

CLIP STUDIO PAINT

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

STARTUP GUIDE

[スタートアップガイド]



本書をお読みになる前に

CLIP STUDIO PAINT をご購入いただき、ありがとうございます。本書をお読みになる前に注意していただきたい点などについて説明いたします。

本書の表記について

本書（データである場合も含む）は、2019年3月現在の製品プログラムをもとに執筆・編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なる場合があります。

操作表記について

本書の操作表記は、特に断りがない限り Windows 版で記載されています。

macOS 版、iPad 版については、下記の通りに読み替えてください。読み替えることで、Windows と macOS、iPad で操作と同じ意味を持ちます。



- iPad でショートカットキーをお使いになる場合は、iPad にキーボードを接続してください。
- iPad では、エッジキーボードもご利用いただけます。エッジキーボードとは、修飾キーなどの入力を補助する機能です。エッジキーボードについては、『[エッジキーボード \[iPad\]](#)』を参照してください。

Windows	macOS	iPad
[Alt] キー	[Option] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Return] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー	[Delete] キー
(マウスボタンを) 右クリック	[Control] キーを押しながらマウスボタンをクリック	<ul style="list-style-type: none">● [Control] ボタンを押しながらタップ● 指で長押し

記号について

本書では、操作に関連する事柄について記号を用いて解説しています。記号には、次のような意味があります。



CLIP STUDIO PAINT の操作を行ううえで、間違いやすい項目や、気をつけるべきことを記載しています。



CLIP STUDIO PAINT の操作を行ううえで、操作の参考になることや、補足説明などを記載しています。

製品グレードについて

CLIP STUDIO PAINT には、DEBUT、PRO、EX の製品グレードがあり、本書はこれら全グレードの操作方法について記述しています。それぞれのグレードによって限定される機能については、製品グレードを示す表記を記載しております。

無印	CLIP STUDIO PAINT DEBUT、PRO、EX に共通して搭載されている機能を示します。
【DEBUT】	CLIP STUDIO PAINT DEBUT のみに搭載されている機能を示します。
【PRO】	CLIP STUDIO PAINT PRO のみに搭載されている機能を示します。
【EX】	CLIP STUDIO PAINT EX のみに搭載されている機能を示します。

商標および著作権について

- CELSYS、CLIP STUDIO、CLIP、QUMARION、IllustStudio、ComicStudio は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
- Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- Mac、macOS、iPad は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- iOS は、米国およびその他の国における Cisco 社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader は、Adobe Systems Incorporated（アドビ システムズ社）の米国ならびに他の国における商標です。
- その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。
- 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。

CLIP STUDIO PAINT で作品を描くそ の前に

ここでは、CLIP STUDIO PAINT で描いた作品の紹介や、CLIP STUDIO PAINT の基本的な操作方法について説明します。

CLIP STUDIO PAINT でできること

『CLIP STUDIO PAINT』は、自然でリアルなタッチのペンツール、多彩なペイント表現が可能な筆ツール、効率的に美しく着色するための使いやすい着色ツールなど、マンガ・イラスト制作に必要な機能がすべて搭載されたソフトウェアです。

ここでは、実際に CLIP STUDIO PAINT で描いた作品を例に、どんなことができるのか簡単に紹介します。

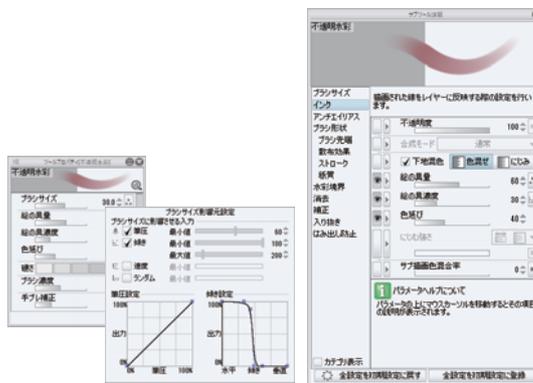
多彩な表現を支える、自然でリアルなタッチ

高度な筆圧感知機能により、自然でリアルなタッチを実現しています。

線のブレや乱れを抑える「補正機能」や、描線に簡単にタッチをつけられる「入り」・「抜き」設定、線の終わりを細く残す「はらい」、描線の種類や状況によって選択できるブラシ形状の設定など、多様な設定項目をカスタマイズ可能です。インターフェイスも自由にカスタマイズできます。



自然でなめらかなタッチのペンツール



詳細な設定が行える [ツールプロパティ] パレットと [サブツール詳細] パレット【PRO/EX】

多彩なペイント表現

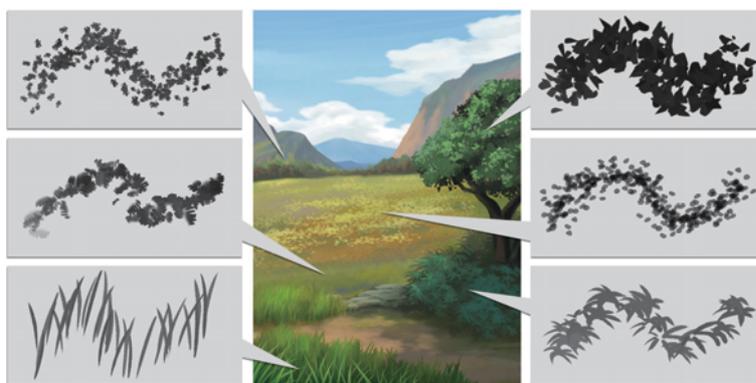
繊細なタッチの水彩、重厚感のある油彩、セルアニメ風のアニメ塗りなど、クリエイターの作風にあわせてさまざまな塗り方ができます。

ブラシツールは先端の形状を変えたり、紙の質感を加えたり、水彩絵の具のような線のフチを再現するなどの、カスタマイズができます。設定を変更したら、オリジナルのブラシとして保存しておくことができます。

[デコレーション] ツールによるパターンの描画も可能で、レースや鎖、草木などの複雑な描き込みをサポートします。感情表現や背景などに使えるパターンも用意しています。



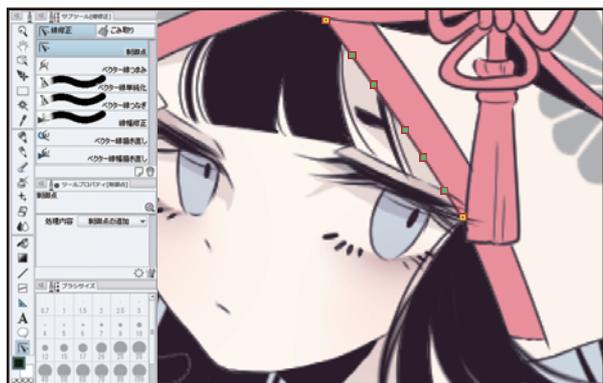
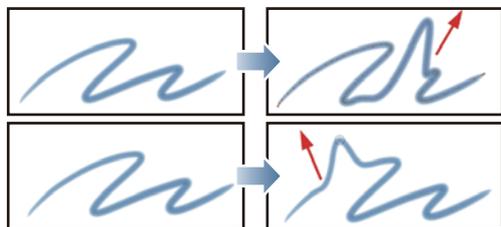
水彩のタッチを表現



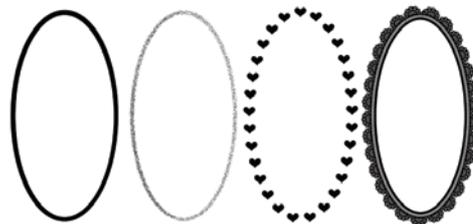
種類も豊富なデコレーションツール

解像度フリーで美しい描線、高い編集性【PRO/EX】

拡張されたベクター形式は、ペンに加え、鉛筆や筆などの表現も可能になりました。拡大・縮小をしても描線の美しさは変わらず、描画したあとでも線の形状を変更したり、線を太くする、細くするといった加工も行えます。線と線が交わる交点まで消去する、重なった線のうち1本の線だけ消去するといった、便利な使い方もできます。

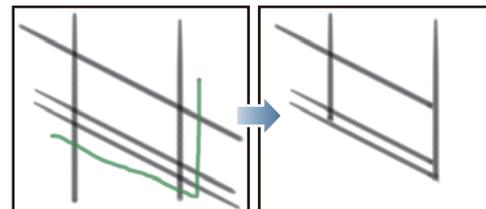
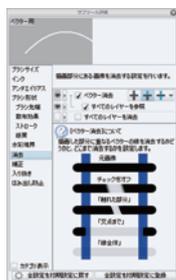


描画後に線の形状を自在に変更可能



ペン スプレー ハート レースリボン

ペンなどの各ツールでブラシ形状を変更した描画が可能



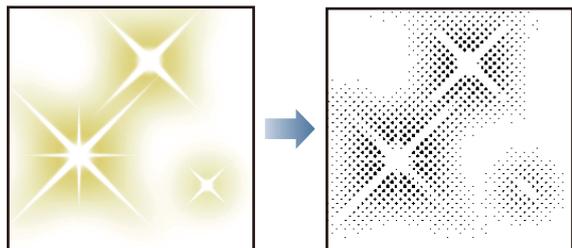
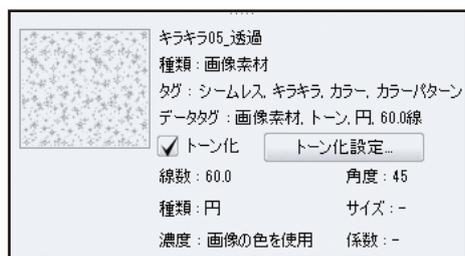
ベクターで描かれたグレーの描線を「交点までを消去」

無限のトーンなど、マンガ作成にも【PRO/EX】

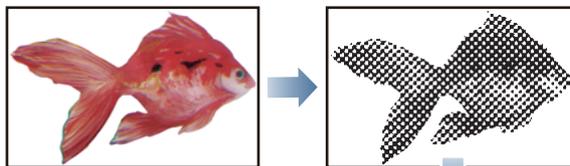
CLIP STUDIO PAINT にはマンガを描くために必要な、枠線やコマ枠作成、効果線の描画、トーン貼り、フキダシ作成などの機能も揃っています。

特にマンガに必須のトーン機能は充実。[レイヤープロパティ]の「トーン化」をオンにするだけで、描画した内容をそのまま白黒の網点のトーンにすることができます。必要な部分を描き足したり、削ったり、線数や濃度、網点の形状を変更したり、いつでも自由に加工できます。

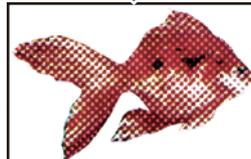
マンガのコマ枠の作成には、キャンバス上をドラッグするだけで枠線が引ける[コマ枠フォルダー]を用意しています。



トーン化により白黒の網点で表現



描画した内容をそのまま白黒の網点トーンで表現。合成モードと組み合わせれば、カラーにも活用できる



起動

CLIP STUDIO PAINT の起動方法と初期状態の画面について、説明します。

Windows/macOS をお使いの場合

- 1 CLIP STUDIO PAINT のインストールが完了すると、付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」のアイコンが自動作成されます。CLIP STUDIO のアイコンをクリックします。



- 2 CLIP STUDIO が起動したら、[PAINT] をクリックします。

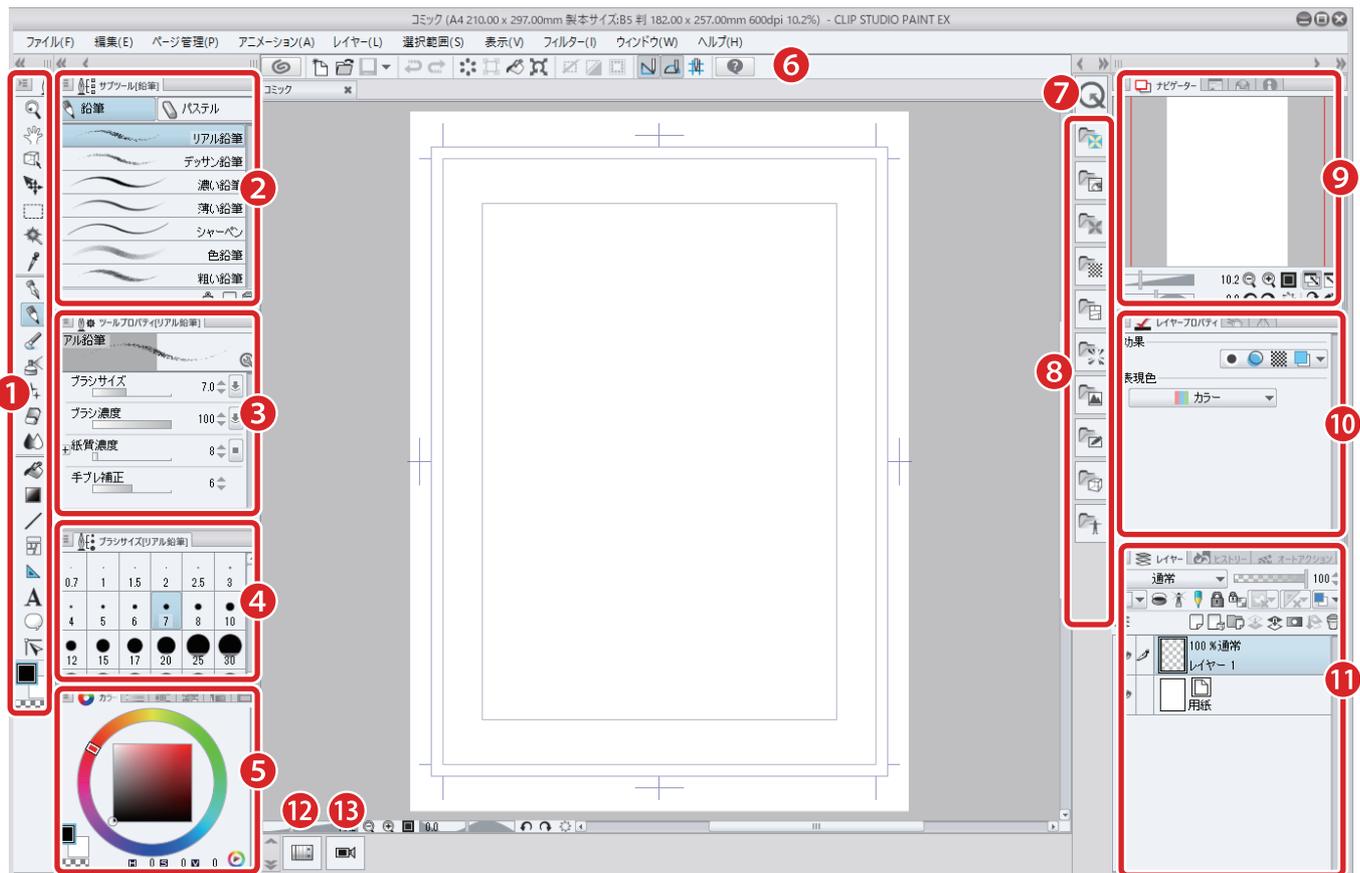


- 3 CLIP STUDIO PAINT が起動します。

起動した直後に、白いキャンバスが自動で作成されます。アナログでイラストを描く時の紙にあたるのがキャンバス（真ん中の白く表示されているエリア）です。このキャンバスに絵を描いていきます。

画面の構成

初期設定で表示されているパレットなどを紹介します。

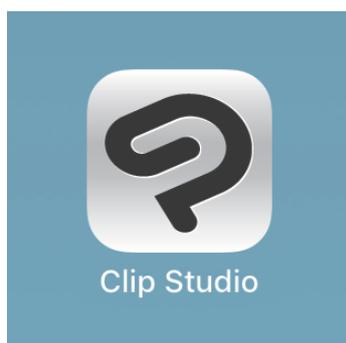


① [ツール]パレット	イラストやマンガを描くための道具（ツール）を選択できます。
② [サブツール]パレット	各ツールの設定を切り替えることができます。
③ [ツールプロパティ]パレット	選択中のサブツールの設定を調整します。
④ [ブラシサイズ]パレット	現在使用しているブラシのサイズを調整できます。
⑤ [カラー系]パレット	描画する色を選択できます。
⑥ [コマンドバー]	キャンバスの新規作成や、保存などの作業が素早く行うことができます。
⑦ [クイックアクセス]パレット	よく使うツール・コマンド・オートアクションなどの機能を登録できます。登録した機能は、[クイックアクセス]パレットから実行できます。
⑧ [素材]パレット	イラストやマンガ作成に使用するさまざまな素材を、管理するパレットです。素材は、キャンバスにドラッグ&ドロップして使用できます。
⑨ [ナビゲーター]パレット	キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示を管理します。画像の表示の位置、倍率、角度などが調整できます。
⑩ [レイヤープロパティ]パレット 【PRO/EX】	レイヤーに対して様々な設定が行えます。また、選択中のレイヤーで使用できるツール・サブツールの候補を表示し、切り替えることもできます。

⑪ [レイヤー]パレット	CG イラストやマンガを描くために必要な「レイヤー」機能进行操作できます。
⑫ [タイムライン]パレット	アニメーションの時間軸に対して、セルを表示するタイミングや重ね合わせなどを指定するパレットです。
⑬ [四面図]パレット【EX】	3D レイヤー上の 3D 素材を、4 方向から表示するパレットです。3D 素材を配置する場合、同時に 4 方向から確認できます。

iPad をお使いの場合

- 1 Clip Studio のアイコンをタップします。

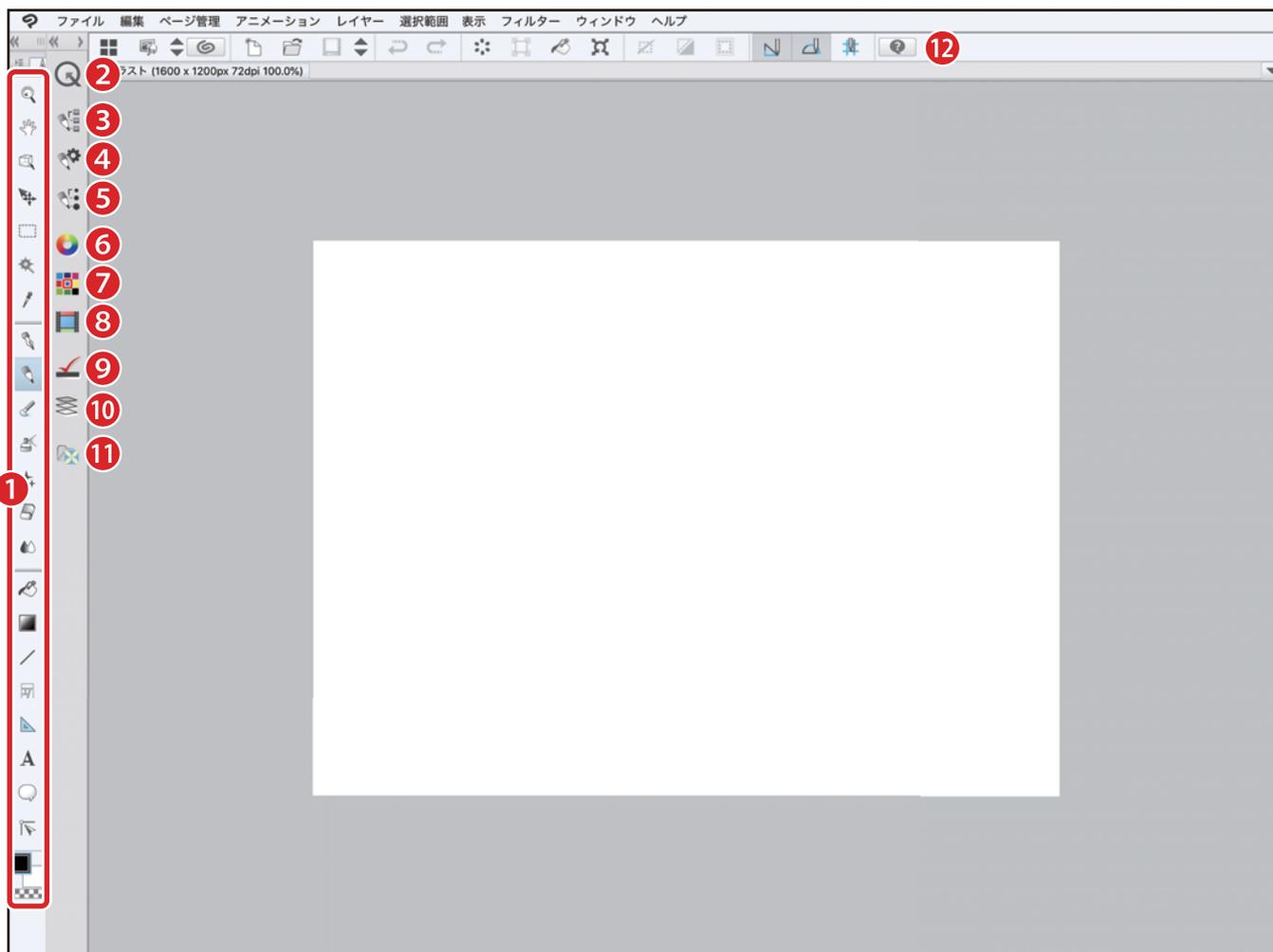


- 2 CLIP STUDIO PAINT が起動します。

起動した直後に白いキャンバスが自動で作成されます。アナログでイラストを描くときの紙に当たるのがキャンバス（中央の白く表示されているエリア）です。

画面の構成

初期設定で表示されているパレットなどを紹介します。



① [ツール]パレット	イラストやマンガを描くための道具（ツール）を選択できます。
② [クイックアクセス]パレット	タップすると、[クイックアクセス]パレットが表示されます。よく使うツール・コマンド・オートアクションなどの機能を登録できます。登録した機能は、[クイックアクセス]パレットから実行できます。
③ [サブツール]パレット	タップすると、[サブツール]パレットが表示されます。各ツールの設定を切り替えることができます。
④ [ツールプロパティ]パレット	タップすると、[ツールプロパティ]パレットが表示されます。選択中のサブツールの設定を調整します。
⑤ [ブラシサイズ]パレット	タップすると、[ブラシサイズ]パレットが表示されます。現在使用しているブラシのサイズを調整できます。
⑥ [カラーサークル]パレット	タップすると、[カラーサークル]パレットが表示されます。[カラーサークル]をタップまたはスワイプして、描画色を設定します。
⑦ [カラーセット]パレット	タップすると、[カラーセット]パレットが表示されます。標準的な色の一覧から色を選択できるほか、よく使用する色だけをまとめて「カラーセット」として登録、管理できます。

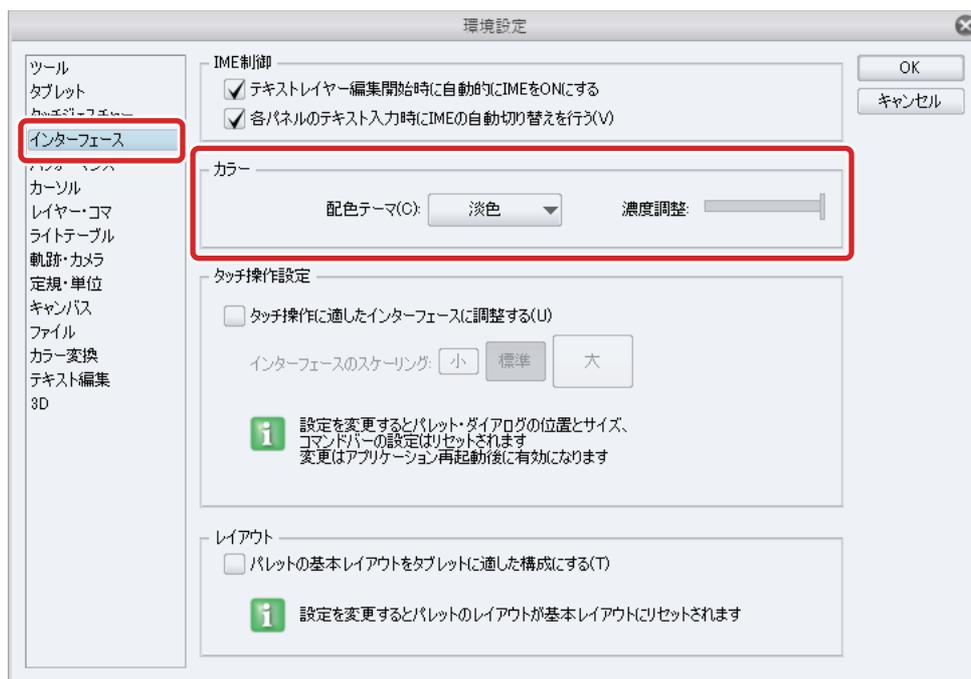
⑧ [カラーヒストリー]パレット	タップすると、[カラーヒストリー]パレットが表示されます。描画色の履歴が表示されます。色のタイルをタップすると、描画色を選択できます。
⑨ [レイヤープロパティ]パレット	タップすると、[レイヤープロパティ]パレットが表示されます。レイヤーに対して様々な設定が行えます。また、選択中のレイヤーで使用できるツール・サブツールの候補を表示し、切り替えることもできます。
⑩ [レイヤー]パレット	タップすると、[レイヤー]パレットが表示されます。CG イラストやマンガを描くために必要な「レイヤー」機能を操作できます。
⑪ [素材]パレット	タップすると、[素材]パレットが表示されます。イラストやマンガ作成に使用するさまざまな素材を、管理するパレットです。素材は、キャンバスにスワイプして使用できます。
⑫ [コマンドバー]	キャンバスの新規作成や、保存などの作業が素早く行うことができます。

画面の色を変更する

CLIP STUDIO PAINT は、画面の色を変更できます。

[ファイル]メニュー (macOS/iPad では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [環境設定] を選択します。

[環境設定] ダイアログの [インターフェース] を選択し、[カラー] から色を変更できます。



準備

ここではイラストを描くための基本的な準備について解説します。

キャンバスのサイズや解像度を変えてみよう

CLIP STUDIO PAINT を起動すると、キャンバスが自動生成されます。

自分で決めた設定のキャンバスを作りたい場合は、設定の変更をするか、新しいキャンバスを作成する必要があります。

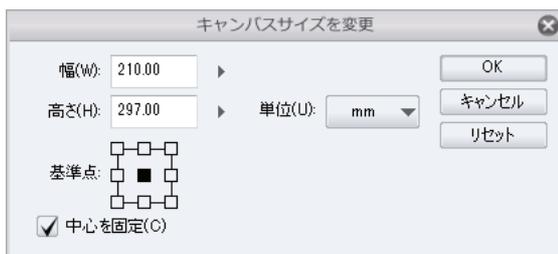
設定の変更をする場合

[編集]メニューから[画像解像度を変更]または、[キャンバスサイズを変更]を選択します。

[画像解像度を変更]の場合、「幅」と「高さ」の値が比例して拡張できます。

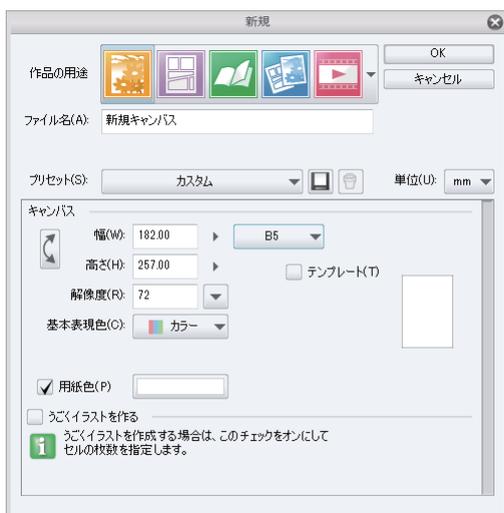


[キャンバスサイズを変更]の場合、「幅」と「高さ」の値が自由に拡張できます。



新しいキャンバスを作成する場合

[ファイル]メニューから[新規]を選択します。[新規]ダイアログで、「作品の用途 (PRO/EX)」、「幅」、「高さ」、「解像度」、「基本表現色 (PRO/EX)」などを設定し、[OK] ボタンをクリックします。



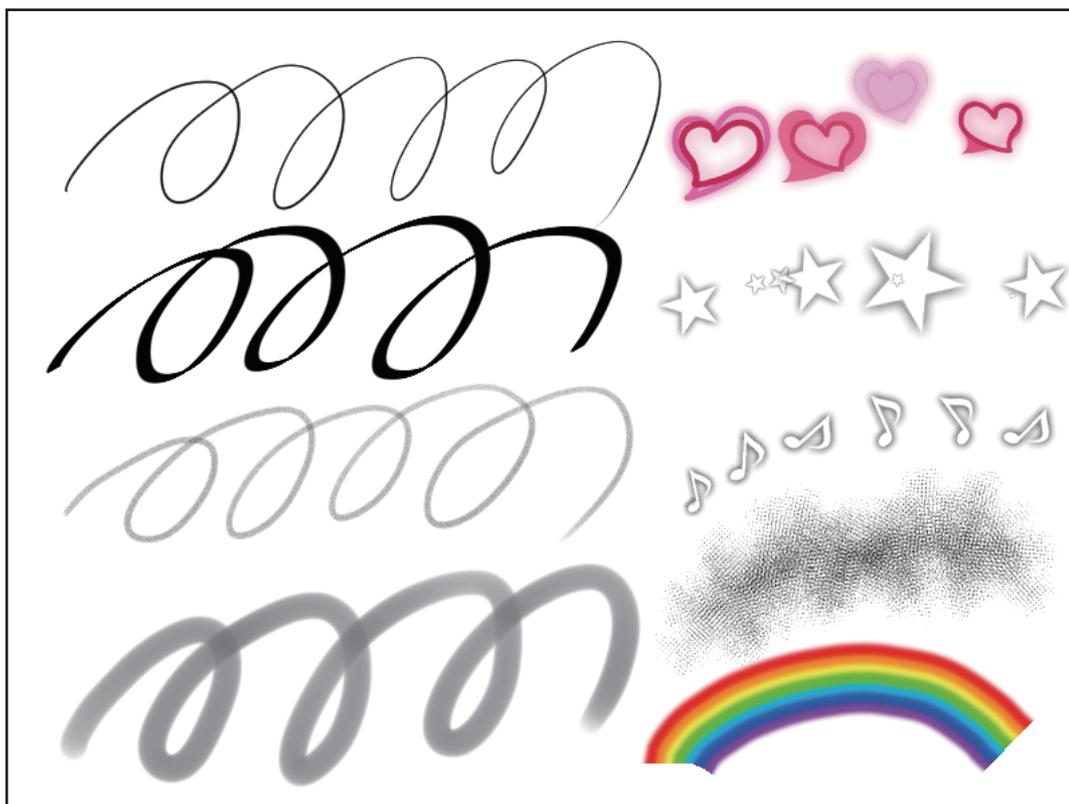


- [既定のサイズ]としてプリインストールされている設定もあります。[プリセット]のプルダウンメニューをクリックすると一覧が表示され、キャンバス設定を選択できます。
- [プリセット]の右にある[プリセットに登録]をクリックすると、[新規]ダイアログで決めた設定を、[プリセット]に追加できます。
- PRO/EXをお使いの場合、[作品の用途]を選択すると、用途に合わせた設定項目が表示されます。
- [プリセット]は、[作品の用途]の項目ごとに管理されます。[プリセット]に登録したときと同じ項目か、[すべての設定を表示]を選択すると、登録した[プリセット]を使用できます。

描画ツールで試し描きをしてみよう

まずはキャンバスに線を引いてみましょう。

ペンタブレットでは力を強く入れると線を太く、弱くすると線を細く引くことができます（筆圧に合わせてサイズが変化します）。描画ツールには、[ペン]、[鉛筆]、[デコレーション]など様々なツールがあります。



試し描きをしたものは、[Delete] キーを押すと画面全体を一括削除できます。

Tips: 操作を間違ってしまったら

操作を間違ってしまった場合、PC の操作は前の状態に戻すことができます。[ツール]バーの[取り消し]ボタンをクリックすると、操作をひとつ前に戻すことができます。



[取り消し]

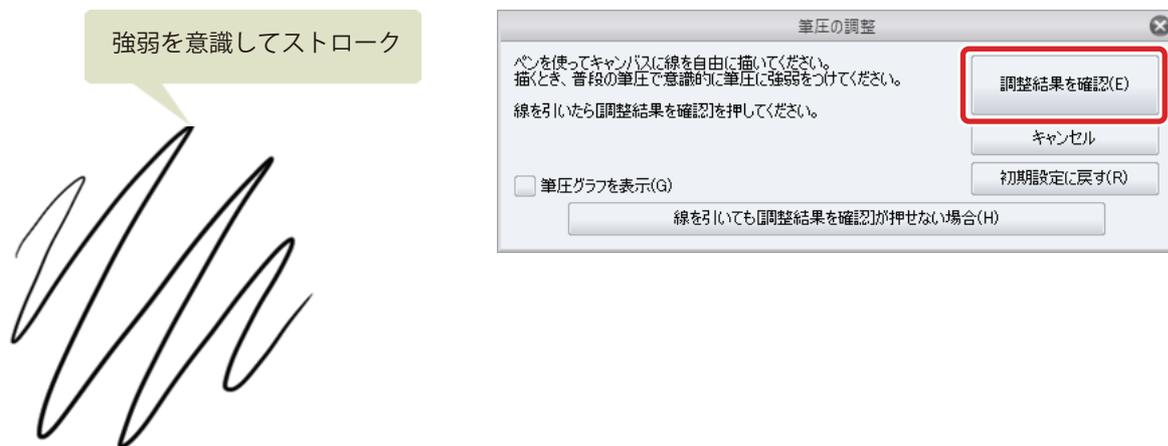
iPad をお使いの場合は、キャンバスを 2 本指でタップしても、操作を取り消せます。

筆圧を調整しよう

CLIP STUDIO PAINT は、ブラシごとに筆圧を設定することもできますが、ここでは、筆圧を使用するすべてのツールに対して、筆圧のかかり方を調整できる機能を紹介します。

[ファイル]メニュー (macOS/iPad では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [筆圧検知レベルの調節] を選択すると、[筆圧の調整] ダイアログが表示されます。

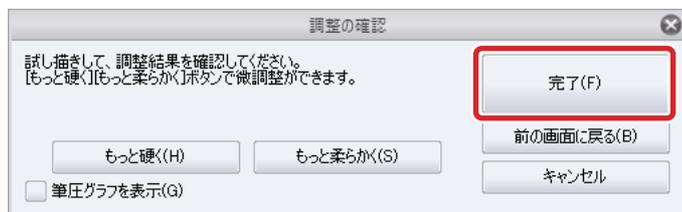
ペンを使って筆圧の強弱を意識しながら、キャンバス上で描画します。描画が終わったら、[調整結果を確認] をクリックします。



[調整の確認] ダイアログが表示されたら、[筆圧の調整] ダイアログで設定した内容が反映された状態で描画できます。ペンを使って、キャンバス上で描画を試します。

[もっと硬く] や [もっと柔らかく] をクリックすると、より詳細に筆圧検知レベルを調整できます。

何度か描画を試してみて、描きやすい設定になったら、[完了] をクリックします。すべてのツールに筆圧の強さに合わせた設定が適用されます。

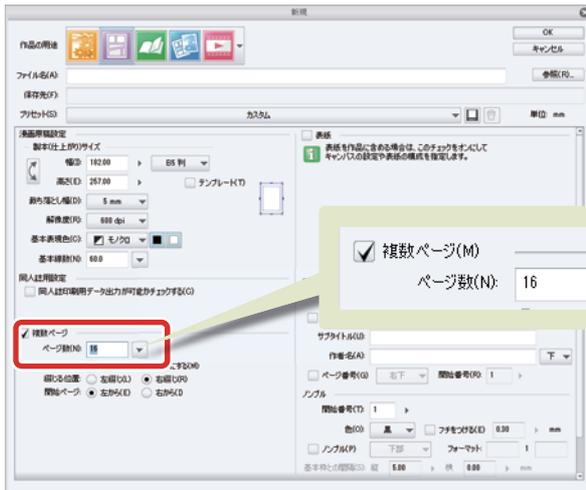


ページ管理 [EX]

CLIP STUDIO PAINT EX では、複数ページのマンガ作品を管理する「管理ファイル」を作成できます。ここでは、管理ファイルの操作方法について覚えましょう。

管理ファイルの作成

[ファイル] メニューから [新規] を選択します。[新規] ダイアログの [複数ページ] をオンにして、ページ数を指定します。[OK] ボタンをクリックすると、管理ファイルが作成されます。



[作品の用途] で [イラスト] を選択している場合、[複数ページ] の設定はできません。

綴じ位置や開始ページを設定する

[新規] ダイアログの [複数ページ] をオンにすると表示される、[綴じる位置]・[開始ページ] で、作品の綴じ位置と開始ページの位置を設定できます。

複数ページの管理

管理ファイルで、複数ページを管理する方法について、説明します。

ページ管理ウィンドウ

管理ファイルを管理するためのウィンドウです。[ページ管理] メニュー→[ページ管理ウィンドウを開く] を選択すると、[ページ管理] ウィンドウが表示されます。ページのサムネイルをダブルクリックすると、ページファイルが開きます。



ページの追加と削除

[ページ管理] ウィンドウで、ページのサムネイルをクリックして選択します。

[ページ管理] メニュー→[ページの追加] を選択すると、選択中のページの後ろに新規ページが追加されます。

[ページ管理] メニュー→[ページの削除] を選択すると、選択中のページが削除されます。

!重要

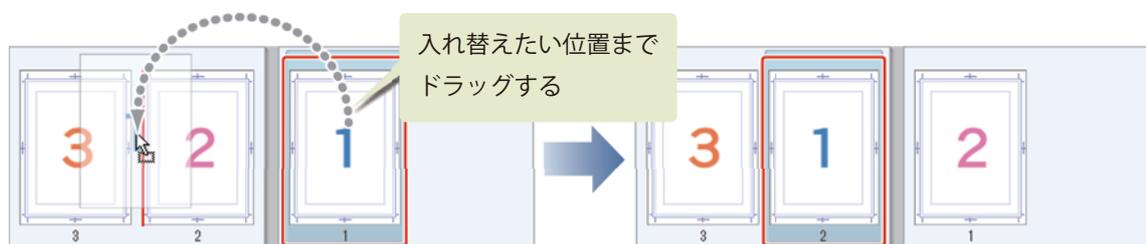
ページの追加や削除は、必ず [ページ管理] ウィンドウで行ってください。

ページの順序を入れ替える

[ページ管理] ウィンドウで、入れ替えたいページを選択して、入れ替えたい位置までドラッグします。

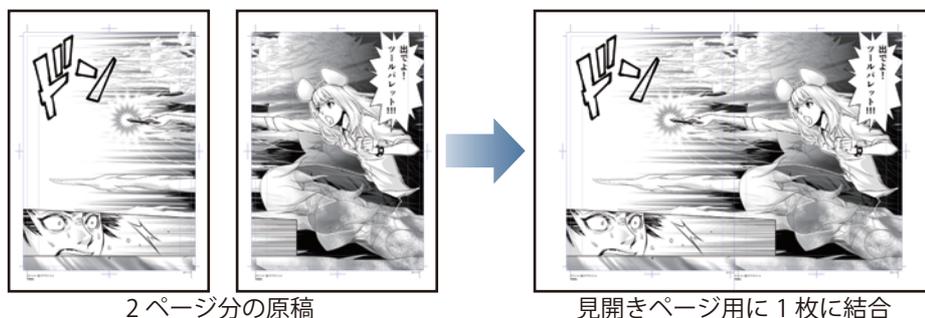
!重要

ページの入れ替えは、必ず [ページ管理] ウィンドウで行ってください。



見開きにする・単ページにする

[ページ管理] ウィンドウで、見開きにしたいページを選択します。[ページ管理] メニュー→[見開きに変更] を選択すると、ページを見開きにできます。また、見開きのページは、[ページ管理] メニュー→[単ページに変更] で単ページにできます。どちらの操作も [取り消し] で操作を戻せません。



表示するページを切り替える

[キャンバス切り替え] タブをクリックすると、表示するページを切り替えられます。

キャンバスの基本操作とショートカット

イラストやマンガを描く時はキャンバスの表示を大きくして細かい部分を描き込んだり、小さくして全体のバランスを確認したりできます。イラストを描く時に必要なキャンバスの基本操作方法を覚えましょう。

キャンバスの基本操作

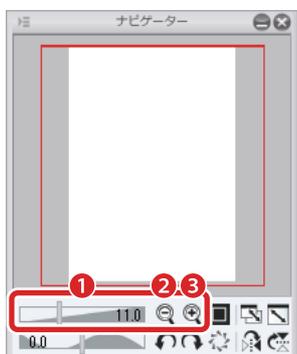
キャンバスの操作には、ツールやタッチジェスチャーを使う方法と、[ナビゲーター]パレットを使う方法があります。



[ナビゲーター]パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ナビゲーター]を選択すると、表示されます。

キャンバスの拡大 / 縮小表示 (ズームイン / ズームアウト)

キャンバスの左下と [ナビゲーター]パレットに、表示倍率を調整するスライダーとボタンがあります。



- ①スライダー：左へ動かすと小さく、右へ動かすと大きく、キャンバスを表示します。
- ②[-]：キャンバスの表示を小さくします。
- ③[+]：キャンバスの表示を大きくします。

キャンバスの全体表示

キーボードで [Ctrl] キーと [0 (ゼロ)] キーを同時に押すと、キャンバスを全体表示に変更できます。

macOS では、[Command] キーと [0 (ゼロ)] キーを同時に押します。

iPad では、[ツール]パレットの [手のひら] ツールのアイコンをダブルタップします。

キャンバスのスクロール

Windows/macOS をお使いの場合は、キャンバスの下端と右端に、スクロールバーがあります。スクロールバーを動かすと、キャンバスを表示する位置を、縦方向と横方向に移動させることができます。



iPad をお使いの場合は、[ウィンドウ]メニュー→[スクロールバー]を選択すると、スクロールバーを表示できます。

[ツール]パレットにある[手のひら]ツールでもキャンパスの表示する位置の移動ができます。[ツール]パレットで[移動]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[手のひら]を選択します。



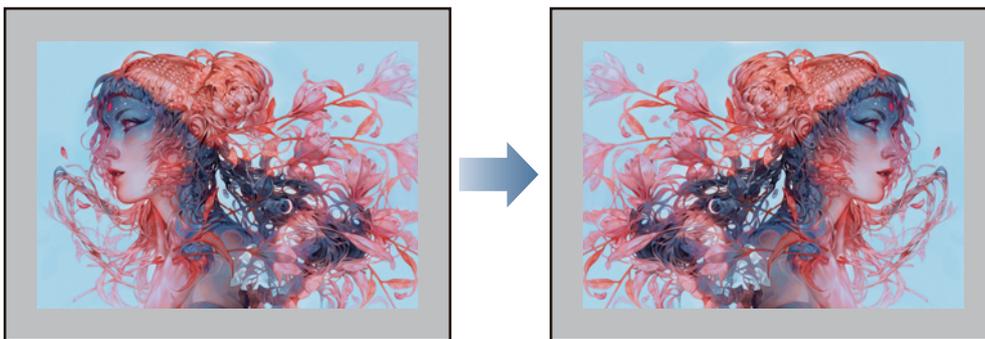
キャンパス上でクリックし、そのままドラッグすると自由にキャンパスを移動することができます。



iPad では、キャンパス上を2本指でスワイプすると、自由にキャンパスを移動できます。ツールを選択する必要はありません。

キャンパスの左右反転

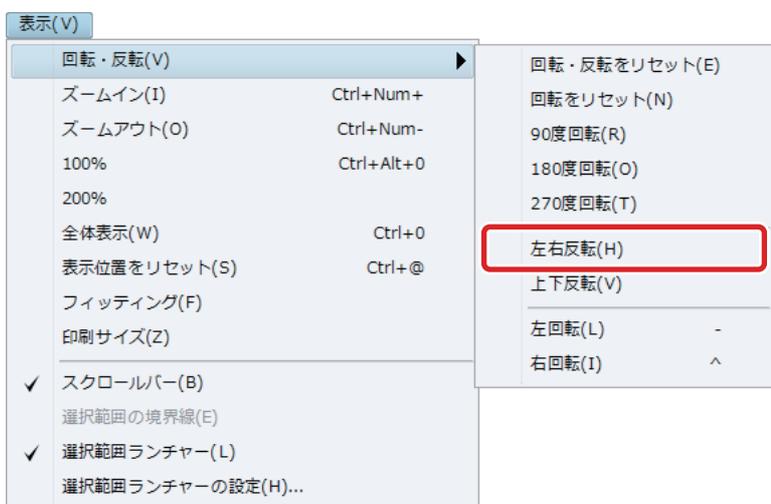
そのままの向きでは描きづらいときや、描画中に絵のバランスを確認したいときなどは、キャンパスの表示を左右反転できます。



[ナビゲーター]パレットの[左右反転]をクリックします。

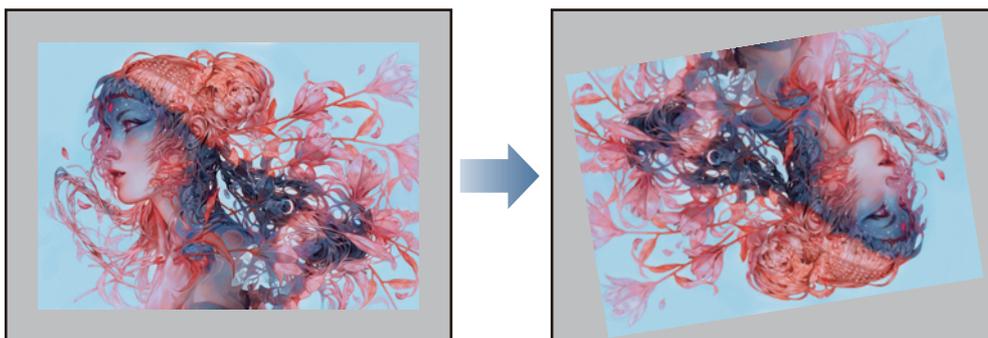


[表示]メニューの[回転・反転]の中の[左右反転]を選択します。

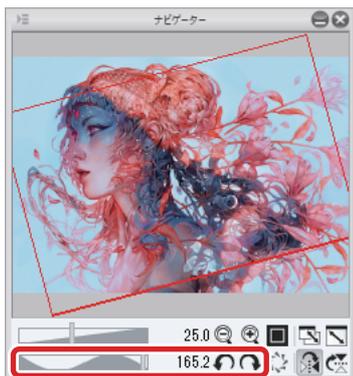


キャンパスの回転

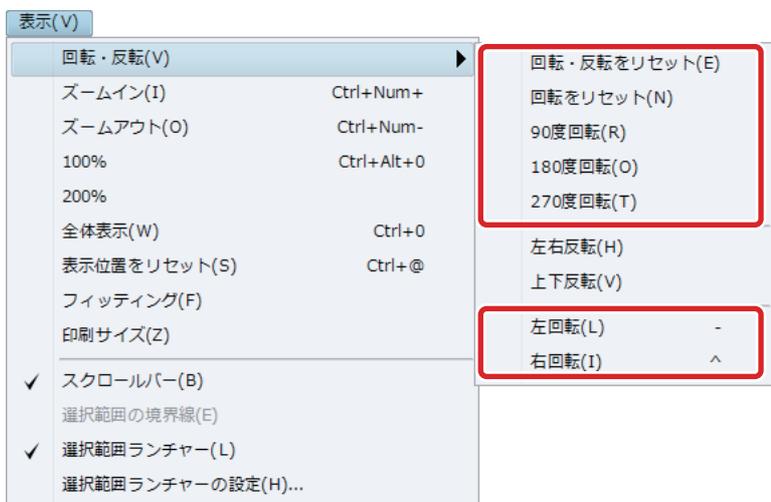
そのままの向きでは描きづらいときは、キャンパスの表示を描きやすい角度に回転させながら描けます。



キャンバスウィンドウの左下、または [ナビゲータ] パレットのスライダーを動かすかボタンをクリックします。



[表示] メニューの [回転・反転] の中から目的の回転方法を選択します。



[ツール] パレットで [移動] ツールを選択し、[サブツール] パレットで [回転] を選択します。キャンバス上でドラッグすると回転します。



iPad では、キャンバス上でローテートすると、キャンバスが回転します。

よく使うショートカット一覧

紹介した基本操作はショートカットキーを使用して行くと、作業効率が格段にアップします。実際に使ってみましょう。



- iPad でショートカットキーをお使いになる場合は、iPad にキーボードを接続してください。
- iPad では、エッジキーボードもご利用いただけます。エッジキーボードとは、修飾キーなどの入力を補助する機能です。エッジキーボードの操作方法については、次の『エッジキーボード』を参照してください。

項目	Windows	macOS/iPad
ひとつ前の操作に戻る	[Ctrl]+[Z]	[Command]+[Z]
全体表示	[Ctrl]+[O(ゼロ)]	[Command]+[O(ゼロ)]
拡大表示 ([虫めがね] 切り替え)	[Ctrl]+[Space]	[Space]+[Command] ※[Space] を先に押してください。
縮小表示 ([虫めがね] 切り替え)	[Alt]+[Space]	[Option]+[Space]
画面の移動 ([手のひら] 切り替え)	[Space]	[Space]
キャンパスの回転	[Shift]+[Space]	[Shift]+[Space]
クリア	[Delete]	[Delete]



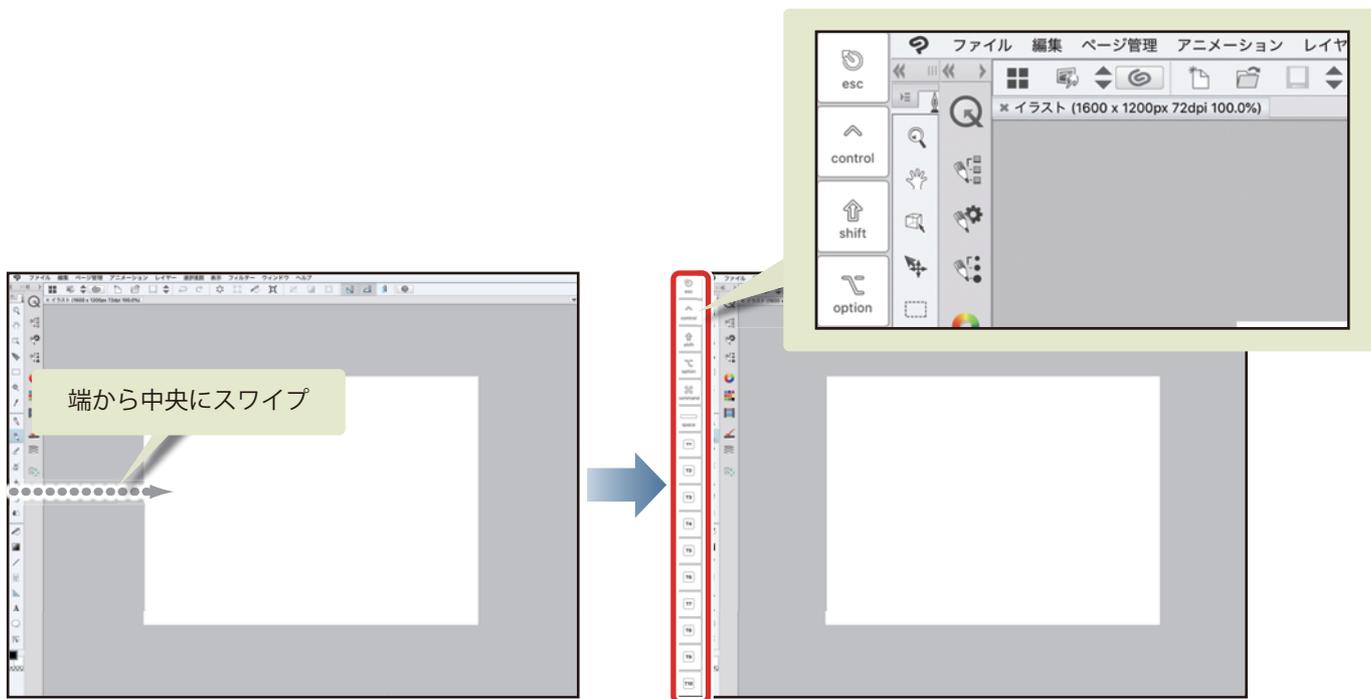
[虫めがね] ツールに切り替えたとき、キャンパス上をドラッグすると下記のように拡大、縮小表示されます。

- 拡大表示：右方向にドラッグ
- 縮小表示：左方向にドラッグ

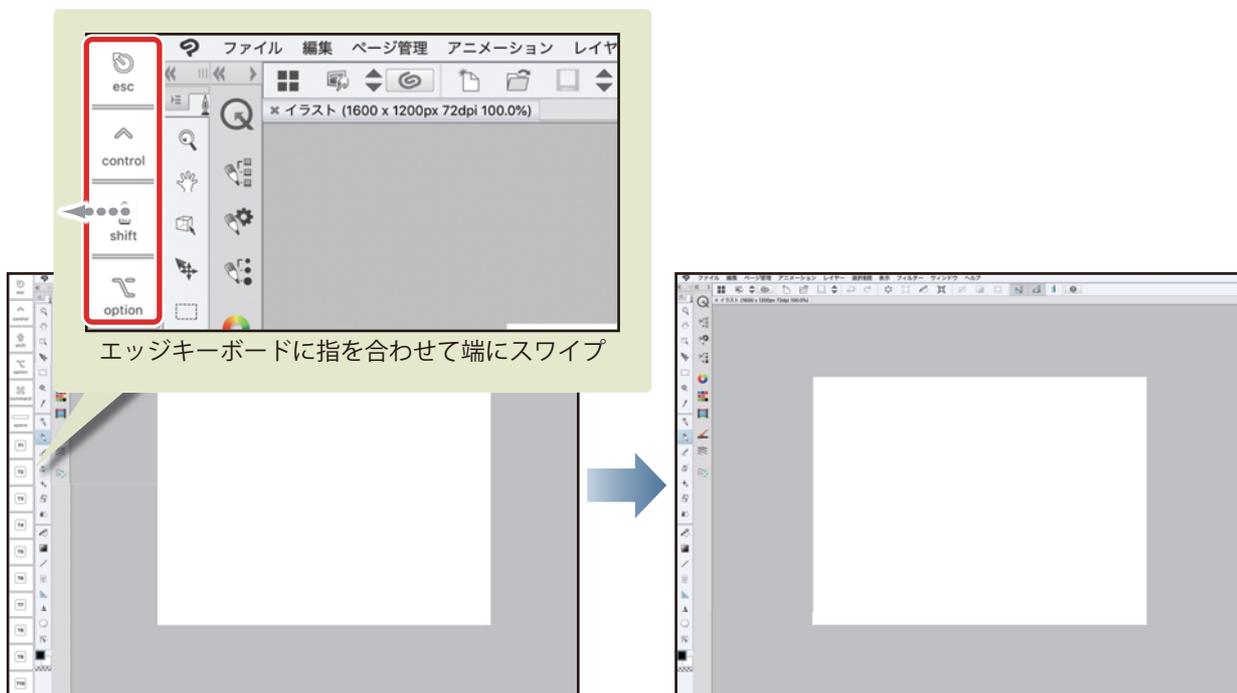
エッジキーボード【iPad】

iPad をお使いの場合は、ディスプレイの左端か右端からキャンパス方向にスワイプすると、エッジキーボードを表示できます。

エッジキーボードを使用すると、[Command]・[Space]・[Shift]などの修飾キーを操作できます。そのほか、[T1]～[T15]までのキーに、ショートカットを割り当てられます。表示されるキーの数は、iPadのディスプレイの向きや解像度により異なります。



エッジキーボードを非表示にするには、エッジキーボードに指を合わせ、端の方向にスワイプします。



エッジキーボードの表示を切り替えたときに、半透明のエッジキーボードが表示される場合は、再度同じ方向にスワイプしてください。

色の設定

着色や描画するときの色を選ぶ方法を紹介します。

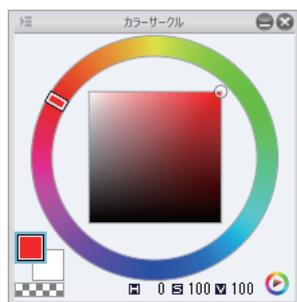
初期設定では [カラーサークル] パレットが選択されていますが、タブを切り替えることで [カラーセット] パレットが選択できます。

iPad をお使いの場合は、タブをタップすると、[カラーサークル] パレットと [カラーセット] パレットを表示できます。



[カラーサークル] パレットで色を選択する

[カラーサークル] パレットでは、周りの円の部分で色相を、中の四角の部分で明度と彩度を選択できます。



[カラーセット] パレットで色を選択する

[カラーセット] パレットでは標準的な色の一覧から色を選択できるほか、よく使用する色だけを集めて「カラーセット」として登録することもできます。



CLIP STUDIO PAINT でイラストを描 いてみよう基本編

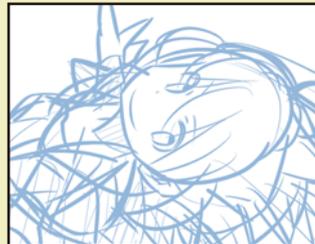
ここでは CLIP STUDIO PAINT を使用した基本的なイラスト制作の方法について説明します。

イラスト制作の流れ・基本編

ここでは以下のような流れでイラストを描いていきます。

下描き

イラストのレイアウトや物のポーズを決めるためにラフを描き、ラフをもとに、「下描き」を描画します。



ペン入れ

「下描き」をもとに [ペン] ツールで線画を清書します。



着色

着色用のレイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツールや [ペン] ツール、[エアブラシ] ツールで着色します。



このチュートリアルについて

このチュートリアルは、秋津たいらさんの作例を元に、セルシスがスタートアップガイド用に簡略化して再構成したものです。

ラフ・下描き

まずは新規キャンバスを作成して、どんなイラストを描くのか考えながら下描きをします。最初は適当なイメージから描き始めて、少しずつ完成イメージに近づけていきます。

新規キャンバスの作成

1 最初に、新しいキャンバスを作成します。

[ファイル]メニュー→[新規]を選択して、[新規]ダイアログを開きます。

PRO/EXをお使いの場合は、最初に[作品の用途]から[イラスト]を選択します。

[規定の用紙サイズ]から[A4]を選択します。[解像度]を[350dpi]に、[用紙色]をオンに設定します。



キャンバスの作成と設定について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT で作品を描くその前に』→『準備』を参照してください。



キャンバスを作成したら、どんなイラストを描くのか考えながら下描きをします。

描画ツールの準備

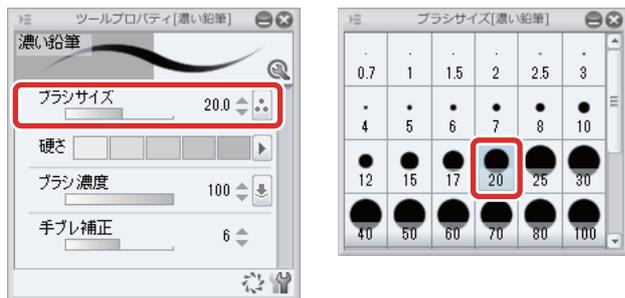
CLIP STUDIO PAINT にはさまざまな描画ツールがあります。作風や目的に合わせて描画ツールを使い分けていきます。

- 1 今回は、下描きに [鉛筆] ツールを使います。使いやすいように、ブラシサイズの調整もおきましょう。
[ツール] パレットから [鉛筆] ツールを選択し、[サブツール] パレットから「濃い鉛筆」を選択します。



- 2 [鉛筆] ツールのブラシサイズを調整します。

[ツールプロパティ] パレットの [ブラシサイズ] スライダーで調整するか、[ブラシサイズ] パレットからサイズを選択して、[鉛筆] ツールのブラシサイズを調節します。

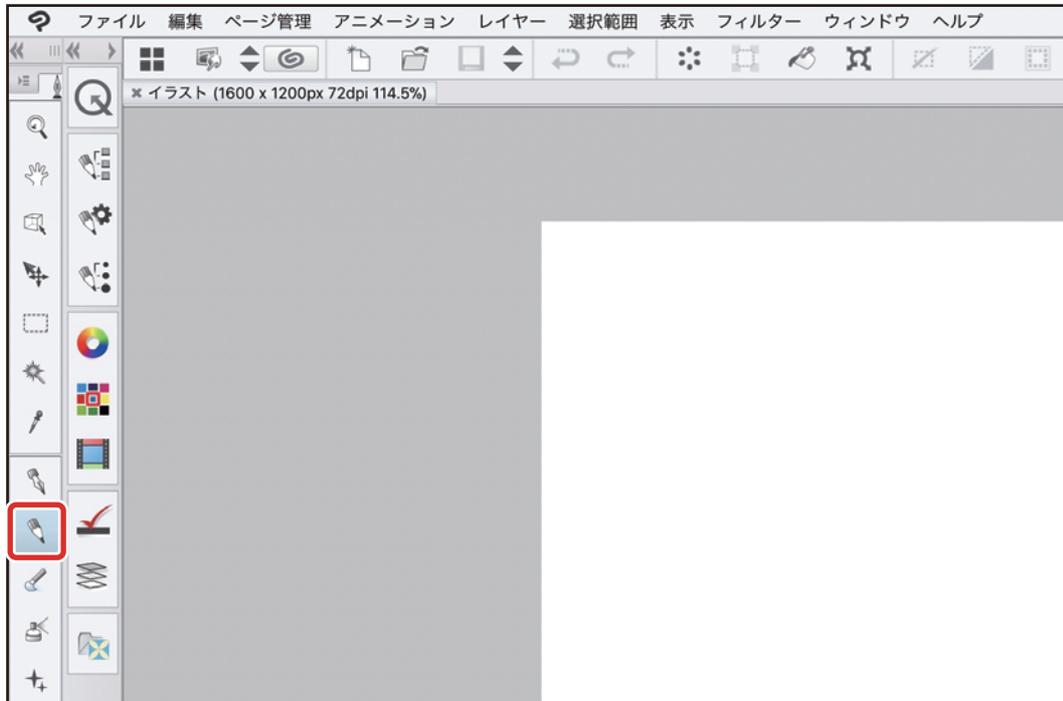


パレットが表示されていない時は、[ウィンドウ] メニューでパレットを表示できます。

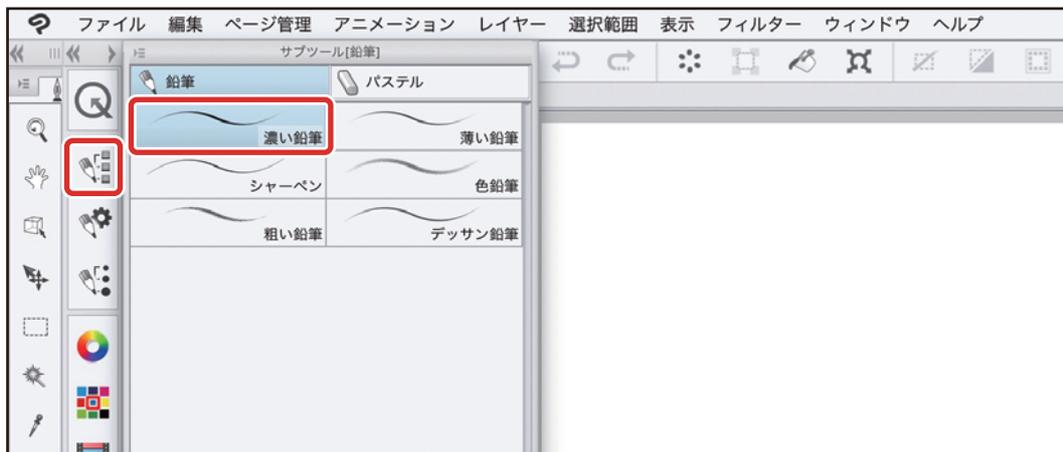
描画ツールの使い方【iPad】

iPadをお使いの場合は、ツールなどを設定する画面の表示方法が異なります。ここでは、[鉛筆]ツールを選択し、設定するまでの流れを説明します。

1 [ツール]パレットから[鉛筆]ツールをタップします。



2 [サブツール]パレットのアイコンをタップします。[サブツール]パレットが表示されたら、[濃い鉛筆]をタップします。



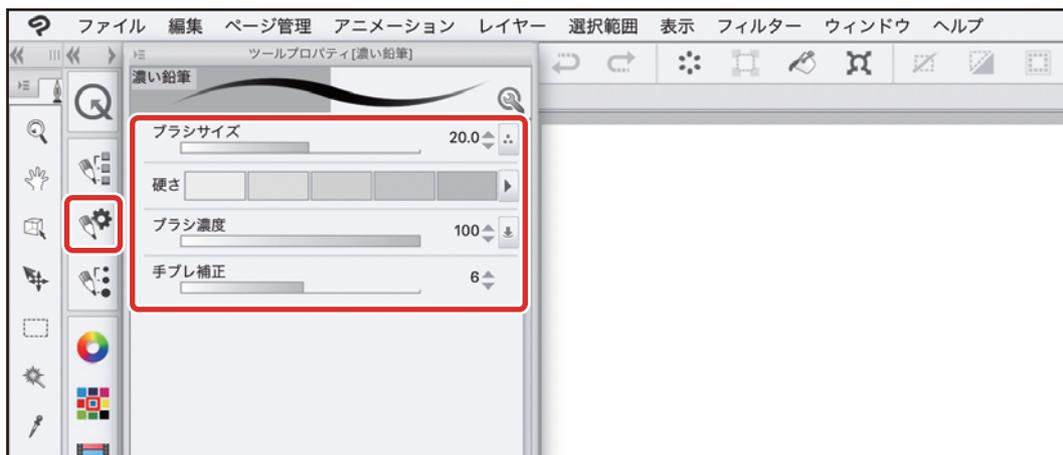
3 [ブラシサイズ]パレットのアイコンをタップします。[ブラシサイズ]パレットが表示されたら、ブラシサイズを選択します。

選択したブラシサイズは、[濃い鉛筆]サブツールに適用されます。



4 [ツールプロパティ]パレットのアイコンをタップします。[ツールプロパティ]パレットが表示されたら、ツールの設定を行います。

[濃い鉛筆]サブツールでは、[ブラシ濃度]や[手ブレ補正]などの設定を行えます。



他のツールも、同様の方法で選択し、設定できます。



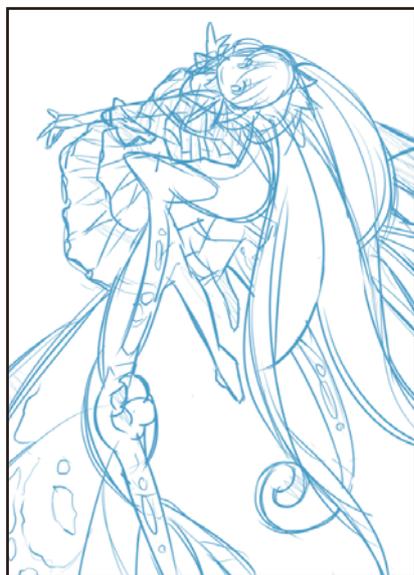
- [サブツール]パレットの内容は、[ツール]パレットで選択したツールに応じて変わります。
- [ツールプロパティ]パレットの内容は、[サブツール]パレットで選択したサブツールに応じて変わります。

