

wacom®

Intuos

Let's create a Manga
with Wacom Intuos!

ペンタブレットで
マンガを描こう！



目次



CHAPTER01 ペンタブレットを準備しよう！

- 01 ペンタブレットを知ろう 3
- 02 ペンタブレットの便利な機能と設定 5
- 03 ペンタブレットを設定し、ソフトウェアをダウンロードしよう 7



CHAPTER02 イラストを描いてみよう！

Making by 砂屋

- 01 CLIP STUDIO PAINT PRO を知ろう！ 9
- 02 イラスト用のキャンバスを作ろう 10
- 03 線画を描こう 10
- 04 下塗りをしよう 13
- 05 目を塗ろう 15
- 06 背景を塗ろう 15
- 07 服を塗ろう 17
- 08 肌を塗ろう 18
- 09 髪を塗ろう 19
- 10 仕上げをしよう 20
- 11 イラストを出力してみよう 21



CHAPTER03 マンガを描いてみよう！

Making by 甘党

- 01 マンガ用のキャンバスを作ろう 23
- 02 ネームを切って、下描きをしよう 24
- 03 コマ割をしよう 25
- 04 フキダシを描こう 27
- 05 ペン入れをしよう 28
- 06 仕上げをしよう 30

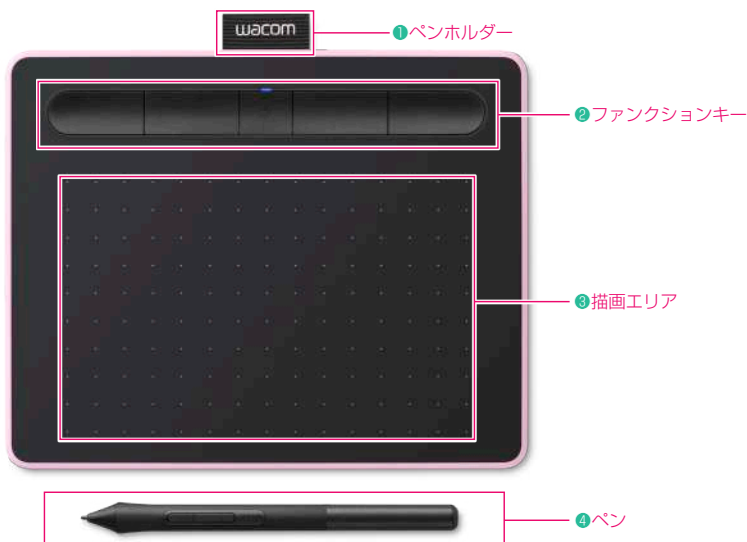
01 ペンタブレットを知ろう

**1-1** ペンタブレットとは

ペンタブレットは、ペンを使って自由にパソコンを使いこなせる便利なツールです。

まるでペンとノートのような使いやすさで、マウスの代わりにパソコンの操作やお絵描きをはじめとするさまざまなソフトウェアを豊かな表現力で楽しむ事ができます。

ペンタブレットを使うには、はじめにタブレットドライバをインストールする (P.7「3-1」参照) 必要があります。

**1-2** Wacom Intuos とは

Wacom Intuos は筆圧対応のペンをそなえたペンタブレットに、マンガ・イラスト制作向けソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT PRO」を付属した特別パッケージです。徹底的にイラスト、コミックを描きたい方におすすめです。

上の画像は、Wacom Intuos の本体と各部名称です。

① ペンホルダー

布製のペンホルダーにペンを収納しておくことができます。

② ファンクションキー

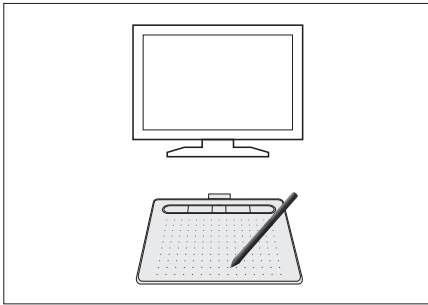
キーは4つ用意されており、さまざまなショートカットを設定できます (P.5「2-1」参照)

