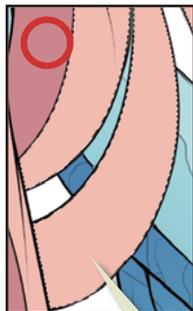


Astuces : En cas de problèmes lorsque vous créez des sélections

L'outil secondaire [Consulter autres calques à sélectionner] de l'outil [Sélection auto] se réfère également au contenu des calques sur lesquels vous êtes en train de dessiner. Ceci peut causer des problèmes lorsque vous sélectionnez des zones sur lesquelles vous avez déjà dessiné. Dans ce cas, masquez temporairement les calques inutiles avant de créer une sélection. Dans l'exemple indiqué ci-dessous, le calque « Retoucher les cheveux » est masqué car il est en cours d'utilisation.

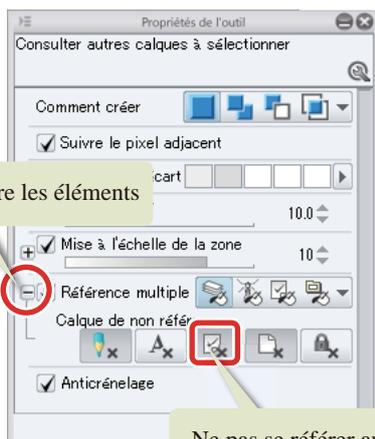


Les zones déjà remplies servent aussi de référence, ce qui cause une sélection incomplète



Masquez temporairement le calque et créez la sélection

Vous pouvez aussi configurer les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil] de l'outil [Sélection auto] de sorte que les calques édités ne servent pas de référence.



Cliquez pour étendre les éléments

Ne pas se référer au calque d'édition

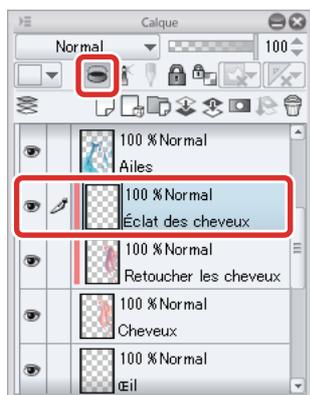
Retouche des surbrillances

L'accentuation des zones d'ombre rend l'illustration un peu sombre. Ajoutez un autre calque et ajoutez des zones de lumière pour équilibrer l'illustration.

1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque.

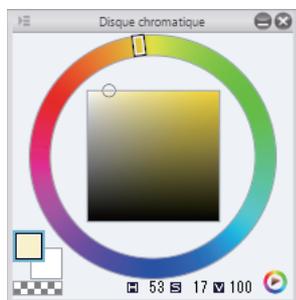
Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Éclat des cheveux ».

2 Lorsque le calque « Éclat des cheveux » est sélectionné, cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].



Le calque « Éclat des cheveux » est attaché au calque « Cheveux », tout comme le calque « Retoucher les cheveux », et une ligne verticale rouge s'affiche à côté de la vignette. Dans ce cas, le calque « Éclat des cheveux » est attaché à la zone dessinée du calque « Cheveux » et non au calque « Retoucher les cheveux » directement en dessous du calque « Éclat des cheveux ».

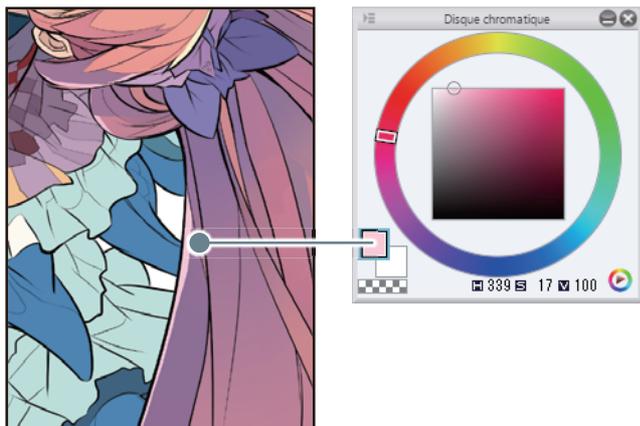
3 Sélectionnez un blanc tirant sur le jaune dans la [Disque chromatique].



4 Avec l'outil secondaire [Plume G] de l'outil [Stylo], dessinez des surbrillances le long des cheveux.



5 Ajoutez des surbrillances violet clair dans les zones où la lumière doit se refléter, y compris dans les zones d'ombre.

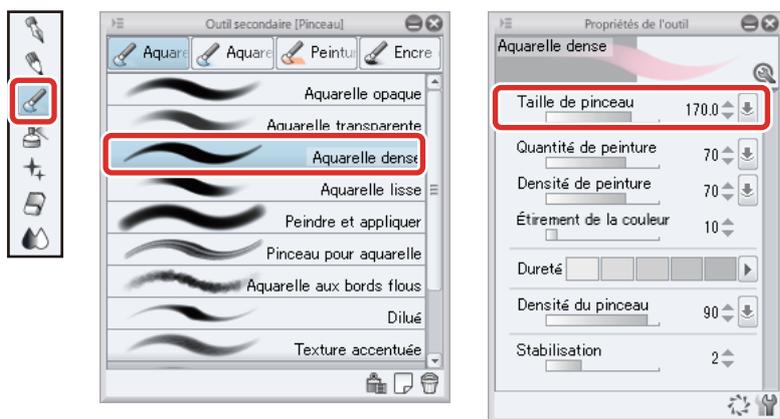


Retouche de la lumière reflétée

Ajoutez une lumière bleue reflétée par les ailes sur les cheveux. Plutôt que de dessiner avec réalisme la lumière reflétée, ajoutez cette retouche de sorte que la couleur des cheveux ne soit pas trop voyante lorsque vous regardez l'ensemble de l'image.

1 Sélectionnez l'outil [Pinceau] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Aquarelle dense] dans la palette [Outil secondaire].

Réglez la taille du pinceau sur « 170 » environ dans la palette [Propriétés de l'outil], etc.



2 Sélectionnez du bleu clair dans la palette [Disque chromatique] et dessinez sur le calque « Éclat des cheveux ».



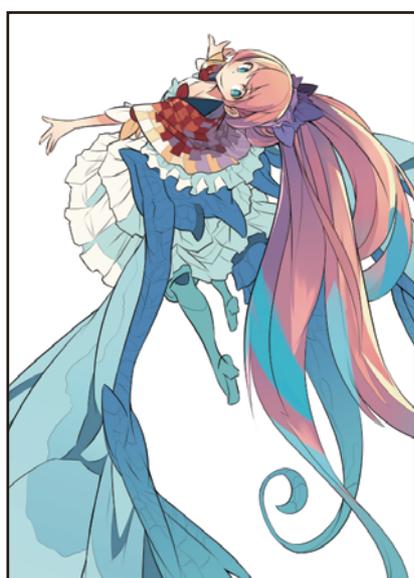
Ajoutez un reflet de lumière aux couleurs de l'aile

- 3** Comme lors des processus précédents, utilisez l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe] pour adoucir la couleur et la flouter dans certaines zones.



Utilisez [Aérographe] pour un dégradé doux

- 4** La retouche des cheveux est maintenant terminée.



Retoucher avec le « Mode de combinaison » des calques

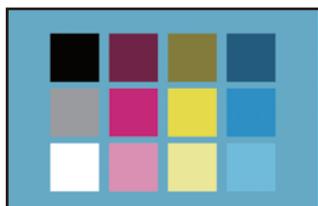
Le [Mode de combinaison] des calques permet d'ajouter de l'ombre aux vêtements. En changeant le [Mode de combinaison] des calques, vous pouvez appliquer divers effets aux zones où la couleur chevauche les calques inférieurs.



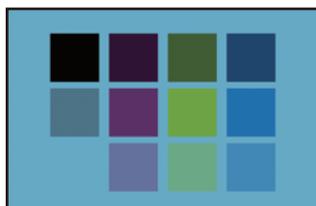
Pour plus de détails sur le [Mode de combinaison] des calques, reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT User Guide](#) » → « Layer Palette » → « Layer Operations » → « Configuring the Blending Mode ».

Dessiner de l'ombre avec le Mode de combinaison « Produit »

Ajoutez une ombre avec un calque dont le [Mode de combinaison] est réglé sur [Produit]. Le contenu dessiné sur le calque [Produit] est multiplié par la valeur de couleur du calque inférieur pour créer une couleur plus foncée, ce qui rend ce mode idéal pour ajouter des ombres. Si la couleur du calque inférieur est un blanc pur, la couleur n'est pas modifiée. Plus la couleur du calque inférieur est foncée, plus la couleur créée par rapport au calque inférieur sera foncée.



Mode combinaison : Normal



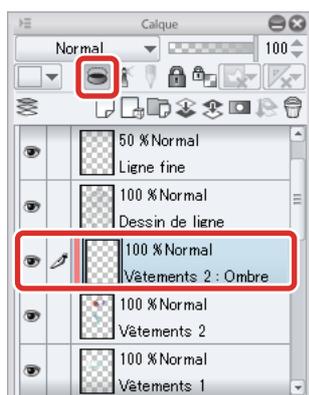
Mode combinaison : Produit

Préparation des calques

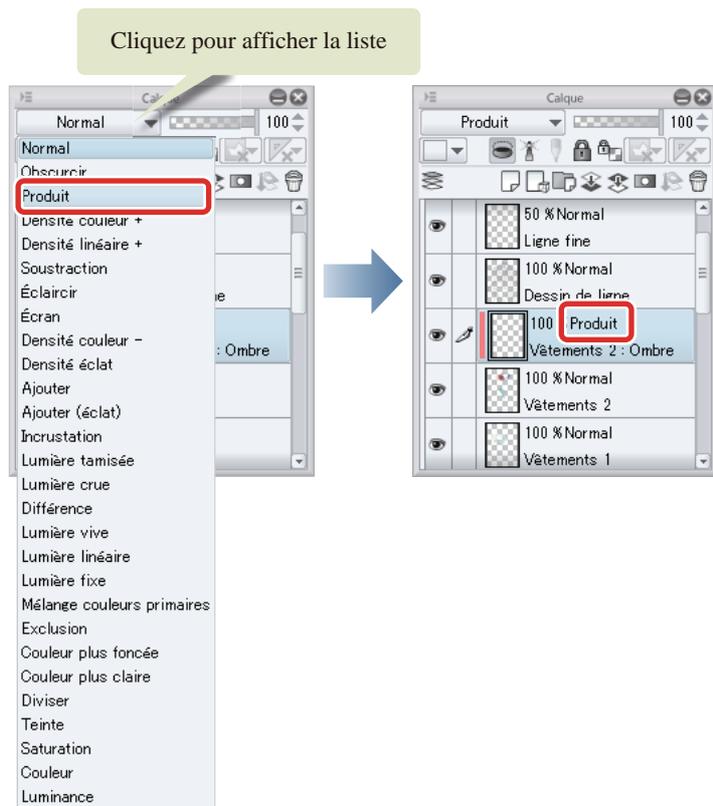
- 1 Lorsque le calque « Vêtements 2 » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].**

Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Vêtements 2 : Ombre ».

- 2 Lorsque le calque « Vêtements 2 : Ombre » est sélectionné, cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].**

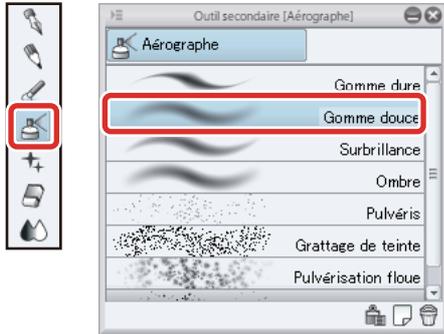


3 Réglez le [Mode de Combinaison] du calque « Vêtements 2 » sur [Produit].

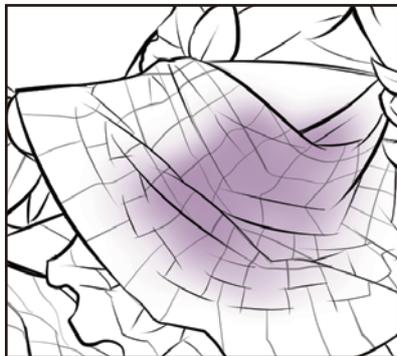
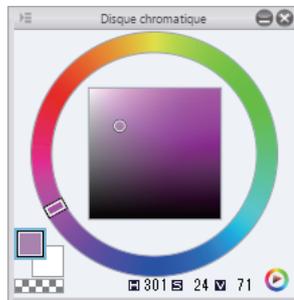
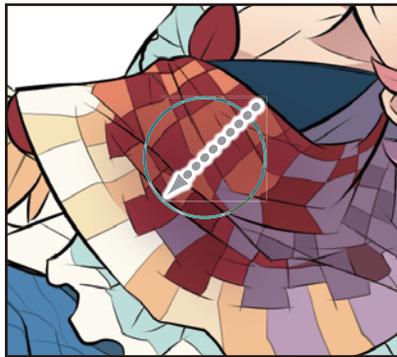


Dessin des ombres

- 1 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].**

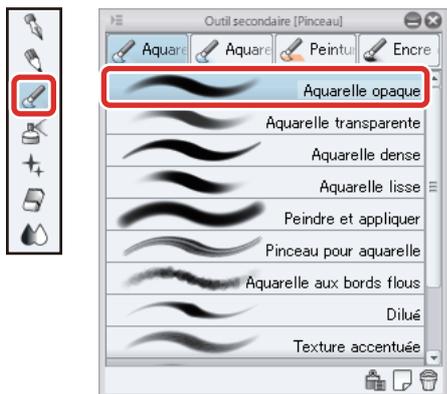


- 2 Dessinez un dégradé violet clair pour l'ombre en faisant attention à la forme générale (l'arrondi) de l'étoile.**

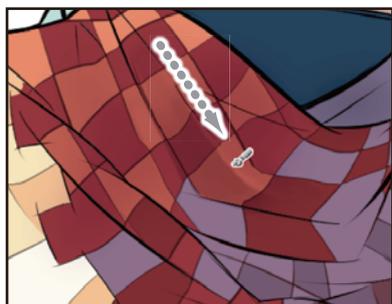


*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

3 Sélectionnez l'outil [Pinceau] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Aquarelle opaque] dans la palette [Outil secondaire].

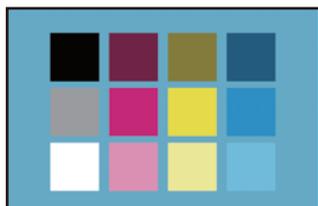


4 Ajoutez des ombres avec des lignes de bordure claires le long des plis de l'étole.

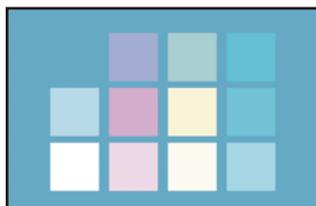


Dessiner des zones claires avec le Mode de combinaison « Écran »

Éclaircissez certaines zones avec un calque dont le [Mode de combinaison] est réglé sur [Écran]. Une couleur plus claire que le calque inférieur est créée pour le contenu dessiné dans le calque [Écran], ce qui rend ce mode idéal pour les surbrillances et autres zones de lumière. Si la couleur du calque inférieur est un noir pur, la couleur n'est pas modifiée. Plus la couleur du calque inférieur est claire, plus la couleur créée par rapport au calque inférieur sera claire.



Mode combinaison : Normal



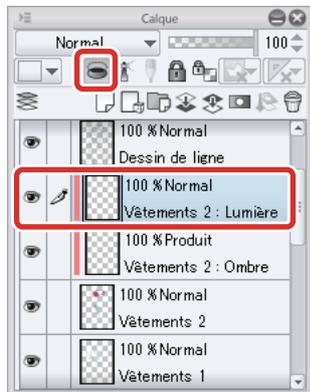
Mode combinaison : Écran

Préparation des calques

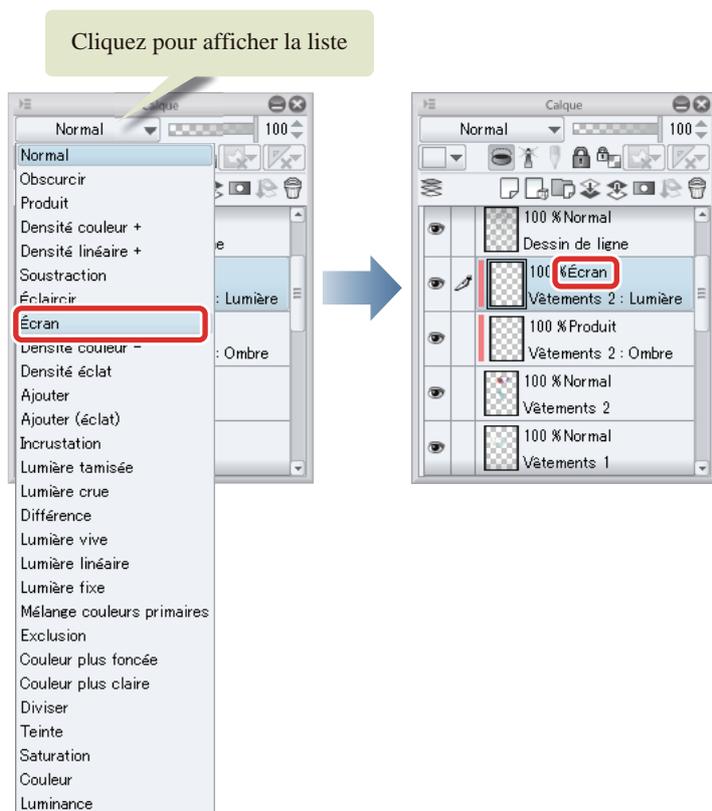
- 1 Lorsque le calque « Vêtements 2 : Ombre » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].**

Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Vêtements 2 : Lumière ».

- 2 Lorsque le calque « Vêtements 2 : Lumière » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur].**

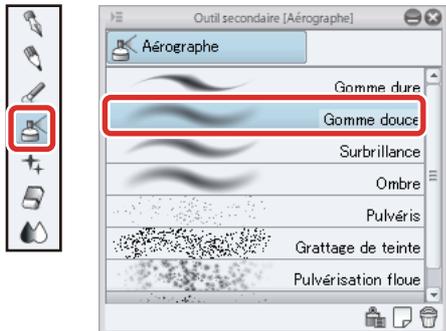


- 3 Dans la palette [Calque], réglez le [Mode de combinaison] du calque « Vêtements 2 : Lumière » sur [Écran].**



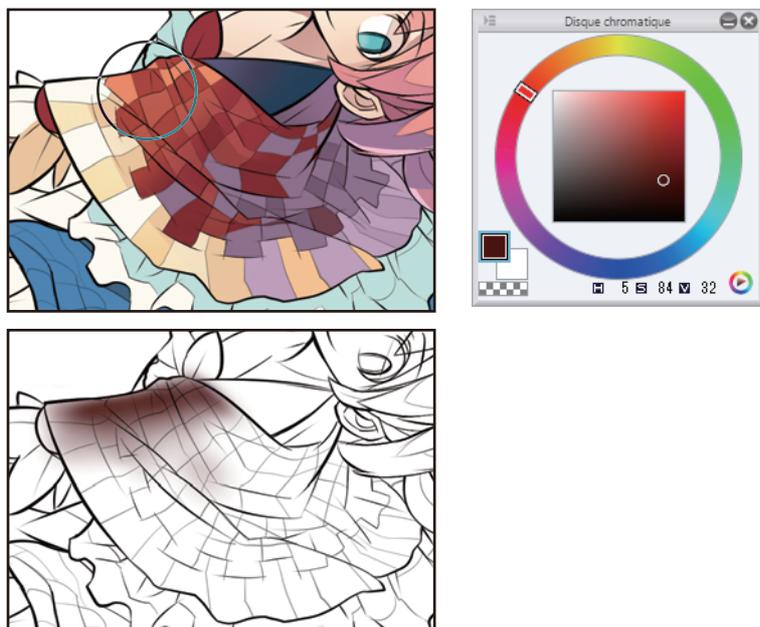
Dessiner les zones de lumière

- 1 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].**



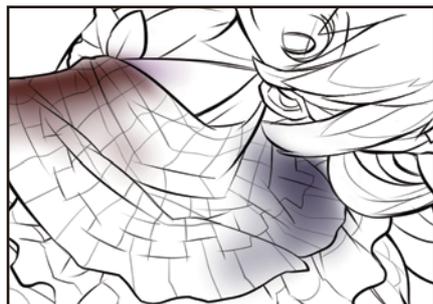
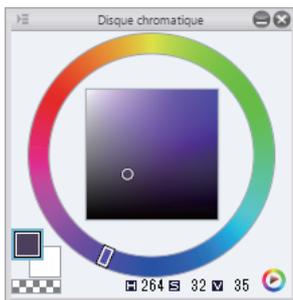
- 2 Sélectionnez un rouge foncé dans la palette [Disque chromatique] et mettez en couleur la zone de l'épaule gauche avec le rouge foncé en utilisant l'outil [Aérographe].**

Même si la couleur dessinée est foncée, elle sera légèrement plus claire que la couleur d'origine car le [Mode de combinaison] est réglé sur « Écran ».



*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

3 Sélectionnez un violet foncé dans la palette [Disque chromatique] et colorez légèrement la zone de l'épaule droite.



*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

4 La mise en couleur de l'étoile est maintenant terminée.



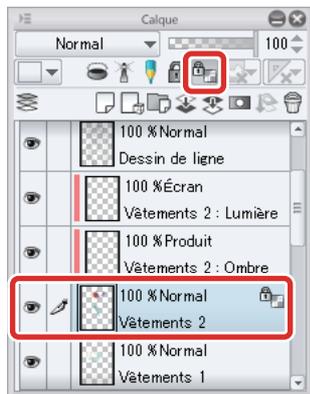
Le mode combinaison de calque vous permet d'éclaircir, d'obscurcir ou d'accentuer les couleurs de l'illustration en fonction de la couleur de sol. Cette fonction est très utile pour ajouter des ombres aux zones à motifs comme l'étoile de cet exemple.

Retouche des autres zones

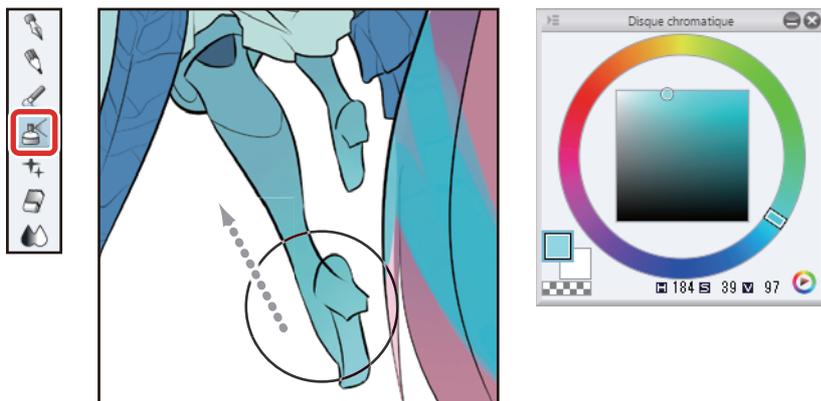
Coloration des bottes

Retouchez les bottes dans le calque « Vêtements 2 ». Cette zone peut être dessinée directement sur le calque « Vêtements 2 » car aucune séparation de couleur complexe n'est nécessaire.

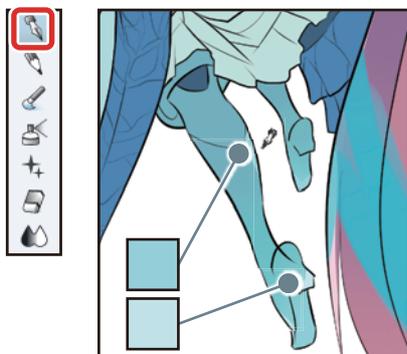
- 1 Sélectionnez le calque « Vêtements 2 » dans la palette [Calque] et cliquez sur [Verrouiller pixel transparent].**



- 2 Utilisez l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe] pour dessiner avec un dégradé bleu clair depuis la pointe du pied jusque vers le haut.**



- 3 Retouchez les surbrillances avec l'outil secondaire [Plume G] de l'outil [Stylo].**



- 4** Avec l'outil secondaire [Consulter d'autres calques] de l'outil [Remplir], remplissez l'ombre de la jupe avec une couleur légèrement plus foncée.



- 5** La mise en couleur des bottes est maintenant terminée.



Mise en couleur des vêtements

Ajoutez un autre calque et retouchez les zones dessinées du calque « Vêtements 1 » avec des dégradés clairs et foncés.

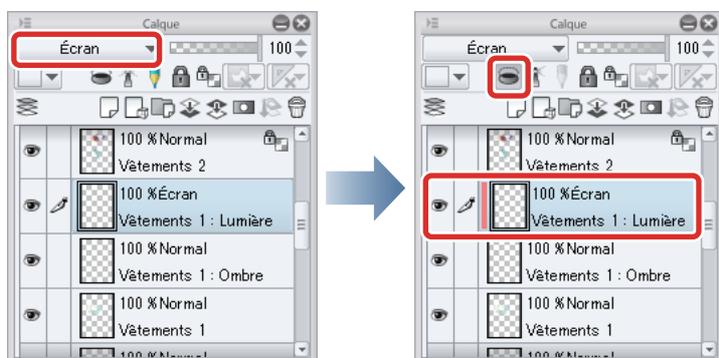
- 1 Lorsque le calque « Vêtements 1 » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez deux fois sur [Créer un nouveau calque pixellisé].**

Deux nouveaux calques de pixellisation sont créés.

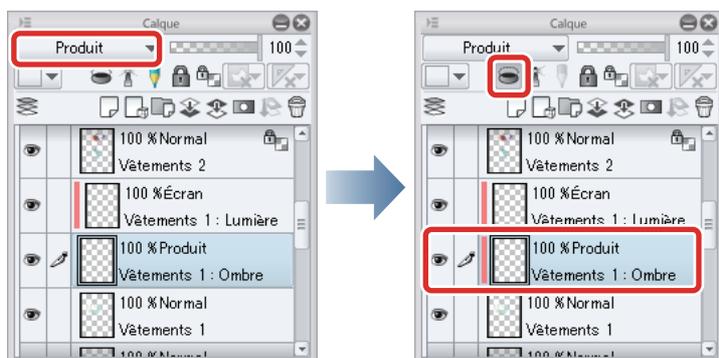
- 2 Double-cliquez sur le nom de chaque calque que vous avez créé et changez les noms des calques pour « Vêtements 1 : Lumière » et « Vêtements 1 : Ombre ».**

Changez l'ordre d'empilement des calques pour « Vêtements 1 : Lumière » et « Vêtements 1 : Ombre » → « Vêtements 1 » (du haut vers le bas).

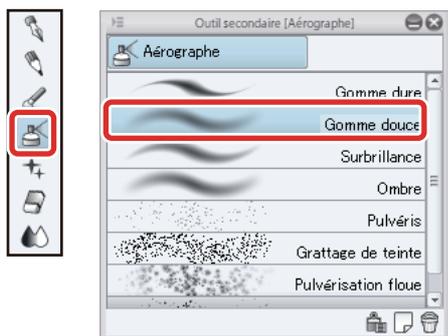
- 3 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Vêtements 1 : Lumière ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Écran] et cliquez sur [Masque d'écretête sur le calque inférieur].**



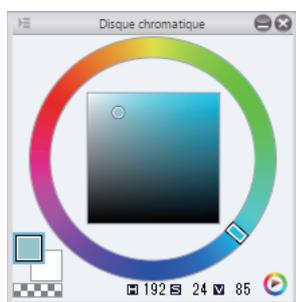
- 4 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Vêtements 1 : Ombre ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Produit] et cliquez sur [Masque d'écretête sur le calque inférieur].**



5 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].

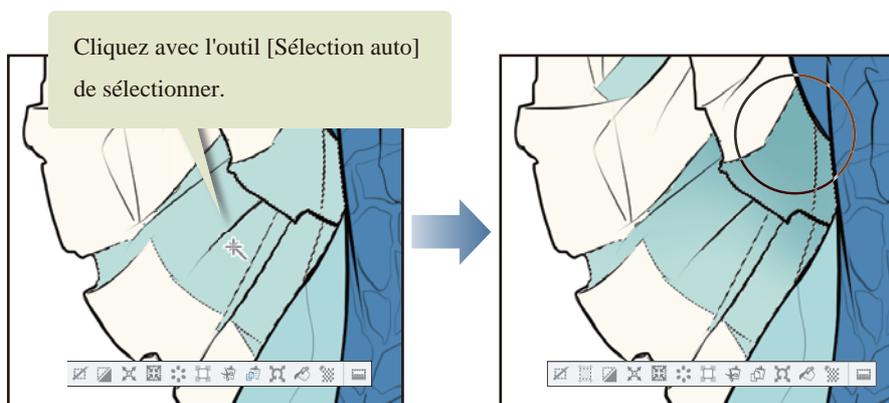


6 Sélectionnez le bleu pâle dans la palette [Disque chromatique].



7 Sélectionnez « Vêtements 1 : Ombre » et utilisez l'outil [Aérographe] pour retoucher la zone de couleur de l'ombre avec un dégradé.

Dans les zones où la couleur de l'ombre est adjacente au fond blanc, créez une sélection avec l'outil secondaire [Consulter autres calques à sélectionner] de l'outil [Sélection auto] avant de dessiner avec l'outil [Aérographe].

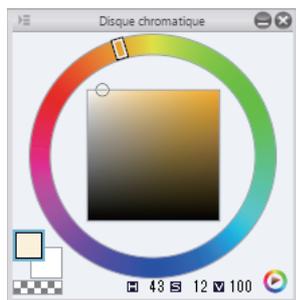


Après avoir fini de dessiner, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

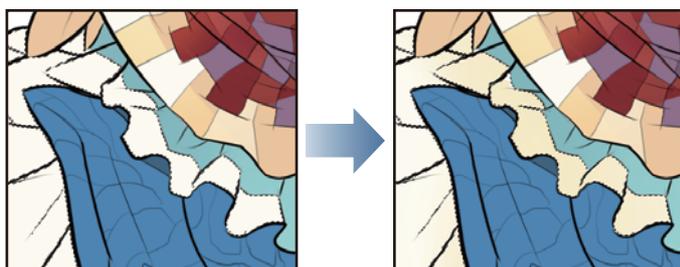
Dessinez des lignes de bordure claires à l'aide de l'outil [Stylo].



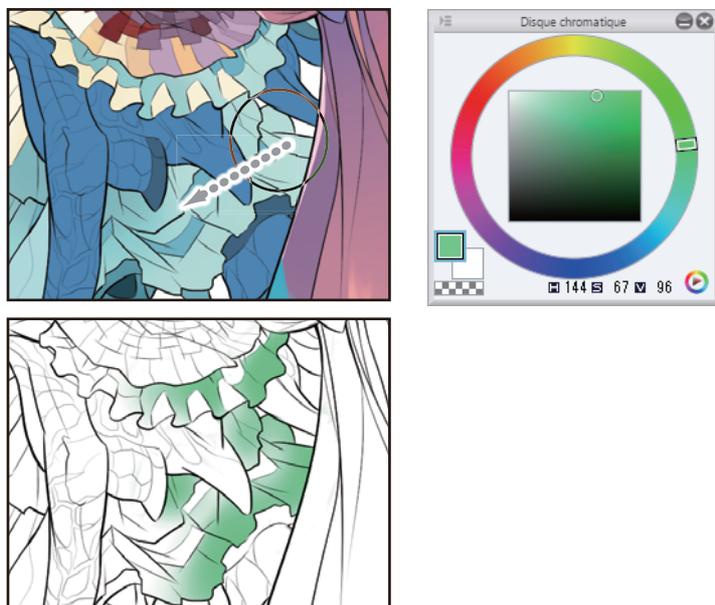
- 8** Lorsque vous avez fini de retoucher les zones d'ombre, sélectionnez du jaune pâle dans la palette [Disque chromatique].



- 9** Mettez en couleur le fond blanc avec l'outil [Aérographe].



- 10** Lorsque vous avez fini de retoucher les zones d'ombre, sélectionnez le calque « Vêtements 1 : Lumière » et utilisez l'outil [Aérographe] pour retoucher les zones plus claires où la lumière se reflète.



*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

11 La mise en couleur des vêtements est maintenant terminée.



Retouche des ailes

Ajoutez plus de calques pour donner de l'éclat aux ailes.

Préparation des calques

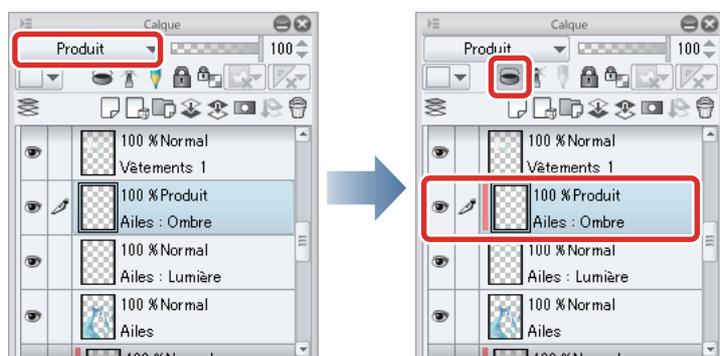
- 1** Lorsque le calque « Ailes » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez deux fois sur [Créer un nouveau calque pixellisé].

Deux nouveaux calques de pixellisation sont créés.

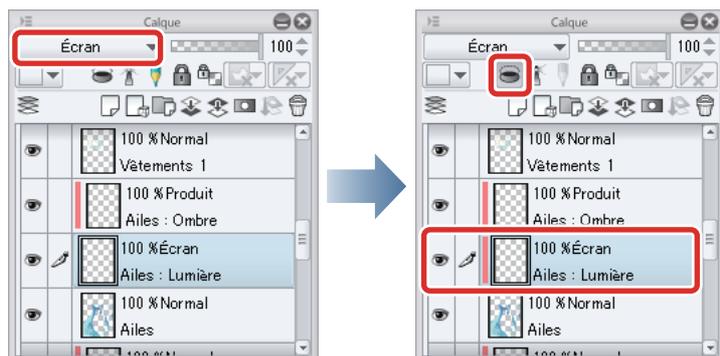
- 2** Double-cliquez sur le nom de chaque calque que vous avez créé et changez les noms des calques pour « Ailes : Ombre » et « Ailes : Lumière ».

En tenant compte du processus d'œuvre, passez l'ordre d'empilement des calques sur « Ailes : Ombre » et « Ailes : Lumière » → « Ailes » (du haut vers le bas). Dans cet exemple, nous commençons le processus de retouche à partir du calque le plus bas.

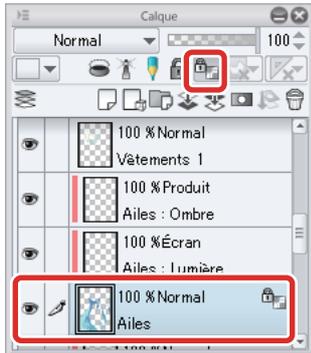
- 3** Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Ailes : Ombre ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Produit] et cliquez sur [Masque d'écretâtage sur le calque inférieur].



- 4** Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Ailes : Lumière ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Écran] et cliquez sur [Masque d'écretâtage sur le calque inférieur].



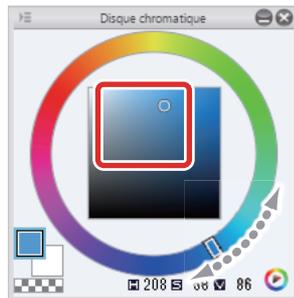
5 Sélectionnez le calque « Ailes » dans la palette [Calque] et cliquez sur [Verrouiller pixel transparent].



Création des séparations de couleur dans la couleur de sol

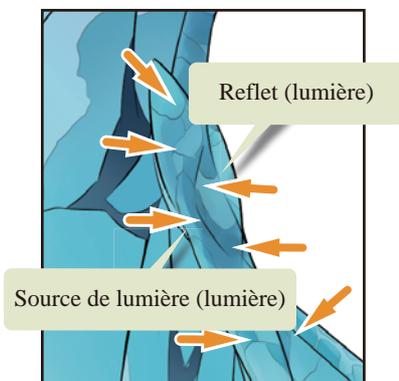
Ajoutez des zones claires et foncées en faisant attention aux zones d'ombre et en donnant de la profondeur. Ajoutez une teinte légèrement différente aux zones ayant une couleur unie pour leur donner de la profondeur.

1 Sélectionnez l'outil secondaire [Consulter d'autres calques] de l'outil [Remplir] et remplissez les grandes zones du motif d'aile dans diverses couleurs. Utilisez principalement du bleu.

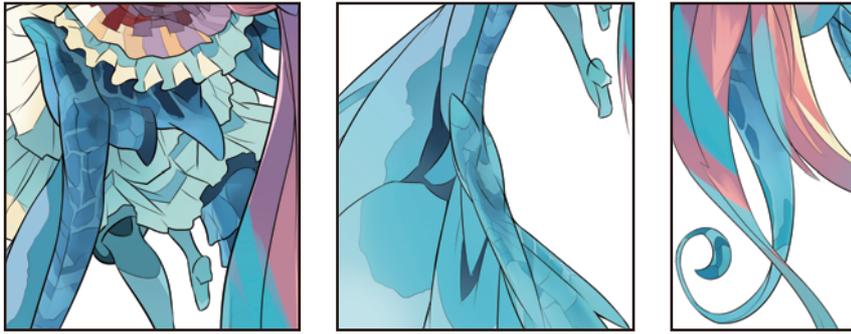


2 Dessinez les zones fines avec des outils secondaires comme l'outil secondaire [Aquarelle opaque] de l'outil [Pinceau].

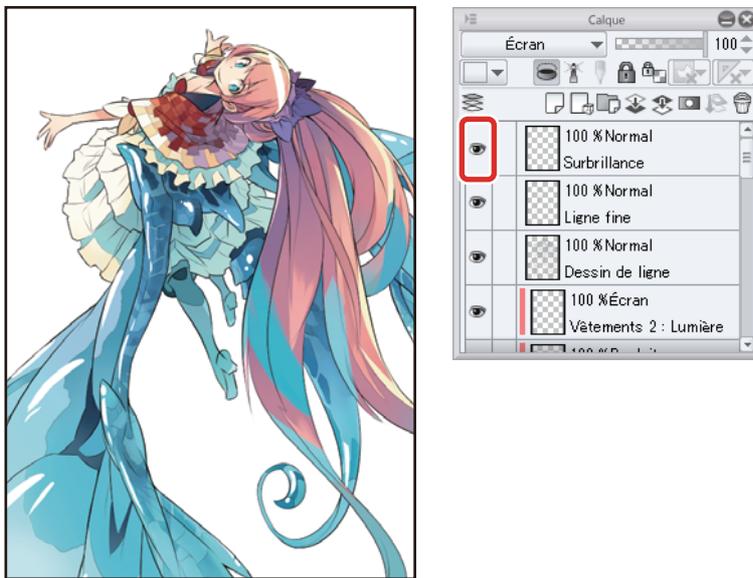
Retouchez ces zones afin d'assombrir les zones d'ombre et le centre de chaque partie.



Créez un dégradé avec des couleurs légèrement différentes qui s'estompent en un bleu clair à la pointe des ailes.



- 3** Lorsque vous avez fini de remplir les couleurs de sol du motif d'aile, affichez le calque masqué « Surbrillance » dans la palette [Calque].



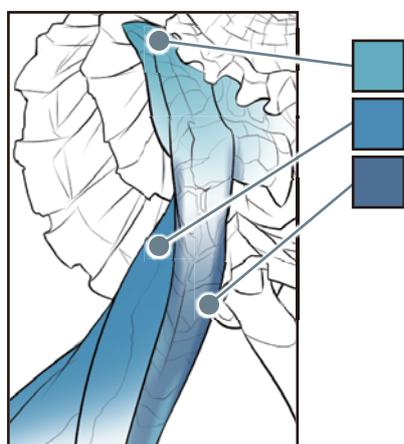
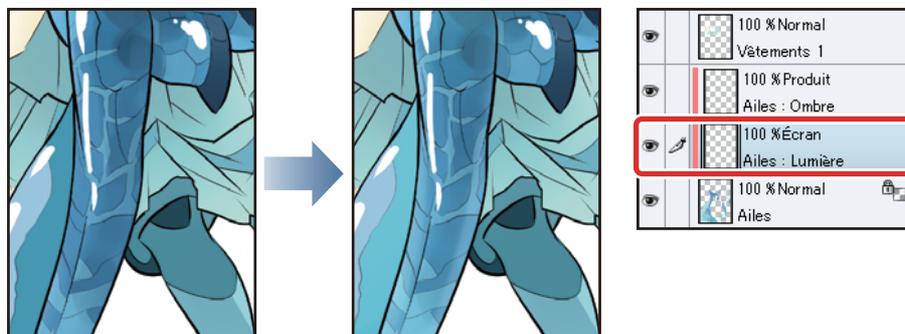
 **Note**

Dans cet exemple, la surbrillance est dessinée en premier. Si vous ajoutez de la texture comme indiqué à la page suivante, vous pouvez créer des surbrillances efficaces en dessinant et en ajustant les surbrillances en fonction de la texture.

Retoucher pour ajouter de la texture

Pour ajouter de la transparence ou de l'éclat, accentuez les variations entre les couleurs claires et foncées avec un outil secondaire tel que l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe].

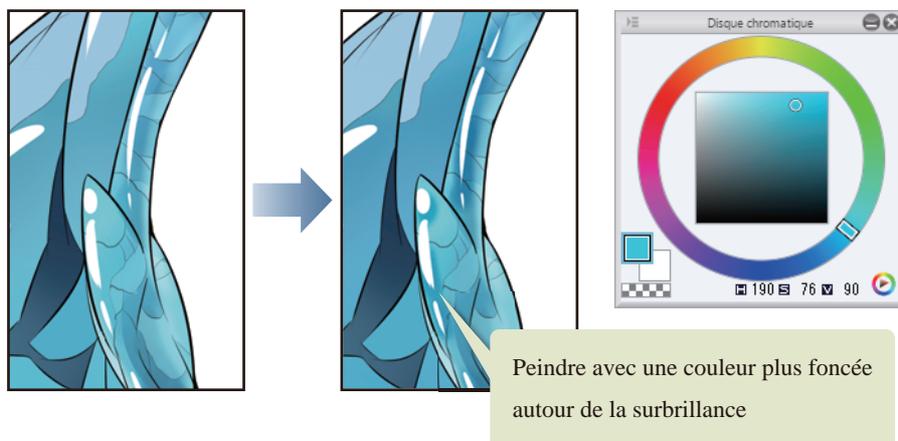
- 1 **Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Ailes : Lumière » et ajoutez de la couleur pour accentuer la lumière autour des parties.**



*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

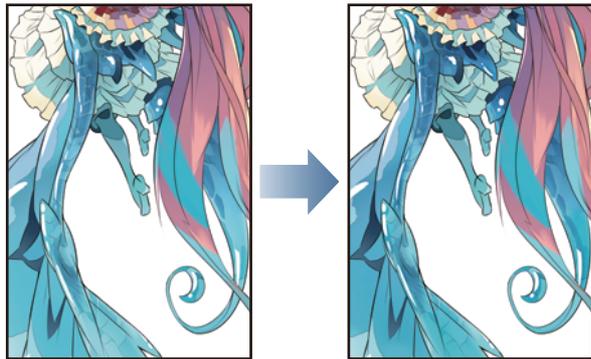
- 2 **Sélectionnez le calque « Ailes : Ombre » et ajoutez une couleur plus foncée près des surbrillances pour accentuer davantage le contraste.**

Un contraste plus prononcé entre les zones claires et foncées donne plus d'éclat au matériau.



3 Répétez ces étapes pour ajouter de la texture aux ailes.

Ajoutez au calque « Ailes : Lumière » et les zones foncées sur le calque « Ailes : Ombre » pour obscurcir une zone.



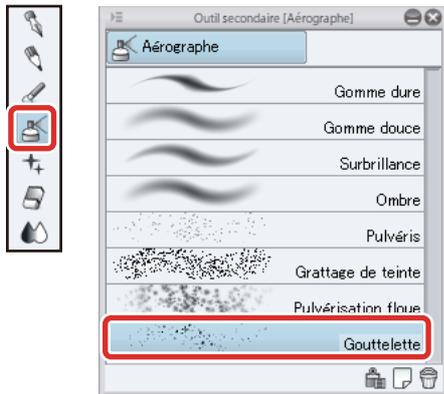
Ajout d'un motif

Utilisez l'outil secondaire [Gouttelette] de l'outil [Aérographe] pour créer un dégradé aléatoire sur les ailes.

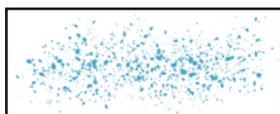


En plus de l'outil secondaire [Gouttelette] de l'outil [Aérographe], d'autres pinceaux tels que l'outil [Décoration] peuvent être utilisés pour dessiner divers motifs.

1 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gouttelette] dans la palette [Outil secondaire].



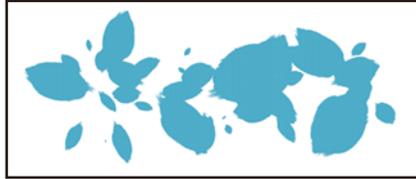
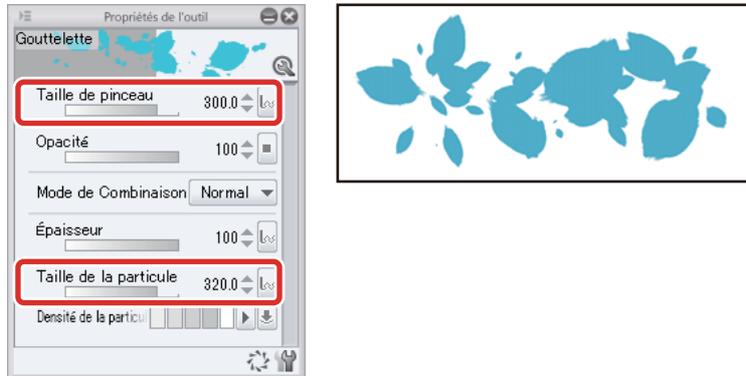
Le paramètre par défaut de [Gouttelette] vous permet de répartir aléatoirement des gouttelettes inégales. Dans cet exemple, nous changeons les réglages pour le motif des ailes.



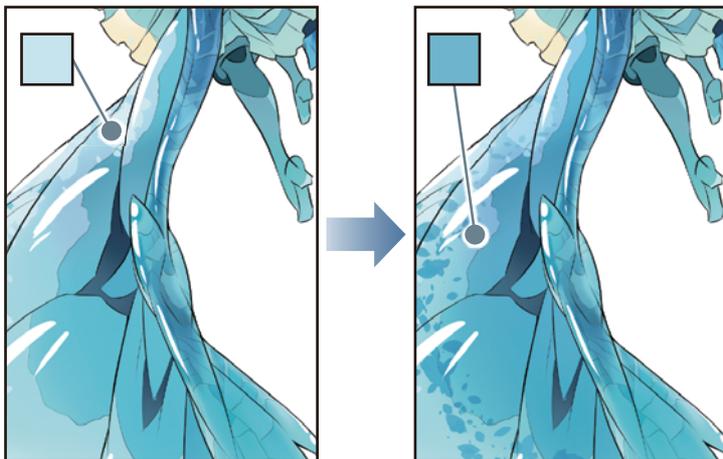
Gouttelette : Paramètres initiaux

2 Ajustez la [Taille de pinceau] et la [Taille de la particule] dans la palette [Propriétés de l'outil].

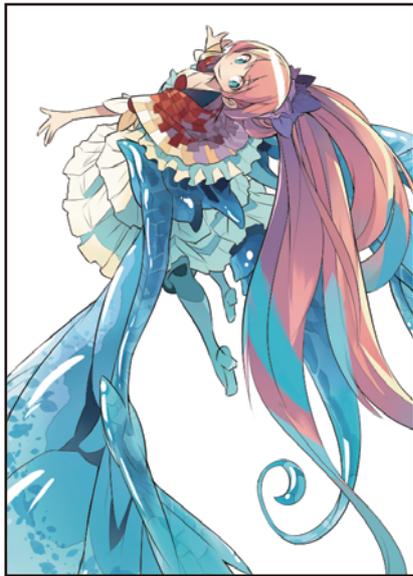
La [Taille de pinceau] détermine la zone dans laquelle les gouttelettes seront distribuées et la [Taille de la particule] détermine la taille de chaque gouttelette.



3 Dessinez le motif des ailes en ajustant la [Taille de pinceau] et la [Taille de la particule]. Dessinez les zones claires sur le calque « Ailes : Lumière » et les zones foncées sur le calque « Ailes : Ombre ».



4 La retouche de la texture des ailes est maintenant terminée.



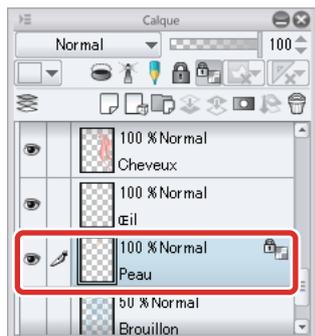
Réglage de la teinte de couleur générale du personnage

Vérifiez l'équilibre d'ensemble du personnage et ajustez le contraste.

Correction de teinte de la peau

La teinte avec laquelle la peau a été colorée est trop foncée par rapport au reste de l'image. Ajustez la teinte.

1 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Peau ».

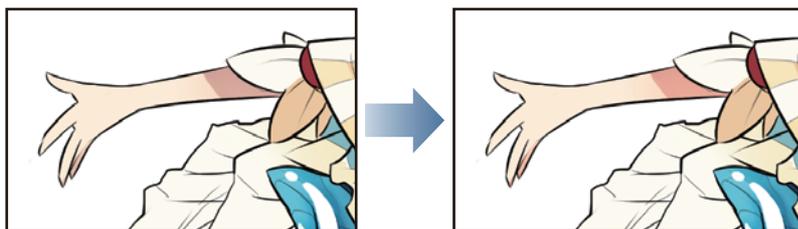


2 Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Correction de teinte] → [Teinte/Saturation/Luminosité].

Dans la boîte de dialogue [Teinte/Saturation/Luminosité], réglez [Saturation] sur « +10 » et cliquez sur [OK].



3 Ceci augmente la saturation du contenu dessiné dans le calque « Peau ».



L'utilisation de [Correction de teinte] vous permet d'ajuster des éléments tels que la luminosité, la saturation et la balance des couleurs des zones dessinées dans le calque sélectionné.

Ajustement du contraste global

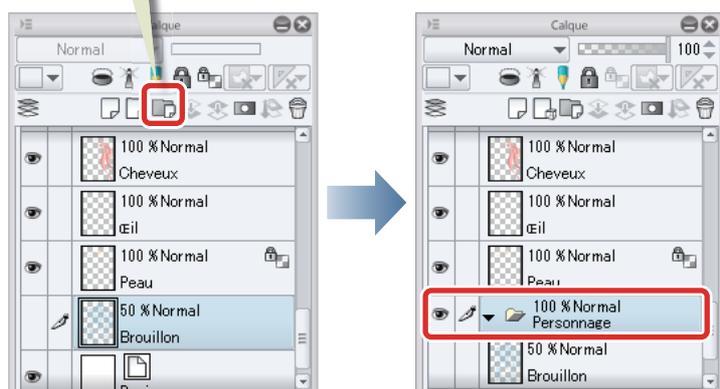
Rassemblez les calques utilisés pour la coloration du personnage dans un [Dossier de calque] et ajustez le contraste global du personnage.

Préparation du dossier de calque

- 1 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Brouillon ». Cliquez sur [Nouveau dossier de cadres] pour créer un dossier de calque.**

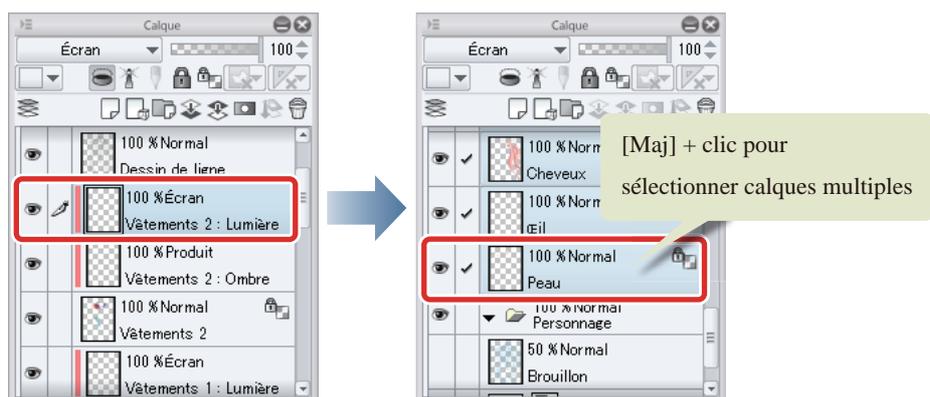
Double-cliquez sur le nom du dossier de calque que vous avez créé et changez le nom pour « Personnage ».

Cliquez pour créer un dossier de calque

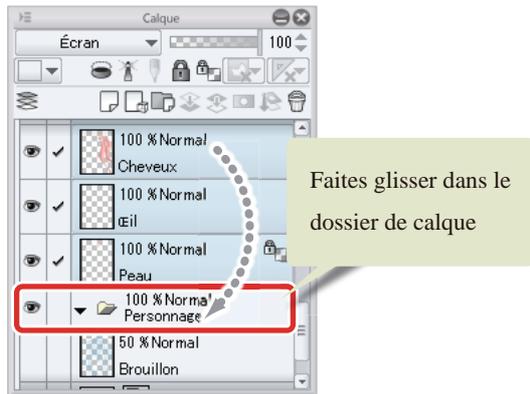


Note Pour plus de détails sur les dossiers de calque, reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT User Guide](#) » → « Menu » → « Layer Menu » → « New Layer Folder ».

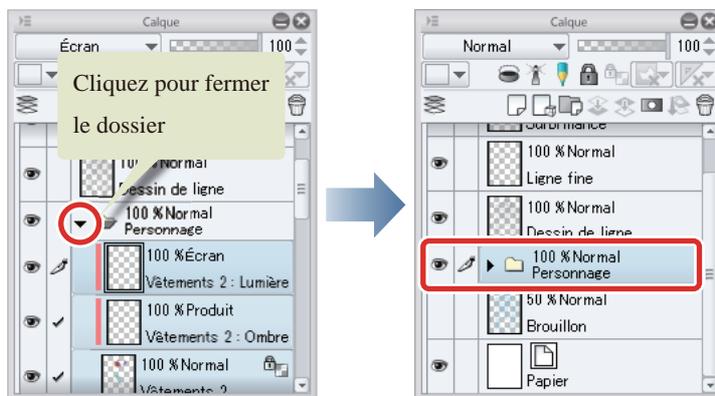
- 2 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Vêtements 1 : Lumière ». Maintenez enfoncée la touche [Maj] et cliquez sur le calque « Peau » pour sélectionner tous les calques depuis le calque « Vêtements 2 : Lumière » jusqu'au calque « Peau ».**



3 Faites glisser et déposez les calques sélectionnés dans le dossier « Personnage ».



Cliquez sur le repère « ▼ » à côté du dossier « Personnage » pour fermer le dossier de calque.

