CLIP STUDIO PAINT

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

STARTUP GUIDE

[스타트업 가이드]

CELSYS

본서를 읽기 전에

CLIP STUDIO PAINT 를 구입해 주셔서 감사합니다. 책을 읽기 전에 주의하실 점 등에 대하여 설명하겠습니다.

본서의 표기에 관해서

본서 (데이터인 경우도 포함) 는 2019 년 3 월 현재의 제품 프로그램을 기초로 집필 · 편집되고 있으며 실제 제품 프로그램의 사양과 다른 경우가 있습니다.

조작 표기에 관해서

본서의 조작 표기는 별도로 명시하지 않는 한 Windows 버전에 포함되어 있습니다.

macOS 버전 및 iPad 버전은 아래 제시된 내용으로 대체하여 읽어 주세요. 대체된 표기는 Windows 및 macOS, iPad 에서 조작상 동일한 의미를 갖습니다.

!중요

- **iPad 에서 단축 키를 사용하시는 경우는 iPad 에 키보드를 연결하십시오.**
- **iPad 에서는 Edge 키보드를 이용하실 수 있습니다. 엣지 키보드는 수식 키 등의 입력을 보조하는 기능입니다. 엣지 키보드의 조작 방법에 대해서는 다음의 『엣지 키보드 [iPad]』를 참조하십시오.**

Windows	macOS	iPad
[Alt] 키	[Option] 키	[Option] 키
[Ctrl] 키	[Command] 키	[Command] 키
[Enter] 키	[Return] 키	[Return] 키
[Backspace] 키	[Delete] 키	[Delete] 키
(마우스 버튼을) 오른쪽 클릭	[Control] 키를 누른 상태에서 마우스 버튼을 클릭	● [Control] 버튼을 누른 상태에서탭 ● 손가락으로 길게 누르기

기호에 대해서

본서에서는 조작에 관련된 것에 대해서 기호를 이용하여 해설하고 있습니다. 기호에는 다음과 같은 의미가 있습니다.

!중요 **CLIP STUDIO PAINT 의 조작 실행 시 틀리기 쉬운 항목이나 조심해야 할 것을 기재하고 있습니다.**

메모 **CLIP STUDIO PAINT 의 조작 실행 시 조작의 참고가 되는 것이나 보충 설명 등을 기재하고 있습니다.**

제품 등급에 대해서

CLIP STUDIO PAINT 는 DEBUT, PRO, EX 의 제품 등급이 있으며 본서는 이러한 모든 등급의 조작 방법에 대해서 기술하고 있습니다 . 각각의 등급에 따라 한정되는 기능은 제품 등급을 나타내는 표기를 기재하였습니다 .

무인	CLIP STUDIO PAINT DEBUT, PRO, EX 에 공통적으로 탑재되어 있는 기능을 나타냅니다 .
[DEBUT]	CLIP STUDIO PAINT DEBUT 에만 탑재되어 있는 기능을 나타냅니다 .
[PRO]	CLIP STUDIO PAINT PRO 에만 탑재되어 있는 기능을 나타냅니다 .
[EX]	CLIP STUDIO PAINT EX 에만 탑재되어 있는 기능을 나타냅니다 .

상표 및 저작권에 대해서

- CELSYS, CLIP STUDIO, CLIP, QUMARION, IllustStudio, ComicStudio 는 주식회사 셀시스의 상표 또는 등록 상표입니다 .
- Windows 는 미국 Microsoft Corporation 의 미국 및 그 외의 나라에 있어서의 등록 상표입니다 .
- Mac, macOS, iPad 는 미국 및 기타 국가에서 등록된 Apple Inc. 의 상표입니다 .
- iOS 는 미국 및 기타 국가에서의 Cisco 사의 상표 또는 등록 상표이며 사용권 계약에 따라 사용되고 있습니다 .
- Adobe, Adobe 로고 , Adobe Reader 는 Adobe Systems Incorporated(어도비 시스템즈사) 미국 및 다른 나라의 상표입니다 .
- 기타 기재되어 있는 회사 이름 또는 제품명은 각 사의 상표 또는 등록 상표입니다 .
- 본서(데이터일 경우도 포함)는 법률로 규정되어 있는 경우 또는 권리자의 승낙이 있는 경우를 제외하고는 어떤 방법으로도 복제 · 복사할 수 없습니다 .

CLIP STUDIO PAINT 에 작품을 그리기 전에

여기에서는 CLIP STUDIO PAINT 그린 작품 소개와 CLIP STUDIO PAINT 의 기본적인 조작 방법에 대해 설명합니다 .

CLIP STUDIO PAINT 에서 할 수 있는 것

"CLIP STUDIO PAINT" 는 자연스럽고 리얼한 터치 펜 도구, 다채로운 페인트 표현이 가능한 붓 도구, 효율적으로 아름답게 채색하는 사용하기 쉬운 채색 도구 등 만화 / 일러스트 제작에 필요한 기능이 모두 탑재된 소프트웨어입니다.

여기에서는 실제로 CLIP STUDIO PAINT 로 그린 작품을 예로 어떤 것을 할 수 있는지 간단하게 소개합니다.

다채로운 표현을 지원하는 자연스럽고 리얼한 터치

고도의 필압 감지 기능을 통해 자연스럽고 리얼한 터치를 실현하고 있습니다.

선 떨림이나 흔들림을 억제하는 " 보정 기능 " 과 여러 선에 쉽게 터치를 넣을 수 있는 " 시작점 ", " 끝점 " 설정, 선 끝을 가늘게 남기는 " 선 꼬리 효과 ", 선의 종류나 상황에 따라 선택할 수 있는 브러시 모양 설정 등 다양한 설정 항목을 커스터마이즈 할 수 있습니다. 인터페이스도 자유롭게 커스터마이즈 할 수 있습니다.

자연스럽고 부드러운 터치의 펜 도구

자세한 설정을 할 수있는 [도구 속성] 팔레트와
[보조 도구 상세] 팔레트 [PRO / EX]

다채로운 페인트 표현

섬세한 터치 수채, 중후감이 있는 유채, 셀 애니메이션풍의 애니메이션 채색 등 제작자의 작풍에 맞게 다양한 칠하기가 가능합니다.

브러시 도구는 선끝 모양을 바꾸거나 종이의 질감을 추가하거나, 수채 물감과 같은 선의 경계선을 재현하는 등의 커스터마이즈를 할 수 있습니다. 설정을 변경하면 오리지널 브러시로 저장할 수 있습니다.

[데코레이션] 도구를 사용하여 패턴 그리기도 가능하며 레이스와 사슬, 초목 등의 복잡한 그리기를 지원합니다. 감정 표현이나 배경 등에 사용하는 패턴도 들어있습니다.

수채화 터치를 표현

종류도 풍부한 데코레이션 도구

자유로운 해상도로 아름다운 선화, 높은 편집성 [PRO/EX]

확장된 벡터 형식은 펜뿐만이 아니라 연필이나 붓 등의 표현도 가능하게 되었습니다. 확대, 축소를 해도 선화의 아름다움은 변하지 않고, 그린 후에도 선의 모양을 변경하거나 선을 굵게하거나 가늘게 하는 등의 가공도 가능합니다. 선과 선이 만나는 교차점까지 삭제하거나 겹치는 선 중 1 개의 선만을 삭제하는 등 편리한 사용이 가능합니다.

그린 후에 선 모양을 자유 자재로 변경 가능

펜 등의 각 도구에서 브러쉬 모양을 변경한 그리기가 가능

벡터로 그려진 회색 선을 "교차점까지 삭제"

무한한 톤 등 만화 만들기에도 [PRO/EX]

CLIP STUDIO PAINT 에서는 만화를 그리는 데 필요한 컷선이나 컷 테두리 만들기, 효과선 그리기, 톤 붙이기, 말풍선 만들기 등의 기능도 갖추고 있습니다.

특히 만화에 필수인 톤 기능은 충실. [레이어 속성] 의 [톤화] 를 ON 으로 하는 것만으로 그려진 내용을 그대로 흑백 망점 톤으로 만들 수 있습니다. 필요한 부분을 더하고 삭제하거나 선 수와 농도, 망점의 모양을 변경하는 등 언제든지 자유롭게 가공할 수 있습니다.

만화의 컷 테두리 작성에는 캔버스 위를 드래그하는 것만으로 컷선을 그릴 수 있는 [컷 테두리 폴더] 를 준비하고 있습니다.

톤 화로 흑백 망점으로 표현

그린 내용을 그대로 흑백의 망점 톤으로 표현.
합성 모드와 조합하면 컬러에도 적용할 수 있음.

기동

CLIP STUDIO PAINT 의 시작 방법과 초기 상태의 화면에 대해 설명합니다 .

Windows/macOS 를 사용하는 경우

1 CLIP STUDIO PAINT 의 설치가 완료되면 부속된 포털 애플리케이션 "CLIP STUDIO" 의 아이콘이 자동 작성됩니다 . CLIP STUDIO 의 아이콘을 클릭합니다 .

2 CLIP STUDIO 를 기동하면 [PAINT] 를 클릭합니다 .

3 CLIP STUDIO PAINT 가 시작됩니다 .

시작 직후에 흰 캔버스가 자동으로 작성됩니다 . 아날로그에서 그림을 그릴 때 종이에 해당하는 것이 캔버스 (가운데 흰색으로 표시되는 영역) 입니다 . 이 캔버스에 그림을 그려갑니다 .

화면 구성

초기 설정에서 표시되어 있는 팔레트 등을 소개합니다.

① [도구] 팔레트	일러스트나 만화를 그리기 위한 도구 (툴) 를 선택할 수 있습니다.
② [보조 도구] 팔레트	각 도구의 설정을 변경할 수 있습니다.
③ [도구 속성] 팔레트	선택한 보조 도구의 설정을 조정합니다.
④ [브러시 크기] 팔레트	현재 사용하고 있는 브러시의 크기를 조정할 수 있습니다.
⑤ [컬러 계열] 팔레트	그리는 색을 선택할 수 있습니다.
⑥ [커맨드 바]	캔버스의 신규 작성이나 저장 등의 작업을 빠르게 할 수 있습니다.
⑦ [퀵 액세스] 팔레트	자주 사용하는 도구, 커맨드, 오토 액션 등의 기능을 등록할 수 있습니다. 등록한 기능은 [퀵 액세스] 팔레트에서 실행할 수 있습니다.
⑧ [소재] 팔레트	일러스트와 만화작성에 사용되는 다양한 소재를 관리하는 팔레트입니다. 소재는 캔버스에 드래그 앤 드롭하여 사용할 수 있습니다.
⑨ [내비게이터] 팔레트	캔버스 창에 표시되는 화상의 표시를 관리합니다. 화상의 표시 위치, 배율, 각도 등을 조정할 수 있습니다.
⑩ [레이어 속성] 팔레트 [PRO/EX]	레이어에 다양한 설정이 가능합니다. 또한 선택된 레이어에서 사용할 수 있는 도구, 보조 도구의 후보를 표시하고 전환할 수 있습니다.
⑪ [레이어] 팔레트	CG 일러스트와 만화를 그리는 데 필요한 " 레이어 " 기능을 조작할 수 있습니다.
⑫ [타임라인] 팔레트	애니메이션의 시간축에 대해서 셀을 표시하는 타이밍이나 중첩 등을 지정하는 팔레트입니다.

iPad 를 사용하는 경우

1 **Clip Studio 아이콘을 탭합니다 .**

2 **CLIP STUDIO PAINT 가 시작됩니다 .**

시작 직후에 흰 캔버스가 자동으로 작성됩니다 . 아날로그에서 그림을 그릴 때 종이에 해당하는 것이 캔버스 (가운데 흰색으로 표시되는 영역) 입니다 .

화면 구성

초기 설정에서 표시되어 있는 팔레트 등을 소개합니다 .

① [도구] 팔레트	일러스트나 만화를 그리기 위한 도구 (툴) 를 선택할 수 있습니다 .
② [퀵 액세스] 팔레트	탭하면 [퀵 액세스] 팔레트가 표시됩니다 . 자주 사용하는 도구 , 커맨드 , 오토 액션 등의 기능을 등록할 수 있습니다 . 등록한 기능은 [퀵 액세스] 팔레트에서 실행할 수 있습니다 .
③ [보조 도구] 팔레트	탭하면 [보조 도구] 팔레트가 표시됩니다 . 각 도구의 설정을 변경할 수 있습니다 .
④ [도구 속성] 팔레트	탭하면 [도구 속성] 팔레트가 표시됩니다 . 선택한 보조 도구의 설정을 조정합니다 .
⑤ [브러시 크기] 팔레트	탭하면 [브러시 크기] 팔레트가 표시됩니다 . 현재 사용하고 있는 브러시의 크기를 조정할 수 있습니다 .
⑥ [컬러써클] 팔레트	탭하면 [컬러써클] 팔레트가 표시됩니다 . [컬러써클] 을 탭 또는 스와이프하고 그리기색을 설정합니다 .
⑦ [컬러 세트] 팔레트	탭하면 [컬러 세트] 팔레트가 표시됩니다 . 표준적인 색 목록에서 색을 선택할 수 있는 것 말고도 자주 사용하는 색만을 모아 " 컬러 세트 " 로 등록 , 관리할 수 있습니다 .
⑧ [컬러 히스토리] 팔레트	탭하면 [컬러 히스토리] 팔레트가 표시됩니다 . 그리기색의 이력이 표시됩니다 . 색의 타일을 탭하면 그리기색을 선택할 수 있습니다 .
⑨ [레이어 속성] 팔레트	탭하면 [레이어 속성] 팔레트가 표시됩니다 . 레이어에 다양한 설정이 가능합니다 . 또한 선택된 레이어에서 사용할 수 있는 도구 , 보조 도구의 후보를 표시하고 전환할 수 있습니다 .
⑩ [레이어] 팔레트	탭하면 [레이어] 팔레트가 표시됩니다 . CG 일러스트와 만화를 그리는 데 필요한 " 레이어 " 기능을 조작할 수 있습니다 .
⑪ [소재] 팔레트	탭하면 [소재] 팔레트가 표시됩니다 . 일러스트와 만화작성에 사용되는 다양한 소재를 관리하는 팔레트입니다 . 소재는 캔버스에 스와이프하여 사용할 수 있습니다 .
⑫ [커맨드 바]	캔버스의 신규 작성이나 저장 등의 작업을 빠르게 할 수 있습니다 .

화면 색 변경

CLIP STUDIO PAINT 는 화면의 색을 변경할 수 있습니다 .

[파일] 메뉴 (macOS/iPad 에서는 [CLIP STUDIO PAINT] 메뉴) → [환경 설정] 을 선택합니다 .

[환경 설정] 다이얼로그의 [인터페이스] 를 선택하고 [컬러] 에서 색을 변경할 수 있습니다 .

준비

여기에서는 일러스트를 그리기 위한 기본적인 준비에 대해 설명합니다 .

캔버스의 크기와 해상도를 바꿔 보자

CLIP STUDIO PAINT 를 시작하면 캔버스가 자동으로 작성됩니다 .

자신이 정한 설정으로 캔버스를 만들고 싶은 경우 설정을 변경하거나 새로운 캔버스를 작성할 필요가 있습니다 .

설정 변경을 하는 경우

[편집] 메뉴에서 [화상 해상도 변경] 또는 [캔버스 사이즈 변경] 을 선택합니다 .

[화상 해상도 변경] 의 경우 " 폭 " 과 " 높이 " 의 값이 비례하여 확대 / 축소할 수 있습니다 .

[캔버스 사이즈 변경] 의 경우 " 폭 " 과 " 높이 " 의 값을 자유롭게 확대 / 축소할 수 있습니다 .

새로운 캔버스를 만드는 경우

[파일] 메뉴에서 [신규] 를 선택합니다 . [신규] 다이얼로그에서 " 작품 용도 (PRO/EX)", " 폭 ", " 높이 ", " 해상도 ", " 기본 표현색 (PRO/EX)" 등을 설정하고 [OK] 버튼을 클릭합니다 .

메모

- [기본 크기]로 미리 설치되어 있는 설정도 있습니다. [프리셋]의 풀다운 메뉴를 클릭하면 목록이 표시되어 캔버스 설정을 선택할 수 있습니다 .
- [프리셋]의 오른쪽에 있는 [프리셋 등록]을 클릭하면 [신규] 다이얼로그에서 정한 설정을 [프리셋]에 추가할 수 있습니다.
- PRO/EX 를 사용하는 경우 , [작품 용도] 를 선택하면 용도에 맞게 설정 항목이 표시됩니다 .
- [프리셋]은 [작품 용도] 항목별로 관리됩니다. [프리셋]을 등록했을 때와 같은 항목이나 [모든 설정 표시]를 선택하면 등록된 [프리셋] 을 사용할 수 있습니다 .

그리기 도구로 시험삼아 그려 보자

우선 캔버스에 선을 그어 봅시다 .

펜 태블릿은 힘을 강하게 넣으면 선을 굵게 , 약하게 하면 선을 가늘게 그을 수 있습니다 (필압에 따라 크기가 달라집니다). 그리기 도구는 [펜], [연필], [데코레이션] 등 다양한 도구가 있습니다 .

시험삼아 그려본 것은 [Delete] 키를 누르면 화면 전체를 일괄 삭제할 수 있습니다 .

Tips: 조작을 잘못했을 경우

조작을 잘못해도 PC 의 작업은 이전의 상태로 되돌릴 수 있습니다 . [도구 바] 의 [실행 취소] 버튼을 클릭하면 작업을 바로 전으로 되돌릴 수 있습니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 캔버스를 두 손가락으로 탭해도 작업을 취소할 수 있습니다 .

필압을 조정해 보자

CLIP STUDIO PAINT 는 브러시마다 필압을 설정할 수도 있지만 , 여기서는 필압을 사용하는 모든 도구에 대한 필압을 조정할 수 있는 기능을 소개합니다 .

[파일] 메뉴 (macOS/iPad 에서는 [CLIP STUDIO PAINT] 메뉴) → [필압 검지 레벨 조절] 을 선택하면 [필압 자동 조정] 다이얼로그가 표시됩니다 .

펜을 사용하여 필압의 강약을 의식하면서 캔버스에 그립니다 . 그리기가 끝나면 [조정 결과 확인] 을 클릭합니다 .

[조정 확인] 다이얼로그가 표시되면 [필압 조정] 다이얼로그에서 설정한 내용이 반영된 상태로 그릴 수 있습니다 .

펜을 사용하여 캔버스에 그리기를 시험합니다 .

[더 딱딱하게] 나 [더 부드럽게] 를 클릭하면 필압 검지 레벨을 상세 조정할 수 있습니다 .

몇 번 정도 그리기를 시험해 보고 그리기 쉬운 설정이 되면 [완료] 를 클릭합니다 . 모든 도구에 필압의 강도에 맞춘 설정이 적용됩니다 .

페이지 관리 [EX]

CLIP STUDIO PAINT EX 는 여러 페이지의 만화 작품을 관리하는 " 관리 파일 " 을 만들 수 있습니다 . 여기에서는 관리 파일의 조작 방법에 대한 배워봅시다 .

관리 파일 만들기

[파일] 메뉴에서 [신규] 를 선택합니다 . [신규] 다이얼로그에서 [여러 페이지] 를 선택하여 페이지 수를 지정합니다 . [OK] 버튼을 클릭하면 관리 파일이 작성됩니다 .

메모 **[작품 용도] 에서 [일러스트] 를 선택하는 경우 [여러 페이지] 의 설정은 할 수 없습니다 .**

철 위치나 시작 페이지를 설정하기

[신규] 다이얼로그에서 [여러 페이지] 를 선택하면 표시되는 [철 위치], [시작 페이지] 로 작품의 철 위치와 시작 페이지의 위치를 설정할 수 있습니다 .

여러 페이지의 관리

관리 파일로 여러 페이지를 관리하는 방법에 대해 설명합니다 .

페이지 관리 창

관리 파일을 관리할 수 있는 창입니다 . [페이지 관리] 메뉴 → [페이지 관리 창 열기] 를 선택하면 [페이지 관리] 창이 표시됩니다 . 페이지의 섬네일을 더블클릭하면 페이지 파일이 열립니다 .

페이지 추가 및 삭제

[페이지 관리] 창에서 페이지의 섬네일을 클릭하여 선택합니다 .

[페이지 관리] 메뉴 → [페이지 추가] 를 선택하면 선택 중인 페이지 뒤에 신규 페이지가 추가됩니다 .

[페이지 관리] 메뉴 → [페이지 삭제] 를 선택하면 선택 중인 페이지가 삭제됩니다 .

!중요 **페이지 추가 및 삭제는 반드시 [페이지 관리] 창에서 수행하여 주십시오 .**

페이지 순서를 변경

[페이지 관리] 창에서 교체할 페이지를 선택하여 교체하려는 위치로 드래그합니다 .

!중요 **페이지의 교체는 반드시 [페이지 관리] 창에서 수행하여 주십시오 .**

좌우 양면으로 하기 / 단면 페이지로 하기

[페이지 관리] 창에서 좌우 양면으로 하고 싶은 페이지를 선택합니다 . [페이지 관리] 메뉴 → [좌우 양면으로 변경] 을 선택하면 페이지를 좌우 양면으로 변경할 수 있습니다 . 또한 , 좌우 양면 페이지는 [페이지 관리] 메뉴 → [단면 페이지로 변경] 에서 단면 페이지로 바꿀 수 있습니다 . 두 작업 모두 [실행 취소] 로 작업을 되돌릴 수 없습니다 .

2 페이지 분량의 원고　　양면페이지용으로 1 장에 결합

표시하는 페이지를 전환

캔버스 전환 탭을 클릭하면 표시되는 페이지를 전환할 수 있습니다 .

캔버스의 기본 조작과 단축 키

일러스트나 만화를 그릴 때 캔버스의 표시를 크게 하여 세세한 부분을 그린다거나 작게 하여 전체의 균형을 확인할 수 있습니다. 일러스트를 그릴 때 필요한 캔버스의 기본 조작 방법을 기억합시다.

캔버스의 기본 조작

캔버스의 작업에는 도구와 터치 제스처를 사용하는 방법과 [내비게이터] 팔레트를 사용하는 방법이 있습니다.

메모 **[내비게이터] 팔레트가 표시되어 있지 않은 경우 [창] 메뉴 → [내비게이터] 를 선택하면 표시됩니다.**

캔버스의 확대 / 축소 표시 (줌 인 / 줌 아웃)

캔버스의 왼쪽 아래 및 [내비게이터] 팔레트에 표시배율을 조정하는 슬라이더와 버튼이 있습니다.

①슬라이더 : 왼쪽으로 움직이면 작게, 오른쪽으로 움직이면 크게 캔버스를 표시합니다.

② [-]: 캔버스의 표시를 작게 합니다.

③ [+]: 캔버스의 표시를 크게 합니다.

캔버스의 전체 표시

키보드에서 [Ctrl] 키와 [0(제로)] 키를 동시에 누르면 캔버스를 전체 표시로 변경할 수 있습니다.

macOS 에서는 [Command] 키와 [0(제로)] 키를 동시에 누릅니다.

iPad 에서는 [도구] 팔레트의 [손바닥] 도구의 아이콘을 두 번 탭합니다.

캔버스 스크롤

캔버스의 하단과 오른쪽에 스크롤 바가 있습니다. 스크롤 바를 움직이면 캔버스를 표시할 위치를 수직과 수평 방향으로 이동시킬 수 있습니다.

메모 **iPad 를 사용하는 경우는 [창] 메뉴 → [스크롤 바] 를 선택하면 스크롤 바를 표시할 수 있습니다.**

[도구] 팔레트에 있는 [손바닥] 도구로 캔버스의 표시 위치를 이동할 수 있습니다 . [도구] 팔레트에서 [이동] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [손바닥] 을 선택합니다 .

캔버스상에서 클릭하고 그대로 드래그하면 자유롭게 캔버스를 이동할 수 있습니다 .

iPad 에서는 캔버스를 두 손가락으로 스와이프하면 자유롭게 캔버스를 이동할 수 있습니다 . 도구를 선택할 필요는 없습니다 .

캔버스의 좌우 반전

그대로의 방향으로는 그리기 어려운 때나 그리는 동안 그림의 균형을 확인하고 싶을 때 등 캔버스의 표시를 좌우 반전할 수 있습니다 .

[내비게이터] 팔레트의 [좌우 반전] 을 클릭합니다 .

[표시] 메뉴에서 [회전 / 반전] 중에서 [좌우 반전] 을 선택합니다 .