下描きの描画

- 1 [ウィンドウ]メニュー→[カラーセット]を選択して、[カラーセット]パレットを表示します。
- 2 下描きを使う線の色を設定します。[カラーセット]パレットで、水色をクリックして選択します。後から黒で消書をするので、見分けやすいように黒以外の色を選んでおきます。



- 3 大まかな形でイラスト全体のレイアウトを描いていきます。



線を修正する

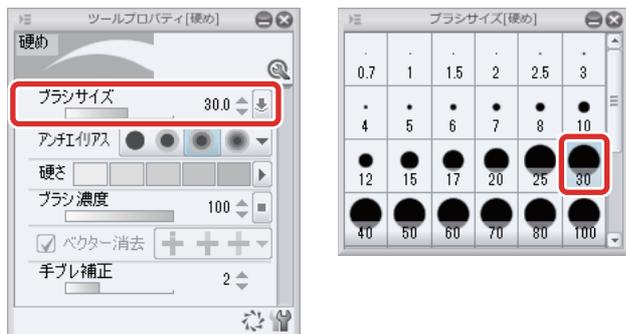
1 描いた線を消したい時は [消しゴム] ツールを使います。

[ツール]パレットから [消しゴム] ツールを選択し、[サブツール]パレットから「硬め」を選択します。

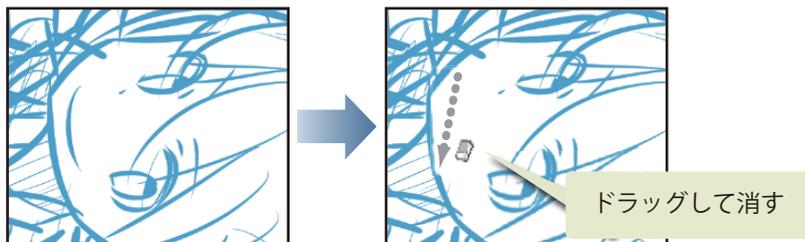


2 [消しゴム] ツールのサイズを調整します。

[ツールプロパティ]パレットの [ブラシサイズ] スライダーで調整するか、[ブラシサイズ]パレットからサイズを選択して、[消しゴム] ツールのブラシサイズを調整します。サイズを大きくすると広い範囲を消すことができ、小さくすると細かい部分を修正することができます。



3 消したい線をなぞります。



Tips:[取り消し]で線を修正する

描画操作も [ツールバー] の [取り消し] で、1 つ前の状態に戻せます。描画した線全体を描き直したい場合は [取り消し]、線の一部分や複数の線にまたがって修正する場合は [消しゴム] ツールと、使い分けます。

iPad をお使いの場合は、キャンバスを 2 本指でタップしても、操作を取り消せます。



下描き完成

まずは、大まかに形を描き、そのあと細かく描き込んでいきます。描いたり消したりを繰り返して、徐々に下描きを仕上げていきます。



下描きが完成しました。



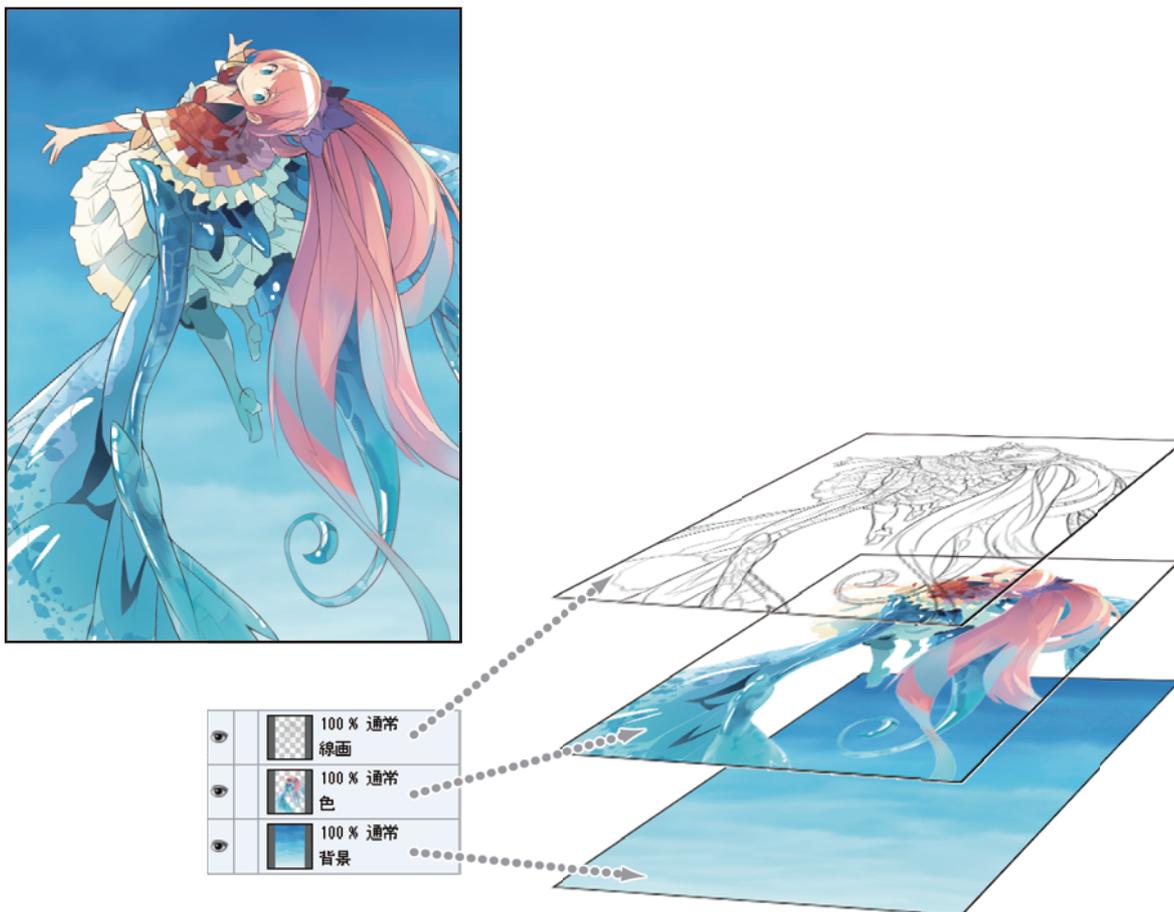
細かな部分を描き込む場合は、キャンバスの表示倍率や表示位置を調整して描画します。キャンバスの表示操作について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT で作品を描くその前に』 → 『[キャンバスの基本操作とショートカット](#)』を参照してください。

ペン入れ

下描きが終わったら [ペン] ツールを使って主線を描いていきます。この作業を「ペン入れ」と言います。キャラクターの主線は、下描きとは別のレイヤーを用意して描いていきます。

レイヤーって何？

CLIP STUDIO PAINT などのデジタルペイントツールでイラストやマンガを描くときには、「レイヤー」というものを使用します。レイヤーとは、透明なフィルムのようなものです。線も色も、すべてこの透明な「レイヤー」に描きます。それをすべて重ねた状態が、キャンバスで見えている状態になります。

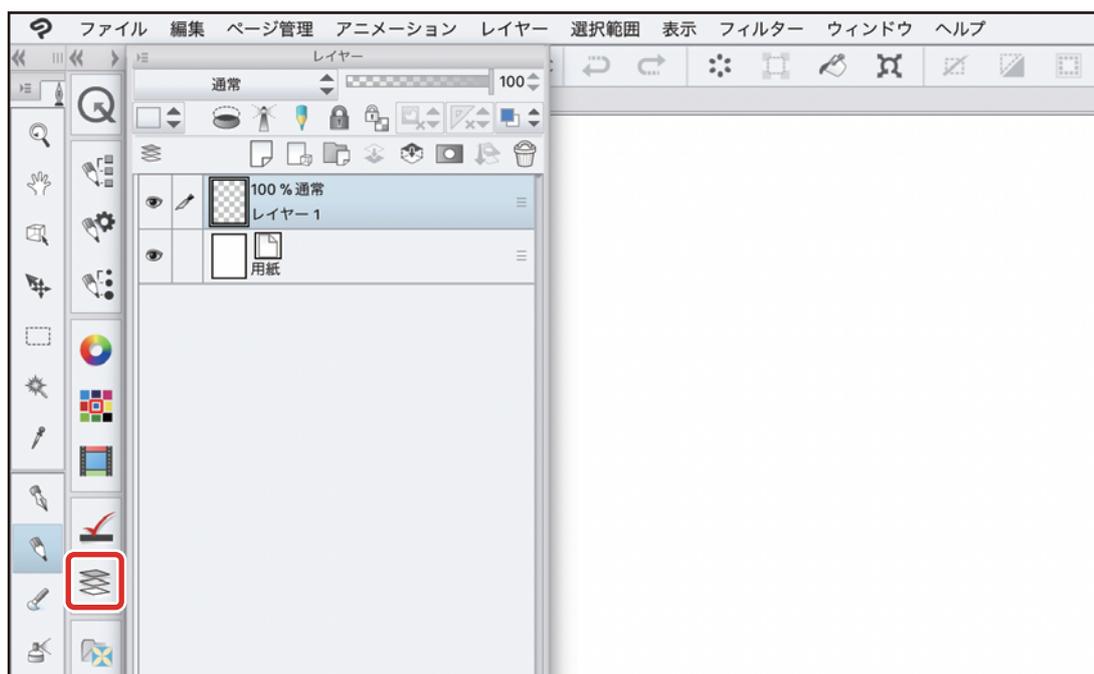


線画と色、キャラクターと背景などを、別々のレイヤーに分けて描いておくと、それぞれ個別に編集できます。不必要になった下描きを非表示にする、線画を残したまま色を塗りなおす、背景に対してキャラクターの位置を変更するなど、レイヤーの分け方次第で、後の修正作業を効率よく進められます。

レイヤーは、[レイヤー]パレットで表示されている並び順で、上から順に重なっています。合成モードが「通常」の場合、下のレイヤーは上のレイヤーに描かれているもので見えなくなります。

Tips : iPad でレイヤーパレットを表示するには

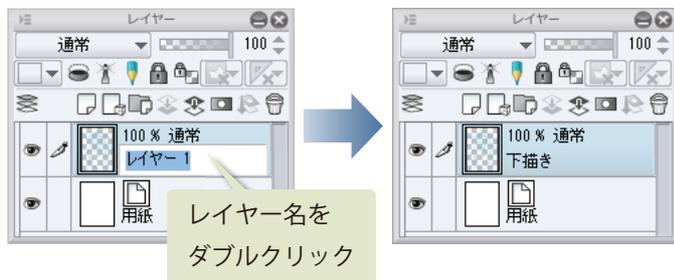
iPad をお使いの場合、[レイヤー]パレットのアイコンをタップすると、[レイヤー]パレットが表示されます。



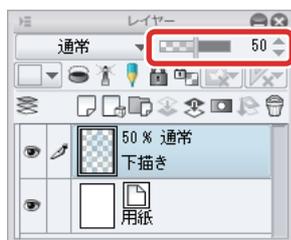
レイヤー作成

線画を描くためのレイヤーを作成します。下描きとレイヤーを分けておくと、下描き用のレイヤーを非表示にするだけで、線画のみのデータにすることができて便利です。

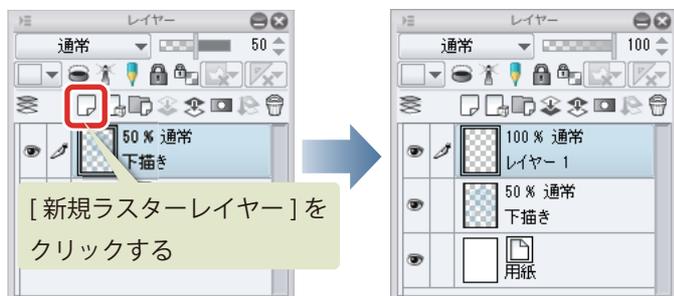
- 1 [レイヤー] パレットで下描きを描いたレイヤー「レイヤー 1」のレイヤー名をダブルクリックしてレイヤーの名前を「下描き」に変更します。



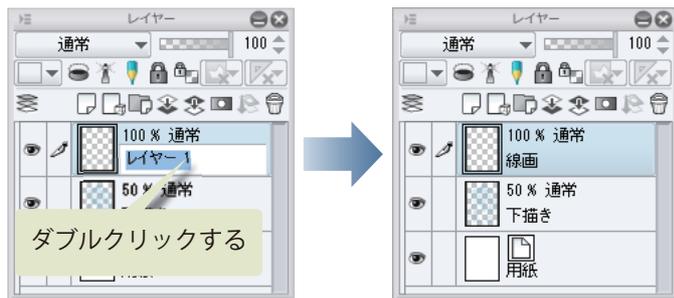
- 2 [レイヤー] パレットの [不透明度] スライダーを「50」に下げ、下描きの色を薄くします。下描きの不透明度を下げることで、ペン入れの線を見やすくします。



- 3 [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、新しいレイヤーを作成します。レイヤー名の部分がブルーになっているものが現在選択されているレイヤーです。



4 レイヤー名をダブルクリックして、「線画」と入力します。



ペンツールの準備をする

ペン入れは[ペン]ツールで行いますので、[ペン]ツールの調整をしておきましょう。

1 [ツール]パレットから[ペン]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[丸ペン]を選択します。



2 [ペン]ツールのブラシサイズを調節します。

[ツールプロパティ]パレットで調整するか、[ブラシサイズ]からサイズを選択します。



3 [カラーセット]パレットで黒をクリックし、選択します。

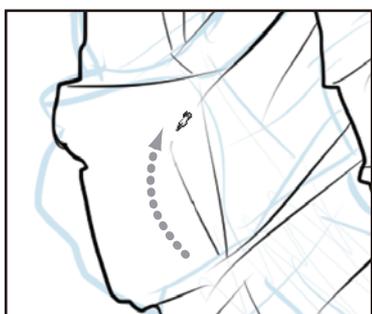


ペン入れをする

下描きを参考にして線を描き込んでいきます。まずは、キャラクターの輪郭線や各パーツのアウトラインとなる線を描画します。



レイヤーを追加したときに、「下描き」レイヤーの上に「線画」レイヤーを作成したので、ペン入れをしていくと、下描きの青い線がペンの黒い線で見えなくなります。



服のシワなどの装飾的な線は、筆圧を弱めにして描画すると、細い線が引けるのでメリハリがつかます。

線を修正する

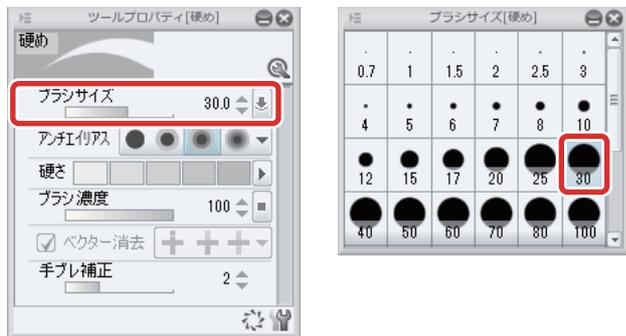
線を修正したい時は [消しゴム] ツールを使います。

- 1 [ツール]パレットから [消しゴム] ツールを選択します。[サブツール]パレットから [硬め] を選択します。

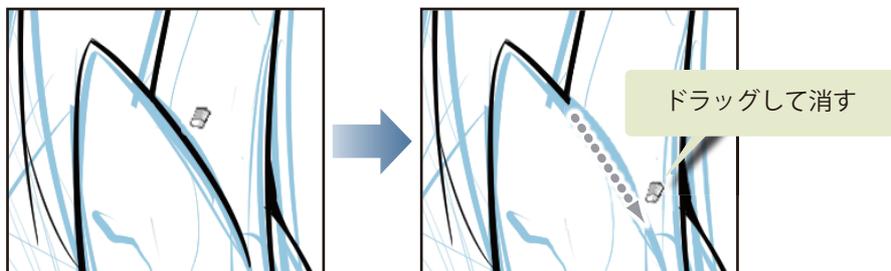


2 [消しゴム] ツールのサイズを調整します。

[ツールプロパティ]パレットの[ブラシサイズ]スライダーで調整するか、[ブラシサイズ]パレットからサイズを選択して、[消しゴム]ツールのブラシサイズを調整します。

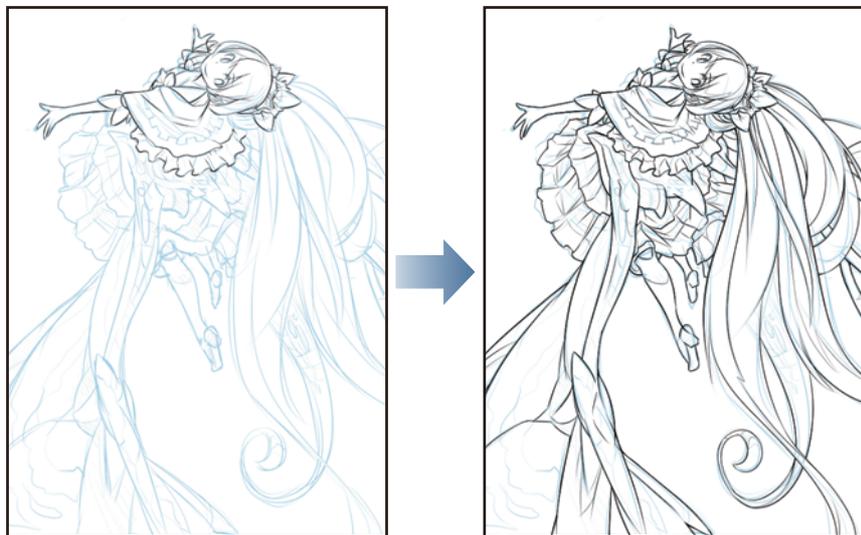


3 消したい線をなぞります。



下描きとレイヤーを分けているので、主線を消しても、下描きのブルーの線は消えません。

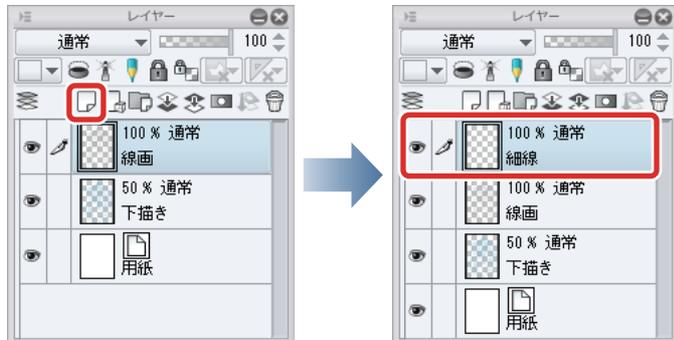
[ペン]ツールと[消しゴム]ツールを使って、ペン入れを進めます。



細部の描画

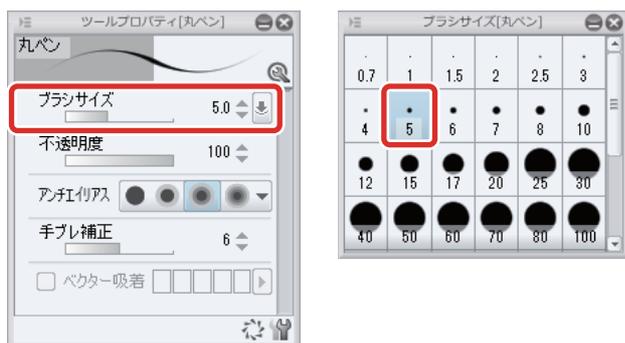
全体のアウトラインが完成したら、新しいレイヤーに服や羽の模様の線を描画します。

- 1 [レイヤー]パレットの[新規ラスタレイヤー]をクリックして、新しいレイヤーを作成します。
作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックして「細線」と入力します。



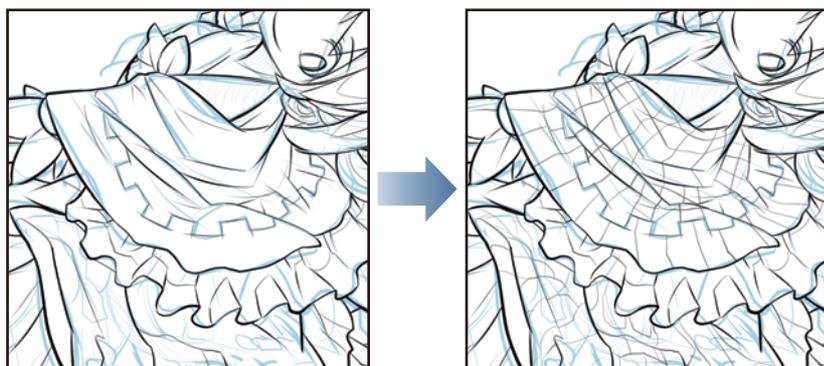
- 2 [レイヤープロパティ]パレットの[ブラシサイズ]スライダー、または[ブラシサイズ]パレットで、[ペン]ツールのブラシサイズを調整します。

ブラシサイズは、輪郭線を描画したときよりも少し細めにします。



- 3 服や羽の模様を描画します。

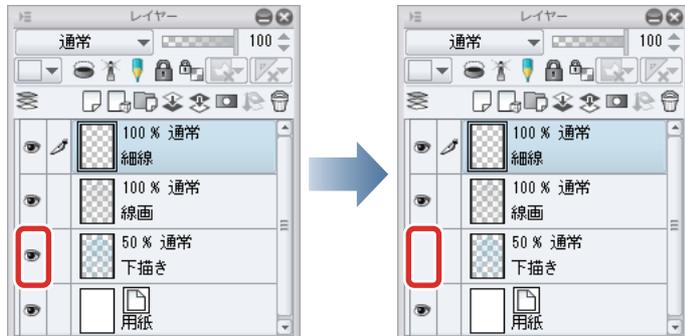
輪郭線とレイヤーを分けることで、それぞれの線が交わる部分などの、修正がしやすくなります。



ペン入れの完成

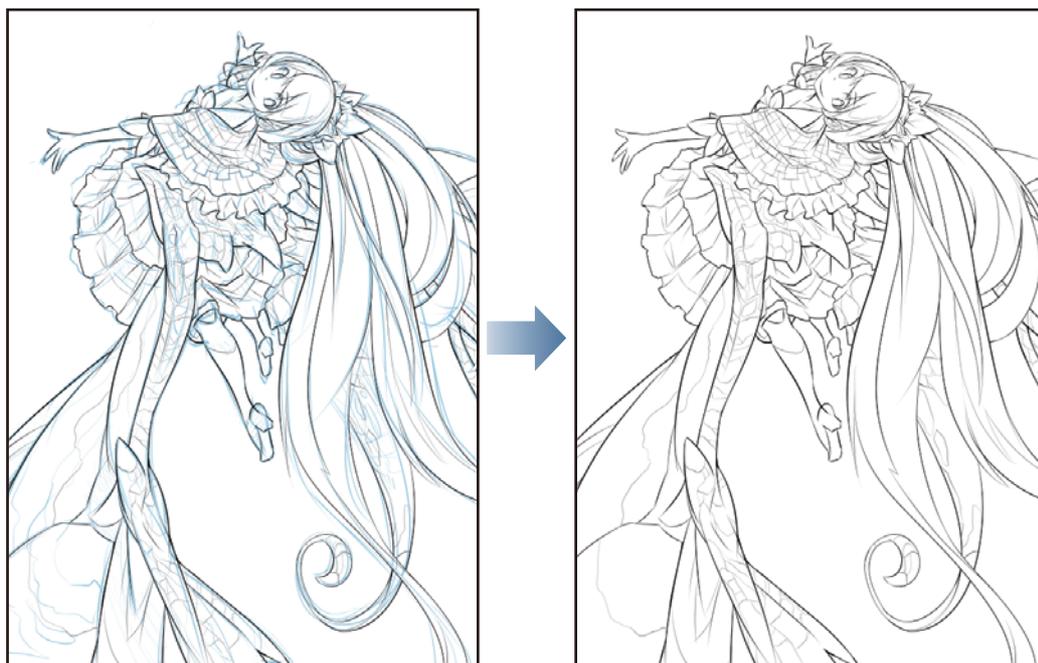
ペン入れが終わったら、「下描き」レイヤーを非表示にして主線だけを表示させます。

- 1 [レイヤー]パレットの「下描き」レイヤーの左にある、[レイヤー表示 / 非表示]をクリックして、オフにします。



- 2 下描きレイヤーが非表示になり、主線のみが表示されます。これでペン入れの完成です。

このように、レイヤーを分けておくと、レイヤーごとに表示状態が切り替えられるので、紙に描くときと違って、消しゴムをかける必要がありません。



基本の着色

イラストに色を塗っていきます。

[塗りつぶし] ツールと [ペン] ツールを使って、基本となる着色を行います。イラストの部分ごとにレイヤーを分けておくことで、後の工程ではみ出しを気にせずに、彩色できます。

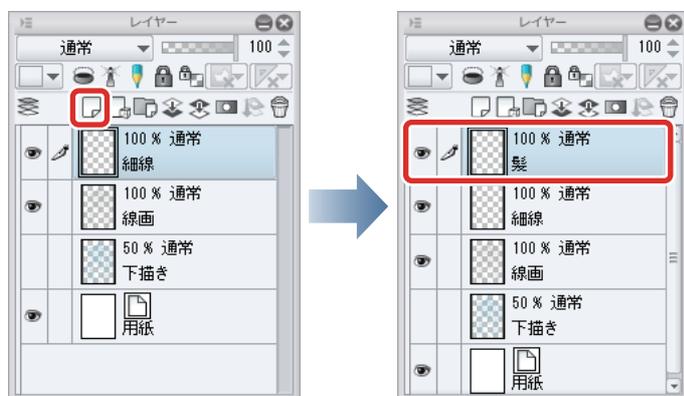
髪の毛の着色

レイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツールを使って、髪の毛の色を塗っていきます。

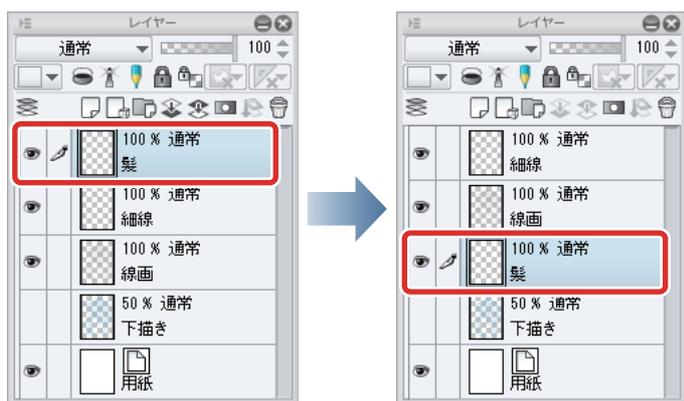
レイヤーの準備

着色のためのレイヤーを作成します。

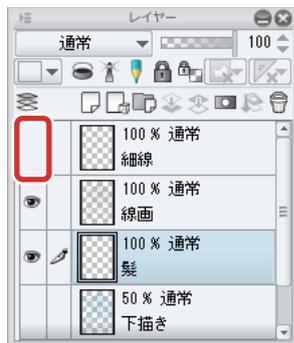
- 1 [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。
作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし「髪」と入力します。



- 2 主線が見えなくなるように「髪」レイヤーを「線画」レイヤーの下に移動させます。
「髪」レイヤーのレイヤー名部分をクリックし、そのまま「線画」レイヤーの下までドラッグします。



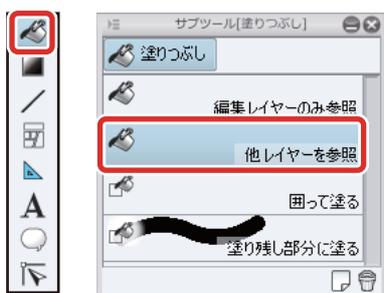
- 3** [レイヤー]パレットの「細線」レイヤーの左にある[レイヤー表示/非表示]をクリックして、オフにします。この段階で行うおおまかな色付けでは、細かい部分は必要ないため、「細線」レイヤーを一時的に非表示にします。これにより、[塗りつぶし]ツールを使用したときに、まとまった範囲を一度で塗りつぶせるようになります。



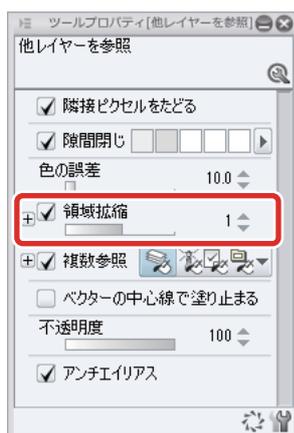
ツールの準備

[塗りつぶし]ツールで、色を塗るための設定をします。

- 1** [ツール]パレットから[塗りつぶし]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[他のレイヤーを参照]を選択します。



- 2** [ツールプロパティ]パレットの[領域拡縮]のスライダーを「1」に設定します。



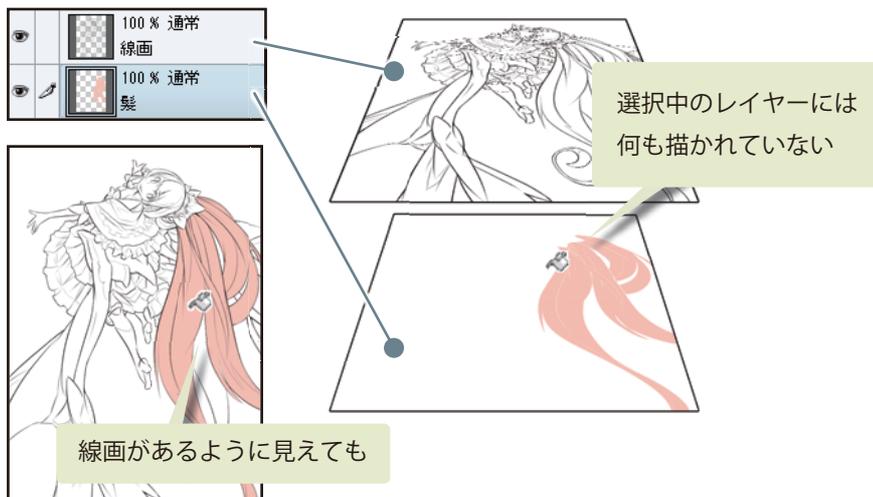
この作例では[領域拡縮]の値が大きすぎると色のはみ出す部分があるため、あらかじめ値を小さく設定しました。[領域拡縮]について詳しくは、[『CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド』](#) → 『設定項目一覧』 → 『塗りつぶし』を参照してください。

3 [ツールプロパティ]パレットの[複数参照]が、オンになっていることを確認します。

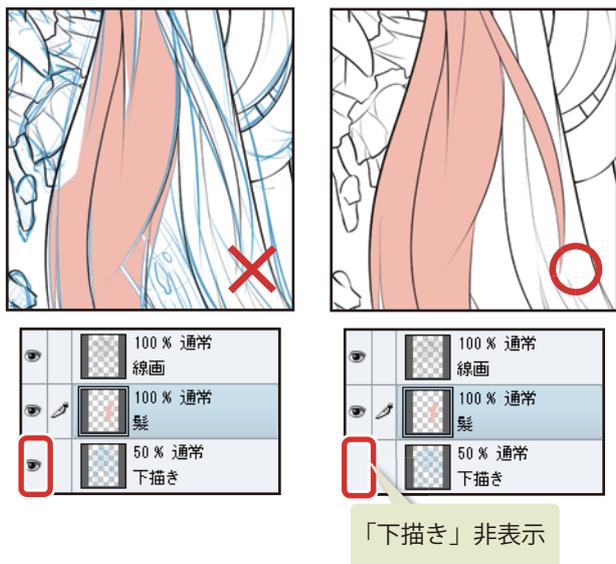


Tips: レイヤーの参照先

通常、[塗りつぶし]ツールは、現在選択中のレイヤーの描画内容から塗りつぶす領域を決定します。作例のように線画と色を塗るレイヤーを分けて作業する場合、線画の描画内容は無視されてしまいます。そこで、[ツールプロパティ]パレットの[複数参照]で、他のレイヤーの描画内容を参照できるように設定します。



[塗りつぶし]ツールの[他レイヤーを参照]は、表示しているレイヤーすべてを参照して塗りつぶします。下描きのレイヤーが表示状態になっていると、下描きの線も参照してしまいます。作業が終わって使わないレイヤーは非表示にしておきましょう。



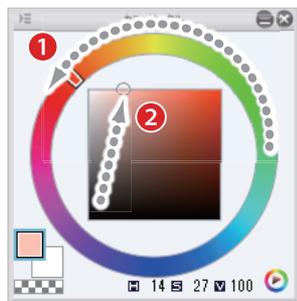
基本色の着色

[塗りつぶし] ツールで、基本の色を塗っていきます。

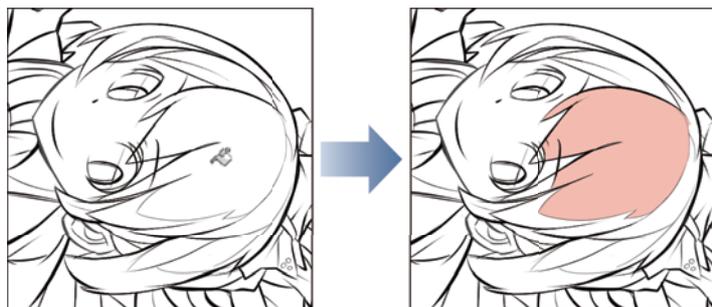
1 [ウィンドウ] メニューで [カラーサークル] を選択して、[カラーサークル] パレットを表示します。

2 [カラーサークル] パレットで髪色のピンクを選択します。

[カラーセット] パレットにはない色を選択するには、[カラーサークル] パレットを利用します。外側の円 (①) で色相を選び、中心の四角い部分 (②) で色の明るさや鮮やかさ (明度・彩度) を調節します。



3 [塗りつぶし] ツールで塗りつぶしたい場所をクリックすると、線で囲まれた範囲内がすべて塗りつぶされます。



4 同様の手順で、髪の毛の他の部分も塗りつぶしていきます。

あとで影色を塗る部分も、基本色で塗りつぶしましょう。

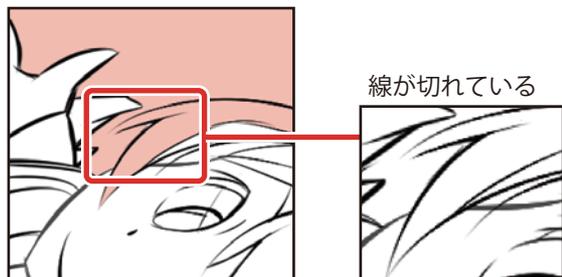
細かい毛束に分かれている部分は、1 か所ずつクリックしなくても、ドラッグでまとめて塗りつぶせます。



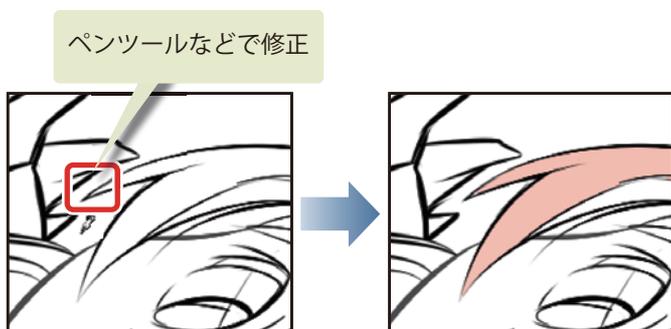
[塗りつぶし] ツールのドラッグで連続して塗りつぶし

Tips: 塗りつぶしがうまくいかないときは

CLIP STUDIO PAINT の [塗りつぶし] ツールには [隙間閉じ] 機能があるので、多少線が途切れていても、領域を認識して塗りつぶせます。塗りつぶしたときに、予定外の場所にまで色が広がってしまった場合、どこかで線が大きく途切れている部分があります。

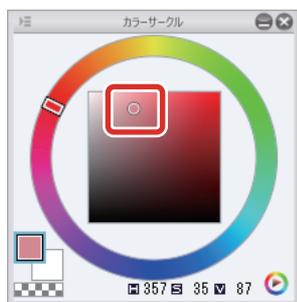


[編集]メニュー→[取り消し]で、塗りつぶす前の状態に戻して、「線画」レイヤーを選択し、[ペン]ツールなどで線が途切れている部分をつなぎます。線画の修正後に [塗りつぶし] ツールで再度塗りつぶしてみてください。

**影色の着色**

[塗りつぶし] ツールや [ペン] ツールを使って、髪の毛に影を付けていきます。

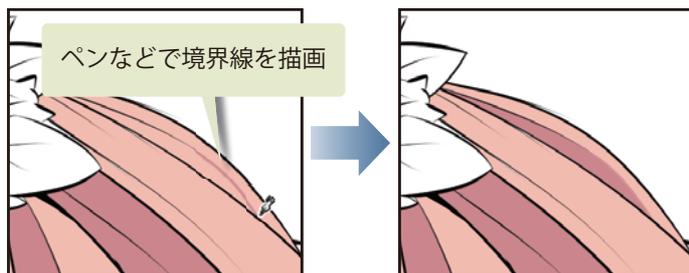
- 1 [カラーサークル] パレットで、少し濃いピンク色を選択します。



- 2 影になる部分の毛束をクリックして塗りつぶします。



- 3** 塗り分けに必要な境界線がない部分を塗るときは、[ペン] ツールで直接塗ってしまうか、境界線を描いてから、[塗りつぶし] ツールで影になる部分を塗りつぶします。



塗り残しを塗りつぶす

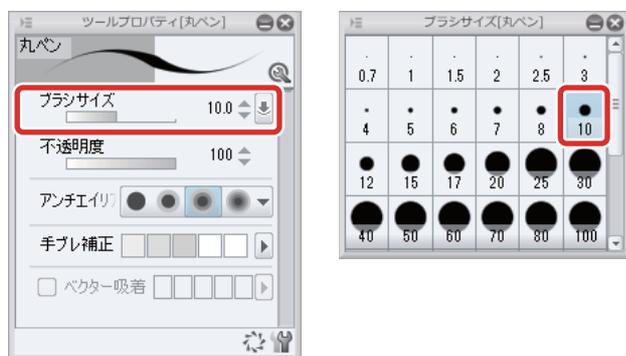
髪の毛の先や、線が交差している部分など、細かな部分は [塗りつぶし] ツールだけでは塗りつぶしきれません。こうした塗り残した部分を、[ペン] ツールで塗っていきます。

- 1** [ツール] パレットから [ペン] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [丸ペン] を選択します。

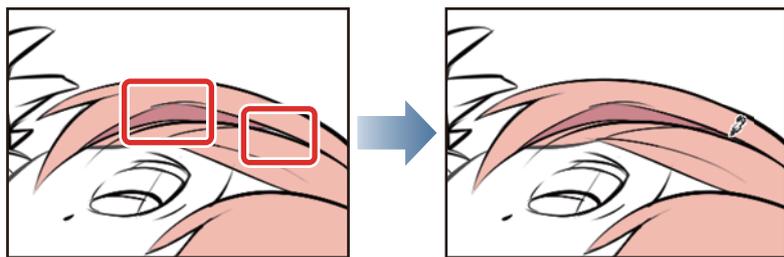


- 2** [ペン] ツールのブラシサイズを調整します。

ブラシサイズは、処理する部分の細かさによって適宜調整していきます。



3 [ペン] ツールで隙間が残らないように、細かい部分を着色していきます。



細かな塗り残し部分の着色には [塗りつぶし] ツールのサブツール [囲って塗る] を使う方法もあります。[囲って塗る] について、詳しくは『CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド』→『ツール・サブツールのカテゴリー』→『塗りつぶし (囲って塗る)』を参照してください。

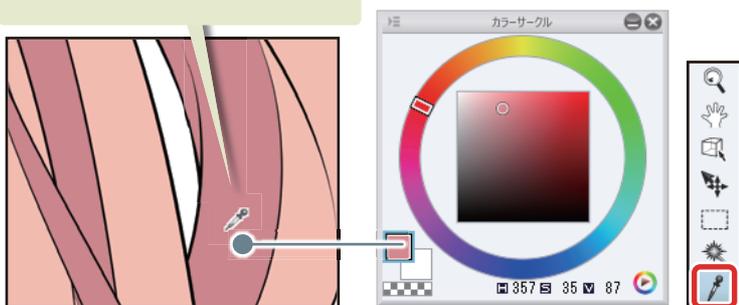
4 髪の毛の着色が終了しました。



Tips: すでに塗った色と同じ色を取得する

[ペン] ツールなどの描画系ツールを選択中に、キーボードの [Alt] キーを押したままにすると、一時的に [スポイト] ツールに切り替わります。この状態でキャンバスをクリックすると、クリックした部分の色を描画色に取得できるので、修正や塗り足しをする場合、すでに塗った髪の基本色や影色と同じ色を簡単に選択できます。[ツール] パレットで [スポイト] ツールを選択してからクリックしても同様に、色を取得できます。

[Alt]+ クリックで
クリックした場所の色を取得

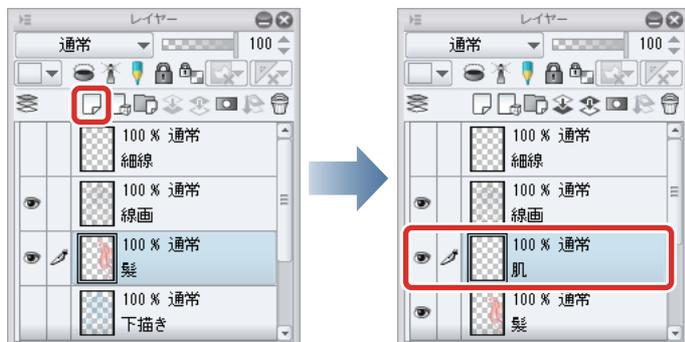
**肌の着色**

レイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツールを使って、肌の色を塗っていきます。

肌の基本色の着色

肌を着色するためのレイヤーを新規作成し、基本となる肌色を塗りつぶします。

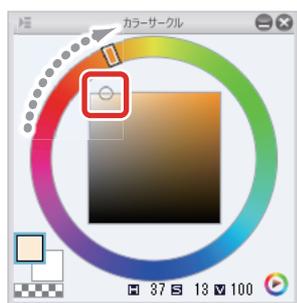
- 1 [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「肌」に変更します。



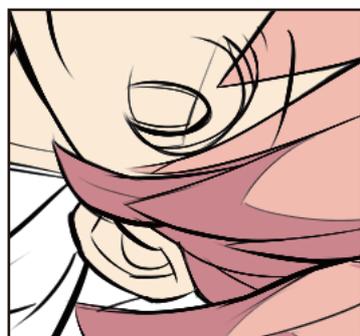
- 2 [ツール] パレットから [塗りつぶし] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [他レイヤーを参照] を選択します。[ツールプロパティ] パレットの [複数参照] がオンになっていることを確認します。



ここでは髪の着色のときと同じ設定のツールを使用しました。詳しくは『基本の着色』→『髪の着色』→『ツールの準備』を参照してください。

3 [カラーサークル] パレットで肌色を選択します。**4** 肌が露出している部分をクリックして塗りつぶします。**5** 細かな塗り残し部分を [ペン] ツールで着色します。

目の回りや耳など、線が多い部分は [ペン] ツールで塗り残しがないように着色します。

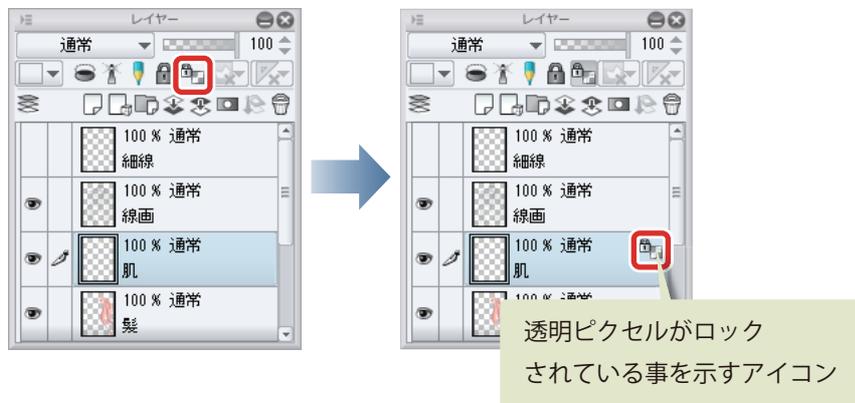
**6** 肌全体に、おおまかに色が入りました。

影色の着色（はみ出さずに塗る）

先に塗りつぶしておいた肌色部分の範囲を利用して、肌の影を描画します。

1 [レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をクリックします。

透明ピクセルをロック状態のレイヤーには、グレーの鍵と市松模様のアイコンが表示されます。



2 [カラーサークル] パレットで肌色よりも少し濃い色を選択します。

少し色相を赤に寄せると、くすんだ影色にならず、肌の血色がよく見えます。

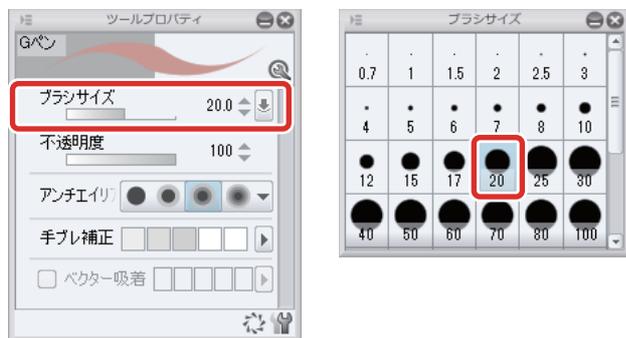


3 [ツール] パレットから [ペン] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [G ペン] を選択します。



4 [ペン] ツールのブラシサイズを調整します。

[ツール] プロパティで調整するか、[ブラシサイズ]からサイズを選択します。線画を描くときよりもブラシサイズを少し太めに設定すると、平坦な着色にも利用できます。



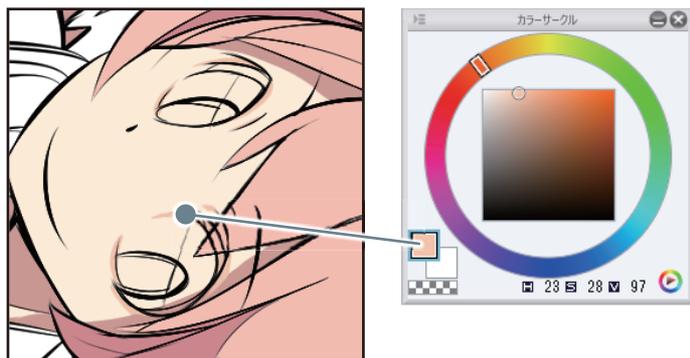
5 首のまわりや袖、髪の毛から落ちる影などを描画します。



6 影の範囲を大きく描きすぎた部分は、[ペン] ツールで肌の基本色を塗って修正します。

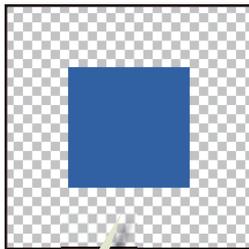
[消しゴム] ツールを使用すると、先に塗った肌色の範囲も消えてしまうので、今回は使用しません。

7 目のまわりの影は暗い印象にならないように、[カラーサークル]パレットで、肌の影よりも少し明るい肌色になるように調整して着色します。

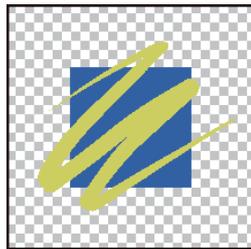


Tips:[透明ピクセルをロック] とは

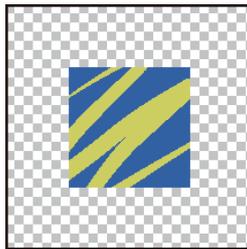
レイヤーの透明な部分（透明ピクセル）に何も描けないようにできる機能です。



が透明
ピクセル



通常時は透明ピクセルにも
描画できるが…



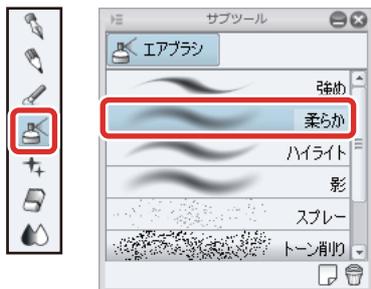
「透明ピクセルをロック」
すると、透明部分には描画
できなくなる

これを利用すると、肌や髪など、すでに色を塗った描く部分の領域からはみ出さずに、影を描き込めます。

肌にグラデーションを入れる

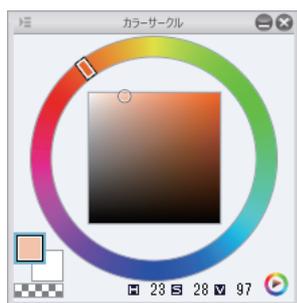
肌の柔らかさを表現するために、[エアブラシ] ツールでグラデーションを付けます。

- 1 [ツール] パレットから [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [柔らか] を選択します。



- 2 [エアブラシ] ツールのブラシサイズを、大きめに調整します。



3 [カラーサークル] パレットで、目のまわりに塗った肌色を選択します。**4** ブラシ周辺部のぼかしを利用して、弱めの筆圧で肌にグラデーションを描画します。

大きなサイズのブラシで描画しても、[透明ピクセルをロック]しているので、外にはみ出しません。色が薄いと感ずる場合は、同じ場所に何回か塗り重ねます。



大きめのブラシサイズで
柔らかくぼかします

5 肌の着色が終了しました。

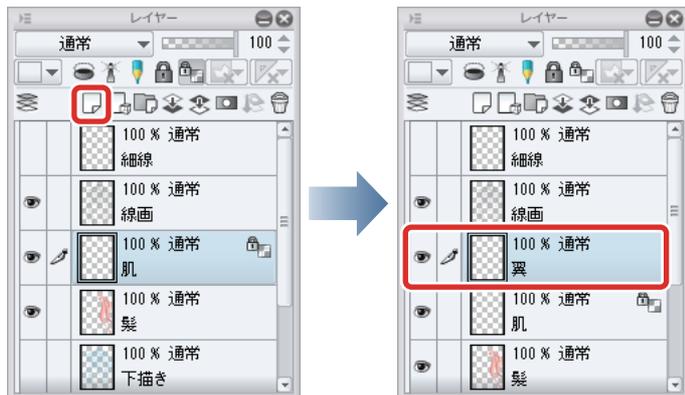
翼の着色

新規レイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツールや [グラデーション] ツールを使って、翼を塗っていきます。

翼の基本色の着色

翼を着色するためのレイヤーを新規作成し、基本となる色を塗りつぶします。

- 1 [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「翼」に変更します。



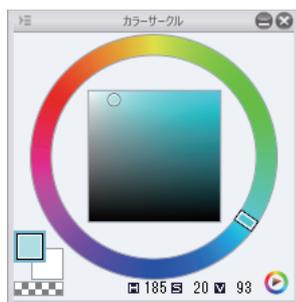
- 2 [ツール] パレットから [塗りつぶし] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [他レイヤーを参照] を選択します。

[ツールプロパティ] パレットの [複数参照] にチェックが付いていることを確認します。



ここでは髪の色するときと同じ設定のツールを使用しました。詳しくは『基本の着色』 → 『髪の色』 → 『ツールの準備』を参照してください。

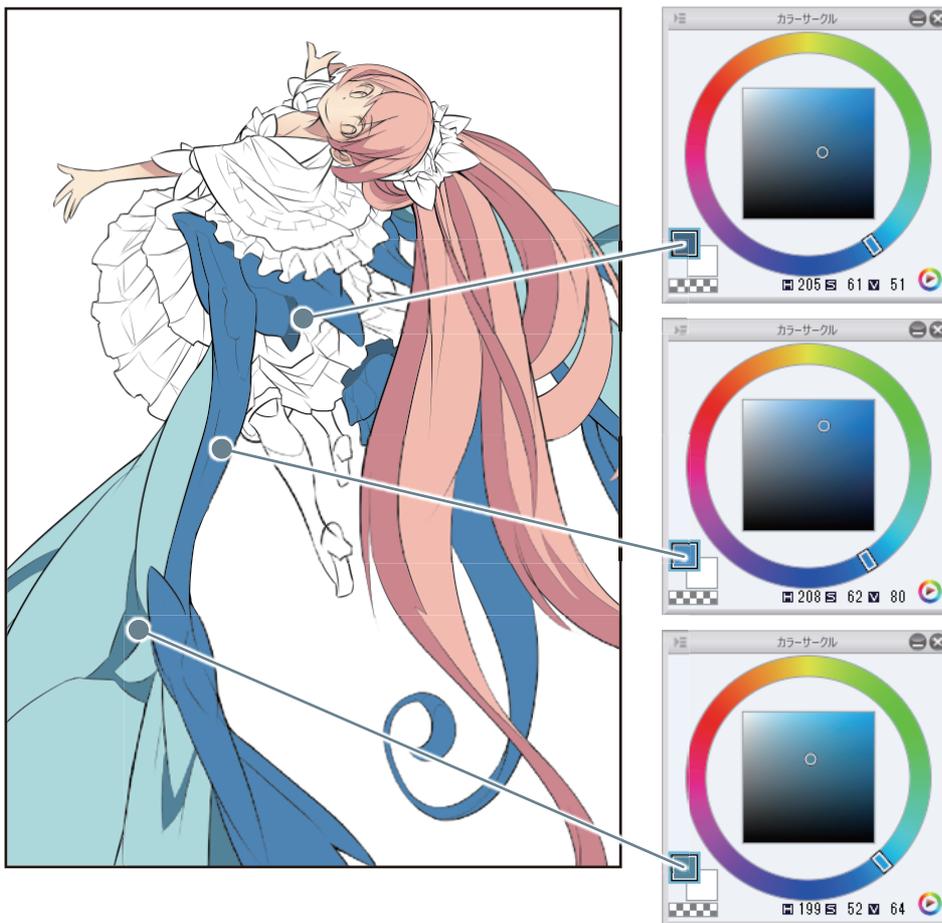
- 3 [カラーサークル] パレットで水色を選択します。



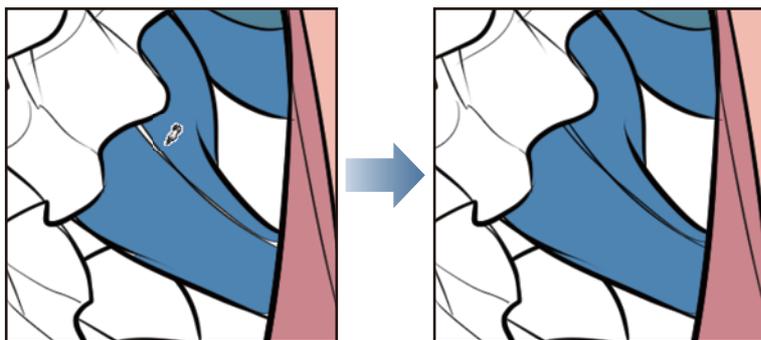
4 羽の部分をクリックして塗りつぶします。



5 [カラーサークル] パレットで青色を選択し、翼の骨格部分や尾、影になる部分にも、それぞれ色を塗りつぶしていきます。



6 細かな塗り残し部分を [ペン] ツールで着色します。



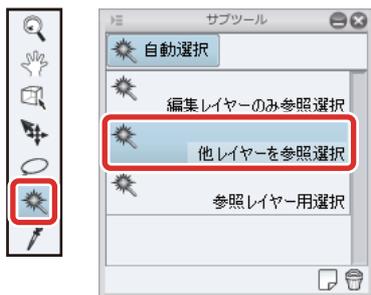
[グラデーション] ツールによる着色 1

パーツごとに選択範囲を作成し、[グラデーション] ツールを使って、翼にグラデーションをかけていきます。



[グラデーション] ツールはそのまま使用するとレイヤー全面に描画されますが、あらかじめ選択範囲を作成しておくことで、選択した部分のみにグラデーションをかけられます。

1 [ツール]パレットから[自動選択]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[他レイヤーを参照選択]を選択します。

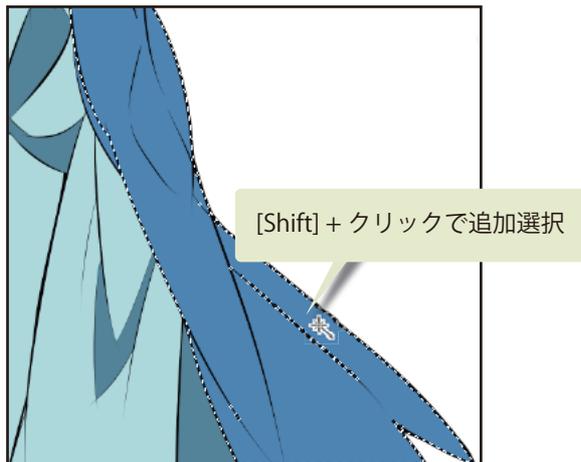


自動選択ツールについて詳しくは [『CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド』](#) → 『ツール・サブツールのカテゴリ』 → 『自動選択』を参照してください。

2 翼の骨格部分をクリックして、グラデーションをかける範囲を選択します。



- 3** 線画で分断されていて一度に選択できない部分は、[Shift] キーを押しながらクリックして追加選択します。

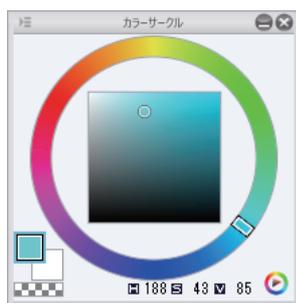


- 4** [ツール]パレットから[グラデーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[描画色から透明色]を選択します。

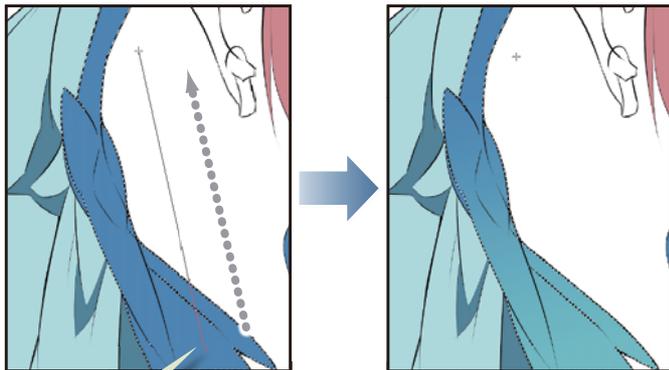


[描画色から透明色]の設定では、選択中の描画色から透明へのグラデーションが描画できます。すでに色を塗ってある部分に使用すると、現在の描画色から下地の色へのグラデーションが描画されます。

- 5** [カラーサークル]パレットから少し薄い青色を選択します。

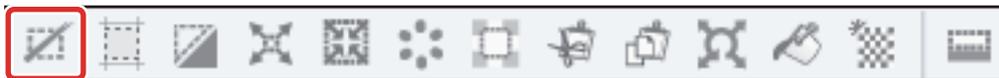


- 6** グラデーションの開始位置をクリックし、グラデーションをかけたい方向にドラッグします。

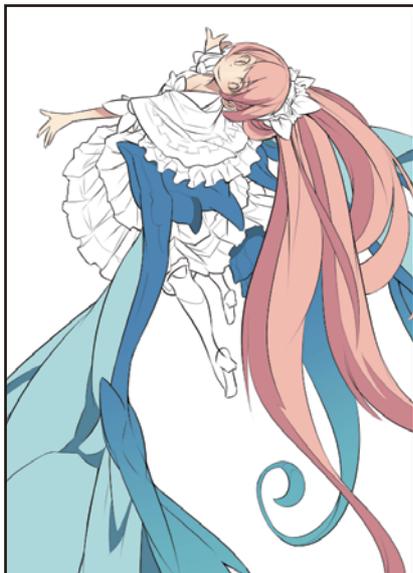


ドラッグしてグラデーションを作成

- 7** グラデーションを作成したら、[選択範囲] メニュー → [選択を解除] で選択範囲を解除します。
コマンドバーや選択範囲ランチャーの [選択を解除] でも同様の操作が行えます。



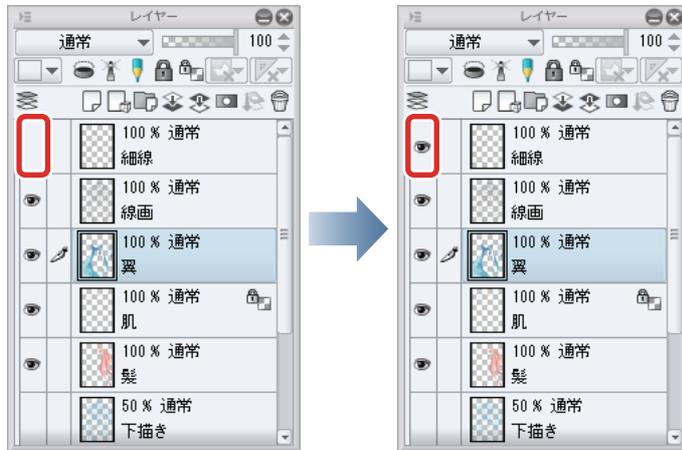
- 8** 同様に尾など他の部分も、それぞれパーツごとに選択範囲を作成し、それぞれグラデーションを描画していきます。



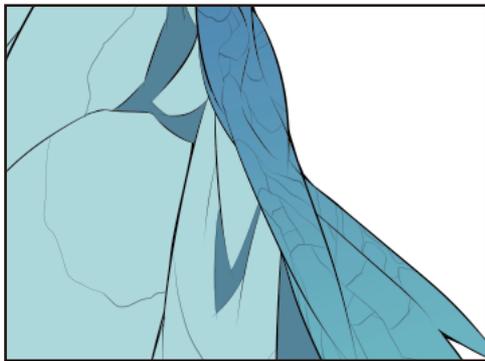
[グラデーション] ツールによる着彩 2

続けて羽の薄い水色部分にもグラデーションをかけます。

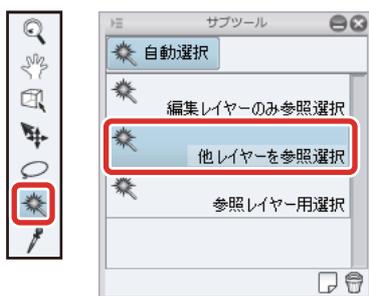
- 1 [レイヤー] パレットで、「細線」レイヤー左にある [レイヤー表示 / 非表示] をクリックして、オンにします。



一時的に非表示にしていた細部の線が表示され、細かい範囲指定ができるようになります。

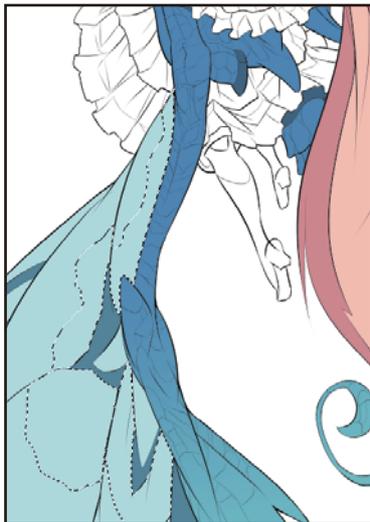


- 2 [ツール] パレットから [自動選択] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [他レイヤーを参照選択] を選択します。



3 クリックしてグラデーションをかける範囲を選択します。

ひと繋ぎのグラデーションになる部分は、[Shift] キーを押しながらクリックして、追加で選択していきます。



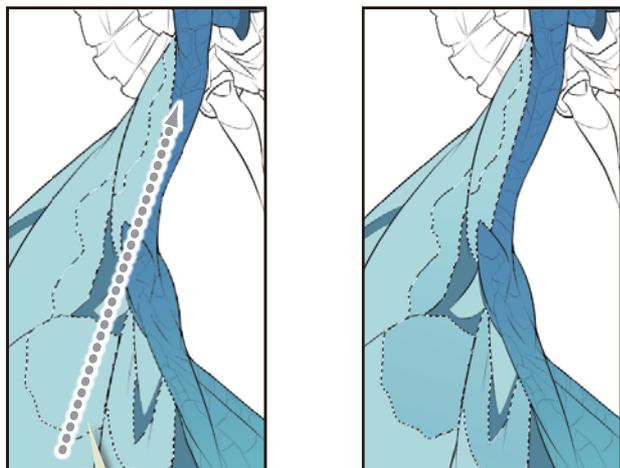
4 [ツール]パレットから[グラデーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[描画色から透明色]を選択します。