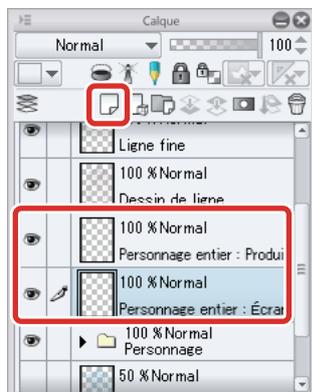


4 Lorsque le dossier de calque « Personnage » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez deux fois sur [Nouveau calque de pixellisation].

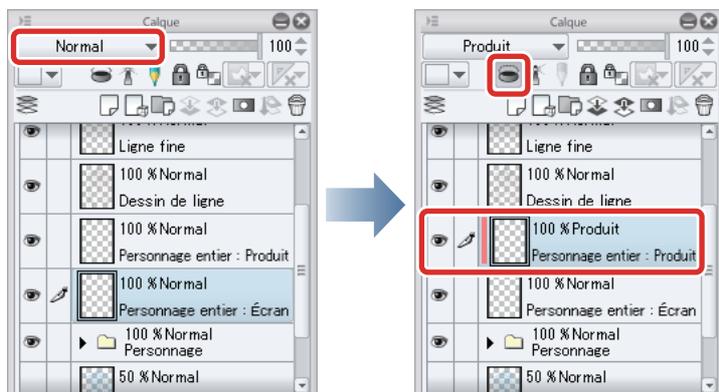
Deux nouveaux calques de pixellisation sont créés.

5 Double-cliquez sur le nom de chaque calque que vous avez créé et changez les noms des calques pour « Personnage entier : Produit » et « Personnage entier : Écran ».

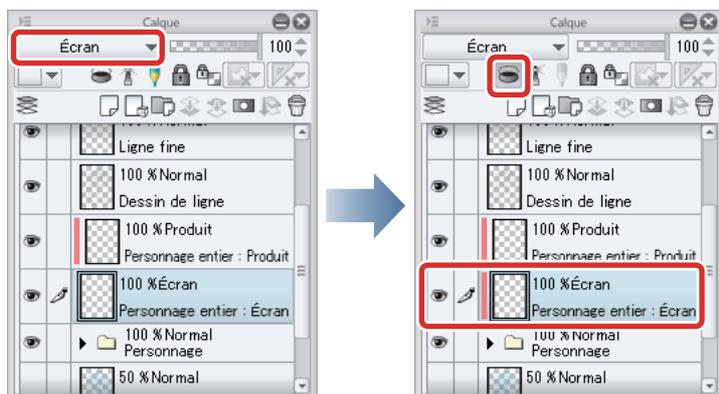
Changez l'ordre d'empilement des calques pour « Personnage entier : Produit » et « Personnage entier : Écran » → « Personnage » (depuis le haut vers le bas).



- 6** Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « **Personnage entier : Produit** ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Produit] et cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur].



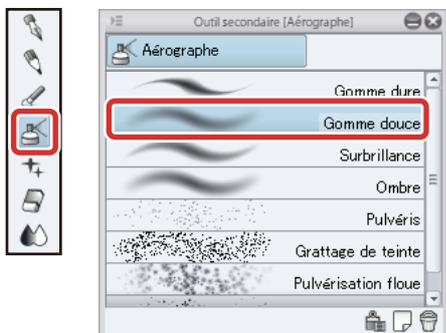
- 7** Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « **Personnage entier : Écran** ». Passez le [Mode de combinaison] du calque sur [Écran] et cliquez sur [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur].



En attachant au [Dossier de calque], vous pouvez attacher à toutes les zones d'image dans le [Dossier de calque].

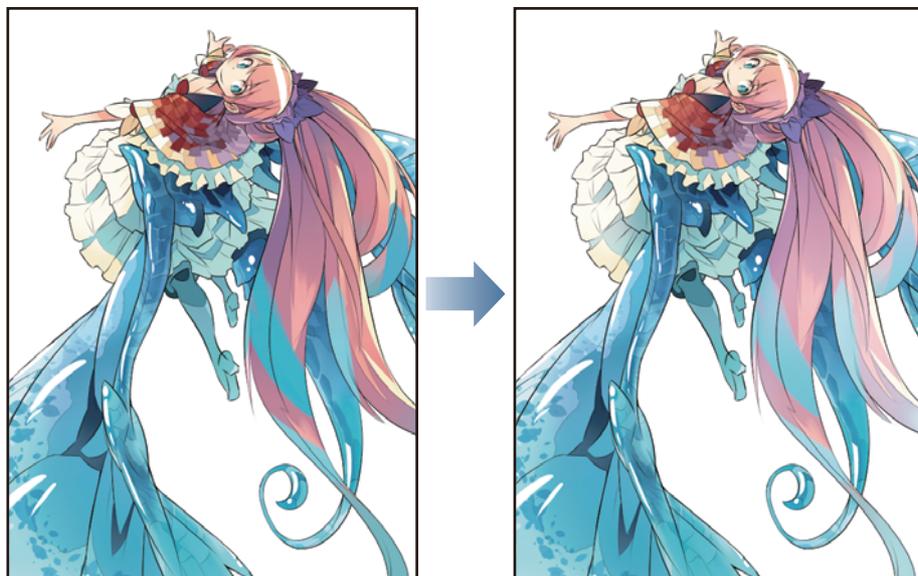
Dessiner le contraste

- 1** Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].

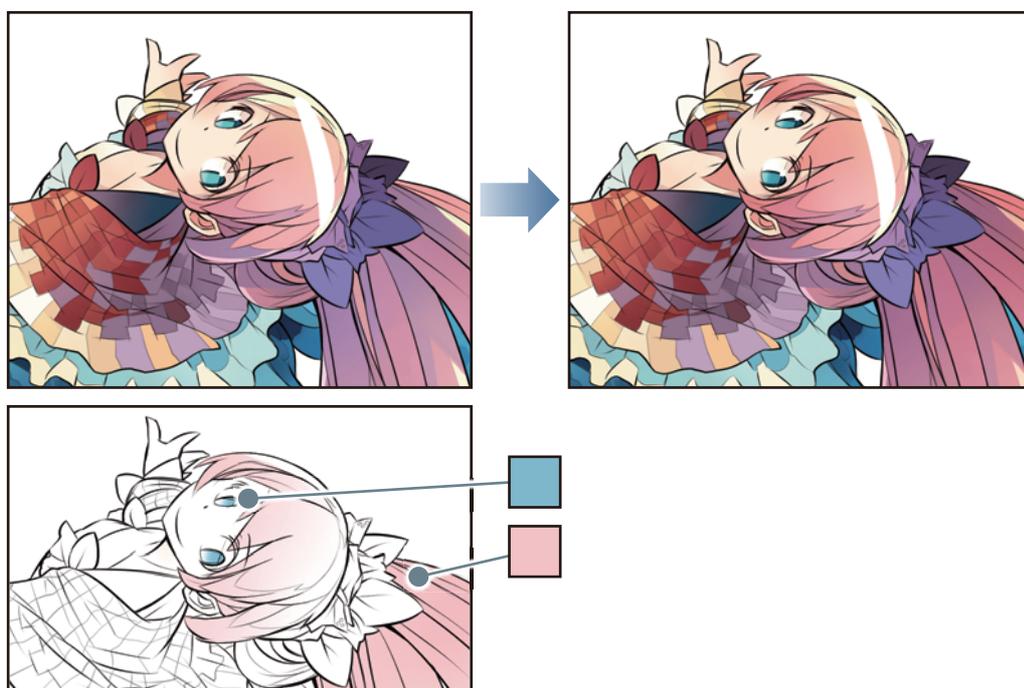


2 Ajustez le contraste global en utilisant l'outil [Aérographe] avec une grande taille de pinceau.

Lorsque vous regardez l'ensemble du personnage, les zones roses de la queue de cheval détournent l'attention du reste de l'image. Éclaircissez la couleur, puis utilisez le calque « Personnage entier : Écran » pour rendre la couleur plus pâle.

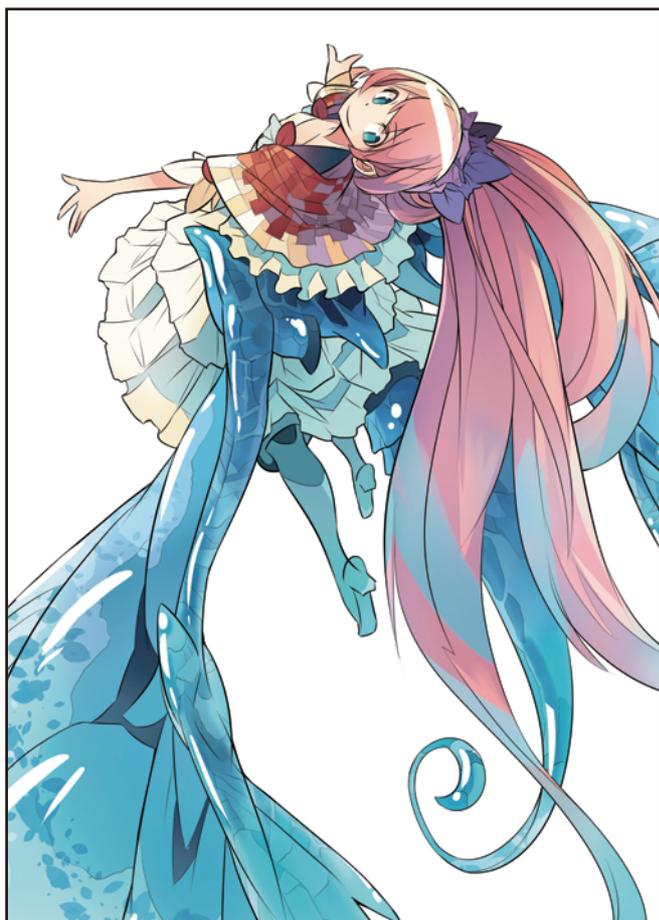


Retouchez la zone du visage dans le calque « Personnage entier : Produit » en accentuant le contraste avec des couleurs vives pour attirer l'attention sur cette zone. Utilisez aussi le calque « Personnage entier : Produit » pour retoucher et ajuster la couleur dans les zones trop claires parce que vous avez dessiné sur le calque « Personnage entier : Écran ».



*Exemple d'une combinaison normale montrée dans le dessin au trait

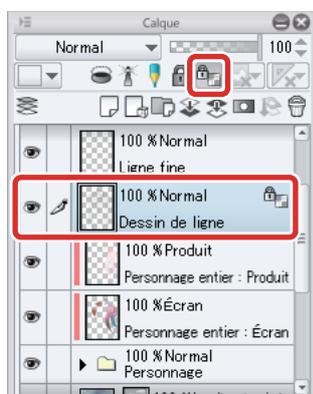
3 L'ajustement de la couleur globale du personnage est maintenant terminé.



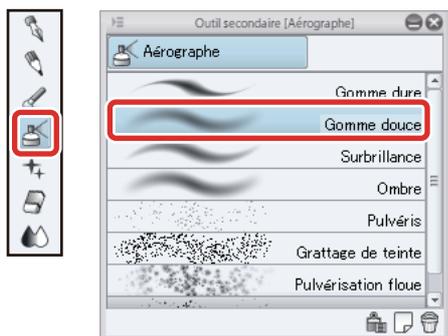
Ajustement de la couleur de dessin de ligne

Les lignes noires sont trop voyantes par rapport aux couleurs globales du personnage. Changez la couleur de dessin de ligne afin que les lignes se fondent mieux dans les couleurs environnantes.

1 Sélectionnez le calque « Dessin de ligne » dans la palette [Calque] et cliquez sur [Verrouiller pixel transparent].

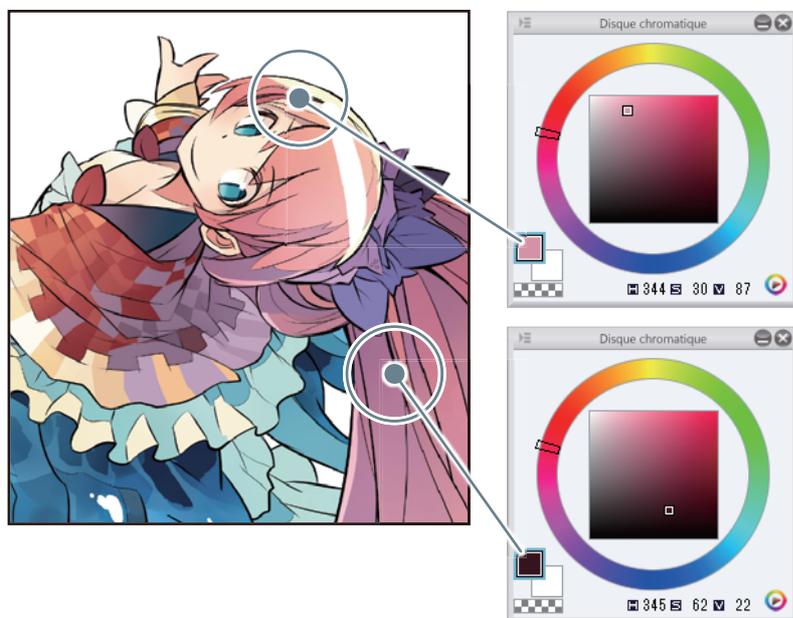


2 Sélectionnez l'outil [Aérographe] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Gomme douce] dans la palette [Outil secondaire].



3 Dans la palette [Disque chromatique], sélectionnez une couleur légèrement plus claire que le noir et proche des couleurs environnantes.

Sélectionnez des couleurs de dessin qui correspondent à peu près aux couleurs environnantes, comme du brun foncé pour les zones sombres des cheveux et un rouge tirant sur le gris là où les cheveux captent la lumière.

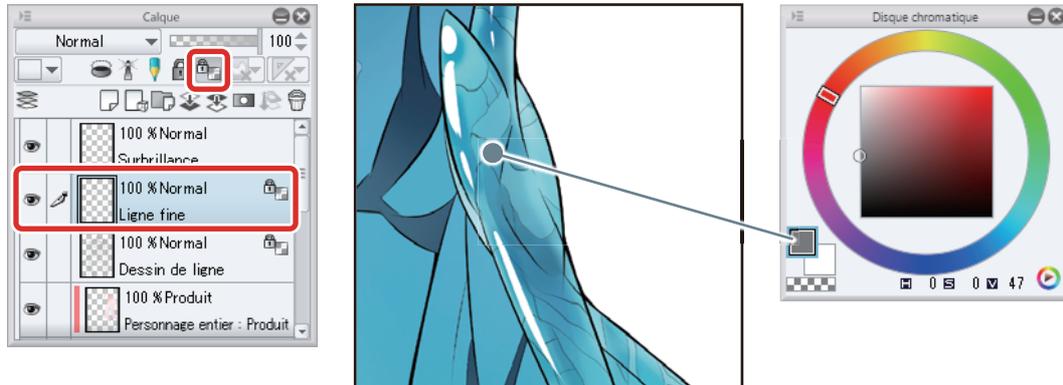


4 Tracez le long de la ligne avec l'outil [Aérographe] pour changer la couleur.

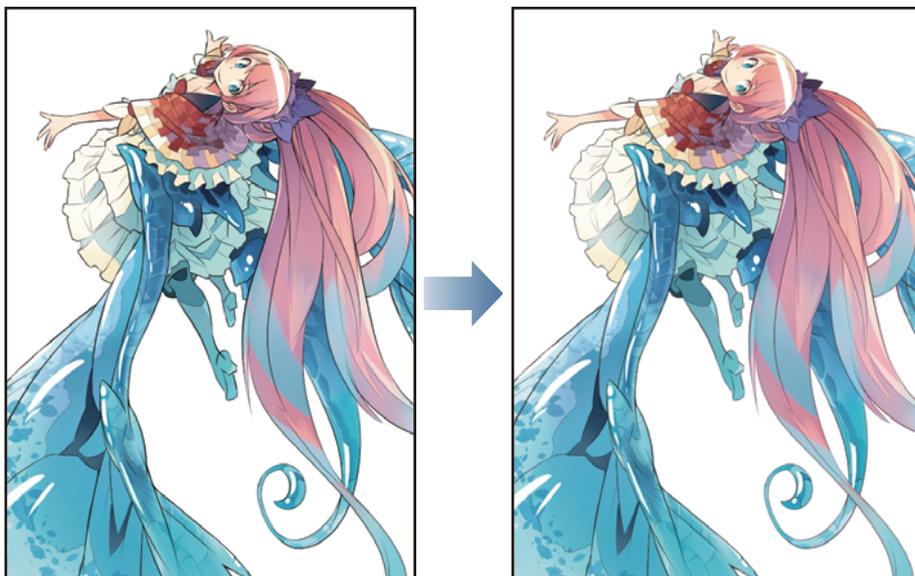


Suivez la même procédure pour les autres zones en changeant la couleur des lignes principales pour qu'elle corresponde à peu près aux couleurs environnantes.

- 5** Effectuez le même processus pour le calque « Ligne fine » que pour le calque « Dessin de ligne », en réglant [Verrouiller pixel transparent] puis en passant la couleur au gris avec l'outil [Aérographe].



- 6** L'ajustement de la couleur des lignes est maintenant terminé.



Termination

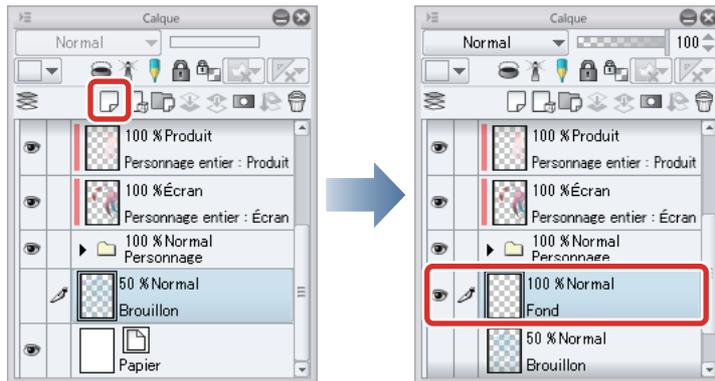
Terminez en dessinant le fond et en utilisant des filtres pour ajouter des effets.

Création du fond

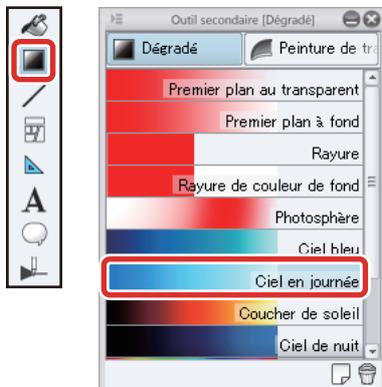
Créez un fond pour l'illustration avec le matériau de CLIP STUDIO PAINT.

- 1 Lorsque le calque « Brouillon » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].**

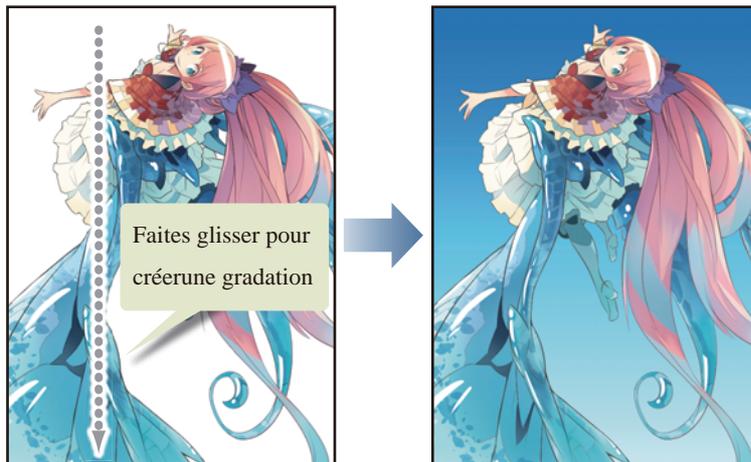
Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et changez le nom du calque pour « Fond ».



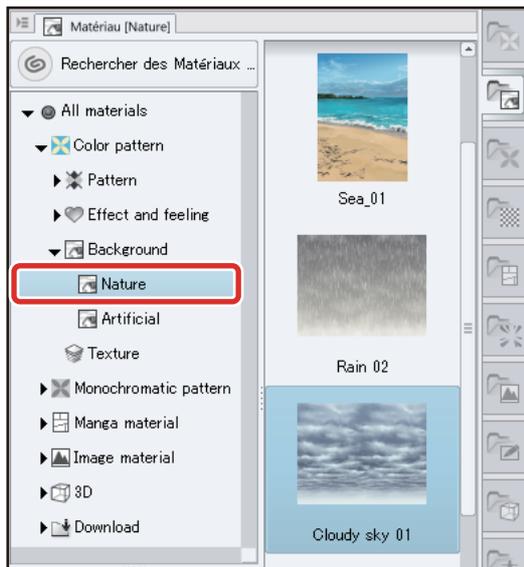
- 2 Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Ciel en journée] dans la palette [Outil secondaire].**



3 Créez le dégradé en faisant glisser vers le bas depuis le haut de la toile avec l'outil [Dégradé].

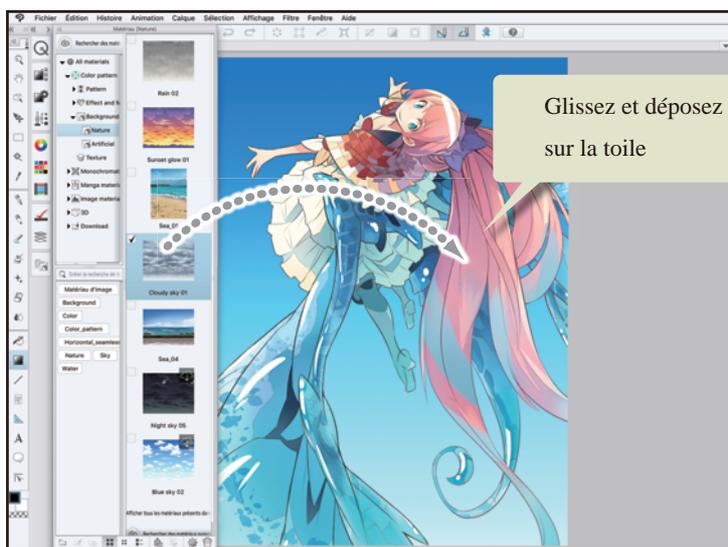
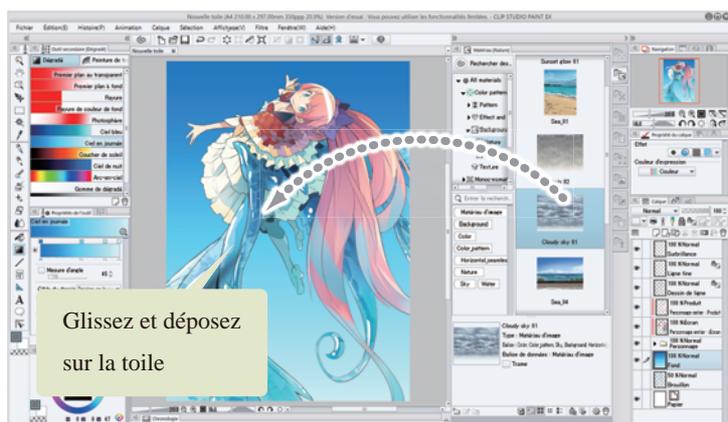


4 Dans la palette [Matériau], sélectionnez dans l'arbre [Color pattern] → [Background] → [Nature].



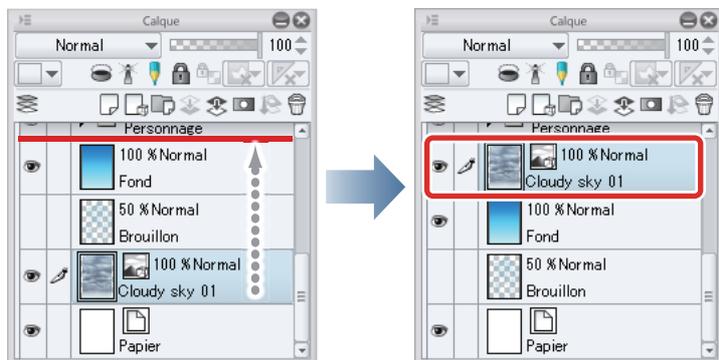
Si la palette [Matériau] ne s'affiche pas, sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Matériau] → [Material (Color pattern)].

5 Collez « Cloudy sky 01 » en le faisant glisser sur la toile.



« Cloudy sky 01 » est collé en bas de la palette de [Calque]. Cela signifie que lorsqu'il est collé pour la première fois, il est bloqué par le calque « Fond » et reste invisible.

6 Changez l'ordre d'empilement des calques dans la palette [Calque] de sorte que le calque « Cloudy sky 01 » se trouve directement au-dessus du calque « Fond ».



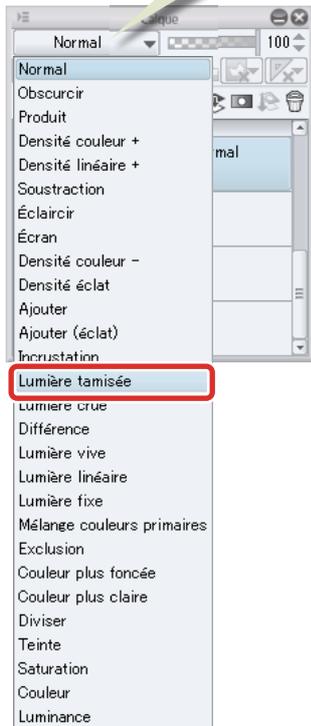
Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez [« Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT »](#) → [« Dessiner les petits détails »](#) → [« Dessiner les yeux \(combinaison des calques\) »](#) → [« Dessiner le blanc de l'œil »](#) → [« Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. »](#)



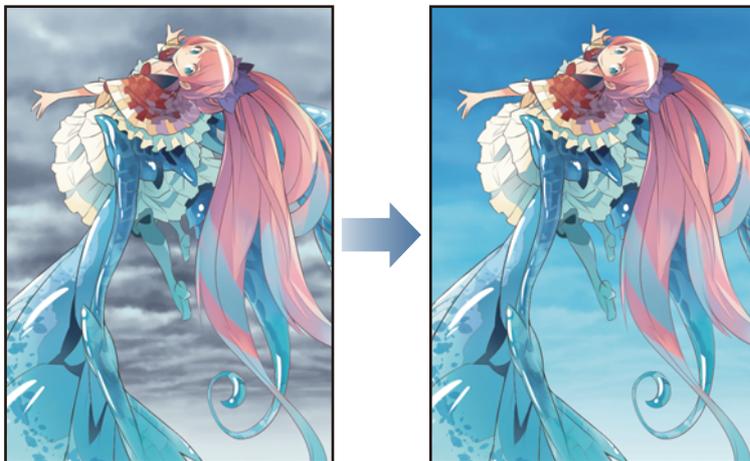
Note

7 Passez le « Mode de combinaison » du calque « Cloudy sky 1 » sur [Lumière tamisée].

Cliquez pour afficher la liste



8 Le calque « Cloudy sky 01 » est combiné au dégradé du calque de fond, donnant ainsi des couleurs qui ressemblent à un ciel bleu.



En changeant le [Mode de combinaison] du calque de cette manière et en combinant un matériau avec les couleurs d'un autre calque, le matériau peut prendre un aspect totalement différent.

Utilisation de filtres

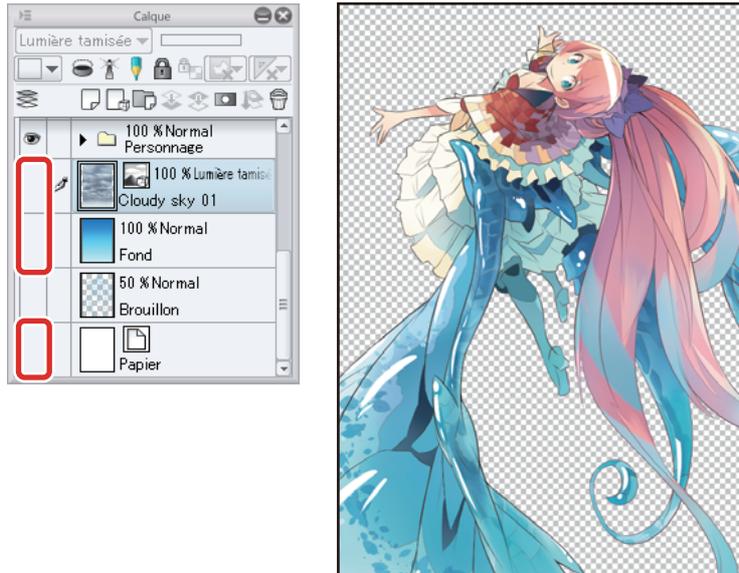
Vous pouvez utiliser le filtre [Rayonnement flou] pour créer un effet ressemblant à la mise au point d'un appareil photo. Cette fonction ajoute de la perspective.



Dans cet exemple, le filtre [Rayonnement flou] est utilisé pour donner de la perspective aux ailes du personnage. Le filtre [Flou gaussien] peut aussi être utilisé pour que les ailes se mélangent au fond.

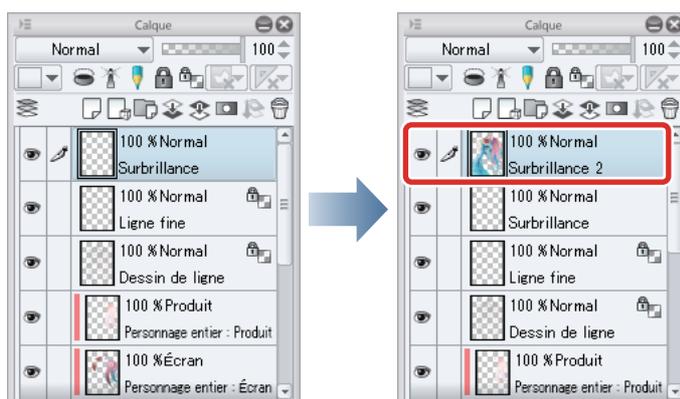
1 Masquez les calques « Cloudy sky 01 », « Fond » et « Papier » dans la palette [Calque].

À présent, la toile n'affiche plus que le personnage.

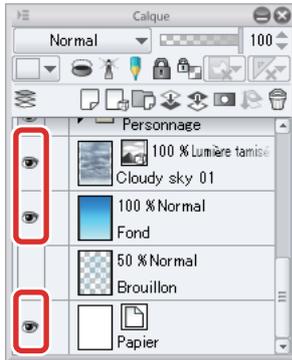


2 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Surbrillance », puis sélectionnez dans le menu [Calque] → [Combiner les copies de calque affiché].

Un calque appelé « Surbrillance 2 » est créé. Ce calque contient des copies de tous les calques actuellement affichés sur la toile, combinés en un seul calque.



3 Affichez les calques « Cloudy sky 1 », « Fond » et « Papier » qui étaient masqués dans la palette [Calque].



4 Lorsque le calque « Surbrillance 2 » est sélectionné, sélectionnez dans le menu [Filtre] → [Flou] → [Rayonnement flou].

Faites glisser le repère « X » rouge sur la toile de la position à proximité du visage du personnage.



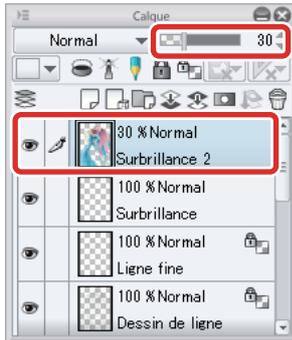
Dans la boîte de dialogue [Rayonnement flou], réglez [Zone à flouter] sur « 5 » et cliquez sur [OK].



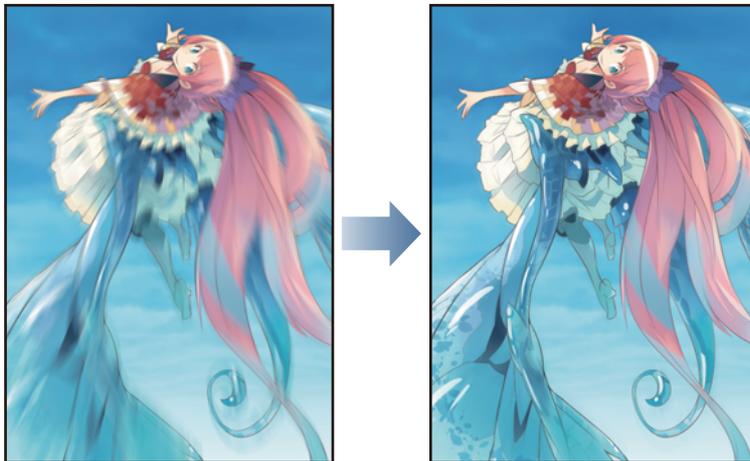
Note Si vous cochez [Aperçu], vous obtenez un aperçu de l'effet du filtre. Cette opération peut prendre du temps car le filtre [Rayonnement flou] est appliqué suite à un processus complexe.

Le flou se concentre sur le visage du personnage et s'étend progressivement plus loin dans des zones comme les ailes et les cheveux.

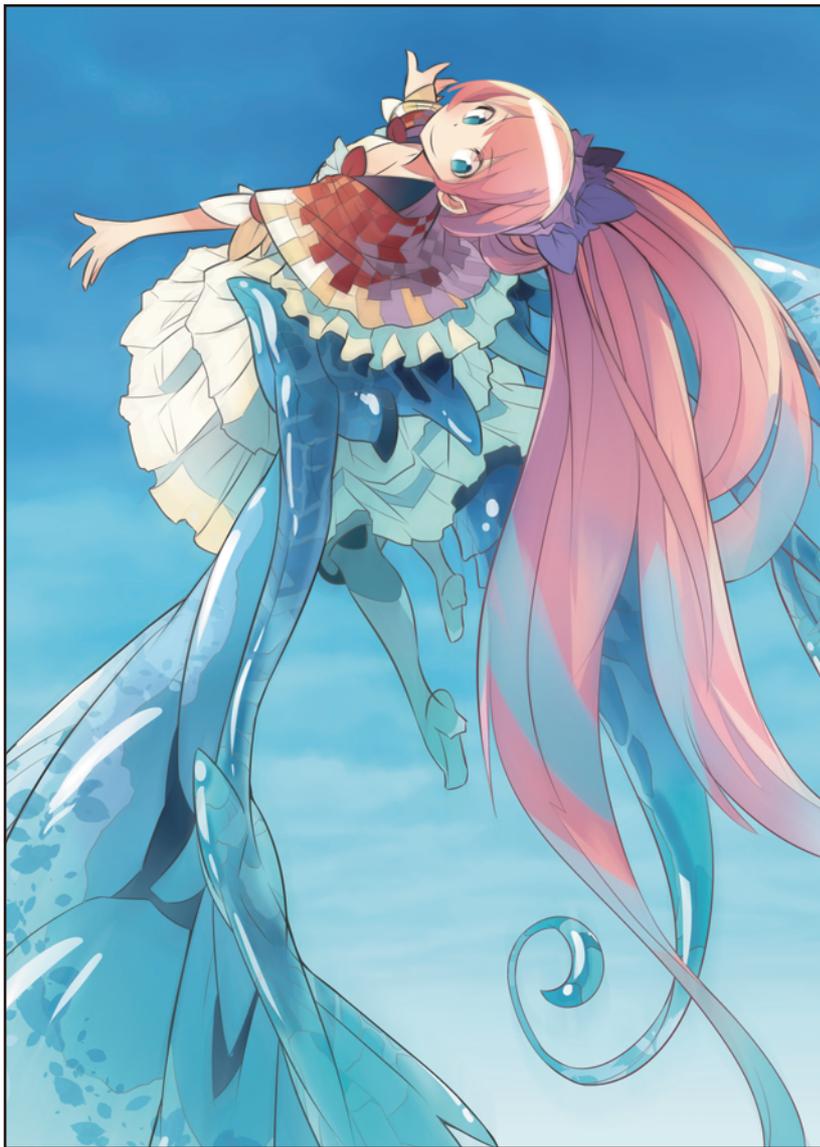
- 5** Dans la palette [Calque], changez le nom du calque « Surbrillance 2 » pour « Flou » et passez l'[Opacité] à « 30 ».



La réduction de l'opacité du calque auquel [Rayonnement flou] est appliqué permet de voir le dossier « Personnage » en dessous et d'ajuster l'aspect du flou.



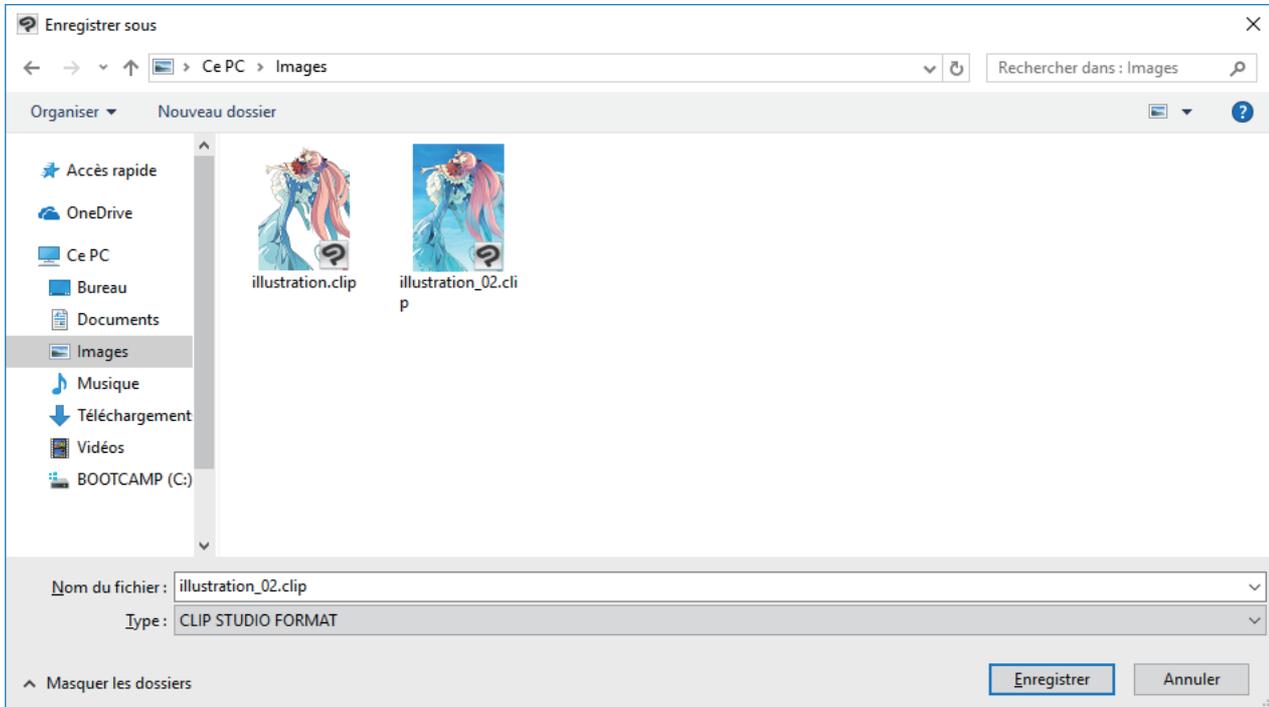
6 L'illustration est terminée.



Enregistrement de l'illustration

L'illustration est maintenant terminée ! Enregistrez votre illustration terminée.

Pour écraser l'illustration que vous avez créée avec le Guide basique, sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enreg]. Pour conserver le fichier d'origine et enregistrer l'illustration sous un nouveau nom, sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enregistrer sous].



- Pour plus de détails sur l'enregistrement des fichiers, reportez-vous à « Guide de manga monochrome pour dessiner un manga dans CLIP STUDIO PAINT [PRO/EX] » → . « [Enregistrement du fichier](#) » .
- Pour ouvrir le fichier enregistré, sélectionnez le menu [Fichier] → [Ouvrir le fichier].

Remarque

Dans cet exemple, les retouches avaient un style anime relativement distinct. D'autres touches peuvent être ajoutées aux illustrations avec CLIP STUDIO PAINT. Vous pouvez personnaliser vos pinceaux et votre matériau pour encore plus d'expression.

Utilisez les outils secondaires comme le pinceau [Peinture à huile] de l'outil [Pinceau] pour laisser des traits du pinceau lorsque vous colorez l'illustration.



Ajoutez de la texture au papier dans une illustration avec une finition aquarelle.



Guide de manga mono- chrome pour dessiner un manga dans CLIP STUDIO PAINT [PRO/EX]

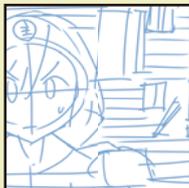
Cette section explique comment dessiner un brouillon de manga destiné à être imprimé.

Processus de création d'un brouillon de manga monochrome

Suivez les étapes ci-dessous pour dessiner un brouillon de manga monochrome.

Créer nouveau/Storyboard

Choisissez le storyboard qui doit servir de plan avant de dessiner le manga.
Le storyboard est dessiné pour consolider le contenu tel que l'histoire et la composition dans l'image générale.



Dialogue/Bulles/Brouillon

Entrez du dialogue avec l'outil [Texte].
Utilisez le calque de bulle pour créer des bulles.
Créez des brouillons en créant un calque de brouillon séparé et en dessinant dessus.



Bordures/Encrage/Lignes d'effet

Créez des bordures de cadre en créant un [Dossier de bordure de cadre], puis en dessinant les bordures. Créez un calque pour chaque partie, comme les personnages, le fond et les lignes d'effet, et encrez-les avec le stylo conformément au brouillon.



Remplissage en Monochrome/Trame/Dégradé

Créez des calques séparés pour le remplissage en monochrome, avec une teinte ou un dégradé et remplissez les zones où ces éléments doivent être exprimés.



Onomatopées/Blanc

Dessinez la onomatopée, etc. au moyen d'outils comme le Stylo.
Dessinez les bords en blanc pour terminer le manga.
Quand le manga est terminé, enregistrez les données.



Création d'un nouveau manga et d'un storyboard

Avant de créer un brouillon pour votre manga, dessinez un storyboard. Le storyboard est une ébauche utilisée pour déterminer l'histoire et la composition.

Préparation du manga et création d'un nouveau fichier

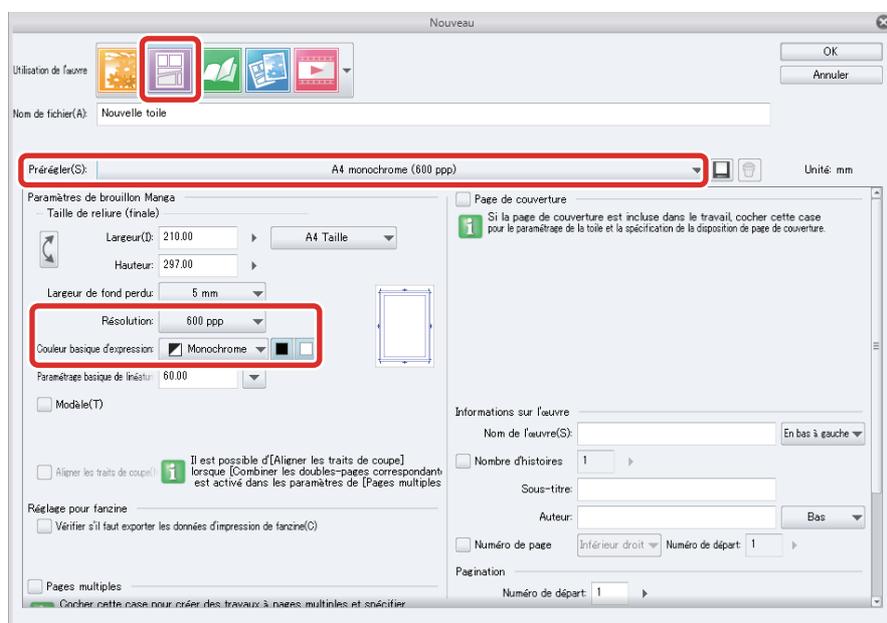
Tout d'abord, créez une nouvelle toile avec des paramètres appropriés pour un manga monochrome.



En sélectionnant dans le menu [Fichier] (ou dans le menu [CLIP STUDIO PAINT] de la version macOS/iPad) → [Préférences] → [Règle/unité], vous pouvez passer l'unité de mesure, comme pour le papier et la taille de pinceau, sur [px] ou [mm]. Dans [Unité], réglez [Unité de longueur] sur l'unité de votre choix et cliquez sur [OK].

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Nouveau].

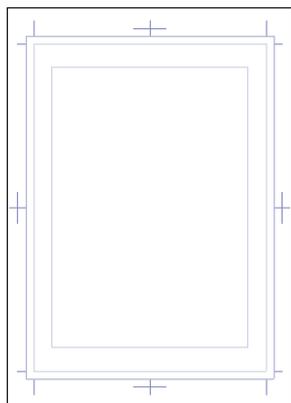
À partir de la boîte de dialogue [Nouveau], sélectionnez [BD] dans [Utilisation de l'œuvre]. Configurez des paramètres tels que la taille et sélectionnez [A4 monochrome (600 ppp)] dans [Préréglé]. Les autres paramètres ont été configurés comme indiqué ci-dessous.



Dans EX, vous pouvez créer une œuvre manga contenant pages multiples. Pour ce faire, cochez [Pages multiples] et indiquez le nombre de pages.

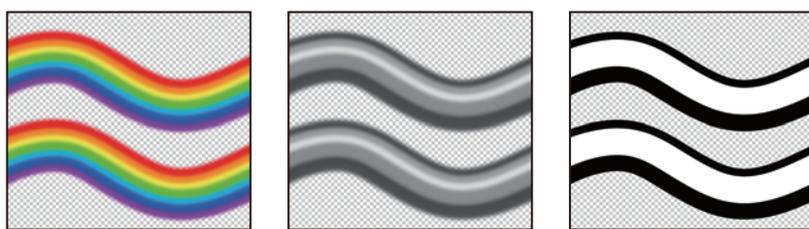
Pour plus de détails, reportez-vous à « Avant de réaliser une œuvre dans CLIP STUDIO PAINT » → « Gestion des pages [EX] ».

2 Cliquez sur [OK] pour créer la toile.



Astuces : Qu'est-ce que la couleur d'expression ?

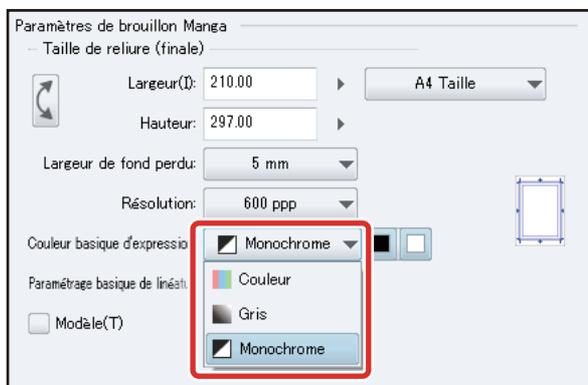
« Couleur d'expression » est un terme qui désigne le type de couleur géré dans un fichier ou un calque. Vous pouvez paramétrer une des trois couleurs d'expression pour chaque calque : Monochrome, Gris ou Couleur. Les images ci-dessous montrent des calques où chaque couleur d'expression (Couleur, Gris, Monochrome avec du noir et du blanc comme couleurs de dessin) est appliquée à un motif dessiné avec les mêmes paramètres outil [Décoration].



La couleur d'expression peut être configurée dans la boîte de dialogue [Nouveau calque de pixellisation] ou dans la palette [Propriété du calque].



Si une [Couleur basique d'expression] est configurée dans la boîte de dialogue [Nouveau], cette couleur d'expression est automatiquement configurée pour chaque nouveau calque créé dans la toile.



Monochrome

Cette couleur d'expression gère une ou deux couleurs, ainsi que la transparence. Vous pouvez créer des données entièrement en bichromie (images avec deux valeurs de couleur). Les couleurs de dessin (les couleurs gérées sur le calque) peuvent être réglées en tant que noir et transparent, blanc et transparent, ou noir et blanc.

Lorsque vous créez un brouillon de manga pour une impression monochrome, il est conseillé de configurer dès le début la couleur d'expression sur « Monochrome ».

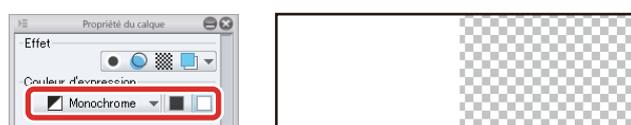
Monochrome
(Noir/Blanc/Transparent)



Monochrome
(Noir/Transparent)



Monochrome
(Blanc/Transparent)



Quand Monochrome est réglé comme couleur d'expression d'un calque, l'image est dessinée avec des données de bichromie même si vous utilisez des outils avec l'anticrénelage ou la postérisation. Lorsque vous dessinez avec des couleurs autres que noir et blanc, la couleur la plus foncée s'affiche en tant que [Noir] et la plus claire en tant que [Blanc].

Afin d'utiliser la postérisation pour l'impression monochrome, dessinez sur un calque avec le Gris ou la Couleur en tant que couleur d'expression, puis activez [Trame] dans la palette [Propriété du calque]. La conversion en teintes produit un effet de postérisation similaire.

Gris

Cette couleur d'expression gère 256 couleurs achromatiques.

Noir et transparent, blanc et transparent ou noir et blanc peuvent être utilisés, chacun avec 256 combinaisons des deux couleurs.

Utilisez cette fonction pour les images de postérisation en noir et blanc ou pour les images monochromes à afficher via un support comme un site Web.

Gris
(Noir/Blanc/Transparent)



Gris
(Noir/Transparent)



Gris
(Blanc/Transparent)



Couleur

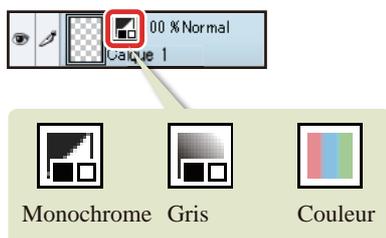
Cette couleur d'expression gère environ 16,77 millions de couleurs.

Cela inclut presque chaque couleur pouvant être distinguée par l'œil humain. Utilisez cette fonction pour des images colorées telles que des illustrations ou des mangas en couleur.

Icônes de calque

Les icônes de calque ci-dessous sont affichées pour indiquer des calques monochromes, gris ou de couleur.

Les carrés en bas des icônes Monochrome et Gris indiquent les couleurs de dessin en cours d'utilisation.



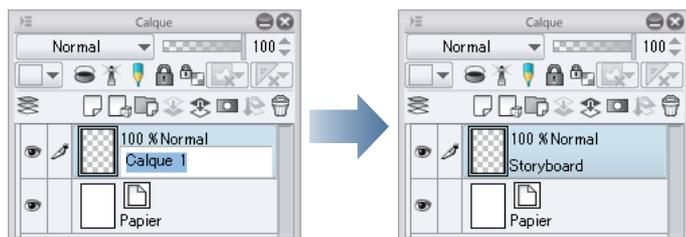
Cependant, les couleurs définies pour la [Couleur basique d'expression] ne sont pas affichées comme icônes pour les calques dans la palette [Calque].

Configuration des paramètres du calque de storyboard

Changez les réglages du calque de pixellisation pour les paramètres initiaux afin de configurer les paramètres convenant le mieux au dessin du storyboard et du brouillon.

Changement de nom du calque

Dans la palette [Calque], double-cliquez sur le nom du calque de « Calque 1 » et intitulez-le « Storyboard ».

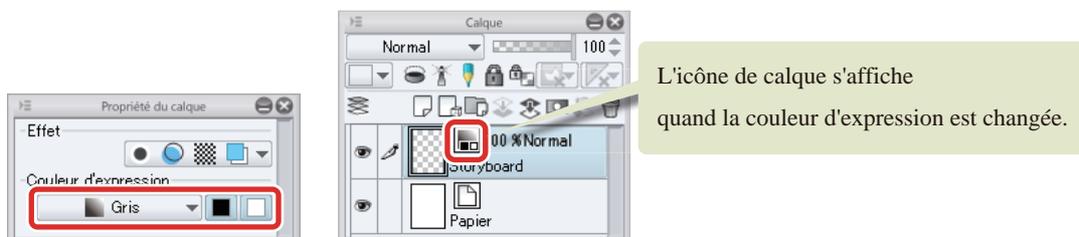


Si cette palette n'apparaît pas, vous pouvez l'afficher avec le menu [Fenêtre]. Pour plus de détails sur l'affichage de la palette [Calque] sur l'iPad, voir « [Astuces : Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad](#) ».

Configuration de la couleur d'expression et de la couleur de calque

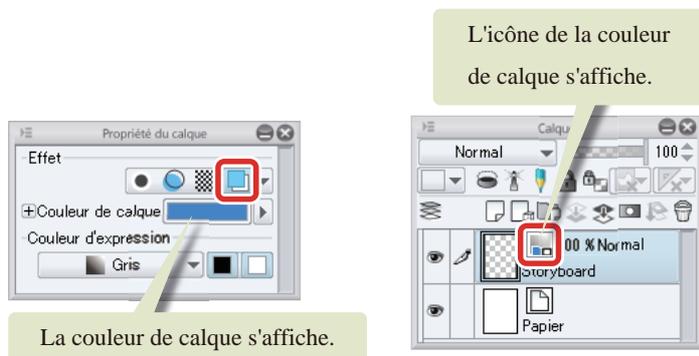
Seuls le noir et le blanc peuvent servir à dessiner sur des calques où le paramètre initial de la couleur d'expression est [Monochrome]. Changez la couleur d'expression du calque pour créer une ébauche avec des traits dans différentes teintes, comme avec un crayon. Changez la [Couleur de calque] afin de pouvoir facilement distinguer les lignes dessinées pour le storyboard des lignes qui seront dessinées par la suite.