캔버스 회전

그대로의 방향으로는 그리기 어려운 때는 캔버스의 표시를 그리기 쉬운 각도로 회전시키면서 그릴 수 있습니다 .

캔버스 창의 왼쪽 아래 또는 [내비게이터] 팔레트의 슬라이더를 움직이거나 버튼을 클릭합니다 .

[표시] 메뉴에서 [회전 / 반전] 중에서 원하는 회전 방법을 선택합니다 .

[도구] 팔레트에서 [이동] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [회전] 을 선택합니다 . 캔버스상에서 드래그하면 회전합니다 .

iPad 에서는 캔버스상에서 로테이트하면 캔버스가 회전합니다 .

자주 사용하는 단축 키 목록

소개한 기본 조작은 단축 키를 사용하여 수행하면 작업 효율이 크게 향상됩니다. 실제로 사용해 봅시다.

메모

- **iPad 에서 단축 키를 사용하시는 경우는 iPad 에 키보드를 연결하십시오.**
- **iPad 에서는 Edge 키보드를 이용하실 수 있습니다. 엣지 키보드는 수식 키 등의 입력을 보조하는 기능입니다. 엣지 키보드의 조작 방법에 대해서는 다음의 " 엣지 키보드 " 를 참조하십시오.**

항목	Windows	macOS/iPad
이전 작업으로 돌아가기	[Ctrl]+[Z]	[Command]+[Z]
전체 표시	[Ctrl]+[0(제로)]	[Command]+[0(제로)]
확대 표시 ([돋보기] 전환)	[Ctrl]+[Space]	[Space]+[Command] ※ [Space] 를 먼저 누르십시오.
축소 표시 ([돋보기] 전환)	[Alt]+[Space]	[Option]+[Space]
화면 이동 ([손바닥] 전환)	[Space]	[Space]
캔버스 회전	[Shift]+[Space]	[Shift]+[Space]
클리어	[Delete]	[Delete]

메모

[돋보기] 도구로 전환할 때 캔버스 위를 드래그하면 아래와 같이 확대, 축소됩니다.

- **확대 표시 : 오른쪽으로 드래그**
- **축소 표시 : 왼쪽으로 드래그**

엣지 키보드 [iPad]

iPad 를 사용하는 경우는 디스플레이의 왼쪽이나 오른쪽에서 캔버스 방향으로 스와이프하면 엣지 키보드를 표시할 수 있습니다.

엣지 키보드를 사용하면 [Command] · [Space] · [Shift] 등의 수식 키를 조작할 수 있습니다. 그 밖에도 [T1] - [T15] 까지의 키에 단축 키를 지정할 수 있습니다. 표시되는 키의 수는 iPad 의 디스플레이의 방향 및 해상도에 따라 다릅니다.

엣지 키보드를 숨기려면 엣지 키보드에 손가락을 맞추고 가장자리 방향으로 스와이프합니다.

메모 엣지 키보드의 표시를 전환할 때, 반투명의 엣지 키보드가 나타날 경우 다시 같은 방향으로 스와이프합니다.

색 설정

채색이나 그림을 그릴 때 색을 선택하는 방법을 소개합니다.

초기 설정에서는 [컬러써클] 팔레트가 선택되어 있지만 탭을 전환하여 [컬러 세트] 팔레트를 선택할 수 있습니다.

iPad 를 사용하는 경우 탭하면 [컬러써클] 팔레트와 [컬러 세트] 팔레트를 표시할 수 있습니다.

[컬러써클] 팔레트에서 색 선택

[컬러써클] 팔레트에서는 주위의 원형 부분에서 색조를, 가운데 사각형 부분에서 명도와 채도를 선택할 수 있습니다.

[컬러 세트] 팔레트에서 색 선택

[컬러 세트] 팔레트에서는 표준색 목록에서 색을 선택하거나 자주 사용하는 색만을 모아 [컬러 세트] 로 등록할 수도 있습니다.

CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편

여기에서는 CLIP STUDIO PAINT 를 사용한 기본적인 일러스트 제작 방법에 대해 설명합니다 .

일러스트 제작 공정 / 기본편

여기에서는 다음과 같은 흐름으로 일러스트를 그려갑니다.

밑그림

일러스트의 레이아웃이나 물건의 포즈를 결정하기 위해 러프를 그리고 러프를 바탕으로 "밑그림"을 그립니다.

펜 선 따기

"밑그림"을 기초로 [펜] 도구로 선화를 그립니다.

채색

채색용 레이어를 작성하여 [채우기] 도구나 [펜] 도구, [에어브러시] 도구로 칠합니다.

!중요

이 튜토리얼에 대해서
이 튜토리얼은 아키츠 타이라씨의 작례를 바탕으로 셀시스가 스타트업 가이드용으로 간략화하여 재구성한 것입니다.

러프 / 밑그림

우선 새 캔버스를 작성하여 어떤 일러스트를 그릴지 생각하면서 밑그림을 그립니다. 처음에는 적당한 이미지에서 그리기 시작하여 조금씩 완성 이미지로 다가갑니다.

신규 캔버스 작성

1 우선 새로운 캔버스를 작성합니다.

[파일] 메뉴 → [신규] 를 선택하여 [신규] 다이얼로그를 엽니다.

PRO/EX 를 사용하는 경우 먼저 [작품 용도] 에서 [일러스트] 를 선택합니다.

[규정 용지 사이즈] 에서 [A4] 를 선택합니다. [해상도] 를 [350dpi] 로 하고 [용지 색] 을 ON 으로 설정합니다.

메모 **캔버스 작성 및 설정에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 로 작품을 그리기 전에 " → 『준비』를 참조하세요.**

캔버스를 작성하면 어떤 일러스트를 그릴 지 생각하면서 밑그림을 그립니다.

그리기 도구 준비

CLIP STUDIO PAINT 에는 다양한 그리기 도구가 있습니다. 그리기 도구는 작풍과 목적에 맞게 나누어 사용합니다.

1 이번에는 밑그림에 [연필] 도구를 사용합니다. 쉽게 사용할 수 있도록 브러시 크기조절도 해 둡시다.

[도구] 팔레트에서 [연필] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 " 진한 연필 " 을 선택합니다.

2 [연필] 도구의 브러시 크기를 조정합니다.

[도구 속성] 팔레트에서 [브러시 크기] 슬라이더로 조정하거나 [브러시 크기] 팔레트에서 크기를 선택하고 [연필] 도구의 브러시 크기를 조절합니다.

메모 팔레트가 표시되어 있지 않을 경우에는 [창] 메뉴에서 팔레트를 표시할 수 있습니다.

그리기 도구의 사용법 [iPad]

iPad 를 사용하는 경우, 도구 등을 설정하는 화면의 표시 방법이 다릅니다. 여기에서는 [연필] 도구를 선택하고 설정할 때까지의 흐름을 설명합니다.

1 **[도구] 팔레트에서 [연필] 도구를 탭합니다.**

2 **[보조 도구] 팔레트의 아이콘을 탭합니다. [보조 도구] 팔레트가 표시되면 [진한 연필] 을 탭합니다.**

3 **[브러시 크기] 팔레트의 아이콘을 탭합니다 . [브러시 크기] 팔레트가 표시되면 브러시 크기를 선택합니다 .**

선택한 브러시 크기는 [진한 연필] 보조 도구에 적용됩니다 .

4 **[도구 속성] 팔레트의 아이콘을 탭합니다 . [도구 속성] 팔레트가 표시되면 도구 설정을 실행합니다 .**

[진한 연필] 보조 도구는 [브러시 농도] 와 [손떨림 보정] 등의 설정을 할 수 있습니다 .

다른 도구도 같은 방법으로 선택하고 설정할 수 있습니다 .

- **[보조 도구] 팔레트의 내용은 [도구] 팔레트에서 선택한 도구에 따라서 바뀝니다 .**
- **[도구 속성] 팔레트의 내용은 [보조 도구] 팔레트에서 선택한 보조 도구에 따라서 바뀝니다 .**

밑그림 그리기

1 **[창] 메뉴 → [컬러 세트] 를 선택하고 [컬러 세트] 팔레트를 표시합니다 .**

2 **밑그림에 사용하는 선의 색을 설정합니다 . [컬러 세트] 팔레트에서 하늘색을 클릭하여 선택합니다 .**

나중에 검은색으로 깨끗이 베껴 그릴 것이므로 구별하기 쉽도록 검은색 이외의 색을 선택해 둡니다 .

3 **대략적인 형태로 일러스트 전체의 레이아웃을 그려갑니다 .**

선을 수정하기

1 그린 선을 지우고 싶을 때는 [지우개] 도구를 사용합니다 .

[도구] 팔레트에서 [지우개] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 " 딱딱함 " 을 선택합니다 .

2 [지우개] 도구의 크기를 조정합니다 .

[도구 속성] 팔레트에서 [브러시 크기] 슬라이더로 조정하거나 [브러시 크기] 팔레트에서 크기를 선택하고 [지우개] 도구의 브러시 크기를 조정합니다 . 크기를 크게 하면 넓은 범위를 지울 수 있으며 작게 하면 세세한 부분을 수정할 수 있습니다 .

3 지우고 싶은 선을 문지릅니다 .

Tips: [실행 취소] 로 선을 수정하기

그리기 작업도 [도구 바] 의 [실행 취소] 에서 바로 전의 상태로 되돌릴 수 있습니다 . 그린 선 전체를 다시 그리고자 할 경우 [실행 취소], 선의 일부분이나 여러 개의 선을 수정하려면 [지우개] 도구로 구분하여 사용합니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 캔버스를 두 손가락으로 탭해도 작업을 취소할 수 있습니다 .

밑그림 완성

우선 대략적인 모양을 그리고 그 후에 자세하게 그려 나갑니다. 그리고 지우기를 반복하여 서서히 밑그림을 완성해 나갑니다.

밑그림이 완성되었습니다.

메모 **자잘한 부분을 그려 넣는 경우는 캔버스의 배율과 표시 위치를 조정하여 그립니다. 캔버스의 표시 조작에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에 작품을 그리기 전에" → 『캔버스의 기본 조작과 단축 키』를 참조하세요.**

펜 선 따기

밑그림이 끝나면 [펜] 도구를 사용하여 선을 그려갑니다 . 이 작업을 " 펜 선 따기 " 라고 합니다 . 캐릭터의 선은 밑그림과는 다른 레이어를 만들어 그려갑니다 .

레이어란 뭐지 ?

CLIP STUDIO PAINT 등의 디지털 페인팅 도구에서 일러스트나 만화를 그릴 때에는 " 레이어 " 라는 것을 사용합니다 . 레이어란 투명 필름과 같은 것입니다 . 선과 색 모두 이 투명한 " 레이어 " 에 그립니다 . 그것을 모든 겹친 상태가 캔버스에서 보이는 상태입니다 .

선화와 색 , 캐릭터 및 배경 등을 각각의 레이어에 그려두면 개별적으로 편집할 수 있습니다 . 불필요하게 된 밑그림을 숨기든가 , 선화를 남긴 채 색을 다시 칠하거나 , 배경에 캐릭터의 위치를 변경하는 등 레이어의 분리 방법에 따라 나중에 수정 작업을 효율적으로 진행할 수 있습니다 .

레이어는 [레이어] 팔레트에 표시되는 순서로 위에서부터 순서대로 겹쳐 있습니다 . 합성 모드가 " 표준 " 의 경우 아래의 레이어는 상위 레이어에 그려진 것에 가려 보이지 않게 됩니다 .

Tips: iPad 에서 레이어 팔레트를 표시하려면

iPad 를 사용하는 경우 [레이어] 팔레트의 아이콘을 탭하면 [레이어] 팔레트가 표시됩니다 .

레이어 작성

선화를 그리기 위한 레이어를 작성합니다. 밑그림과 레이어를 나누어 두면 밑그림용의 레이어를 비표시 상태로 하는 것만으로 선화만의 데이터로 할 수 있어 편리합니다.

1 [레이어]팔레트에서 밑그림을 그린 레이어 "레이어 1" 레이어명을 더블클릭하여 레이어의 이름을 "밑그림"으로 변경합니다.

2 [레이어] 팔레트의 [불투명도] 슬라이더를 "50" 으로 낮추고 밑그림을 흐리게 합니다.

밑그림의 불투명도를 낮추는 것으로 펜 선 따기 선을 알기 쉽게 합니다.

3 [레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 신규 레이어를 만듭니다.

레이어명 부분이 파란색으로 되어 있는 것이 현재 선택된 레이어입니다.

4 **레이어명을 더블클릭하여 " 선화 " 로 입력합니다 .**

펜 도구를 준비하기

펜 선 따기는 [펜] 도구로 작업하기 때문에 [펜] 도구의 조정을 해 둡시다 .

1 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [둥근 펜] 을 선택합니다 .**

2 **[펜] 도구의 브러시 크기를 조절합니다 .**

[도구 속성] 팔레트에서 조정하거나 [브러시 크기] 에서 크기를 선택합니다 .

3 **[컬러 세트] 팔레트에서 검은색을 클릭하여 선택합니다 .**

펜 선 따기를 하기

밑그림을 참고하여 선을 그려 넣습니다. 우선 캐릭터의 윤곽선과 각 파츠의 아웃라인이 되는 선을 그립니다.

레이어를 추가할 때 " 밑그림 " 레이어 위에 " 선화 " 레이어를 작성했기 때문에 펜 선 따기를 하면 밑그림의 파란 선이 펜의 검은 선에 가려 보이지 않게 됩니다.

옷의 주름 등의 장식적인 선은 필압을 약하게 하면 가는선을 그릴 수 있기 때문에 선에 강약이 들어갑니다.

선을 수정하기

선을 수정하고 싶을 때는 [지우개] 도구를 사용합니다.

1 [도구] 팔레트에서 [지우개] 도구를 선택합니다. [보조 도구] 팔레트에서 [딱딱함] 을 선택합니다.

2 [지우개] 도구의 크기를 조정합니다 .

[도구 속성] 팔레트에서 [브러시 크기] 슬라이더로 조정하거나 [브러시 크기] 팔레트에서 크기를 선택하고 [지우개] 도구의 브러시 크기를 조정합니다 .

3 지우고 싶은 선을 문지릅니다 .

밑그림과 레이어를 나누었으므로 선을 지워도 밑그림의 파란 선은 지워지지 않습니다 .
[펜] 도구와 [지우개] 도구를 사용하여 펜 선 따기를 진행합니다 .

세부를 그리기

전체 아웃라인이 완성되면 새로운 레이어에 옷과 날개 모양의 선을 그립니다.

1 [레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하여 새로운 레이어를 작성합니다.

작성한 레이어의 레이어명을 더블클릭하여 " 가는선 " 이라고 입력합니다.

2 [레이어 속성]팔레트에서 [브러시 크기]슬라이더 또는 [브러시 크기]팔레트에서 [펜]도구의 브러시 크기를 조정합니다.

브러시 크기는 윤곽선을 그릴 때보다 조금 가늘게 합니다.

3 옷과 날개의 모양을 그립니다.

윤곽선과 레이어를 분리하는 것으로 각각의 선이 만나는 부분 등의 수정이 쉬워집니다.

펜 선 따기의 완성

펜 선 따기가 끝나면 " 밑그림 " 레이어를 비표시로 하고 선만을 표시합니다 .

1 [레이어] 팔레트의 " 밑그림 " 레이어의 왼쪽에 있는 [레이어 표시 / 비표시] 를 클릭하여 OFF 상태로 합니다 .

2 밑그림 레이어가 비표시가 되어 선만이 표시됩니다 . 이제 펜 선 따기가 완성되었습니다 .

이렇게 레이어를 나누어 두면 레이어마다 표시 상태를 바꿀 수 있기 때문에 종이에 그릴 때와 달리 , 지우개를 쓸 필요가 없습니다 .

기본 채색

일러스트에 색을 칠해갑니다.

[채우기] 도구와 [펜] 도구를 사용하여 기본이 되는 색을 칠해갑니다. 일러스트의 부분마다 레이어를 나누어 두는 것으로 나중에 삐져나옴을 신경 쓰지 않고 채색할 수 있습니다.

머리카락 채색

레이어를 만들고 [채우기] 도구를 사용하여 머리카락 색을 칠해갑니다.

레이어 준비

채색을 위한 레이어를 작성합니다.

1 [레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 레이어를 만듭니다.

작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하여 " 머리카락 " 을 입력합니다.

2 선이 잘 보이도록 " 머리카락 " 레이어를 " 선화 " 레이어 아래로 이동시킵니다.

" 머리카락 " 레이어의 레이어명 부분을 클릭하고 그대로 " 선화 " 레이어 아래로 드래그합니다.

3 **[레이어] 팔레트의 " 가는선 " 레이어의 왼쪽에 있는 [레이어 표시 / 비표시] 를 클릭하여 OFF 상태로 합니다 .**

이 단계에서 수행하는 대략적인 채색은 세세한 부분이 필요 없기 때문에 " 가는선 " 레이어를 일시적으로 비표시 상태로 합니다 . 이걸로 [채우기] 도구를 사용할 때 정해진 범위를 한번에 채울 수 있습니다 .

도구의 준비

[채우기] 도구로 색을 칠하기 위한 설정을 합니다 .

1 **[도구] 팔레트에서 [채우기] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [다른 레이어 참조] 를 선택합니다 .**

2 **[도구 속성] 팔레트의 [영역 확대 / 축소] 슬라이더를 "1" 로 설정합니다 .**

메모

이 작례에서는 [영역 확대 / 축소] 값이 너무 크면 색이 삐져나오는 부분이 있기 때문에 미리 값을 작게 설정했습니다 . [영역 확대 / 축소] 에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide(영어)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Fill" 을 참조하세요 .

3 **[도구 속성] 팔레트에서 [복수 참조] 가 ON 상태로 되어 있는지 확인합니다 .**

Tips: 레이어의 참조처

일반적으로 [채우기] 도구는 현재 선택한 레이어의 그려진 내용에서 채우기할 영역을 결정합니다 . 작례처럼 선화와 채색 레이어를 나누어 작업할 경우 선화의 그려진 내용은 무시되어 버립니다 . 그래서 [도구 속성] 팔레트의 [복수 참조] 에서 다른 레이어의 그리기 내용을 참조할 수 있도록 설정합니다 .

[채우기] 도구에서 [다른 레이어 참조] 는 표시 레이어 모두를 참조해서 채우기를 합니다 . 밑그림 레이어가 표시 상태로 되어 있으면 밑그림 선도 참조해 버립니다 . 작업이 끝나고 사용하지 않는 레이어는 비표시로 해 둡시다 .

기본색의 채색

[채우기] 도구에서 기본이 되는 색을 칠해갑니다 .

1 [창] 메뉴에서 [컬러써클] 를 선택하고 [컬러써클] 팔레트를 표시합니다 .

2 [컬러써클] 팔레트에서 머리카락 색인 분홍색을 선택합니다 .

[컬러 세트] 팔레트에 없는 색을 선택하려면 [컬러써클] 팔레트를 이용합니다 . 바깥쪽 원 (①) 에서 색조를 선택하고 중심의 사각형 부분 (②) 에서 색의 밝기나 선명함 (명도와 채도) 을 조정합니다 .

3 [채우기] 도구로 채우고 싶은 곳을 클릭하면 선으로 둘러싸인 범위가 모두 채워집니다 .

4 같은 방식으로 머리카락의 다른 부분도 채워갑니다 .

나중에 그림자 색을 칠하는 부분도 기본색으로 채워갑시다 .

자잘한 털끝으로 나누어져 있는 부분은 1 개씩 클릭하지 않고도 드래그로 한번에 채울 수 있습니다 .

Tips: 채우기가 잘 안될 경우에는

CLIP STUDIO PAINT 에서 [채우기] 도구는 [틈 닫기] 기능이 있기 때문에 다소 선이 끊겨 있어도 영역을 인식하고 채울 수 있습니다 . 채울 때 예상치 못한 장소까지 색이 번질 경우 어딘가에 선이 크게 끊어져 있는 부분이 있습니다 .

[편집] 메뉴 → [실행 취소] 에서 채우기 이전 상태로 되돌려서 " 선화 " 레이어를 선택하여 [펜] 도구 등으로 선이 끊어져 있는 부분을 연결합니다 . 선화 수정 후 [채우기] 도구로 다시 채우기를 해 보세요 .

그림자 색 채색

[채우기] 도구와 [펜] 도구를 사용하여 머리카락에 그림자를 넣어갑니다 .

1 [컬러써클] 팔레트에서 조금 진한 분홍색을 선택합니다 .

2 그림자가 되는 부분의 털부분을 클릭하여 채웁니다 .

3 **나누어 채우는 데 필요한 경계선이 없는 부분을 칠할 경우 [펜] 도구에서 직접 칠하든지 경계선을 그린 후 [채우기] 도구에서 그림자가 되는 부분을 채웁니다 .**

덜 칠한 부분을 채우기

머리카락 끝이나 선이 교차하는 부분 등 자잘한 부분은 [채우기] 도구만으로는 다 칠할 수 없습니다 . 이러한 덜 칠한 부분은 [펜] 도구로 칠해갑니다 .

1 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [둥근 펜] 을 선택합니다 .**

2 **[펜] 도구에 브러시 크기를 조정합니다 .**

브러시 크기는 처리하는 부분의 세밀함에 따라 적절히 조정합니다 .

3 [펜] 도구로 틈이 생기지 않도록 세세한 부분을 채색해 갑니다 .

메모

자잘한 덜 칠한 부분을 칠하는 데는 [채우기] 도구의 보조 도구 [에워싸고 칠하기] 를 사용하는 방법도 있습니다 . [에워싸고 칠하기] 에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide(영어)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Fill(Close and Fill)" 을 참조하세요 .

4 머리카락의 채색이 끝났습니다 .

Tips: 이미 칠한 색과 동일한 색을 가져오기

[펜] 도구 등의 그리기 계열 도구를 선택한 상태에서 키보드의 [Alt] 키를 누르고 있으면 일시적으로 [스포이트] 도구로 전환됩니다 . 이 상태에서 캔버스를 클릭하면 클릭한 부분의 색을 그리기색으로 얻을 수 있으므로 수정이나 덜 칠한 부분이 있는 경우 이미 칠한 머리카락의 기본색이나 그림자 색과 동일한 색을 쉽게 선택할 수 있습니다 . [도구] 팔레트에서 [스포이트] 도구를 선택하고 클릭하여도 마찬가지로 색을 가져올 수 있습니다 .

피부의 채색

레이어를 만들고 [채우기] 도구를 사용하여 피부의 색을 칠해갑니다 .

피부의 기본색의 채색

피부를 채색하기 위한 레이어를 새로 만듭니다 . 기본이 되는 피부색을 채웁니다 .

1 **[레이어]팔레트에서 [신규 래스터 레이어]를 클릭합니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 피부 " 로 변경합니다 .**

2 **[도구]팔레트에서 [채우기]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [다른 레이어 참조]를 선택합니다. [도구 속성] 팔레트에서 [복수 참조] 가 ON 상태로 되어 있는지 확인합니다 .**

메모

여기서는 머리카락을 채색할 때와 동일한 설정의 도구를 사용했습니다 . 자세한 내용은 『기본 채색』→『머리카락 채색』→『도구의 준비』를 참조하세요 .

3 **[컬러써클] 팔레트에서 피부색을 선택합니다 .**

4 **피부가 노출되어 있는 부분을 클릭하여 채웁니다 .**

5 **자잘한 덜 칠한 부분을 [펜] 도구로 칠합니다 .**

눈 주위와 귀 등 선이 많은 부분은 [펜] 도구로 덜 칠한 부분이 없도록 칠합니다 .

6 **피부 전체에 대체적인 색이 들어갔습니다 .**

그림자 색의 채색 (삐져나오지 않도록 칠하기)

먼저 칠해 놓은 피부색 부분의 범위를 이용하여 피부의 그림자를 그립니다 .

1 [레이어] 팔레트의 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다 .

[투명 픽셀 잠금] 상태의 레이어에는 회색의 자물쇠와 체크무늬 아이콘이 표시됩니다 .

2 [컬러써클] 팔레트에서 피부색보다 약간 어두운 색을 선택합니다 .

색조를 약간 빨간색에 가까이하면 어두운 그림자 색이 되지 않기 때문에 피부의 혈색이 잘 보입니다 .

3 [도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [G 펜] 을 선택합니다 .

4 **[펜] 도구에 브러시 크기를 조정합니다 .**

[도구] 속성에서 조정하거나 [브러시 크기] 에서 크기를 선택합니다 . 선을 그릴 때보다 브러시 크기를 조금 굵게 설정하면 채색에도 사용할 수 있습니다 .