5 [カラーサークル]パレットで、水色部分よりも少し濃い色を選択します。

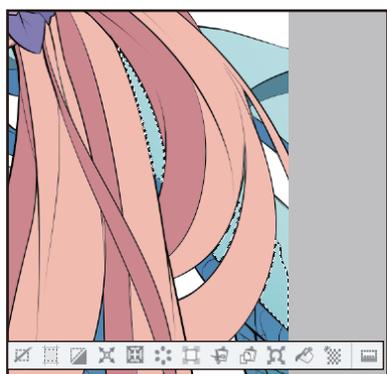


6 グラデーションをかける方向にドラッグして、グラデーションを描画します。

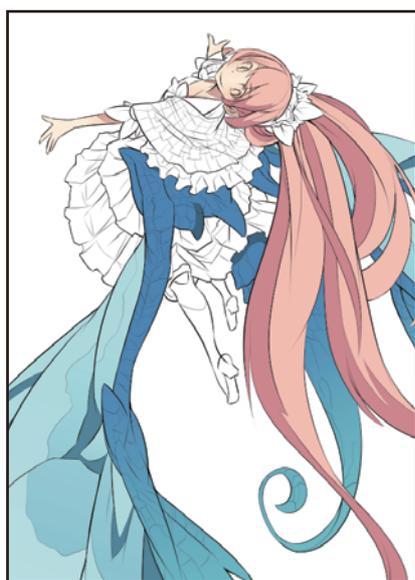


ドラッグしてグラデーションを作成

7 同様に羽の他の部分にも、グラデーションを描画していきます。



8 翼の着色が終了しました。



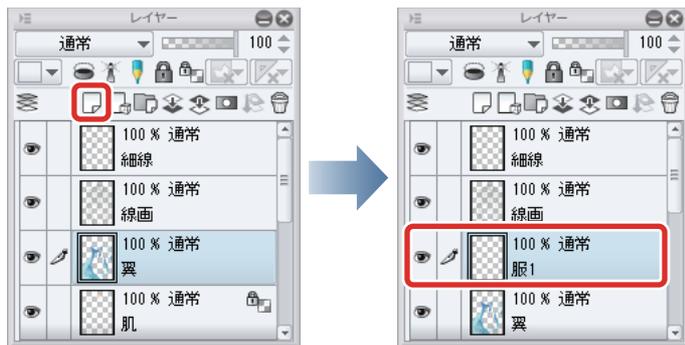
服の着色

キャラクターの服や髪飾りなど、残ったパーツを塗っていきます。

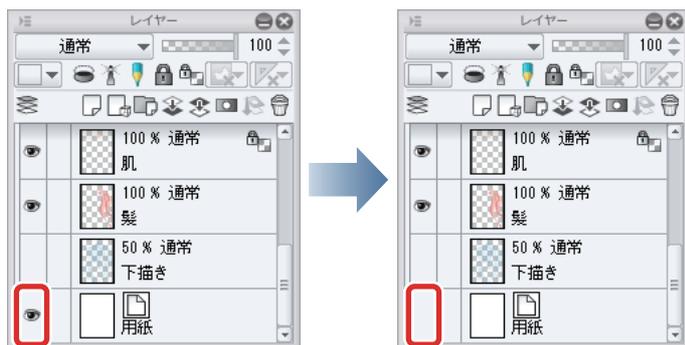
白地部分の着色（透明領域の表示）

白い背景（用紙）に対して白い描画色を塗る場合、「白を塗った部分」と「実際は透明で白く見えている部分」の見分けがつきにくく、塗り忘れやはみ出しの原因になります。そこで透明部分がわかるように、用紙レイヤーを非表示にして作業します。

- 1 [レイヤー]パレットの[新規ラスタレイヤー]をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「服1」に変更します。



- 2 [レイヤー]パレットの「用紙」レイヤーの左にある、[レイヤー表示/非表示]をクリックして、オフにします。



まだどのレイヤーにも色が塗られていない部分が、市松模様で表示されるようになります。

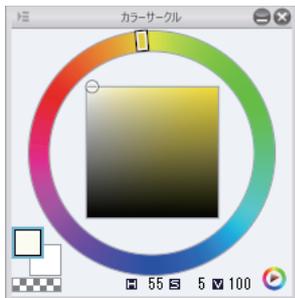


- 3** [ツール]パレットから[塗りつぶし]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[他レイヤーを参照]を選択します。[ツールプロパティ]パレットの[複数参照]がオンになっていることを確認します。



ここでは髪の着色のときと同じ設定のツールを使用しました。詳しくは『基本の着色』→『髪の着色』→『ツールの準備』を参照してください。

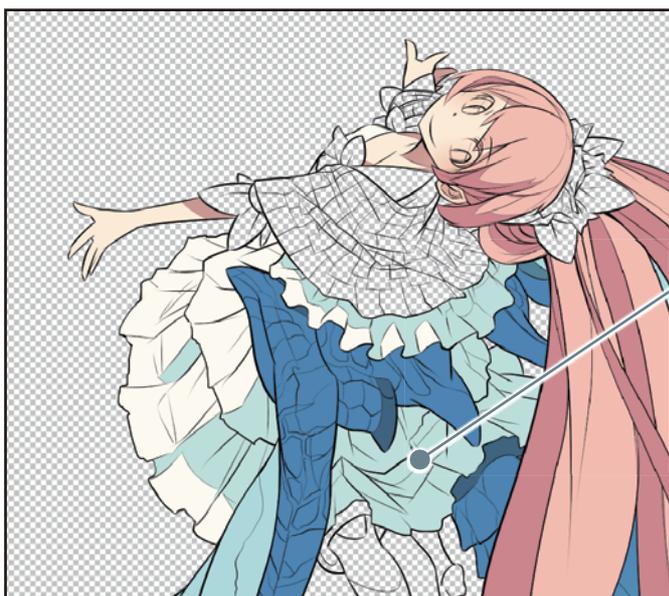
- 4** [カラーサークル]パレットで、やや黄色がかった白を選択します。



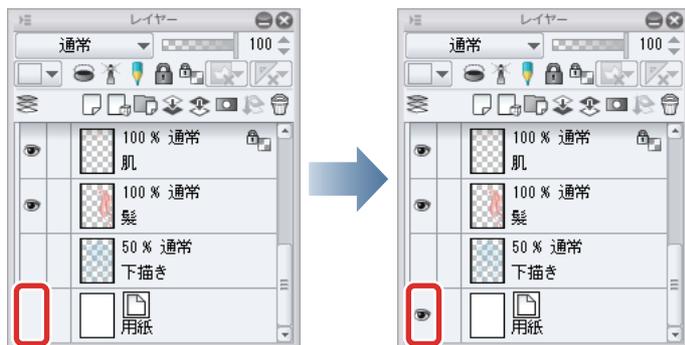
- 5** [塗りつぶし]ツールで服の白地部分をクリックして、塗りつぶしていきます。



- 6** 影になる部分は、薄い水色で塗りつぶします。



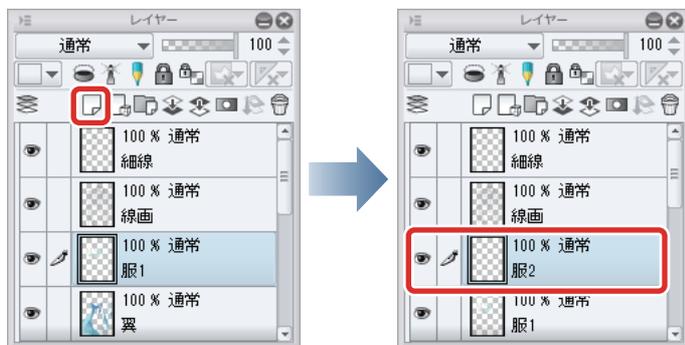
- 7** 白い部分をすべて着色し終わったら、[レイヤー]パレットの「用紙」レイヤーの左にある、[レイヤー表示 / 非表示]をクリックして、オンにします。



その他の部分の着色

レイヤーを追加し、服のその他の部分も塗っていきます。

- 1** [レイヤー]パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「服2」に変更します。

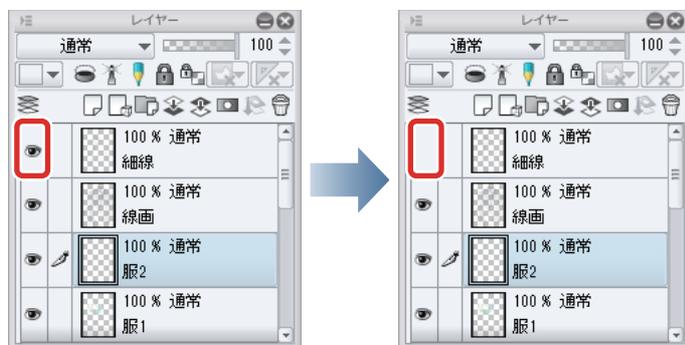


- 2** [ツール]パレットから [塗りつぶし] ツールを選択し、[サブツール]パレットから [他レイヤーを参照] を選択します。[ツールプロパティ]パレットの [複数参照] がオンになっていることを確認します。

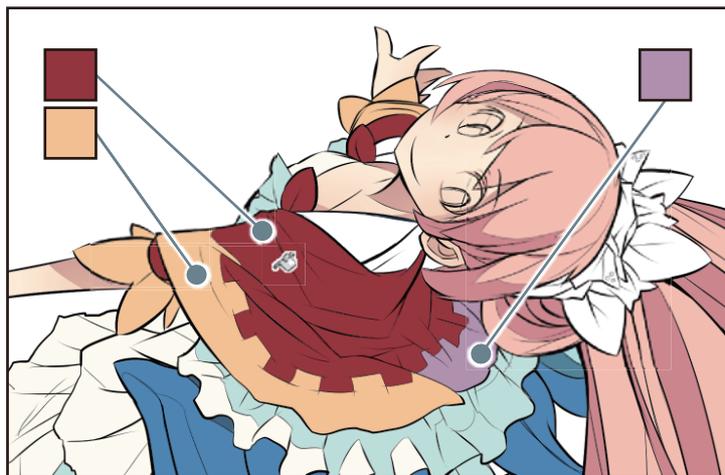


ここでは髪の着色のときと同じ設定のツールを使用しました。詳しくは [「基本の着色」](#) → [「髪の着色」](#) → [「ツールの準備」](#) を参照してください。

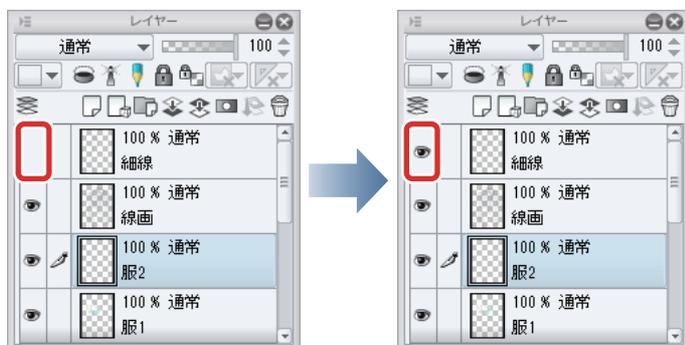
- 3** まとまった範囲を塗りつぶすために、[レイヤー]パレットで「細線」レイヤーを一時的に非表示にします。



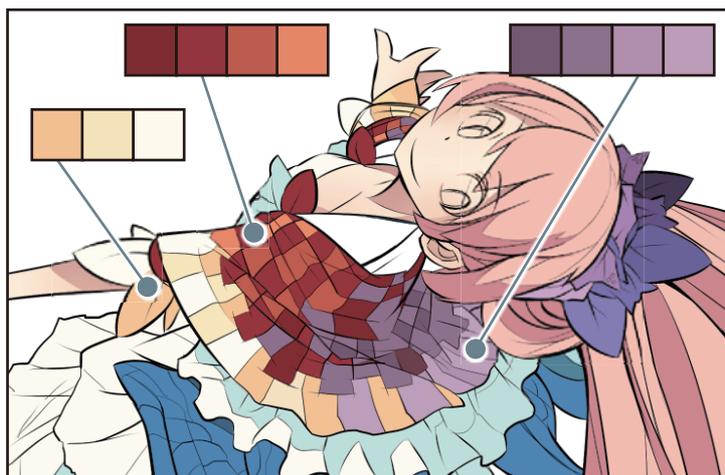
- 4 [カラーサークル] パレットで描画色を選択し、[塗りつぶし] ツールで、ストールにベースとなる色を付けます。



- 5 着色が終わったら、[レイヤー] パレットで、再度「細線」レイヤーを表示します。

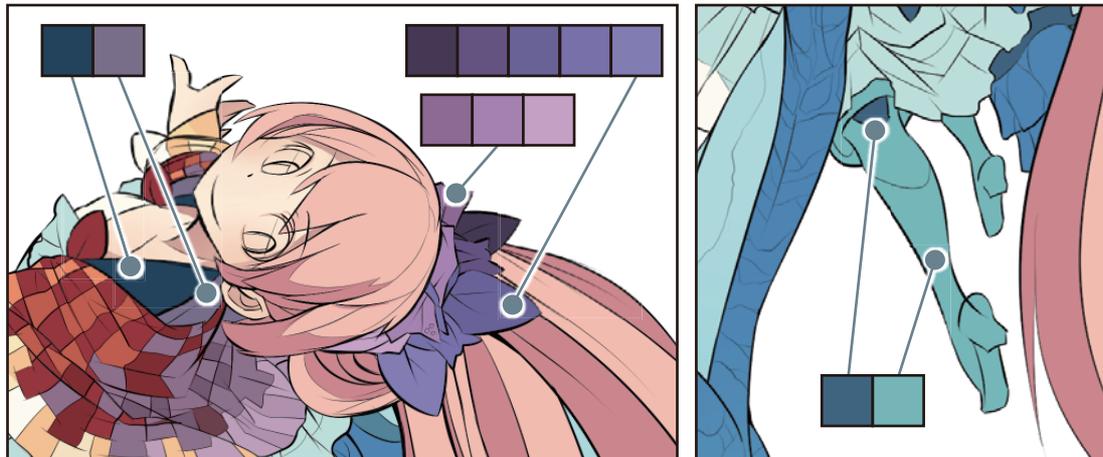


- 6 [カラーサークル] パレットで描画色を選択し、[塗りつぶし] ツールで格子模様にも色を付けていきます。ベースに塗った色を基準に、暗い色、明るい色を配色して、格子模様を着色します。



7 ブーツや髪飾りなど、その他の部分も、[カラーサークル]パレットで描画色を選択し、[塗りつぶし]ツールで着色していきます。

髪飾りは奥に行くにつれて暗い色を塗って、立体感が分かるようにします。



8 [ツール]パレットで[ペン]ツールを選択し、塗り残し部分や、[塗りつぶし]ツールでは塗り分けが処理できない部分を、着色していきます。



9 服に色が入りました。



細部の描き込み

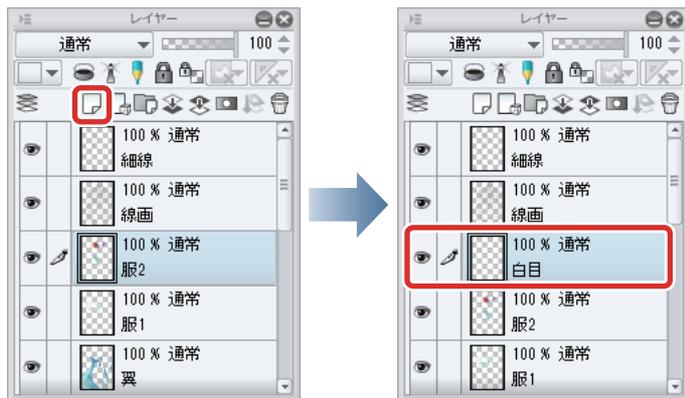
全体に色が入ったので、瞳やハイライトなど、イラストの細部を描画して、キャラクターを仕上げていきます。

瞳の描画（レイヤーの結合）

瞳のパーツごとにいくつかのレイヤーに分けて描画し、最後にレイヤーを結合します。

白目の描画

- 1 [レイヤー]パレットの[新規ラスタレイヤー]をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「白目」に変更します。



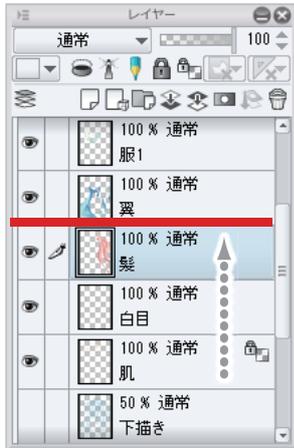
- 2 [レイヤー]パレットでレイヤーの重ね順を変更します。

[レイヤー]パレット上で「白目」レイヤーをドラッグして、「肌」レイヤーの1つ上の位置に重ね順を変更します。



iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリッブをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『[Tips : iPadでレイヤーを移動できない場合](#)』を参照してください。

さらに、「髪」レイヤーを「白目」レイヤーの上に移動します。これにより、目のレイヤーが髪より下になるので、前髪が目にかかっている部分の範囲を気にせずに描画できます。



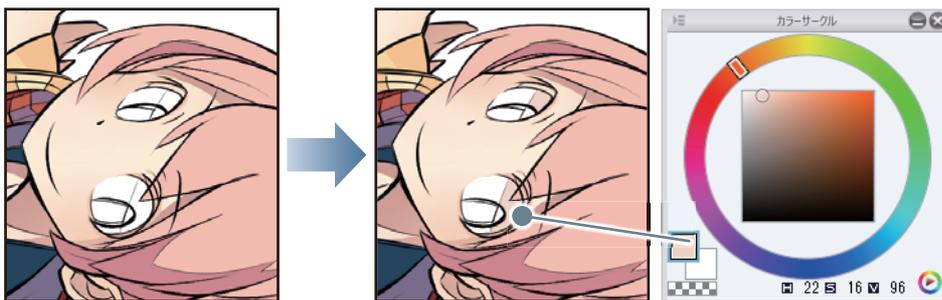
- 3** [ツール] パレットから [ペン] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [G ペン] を選択します。



- 4** [カラーサークル] パレットで白色を選択し、[ペン] ツールで白目の部分を着色します。



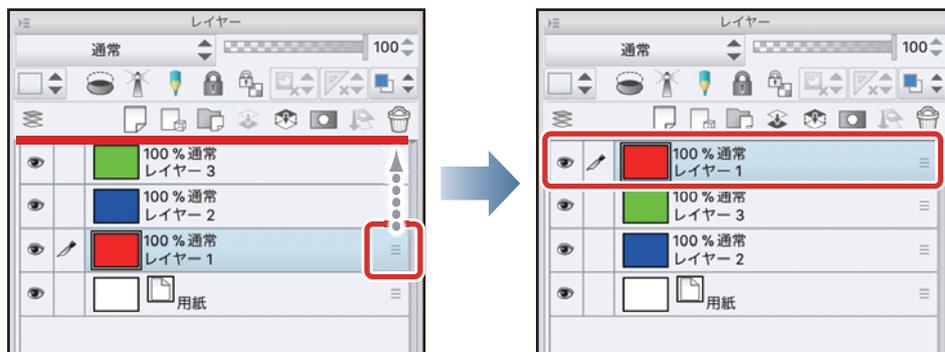
- 5** [カラーサークル] パレットで白よりも少し暗い色を選択し、[ペン] ツールで影になる部分を着色します。



Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合

レイヤーの重ね順を変更するなどの理由で、[レイヤー]パレットのレイヤーを移動したい場合、レイヤーを移動したい位置までドラッグ&ドロップします。

iPad をお使いの場合は、[レイヤー]パレット右側にあるグリップをドラッグ&ドロップすると、移動できます。

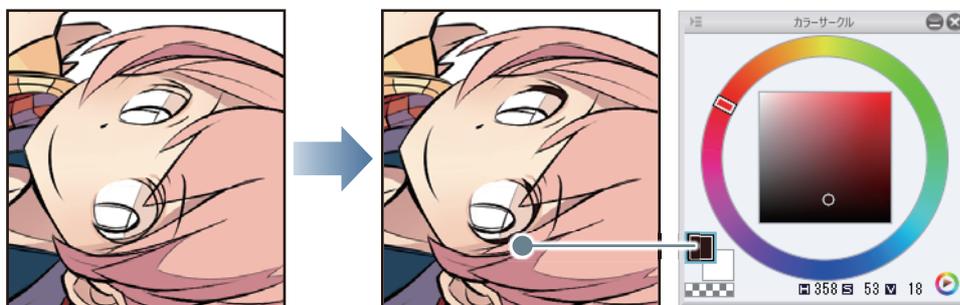


まつ毛の描画

- 1** [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「まつ毛」に変更します。

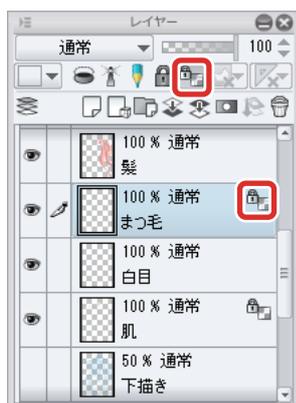


- 2** [カラーサークル] パレットで濃い茶色を選択し、[ペン] ツールでまつ毛の部分を着色します。

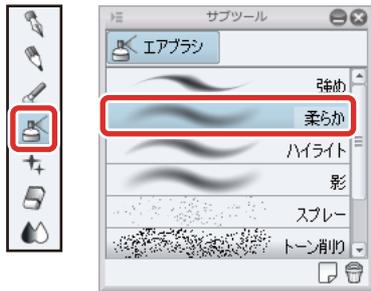


このままでは少しまつ毛の色が強すぎるので、一部を [エアブラシ] ツールで薄い色にぼかします。

- 3** [レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をクリックします。



- 4 [ツール] パレットから [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [柔らか] を選択します。



- 5 [エアブラシ] ツールのブラシサイズを調節します。

[ツールプロパティ] パレットで調整するか、[ブラシサイズ] パレットからサイズを選択します。



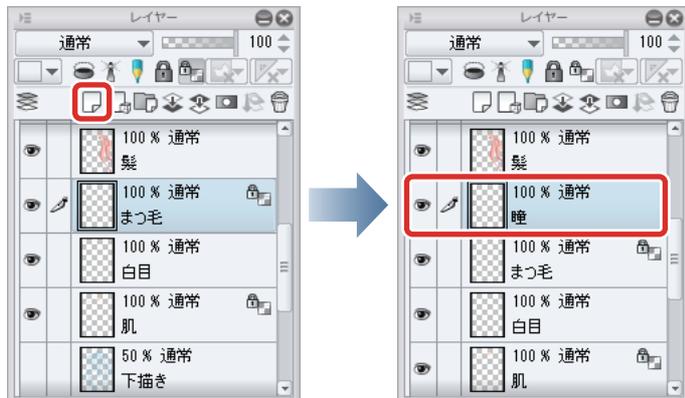
- 6 [カラーサークル] パレットで少し薄い茶色を選択し、[エアブラシ] ツールでまつ毛の上側をなぞり、グラデーションをつけます。

[透明ピクセルをロック] に設定されているので、まつ毛の範囲からはみ出さずに色を変えられます。



瞳の描画

- 1** [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「瞳」に変更します。



「瞳」レイヤーは、「白目」レイヤーよりも上にくるようにします。「白目」レイヤーの方が上になっている場合、[レイヤー]パレット上で「瞳」レイヤーをドラッグして、「白目」レイヤーより上の位置に重ね順を変更します。



iPad をお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは「[白目の描画](#)」の「[Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合](#)」を参照してください。

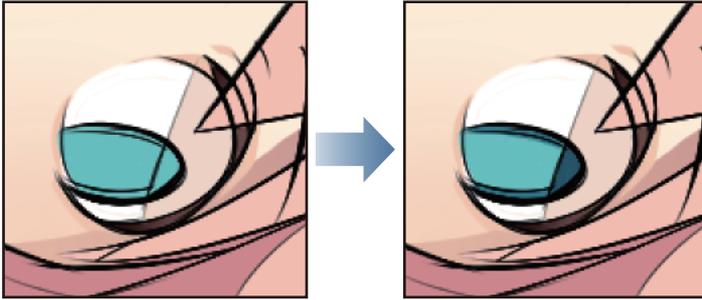
- 2** [ツール] パレットから [ペン] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [G ペン] を選択します。



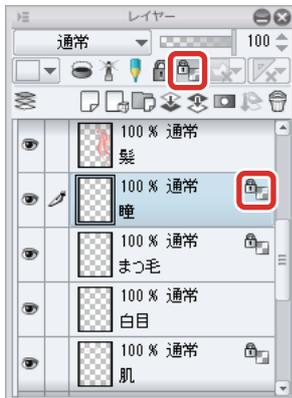
- 3** [カラーサークル] パレットで水色を選択し、[ペン] ツールで瞳の部分を着色します。



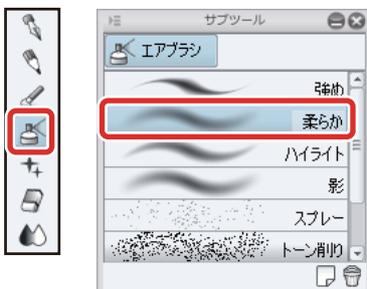
- 4 [カラーサークル] パレットで瞳の基本色よりも少し暗い色を選択し、[ペン] ツールで瞳の暗い部分を着色します。



- 5 [レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をクリックします。

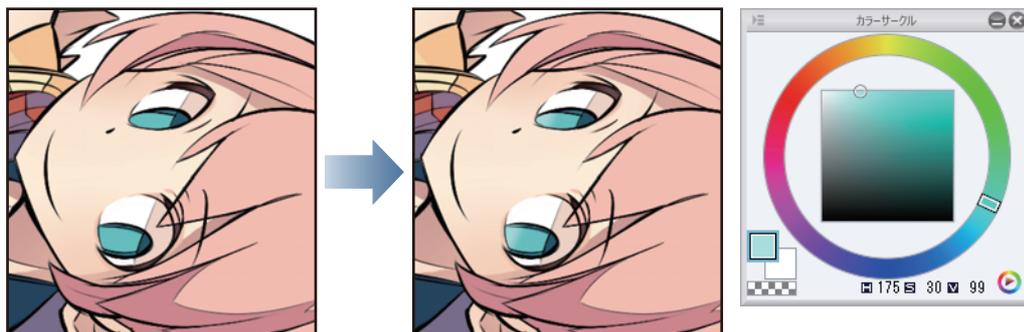


- 6 [ツール] パレットから [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [柔らか] を選択します。



- 7 [エアブラシ] ツールのブラシサイズを調節します。
[ツール] プロパティで調整するか、[ブラシサイズ] からサイズを選択します。

- 8** [カラーサークル] パレットで少し明るい水色を選択し、[エアブラシ] ツールで瞳の下側に明るい色のグラデーションをつけます。



レイヤーの結合

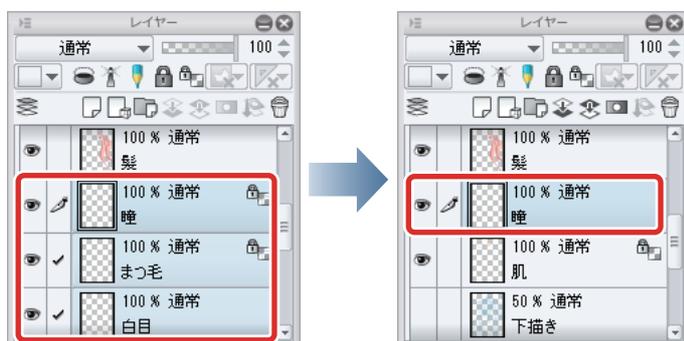
描画手順の都合で瞳を描画するレイヤーが3つに増えてしまったので、管理しやすいように1つのレイヤーに結合します。

- 1** [レイヤー] パレットで「白目」レイヤーと「まつ毛」レイヤーの左部分をクリックして、チェックをオンにします。「瞳」レイヤーと「白目」、「まつ毛」レイヤーが複数選択された状態にします。



- 2** [レイヤー] メニュー→[選択中のレイヤーを結合] を実行します。

「瞳」レイヤーと、「まつ毛」レイヤー、「白目」レイヤーが1枚のレイヤーに結合されます。レイヤー名は、現在選択中の「瞳」レイヤーのものになります。

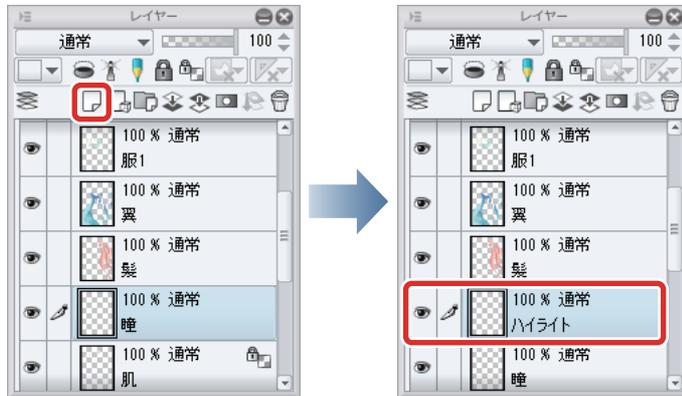


レイヤーが増えすぎた場合や、すでに描画が終わったレイヤーなどを結合して整理できます。ただし、一度結合してしまったレイヤーは、[取り消し] 以外では元に戻せません。

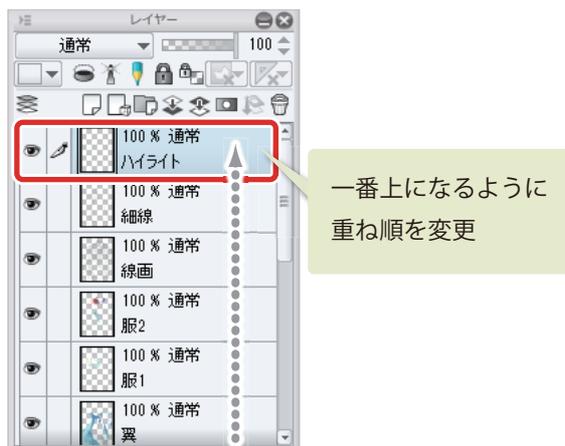
ハイライトの描画

最後に全体にハイライトを入れて立体感を強調します。より光っているように見せるため、ハイライトのレイヤーは線画よりも上に配置します。

- 1 [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「ハイライト」に変更します。



- 2 [レイヤー] パレットで「ハイライト」レイヤーをドラッグし、線画など、すべてのレイヤーの一番上に来るように移動します。



iPad をお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは「[細部の描き込み](#)」→「[瞳の描画 \(レイヤーの結合\)](#)」→「[白目の描画](#)」の「[Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合](#)」を参照してください。

- 3 [ツール] パレットから [ペン] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [G ペン] を選択します。

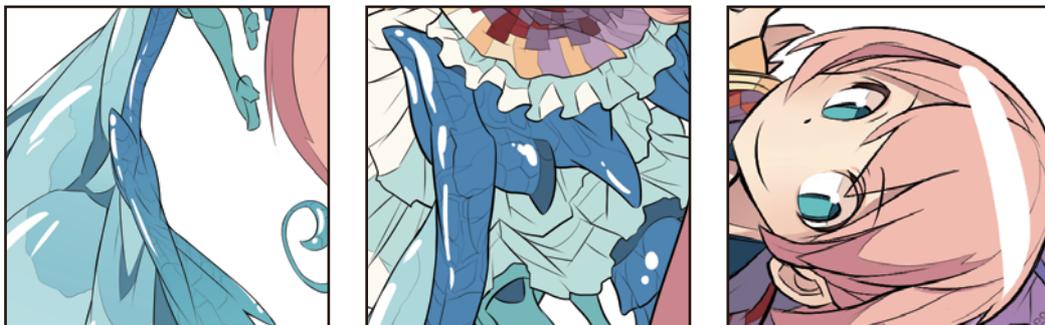


4 [ペン] ツールのブラシサイズを調節します。

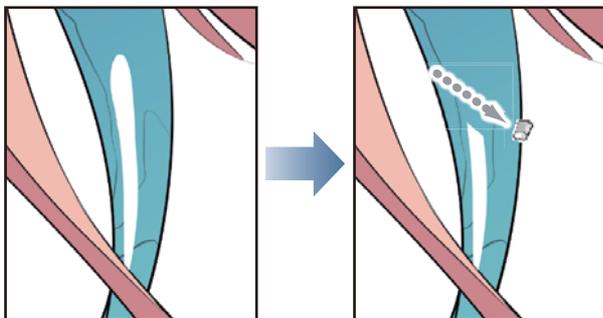
[ツール] プロパティで調整するか、[ブラシサイズ] からサイズを選択します。ペンツールの筆圧を活かして塗れるよう、少し太めに設定します。



5 [カラーサークル] パレットで白色を選択し、ブラシサイズを適宜調節しながら、翼や髪にハイライトを描画していきます。



6 間違えた部分や、大きく塗りすぎた部分は、[消しゴム] ツールで形を整えます。



7 ハイライトの描画が終わったら、キャラクターの基本的な着色は完成です。



イラストの保存

完成したイラストのデータを、[ファイル]メニュー→[保存]で保存します。

作成したレイヤーを維持してデータを保存するには、「CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip)」で保存します。

iPad 版をお使いの場合は、[保存]を選択すると、自動的に保存されます。ファイル名を変更したい場合は、[ファイル]メニュー→[別名で保存]を選択してください。



ここまでは基本的な機能を利用して、キャラクターの彩色を行いました。比較的平坦な塗り方のアニメ調のイラストは、ここまでの機能だけで、描画できます。

応用編では、CLIP STUDIO PAINT の機能を利用して、さらに質感を加えたイラストに仕上げていきます。

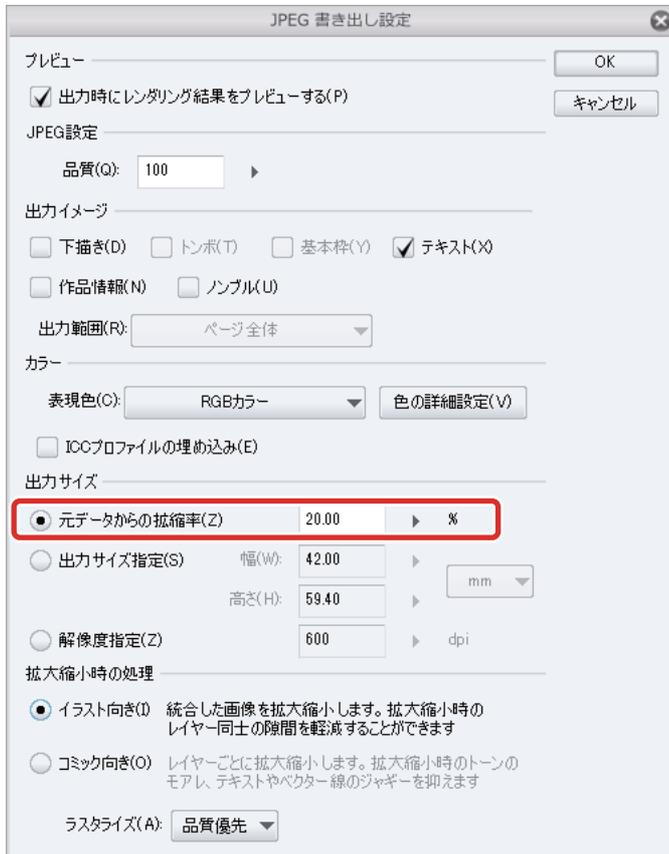


保存したファイルを開くには、[ファイル]メニュー→[開く]を選択します。

Tips: ファイルの保存形式について

作成したイラストを WEB などで公開する場合は、[ファイル]メニュー→[画像を統合して書き出し]から、JPEG 形式や PNG 形式のファイルで保存します。

作例の様に A4 サイズ、350dpi のキャンバスは、そのままのサイズで WEB に公開するには大きすぎるので、[書き出し設定]ダイアログで縮小して書き出します。[出力時にレンダリング結果をプレビューする]のチェックをオンにすると、書き出し後のサイズなどをプレビューで確認できます。



CLIP STUDIO PAINT でイラストを描 いてみよう応用編

ここでは「基本編」で作成したイラストデータに加筆して、背景の作成やイラストに質感を加える方法を解説します。

イラスト制作の流れ・応用編

ここでは以下のような流れでイラストを描いていきます。

ブラシタッチや質感の加筆

基本編で作成した塗り分けの範囲を生かし、クリッピングを利用して細部の質感を加えます。



色調の調整

キャラクター全体の色味や明暗を調整します。



仕上げ

素材を利用してイラストの背景を作成し、フィルターでイラストを仕上げます。



このチュートリアルについて

このチュートリアルは、秋津たいらさんの作例を元に、セルシスがスタートアップガイド用に簡略化して再構成したものです。

クリッピングを利用した加筆

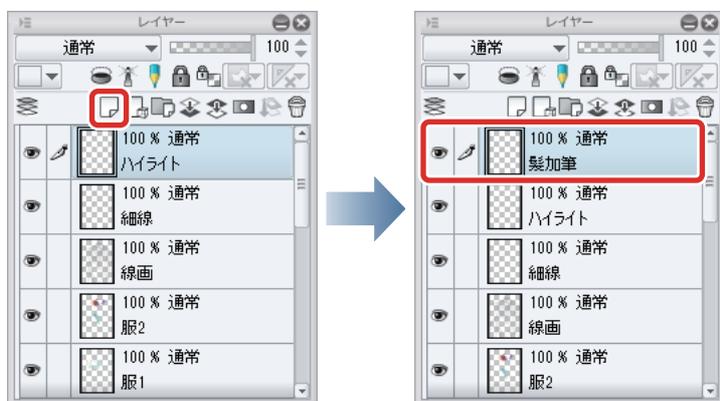
基本編で作成したイラストに、クリッピングの機能を利用して、髪の詳細を加筆していきます。



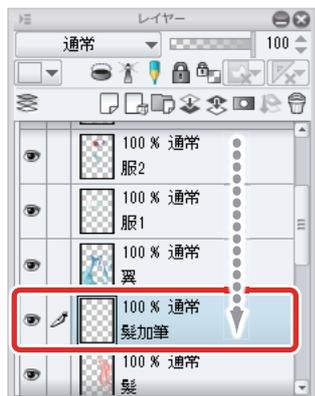
レイヤーの準備 (クリッピングマスクの設定)

新規作成したレイヤーに、[クリッピングマスク]を設定します。

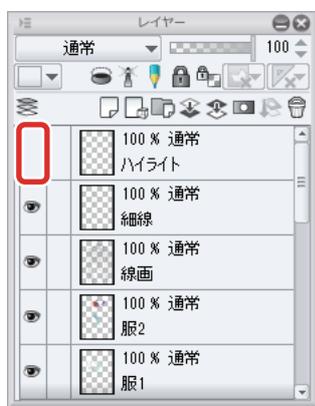
- 1 [レイヤー]パレット→[新規ラスタレイヤー]をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「髪加筆」に変更します。



2 作成した「髪加筆」レイヤーが「髪」レイヤーの一つ上にくるように、[レイヤー]パレットで重ね順を変更します。

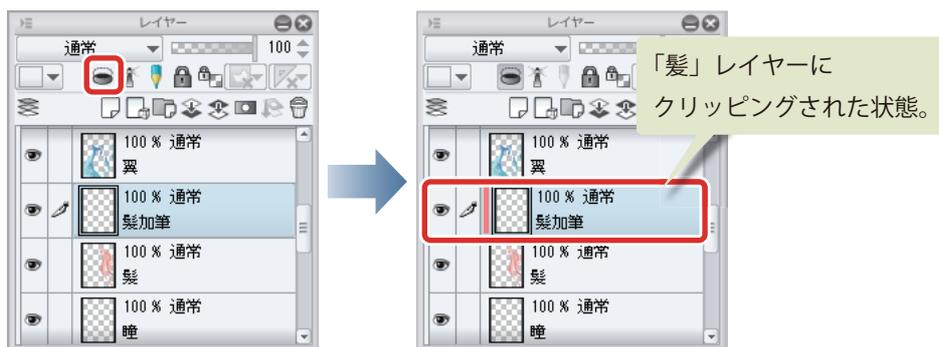


また、着色時に線画が見えやすいように、「ハイライト」レイヤーを非表示にします。



iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリッブをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『細部の描き込み』→『瞳の描画（レイヤーの結合）』→『白目の描画』の『Tips：iPadでレイヤーを移動できない場合』を参照してください。

3 [レイヤー]パレットで「髪加筆」レイヤーを選択した状態で、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。



「髪加筆」レイヤーが「髪」レイヤーにクリッピングされ、サムネイルの横に赤色の縦線が表示されます。

Tips: 下のレイヤーでクリッピングとは

「クリッピング」状態のレイヤーは、1つ下にあるレイヤーの描画範囲を参照し、選択中のレイヤーの表示する領域を制限します。下のレイヤーに何も描かれていない領域（透明ピクセル）には、描画した内容が表示されなくなるので、他のレイヤーの描画範囲内に影を付けたり、加筆したりするときに有効です。なお、クリッピングの参照先になっているレイヤー（下図の例では「髪」レイヤー）を非表示にすると、クリッピング状態のレイヤー（下図の例では「髪加筆」レイヤー）の描画内容も表示されなくなります。

クリッピング前



クリッピング後

**描画ツールの準備**

髪に加筆には、主に [ペン] ツールのサブツール [Gペン]、[筆] ツールの [不透明水彩]、[エアブラシ] ツールの [柔らか] の3つのツールを使用します。[ブラシサイズ] は適宜変更しながら描画していきます。

なめらかなグラデーションを掛ける部分は、[エアブラシ] ツールの [柔らか] を使用します。大きな範囲をぼかすので、ブラシサイズを大きめに設定しておきます。



※[エアブラシ] ツールのみで着色した例



ハッキリとした塗り分けをする部分には、[ペン] ツールの [Gペン] を使用します。彩色に使用するので、ブラシサイズは少し大きめに設定します。



※[ペン] ツールのみで着色した例



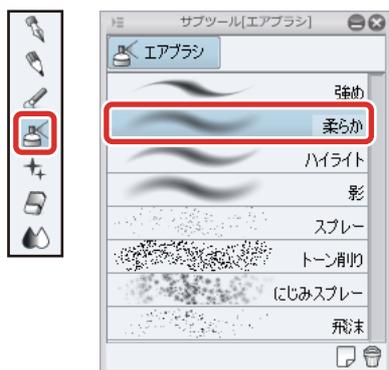
[筆] ツールの [不透明水彩] は、比較的ハッキリとした塗り分けになりますが、筆圧によって色の濃さが変わり、すでに塗ってある下地の色と混色するので、[ペン] ツールよりも少し柔らかい印象になります。混色による塗りムラができるので、意図的にブラシタッチも残せます。



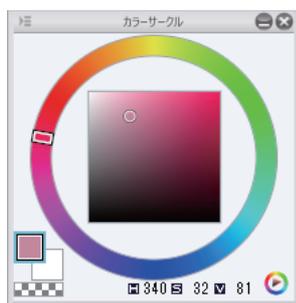
影の加筆 1

表現したいタッチによってツールを使い分けながら、髪に加筆していきます。

- 1 [ツール] パレットで [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [柔らか] を選択します。



- 2 [カラーサークル] パレットで、髪の影色よりも少し紫に近い色を取得します。



[スポイト] ツールを使用して、髪の影色を取得してから [カラーサークル] パレットで色を変えるとわかりやすいです。

- 3** ブラシサイズを大きめにした[エアブラシ]ツールのサブツール[柔らか]で、髪の毛の曲線を意識しながら全体的にグラデーションを付けていきます。



[クリッピング]されているので、髪の毛の範囲外に描画した部分は表示されません。

- 4** 髪の毛の束などを表現するために境界線をハッキリ出したい部分は、[ペン]ツールで加筆したり、[消しゴム]ツールで消したりして、メリハリをつけます。



クッキリとした輪郭を出したい部分は [ペン] を使用

- 5** メリハリをつけた境界線を滑らかにしたい部分は、[不透明水彩]で境界をなじませます。



[不透明水彩]を使用した箇所

Tips: 透明色の使用

描画色を [透明色] に設定すると、使用中の描画ツールのタッチで描画内容を消したり、薄くしたりできます。[消しゴム]ツールと使い分けすることで、イラストの修正をスムーズに行えます。



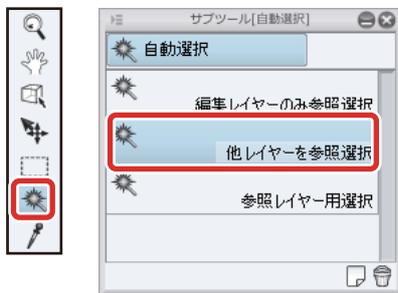
影の加筆 2

髪影部分に、さらに紫色を塗り重ねて、色に深みを出していきます。クリッピングの範囲よりも、さらに限定した部分からはみ出さずに描画したい場合は、[自動選択] ツールなどで選択範囲を作成して、選択範囲の内部に描画していきます。

1 [カラーサークル] パレットで、紫色を選択します。



2 [ツール] パレットで、[自動選択] ツール→ [他レイヤーを参照選択] を選択します。



3 キャンバスの描画したい部分をクリックして選択します。

まとめて塗りたい部分は、[Shift] キーを押しながらキャンバスをクリックして、追加選択します。



- 4 [筆] ツールのサブツール [不透明水彩] で、色の濃さ(混色の度合い)を筆圧で、調節しながら描画していきます。



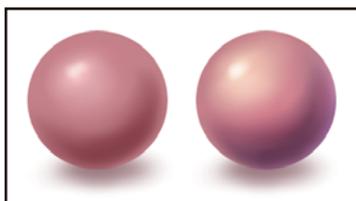
描画が終わったら、[選択範囲]メニュー→[選択を解除]で選択範囲を解除します。

- 5 同様の手順で少しずつ描画色を調整しながら、他の部分も着色していきます。



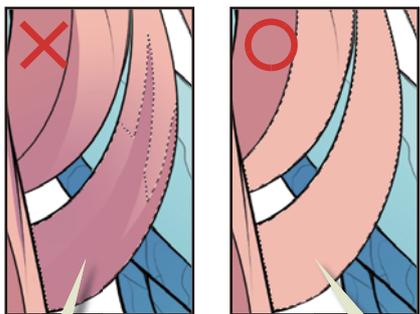
Tips: 深みのある色にするには

手法のひとつとして、完全に同系色だけで明暗をつけるのではなく、色相を変えた近似色を加えることで、深みのある色使いになります。また、環境光や周囲の物体からの映り込み(反射光)を意識して、混色して画面全体の色を馴染ませる手法もあります。



Tips : 選択範囲がうまく作成できない場合

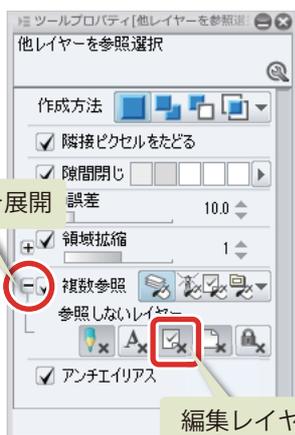
[自動選択] ツールのサブツール [他レイヤーを参照選択] は現在描画中のレイヤーの内容も参照してしまいます。そのため、すでに描画してある部分を、うまく選択できない場合があります。この場合、一時的に不要なレイヤーを非表示にしてから、選択範囲を作成します。下図の例では、描画中の「髪加筆」レイヤーを非表示にしています。



すでに塗ってある部分も参照してしまうため不完全な選択範囲

一時的にレイヤーを非表示にして選択範囲を作成

[自動選択] ツールの [ツールプロパティ] パレットで、編集レイヤーを参照しない設定にすることもできます。



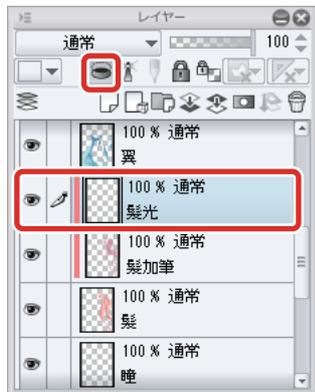
クリックして項目を展開

編集レイヤーを参照しない

ハイライトの加筆

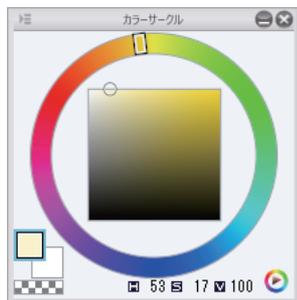
影の面積が増えると少し暗い印象になるので、レイヤーを追加し、明るい部分を描き加えてバランスをとります。

- 1 [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤーを作成します。
作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「髪光」に変更します。
- 2 「髪光」レイヤーを選択した状態で、[レイヤー] パレットの [下のレイヤーでクリッピング] をクリックします。



「髪光」レイヤーと「髪加筆」レイヤーが「髪」レイヤーにクリッピングされ、サムネイルの横に赤色の縦線が表示されます。この場合、「髪光」レイヤーは 1 つ下の「髪加筆」レイヤーではなく、「髪」レイヤーの描画範囲にクリッピングされます。

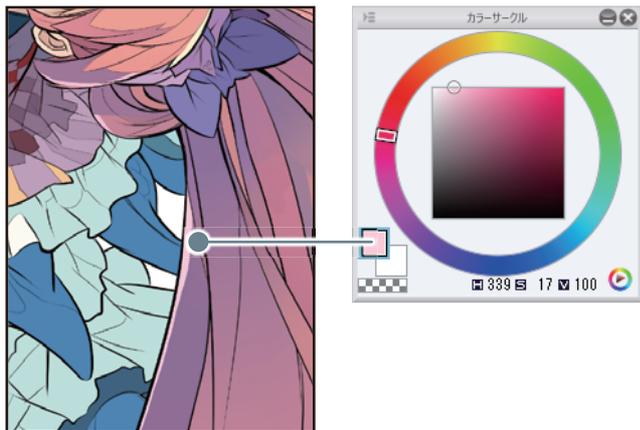
- 3 [カラーサークル] で、少し黄色がかった白を選択します。



- 4 [ペン] ツールのサブツール [G ペン] で、髪の毛の流れに沿ってハイライトを入れます。



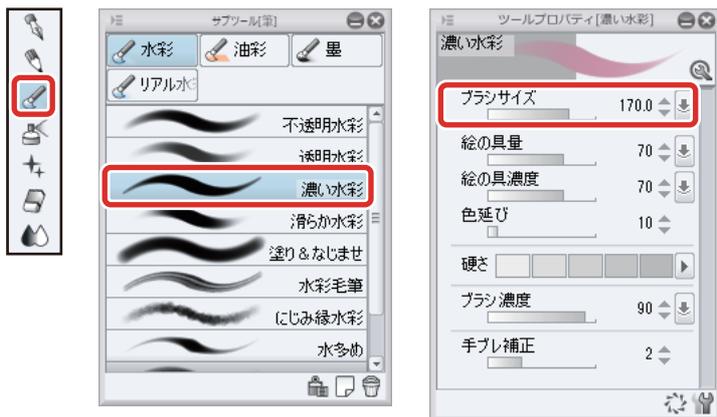
5 影になっている部分にも照り返しの光を意識して、明るい紫でハイライトを入れます。



反射光の加筆

髪に、翼からの反射光の青色を着色します。写実的に映り込みを描写するというよりも、全体で絵を見たときに、髪の色が浮かないようにする効果を狙って加筆します。

1 [ツール] パレットで [筆] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [濃い水彩] を選択します。
[ツールプロパティ] パレットなどで、ブラシサイズを「170」程度に設定します。



2 [カラーサークル] パレットで水色を選択し、「髪光」レイヤーに描画します。

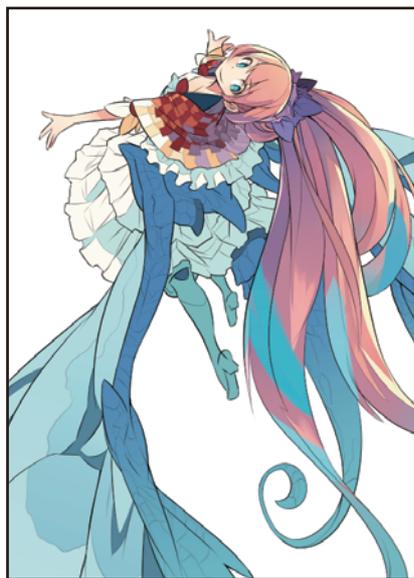


- 3** これまでと同様に、柔らかくぼかす部分は、[エアブラシ] ツールの [柔らか] を使用して着色します。



滑らかなグラデーションは
[エアブラシ] を使用

- 4** 髪の毛の加筆が終わりました。



レイヤーの合成モードを利用した加筆

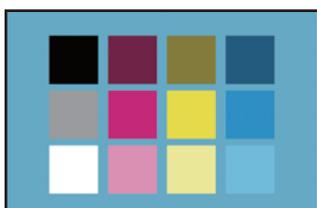
レイヤーの[合成モード]を利用して、服に影を付けていきます。レイヤーの[合成モード]を変更すると、下のレイヤーと色が重ね合わさった部分にさまざまな効果をかけられます。



【レイヤーの合成モード】について詳しくは [「CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド」](#) → 「レイヤーパレット」 → 「レイヤーの操作」 → 「合成モードを設定する」を参照してください。

合成モード「乗算」を利用した影の描画

[合成モード]を[乗算]に設定したレイヤーを使用して、影を付けていきます。[乗算]のレイヤーに描画した内容は下のレイヤーの色と掛け合わせて、より暗い色で合成されるので、影を付けるのに適しています。完全な白を描画した場合は変化がなく、色が濃くなるほどにより暗い色に合成されます。



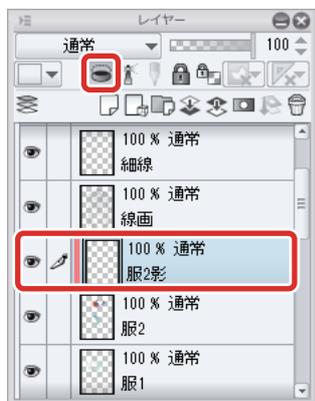
合成モード：通常



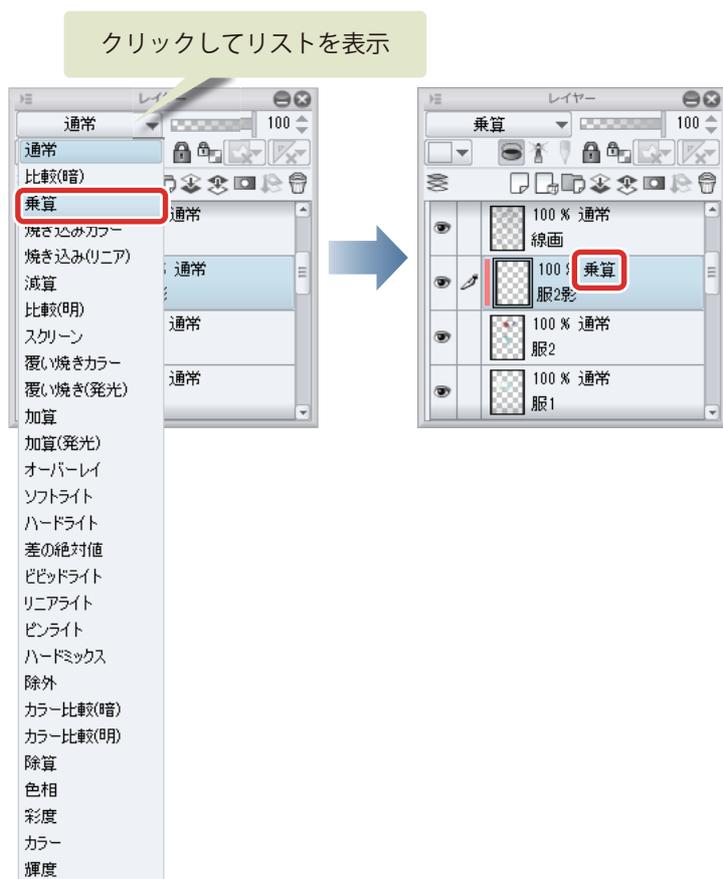
合成モード：乗算

レイヤーの準備

- 1 「レイヤー」パレットで「服2」レイヤーを選択した状態で、[新規ラスタレイヤー]をクリックします。
作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「服2影」に変更します。
- 2 「服2影」レイヤーを選択した状態で、[レイヤー]パレットの[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。

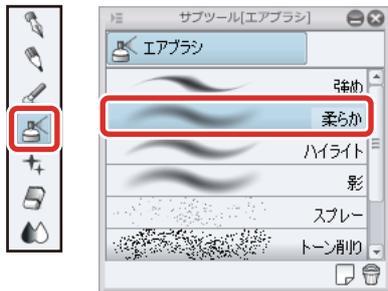


3 「服2影」レイヤーの[合成モード]を[乗算]に設定します。

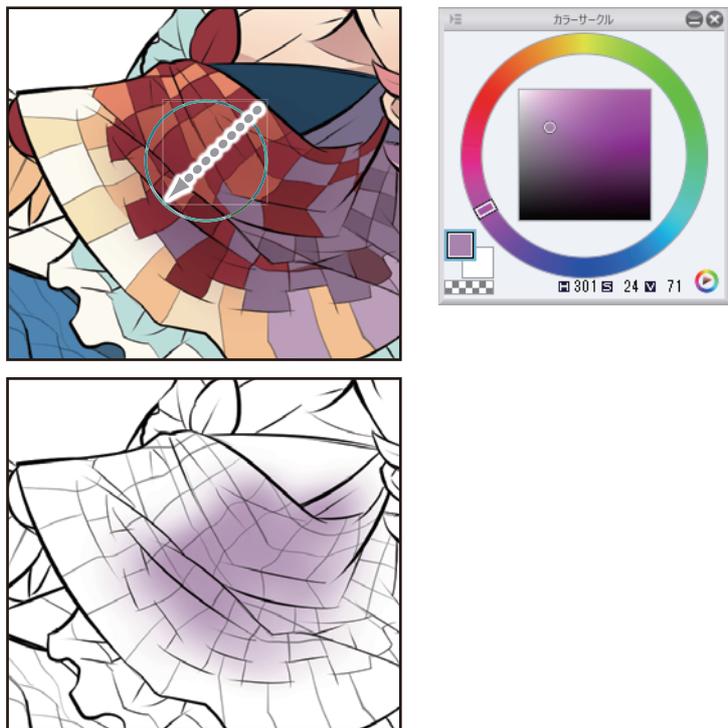


影の描画

- 1 [ツール]パレットで[エアブラシ]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[柔らか]を選択します。



- 2 ストール全体の形（丸み）を意識して、薄い紫色で影のグラデーションを描画します。

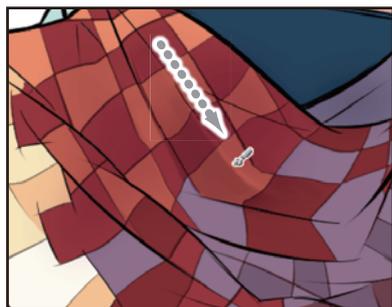


※線画に通常合成で表示した例

- 3 [ツール]パレットで[筆]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[不透明水彩]を選択します。

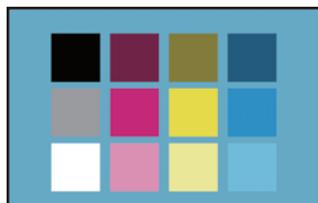


4 ストールのシワに沿って、ハッキリとした境界の影を入れます。

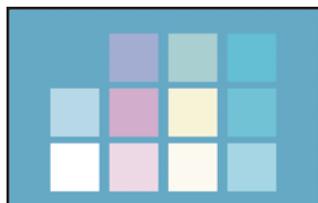


合成モード「スクリーン」を利用した明るい部分の描画

[合成モード]を[スクリーン]に設定したレイヤーを利用して、明るくしていきます。[スクリーン]のレイヤーに描画した内容は下のレイヤーよりも明るい色で合成されるので、ハイライトや、明るい部分を表現するのに適しています。完全な黒を描画した場合は変化がなく、明るい色になるほど、より明るく合成されます。



合成モード：通常



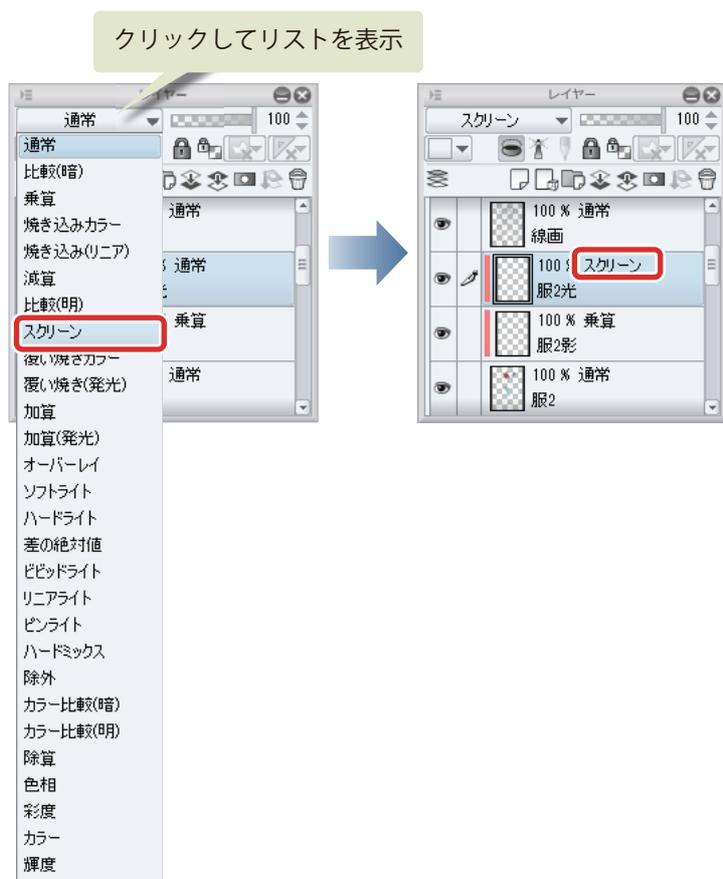
合成モード：スクリーン

レイヤーの準備

- 1 [レイヤー]パレットで「服2影」レイヤーを選択した状態で、[新規ラスタレイヤー]をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「服2光」に変更します。
- 2 [レイヤー]パレットで「服2光」レイヤーを選択した状態で、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。

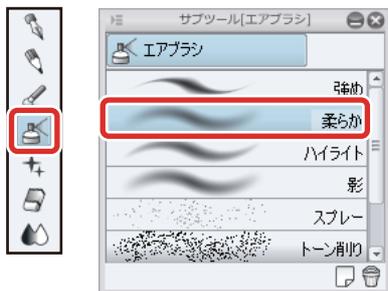


3 [レイヤー] パレットで、「服 2 光」レイヤーの [合成モード] を [スクリーン] に設定します。

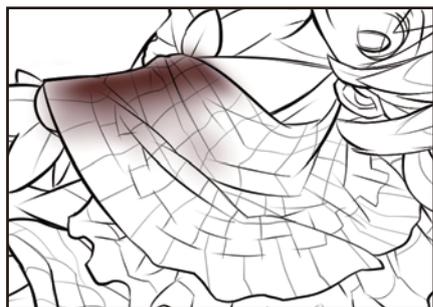
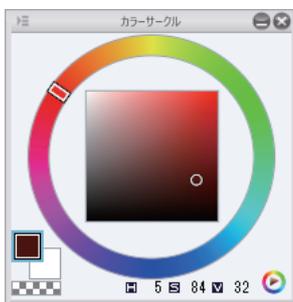
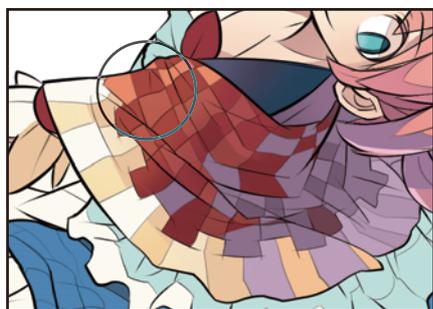


明るい部分の描画

- 1 [ツール]パレットで[エアブラシ]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[柔らか]を選択します。

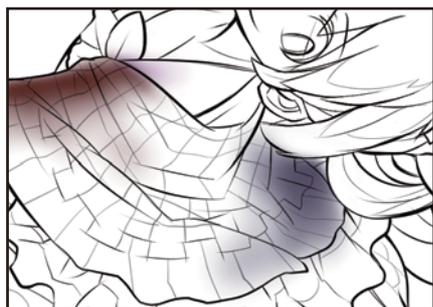


- 2 [カラーサークル]パレットで暗い赤を選択し、[エアブラシ]ツールで左肩付近に暗い赤色で着色します。描画した色は暗い色ですが、[合成モード]がスクリーンなので、元の色より少し明るくなります。



※線画に通常合成で表示した例

3 [カラーサークル] パレットで暗い紫を選択し、右肩の部分にも薄く着色します。



※線画に通常合成で表示した例

4 ストールの着色が終わりました。



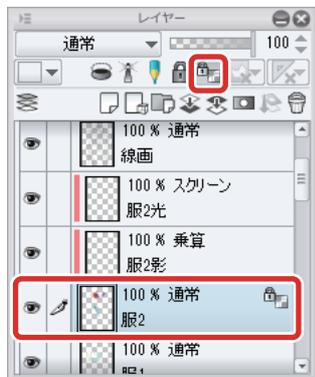
レイヤーの合成モードを利用すると、下地の色を生かして明るくしたり、暗くしたり、色味を加えることができます。作例のストールのような、模様のある部分の陰影付けには特に有効です。

その他の部分の加筆

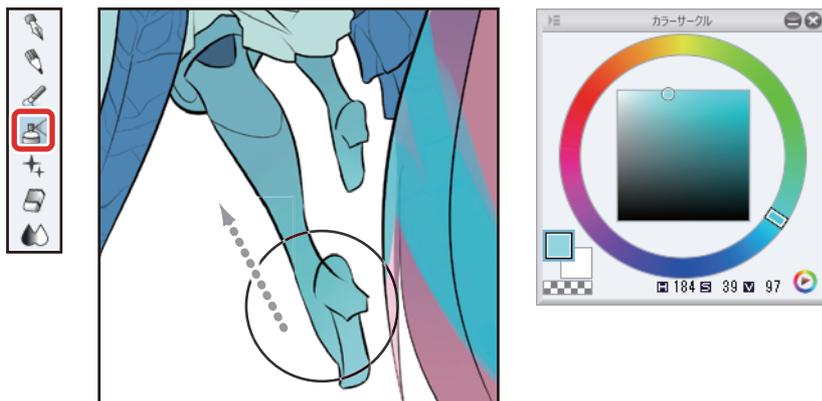
ブーツの着色

「服 2」レイヤーに含まれるブーツの部分にも、加筆していきます。この部分には、複雑な塗り分けは必要ないので、「服 2」レイヤーに直接描画します。

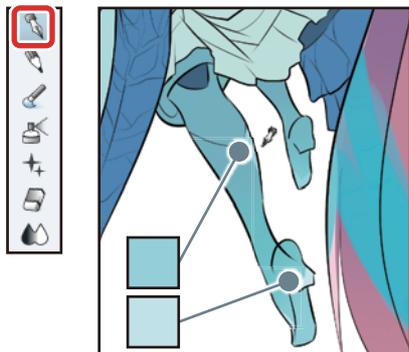
- 1 [レイヤー] パレットで「服 2」レイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック] をクリックします。



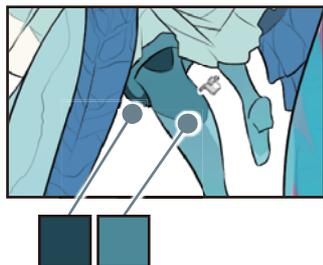
- 2 [エアブラシ] ツールのサブツール [柔らか] で、つま先側から水色でグラデーションを描き加えます。