1 Dans la palette [Propriété du calque], sélectionnez [Gris] comme [Couleur d'expression].



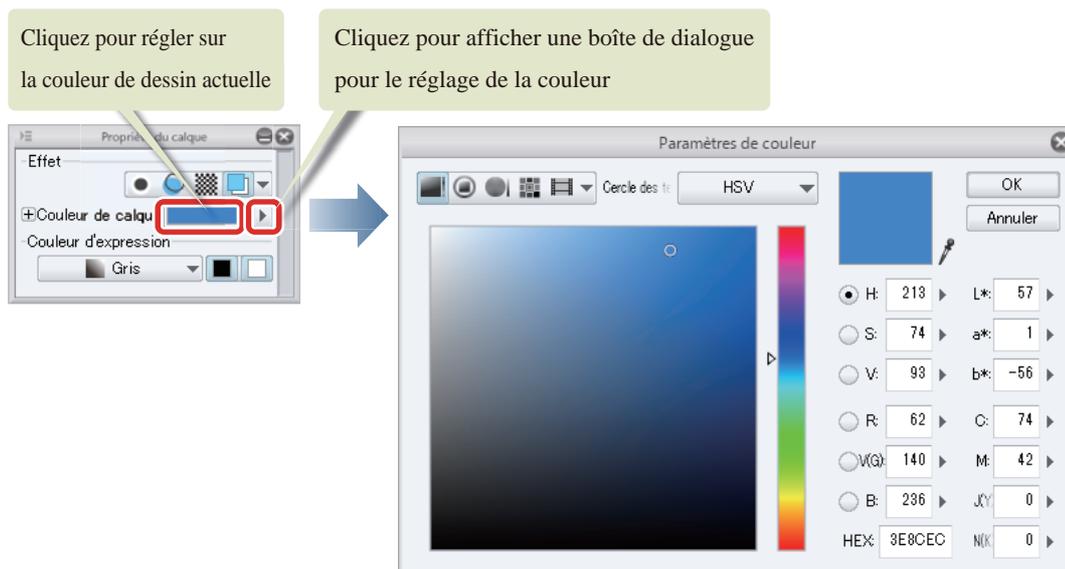
2 Cliquez sur [Couleur de calque] dans la palette [Propriété du calque].

[Couleur de calque] est une fonction permettant d'afficher tout le contenu qui a été dessiné sur un calque avec la couleur spécifiée. Lorsque cette fonction est activée, tout le contenu dessiné en gris s'affiche en une autre couleur (bleu dans ce cas), de sorte que ce contenu puisse être facilement distingué d'autres contenus.



Astuces : Modification de la couleur de calque

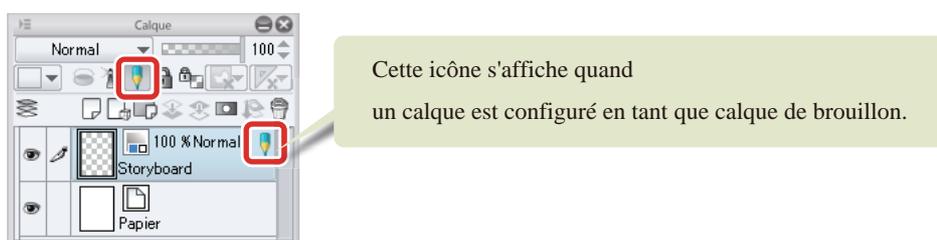
En activant [Couleur de calque] dans la palette [Propriété du calque], vous pouvez spécifier une couleur alternative. Cliquer sur l'indicateur de couleur permet de configurer la couleur de dessin sélectionnée. Cliquer sur l'icône [▼] permet d'afficher la boîte de dialogue [Paramètres des couleurs] pour régler la couleur. La configuration d'une couleur fait passer la couleur d'affichage du calque sur la couleur configurée. L'utilisation de différentes couleurs pour divers types de contenus dessinés aide à les distinguer.



Configuration du calque de brouillon

La configuration d'un calque comme [Calque brouillon] vous permet de retirer le calque des références pour des processus comme le remplissage avec le calque encore affiché. Cela retire aussi le calque des cibles pour des processus tels que l'impression et l'exportation.

Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Storyboard » puis cliquez sur [Définir comme calque brouillon].



Dessin du Storyboard

Utilisez les outils [Crayon] et [Gomme] pour dessiner le storyboard en fonction de la « Bordure de fond perdu », la « Bordure rognée » et la « Bordure par défaut » affichées sur la toile.



Pour plus de détails sur les méthodes basiques de dessin du storyboard et du brouillon, reportez-vous à « Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → « Guide Basique » → « Première brouillon ».

Astuces : Opérations Spécifiques de iPad

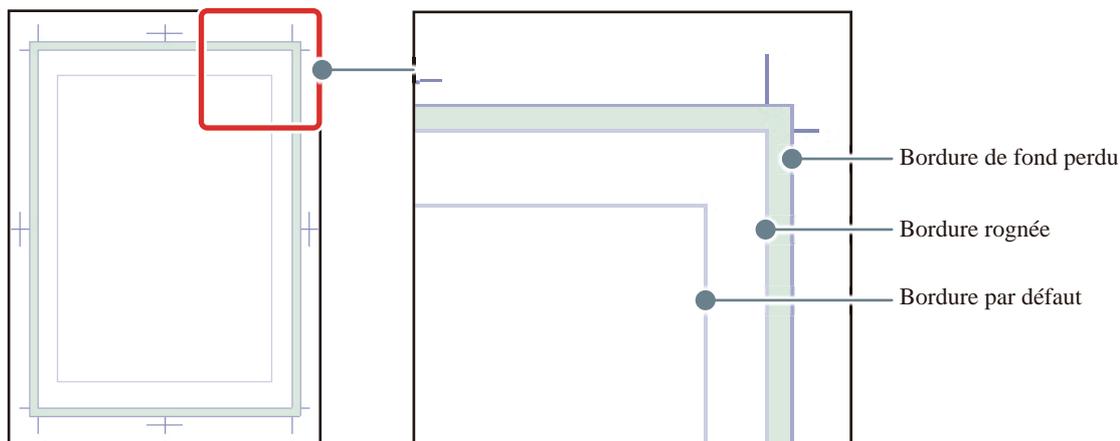
Sur l'iPad, certaines opérations peuvent différer. Pour les opérations spécifiques l'iPad, veuillez vous référer au point suivant.

- Configuration écran : « Lors de l'utilisation d'un iPad. » → « Configuration écran »
- Utilisation convenable de touches de combinaison : « Liste des raccourcis fréquemment utilisés » → « Clavier Latéral (iPad) »
- Utilisation de l'outil de dessin : « Première brouillon » → « Utilisation des outils de dessin (iPad) »
- Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad : « Qu'est-ce qu'un calque ? » → « Astuces : Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad »

Astuces : Zone visible après l'impression et la reliure

La bordure verte dans l'image ci-dessous s'appelle « Largeur de fond perdu ». La ligne interne s'appelle « Bordure rognée ». La zone à l'intérieur de cette bordure est visible après l'impression. La ligne externe s'appelle « Bordure de fond perdu ». La zone entre cet élément et la bordure rognée peut être visible si la page est décentrée pendant l'impression ou le découpage.

La bordure à l'intérieur de la « Bordure rognée » s'appelle « Bordure par défaut ». Il s'agit d'une directive pour la position des cadres.



Ce livre sera découpé le long de la « Bordure rognée », mais la position peut être décalée de quelques millimètres. La largeur de fond perdu est essentiellement présente dans ce but. Si vous dessinez une image qui doit s'étendre jusqu'au bord de la page, dessinez jusqu'à la « Largeur de fond perdu ».

Assurez-vous que tous les contenus que vous ne souhaitez pas perdre soient dessinés à l'intérieur de la « Bordure rognée ». Notez qu'une partie du contenu imprimé peut encore disparaître selon les spécifications de reliure, par exemple la position de reliure. Assurez-vous que tous les contenus importants tels que les dialogues et les expressions des personnages soient dessinés à l'intérieur de la bordure par défaut.

Dessinez des éléments tels que les expressions des personnages et le dialogue à l'intérieur de la bordure par défaut.



Dessinez jusqu'à la largeur de fond perdu (zone verte).



Le contenu dessiné jusqu'à la bordure rognée est affiché ci-dessus pour indiquer le contenu disponible après l'impression et la reliure.

Finition du storyboard

Dessinez et effacez progressivement jusqu'à ce que le storyboard soit terminé. Le storyboard est maintenant terminé.



Note Vous pouvez afficher ou masquer les traits de coupe et la bordure par défaut en sélectionnant dans le menu [Affichage] → [Trait de coupe/Bordure par défaut].

Création de bulles et de dialogues

Les bulles sont essentielles pour relater du dialogue dans un manga. Vous pouvez les créer avec l'outil [Texte].

Création d'une bulle

L'outil [Texte] vous permet de créer des bulles avec un large choix de formes.

Bulles ellipses

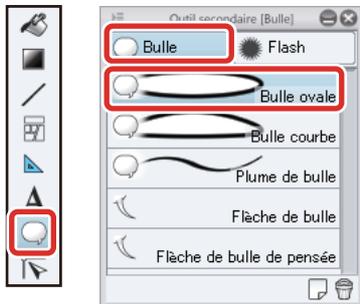
Dessinez une bulle avec l'outil secondaire [Bulle ellipse].

- 1 Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Ensemble couleurs] pour afficher la palette [Ensemble couleurs].**
- 2 Sélectionnez la couleur noir dans la palette [Ensemble couleurs]. Vérifiez que la couleur principale dans la palette [Outil] est désormais le noir et cliquez pour sélectionner la couleur principale.**

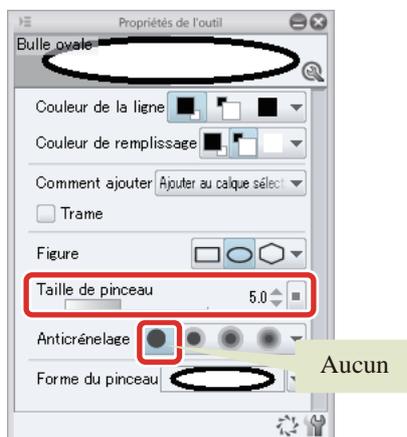
Vérifiez que la couleur principale est le noir.



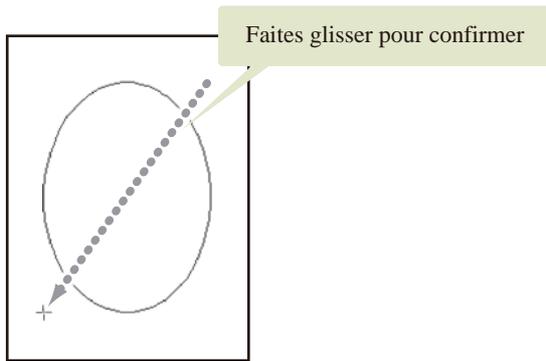
- 3 Sélectionnez dans [Bulle] → [Bulle ellipse] à partir de la palette [Outil].**



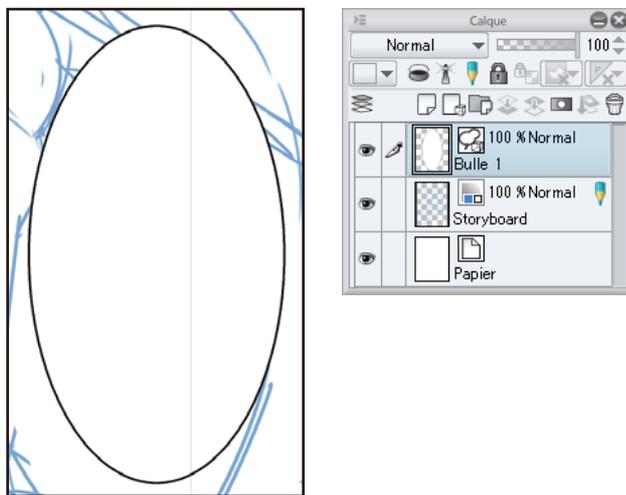
- 4 Dans la palette [Propriétés de l'outil], changez la [Taille de pinceau] pour configurer la largeur de ligne de la bulle. Réglez l'anticrénelage sur [Aucun].**



5 Cliquez et faites glisser sur la toile pour dessiner le contour de la bulle.



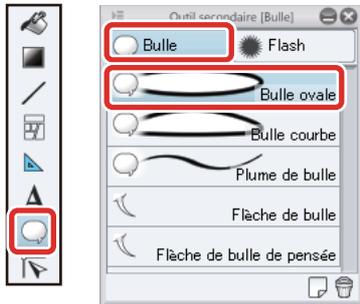
6 Le dessin de la forme basique de la bulle est maintenant terminé. Un calque de bulle est créé dans la palette [Calque] lorsque la bulle est créée.



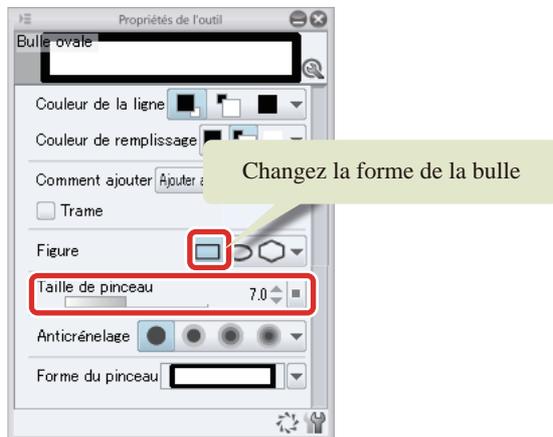
Bulles rectangulaires

Vous pouvez changer les réglages de l'outil [Bulle ellipse] pour créer une bulle rectangulaire.

1 Sélectionnez dans [Bulle] → [Bulle ellipse] à partir de la palette [Outil].

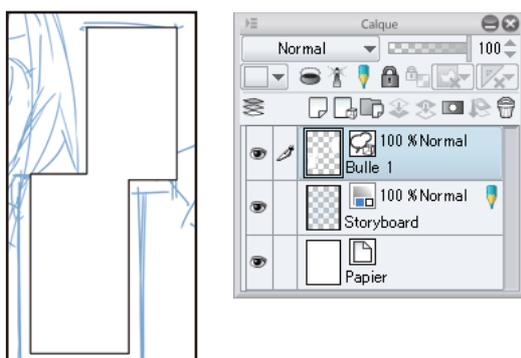


2 Passez [Figure] sur [Rectangle] dans la palette [Propriétés de l'outil]. Définissez la [Taille de pinceau] sur la valeur souhaitée.



3 Cliquez et faites glisser dans l'emplacement désiré pour dessiner une bulle rectangulaire.

Vous pouvez dessiner deux bulles se chevauchant pour créer deux rectangles assemblés comme dans l'exemple ci-dessous.



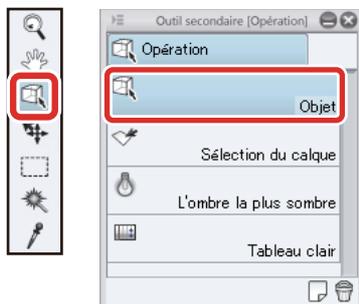
Note

Pour dessiner une bulle à main levée ou une bulle dont la forme ne peut pas être créée facilement avec l'outil [Texte], créez un nouveau [Calque pixellisé] et dessinez directement avec des outils comme [Stylo].

Ajustement de la forme d'une bulle

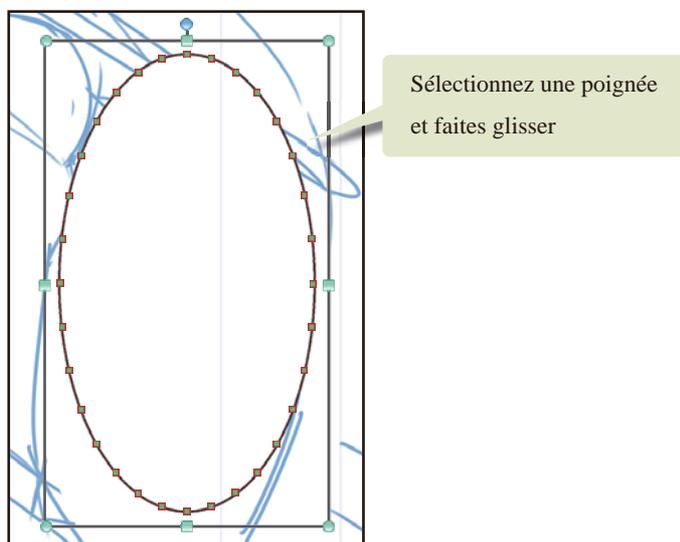
Lorsque le calque de bulle est créé, vous pouvez utiliser l'outil [Objet] pour ajuster la forme et la taille de la bulle.

1 Sélectionnez dans l'outil [Opération] → [Objet] à partir de la palette [Outil].



2 Ajustez la forme de la bulle.

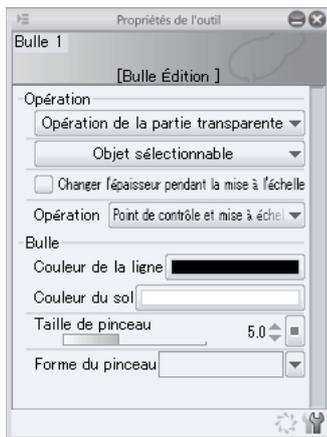
Vous pouvez agrandir ou réduire la bulle en la sélectionnant et en faisant glisser l'un des points de repère affichés.



Si vous faites glisser une poignée tout en maintenant enfoncée la touche [Maj], vous pouvez conserver le rapport d'aspect actuel lorsque vous redimensionnez.

Astuces : Contours des bulles

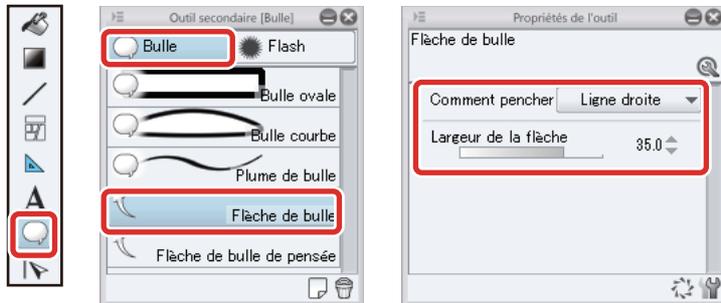
Vous pouvez utiliser la palette [Propriétés de l'outil] pour éditer les paramètres avancés du contour de la bulle, comme la couleur de ligne, la couleur de sol, la taille de pinceau et la forme de pinceau.



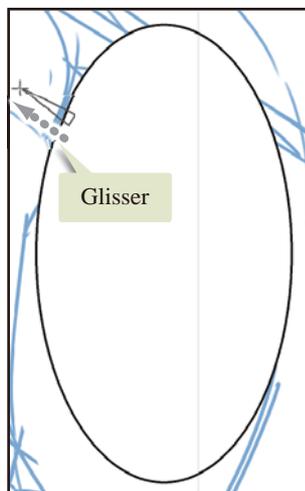
Ajout d'une flèche sur une bulle

Ajoutez une flèche sur la bulle.

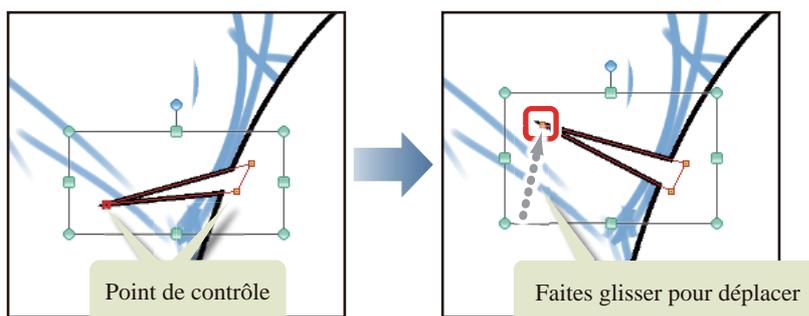
- 1 À partir de la palette [Outil], sélectionnez l'outil [Bulle] → [Flèche de bulle]. Dans ce cas, la palette [Propriétés de l'outil] a été configurée comme indiqué ci-dessous.



- 2 Cliquez dans la bulle et faites glisser vers l'extérieur pour fixer une flèche à la bulle.



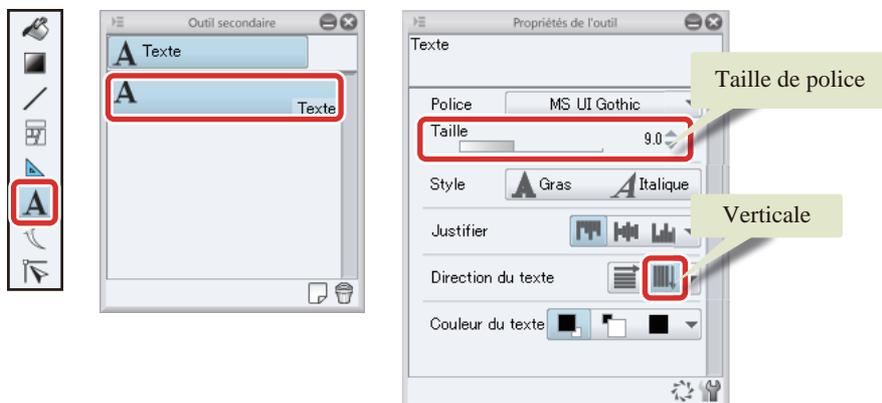
Vous pouvez ajuster la position de la flèche en faisant glisser le point de contrôle avec l'outil [Objet].



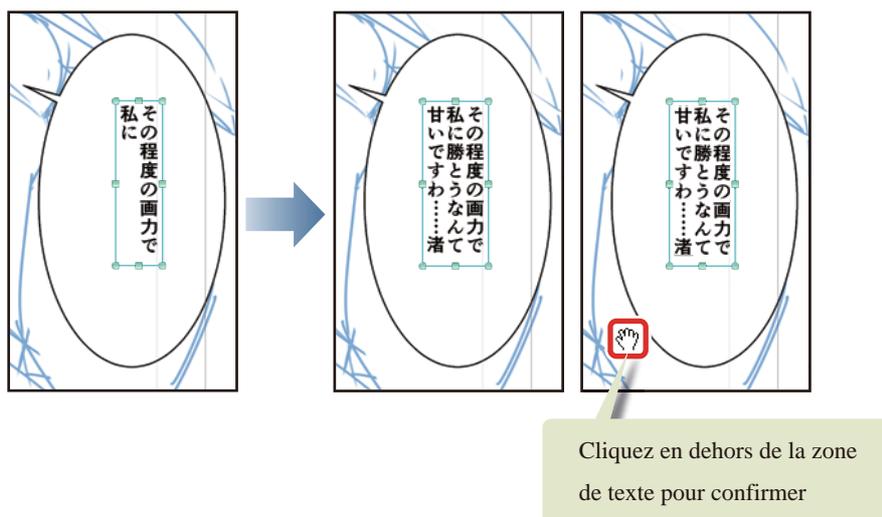
Saisie de dialogue

Quand la bulle est terminée, entrez texte.

- 1 À partir de la palette [Outil], sélectionnez l'outil [Texte] → [Texte], puis utilisez la palette [Propriétés de l'outil] pour effectuer les réglages comme indiqué ci-dessous.



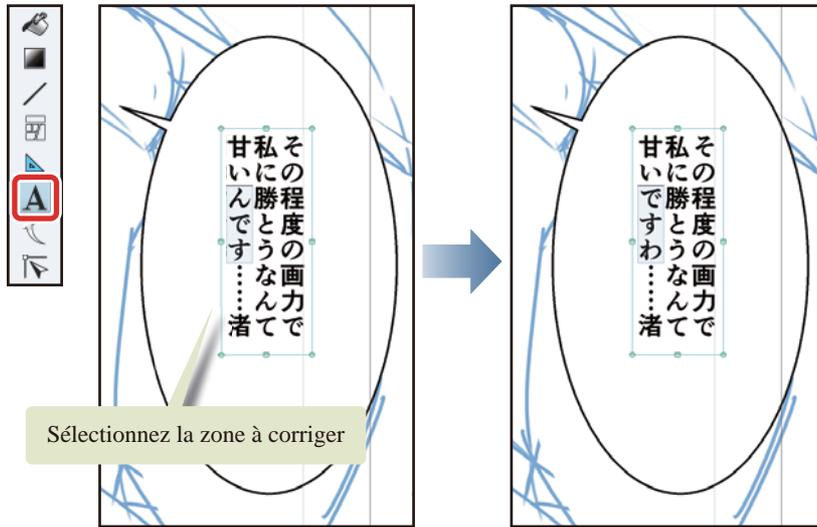
- 2 Cliquez à l'intérieur de la bulle sur la toile pour entrer du texte. Cliquez à l'extérieur de la zone de texte pour valider le contenu.



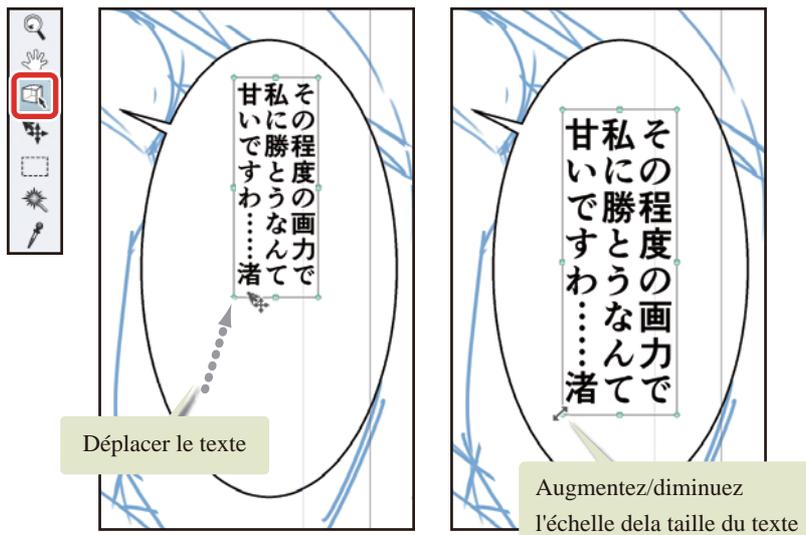
Pour entrer un autre texte, cliquez sur une autre zone avec l'outil [Texte] après avoir saisi ce texte. Cliquez dans une bulle existante pour ajouter plus de texte dans le même calque de bulle, ou cliquez dans une zone sans bulle pour créer un nouveau calque de texte.

Astuces : Ajustement du texte

Vous pouvez corriger du texte que vous avez saisi en utilisant l'outil [Texte] ou l'outil [Objet]. Pour corriger du texte que vous avez saisi, sélectionnez le texte sur la toile avec l'outil [Texte].



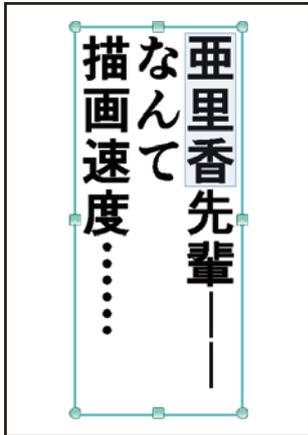
Pour changer la taille ou la position du texte, faites glisser les points de repère du texte sur la toile lorsque l'outil [Texte] ou l'outil [Objet] est sélectionné. Vous pouvez changer la police ou la taille de texte en utilisant la palette [Propriétés de l'outil].



Ajout d'une lecture ruby au texte

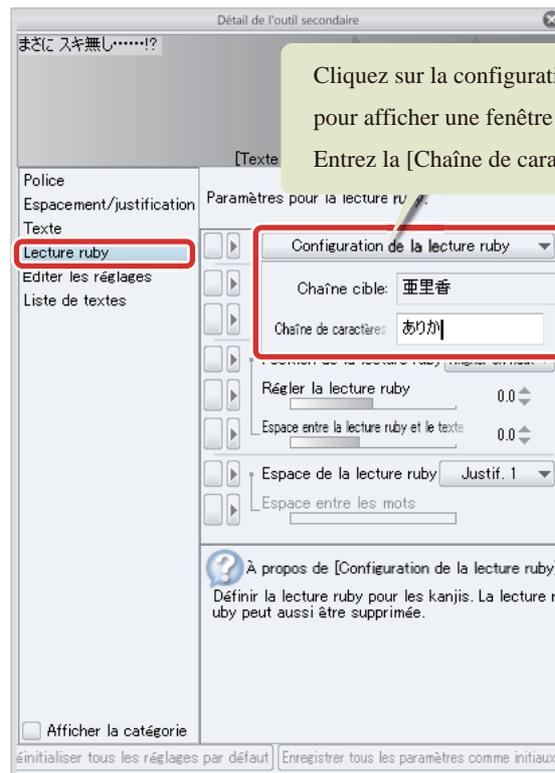
Vous pouvez ajouter une lecture au texte entré en utilisant l'outil [Texte].

1 Sélectionnez le texte pour lequel vous voulez ajouter la lecture en utilisant l'outil [Texte].

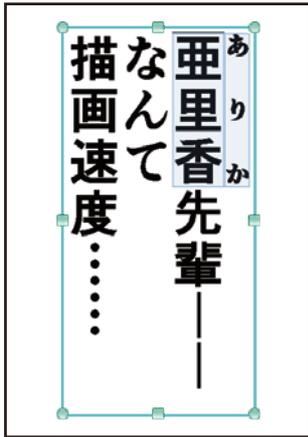


2 Cliquez sur le bouton [Détail de l'outil secondaire] dans la palette [Propriétés de l'outil] pour ouvrir la palette [Détail Outil Secondaire].

Cliquez sur [Lecture ruby] dans la palette [Détail de l'outil secondaire] et cliquez sur [Configuration de la lecture ruby]. Une fenêtre contextuelle s'affiche. Entrez le texte destiné à la lecture dans [Chaîne de caractères de la lecture ruby].

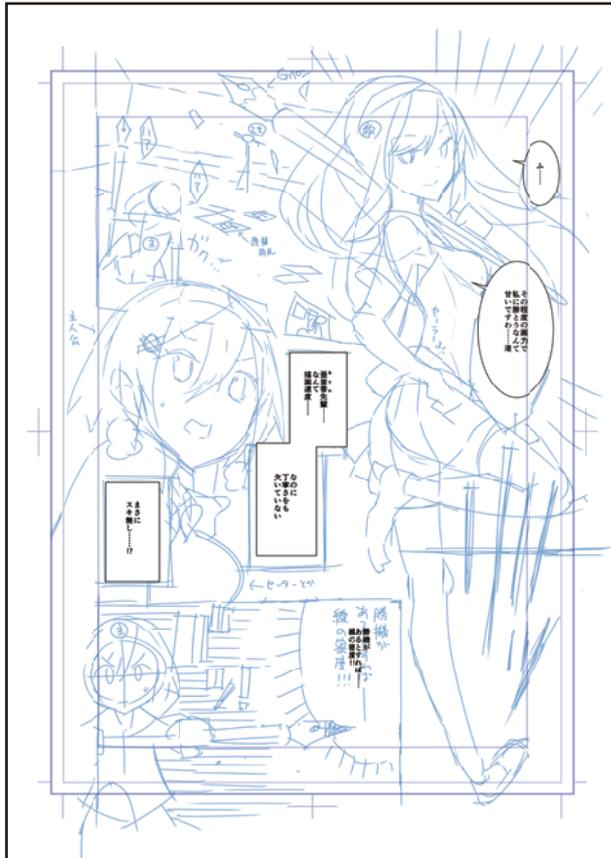


3 La lecture est ajoutée au texte.



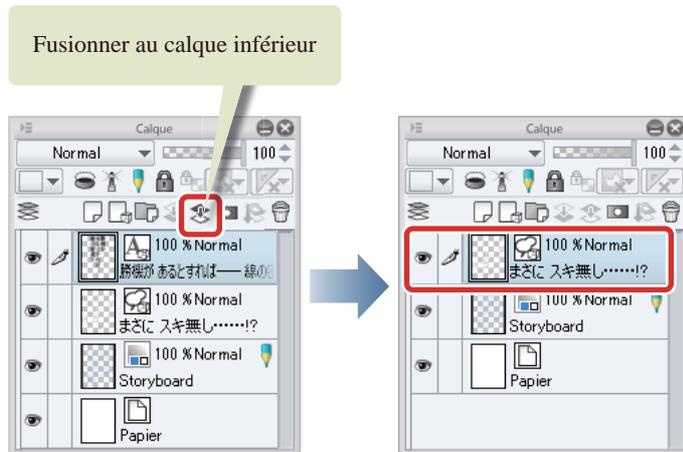
4 Répétez les mêmes étapes pour configurer les paramètres de la bulle.

Un flash oursin sera créé pour le dialogue final au cours d'un processus ultérieur. Cliquez sur une zone où il n'y a pas de bulle et n'entrez que le texte pour ce dialogue. Un nouveau calque de texte est créé car vous avez cliqué en dehors des bulles.



5 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque de texte que vous avez créé et cliquez sur [Combiner au calque inférieur].

Les deux calques de texte séparés sont combinés en un seul calque pour faciliter la gestion.



Les combinaisons de calques multiples de texte (bulle) ne sont pas pixellisées et sont considérées comme des calques de texte (bulle) même après la combinaison.

Astuces : Correction d'une lecture ruby

Pour corriger une lecture que vous avez entrée, sélectionnez le texte de la lecture sur la toile et corrigez-le dans la [Configuration de la lecture ruby] de la palette [Détail de l'outil secondaire]. Pour supprimer une lecture, cliquez sur le bouton [Supprimer] dans la fenêtre contextuelle.



Brouillon

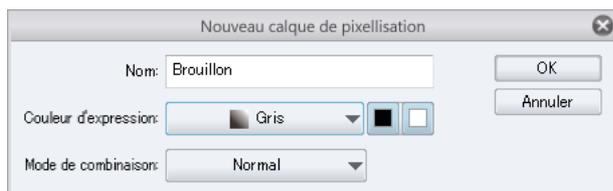
Ajustez les lignes de brouillon des personnages et du fond dans chaque cadre en fonction du storyboard.

Préparation des calques

Créez un calque de pixellisation et configurez-le en tant que [Calque brouillon].

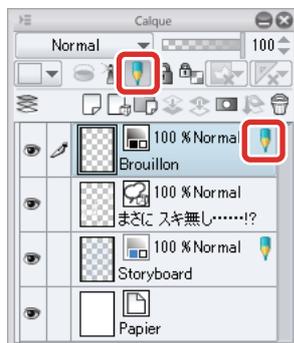
1 Sélectionnez dans le menu [Calque] → [Nouveau calque de pixellisation] → [Calque pixellisé].

Dans la boîte de dialogue [Nouveau calque de pixellisation], sélectionnez [Gris] comme [Couleur d'expression] et réglez « Brouillon » comme nom du calque.

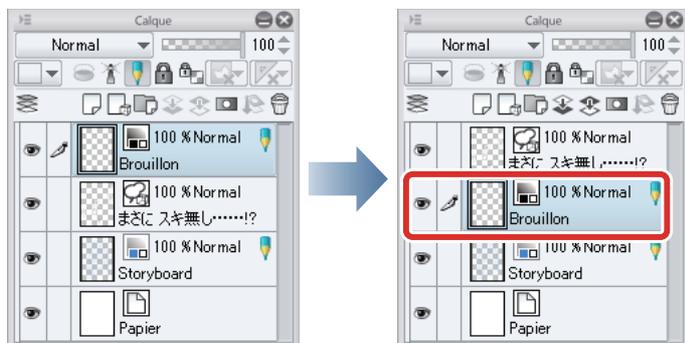


Pour créer un calque avec une couleur d'expression (ou d'autres paramètres) différent des paramètres initiaux, créez-le dans le menu [Calque] afin de pouvoir changer les réglages lors de la création du calque.

2 Sélectionnez le calque « Brouillon » et cliquez sur [Définir comme calque brouillon] dans la palette [Calque].



3 Dans la palette [Calque], changez l'ordre d'empilement des calques en faisant glisser le calque « Brouillon » pour le placer directement au-dessus du calque « Storyboard ».



Dessiner un brouillon

Utilisez les outils [Crayon] et [Gomme] pour dessiner un brouillon dans le calque « Brouillon ».



Pour plus de détails sur la manière de dessiner un brouillon, reportez-vous à « Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → . Guide Basique » → « [Première brouillon](#) » .

Votre brouillon est maintenant terminé.

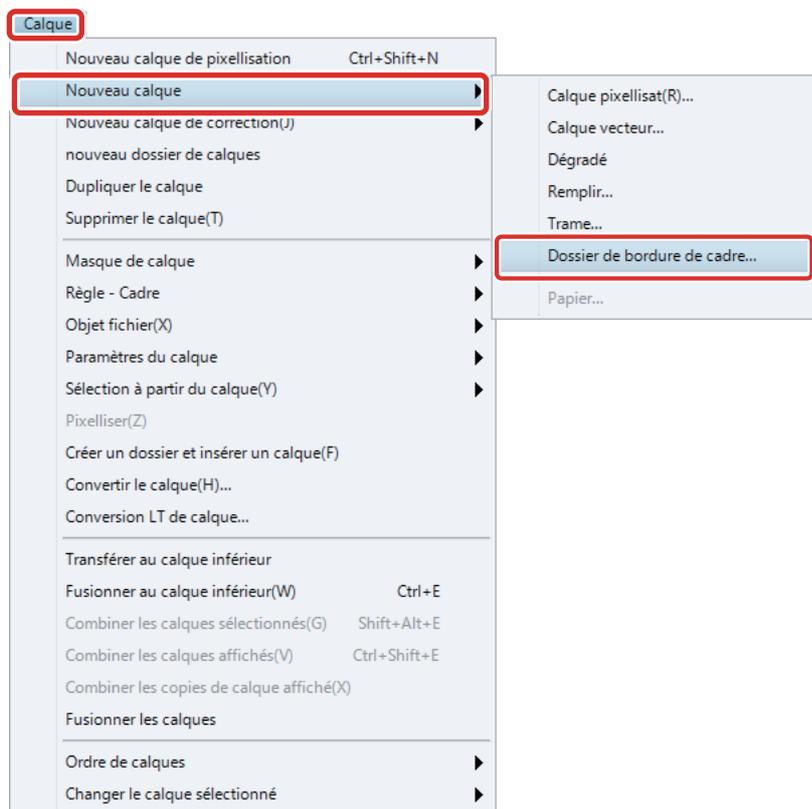


Ajout de lignes de bordure

Quand vous dessinez des lignes de bordure, la création d'un [Dossier de bordure de cadre] vous permet de traiter ou de corriger des bordures cadre individuelles ensemble.

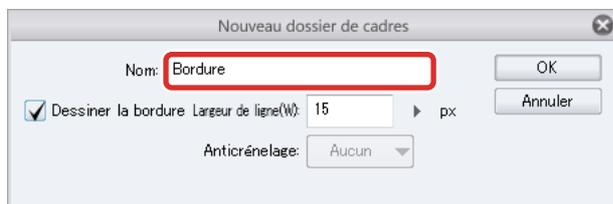
Création d'un cadre

1 Sélectionnez dans le menu [Calque] → [Nouveau calque] → [Dossier de bordure de cadre].



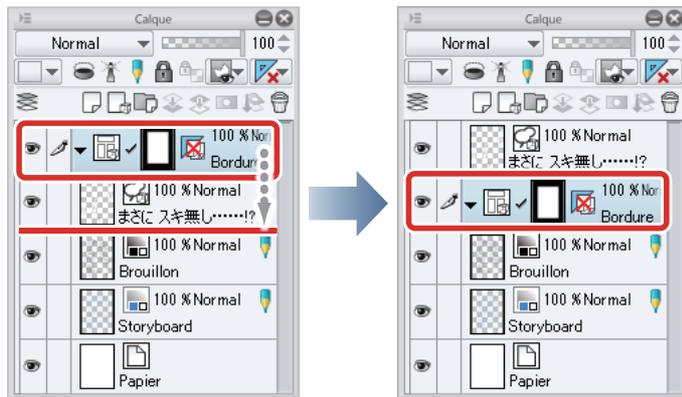
2 Dans la boîte de dialogue [Nouveau dossier de cadres], réglez la [Largeur de ligne], entrez « Bordure » pour le nom et cliquez sur [OK].

« 15,00 px » a été configuré comme largeur de ligne dans ce cas, mais ceci peut être modifié en fonction de la taille du brouillon ou de vos préférences.



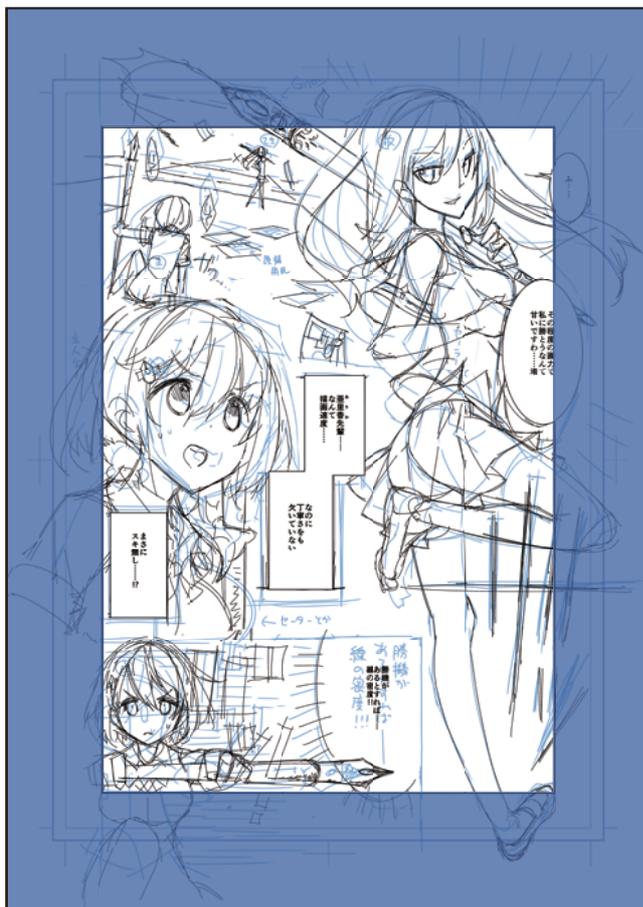
Un [Dossier de bordure de cadre] est créé dans la palette [Calque].

3 Faites glisser le [Dossier de bordure de cadre] pour le déplacer en dessous du calque de bulle.



Quand le [Dossier de bordure de cadre] est sélectionné dans la palette [Calque], vous pouvez vérifier les zones de cadre sur la toile.

La zone blanche dans la figure ci-dessous est la zone de l'image qui s'affiche dans les cadres. Lorsque vous dessinez sur les calques dans le [Dossier de bordure de cadre], la zone bleue est masquée et le contenu dessiné en dehors des lignes de bordure ne s'affiche pas.

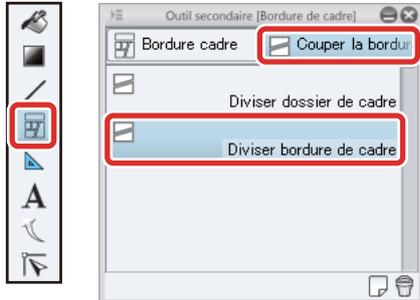


Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « Dessiner les petits détails » → « Dessiner les yeux (combinaison des calques) » as « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .

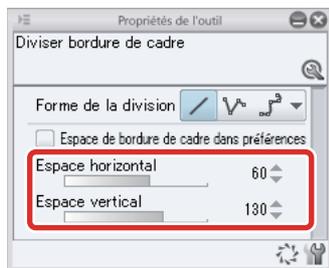
Division d'une bordure de cadre

Divisez le [Dossier bordure cadre] que vous avez créé en fonction des lignes de bordure du storyboard.

- 1 Sélectionnez l'outil [Bordure de cadre] → [Couper bordure de cadre] → [Diviser bordure de cadre].**



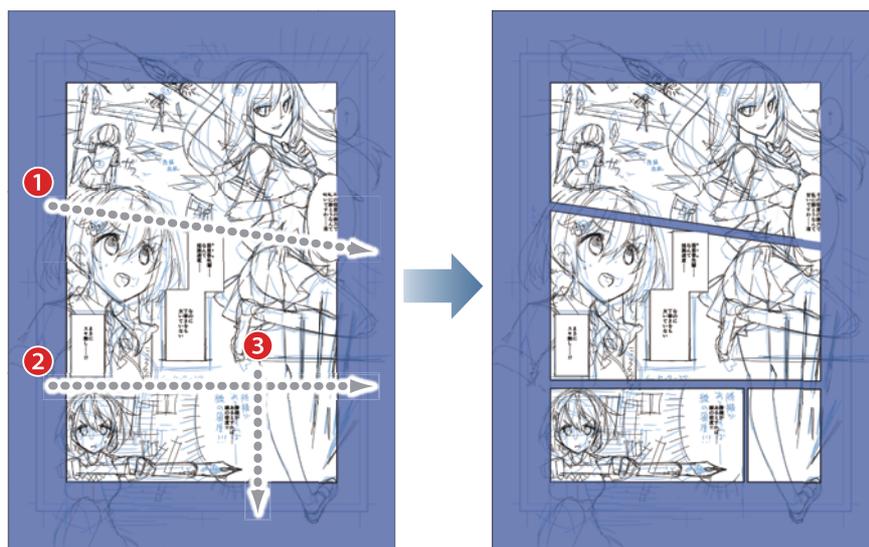
- 2 Dans la palette [Propriétés de l'outil], configurez les écarts de division des bordures cadre comme indiqué ci-dessous.**



Les écarts des lignes de bordure peuvent être modifiés selon vos préférences avec la palette [Propriétés de l'outil]. Dans ce cas, [Espace horizontal] est réglé sur « 60 » et [Espace vertical] sur « 130 ».

- 3 Faites glisser le long des lignes de bordure dessinées dans le storyboard pour diviser les bordures de cadre.**

Divisez les lignes de bordure dans l'ordre indiqué par les numéros ci-dessous.





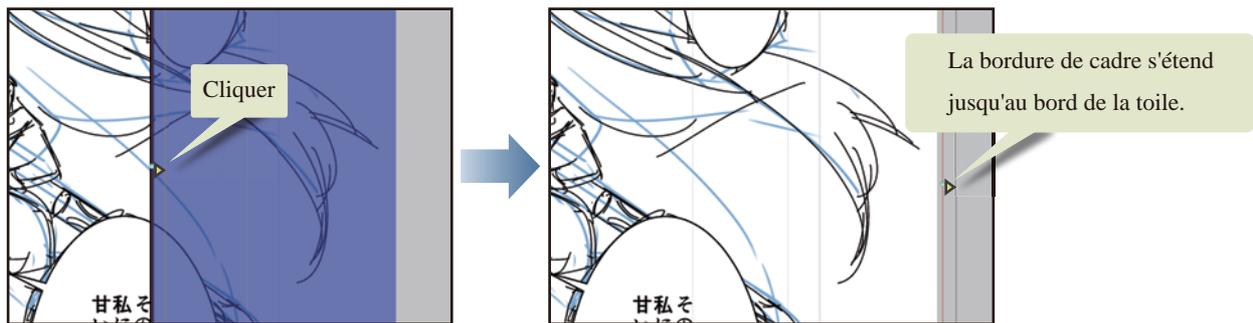
Pour effectuer des divisions parallèles ou perpendiculaires, maintenez enfoncée la touche [Maj] tout en faisant glisser.

Ajustement de la forme des bordures cadre

Une fois les bordures de cadre divisées, vous pouvez utiliser l'outil [Objet] pour ajuster la forme et la taille de la ligne de bordure de la même façon qu'avec les bulles.

Paramètres de fond perdu

En cliquant sur une des manettes triangulaires, vous pourrez agrandir la ligne de bordure vers le bord de la toile, les traits de coupe et/ou la/les bordure(s) de cadre, et vous pourrez faire de votre cadre de fond perdu.

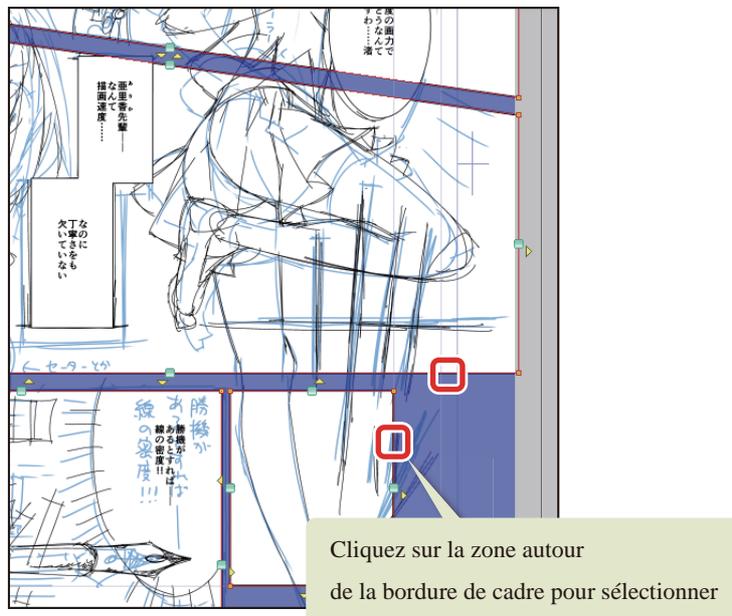


Étirez la première bordure de cadre vers le haut et la droite, et étirez la quatrième bordure de cadre vers le bas.

Suppression de cadres inutiles

Supprimez les cadres pour lesquels vous n'avez pas besoin de dessiner des lignes de bordure.

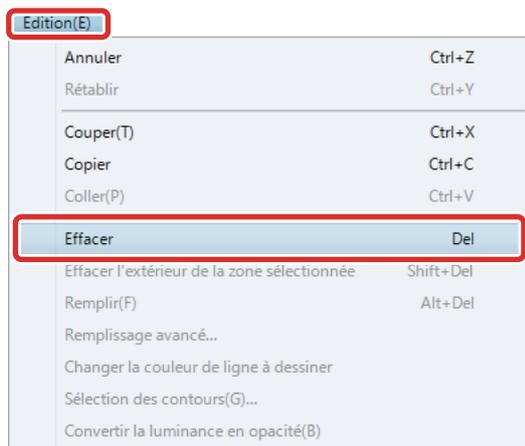
1 Avec l'outil [Objet], cliquez pour sélectionner la bordure de cadre du cadre qui n'est pas utile.



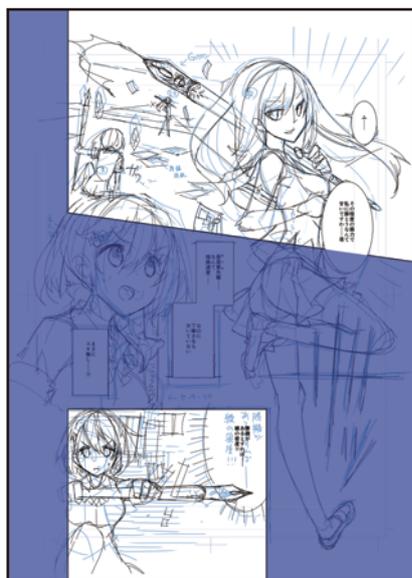


- La forme du cadre peut être modifiée plus précisément en configurant les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil].
- Plusieurs cadres peuvent être sélectionnés en maintenant enfoncée la touche [Maj] lorsque vous cliquez sur les lignes de bordure de cadre.

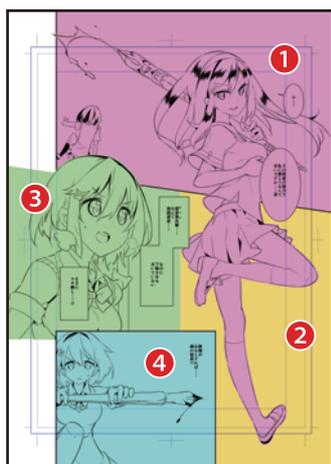
2 Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Effacer].



La bordure de cadre est effacée.



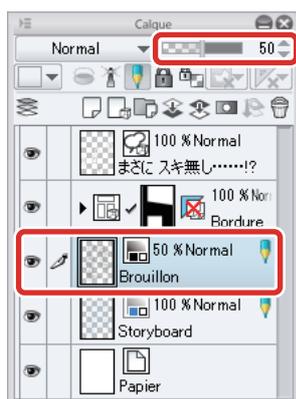
Les cadres de cet exemple sont numérotés comme suit dans le reste du guide.



Encrage des personnages

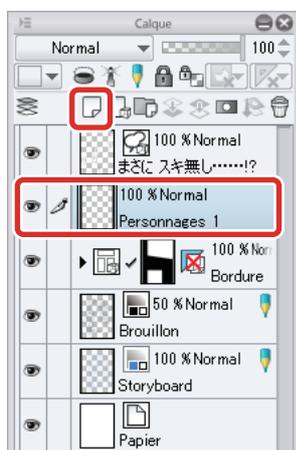
Encrez les personnages d'après le brouillon pour terminer les lignes principales des personnages.

- 1 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Brouillon » et passer [Opacité] sur 50 % pour rendre l'encrage plus visible.**



- 2 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque]. Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et saisissez « Personnages 1 ».**

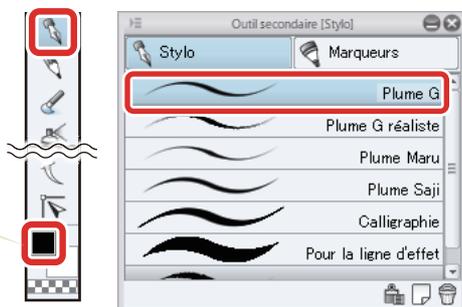
Changez l'ordre d'empilement des calques pour placer le calque « Personnages 1 » directement au-dessus du calque « Bordure », car « Personnages 1 » contient des personnages qui débordent sur la bordure de cadre.



3 Configurez le noir comme couleur principale dans la palette [Outil].

4 Dans la palette [Outil], sélectionnez dans l'outil [Stylo] → [Stylo] → [Plume G] et dessinez les lignes principales du personnage avec le noir comme couleur de dessin.

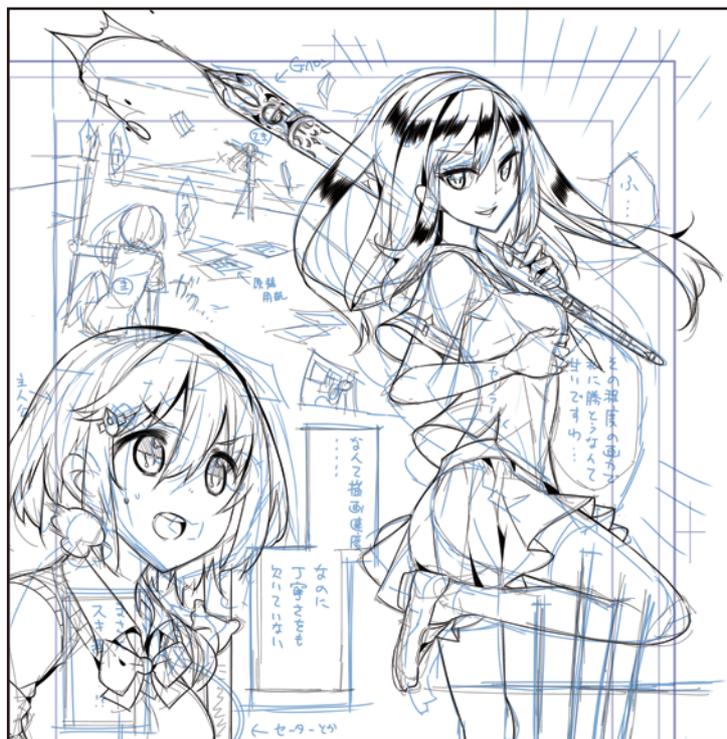
Vérifiez que la couleur principale est le noir.