5 **목 주위와 소매 , 머리카락에서 생기는 그림자 등을 그립니다 .**

6 **그림자의 범위를 너무 크게 그린 부분은 [펜] 도구로 피부의 기본색을 칠해 수정합니다 .**

[지우개] 도구를 사용하면 먼저 칠한 피부색의 범위도 사라져 버리기 때문에 이번에는 사용하지 않습니다 .

7 **눈 주위의 그림자는 어두운 인상이 되지 않도록 [컬러써클] 팔레트에서 피부의 그림자보다 조금 밝은 피부색이 되도록 조정하여 칠합니다 .**

Tips: [투명 픽셀 잠금] 이란

레이어의 투명한 부분 (투명 픽셀) 에 아무것도 그리지 못하도록 하는 기능입니다 .

보통 때는 투명 픽셀에도
그릴 수 있지만 ...

[투명 픽셀 잠금]
하면 투명 부분에는 그리기
수 없게된다

이것을 이용하면 피부나 머리카락 등 이미 색을 칠한 그리는 부분의 영역에서 삐져나오기 않게 그림자를 그려 넣을 수 있습니다 .

피부에 그라데이션을 넣기

피부의 부드러움를 표현하기 위해 [에어브러시] 도구로 그라데이션을 넣습니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .

2 [에어브러시] 도구에 브러시 크기를 크게 조정합니다 .

3 **[컬러써클] 팔레트에서 눈 주위에 칠한 피부색을 선택합니다 .**

4 **브러시 주변부의 흐리기를 이용하여 약한 필압으로 피부에 그라데이션을 그립니다 .**

큰 크기의 브러시로 그려도 [투명 픽셀 잠금] 을 하고 있기 때문에 밖으로 삐져나가지 않습니다 . 색이 흐리다고 생각하면 같은 위치에 여러 번 겹쳐 칠합니다 .

큰 브러쉬 크기로
부드럽게 흐리기 합니다.

5 **피부 채색이 끝났습니다 .**

날개의 채색

신규 레이어를 만들고 [채우기] 도구나 [그라데이션] 도구를 사용하여 날개를 칠해갑니다 .

날개의 기본색을 채색

날개를 채색하기 위한 레이어를 새로 작성하여 기본이 되는 색을 채웁니다 .

1 [레이어]팔레트에서 [신규 래스터 레이어]를 클릭합니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 날개 " 로 변경합니다 .

2 [도구] 팔레트에서 [채우기] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [다른 레이어 참조] 를 선택합니다 .

[도구 속성] 팔레트의 [복수 참조] 에 체크가 되어 있는지 확인합니다 .

메모

여기서는 머리카락을 채색할 때와 동일한 설정의 도구를 사용했습니다 . 자세한 내용은 『기본 채색』→『머리카락 채색』→『도구의 준비』를 참조하세요 .

3 [컬러써클] 팔레트에서 하늘색을 선택합니다 .

4 날개 부분을 클릭하여 채웁니다 .

5 [컬러써클] 팔레트에서 파란색을 선택하고 날개의 골격 부분과 꼬리 , 그림자가 되는 부분에 각각 색을 칠해갑니다 .

6 자잘한 덜 칠한 부분을 [펜] 도구로 칠합니다 .

[그라데이션] 도구를 사용하여 채색 1

파츠별로 선택 범위를 만들고 [그라데이션] 도구를 사용하여 날개에 그라데이션을 넣어갑니다 .

메모 [그라데이션] 도구는 그대로 사용하면 레이어 전체에 그려집니다만 , 미리 선택 범위를 작성해 두면 선택한 부분에만 그라데이션을 넣을 수 있습니다 .

1 [도구]팔레트에서 [자동 선택]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [다른 레이어 참조 선택]를 선택합니다.

메모 자동 선택 도구에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide(영어)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Input/Output Process / Category List(by Tool/Sub Tool)" → "Auto select" 를 참조하세요 .

2 날개의 골격 부분을 클릭하여 그라데이션을 넣을 범위를 선택합니다 .

3 **선화로 분단되어 한번에 선택할 수 없는 부분은 [Shift] 키를 누른 상태에서 클릭하고 추가 선택합니다 .**

4 **[도구]팔레트에서 [그라데이션]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [그리기색에서 투명색]을 선택합니다.**

[그리기색에서 투명색] 설정은 선택한 그리기색에서 투명으로 그라데이션을 그릴 수 있습니다 . 이미 채색되어 있는 부분에 사용하면 현재 그리기색에서 밑바탕 색의 그라데이션이 그려집니다 .

5 **[컬러써클] 팔레트에서 조금 엷은 파란색을 선택합니다 .**

6 **그라데이션의 시작 위치를 클릭하여 그라데이션을 적용하려는 방향으로 드래그합니다 .**

7 **그라데이션을 작성한 후 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .**

커맨드 바나 선택 범위 런처의 [선택 해제] 에서도 같은 작업을 할 수 있습니다 .

8 **마찬가지로 꼬리 등 다른 부분도 각 파츠마다 선택 범위를 만들고 각각 그라데이션을 그려갑니다 .**

[그라데이션] 도구를 사용하여 채색 2

계속해서 날개의 엷은 하늘색 부분에 그라데이션을 적용합니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 가는선 " 레이어 왼쪽에 있는 [레이어 표시 / 비표시] 를 클릭하여 ON 상태로 합니다 .**

일시적으로 비표시로 한 가는선이 표시되어 자잘한 범위지정을 할 수 있게 되었습니다 .

2 **[도구]팔레트에서 [자동 선택]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [다른 레이어 참조 선택]를 선택합니다.**

3 **클릭하여 그라데이션을 넣을 범위를 선택합니다.**

하나로 연결되는 그라데이션이 되는 부분은 [Shift] 키를 누른 상태에서 클릭하여 추가로 선택해 갑니다.

4 **[도구]팔레트에서 [그라데이션]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [그리기색에서 투명색]을 선택합니다.**

5 **[컬러써클]팔레트에서 하늘색 부분보다 조금 진한 색을 선택합니다.**

6 그라데이션을 넣는 방향으로 드래그하여 그라데이션을 그립니다.

드래그하여 그라데이션을 작성

7 마찬가지로 날개의 다른 부분에 그라데이션을 그려갑니다.

8 날개의 채색이 끝났습니다.

옷의 채색

캐릭터의 옷과 머리 장식 등 남은 파츠를 칠해갑니다.

흰 바탕 부분의 채색 (투명 영역 표시)

흰색 배경 (용지) 에 흰 그리기색으로 칠하는 경우 " 흰색을 칠한 부분 " 과 " 실제로 투명이지만 흰색으로 보이는 부분 " 의 구별이 어렵고, 칠하는 것을 잊어버리거나 삐져나옴의 원인이 됩니다. 이러한 문제를 방지하기 위해 투명 부분을 알 수 있도록 용지 레이어를 비표시로 하여 작업합니다.

1 **[레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 옷 1" 로 변경합니다.**

2 **[레이어] 팔레트의 " 용지 " 레이어의 왼쪽에 있는 [레이어 표시 / 비표시] 를 클릭하여 OFF 상태로 합니다.**

아직 어떤 레이어에도 색이 칠해져 있지 않은 부분이 체크무늬로 표시됩니다.

3 [도구]팔레트에서 [채우기]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [다른 레이어 참조]를 선택합니다. [도구 속성] 팔레트에서 [복수 참조] 가 ON 상태로 되어 있는지 확인합니다 .

메모

여기서는 머리카락을 채색할 때와 동일한 설정의 도구를 사용했습니다 . 자세한 내용은 『기본 채색』→『머리카락 채색』→『도구의 준비』를 참조하세요 .

4 [컬러써클] 팔레트에서 약간 노란색을 띠는 흰색을 선택합니다 .

5 [채우기] 도구로 옷의 흰색 부분을 클릭하여 채워갑니다 .

6 그림자가 되는 부분은 엷은 하늘색으로 채웁니다 .

7 흰 부분을 모두 채색한 후에 [레이어]팔레트의 "용지" 레이어의 왼쪽에 있는 [레이어 표시/비표시]를 클릭하여 ON 상태로 합니다.

기타 다른 부분의 채색

레이어를 추가하고 옷의 다른 부분도 칠해갑니다.

1 [레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 "옷 2" 로 변경합니다.

2 [도구]팔레트에서 [채우기]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [다른 레이어 참조]를 선택합니다. [도구 속성] 팔레트에서 [복수 참조] 가 ON 상태로 되어 있는지 확인합니다.

메모 여기서는 머리카락을 채색할 때와 동일한 설정의 도구를 사용했습니다. 자세한 내용은 『기본 채색』→『머리카락 채색』→『도구의 준비』를 참조하세요.

3 정해진 범위를 한번에 채우기 위해 [레이어] 팔레트에서 "가는선" 레이어를 일시적으로 비표시로 합니다.

4 **[컬러써클] 팔레트에서 그리기색을 선택하고 [채우기] 도구에서 스톨에 기본이 되는 색을 지정합니다 .**

5 **채색이 끝나면 [레이어] 팔레트에서 다시 " 가는선 " 레이어를 표시합니다 .**

6 **[컬러써클] 팔레트에서 그리기색을 선택하고 [채우기] 도구로 격자 모양에 색을 칠해갑니다 .**

베이스에 칠한 색을 기준으로 어두운 색 , 밝은 색을 배색하여 격자 모양을 칠합니다 .

7 **부츠와 머리 장식 등 다른 부분도 [컬러 서클] 팔레트에서 그리기색을 선택하고 [채우기] 도구로 채색해 갑니다.**

머리 장식은 안쪽으로 갈수록 어두운 색을 칠해 입체감을 표현합니다.

8 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하여 덜 칠한 부분이나 [채우기] 도구로는 나누어 칠할 수 없는 부분을 채색해 갑니다.**

9 **옷에 색이 들어갔습니다.**

세부를 그려 넣기

전체에 색이 들어갔기 때문에 눈과 하이라이트 등 일러스트의 세세한 부분을 그려 넣어 캐릭터를 마무리하겠습니다.

눈동자 그리기 (레이어 결합)

눈동자의 파츠마다 여러 레이어에 그려 마지막으로 레이어를 결합합니다.

흰자위 그리기

1 **[레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 흰자위 " 로 변경합니다.**

2 **[레이어] 팔레트에서 레이어의 겹치는 순서를 변경합니다.**

[레이어] 팔레트에서 " 흰자위 " 레이어를 드래그하여 " 피부 " 레이어 위의 위치로 겹치는 순서를 변경합니다.

메모 iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오.

또한 " 머리카락 " 레이어를 " 흰자위 " 레이어 위로 이동합니다. 이렇게 하면 눈의 레이어가 머리카락 아래로 위치하기 때문에 앞머리와 눈이 겹치는 부분을 신경 쓰지 않고 그릴 수 있습니다.

3 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [G 펜] 을 선택합니다.**

4 **[컬러써클] 팔레트에서 흰색을 선택하고 [펜] 도구에서 흰자위 부분을 채색합니다.**

5 **[컬러써클] 팔레트에서 흰색보다 약간 어두운 색을 선택하고 [펜] 도구로 그림자가 되는 부분을 채색합니다.**

Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우

레이어의 겹침 순서를 변경하는 등의 이유로 [레이어] 팔레트의 레이어를 이동하려면 레이어를 이동하고 싶은 위치로 드래그 앤 드롭합니다 .

iPad 를 사용하는 경우 [레이어] 팔레트 오른쪽에 있는 그립을 드래그 앤 드롭하면 이동할 수 있습니다 .

속눈썹 그리기

1 **[레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 속눈썹 " 으로 변경합니다 .**

2 **[컬러써클] 팔레트에서 진한 갈색을 선택하고 [펜] 도구로 속눈썹 부분을 채색합니다 .**

이대로는 속눈썹의 색이 조금 진하기 때문에 일부분을 [에어브러시] 도구를 사용하여 엷은 색으로 흐립니다 .

3 **[레이어] 팔레트의 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다 .**

4 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .**

5 **[에어브러시] 도구의 브러시 크기를 조절합니다 .**

[도구 속성] 팔레트에서 조정하거나 [브러시 크기] 팔레트에서 크기를 선택합니다 .

6 **[컬러써클]팔레트에서 약간 엷은 갈색을 선택하고 [에어브러시]도구로 속눈썹 위쪽을 문질러 그라데이션을 넣습니다 .**

[투명 픽셀 잠금] 으로 설정되어 있기 때문에 속눈썹의 범위에서 벗어나지 않고 색을 바꿀 수 있습니다 .

눈동자 그리기

1 **[레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 눈동자 " 로 변경합니다 .**

" 눈동자 " 레이어는 " 흰자위 " 레이어보다 위에 오도록 합니다 . " 흰자위 " 레이어가 위로 되어 있는 경우 [레이어] 팔레트에서 " 눈동자 " 레이어를 드래그하여 " 흰자위 " 레이어보다 위로 겹치는 순서를 변경합니다 .

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

2 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [G 펜] 을 선택합니다 .**

3 **[컬러써클] 팔레트에서 하늘색을 선택하고 [펜] 도구로 눈동자 부분을 채색합니다 .**

4 **[컬러써클]팔레트에서 눈동자의 기본색보다 약간 어두운 색을 선택하고 [펜]도구로 눈동자의 어두운 부분을 채색합니다.**

5 **[레이어] 팔레트의 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다.**

6 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다.**

7 **[에어브러시] 도구의 브러시 크기를 조절합니다.**

[도구] 속성에서 조정하거나 [브러시 크기] 에서 크기를 선택합니다.

8 **[컬러써클]팔레트에서 조금 밝은 하늘색을 선택하고 [에어브러시]도구로 눈동자의 아래쪽에 밝은 색의 그라데이션을 넣습니다.**

레이어 결합

그림 그리기의 순서상 눈동자를 그리는 레이어가 3 개로 늘어났기 때문에 관리하기 쉽도록 하나의 레이어로 결합합니다.

1 **[레이어]팔레트에서 "흰자위" 레이어와 "속눈썹" 레이어의 왼쪽 부분을 클릭하고 체크를 ON 상태로 합니다. "눈동자" 레이어와 "흰자위", "속눈썹" 레이어가 복수 선택된 상태로 합니다.**

2 **[레이어] 메뉴 → [선택 중인 레이어 결합] 을 실행합니다.**

"눈동자" 레이어와 "속눈썹" 레이어, "흰자위" 레이어가 하나의 레이어로 결합됩니다. 레이어명은 현재 선택 중인 "눈동자" 레이어가 됩니다.

레이어가 너무 늘어난 경우나 이미 그리기가 끝난 레이어 등을 결합하여 정리할 수 있습니다. 단 한번 결합한 레이어는 [실행 취소] 를 제외하고는 되돌릴 수 없습니다.

하이라이트 그리기

마지막으로 전체에 하이라이트를 넣어 입체감을 강조합니다. 더 빛나고 있는 것처럼 보이도록 하이라이트 레이어는 선화보다 위에 배치합니다.

1 **[레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 레이어를 만듭니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 하이라이트 " 로 변경합니다.**

2 **[레이어] 팔레트에서 " 하이라이트 " 레이어를 드래그하여 선화 등 모든 레이어의 제일 위에 오도록 이동합니다.**

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 『세부를 그려 넣기』→『눈동자 그리기 (레이어 결합)』→『흰자위 그리기』→『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오.

3 **[도구] 팔레트에서 [펜] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [G 펜] 을 선택합니다.**

4 **[펜] 도구의 브러시 크기를 조절합니다 .**

[도구] 속성에서 조정하거나 [브러시 크기] 에서 크기를 선택합니다 . 펜의 필압을 살려 그릴 수 있도록 조금 굵게 설정합니다 .

5 **[컬러써클] 팔레트에서 흰색을 선택하고 브러시 크기를 적절히 조절하면서 날개와 머리카락에 하이라이트를 표현하여 갑니다 .**

6 **잘못된 부분이나 너무 크게 칠한 부분은 [지우개] 도구로 형태를 다듬습니다 .**

7 하이라이트 그리기가 끝나면 캐릭터의 기본적인 채색은 완성입니다.

일러스트 저장

완성된 그림의 데이터를 [파일] 메뉴 → [저장] 에 저장합니다 .

작성된 레이어를 유지한 상태로 데이터를 저장하려면 "CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip)" 으로 저장합니다 .

iPad 버전을 사용하는 경우는 [저장] 을 선택하면 그대로 저장됩니다 . 파일 이름을 변경하려면 [파일] 메뉴 → [다른 이름으로 저장] 을 선택하십시오 .

여기까지는 기본적인 기능을 이용하여 캐릭터의 채색을 해 보았습니다 . 비교적 평탄하게 칠하는 방식의 애니메이션풍 일러스트는 여기까지의 기능만으로 그릴 수 있습니다 .

응용편에서는 CLIP STUDIO PAINT 기능을 이용하여 더욱 질감을 더한 일러스트로 마무리해 나가겠습니다 .

메모

저장된 파일을 열려면 [파일] 메뉴 → [열기] 를 선택합니다 .

Tips: 파일의 저장 형식에 대해

만든 일러스트를 WEB 등에서 공개하는 경우 [파일] 메뉴 → [화상을 통합하여 내보내기] 에서 JPEG 형식이나 PNG 형식으로 저장합니다 .

작례처럼 A4 크기 , 350dpi 의 캔버스는 그대로의 크기로 WEB 에 공개하려면 너무 크기 때문에 [내보내기 설정] 다이얼로그에서 축소하여 내보냅니다 . [출력 시 렌더링 결과 미리 보기] 체크 박스를 ON 상태로 하면 내보내기 한 후의 크기 등을 미리 보기로 확인할 수 있습니다 .

CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 응용편

여기에서는 " 기본편 " 에서 만든 일러스트 데이터에 가필하여 배경을 만들거나 일러스트에 질감을 추가하는 방법을 설명합니다 .

일러스트 제작의 흐름 / 응용편

여기에서는 다음과 같은 흐름으로 일러스트를 그려갑니다.

브러쉬 터치나 질감 덧그리기

기본편에서 만든 나누어칠한 범위를 살려 클리핑을 이용하여 세부 질감을 추가합니다.

색조 조정

캐릭터 전체 색감과 명암을 조정합니다.

마무리

소재를 이용하여 일러스트 배경을 만들고 필터로 일러스트를 완성합니다.

!중요

이 튜토리얼에 대해서
이 튜토리얼은 아키츠 타이라씨의 작례를 바탕으로 셀시스가 스타트업 가이드용으로 간략화하여 재구성한 것입니다.

클리핑을 이용한 가필

기본편에서 만든 일러스트에 클리핑 기능을 이용하여 머리카락의 세밀한 부분을 가필해 나갑니다.

레이어 준비 (클리핑 마스크 설정)

새로 만든 레이어에 [클리핑 마스크] 를 설정합니다.

1 **[레이어]팔레트 → [신규 래스터 레이어]를 클릭합니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 머리카락가필 " 로 변경합니다.**

2 **작성한 "머리카락가필" 레이어가 "머리카락" 레이어 위로 오도록 [레이어] 팔레트에서 겹치는 순서를 변경합니다.**

또한 채색 시 선화를 보기 쉽게 "하이라이트" 레이어를 비표시로 합니다.

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』→『세부를 그려 넣기』→『눈동자 그리기 (레이어 결합)』→『흰자위 그리기』→『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오.

3 **[레이어] 팔레트에서 "머리카락가필" 레이어를 선택한 상태에서 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다.**

"머리카락가필" 레이어가 "머리카락" 레이어에 클리핑되어 섬네일 옆에 빨간색 수직선이 표시됩니다.

Tips: 아래 레이어에서 클리핑이란

" 클리핑 " 상태의 레이어는 바로 아래에 있는 레이어의 그리기 범위를 참조하여 선택된 레이어의 표시 영역을 제한합니다. 아래의 레이어에 아무것도 그려져 있지 않은 영역 (투명 픽셀) 에는 그린 내용이 표시되지 않으므로 다른 레이어에 그려진 범위에 그림자를 넣거나 가필할 때 유용합니다. 또한 클리핑으로 참조되어 있는 레이어 (아래 그림의 예에서는 " 머리카락 " 레이어) 를 비표시하면 클리핑 상태의 레이어 (아래 그림의 예에서는 " 머리카락가필 " 레이어) 의 그리기 내용도 표시되지 않게 됩니다.

클리핑 전

클리핑 후

그리기 도구 준비

머리카락 가필은 주로 [펜] 도구의 보조 도구 [G 펜], [붓] 도구에서 불투명 수채 , [에어브러시] 도구의 [부드러움] 의 3 가지 도구를 사용합니다. 브러시 크기는 적절하게 변경하면서 그려갑니다.

매끄러운 그라데이션을 넣는 부분은 [에어브러시] 도구의 [부드러움] 을 사용합니다. 큰 범위를 흐리게 하므로 브러시 크기를 크게 설정하여 둡니다.

※ [에어브러시] 도구만으로 채색 한 예

분명하게 나누어 칠하는 부분은 [펜] 도구 [G 펜] 을 사용합니다. 채색에 사용하기 때문에 브러시 크기는 약간 크게 설정합니다.

※ 펜 도구만으로 채색 한 예

[붓] 도구에서 [불투명 수채] 는 비교적 분명하게 나누어 칠할 수 있지만 필압에 의해 색의 농도가 바뀌며 이미 칠해둔 밑바탕 색과 섞이기 때문에 [펜] 도구보다 조금 부드러운 인상이 됩니다 . 색을 섞으면 칠에 얼룩이 생기기 때문에 의도적으로 브러시 터치도 남길 수 있습니다 .

※ 불투명 수채화 도구만으로 채색 한 예

그림자의 가필 1

표현하고 싶은 터치에 따라 도구를 나누어 사용하면서 머리카락에 가필을 합니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .

2 [컬러써클] 팔레트에서 머리카락 그림자 색보다 약간 보라색에 가까운 색을 가져옵니다 .

메모 **[스포이트] 도구를 사용하여 머리카락의 그림자 색을 가져오고 나서 [컬러써클] 팔레트에서 색을 바꾸면 알기 쉽습니다 .**

3 **브러시 크기를 크게 한 [에어브러시]도구의 보조 도구 [부드러움]에서 머리카락에 곡선을 의식하면서 전체적으로 그라데이션을 넣어갑니다.**

[클리핑] 되어 있기 때문에 머리카락의 범위를 벗어난 그려진 부분은 표시되지 않습니다.

4 **머리카락 다발 등의 표현을 위해 경계선을 분명하게 하고 싶은 부분은 [펜]도구로 가필하거나 [지우개]도구로 지우는 등 강약을 줍니다.**

5 **강약이 있는 경계선을 부드럽게 하고 싶은 부분은 [불투명 수채] 로 경계를 섞어줍니다.**

Tips: 투명색의 사용

그리기색을 [투명색] 으로 설정하면 사용 중인 그리기 도구의 터치로 그리는 내용을 지우거나 흐리게 할 수 있습니다. [지우개] 도구와 나누어 사용하는 것으로 일러스트 수정을 원활하게 할 수 있습니다.

그림자 가필 2

머리카락 그림자 부분에 보라색을 겹쳐 칠하여 색에 깊이를 넣어갑니다. 클리핑 범위보다 더 한정된 부분에서 삐져나가지 않게 그리려는 경우 [자동 선택] 도구 등으로 선택 범위를 만들고 선택 범위 내부에 그려갑니다.

1 [컬러써클] 팔레트에서 보라색을 선택합니다.

2 [도구] 팔레트에서 [자동 선택] 도구 → [다른 레이어 참조 선택] 을 선택합니다.

3 캔버스에 그리고 싶은 부분을 클릭하여 선택합니다.

한번에 칠하고 싶은 부분은 [Shift] 키를 누른 상태에서 캔버스를 클릭하여 추가 선택합니다.

4 **[붓] 도구의 보조 도구 [불투명 수채] 에서 색의 농도 (혼색의 정도) 를 필압으로 조절하면서 그려갑니다 .**

그리기가 끝나면 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .

5 **같은 순서로 조금씩 그리기색을 조정하면서 다른 부분도 채색합니다 .**

Tips: 깊이가 있는 색으로 하려면

기법의 하나로써 완전히 같은 계열색만으로 명암을 넣는 것이 아니라, 색조를 바꾼 가까운 색을 추가하여 깊이 있는 색을 표현할 수 있습니다 . 또한 환경광이나 주변의 물체로부터의 빛 (반사광) 을 의식하여 색을 섞어서 화면 전체의 색을 조화시키는 방법도 있습니다 .