- 3 [ペン] ツールの [Gペン] で、ハイライトを加筆します。



- 4** [塗りつぶし] ツールのサブツール [他レイヤーを参照] で、スカートの影になる部分を少し濃い色で塗りつぶします。



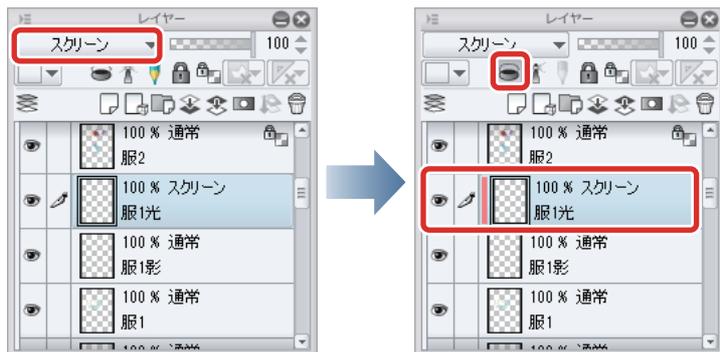
- 5** ブーツの着色が終わりました。



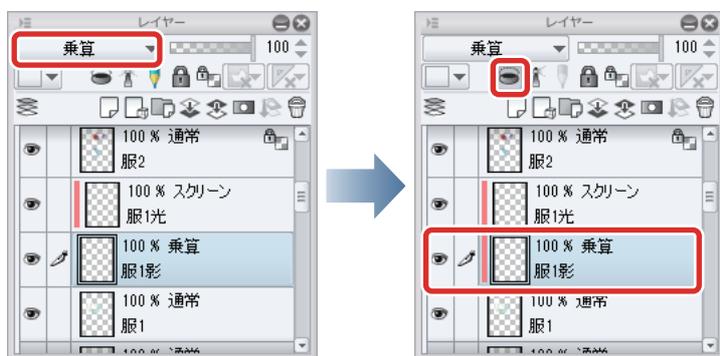
服の着色

「服1」レイヤーに描画した部分にもレイヤーを追加して、明暗のグラデーションを加筆していきます。

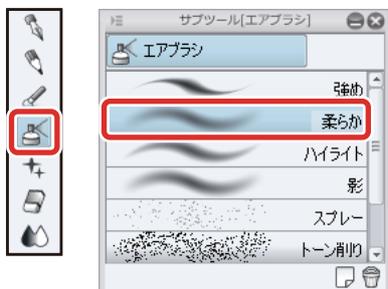
- 1 [レイヤー] パレットで「服1」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー作成]を2回クリックします。
ラスタレイヤーが2枚作成されます。
- 2 作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、それぞれレイヤー名を「服1光」「服1影」に変更します。
レイヤーの重ね順は上から「服1光」「服1影」「服1」の順になるようにします。
- 3 [レイヤー] パレットで「服1光」レイヤーを選択します。レイヤーの[合成モード]を[スクリーン]に変更し、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。



- 4 [レイヤー] パレットで「服1影」レイヤーを選択します。レイヤーの[合成モード]を[乗算]に変更し、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。



- 5 [ツール] パレットで[エアブラシ]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[柔らか]を選択します。

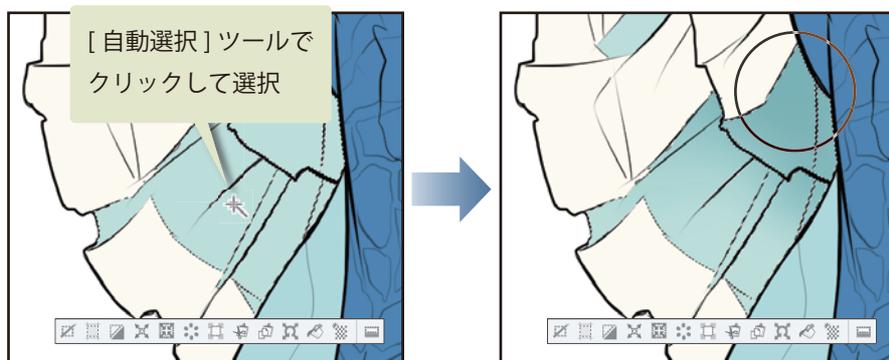


6 [カラーサークル] パレットで、薄い水色を選択します。



7 「服 1 影」を選択し、[エアブラシ] ツールで、影色部分にグラデーションを加筆します。

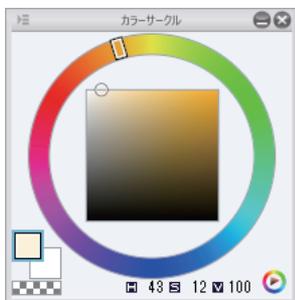
白地と影色が隣接した部分は、[自動選択] ツールのサブツール [他レイヤーを参照選択] で選択範囲を作成してから [エアブラシ] ツールで描画します。



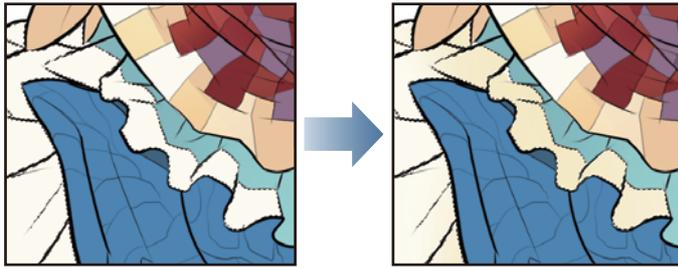
描画し終わったら、[選択範囲] メニュー → [選択を解除] で選択範囲を解除します。
境界がはっきりしている部分は、[ペン] ツールで描画します。



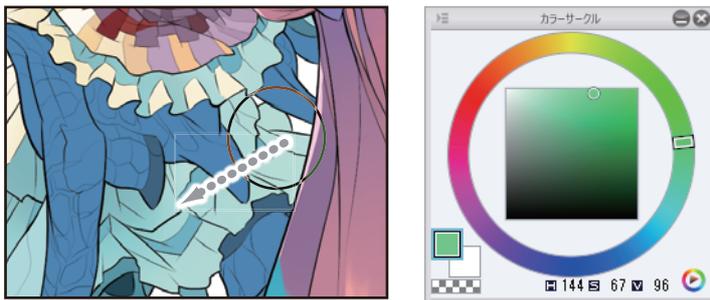
8 影色部分の加筆が終わったら、[カラーサークル] パレットで薄い黄色を選択します。



9 [エアブラシ] ツールで白地の部分に着色します。



10 影部分の加筆が終わったら、「服 1 光」レイヤーを選択し、[エアブラシ] ツールで、照り返しで明るくなる部分に加筆します。



※線画に通常合成で表示した例

11 服の加筆が終了しました。

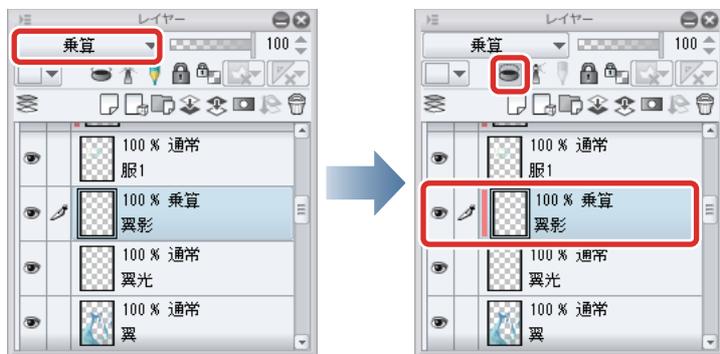


翼の加筆

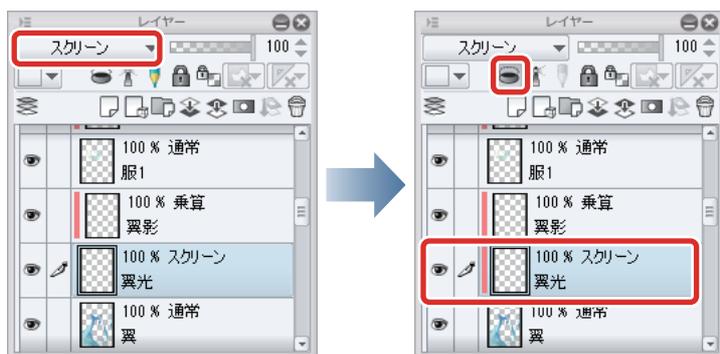
レイヤーをさらに追加して、翼に光沢感を付けていきます。

レイヤーの準備

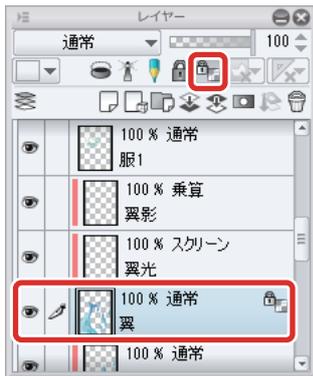
- 1 [レイヤー] パレットで「翼」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー作成] を 2 回クリックします。
ラスタレイヤーが 2 枚作成されます。
- 2 作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、それぞれレイヤー名を「翼影」「翼光」に変更します。
レイヤーの重ね順は、作業手順を考慮して上から「翼影」「翼光」「翼」の順になるようにします。作例では、下のレイヤーから順に加筆していきます。
- 3 [レイヤー] パレットで「翼影」レイヤーを選択します。レイヤーの [合成モード] を [乗算] に変更し、[下のレイヤーでクリッピング] をクリックします。



- 4 [レイヤー] パレットで「翼光」レイヤーを選択します。レイヤーの [合成モード] を [スクリーン] に変更し、[下のレイヤーでクリッピング] をクリックします。



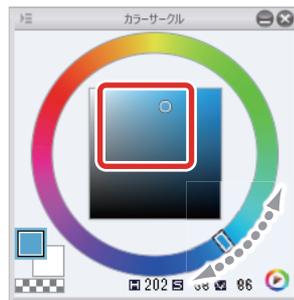
- 5** [レイヤー] パレットで「翼」レイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック] をクリックします。



下地の塗り分け

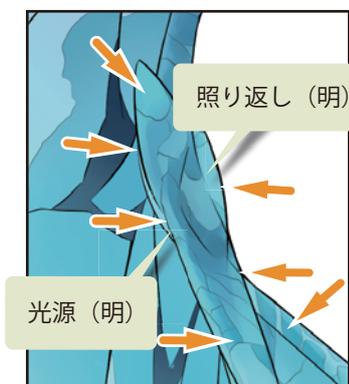
影になる部分やパーツの立体感を意識して明暗の濃淡を付けます。また、色味が単調な部分少し色相を変えた色を加えて深みを出します。

- 1** [塗りつぶし] ツールのサブツール [他レイヤーを参照] を選択し、青色を中心に色の濃淡をつけて、翼の模様を大まかに塗りつぶします。

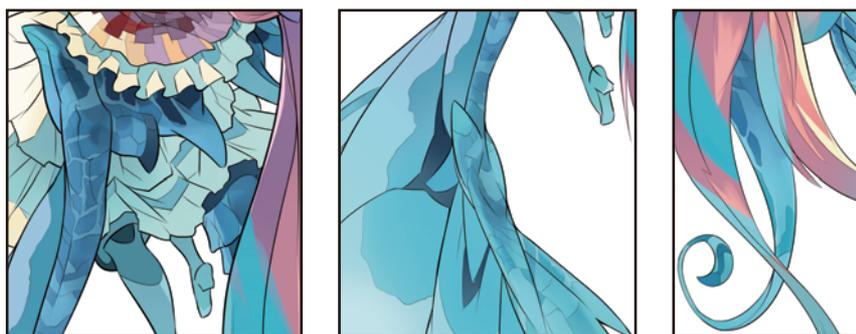


- 2** 細かい部分は、[筆] ツールのサブツール [不透明水彩] などで描き加えます。

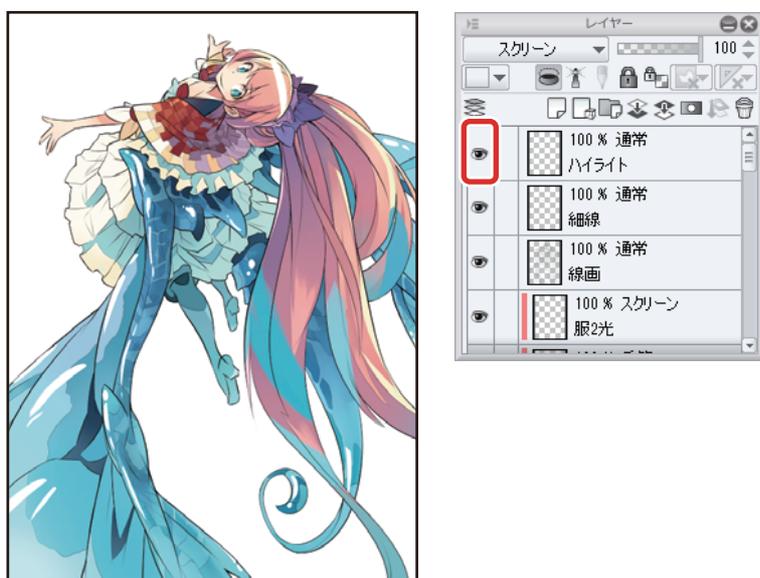
影になる部分や、パーツの中心部の色が濃くなるように加筆します。



また、翼の先端に向かうほど明るい水色になるように色味を少しずつ変えてグラデーションを付けていきます。



- 3** 翼の模様の下地が塗り終わったら、[レイヤー]パレットで非表示にしていた「ハイライト」レイヤーを表示します。

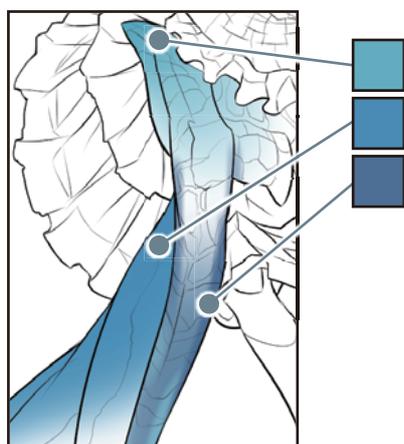
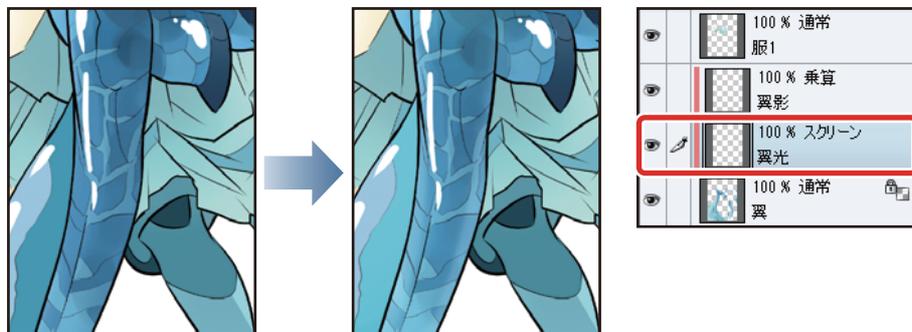


この作例では、先にハイライトを描画していますが、次項のように、質感を加筆する場合は、質感に合わせながら、ハイライトの描画や調整を行うと効果的にハイライトを付けられます。

質感の加筆

透明感や光沢感を表現するために、[エアブラシ]ツールのサブツール[柔らかか]などを使用して、明暗を強調していきます。

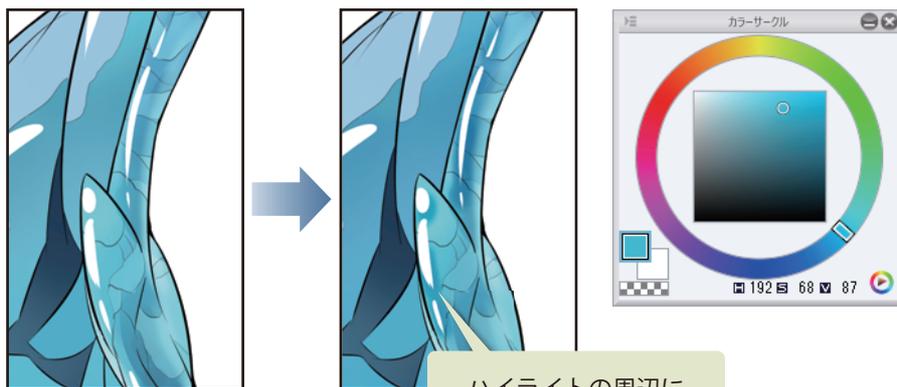
- 1 [レイヤー]パレットで「翼光」レイヤーを選択し、パーツ周辺部の明るさを強調するように色を加えます。



※線画に通常合成で表示した例

- 2 「翼影」レイヤーを選択し、ハイライトの付近に、さらに濃い色を加えてコントラストを強めます。

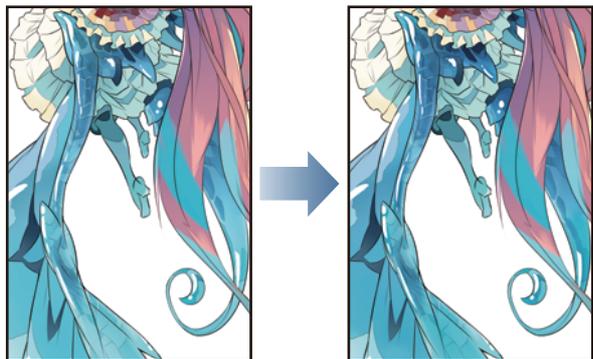
明るい部分と暗い部分のコントラストが強いほど、素材の光沢感が表現できます。



ハイライトの周辺に
さらに濃い色を塗る

3 これらの手順を繰り返して、翼の質感を描画していきます。

明るくしたい部分は「翼光」レイヤーに、暗くしたい部分は「翼影」レイヤーに描き加えて調整していきます。



模様の追加

[エアブラシ] ツールのサブツール [飛沫] を利用して、翼にランダムな模様を加えます。



[エアブラシ] ツールの [飛沫] 以外にも、[デコレーション] ツールなど、さまざまな模様を描画できるブラシがあります。

1 [ツール] パレットで [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットで [飛沫] を選択します。

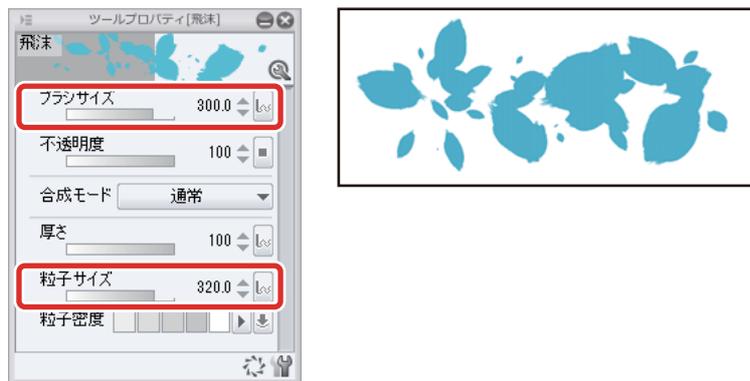


[飛沫] は初期設定で使用すると、不均一な粒子がランダムで散布されるツールです。作例では、設定を変更して翼の模様を使用します。

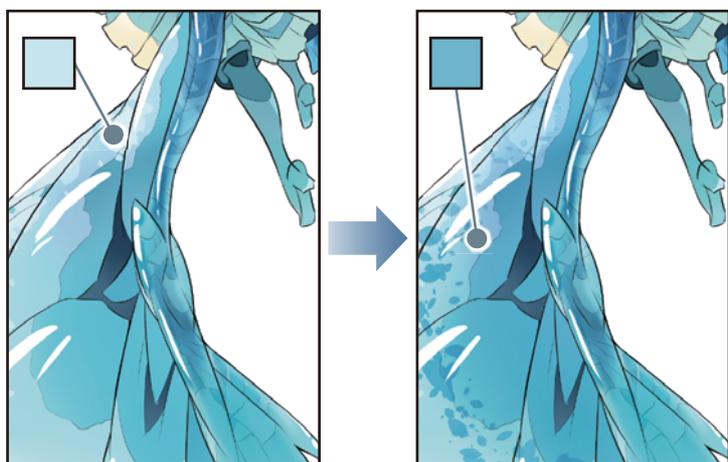


飛沫：初期設定

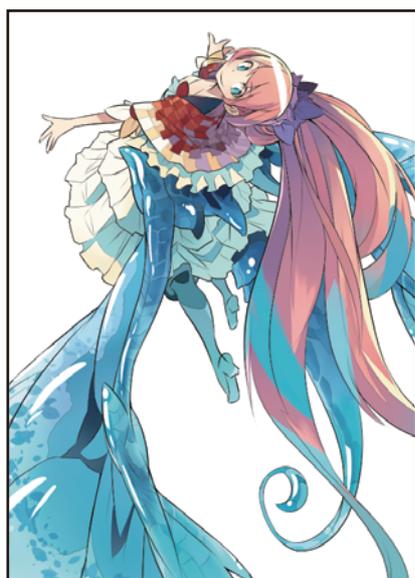
- 2** [ツールプロパティ] パレットで、[ブラシサイズ] と [粒子サイズ] を調整します。
[ブラシサイズ] は散布される範囲、[粒子サイズ] は散布される粒子自体の大きさの値です。



- 3** [ブラシサイズ] と [粒子サイズ] を調整しながら、明るい部分は「翼」レイヤー、暗い部分は「翼影」レイヤーに、模様を描き入れていきます。



- 4** 翼の質感の加筆が終わりました。



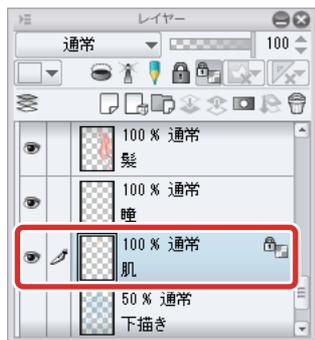
キャラクター全体の色調の調整

キャラクター全体の色のバランスを見ながら、明暗を調整します。

肌色の色調補正

すでに彩色済みの肌色部分の色味が、全体と比べて暗い印象なので、調整します。

- 1 [レイヤー]パレットで「肌」レイヤーを選択します。

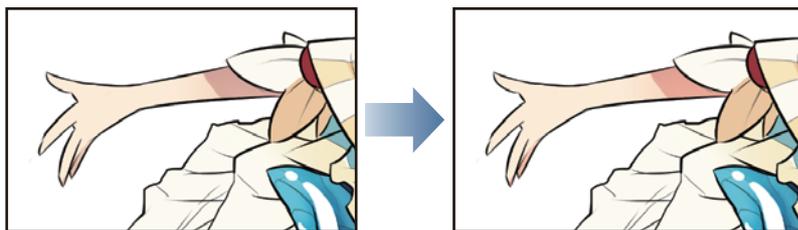


- 2 [編集]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度・明度]を選択します。

[色相・彩度・明度]ダイアログで[彩度]を「+10」に設定して[OK]をクリックします。



- 3 「肌」レイヤーに描画された内容の彩度が上がりました。



[色調補正]を利用すると、レイヤーに描画した部分の明るさや、彩度、色のバランスなどを調整できます。

全体の明暗の調整

キャラクターの着色に使用したレイヤーを [レイヤーフォルダー] にまとめ、キャラクター全体の明暗を調整します。

レイヤーフォルダーの準備

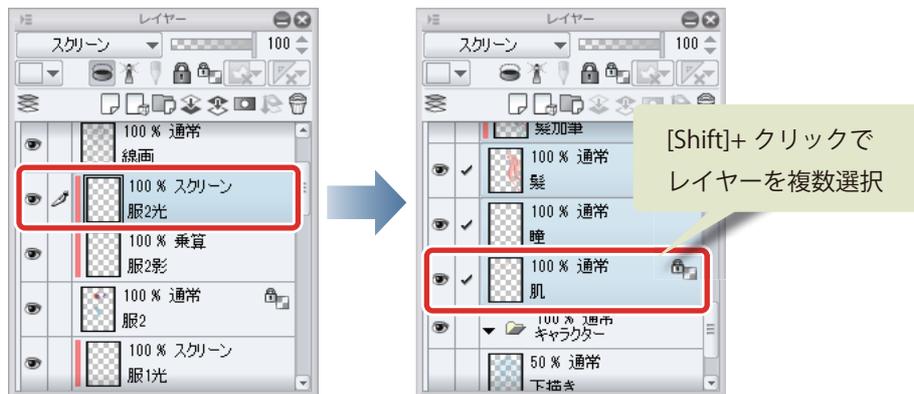
- 1 [レイヤー] パレットで「下描き」レイヤーを選択します。[新規レイヤーフォルダー] をクリックして、レイヤーフォルダーを作成します。

作成したレイヤーフォルダー名をダブルクリックし、「キャラクター」に変更します。



[レイヤーフォルダー] については [CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#) → [メニュー] → [レイヤーメニュー] → [新規レイヤーフォルダー] を参照してください。

- 2 [レイヤー] パレットで「服2光」レイヤーを選択します。そのまま [Shift] キーを押しながら、「肌」レイヤーをクリックし、「服2光」から「肌」レイヤーの間にあるレイヤーを全て選択します。



3 選択したレイヤーをドラッグして、「キャラクター」フォルダー内にドロップします。



「キャラクター」フォルダーの「▼」印をクリックしてレイヤーフォルダーを閉じます。

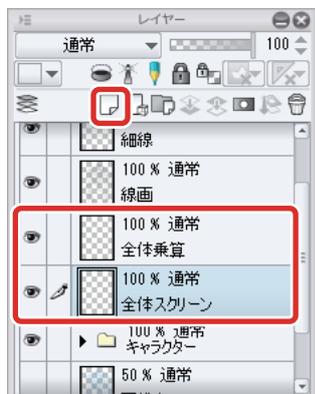


4 [レイヤー] パレットで、「キャラクター」レイヤーフォルダーを選択し、[新規ラスタレイヤー作成] を 2 回クリックします。

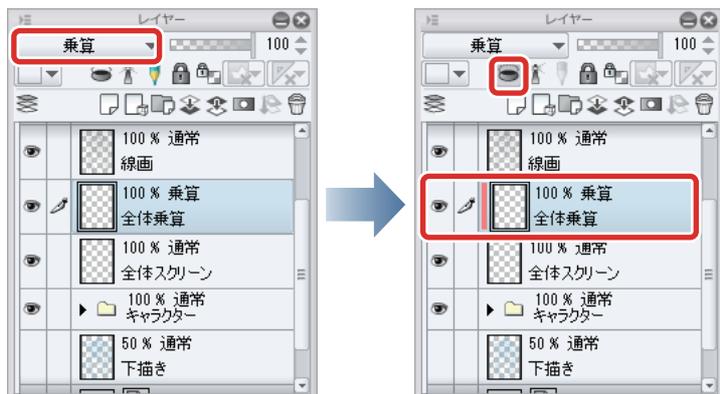
ラスタレイヤーが 2 枚作成されます。

5 作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、それぞれレイヤー名を「全体乗算」、「全体スクリーン」に変更します。

レイヤーの重ね順は上から「全体乗算」、「全体スクリーン」、「キャラクター」の順になるようにします。



- 6** [レイヤー]パレットで「全体乗算」レイヤーを選択します。レイヤーの[合成モード]を[乗算]に変更し、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。



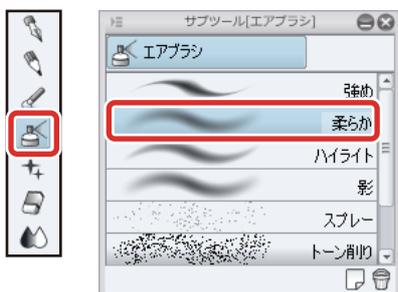
- 7** [レイヤー]パレットで「全体スクリーン」レイヤーを選択します。レイヤーの[合成モード]を[スクリーン]に変更し、[下のレイヤーでクリッピング]をクリックします。



[レイヤーフォルダー]に対してクリッピングをおこなうと、[レイヤーフォルダー]内に含まれる画像の範囲に対して[クリッピング]ができます。

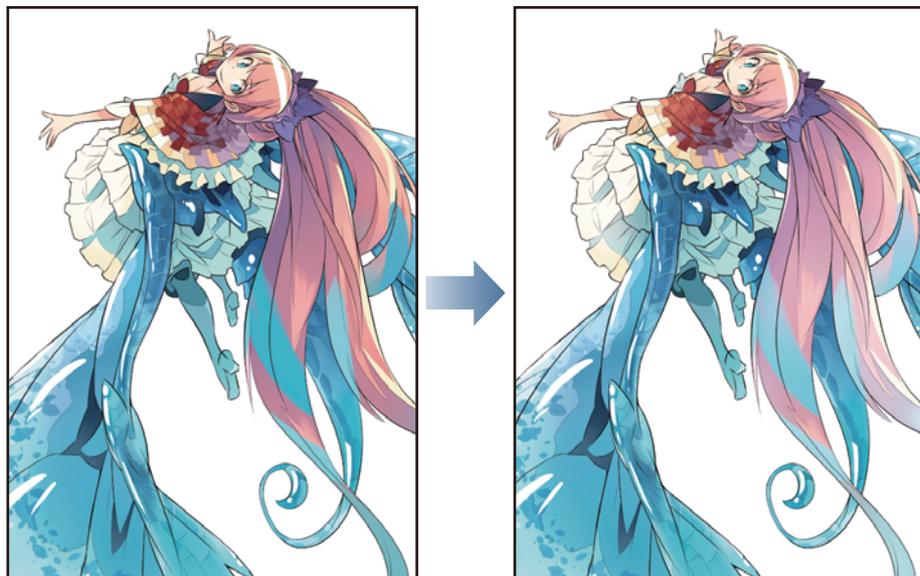
明暗の描画

- 1** [ツール]パレットで[エアブラシ]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[柔らか]を選択します。

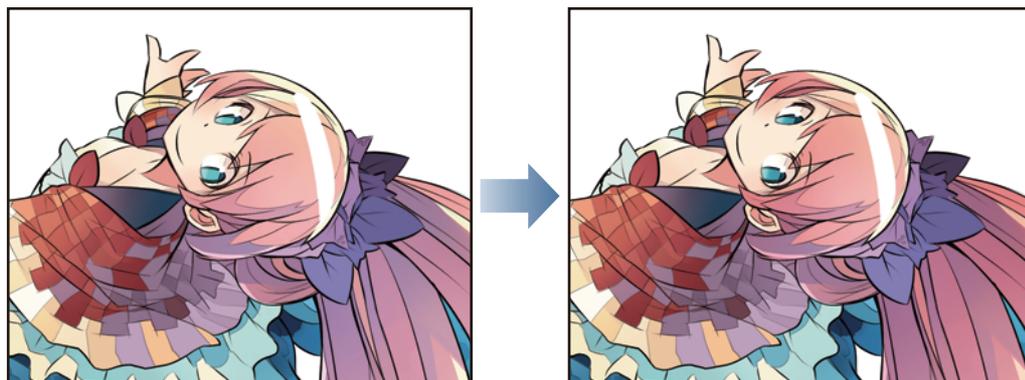


2 ブラシサイズを大きめにした [エアブラシ] ツールで、全体の明暗を調整します。

全体を見渡すと、後ろ髪のピンクが目立つので、色を明るくし、少し薄くなるように「全体スクリーン」レイヤーに描画します。

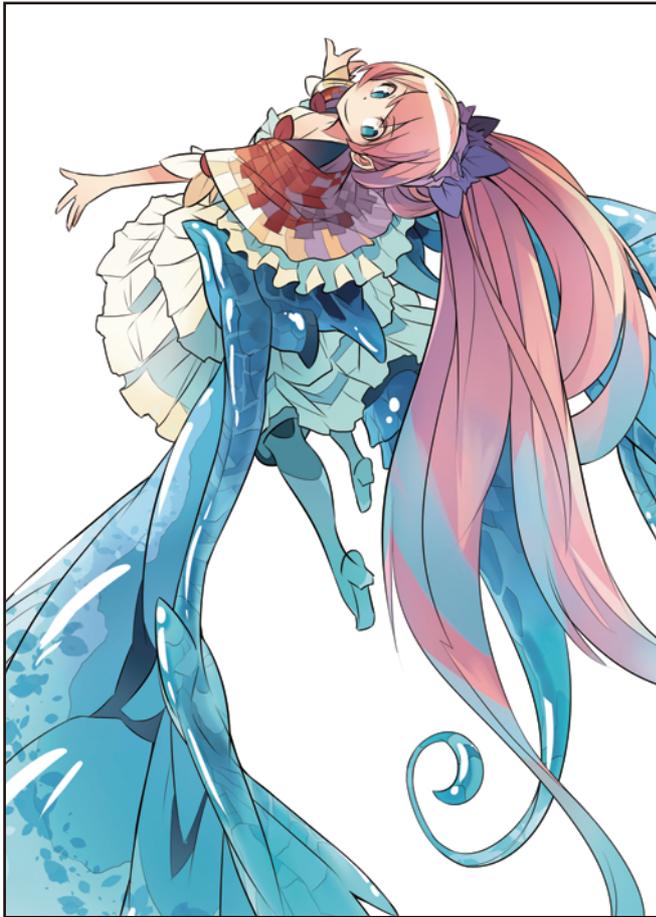


顔の付近に目が行くように「全体乗算」レイヤーに加筆し、鮮やかな色でコントラストを強調します。また、「全体スクリーン」レイヤーへの描画で色が薄くなりすぎた部分にも、「全体乗算」レイヤーに加筆して色味を調整します。



※線画に通常合成で表示した例

3 キャラクター全体の色の調整が終わりました。



線画の色調整

キャラクター全体の色に対して、線画の黒が強くて目立ちすぎるので、線画の色を変えて周囲の色となじませます。

- 1 [レイヤー] パレットで「線画」レイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック] をクリックします。

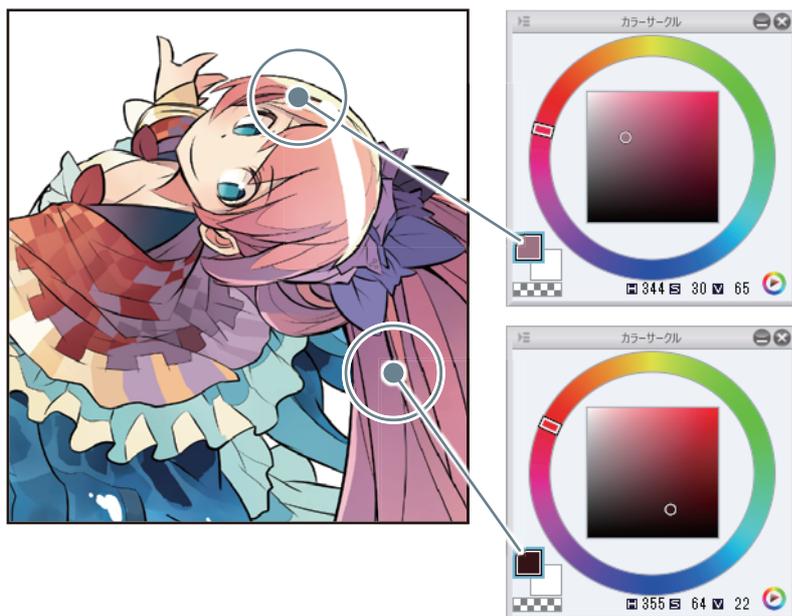


- 2 [ツール] パレットで [エアブラシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットで [柔らか] を選択します。



- 3 [カラーサークル] パレットで黒よりも少し明るく、周囲の色に近い色を選択します。

髪の毛の暗い部分は黒に近い茶色、光が当たっている部分は灰色に近い赤、というように大まかに周囲の色に合わせて描画色を選択します。

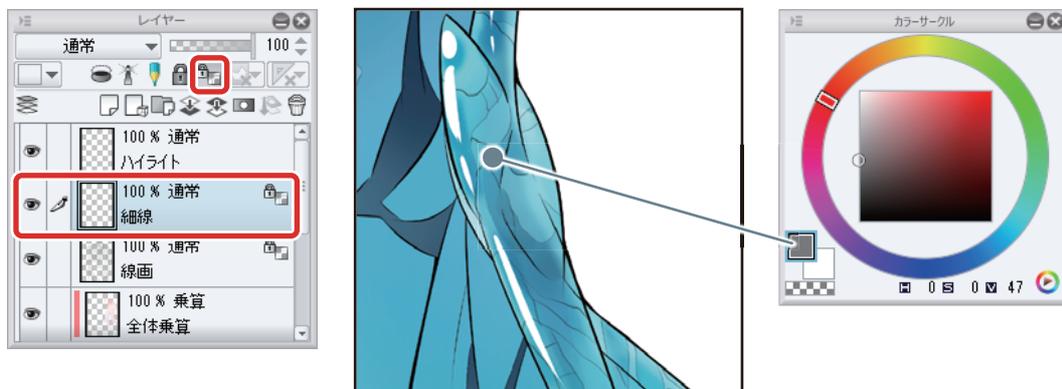


4 [エアブラシ] ツールで、線画をなぞって、色を変えます。

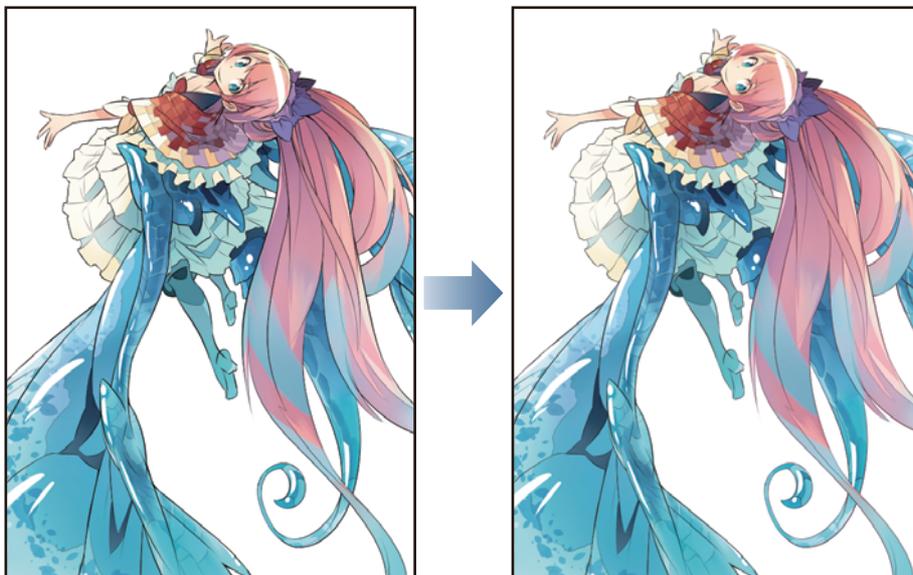


他の部分も同様に、周囲の色に合わせて大まかに主線の色を変更していきます。

5 「線画」レイヤーと同様の手順で、「細線」レイヤーも、[透明ピクセルをロック] して [エアブラシ] ツールで色をグレーに変更していきます。



6 線画の色調整が終わりました。



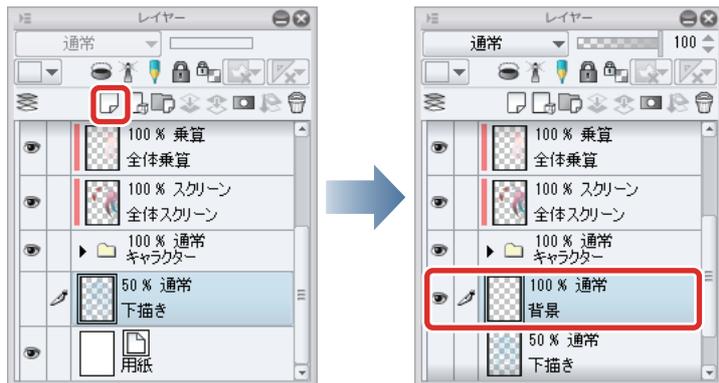
仕上げ

最後に、背景を描画し、フィルターで効果を付けていきます。

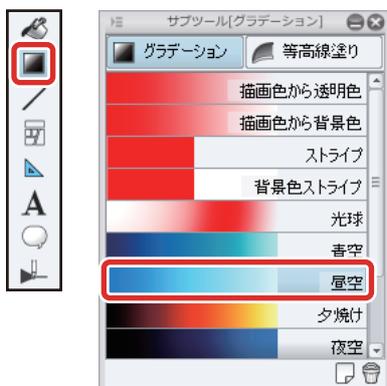
背景の作成

CLIP STUDIO PAINT の素材を利用して、イラストの背景を作成します。

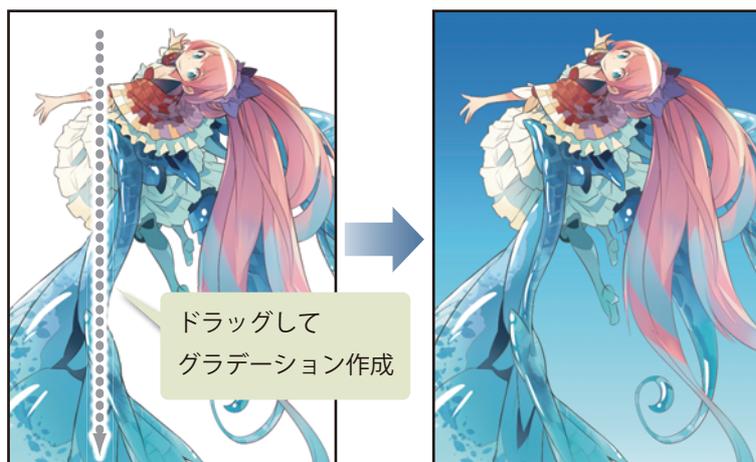
- 1 [レイヤー] パレットで「下描き」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー] をクリックします。
作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名を「背景」に変更します。



- 2 [ツール] パレットで [グラデーション] ツールを選択し、[サブツール] パレットで [昼空] を選択します。



- 3 [グラデーション] ツールでキャンバスを上から下方向にドラッグして、グラデーションを作成します。

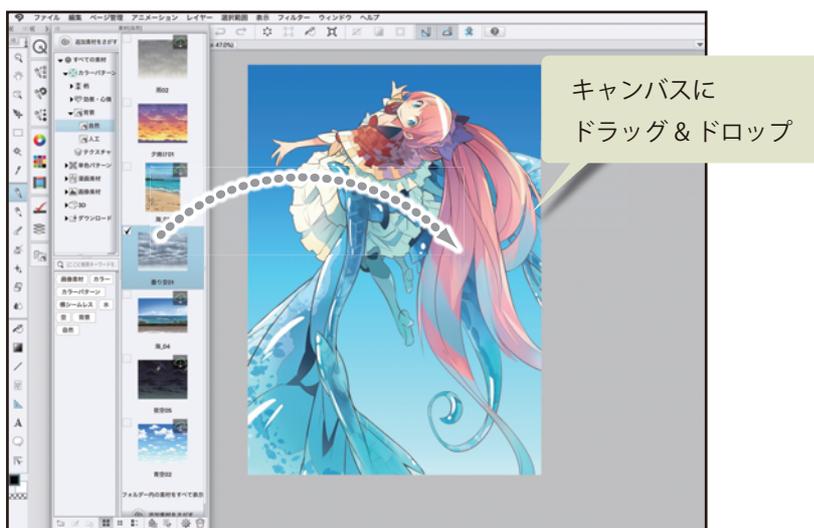
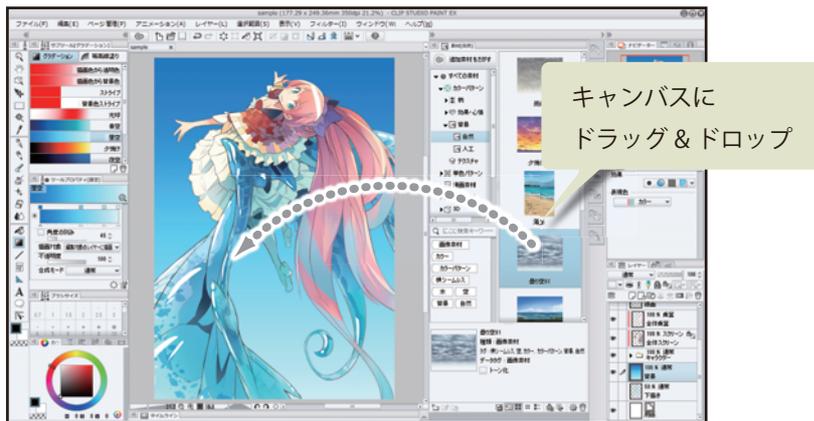


- 4 [素材] パレットで、ツリーから [カラーパターン] → [背景] → [自然] を選択します。



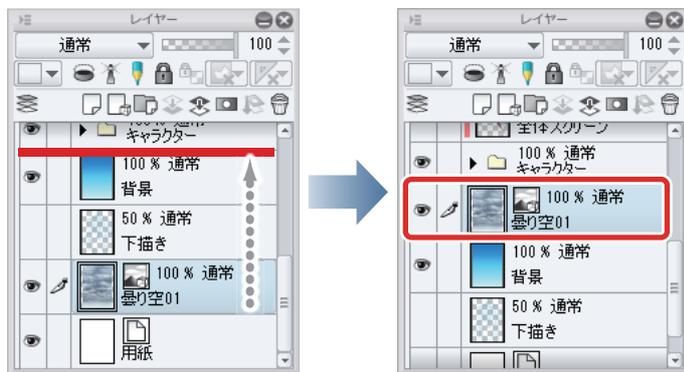
[素材] パレットが表示されていない場合は [ウィンドウ] メニュー → [素材] → [素材 [カラーパターン]] を選択します。

5 「曇り空 01」 を、キャンバスにドラッグして貼り付けます。



「曇り空 01」 は、[レイヤー] パレットの一番下に貼り付けられるので、貼り付けた直後は、「背景」レイヤーに隠れて見えません。

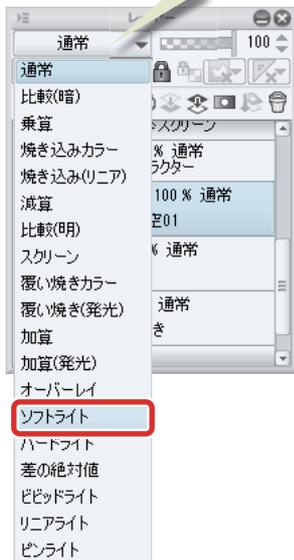
6 [レイヤー] パレットで、「曇り空 01」レイヤーが「背景」レイヤーの 1 つ上にくるようにレイヤーの並び順を変更します。



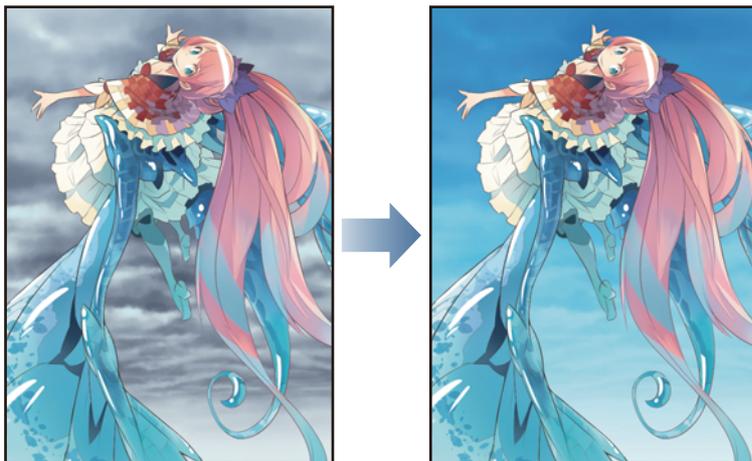
iPad をお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』 → 『細部の描き込み』 → 『瞳の描画 (レイヤーの結合)』 → 『白目の描画』 の『Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合』を参照してください。

7 「曇り空 01」 レイヤーの [合成モード] を [ソフトライト] に変更します。

クリックしてリストを表示



8 「曇り空 01」 が背景レイヤーのグラデーションに合成され、青空のような色になります。



このように、レイヤーの [合成モード] を変更して、他のレイヤーの色と合成することで、素材を全く違う印象に変えられます。

フィルターの利用

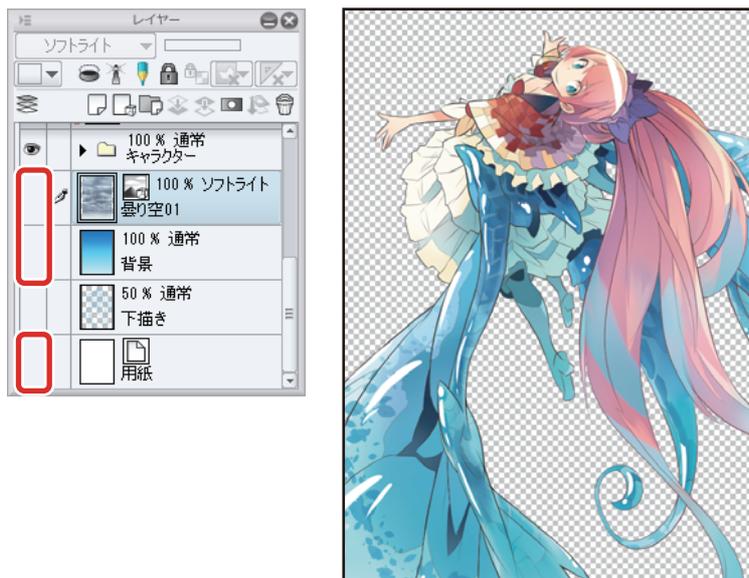
[放射ぼかし] フィルターを利用して、カメラのフォーカスのような効果を付け、遠近感を与えます。



作例ではキャラクターの翼の遠近感を表現するために [放射ぼかし] フィルターを利用しましたが、他にも、[ガウスぼかし] フィルターを使用して背景となじませる場合もあります。

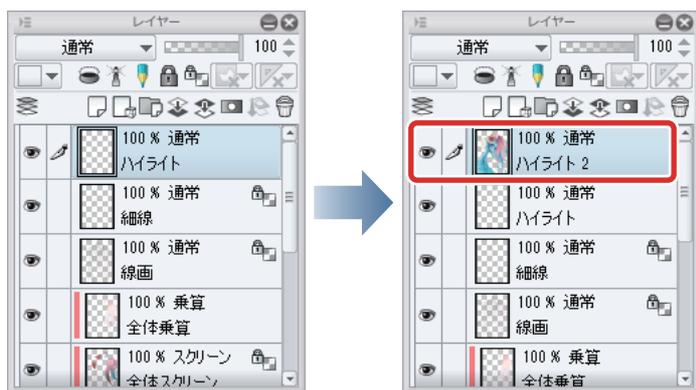
1 [レイヤー] パレットで「曇り空 01」、「背景」、「用紙」レイヤーを非表示にします。

キャンバスにキャラクターのみが表示された状態になります。

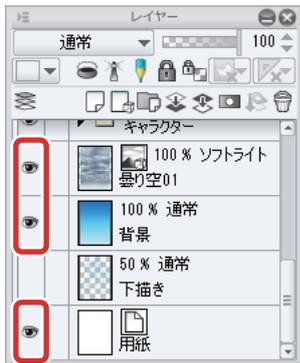


2 [レイヤー] パレットで「ハイライト」レイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーのコピーを結合] を選択します。

現在キャンバスに表示されているレイヤーを、1 枚のレイヤーに複製した「ハイライト 2」レイヤーが作成されます。



3 [レイヤー] パレットで非表示にしていた「曇り空 01」、「背景」、「用紙」レイヤーを表示します。



4 「ハイライト 2」レイヤーを選択した状態で、[フィルター] メニュー→[ぼかし]→[放射ぼかし] を選択します。キャンバスに表示される赤い × 印をキャラクターの顔の付近にドラッグします。



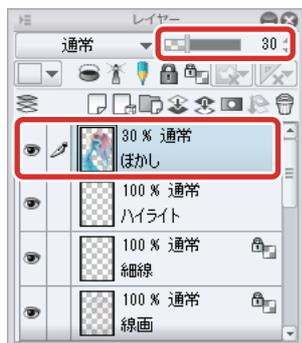
[放射ぼかし] ダイアログで [ぼかす範囲] を「5」に設定し、[OK] をクリックします。



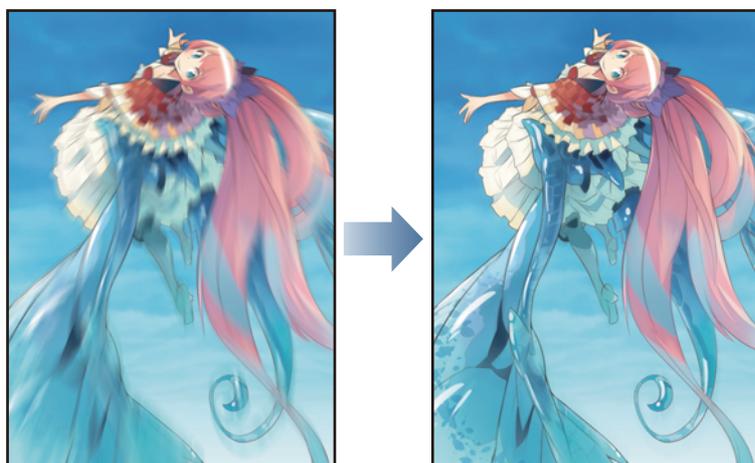
[プレビュー] にチェックを入れるとフィルターの効果をプレビューで確認できます。[放射ぼかし] フィルターは処理が複雑なので、時間がかかる場合があります。

キャラクターの顔を中心に翼や髪など外側の部分ほど大きくぼかされます。

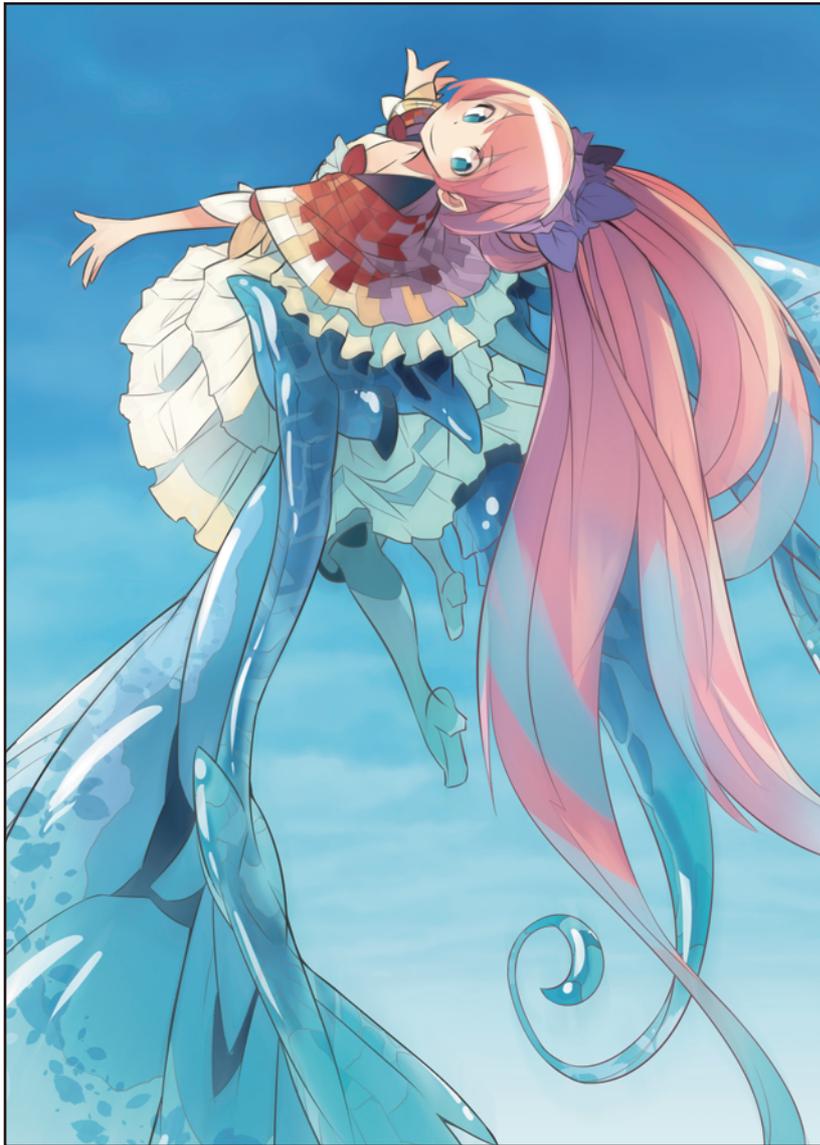
- 5 [レイヤー] パレットで「ハイライト 2」レイヤーのレイヤー名を「ぼかし」に変更し、[不透明度] を「30」に変更します。



[放射ぼかし] を適用したレイヤーの不透明度を下げたことで、下にある「キャラクター」フォルダーが見えるようになり、ぼかしの見え方が調整されました。



6 イラストが完成しました。



イラストの保存

これでイラストの完成です！完成したイラストを保存しましょう。

基本編で作成したイラストに上書きする場合は [ファイル] メニュー → [保存] で保存します。元のファイルを残して、別の名前で保存する場合は [ファイル] メニュー → [別名で保存] で保存します。



- ファイルの保存について詳しくは『CLIP STUDIO PAINT でマンガを描いてみよう モノクロマンガ編』 → 『[ファイルの保存](#)』を参照してください。
- 保存したファイルを開くには、[ファイル]メニュー → [開く] を選択します。

補足情報

作例では、アニメ調の比較的ハッキリした塗り分けに加筆していきましたが、CLIP STUDIO PAINT では、他にもさまざまなタッチのイラストが描けます。ブラシや素材をカスタマイズすると、さらに表現の幅が広がります。

[筆] ツールの [油彩] ブラシなどでブラシタッチを残しながら塗り重ねて着色していくイラスト



用紙の質感を加えた水彩画風の仕上がりにするイラスト



CLIP STUDIO PAINT でマンガを描い てみようモノクロマン ガ編【PRO/EX】

ここでは、印刷を前提にしたマンガ原稿の描き方の流れを説明します。

モノクロマンガ原稿制作の流れ

ここでは以下のような流れで、モノクロマンガ原稿を描いていきます。

新規作成・ネーム

マンガの下描きの前に、設計図となるネームを考えます。
ネームとは、おおまかな絵でストーリーや構図といった内容を固めるために描くものです。



セリフ・フキダシ・下描き

セリフは、[テキスト]ツールを使って、入力します。
フキダシはフキダシレイヤーを使います。
下描きは、下描き用にレイヤーを分けて描画します。



枠線・ペン入れ・効果線

枠線は[コマ枠フォルダー]を作成し、枠線を描きます。
人物、背景、効果線などをパーツごとにレイヤーを分けて、
下描きをもとにペンで清書します。



ベタ塗り・トーン・グラデーション

ベタ塗り、トーン、グラデーションはそれぞれの専用のレイヤーを作成し、表現したい場所を塗っていきます。



描き文字・ホワイト

描き文字をペン等で描画します。ホワイトでフチを描いて、マンガを仕上げます。
マンガが完成したら、データを保存します。



新規作成・ネーム

マンガの下描きの前に、ネームを描きます。ネームとは、おおまかな絵でストーリーや構図といった内容を固めるために描くものです。

準備・新規ファイルの作成

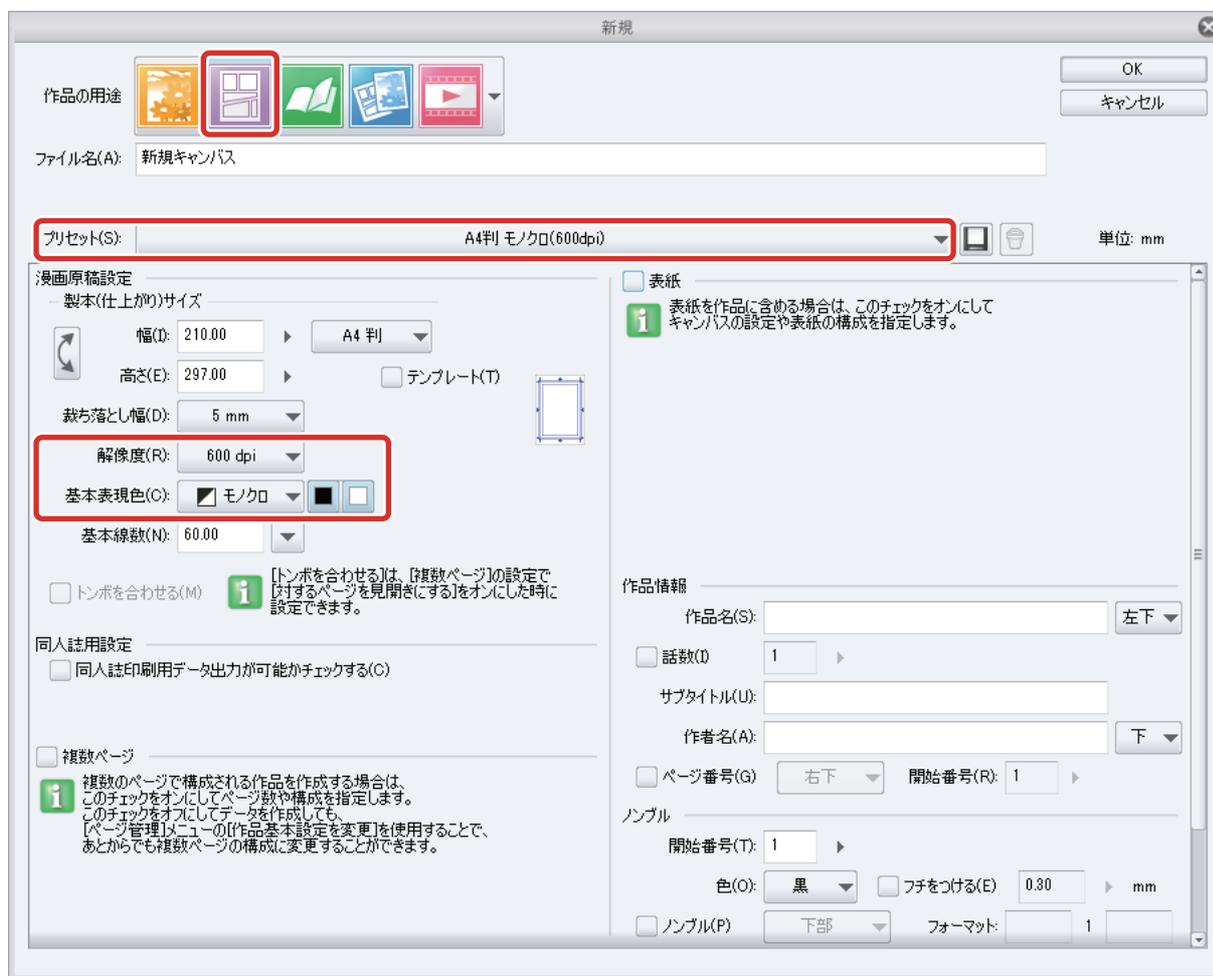
最初に、モノクロマンガに適した設定で新しいキャンバスを作成します。



[ファイル]メニュー (macOS/iPad は [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [環境設定] → [法規・単位] を選択すると、用紙やブラシサイズなどの単位を [px] または [mm] に変更できます。[単位] の [長さの単位] を、使用したい単位に設定し、[OK] をクリックします。

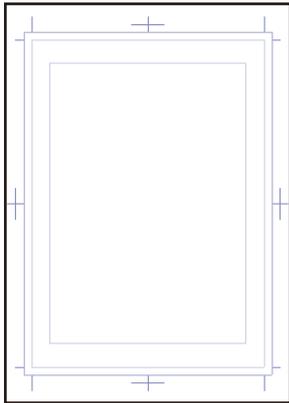
1 [ファイル]メニュー→[新規]を選択します。

[新規] ダイアログの [作品の用途] から、[コミック] を選択します。サイズなどを設定し、[プリセット] から [A4 判モノクロ (600dpi)] を選択します。その他の設定は、下記のように設定しました。



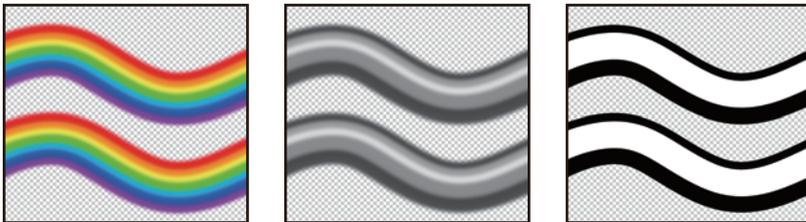
EX では、複数ページの漫画作品を作成できます。その場合は、[複数ページ] をオンにして、ページ数を指定します。詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT で作品を描くその前に』 → 『ページ管理 [EX]』を参照してください。

2 [OK] をクリックすると、キャンバスが作成されます。



Tips: 表現色とは

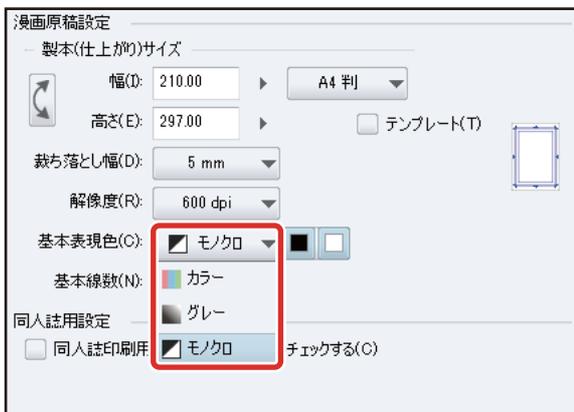
表現色とは、ファイルやレイヤーの中で何種類の色を扱えるかを表す用語です。CLIP STUDIO PAINT では、レイヤーごとに、モノクロ、グレー、カラーの 3 種類の表現色を設定できます。下図は、同じ設定の [デコレーション] ツールで、表現色がそれぞれ「カラー」、「グレー」、「モノクロ (描画色: 黒・白)」のレイヤーに描画した場合の例です。



表現色は、[新規ラスタレイヤー] ダイアログや [レイヤープロパティ] パレットなどで設定できます。



また、[新規] ダイアログの [基本表現色] を設定しておくことで、キャンバスに新規レイヤーを作成するときに、自動的に設定した表現色のレイヤーが作成されます。



モノクロ

1種類または2種類の色と、透明を扱える表現色です。完全な2階調のデータ(2値画像)を作成できます。設定によって、描画色(レイヤーで扱う色)を黒と透明、白と透明、黒と白と透明に切り替えられます。

モノクロ印刷用のマンガ原稿を作成するときは、表現色を「モノクロ」にしておくことをおすすめします。

モノクロ(黒・白・透明)



モノクロ(黒・透明)



モノクロ(白・透明)



レイヤーの表現色をモノクロにすると、アンチエイリアスや階調のある描画ツールで描画しても、2値データとして描画されます。また、黒・白・透明以外の色を用いて描画した場合は、濃い色は[黒]、薄い色は[白]で表示されます。