Dessinez le personnage en utilisant l'outil [Stylo] pour dessiner et l'outil [Gomme] pour corriger.

5 Dessinez le personnage dans le cadre 1 et le personnage coupé au niveau du buste dans le cadre 3 sur le calque « Personnages 1 ».

Si les bulles ou les lignes de bordure vous gênent, masquez-les temporairement dans la palette [Calque].

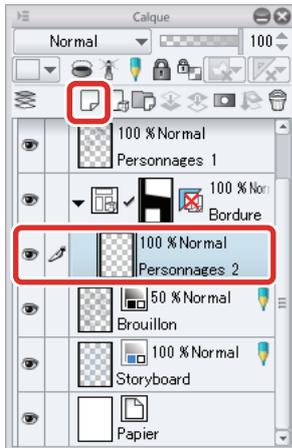


Le dessin des personnages dans les cadres 1 et 3 est maintenant terminé.

Note

[Anticrénelage] n'est pas appliqué aux lignes dessinées au cours de processus comme l'encrage lorsque la [Couleur basique d'expression] est Monochrome. Ceci peut donner un aspect grossier aux lignes sur l'écran de l'ordinateur.

- 6** Ensuite, dessinez les lignes principales du personnage dans le cadre 4. Lorsque le [Dossier de bordure de cadre] est sélectionné, cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque]. Changez le nom du calque pour « Personnages 2 ».



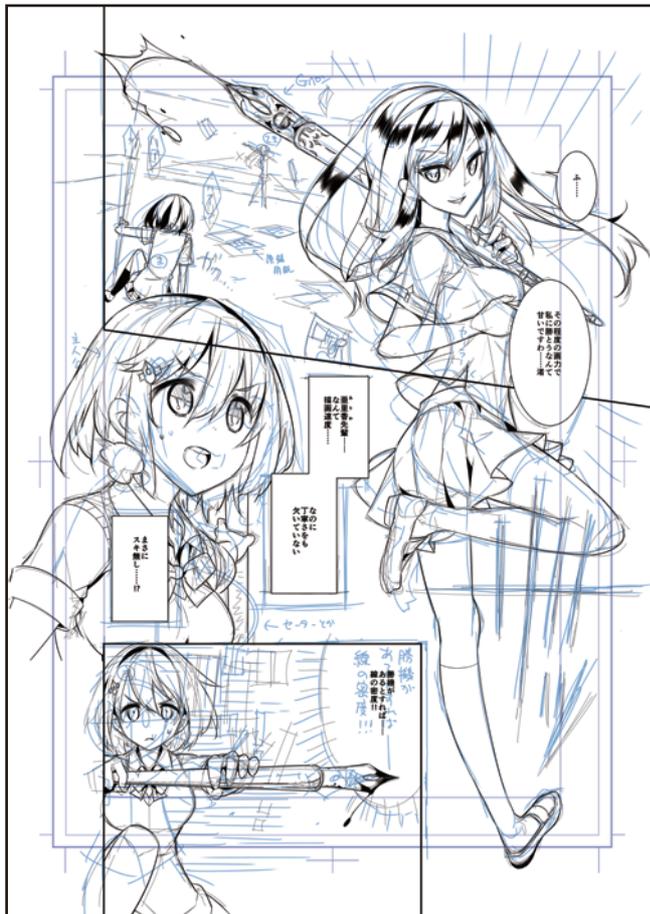
La zone blanche dans la figure ci-dessous est la zone de l'image qui s'affiche dans les cadres. Le contenu dessiné en dehors des lignes de bordure sur les calques du [Dossier de bordure de cadre] ne s'affiche pas.



7 Répétez ce processus pour dessiner le personnage du devant dans le cadre 1 sur le calque « Personnages 2 ».



8 Les lignes principales des personnages sont terminées.



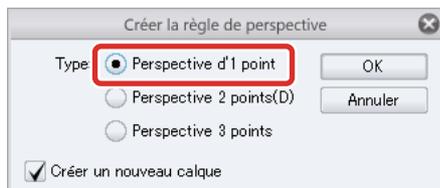
Pour plus de détails sur l'encrage, reportez-vous à « Guide avancé pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT ». Guide Basique » → « Encrage » .

Encrage du fond

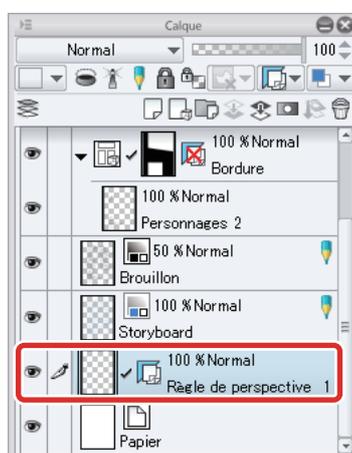
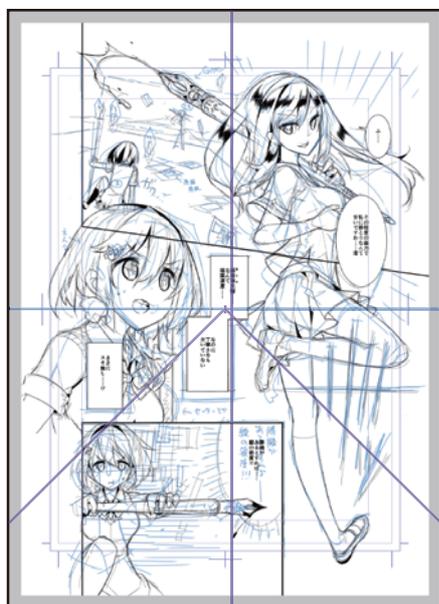
Encrez le fond pour terminer les lignes principales du fond. Dessinez le fond du cadre 1 en utilisant la [Règle de perspective].

1 Sélectionnez dans le menu [Calque] → [Règle - Cadre] → [Créer la règle de perspective].

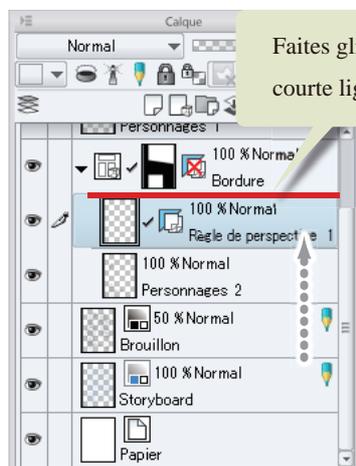
Configurez les paramètres de règle de perspective dans la boîte de dialogue [Créer la règle de perspective]. La [Perspective d'1 point] est sélectionnée pour cet exemple.



2 La règle de perspective est créée.



3 Dans la palette [Calque], changez l'ordre d'empilement des calques en faisant glisser le calque « Règle de perspective 1 » dans le dossier « Bordure ».

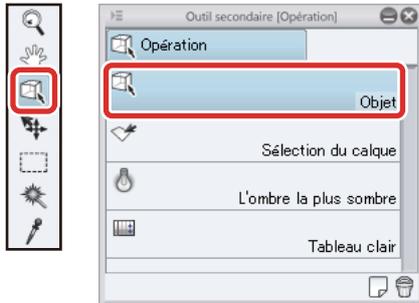


Faites glisser et déposez dans la zone avec la courte ligne rouge pour placer dans le dossier.

Note

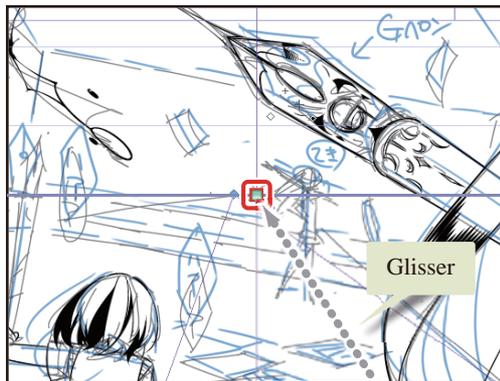
Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « Dessiner les petits détails » → « Dessiner les yeux (combiner les calques) » → « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .

4 Ajustez la position du point de fuite de la règle de perspective que vous avez créée. Sélectionnez dans l'outil [Opération] → [Objet].

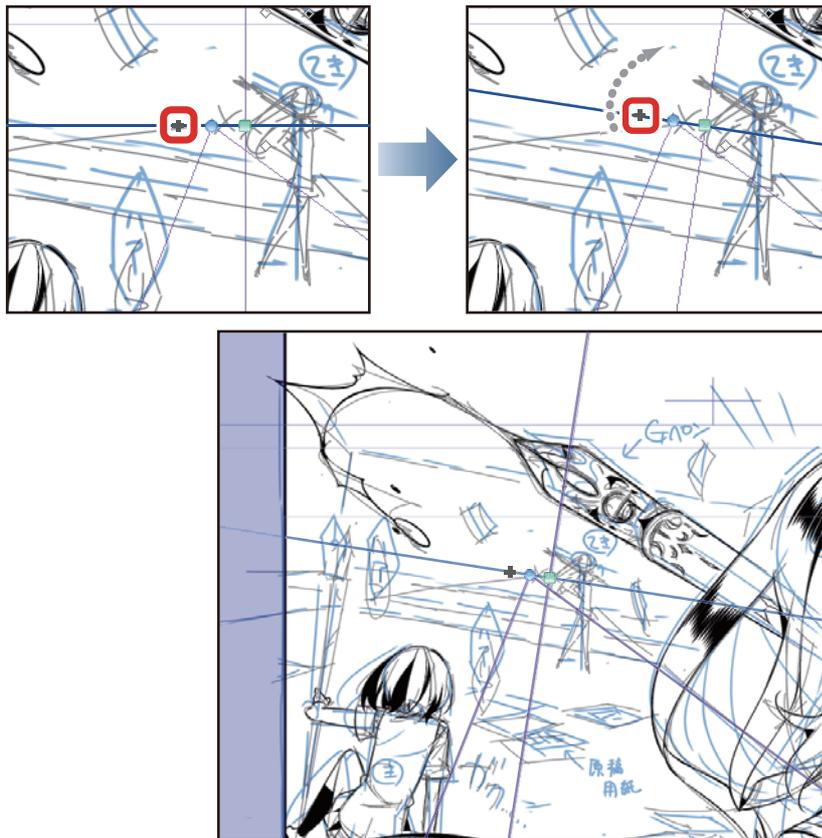


5 Comme le niveau des yeux est incliné dans le fond du cadre 1, inclinez le niveau des yeux de la règle de perspective en fonction du brouillon.

Sélectionnez la poignée servant à déplacer le niveau des yeux sur la règle de perspective que vous avez créée et déplacez le niveau des yeux pour qu'il corresponde à la ligne d'horizon dessinée dans le brouillon du cadre 1.

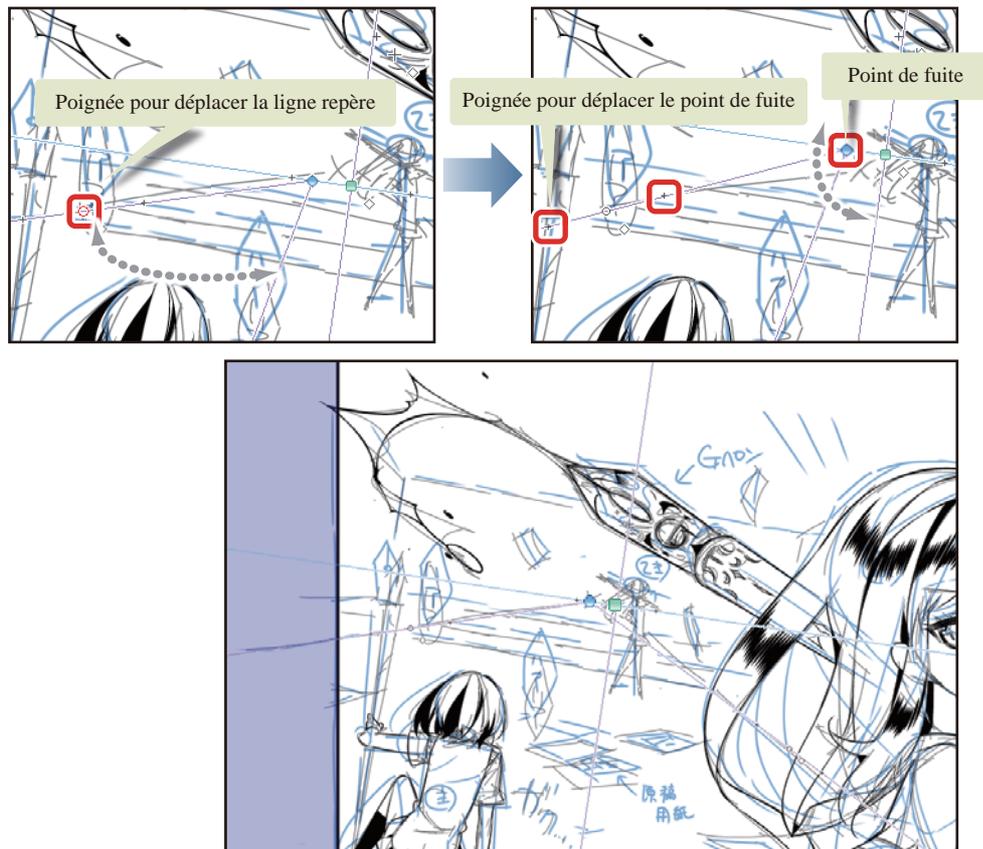


Faites glisser la poignée pour changer la direction du niveau des yeux de sorte qu'il corresponde à l'angle de la ligne d'horizon.



6 Faites glisser la ligne de repère pour ajuster la position du point de fuite en fonction du brouillon.

Ajustez le point de fuite pour le placer près de l'endroit où le personnage se dresse.



7 Vérifiez que l'icône [Magnétiser sur la règle spéciale] de la barre de commandes supérieure est activée.

Ceci vous permet de magnétiser la ligne sur la règle de perspective.

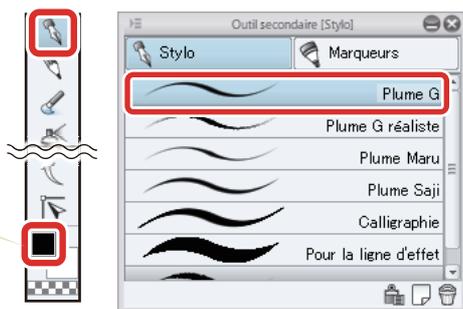


Note

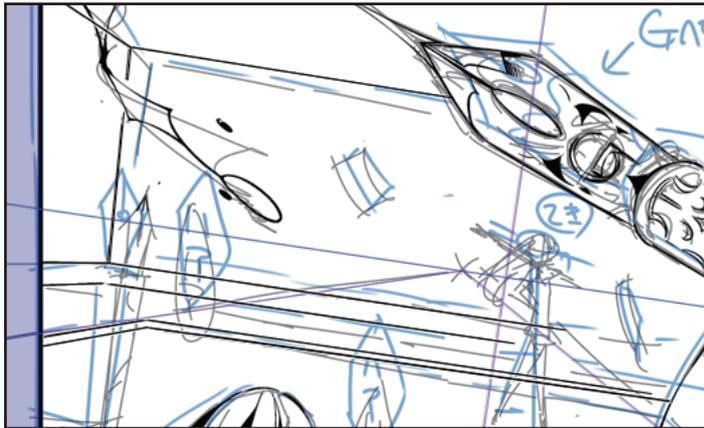
En général, [Magnétiser sur la règle spéciale] s'active automatiquement quand une règle de perspective est créée. Désactivez cette fonction si vous ne voulez pas magnétiser sur la règle.

8 Dessinez le fond avec la même [Plume G] que celle utilisée pour dessiner les personnages. Assurez-vous que le noir soit configuré comme couleur principale dans la palette [Outil].

Vérifiez que la couleur principale est le noir.



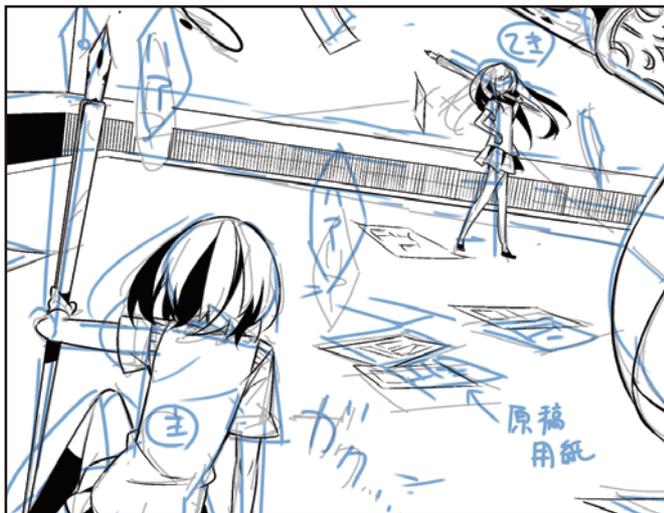
9 Dessinez le fond en gardant la ligne magnétisée sur la règle.



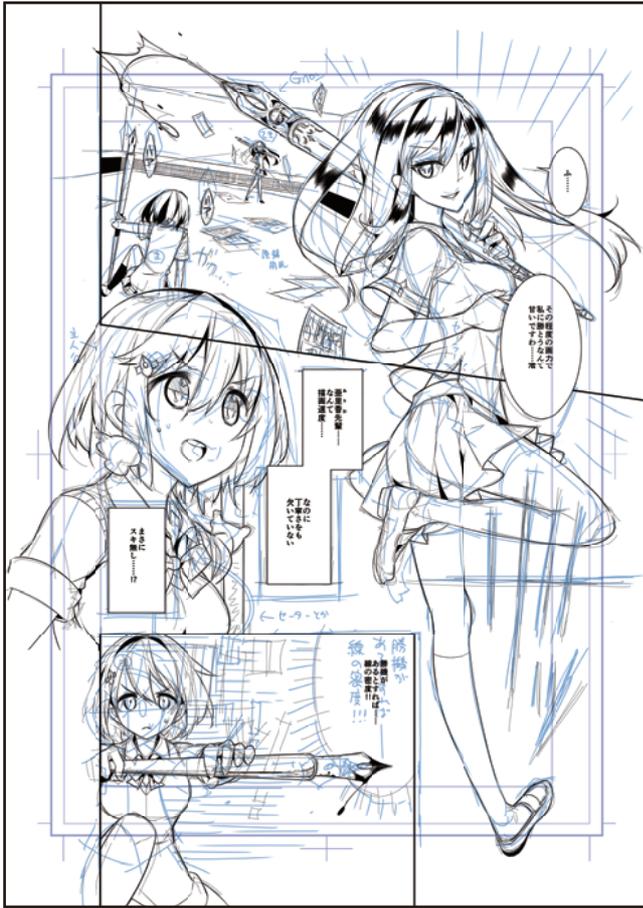
10 Lorsque vous avez fini de dessiner les lignes d'après la règle de perspective, désactivez la [Magnétiser sur la règle spéciale] dans la barre de commandes et ajoutez le personnage à l'arrière, ainsi que de petits éléments comme les brouillons de manga éparpillés dans la pièce.



Désactivez [Magnétiser sur la règle spéciale]

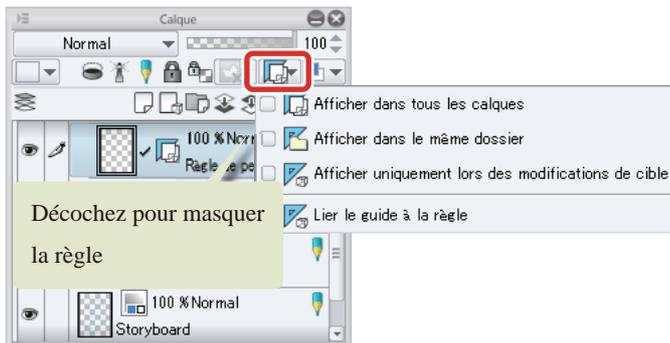


Les lignes principales du fond sont terminées.



Astuces : Masquer la règle de perspective

La [Règle de perspective] est encore affichée lorsque vous avez fini de dessiner le fond. Pour la masquer, sélectionnez dans la palette [Calque] → [Définir la zone d'affichage de règle] et décochez la boîte.



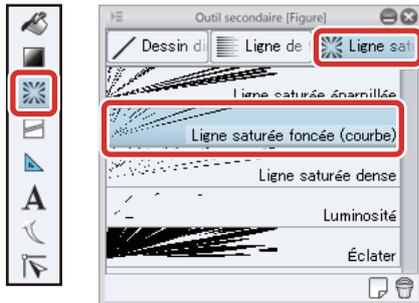
Encrage des lignes d'effet

Dessinez les lignes d'effet telles que les lignes saturées et les lignes de flux.

Lignes convergentes

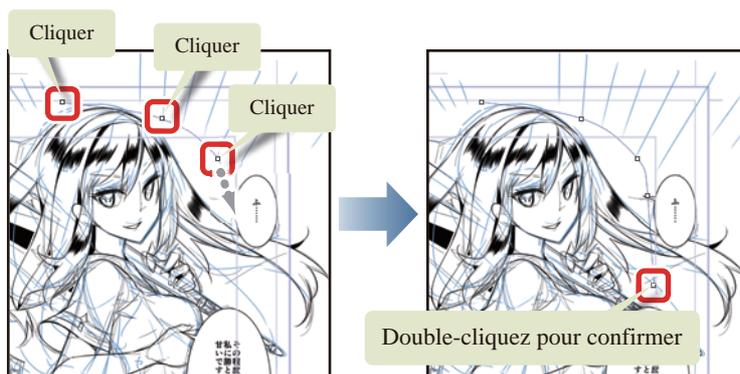
Dessinez les lignes saturées dans le fond du cadre 1. L'outil [Lignes convergentes] est utilisé dans ce cadre.

- 1 Sélectionnez dans l'outil [Figure] → [Lignes convergentes] → [Ligne saturée foncée (courbe)].**



- 2 Cliquez à droite du personnage dans le cadre 1 et spécifiez la zone avec une ligne courbe.**

Double-cliquez pour valider la zone de la ligne courbe que vous avez créée en utilisant [Ligne saturée foncée (courbe)].



Les lignes saturées sont créées.

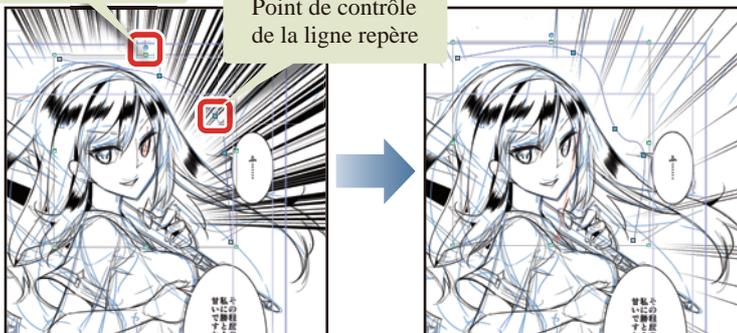


3 Les lignes saturées créées avec l'outil [Lignes convergentes] peuvent être ajustées ultérieurement avec l'outil [Objet].

Sélectionnez l'outil [Objet] dans la palette [Outil] et faites glisser les points de contrôle pour ajuster la zone des lignes saturées. La densité des lignes saturées est également trop élevée pour les paramètres initiaux. Lorsque l'outil [Objet] est sélectionné, ajustez les valeurs telles que [Écart de ligne] dans la palette [Propriétés de l'outil] en vérifiant l'effet sur la toile.

Poignée de la ligne repère

Point de contrôle de la ligne repère



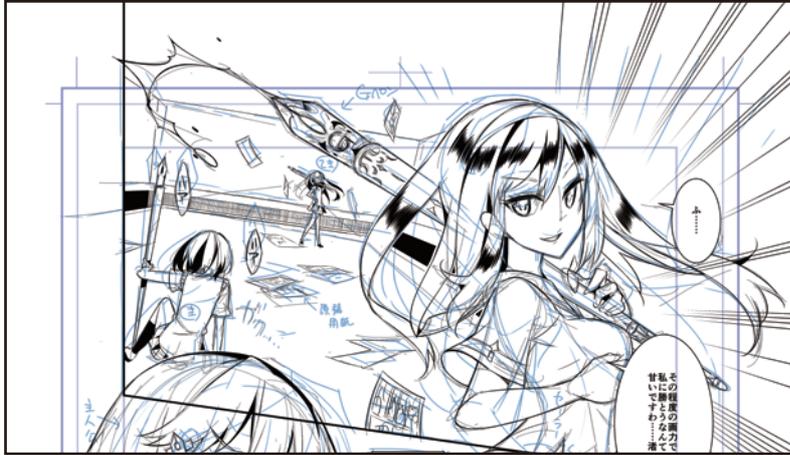
Cliquez pour étendre l'élément





Cliquez sur le repère « + » dans la palette [Propriétés de l'outil] ou dans la palette [Propriété du calque] pour afficher les paramètres concernés.

4 Les lignes saturées dans le cadre 1 sont maintenant terminées.

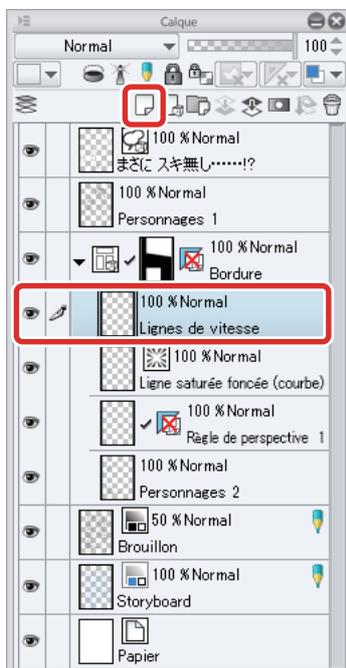


Lignes de vitesse

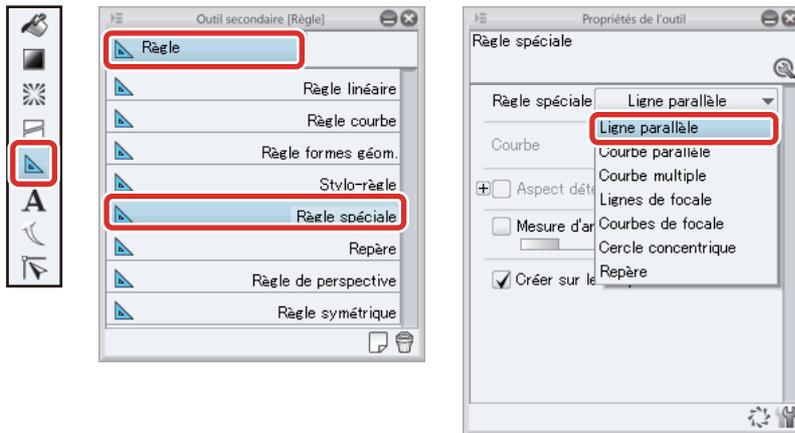
Dessinez les lignes de flux dans le fond du cadre 4. La [Règle spéciale] est utilisée dans ce cadre.

1 Sélectionnez le [Dossier de bordure de cadre] dans la palette [Calque] et cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].

Changez le nom du calque créé pour « Lignes de vitesse ».



2 Sélectionnez dans l'outil [Règle] → [Règle spéciale], puis sélectionnez [Ligne parallèle] dans [Règle spéciale] de la palette [Propriétés de l'outil].

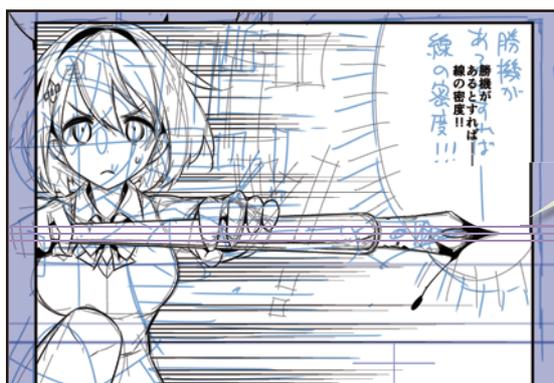


3 Cliquez sur la toile pour créer la [Règle ligne parallèle].



4 Dessinez avec l'outil [Stylo].

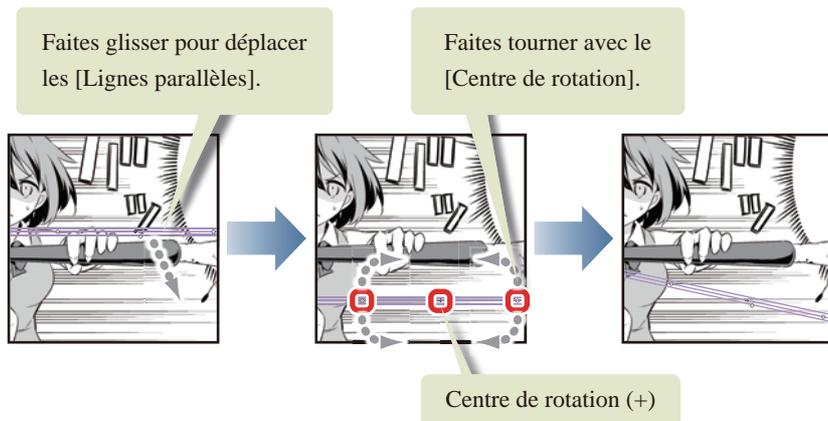
Les lignes tracées à main levée deviennent aussi des lignes parallèles selon les lignes de repère de la [Règle spéciale]. Variez la pression de stylo de sorte que les lignes s'estompent pour créer des lignes de flux (lignes de vitesse).



Il est possible de dessiner le long des lignes de repère.

Astuces : Déplacement de la [Ligne parallèle] dans la règle spéciale et modification de l'angle

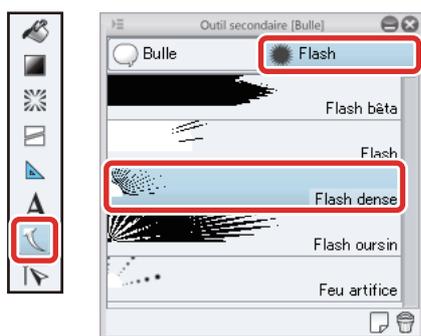
Vous pouvez changer le type de [Ligne parallèle] de la [Règle spéciale] pour obtenir l'angle et la position souhaités. Déplacez la [Ligne parallèle] dans la règle spéciale en faisant glisser sur les lignes de la règle avec l'outil [Objet]. Faire glisser le [Centre de rotation] sur la règle permet de changer l'angle.



Bulles en flash oursin

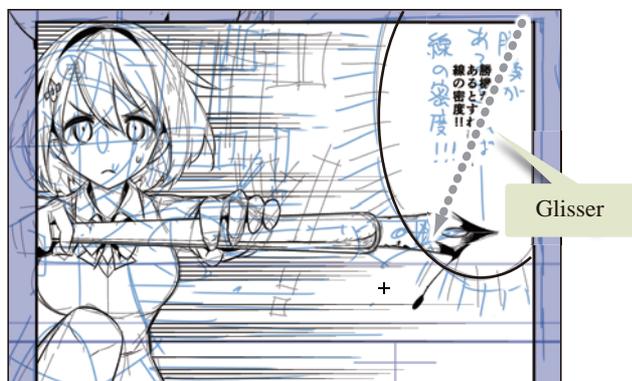
Créez une bulle en flash oursin.

- 1 Cliquez sur l'outil [Bulle] et sélectionnez [Flash] → [Flash dense] dans la palette [Outil secondaires].**



- 2 Sélectionnez le [Dossier de bordure de cadre] dans la palette [Calque].**

- 3 Faites glisser sur l'image pour dessiner une bulle en flash oursin en fonction du brouillon.**

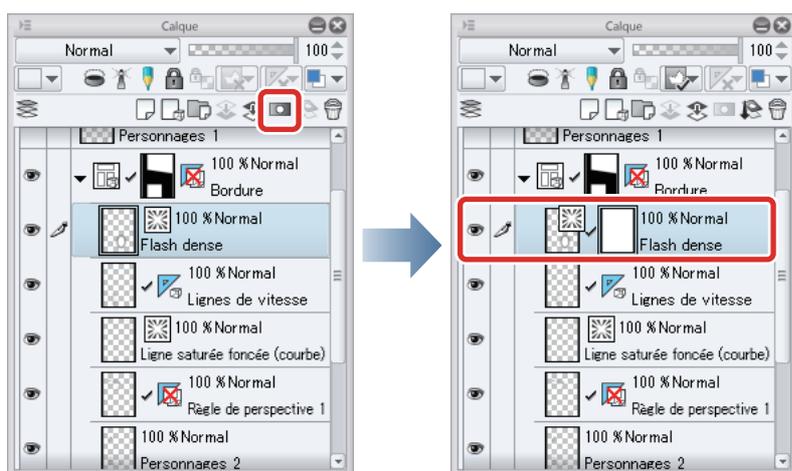


4 Sélectionnez l'outil [Objet] et configurez les paramètres suivants dans la palette [Propriétés de l'outil].



5 Corrigez la zone où la bulle couvre le personnage.

Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Ligne convergent » et cliquez sur [Créer le masque de calque].

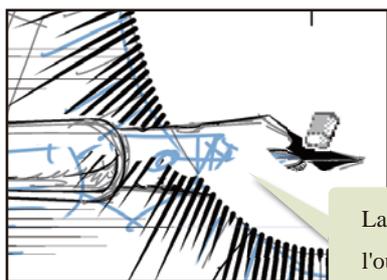


Vous ne pouvez pas utiliser les outils [Stylo] et [Gomme] sur des calques créés avec l'outil [Lignes convergentes]. Par conséquent, les corrections doivent être effectuées avec la fonction [Masque de calque].



L'utilisation du [Masque de calque] vous permet de masquer une partie du contenu dessiné sur le calque. Pour plus de détails sur les masques de calque, reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT User Guide](#) » → « Layer Menu » → « Layer Mask ».

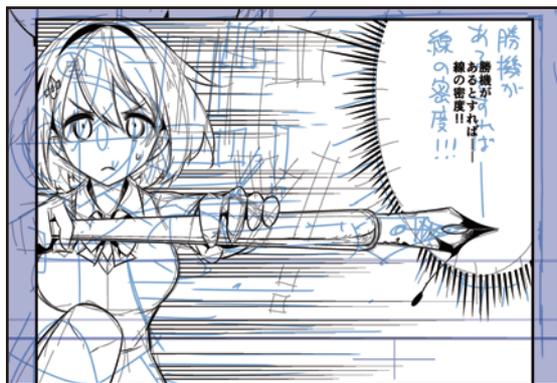
Sélectionnez l'outil [Gomme] → [Plus fort] et parcourez la zone où la bulle recouvre les personnages pour masquer la zone.



La zone tracée par l'outil [Gomme] est masquée.

L'outil [Gomme] agit sur le masque de calque, ce qui signifie que la bulle n'est pas effacée mais qu'elle est cachée par le masque.

6 La bulle en flash oursin est maintenant terminée.



En sélectionnant les outils secondaires [Ligne saturée] et [Ligne de flux] de l'outil [Figure], ou l'outil secondaire [Flash] de l'outil [Bulle], vous pouvez facilement dessiner divers types de lignes saturées et de lignes de flux en configurant les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil]. L'outil [Règle] permet aussi d'utiliser des fonctions telles que la [Règle spéciale], grâce à laquelle vous pouvez dessiner des lignes parallèles, des cercles concentriques ou des lignes d'approche, et la [Règle de perspective] qui permet de dessiner avec précision les fonds et les formes.



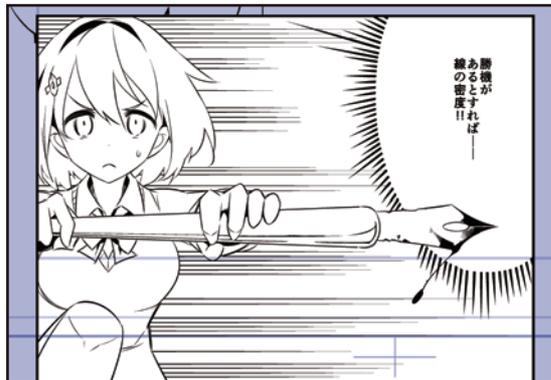
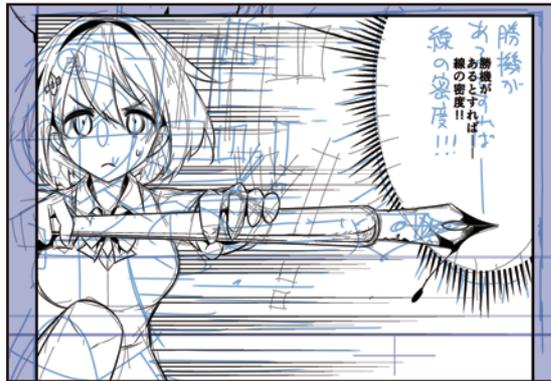
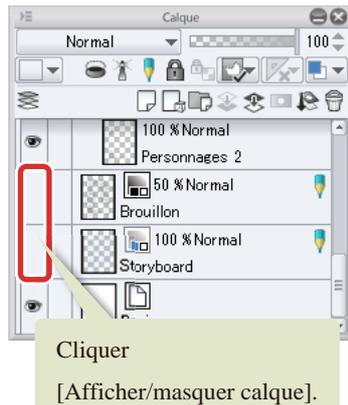
Remplissage monochrome

Créez un nouveau calque et remplissez en monochrome avec l'outil [Remplir].

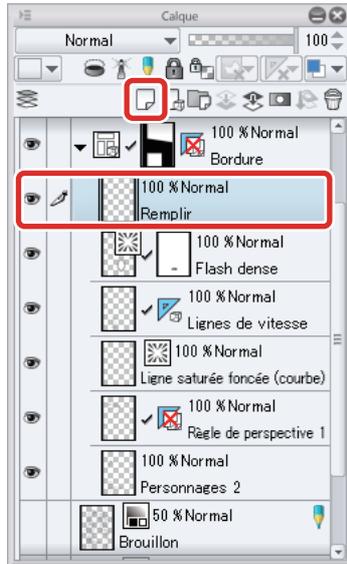
Création d'un calque pour remplir en monochrome

Créez un calque pour remplir en monochrome, puis remplissez le personnage encré et le fond en monochrome noir.

- 1 Le brouillon et le storyboard ne seront pas utilisés à partir de ce point, donc masquez le calque « Brouillon » et le calque « Storyboard » dans la palette [Calque].**



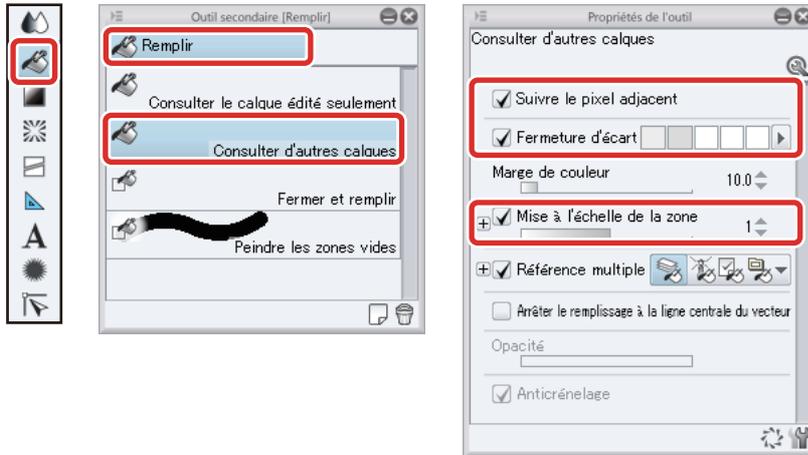
- 2 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque]. Changez le nom du calque créé pour « Remplir ».**



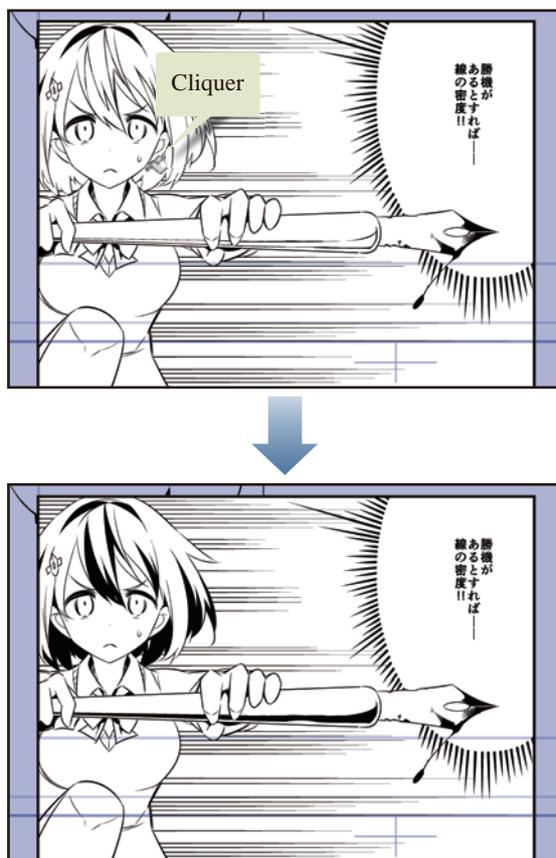
- 3 Sélectionnez l'outil [Stylo] et dessinez les lignes de bordure de la zone pour remplir en monochrome.**



- 4** Sélectionnez l'outil [Remplir], puis sélectionnez la palette [Outil secondaire] → [Remplir] → [Consulter d'autres calques]. Configurez les propriétés dans la palette [Propriétés de l'outil] comme indiqué ci-dessous.



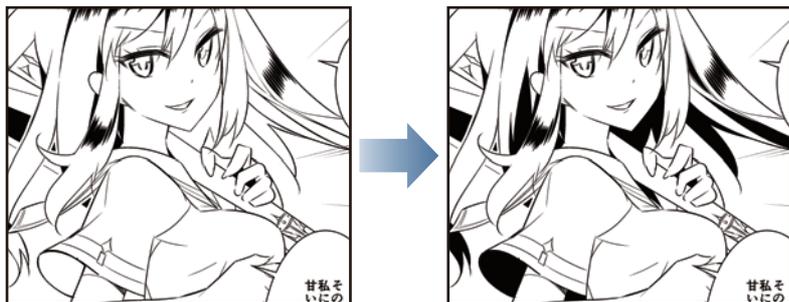
- 5** Cliquez sur les zones du contenu dessiné dans le calque « Personnages 2 » à remplir en monochrome et remplissez les zones.



- 6** Répétez ce processus pour remplir les cadres 1 et 3 en monochrome. Sélectionnez le calque « Personnages 1 » dans la palette [Calque] et cliquez sur [Nouveau calque de pixelisation] pour créer un nouveau calque.

Changez le nom du calque créé pour « Remplir 2 ».

7 Suivez le même processus pour remplir en monochrome avec les outils [Stylo] et [Remplir].



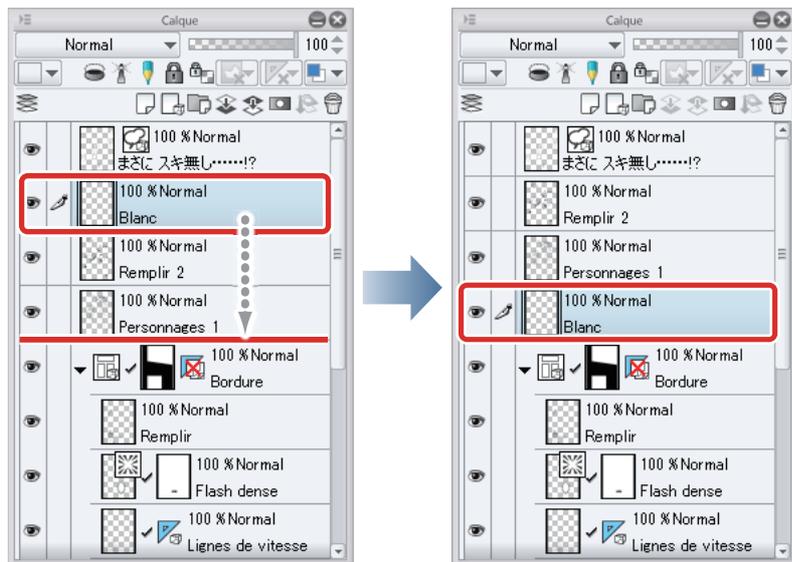
8 Le remplissage en monochrome est terminé.



Remplissage en blanc (avant la termination)

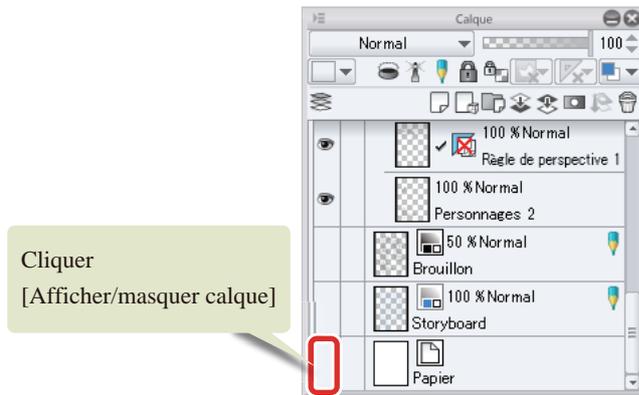
Dans certaines zones, les lignes de bordure dépassent sur les personnages. Remplissez ces zones de blanc afin que les parties des lignes de bordure passant sur les personnages soient dissimulées derrière ceux-ci.

- 1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque].**
- 2 Changez le nom du calque créé pour « Blanc ». Changez l'ordre d'empilement des calques de sorte que le calque « Blanc » se trouve en dessous du calque « Personnages 1 ».**



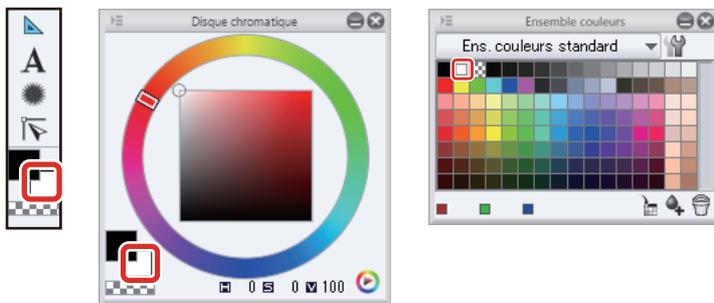
Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « Dessiner les petits détails » → « Dessiner les yeux (combiner les calques) » → « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .

- 3 Masquez le calque [Papier] dans la palette [Calque] afin que les zones remplies de blanc soient facilement repérables.**

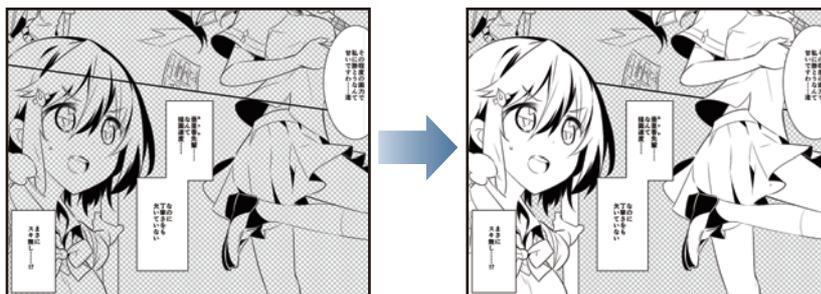


- 4 Vérifiez que la couleur secondaire dans la palette [Outil] est le blanc et cliquez sur la couleur secondaire.**

Si le blanc n'est pas défini comme [Couleur secondaire], sélectionnez-le dans une palette telle que la palette [Ensemble couleurs].



- 5 Utilisez les outils [Stylo] et [Remplir] comme lorsque vous remplissez en monochrome pour combler en blanc les zones du personnage où passent les lignes de bordure.**



- 6 Lorsque vous avez terminé le remplissage en blanc, affichez à nouveau le calque « Papier » dans la palette [Calque].**

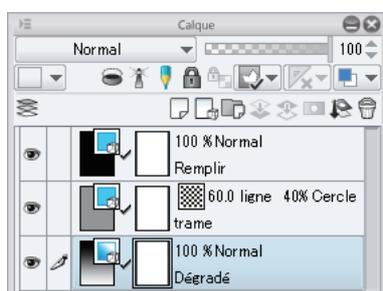
Termination (trames et dégradés)

Pour les brouillons de mangas destinés à l'impression monochrome, les teintes (de fins points noirs) sont utilisées pour créer des demi-teintes grises. CLIP STUDIO PAINT dispose de calques dédiés aux teintes et aux dégradés. Utilisez-les pour recréer des éléments comme les ombres et les couleurs des vêtements des personnages.

Astuces : Que sont les calques de remplissage monochrome, de trame et de dégradé ?

CLIP STUDIO PAINT dispose des calques dédiés suivants :

- Calque [Remplir] : Un calque qui est créé lorsque vous remplissez avec une couleur spécifique.
- Calque [Trame] : Un calque qui est créé lorsque vous collez une teinte spécifique. Ceci est créé en appliquant un ton à un calque rempli en monochrome.
- Calque [Dégradé] : Un calque qui est créé lorsque vous dessinez un dégradé.

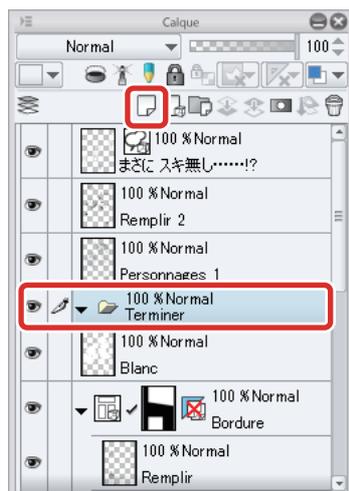


Collage d'un calque de trame

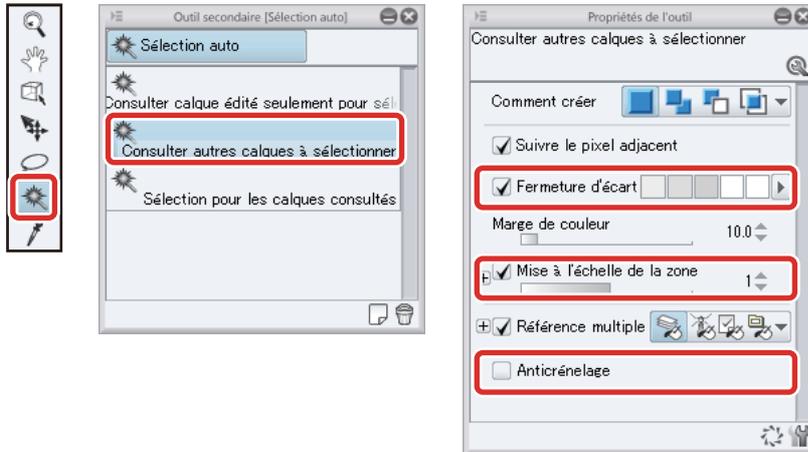
Créez une sélection et collez un calque de teinte.

1 Dans la palette [Calque], créez un [Dossier de calque] pour gérer les calques de teinte ensemble.

Cliquez sur [Nouveau dossier de cadres] dans la palette [Calque] pour créer un dossier de calque. Changez le nom du dossier de calque pour « Terminer ».



- 2** Sélectionnez l'outil [Sélection auto], puis sélectionnez la palette [Outil secondaire] → [Sélection auto] → [Consulter autres calques à sélectionner]. Configurez les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil] comme indiqué ci-dessous.



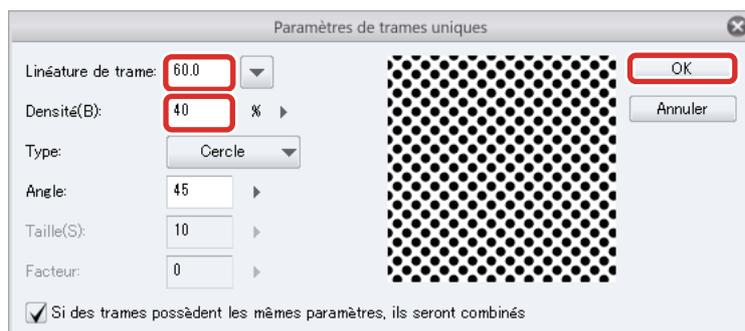
- 3** Cliquez sur la zone dans laquelle coller une teinte et créer une sélection.



- 4** Cliquez sur [Nouvelle trame] dans le [Lanceur de zone sélectionnée].



- 5** Dans la boîte de dialogue [Paramètres de trames uniques], réglez le [Linéature de trame] et la [Densité] comme indiqué ci-dessous et cliquez sur [OK].



- 6** La teinte est collée. Un calque [Remplissage en monochrome] avec teinte est créé dans la palette [Calque] lorsque la teinte est collée.



La zone est automatiquement désélectionnée après la création de la teinte si la teinte est créée dans le [Lanceur de zone sélectionnée]. Dans d'autres cas, désélectionnez la zone en cliquant sur [Désélection] dans le [Lanceur de zone sélectionnée] ou en sélectionnant dans le menu [Sélection] → [Désélect].

- 7** Pour coller la même teinte dans d'autres zones, sélectionnez le calque [Remplissage en monochrome] que vous avez créé dans la palette [Calque] et ajoutez-le aux autres zones avec les outils [Remplir] et [Stylo].



Lorsque vous sélectionnez un calque [Remplissage en monochrome] dans la palette [Calque], cliquez sur le nom du calque ou sur la vignette du masque calque, et non sur la vignette du calque.

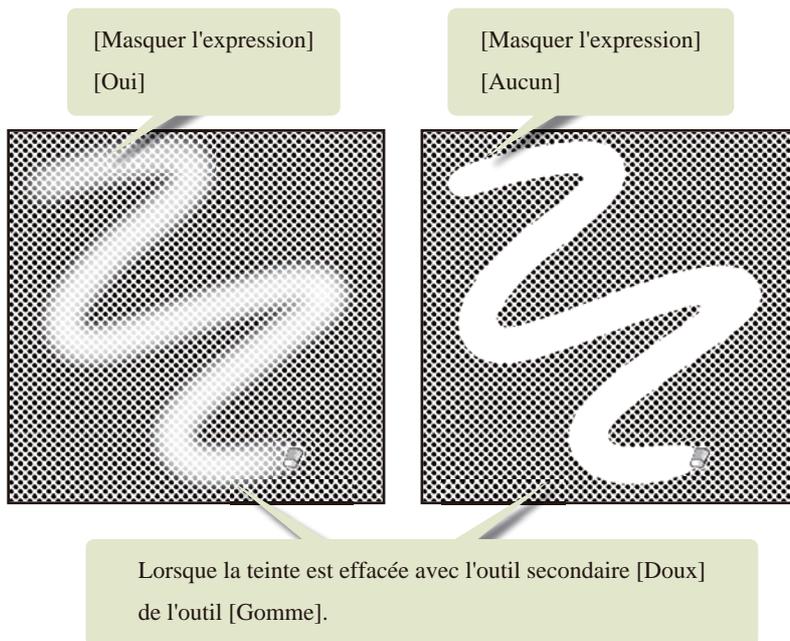
8 Répétez les étapes 2 à 7 pour coller des trames dans d'autres zones de la toile, en variant la densité et le linéature de trame pour créer diverses trames.