Tips: 선택 범위가 잘 작성되지 않는 경우

[자동 선택] 도구의 보조 도구 [다른 레이어 참조 선택] 은 지금 그리는 레이어의 내용도 참조해 버립니다 . 따라서 이미 그려져 있는 부분이 잘 선택되지 않는 경우가 있습니다 . 이 경우 일시적으로 불필요한 레이어를 비표시로 한 뒤 선택 범위를 만듭니다 . 아래의 예에서는 그리는 중의 " 머리카락가필 " 레이어를 비표시로 합니다 .

[자동 선택] 도구의 [도구 속성] 팔레트에서 편집 레이어를 참조되지 않도록 설정할 수도 있습니다 .

하이라이트 가필

그림자의 면적이 증가하면 조금 어두운 인상되기 때문에 레이어를 추가하고 밝은 부분을 그려 넣어 균형을 잡습니다.

1 [레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 레이어를 만듭니다.

작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 머리카락광택 " 으로 변경합니다.

2 " 머리카락광택 " 레이어를 선택한 상태에서 [레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다.

" 머리카락광택 " 레이어와 " 머리카락가필 " 레이어가 " 머리카락 " 레이어에 클리핑된 섬네일 옆에 빨간색 수직선이 표시됩니다. 이 경우 " 머리카락광택 " 레이어는 아래의 " 머리카락가필 " 레이어가 아니라 " 머리카락 " 레이어의 그려진 범위에 클리핑됩니다.

3 [컬러써클] 에서 약간 노란색을 띠는 흰색을 선택합니다.

4 [펜] 도구의 보조 도구 [G 펜] 으로 머리카락의 흐름에 따라 하이라이트를 넣습니다.

5 **그림자가 있는 부분에 반사광을 의식하여 밝은 보라색으로 하이라이트를 넣습니다 .**

반사광의 가필

머리카락에 날개에 반사광인 파란색을 칠합니다 . 사실적으로 비치는 것을 묘사하기보다는 그림 전체를 볼 때 머리카락 색이 튀지 않도록 하는 효과를 노리고 가필합니다 .

1 **[도구] 팔레트에서 [붓] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [진한 수채] 를 선택합니다 .**

[도구 속성] 팔레트 등으로 브러시 크기를 "170" 정도로 설정합니다 .

2 **[컬러써클] 팔레트에서 하늘색을 선택하고 " 머리카락광택 " 레이어에 그립니다 .**

3 지금까지와 마찬가지로 부드럽게 흐린 부분은 [에어브러시] 도구의 [부드러움] 을 사용하여 칠합니다 .

4 머리카락의 가필이 끝났습니다 .

레이어의 [합성 모드] 를 이용한 가필

레이어의 [합성 모드] 를 이용하여 옷에 그림자를 넣어갑니다. 레이어의 [합성 모드] 를 변경하면 아래의 레이어와 색이 겹쳐 합쳐진 부분에 다양한 효과를 넣을 수 있습니다.

메모

[레이어 합성 모드] 에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT User Guide(영어)" → "Layer Palette" → "Layer Operations" → "Configuring the Combine Mode" 를 참조하세요.

합성 모드 " 곱하기 " 를 이용한 그림자 그리기

[합성 모드] 를 [곱하기] 로 설정한 레이어를 사용하여 그림자를 넣어갑니다. [곱하기] 레이어에 그려진 내용은 아래 레이어의 색과 곱하여 더 어두운 색으로 합성되기 때문에 그림자에 적합합니다. 완전한 흰색을 그리면 변화가 없고 색이 짙어지는만큼 더 어두운 색으로 합성됩니다.

합성 모드 : 보통

합성 모드 : 곱하기

레이어 준비

1 [레이어] 팔레트에서 " 옷 2" 레이어를 선택한 상태에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다.

작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 옷 2 그림자 " 로 변경합니다.

2 [옷 2 그림자] 레이어를 선택한 상태에서 [레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다.

3 **[옷 2 그림자] 레이어의 [합성 모드] 를 [곱하기] 로 설정합니다 .**

그림자 그리기

1 [도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .

2 스톨 전체의 모양 (둥근) 을 의식하여 엷은 보라색 그림자의 그라데이션을 그립니다 .

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

3 [도구] 팔레트에서 [붓] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [불투명 수채] 를 선택합니다 .

4 **스톨의 주름을 따라 뚜렷한 경계의 그림자를 넣습니다 .**

합성 모드 " 스크린 " 을 이용한 밝은 부분 그리기

[합성 모드] 를 [스크린] 으로 설정한 레이어를 이용하여 밝게 해 나갑니다 . [스크린] 레이어에 그려진 내용은 아래의 레이어보다 밝은 색으로 합성되기 때문에 하이라이트와 밝은 부분을 표현하는 데 적합합니다 . 순수한 검은색으로 그렸을 때는 변화가 없고 밝은 색일수록 더 밝게 합성됩니다 .

합성 모드 : 보통

합성 모드 : 스크린

레이어 준비

1 **[레이어] 팔레트에서 " 옷 2 그림자 " 레이어를 선택한 상태에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 옷 2 빛 " 으로 변경합니다 .

2 **[레이어] 팔레트에서 " 옷 2 빛 " 레이어를 선택한 상태에서 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다 .**

3 [레이어] 팔레트에서 " 옷 2 빛 " 레이어의 [합성 모드] 를 [스크린] 으로 설정합니다 .

밝은 부분 그리기

1 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .**

2 **[컬러써클]팔레트에서 어두운 붉은색을 선택하고 [에어브러시]도구로 왼쪽 어깨 부근에 어두운 붉은색으로 칠합니다 .**

그린 색은 어두운 색이지만 , [합성 모드] 가 스크린이기 때문에 원래의 색보다 약간 밝아집니다 .

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

3 **[컬러써클] 팔레트에서 어두운 보라색을 선택하고 오른쪽 어깨 부분에도 엷게 칠합니다 .**

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

4 **스톨의 채색이 끝났습니다 .**

레이어의 [합성 모드] 를 이용하면 밑바탕 색을 살려 밝게 하거나 어둡게 하는 등 색감을 추가할 수 있습니다 . 작례의 스톨과 같은 무늬가 있는 부분의 음영 처리에 특히 유용합니다 .

기타 다른 부분의 가필

부츠의 채색

" 옷 2" 레이어의 포함된 부츠 부분도 가필하여 갑니다 . 이 부분은 복잡한 나누어 칠하기는 필요 없기 때문에 " 옷 2" 레이어에 직접 그립니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 옷 2" 레이어를 선택하고 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다 .**

2 **[에어브러시] 도구의 보조 도구 [부드러움] 으로 발끝에서부터 하늘색으로 그라데이션을 그려 넣습니다 .**

3 **[펜] 도구에 [G 펜] 에서 하이라이트를 가필합니다 .**

4 [채우기]도구의 보조 도구 [다른 레이어 참조]에서 스커트의 그림자가 되는 부분을 조금 진한 색으로 채웁니다.

5 부츠의 채색이 끝났습니다.

옷의 채색

" 옷 1" 레이어에 그려진 부분에도 레이어를 추가하여 명암의 그라데이션을 가필해 나갑니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 옷 1" 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어 작성] 을 두 번 클릭합니다 .**

래스터 레이어가 2 개 작성됩니다 .

2 **작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 각 레이어명을 " 옷 1 빛 ", " 옷 1 그림자 " 로 변경합니다 .**

위에서부터 " 옷 1 빛 ", " 옷 1 그림자 ", " 옷 1" 의 순서가 되도록 레이어를 겹칩니다 .

3 **[레이어]팔레트에서 "옷1빛" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [스크린]으로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다 .**

4 **[레이어]팔레트에서 "옷1그림자" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [곱하기]로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다 .**

5 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .**

6 **[컬러써클] 팔레트에서 엷은 하늘색을 선택합니다 .**

7 **" 옷 1 그림자 " 를 선택하고 [에어브러시] 도구로 그림자 색 부분에 그라데이션을 가필합니다 .**

흰색과 그림자 색이 인접한 부분은 [자동 선택] 도구의 보조 도구 [다른 레이어 참조 선택] 에서 선택 범위를 만든 후 [에어브러시] 도구로 그립니다 .

그리기가 끝나면 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .
경계가 뚜렷한 부분은 [펜] 도구로 그립니다 .

8 **그림자 색 부분의 가필이 끝나면 [컬러써클] 팔레트에서 옅은 노란색을 선택합니다 .**

9 [에어브러시] 도구로 흰색 부분에 칠합니다 .

10 그림자 부분의 가필이 끝나면 "옷1빛" 레이어를 선택하고 [에어브러시]도구에서 반사되어 밝게 되는 부분을 가필합니다 .

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

11 옷의 가필이 끝났습니다 .

날개 가필

레이어를 더욱 추가하여 날개에 광택감을 넣어갑니다.

레이어 준비

1 [레이어] 팔레트에서 " 날개 " 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어 작성] 를 두 번 클릭합니다.

래스터 레이어가 2 개 작성됩니다.

2 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 각 레이어명을 " 날개 그림자 ", " 날개 빛 " 으로 변경합니다.

작업 순서를 고려하여 위에서부터 " 날개 그림자 ", " 날개 빛 ", " 날개 " 의 순서가 되도록 레이어를 겹칩니다. 작례에서는 아래의 레이어부터 순서대로 가필해 나갑니다.

3 [레이어]팔레트에서 "날개 그림자" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [곱하기]로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다.

4 [레이어]팔레트에서 "날개 빛" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [스크린]으로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다.

5 **[레이어] 팔레트에서 " 날개 " 레이어를 선택하고 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다 .**

밑바탕을 나누어 칠하기

그림자가 되는 부분이나 파츠의 입체감을 의식하여 명암의 농담을 넣습니다 . 또한 색감이 단조로운 부분은 조금 색조를 바꾼 색을 더해 깊이를 표시합니다 .

1 **[채우기]도구의 보조 도구 [다른 레이어 참조]를 선택하고 파란색을 중심으로 색의 농담을 넣어 날개의 모양을 대략적으로 채웁니다 .**

2 **세세한 부분은 [붓] 도구의 보조 도구 [불투명 수채] 등으로 그려 넣습니다 .**

그림자가 되는 부분이나 파츠 중심의 색이 진하게 되도록 가필합니다 .

또한 날개 끝으로 갈수록 밝은 하늘색이 되도록 색감을 조금씩 바꾸어 그라데이션을 넣어갑니다.

3 **날개 모양의 밑바탕 칠하기가 끝나면 [레이어] 팔레트에서 비표시해 둔 " 하이라이트 " 레이어를 표시합니다.**

메모 **이 작례에서는 먼저 하이라이트를 그리고 있습니다만, 다음 항목과 같이 질감을 가필하는 경우, 질감에 맞추어 하이라이트 그리기 및 조정을 하면 효과적으로 하이라이트를 넣을 수 있습니다.**

질감의 가필

투명감과 광택감을 표현하기 위해 [에어브러시] 도구의 보조 도구 [부드러움] 등을 사용하여 명암을 강조해 나갑니다 .

1 [레이어] 팔레트에서 " 날개 빛 " 레이어를 선택하고 파츠 주변부의 밝기를 강조하도록 색을 추가합니다 .

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

2 " 날개 그림자 " 레이어를 선택하고 하이라이트 부근에 더 진한 색을 추가하여 대비를 높입니다 .

밝은 부분과 어두운 부분의 대비가 강할수록 소재의 광택감이 표현됩니다 .

3 이러한 순서를 반복하여 날개의 질감을 그려갑니다 .

밝게 하고 싶은 부분은 " 날개 빛 " 레이어에 , 어둡게 하고 싶은 부분은 " 날개 그림자 " 레이어에 그려 넣어서 조정합니다 .

모양의 추가

[에어브러시] 도구의 보조 도구 [물보라] 를 이용하여 날개에 임의의 모양을 변경합니다 .

메모 **[에어브러시] 도구의 [물보라] 이외에도 [데코레이션] 도구 등 다양한 모양을 그릴 수 있는 브러시가 있습니다 .**

1 [도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 물보라를 선택합니다 .

[물보라] 는 초기 설정으로 사용하면 균일한 입자가 무작위로 살포되는 도구입니다 . 작례에서는 설정을 변경하여 날개 모양으로 사용합니다 .

물보라 : 초기 설정

2 **[도구 속성] 팔레트에서 [브러시 크기] 와 [입자 크기] 를 조정합니다 .**

[브러시 크기] 는 살포되는 범위 , [입자 크기] 는 살포되는 입자 자체의 크기 값입니다 .

3 **[브러시 크기] 및 [입자 크기]를 조정하면서 밝은 부분은 "날개" 레이어, 어두운 부분은 "날개 그림자" 레이어에 모양을 그려 넣습니다 .**

4 **날개 질감의 가필이 끝났습니다 .**

캐릭터 전체의 색조 조정

캐릭터 전체 색 균형을 보면서 명암을 조정합니다.

피부색의 색조 보정

이미 채색된 피부색 부분의 색감이 전체에 비해 어두운 인상이기 때문에 조정합니다.

1 **[레이어] 팔레트에서 " 피부 " 레이어를 선택합니다.**

2 **[편집] 메뉴 → [색조 보정] → [색조 / 채도 / 명도] 를 선택합니다.**

[색조 / 채도 / 명도] 다이얼로그에서 채도를 "+10" 으로 설정하고 [OK] 를 클릭합니다.

3 **" 피부 " 레이어에 그려진 내용의 채도가 높아졌습니다.**

메모 **[색조 보정] 을 사용하면 레이어에 그려진 부분의 밝기나 채도, 색 균형 등을 조정할 수 있습니다.**

전체의 명암 조정

캐릭터의 채색에 사용된 레이어를 [레이어 폴더] 에 정리해 캐릭터 전체의 명암을 조정합니다 .

레이어 폴더의 준비

1 [레이어]팔레트에서 "밑그림" 레이어를 선택합니다. [신규 레이어 폴더]를 클릭하여 레이어 폴더를 작성합니다.

작성한 레이어 폴더 이름을 더블클릭하여 " 캐릭터 " 로 변경합니다 .

메모

[레이어 폴더] 에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT User Guide(영어)" → "Menu" → "Layer Menu" → "New Layer Folder" 를 참조하세요 .

2 [레이어]팔레트에서 "옷2빛" 레이어를 선택합니다. 그대로 [Shift]키를 누른 상태에서 "피부" 레이어를 클릭하고 " 옷 2 빛 " 레이어부터 " 피부 " 레이어 사이에 있는 레이어를 모두 선택합니다 .

3 **선택한 레이어를 드래그하여 " 캐릭터 " 폴더 안에 놓습니다 .**

" 캐릭터 " 폴더의 " ▼ " 표시를 클릭하여 레이어 폴더를 닫습니다 .

4 **[레이어] 팔레트에서 " 캐릭터 " 레이어 폴더를 선택하고 [신규 래스터 레이어 작성] 을 두 번 클릭합니다 .**

래스터 레이어가 2 개 작성됩니다 .

5 **작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 각 레이어명을 " 전체 곱하기 ", " 전체 스크린 " 으로 변경합니다 .**

위에서부터 " 전체 곱하기 ", " 전체 스크린 ", " 캐릭터 " 의 순서로 레이어를 겹칩니다 .

6 **[레이어]팔레트에서 "전체 곱하기" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [곱하기]로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다 .**

7 **[레이어]팔레트에서 "전체 스크린" 레이어를 선택합니다. 레이어의 [합성 모드]를 [스크린]으로 변경한 다음 [아래 레이어에서 클리핑] 을 클릭합니다 .**

[레이어 폴더] 에 클리핑하면 [레이어 폴더] 에 포함된 화상의 범위에 대해 [클리핑] 이 됩니다 .

명암 그리기

1 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다 .**

2 브러시 크기를 크게 한 [에어브러시] 도구로 전체의 명암을 조정합니다 .

전체를 둘러보니 뒷머리카락의 분홍색 부분이 눈에 띄므로 색을 밝게 하고 조금 엷게 되도록 " 전체 스크린 " 레이어에 그립니다 .

얼굴 부근에 눈이 가도록 " 전체 곱하기 " 레이어에 가필하고 산뜻한 색으로 대비를 강조합니다 . 또한 " 전체 스크린 " 레이어에 그려진 색이 엷어진 부분에도 " 전체 곱하기 " 레이어에 덧그려 색감을 조정합니다 .

※ 선화에 통상합성으로 표시 한 예

3 캐릭터 전체의 색 조정이 끝났습니다.

선화의 색 조정

캐릭터 전체의 색에 비해 선화의 검은색이 너무 진하고 지나치게 눈에 띄기 때문에 선화의 색을 바꾸어 주위의 색과 조화시킵니다.

1 **[레이어] 팔레트에서 " 선화 " 레이어를 선택하고 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다.**

2 **[도구] 팔레트에서 [에어브러시] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [부드러움] 을 선택합니다.**

3 **[컬러써클] 팔레트에서 검은색보다 조금 밝고 주위의 색에 가까운 색을 선택합니다.**

머리카락의 어두운 부분은 검은색에 가까운 갈색으로, 빛이 닿는 부분은 회색에 가까운 빨간색 등 대체적으로 주위의 색에 맞추어 그리기색을 선택합니다.

4 **[에어브러시] 도구로 선화를 따라서 색을 변경합니다 .**

다른 부분도 마찬가지로 주위의 색에 맞게 대체적인 선의 색을 변경해 갑니다 .

5 **"선화" 레이어와 같은 순서로 "가는선" 레이어도 [투명 픽셀 잠금]하고 [에어브러시]도구로 색을 회색으로 변경해 갑니다 .**

6 **선화의 색 조정이 끝났습니다 .**

마무리

마지막으로 배경을 칠하고 필터로 효과를 더해갑니다.

배경 만들기

CLIP STUDIO PAINT 의 소재를 이용하여 일러스트의 배경을 만듭니다.

1 [레이어] 팔레트에서 " 밑그림 " 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다.

작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하고 레이어명을 " 배경 " 으로 변경합니다.

2 [도구] 팔레트에서 [그라데이션] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [낮 하늘] 을 선택합니다.

3 [그라데이션] 도구로 캔버스 위에서 아래로 드래그하여 그라데이션을 만듭니다 .

4 [소재] 팔레트의 트리에서 [Color pattern] → [Background] → [Nature] 를 선택합니다 .

메모 [소재] 팔레트가 표시되어 있지 않은 경우 [창] 메뉴 → [소재] → [소재 [Color pattern]] 을 선택합니다 .

5 "Cloudy sky 01" 을 캔버스로 드래그하여 붙여넣습니다 .

"Cloudy sky 01" 은 [레이어] 팔레트의 제일 하단에 붙여넣기 때문에 붙여 넣은 직후에는 " 배경 " 레이어에 가려져 보이지 않습니다 .

6 [레이어] 팔레트에서 "Cloudy sky 01" 레이어가 " 배경 " 레이어 위에 오도록 레이어의 순서를 변경합니다 .

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』 → 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』 를 참조하십시오 .

7 **"Cloudy sky 01" 레이어의 [합성 모드] 를 [소프트 라이트] 로 변경합니다 .**

8 **"Cloudy sky 01" 가 배경 레이어의 그라데이션이 합성되어 푸른 하늘과 같은 색이 됩니다 .**

이와 같이 레이어의 [합성 모드] 를 변경하여 다른 레이어의 색과 합성하는 것으로 소재를 전혀 다른 느낌으로 바꿀 수 있습니다 .

필터 사용

[방사형 흐리기] 를 이용하여 카메라의 포커스와 같은 효과를 넣어 원근감을 줍니다 .

메모 **작례에서는 캐릭터의 날개의 원근감을 표현하기 위해 [방사형 흐리기] 필터를 이용했지만 , 그 밖에도 [가우시안 흐리기] 필터를 사용하여 배경과 조화시키는 경우도 있습니다 .**

1 [레이어] 팔레트에서 "Cloudy sky 01", " 배경 ", " 용지 " 레이어를 비표시로 합니다 .

캔버스에 캐릭터만 표시된 상태가 됩니다 .

2 [레이어]팔레트에서 "하이라이트" 레이어를 선택하고 [레이어]메뉴 → [표시 레이어 복사본 결합]을 선택합니다.

현재 캔버스에 표시되는 레이어를 한 장의 레이어로 복제한 " 하이라이트 2" 레이어가 작성됩니다 .

3 **[레이어] 팔레트에서 비표시한 "Cloudy sky 01", " 배경 ", " 용지 " 레이어를 표시합니다 .**

4 **" 하이라이트 2" 레이어를 선택한 상태에서 [필터] 메뉴 → [흐리기] → [방사형 흐리기] 를 선택합니다 .**

캔버스에 표시되는 빨간색 × 표를 캐릭터의 얼굴 근처로 드래그합니다 .

[방사형 흐리기] 다이얼로그에서 [흐림 효과 범위] 를 "5" 로 설정하고 [OK] 를 클릭합니다 .

메모

[미리보기] 의 체크 박스를 선택하면 필터의 효과를 미리 볼 수 있습니다 . [방사형 흐리기] 필터는 처리가 복잡하기 때문에 시간이 걸릴 수 있습니다 .

캐릭터의 얼굴을 중심으로 날개와 머리카락 등 바깥 부분만큼 크게 흐려집니다 .

5 **[레이어]팔레트에서 "하이라이트2"에 레이어의 레이어명을 "흐리기"로 변경하고 [불투명도]를 "30"으로 변경합니다 .**

[방사형 흐리기] 를 적용한 레이어의 불투명도를 낮춘 것으로 , 아래의 " 캐릭터 " 폴더가 보이게 되어 흐리기의 표시 방법이 조정되었습니다 .

6 일러스트가 완성되었습니다 .

일러스트 저장

이것으로 일러스트의 완성입니다 ! 완성된 일러스트를 저장합시다 .

기본편에서 만든 그림에 덮어쓰려면 [파일] 메뉴 → [저장] 에 저장합니다 . 원본 파일을 남기고 다른 이름으로 저장하려면 [파일] 메뉴 → [다른 이름으로 저장] 으로 저장합니다 .

메모

- **파일 저장에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 로 만화를 그려 보자 모노크롬 만화편 " →『파일 저장』을 참조하세요 .**
- **저장된 파일을 열려면 [파일] 메뉴 → [열기] 를 선택합니다 .**

추가 정보

작례에서는 애니메이션풍의 비교적 분명하게 나누어진 칠하기로 가필했습니다만 CLIP STUDIO PAINT 에서는 그 밖에도 다양한 터치의 일러스트를 그릴 수 있습니다. 브러시 및 소재를 커스터마이즈하면 더욱 표현의 폭이 넓어집니다.

[붓] 도구의 [유채] 브러시 등으로 붓 터치를 유지하면서 겹쳐 칠하며 채색해 가는 일러스트

용지의 질감을 넣어 수채화풍으로 마무리하는 일러스트

CLIP STUDIO PAINT 로 만화를 그려 보자 모노크롬 만화편 [PRO/EX]

여기에서는 인쇄를 전제로 한 만화 원고의 그리는 방법의 흐름을 설명합니다.

모노크롬 만화 원고 제작의 흐름

여기에서는 다음과 같은 흐름으로 모노크롬 만화 원고를 그려갑니다 .

신규작성, 콘티

만화의 밑그림을 그리기 전에 설계도가 되는 콘티를 생각합니다.콘티란 대략적인 그림으로 스토리와 구도 등내용을 정하기 위해 그리는 것입니다.

대사, 말풍선, 밑그림

대사는 [텍스트]도구를 사용하여 입력합니다.
말풍선은 말풍선 레이어를 사용합니다.
밑그림은 밑그림용 레이어를 나누어 그립니다.

컷선,펜선넣기,효과선

컷선은 [컷 테두리 폴더]를 만들 때 선을 그립니다.
인물, 배경, 효과선 등을 파트별로 레이어를 나누고,
밑그림을 바탕으로 펜으로 그립니다.

채우기, 톤, 그라데이션

채우기, 톤, 그라데이션은 각각 전용의
레이어를 만들고 표현하고 싶은 장소를 칠해갑니다.

효과음, 화이트

효과음을 펜 등으로 그립니다. 화이트로 경계선을
그려서 만화를 마무리합니다.
만화가 완성되면 데이터를 저장합니다.

신규 작성 , 콘티

만화에 밑그림을 그리기 전에 콘티를 그립니다 . 콘티란 대략적인 그림으로 스토리와 구도 등 내용을 정하기 위해 그리는 것입니다 .

준비 / 신규 파일 만들기

먼저 모노크롬 만화에 적합한 설정으로 새로운 캔버스를 작성합니다 .