モノクロ印刷用に階調のある表現をしたい場合は、表現色がグレーやカラーのレイヤーに描画してから、[レイヤープロパティ]パレットの[トーン]を有効にします。トーンに変換することで擬似的に階調のある表現ができます。

グレー

256色の無彩色を扱える表現色です。

黒と透明、白と透明、黒と白の組み合わせを設定でき、それぞれ256段階に混色した色を使用できます。

階調のある白黒画像や、Webサイトなどのディスプレイ上で表示するモノクロ画像で使用します。

グレー(黒・白・透明)



グレー(黒・透明)



グレー(白・透明)



カラー

およそ1677万色を扱える表現色です。

人間の目で区別できるほとんどすべての色を扱えます。カラーイラスト、カラーマンガなど、有彩色の画像で使用します。

レイヤーアイコンについて

モノクロ、グレー、カラーのレイヤーには、下図のレイヤーアイコンが表示されます。

モノクロ、グレーのアイコンの右下の四角は、使用している描画色を表します。



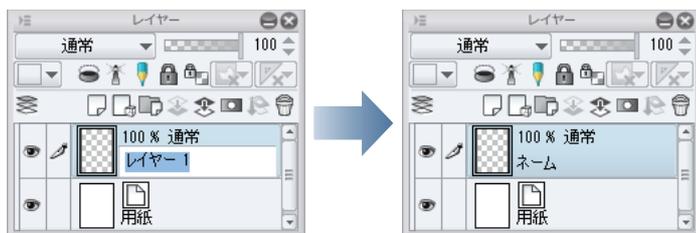
ただし、[基本表現色]に設定した色は、[レイヤー]パレット上のレイヤーにアイコンが表示されません。

ネーム用レイヤーの設定

初期設定のラスターレイヤーをネームや下描きなどを描画するのに最適な設定に変更します。

レイヤー名の変更

[レイヤー]パレットで、「レイヤー 1」のレイヤー名をダブルクリックして、レイヤー名を「ネーム」に変更します。

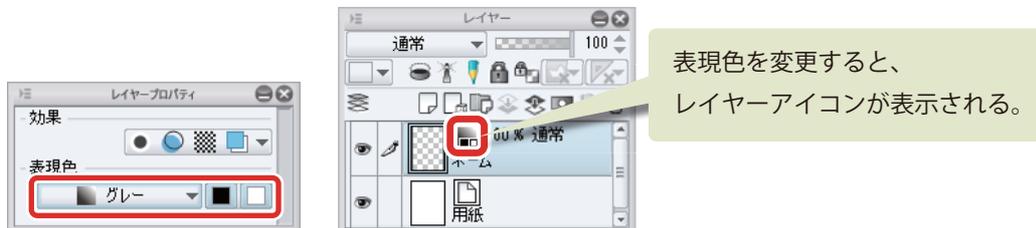


パレットが表示されていない時は [ウィンドウ] メニューでパレットを表示できます。iPad で [レイヤー] パレットを表示する方法については、『[Tips : iPad でレイヤーパレットを表示するには](#)』を参照してください。

表現色とレイヤーカラーの設定

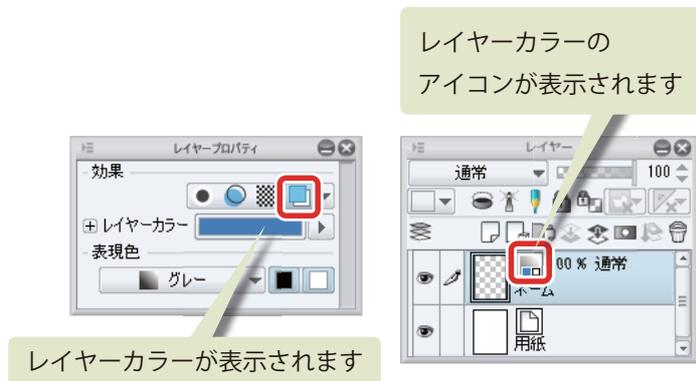
初期設定の表現色 [モノクロ] のレイヤーでは、黒か白の 2 色しか描画できません。ラフを鉛筆のような濃淡のあるタッチで描画するために、レイヤーの表現色を変更します。また、ネームとして描画した線の見分けがつきやすいように、[レイヤーカラー] で色を変更します。

1 [レイヤープロパティ]パレットの [表現色] から [グレー] を選択します。



2 [レイヤープロパティ]パレットの[レイヤーカラー]をクリックします。

[レイヤーカラー]は、レイヤー内に描かれた内容がすべて指定した色で表示される機能です。オンにすると、グレーで描画した内容が代替色の青色で表示されるようになり、描画内容の見分けがつけやすくなります。



Tips : レイヤーカラーの編集

[レイヤープロパティ]パレットで[レイヤーカラー]をオンにすると、代替色を指定できます。カラー表示部をクリックすると、選択中の描画色に設定できます。[▼]アイコンをクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。色を設定すると、レイヤーの表示が、設定した色に切り替わります。描画内容ごとに色を変えれば区別をつけやすくなります。



下描きレイヤーの設定

[下描きレイヤー]に設定すると、レイヤーを表示していても選択や塗りつぶし時に、参照先から除外できます。また、印刷や書き出しの対象からも外せます。

[レイヤー]パレットで「ネーム」レイヤーを選択し、[下描きレイヤーに設定]をクリックします。



ネームの描画

キャンバスに表示されている「裁ち落とし枠」、「仕上がり枠」、「基本枠」を踏まえ、[鉛筆]ツールと[消しゴム]ツールを使い、ネームを描きます。



ネームや下描きの基本的な描画方法について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『ラフ・下描き』を参照してください。

Tips:iPad 特有の操作

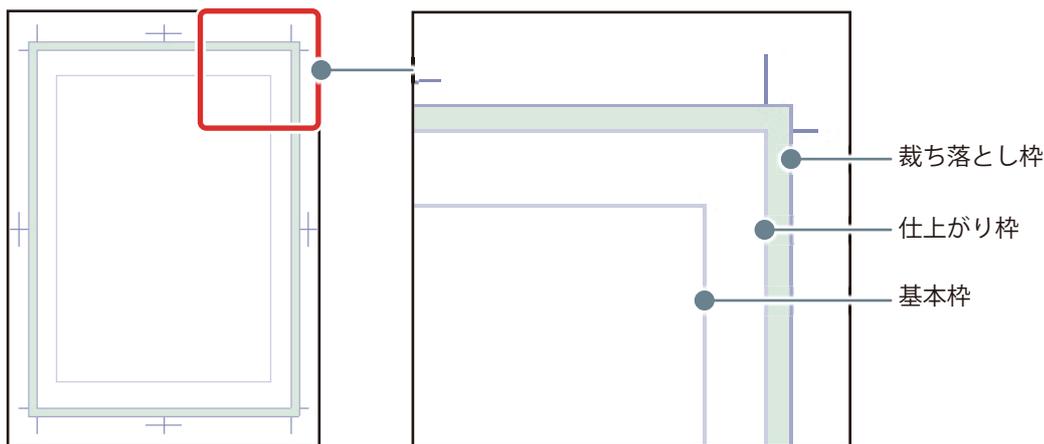
iPad では、一部の操作が異なる場合があります。iPad 特有の操作については、次の項目を参照してください。

- 画面の構成について：『iPad をお使いの場合』→『画面の構成』
- 修飾キーを便利に使う方法：『よく使うショートカット一覧』→『エッジキーボード【iPad】』
- 描画ツールを使う方法：『ラフ・下描き』→『描画ツールの使い方【iPad】』
- [レイヤー]パレットを表示する方法：『レイヤーって何?』→『Tips : iPad でレイヤーパレットを表示するには』

Tips: 印刷・製本時に表示される範囲

下図の緑色の枠を「裁ち落とし幅」といいます。内側の線が「仕上がり枠」といい、印刷時に表示される範囲を示します。外側の線を「裁ち落とし枠」といい、印刷・断裁時にずれが発生した場合の予備の領域を示します。

「仕上がり枠」より内側にある枠は、「基本枠」といい、コマの基準になる枠です。



本は「仕上がり枠」に合わせて裁断しますが、ミリ単位でズレが生じる場合があります。そのため、予備としてこの「裁ち落とし幅」が設けられています。ページの端まで絵が入る場合は、「裁ち落とし幅」いっぱい描画してください。

また、必ず印刷したい内容は「仕上がり枠」より内側に描画してください。ただし、綴じ位置など製本の仕様によっては、印刷した内容が見えなくなる場合があります。そのため、セリフやキャラクターの表情などの大事な内容は、「基本枠」より内側に描画しておく安全です。

キャラクターの表情やセリフなどは基本枠の内側に描画します。



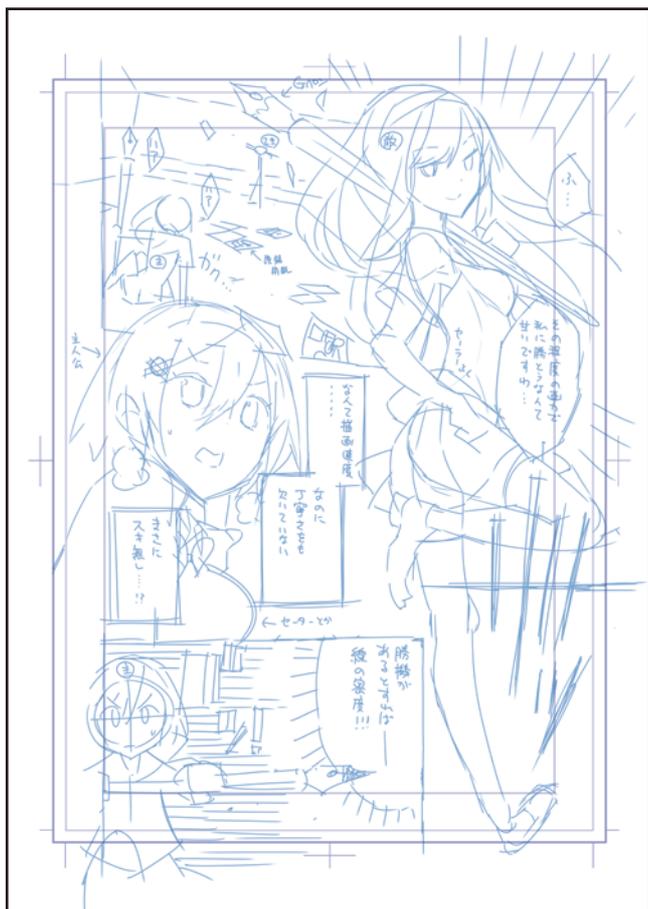
裁ち落とし幅（緑色の範囲）まで、描画します。



印刷・製本後、上図のように仕上がり枠まで描画した内容が表示されます。

ネームの完成

描いたり消したりを繰り返して、徐々にネームを仕上げていきます。ネームが完成しました。





トンボと基本枠は、[表示]メニュー→[トンボ・基本枠]を選択すると、表示・非表示を切り替えられます。

フキダシ・セリフの作成

マンガのセリフを表現するのに不可欠な「フキダシ」は、[テキスト]ツールで作成できます。

フキダシの作成

[テキスト]ツールで、さまざまな形のフキダシを作成していきます。

楕円のフキダシ

[楕円フキダシ]サブツールを使って、フキダシを描画します。

- 1 [ウィンドウ]メニュー→[カラーセット]を選択し、[カラーセット]パレットを表示します。
- 2 [カラーセット]パレットから黒色を選択します。[ツール]パレットのメインカラーが黒になっていることを確認し、クリックして選択します。

メインカラーが黒になっていることを確認します。



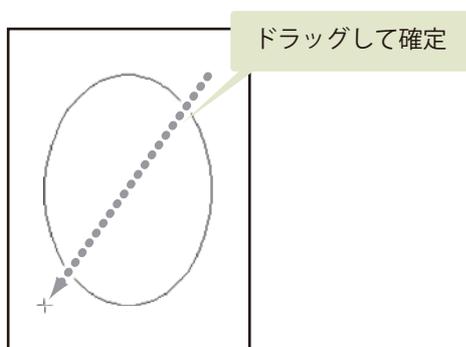
- 3 [ツール]パレットから[フキダシ]ツール→[楕円フキダシ]を選択します。



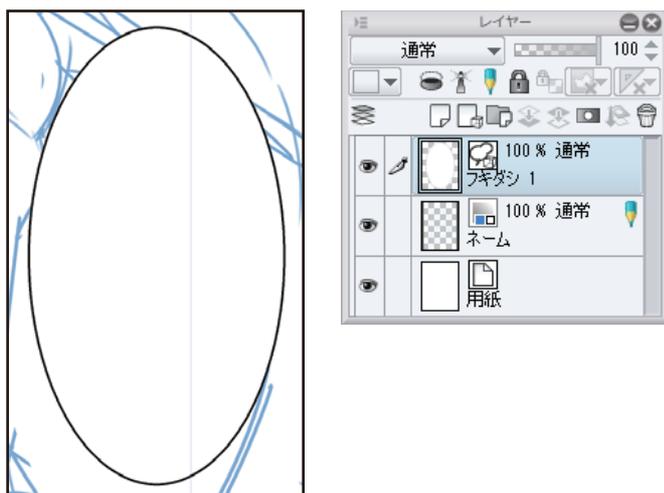
- 4** [ツールプロパティ] パレットで、[ブラシサイズ] を変更し、フキダシの線の太さを設定します。またアンチエイリアスを [なし] に設定します。



- 5** キャンバス上でマウスカーソルを移動しつつ、フキダシの線を描きます。



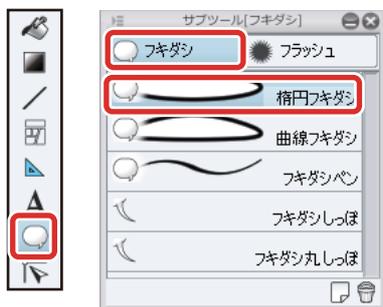
- 6** これでフキダシの基本形が完成しました。フキダシを作ると、[レイヤー] パレットにフキダシレイヤーが作成されます。



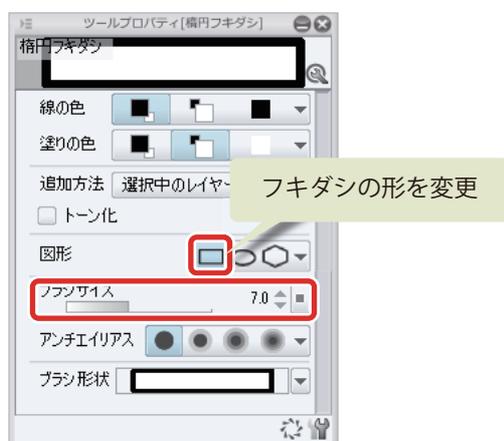
矩形のフキダシ

[楕円フキダシ] ツールの設定を変更すれば、長方形のフキダシを作成できます。

- 1 [ツール] パレットから [フキダシ] ツール→ [楕円フキダシ] を選択します。

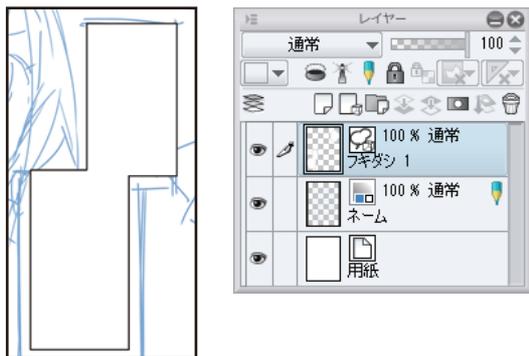


- 2 [ツールプロパティ] パレットの [図形] を [長方形] に変更します。また、[ブラシサイズ] を任意の値に変更します。



- 3 フキダシを作りたい場所でドラッグすると、長方形が描画されます。

フキダシを重ねるように描画すると下図のような四角が2つ重なっている形を作成できます。



フリーハンドのフキダシや、[テキスト] ツールで作成するのが難しい形状のフキダシは [ラスターレイヤー] を新規作成し、[ペン] ツールなどを使って直接描画します。

フキダシの形を整える

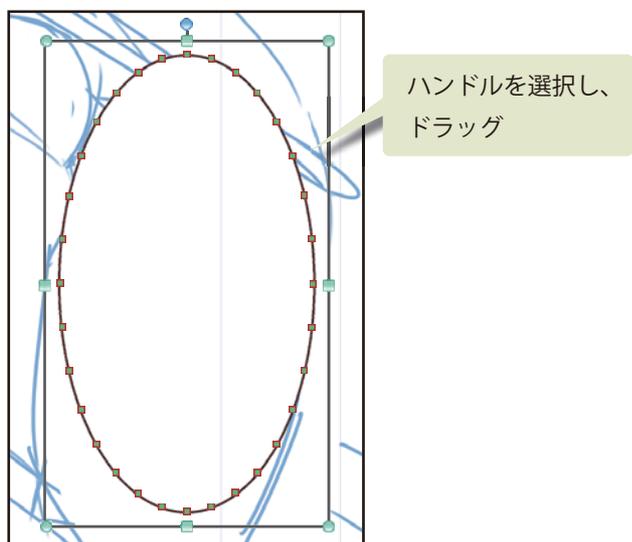
フキダシレイヤーを作成したら、[オブジェクト] ツールでフキダシの形や大きさを整えます。

- 1 [ツール] パレットから [操作] ツール→ [オブジェクト] を選択します。



- 2 フキダシの形を整えます。

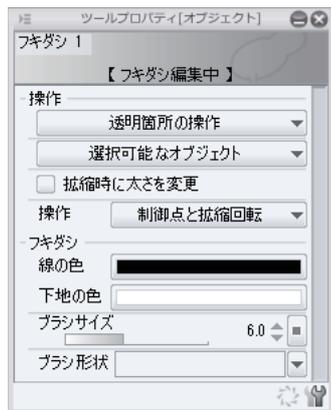
フキダシの線を選択し、表示されたガイドをドラッグすると、フキダシの拡大・縮小ができます。



[Shift] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、現在の縦横比を維持したまま拡大縮小できます。

Tips: フキダシの線

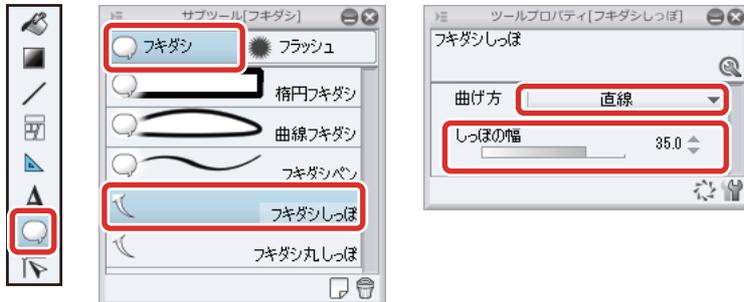
フキダシの線は、[ツールプロパティ] パレットで線の色、下地の色、ブラシサイズ、ブラシ形状を設定することによって、詳細な編集ができます。



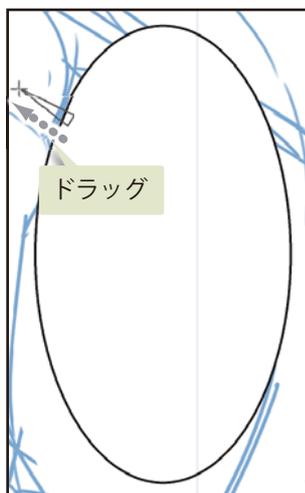
フキダシにしっぽを付ける

フキダシにしっぽを付けていきます。

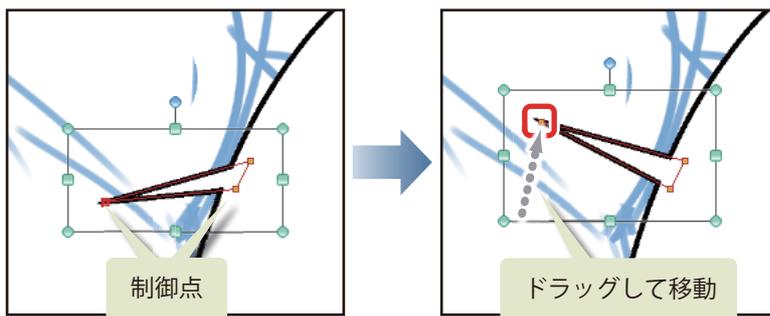
- 1 [ツール]パレットから[フキダシ]ツール→[フキダシしっぽ]を選択します。[ツールプロパティ]パレットは、下図のように設定しました。



- 2 フキダシの内側から外へ、ドラッグするとしっぽが付けられます。



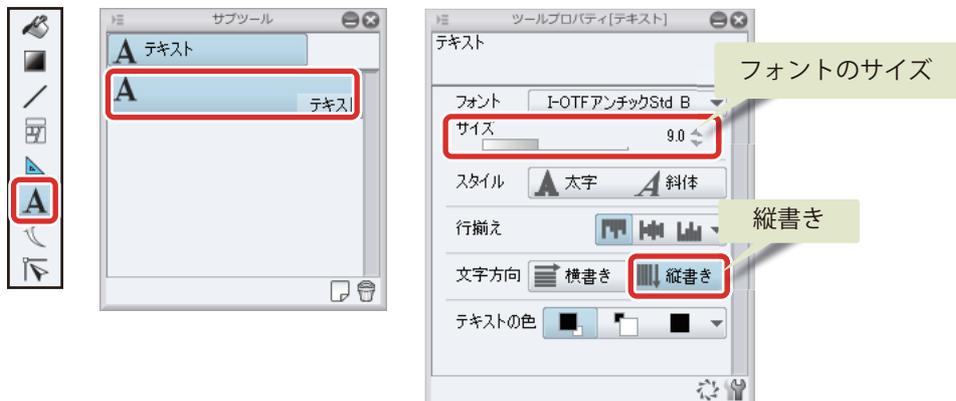
[オブジェクト]ツールで「制御点」をドラッグすると、しっぽの形を調整できます。



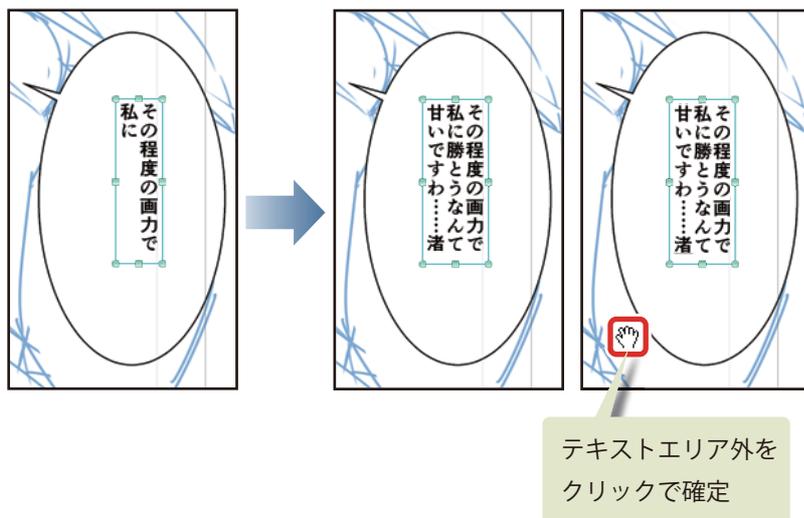
セリフを入れる

フキダシが完成したら、セリフを入力します。

- 1 [ツール]パレットから[テキスト]ツール→[テキスト]を選択し、[ツールプロパティ]パレットで下図のように設定します。



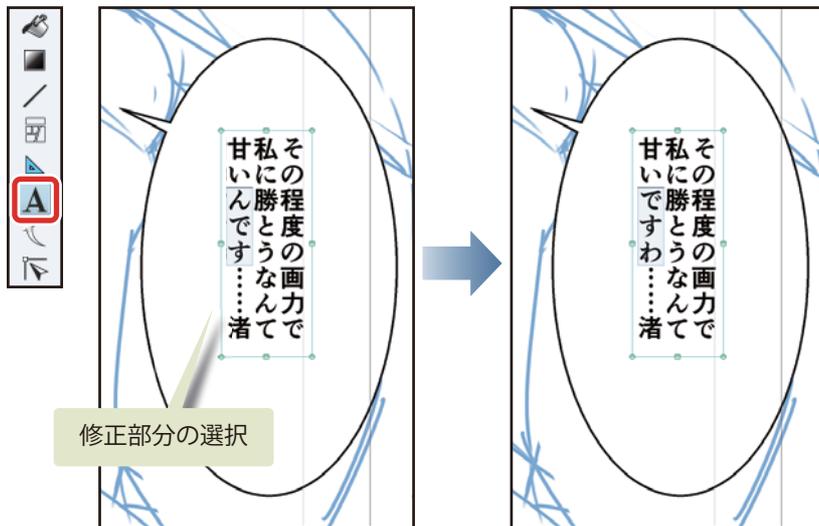
- 2 キャンバス上のフキダシの中をクリックして、テキストを入力します。テキストエリアの外をクリックすると、内容が確定します。



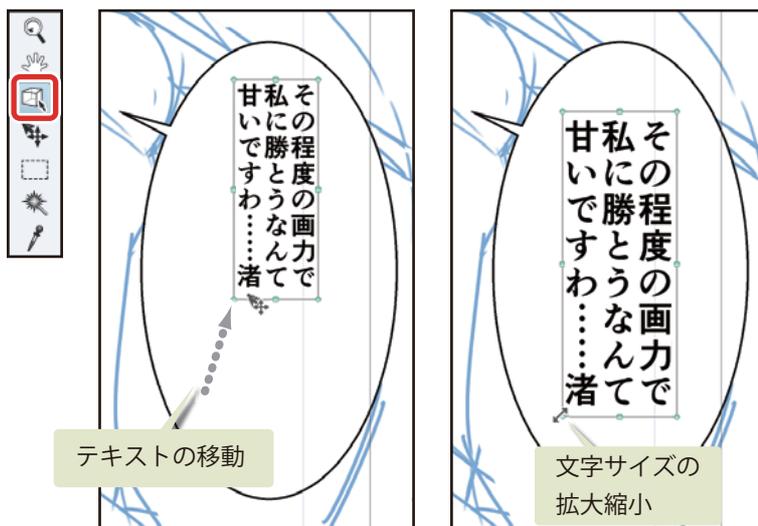
ほかのテキストを入力するには、テキストを入力したあとに、[テキスト]ツールで別の場所をクリックします。すでに作成済の他のフキダシの中をクリックすると、同じフキダシレイヤーにテキストが追加され、フキダシのない部分をクリックすると、新規にテキストレイヤーが作成されます。

Tips: テキストの調整

入力したテキストは、[テキスト]ツールや[オブジェクト]ツールで修正できます。入力した文言を修正する場合は、[テキスト]ツールで、キャンバス上のテキストを選択します。



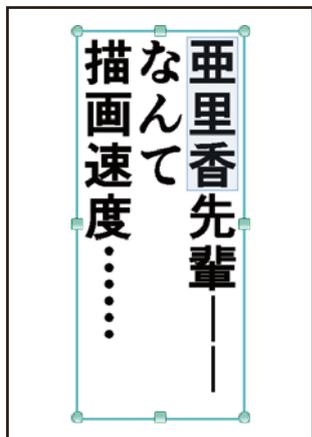
文字のサイズや、位置を変更する場合は、[テキスト]ツール、または[オブジェクト]ツールを選択中に、キャンバス上でテキストのガイドをドラッグします。また、[ツールプロパティ]パレットでは、フォントの種類や文字サイズの変更ができます。



テキストにルビをふる

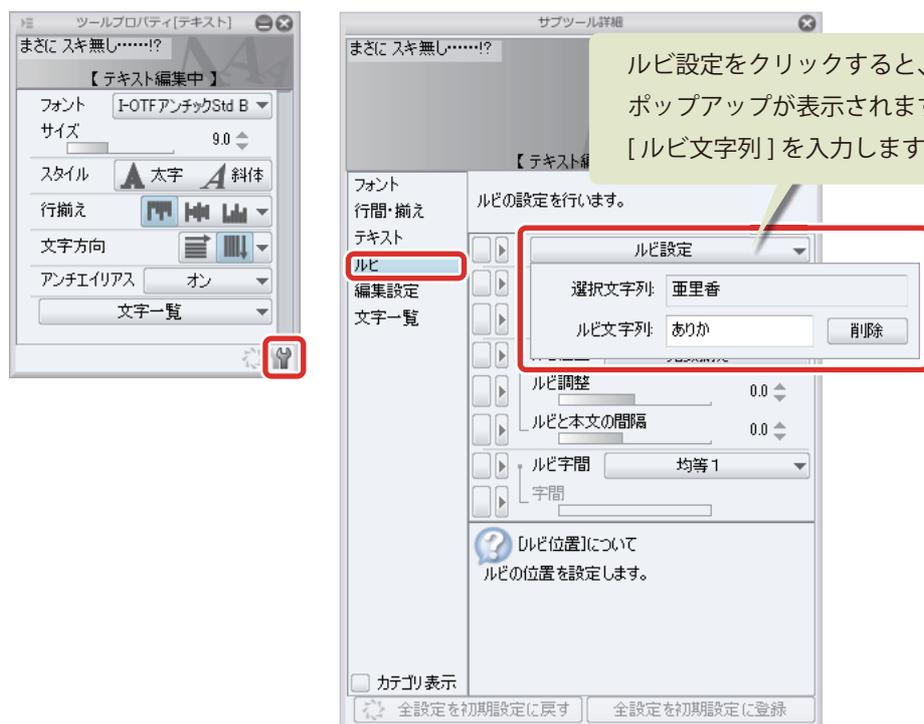
[テキスト] ツールで入力したテキストに、ルビをふれます。

- 1 [テキスト] ツールで、ルビをふりたいテキストを選択します。

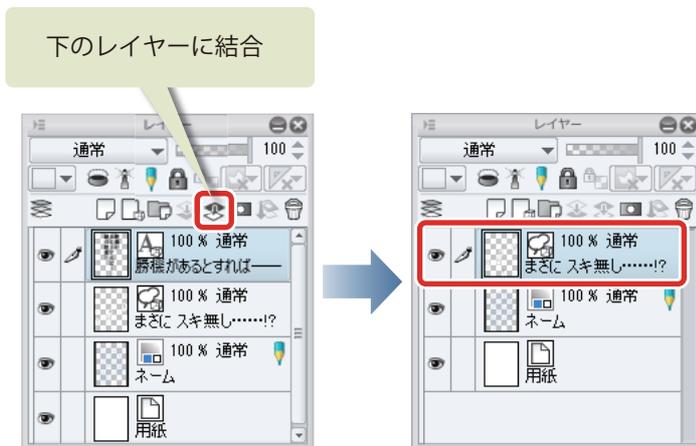


- 2 [ツールプロパティ] パレットの [サブツール詳細] ボタンをクリックして、[サブツール詳細] パレットを開きます。

[サブツール詳細] パレットの [ルビ] をクリックし、[ルビ設定] をクリックしてポップアップを表示します。ルビとして入れたい文字を [ルビ文字列] に入力します。



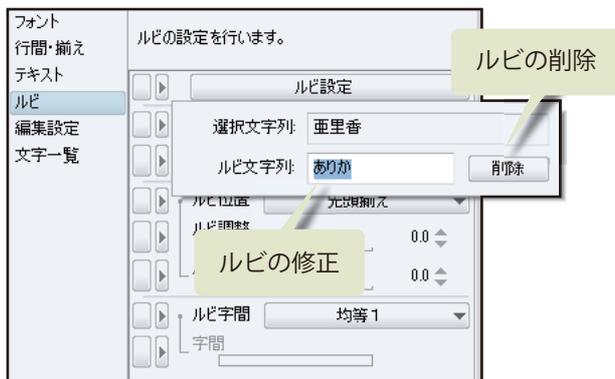
- 5** [レイヤー] パレットで、作成されたテキストレイヤーを選択し、[下のレイヤーに結合] をクリックします。
2 つに分かれていたテキストレイヤーが 1 つに結合され、レイヤーを管理しやすくなりました。



[テキスト (フキダシ) レイヤー] 同士を結合した場合は、ラスター化されず、結合したレイヤーも [テキスト (フキダシ) レイヤー] として扱われます。

Tips: ルビの修正

入力したルビを修正する場合は、キャンバスでルビを入力したテキストを選択し、[サブツール詳細] パレットの [ルビ設定] で修正します。ルビを削除する場合はポップアップ内の [削除] ボタンをクリックします。



下描き

ネームを元に、下描きとして各コマの人物や背景の線を整えていきます。

レイヤーの準備

ラスターレイヤーを作成し、[下描きレイヤー]に設定します。

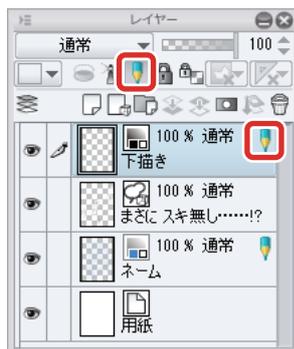
1 [レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[ラスターレイヤー]を選択します。

[新規ラスターレイヤー]ダイアログの[表現色]で[グレー]を選択し、レイヤー名を「下描き」にします。

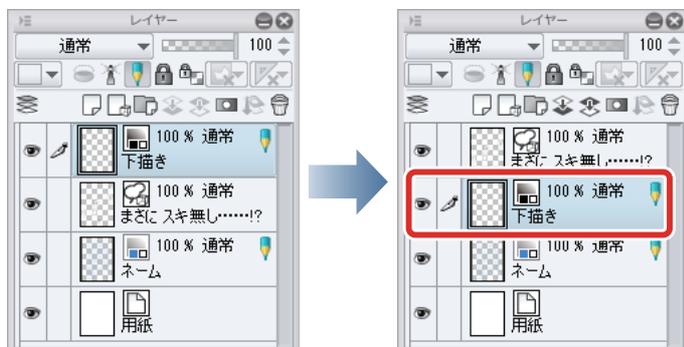


[表現色]などが初期設定と違うレイヤーを作成する場合、[レイヤー]メニューから作成すると、作成時に設定を変更できます。

2 「下描き」レイヤーを選択し、[レイヤー]パレットの[下描きレイヤーに設定]をクリックします。



3 [レイヤー]パレットで、「下描き」レイヤーをドラッグして「ネーム」レイヤーの1つ上にくるように、重ね順を変更します。



下描きの描画

[鉛筆] ツールと [消しゴム] ツールを使い、「下描き」レイヤーに、下描きを描きます。



下描きの描画について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』 → 『ラフ・下描き』を参照してください。

下描きが完成しました。



枠線を入れる

枠線を描くとき、[コマ枠フォルダー]を作成すると、コマ単位での加工や修正ができるようになります。

コマを作る

- 1 [レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[コマ枠フォルダー]を選択します。

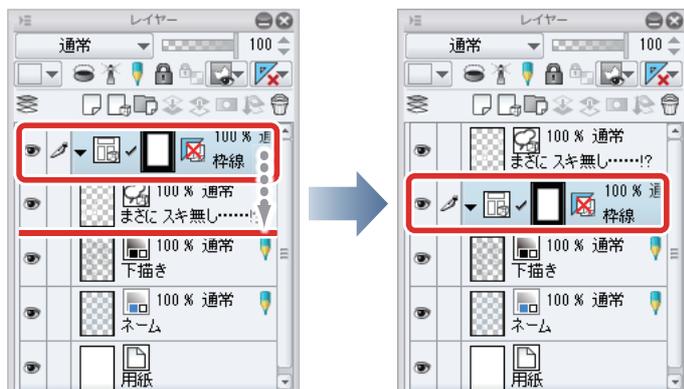


- 2 [新規コマ枠フォルダー]ダイアログで、[線の太さ]を設定し、名前に「枠線」と入力して、[OK]をクリックします。今回は、線の太さを「15.00px」にしていますが、原稿の大きさや好みに応じて、変更できます。



[レイヤー]パレットに[コマ枠フォルダー]が作成されます。

- 3 [コマ枠フォルダー]をドラッグし、[フキダシレイヤー]の下に移動します。



[レイヤー]パレットで、[コマ枠フォルダー]を選択している場合は、そのコマの領域をキャンバス上で確認できます。下図で白く見えるところがコマ画像の表示領域です。[コマ枠フォルダー]内のレイヤーに描画した場合、青く見えるところはマスクされており、枠線の外側にはみ出るように描いても、はみ出した部分は表示されません。



iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは「[細部の描き込み](#)」→「[瞳の描画 \(レイヤーの結合\)](#)」→「[白目の描画](#)」の「[Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合](#)」を参照してください。

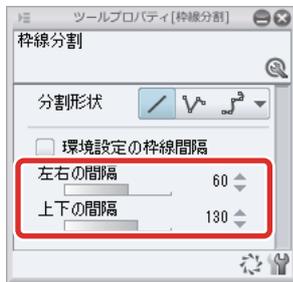
コマを分割する

作成した [コマ枠フォルダー] を分割し、ネームの枠線に合わせます。

- 1 [コマ枠] ツール→ [コマ枠カット] → [枠線分割] を選択します。



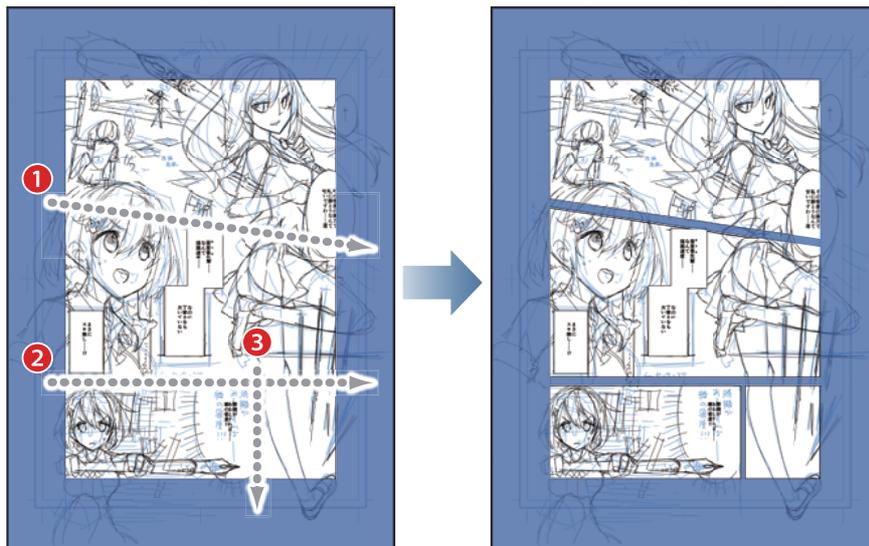
- 2 [ツールプロパティ] パレットで、枠線を分割する間隔を下図のように設定します。



枠線の間隔は、好みに応じて [ツールプロパティ] パレットで変更できます。ここでは、[左右の間隔] を「60」、[上下の間隔] を「130」に設定しています。

- 3 ネームで描いた枠線に沿ってドラッグすると、コマ枠が分割されます。

コマ枠は、下記の数字の順序にしたがって分割してください。



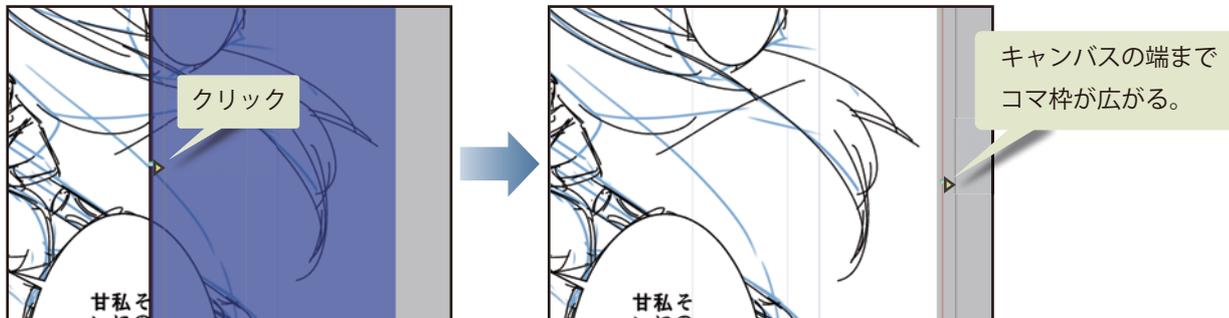
水平、垂直に分割したい場合は、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

コマの形を整える

コマ枠を分割したら、フキダシと同様に [オブジェクト] ツールで、枠線の形や大きさを整えます。

裁ち切りの設定

三角のハンドルをクリックすると、キャンバスの端やトンボ、隣接するコマ枠まで枠線が広がり、裁ち切りのコマにできます。

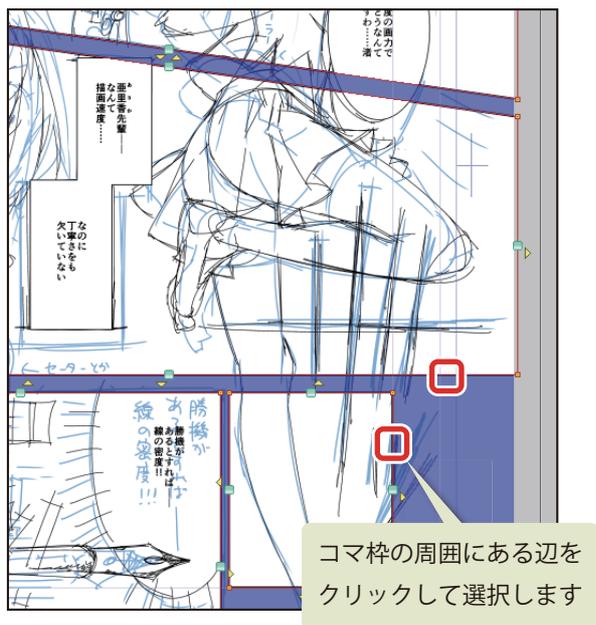


1 コマ目を上方向と右方向に拡張し、4 コマ目を下方向に拡張します。

不要なコマの削除

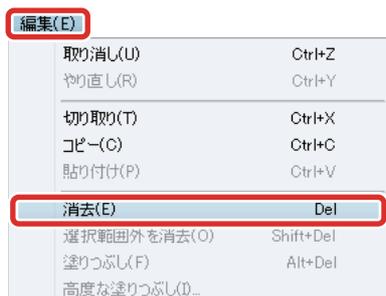
枠線の描画が必要ないコマは削除します。

1 [オブジェクト] ツールで、不要なコマのコマ枠の線をクリックして選択します。

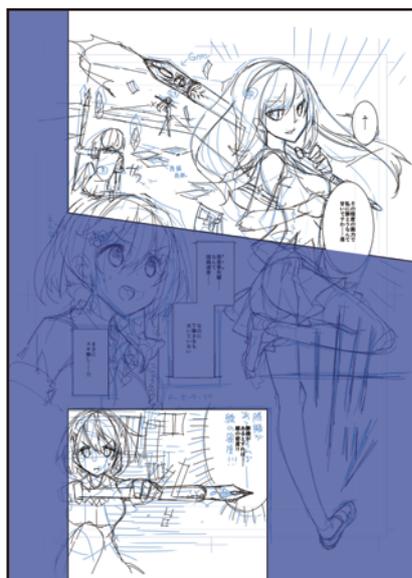


- [ツールプロパティ] パレットで設定すると、より詳細にコマの形を編集できます。
- [Shift] キーを押しながら、コマ枠の線をクリックすると、複数選択が行えます。

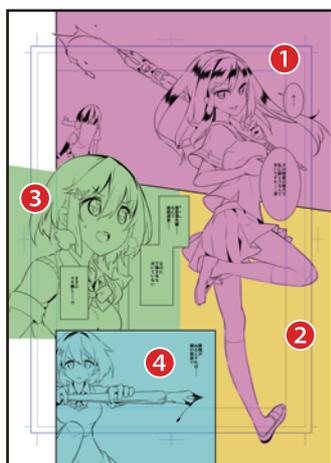
2 [編集]メニュー→[消去]を選択します。



コマ枠が消去されました。



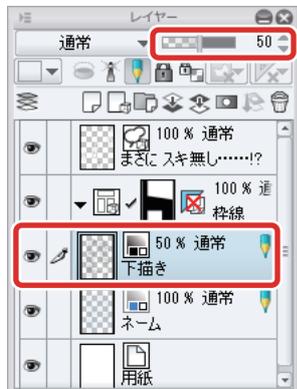
以降、この作例では、コマの順番を下図の順番で表記します。



人物のペン入れ

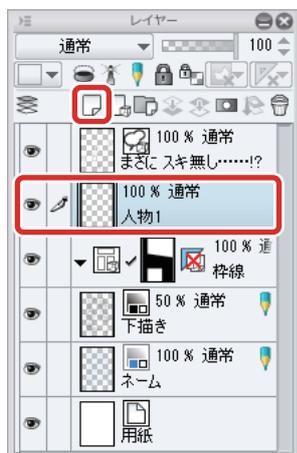
下描きを元に、人物にペン入れを行い、人物の主線を完成します。

- 1 ペン入れを見やすくするために、[レイヤー] パレットで「下描き」レイヤーを選択し、[不透明度] を 50% に変更します。



- 2 [レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名をダブルクリックして「人物 1」と入力します。

「人物 1」はコマ枠からはみ出した「ブチ抜き」用にするため、レイヤーの重ね順を「枠線」レイヤーのひとつ上に変更します。



- 3 [ツール] パレットのメインカラーを黒にします。

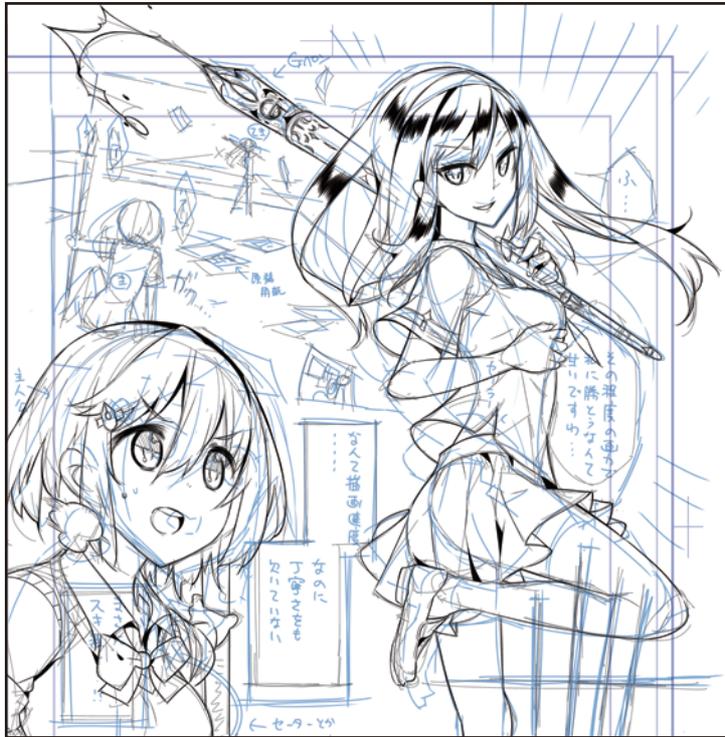
- 4 [ツール] パレットの [ペン] ツール → [ペン] → [G ペン] を選択し、黒の描画色で人物の主線を描き入れます。

メインカラーが黒になっていることを確認します。



修正が必要な場合は、[消しゴム] ツールや [ペン] ツールなどを使い、人物を描き入れます。

- 5** 「人物 1」 レイヤーには 1 コマ目の人物と、3 コマ目のバストアップの人物を描画します。フキダシや枠線の表示が描画の邪魔になる場合は、[レイヤー] パレットで一時的に非表示にします。

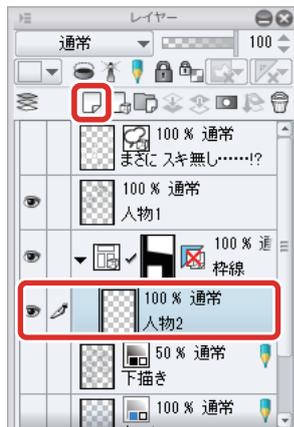


1 コマ目と 3 コマ目の人物の描画が終わりました。



[基本表現色] がモノクロの場合、ペン入れなどで引いた線に、[アンチエイリアス] がかかりません。そのためパソコンのディスプレイでは、線が荒く見える場合があります。

- 6** 続けて、4 コマ目の人物主線を描いていきます。[コマ枠フォルダー] を選択した状態で、[レイヤー] パレットの [新規ラスタレイヤー] をクリックします。レイヤー名は「人物 2」に変更します。



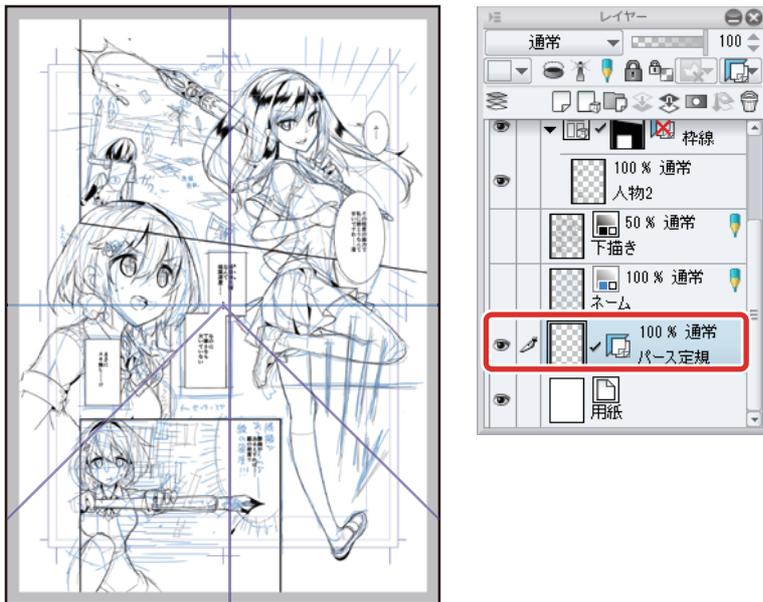
下図の白く見えるところが、コマ画像の表示領域です。[コマ枠フォルダー]内のレイヤーは、枠線の外側にはみ出るように描いても、はみ出した部分は表示されません。



7 同様に、1コマ目の手前側の人物も「人物2」レイヤーに描画していきます。



2 パース定規が作成されます。

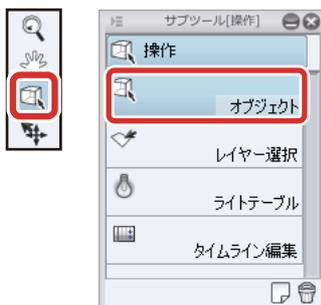


3 [レイヤー]パレットで「パース定規 1」レイヤーを「枠線」フォルダーの中にドラッグし、重ね順を変更します。

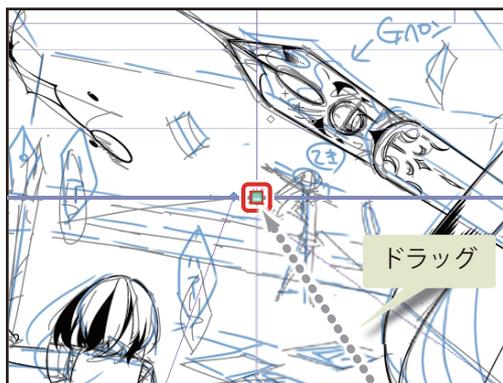


iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『[細部の描き込み](#)』→『[瞳の描画 \(レイヤーの結合\)](#)』→『[白目の描画](#)』の『[Tips : iPadでレイヤーを移動できない場合](#)』を参照してください。

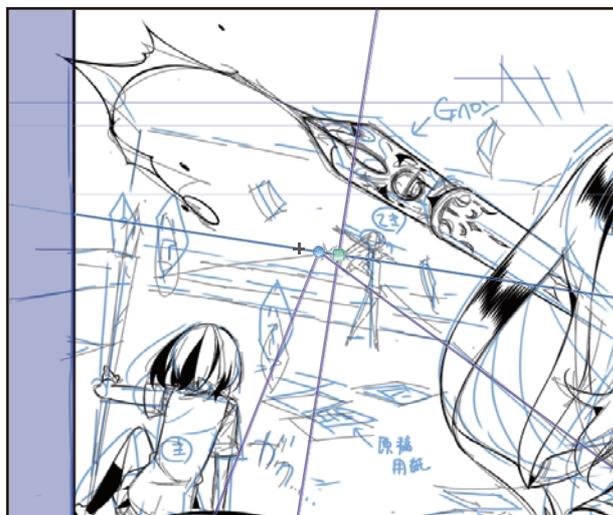
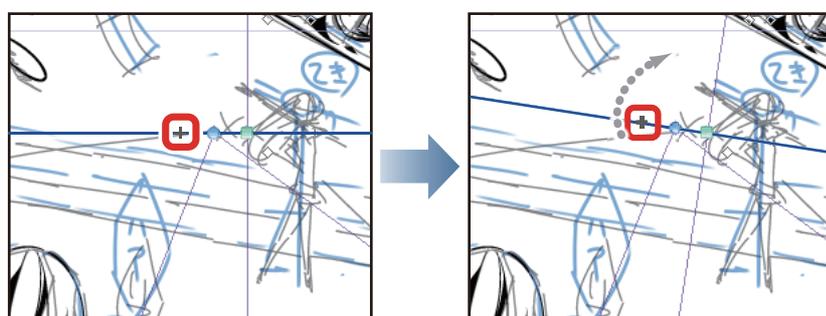
4 作成したパース定規の消失点の位置を調整します。[操作]ツール→[オブジェクト]を選択します。



- 5** 1コマ目の背景は、アイレベルが傾いているので、下描きに合わせてパース定規のアイレベルも傾けます。
作成したパース定規のアイレベルの移動ハンドルを選択し、1コマ目の下描きの水平方向の線に重なる位置に移動します。

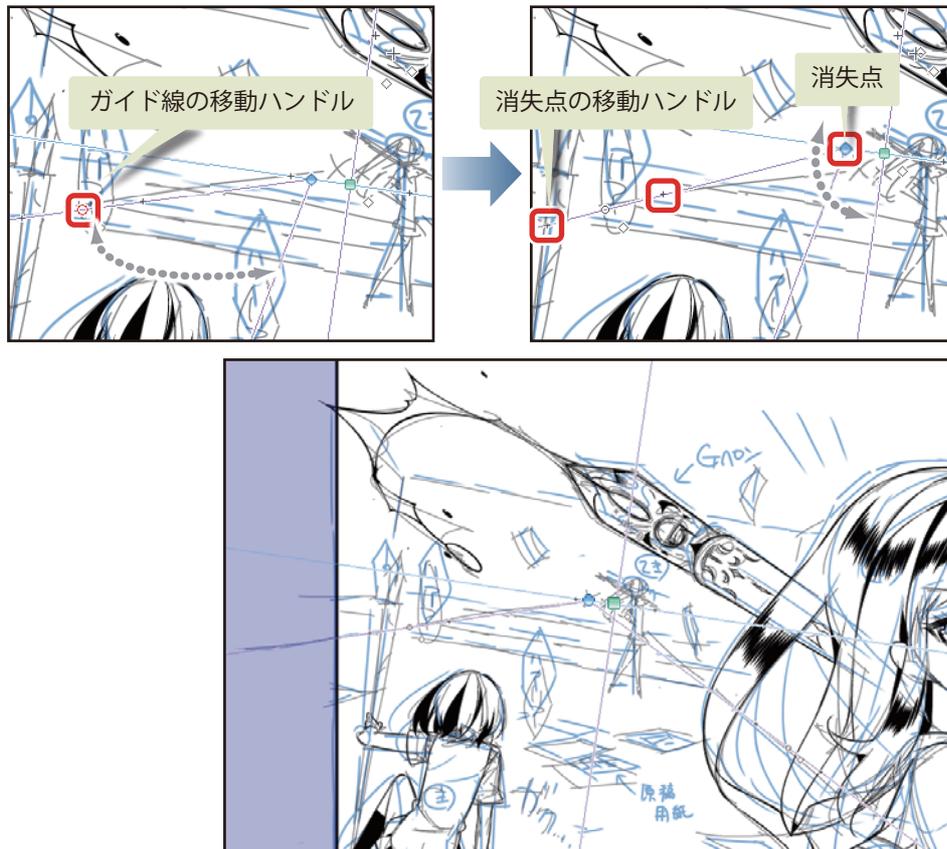


アイレベルの方向変更ハンドルをドラッグして、水平線の角度を合わせます。



6 ガイド線をドラッグして下描きを元に消失点の位置を調節します。

大まかに、人物の立っている辺りに消失点が来るように調整します。



7 上部コマンドバーにある [特殊定規にスナップ] アイコンがオンになっていることを確認します。

これにより、線をパース定規にスナップさせることができます。



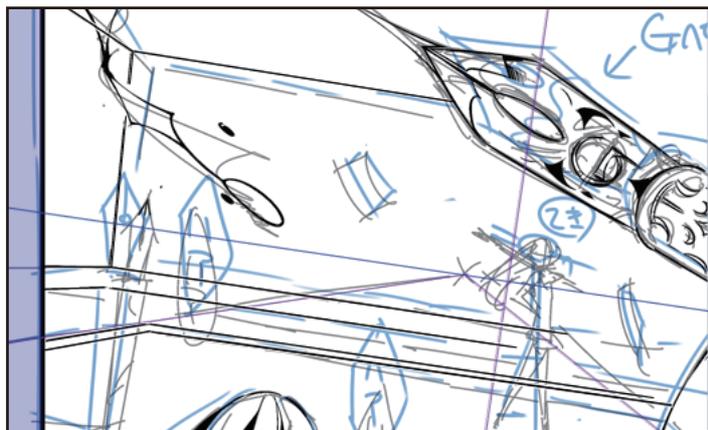
通常、パース定規を作成した時点で [特殊定規にスナップ] が自動的にオンになります。スナップをさせたくない場合は、オフにしてください。

8 背景の描画には、人物と同じ [Gペン] を使います。[ツール] パレットのメインカラーが黒になっているか、確認します。

メインカラーが黒になっていることを確認します。



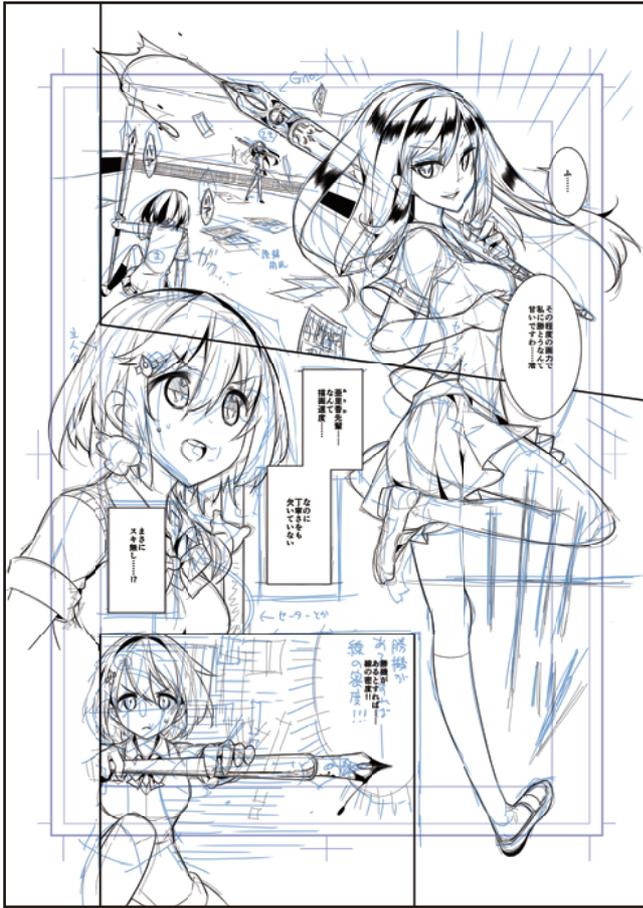
9 定規にスナップさせながら、背景を描いていきます。



10 パースに沿った線を引き終わったら、コマンドバーにある [特殊定規にスナップ] をオフにして、部屋に散らばるマンガ原稿などの小物と奥の人物も描き足します。

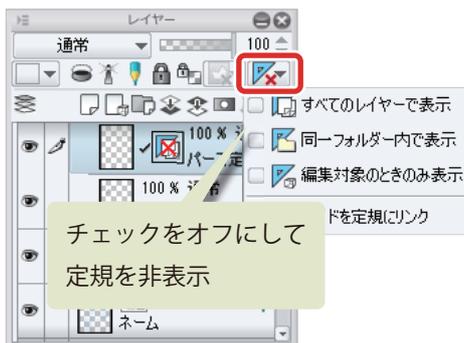


背景の主線が完成しました。



Tips: パース定規を非表示にする

[パース定規]は、背景などの描画が終わった場合でも、表示が残ります。非表示にしたい場合は、[レイヤー]パレット→[定規の表示範囲を設定]を選択し、チェックボックスを「オフ」にすると非表示にできます。



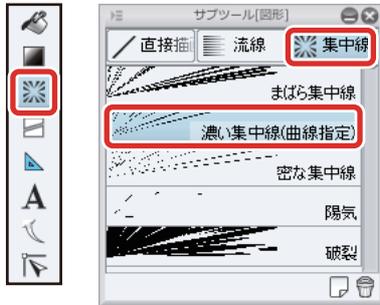
効果線のペン入れ

集中線や流線などの効果線を描いていきます。

集中線

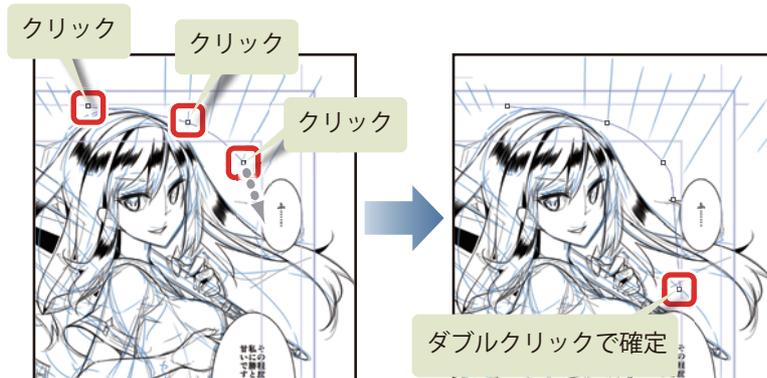
1 コマ目の背景に集中線を描画します。このコマでは [集中線] ツールを使用します。

1 [図形] ツール→ [集中線] → [濃い集中線 (曲線指定)] を選択します。



2 1 コマ目のキャラクターの右側をクリックして、曲線で範囲を指定します。

[濃い集中線 (曲線指定)] では集中線の範囲を確定するときはダブルクリックします。



集中線が作成されました。



3 [集中線] ツールで作成した集中線は、[オブジェクト] ツールを使用して、後から調整できます。

[ツール] パレットで [オブジェクト] ツールを選択し、コントロールポイントをドラッグして、集中線の範囲を調節します。また、初期設定では集中線の密度が高すぎるので、キャンバスを確認しながら、[オブジェクト] ツール選択中の [ツールプロパティ] パレットで、線の間隔などの値を調整します。

ガイド線のハンドル

ガイド線のコントロールポイント

クリックで項目の展開

項目	初期設定	調整後
線の間隔(角度)	10.0	2.0
線の間隔(距離)	10.0	4.0
まとまり	10	4
乱れ 隙間	4	7

集中線

メインカラー

線の間隔(角度) 2.0

線の間隔(距離) 4

まとまり 4

乱れ 隙間 7

長さ 4553

基準位置のずれ 100

基準位置をギザギザにする

ブラシサイズ 20.0

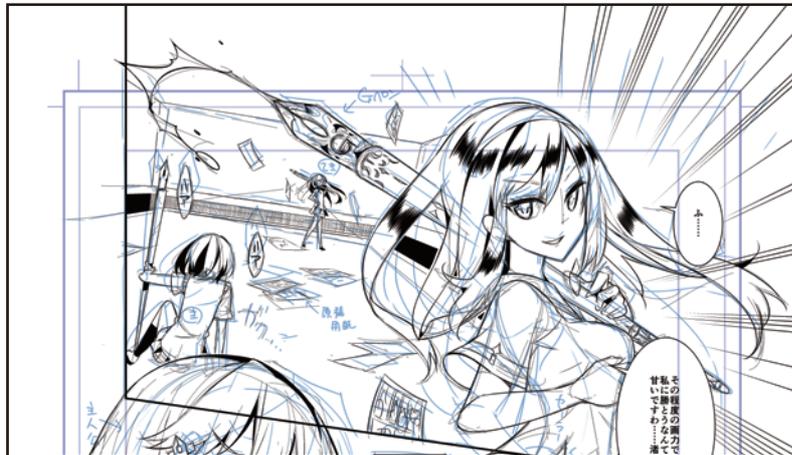
乱れ

ブラシ形状



[ツールプロパティ]パレットや[レイヤープロパティ]パレットの「+」マークをクリックすると、関連する設定項目が表示されます。

4 1コマ目の集中線が完成しました。



流線

4コマ目の背景に流線を描画します。このコマでは、特殊定規を使用します。

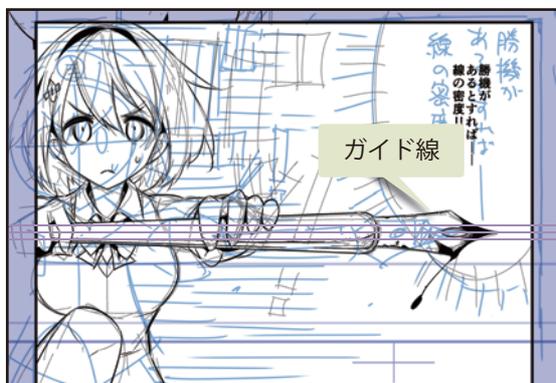
- 1 [レイヤー]パレットで[コマ枠フォルダー]を選択し、[新規ラスターレイヤー]をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名を「流線」に変更します。