En changeant les valeurs de [Densité] et de [Linéature de trame] dans la boîte de dialogue [Paramètres de nouvelle trame] de l'étape 5, vous pouvez créer un nouveau calque [Remplir] avec différents paramètres.



Astuces : Postérisation de masque

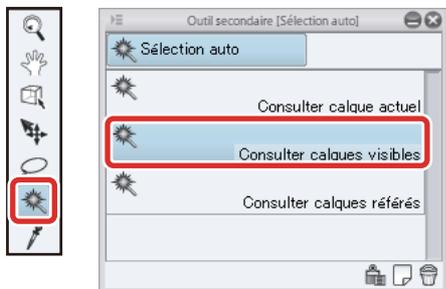
Lorsque le ton est appliqué à des calques comme [Remplissage en monochrome], [Masquer l'expression] est réglé sur [Oui] dans la palette [Propriété du calque]. Les résultats d'opérations comme le fait d'effacer avec l'outil secondaire [Doux] de l'outil [Gomme] diffèrent selon le réglage de [Masquer l'expression] sur [Oui] ou [Non]. Le contenu est aussi imprimé différemment si dans [Paramètres d'impression] → [Couleur d'expression] est réglée sur [Bichromie (trame)] ou [Bichromie (seuil)].



Collage d'une trame de dégradé

Les « teintes de dégradé » sont des teintes comportant un dégradé foncé à clair. Dans cet exemple, les teintes de dégradé sont utilisées pour ajouter de la profondeur et exprimer la direction de la lumière.

- 1 Sélectionnez l'outil [Sélection auto] dans la palette [Outil] et sélectionnez dans la palette [Outil secondaire] → [Consulter autres calques à sélectionner].**

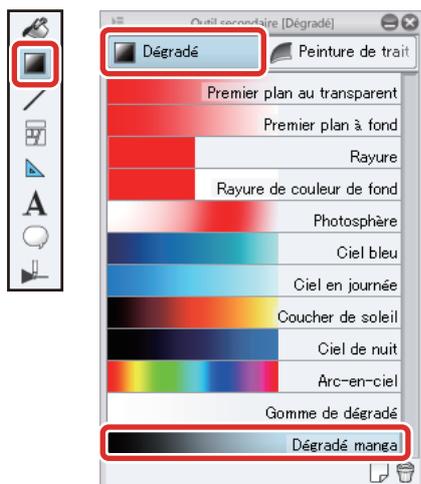


- 2 Cliquez sur la zone dans laquelle coller la teinte de dégradé et créer une sélection.**

Pour appliquer un dégradé continu sur plusieurs zones, maintenez enfoncée la touche [Maj] et sélectionnez des zones en plus pour sélectionner les zones ensemble.



- 3** Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez dans [Dégradé] → [Dégradé manga] dans la palette [Outil secondaire].

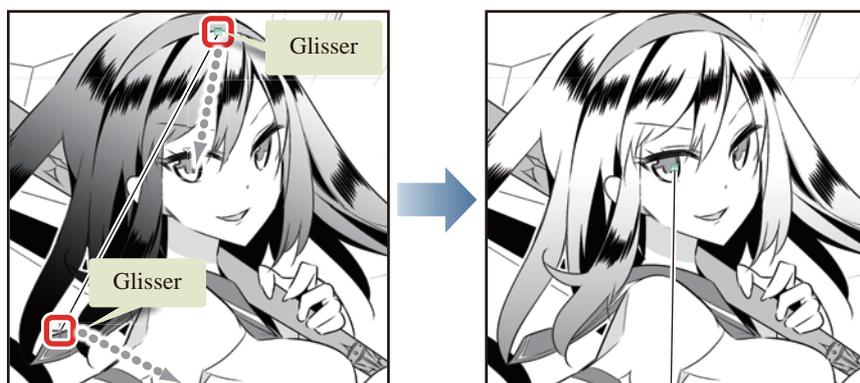


- 4** Faites glisser dans la direction selon laquelle appliquer le dégradé.



- 5** Cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

- 6** Ajustez la direction et la position du dégradé en sélectionnant l'outil [Objet] dans la palette [Outil] et en faisant glisser la poignée d'opération sur la toile.





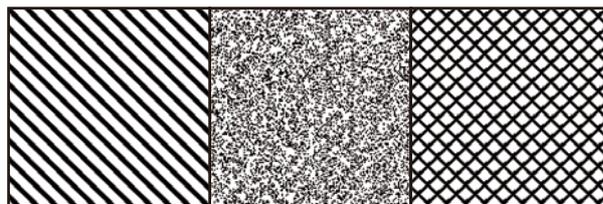
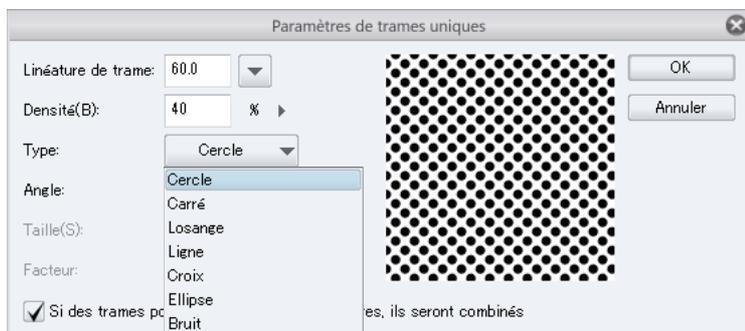
Le dégradé peut être créé plus précisément en configurant les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil]. Pour plus de détails sur la création de dégradés, reportez-vous à « [CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide](#) » → « Tool and Sub Tool Categories » → « Gradient ».

Suivez le même processus pour les autres zones, en créant une sélection dans la zone pour laquelle appliquer les teintes de dégradé, puis en collant le dégradé.

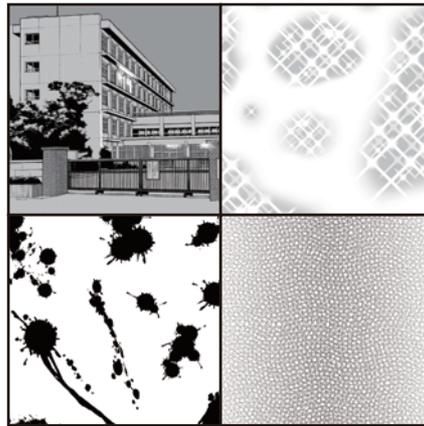
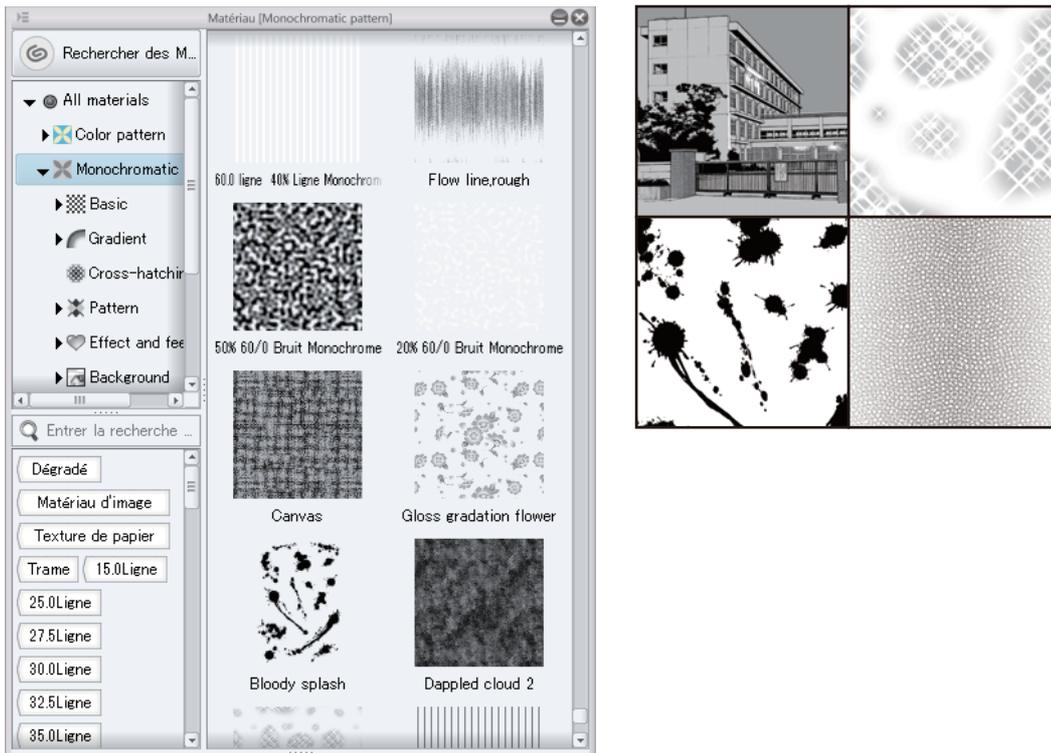


Astuces : Trames autres que les points

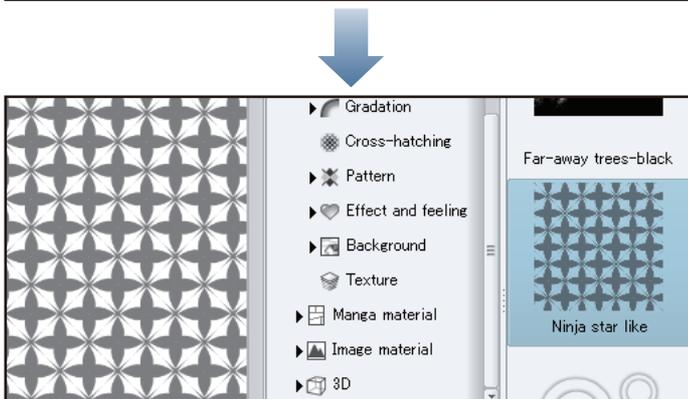
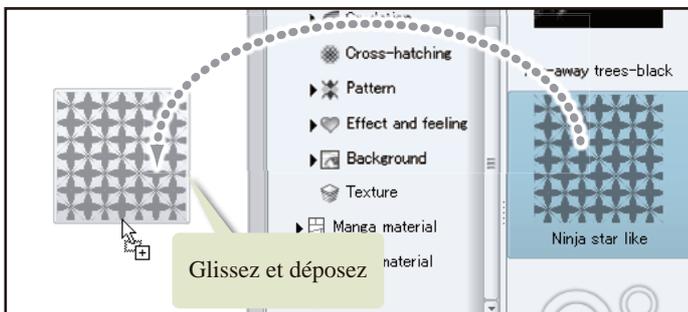
En plus des points et des dégradés, divers styles de teintes sont disponibles dans CLIP STUDIO PAINT. En changeant le [Type de trame] dans [Paramètres de trames uniques], vous pouvez utiliser des teintes telles que les lignes parallèles et le bruit (motif de sable).



Des styles de teintes complexes, par exemple les motifs, les hachures et les fonds sont aussi enregistrés dans la palette [Matériau].



Vous pouvez faire glisser les trames depuis la palette [Matériau] et les déposer sur la toile pour les utiliser. Créez une sélection pour ajouter une teinte à la zone sélectionnée.



Onomatopées

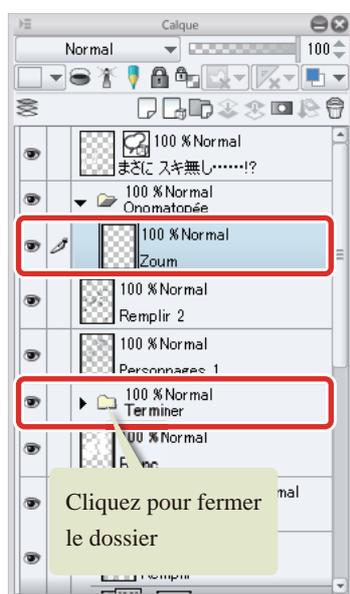
Dessinez des lignes pour l'onomatopée au moyen d'outils comme l'outil [Stylo].

1 Cliquez sur [Nouveau dossier de cadres] dans la palette [Calque] pour créer un dossier de calque. Changez le nom du dossier de calque créé pour « Onomatopée ».

Changez l'ordre d'empilement des calques de sorte que le dossier « Onomatopée » se trouve directement en dessous du dossier « Calque de bulle ».

2 Quand le dossier « Onomatopée » a été créé dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] pour créer un calque de pixellisation. Changez le nom du calque créé pour « Zoom ».

Remettez de l'ordre dans la palette [Calque] en cliquant sur les repères [▼] à côté du dossier de bordure de cadre « Bordure » et du dossier « Terminer » pour fermer les dossiers.



Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « Dessiner les petits détails » → « Dessiner les yeux (combinaison des calques) » → « Dessiner le blanc de l'œil » → « Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad. » .



3 Sélectionnez la couleur principale dans la palette [Outil].

Vérifiez que la couleur principale est le noir. Si une couleur autre que le noir est sélectionnée, sélectionnez le noir avec une palette telle que [Ensemble couleurs].



- Configurez une grande taille de pinceau pour l'outil [Stylo] et écrivez « Zoom » comme lettrage d'effet sonore.



- Cliquez à nouveau sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] et changez le nom du calque pour « Boum ».

- Écrivez « Boum » comme lettrage d'effet sonore.

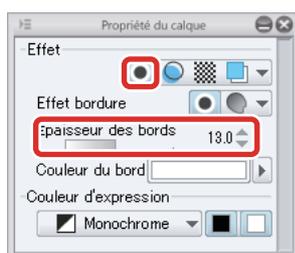
Après avoir dessiné les contours du texte en noir avec l'outil [Stylo], changez la couleur de dessin sur le blanc et remplissez les contours avec l'outil secondaire [Se référer au calque édité seulement] de l'outil [Remplir].



Ajout de bords aux onomatopées

Ajoutez des bords autour de l'onomatopée.

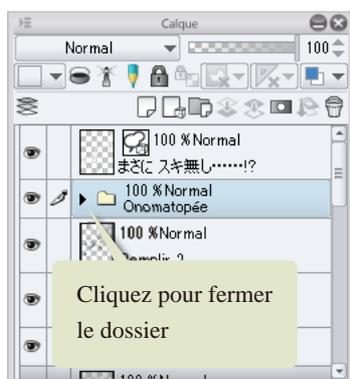
- Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Zoom ».
- Cliquez sur [Effet bordure] dans la palette [Propriété du calque] et cliquez sur [Bords] dans [Effet bordure]. Réglez l'Épaisseur des bords sur « 13 ».





*Le vert sert à accentuer le bord blanc de cette image.

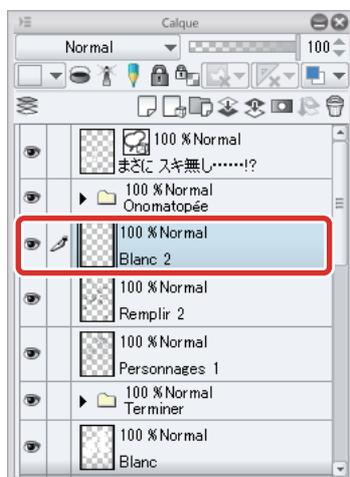
3 Remettez de l'ordre dans la palette [Calque] en cliquant sur le repère [▼] à côté du dossier « Onomatopées » pour fermer le dossier.



Corrections

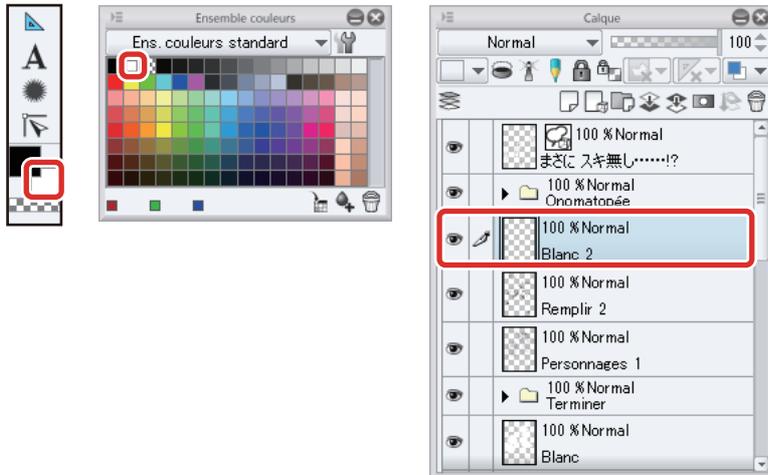
Faites des corrections telles que l'ajout de bords blancs aux zones où les bordures de ligne ne sont pas facilement repérables.

1 Dans la palette [Calque], créez un nouveau calque de pixellisation au-dessus du calque « Remplir 2 » et configurez « Blanc 2 » comme nom du calque.



2 Sélectionnez la couleur secondaire dans la palette [Outil].

Si le blanc n'est pas la couleur secondaire, sélectionnez-le dans une palette telle que la palette [Ensemble couleurs].



3 Dessinez en blanc au moyen d'outils comme l'outil [Stylo]. Dessinez également en blanc autour du personnage.



*Le vert sert à accentuer le bord blanc de cette image.

Note

Pour sélectionner le contenu dessiné dans un calque, maintenez enfoncée la touche [Ctrl] et cliquez sur la vignette du calque pour sélectionner la zone dessinée.

4 Tous les cadres sont maintenant terminés.

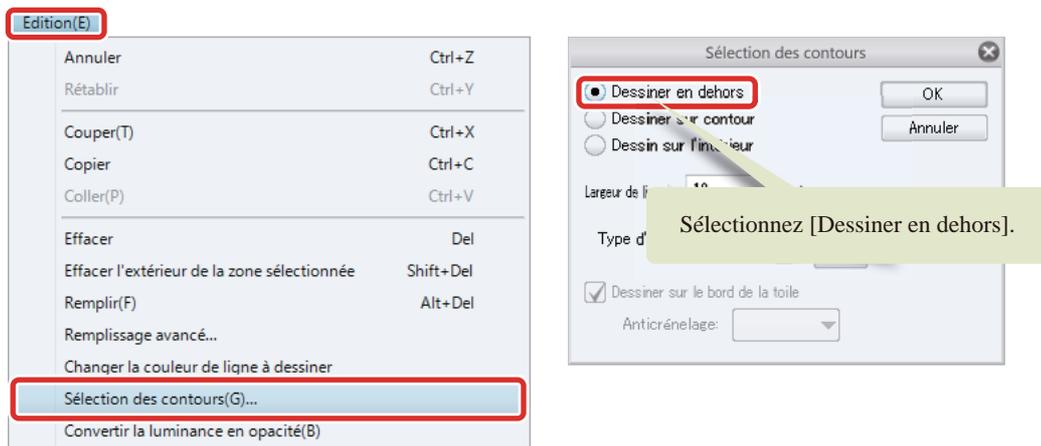


Astuces : À propos des contours blancs

Les contours blancs servent à ajouter un bord blanc autour d'éléments tels que les personnages. L'ajout de contours blancs fait ressortir le personnage (ou autre) et le rend plus visible.

Vous pouvez ajouter des contours blancs en dessinant avec l'outil [Stylo] ou en créant le contour d'une sélection.

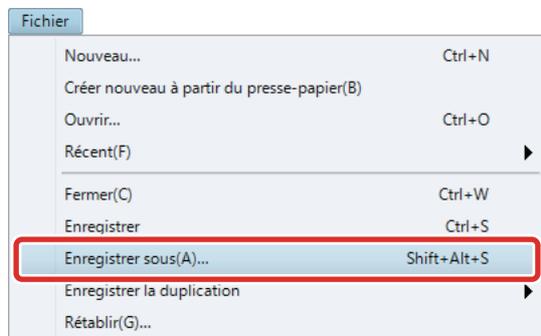
Pour créer un contour blanc à partir d'une sélection, créez la zone pour laquelle effectuer le contour en blanc au moyen de l'outil [Sélection]. Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Sélection des contours], puis sélectionnez [Dessiner en dehors] dans la boîte de dialogue [Sélection contour] pour dessiner un contour blanc.



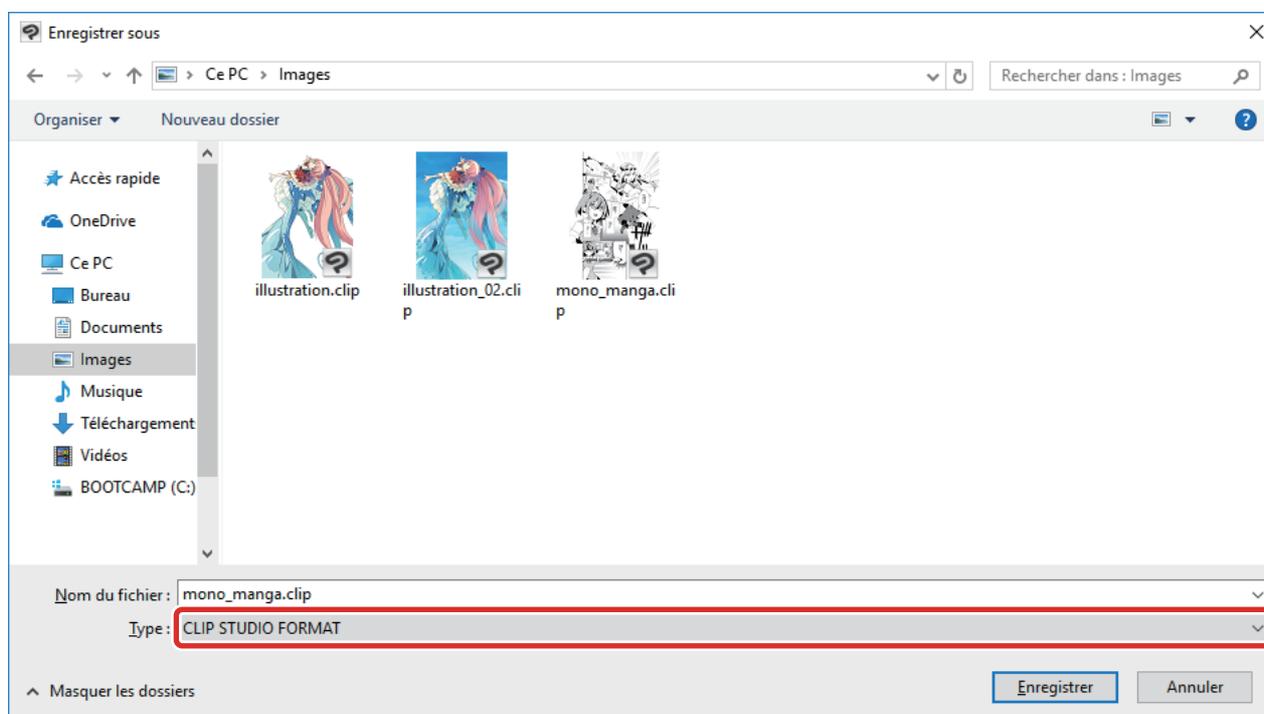
Enregistrement du fichier

CLIP STUDIO PAINT enregistre les fichiers au CLIP STUDIO FORMAT (extension : .clip).

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enregistrer sous].



Enregistrez les fichiers dans CLIP STUDIO FORMAT (extension : .clip) dans la boîte de dialogue [Enregistrer sous].



Note Pour ouvrir le fichier enregistré, sélectionnez le menu [Fichier] → [Ouvrir le fichier].

Astuces : Formats pour l'enregistrement de fichiers

CLIP STUDIO FORMAT (extension : clip)

Les données de la toile actuellement ouverte sont enregistrées et toutes les informations de calque sont conservées. Les images créées dans CLIP STUDIO PAINT sont enregistrées au CLIP STUDIO FORMAT (extension : .clip).

Format de document Adobe Photoshop (extension : psd) et format de document volumineux dans Adobe Photoshop (extension psb)

Les calques ne sont pas combinés lors d'un enregistrement avec [Enregistrer sous] ou [Enregistrer la duplication]. Lorsque vous enregistrez avec [Exporter], tous les calques sont combinés en un seul calque. Toutes les informations sur les calques uniques à CLIP STUDIO PAINT tels que [Trame] et [Règle spéciale] sont rejetées lors de l'enregistrement.

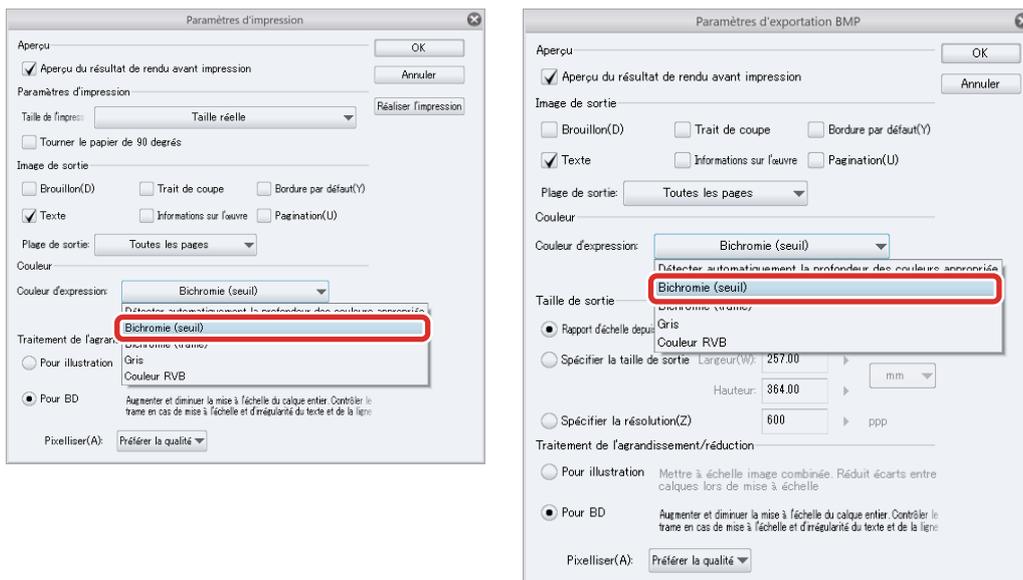
BMP, JPEG, PNG, TIFF et Targa

Tous les calques sont combinés lors de l'enregistrement des données. Toutes les informations de calque sont rejetées.

Impression [Windows/macOS]

Pour imprimer un manga avec des teintes ou des illustrations en monochrome, sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Paramètres d'impression], puis sélectionnez [Bichromie (seuil)] pour la [Couleur d'expression] dans la boîte de dialogue [Paramètres Impression].

Configurez les mêmes paramètres dans le menu [Fichier] → [Exporter (calque simple)] même si vous exportez dans un format général d'image, par exemple BMP.



Sur iPad, la fonction d'impression ne peut pas être utilisée.

Astuces : Types de bichromie

Lorsque dans [Masquer l'expression] → [Postérisation] est réglée sur [Oui] dans [Trame] comme effet dans la palette [Propriété du calque], le masque peut être flouté par une postérisation grise, mais cet effet n'est pas imprimable en bichromie. Lors d'une impression en bichromie, le résultat diffère si la [Bichromie (seuil)] ou la [Bichromie (trame)] est sélectionnée comme [Couleur d'expression] dans la boîte de dialogue [Paramètres d'impression].

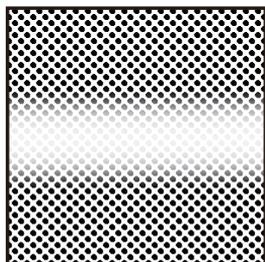
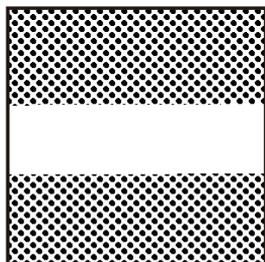
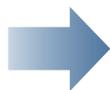


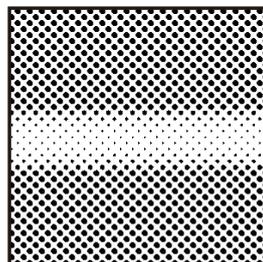
Image d'origine

Postérisation de l'expression du masque : Oui



Lors d'une exportation avec

[Bichromie (seuil)]



Lors d'une exportation avec

[Bichromie (trame)]

Bichromie (seuil)

Les zones foncées sont imprimées en noir et les zones claires en blanc, avec une luminosité de 50 % comme seuil.

Bichromie (trame)

La postérisation des zones opaques est tramée selon la [Linéature de trame] sur la toile.

Guide de manga couleur [PRO/EX] pour dessiner un manga dans CLIP STUDIO PAINT

Cette section explique comment colorer un manuscrit créé avec le guide monochrome et dessiner un manga en couleur.

Processus de création d'un manga en couleur

Suivez les étapes ci-dessous pour dessiner un manga en couleur.

Préparez la création d'un manga en couleur

Suivez les exemples du manuel pour le manga monochrome afin de créer un manga en couleur. Masquez les bulles, les effets sonores et les calques créés en tant que teintes lorsque vous préparez la mise en couleur.



Mettez en couleur les personnages

Créez un calque pour chaque partie et colorez chaque calque en utilisant les outils [Remplir] et [Aquarelle]. Les calques créés sont rangés dans le [Dossier de calque].



Mettez en couleur le fond

Utilisez des outils comme l'outil [Décoration] pour colorer les images. Les attributs des lignes d'effet pour le manga en couleur, par exemple la couleur et le nombre de lignes, peuvent être modifiés en changeant les valeurs dans la palette [Propriétés de l'outil].



Colorez la 4e bordure de cadre

Les zones à l'intérieur des bordures cadre peuvent être colorées comme les personnages et les fonds. Des opérations similaires sont possibles pour les effets sonores.



Dessinez et ajustez les petits détails

Mettez en couleur les lignes principales des personnages. Dessinez les petits détails au moyen d'outils comme l'outil [Stylo]. La teinte des couleurs dans chaque zone colorée peut être ajustée en changeant le mode de combinaison du calque.



Préparations avant de créer un manga en couleur

Colorez le manuscrit que vous avez créé avec le guide de manga monochrome pour créer un manga en couleur.

Préparations

Dans votre manuscrit manga monochrome, [Monochrome] est paramétré en tant que [Couleur basique d'expression] de la toile. Si vous créez un nouveau calque et l'utilisez pour colorer avec le paramètre actuel, le calque s'affiche en monochrome. Réglez la [Couleur basique d'expression] de la toile sur [Couleur].

Modification des propriétés de toile

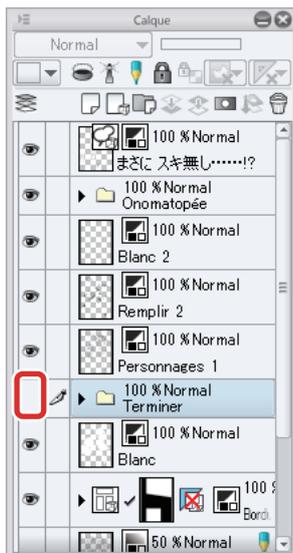
Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Propriétés de toile]. Dans la boîte de dialogue [Propriétés de toile], réglez la [Couleur basique d'expression] sur [Couleur] et cliquez sur [OK].



Dans ce cas, les images sont créées avec une résolution de [600 ppp] car vous utilisez le manga créé avec le guide de manga monochrome. En général, une résolution d'environ [300 ppp] à [350 ppp] est recommandée lors de la création d'un manga en couleur.

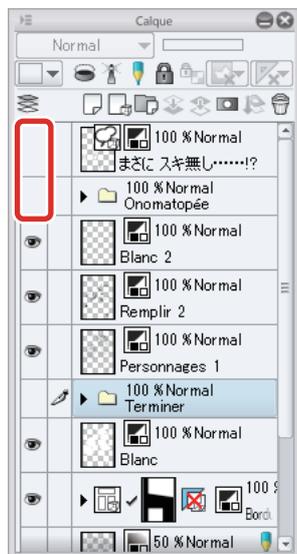
Masquer Calque réalisé comme trame

Les calques [Remplissage en monochrome] avec une teinte que vous avez créés avec le guide de manga monochrome se trouvent dans le dossier « Terminer ». Masquez ce dossier, car vous n'utiliserez pas ces calques pour le manga en couleur. Dans la palette [Calque], sélectionnez le dossier « Terminer » et cliquez sur [Afficher/masquer calque] pour masquer le dossier « Terminer ».



Masquer le calque [Bulle] et le dossier « Onomatopée »

Masquez le calque [Bulle] et le dossier « Onomatopée » pour faciliter le processus de mise en couleur. Affichez le calque [Bulle] quand vous avez fini la mise en couleur et affichez le dossier « Onomatopée » lorsque vous êtes prêt à mettre en couleur les onomatopées (le cas échéant).



Mise en couleur des personnages

Dans cette section, vous allez mettre en couleur les personnages des cadres 1 et 3. Créez un calque séparé pour colorer chaque personnage ainsi que le fond.

Astuces : Opérations Spécifiques de iPad

Sur l'iPad, certaines opérations peuvent différer. Pour les opérations spécifiques l'iPad, veuillez vous référer au point suivant.

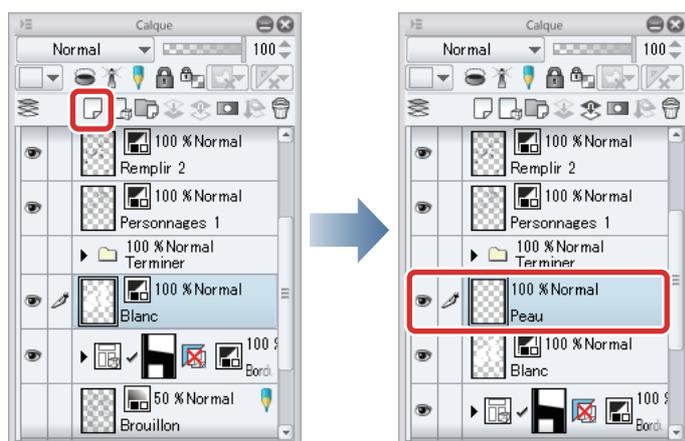
- Configuration écran : « Démarrage » → « Lors de l'utilisation d'un iPad. »
- Utilisation convenable de touches de combinaison : « Liste des raccourcis fréquemment utilisés » → « Clavier Latéral (iPad) »
- Utilisation de l'outil de dessin : « Première brouillon » → « Utilisation des outils de dessin (iPad) »
- Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad : « Qu'est-ce qu'un calque ? » → « Astuces : Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad »

Mise en couleur de la base

Ajoutez la couleur de base du personnage. Dans cette section, vous allez mettre en couleur la peau du personnage du cadre 1.

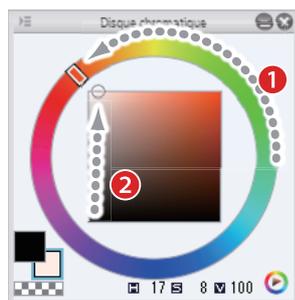
1 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Blanc » et cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] pour créer un nouveau calque.

Changez le nom du calque créé pour « Peau ».

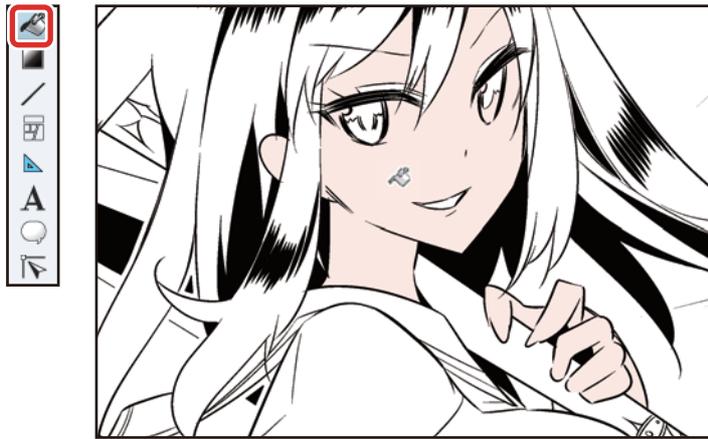


2 Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Disque chromatique] pour afficher la palette [Disque chromatique].

Utilisez la palette [Disque chromatique] pour sélectionner des couleurs qui ne figurent pas dans la palette [Ensemble couleurs]. Dans cet exemple, la couleur pêche est sélectionnée. Utilisez le cercle extérieur (1) pour sélectionner la teinte et le carré central (2) pour ajuster la luminosité et la saturation (c'est-à-dire à quel point la couleur doit être vive).



3 Cliquez sur la zone à mettre en couleur pour remplir la zone entourée de lignes.

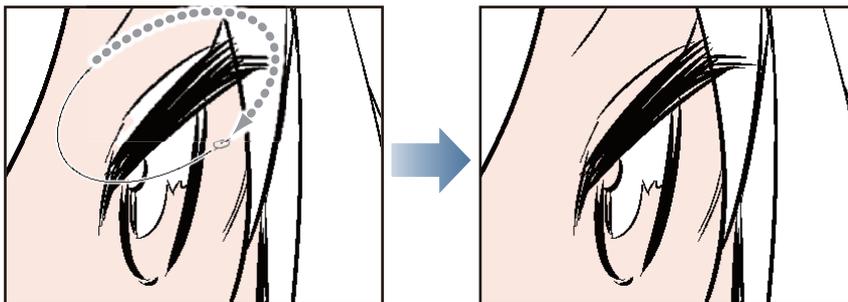
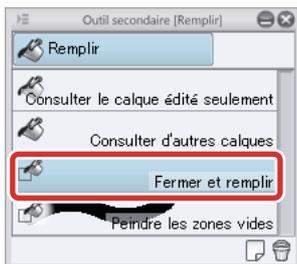


Pour plus de détails sur le remplissage en couleur et les méthodes basiques de coloration, reportez-vous à « Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → . Guide Basique » → « Mise en couleur basique » .

Note

Astuces : Si de petites zones restent vides

Si de petites zones ne sont pas remplies, sélectionnez l'outil [Remplir] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Fermer et remplir] dans la palette [Outil secondaire]. En fermant les zones vides, vous pouvez remplir uniquement les zones entre les lignes fermées.

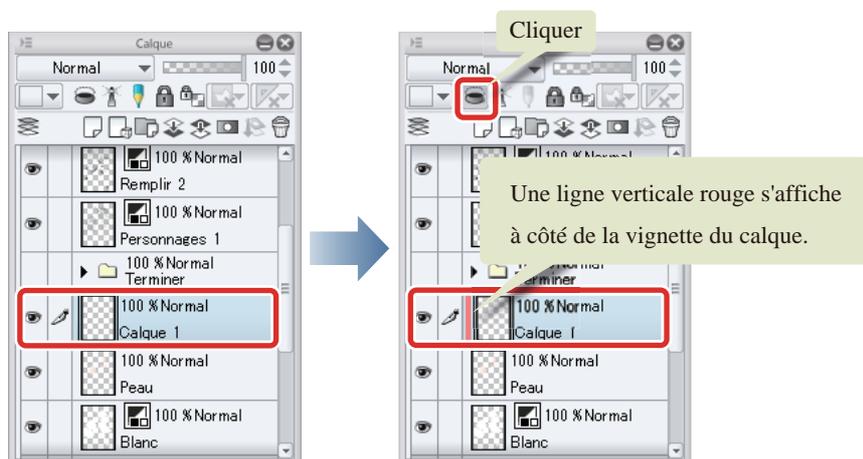


Mise en couleur des ombres

Créez un nouveau calque et remplissez les ombres du personnage. Dans cette section, vous allez ajouter des ombres à la peau.

1 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Peau ». Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] pour créer un calque de pixellisation.

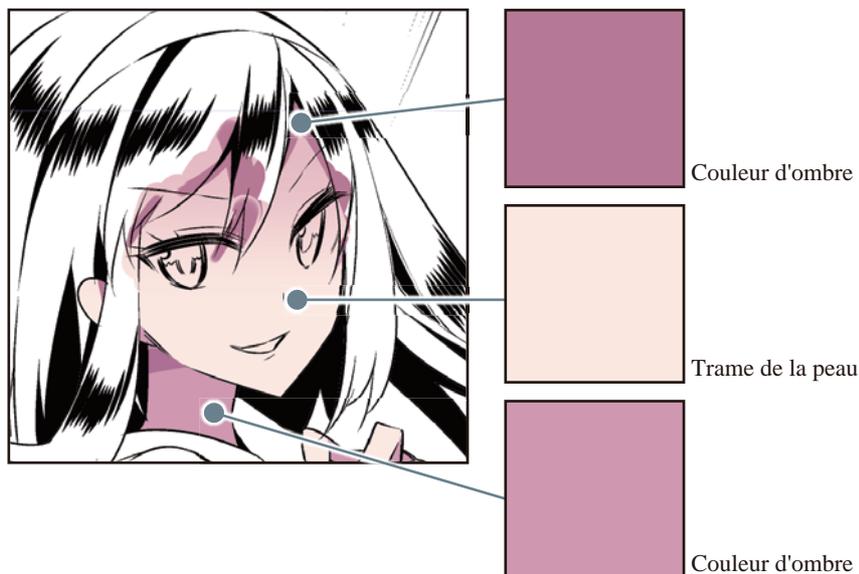
2 Activez [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].



En activant [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur], vous pouvez vous référer au calque juste en dessous afin que le dessin sur le calque sélectionné soit confiné à cette zone. Pour plus de détails, reportez-vous à « Guide avancé pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → . Guide avancé » → « [Retoucher une œuvre avec la fonction d'écrêtage](#) » .



3 Dessinez les zones d'ombre sur la peau avec des outils tels que [Aquarelle] et [Stylo].



4 La mise en couleur du calque « Peau » est maintenant terminée.



Les zones où il y a eu un débordement, par exemple les cheveux, sont colorées en plaçant un autre calque dessus. Pour plus de détails, reportez-vous à → « [Mise en couleur d'autres parties](#) » .

Rangement dans un dossier de calque

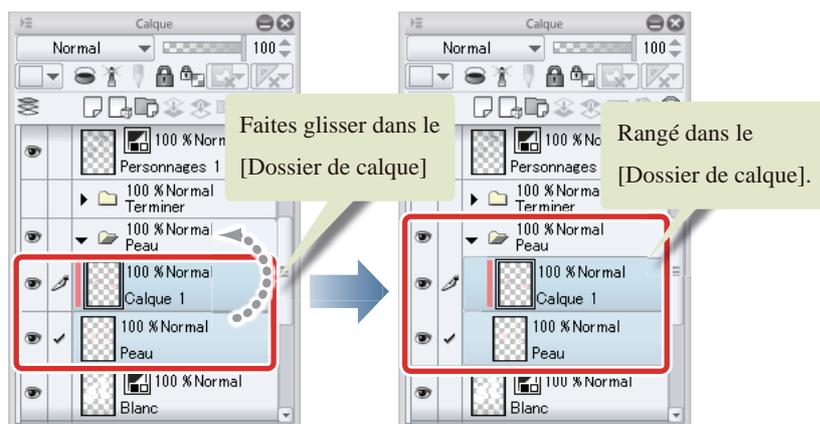
Afin de travailler plus facilement avec calques multiples, créez un dossier de calque pour les ranger. Rangez les deux calques utilisés pour colorer la peau dans le dossier de calque.

1 Cliquez sur [Nouveau dossier de cadres] dans la palette [Calque] pour créer un dossier de calque.

Le nom peut être changé en double-cliquant sur le nom du dossier de calque.

2 Sélectionnez les calques utilisés pour la mise en couleur et faites-les glisser pour les déposer dans le dossier de calque.

Les calques sélectionnés sont rangés dans le dossier de calque.



- Pour sélectionner des calques multiples, cliquez sur les calques tout en maintenant enfoncée la touche [Ctrl].
- Pour sélectionner un groupe de calques consécutifs, cliquez sur les calques tout en maintenant enfoncée la touche [Maj].

Mise en couleur d'autres parties

Suivez le même processus pour colorer d'autres parties, par exemple les cheveux et les vêtements.

1 Créez un nouveau calque pour chaque partie et colorez chaque partie.



Note Pour colorer une zone en blanc, par exemple le blanc des yeux, sélectionnez le blanc dans la palette de couleur. Ne remplissez pas avec une couleur transparente.

2 Si vous créez calques multiples pour une même partie, créez un dossier de calque pour cette partie et rangez-y les calques.

La mise en couleur du personnage est maintenant terminée.



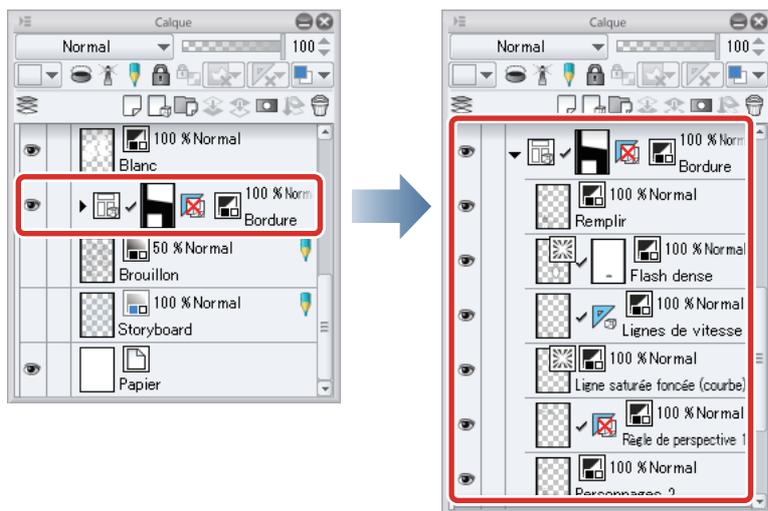
Mise en couleur du fond

Comme pour les personnages, vous allez mettre en couleur le fond des cadres 1 et 3.

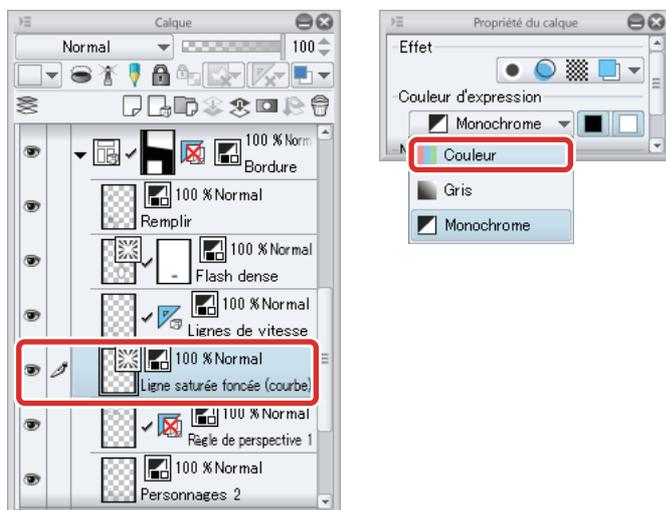
Modification des lignes convergentes

Éditez le [Calque de lignes convergentes] que vous avez créé avec le guide de manga monochrome.

- 1 Cliquez sur le repère [▼] à côté du [Dossier de bordure de cadre] dans la palette [Calque] pour fermer le dossier.

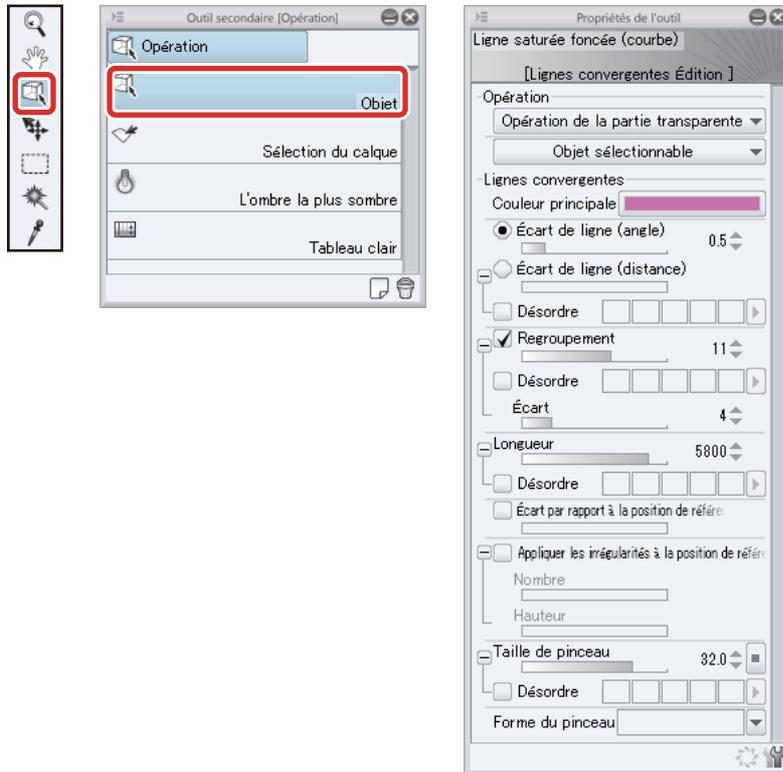


- 2 Sélectionnez le calque « Ligne saturée foncée (courbe) » et passez la [Couleur d'expression] de [Monochrome] à [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].



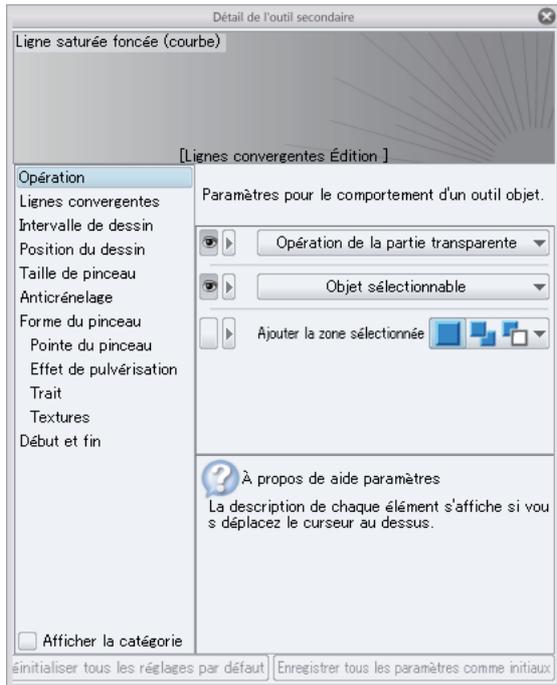
3 Sélectionnez l'outil secondaire [Objet] de l'outil [Opération] et configurez les paramètres dans la palette [Propriétés de l'outil] comme indiqué ci-dessous.

Sélectionnez du rose foncé comme [Couleur principale] dans la palette [Disque chromatique]. Cette couleur est aussi appliquée comme [Couleur principale] dans la palette [Propriétés de l'outil].

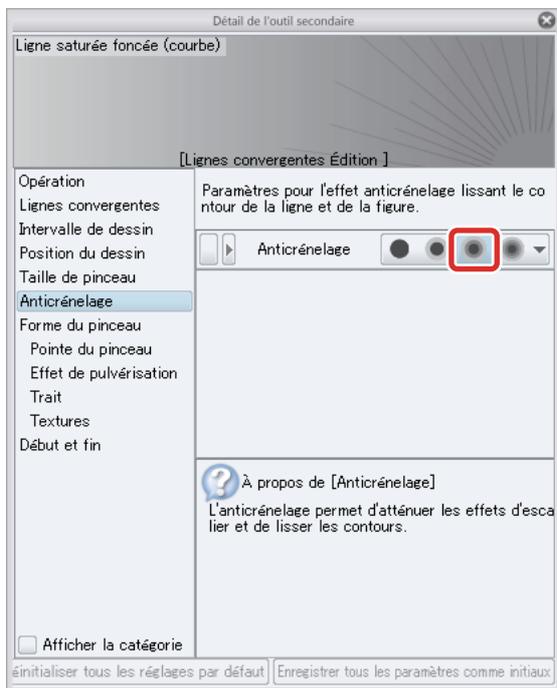


Les paramètres ci-dessus ont été modifiés afin d'exprimer les lignes saturées de manière adéquate pour un manga en couleur. Pour configurer les mêmes paramètres que dans le guide de manga monochrome, utilisez les paramètres de « Guide de manga monochrome pour dessiner un manga dans CLIP STUDIO PAINT [PRO/EX] » → « Encrage du fond » → « Encrage des lignes d'effet » .

4 Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Détail de l'outil secondaire] pour afficher la palette [Détail de l'outil secondaire].



5 Sélectionnez [Moyen] pour [Anticrénelage] dans la palette [Détail de l'outil secondaire].



En activant [Anticrénelage], vous pouvez exprimer des couleurs avec différentes teintes.



La palette [Détail de l'outil secondaire] vous permet d'éditer tous les réglages concernant l'outil, y compris ceux qui ne s'affichent pas dans la palette [Propriétés de l'outil].

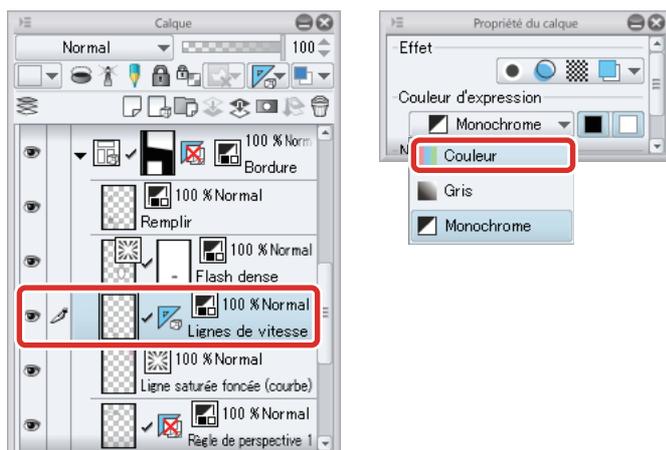
6 Les lignes saturées sont maintenant terminées.



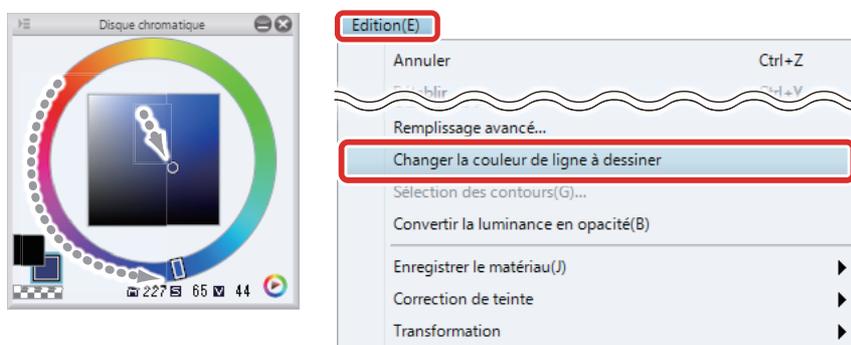
Modification des lignes de vitesse

Changez le calque « Lignes de vitesse » pour colorer comme avec les lignes saturées.