메모

[파일] 메뉴 (macOS/iPad 는 [CLIP STUDIO PAINT] 메뉴) → [환경 설정] → [자 / 단위] 를 선택하면 용지나 브러시 크기 등의 단위를 [px] 또는 [mm] 로 변경할 수 있습니다 . [단위] 의 [길이 단위] 를 사용하고자 하는 단위로 설정하고 [OK] 를 클릭합니다 .

1 [파일] 메뉴 → [신규] 를 선택합니다 .

[신규] 다이얼로그의 [작품 용도] 에서 [코믹] 을 선택합니다 . 크기 등을 설정하여 [프리셋] 에서 [A4 판 모노크롬 (600dpi)] 을 선택합니다 . 기타 설정은 아래와 같이 설정했습니다 .

메모

EX 에서는 여러 페이지의 만화 작품을 만들 수 있습니다 . 그 경우 [여러 페이지] 를 ON 으로 하여 페이지 수를 지정합니다 . 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에 작품을 그리기 전에 " → 『페이지 관리 [EX]』를 참조하세요 .

2 [OK] 를 클릭하면 캔버스가 작성됩니다 .

Tips: 표현색이란

표현색이란 파일이나 레이어에서 몇 종류의 색을 다룰 수 있는지를 나타내는 용어입니다 . CLIP STUDIO PAINT 에서는 레이어마다 모노크롬 , 그레이 , 컬러 3 종류의 표현색을 설정할 수 있습니다 . 아래 그림은 같은 설정의 [데코레이션] 도구에서 표현색이 각각 " 컬러 ", " 그레이 ", " 모노크롬 (그리기색 : 검은색 , 흰색)" 레이어에 그릴 때의 예입니다 .

표현색은 [신규 래스터 레이어] 다이얼로그와 [레이어 속성] 팔레트 등으로 설정할 수 있습니다 .

또한 [신규] 다이얼로그의 [기본 표현색] 을 설정해두면 캔버스에 신규 레이어를 만들 때 자동으로 설정한 표현색의 레이어가 작성됩니다 .

모노크롬

1 종류 또는 2 종류의 색과 투명도를 다루는 표현색입니다 . 완전한 2 계조 데이터 (2 치 화상) 를 만들 수 있습니다 . 설정에 따라 그리기색 (레이어에서 다루는 색) 을 검은색과 투명 , 흰색과 투명 , 검은색과 흰색과 투명으로 전환할 수 있습니다 .

모노크롬 인쇄의 만화 원고를 작성할 때는 표현색을 " 모노크롬 " 으로 해 두는 것을 추천합니다 .

모노크롬 (흑, 백, 투명)

모노크롬 (흑, 투명)

모노크롬 (백, 투명)

레이어의 표현색을 모노크롬으로 하면 안티에일리어싱이나 계조가 있는 그리기 도구로 그려도 2 치 데이터로 그려집니다 . 또한 검은색 , 흰색 , 투명 이외의 색을 사용하여 그려 넣는 경우 진한 색은 검은색 , 엷은 색은 흰색으로 표시됩니다 .

모노크롬 인쇄에 계조가 있는 표현을 하고 싶은 경우 표현색이 그레이나 컬러 레이어에 그린 후 [레이어 속성] 팔레트에서 [톤] 을 체크합니다 . 톤으로 변환하면 계조가 있는 것과 유사한 표현이 가능합니다 .

그레이

256 색의 무채색을 취급하는 표현색입니다 .

검은색과 투명 , 흰색과 투명 , 검은색과 흰색의 조합을 설정할 수 있으며 , 각각 256 단계로 혼색된 색을 사용할 수 있습니다 .

계조있는 흑백 화상이나 Web 사이트 등의 디스플레이에 표시하는 모노크롬 화상으로 사용합니다 .

그레이 (흑, 백, 투명)

그레이 (흑, 투명)

그레이 (백, 투명)

컬러

약 1677 만색을 다루는 표현색입니다 .

인간의 눈으로 구별할 수 있는 거의 모든 색을 처리할 수 있습니다 . 컬러 일러스트 , 컬러 만화 등 유채색의 화상에 사용합니다 .

레이어 아이콘에 대해서

모노크롬 , 그레이 , 컬러 레이어는 아래 그림과 같은 레이어 아이콘으로 표시됩니다 .

모노크롬 , 그레이의 아이콘의 오른쪽 아래 사각형은 사용하는 그리기색을 나타냅니다 .

단 [기본 표현색] 으로 설정한 색은 [레이어] 팔레트에서 레이어에 아이콘이 표시되지 않습니다 .

콘티용 레이어 설정

초기 설정의 래스터 레이어를 콘티나 밑그림 등으로 그리는 데 최적의 설정으로 변경합니다 .

레이어명 변경

[레이어] 팔레트에서 " 레이어 1" 레이어명을 더블클릭하여 레이어명을 " 콘티 " 로 변경합니다 .

메모 **팔레트가 표시되어 있지 않을 경우에는 [창] 메뉴에서 팔레트를 표시할 수 있습니다 . iPad 에서 [레이어] 팔레트를 표시하는 방법은 『Tips: iPad 에서 레이어 팔레트를 표시하려면』을 참조하십시오 .**

표현색과 레이어 컬러 설정

초기 설정의 표현색 [모노크롬] 레이어에서는 검은색 또는 흰색의 2 색으로만 그릴 수 있습니다 . 러프 스케치를 연필과 같은 농담이 있는 터치로 그릴 수 있도록 레이어의 표현색을 변경합니다 . 또한 콘티로 그려진 선을 구분하기 쉽도록 [레이어 컬러] 로 색을 변경합니다 .

1 [레이어 속성] 팔레트의 [표현색] 에서 [그레이] 를 선택합니다 .

2 [레이어 속성] 팔레트에서 [레이어 컬러] 를 클릭합니다 .

레이어 컬러는 레이어에 그려진 내용이 모두 지정한 색으로 표시되는 기능입니다 . ON 상태가 되면 그레이로 그려진 내용이 대체색인 파란색으로 표시되어 그려진 내용의 구별이 쉽게 됩니다 .

Tips: 레이어 컬러의 편집

[레이어 속성] 팔레트에서 [레이어 컬러] 를 ON 으로 설정하면 대체색을 설정할 수 있습니다 . 컬러 표시부분을 클릭하면 선택 중인 그리기색으로 설정할 수 있습니다 . [▼] 아이콘을 클릭하면 [색 설정] 다이얼로그가 표시되어 색을 설정할 수 있습니다 . 색을 설정하면 레이어의 표시가 설정한 색으로 바뀝니다 . 그리는 내용마다 색을 바꾸면 구별하기 쉽게 됩니다 .

밑그림 레이어의 설정

[밑그림 레이어] 로 설정하면 레이어가 표시되어 있어도 선택이나 채우기할 때 참조위치에서 제외할 수 있습니다 . 또한 인쇄 및 내보내기 대상에서도 제외할 수 있습니다 .

[레이어] 팔레트에서 " 콘티 " 레이어를 선택하고 [밑그림 레이어로 설정] 을 클릭합니다 .

콘티 그리기

캔버스에 표시되는 " 재단 여백 ", " 완성 테두리 ", " 기본 테두리 " 를 토대로 연필 도구와 [지우개] 도구를 사용하여 콘티를 그립니다 .

메모

콘티나 밑그림 기본적인 그리기 방법에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편 " → 『러프 / 밑그림』을 참조하세요 .

Tips: iPad 특유의 조작

iPad 에서는 일부 조작이 다를 수 있습니다 . iPad 특유의 조작 내용은 다음 항목을 참조하십시오 .

- 화면 구성에 대해 : 『iPad 를 사용하는 경우』 → 『화면 구성』
- 수식 키를 편리하게 사용하는 방법 : 『자주 사용하는 단축 키 목록』 → 『엣지 키보드 [iPad]』
- 그리기 도구를 사용하는 방법 : 『러프 / 밑그림』 → 『그리기 도구의 사용법 [iPad]』
- [레이어] 팔레트를 표시하는 방법 : 『레이어란 뭐지 ?』 → 『Tips: iPad 에서 레이어 팔레트를 표시하려면』

Tips: 인쇄 / 제본 시에 표시되는 범위

아래 그림의 녹색 테두리를 " 재단 여백 폭 " 이라고 합니다 . 내부의 선을 " 완성 테두리 " 라고 하며 인쇄할 때 표시되는 범위를 나타냅니다 . 외곽선을 " 재단 여백 " 이라고 하여 인쇄 / 재단 시 어긋날 경우를 대비한 예비 영역을 나타냅니다 .

" 완성 테두리 " 보다 안쪽에 있는 테두리는 " 기본 테두리 " 라고 하여 컷의 기준이 되는 테두리입니다 .

책은 " 완성 테두리 " 에 맞춰 재단되지만 밀리미터 단위로 차이가 발생할 수 있습니다 . 따라서 예비로 " 재단 여백 폭 " 이 마련되어 있습니다 . 페이지의 가장자리까지 그림이 들어가는 경우는 " 재단 여백 폭 " 끝까지 그려주세요 .

또한 반드시 인쇄하고 싶은 내용은 " 완성 테두리 " 보다 안쪽에 그려주세요 . 단 , 철 위치 등 제본 사양에 따라 인쇄된 내용이 보이지 않을 수 있습니다 . 따라서 대사나 캐릭터의 표정 등의 중요한 내용은 " 기본 테두리 " 보다 안쪽으로 그려두면 안전합니다 .

콘티의 완성

그리고 지우기를 반복하여 서서히 콘티를 마무리해 나갑니다 . 콘티가 완성되었습니다 .

메모 재단선과 기본 테두리는 [표시] 메뉴 → [재단선 / 기본 테두리] 를 선택하면 표시 / 비표시를 전환할 수 있습니다 .

말풍선 / 대사 만들기

만화의 대사를 표현하는 데 필수적인 " 말풍선 " 은 [텍스트] 도구로 만들 수 있습니다 .

말풍선 만들기

[텍스트] 도구로 다양한 모양의 말풍선을 만들어갑니다 .

타원형 말풍선

[타원 말풍선] 보조 도구를 사용하여 말풍선을 그립니다 .

1 **[창] 메뉴 → [컬러 세트] 를 선택하고 [컬러 세트] 팔레트를 표시합니다 .**

2 **[컬러 세트]팔레트에서 검은색을 선택합니다. [도구]팔레트의 [메인 컬러]가 검은색으로 되어 있는지 확인하고 클릭하여 선택합니다 .**

3 **[도구] 팔레트에서 [말풍선] 도구 → [타원 말풍선] 을 선택합니다 .**

4 [도구 속성]팔레트에서 [브러시 크기]를 변경하고 말풍선의 선 두께를 설정합니다. 또한 안티에일리어싱을 [없음] 으로 설정합니다 .

5 캔버스에 마우스 커서를 이동하면서 말풍선 선을 그립니다 .

6 이것으로 말풍선의 기본형이 완성되었습니다. 말풍선을 만들면 [레이어]팔레트에 말풍선 레이어가 작성됩니다.

직사각형의 말풍선

[타원 말풍선] 도구의 설정을 변경하면 직사각형의 말풍선을 만들 수 있습니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [말풍선] 도구 → [타원 말풍선] 을 선택합니다 .

2 [도구 속성] 팔레트의 [도형] 을 [직사각형] 으로 변경합니다 . 또한 [브러시 크기] 를 임의의 값으로 변경합니다 .

3 말풍선을 만들고 싶은 장소에 드래그하면 직사각형이 그려집니다 .

말풍선을 겹치도록 그리면 아래 그림과 같은 사각형이 2 개 겹쳐진 모양을 만들 수 있습니다 .

메모 **프리 핸드 말풍선이나 [텍스트] 도구로 만드는 것이 어려운 모양의 말풍선은 [래스터 레이어] 를 새로 만들고 [펜] 도구 등을 사용하여 직접 그립니다 .**

말풍선의 모양 정돈

말풍선 레이어를 만든 후에는 [오브젝트] 도구 말풍선의 모양과 크기를 정돈합니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [조작] 도구 → [오브젝트] 를 선택합니다 .

2 말풍선의 모양을 다듬습니다 .

말풍선 선을 선택하고 표시된 가이드를 드래그하면 말풍선을 확대 / 축소할 수 있습니다 .

메모 **[Shift] 키를 누른 상태에서 핸들을 드래그하면 현재 종횡비를 유지하면서 확대 축소할 수 있습니다 .**

Tips: 말풍선 선

말풍선 선은 [도구 속성] 팔레트에서 선 색 , 밑바탕의 색 , 브러시 크기 , 브러시 모양을 설정하여 상세한 편집이 가능합니다 .

말풍선에 꼬리를 넣기

말풍선에 꼬리를 넣어갑니다 .

1 [도구]팔레트에서 [말풍선]도구 → [말풍선 꼬리]를 선택합니다. [도구 속성]팔레트는 아래와 같이 설정했습니다.

2 말풍선 안쪽에서 바깥쪽으로 드래그하면 꼬리를 넣을 수 있습니다 .

[오브젝트] 도구로 " 제어점 " 을 드래그하면 꼬리 모양을 조정할 수 있습니다 .

대사 넣기

말풍선이 완성되면 대사를 입력합니다.

1 [도구] 팔레트에서 [텍스트] 도구 → [텍스트] 를 선택하고 [도구 속성] 팔레트에서 다음과 같이 설정합니다.

2 캔버스에 말풍선 속을 클릭하고 텍스트를 입력합니다. 텍스트 영역의 외부를 클릭하면 내용이 확정됩니다.

다른 텍스트를 입력하려면 텍스트를 입력한 후 [텍스트] 도구에서 다른 위치를 클릭합니다. 이미 작성된 다른 말풍선 속을 클릭하면 같은 말풍선 레이어에 텍스트가 추가되고, 말풍선이 없는 부분을 클릭하면 새로 텍스트 레이어가 작성됩니다.

Tips: 텍스트의 조정

입력한 텍스트는 [텍스트] 도구나 [오브젝트] 도구로 수정할 수 있습니다. 입력한 문구를 수정하는 경우 [텍스트] 도구로 캔버스에 텍스트를 선택합니다.

문자의 크기와 위치를 변경하려면 [텍스트] 도구 또는 [오브젝트] 도구를 선택하는 동안 캔버스에 텍스트의 가이드를 드래그합니다. 또한 [도구 속성] 팔레트에서는 글꼴과 글자 크기를 변경할 수 있습니다.

텍스트에 윗주를 넣기

[텍스트] 도구로 입력한 텍스트에 윗주를 넣습니다 .

1 [텍스트] 도구로 윗주를 넣을 텍스트를 선택합니다 .

2 [도구 속성] 팔레트의 [보조 도구 상세] 버튼을 클릭하여 [보조 도구 상세] 팔레트를 엽니다 .

[보조 도구 상세] 팔레트의 [윗주] 를 클릭하고 [윗주 설정] 을 클릭하여 팝업을 표시합니다 . 윗주로 넣고 싶은 문자를 [윗주 문자열] 에 입력합니다 .

3 **텍스트에 윗주가 입력되었습니다.**

4 **동일한 방법으로 말풍선을 설정해 갑니다.**

마지막 대사는 이후 공정에서 성게 플래시를 만들기 때문에 말풍선이 없는 부분을 클릭하고 텍스트만 작성합니다. 말풍선의 외부를 클릭했기 때문에 새로운 텍스트 레이어가 작성됩니다.

5 **[레이어] 팔레트에서 작성된 텍스트 레이어를 선택하고 [아래 레이어와 결합] 을 클릭합니다 .**

2 개로 나누어져 있던 텍스트 레이어가 하나로 결합되어 레이어를 관리하기 쉽게 되었습니다 .

[텍스트 (말풍선) 레이어] 들끼리 결합한 경우 래스터화되지 않고 결합된 레이어도 [텍스트 (말풍선) 레이어] 로 처리됩니다 .

Tips: 윗주의 수정

입력한 윗주를 수정하고자 하는 경우 캔버스에 윗주를 입력한 텍스트를 선택하고 [보조 도구 상세] 팔레트의 [윗주 설정] 으로 수정합니다 . 윗주를 삭제하는 경우 팝업 안에 [삭제] 버튼을 클릭합니다 .

밑그림

콘티를 바탕으로 밑그림으로 각 컷의 인물이나 배경의 선을 정돈해 갑니다.

레이어 준비

래스터 레이어를 만든 다음 [밑그림 레이어] 로 설정합니다.

1 [레이어] 메뉴 → [신규 레이어] → [래스터 레이어] 를 선택합니다.

[신규 래스터 레이어] 다이얼로그의 [표현색] 에서 [그레이] 를 선택하고 레이어명을 " 밑그림 " 으로 합니다.

메모 **[표현색] 등이 초기 설정과 다른 레이어를 작성할 경우 [레이어] 메뉴에서 작성하면 설정을 변경할 수 있습니다.**

2 " 밑그림 " 레이어를 선택하고 [레이어] 팔레트의 [밑그림 레이어로 설정] 을 클릭합니다.

3 [레이어] 팔레트에서 " 밑그림 " 레이어를 드래그하여 " 콘티 " 레이어 위에 오도록 겹치는 순서를 변경합니다.

밑그림 그리기

[연필] 도구와 [지우개] 도구를 사용하여 " 밑그림 " 레이어에 밑그림을 그립니다 .

메모 **밑그림 그리기에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편 " → 『러프 / 밑그림』을 참조하세요 .**

밑그림이 완성되었습니다 .

컷선 넣기

컷선을 그릴 때 [컷 테두리 폴더] 를 만들면 컷 단위의 가공이나 수정을 할 수 있게 됩니다 .

컷 만들기

1 [레이어] 메뉴 → [신규 레이어] → [컷 테두리 폴더] 를 선택합니다 .

2 [신규 컷 테두리 폴더] 다이얼로그에서 [선 두께]를 설정하고 이름에 "컷선"으로 입력한 후 [OK]를 클릭합니다.

이번에는 선의 굵기를 "15.00px" 로 하고 있습니다만 , 원고의 크기와 취향에 따라 변경할 수 있습니다 .

[레이어] 팔레트에 [컷 테두리 폴더] 가 작성됩니다 .

3 [컷 테두리 폴더] 를 드래그하여 [말풍선 레이어] 아래로 이동합니다 .

[레이어] 팔레트에서 [컷 테두리 폴더] 를 선택하는 경우는 그 컷의 영역을 캔버스에서 확인할 수 있습니다 .
아래 그림에서 하얗게 보이는 곳이 컷 화상의 표시 영역입니다 . [컷 테두리 폴더] 안의 레이어에 그릴 때 , 파랗게 보이는 곳은 마스크되고 컷선 바깥쪽까지 그려도 삐져나온 부분은 표시되지 않습니다 .

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

컷 분할하기

작성한 [컷 테두리 폴더] 를 분할하고 콘티 컷선에 맞춥니다 .

1 **[컷 테두리] 도구 → [컷 테두기 나누기] → [컷선 분할] 을 선택합니다 .**

2 **[도구 속성] 팔레트에서 컷선을 나눌 간격을 아래 그림과 같이 설정합니다 .**

메모

컷선의 간격은 취향에 따라 [도구 속성] 팔레트에서 변경할 수 있습니다 . 여기에서는 [좌우 간격] 을 "60", [상하 간격] 을 "130" 으로 설정하고 있습니다 .

3 **콘티로 그린 컷선을 따라 드래그하면 컷 테두리가 분할됩니다 .**

컷 테두리는 아래의 숫자의 순서에 따라 분할해 주세요 .

메모 수평 , 수직으로 분할하고자 하는 경우는 [Shift] 키를 누른 상태에서 드래그합니다 .

컷의 형태 정리하기

컷 테두리를 분할한 후 말풍선과 마찬가지로 [오브젝트] 도구로 테두리의 모양과 크기를 정돈합니다 .

재단 설정

삼각형 핸들을 클릭하면 캔버스의 가장자리나 재단선 , 인접한 컷 테두리까지 테두리가 늘어나 잘려진 컷이 됩니다 .

1 번째 컷을 위쪽과 오른쪽으로 확장하고 4 번째 컷을 아래로 확장합니다 .

불필요한 컷 삭제

컷선을 그릴 필요가 없는 컷은 삭제합니다 .

1 **[오브젝트] 도구로 불필요한 컷에 컷 테두리 선을 클릭하여 선택합니다 .**

메모
- [도구 속성] 팔레트에서 설정하면 더 자세한 컷 모양을 편집할 수 있습니다 .
- [Shift] 키를 누른 상태에서 컷 테두리 선을 클릭하면 복수 선택이 가능합니다 .

2 [편집] 메뉴 → [삭제] 를 선택합니다 .

컷 테두리가 삭제되었습니다 .

이후 이 작례에서는 컷의 순서를 아래 그림의 순서대로 표기합니다 .

인물의 펜 선 따기

밑그림을 바탕으로 인물에 펜 선 따기를 하여 인물의 선화를 완성합니다 .

1 펜 선 따기를 보기 쉽게 [레이어] 팔레트에서 " 밑그림 " 레이어를 선택하고 불투명도를 50% 로 변경합니다 .

2 [레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어]를 클릭합니다. 작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하여 "인물1"로 입력합니다 .

" 인물 1" 은 컷 테두리에서 삐져나온 " 테두리 빼기 " 용으로 하기 위해 레이어의 겹치는 순서를 " 컷선 " 레이어 바로 위로 변경합니다 .

3 [도구] 팔레트의 메인 컬러를 검은색으로 합니다 .

4 [도구]팔레트의 [펜]도구 → [펜] → [G펜]을 선택하고 그리기색을 검은색으로 하여 인물의 선을 그려 넣습니다.

수정이 필요한 경우는 [지우개] 도구나 [펜] 도구 등을 사용하여 인물을 그려 넣습니다 .

5 **" 인물 1" 레이어에는 1 번째 컷의 인물과 3 번째 컷의 바스트 업한 인물을 그립니다 .**

말풍선이나 컷선의 표시가 그리는 데 방해가 될 경우 [레이어] 팔레트에서 일시적으로 비표시로 합니다 .

1 번째 컷과 3 번째 컷의 인물 그리기가 끝났습니다 .

메모 **[기본 표현색] 이 모노크롬의 경우 펜 선 따기 등으로 그은 선에 [안티에일리어싱] 이 적용되지 않습니다 . 따라서 PC 의 디스플레이에서는 선이 거칠게 보일 수 있습니다 .**

6 **계속해서 4번째 컷의 인물 주선을 그려갑니다. [컷 테두리 폴더]를 선택한 상태에서 [레이어]팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 . 레이어명을 " 인물 2" 로 변경합니다 .**

아래 그림에서 하얗게 보이는 곳이 컷 화상의 표시 영역입니다 . [컷 테두리 폴더] 안의 레이어는 컷선의 바깥쪽까지 그려도 삐져나온 부분은 표시되지 않습니다 .

7 **마찬가지로 1 번째 컷의 앞쪽의 인물도 " 인물 2" 레이어에 그려갑니다 .**

8 **인물 주선이 완성되었습니다 .**

펜 선 따기의 작업에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편 " → 『펜 선 따기』를 참조하세요 .

배경의 펜 선 따기

배경에 펜 선 따기를 하여 배경선을 완성합니다 . 1 번째 컷의 배경은 [퍼스자] 를 사용하여 그립니다 .

1 **[레이어] 메뉴 → [자 / 컷 테두리] → [퍼스자 작성] 을 선택합니다 .**

[퍼스자 작성] 다이얼로그에서 퍼스자의 설정을 정합니다 . 여기에서는 [1 점 투시] 를 선택합니다 .

2 퍼스자가 작성됩니다 .

3 [레이어] 팔레트에서 " 퍼스자 1" 레이어를 " 컷선 " 폴더 안으로 드래그하여 겹치는 순서를 변경합니다 .

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

4 작성한 퍼스자의 소실점의 위치를 조정합니다 . [조작] 도구 → [오브젝트] 를 선택합니다 .

5 **1 번째 컷의 배경은 아이 레벨이 기울어져 있기 때문에 밑그림에 맞추어 퍼스자의 아이 레벨도 기울입니다.**

작성한 퍼스자의 아이 레벨의 이동 핸들을 선택하여 1 번째 컷 밑그림의 수평선과 일치하는 위치로 이동합니다.

아이 레벨의 방향 조정 핸들을 드래그하여 수평선의 각도를 맞춥니다.

6 가이드선을 드래그하여 밑그림을 바탕으로 소실점의 위치를 조정합니다.