- 2 [定規] ツール→[特殊定規] を選択し、[ツールプロパティ] パレットの [特殊定規] から [平行線] を選択します。

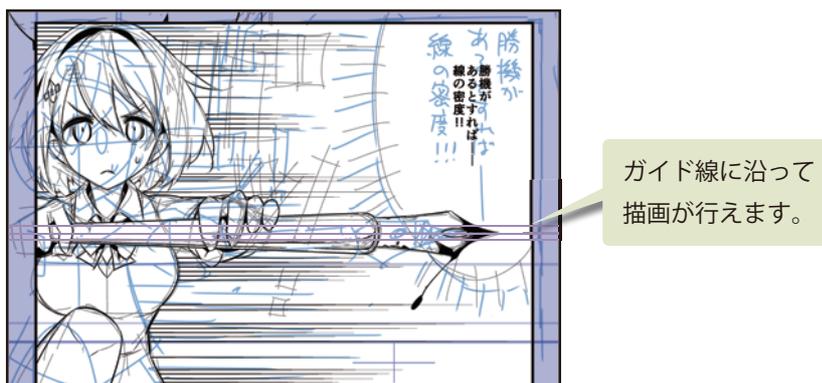


- 3 キャンバス上をクリックすると、[平行線定規] が作成されます。



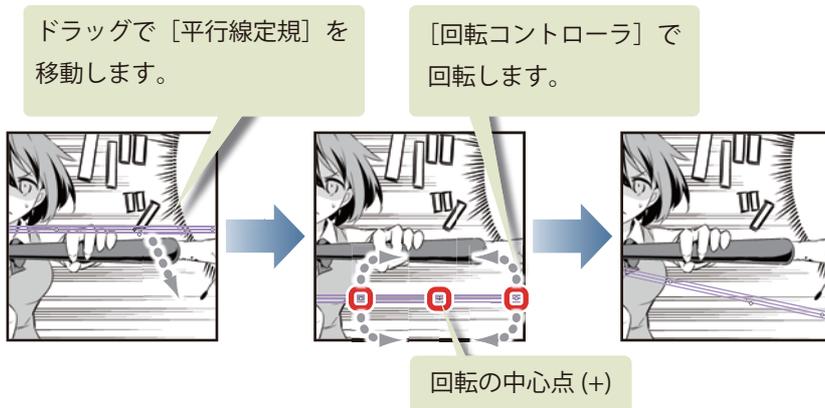
- 4 [ペン] ツールを使用して描画を行います。

フリーハンドで描画した線も [特殊定規] のガイド線に沿って、平行な線になります。筆圧で線の抜きを付けて、背景に流線 (スピード線) を描画します。



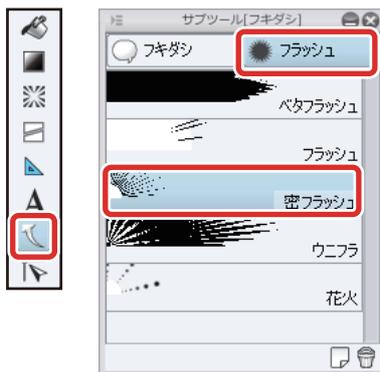
Tips: 特殊定規 [平行線] の移動と角度変更

[特殊定規] の [平行線] は、任意の角度や位置に変更ができます。[オブジェクト] ツールを使用して、特殊定規 [平行線] の線上をドラッグすると、定規が移動します。定規上にある [回転コントローラ] をドラッグし、角度が変更できます。

**ウニフキダシ**

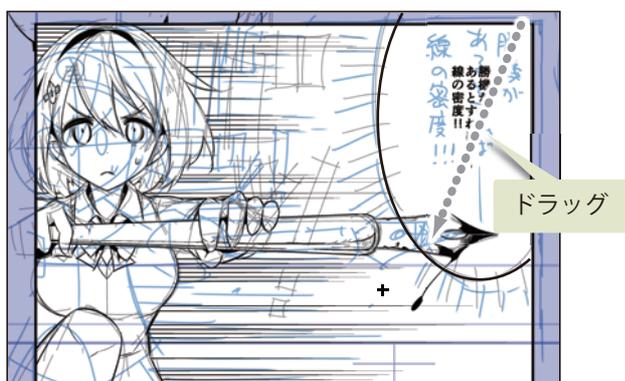
ウニフキダシを作成します。

- 1 [フキダシ] ツールをクリックし、[サブツール] パレットの [フラッシュ] → [密フラッシュ] を選択します。

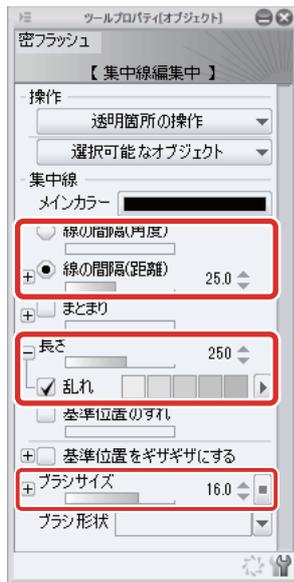


- 2 [レイヤー] パレットで [コマ枠フォルダー] を選択します。

- 3 下描きを参考にしながら、画面上でドラッグして、ウニフキダシを描画します。

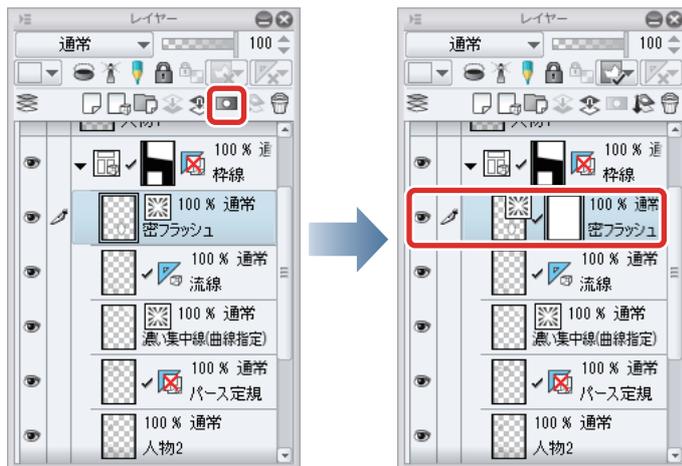


4 [オブジェクト] ツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットで、次のように設定します。



5 人物にフキダシがかかっている部分を修正します。

[レイヤー] パレットで、「集中線」レイヤーを選択し、[レイヤーマスクを作成] をクリックします。



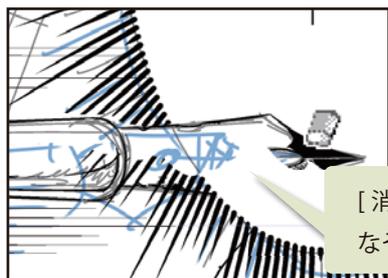
[集中線] ツールで作成したレイヤーは、[ペン] ツールや [消しゴム] ツールで描画できないため、[レイヤーマスク] の機能を使用して、修正します。



[レイヤーマスク] を利用すると、そのレイヤーの描画内容を、一部だけ非表示にできます。

レイヤーマスクについて詳しくは、[\[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド\]](#) → 『レイヤーメニュー』 → 『レイヤーマスク』を参照してください。

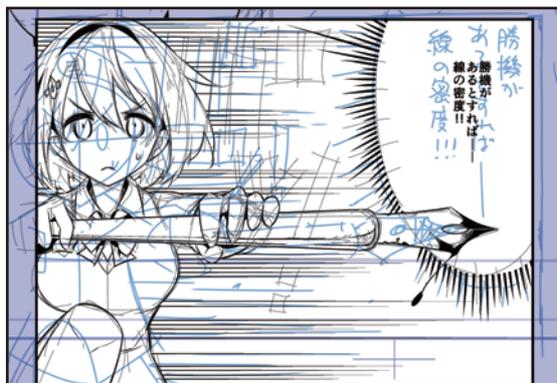
[消しゴム] ツール→[硬め] を選択して、キャラクターと被っている部分をなぞってマスクします。



[消しゴム] ツールで
なぞった範囲がマスクされます

消しゴムでの描画は、レイヤーマスクに描画されているので、実際にはフキダシは消えていませんが、マスクによって見えなくなっています。

6 ユニフキダシが完成しました。



[図形] ツールの [集中線]・[流線] や、[フキダシ] ツールの [フラッシュ] を選択すると、[ツールプロパティ] パレットの設定で、さまざまな種類の集中線や流線が簡単に描画できます。また、[定規] ツールでは、図形の描画のほか、平行線や同心円、放射線が描ける [特殊定規] や、背景を正確に描ける [パース定規] などが使用できます。

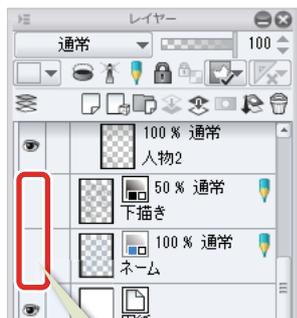
ベタ塗り

新規レイヤーを作成し、[塗りつぶし]ツールでベタ塗りをを行います。

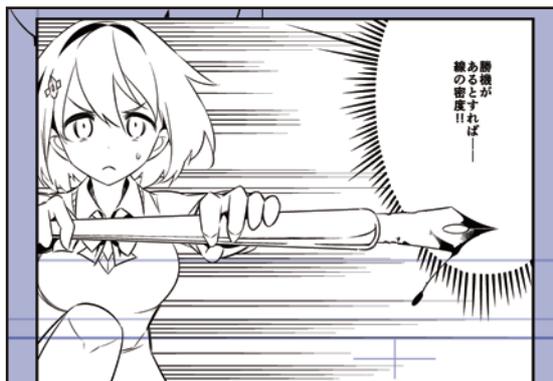
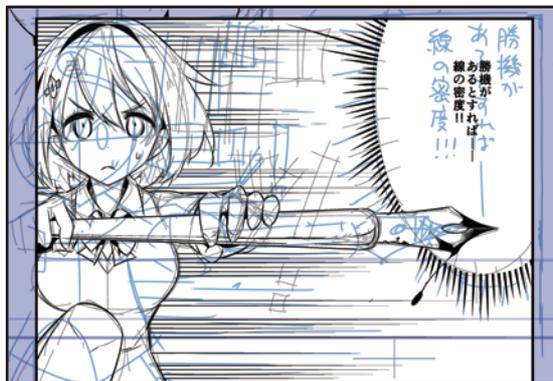
ベタ塗り用レイヤーを作成する

ペン入れした人物と背景に黒のベタ塗り用のレイヤーを作成し、塗りつぶします。

- ここからは、下描きやネームを使用しないので、[レイヤー]パレットで、「下描き」レイヤーと「ネーム」レイヤーを非表示にしておきます。



レイヤーの表示 / 非表示をクリックします。



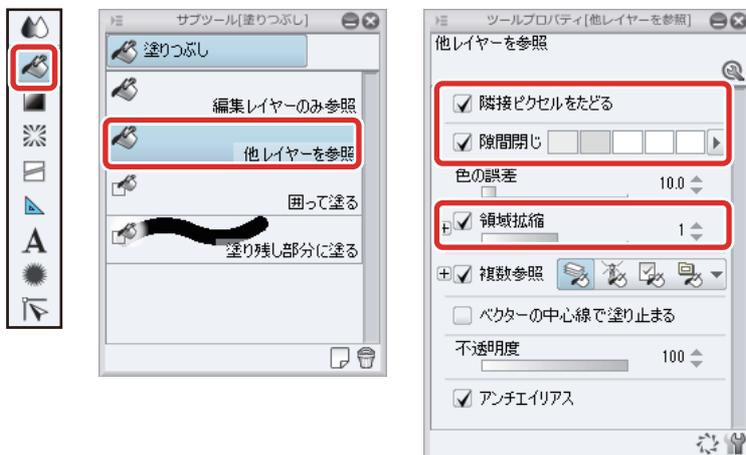
- 2** [レイヤー]パレットの[新規ラスタレイヤー]をクリックします。作成したレイヤーのレイヤー名を「ベタ」に変更します。



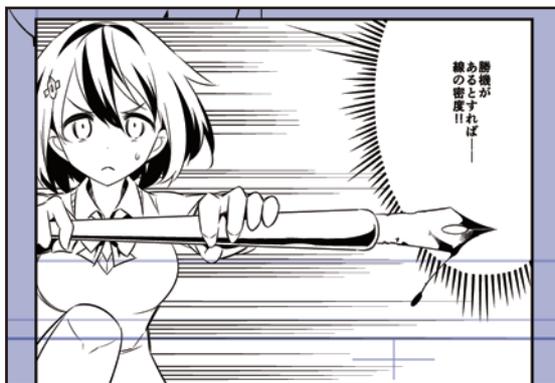
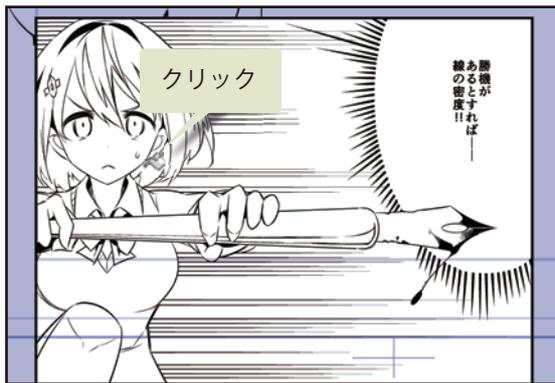
- 3** [ペン]ツールを選択し、ベタを塗る範囲の境界線を描画します。



- 4** [塗りつぶし]ツールを選択し、[サブツール]パレット→[塗りつぶし]→[他レイヤーを参照]を選択します。[ツールプロパティ]の設定は図のようになっています。



- 5** 「人物2」レイヤーの描画内容で、ベタ塗りしたい箇所をクリックし、塗りつぶしを行います。



- 6** 1コマ目と3コマ目も同様にベタ塗りを行います。[レイヤー]パレットで[人物1]のレイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー]を作成します。

作成したレイヤーのレイヤー名は「ベタ2」に変更します。

- 7** 同様の手順で、[ペン]ツールや[塗りつぶし]ツールを使用し、ベタ部分の塗りつぶしを行います。



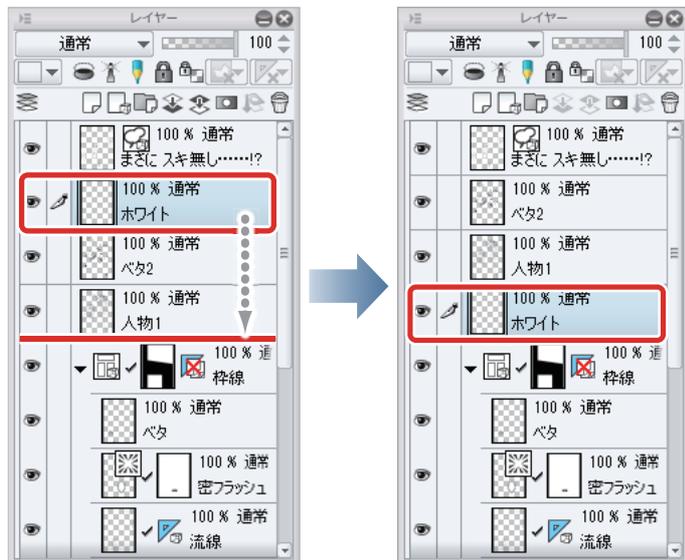
8 ベタ塗りが完成しました。



ホワイトの塗り（仕上げの前に）

人物と枠線とが重なって表示されているので、ホワイト（白）のベタを塗って、枠線と重ならないようにします。

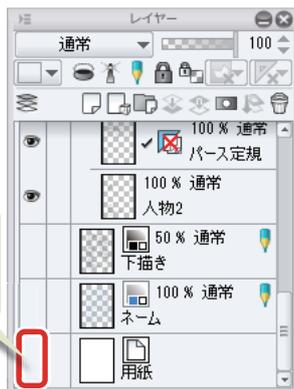
- 1 [レイヤー]パレットで、[新規ラスターレイヤー]をクリックします。
- 2 作成したレイヤーのレイヤー名は「ホワイト」に変更します。また、「ホワイト」レイヤーが「人物1」レイヤーの下になるように、レイヤーの重ね順を変更します。



iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『細部の描き込み』→『瞳の描画（レイヤーの結合）』→『白目の描画』の『Tips：iPadでレイヤーを移動できない場合』を参照してください。

- 3** 白を塗った部分を見やすくするために、[レイヤー] パレットで [用紙] レイヤーを非表示にします。

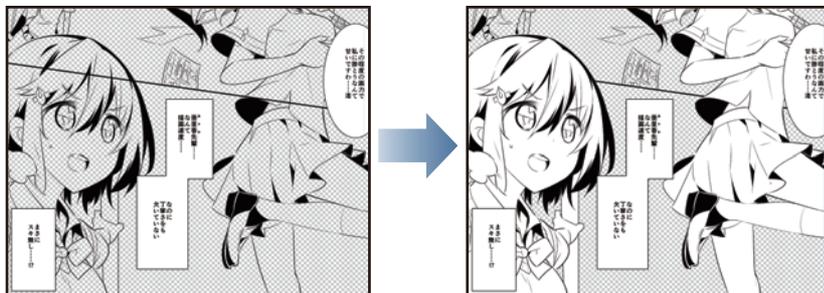
レイヤー表示 / 非表示を
クリックします。



- 4** [ツール] パレットで [サブカラー] が白になっていることを確認し、サブカラーをクリックします。
[サブカラー] が白になっていない場合は、[カラーセット] パレットなどで、白を選択してください。



- 5** ベタ塗りと同様に、[ペン] ツールや、[塗りつぶし] ツールを使い、枠線に重なった人物を白で塗りつぶします。



- 6** ホワイトの塗りつぶしが終わったら、[レイヤー] パレットで「用紙」レイヤーを表示状態に戻します。

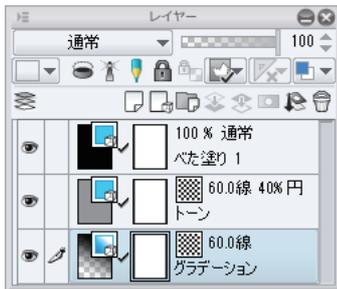
仕上げ (トーン・グラデーション)

モノクロ印刷のマンガ原稿では、トーン (黒い細かな網点) を使って、グレーの中間調を再現します。CLIP STUDIO PAINT では、トーン、グラデーションにそれぞれ専用のレイヤーがあります。これらを使って、人物の服の色や影を表現していきます。

Tips: ベタ塗り・トーン・グラデーションレイヤーとは

CLIP STUDIO PAINT には、下記のように専用のレイヤーがあります。

- [ベタ塗り] レイヤー：指定した色で塗りつぶされた状態で作成されるレイヤー。
- [トーン] レイヤー：指定したトーンを貼り付けた状態で作成されるレイヤー。ベタ塗りレイヤーをトーン化したものです。
- [グラデーション] レイヤー：グラデーションが描かれた状態で作成されるレイヤー。



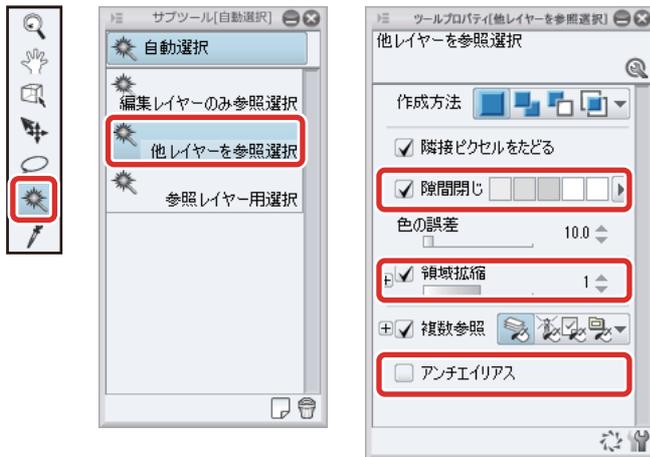
トーンレイヤーを貼る

選択範囲を作成して、トーンレイヤーを貼ります。

- 1 [レイヤー] パレットで、トーンレイヤーをまとめて管理するために、[レイヤーフォルダー] を作成します。
[レイヤー] パレットの [新規レイヤーフォルダー] をクリックし、レイヤーフォルダーを作成します。レイヤーフォルダー名は「仕上げ」に変更します。



- 2 [自動選択] ツールを選択し、[サブツール]パレット→[自動選択]→[他レイヤーを参照選択]を選択します。[ツールプロパティ]パレットは、下図のように設定します。



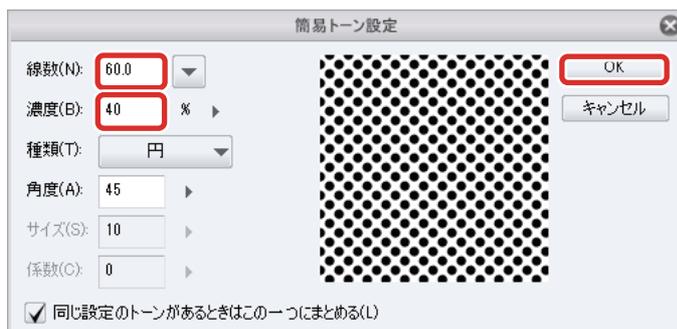
- 3 トーンを貼りたい箇所をクリックし、選択範囲を作成します。



- 4 [選択範囲ランチャー]の[新規トーン]をクリックします。



- 5 [簡易トーン設定]ダイアログで、トーンの線数や濃度を下図のように設定し、[OK]をクリックします。



- 6 トーンが貼られました。トーンが貼られると、[レイヤー] パレットにトーン化された [べた塗りレイヤー] が作成されます。



[選択範囲ランチャー] でトーンを作成すると、自動的に [選択範囲] が解除されます。その他の場合、[選択範囲] の解除は、[選択範囲ランチャー] の [選択範囲の解除] をクリックするか、[選択範囲] メニュー → [選択を解除] を選択します。

- 7** [レイヤー] パレットで、作成された [べた塗りレイヤー] を選択し、同じトーンを貼りたい部分を、[塗りつぶし] ツールや [ペン] ツールで描き加えていきます。



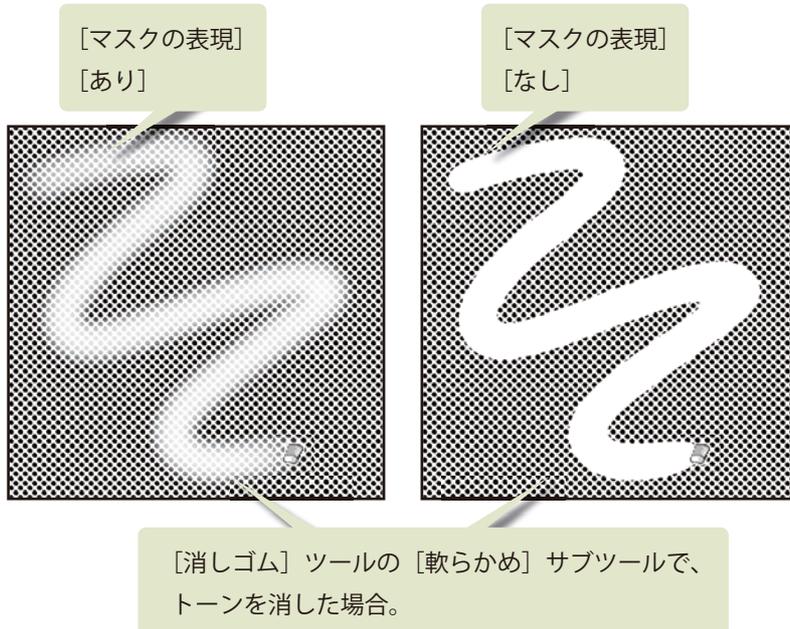
[レイヤー] パレットで [べた塗りレイヤー] を選択する際は、サムネイル部分ではなく、レイヤー名の部分、またはレイヤーマスクのサムネイル部分をクリックして選択します。

- 8** 手順 2 から手順 7 の操作を繰り返し、キャンバスの他の部分にも、濃度や線数が異なるトーンを貼ります。手順 5 の [簡易トーン設定] ダイアログで [濃度] や [線数] の値を変更すると、設定の異なる [べた塗りレイヤー] を新規に作成できます。



Tips : マスクの階調

[べた塗りレイヤー]などをトーン化した場合、[レイヤープロパティ]パレットの[マスクの表現]は[あり]になっています。
[消しゴム]ツールで[軟らかめ]サブツールで消した場合など、[マスクの表現]が[あり]と[なし]では表示結果が異なります。また、印刷する場合も[印刷設定]→[表現色]の設定が[モノクロ2階調 (トーン化)]か[モノクロ2階調 (閾値)]によって、印刷結果が異なります。

**グラデーショントーンを貼る**

グラデーショントーンは、色の濃淡にグラデーションがあるトーンです。作例では、奥行きを出したい場合や、光の向きを表現する場合などに使います。

- 1 [ツール]パレットで[自動選択]ツールを選択し、[サブツール]パレット→[他レイヤーを参照選択]を選択します。



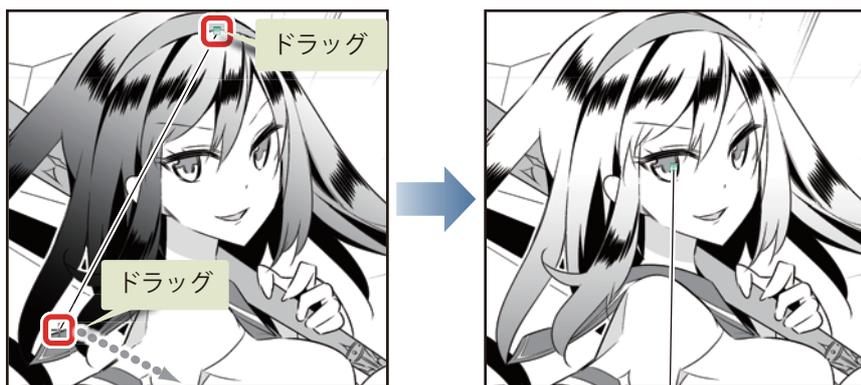
2 グラデーショントーンを貼りたい箇所をクリックし、[選択範囲]を作成します。

ひと続きのグラデーションにしたい部分は、[Shift] キーを押しながら追加選択して、まとめて選択範囲を作成します。



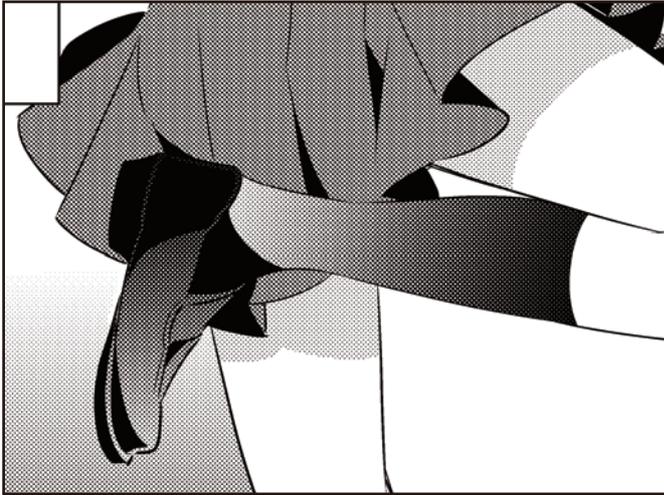
3 [ツール]パレットで[グラデーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[グラデーション]→[マンガ用グラデーション]を選択します。



4 グラデーションをかけたい方向にドラッグします。**5** [選択範囲] メニュー→ [選択を解除] で選択範囲を解除します。**6** [ツール]パレットで[オブジェクト]ツールを選択し、キャンバス内の操作ハンドルをドラッグし、グラデーションの向きや位置を調整します。

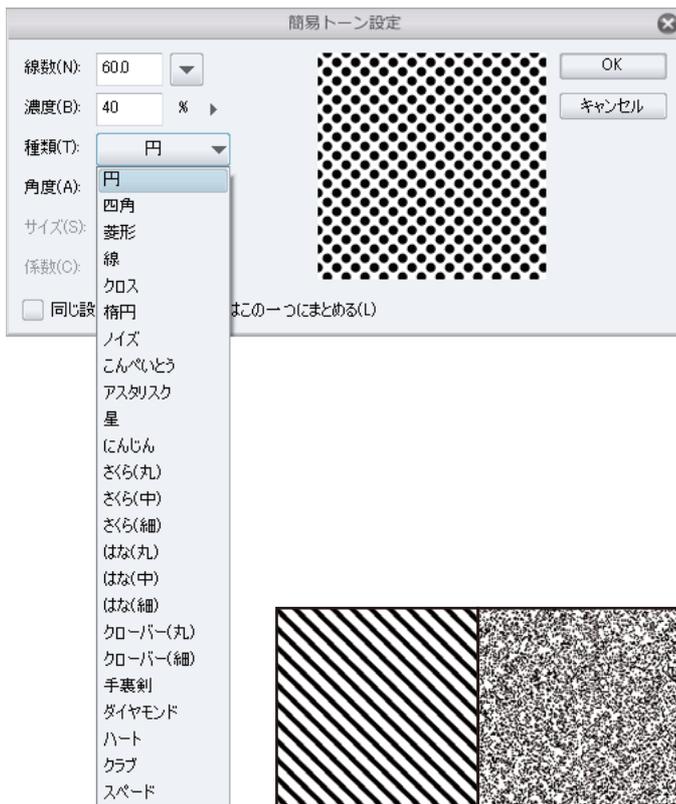
[ツールプロパティ]パレットで設定すると、さらに詳細なグラデーションを作成できます。グラデーションの作成について詳しくは、[\[CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド\]](#) → 『ツール・サブツールのカテゴリ』 → 『グラデーション』を参照してください。

他の部分も同様に、グラデーショントーンを貼りたい箇所の選択範囲を作成し、グラデーションを貼っていきます。

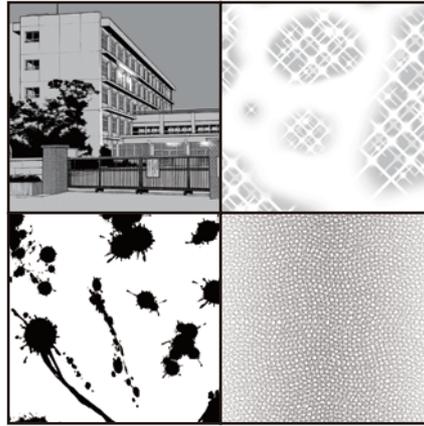
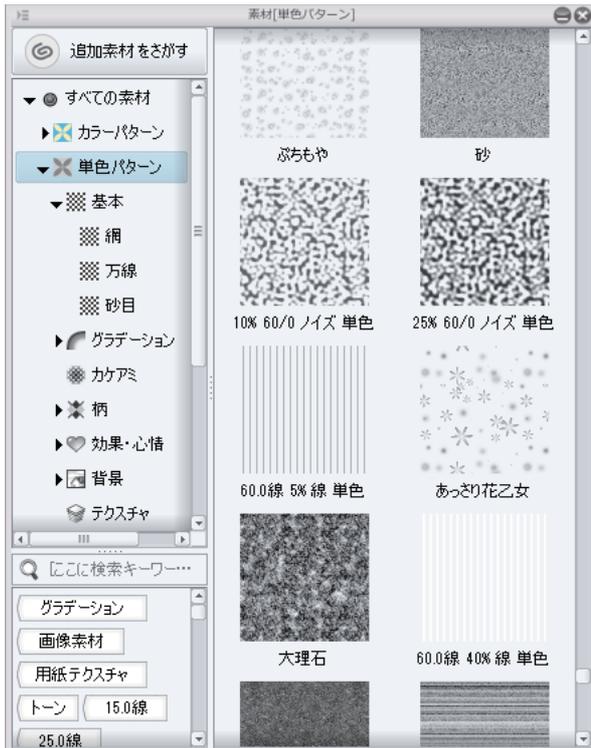


Tips: 網点以外のトーン

CLIP STUDIO PAINT では、網点やグラデーション以外にも様々な種類のトーンを利用できます。簡易トーン設定などでトーンの [種類] を変更すると、万線やノイズ (砂目) のトーンが使用できます。



また、[素材]パレットには、模様やカケアミ、背景など、複雑な柄のトーンも収録されています。



[素材]パレットのトーンは、キャンバスにドラッグ&ドロップすると、使用できます。選択範囲を作成してあれば、その範囲内にトーンが貼られます。



描き文字

描き文字は、[ペン]ツールなどで、線を描いていきます。

- 1 [レイヤー]パレットで、[新規レイヤーフォルダー]をクリックし、レイヤーフォルダーを作成します。作成したレイヤーフォルダー名は「描き文字」に変更します。
「描き文字」フォルダーは、[フキダシレイヤー]の1つ下にくるように、レイヤーの重ね順を変更します。
- 2 [レイヤー]パレットで「描き文字」フォルダーを作成した状態で、[新規ラスタレイヤー]をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。作成したレイヤー名を「ザッ」に変更します。
また、「枠線」コマ枠フォルダーと「仕上げ」フォルダーの横にある、[▼]をクリックしてフォルダーを閉じ、[レイヤー]パレットの表示を整理します。



iPadをお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『細部の描き込み』→『瞳の描画 (レイヤーの結合)』→『白目の描画』の『Tips : iPad でレイヤーを移動できない場合』を参照してください。

- 3 [ツール]パレットのメインカラーを選択します。

メインカラーが黒になっていることを確認します。黒以外が選択されている場合は、[カラーセット]パレットなどで黒を選択します。



- 4** [ペン] ツールのブラシサイズを太めに設定して、描き文字の「ザッ」を描きます。



- 5** 同様に [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックし、レイヤー名を「バツ」に変更します。

- 6** 描き文字の「バツ」を描きます。

[ペン] ツールを使用して、黒で縁取りしたあと、[塗りつぶし] ツールの [編集レイヤーのみ参照] サブツールを使用して、描画色を白にして塗りつぶします。



描き文字へのフチ付け

描き文字のまわりにフチをつけます。

- 1** [レイヤー] パレットで、「ザッ」のレイヤーを選択します。
- 2** [レイヤープロパティ] パレットの [境界効果] をクリックし、[境界効果] の [フチ] をクリックします。[フチの太さ] を「13」へ変更します。





※この図は、白フチを目立たせるため、緑にしています。

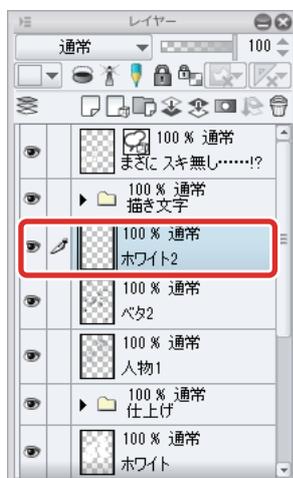
- 3** 「描き文字」フォルダーの横にある、[▼] をクリックしてフォルダーを閉じ、[レイヤー] パレットの表示を整理します。



修正

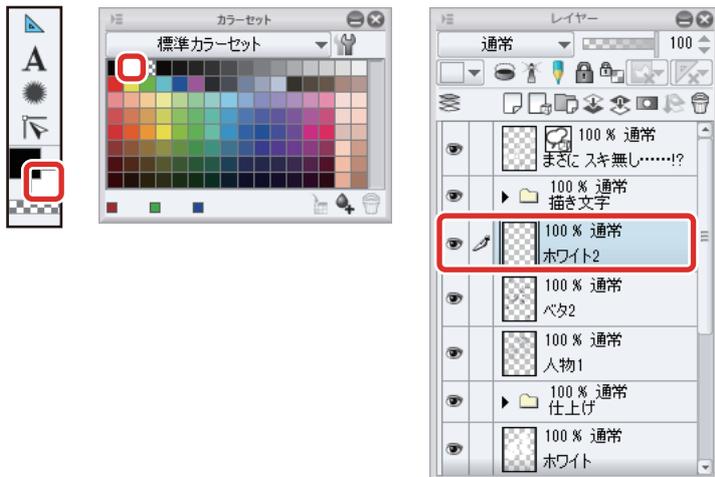
線の境界がわかりにくい部分などに、ホワイト（白）で縁を付けるなどの修正を入れます。

- 1** [レイヤー] パレットで「ベタ 2」レイヤーの上に [新規ラスタレイヤー] を作成し、レイヤー名を「ホワイト 2」とします。



2 [ツール] パレットでサブカラーを選択します。

サブカラーが白ではない場合は [カラーセット] パレットなどで白を選択します。



3 [ペン] ツールなどで、ホワイト（白）を描き入れます。人物の周りにもホワイト（白）を描き入れます。



※この図は、ホワイトを目立たせるため、緑にしています。



レイヤーの描画部分に選択範囲を作成したい場合は、レイヤーのサムネイル部分を [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、描画部分に選択範囲が作成されます。

4 すべてのコマが完成しました。

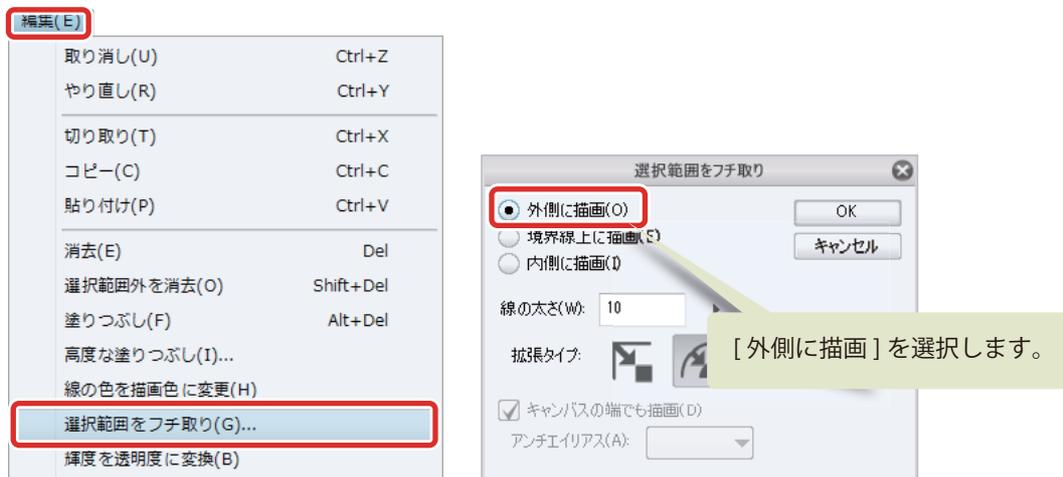


Tips: 白ヌキについて

白ヌキとは、人物などの周囲を白でフチドリすることです。白ヌキ処理をすると人物などが目立ち、見やすくなります。

白ヌキは、[ペン]ツールなどで描画する方法と、選択範囲をフチ取りして描画する方法があります。

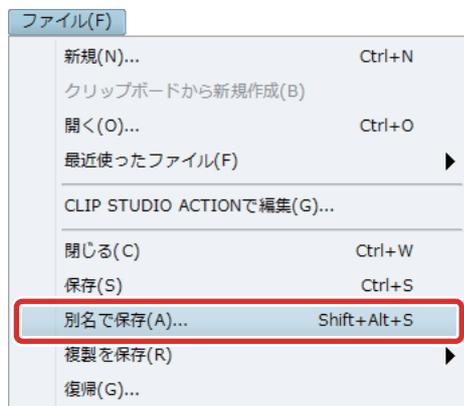
選択範囲から、白ヌキを作成する場合は、白ヌキしたい範囲を[選択範囲]ツールで作成します。[編集]メニュー→[選択範囲をフチ取り]を選択して表示される、[選択範囲をフチ取り]ダイアログから[外側に描画]を選択すると、白ヌキが描画されます。



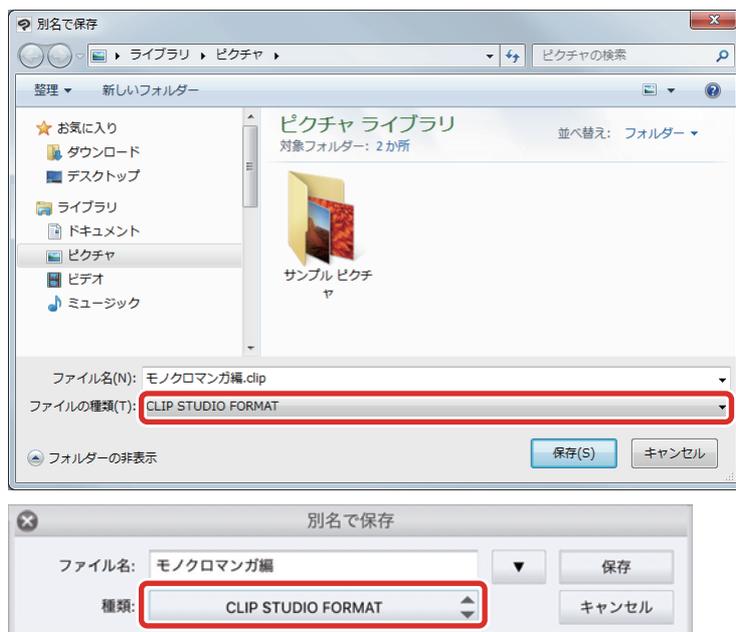
ファイルの保存

CLIP STUDIO PAINT では、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存します。

1 [ファイル]メニュー→[別名で保存]を選択します。



[別名で保存]ダイアログからCLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存を行います。



保存したファイルを開くには、[ファイル]メニュー→[開く]を選択します。

Tips: ファイルの保存形式について

CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip)

現在開かれているキャンバスのすべてのレイヤー情報をすべて保持したまま、データの保存を行います。CLIP STUDIO PAINT で作成した画像は CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip) で保存します。

Adobe Photoshop ドキュメント形式 (拡張子: psd) ・ Adobe Photoshop ビッグドキュメント形式 (拡張子: psb)

[別名で保存] と [複製を保存] で保存した場合は、レイヤーを統合せず、保存を行います。[書き出し] で保存した場合は、すべてのレイヤーを統合し、データを保存します。[トーン化] や [特殊定規] など、CLIP STUDIO PAINT 独自のレイヤー情報はすべて破棄され、保存します。

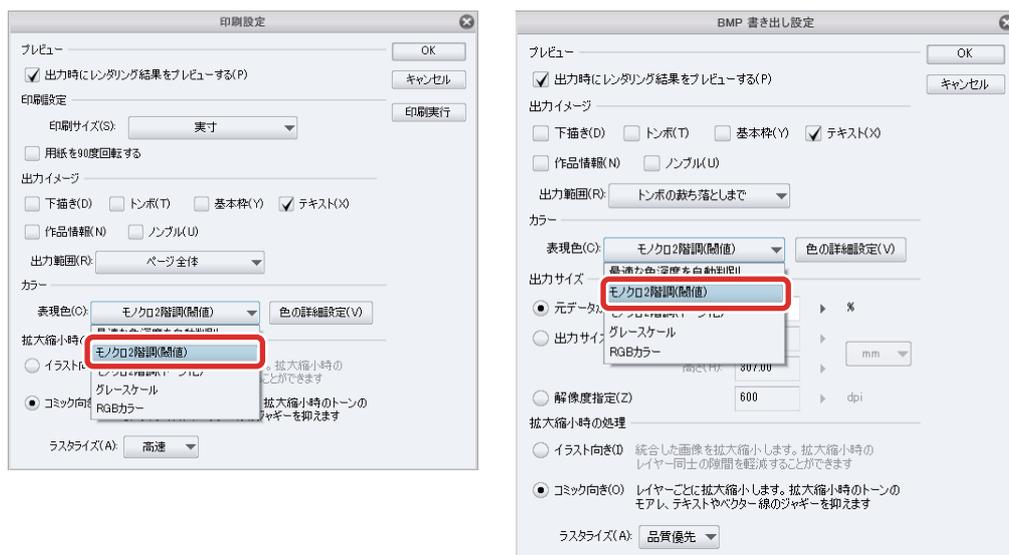
BMP ・ JPEG ・ PNG ・ TIFF ・ Targa

すべてのレイヤーを統合し、データを保存します。レイヤー情報がすべて破棄されます。

印刷 [Windows/macOS]

トーンを使用したマンガやイラストをモノクロ印刷する場合は、[ファイル] メニュー→[印刷設定] を選択し、[印刷設定] ダイアログの [表現色] から [モノクロ 2 階調 (閾値)] を選択して印刷します。

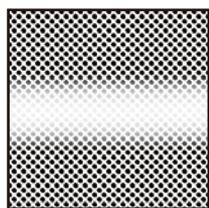
[ファイル] メニュー→[画像を統合して書き出し] から、BMP などの汎用画像形式で書き出す場合も、同様の設定が行えます。



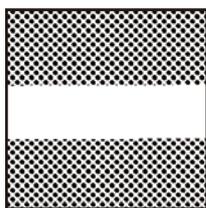
iPad では、印刷機能をお使いいただけません。

Tips : モノクロ 2 階調化の種類

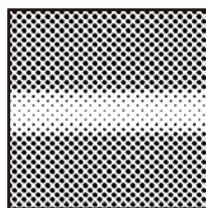
[レイヤープロパティ]パレットの効果で、[トーン]の[マスク表現]→[階調]を[あり]に設定すると、マスクをグレーの階調でぼかす表現ができますが、この表現はモノクロ 2 値で印刷できません。モノクロ 2 値で印刷する場合、[印刷設定]ダイアログで選択した、表現色が[モノクロ 2 階調 (閾値)]か[モノクロ 2 階調 (トーン化)]によって、出力結果が異なります。



元画像
マスクの表現 階調：あり



[モノクロ 2 階調 (閾値)]
で書き出しを行った場合



[モノクロ 2 階調 (トーン化)]
で書き出しを行った場合

モノクロ 2 階調 (閾値)

輝度 50% を境に、色が濃い (暗い) 部分は黒で、色が薄い (明るい) 部分は白で印刷されます。

モノクロ 2 階調 (トーン化)

キャンバスの [基本線数] で不透明な部分の階調をトーン化して出力します。

CLIP STUDIO PAINT でマンガを描い てみようカラーマンガ 編【PRO/EX】

ここでは、モノクロ編の原稿に着色を行い、カラーマンガ原稿を描く方法を説明します。

カラーマンガ原稿制作の流れ

ここでは以下のような流れで、カラーマンガ原稿を描いていきます。

カラーマンガ作成の準備

モノクロマンガ編の作例を使用して、カラーマンガを作成していきます。フキダシや描き文字、トーン化されたレイヤーを非表示にし、着色の準備を行います。



人物の着色

パーツごとにレイヤーを分けて、[塗りつぶし]ツールや[水彩]ツールを使って、着色を行います。作成したレイヤーは[レイヤーフォルダー]に格納します。



背景の着色

[デコレーション]ツールなどを使用し、着色を行います。効果線はカラーマンガ用に[ツールプロパティ]パレットの値を変更し、線の色や本数の変更を行います。



4コマ目の着色

人物と背景の着色と同様に、コマ枠内の着色も行います。描き文字も同様に、作業を行っていきます。



細部の描き込みと調整

人物主線に着色を行います。[ペン]ツールなどで細部の描き込みを行います。レイヤーの合成モードを変更し、着色部分の色の濃淡を調整します。



カラーマンガ作成の準備

モノクロマンガ編の原稿に着色を行い、カラーマンガを作成します。

準備

モノクロマンガの原稿は、キャンバスの [基本表現色] が [モノクロ] になっています。レイヤーを新規作成し、着色を行った場合も、[モノクロ] で表示されてしまいますので、キャンバスの [基本表現色] を [カラー] に変更します。

キャンバス基本設定の変更

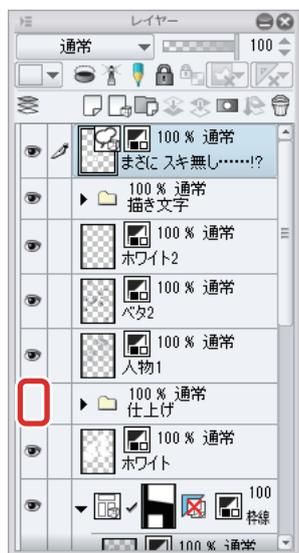
[編集] メニュー → [キャンバス基本設定を変更] を選択します。[キャンバス基本設定を変更] ダイアログの [基本表現色] を [カラー] に変更し、[OK] をクリックします。



モノクロマンガ編の原稿を使用するため、今回は画像の [解像度] を [600dpi] で制作します。一般的なカラー原稿を制作する場合の [解像度] は、[300dpi] から [350dpi] 前後にすることをお勧めします。

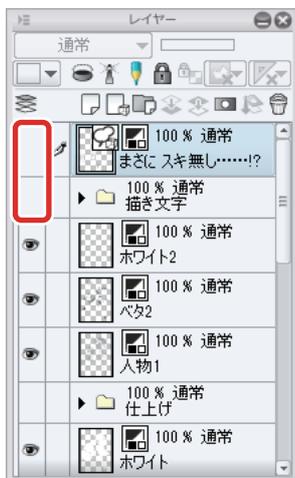
トーン化されたレイヤーの非表示

モノクロマンガ編で作成した、トーン化された [ベタ塗りレイヤー] が「仕上げ」フォルダー内に格納されています。カラーマンガ制作では使用しないため、非表示にします。[レイヤー] パレットから「仕上げ」フォルダーを選択し、[レイヤーの表示/非表示] をクリックし、「仕上げ」フォルダーを非表示にします。



[フキダシレイヤー]と「描き文字」フォルダーの非表示

着色を行いやすくするために、[フキダシレイヤー]と「描き文字」フォルダーも非表示にします。[フキダシレイヤー]は着色が終わったあと、「描き文字」フォルダーは着色を行う場合に、再び表示します。



人物の着色

ここでは、1 コマ目、3 コマ目の人物の着色を行います。人物や背景ごとにレイヤーを分け、着色を行います。

Tips:iPad 特有の操作

iPad では、一部の操作が異なる場合があります。iPad 特有の操作については、次の項目を参照してください。

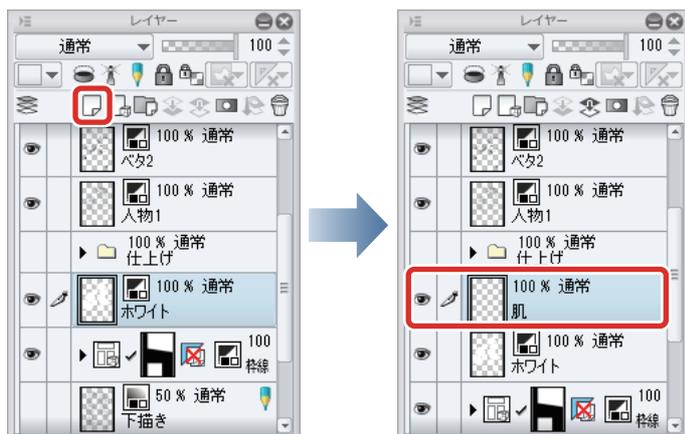
- 画面の構成について：『起動』 → 『iPad をお使いの場合』
- 修飾キーを便利に使う方法：『よく使うショートカット一覧』 → 『エッジキーボード【iPad】』
- 描画ツールを使う方法：『ラフ・下描き』 → 『描画ツールの使い方【iPad】』
- [レイヤー]パレットを表示する方法：『レイヤーって何?』 → 『Tips : iPad でレイヤーパレットを表示するには』

ベースの着色

人物のベースとなる色を着色します。ここでは、1 コマ目の人物の肌を塗っていきます。

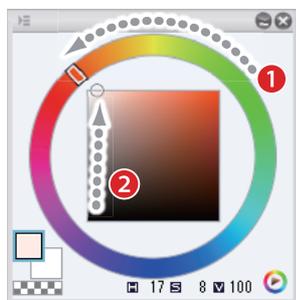
- 1 [レイヤー]パレットで「ホワイト」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー]をクリックしてレイヤーを作成します。

作例したレイヤーのレイヤー名を「肌」に変更します。

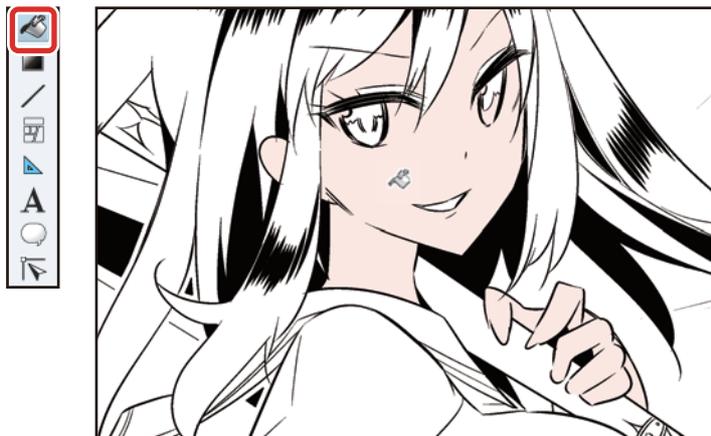


- 2 [ウィンドウ]メニュー→[カラーサークル]を選択して、[カラーサークル]パレットを表示します。

[カラーセット]パレットにはない色を選択するには、[カラーサークル]パレットを利用します。ここでは、肌色を選択します。外側の円(①)で色相を選び、中心の四角い部分(②)で色の明るさや鮮やかさ(明度・彩度)を調節します。



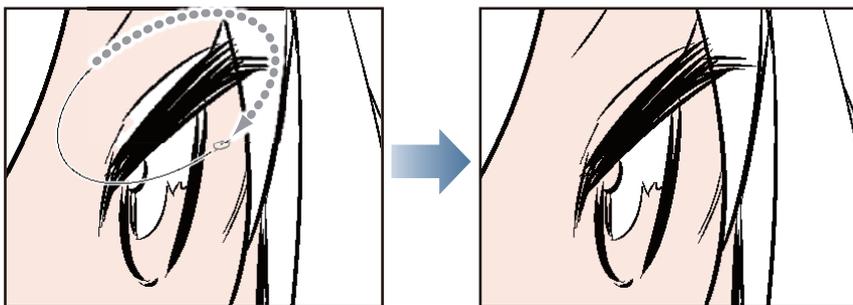
3 着色したい部分をクリックすると、線で囲まれた範囲内が塗りつぶされます。



色の塗りつぶしや、基本的な着色方法について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう 基本編』 → 『基本の着色』を参照してください。

Tips: 細かい塗り残しがあるときは

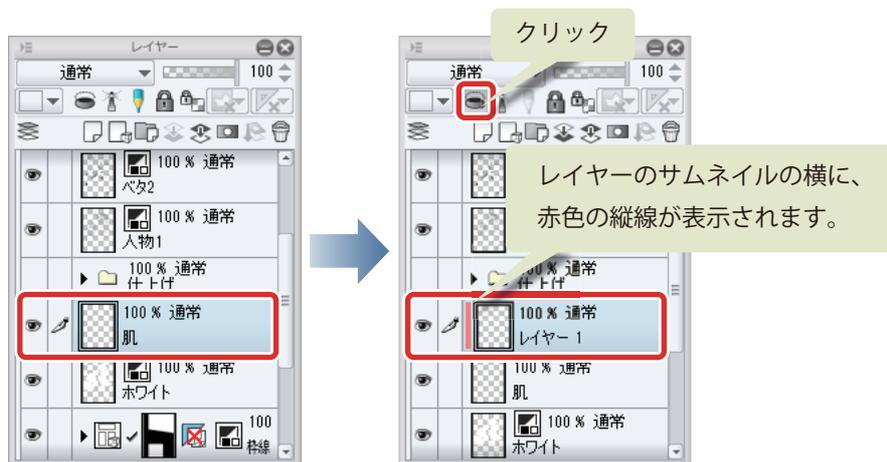
細かい所に塗り残しがあるときには、[ツール]パレットから[塗りつぶし]ツールを選択し、[サブツール]パレットから[囲って塗る]を選択します。塗り残しがある部分を囲むと、囲んだ範囲内の閉じた領域だけが塗りつぶされます。



影の着色

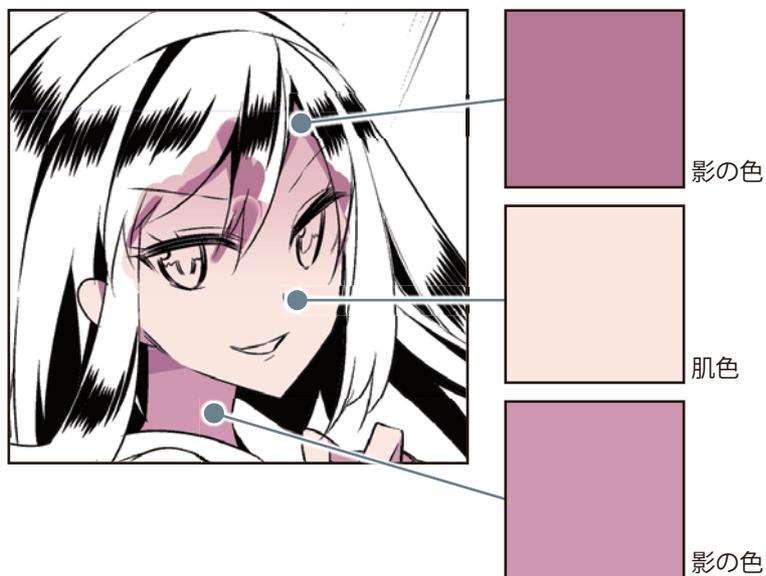
レイヤーを新規作成し、人物の影を塗っていきます。ここでは、肌に影を付けていきます。

- 1 [レイヤー] パレットで「肌」レイヤーを選択します。[新規ラスタレイヤー]をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。
- 2 [レイヤー] パレットの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。



[下のレイヤーでクリッピング]をオンにすると、1つ下にあるレイヤーを参照し、選択中のレイヤーの描画する領域を制限します。詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう 応用編』→『クリッピングを利用した加筆』を参照してください。

- 3 [水彩] ツールや [ペン] ツールを使って、肌の影となる部分へ着色を行います。



4 「肌」レイヤーの着色が完成しました。



髪の毛など、はみ出しがある部分は、レイヤーを重ねて上から塗ります。詳しくは、『他のパーツの着色』を参照してください。

レイヤーフォルダーに格納する

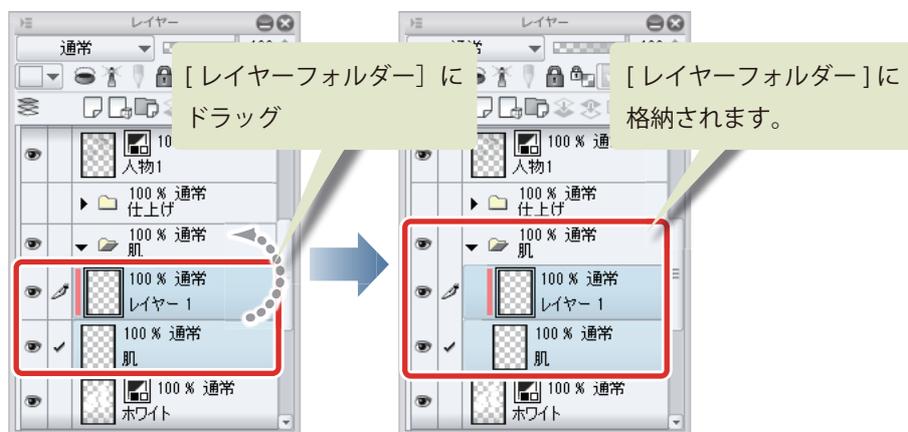
複数のレイヤーで作業を行う場合は、レイヤーフォルダーを作成して、格納すると便利です。肌を着色した2枚のレイヤーを、レイヤーフォルダーに格納します。

1 [レイヤー]パレットの[新規レイヤーフォルダー]をクリックし、レイヤーフォルダーを作成します。

レイヤーフォルダー名は、ダブルクリックすると変更できます。

2 着色したレイヤーを選択し、[レイヤーフォルダー]にドラッグ&ドロップします。

選択したレイヤーが、[レイヤーフォルダー]に格納されます。



- [Ctrl] キーを押しながらレイヤーをクリックすると、複数のレイヤーを選択できます。
- [Shift] キーを押しながらレイヤーをクリックすると、連続した複数のレイヤーを一度に選択できます。

他のパーツの着色

髪や服など、他の部分を同様に着色していきます。

1 パーツごとに、新規レイヤーを作成し、着色します。



目の白い部分など、白色で着色する箇所は、[透白色]で塗るのではなく、カラー系パレットから「白色」を選択し、着色を行います。

2 複数のレイヤーが作成されたら、パーツごとに [レイヤーフォルダー] を作成し、格納します。

人物の着色が完成しました。



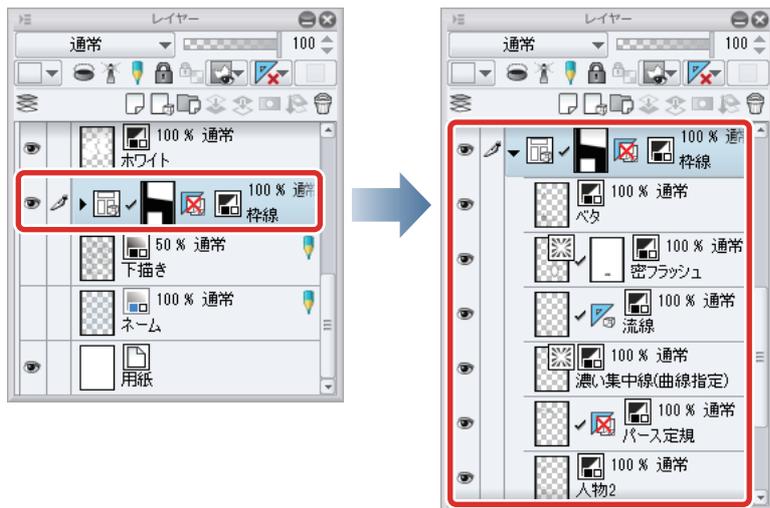
背景の着色

人物と同様に、1コマ目、3コマ目の背景の着色を行います。

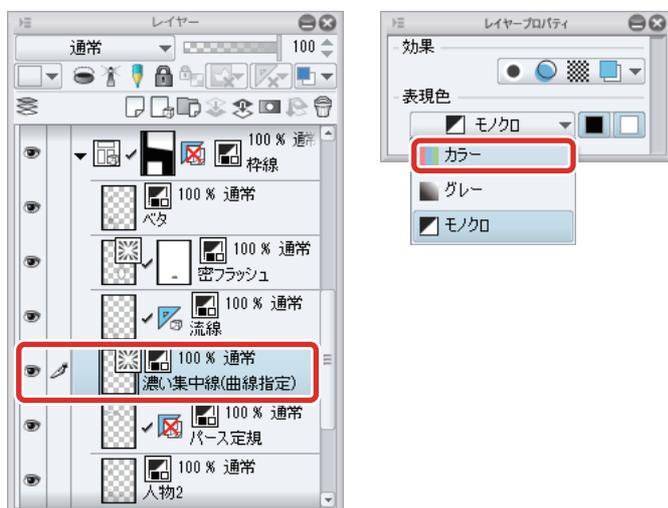
集中線を変更する

モノクロマンガ編で作成した [集中線レイヤー] を編集します。

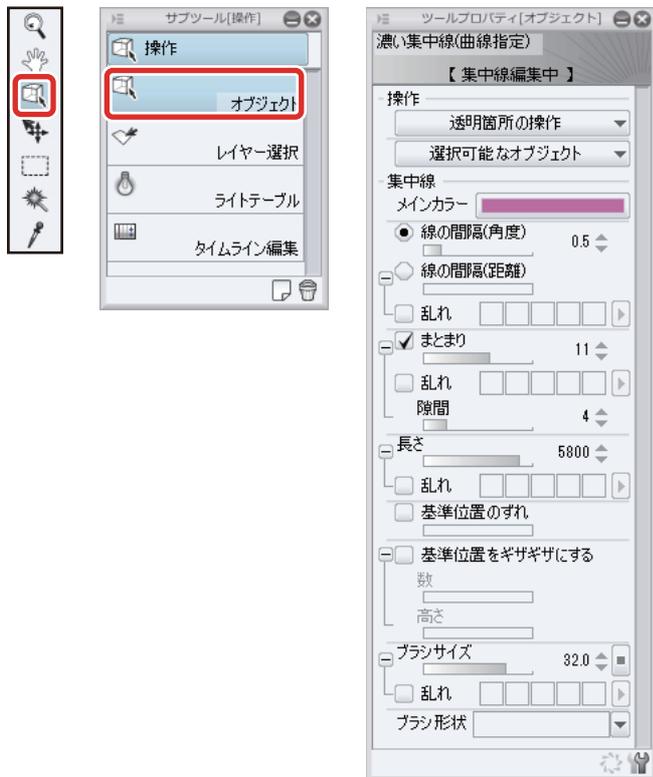
- 1 [レイヤー] パレットの [コマ枠フォルダー] の横にある、[▼] をクリックして、フォルダーを開きます。



- 2 「濃い集中線(曲線指定)」レイヤーを選択し、[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] を、[モノクロ] から [カラー] へ変更します。

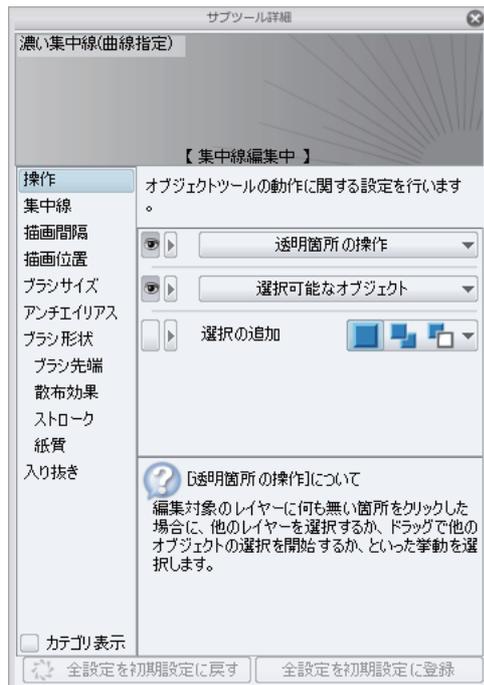


- 3** [操作] ツールから [オブジェクト] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットを下図のようにします。
[カラーサークル] パレットで、[メインカラー] を濃いピンク色に変更します。[ツールプロパティ] パレットの [メインカラー] にも同じ色が反映されます。

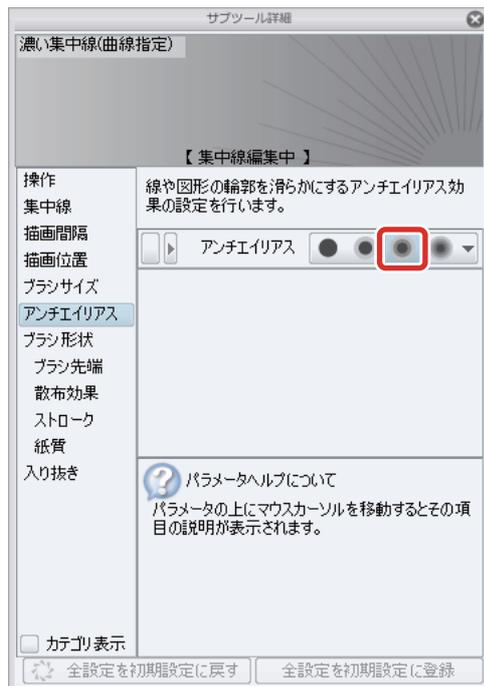


上図の設定内容は、カラーマンガ用に集中線の表現を変更しています。「モノクロマンガ編」と同じ設定にしたい場合は、「CLIP STUDIO PAINT でマンガを描いてみよう モノクロマンガ編」→「背景のペン入れ」→「効果線のペン入れ」の設定を使用してください。