- Sélectionnez le calque « Lignes de vitesse » et passez la [Couleur d'expression] de [Monochrome] à [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].**

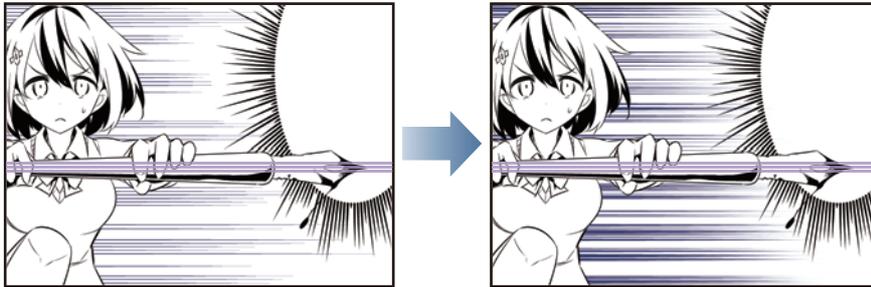


- Sélectionnez du bleu foncé dans la palette [Disque chromatique]. Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Changer la couleur de ligne à dessiner].**



La couleur des lignes de flux passe à la couleur sélectionnée comme [Couleur principale].

- 3** Activez [Magnétiser sur la règle spéciale] dans la [Barre de commandes]. Dessinez le long de la règle spéciale pour ajouter davantage de lignes de flux.



- 4** Les lignes de flux sont maintenant terminées.



Mise en couleur avec l'outil de décoration

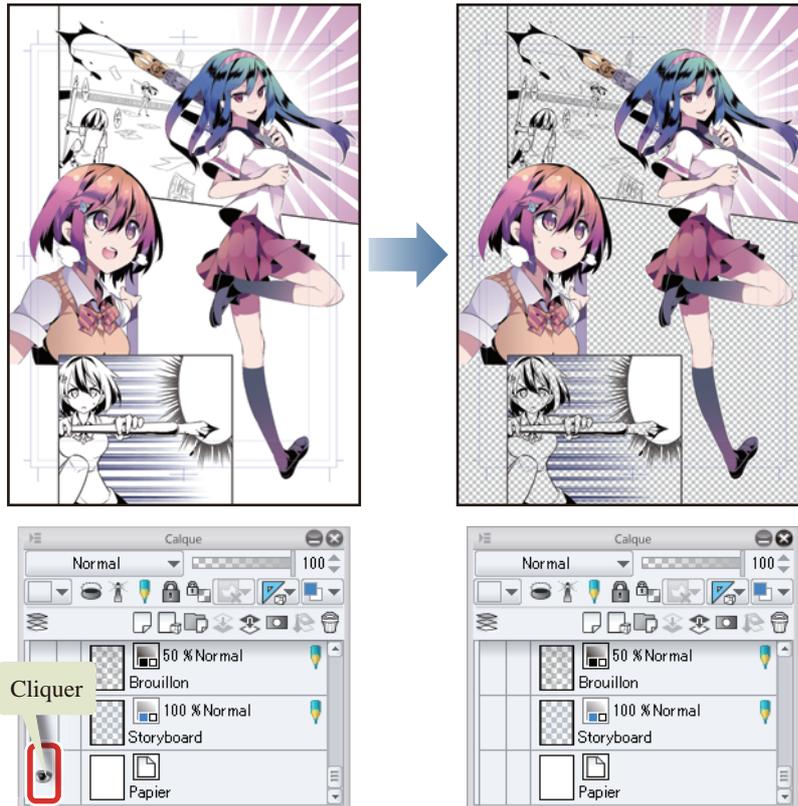
Colorez le fond des cadres 2 et 3 au moyen de l'outil [Décoration].

Préparation des calques

Préparez les calques pour dessiner le fond.

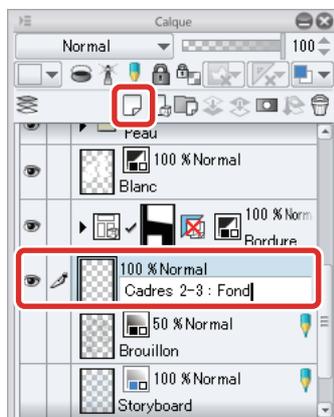
1 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à côté du calque [Papier] dans la palette [Calque] pour masquer le calque [Papier].

Quand le calque [Papier] est masqué, les parties transparentes s'affichent avec un motif à damiers.

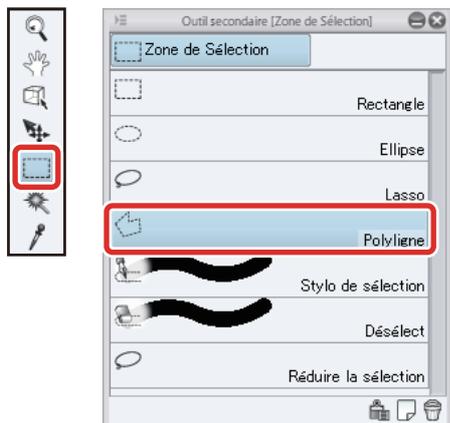


2 Sur la palette [Calque], sélectionnez le calque « Brouillon ». Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque de pixellisation.

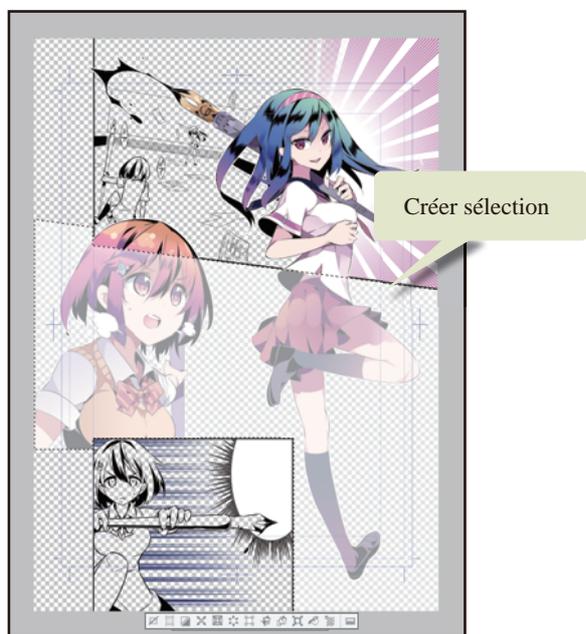
Changez le nom du calque créé pour « Cadres 2-3 : fond ».



3 Sélectionnez l'outil [Sélection] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Polyligne] dans la palette [Outil secondaire].



4 Utilisez l'outil [Polyligne] pour créer une sélection incluant la zone des cadres 2 et 3.



5 Sélectionnez le blanc comme couleur secondaire dans la palette [Outil] et cliquez sur [Remplir] dans le [Lanceur de zone sélectionnée].



La zone incluant les cadres 2 et 3 est remplie en blanc.

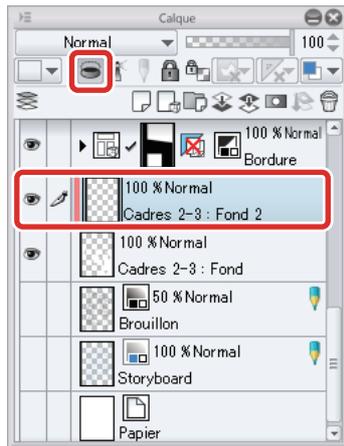
Note

Si le blanc n'est pas la couleur secondaire, sélectionnez la couleur secondaire, puis sélectionnez le blanc dans la palette [Ensemble couleurs] ou dans la palette [Disque chromatique].

6 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque de pixellisation.

Changez le nom du calque créé pour « Cadres 2-3 : fond 2 ».

7 Activez [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].



Activez [Masque d'écrêtage sur le calque inférieur] pour confiner le dessin du fond du cadre 2 à la zone remplie en blanc.

Dessiner le fond du cadre 2

Utilisez l'outil [Décoration] pour dessiner des roses dans le fond du cadre 2.

1 Sélectionnez l'outil [Décoration] dans la palette [Outil] et sélectionnez dans [Fleur] → [Rose] dans la palette [Outil secondaire].

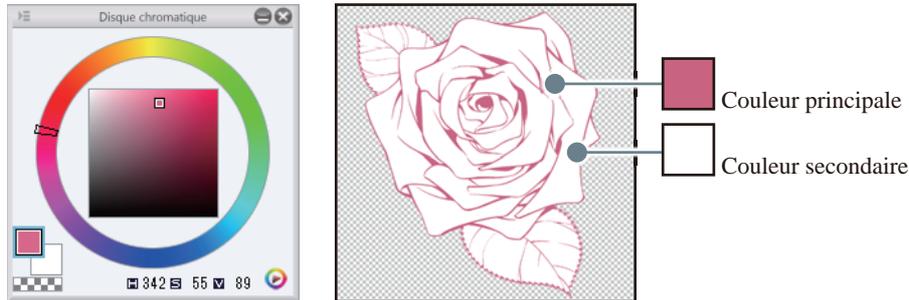
Réglez la [Taille de pinceau] sur « 1 000 » et la [Taille de la particule] sur « 800 » dans la palette [Propriétés de l'outil].



Pour les pinceaux de type à pulvérisation comme le pinceau [Rose], la [Taille de pinceau] détermine la zone dans laquelle le motif est réparti et la [Taille de la particule] détermine la taille du motif.

2 Sélectionnez la couleur principale dans la palette [Disque chromatique] et configurez le rose comme couleur de dessin. Vérifiez que la couleur secondaire est le blanc.

Le pinceau [Rose] utilise la couleur principale pour les lignes de la rose et la couleur secondaire pour la zone remplie.

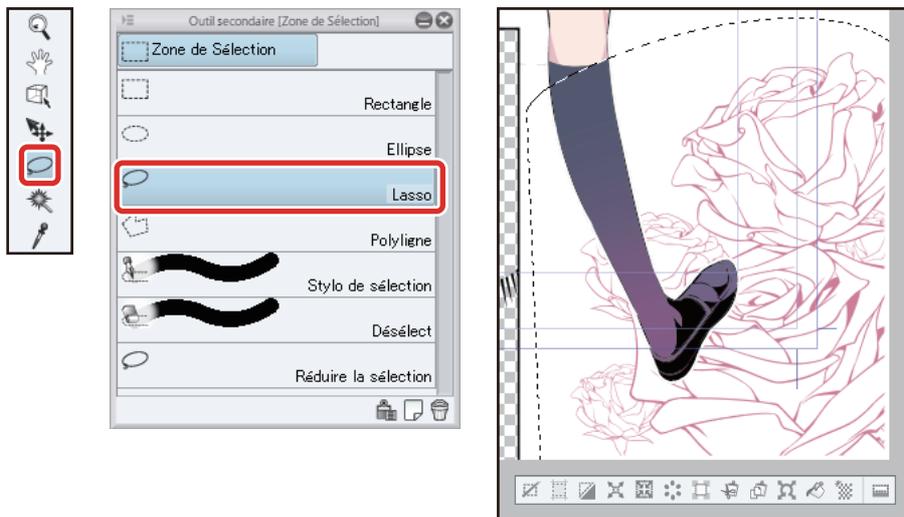


3 Dessinez des roses aux pieds du personnage dans le fond du cadre 2.

Le pinceau [Rose] varie aléatoirement la direction de la rose. Dessinez dans la position générale où vous voulez placer les roses. Si les roses ne sont pas dessinées dans la direction souhaitée, annulez l'action en sélectionnant dans le menu [Édition] → [Annuler], puis dessinez à nouveau les roses.

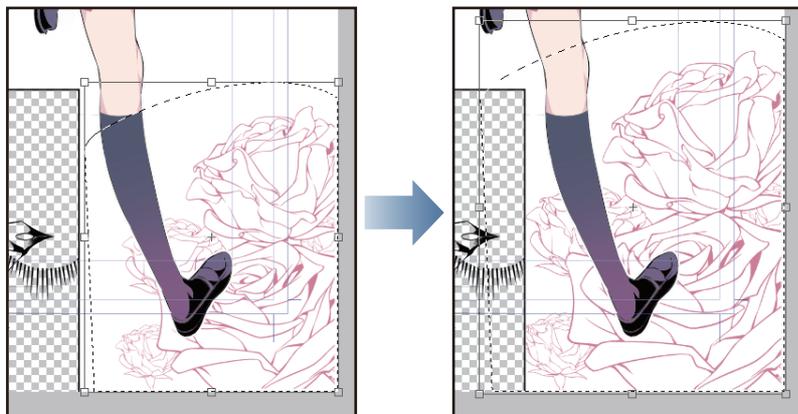


4 Pour corriger une zone, sélectionnez l'outil secondaire [Lasso] dans l'outil [Sélection] et entourez la zone à corriger.



5 Sélectionnez dans le menu [Édition] → [Transformation] → [Agrandissement/Réduction/Rotation], puis augmentez légèrement l'échelle du motif et ajustez la position pour adapter à la forme du cadre.

Quand vous avez fini d'ajuster la position et la taille, double-cliquez pour valider la transformation.

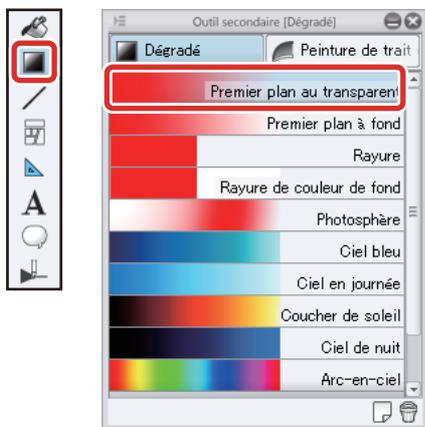


6 Après avoir fini d'augmenter/de diminuer l'échelle, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

Dessiner le fond du cadre 3

Utilisez l'outil secondaire [Nuage de gaze] de l'outil [Décoration] pour ajouter de la texture au fond du cadre 3.

1 Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Premier plan au transparent] dans la palette [Outil secondaire].

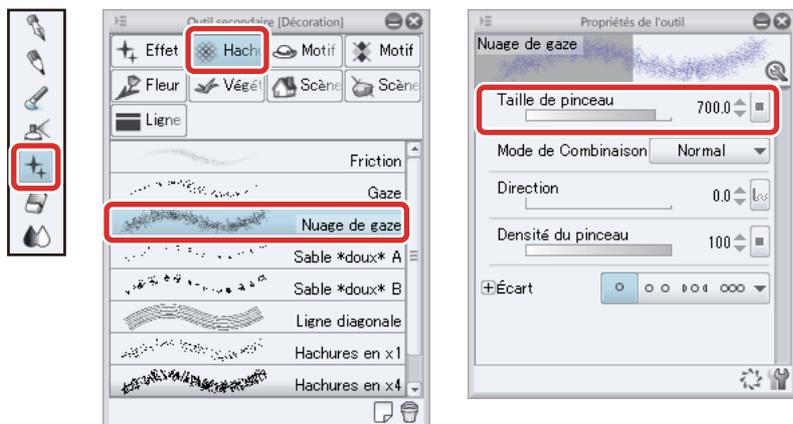


2 Sélectionnez du violet dans la palette [Disque chromatique] et dessinez un dégradé vers le bas en partant du haut du cadre.



3 Sélectionnez l'outil [Décoration] dans la palette [Outil] et sélectionnez dans [Hachure et motif sable] → [Nuage de gaze] dans la palette [Outil secondaire].

Réglez la taille du pinceau sur « 700 » dans la palette [Propriétés de l'outil].



4 Retouchez le fond du cadre 3 en bleu foncé.

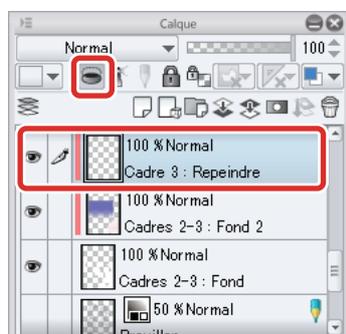


Dessiner sur la couleur de fond

1 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque de pixellisation.

Changez le nom du calque créé pour « Cadre 3 : repeindre ».

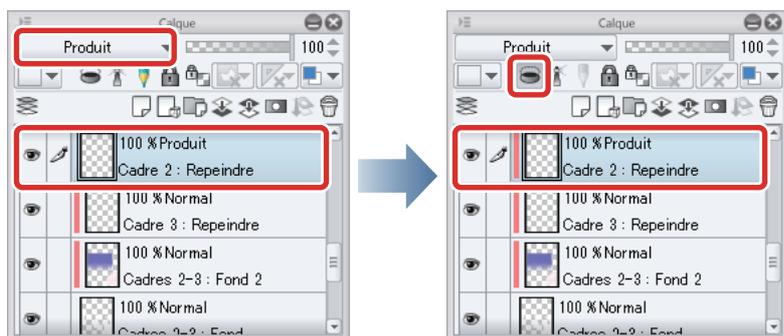
2 Activez [Masque d'écretête sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].



3 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] pour créer un calque de pixellisation.

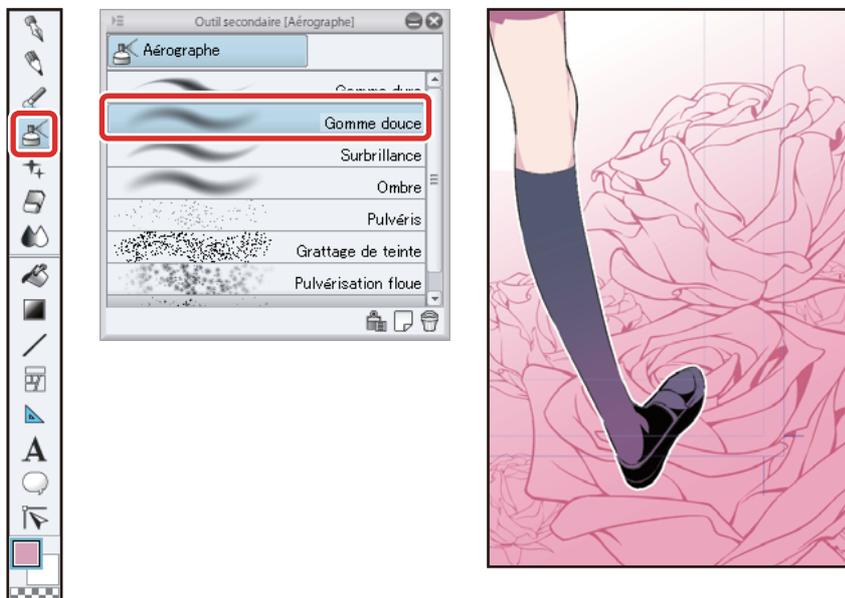
Changez le nom du calque créé pour « Cadre 3 : repeindre ».

4 Changez le [Mode de combinaison] du calque « Cadre 2 : Repeindre » pour [Produit]. Activez [Masque d'écretête sur le calque inférieur].



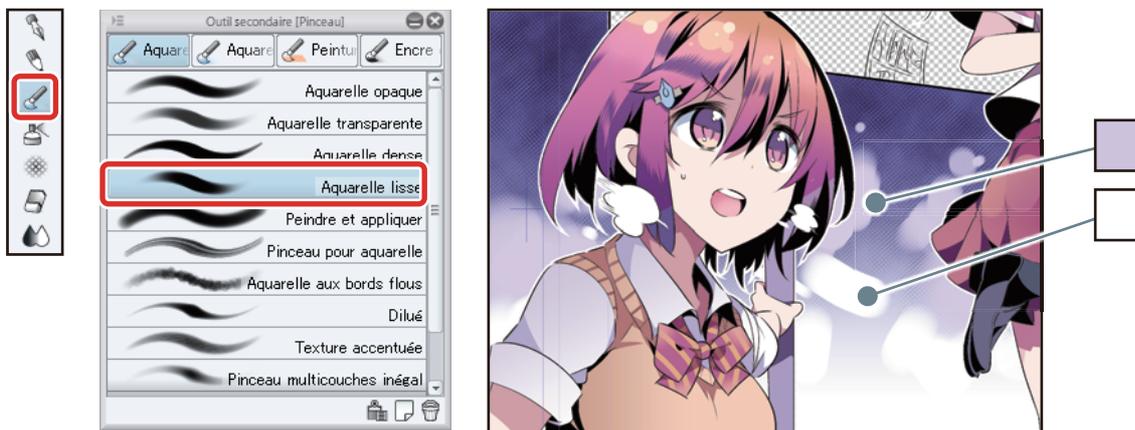
5 Utilisez l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe] pour dessiner un dégradé rose sur le calque « Cadre 2 : Repeindre ».

Réglez la [Taille de pinceau] sur environ « 1 200 ».



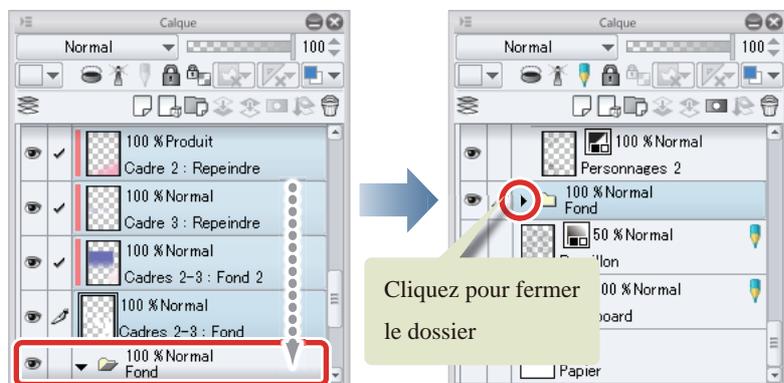
6 Sélectionnez l'outil [Aquarelle] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Aquarelle lisse] dans la palette [Outil secondaire]. Dessinez sur le calque [Cadre 3 : Repeindre] en violet clair et en blanc.

Réglez la [Taille de pinceau] sur 200-300.

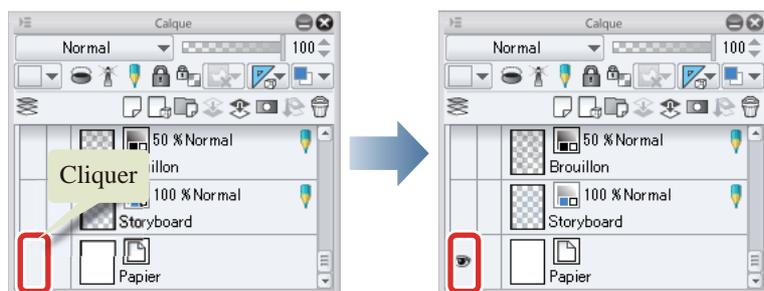


7 Cliquez sur [Nouveau dossier de cadres] dans la palette [Calque]. Changez le nom du dossier créé pour « Fond ».

8 Faites glisser et déposez les calques contenant le fond des cadres 2 et 3 dans le dossier « Fond » et cliquez sur le repère « ▼ » pour fermer le dossier.



9 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] pour le calque [Papier] afin de masquer le calque [Papier].



10 Le fond des cadres 2 et 3 est maintenant terminé.



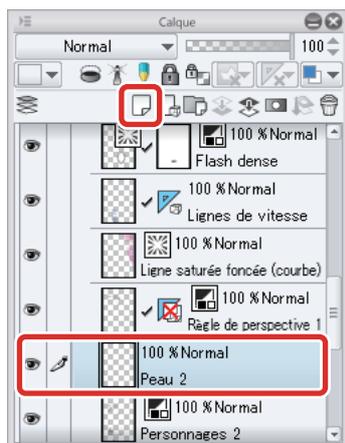
Mise en couleur à l'intérieur des lignes de bordure (bordure de cadre)

Le dossier de bordure de cadre « Bordure » contient les calques sur lesquels le personnage et le fond du cadre 4 ont été dessinés. Créez un calque pour la coloration dans le [Dossier de bordure de cadre] et colorez le cadre.

Mise en couleur du personnage du cadre 4

1 Sélectionnez le calque « Personnages 2 » dans le dossier « Bordure » de la palette [Calque] et cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].

Changez le nom du calque créé pour « Peau 2 ».



2 Faites glisser le calque « Peau 2 » pour le placer directement en dessous du calque « Personnages 2 ».

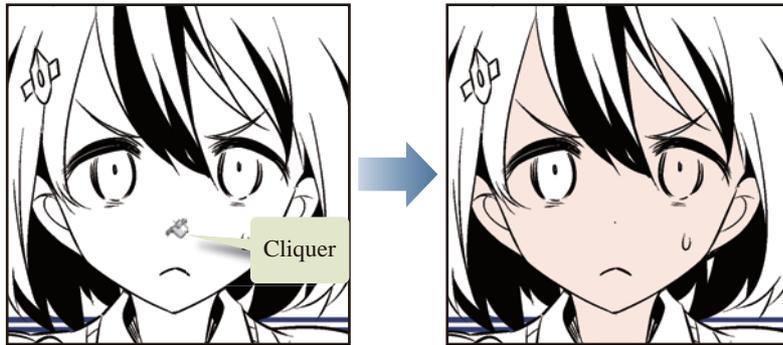


- Le calque « Personnages 2 » contient les lignes principales. En déplaçant le calque « Calque 1 » directement en dessous du calque « Personnages 2 », vous garantissez que le contenu ajouté avec les outils [Remplir] et [Stylo] ne recouvre pas le tracé des lignes.
- Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « [Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT](#) » → « [Dessiner les petits détails](#) » → « [Dessiner les yeux \(combinaison des calques\)](#) » → « [Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad.](#) » .



3 Mettez en couleur le calque « Peau 2 ».

Cliquez sur l'outil [Remplir], puis sélectionnez [Consulter d'autres calques] sur la palette [Outil secondaire]. Cliquez sur les zones à colorer pour les remplir avec la couleur de base.



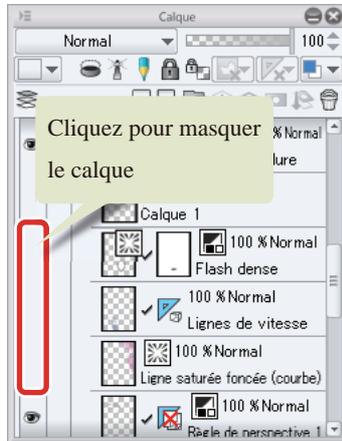
4 Dessinez sur ces zones en suivant les mêmes étapes que pour « Mise en couleur des personnages ».

5 Colorez les autres zones pour terminer la mise en couleur du personnage du cadre 4.

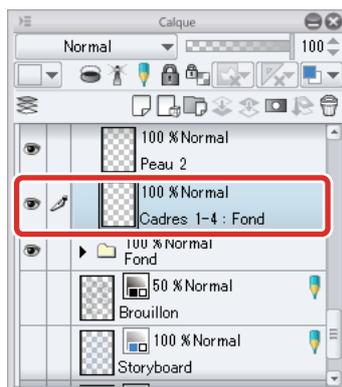


Mise en couleur du fond

- 1** Dans la palette [Calque], cliquez sur [Afficher/masquer calque] à côté des calques « Flash dense », « Lignes de vitesse » et « Ligne saturée foncée (courbe) » pour masquer ces calques.

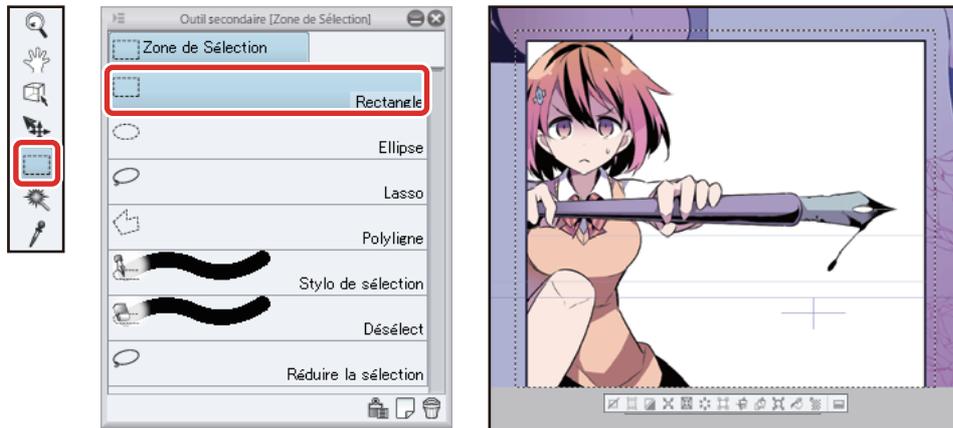


- 2** Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque] et changez l'ordre d'empilement afin que le calque créé se trouve en bas du dossier « Bordure de cadre ». Changez le nom du calque créé pour « Cadres 1-4 : fond ».



Avec un iPad, déplacez un calque quelconque en plaçant le curseur de la souris sur la poignée située sur le côté droit du calque et déplacez-le. Pour plus de détails, consultez . Pour plus de détails, reportez-vous à « [Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT](#) » → « [Dessiner les petits détails](#) » → « [Dessiner les yeux \(combinaison des calques\)](#) » → « [Astuces : Lorsqu'il est impossible de déplacer des calques sur iPad.](#) » .

- 3 Utilisez l'outil secondaire [Rectangle] de l'outil [Sélection] pour créer une sélection incluant la zone du cadre 4.**



- 4 Sélectionnez l'outil [Dégradé] dans la palette [Outil] et sélectionnez [Premier plan à fond] dans la palette [Outil secondaire].**

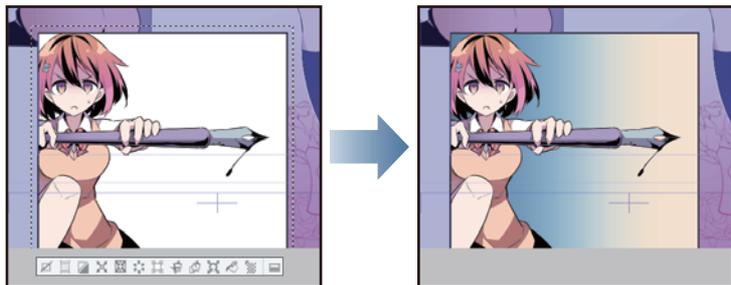


- 5 Dans la palette [Disque chromatique], configurez un bleu pâle comme couleur principale et du beige comme couleur secondaire.**

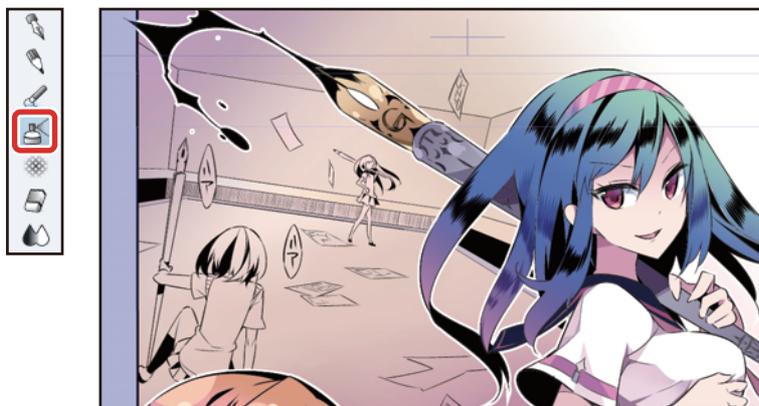


6 Dessinez un dégradé de la gauche vers la droite.

Après avoir fini de dessiner le dégradé, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

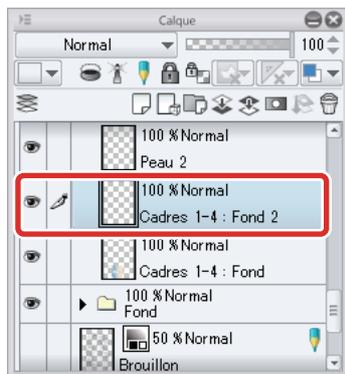


7 Utilisez l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe] pour ajouter la couleur de sol du fond au cadre 1.



8 Cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque].

Changez le nom du calque créé pour « Cadres 1-4 : fond 2 ».



- 9** Utilisez l'outil secondaire [Plume G] de l'outil [Stylo] pour dessiner les ombres des personnages et les petits éléments éparpillés dans le fond.



- 10** Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à côté des calques « Flash dense », « Lignes de vitesse » et « Ligne saturée foncée (courbe) » pour afficher ces calques.



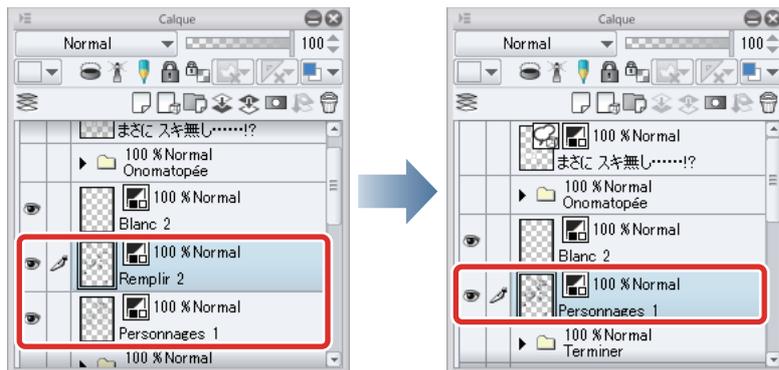
Mise en couleur des lignes principales des personnages et des onomatopées

Colorez les éléments créés avec le guide de manga monochrome, par exemple les lignes principales des personnages et l'onomatopée, de sorte que ces éléments se fondent bien dans les zones colorées.

Mise en couleur des lignes principales des personnages

- 1 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Remplir 2 », puis sélectionnez dans le menu [Calque] → [Fusionner au calque inférieur].**

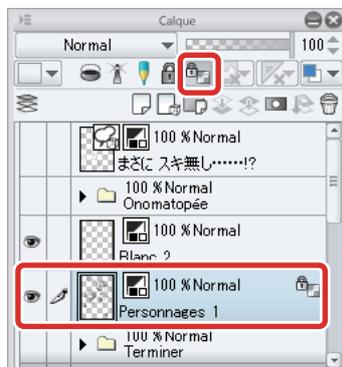
Les calques « Remplir 2 » et « Personnages 1 » fusionnent pour devenir le calque « Personnages 1 ».



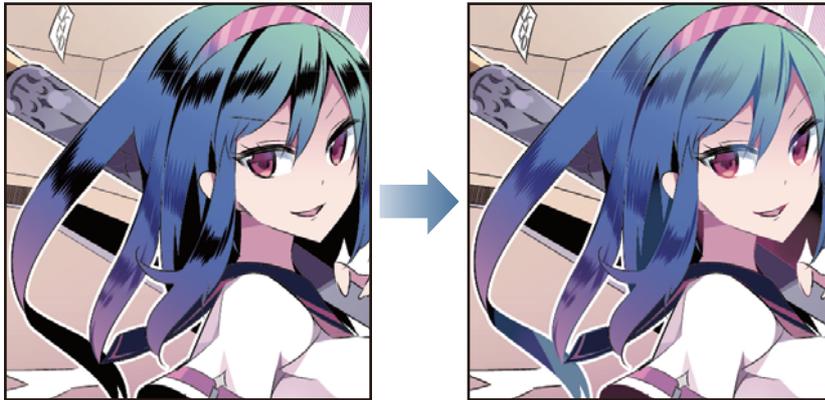
- 2 Sélectionnez le calque « Personnages 1 » et passez la [Couleur d'expression] sur [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].**



- 3 Cliquez sur [Verrouiller pixel transparent] dans la palette [Calque].**



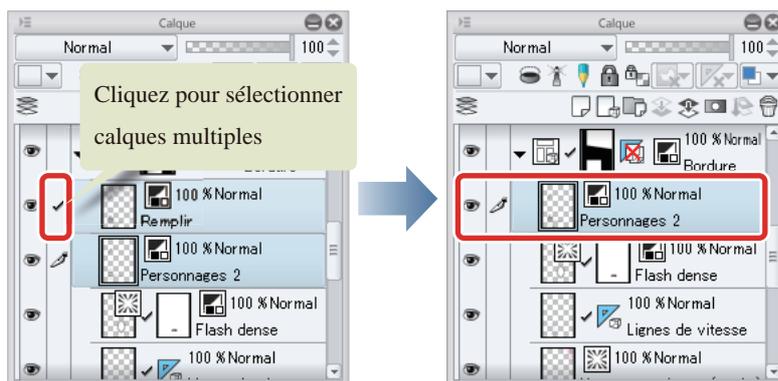
- 4 Utilisez des outils tels que [Aquarelle] et [Aérographe] pour colorer les lignes principales et les zones en monochrome du personnage.**



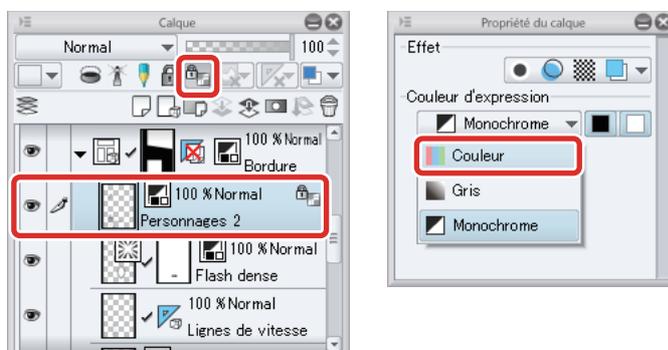
- 5 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Personnages 2 » et changez l'ordre d'empilement pour placer ce calque directement en dessous du calque « Remplir ».**

- 6 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Remplir » en plus du calque « Personnages 2 », puis sélectionnez dans le menu [Calque] → [Combiner les calques sélectionnés].**

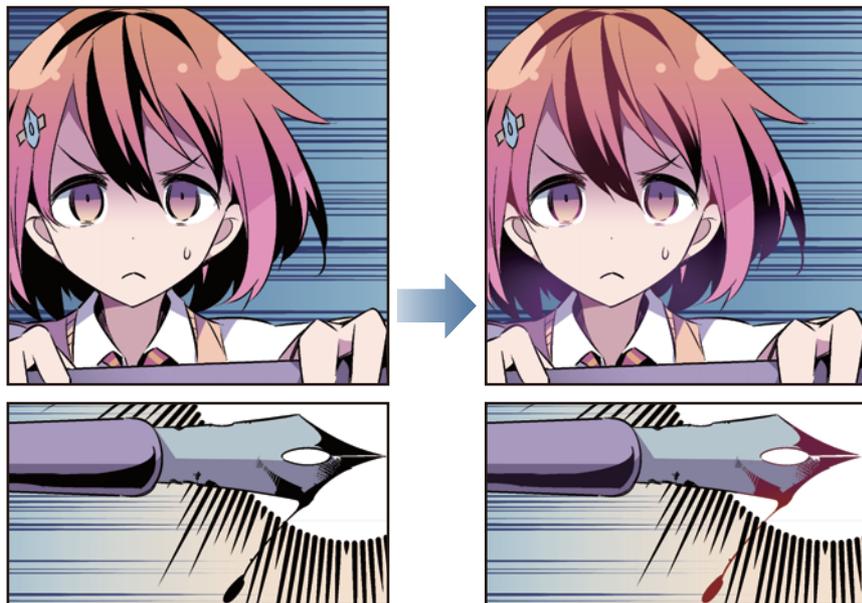
Les calques « Remplir » et « Personnages 2 » fusionnent pour devenir le calque « Personnages 2 ».



- 7 Avec le calque « Personnages 2 » combiné sélectionné, cliquez sur [Verrouiller pixel transparent]. Passez la [Couleur d'expression] sur [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].**



8 Colorez les lignes principales et les zones en monochrome du calque « Personnages 2 » avec des outils tels que [Aquarelle] et [Aérographe].



9 Les lignes principales du personnage sont maintenant mises en couleur.

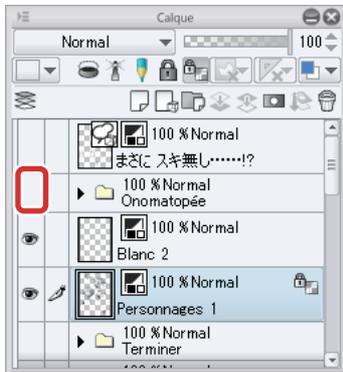


Mise en couleur de l'onomatopée

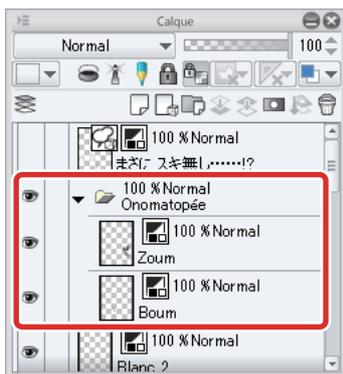
Onomatopée dans le cadre 2

Colorez le calque « Zoom » dans le cadre 2.

- 1 Dans la palette [Calque], cliquez sur [Afficher/masquer calque] à côté du dossier « Onomatopée » pour afficher le dossier « Effet sonore ».**



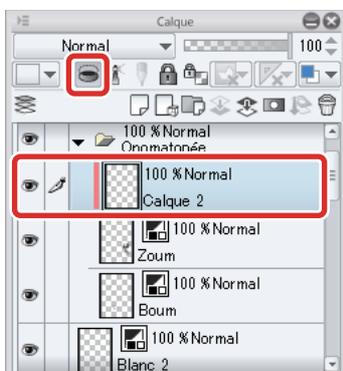
- 2 Cliquez sur le repère [▼] à côté du dossier « Onomatopée » pour ouvrir le dossier.**



- 3 Lorsque le calque « Zoom » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].**

Un nouveau calque de pixellisation est créé au-dessus du calque « Zoom ».

- 4 Activez [Masque d'écretête sur le calque inférieur] dans la palette [Calque].**

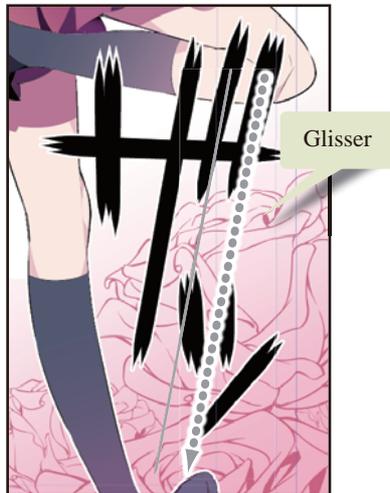


5 Sélectionnez dans l'outil [Dégradé] → l'outil secondaire [Premier plan à fond].

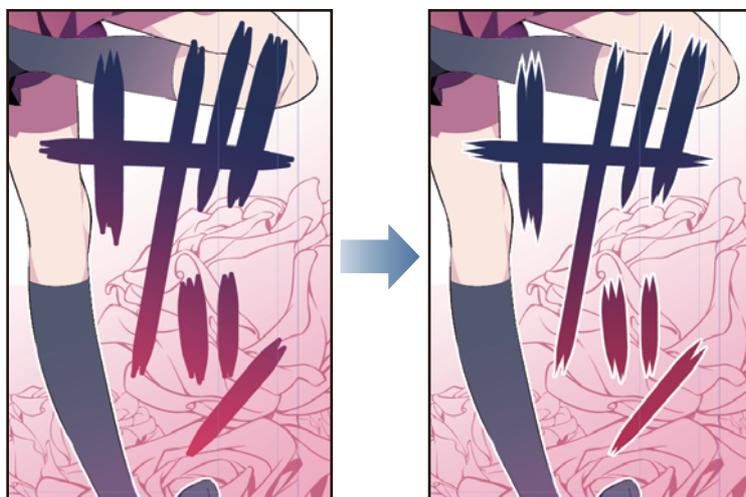
Dans une palette comme [Disque chromatique], configurez du bleu marine comme couleur principale et du violet tirant sur le rouge comme couleur secondaire.



6 Faites glisser comme affiché ci-dessous pour dessiner un dégradé à partir de la couleur de premier plan vers la couleur de fond.



7 Dans la palette [Calque], réglez le [Mode de combinaison] du calque où le dégradé a été dessiné sur [Écran] afin de conserver les bords blancs.



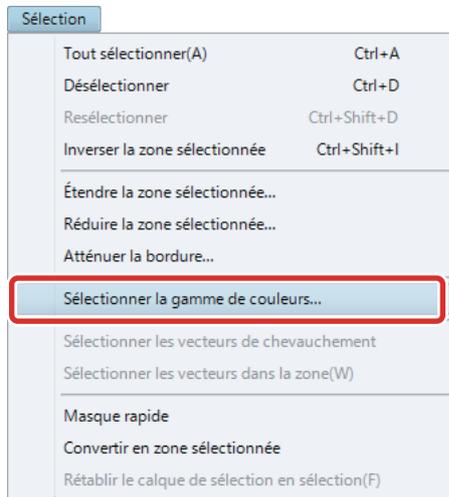
Onomatopée dans le cadre 4

Colorez le calque « Boum » dans le cadre 4.

- 1 Dans la palette [Calque], sélectionnez le calque « Boum » et passez la [Couleur d'expression] sur [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].**

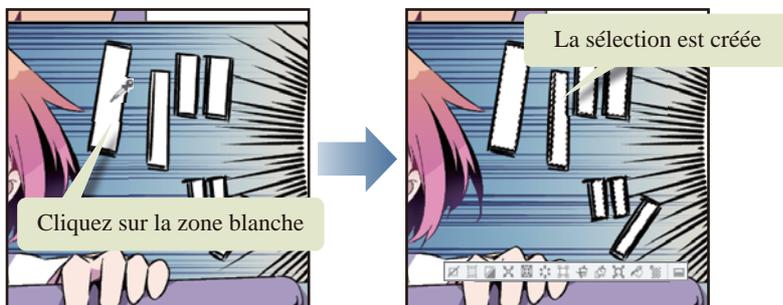


- 2 Sélectionnez dans le menu [Sélection] → [Sélectionner la gamme de couleurs] et réglez [Erreur de marge de couleur] sur « 10 » dans la boîte de dialogue [Sélect. gamme de couleurs].**

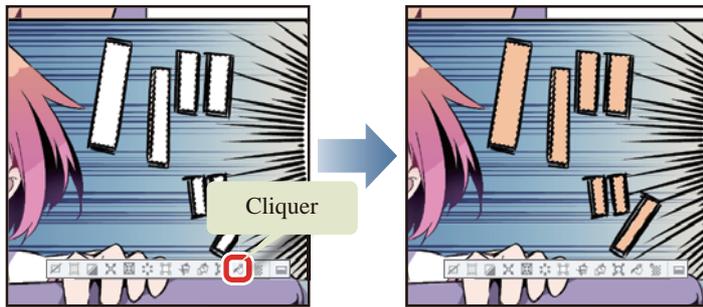


- 3 Cliquez sur la partie blanche de l'onomatopée « Boum » sur la toile et cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue [Sélectionner la gamme de couleurs].**

Toutes les zones blanches du calque « Boum » sont sélectionnées.

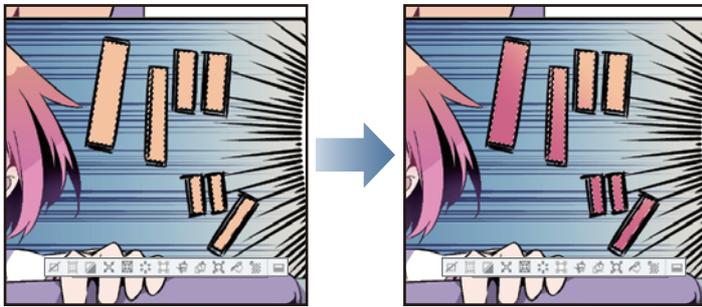


- 4** Sélectionnez un orange clair dans la palette [Disque chromatique] et cliquez sur [Remplir] dans le [Lanceur de zone sélectionnée].



Les zones entourées par la sélection sont colorées.

- 5** Dessinez sur la zone avec un violet tirant sur le rouge au moyen de l'outil secondaire [Gomme douce] de l'outil [Aérographe].



- 6** Après avoir fini de remplir avec le dégradé, cliquez dans le menu [Sélection] → [Désélectionner] pour désélectionner la zone sélectionnée.

- 7** Ajoutez des bords blancs au lettrage d'effet sonore. Cliquez sur [Effet bordure] dans la palette [Calque] et réglez [Épaisseur des bords] sur « 20 ».



8 La mise en couleur des lignes principales du personnage et du lettrage de l'effet sonore est maintenant terminée.



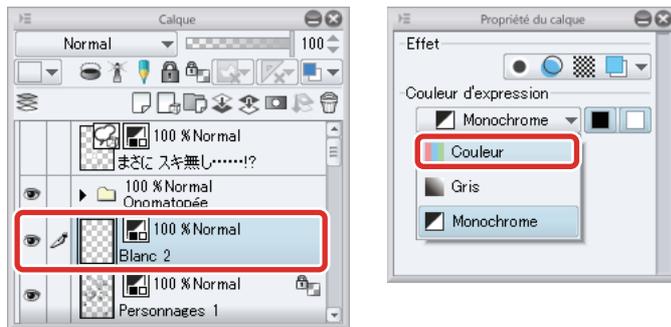
Guide avancé pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT Guide Basique » → « [Mise en couleur basique](#) » .

Dessin et ajustement des petits détails

Créez un nouveau calque et dessinez les petits détails tout en vérifiant l'équilibre d'ensemble.

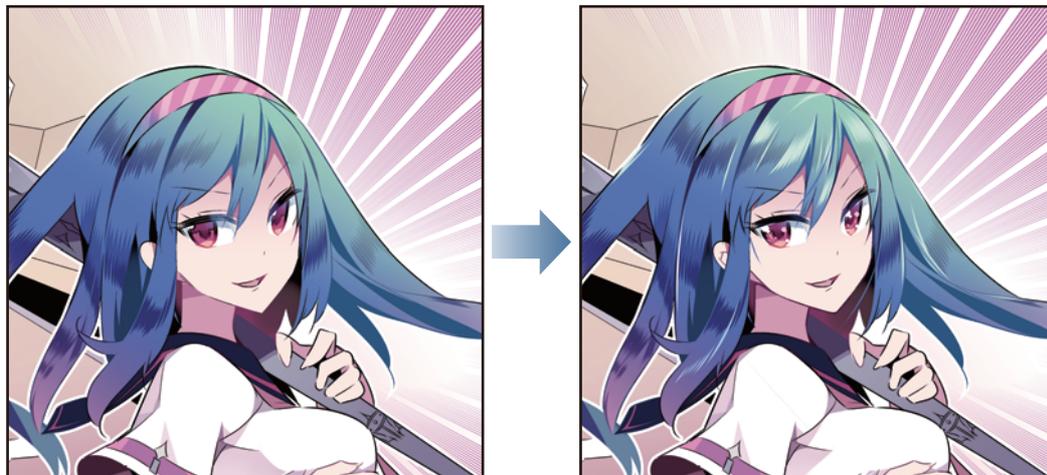
Dessiner les petits détails

- 1 Sélectionnez le calque « Blanc 2 » et passez la [Couleur d'expression] sur [Couleur] dans la palette [Propriété du calque].**



La modification de la couleur d'expression dans [Propriété du calque] vous permet d'ajouter des couleurs autres que le blanc.

- 2 Ajoutez des zones blanches et les surbrillances des cheveux et des yeux au moyen d'outils tels que [Aquarelle] et [Stylo].**



3 Dessinez les petits détails tout en vérifiant l'équilibre d'ensemble.

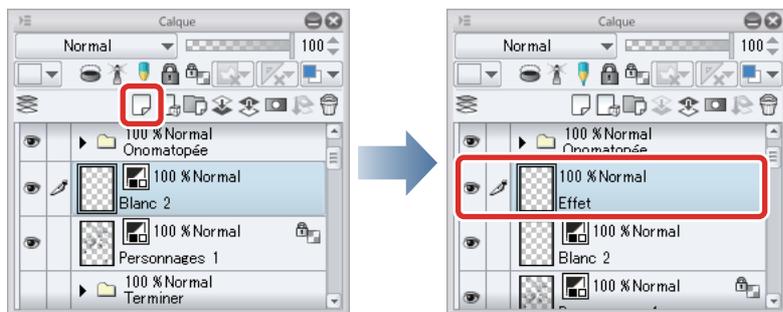


Ajustement de la couleur

Utilisez les modes de combinaison pour ajuster la teinte du manga en couleur.

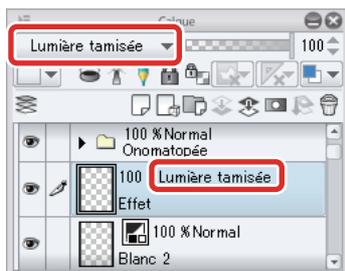
1 Lorsque le calque « Blanc 2 » est sélectionné dans la palette [Calque], cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation].

Changez le nom du calque créé pour « Effet ».



2 Réglez le [Mode de combinaison] sur [Lumière tamisée] dans la palette [Calque].

La modification du [Mode de combinaison] entre les calques vous permet de créer divers effets et d'ajuster les teintes des couleurs.

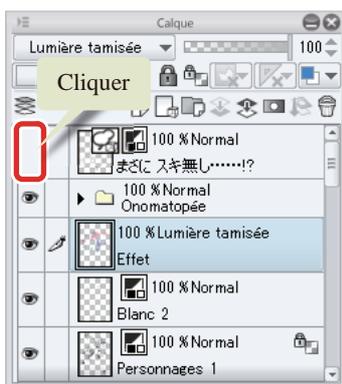


3 Ajoutez une couleur au calque « Effet » au moyen d'outils tels que [Aquarelle] et [Aérographe].



*Exemple de calques « Effet » associés avec une combinaison normale

4 Cliquez sur [Afficher/masquer calque] à côté du calque [Bulle] dans la palette [Calque] pour afficher le calque [Bulle].



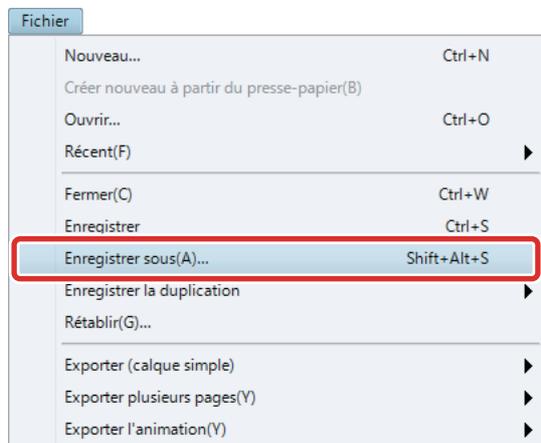
5 Le manga en couleur est maintenant terminé.