대체적으로 사람이 서 있는 근처에 소실점이 오도록 조정합니다.

7 상단 커맨드 바에 있는 [특수 자에 스냅] 아이콘이 켜져 있는지 확인합니다.

이것으로 선을 퍼스자에 스냅할 수 있습니다.

메모

일반적으로 퍼스자를 작성한 시점에서 [특수 자에 스냅] 이 자동으로 ON 상태가 됩니다. 스냅을 시키고 싶지 않으면 OFF 로 해 주세요.

8 배경 그리기는 인물과 동일하게 [G펜]을 사용합니다. [도구]팔레트의 메인 컬러가 검은색으로 되어 있는지 확인합니다.

9 자에 스냅시키면서 배경을 그려갑니다.

10 퍼스에 따라서 선 긋기가 끝나면 커맨드 바에 있는 [특수 자에 스냅]을 OFF로 하여 방에 흩어져 있는 만화 원고 등의 소품과 안쪽의 인물도 그려 넣습니다.

배경의 주선이 완성되었습니다 .

Tips: 퍼스자를 비표시로 하기

[퍼스자] 는 배경 등의 그리기가 끝난 경우에도 표시가 남아 있습니다 . 비표시로 하고자 할 경우 [레이어] 팔레트 → [자의 표시 범위 설정] 을 선택하고 확인란을 "OFF" 로 하면 비표시로 할 수 있습니다 .

효과선의 펜 선 따기

집중선이나 유선 등의 효과선을 그려갑니다.

집중선

1 번째 컷의 배경에 집중선을 그립니다. 이 컷에서는 집중선 도구를 사용합니다.

1 [도형] 도구 → [집중선] → [진한 집중선 (곡선지정)] 을 선택합니다.

2 1 번째 컷의 캐릭터의 오른쪽을 클릭하여 곡선으로 범위를 지정합니다.

[진한 집중선 (곡선지정)] 에서는 집중선의 범위를 확정할 때 더블클릭합니다.

집중선이 작성되었습니다 .

3 [집중선] 도구에서 만든 집중선은 [오브젝트] 도구를 사용하여 나중에 조정할 수 있습니다 .

[도구] 팔레트에서 [오브젝트] 도구를 선택하고 제어점을 드래그하여 집중선의 범위를 조절합니다 . 또한 초기 설정에서는 집중선의 밀도가 너무 높으므로 캔버스를 확인하면서 [오브젝트] 도구의 [도구 속성] 팔레트에서 선 간격 등의 값을 조정합니다 .

메모 [도구 속성] 팔레트나 [레이어 속성] 팔레트의 "+" 표시를 클릭하면 관련 설정 항목이 표시됩니다 .

4 1 번째 컷의 집중선이 완성되었습니다 .

유선

4 번째 컷의 배경에 유선을 그립니다 . 이 컷은 특수 자를 사용합니다 .

1 [레이어] 팔레트에서 [컷 테두리 폴더] 를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .

작성된 레이어의 레이어명을 " 유선 " 으로 변경합니다 .

2 **[자] 도구 → [특수 자] 를 선택하고 [도구 속성] 팔레트에 [특수 자] 에서 [평행선] 을 선택합니다 .**

3 **캔버스 위를 클릭하면 [평행선자] 가 작성됩니다 .**

4 **[펜] 도구를 사용하여 그립니다 .**

프리 핸드로 그린 선도 [특수 자] 의 가이드선을 따라 평행선이 됩니다 . 필압으로 선의 끝부분을 날카롭게 하여 배경에 유선 (스피드 선) 을 그립니다 .

Tips: 특수 자 [평행선] 의 이동 및 각도 변경

[특수 자] 의 평행선은 임의의 각도와 위치로 변경 가능합니다 . [오브젝트] 도구를 사용하여 특수 자 [평행선] 의 선을 드래그하면 자가 이동합니다 . 자에 있는 [회전 컨트롤러] 를 드래그하여 각도를 변경할 수 있습니다 .

성게 말풍선

성게 말풍선을 작성합니다 .

1 **[말풍선] 도구를 클릭한 다음 [보조 도구] 팔레트의 [플래시] → [빽빽한 플래시] 를 선택합니다 .**

2 **[레이어] 팔레트에서 [컷 테두리 폴더] 를 선택합니다 .**

3 **밑그림을 참고로 하면서 화면에서 드래그하여 성게 말풍선을 그립니다 .**

4 [오브젝트] 도구를 선택하고 [도구 속성] 팔레트에서 다음과 같이 설정합니다 .

5 인물에 말풍선이 붙어있는 부분을 수정합니다 .

[레이어] 팔레트에서 " 집중선 " 레이어를 선택하고 [레이어 마스크 작성] 을 클릭합니다 .

[집중선] 도구에서 만든 레이어는 [펜] 도구와 [지우개] 도구로 그릴 수 없기 때문에 [레이어 마스크] 기능을 사용하여 수정합니다 .

레이어 마스크를 사용하면 그 레이어의 그려진 내용을 일부만 비표시로 할 수 있습니다 .
레이어 마스크에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT User Guide(영어)" → "Layer Menu" → "Layer Mask" 를 참조하세요 .

[지우개] 도구 → [딱딱함] 을 선택하여 캐릭터와 겹쳐진 부분을 따라 마스크합니다 .

지우개로 그리기는 레이어 마스크에 그려지기 때문에 실제로 말풍선은 사라지지 않지만 마스크에 의해서 보이지 않게 됩니다 .

6 성게 말풍선이 완성되었습니다 .

메모

[도형] 도구의 [집중선] 및 [유선] 이나 [말풍선] 도구의 [플래시] 를 선택하면 [도구 속성] 팔레트에 설정으로 다양한 종류의 집중선이나 유선을 쉽게 그릴 수 있습니다 . 또한 [자] 도구에서는 도형을 그리는 것 말고도 평행선 및 동심원 , 방사선을 그릴 수 있는 [특수 자] 나 배경을 정확하게 그릴 수 있는 [퍼스자] 등을 사용할 수 있습니다 .

채우기

신규 레이어를 만들고 [채우기] 도구로 채우기를 합니다 .

채우기용 레이어를 만들기

펜 선 따기한 인물과 배경에 먹칠용 레이어를 만들고 채웁니다 .

1 여기부터는 밑그림이나 콘티를 사용하지 않기 때문에, [레이어]팔레트에서 "밑그림" 레이어와 "콘티" 레이어를 비표시로 해 둡니다 .

2 [레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 . 작성된 레이어의 레이어명을 " 먹칠 " 로 변경합니다 .

3 [펜] 도구를 선택하고 먹칠을 칠하는 범위의 경계를 그립니다 .

4 [채우기]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트 → [채우기] → [다른 레이어 참조]를 선택합니다. [도구 속성]의 설정은 그림과 같이 되어 있습니다 .

5 **" 인물 2" 레이어에 그려진 내용에서 먹칠하고 싶은 부분을 클릭하고 채우기를 합니다 .**

6 **1 번째 컷과 3 번째 컷도 마찬가지로 먹칠을 합니다. [레이어] 팔레트에서 " 인물 1" 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 만듭니다 .**

작성된 레이어의 레이어명은 " 먹칠 2" 로 변경합니다 .

7 **같은 방식으로 [펜] 도구와 [채우기] 도구를 사용하여 먹칠 부분 채우기를 합니다 .**

8 **채우기가 완성되었습니다 .**

화이트 칠하기 (마무리하기 전)

인물과 컷선이 겹쳐 표시되기 때문에 화이트 (흰색) 로 칠해 컷선과 겹치지 않도록 합니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

2 **작성된 레이어의 레이어명은 "화이트"로 변경합니다. 또한 "화이트" 레이어가 "인물1" 레이어 아래로 오도록 레이어의 겹치는 순서를 변경합니다 .**

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

3 **흰색으로 칠한 부분을 보기 쉽게 [레이어] 팔레트에서 [용지] 레이어를 비표시로 합니다 .**

4 **[도구] 팔레트에서 [서브 컬러] 가 흰색으로 되어 있는지 확인하고 서브 컬러를 클릭합니다 .**

[서브 컬러] 가 흰색으로 되어 있지 않은 경우 [컬러 세트 팔레트] 등에서 흰색을 선택하십시오 .

5 **채우기와 마찬가지로 [펜] 도구와 [채우기] 도구를 사용하여 컷선에 겹친 인물을 흰색으로 채웁니다 .**

6 **화이트의 채우기가 끝나면 [레이어] 팔레트에서 " 용지 " 레이어를 표시 상태로 되돌립니다 .**

마무리 (톤 , 그라데이션)

모노크롬 인쇄의 만화 원고에서는 톤 (검은 섬세한 망점) 을 사용하여 그레이의 중간색을 재현합니다 . CLIP STUDIO PAINT 는 톤 그라데이션에 각각 전용의 레이어가 있습니다 . 이것들을 사용하여 인물의 옷 색이나 그림자를 표현하고 있습니다 .

Tips: 채우기 , 톤 , 그라데이션 레이어란

CLIP STUDIO PAINT 에는 아래와 같이 전용 레이어가 있습니다 .

- [채우기] 레이어 : 지정한 색으로 채워진 상태로 작성된 레이어
- [톤] 레이어 : 지정한 톤을 부착한 상태로 작성된 레이어로 채우기 레이어를 톤화한 것입니다 .
- [그라데이션] 레이어 : 그라데이션이 그려진 상태에서 작성된 레이어

톤 레이어를 붙이기

선택 범위를 작성하여 톤 레이어를 붙입니다 .

1 [레이어] 팔레트에서 톤 레이어를 한번에 관리하기 위해 [레이어 폴더] 를 만듭니다 .

[레이어] 팔레트에서 [신규 레이어 폴더] 를 클릭하고 레이어 폴더를 만듭니다 . 레이어 폴더 이름은 " 마무리 " 로 변경합니다 .

2 [자동 선택]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트 → [자동 선택] → [다른 레이어 참조 선택]을 선택합니다. [도구 속성] 팔레트는 아래 그림과 같이 설정합니다 .

3 톤을 붙이고자 하는 부분을 클릭하여 선택 범위를 만듭니다 .

4 [선택 범위 런처] 에서 [신규 톤] 을 클릭합니다 .

5 [간이 톤 설정] 다이얼로그에서 톤의 선 수와 농도를 아래와 같이 설정하고 [OK] 를 클릭합니다 .

6 톤이 붙여졌습니다 . 톤이 붙으면 [레이어] 팔레트에 톤화된 [채우기 레이어] 가 만들어집니다 .

메모

[선택 범위 런처] 에서 톤을 만들면 자동으로 [선택 범위] 가 해제됩니다 . 그 밖의 경우 [선택 범위] 의 해제는 [선택 범위 런처] 의 [선택 범위 해제] 를 클릭하거나 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 를 선택합니다 .

7 **[레이어]팔레트에서 작성된 [채우기 레이어]를 선택하고 같은 톤을 붙이고 싶은 부분을 [채우기]도구나 [펜]도구로 그려 넣습니다 .**

[레이어] 팔레트에서 [채우기 레이어] 를 선택할 때는 섬네일 부분이 아니라 레이어명 부분 또는 레이어 마스크 섬네일 부분을 클릭하여 선택합니다 .

8 **순서 2 부터 순서 7 을 반복하여 캔버스의 다른 부분에도 농도와 선 수가 다른 톤을 붙입니다 .**

순서 5 의 [간이 톤 설정] 다이얼로그에서 [농도] 나 [선 수] 값을 변경하면 설정이 다른 [채우기] 레이어를 신규로 작성할 수 있습니다 .

Tips: 마스크의 계조

[채우기 레이어] 등을 톤화하면 [레이어 속성] 팔레트의 [마스크 표현] 은 [있음] 으로 되어 있습니다 . [지우개] 도구에서 [부드러움] 보조 도구로 지운 경우 , [마스크 표현] 이 [있음] 과 [없음] 에서 표시 결과가 달라집니다 . 또한 인쇄하는 경우도 [인쇄 설정] → [표현색] 설정이 [모노크롬 2 계조 (톤화)] 또는 [모노크롬 (역치)] 에 따라 인쇄 결과가 다릅니다 .

그라데이션 톤을 붙이기

그라데이션 톤이란 색의 농담에 그라데이션이 있는 톤입니다. 작례에서는 깊이를 표현하고 싶은 경우나 빛의 방향을 표현하고자 하는 경우에 사용합니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [자동 선택] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트 → [다른 레이어 참조 선택] 을 선택합니다 .

2 그라데이션 톤을 붙이고 싶은 부분을 클릭하여 [선택 범위] 를 만듭니다 .

연속되는 그라데이션으로 하고 싶은 부분은 [Shift] 키를 누른 상태에서 추가 선택하여 한꺼번에 선택 범위를 작성합니다 .

3 [도구]팔레트에서 [그라데이션]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [그라데이션] → [만화용 그라데이션]을 선택합니다 .

4 그라데이션을 넣고 싶은 방향으로 드래그합니다 .

5 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .

6 [도구]팔레트에서 [오브젝트]도구를 선택하고 캔버스의 조작 핸들을 드래그하여 그라데이션의 방향이나 위치를 조정합니다 .

메모

[도구 속성] 팔레트에서 설정하면 보다 자세한 그라데이션을 만들 수 있습니다 . 그라데이션 만들기에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide(영어)" → "Tool and Sub Tool Categories" → "Gradient" 를 참조하세요 .

다른 부분도 마찬가지로 그라데이션 톤을 붙이고 싶은 부분의 선택 범위를 만들고 그라데이션을 붙여갑니다 .

Tips: 망점 이외의 톤

CLIP STUDIO PAINT 에서는 망점이나 그라데이션 이외에도 다양한 종류의 톤을 사용할 수 있습니다 . 간이 톤 설정 등에서 톤의 [종류] 를 변경하면 평행선이나 노이즈 (모래) 톤을 사용할 수 있습니다 .

또한 [소재] 팔레트에는 모양이나 그물망 , 배경 등 복잡한 무늬의 톤도 수록되어 있습니다 .

[소재] 팔레트의 톤은 캔버스에 드래그 앤 드롭하면 사용할 수 있습니다 . 선택 범위를 작성해 두면 그 범위 안에 톤이 붙여집니다 .

효과음

효과음은 [펜] 도구 등으로 선을 그려갑니다 .

1 [레이어]팔레트에서 [신규 레이어 폴더]를 클릭하고 레이어 폴더를 만듭니다. 만든 레이어 폴더 이름은 "효과음 " 으로 변경합니다 .

" 효과음 " 폴더는 [말풍선] 레이어의 바로 아래에 오도록 레이어의 겹치는 순서를 변경합니다 .

2 [레이어]팔레트에서 "효과음" 폴더를 만든 상태에서 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 래스터 레이어를 만듭니다 . 작성된 레이어명을 " 잣 " 으로 변경합니다 .

또한 " 컷선 " 컷 테두리 폴더와 " 마무리 " 폴더 옆에 있는 [▼] 을 클릭하여 폴더를 닫고 [레이어] 팔레트의 표시를 정리합니다 .

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『세부를 그려 넣기』→『눈동자 그리기 (레이어 결합)』→『흰자위 그리기』→『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

3 [도구] 팔레트의 메인 컬러를 선택합니다 .

[메인 컬러] 가 검은색으로 되어 있는지 확인합니다 . 검은색 이외가 선택되어 있는 경우 [컬러 세트 팔레트] 등에서 검은색을 선택합니다 .

4 **[펜] 도구의 브러시 크기를 굵게 설정하여 효과음인 " 잣 " 을 그립니다 .**

5 **마찬가지로 [레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 레이어명을 " 밧 " 으로 변경합니다 .**

6 **효과음인 " 밧 " 을 그립니다 .**

[펜] 도구를 사용하여 검은색으로 선을 딴 다음 [채우기] 도구에서 [편집 레이어만 참조] 보조 도구를 사용하여 그리기색을 흰색으로 채웁니다 .

효과음에 경계선 넣기

효과음의 주위에 경계선을 넣습니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 잣 " 레이어를 선택합니다 .**

2 **[레이어 속성]팔레트의 [경계 효과]를 클릭한 다음 [경계 효과]의 [테두리]를 클릭합니다. [테두리 두께]를 "13" 으로 변경합니다 .**

※이 그림은 흰색 경계선이 돋보일 수 있도록 녹색으로하고 있습니다.

3 **[효과음] 폴더 옆에 있는 [▼] 을 클릭하여 폴더를 닫고 [레이어] 팔레트의 표시를 정리합니다 .**

수정

선의 경계를 구분하기 어려운 부분 등에 화이트 (흰색) 로 선을 넣는 등의 수정을 합니다 .

1 **[레이어]팔레트에서 "먹칠2" 레이어 위에 [신규 래스터 레이어]를 작성하고 레이어명을 "화이트2"라고 합니다.**

2 **[도구] 팔레트에서 서브 컬러를 선택합니다 .**

서브 컬러가 흰색이 아닌 경우는 [컬러 세트 팔레트] 등으로 흰색을 선택합니다 .

3 **[펜] 도구 등 화이트 (흰색) 를 그려 넣습니다 . 인물의 주위에도 화이트 (흰색) 를 그려 넣습니다 .**

※이 그림은 화이트를 돋보일 수 있도록 녹색으로하고 있습니다.

메모 **레이어의 그려진 부분을 선택 범위로 만들려면 레이어의 섬네일 부분을 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 클릭하면 그려진 부분에 선택 범위가 작성됩니다 .**

4 모든 컷이 완성되었습니다.

Tips: 흰색 외곽선에 대해서

흰색 외곽선이란 인물 등의 주위를 흰색으로 테두리를 그려 넣는 것입니다. 흰색 외곽선 처리를 하면 인물 등이 눈에 띄어 보기 쉽게 됩니다.

흰색 외곽선은 [펜] 도구 등으로 그리는 방법과 선택 범위에 테두리 넣기하여 그리는 방법이 있습니다.

선택 범위에서 흰색 외곽선을 만들 경우 흰색 외곽선을 넣고자 하는 범위를 [선택 범위] 도구로 만듭니다. [편집] 메뉴 → [선택 범위에 테두리 넣기] 를 선택하여 표시되는 [선택 범위에 테두리 넣기] 다이얼로그에서 [바깥쪽에 그리기] 를 선택하면 흰색 외곽선이 그려집니다.

파일 저장

CLIP STUDIO PAINT 는 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

1 [파일] 메뉴 → [다른 이름으로 저장] 을 선택합니다 .

[다른 이름으로 저장] 다이얼로그에서 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

메모 저장된 파일을 열려면 [파일] 메뉴 → [열기] 를 선택합니다 .

Tips: 파일의 저장 형식에 대해

CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip)

현재 열려 있는 캔버스의 모든 레이어 정보를 유지하면서 데이터를 저장합니다 . CLIP STUDIO PAINT 에서 만든 화상은 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

Adobe Photoshop 문서 형식 (확장자 : psd)/Adobe Photoshop 대용량 문서 형식 (확장자 : psb)

[다른 이름으로 저장] 및 [복제 저장] 에서 저장한 경우 레이어를 통합하지 않고 저장합니다 . [내보내기] 로 저장하면 모든 레이어를 통합하고 데이터를 저장합니다 . [톤화] 와 [특수 자] 등 CLIP STUDIO PAINT 자체 레이어 정보는 모두 삭제되고 저장됩니다 .

BMP/JPEG/PNG/TIFF/Targa

모든 레이어를 통합하고 데이터를 저장합니다 . 레이어 정보가 모두 삭제됩니다 .

인쇄 [Windows/macOS]

톤을 사용한 만화나 일러스트를 모노크롬 인쇄하려면 [파일] 메뉴 → [인쇄 설정] 을 선택하고 [인쇄 설정] 다이얼로그의 [표현색] 에서 [모노크롬 2 계조 (역치)] 를 선택하여 인쇄합니다 .

[파일] 메뉴 → [화상을 통합하여 내보내기] 에서 BMP 등의 일반 화상 형식으로 내보내는 경우에도 동일한 설정을 할 수 있습니다 .

메모 iPad 에서 인쇄 기능을 사용하실 수 없습니다 .

Tips: 모노크롬 2 계조화의 종류

[레이어 속성] 팔레트의 효과에서 [톤] 의 [마스크 표현] → [계조] 를 [있음] 으로 설정하면 마스크를 그레이 계조로 흐리게 표현할 수 있지만 , 이 표현은 모노크롬 2 치로 인쇄할 수 없습니다 . 모노크롬 2 치로 인쇄하는 경우 [인쇄 설정] 다이얼로그에서 선택한 표현색이 [모노크롬 2 계조 (역치)] 또는 [모노크롬 (톤화)] 에 따라 출력 결과가 달라집니다 .

원본 이미지
마스크 표현 계조 : 있음

[모노크롬 2계조 (역치)]
로 내보내기 한 경우

[모노크롬2계조 (톤화)]
로 내보내기 한 경우

모노크롬 2 계조 (역치)

휘도 50% 를 경계로 색이 진한 (어두운) 부분은 검은색으로 , 색이 옅은 (밝은) 부분은 흰색으로 인쇄됩니다 .

모노크롬 2 계조 (톤화)

캔버스의 [기본 선 개수] 에서 불투명한 부분의 계조를 톤화하여 출력합니다 .

CLIP STUDIO PAINT 로 만화를 그려 보자 컬러 만화편 [PRO/EX]

여기에서는 모노크롬편의 원고에 채색을 하고 컬러 만화 원고를 그리는 방법을 설명합니다.

컬러 만화 원고 제작의 흐름

여기에서는 다음과 같은 흐름에서 컬러 만화 원고를 그려갑니다.

컬러 만화 작성 준비

흑백 만화 편의 작례를 사용하여 칼라 만화를 작성합니다. 말풍선이나 효과음, 톤화된 레이어를 비표시상태로 하고 채색 준비를 합니다.

인물의 채색

파츠별로 레이어를 나누고 [채우기]도구나 [수채]도구를 사용하여 채색을 합니다. 작성한 레이어는 [레이어 폴더]에 넣습니다.

배경의 채색

[데코레이션]도구등을 사용하여 채색을 합니다. 효과선은 컬러 만화용으로 [도구 속성]팔레트 값을 변경하고 선의 색깔과 개수를 변경합니다.

4 컷째 채색

인물과 배경의 채색과 마찬가지로 컷 테두리 안에도 효과음도 마찬가지로 작업을 합니다.

세부 그려 넣기 및 조정

인물 펜선에 채색을 합니다.[펜]도구 등으로 세부를 그립니다. 레이어의 합성 모드를 변경하고 채색 부분의 색상의 농담을 조정합니다.

컬러 만화 작성 준비

모노크롬 만화편 원고에 채색을 하고 컬러 만화를 만듭니다.

준비

모노크롬 만화 원고는 캔버스의 [기본 표현색] 이 [모노크롬] 으로 설정되어 있습니다. 레이어를 새로 작성하여 채색하는 경우에도 [모노크롬] 으로 표시되기 때문에 캔버스의 기본 표현색을 [컬러] 로 변경합니다.

캔버스 기본 설정 변경

[편집] 메뉴 → [캔버스 기본 설정 변경] 을 선택합니다. [캔버스 기본 설정 변경] 다이얼로그의 [기본 표현색] 을 [컬러] 로 변경하고 [OK] 를 클릭합니다.

메모 **모노크롬 만화편의 원고를 사용하기 때문에 이번에는 화상의 [해상도] 를 [600dpi] 로 제작합니다. 일반적인 컬러 원고를 제작하는 경우의 [해상도] 는 [300dpi] 에서 [350dpi] 전후로 하는 것을 추천합니다.**

톤화된 레이어 비표시

모노크롬 만화편에서 작성된 [톤화] 된 [채우기 레이어] 가 " 마무리 " 폴더 안에 들어 있습니다. 컬러 만화 제작에서는 사용하지 않기 때문에 비표시로 합니다. [레이어] 팔레트에서 " 마무리 " 폴더를 선택하고 [레이어의 표시 / 비표시] 를 클릭하여 " 마무리 " 폴더를 비표시로 합니다.

[말풍선 레이어] 와 " 효과음 " 폴더의 비표시

채색을 쉽게 하기 위해 [말풍선 레이어] 와 " 효과음 " 폴더도 비표시로 합니다 . [말풍선 레이어] 는 채색이 끝난 뒤 , " 효과음 " 폴더는 채색을 할 경우 , 다시 표시합니다 .

인물의 채색

여기에서는 첫 번째 컷과 세 번째 컷의 인물을 채색합니다. 인물과 배경별로 레이어를 나누어 칠합니다.