4 [ウィンドウ]メニュー→[サブツール詳細]を選択し、[サブツール詳細]パレットを表示します。



5 [サブツール詳細]パレットの[アンチエイリアス]から、[中]を選択します。



[アンチエイリアス]をオンにすることで、色の濃淡を表現できます。



[サブツール詳細]パレットでは、通常、[ツールプロパティ]パレットには表示されていない、ツールに関するすべての設定項目を編集できます。

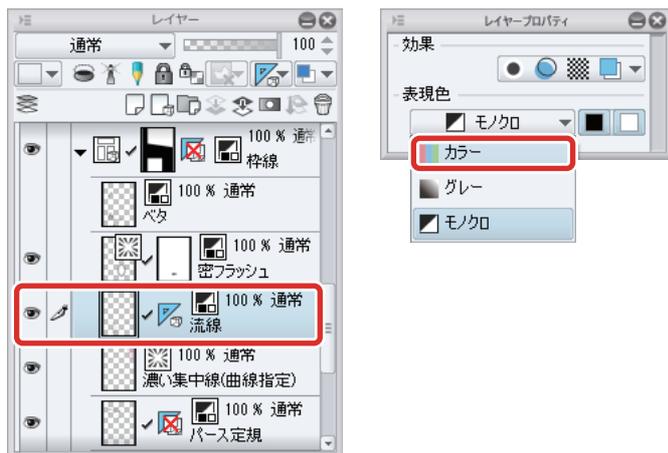
6 集中線が完成しました。



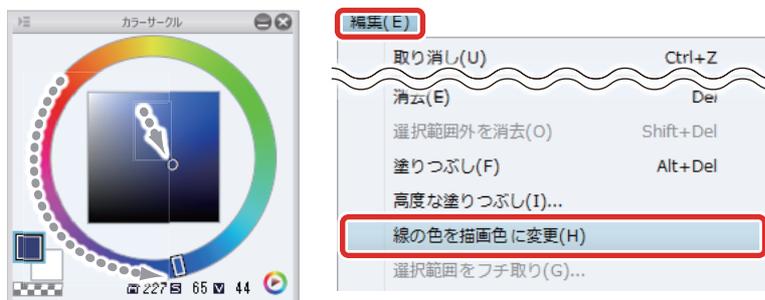
流線を変更する

集中線と同様に、「流線」レイヤーを、カラーに変更します。

- 1 「流線」レイヤーを選択し、[レイヤープロパティ]パレットの[表現色]を、[モノクロ]から[カラー]へ変更します。



- 2 [カラーサークル]パレットから、濃い青色を選択します。[編集]メニュー→[線の色を描画色に変更]を選択します。



流線が[メインカラー]の選択色に変更されます。

3 [コマンドバー]の[特殊定規にスナップ]をオンにします。特殊定規に沿って描画を行い、流線を描き足します。



4 流線が完成しました。



デコレーションツールで着色する

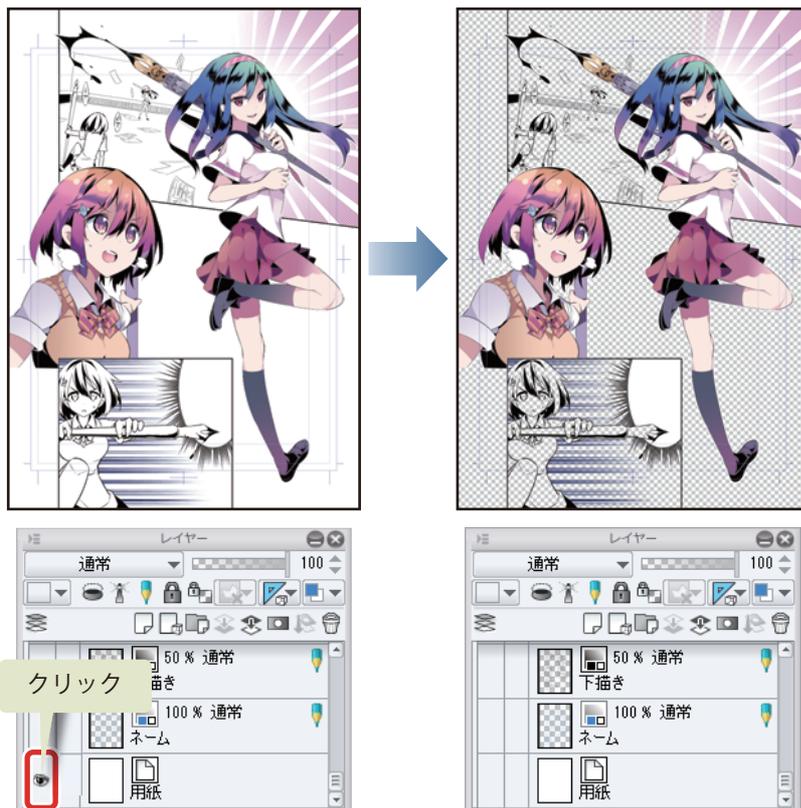
2コマ目、3コマ目の背景に、[デコレーション]ツールで着色を行います。

レイヤーの準備

背景を描画するためのレイヤーを準備します。

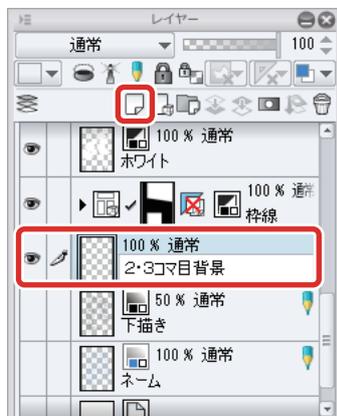
- 1 [レイヤー]パレットから[用紙レイヤー]の[レイヤーの表示/非表示]をクリックし、[用紙レイヤー]を非表示にします。

[用紙レイヤー]を非表示にすることで、透明部分が市松模様で表示されます。



- 2 [レイヤーパレット]の「下描き」レイヤーを選択します。[レイヤー]パレットで[新規ラスタレイヤー]をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。

作成したレイヤーのレイヤー名を「2・3コマ目背景」に変更します。



- 3** [ツール] パレットで [選択範囲] ツールを選択し、[サブツール] パレットで、[折れ線選択] を選択します。



- 4** [折れ線選択] ツールで 2 コマ目、3 コマ目の範囲に沿った選択範囲を作成します。



- 5** [ツール] パレットで [サブカラー] の白を選択し、[選択範囲ランチャー] の [塗りつぶし] をクリックします。



2 コマ目、3 コマ目の範囲が、白で塗りつぶされました。

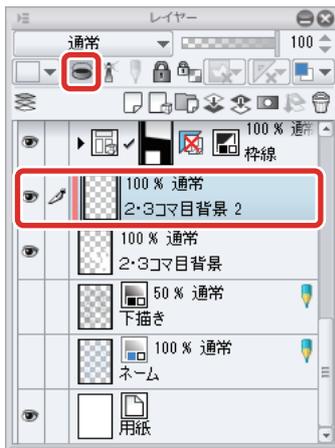


サブカラーの色が白になっていない場合は、サブカラー選択後に、[カラーセット] パレットや [カラーサークル] パレットで白を選択します。

- 6** [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。

作成したレイヤーのレイヤー名を「2・3コマ目背景2」に変更します。

7 [レイヤー]パレットの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。



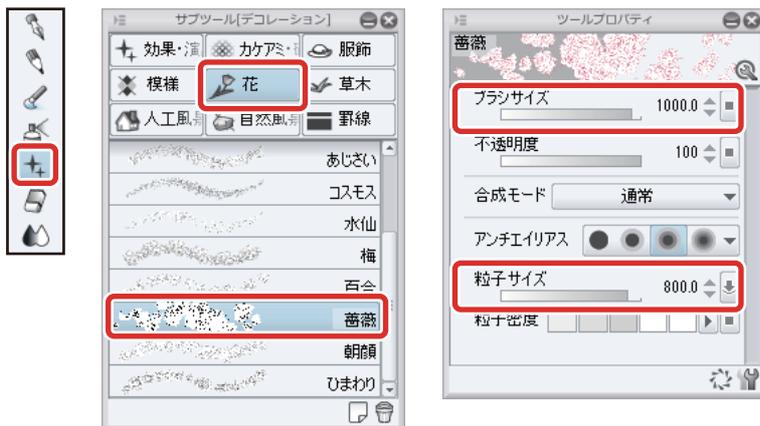
[下のレイヤーでクリッピング]をオンにすることで、2コマ目の背景の描画を、白で塗りつぶした部分に制限します。

2コマ目背景の描画

2コマ目の背景には、[デコレーション]ツールを利用して、薔薇の花を描画します。

1 [ツール]パレットで[デコレーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[花]→[薔薇]を選択します。

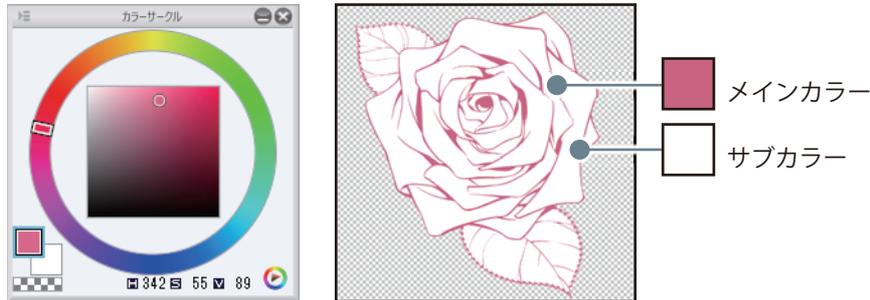
[ツールプロパティ]パレットで[ブラシサイズ]を「1000」、[粒子サイズ]を「800」に設定します。



[薔薇]ブラシのようなスプレータイプのブラシの場合、[ブラシサイズ]はパターンが散布される範囲、[粒子サイズ]は散布されるパターンそのものの大きさの設定値です。

2 [カラーサークル] パレットでメインカラーを選択し、描画色にピンクを設定します。また、サブカラーが白になっていることを確認します。

[薔薇] ブラシは、描画される薔薇模様の線の部分をメインカラー、塗りの部分にサブカラーを使用します。



3 2コマ目の背景として、キャラクターの足元に薔薇を描画します。

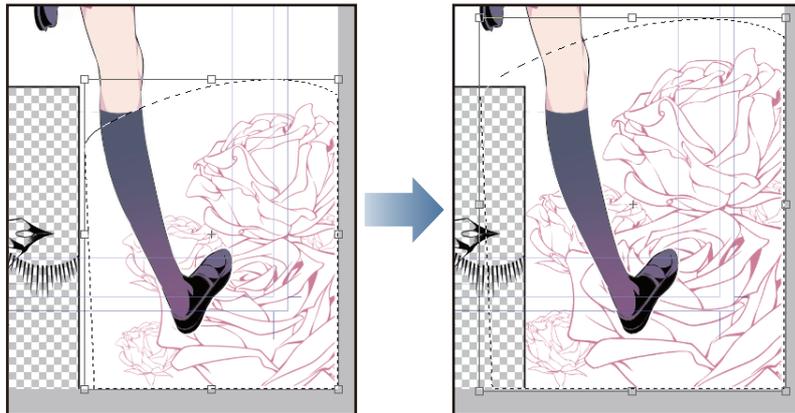
[薔薇] ブラシはランダムで薔薇の向きが変わる設定になっているので、大体の位置で描画します。思った向きで描画されなかった場合は [編集] メニュー → [取り消し] で操作を元に戻して、再度描画します。



4 [選択範囲] ツールから [投げなわ選択] サブツールを選択し、修正したい部分を囲みます。



- 5** [編集]メニュー→[変形]→[拡大・縮小・回転]を選択し、コマの形に合わせて少し拡大し、位置を調整します。位置や大きさの調整が終わったら、ダブルクリックで変形を確定します。



- 6** 拡大縮小が終わったら、[選択範囲]メニュー→[選択を解除]で選択範囲を解除します。

3 コマ目背景の描画

3コマ目の背景は、[デコレーション]ツールの[雲ガーゼ]で質感を加えます。

- 1** [ツール]パレットで[グラデーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[描画色から透明色]を選択します。



- 2** [カラーサークル]パレットで紫を選択し、コマの上から下方向に向かってグラデーションを描画します。



- 3** [ツール]パレットで[デコレーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[カケアミ・砂目]→[雲ガゼ]を選択します。

[ツールプロパティ]パレットで、[ブラシサイズ]を「700」に設定します。

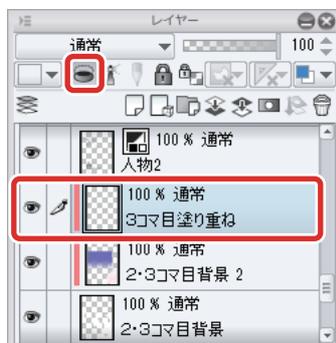


- 4** 3コマ目の背景に、濃い青で加筆します。



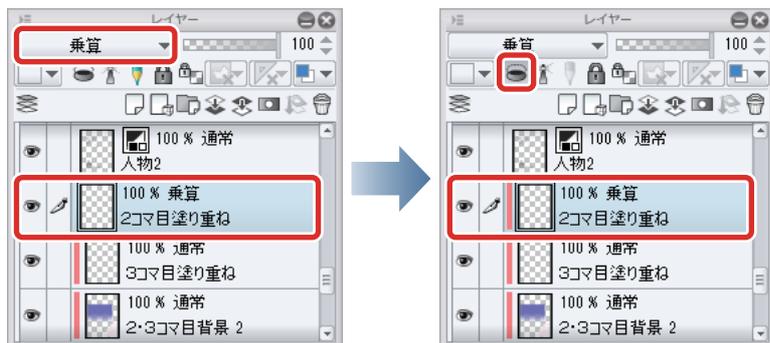
背景色の塗り重ね

- 1** [レイヤー]パレットで、[新規ラスタレイヤー]をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。
作成したレイヤーのレイヤー名を「3コマ目塗り重ね」に変更します。
- 2** [レイヤー]パレットの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。



- 3** [レイヤー]パレットで、[新規ラスタレイヤー]をクリックし、ラスタレイヤーを作成します。
作成したレイヤーのレイヤー名を「2コマ目塗り重ね」に変更します。

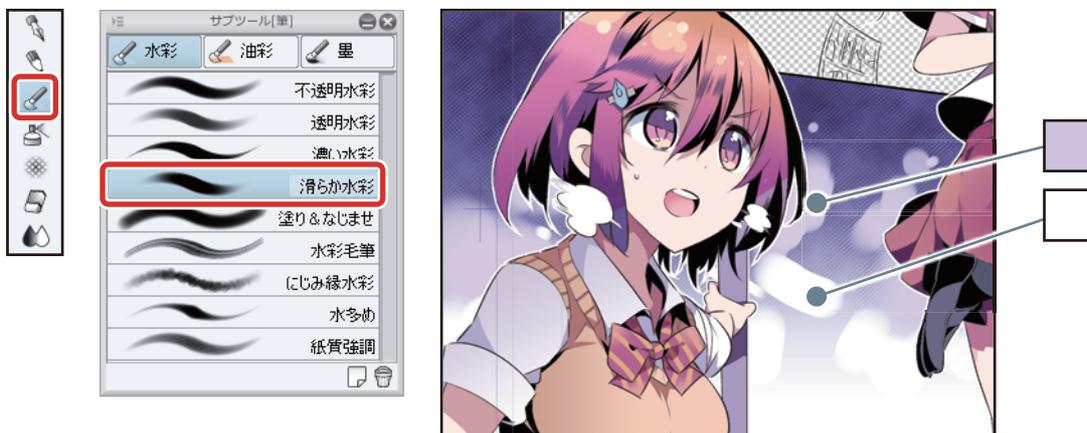
- 4 「2コマ目塗り重ね」レイヤーの [合成モード] を [乗算] に変更します。また、[下のレイヤーでクリッピング] をオンにします。



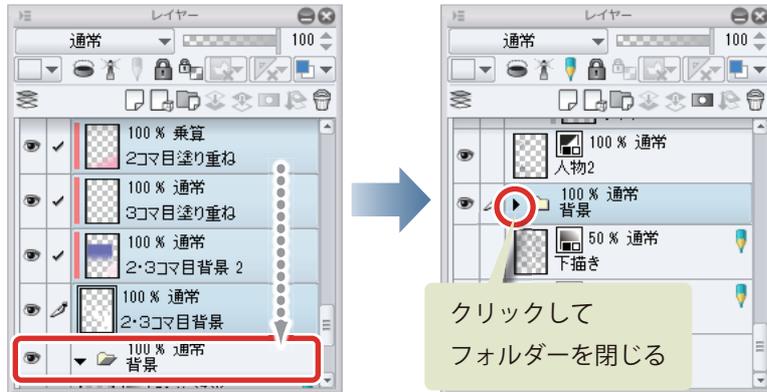
- 5 [エアブラシ] ツールのサブツール [柔らか] を使用し、「2コマ目塗り重ね」レイヤーにピンク色のグラデーションを描画します。
[ブラシサイズ] は「1200」程度に設定します。



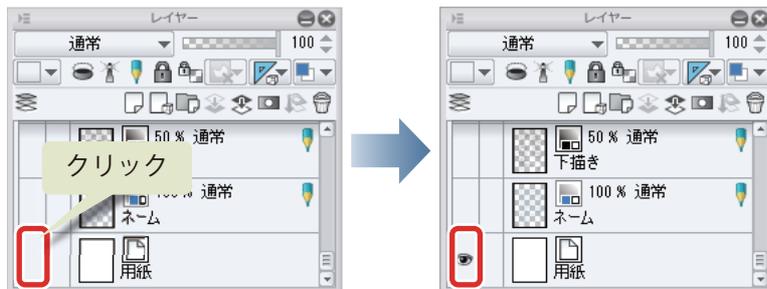
- 6 [ツール] パレットで [水彩] ツールを選択し、[サブツール] パレットで [滑らか水彩] を選択します。「3コマ目塗り重ね」レイヤーに薄い紫、白を塗り重ねます。
[ブラシサイズ] は 200 ~ 300 に設定します。



- 7** [レイヤー] パレットで [新規レイヤーフォルダー] をクリックします。作成したフォルダー名は、「背景」に変更します。
- 8** 「背景」フォルダー内に 2 コマ目、3 コマ目の背景を描画したレイヤーをドラッグ&ドロップし、「▼」をクリックしてフォルダーを閉じます。



- 9** [用紙レイヤー] の [レイヤーの表示 / 非表示] をクリックし、[用紙レイヤー] を表示にします。



- 10** 2 コマ目、3 コマ目の背景が完成しました。



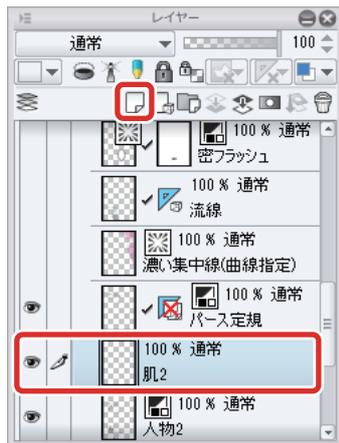
「枠線」コマ枠内の着色

「枠線」コマ枠フォルダー内に、4 コマ目の人物や背景が描かれたレイヤーが格納されています。[コマ枠フォルダー] 内に、着色用のレイヤーを作成し、着色を行います。

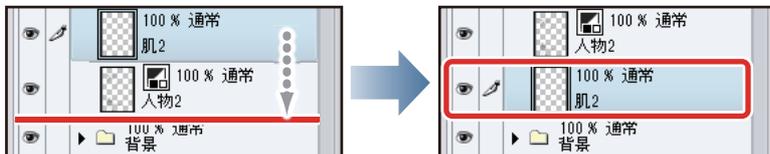
4 コマ目人物の着色

- 1 [レイヤー] パレットで「枠線」フォルダー内の「人物 2」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー] をクリックします。

作成したレイヤーのレイヤー名を「肌 2」に変更します。



- 2 「肌 2」レイヤーをドラッグし、「人物 2」レイヤーより 1 つ下に移動します。

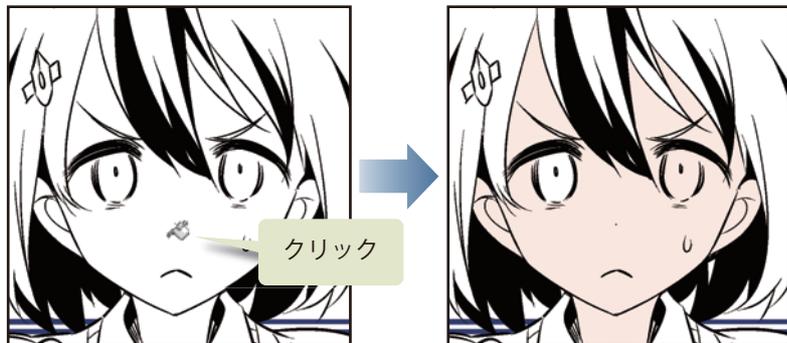


- 「人物 2」レイヤーは主線です。「レイヤー 1」レイヤーを「人物 2」レイヤーより 1 つ下へ移動することで、[塗りつぶし] ツールや、[ペン] ツールで着色した線画を隠さないようにします。
- iPad をお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『細部の描き込み』→『瞳の描画 (レイヤーの結合)』→『白目の描画』の『Tips: iPad でレイヤーを移動できない場合』を参照してください。



3 「肌 2」レイヤーへ着色を行います。

[塗りつぶし] ツールをクリックし、[サブツール]パレットから [他レイヤーを参照] を選択します。着色部分をクリックし、ベースとなる色を塗りつぶします。



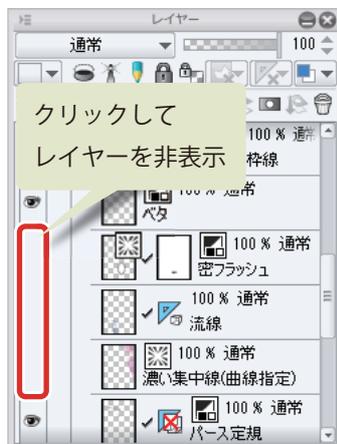
4 『人物の着色』と同様の手順で塗り重ねを行います。

5 肌以外の部分にも着色し、4コマ目の人物の着色が完成しました。



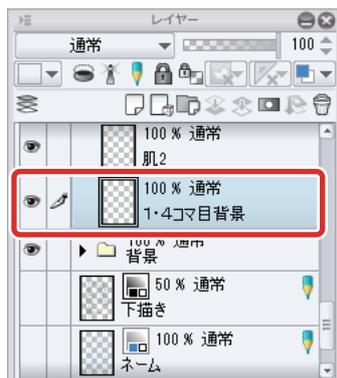
背景の着色

- 1 [レイヤー]パレットから、「密フラッシュ」レイヤー、「流線」レイヤー、「濃い集中線（曲線指定）」レイヤーの [レイヤーの表示 / 非表示] をクリックし、非表示にします。



- 2 [レイヤー]パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックし、作成したレイヤーが「コマ枠」フォルダー内の一番下に来るように、重ね順を変更します。

作成したレイヤーのレイヤー名を「1・4コマ目背景」に変更します。



iPad をお使いの場合、レイヤー右側のグリップをドラッグすると、レイヤーを移動できます。詳しくは『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『細部の描き込み』→『瞳の描画（レイヤーの結合）』→『白目の描画』の『Tips：iPadでレイヤーを移動できない場合』を参照してください。

3 [選択範囲] ツールのサブツール [長方形選択] で 4 コマ目の範囲を囲うように選択範囲を作成します。



4 [ツール]パレットの[グラデーション]ツールを選択し、[サブツール]パレットで[描画色から背景色]を選択します。

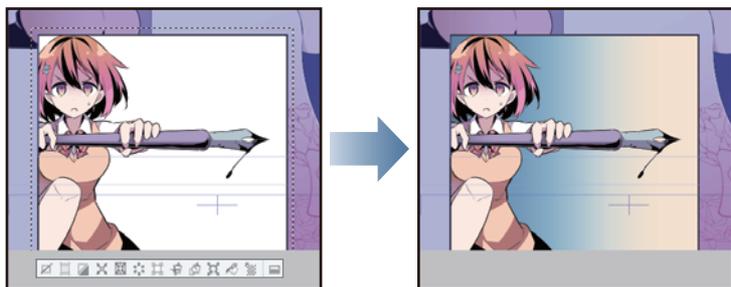


5 [カラーサークル]パレットでメインカラーを薄い青、サブカラーをベージュに設定します。

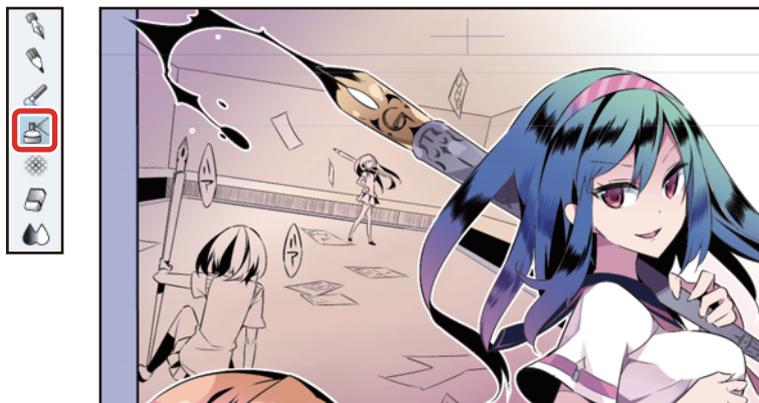


6 左から右にグラデーションを描画します。

グラデーションを描画し終わったら、[選択範囲] メニュー → [選択を解除] で選択範囲を解除します。

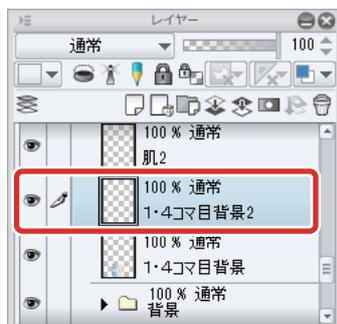


7 [エアブラシ] ツールのサブツール [柔らか] で、1 コマ目の背景の下地を着色します。



8 [レイヤー] パレットで [新規ラスタレイヤー] をクリックします。

作成したレイヤーのレイヤー名を「1・4コマ目背景2」に変更します。



- 9 [ペン] ツールのサブツール [G ペン] で、背景に散らばる小物や人物の影を描き込みます。



- 10 「密フラッシュ」レイヤー、「流線」レイヤー、「濃い集中線（曲線指定）」レイヤーの、「レイヤーの表示 / 非表示」をクリックし、表示します。



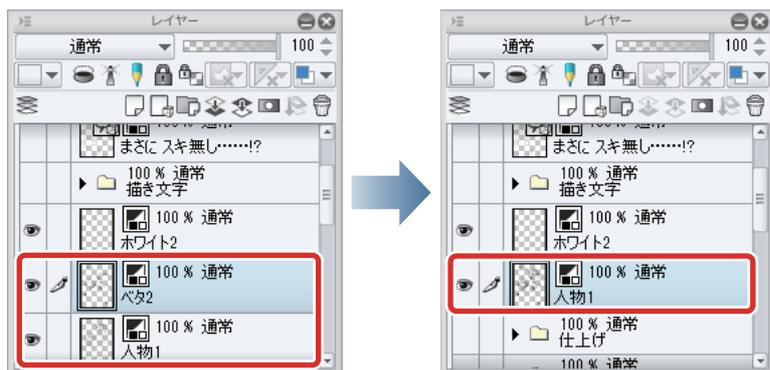
人物主線、描き文字への着色

モノクロマンガ編で作成した、人物主線、描き文字へ着色を行うことで、着色した部分となじませます。

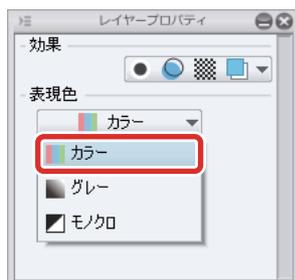
人物主線の着色

- 1 [レイヤー] パレットで「ベタ2」レイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーと結合] を選択します。

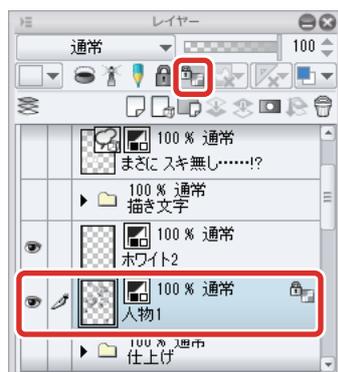
「ベタ2」レイヤーと「人物1」レイヤーが、「人物1」レイヤーに結合されます。



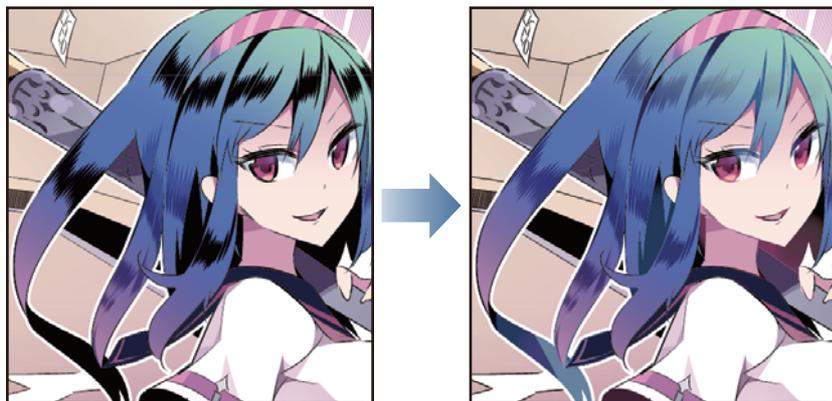
- 2 「人物1」レイヤーを選択し、[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] を [カラー] に変更します。



- 3 [レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をクリックします。



4 [水彩] ツールや [エアブラシ] ツールで、人物主線とベタ部分の着色を行います。



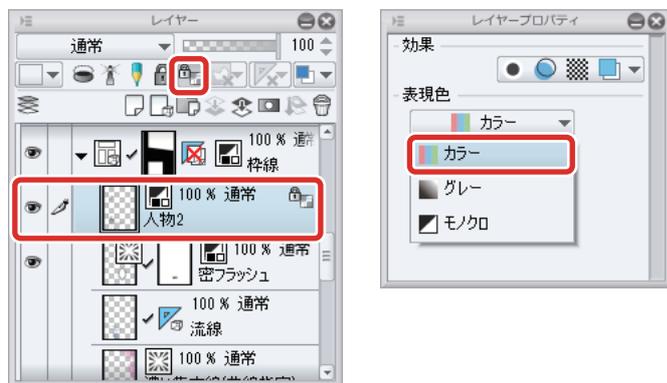
5 [レイヤー] パレットで「人物2」レイヤーを選択し、「ベタ」レイヤーの一つ下に来るように、並び順を変更します。

6 [レイヤー] パレットで「ベタ」レイヤーを追加選択し、[レイヤー] メニュー→ [選択中のレイヤーを結合] を選択します。

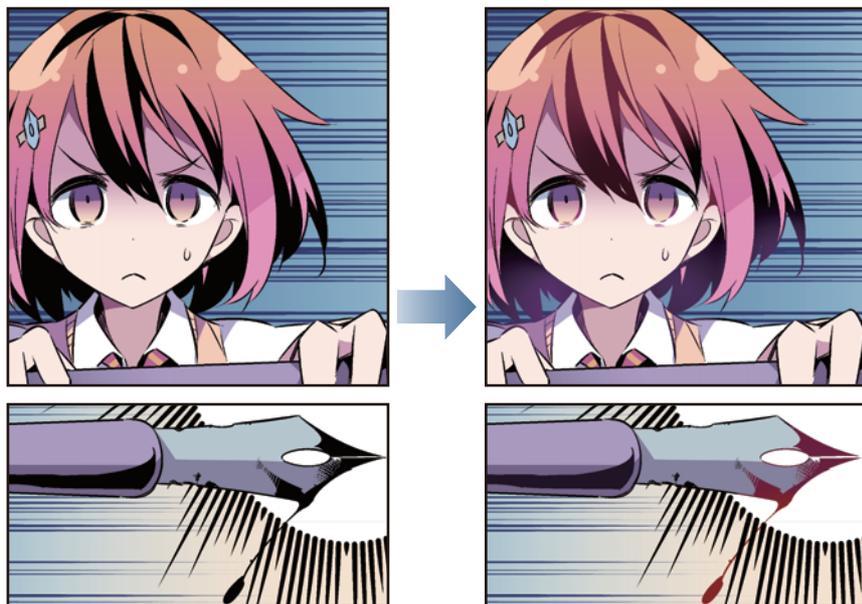
「ベタ」レイヤーと「人物2」レイヤーが、「人物2」レイヤーに結合されます。



7 結合された「人物2」レイヤーを選択した状態で、[透明ピクセルをロック] をクリックします。また、[レイヤープロパティ] パレットで [表現色] を [カラー] に変更します。



- 8 「人物2」レイヤーの主線とベタ部分を、[水彩] ツールや [エアブラシ] ツールで着色します。



- 9 人物の主線に色が付きました。

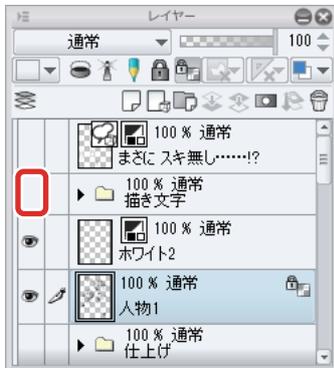


描き文字の着色

2 コマ目の描き文字

2コマ目の「ザッ」レイヤーに着色をします。

- 1 [レイヤー]パレットから「描き文字」フォルダーの[レイヤーの表示/非表示]をクリックし、「描き文字」フォルダーを表示します。

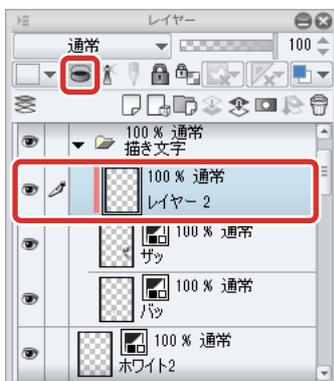


- 2 「描き文字」フォルダーの横にある、[▼]をクリックして、フォルダーを開きます。



- 3 [レイヤー]パレットで「ザッ」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー]をクリックします。「ザッ」レイヤーの上に、[新規ラスタレイヤー]が作成されます。

- 4 [レイヤー]パレットの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。



5 [グラデーション] ツール→ [描画色から背景色] サブツールを選択します。

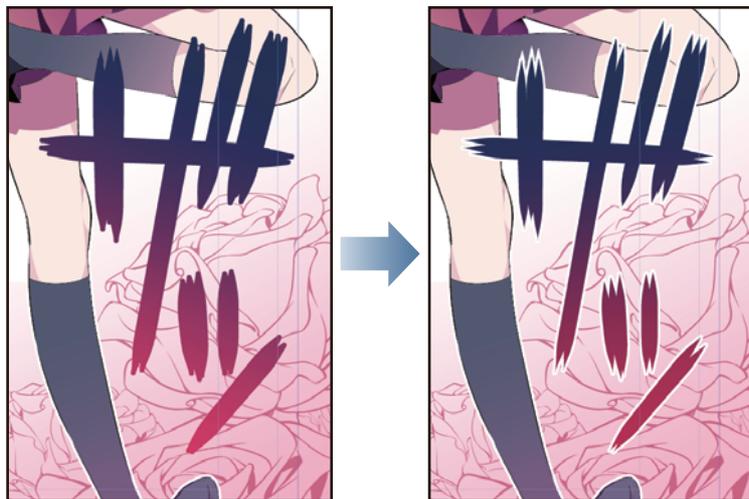
[カラーサークル]パレットなどで、メインカラーを紺色、サブカラーを赤紫に設定します。



6 下図のようにドラッグすると、描画色から背景色のグラデーションが描画されます。



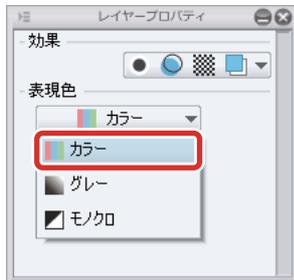
7 白フチの部分を残すために、グラデーションを描画したレイヤーの [合成モード] を、[レイヤー] パレットで [スクリーン] に変更します。



4 コマ目の描き文字

4コマ目の「バツ」レイヤーに着色をします。

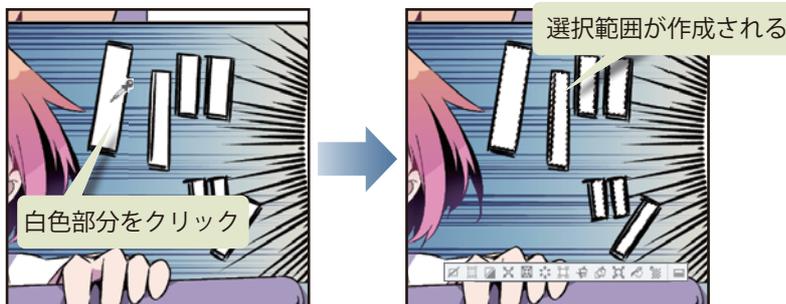
- 1 [レイヤー]パレットで「バツ」レイヤーを選択し、[レイヤープロパティ]パレットの[表現色]を[カラー]に変更します。



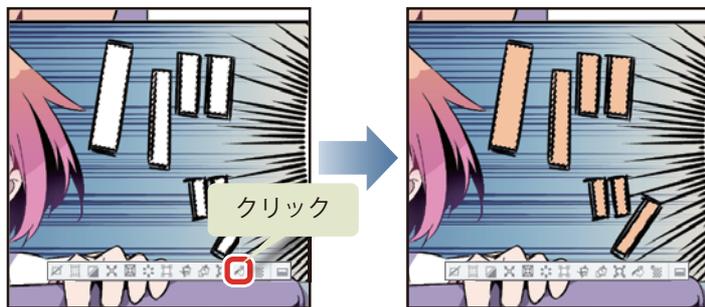
- 2 [選択範囲]メニュー→[色域選択]を選択し、[色域選択]ダイアログで[色の許容誤差]を「10」に設定します。



- 3 キャンバス内の「バツ」描き文字の白色をクリックし、[色域選択]ダイアログの[OK]をクリックします。「バツ」レイヤー内の白色の部分がすべて選択されます。

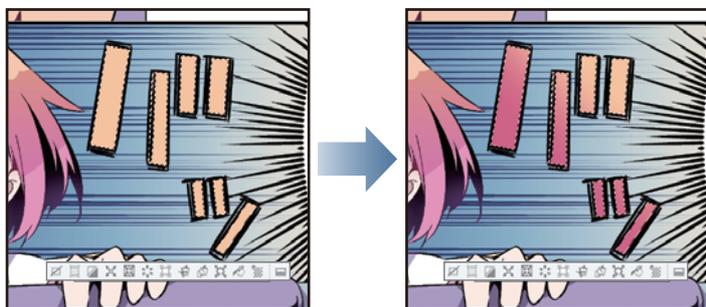


- 4 [カラーサークル]パレットで薄いオレンジ色を選択し、[選択範囲ランチャー]の[塗りつぶし]をクリックします。



選択範囲に囲まれた箇所が着色されました。

- 5 [エアブラシ] ツールのサブツール [柔らか] で赤紫を塗り重ねます。



- 6 グラデーションを塗り終わったら、[選択範囲]メニュー→[選択を解除]で選択範囲を解除します。

- 7 描き文字に白色のフチを付けます。[レイヤー]パレットの[境界効果]をクリックし、[フチの太さ]を「20」にします。



8 人物主線と描き文字の着色が完成しました。



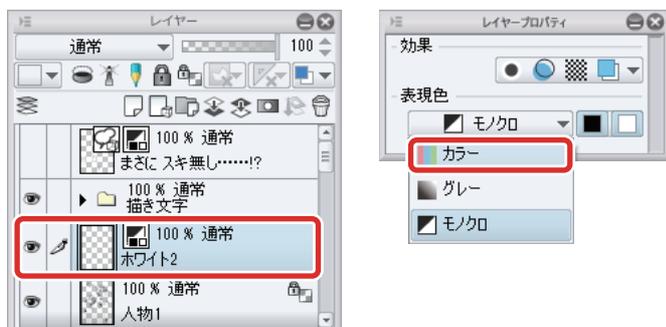
[透明ピクセルのロック] について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう 基本編』 → 『[基本の着色](#)』を参照してください。

細部の描き込みと調整

レイヤーを新規作成し、全体のバランスを見ながら、描き込みを行います。

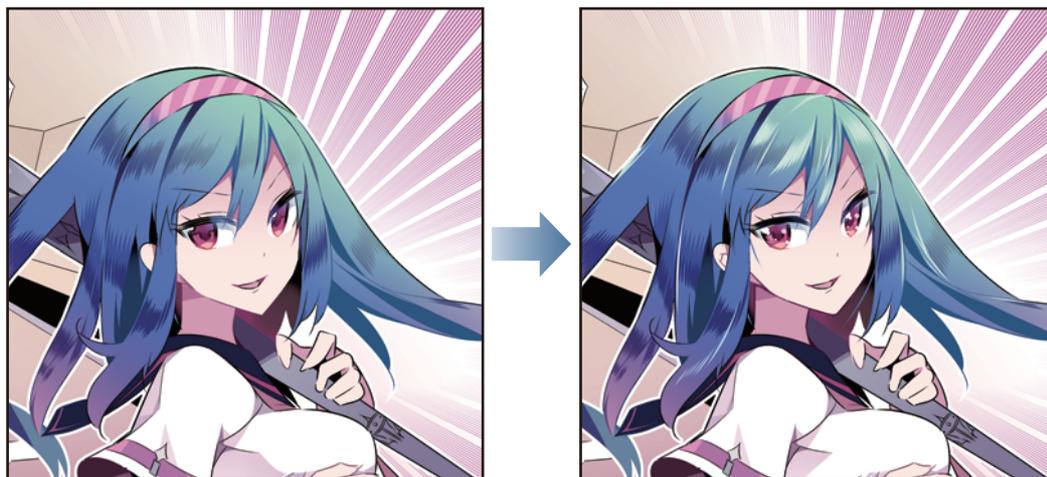
細部の描き込み

- 1 「ホワイト2」レイヤーを選択し、[レイヤープロパティ]パレットで[表現色]を[カラー]に変更します。



[レイヤープロパティ]の表現色を変更することで、「白」以外の着色ができます。

- 2 [水彩]ツールや、[ペン]ツールで、ホワイトや、髪の毛や瞳のハイライトを描き足します。



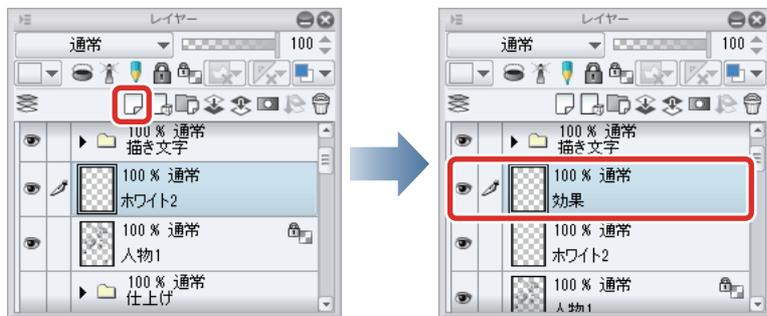
3 バランスを見ながら、描き込みを行います。



着色の調整

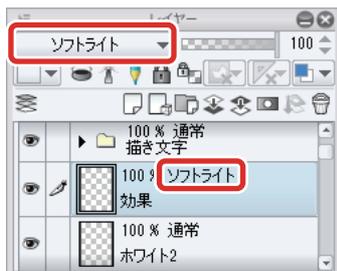
[合成モード] を使用し、カラーマンガの色味を調整します。

- 1 [レイヤー] パレットで「ホワイト2」レイヤーを選択し、[新規ラスタレイヤー] をクリックします。
作成したレイヤーのレイヤー名を「効果」に変更します。



- 2 [レイヤー] パレットの [合成モード] を [ソフトライト] に変更します。

レイヤー同士の [合成モード] を変更することで、さまざまな効果を表現したり、色の濃淡を調整したりできます。

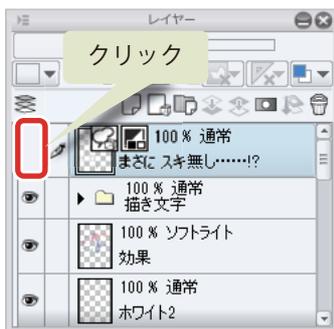


3 [水彩] ツールや、[エアブラシ] ツールで、「効果」レイヤーに着色します。



※「効果」レイヤーを通常合成で重ねた例

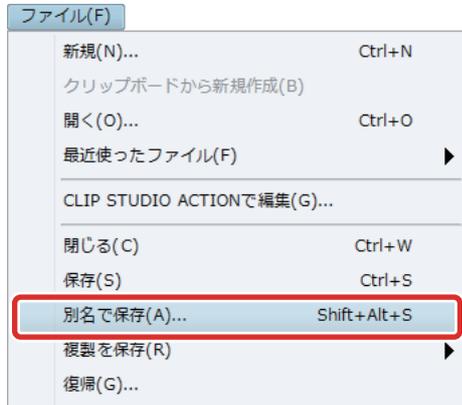
4 [レイヤー] パレットで、[フキダシレイヤー]の[レイヤーの表示/非表示]をクリックし、[フキダシレイヤー]を表示します。



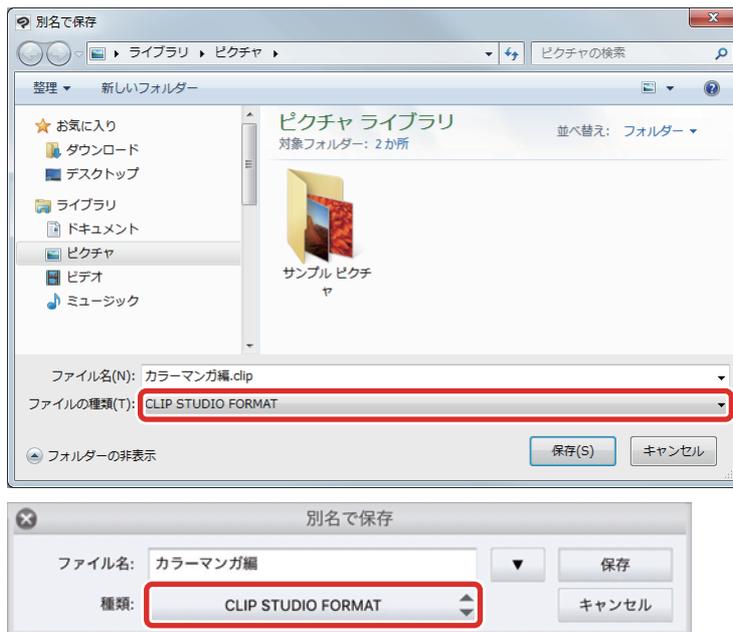
ファイルの保存

作品が完成したらファイルを保存します。CLIP STUDIO PAINT で作成したレイヤー構造を維持して保存するためには CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip) で保存します。

1 [ファイル]メニュー→[別名で保存]を選択します。



2 [別名で保存]ダイアログから CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip) で保存を行います。



保存したファイルを開くには、[ファイル]メニュー→[開く]を選択します。

CLIP STUDIO PAINT でうごくイラスト を作ってみよう

ここでは、CLIP STUDIO PAINT を使用した、うごくイラストの作成方法について説明します。

うごくイラスト制作の流れ

ここでは以下のような流れで、うごくイラストを描いていきます。

構想・下描き

まずは、どのようなうごくイラストを作成するか、イメージを考えます。新規キャンパスを作成し、セルごとに下描きを描いていきます。



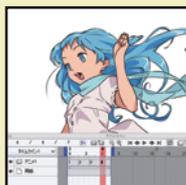
ペン入れ・着色

下描きしたセルを、レイヤーフォルダー化します。レイヤーを追加作成し、ペン入れと着色を行います。



タイムラインの編集

うごくイラストを動かします。
[タイムライン]パレットで、うごくイラストを再生する時間や速度を調整します。



書き出し

完成したうごくイラストを、アニメーション GIF やムービーなどのファイルに書き出します。
書き出したファイルは、SNS などに公開できます。



構想・下描き

まずは、どのようなうごくイラストを作成するかイメージを考えて、新規キャンバスを作成し、下描きを描いていきます。

構想

どのようなうごくイラストを描くか、イメージを考えていきます。

ここでは、次のような4枚のイラストを動かして、人物がジャンプするうごくイラストを描いていきます。



新規キャンバスの作成

CLIP STUDIO PAINT を起動し、うごくイラスト用のキャンバスを新しく作成します。

1 最初に新しいキャンバスを作成します。

[ファイル]メニュー→[新規]を選択して、[新規]ダイアログを開きます。

2 [新規]ダイアログを設定します。

PRO/EX をお使いの場合は、最初に [作品の用途] から [イラスト] を選択します。



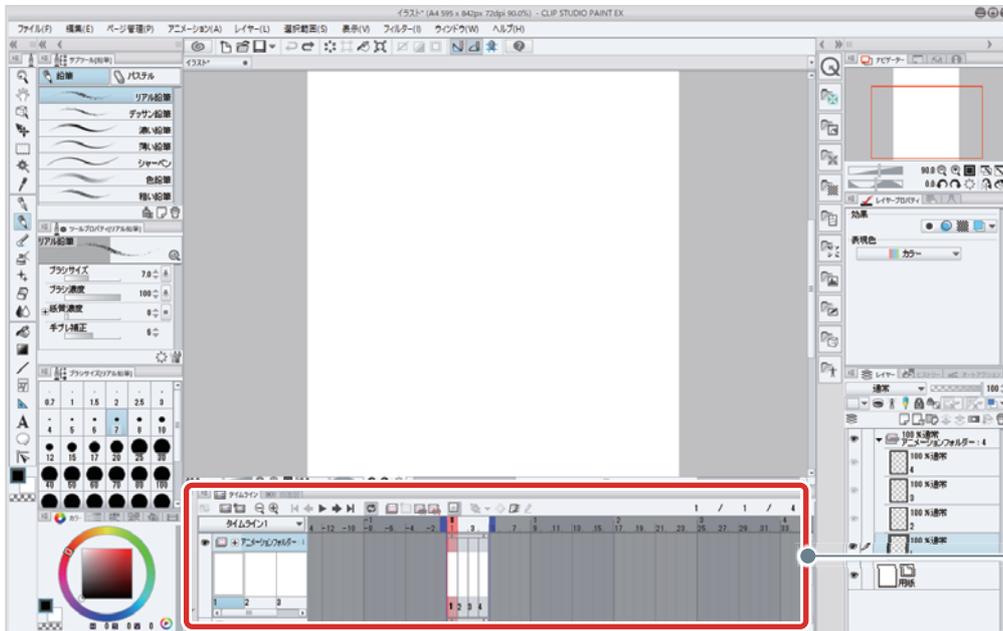
- ① [単位] を [px] に設定します。
- ② [幅] に「595」、[高さ] に「842」と入力し、[解像度] を [72] にします。
- ③ [うごくイラストを作る] をオンにします。
- ④ [セルの枚数] に「4」と入力し、[フレームレート] から [8fps] を選択します。



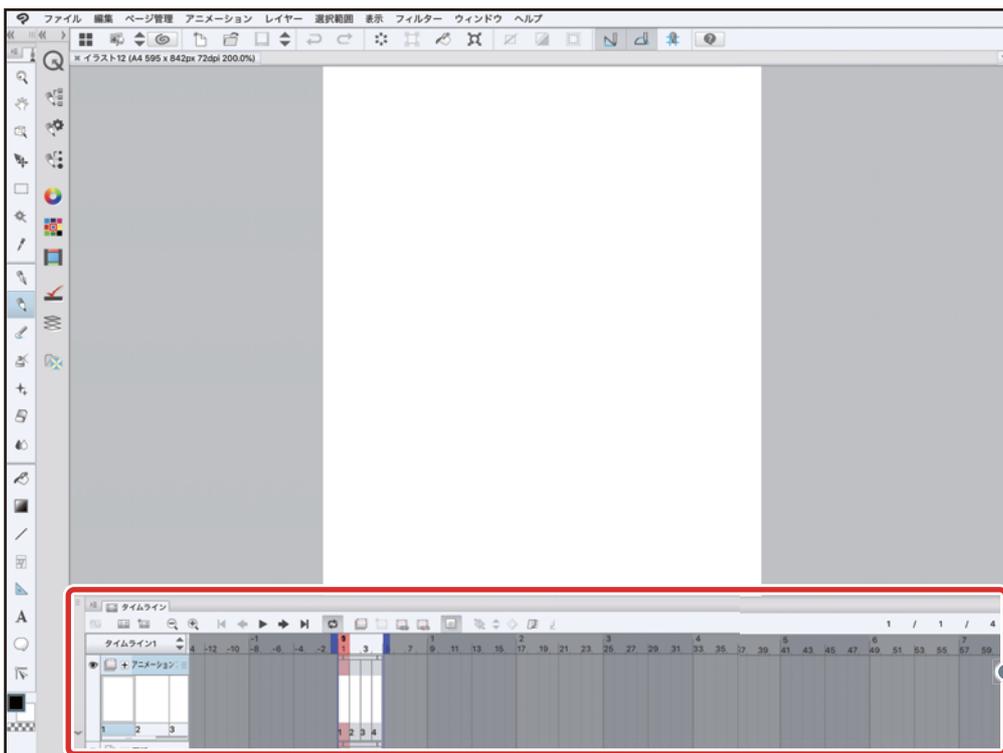
- DEBUT/PRO をお使いの場合は、[セルの枚数] は最大 24 枚まで設定できます。それ以上は設定できません。
- WEB サービスによっては、公開できる画像の大きさやファイルのサイズに上限があります。事前に [幅] や [高さ]などを調べておくことをおすすめします。
- WEB に公開するイラストは、「px (ピクセル)」で指定するのが一般的です。
- SNS などの各種 WEB サービスに、うごくイラストを公開したい場合は、解像度を 72dpi ~ 144dpi に設定することをおすすめします。

タイムラインパレットを表示する

[タイムライン]パレットとは、イラストを動かすための画面です。[ウィンドウ]メニュー→[タイムライン]を選択すると、[タイムライン]パレットが表示されます。



[タイムライン]パレット

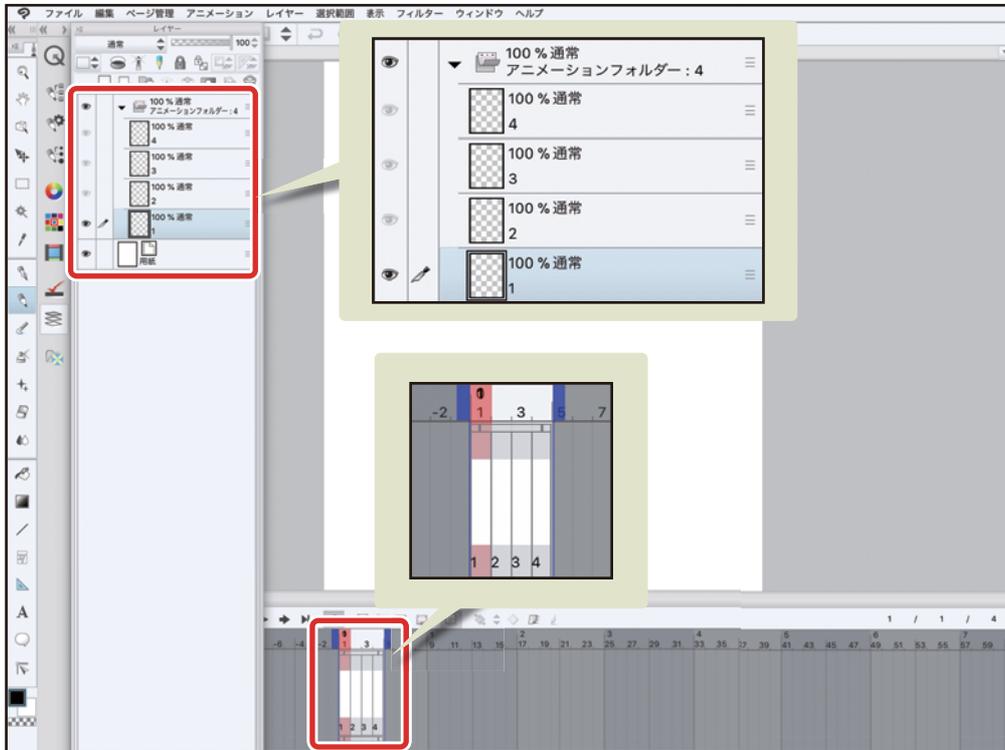
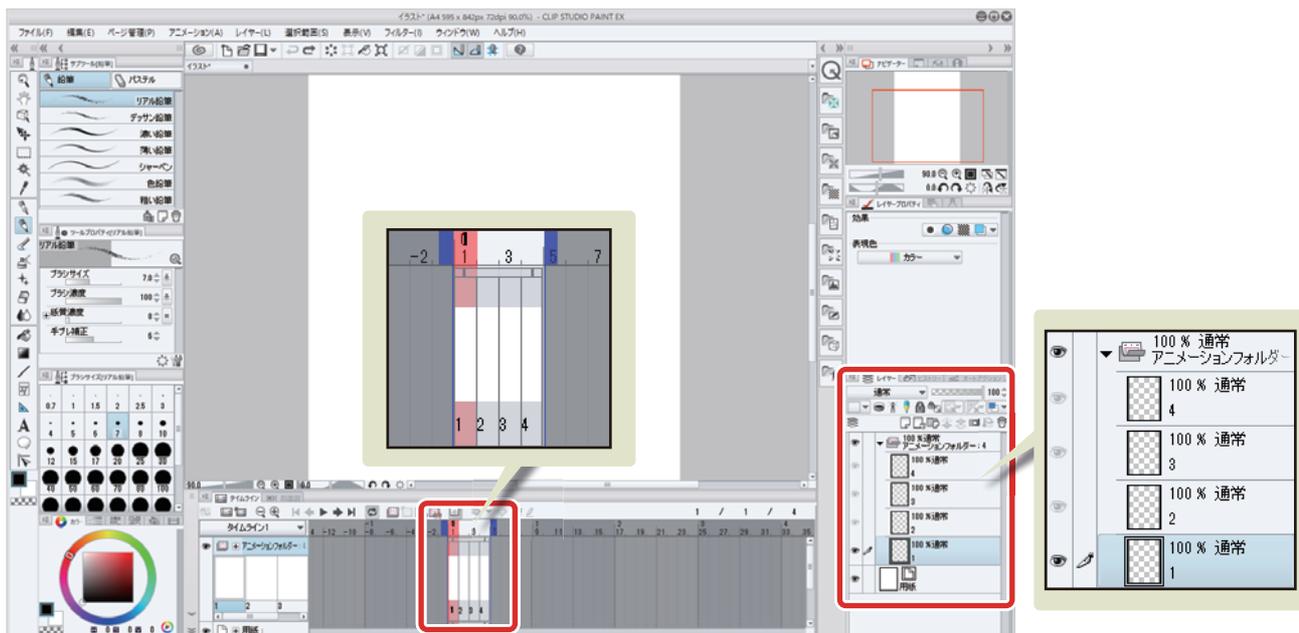


[タイムライン]パレット

画面を確認する

これで、うごくイラストを作成するための準備ができました。画面が次のようになっているか、確認します。

- [レイヤー] パレットにアニメーションフォルダーが作成されており、[新規] ダイアログの [セルの枚数] で指定した数だけ、セル (レイヤー) が作成されているか。
- [タイムライン] パレットに、アニメーションフォルダー内のセルが指定されているか。



- 「アニメーションフォルダー」とは、アニメーションのセルを管理するフォルダーです。アニメーションフォルダー内に格納したレイヤーは、アニメーションに動きを付ける「セル」として扱われます。
- [タイムライン] パレットにセルを指定すると、アニメーションを動かせます。

Tips:iPad 特有の操作

iPad では、一部の操作が異なる場合があります。iPad 特有の操作については、次の項目を参照してください。

- 画面の構成について：『[起動](#)』 → 『[iPad をお使いの場合](#)』
- 修飾キーを便利に使う方法：『[よく使うショートカット一覧](#)』 → 『[エッジキーボード【iPad】](#)』
- 描画ツールを使う方法：『[ラフ・下描き](#)』 → 『[描画ツールの使い方【iPad】](#)』
- [レイヤー]パレットを表示する方法：『[レイヤーって何？](#)』 → 『[Tips : iPad でレイヤーパレットを表示するには](#)』

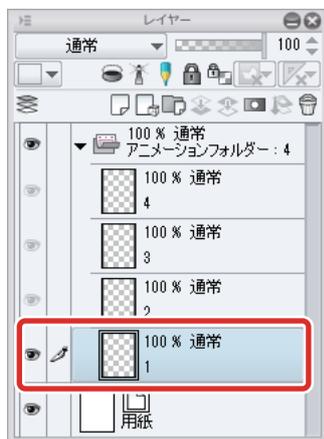
下描きの描画

セルごとに、下描きを描いていきます。

最初のセルを描く

1 枚目のセルに、下描きを描きます。

1 [レイヤー] パレットから、セル「1」を選択します。



2 [鉛筆] ツールと [消しゴム] ツールを使い、下描きを描きます。



下描きの描画について詳しくは、『[CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編](#)』 → 『[ラフ・下描き](#)』を参照してください。

下描きが完成しました。

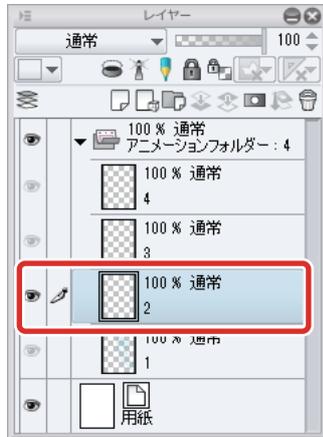


2 枚目以降のセルを描く

2 枚目以降のセルにも、同様に下描きを描いていきます。

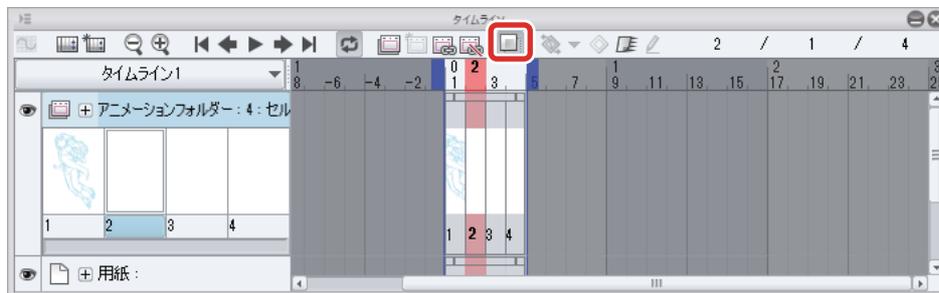
1 [レイヤー] パレットから、描画したいセルを選択します。

ここでは、セル「2」を選択します。

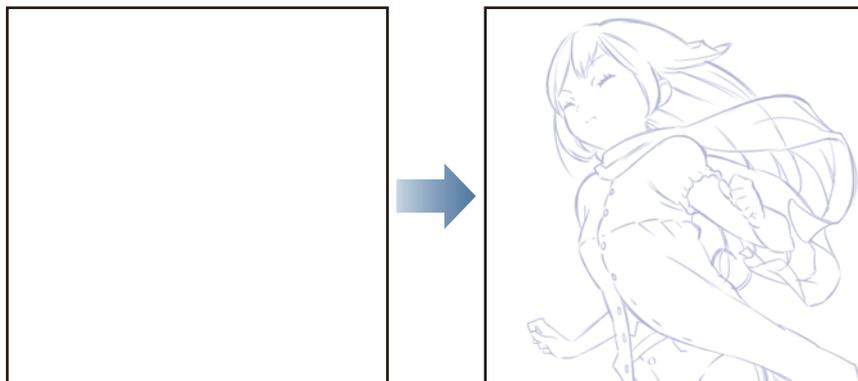


- アニメーションフォルダー内のセルは、選択したセルだけが表示されます。同じフォルダー内の他のセルは表示されません。
- 下描きの描画について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『ラフ・下描き』を参照してください。

2 [タイムライン] パレットの [オニオンスキンを有効化] をクリックします。



セル「1」に描いたイラストが、キャンバスに表示されます。これを「オニオンスキン」と言います。



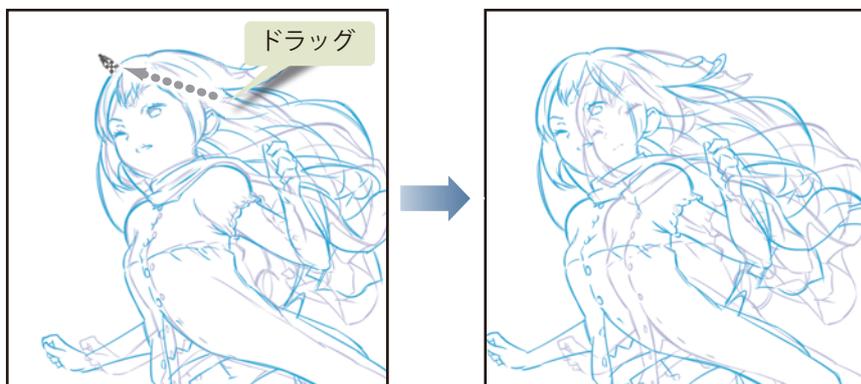
オニオンスキンとは、選択したセルの前後のセルを表示して確認する機能です。オニオンスキンの表示色や表示枚数を変更する方法については、『Tips : オニオンスキン』を参照してください。