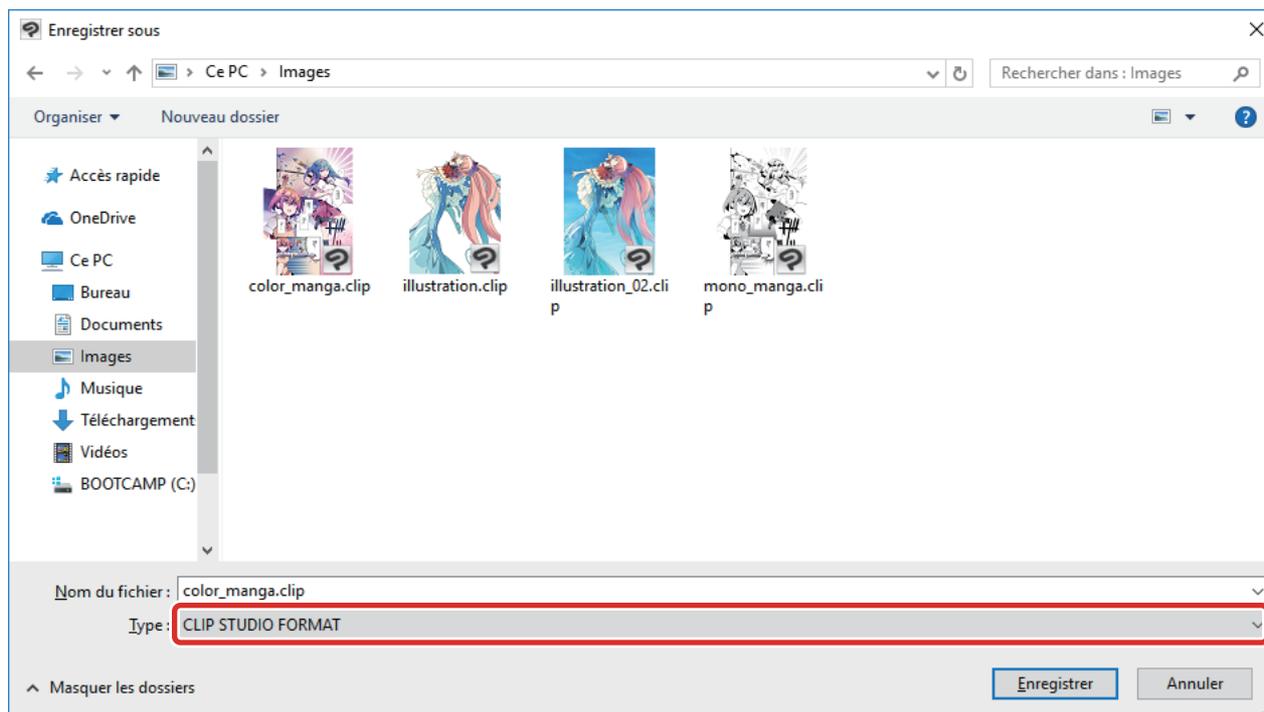
Enregistrement du fichier

Quand votre œuvre est terminée, enregistrez le fichier. Pour conserver la structure de calque que vous avez créée dans CLIP STUDIO PAINT, enregistrez au CLIP STUDIO FORMAT (extension :clip).

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enregistrer sous].



2 Enregistrez les fichiers dans CLIP STUDIO FORMAT (extension : .clip) dans la boîte de dialogue [Enregistrer sous].



Note Pour ouvrir le fichier enregistré, sélectionnez le menu [Fichier] → [Ouvrir le fichier].

Création d'une illustration en mouvement dans CLIP STUDIO PAINT

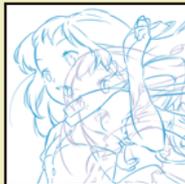
Cette section explique comment créer une illustration en mouvement dans CLIP STUDIO PAINT.

Processus de création d'une illustration en mouvement

Les étapes ci-dessous vous expliquent comment créer une illustration en mouvement.

Plan et brouillon

D'abord, pensez à quoi doit ressembler votre illustration animée. Créez une nouvelle toile et dessinez un brouillon pour chaque cellulo.



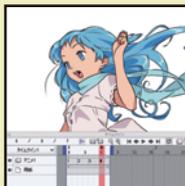
Encrage et mise en couleur

Créez un dossier de calque pour chaque brouillon de cellulo. Encrez et colorez les cellulos en ajoutant un nouveau calque pour chaque processus.



Modification de la chronologie

Lecture de l'illustration animée.
Ajustez le temps de lecture et la vitesse de l'illustration animée dans la palette [Chronologie].



Exporter

Exportez l'illustration animée finie sous forme de fichier tel qu'un GIF animé ou un film. Les fichiers exportés peuvent être publiés sur les réseaux sociaux et autres sites Web.



Plan et brouillon

Tout d'abord, pensez à quoi doit ressembler votre illustration en mouvement, puis créez une nouvelle toile et dessinez vos brouillons.

Plan

Pensez à quoi doit ressembler votre illustration en mouvement.

Dans cet exemple, vous allez créer une illustration en mouvement d'un personnage en train de sauter, au moyen des quatre illustrations ci-dessous.

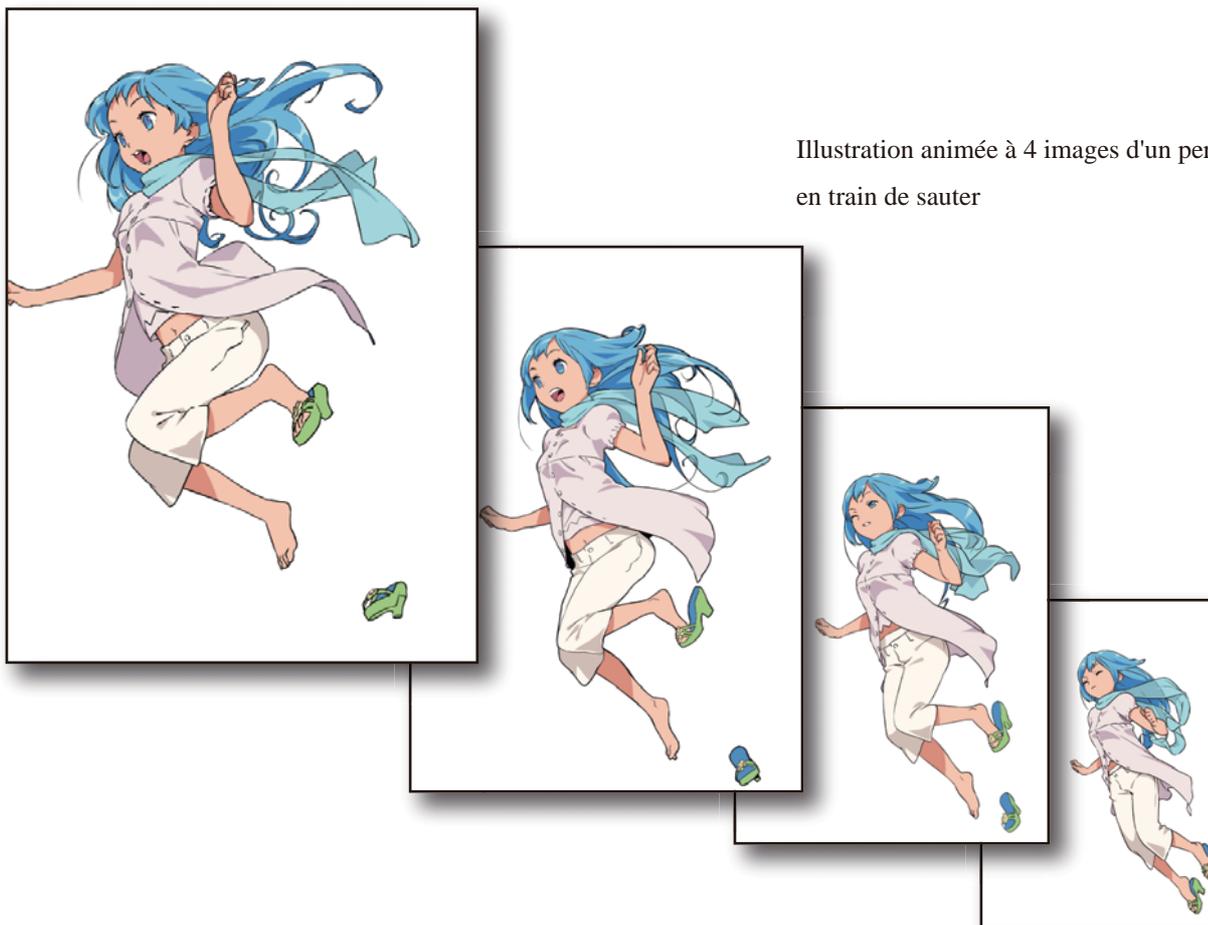


Illustration animée à 4 images d'un personnage en train de sauter

Création d'une nouvelle toile

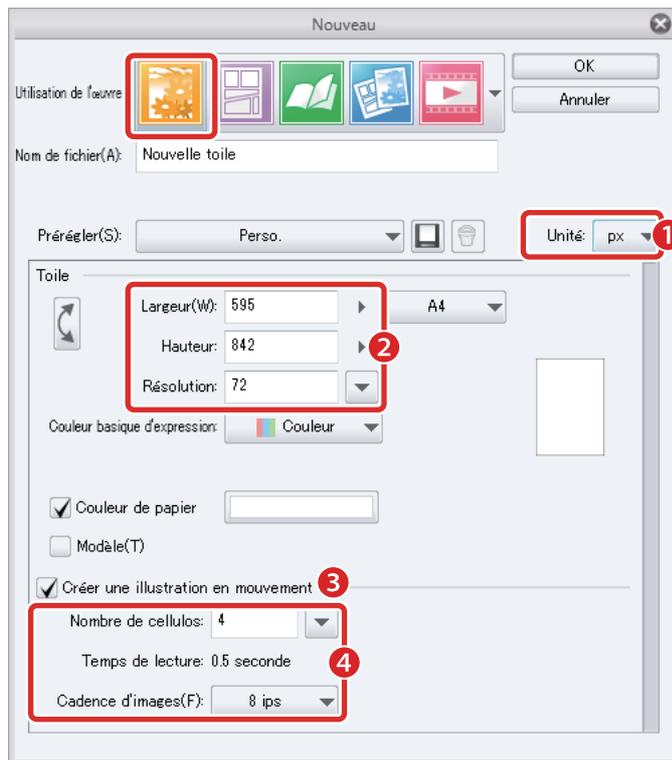
Lancez CLIP STUDIO PAINT et créez une nouvelle toile pour l'illustration en mouvement.

1 Dans un premier temps, créez une nouvelle toile.

Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Nouveau] pour ouvrir la boîte de dialogue [Nouveau].

2 Configurez les paramètres dans la boîte de dialogue [Nouveau].

Avec PRO ou EX, commencez en sélectionnant [Illustration] pour [Utilisation de l'œuvre].



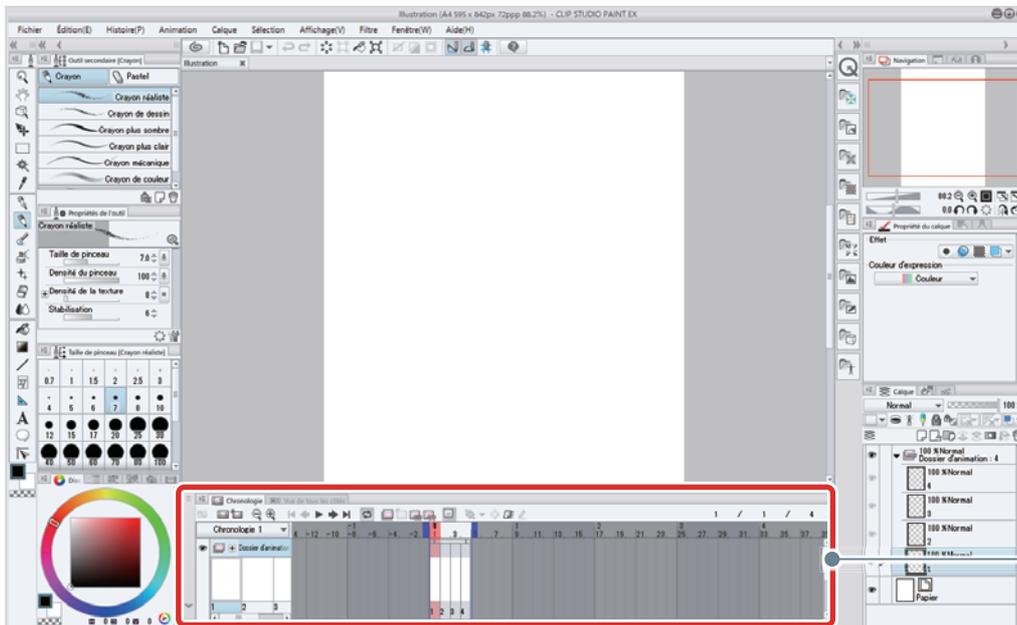
- (1) Réglez [Unité] sur [px].
- (2) Entrez « 595 » pour la [Largeur], « 842 » pour la [Hauteur] et « 72 » pour la [Résolution].
- (3) Activez [Créer une illustration en mouvement].
- (4) Entrez « 4 » pour [Nombre de cellullos].

Note

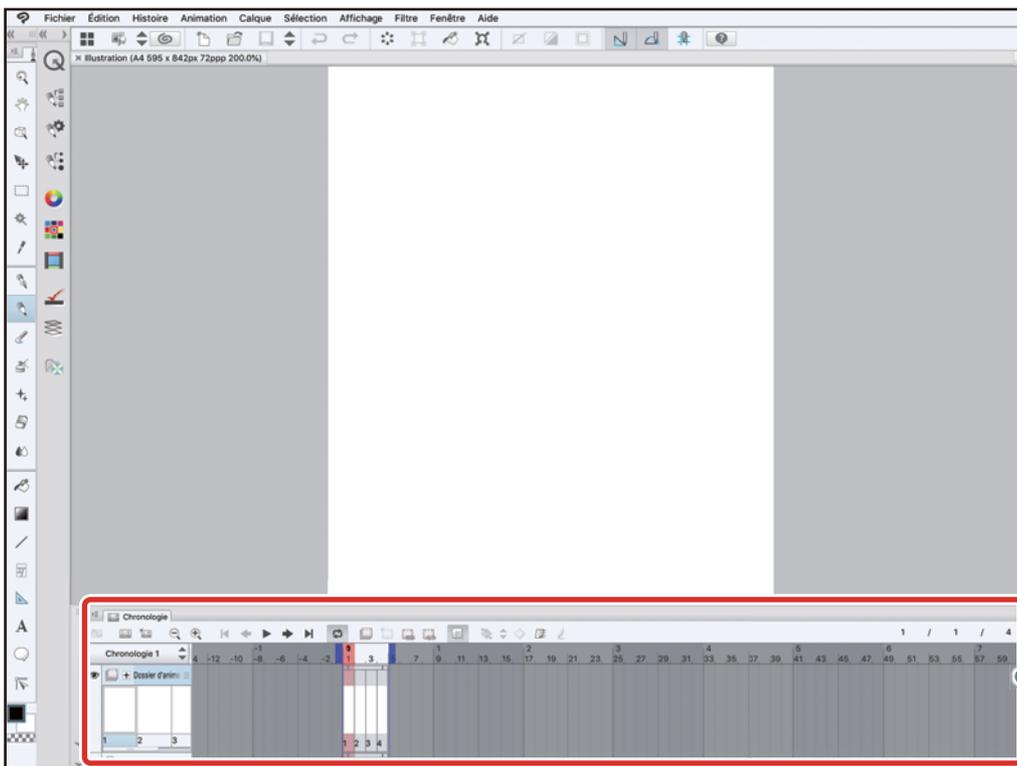
- Si vous utilisez DEBUT ou PRO, vous pouvez configurer un nombre maximal de 24 pour le [Nombre de cellullos]. Vous ne pouvez pas régler de nombre plus élevé.
- Certains services Web limitent la taille d'image ou la taille de fichier. Nous vous conseillons de vérifier ceci au préalable et de configurer la [Largeur] et la [Hauteur] en conséquence.
- La taille des images à publier en ligne est généralement spécifiée en px (pixels).
- Nous vous conseillons de configurer une résolution de 72 ppp - 144 ppp si vous prévoyez de publier votre illustration en mouvement avec un service Web tel que les réseaux sociaux.

Affichage de la palette de chronologie

La palette [Chronologie] est une fenêtre servant à régler le mouvement de l'illustration. Sélectionnez dans le menu [Fenêtre] → [Chronologie] pour afficher la palette [Chronologie].



Palette [Chronologie]

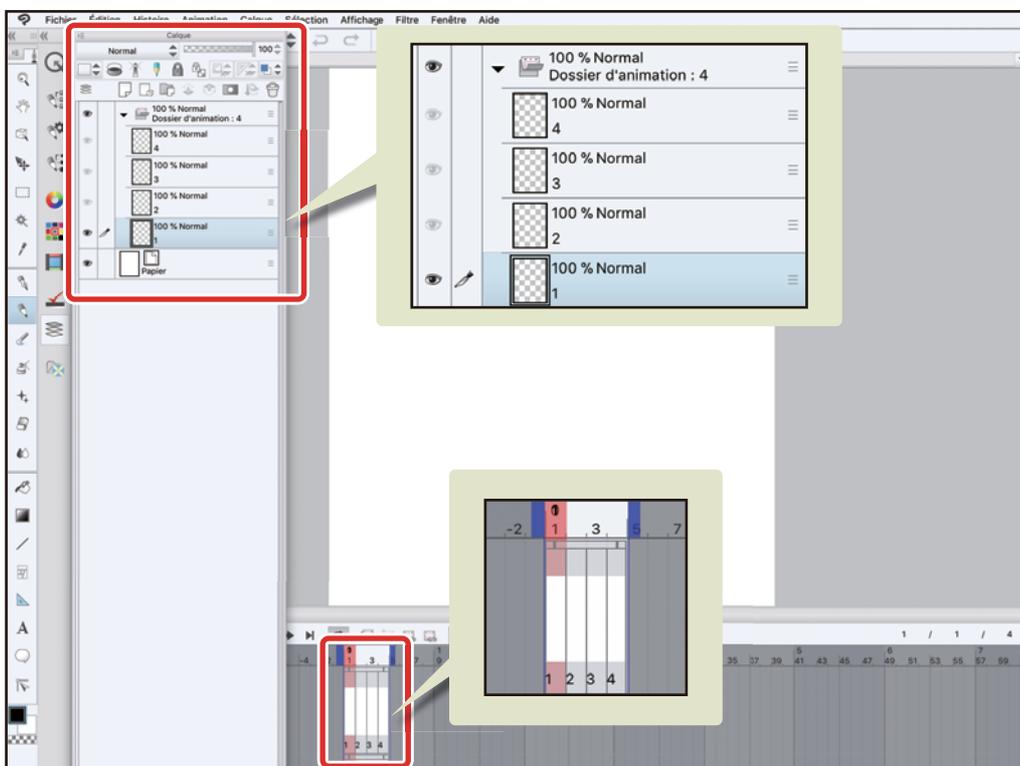
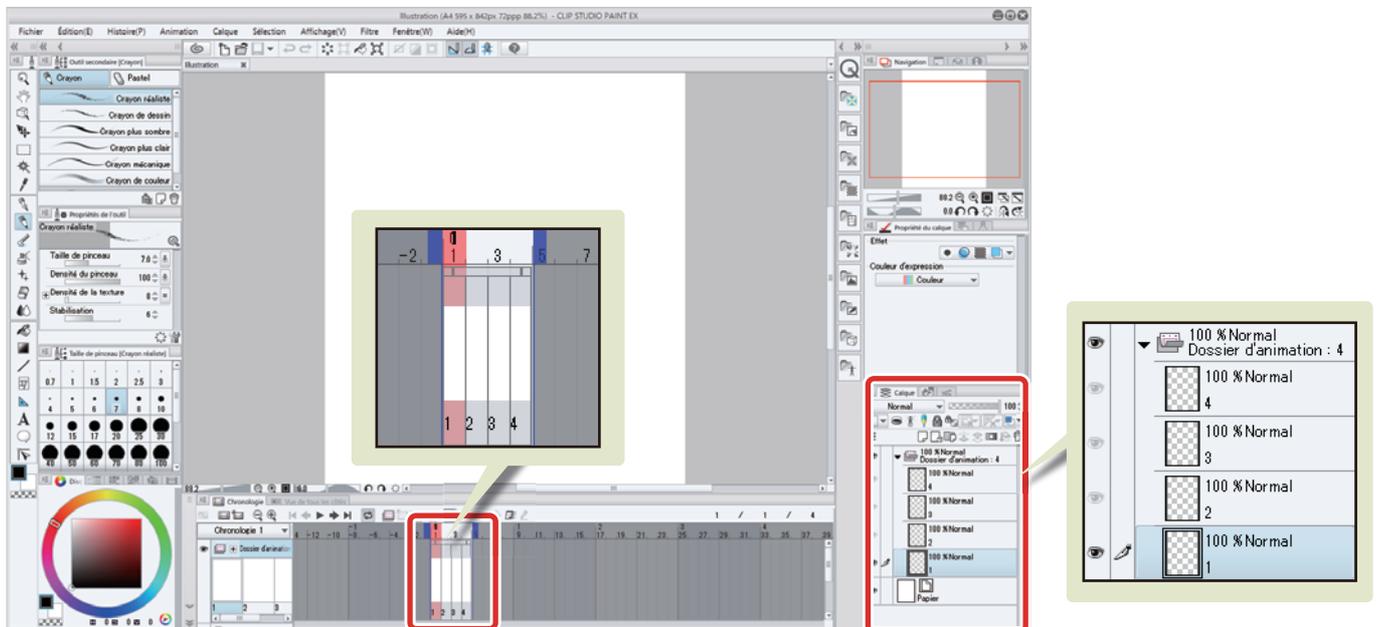


Palette [Chronologie]

Vérification de l'écran

Vous êtes maintenant prêt à débiter la création de l'illustration en mouvement. Vérifiez que l'écran est configuré comme suit.

- Vérifiez qu'un dossier d'animation est créé dans la palette [Calque] et que le nombre de cellulos (calques) est identique au nombre spécifié pour le [Nombre de cellulos] dans la boîte de dialogue [Nouveau].
- Vérifiez que les cellulos du dossier d'animation sont spécifiés dans la palette [Chronologie].



Note

- Le dossier d'animation est un dossier utilisé pour gérer des cellulos d'animation. Les calques rangés dans le dossier d'animation sont gérés comme des cellulos pour définir le mouvement de l'animation.
- Spécifiez les cellulos dans la palette [Chronologie] pour faire bouger les images de l'animation.

Astuces : Opérations Spécifiques de iPad

Sur l'iPad, certaines opérations peuvent différer. Pour les opérations spécifiques l'iPad, veuillez vous référer au point suivant.

- Configuration écran : « Démarrage » → « Lors de l'utilisation d'un iPad. »
- Utilisation convenable de touches de combinaison : « Liste des raccourcis fréquemment utilisés » → « Clavier Latéral (iPad) »
- Utilisation de l'outil de dessin : « Première brouillon » → « Utilisation des outils de dessin (iPad) »
- Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad : « Qu'est-ce qu'un calque ? » → « Astuces : Lorsque vous affichez la palette de calque sur iPad »

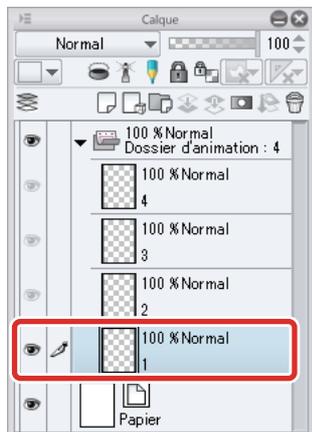
Dessiner un brouillon

Dessinez un brouillon pour chaque cellule.

Dessinez le premier cellule

Dessinez le brouillon du premier cellule.

1 Sélectionnez le cellule « 1 » dans la palette [Calque].



2 Dessinez le brouillon en utilisant les outils [Crayon] et [Gomme].



Pour plus de détails sur la manière de dessiner des brouillons, reportez-vous à « [Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT](#) » → « [Première brouillon](#) » .

Votre brouillon est maintenant terminé.

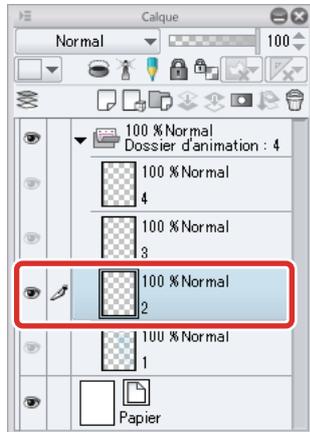


Dessinez le reste des cellulós

Dessinez les brouillons de la même manière pour le reste des cellulós.

1 Sélectionnez le cellulo sur laquelle dessiner dans la palette [Calque].

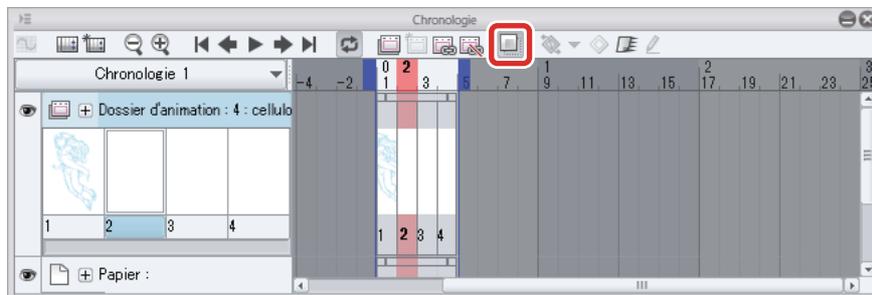
Dans ce cas, le cellulo « 2 » est sélectionné.



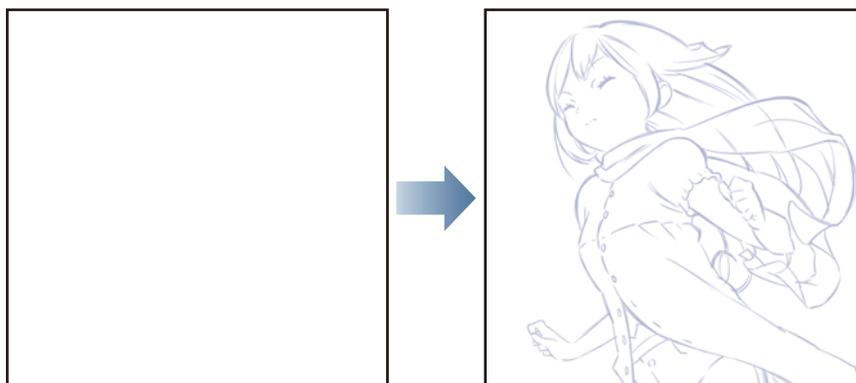
- Seule le cellulo sélectionnée du dossier d'animation s'affiche. D'autres cellulós du même dossier ne s'affichent pas.
- Pour plus de détails sur la manière de dessiner des brouillons, reportez-vous à « [Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT](#) » → « [Première brouillon](#) » .



2 Cliquez sur [Activer le papier pelure] dans la palette [Chronologie].



L'illustration dessinée dans le cellulo « 1 » s'affiche sur la toile. Cela s'appelle une présentation en « papier pelure ».



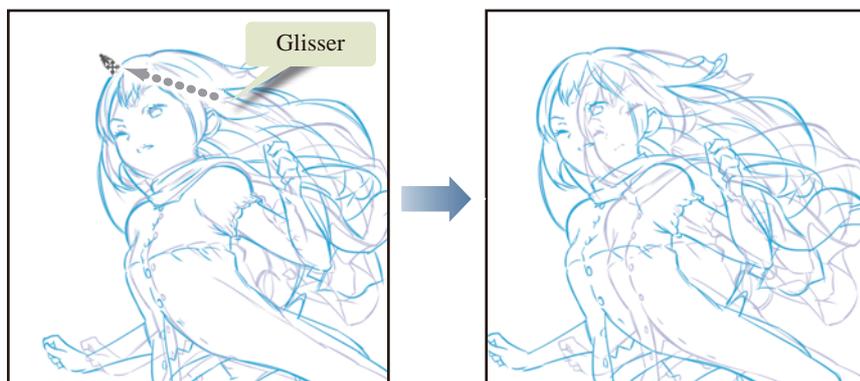
- Le papier pelure est une fonction qui affiche les cellulós entourant le cellulo sélectionné pour vous aider à garder les cellulós homogènes. Reportez-vous à « [Astuces : Papier pelure](#) » pour plus d'informations sur la modification de la couleur d'affichage et du nombre de cellulós affichés dans le papier pelure.

3 Reportez-vous au papier pelure lorsque vous dessinez le brouillon du cellulo.



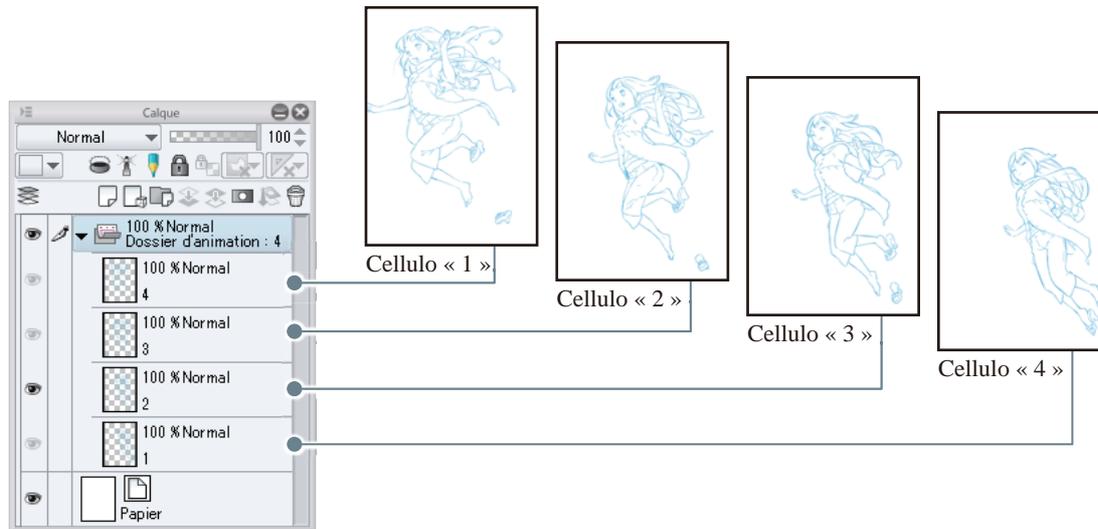
4 Quand vous avez fini le brouillon, sélectionnez l'outil [Déplacer le calque] et faites glisser la toile.

Le deuxième cellulo a d'abord été dessinée dans la même position que le cellulo précédent, mais pour cette animation le personnage se déplace vers l'avant, donc vous devez sélectionner le calque du cellulo « 2 » et le déplacer à gauche.



5 Dessinez les brouillons de la même manière pour les cellulos restants.

Quand vous avez dessiné le brouillon de tous les cellulos, le processus de création de brouillon est terminé.



6 Cliquez sur [Activer le papier pelure] dans la palette [Chronologie].

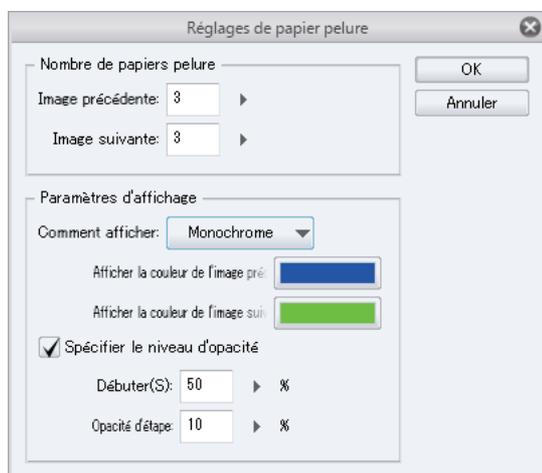
Ceci masque le papier pelure.

Astuces : Papier pelure

Le papier pelure est une fonction qui affiche les cellulos entourant le cellulo sélectionné pour vous aider à garder les cellulos homogènes. Vous pouvez afficher ou masquer le papier pelure en cliquant sur [Activer le papier pelure] dans la palette [Chronologie]. L'affichage du papier pelure vous permet de vous référer aux cellulos qui ont déjà été dessinés lorsque vous dessinez le cellulo actuelle.



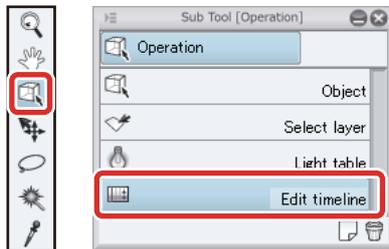
Vous pouvez régler la couleur d'affichage et le nombre de cellulos affichés pour le papier pelure en sélectionnant dans le menu [Animation] → [Afficher des cellulos d'animation] → [Réglages de papier pelure] pour afficher la boîte de dialogue [Réglages de papier pelure].



Vérification des mouvements

Vérifiez le mouvement des cellulos de brouillon en utilisant l'outil [Éditer la chronologie].

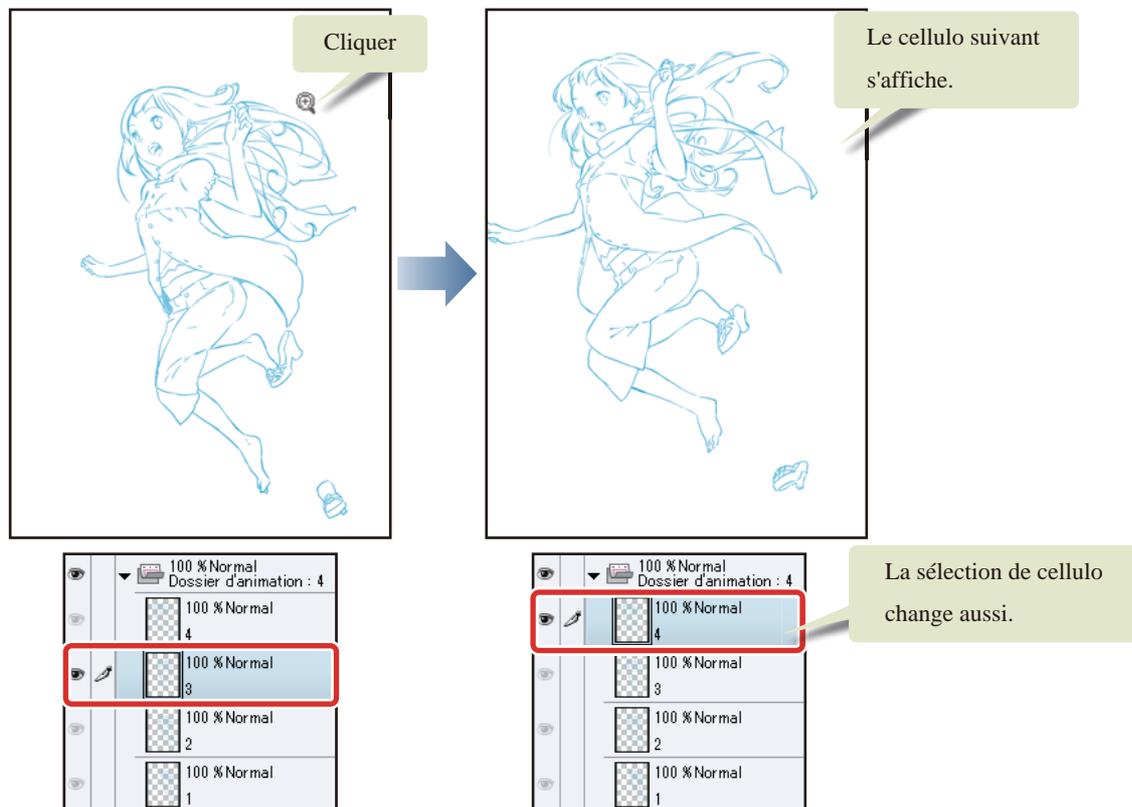
1 Sélectionnez dans l'outil [Opération] → [Éditer la chronologie] à partir de la palette [Outil].



2 Cliquez sur la toile.

La toile passe au cellulo suivant. Continuez à cliquer pour déplacer au travers des cellulos.

L'affichage ne change plus quand le dernier cellulo est atteint. Sélectionnez le premier cellulo dans la palette [Calque] pour déplacer à nouveau au travers des cellulos.



Note

Vous pouvez aussi déplacer au travers des cellulos en appuyant sur les touches [→] et [←] du clavier lorsque vous utilisez l'outil [Éditer la chronologie].

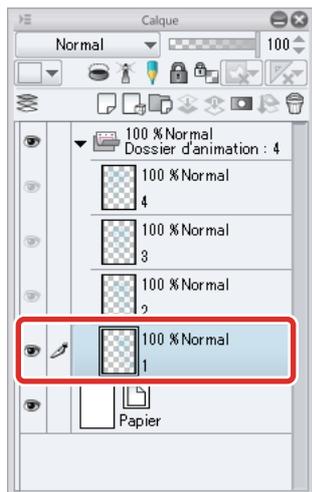
Encrage et mise en couleur

Encrez et colorez vos brouillons. Si un cellulo nécessite calques multiples, vous pouvez créer un dossier de calque. Le dossier de calque est géré comme un cellulo.

Création d'un dossier de calque

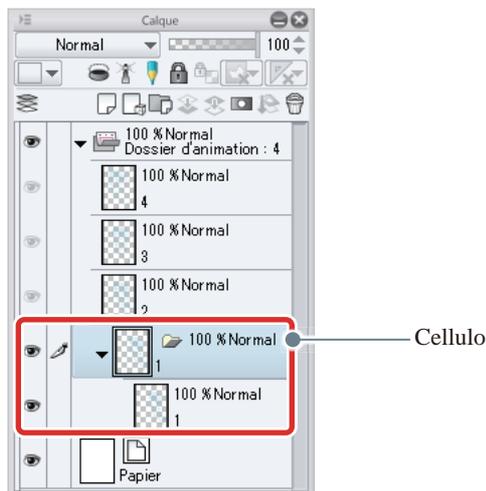
Vous pouvez créer un dossier de calque pour gérer calques multiples en tant qu'un seul cellulo.

1 Sélectionnez le cellulo « 1 » dans la palette [Calque].



2 Sélectionnez dans le menu [Calque] → [Créer dossier et insérer calque].

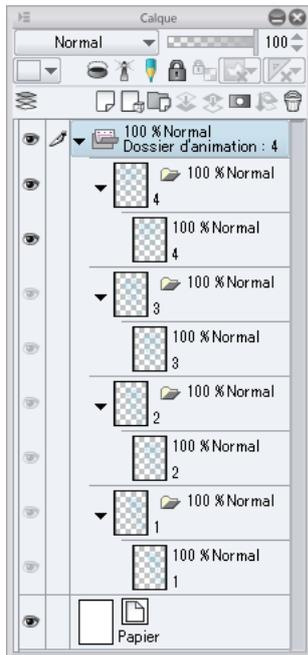
Un dossier de calque ayant le même nom que le cellulo « 1 » est créé et le cellulo « 1 » est rangé comme un dossier de calque. À partir de ce moment, le dossier de calque est géré comme un cellulo unique.



Vous pouvez aussi sélectionner [Créer un dossier et insérer un calque] dans le menu affiché grâce à un clic droit sur le nom du calque dans la palette [Calque].

3 Créez des dossiers de calque de la même manière pour les autres cellullos.

Vous avez créé des dossiers de calque comme suit.



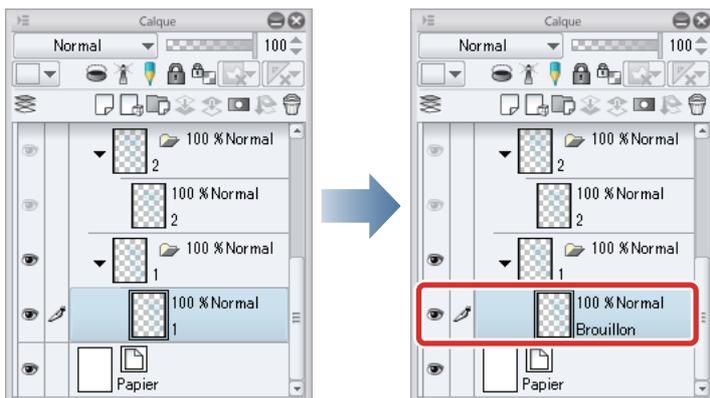
Encrage

Encrez chaque cellulo.

Dessinez le premier cellulo

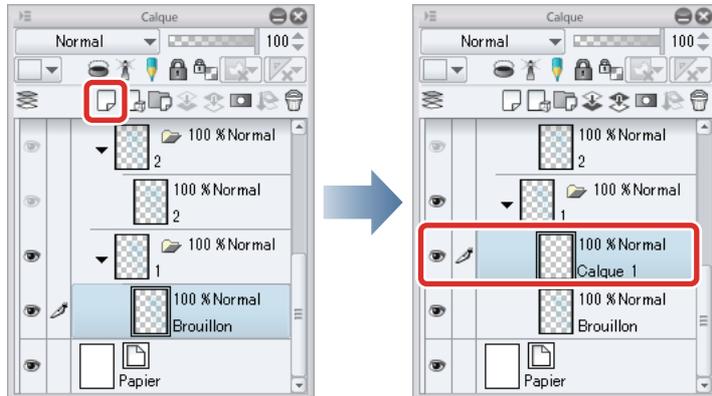
Ajoutez un calque au cellulo « 1 » (dossier de calque) et commencez l'encrage.

1 Sélectionnez le calque « 1 » dans le cellulo « 1 », double-cliquez sur le nom du calque et entrez « Brouillon ».

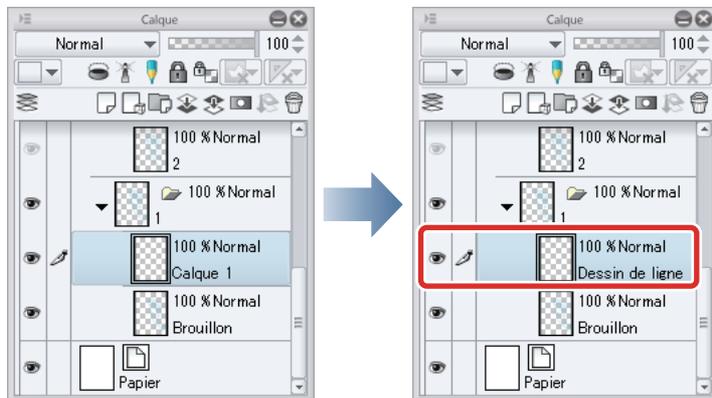


2 Sélectionnez le calque « Brouillon » dans le cellulo « 1 » et cliquez sur [Nouveau calque de pixellisation] dans la palette [Calque].

Un calque est créé.

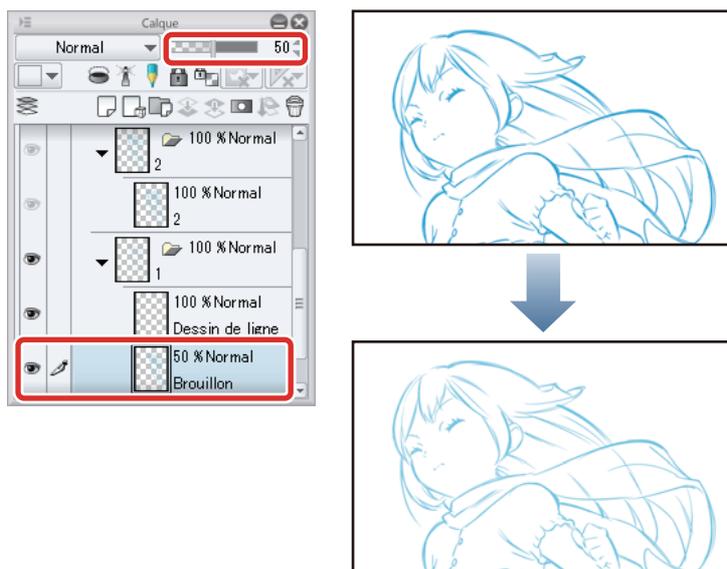


3 Double-cliquez sur le nom du calque que vous avez créé et saisissez « Dessin de ligne ».

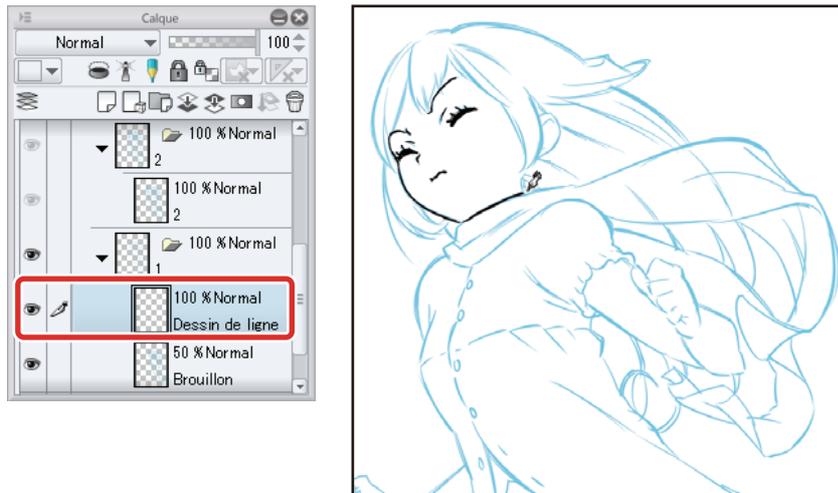


4 Sélectionnez le calque « Brouillon » et réglez l'[Opacité] sur 50 %.

La réduction de l'opacité du brouillon facilite la visualisation des lignes d'encrage.



5 Sélectionnez le calque « Dessin de ligne » et commencez l'encrage.

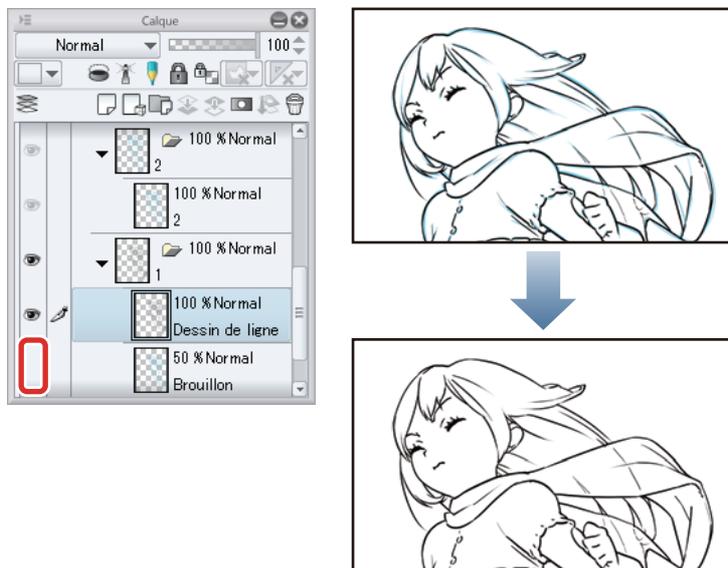


Note

- Pour plus de détails sur l'encrage, reportez-vous à « [Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT](#) » → « [Encrage](#) » .
- Si vous n'arrivez pas à encrer le calque, reportez-vous à « [Si vous n'arrivez pas à dessiner sur un cellulo \(calque\)](#) » .

6 Cliquez sur l'icône [Afficher/masquer calque] à gauche du calque « Brouillon » pour le désactiver.

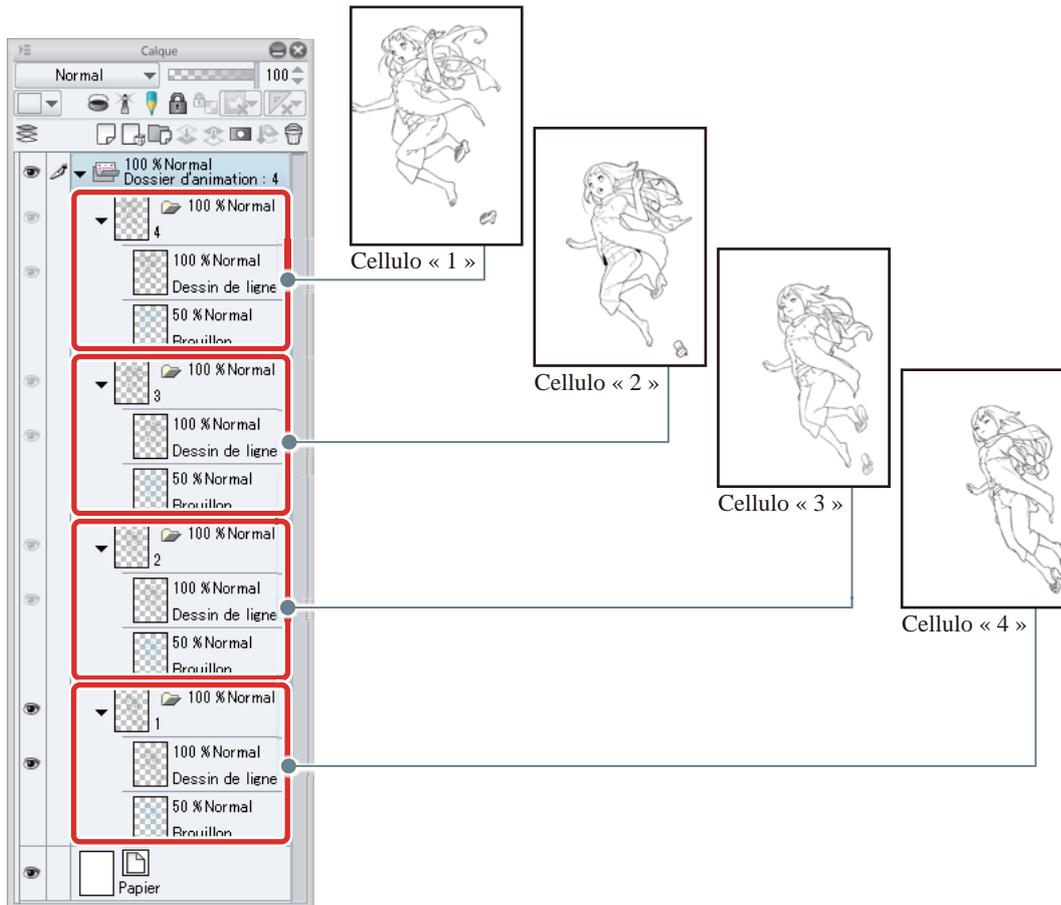
Ceci masque le calque « Brouillon » afin que seul le dessin au trait soit visible.



Dessinez le reste des cellulós

Créez les calques et encrez les dessins des cellulós « 2 » et ultérieures comme pour le cellulo « 1 ».

Lorsque vous avez fini l'encrage, vos calques ressemblent à ceci.



Si vous n'arrivez pas à encrer le calque, reportez-vous à « Si vous n'arrivez pas à dessiner sur un cellulo (calque) » .

Lorsque vous avez fini l'encrage, sélectionnez dans la palette [Outil] → l'outil [Opération] → l'outil [Éditer la chronologie] et cliquez sur la toile pour vérifier le mouvement des dessins au trait. S'il y a un problème avec le dessin au trait, réglez-le avant de colorer les dessins.

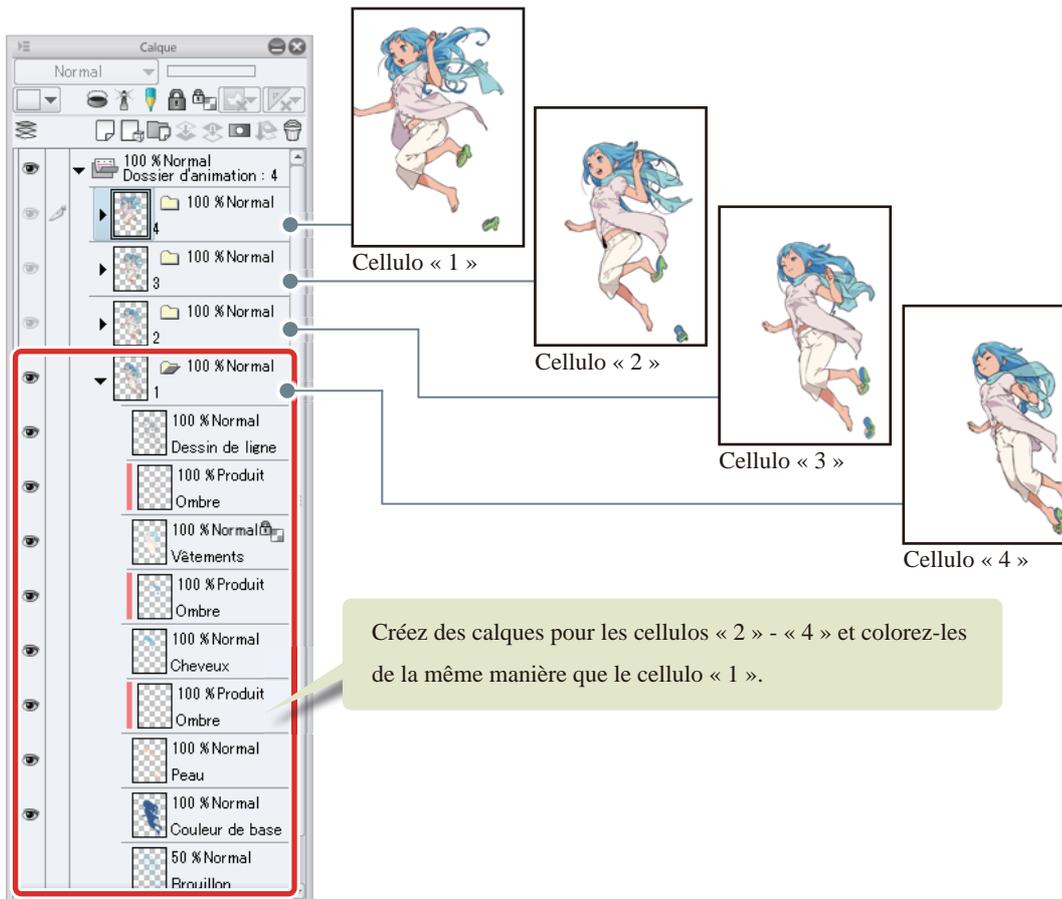
Coloration

Créez un calque de mise en couleur pour chaque cellule et commencez à colorer.



- Pour plus de détails sur la coloration, reportez-vous à « Guide basique pour dessiner une illustration dans CLIP STUDIO PAINT » → « Mise en couleur basique » et « Dessiner les petits détails » .
- Reportez-vous à « Si vous n'arrivez pas à dessiner sur un cellule (calque) » si vous n'arrivez pas à colorer le calque.