Tips: iPad 특유의 조작

iPad 에서는 일부 조작이 다를 수 있습니다. iPad 특유의 조작 내용은 다음 항목을 참조하십시오.

- 화면 구성에 대해 : 『기동』 → 『iPad 를 사용하는 경우』
- 수식 키를 편리하게 사용하는 방법 : 『자주 사용하는 단축 키 목록』 → 『엣지 키보드 [iPad]』
- 그리기 도구를 사용하는 방법 : 『러프 / 밑그림』 → 『그리기 도구의 사용법 [iPad]』
- [레이어] 팔레트를 표시하는 방법 : 『레이어란 뭐지 ?』 → 『Tips: iPad 에서 레이어 팔레트를 표시하려면』

베이스의 채색

인물의 베이스가 되는 색을 칠합니다. 여기에서는 첫 번째 컷의 인물의 피부를 칠해갑니다.

1 [레이어] 팔레트에서 " 화이트 " 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 레이어를 만듭니다.

작례 레이어의 레이어명을 " 피부 " 로 변경합니다.

2 [창] 메뉴 → [컬러써클] 을 선택하고 [컬러써클] 팔레트를 표시합니다.

[컬러 세트] 팔레트에 없는 색을 선택하려면 [컬러써클] 팔레트를 이용합니다. 여기에서는 피부색을 선택합니다. 외곽에 원 (①) 에서 색조를 선택하고 중앙의 사각형 부분 (②) 에서 색의 밝기나 선명함 (명도와 채도) 을 조정합니다.

3 채색하고 싶은 부분을 클릭하면 선으로 둘러싸인 범위가 채워집니다 .

메모

색 채우기와 기본적인 채색 방법에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편 " → 『기본 채색』을 참조하세요 .

Tips: 자잘하게 덜 칠한 부분이 있을 경우

자잘한 곳에 덜 칠한 부분이 있을 때 [도구] 팔레트에서 [채우기] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [에워싸고 칠하기] 를 선택합니다 . 덜 칠한 부분을 둘러싸면 둘러싼 범위 안의 닫힌 영역만 채워집니다 .

그림자의 채색

레이어를 새로 작성하여 인물의 그림자를 칠해갑니다. 여기에서는 피부에 그림자를 추가합니다.

1 **[레이어]팔레트에서 "피부" 레이어를 선택합니다. [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 래스터 레이어를 만듭니다.**

2 **[레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 합니다 .**

메모 **[아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 하면 바로 아래에 있는 레이어를 참조하여 선택된 레이어의 그리는 영역을 제한합니다 . 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 응용편 " → 『클리핑을 이용한 가필』을 참조하세요 .**

3 **[수채] 도구와 [펜] 도구를 사용하여 피부의 그림자가 되는 부분을 칠합니다 .**

4 **" 피부 " 레이어의 채색이 완성되었습니다 .**

메모

머리카락 등 삐져나온 부분이 있는 곳은 레이어를 겹쳐서 위에 칠합니다 . 자세한 내용은 『다른 파츠의 채색』을 참조하세요 .

레이어 폴더에 넣기

여러 레이어에서 작업을 할 경우에는 레이어 폴더를 만들어 넣어두면 편리합니다 . 피부를 채색한 2 장의 레이어를 [레이어 폴더] 에 넣어둡니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 [신규 레이어 폴더] 를 클릭하고 레이어 폴더를 만듭니다 .**

레이어 폴더 이름은 더블클릭하면 변경할 수 있습니다 .

2 **채색된 레이어를 선택하고 [레이어 폴더] 에 드래그 앤 드롭합니다 .**

선택한 레이어가 [레이어 폴더] 에 들어갑니다 .

메모

- [Ctrl] 키를 누른 상태에서 레이어를 클릭하면 여러 레이어를 선택할 수 있습니다 .
- [Shift] 키를 누른 상태에서 레이어를 클릭하면 연속되는 복수의 레이어들을 한 번에 선택할 수 있습니다 .

다른 파츠의 채색

머리카락이나 옷 등 다른 부분을 동일하게 채색해 갑니다.

1 파츠마다 신규 레이어를 만들고 칠합니다.

메모

눈의 흰 부분 등 흰색으로 채색하는 부분은 [투명색] 으로 칠하는 것이 아니라 컬러계열 팔레트에서 " 흰색 " 을 선택하여 칠합니다.

2 여러 레이어가 작성되면 파츠별로 레이어 폴더를 만들어 넣어둡니다.

인물의 채색이 완성되었습니다.

배경의 채색

인물과 마찬가지로 첫 번째와 세 번째 컷의 배경을 채색합니다.

집중선을 변경하기

모노크롬 만화편으로 만든 집중선 레이어를 편집합니다.

1 **[레이어] 팔레트의 [컷 테두리 폴더] 옆에 있는 [▼] 을 클릭하여 폴더를 엽니다.**

2 **"진한 집중선(곡선지정)" 레이어를 선택하고 [레이어 속성]팔레트의 [표현색]을 [모노크롬]에서 [컬러]로 변경합니다.**

3 **[조작] 도구에서 [오브젝트] 보조 도구를 선택하고 [도구 속성] 팔레트를 아래와 같이 합니다 .**

[컬러써클] 팔레트에서 [메인 컬러] 를 진한 분홍색으로 변경합니다 . [도구 속성] 팔레트의 [메인 컬러] 에도 같은 색이 반영됩니다 .

메모

위 그림의 설정은 컬러 만화용으로 집중선의 표현을 변경하였습니다 . " 모노크롬 만화편 " 과 동일하게 설정하고자 하는 경우 "CLIP STUDIO PAINT 로 만화를 그려 보자 모노크롬 만화편 " → 『배경의 펜 선 따기』 → 『효과선의 펜 선 따기』 설정을 사용하십시오 .

4 **[창] 메뉴 → [보조 도구 상세] 를 선택하고 [보조 도구 상세] 팔레트를 표시합니다 .**

5 **[보조 도구 상세] 팔레트의 [안티에일리어싱] 에서 [중] 을 선택합니다 .**

[안티에일리어싱] 을 ON 으로 하여 색의 농담을 표현할 수 있습니다 .

[보조 도구 상세] 팔레트는 일반적으로 [도구 속성] 팔레트에 표시되지 않은 도구에 대한 모든 설정 항목을 편집할 수 있습니다 .

6 집중선이 완성되었습니다.

유선 변경

집중선과 마찬가지로 " 유선 " 레이어를 컬러로 변경합니다.

1 [유선] 레이어를 선택하고 [레이어 속성 팔레트] 의 표현색을 [모노크롬] 에서 [컬러] 로 변경합니다.

2 [컬러써클] 팔레트에서 진한 파란색을 선택합니다. [편집] 메뉴 → [선 색을 그리기색으로 변경] 을 선택합니다.

유선이 [메인 컬러] 로 선택한 색으로 변경됩니다.

3 커맨드 바에서 [특수 자에 스냅] 을 ON 으로 합니다 . 특수 자에 따라 그려서 유선을 그려 넣습니다 .

4 유선이 완성되었습니다 .

데코레이션 도구로 채색하기

두 번째와 세 번째 컷의 배경에 [데코레이션] 도구로 채색합니다 .

레이어 준비

배경을 그리기 위한 레이어를 준비합니다 .

1 [레이어]팔레트에서 [용지 레이어]에서 [레이어의 표시/비표시]를 클릭한 다음 [용지 레이어]를 비표시로 합니다 .

[용지 레이어] 를 비표시로 함으로써 투명 부분이 체크무늬로 표시됩니다 .

2 [레이어]팔레트의 "밑그림" 레이어를 선택합니다. [레이어]팔레트에서 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 래스터 레이어를 작성합니다 .

작성된 레이어의 레이어명을 "2-3 번째 컷 배경 " 으로 변경합니다 .

3 **[도구] 팔레트에서 [선택 범위] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [꺾은선 선택] 을 선택합니다 .**

4 **[꺾은선 선택] 도구로 두 번째와 세 번째 컷의 범위에 따라 선택 범위를 만듭니다 .**

5 **[도구] 팔레트에서 [서브 컬러] 의 흰색을 선택하고 [선택 범위 런처] 의 [채우기] 를 클릭합니다 .**

두 번째와 세 번째 컷의 범위가 흰색으로 채워졌습니다 .

서브 컬러의 색이 흰색으로 되어 있지 않은 경우는 서브 컬러 선택 후 [컬러 세트] 팔레트나 [컬러 서클] 팔레트에서 흰색을 선택합니다 .

6 **[레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 래스터 레이어를 작성합니다 .**

작성된 레이어의 레이어명을 "2-3 번째 컷 배경 2" 로 변경합니다 .

7 **[레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 합니다 .**

[아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 하여 두 번째 컷의 배경 그림을 흰색으로 칠해진 부분으로 제한합니다 .

두 번째 컷 배경 그리기

두 번째 컷의 배경은 [데코레이션] 도구를 이용하여 장미꽃을 그립니다 .

1 **[도구] 팔레트에서 [데코레이션] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [꽃] → [장미] 를 선택합니다 .**

[도구 속성] 팔레트에서 브러시 크기를 "1000", 입자 크기를 "800" 로 설정합니다 .

[장미] 브러시 같은 스프레이 타입의 브러시의 경우 [브러시 크기] 는 패턴이 살포되는 범위 , [입자 크기] 는 살포되는 패턴 자체의 크기 설정 값입니다 .

2 **[컬러써클]팔레트에서 [메인 컬러]를 선택하고 그리기색으로 분홍색을 설정합니다. 또한 서브 컬러가 흰색으로 되어 있는지 확인합니다.**

[장미] 브러시는 그려지는 장미 모양의 선 부분에 메인 컬러를, 칠할 부분에 서브 컬러를 사용합니다.

3 **두 번째 컷의 배경으로 캐릭터의 발밑에 장미를 그립니다.**

[장미] 브러시는 랜덤으로 장미의 방향이 바뀌는 설정이 되어 있기 때문에 대략적인 위치에서 그립니다. 생각한 방향으로 그려지지 않은 경우 [편집] 메뉴 → [실행 취소] 에서 조작을 취소하고 다시 그립니다.

4 **[선택 범위] 도구에서 [올가미 선택] 보조 도구를 선택하고 수정하고 싶은 부분을 둘러쌉니다.**

5 **[편집] 메뉴 → [변형] → [확대/축소/회전] 을 선택하여 컷의 모양에 맞게 조금 확대하고 위치를 조정합니다.**

위치나 크기 조정이 끝나면 더블클릭으로 변형을 확정합니다.

6 **확대 축소가 끝나면 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다.**

세 번째 컷 배경 그리기

세 번째 컷의 배경은 [데코레이션] 도구의 [구름 거즈] 로 질감을 추가합니다.

1 **[도구]팔레트에서 [그라데이션]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [그리기색에서 투명색]을 선택합니다.**

2 **[컬러써클] 팔레트에서 보라색을 선택하고 컷 위에서부터 아래 방향으로 그라데이션을 그립니다.**

3 **[도구]팔레트에서 [데코레이션]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [그물망/모래] → [구름 거즈]를 선택합니다.**

[도구 속성] 팔레트에서 브러시 크기를 "700" 으로 설정합니다.

4 **세 번째 컷의 배경을 진한 파란색으로 가필합니다.**

배경색의 겹쳐 칠하기

1 **[레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 래스터 레이어를 만듭니다.**

작성된 레이어의 레이어명을 "3 번째 컷 겹쳐 칠하기 " 로 변경합니다.

2 **[레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 합니다.**

3 **[레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭하고 래스터 레이어를 만듭니다.**

작성된 레이어의 레이어명을 "2 번째 컷 겹쳐 칠하기 " 로 변경합니다.

4 **"2번째 컷 겹쳐 칠하기" 레이어의 [합성 모드]를 [곱하기]로 변경합니다. 또는 [아래 레이어에서 클리핑]을 ON으로 합니다.**

5 **[에어브러시]도구의 보조 도구 [부드러움]을 사용하여 "2번째 컷 겹쳐 칠하기" 레이어에 분홍색 그라데이션을 그립니다.**

[브러시 크기]는 "1200" 정도로 설정합니다.

6 **[도구]팔레트에서 [수채]도구를 선택하고 [보조 도구]팔레트에서 [매끄러운 수채]를 선택합니다. "3번째 컷 겹쳐 칠하기" 레이어에 엷은 보라색, 흰색을 겹쳐 칠합니다.**

[브러시 크기]는 200~300 으로 설정합니다.

7 [레이어] 팔레트에서 [신규 레이어 폴더] 를 클릭합니다 . 만든 폴더 이름은 " 배경 " 으로 변경합니다 .

8 "배경" 폴더 안에 두 번째와 세 번째 컷 배경을 그린 레이어를 드래그 앤 드롭하여 "▼"을 클릭하여 폴더를 닫습니다 .

9 [용지 레이어] 에서 [레이어의 표시 / 비표시] 를 클릭한 다음 [용지 레이어] 를 표시합니다 .

10 두 번째와 세 번째 컷의 배경이 완성되었습니다 .

" 컷선 " 컷 테두리 안의 채색

" 컷선 " 컷 테두리 폴더 안에 네 번째 컷의 인물과 배경이 그려진 레이어가 들어 있습니다 . [컷 테두리 폴더] 에 채색용 레이어를 만들고 채색합니다 .

네 번째 컷 인물의 채색

1 [레이어] 팔레트에서 " 컷선 " 폴더에 있는 " 인물 2" 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .

작성된 레이어의 레이어명을 " 피부 2" 로 변경합니다 .

2 " 피부 2" 레이어를 드래그하여 " 인물 2" 레이어 아래로 이동합니다 .

메모

- "인물2" 레이어가 중심선화인 주선입니다. "피부2" 레이어를 "인물2" 레이어보다 아래로 이동하여 [채우기]도구나 [펜]도구로 채색한 선을 가리지 않도록 합니다 .
- iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』 → 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

3 **" 피부 2" 레이어에 채색을 합니다 .**

[채우기] 도구를 클릭하고 [보조 도구] 팔레트에서 [다른 레이어 참조] 를 선택합니다 . 채색 부분을 클릭하고 기본이 되는 색을 채웁니다 .

4 **『인물의 채색』과 같은 순서로 겹쳐 칠합니다 .**

5 **피부 이외의 부분에 채색하여 네 번째 컷의 인물의 채색이 완성되었습니다 .**

배경의 채색

1 **[레이어]팔레트에서 "빽빽한 플래시" 레이어, "유선" 레이어, "진한 집중선(곡선지정)" 레이어의 [레이어의 표시 / 비표시] 를 클릭하여 비표시로 합니다 .**

2 **[레이어]팔레트에서 [신규 래스터 레이어]를 클릭하고 만든 레이어가 "컷 테두리" 폴더 안에 제일 아래 오도록 겹치는 순서를 변경합니다 .**

작성된 레이어의 레이어명을 "1-4 번째 컷 배경 " 으로 변경합니다 .

메모

iPad 를 사용하는 경우 레이어 오른쪽의 그립을 드래그하면 레이어를 이동할 수 있습니다 . 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』 → 『세부를 그려 넣기』 → 『눈동자 그리기 (레이어 결합)』 → 『흰자위 그리기』 → 『Tips: iPad 에서 레이어를 이동할 수 없는 경우』를 참조하십시오 .

3 [선택 범위] 도구의 보조 도구 [직사각형 선택] 에서 네 번째 컷을 둘러싸는 것과 같이 선택 범위를 작성합니다 .

4 [도구] 팔레트의 [그라데이션] 도구를 선택하고 [보조 도구] 팔레트에서 [그리기색에서 배경색] 을 선택합니다 .

5 [컬러써클] 팔레트에서 [메인 컬러] 를 엷은 파란색 , 서브 컬러를 베이지로 설정합니다 .

6 **왼쪽에서 오른쪽으로 그라데이션을 그립니다 .**

그라데이션을 다 그린 다음 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .

7 **[에어브러시] 도구의 보조 도구 [부드러움] 에서 첫 번째 컷 배경의 밑바탕을 칠합니다 .**

8 **[레이어] 팔레트에서 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

작성된 레이어의 레이어명을 "1-4 번째 컷 배경 2" 로 변경합니다 .

9 [펜] 도구의 보조 도구 [G 펜] 에서 배경에 흩어져 있는 소품이나 인물의 그림자를 그려 넣습니다 .

10 "빽빽한 플래시" 레이어, "유선" 레이어", "진한 집중선(곡선지정)" 레이어의 [레이어의 표시/비표시]를 클릭하여 표시합니다 .

인물 주선 및 효과음에 채색

모노크롬 만화편에서 만든 인물 주선과 효과음에 채색함으로써 채색된 부분과 조화시켜 줍니다.

인물 주선의 채색

1 [레이어] 팔레트에서 " 먹칠 2" 레이어를 선택하고 [레이어] 메뉴 → [아래 레이어와 결합] 을 선택합니다.

" 먹칠 2" 레이어와 " 인물 1" 레이어가 " 인물 1" 레이어로 결합됩니다.

2 " 인물 1" 레이어를 선택하고 [레이어 속성 팔레트] 의 [표현색] 을 [컬러] 로 변경합니다.

3 [레이어] 팔레트의 [투명 픽셀 잠금] 을 클릭합니다.

4 **[수채] 도구와 [에어브러시] 도구로 인물 주선과 먹칠 부분의 채색을 합니다 .**

5 **[레이어] 팔레트에서 " 인물 2" 레이어를 선택하고 " 먹칠 " 레이어 아래에 오도록 순서를 변경합니다 .**

6 **[레이어]팔레트에서 " 먹칠 " 레이어를 추가 선택하고 [레이어]메뉴 → [선택 중인 레이어 결합]을 선택합니다.**

" 먹칠 " 레이어와 " 인물 2" 레이어가 " 인물 2" 레이어로 결합됩니다 .

7 **결합된 "인물2" 레이어를 선택한 상태에서 [투명 픽셀 잠금]을 클릭합니다. 또한 [레이어 속성]팔레트에서 [표현색] 을 [컬러] 로 변경합니다 .**

8 " 인물 2" 레이어의 선과 먹칠 부분을 [수채] 도구와 [에어브러시] 도구로 채색합니다 .

9 인물의 주선에 색이 들어갔습니다 .

효과음의 채색

두 번째 컷의 효과음

두 번째 컷의 " 잣 " 레이어에 채색을 합니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 효과음 " 폴더의 [레이어의 표시 / 비표시] 를 클릭하고 " 효과음 " 폴더를 표시합니다 .**

2 **" 효과음 " 폴더 옆에 있는 [▼] 을 클릭하여 폴더를 엽니다 .**

3 **[레이어] 팔레트에서 " 잣 " 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

" 잣 " 레이어 위에 [신규 래스터 레이어] 가 작성됩니다 .

4 **[레이어] 팔레트의 [아래 레이어에서 클리핑] 을 ON 으로 합니다 .**

5 **[그라데이션] 도구 → [그리기색에서 배경색] 보조 도구를 선택합니다 .**

[컬러써클] 팔레트 등에서 메인 컬러를 남색 , 서브 컬러를 적자색으로 설정합니다 .

6 **아래 그림과 같이 드래그하면 그리기색에서 배경색에 그라데이션이 그려집니다 .**

7 **흰색 테두리 부분을 남기기 위해서 그라데이션을 그린 레이어의 [합성 모드]를 [레이어]팔레트에서 [스크린]으로 변경합니다 .**

네 번째 컷의 효과음

네 번째 컷의 " 밧 " 레이어에 채색을 합니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 밧 " 레이어를 선택하고 [레이어 속성] 팔레트의 [표현색] 을 [컬러] 로 변경합니다 .**

2 **[선택 범위]메뉴 → [색역 선택]을 선택하고 [색역 선택] 다이얼로그에서 [색의 허용 오차]를 "10"으로 설정합니다 .**

3 **캔버스 안의 " 밧 " 효과음의 흰색을 클릭하고 [색역 선택] 다이얼로그에서 [OK] 를 클릭합니다 .**

" 밧 " 레이어의 흰색 부분이 모두 선택됩니다 .

4 **[컬러써클] 팔레트에서 옅은 오렌지색을 선택하고 [선택 범위 런처] 의 [채우기] 를 클릭합니다 .**

선택 범위로 둘러싸인 부분이 채색되었습니다 .

5 **[에어브러시] 도구의 보조 도구 [부드러움] 에서 적자색을 겹쳐 칠합니다 .**

6 **그라데이션 칠하기가 끝나면 [선택 범위] 메뉴 → [선택 해제] 로 선택 범위를 해제합니다 .**

7 **효과음에 흰색 경계선을 넣습니다. [레이어]팔레트의 [경계 효과]를 클릭하고 [테두리 두께]를 "20"으로 합니다.**

8 인물 주선과 효과음의 채색이 완성되었습니다 .

메모

[투명 픽셀 잠금] 에 대한 자세한 내용은 "CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편 " → 『기본 채색』을 참조하세요 .

세부 그려 넣기 및 조정

레이어를 새로 작성하여 전체의 균형을 보면서 그려 넣습니다.

세부를 그려 넣기

1 " 화이트 2" 레이어를 선택하고 [레이어 속성] 팔레트에서 [표현색] 을 [컬러] 로 변경합니다.

[레이어 속성] 의 표현색을 변경하는 것으로 " 흰색 " 이외의 채색이 가능합니다.

2 [수채] 도구나 [펜] 도구로 화이트나 머리카락이나 눈동자의 하이라이트를 그려 넣습니다.

3 **균형을 확인하면서 그려 넣습니다 .**

채색의 조정

[합성 모드] 를 사용하여 컬러 만화의 색감을 조정합니다 .

1 **[레이어] 팔레트에서 " 화이트 2" 레이어를 선택하고 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

작성된 레이어의 레이어명을 " 효과 " 로 변경합니다 .

2 **[레이어] 팔레트에서 [합성 모드] 를 [소프트 라이트] 로 변경합니다 .**

레이어끼리의 [합성 모드] 를 변경하는 것으로 다양한 효과를 표현하거나 색의 농담을 조정할 수 있습니다 .

3 [수채] 도구와 [에어브러시] 도구로 " 효과 " 레이어에 칠합니다 .

※ "효과"레이어를 일반 합성으로 겹친 예

4 [레이어]팔레트에서 [말풍선 레이어]에서 [레이어의 표시/비표시]를 클릭한 다음 [말풍선 레이어]를 표시합니다.

5 컬러 만화가 완성되었습니다 .

파일 저장

작품이 완성되면 파일을 저장합니다 . CLIP STUDIO PAINT 에서 만든 레이어 구조를 유지하여 저장하기 위해 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

1 **[파일] 메뉴 → [다른 이름으로 저장] 을 선택합니다 .**

2 **[다른 이름으로 저장] 다이얼로그에서 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .**

메모 **저장된 파일을 열려면 [파일] 메뉴 → [열기] 를 선택합니다 .**

CLIP STUDIO PAINT 에서 움직이는 일러스트를 만들어 보자

여기에서는 CLIP STUDIO PAINT 를 사용한 움직이는 일러스트를 만드는 방법에 대해 설명합니다 .

움직이는 일러스트 제작의 흐름

여기에서는 다음과 같은 흐름으로 움직이는 일러스트를 그려갑니다.

구상•밑그림

우선 어떤 움직이는 일러스트를 작성할지
이미지를 생각합니다. 신규 캔버스를 작성하여
셀마다 밑그림을 그려갑니다.

펜선넣기•착색

밑그림으로 그린 셀을 레이어 폴더화합니다.
레이어를 추가작성하여 펜선넣기와 착색을 합니다.

타임라인의 편집

움직이는 일러스트를 움직입니다.
[타임라인]팔레트에서 움직이는 일러스트를
재생하는 시간이나 속도를 조절합니다.

내보내기

완성된 움직이는 일러스트를 애니메이션 GIF나
무비등의 파일로 내보내기 할 수 있습니다.
내보내기한 파일은 SNS등에 공개할 수 있습니다.

구상 / 밑그림

우선 어떠한 움직이는 일러스트를 만들 것인지 이미지를 생각하여 새 캔버스를 만들고 밑그림을 그려갑니다.

구상

어떤 움직이는 일러스트를 그릴 것인지 이미지를 생각합니다.

여기에서는 다음과 같은 4 장의 일러스트를 움직여서 인물이 점프해서 움직이는 일러스트를 그려가겠습니다.

4장의 일러스트를 움직여서 인물이 점프하는 이미지

신규 캔버스 작성

CLIP STUDIO PAINT 를 기동하여 움직이는 일러스트용의 캔버스를 새로 만듭니다 .

1 먼저 새로운 캔버스를 만듭니다 .