3 オニオンスキンを参考にして、セルに下描きを描きます。



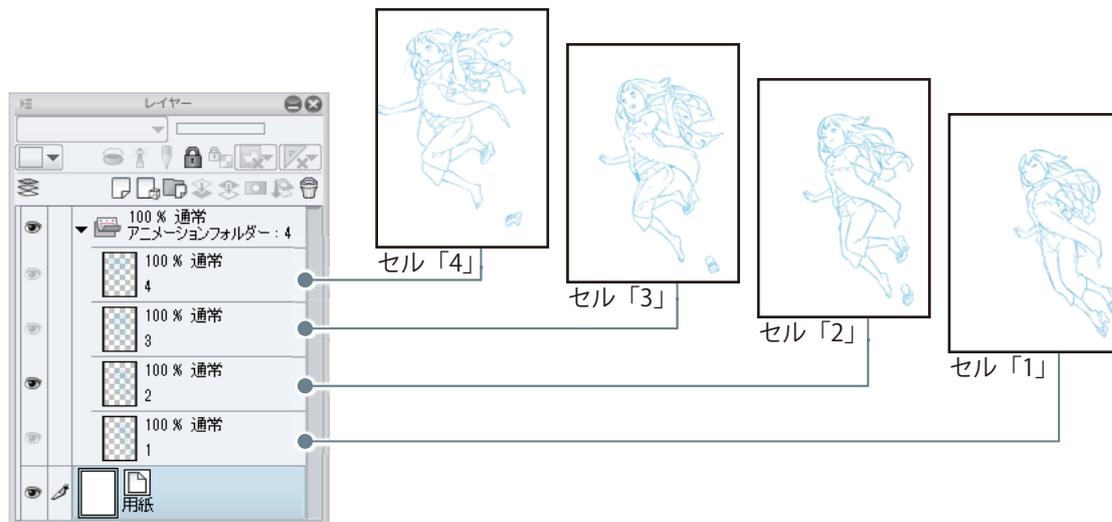
4 下描きが終わったら、[レイヤー移動] ツールを選択し、キャンバスをドラッグします。

前のセルに重なるように描きましたが、前に進んでいるように見せるため、セル「2」のレイヤーを選択し、左にドラッグします。



5 残りのセルにも同様に、下描きを描きます。

すべてのセルに下描きを描いたら、下描き作業は完了です。



6 [タイムライン]パレットの[オニオンスキンを有効化]をクリックします。

オニオンスキンが非表示になります。

Tips : オニオンスキン

オニオンスキンとは、選択したセルの前後のセルを表示して確認するための機能です。[タイムライン]パレットの[オニオンスキンを有効化]をクリックすると、表示・非表示を切り替えられます。オニオンスキンを表示すると、すでに描画済みのセルを参考にして描画できます。



オニオンスキンの表示色や表示枚数は、[アニメーション]メニュー→[アニメーションセル表示]→[オニオンスキン設定]を選択すると表示される、[オニオンスキン設定]ダイアログで設定できます。



動きを確認する

[タイムライン編集] ツールを使って、下描きしたセルの動きを確認します。

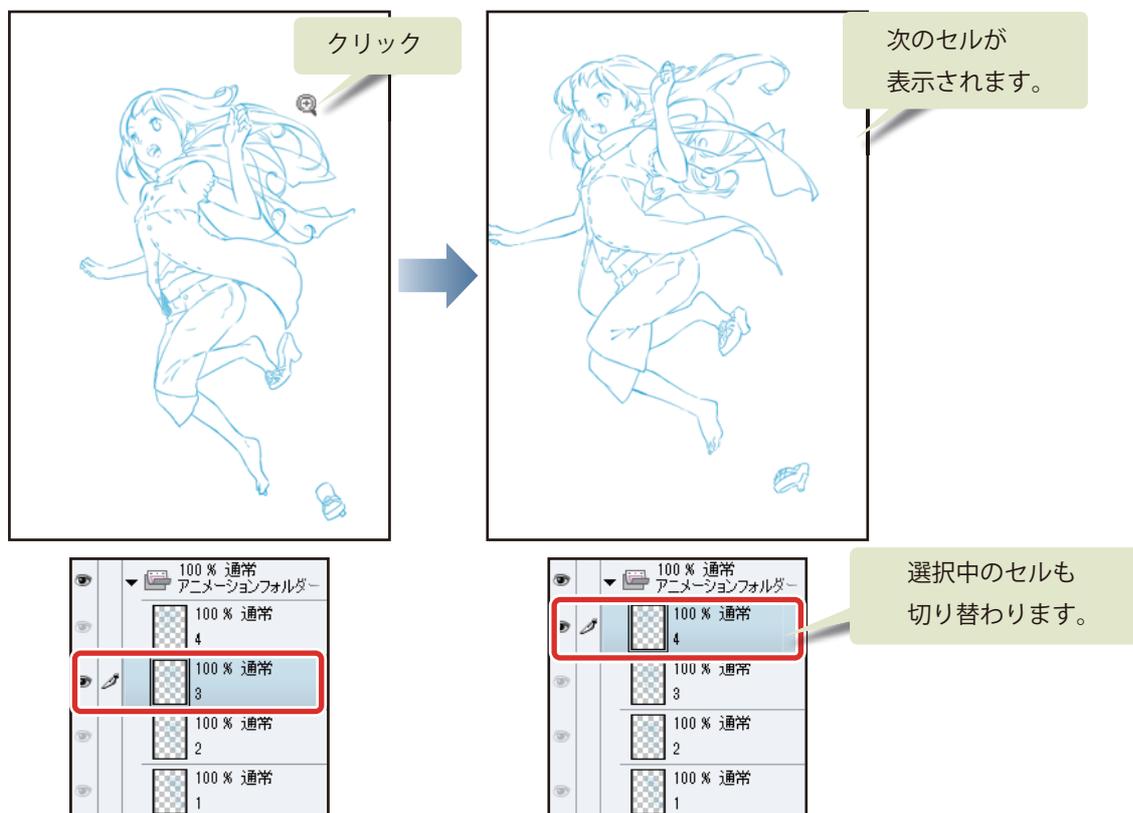
1 [ツール] パレットから [操作] ツール→ [タイムライン編集] を選択します。



2 キャンバス上でクリックします。

キャンバスの表示が次のセルに切り替わります。クリックするごとに、表示されるセルが切り替わります。

最後のセルまで表示すると、表示の切り替えが終了します。[レイヤー] パレットで最初のセルを選択すると、再度、セルを切り替えられます。



[タイムライン編集] ツールの使用時に、キーボードの [→] キーや [←] キーを押しても、セルの表示を切り替えられます。

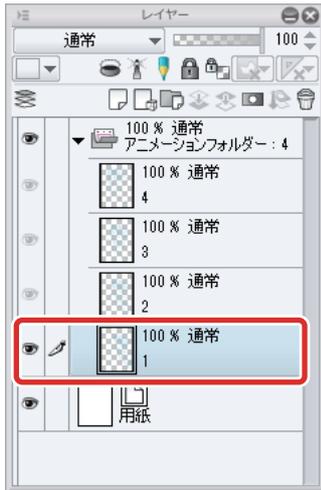
ペン入れ・着色

下描きに対して、ペン入れと着色を行います。1枚のセルに複数のレイヤーが必要な場合は、レイヤーフォルダーを作成すると、レイヤーフォルダーが1枚のセルとして扱われます。

レイヤーフォルダーを作成する

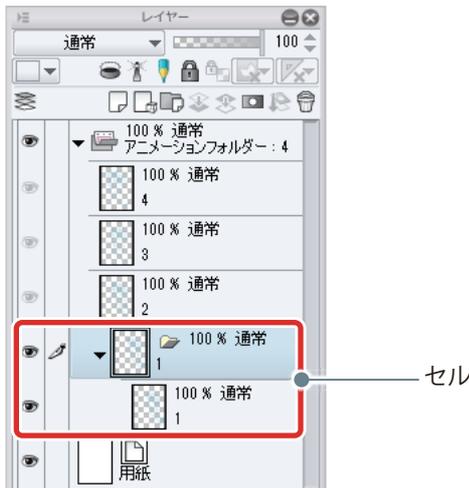
複数のレイヤーをまとめて1枚のセルとして扱うため、レイヤーフォルダーを作成します。

1 [レイヤー]パレットから、セル「1」を選択します。



2 [レイヤー]メニュー→[フォルダーを作成してレイヤーを挿入]を選択します。

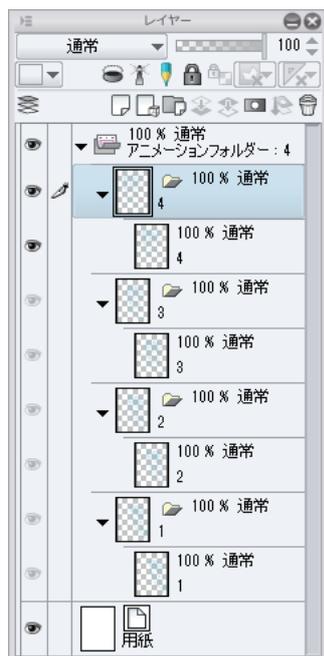
セル「1」と同じ名前のレイヤーフォルダーが作成され、セル「1」がレイヤーとして格納されます。これ以降、レイヤーフォルダーが、1枚のセルとして扱われます。



[レイヤー]パレットのレイヤー名を右クリックして表示されるメニューからも、[フォルダーを作成してレイヤーを挿入]を選択できます。

3 他のセルも同様の手順で、レイヤーフォルダーを作成します。

次のようにレイヤーフォルダーを作成しました。



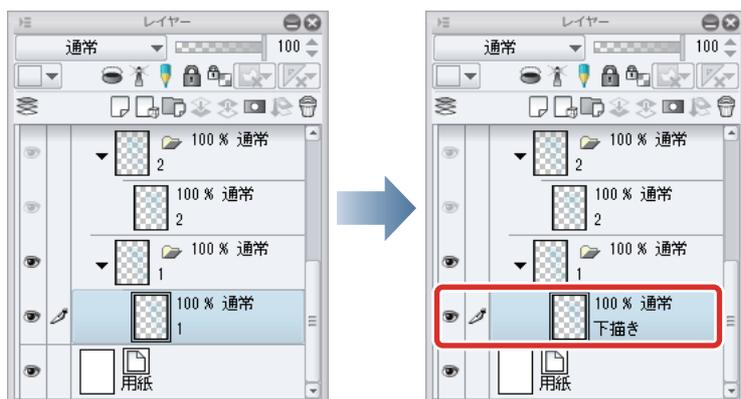
ペン入れ

セルごとに、ペン入れをしていきます。

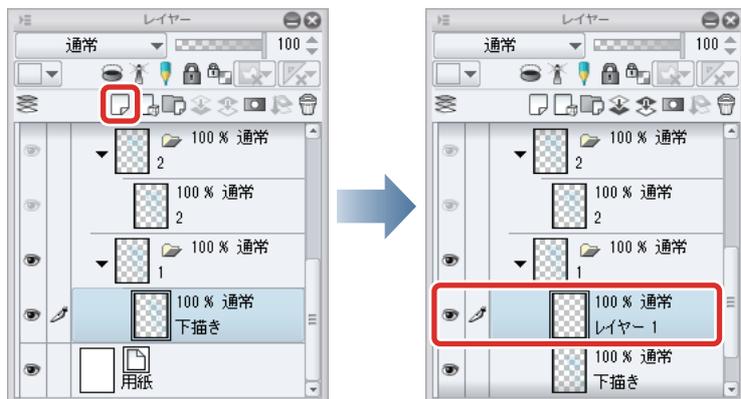
最初のセルを描く

セル「1」（レイヤーフォルダー）内にレイヤーを追加し、ペン入れをします。

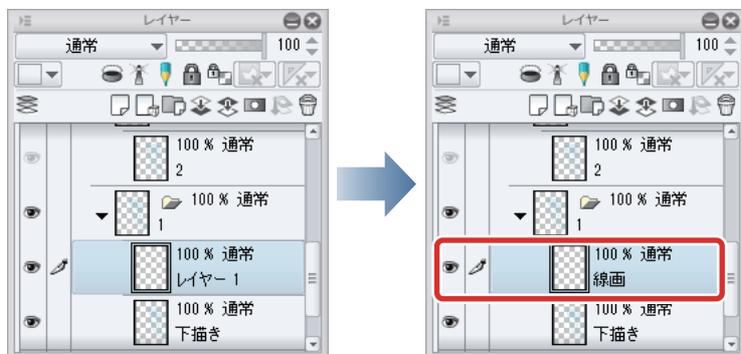
1 セル「1」内の「1」レイヤーを選択し、レイヤー名をダブルクリックして、「下描き」と入力します。



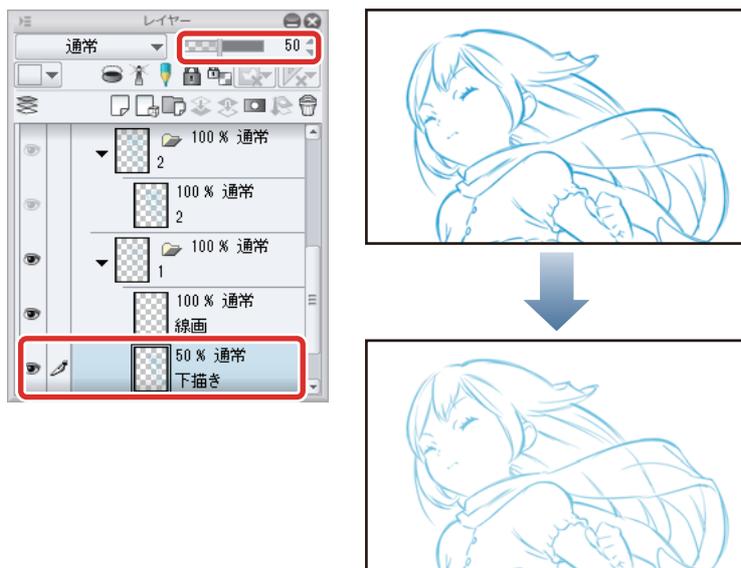
- 2** セル「1」内の「下描き」レイヤーを選択し、[レイヤー]パレットの[新規ラスタレイヤー]をクリックします。
レイヤーが作成されます。



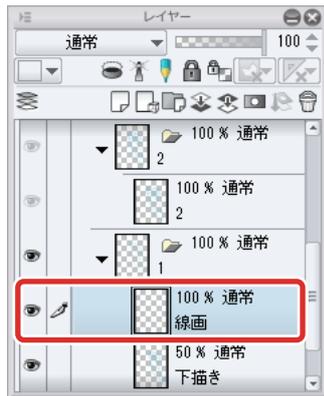
- 3** 作成されたレイヤーのレイヤー名をダブルクリックして、「線画」と入力します。



- 4** 「下描き」レイヤーを選択し、[不透明度]を50%に変更します。
下描きの不透明度を下げることで、ペン入れの線を見やすくします。



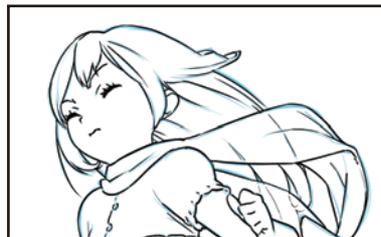
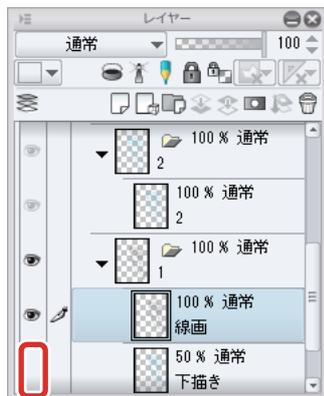
5 「線画」レイヤーを選択して、ペン入れをします。



- ペン入れについて詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』 → 『ペン入れ』を参照してください。
- レイヤーにペン入れができない場合は、『セル（レイヤー）に描画できないときは』を参照してください。

6 「下描き」レイヤーの左にある、[レイヤー表示 / 非表示] をクリックして、オフにします。

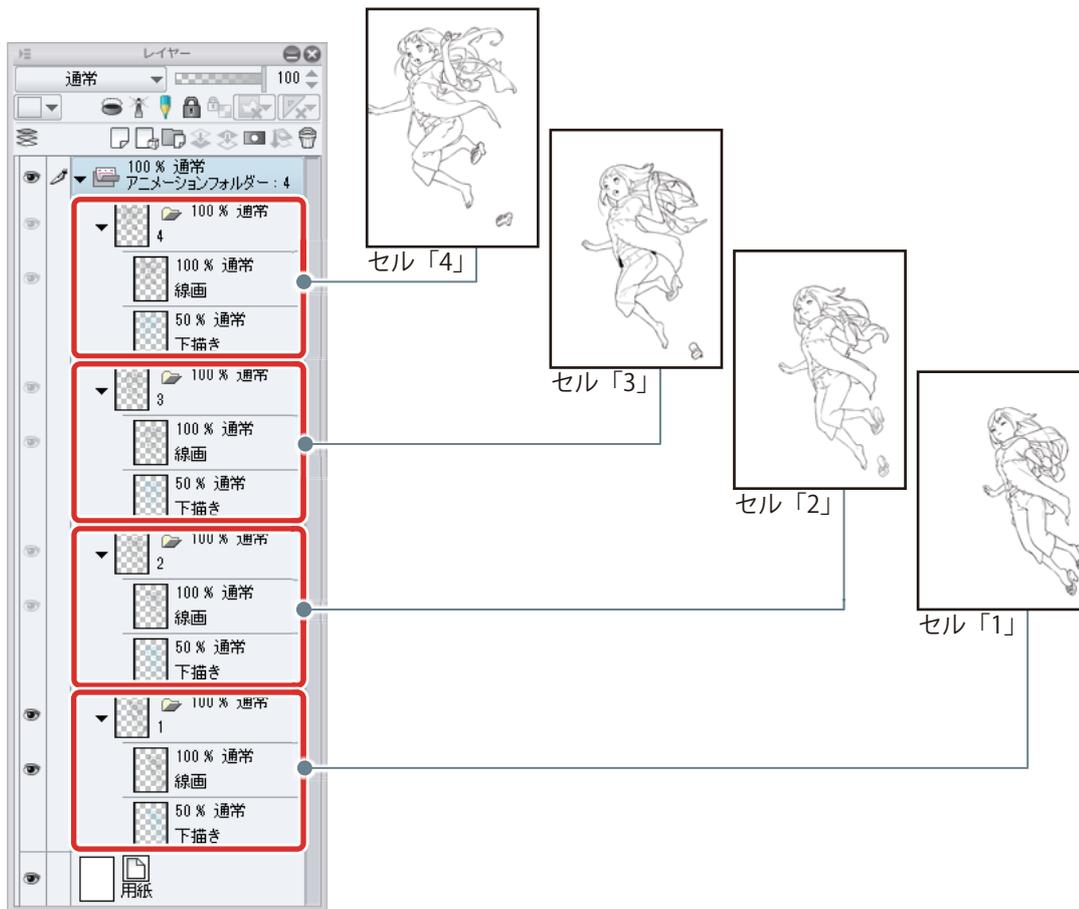
「下描き」レイヤーが非表示になり、線画だけが表示されます。



2枚目以降のセルを描く

セル「2」以降も、セル「1」と同様にペン入れ用のレイヤーを作成し、ペン入れをしていきます。

ペン入れが完了すると、次のようにレイヤーが作成されます。



レイヤーにペン入れができない場合は、『セル (レイヤー) に描画できないときは』を参照してください。

ペン入れが完了したら、[ツール]パレット→[操作]ツール→[タイムライン編集]ツールを選択し、キャンバスをクリックして線画の動きを確認します。気になる部分があったら、着色する前に線画を修正しておきます。

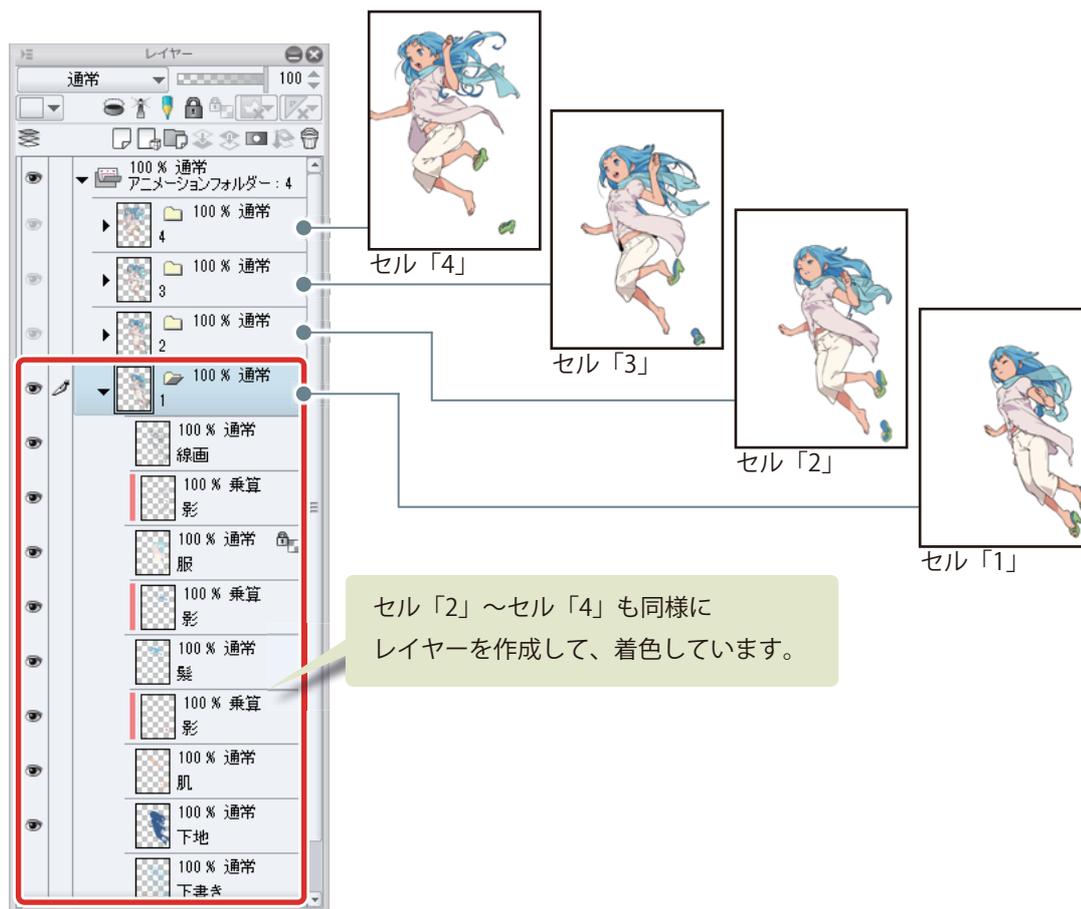
着色

セルごとに着色用のレイヤーを作成し、着色をしていきます。



- 着色について詳しくは、『CLIP STUDIO PAINT でイラストを描いてみよう基本編』→『基本の着色』や『細部の描き込み』を参照してください。
- レイヤーに着色ができない場合は、『セル（レイヤー）に描画できないときは』を参照してください。

ここでは、各セルに対して、次のようにレイヤーを作成して着色しました。



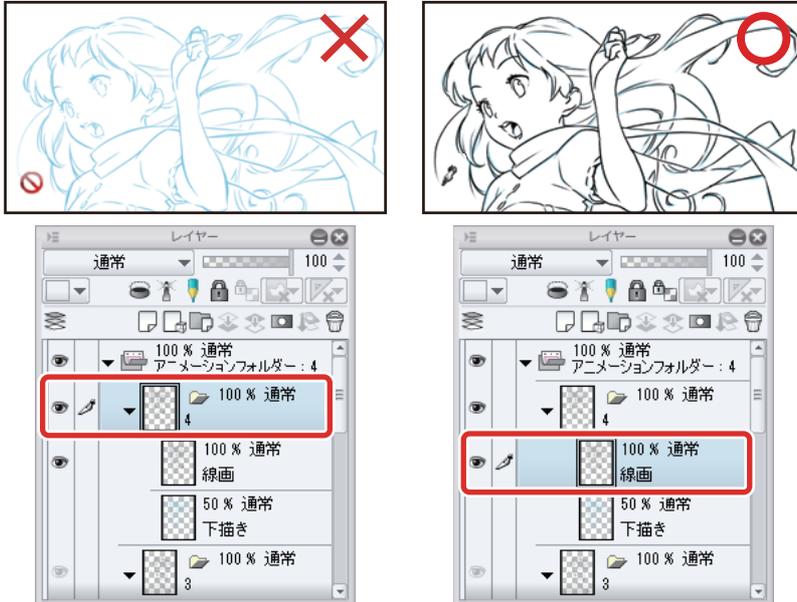
着色が完了したら、[ツール]パレット→[操作]ツール→[タイムライン編集]ツールを選択します。キャンバスをクリックして、着色後の動きを確認します。気になる部分があったら、着色を修正しておきます。

セル（レイヤー）に描画できないときは

アニメーションフォルダー内のセルに、線画の描画や着色ができない場合は、次のことを確認してください。

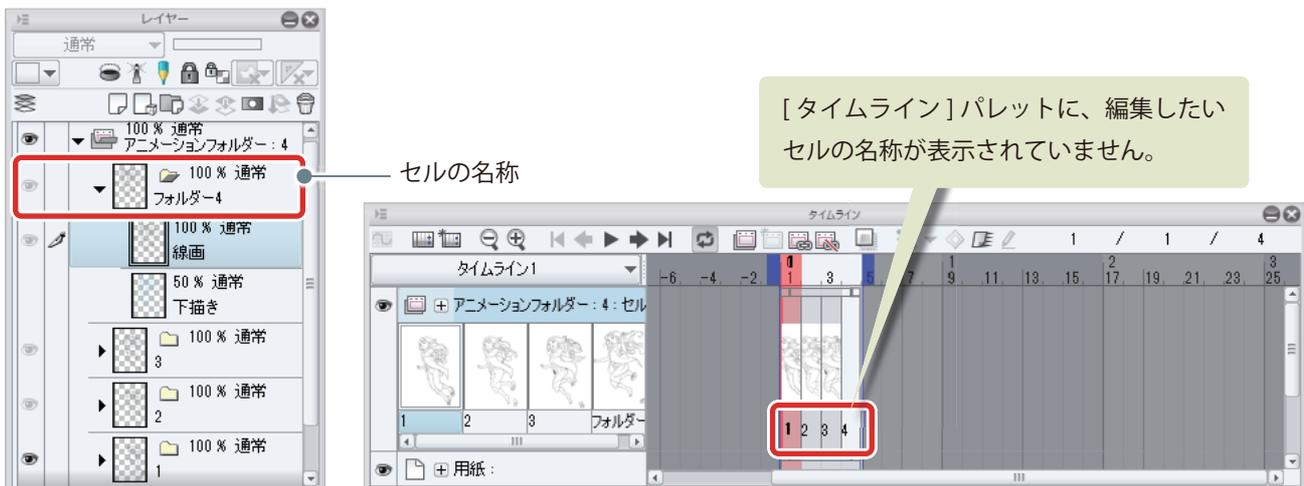
アニメーションフォルダーやレイヤーフォルダーを選択していませんか？

アニメーションフォルダーやレイヤーフォルダーを選択している場合、描画できません。[レイヤー]パレットから、描画したいレイヤーを選択してください。



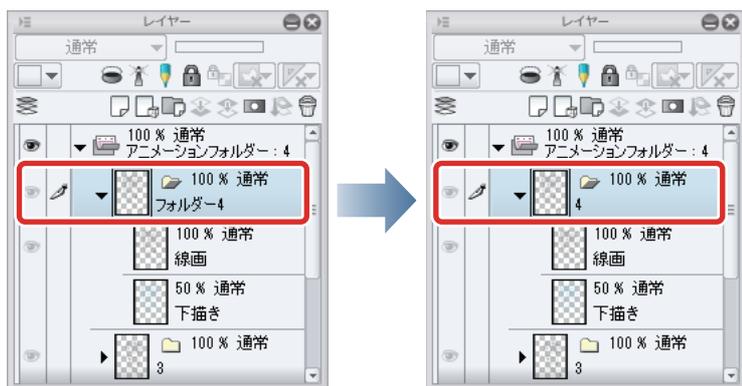
レイヤーフォルダー名が、[タイムライン]パレットに表示されていますか？

編集したいレイヤーを含むセルの名称（レイヤーフォルダー名）が、[タイムライン]パレットに表示されているか確認してください。アニメーションフォルダー内のセルを編集するには、[タイムライン]パレットに、セルが指定されている必要があります。



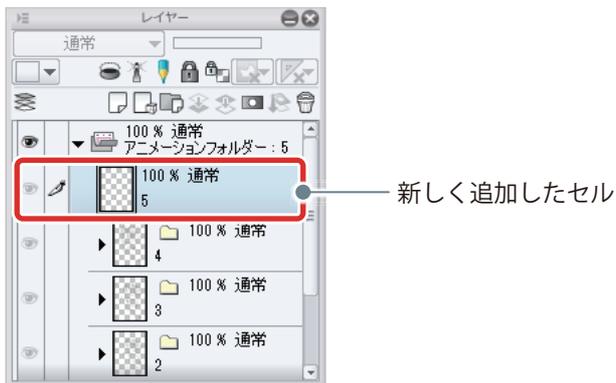
アニメーションフォルダー内のセルの名称と、[タイムライン]パレットに指定されているセルの名称が異なる場合は、[レイヤー]パレットのセルの名称を、[タイムライン]パレットに指定されているセルの名称に合わせて変更します。

この例では、[タイムライン]パレットのセル「4」に相当するセルが存在しないので、「フォルダー 4」の名称を「4」に変更します。



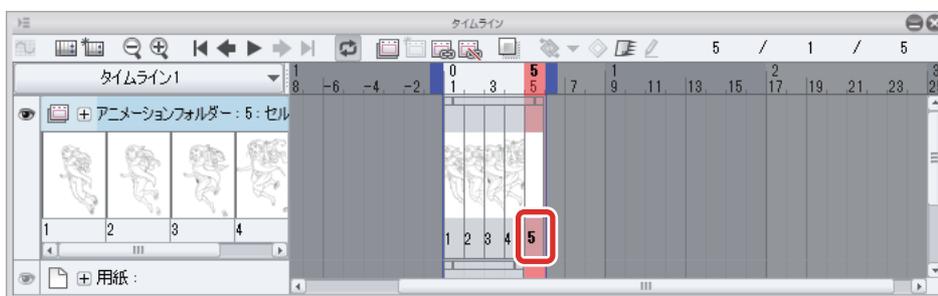
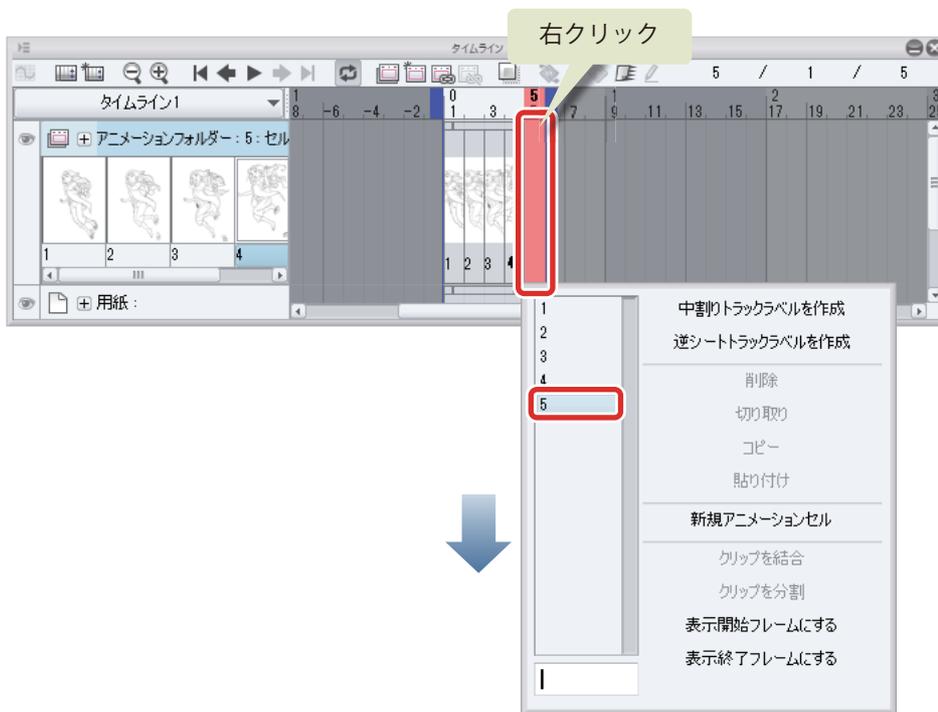
新しくセルを追加しましたか？

アニメーションフォルダー内に新しくセルを追加した場合は、[タイムライン]パレットにセルを指定してください。



[タイムライン]パレットのフレームを右クリックします。ポップアップメニューが表示されたら、新しく追加したセルの名称を選択します。

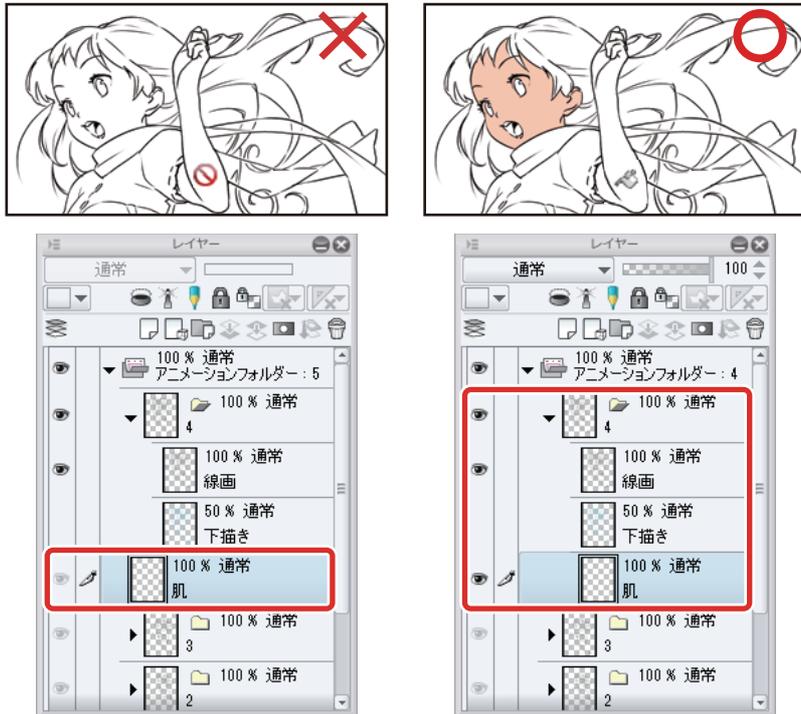
iPadをお使いの場合は、指でフレームを長押しすると、ポップアップメニューが表示されます。



[タイムライン]パレットに指定するフレームがない場合は、再生時間を変更してください。変更方法については、『[再生時間を変更する](#)』を参照してください。

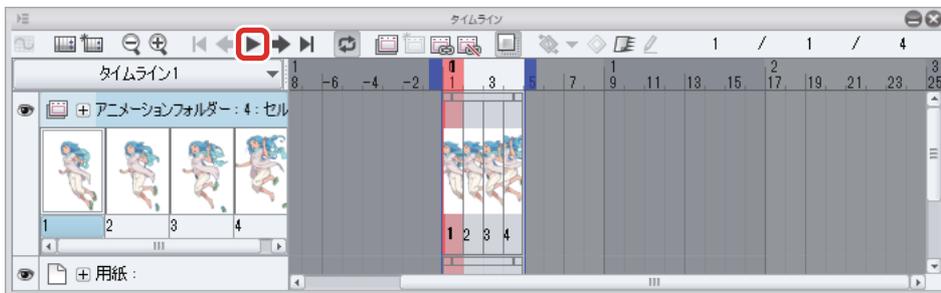
ペン入れや着色のレイヤーがレイヤーフォルダーの外に作成されていませんか？

ペン入れや着色用のレイヤーがレイヤーフォルダーの外に作成されている場合、レイヤーをドラッグ&ドロップして、レイヤーフォルダー内に移動してください。



うごくイラストを動かす

[タイムライン]パレットの[再生/停止]をクリックして、うごくイラストを再生します。



再生する速度を変更したい場合は、次の『[タイムラインの編集](#)』で再生時間を編集します。

タイムラインの編集

[タイムライン]パレットを使って、再生時間やセルを表示するタイミングを変更します。

再生時間を変更する

今のままでは再生速度が速いので、再生時間が長くなるように変更します。

[タイムライン]パレットの[終了フレーム]にマウスカーソルを合わせ、右側にドラッグします。ここでは、8のフレームまでドラッグします。



これで、再生時間が長くなりました。



DEBUT/PRO の場合は、最大 24 フレーム目まで再生時間を長くできます。

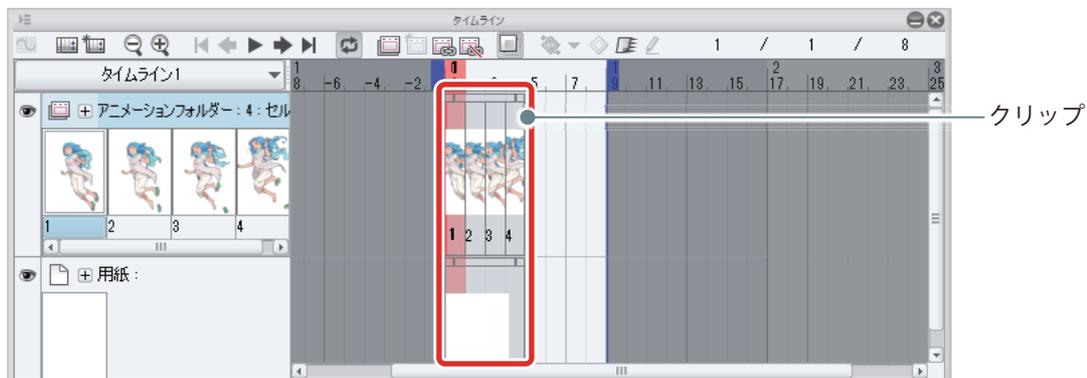
[タイムライン]パレットの[再生/停止]をクリックして、うごくイラストを再生します。再生時間が長くなりましたが、セルや用紙レイヤーが途中から表示されません。次の『セルの表示を編集する』で、セルや用紙レイヤーの表示を編集します。

セルの表示を編集する

再生時間だけを長くしても、セルの表示は変わりません。[タイムライン]パレットを使って、セルの表示を変更していきます。

クリップの表示時間を変更する

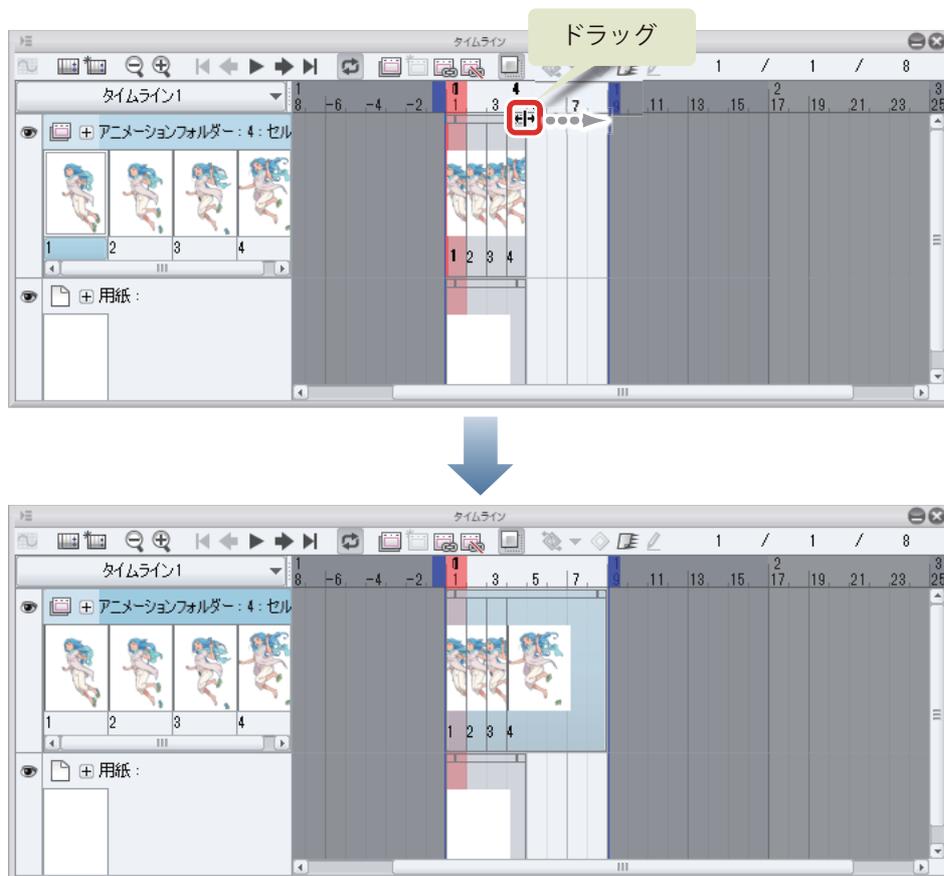
クリップとは、セルやレイヤーが表示される範囲を示す編集範囲です。再生時間内にクリップが表示されていないフレームは、セルや用紙レイヤーが表示されません。



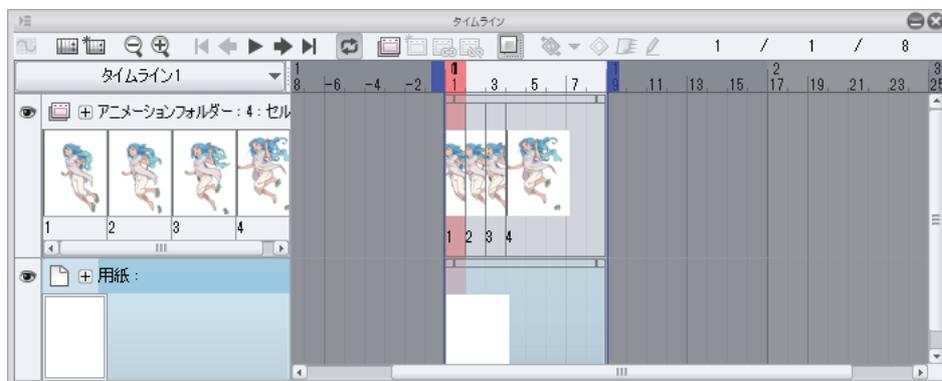
ここでは、セルや用紙レイヤーが最後まで表示されるように、クリップの長さを変更します。

1 アニメーションフォルダーのクリップの右端にマウスカーソルを合わせて、再生時間が終了するフレームまでドラッグします。

クリップの表示時間を変更できる位置にマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が左右の矢印に変わります。



- 2** 用紙レイヤーのクリップの右端にマウスカーソルを合わせて、再生時間が終了するフレームまでドラッグします。



クリップを左にドラッグすると、表示時間が短縮されます。短縮されたフレームにセル指定がある場合は、セル指定が削除されます。

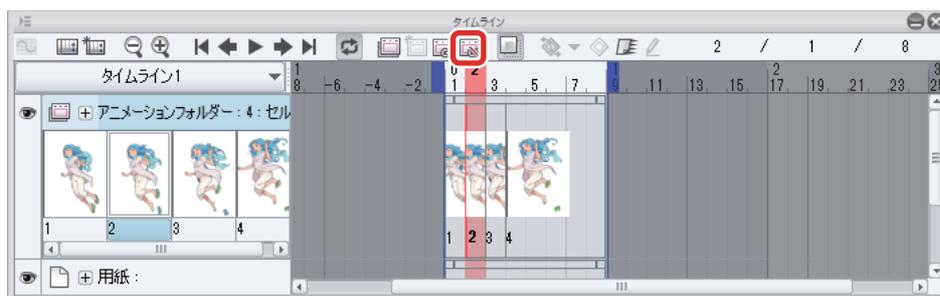
セル指定を削除する

最後までセルや用紙レイヤーが表示されるようになりましたが、動きは速いままで。動きを[タイムライン]パレットの再生時間に合わせるために、セルを指定し直します。指定し直す前に、セルの指定を削除します。

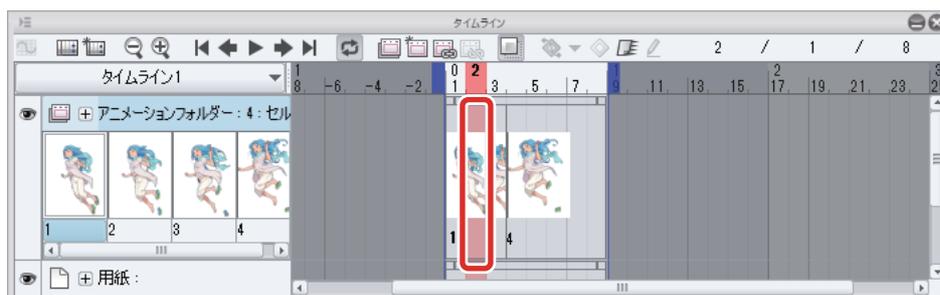
- 1** [タイムライン]パレットのセル「2」をクリックします。



2 [タイムライン]パレットの[セル指定の削除]をクリックします。



セル「2」のセル指定が削除されます。



3 セル「3」とセル「4」も、同様の手順で削除します。

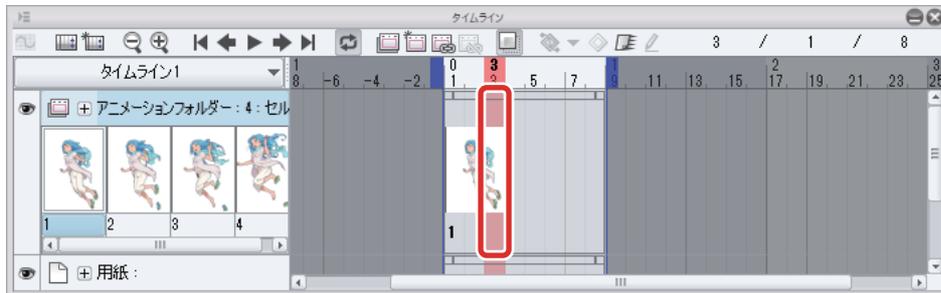
[タイムライン]パレットから、セル「1」以外のセル指定が削除されます。



セルを指定する

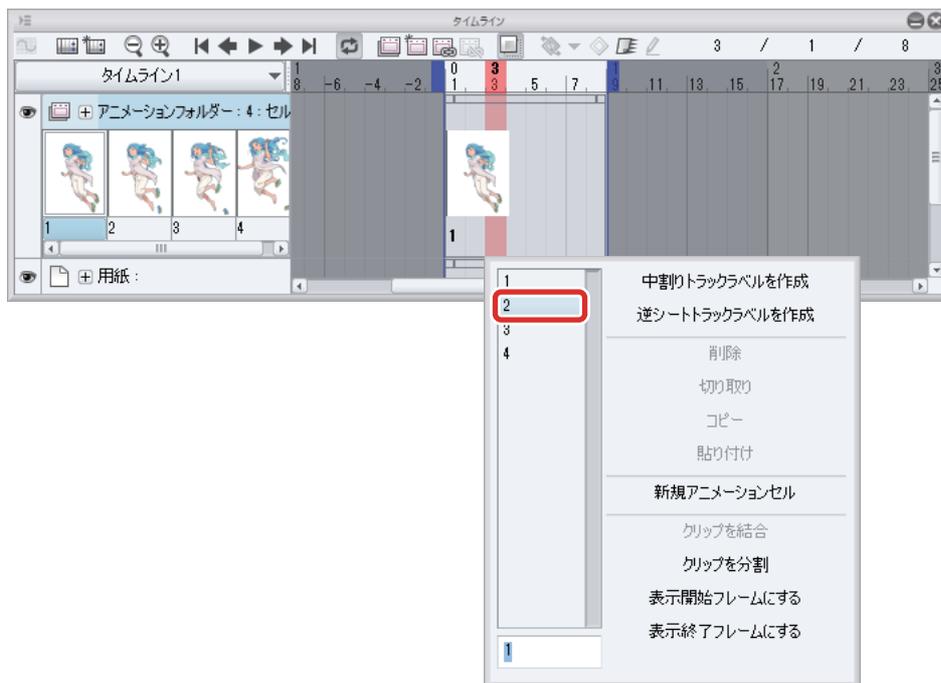
別のフレームにセルを指定し直します。

- 1 [タイムライン]パレットの3フレーム目を右クリックします。iPadをお使いの場合は、3フレーム目を指で長押しします。

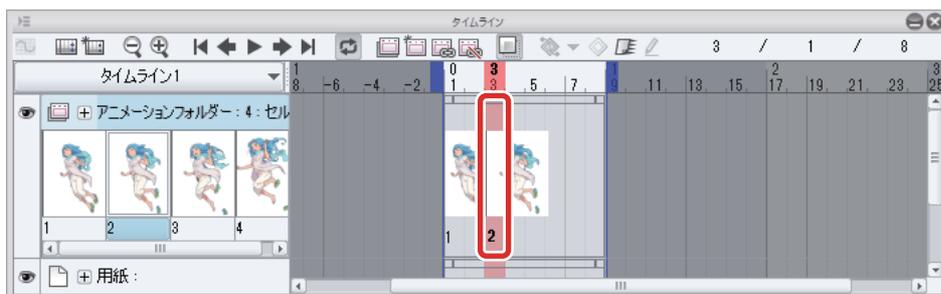


iPadの[タイムライン]パレットのフレームを長押ししにくい場合は、[タイムライン]パレット上でピンチアウトすると、[タイムライン]を拡大表示できます。[タイムライン]パレットをピンチインすると、元の大きさに戻せます。

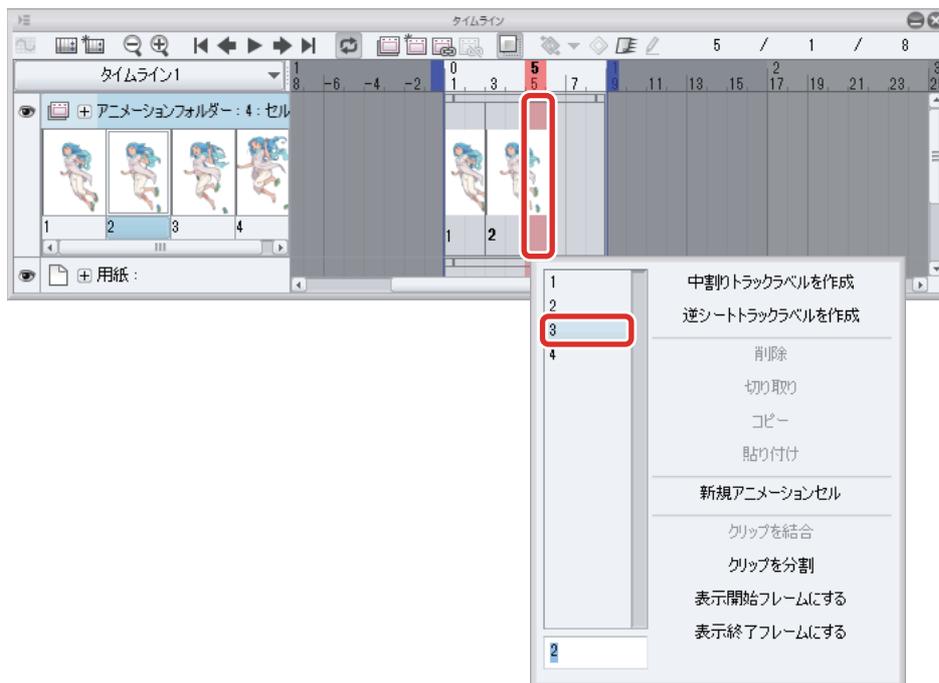
- 2 ポップアップが表示されたら、「2」を選択します。



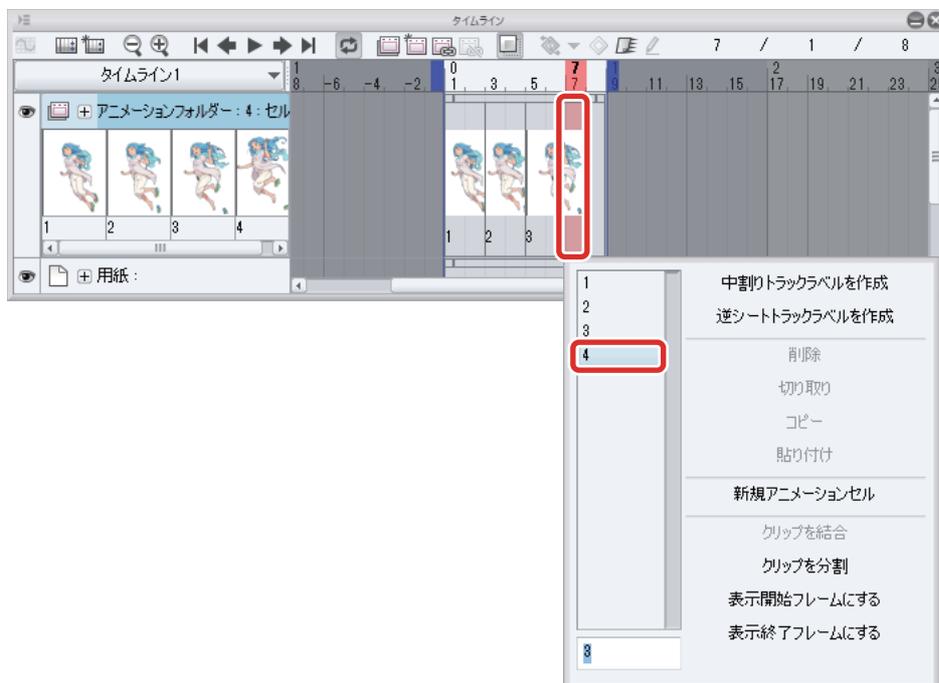
[タイムライン]パレットの3フレーム目に、「2」のセル指定が表示されます。3フレーム目を再生するときに、セル「2」が表示されるようになります。



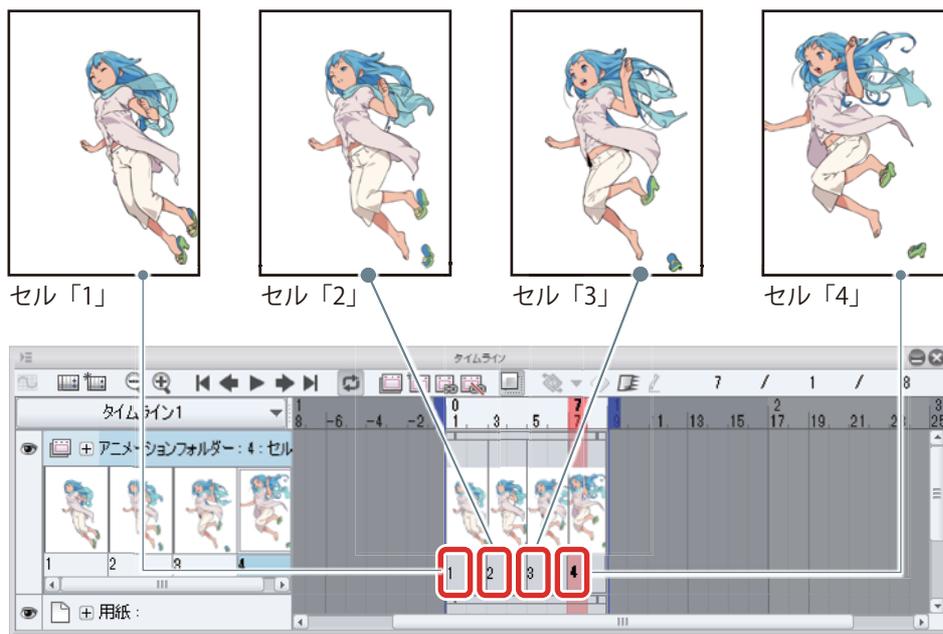
- 3** [タイムライン]パレットの5フレーム目を右クリックします。iPadをお使いの場合は、5フレーム目を指で長押しします。ポップアップが表示されたら、「3」を選択します。



- 4** [タイムライン]パレットの7フレーム目を右クリックします。iPadをお使いの場合は、7フレーム目を指で長押しします。ポップアップが表示されたら、「4」を選択します。

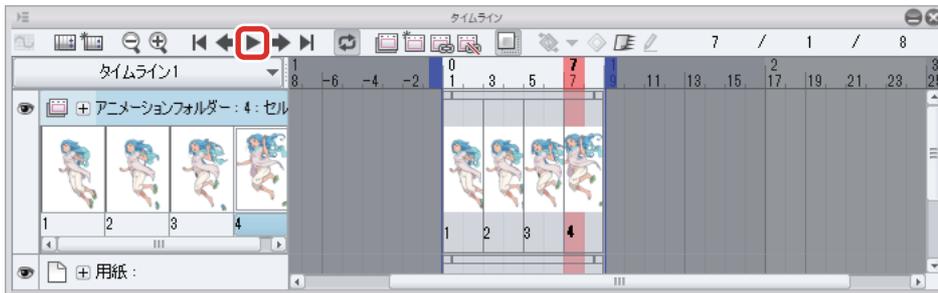


これで、すべてのセルの指定が終わりました。



動きを確認する

[タイムライン]パレットの[再生/停止]をクリックして、うごくイラストを再生します。気になる部分があった場合は、再生時間や、セルの指定を修正します。



これで、うごくイラストが完成です。

ファイルの保存

作品が完成したら、ファイルを保存します。CLIP STUDIO PAINT で再度編集できるように保存するには、「CLIP STUDIO FORMAT」（拡張子：clip）で保存します。

- 1 [ファイル]メニュー→[保存]を選択します。
- 2 [保存]ダイアログからCLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存を行います。
iPad版をお使いの場合は、[保存]を選択すると、そのまま保存されます。
ファイル名を変更したい場合は、[ファイル]メニュー[別名で保存]を選択してください。



保存したファイルを開くには、[ファイル]メニュー→[開く]を選択します。

うごくイラストを書き出す

完成したうごくイラストは、アニメーション GIF やムービーなどのファイルに書き出せます。書き出したファイルは、SNS などを使用して、WEB 上に公開できます。

アニメーション GIF

アニメーション GIF は、さまざまな SNS などの WEB サービスに対応している形式です。そのため、完成したうごくイラストを WEB 公開するのに向いています。また、アニメーション GIF は、ムービーファイルに比べて、ファイルのサイズを小さくできます。ただし、書き出せる色数が最大 256 色までという制限もあります。

ここでは、完成したうごくイラストをアニメーション GIF に書き出す方法について、説明します。



SNS などの WEB サービスを使用して、アニメーション GIF を公開する場合は、[幅]、[高さ]、ファイルサイズなどに上限が設けられていることがあります。書き出しを行う前に、使用したいサービスの規約を確認しておきましょう。

- 1 [ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[アニメーション GIF] を選択します。
- 2 [名前を付けて保存]ダイアログで、保存先のフォルダーを指定し、[保存]をクリックします。



iPad をお使いの場合は、[名前を付けて保存]ダイアログは表示されません。次の手順にお進みください。

- 3 [アニメーション GIF 出力設定]ダイアログが表示されたら、設定内容を確認し、[OK]をクリックします。



アニメーション GIF に書き出すキャンパスの長辺が 560px を超える場合、自動的に 560px にリサイズされます。

- 4 ファイルサイズを表示するメッセージが表示されたら、ファイルサイズを確認し、[OK]をクリックします。





使用したいWEB サービスで指定しているファイルサイズの上限を超えている場合、[OK] をクリックしたあと、ファイルサイズが小さくなるように、再度出力し直します。[アニメーション GIF 出力設定] ダイアログで [幅]、[高さ]、[フレームレート] の値を小さくすると、ファイルサイズを縮小できます。

手順 2 で指定したフォルダーに、アニメーション GIF ファイルが作成されます。

iPad をお使いの場合は、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、作成したアニメーション GIF ファイルを確認できます。

[ファイル操作・共有] ダイアログの [共有] をクリックすると、アニメーション GIF ファイルを、他の環境で開いたり、SNS に公開したりできます。

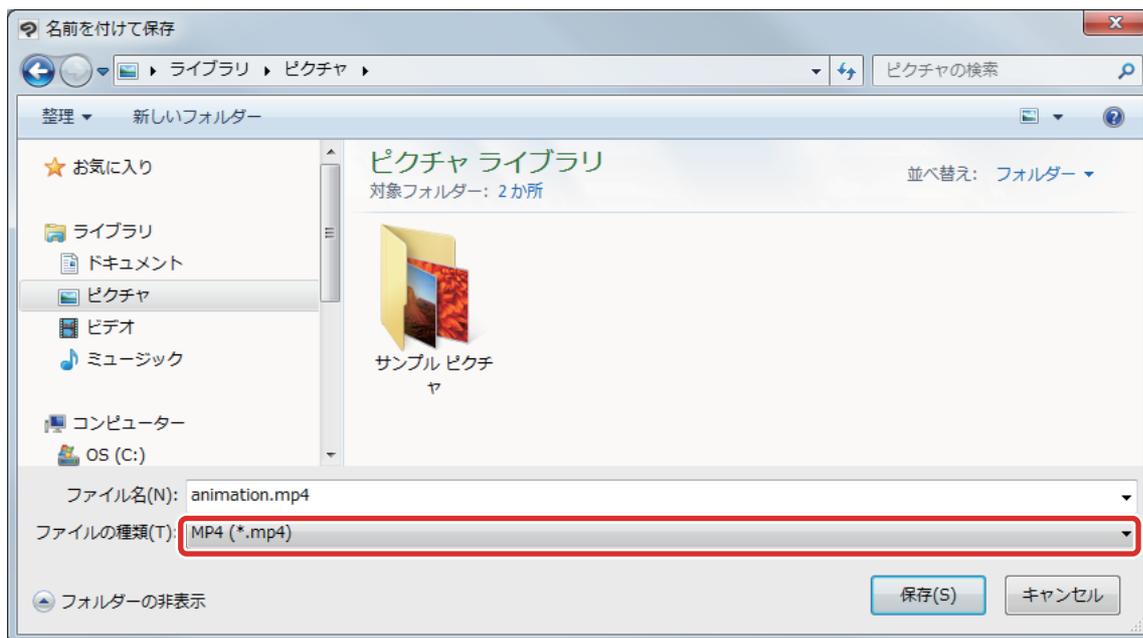
ムービー

ムービーファイルは、Windows の場合 AVI 形式ファイル（拡張子：avi）・MP4 形式（拡張子：mp4）に、macOS/iPad の場合 QuickTime 形式のファイル（拡張子：mov）・MP4 形式（拡張子：mp4）に書き出せます。

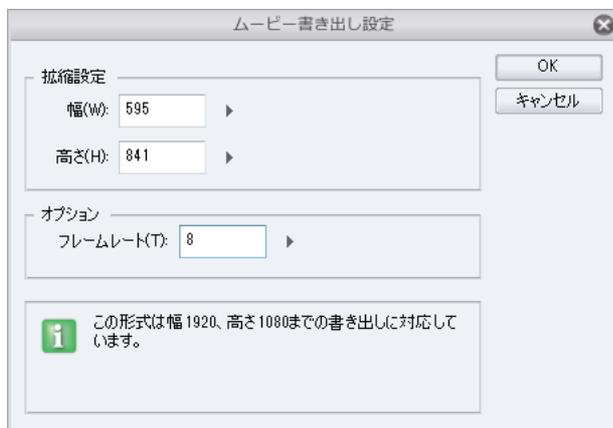
ムービーファイルは、アニメーション GIF とは異なり、減色されません。また、CLIP STUDIO ACTION を使用して、BGM などのサウンドファイルを追加した場合、それらも一緒に書き出せます。ムービーファイルは、うごくイラストだけでなく、サウンドも一緒に再生できます。

ここでは、完成したうごくイラストを MP4 形式のムービーファイルに書き出す方法について、説明します。

- 1 [ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[ムービー]を選択します。
- 2 [名前を付けて保存]ダイアログで、[ファイルの種類]を[MP4]にして保存します。



- 3 [ムービー書き出し設定]ダイアログが表示されたら、設定内容を確認し、[OK]をクリックします。



手順 2 で指定したフォルダーに、ムービーファイルが作成されます。

iPad をお使いの場合は、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、作成されたムービーファイルを確認できます。
[ファイル操作・共有] ダイアログの [共有] をクリックすると、ムービーファイルを、他の環境で開いたり、SNS に公開したりできます。

連番画像

完成したうごくイラストを、フレームごとに複数の画像ファイルとして書き出します。書き出すときにフレームの順序に合わせて、ファイル名に連番を付けます。

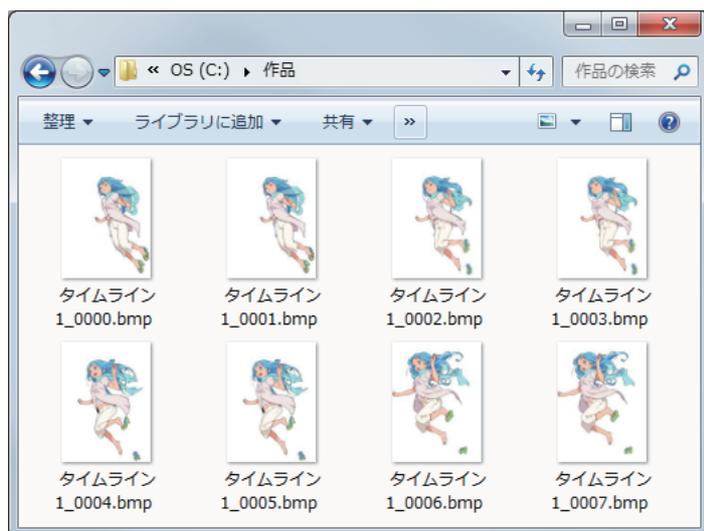
連番画像ファイルは、他のソフトウェアに読みこんだり、各種 WEB サービスにアップロードしたりすると、ムービーファイルやアニメーション GIF などに変換できます。

ここでは、完成したうごくイラストを連番画像に書き出す方法について、説明します。

- 1 [ファイル] メニュー → [アニメーション書き出し] → [連番画像] を選択します。
- 2 [連番画像書き出し設定] ダイアログが表示されたら、設定内容を確認し、[OK] をクリックします。



[連番画像書き出し設定] ダイアログの [書き出し先] で指定したフォルダーに、連番画像が作成されます。



iPad をお使いの場合は、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、作成された連番画像を確認できます。

[ファイル操作・共有] ダイアログの [共有] をクリックすると、連番画像を、他の環境に保存できます。なお、[ファイル操作・共有] ダイアログ内の連番画像は、CLIP STUDIO PAINT で開けません。

アニメーターの方へ

CLIP STUDIO PAINT EX のアニメーション機能は、ここで紹介したような「うごくイラスト」だけではありません。プロのアニメーション制作現場でも、ご使用いただける機能を揃えています。

下記 URL のサイトにて、プロのアニメーション制作現場で CLIP STUDIO PAINT を使用方法について、紹介しています。

https://www.clip-studio.com/clip_site/promotion/anime/