Dans ce cas, nous avons créé des calques et coloré chaque cellule comme indiqué ci-dessous.



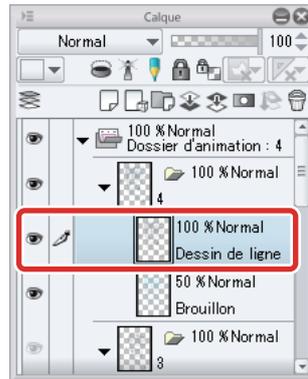
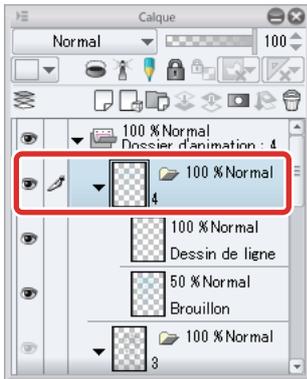
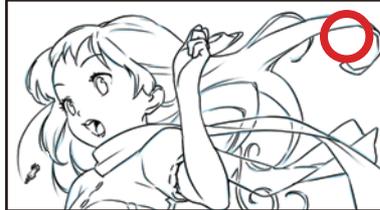
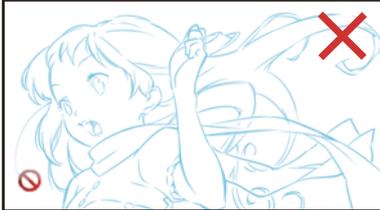
Lorsque vous avez fini de colorer, sélectionnez dans la palette [Outil] → l'outil [Opération] → l'outil [Éditer la chronologie]. Cliquez sur la toile pour vérifier le mouvement après la mise en couleur. En case de problème, corrigez la mise en couleur.

Si vous n'arrivez pas à dessiner sur un cellulo (calque)

Si vous n'arrivez pas à dessiner de lignes sur un cellulo, ou à la colorer, dans le dossier [Animation], vérifiez les points suivants.

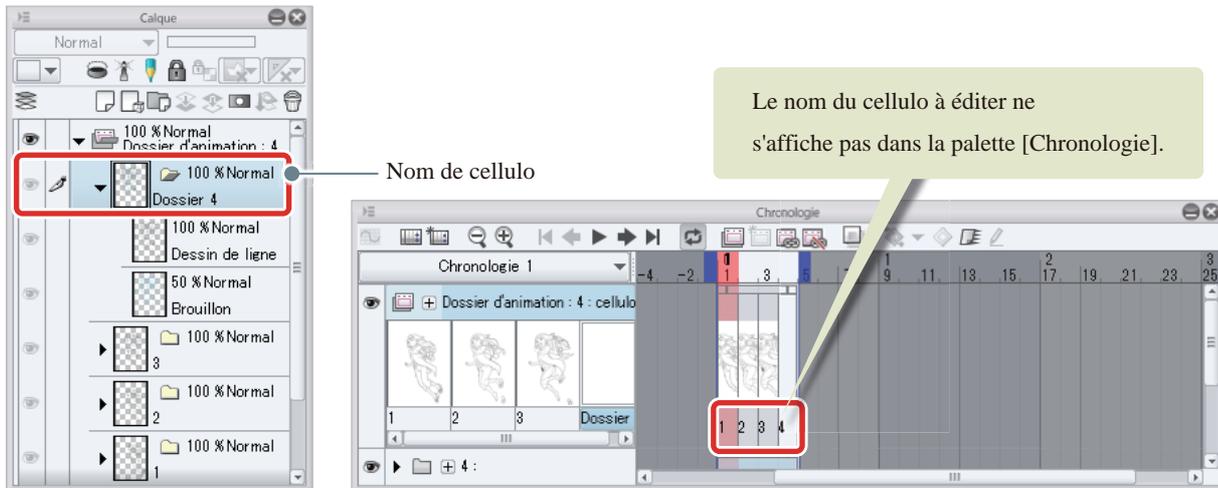
Le dossier d'animation ou le dossier de calque est-il sélectionné ?

Vous ne pouvez pas dessiner sur des cellullos si aucun dossier d'animation ou dossier de calque n'est sélectionné. Sélectionnez le calque sur lequel dessiner dans la palette [Calque].



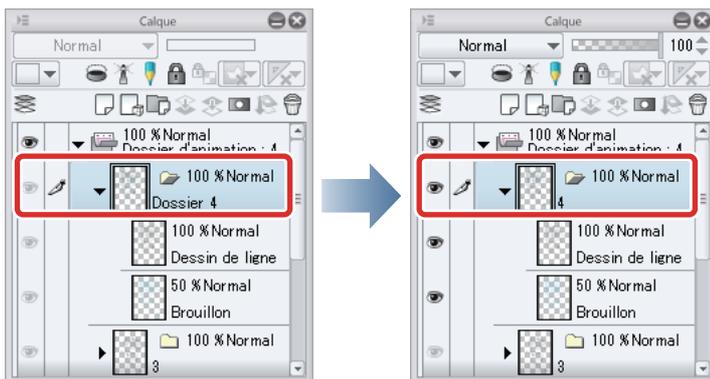
Le nom du dossier de calque s'affiche-t-il dans la palette [Chronologie] ?

Vérifiez que le nom du cellulo (le dossier de calque) contenant le calque à éditer s'affiche dans la palette [Chronologie]. Les cellulos du dossier [Animation] doivent être spécifiés dans la palette [Chronologie] avant de pouvoir être éditées.



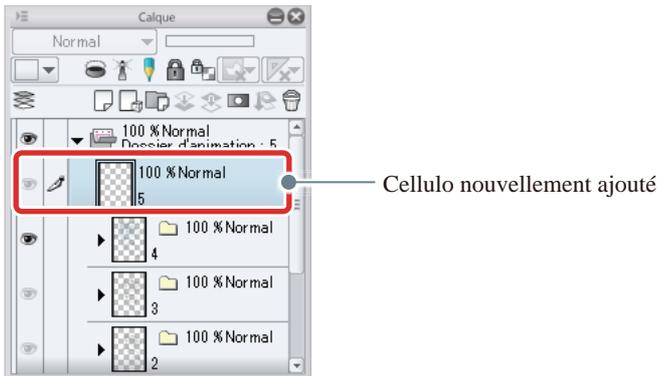
Si le nom du cellulo dans le dossier d'animation diffère du nom du cellulo spécifié dans la palette [Chronologie], changez le nom du cellulo dans la palette [Calque] pour qu'il corresponde au nom du cellulo spécifié dans la palette [Chronologie].

Dans cet exemple, aucun cellulo n'a un nom identique au cellulo « 4 » dans la palette [Chronologie]. Changez le nom « Dossier 4 » pour « 4 ».



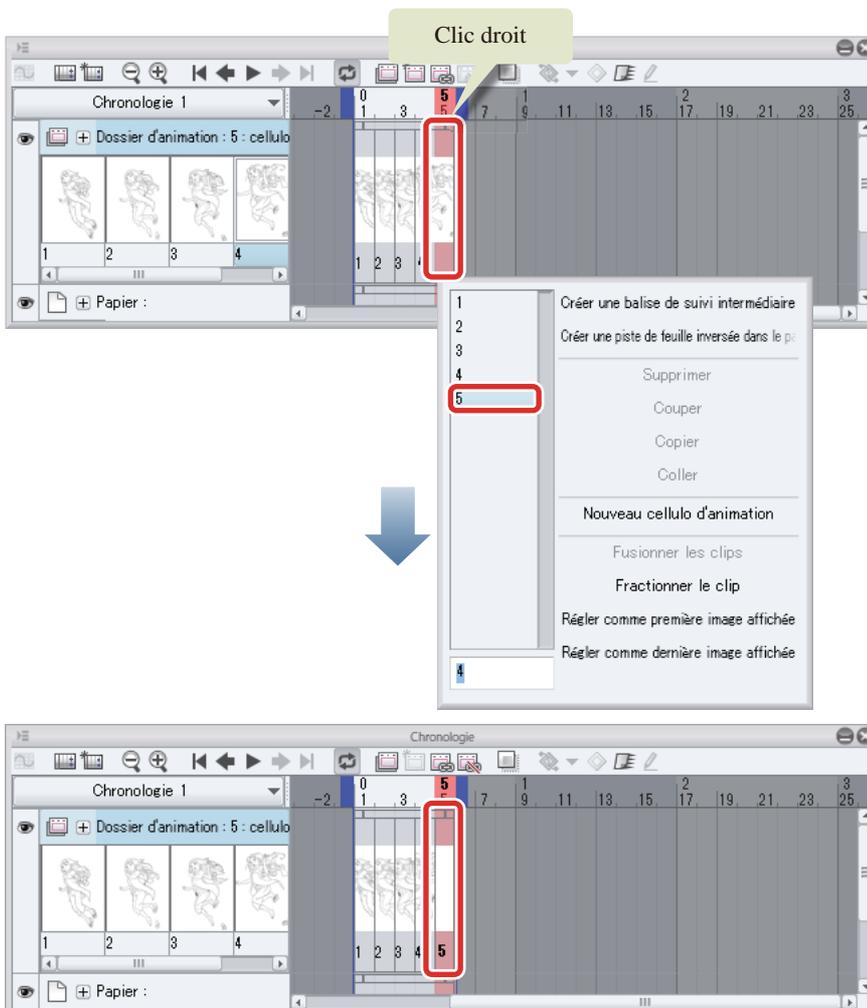
Le cellulo a-t-il été ajouté en tant que nouveau cellulo ?

Quand vous ajoutez un nouveau cellulo au dossier d'animation, vous devez spécifier le cellulo dans la palette [Chronologie].



Faites un clic droit sur l'image dans la palette [Chronologie]. Ceci affiche un menu contextuel. Sélectionnez le nom du nouveau cellulo que vous avez ajouté.

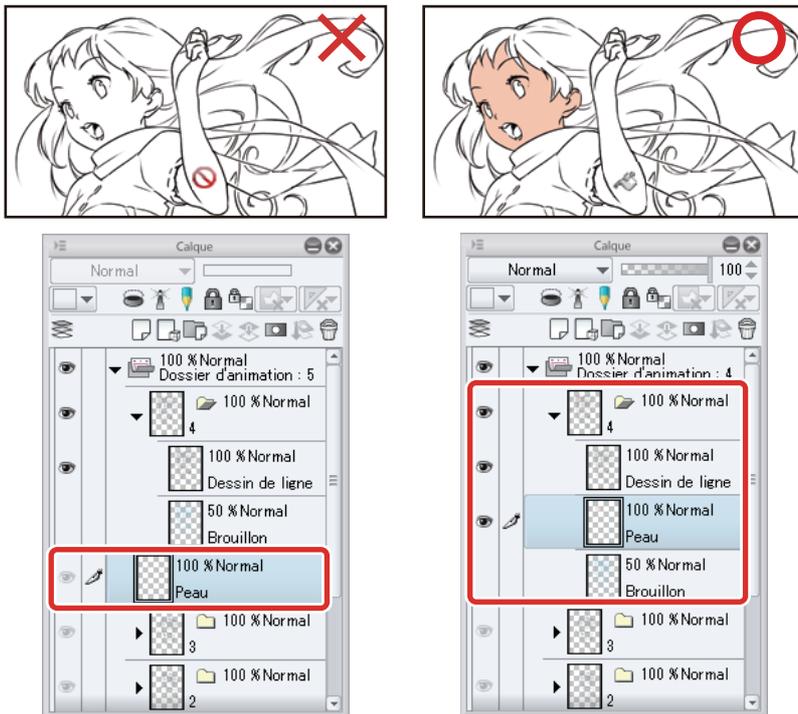
Sur l'iPad, lorsque vous appuyez longtemps le cadre avec votre doigt, un menu contextuel s'affiche.



Note Si vous ne voyez pas l'image où vous voulez spécifier le cellulo dans la palette [Chronologie], changez le temps de lecture. Reportez-vous à « [Changement du temps de lecture](#) » pour plus de détails sur cette modification.

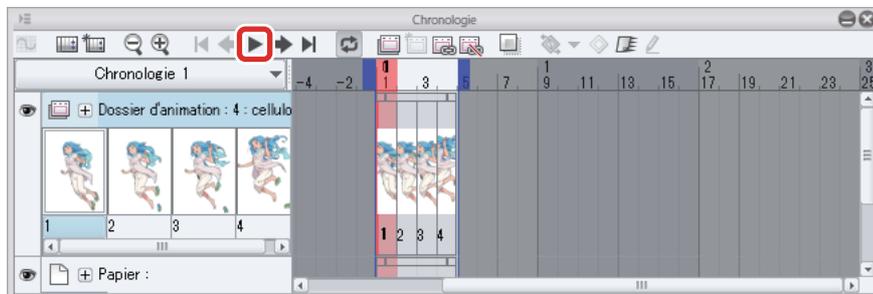
Le calque d'encrage ou de coloration a-t-il été créé en dehors du dossier de calque ?

Si le calque d'encrage ou de coloration a été créé en dehors du dossier de calque, faites glisser et déposez le calque dans le dossier de calque.



Lecture de l'illustration en mouvement

Cliquez sur [Lire/arrêter] dans la palette [Chronologie] pour lancer l'illustration en mouvement.



Vous pouvez changer la vitesse de lecture en éditant le temps de lecture (reportez-vous à la section suivante, « [Modification de la chronologie](#) »).

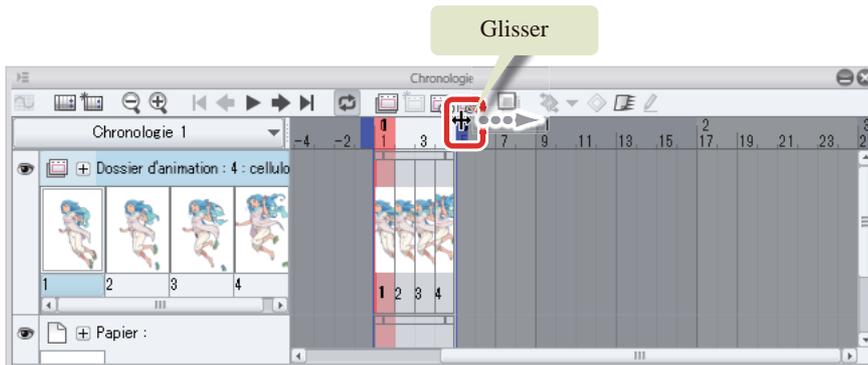
Modification de la chronologie

Changez le temps de lecture ou la synchronisation de l'affichage des cellulos au moyen de la palette [Chronologie].

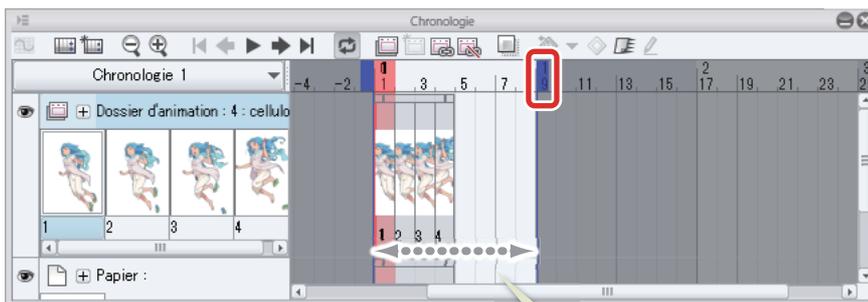
Changement du temps de lecture

La vitesse de lecture est actuellement trop rapide. Modifiez-la en rallongeant le temps de lecture.

Déplacez le curseur de la souris sur le [Image de fin] dans la palette [Chronologie] et faites-le glisser vers la droite. Dans ce cas, nous le faisons glisser jusqu'à la 8e image.



Le temps de lecture est désormais plus long.



Avec DEBUT et PRO, vous pouvez étendre le temps de lecture à un maximum de 24 images.

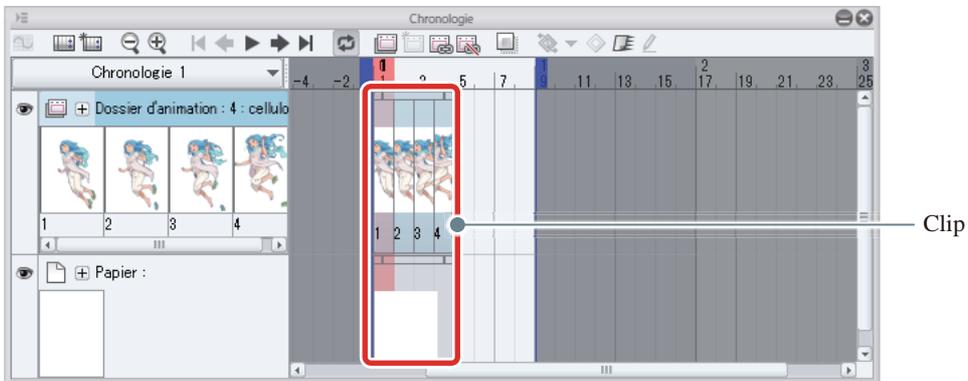
Cliquez sur [Lire/arrêter] dans la palette [Chronologie] pour lancer l'illustration en mouvement. Vous remarquerez que le temps de lecture est plus long mais qu'aucun cellulo ni aucun calque de papier ne s'affiche pendant la dernière partie du clip. Éditez la façon dont les cellulos et les calques de papier s'affichent (reportez-vous à la section suivante, « [Modification de l'affichage de cellulo](#) ».)

Modification de l'affichage de cellulo

L'extension du temps de lecture ne modifie pas l'affichage de cellulo. Changez l'affichage de cellulo dans la palette [Chronologie].

Changez le temps d'affichage de clip

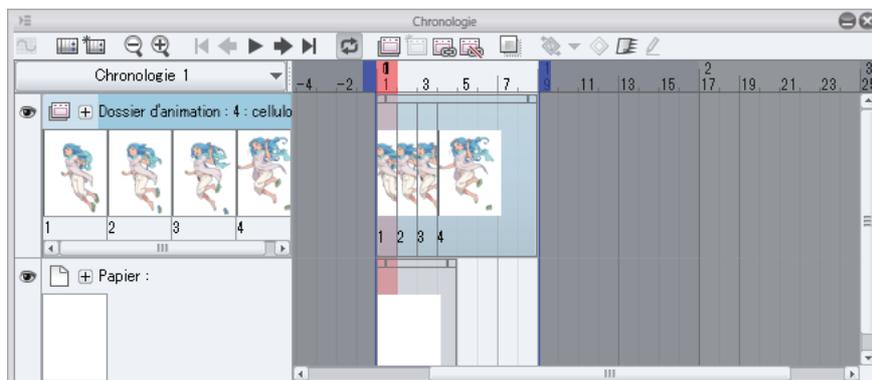
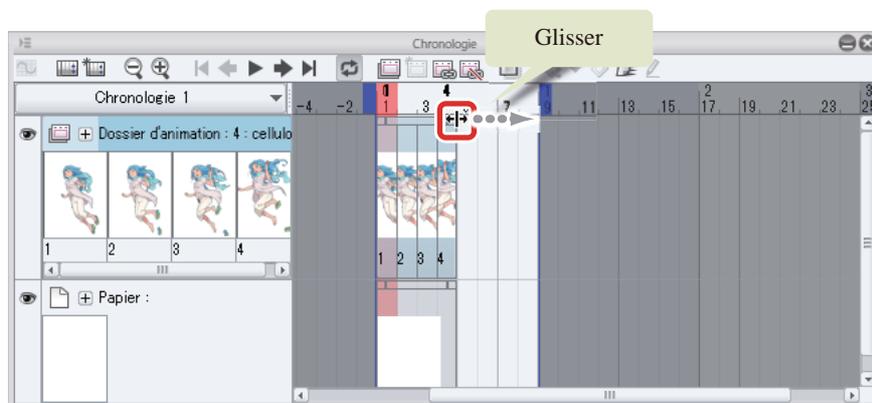
Le clip est la plage d'édition indiquant la zone dans laquelle les cellulos et les calques s'affichent. Si les images du clip ne s'affichent pas pendant une partie du temps de lecture, aucun cellulo ni aucun calque de papier ne s'affiche lors de cette période.



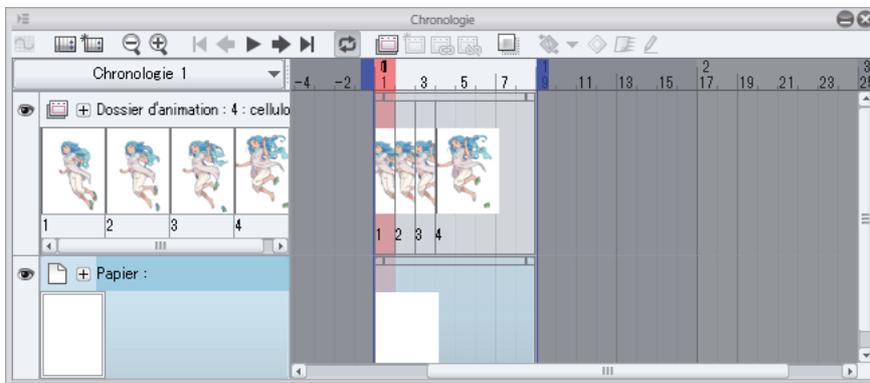
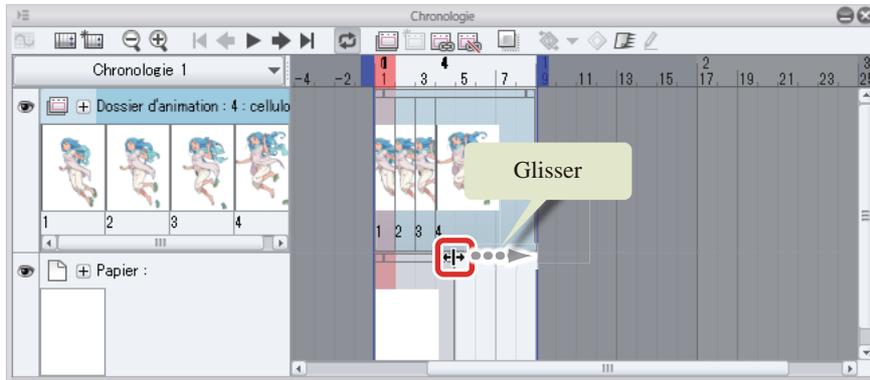
Dans ce cas/cet exemple, vous devez modifier la longueur du clip de sorte que les cellulos et le calque de papier s'affichent pendant tout le temps de lecture.

1 Déplacez le curseur de la souris vers l'extrémité droite du clip dans le dossier d'animation et faites-le glisser jusqu'à l'image de fin du temps de lecture.

La forme du curseur se transforme en une flèche gauche et droite lorsque vous le déplacez sur une position où vous pouvez modifier le temps d'affichage du clip.



- 2 Déplacez le curseur de la souris vers l'extrémité droite du clip du calque de papier et faites-le glisser jusqu'à l'image de fin du temps de lecture.**

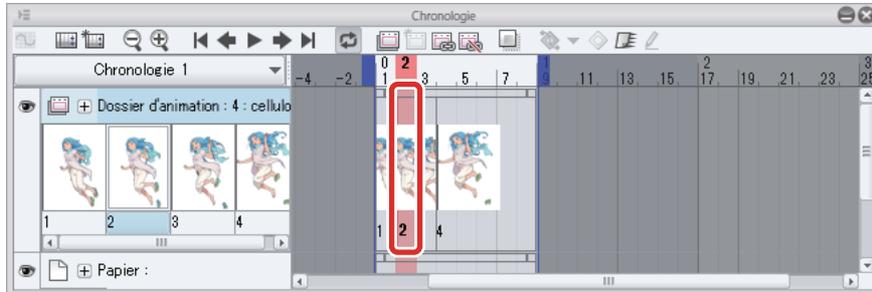


Si vous faites glisser le clip vers la gauche, cela raccourcit le temps de lecture. Si des cellules sont spécifiés dans des images qui ne sont pas incluses dans le clip raccourci, les spécifications de cellule sont supprimées.

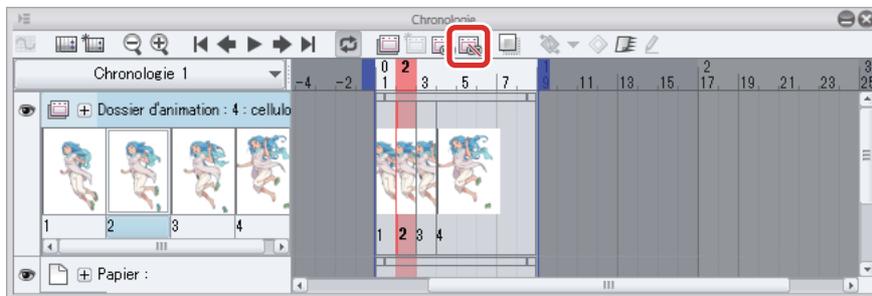
Suppression de spécifications de cellulo

Désormais, les cellulos et les calques de papier s'affichent jusqu'à la fin mais la lecture est encore trop rapide. Spécifiez à nouveau les cellulos afin que le mouvement corresponde au temps de lecture dans la palette [Chronologie]. Vous devez supprimer les spécifications de cellulo avant de spécifier à nouveau les cellulos.

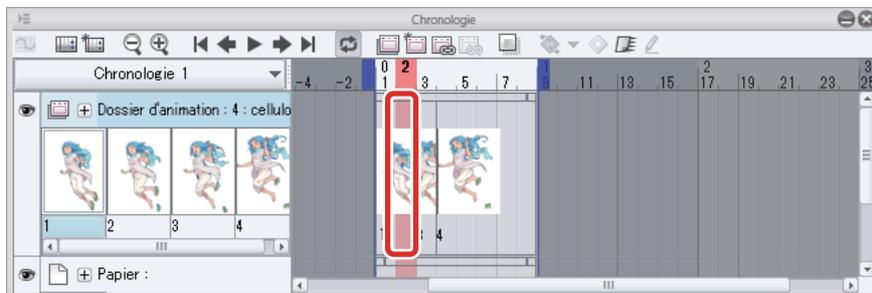
1 Cliquez sur le cellulo « 2 » dans la palette [Chronologie].



2 Cliquez sur [Supprimer les cellulos spécifiés] dans la palette [Chronologie].

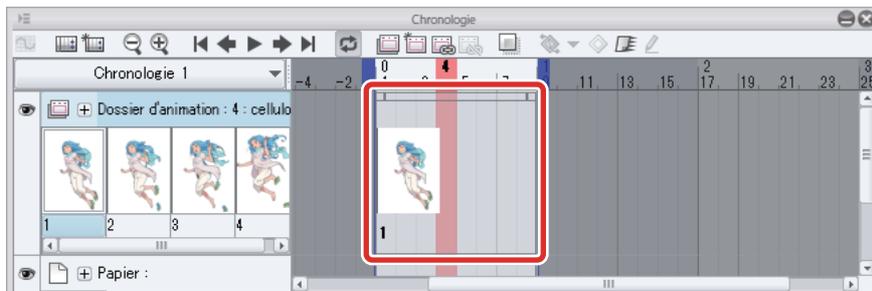


Les spécifications de cellulo pour le cellulo « 2 » sont supprimées.



3 Supprimez les cellulos « 3 » et « 4 » de la même manière.

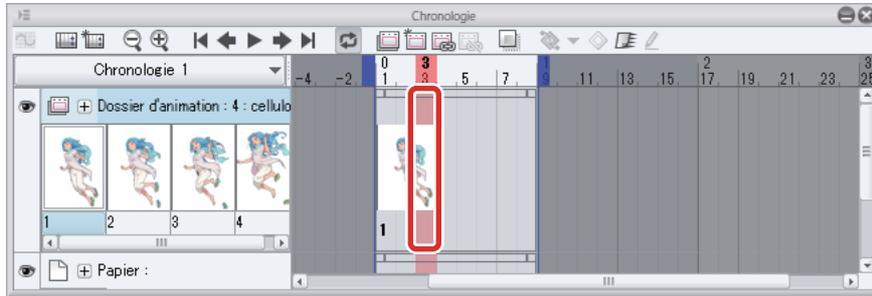
Toutes les spécifications de cellulo autres que cellulo « 1 » sont supprimées de la palette [Chronologie].



Spécification des cellulos

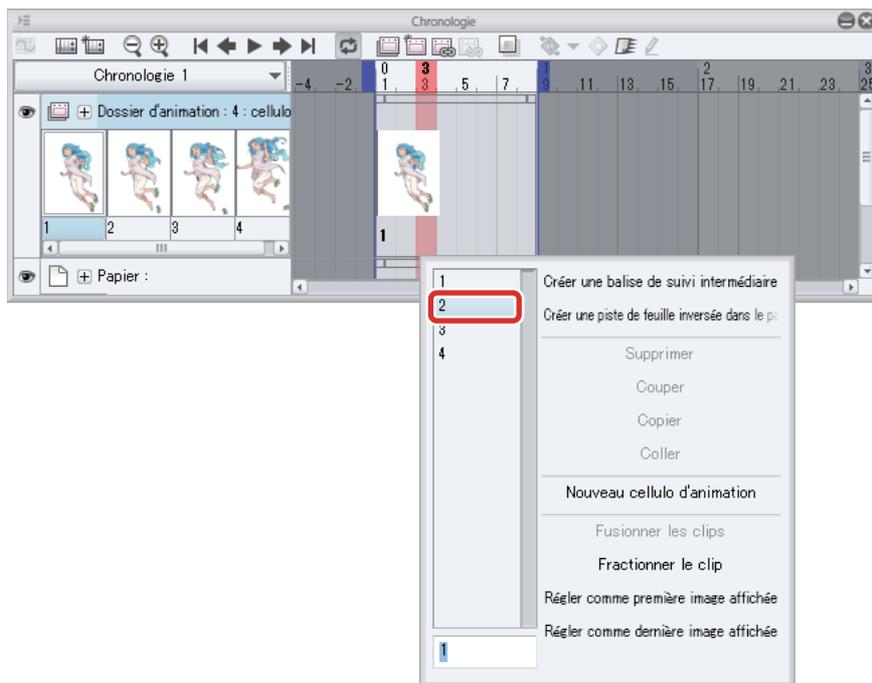
Spécifiez à nouveau les cellulos pour différentes images.

- 1 Faites un clic droit sur la troisième image dans la palette [Chronologie]. Si vous utilisez un iPad, appuyez longtemps sur le troisième cadre avec votre doigt.**

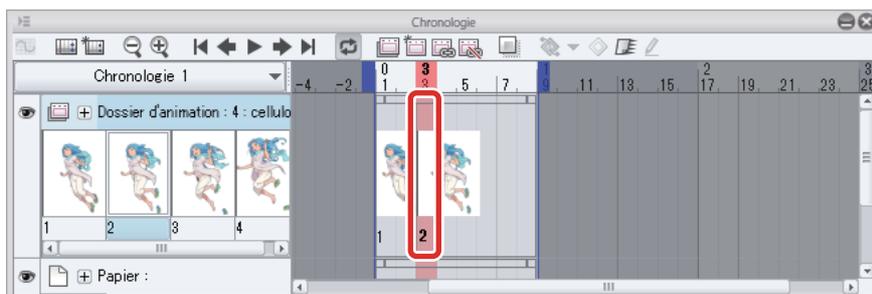


S'il est difficile de maintenir le cadre [Chronologie] sur iPad, pincez-le pour agrandir la palette [Chronologie]. En pinçant la palette [Chronologie], vous rétablissez sa taille d'origine.

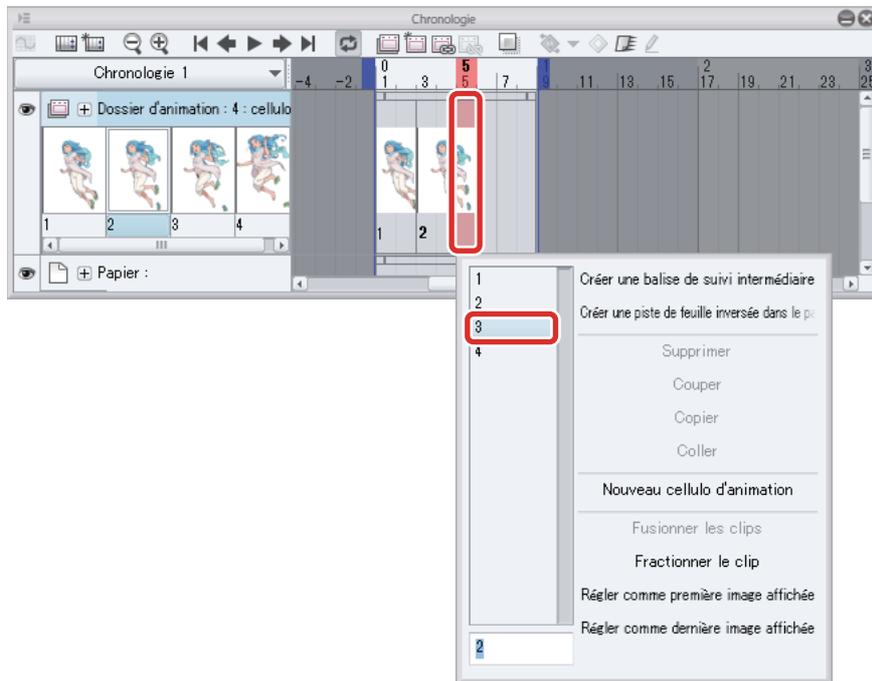
- 2 Sélectionnez « 2 » dans le menu contextuel.**



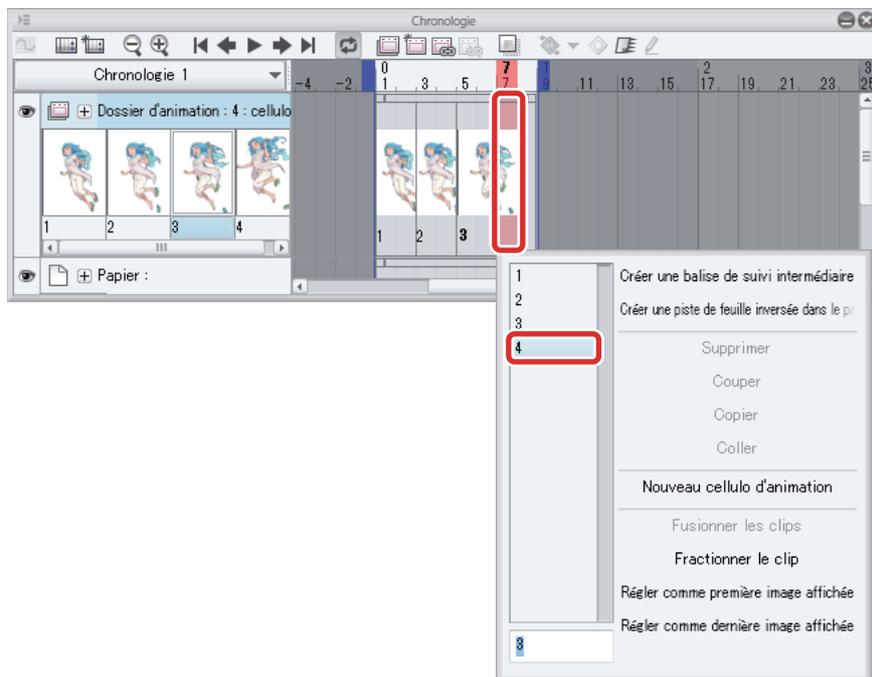
Le cellulo « 2 » est spécifié et s'affiche dans la troisième image de la palette [Chronologie]. Le cellulo « 2 » s'affiche désormais lors de la lecture de la troisième image de la palette [Chronologie].



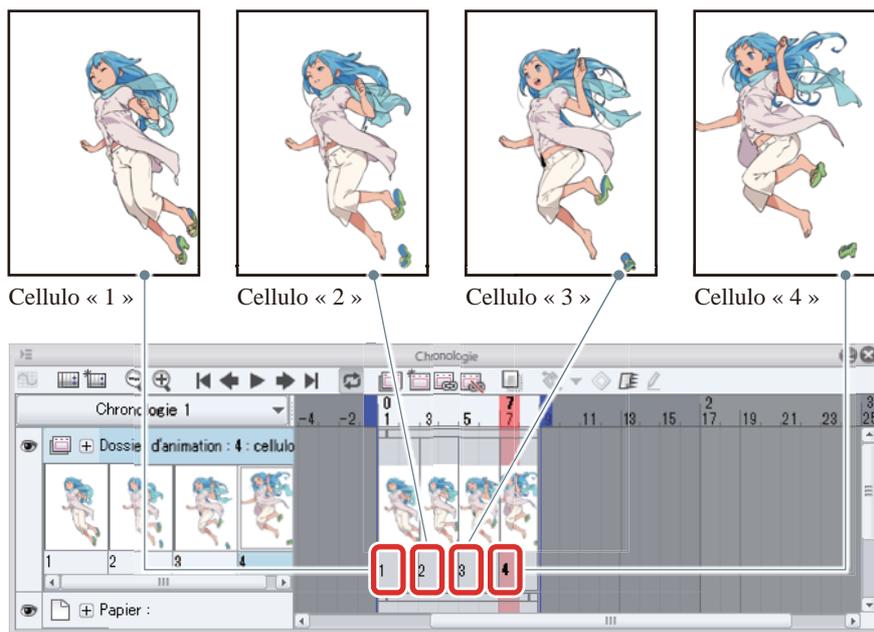
- 3** Faites un clic droit sur la cinquième image dans la palette [Chronologie] et sélectionnez « 3 » dans le menu contextuel.



- 4** Faites un clic droit sur le septième cadre dans la palette [Chronologie]. Si vous utilisez un iPad, appuyez longtemps sur le cinquième cadre avec votre doigt. Sélectionnez « 4 » dans le menu contextuel.

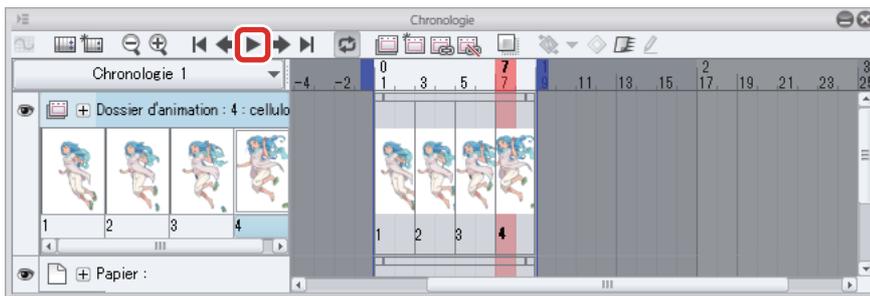


Désormais, toutes les cellulose sont spécifiées.



Vérification des mouvements

Cliquez sur [Lire/arrêter] dans la palette [Chronologie] pour lancer l'illustration en mouvement. En cas de problème, modifiez le temps de lecture et/ou les spécifications de cellule.



L'illustration en mouvement est maintenant terminée.

Enregistrement du fichier

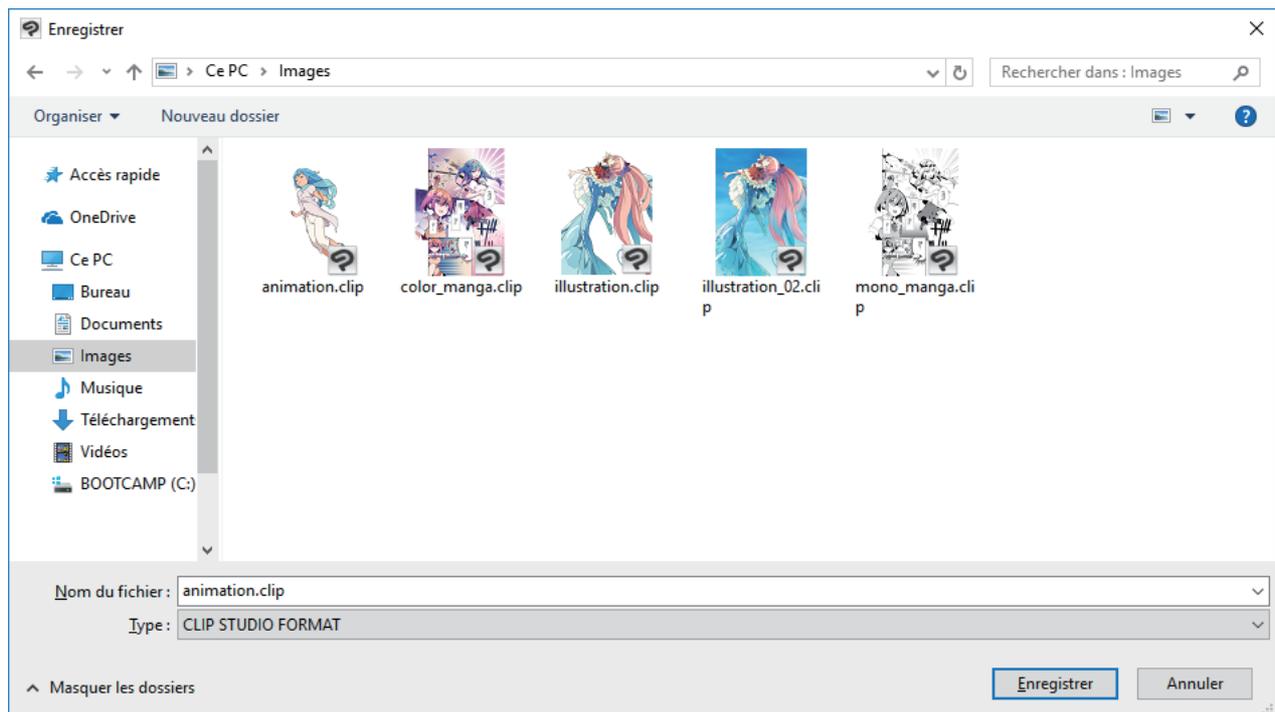
Quand votre œuvre est terminée, enregistrez le fichier. Enregistrez le fichier dans le « CLIP STUDIO FORMAT » (extension clip) si vous voulez éditer dans CLIP STUDIO PAINT par la suite.

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Enreg].

2 Enregistrez votre œuvre dans le « CLIP STUDIO FORMAT » (extension : clip) dans la boîte de dialogue [Enreg].

Sélectionner [Enregistrer] permet d'enregistrer automatiquement, lors de l'utilisation de la version iPad.

Pour modifier le nom de fichier à sauvegarder, sélectionnez le menu [Enregistrer] → [Enregistrer sous].



Note

Pour ouvrir le fichier enregistré, sélectionnez le menu [Fichier] → [Ouvrir le fichier].

Exportation de l'illustration en mouvement

Vous pouvez exporter l'illustration en mouvement finie comme un fichier tel qu'un GIF animé ou un film. Les fichiers exportés peuvent être publiés en ligne via des sites Web comme les réseaux sociaux.

GIF animé

Les GIF animés sont pris en charge par divers services Web, par exemple les réseaux sociaux. Par conséquent, c'est un format idéal pour publier en ligne votre œuvre finie. Les GIF animés ont aussi une plus petite taille de fichier que les fichiers film. Cependant, ils ne peuvent être exportés qu'avec 256 couleurs au maximum.

Cette section explique comment exporter votre œuvre finie en tant que GIF animé.



Si vous voulez publier votre GIF animé sur un serveur Web tel qu'un réseau social, n'oubliez pas qu'il peut y avoir une limitation de taille de fichier, par exemple une [Largeur] ou une [Hauteur] maximale. Vérifiez les règles du service que vous utilisez avant d'exporter votre œuvre.

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Exporter l'animation] → [GIF animé].

2 Dans la boîte de dialogue [Enregistrer sous], sélectionnez le dossier dans lequel enregistrer votre œuvre et cliquez sur [Enreg].



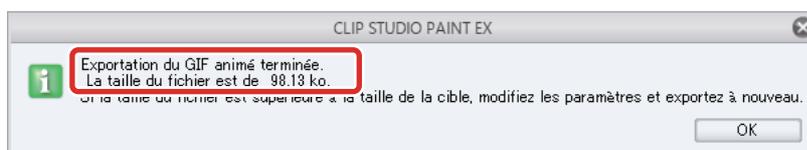
Lors d'utilisation d'iPad, la boîte de dialogue [Enregistrer sous] ne s'affiche pas. Veuillez passer à l'étape suivante.

3 La boîte de dialogue [Réglages de sortie des GIF animés] s'affiche. Vérifiez les paramètres et cliquez sur [OK].



Si vous exportez une toile de plus de 560 px de long en tant que GIF animé, la taille est automatiquement réglée sur 560 px.

4 Un message indiquant la taille de fichier s'affiche. Vérifiez la taille de fichier et cliquez sur [OK].





Si le fichier est trop grand pour le service Web que vous voulez utiliser, cliquez sur [OK] et exportez à nouveau le fichier dans une plus petite taille. Vous pouvez réduire la taille de fichier en réglant de plus petites valeurs pour [Largeur], [Hauteur] et [Cadence d'images] dans la boîte de dialogue [Réglages de sortie des GIF animés].

Un fichier de GIF animé est créé dans le dossier spécifié à l'étape 2.

Lors d'utilisation d'iPad, la boîte de dialogue [Gestion de fichiers] s'affiche pour vérifier le fichier de GIF animé créée.

En cliquant sur [Partager] dans la boîte de dialogue [Gestion de fichiers], vous pouvez ouvrir des fichiers de GIF animés dans d'autres environnements ou les publier sur divers sites de réseaux sociaux.

Film

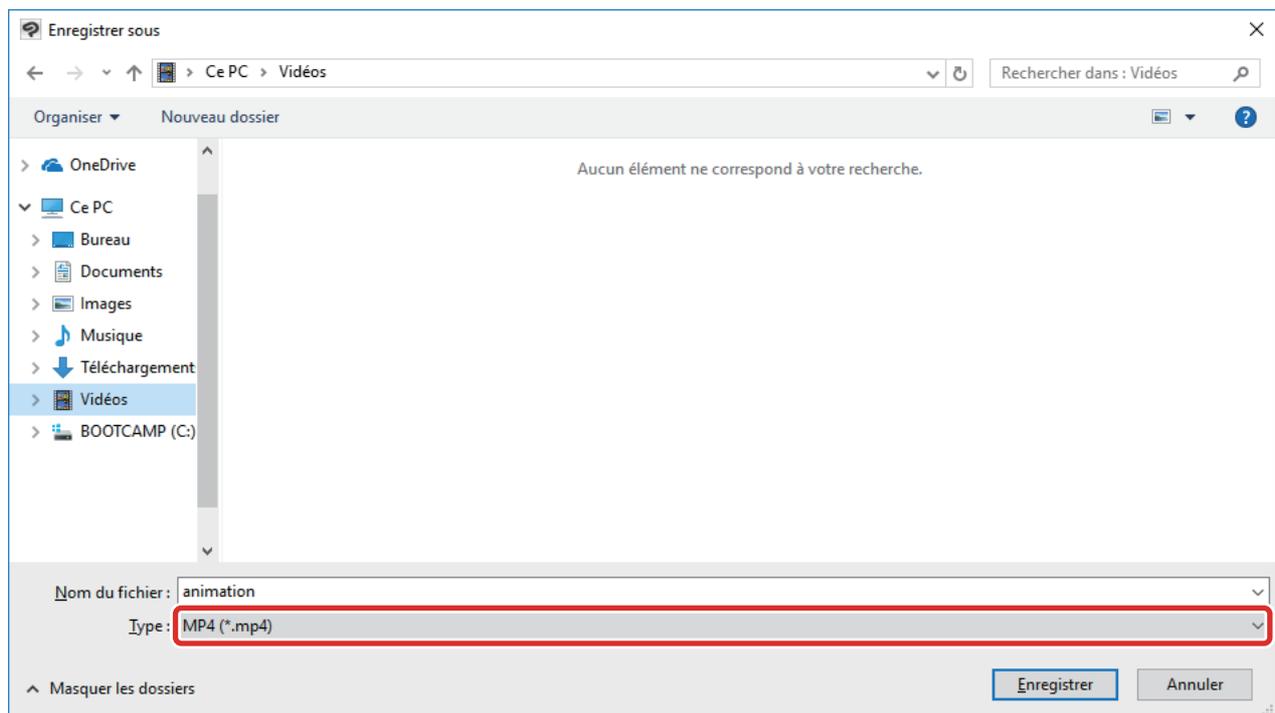
Des fichiers film peuvent être exportés en tant que fichiers AVI (extension: avi) ou fichiers MP4 (extension: mp4) sous Windows, ou en tant que fichiers QuickTime (extension: mov) ou fichiers MP4 (extension: mp4) sous Mac OS X/version iPad.

Contrairement aux GIF animés, la plage de couleur n'est pas réduite lors de l'exportation en fichier film. Si vous avez ajouté des fichiers sonores tels que de la musique de fond avec CLIP STUDIO ACTION, ceux-ci sont inclus dans le fichier exporté. Les fichiers film peuvent lire du son en plus des illustration en mouvement.

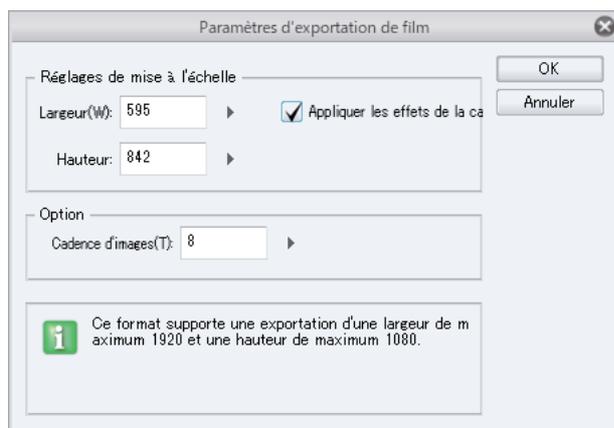
Dans cette section, nous vous expliquons comment exporter vos illustrations en mouvement terminées sous forme de fichier film en format MP4.

1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Exporter l'animation] → [Film].

2 Dans la boîte de dialogue [Enregistrer sous], paramétrez [Type de fichier] sur [MP4].



3 La boîte de dialogue [Paramètres d'exportation de film] s'affiche. Vérifiez les paramètres et cliquez sur [OK].



Un fichier film est créé dans le dossier spécifié à l'étape 2.

Lors d'utilisation d'iPad, la boîte de dialogue [Gestion de fichiers] s'affiche pour vérifier le fichier du film créé.

En cliquant sur [Partager] dans la boîte de dialogue [Gestion de fichiers], vous pouvez ouvrir des fichiers vidéo dans d'autres environnements ou les publier sur divers sites de médias sociaux.

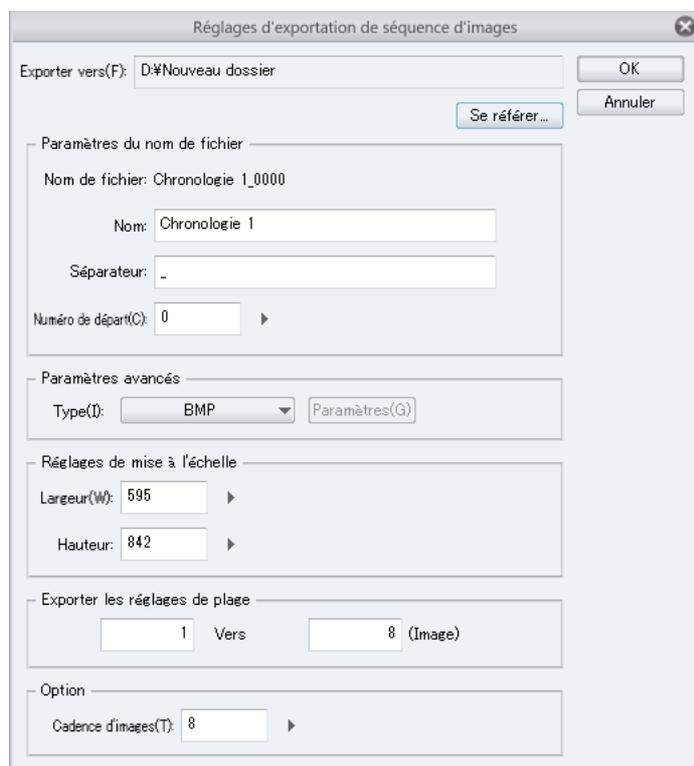
Séquence d'images

Exportez les cadres de l'illustration en mouvement finie sous forme d'une série de fichiers d'images. Les fichiers exportés sont nommés avec des numéros de série dans l'ordre selon lequel les images s'affichent dans l'illustration en mouvement.

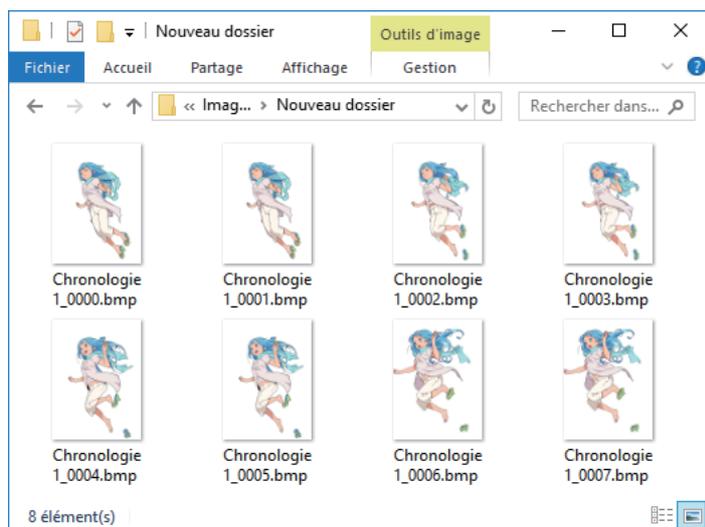
Les fichiers de séquence d'images peuvent être convertis en fichier film ou en GIF animé en les important dans un autre logiciel ou en les chargeant sur divers services Web.

Cette section explique comment exporter votre œuvre finie en tant que séquence d'images.

- 1 Sélectionnez dans le menu [Fichier] → [Exporter l'animation] → [Séquence d'images].**
- 2 La boîte de dialogue [Réglages d'exportation de séquence d'images] s'affiche. Vérifiez les paramètres et cliquez sur [OK].**



Une séquence d'images est créée dans le dossier spécifié pour [Exporter vers] dans la boîte de dialogue [Réglages d'exportation de séquence d'images].



Lors d'utilisation d'iPad, la boîte de dialogue [Gestion de fichiers] s'affiche pour vérifier le fichier de séquence d'images créé.

En cliquant sur [Partager] dans la boîte de dialogue [Gestion de fichiers], vous pouvez ouvrir des fichiers de séquence d'images dans d'autres environnements. Notez que vous ne pouvez pas ouvrir les séquences d'images tel affichées dans la boîte de dialogue [Gestion des fichiers] avec CLIP STUDIO PAINT.