[파일] 메뉴 → [신규] 를 선택하여 [신규] 다이얼로그를 엽니다 .

2 [신규] 다이얼로그를 설정합니다 .

PRO/EX 를 사용하는 경우 먼저 [작품 용도] 에서 [일러스트] 를 선택합니다 .

① [단위] 를 [px] 로 설정합니다 .

② [폭] "595", [높이] "842" 로 입력하고 [해상도] 를 [72] 로 합니다 .

③ [움직이는 일러스트를 만들기] 를 ON 으로 합니다 .

④ [셀 매수] 에서 "4" 라고 입력하고 [프레임 레이트] 에서 [8fps] 를 선택합니다 .

메모

- **DEBUT/PRO 를 사용하는 경우 [셀 매수] 는 최대 24 장까지 설정할 수 있습니다 . 그 이상은 설정할 수 없습니다 .**
- **WEB 서비스에 따라 공개할 수 있는 화상의 크기와 파일 크기에 제한이 있습니다. 사전에 [폭]과 [높이] 등을 조사해 두는 것을 추천합니다 .**
- **WEB 에 공개하는 일러스트는 "px(픽셀)" 로 지정하는 것이 일반적입니다 .**
- **SNS 등의 각종 WEB 서비스에 움직이는 일러스트를 공개하는 경우 해상도를 72dpi~144dpi로 설정하는 것을 추천합니다.**

타임라인 팔레트를 표시하기

[타임라인] 팔레트란 그림을 움직이기 위한 화면입니다 . [창] 메뉴 → [타임라인] 을 선택하면 [타임라인] 팔레트가 표시됩니다 .

화면 확인하기

이제 움직이는 일러스트를 만들기 위한 준비가 되었습니다. 화면이 다음과 같이 되어 있는지 확인합니다.

- [레이어]팔레트에 애니메이션 폴더가 작성되어 [신규] 다이얼로그의 [셀 매수]로 지정된 수만큼 셀(레이어)이 작성되어 있는가 ?
- [타임라인] 팔레트에 애니메이션 폴더 안의 셀이 지정되어 있는가 ?

메모

- "애니메이션 폴더"란 애니메이션의 셀을 관리하는 폴더입니다. 애니메이션 폴더에 들어간 레이어는 애니메이션에 움직임을 넣는 "셀"로 다루어집니다.
- [타임라인] 팔레트에 셀을 지정하면 애니메이션을 움직일 수 있습니다.

Tips: iPad 특유의 조작

iPad 에서는 일부 조작이 다를 수 있습니다 . iPad 특유의 조작 내용은 다음 항목을 참조하십시오 .

- 화면 구성에 대해 : 『기동』 → 『iPad 를 사용하는 경우』
- 수식 키를 편리하게 사용하는 방법 : 『자주 사용하는 단축 키 목록』 → 『엣지 키보드 [iPad]』
- 그리기 도구를 사용하는 방법 : 『러프 / 밑그림』 → 『그리기 도구의 사용법 [iPad]』
- [레이어] 팔레트를 표시하는 방법 : 『레이어란 뭐지 ?』 → 『Tips: iPad 에서 레이어 팔레트를 표시하려면』

밑그림 그리기

셀마다 밑그림을 그려갑니다 .

첫 번째 셀을 그리기

첫 번째 셀에 밑그림을 그립니다 .

1 [레이어] 팔레트에서 셀 "1" 을 선택합니다 .

2 [연필] 도구와 [지우개] 도구를 사용하여 밑그림을 그립니다 .

메모

밑그림 그리기에 대한 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』→『러프 / 밑그림』을 참조하세요 .

밑그림이 완성되었습니다 .

2 장째 이후의 셀을 그리기

2 장째 이후의 셀도 마찬가지로 밑그림을 그려갑니다 .

1 [레이어] 팔레트에서 그리고자 하는 셀을 선택합니다 .

여기에서는 셀 "2" 를 선택합니다 .

메모

- 애니메이션 폴더 안의 셀은 선택한 셀만 표시됩니다 . 같은 폴더 안의 다른 셀은 표시되지 않습니다 .
- 밑그림 그리기에 대한 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』→『러프 / 밑그림』을 참조하세요 .

2 [타임라인] 팔레트의 [어니언 스킨 유효화] 를 클릭합니다 .

셀 "1" 로 그린 일러스트가 캔버스에 표시됩니다 . 이를 " 어니언 스킨 " 이라고 합니다 .

메모

어니언 스킨이란 선택한 셀 전후의 셀을 표시하고 확인하는 기능입니다. 어니언 스킨의 표시색과 표시매수를 변경하는 방법에 대해서는 『Tips: 어니언 스킨』을 참조하세요 .

3 **어니언 스킨을 참고하여 셀에 밑그림을 그립니다 .**

4 **밑그림이 끝나면 [레이어 이동] 도구를 선택하여 캔버스를 드래그합니다 .**

이전 셀에 겹치도록 그렸습니다만 앞으로 나아가는 것처럼 보이기 위해 셀 "2" 레이어를 선택하고 왼쪽으로 드래그합니다 .

5 **나머지 셀도 마찬가지로 밑그림을 그립니다 .**

모든 셀에 밑그림을 그리면 밑그림 작업은 끝납니다 .

6 **[타임라인] 팔레트의 [어니언 스킨 유효화] 를 클릭합니다 .**

어니언 스킨이 비표시가 됩니다 .

Tips: 어니언 스킨

어니언 스킨이란 선택한 셀 전후의 셀을 표시하여 확인하기 위한 기능입니다. [타임라인] 팔레트의 [어니언 스킨 유효화] 를 클릭하면 표시 / 비표시를 전환할 수 있습니다. 어니언 스킨을 표시하면 이미 그려져 있는 셀을 참조하여 그릴 수 있습니다.

어니언 스킨의 표시색과 표시매수는 [애니메이션] 메뉴 → [애니메이션 셀 표시] → [어니언 스킨 설정] 을 선택하면 표시되는 [어니언 스킨 설정] 다이얼로그에서 설정할 수 있습니다.

움직임을 확인하기

[타임라인 편집] 도구를 사용하여 밑그림을 그려둔 셀의 움직임을 확인합니다 .

1 [도구] 팔레트에서 [조작] 도구 → [타임라인 편집] 을 선택합니다 .

2 캔버스에 클릭합니다 .

캔버스의 표시가 다음 셀로 전환됩니다 . 클릭할 때마다 나타나는 셀이 바뀝니다 .

마지막 셀까지 표시하면 표시 전환이 종료됩니다 . [레이어] 팔레트에서 첫 번째 셀을 선택하면 다시 셀을 전환할 수 있습니다 .

메모 **[타임라인 편집] 도구를 사용할 때 키보드의 [→] 키와 [←] 키를 눌러도 셀의 표시를 전환할 수 있습니다 .**

펜 선 따기 / 채색

밑그림 대해 펜 선 따기와 채색을 합니다. 하나의 셀에 여러 장의 레이어가 필요한 경우 레이어 폴더를 만들면 레이어 폴더가 하나의 셀로 처리됩니다.

레이어 폴더를 작성하기

여러 레이어를 모아서 한 장의 셀로 처리하기 위해 레이어 폴더를 만듭니다.

1 [레이어] 팔레트에서 셀 "1" 을 선택합니다.

2 [레이어] 메뉴 → [폴더를 작성하여 레이어 삽입] 을 선택합니다.

셀 "1" 과 같은 이름의 레이어 폴더가 만들어지고 셀 "1" 이 레이어로 들어갑니다. 이후 레이어 폴더가 한 장의 셀로 처리됩니다.

메모

[레이어] 팔레트의 레이어명을 오른쪽 클릭하고 표시되는 메뉴에서도 [폴더를 작성하여 레이어 삽입] 을 선택할 수 있습니다.

3 **다른 셀도 동일한 방법으로 레이어 폴더를 만듭니다.**

다음과 같이 레이어 폴더를 만들었습니다.

펜 선 따기

셀마다 펜 선 따기를 해 나갑니다.

첫 번째 셀을 그리기

셀 "1"(레이어 폴더) 안에 레이어를 추가하고 펜 선 따기를 합니다.

1 **셀 "1" 안에 "1" 레이어를 선택하고 레이어명을 더블클릭하여 " 밑그림 " 으로 입력합니다.**

2 **셀 "1" 안에 " 밑그림 " 레이어를 선택하고 [레이어] 팔레트의 [신규 래스터 레이어] 를 클릭합니다 .**

레이어가 작성됩니다 .

3 **작성된 레이어의 레이어명을 더블클릭하여 " 선화 " 를 입력합니다 .**

4 **" 밑그림 " 레이어를 선택하고 [불투명도] 를 50% 로 변경합니다 .**

밑그림의 불투명도를 낮추는 것으로 펜 선 따기 선을 알기 쉽게 합니다 .

5 " 선화 " 레이어를 선택하여 펜 선 따기를 합니다 .

메모

- 펜 선 따기에 대한 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』→『펜 선 따기』를 참조하세요 .
- 레이어에 펜 선 따기를 할 수 없는 경우는 『셀 (레이어) 에 그릴 수 없는 경우는』을 참조하세요 .

6 " 밑그림 " 레이어의 왼쪽에 있는 [레이어 표시 / 비표시] 를 클릭하여 OFF 상태로 합니다 .

밑그림 레이어가 비표시가 되고 선화만 표시됩니다 .

2 장째 이후의 셀을 그리기

셀 "2" 이후도 셀 "1" 과 마찬가지로 펜 선 따기용 레이어를 만들고 펜 선 따기를 해 나갑니다 .

펜 선 따기가 완료되면 다음과 같이 레이어가 작성됩니다 .

메모 **레이어에 펜 선 따기를 할 수 없는 경우는 『셀 (레이어) 에 그릴 수 없는 경우는』을 참조하세요 .**

펜 선 따기가 완료되면 [도구] 팔레트 → [조작] 도구 → [타임라인 편집] 도구를 선택하고 캔버스를 클릭하여 선화의 움직임을 확인합니다 . 신경쓰이는 부분이 있으면 채색하기 전에 선화를 수정해 둡니다 .

채색

셀마다 채색용 레이어를 만들고 채색해 갑니다.

메모

- **채색에 대한 자세한 내용은 『CLIP STUDIO PAINT 에서 일러스트를 그려 보자 기본편』→『기본 채색』과 『세부를 그려 넣기』를 참조하세요.**
- **레이어에 채색할 수 없는 경우 『셀 (레이어) 에 그릴 수 없는 경우는』을 참조하세요.**

여기에서는 각 셀에 대해 다음과 같이 레이어를 만들고 채색했습니다.

채색이 완료되면 [도구] 팔레트 → [조작] 도구 → [타임라인 편집] 도구를 선택합니다. 캔버스를 클릭하여 채색 후 움직임을 확인합니다. 신경쓰이는 부분이 있으면 채색을 수정합니다.

셀 (레이어) 에 그릴 수 없는 경우는

애니메이션 폴더 안의 셀에 선화를 그리거나 채색을 할 수 없는 경우는 다음을 확인하십시오 .

애니메이션 폴더나 레이어 폴더를 선택하지 않았습니까 ?

애니메이션 폴더나 레이어 폴더를 선택한 경우 그릴 수 없습니다 . [레이어] 팔레트에서 그림을 그리고자 하는 레이어를 선택하십시오 .

레이어 폴더 이름이 [타임라인] 팔레트에 표시되어 있습니까 ?

편집하려는 레이어가 포함된 셀의 이름 (레이어 폴더 이름) 이 [타임라인] 팔레트에 표시되어 있는지 확인해 주세요 . 애니메이션 폴더 안의 셀을 편집하려면 [타임라인] 팔레트에 셀이 지정되어 있어야 합니다 .

애니메이션 폴더 안의 셀의 명칭과 [타임라인] 팔레트에 지정되는 셀의 이름이 다른 경우는 [레이어] 팔레트의 셀 이름을 [타임라인] 팔레트에 지정되는 셀의 이름에 맞추어 변경합니다 .

이 예에서는 [타임라인] 팔레트의 셀 "4" 에 해당하는 셀이 존재하지 않기 때문에 " 폴더 4" 의 명칭을 "4" 로 변경합니다 .

새로운 셀을 추가했습니까 ?

애니메이션 폴더에 새로운 셀을 추가하는 경우 [타임라인] 팔레트에 셀을 지정해 주세요 .

새롭게 추가 한 셀

[타임라인] 팔레트의 프레임을 오른쪽 클릭합니다 . 팝업 메뉴가 나타나면 새로 추가한 셀 이름을 선택합니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 손가락으로 프레임을 길게 누르면 팝업 메뉴가 표시됩니다 .

메모 **[타임라인] 팔레트에 지정하는 프레임이 없는 경우 재생 시간을 변경해 주세요 . 변경 방법에 관해서는 『재생 시간을 변경하기』를 참조하세요 .**

펜 선 따기와 채색 레이어가 레이어 폴더 외부에 작성되어 있지 않습니까 ?

펜 선 따기와 채색용 레이어가 레이어 폴더 외부에 작성되어 있는 경우 레이어를 드래그 앤 드롭하여 레이어 폴더 안으로 이동하여 주세요 .

움직이는 일러스트를 재생

[타임라인] 팔레트의 [재생 / 정지] 를 클릭하고 움직이는 일러스트를 재생합니다 .

재생하는 속도를 변경하려면 다음 『타임라인 편집』으로 재생 시간을 편집합니다 .

타임라인 편집

[타임라인] 팔레트를 사용하여 재생 시간이나 셀을 표시하는 타이밍을 변경합니다 .

재생 시간을 변경하기

지금 상태로는 재생 속도가 빠르기 때문에 재생 시간이 길어지도록 변경합니다 .

[타임라인] 팔레트의 [종료 프레임] 에 마우스 커서를 맞추어 오른쪽으로 드래그합니다 . 여기에서는 8 프레임까지 드래그합니다 .

이제 재생 시간이 길어졌습니다 .

메모 **DEBUT/PRO 의 경우는 최대 24 컷까지 재생 시간을 길게 할 수 있습니다 .**

[타임라인] 팔레트의 [재생 / 정지] 를 클릭하고 움직이는 일러스트를 재생합니다 . 재생 시간이 길어졌습니다만 셀이나 용지 레이어가 도중에 표시되지 않습니다 . 다음에 『셀의 표시를 편집하기』로 셀이나 용지 레이어의 표시를 편집합니다 .

셀의 표시를 편집하기

재생 시간만 길게 해도 셀의 표시는 바뀌지 않습니다. [타임라인] 팔레트를 사용하여 셀의 표시를 변경해 나갑니다.

클립의 표시 시간을 변경하기

클립이란 셀이나 레이어가 표시되는 범위를 나타내는 편집 범위입니다. 재생 시간 내에 클립이 표시되지 않은 프레임은 셀이나 용지 레이어가 표시되지 않습니다.

여기에서는 셀이나 용지 레이어가 마지막까지 표시되도록 클립의 길이를 변경합니다.

1 애니메이션 폴더에 클립의 오른쪽 가장자리에 마우스 커서를 맞추어 두고 재생 시간이 종료하는 프레임까지 드래그합니다.

클립의 표시 시간을 변경할 수 있는 위치에 마우스 커서를 가져 가면 마우스 커서의 모양이 좌우 화살표로 바뀝니다.

2 **용지 레이어에 클립의 오른쪽 가장자리에 마우스 커서를 맞추어 두고 재생 시간이 끝나는 컷으로 드래그합니다.**

메모 클립을 왼쪽으로 드래그하면 표시 시간이 단축됩니다. 단축된 프레임에 셀 지정이 있는 경우는 셀 지정이 삭제됩니다.

셀 지정을 제거하기

끝까지 셀과 용지 레이어가 표시되었습니다만 움직임은 빠른 상태입니다. 움직임을 [타임라인] 팔레트의 재생 시간에 맞추기 위해 셀을 다시 지정합니다. 지정을 다시 하기 전에 셀의 지정을 삭제합니다.

1 **[타임라인] 팔레트의 셀 "2" 를 클릭합니다.**

2 [타임라인] 팔레트에서 셀 지정 삭제를 클릭합니다 .

셀 "2" 의 셀 지정이 삭제됩니다 .

3 셀 "3" 과 셀 "4" 도 같은 방식으로 삭제합니다 .

[타임라인] 팔레트에서 셀 "1" 이외의 셀 지정이 삭제됩니다 .

셀을 지정하기

다른 프레임에 셀을 다시 지정합니다.

1 **[타임라인] 팔레트의 3 번째 프레임을 오른쪽 클릭합니다. iPad 를 사용하는 경우는 3 번째 프레임을 손가락으로 길게 누릅니다.**

메모 iPad 의 [타임라인] 팔레트의 프레임을 길게 누르기 어려운 경우 [타임라인] 팔레트에서 핀치 아웃하면 [타임라인] 을 확대할 수 있습니다. [타임라인] 팔레트를 핀치 인하면 원래 크기로 되돌릴 수 있습니다.

2 **팝업이 표시되면 "2" 를 선택합니다.**

[타임라인] 팔레트의 3 번째 프레임에 "2" 의 셀 지정이 표시됩니다. 3 번째 프레임을 재생할 때 셀 "2" 를 표시하게 되었습니다.

3 [타임라인] 팔레트의 5 번째 프레임을 오른쪽 클릭합니다 . iPad 를 사용하는 경우는 5 번째 프레임을 손가락으로 길게 누릅니다 . 팝업이 표시되면 "3" 을 선택합니다 .

4 [타임라인] 팔레트의 7 번째 프레임을 오른쪽 클릭합니다 . iPad 를 사용하는 경우는 7 번째 프레임을 손가락으로 길게 누릅니다 . 팝업이 표시되면 "4" 를 선택합니다 .

이제 모든 셀의 지정이 끝났습니다.

움직임을 확인하기

[타임라인] 팔레트의 [재생 / 정지] 를 클릭하고 움직이는 일러스트를 재생합니다. 신경쓰이는 부분이 있을 경우에는 재생 시간이나 셀의 지정을 수정합니다.

이것으로 움직이는 일러스트가 완성되었습니다.

파일 저장

작품이 완성되면 파일을 저장합니다 . CLIP STUDIO PAINT 에서 다시 편집할 수 있도록 저장하려면 "CLIP STUDIO FORMAT"(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

1 [파일] 메뉴 → [저장] 을 선택합니다 .

2 [저장] 다이얼로그에서 CLIP STUDIO FORMAT(확장자 : clip) 으로 저장합니다 .

iPad 버전을 사용하는 경우는 [저장] 을 선택하면 그대로 저장됩니다 .

파일 이름을 변경하려면 [파일] 메뉴에서 [다른 이름으로 저장] 을 선택하십시오 .

메모 **저장된 파일을 열려면 [파일] 메뉴 → [열기] 를 선택합니다 .**

움직이는 일러스트 내보내기

완성된 움직이는 일러스트는 애니메이션 GIF 나 무비 (동영상) 등의 파일로 내보낼 수 있습니다 . 내보낸 파일은 SNS 등을 사용하여 WEB 상에 공개할 수 있습니다 .

애니메이션 GIF

애니메이션 GIF 는 다양한 SNS 등의 WEB 서비스에 대응하는 형식입니다 . 따라서 완성된 움직이는 일러스트를 WEB 공개하기에 적합합니다 . 또한 애니메이션 GIF 는 무비 파일에 비해 파일 크기를 줄일 수 있습니다 . 단 내보낼 수 있는 색 수가 256 색까지라는 제한도 있습니다 .

여기에서는 완성된 움직이는 일러스트를 애니메이션 GIF 로 내보내는 방법에 대해 설명합니다 .

메모 SNS 등의 WEB 서비스를 사용하여 애니메이션 GIF 를 공개할 경우 [폭], [높이], 파일 크기 등으로 제한이 설정되어 있는 경우가 있습니다 . 내보내기를 수행하기 전에 사용하고자 하는 서비스의 약관을 확인해 둡시다 .

1 [파일] 메뉴 → [애니메이션 내보내기] → [애니메이션 GIF] 를 선택합니다 .

2 [다른 이름으로 저장] 다이얼로그에서 저장할 폴더를 지정하고 [저장] 을 클릭합니다 .

메모 iPad 를 사용하는 경우 [다른 이름으로 저장] 다이얼로그가 표시되지 않습니다 . 다음 순서로 이동하십시오 .

3 [애니메이션 GIF 출력 설정] 다이얼로그가 표시되면 설정내용을 확인하고 [OK] 를 클릭합니다 .

메모 애니메이션 GIF 로 내보낼 캔버스의 긴쪽이 560px 을 넘으면 자동으로 560px 로 리사이즈됩니다 .

4 파일 크기를 표시하는 메시지가 나타나면 파일 크기를 확인하고 [OK] 를 클릭합니다 .

메모

사용하고자 하는 WEB 서비스에서 지정한 파일 크기 제한을 초과하는 경우 [OK] 를 클릭한 후 파일 크기가 작아지도록 다시 출력합니다 . [애니메이션 GIF 출력 설정] 다이얼로그에서 [폭], [높이], [프레임 레이트] 값을 낮추면 파일 크기를 줄일 수 있습니다 .

순서 2 에서 지정한 폴더에 애니메이션 GIF 파일이 작성됩니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 [파일 조작 · 공유] 다이얼로그가 표시되며 만든 애니메이션 GIF 파일을 확인할 수 있습니다 .

[파일 조작 · 공유] 다이얼로그의 [공유] 를 클릭하면 애니메이션 GIF 파일을 다른 환경에서 열거나 SNS 에 공개할 수 있습니다 .

무비

무비 파일은 Windows 의 경우 AVI 형식 파일 (확장자 : avi), MP4 형식 (확장자 : mp4) 으로 macOS/iPad 의 경우 QuickTime 형식의 파일 (확장자 : mov), MP4 형식 (확장자 : mp4) 으로 내보낼 수 있습니다 .

무비 파일은 애니메이션 GIF 와 달리 색이 줄어들지 않습니다 . 또한 CLIP STUDIO ACTION 을 사용하여 BGM 등의 사운드 파일을 추가한 경우 그것도 함께 내보낼 수 있습니다 . 무비 파일은 움직이는 일러스트뿐만 아니라 사운드도 함께 재생할 수 있습니다 .

여기에서는 완성된 움직이는 일러스트를 MP4 형식의 무비 파일로 내보내는 방법에 대해 설명합니다 .

1 **[파일] 메뉴 → [애니메이션 내보내기] → [무비] 를 선택합니다 .**

2 **[다른 이름으로 저장] 다이얼로그에서 [파일 형식] 을 [MP4] 로 저장합니다 .**

3 **[무비 내보내기 설정] 다이얼로그가 표시되면 설정내용을 확인하고 [OK] 를 클릭합니다 .**

순서 2 에서 지정한 폴더에 무비 파일이 작성됩니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 [파일 조작 · 공유] 다이얼로그가 표시되고 작성된 무비 파일을 확인할 수 있습니다 .

[파일 조작 · 공유] 다이얼로그의 [공유] 를 클릭하면 무비 파일을 다른 환경에서 열거나 SNS 에 공개할 수 있습니다 .

일련 번호 화상

완성된 움직이는 일러스트를 프레임 단위로 복수의 화상 파일로 내보냅니다 . 내보낼 때 프레임의 순서에 따라 파일 이름에 일련 번호가 지정됩니다 .

일련 번호 화상 파일은 다른 소프트웨어로 가져오거나 각종 WEB 서비스에 업로드할 때 무비 파일이나 GIF 애니메이션으로 변환할 수 있습니다 .

여기에서는 완성된 움직이는 일러스트를 일련 번호 화상으로 내보내는 방법에 대해 설명합니다 .

1 **[파일] 메뉴 → [애니메이션 내보내기] → [일련 번호 화상] 을 선택합니다 .**

2 **[일련 번호 화상 내보내기 설정] 다이얼로그가 표시되면 설정내용을 확인하고 [OK] 를 클릭합니다 .**

[일련 번호 화상 내보내기 설정] 다이얼로그의 [내보낼 위치] 에서 지정한 폴더에 일련 번호 화상이 작성됩니다 .

iPad 를 사용하는 경우는 [파일 조작 · 공유] 다이얼로그가 표시되고 작성된 일련 번호 화상을 확인할 수 있습니다 .

[파일 조작 · 공유] 다이얼로그의 [공유] 를 클릭하면 일련 번호 화상을 다른 환경에 저장할 수 있습니다 . 또한 [파일 조작 · 공유] 다이얼로그의 일련 번호 화상은 CLIP STUDIO PAINT 에서 열 수 없습니다 .