③ 描画エリア

このエリアでペンやマルチタッチの操作を行います。

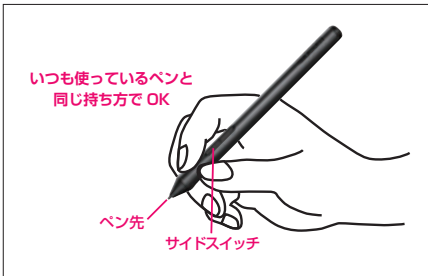
④ ペン

筆圧機能対応の専用ペンです。ペンの側面にはサイドスイッチ (P.6「2-2」参照) があります。



1-3 ペンタブレットの置き方

ペンタブレットは、パソコンモニターと自分がちょうど一直線になる位置に置きましょう。



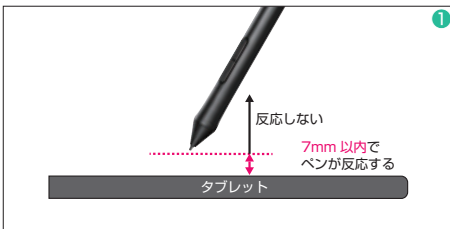
1-4 ペンの持ち方

ペンは、鉛筆やボールペンと同じように持ちましょう。このとき、持ちやすいように少し傾けてください。

POINT

マウスを使うときの注意点

マウスを使うときは、ペンをタブレットの上に置かないように気をつけましょう。ポインタの操作ができなくなることがあります。



1-5 ポインタの動作

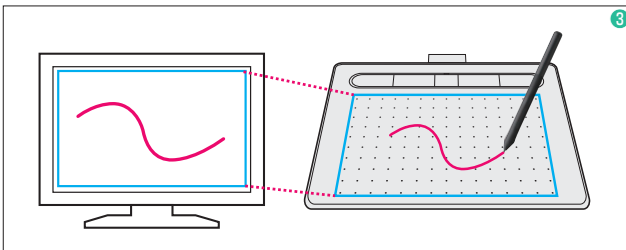
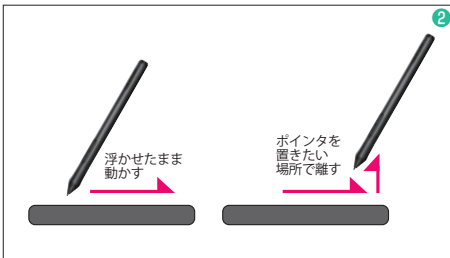
タブレット上でペンを少し浮かせながら動かすと、画面のポインタが移動します。

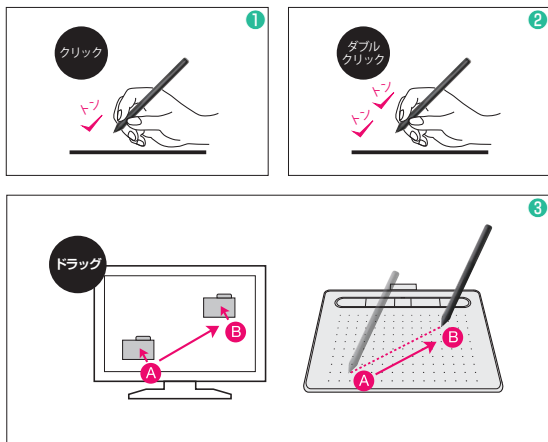
① ペン先がタブレットから 7mm 以内の高さにあると、ペンがタブレットに認識されます。

② 7mm 以内で浮かせたまま動かすことで画面のポインタを操作できます。

③ デフォルトでは、描画エリアと画面は 1 : 1 で対応しています。

例えば、描画エリアの真ん中をペンで指せば、ポインタは画面上でも真ん中に現れ、指したい場所にペン先を置けば、そこにポインタが現れます。





1-6 クリック、ダブルクリック、ドラッグ

ペンタブレットは、ペンを使ってマウスと同じ操作ができます。

① クリック

ペン先でタブレットを1度軽くたたきます。

② ダブルクリック

ペン先でタブレットの同じ場所を連続で2度たたきます。

③ ドラッグ

動かす対象のファイルアイコンをクリックし、ペン先をタブレットにつけたまま移動します。

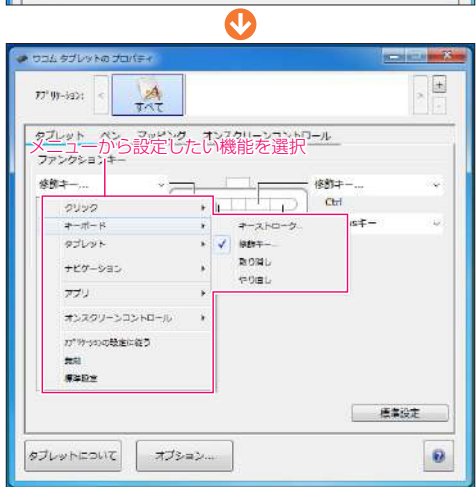
02 ペンタブレットの便利な機能と設定



2-1 ファンクションキー

① 本体の上部には、4つのファンクションキーが用意されています。利用するソフトウェアのお気に入りのショートカットを設定することができます。作業効率を上げることができます。

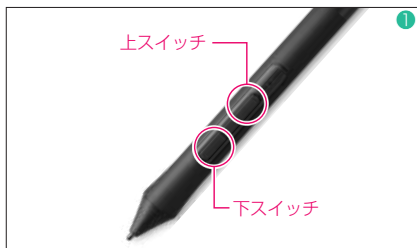
② キーの設定は、「ワコムペンタブレットのプロパティ」の「タブレット」タブで行うことができます。各ファンクションキーを押した場合に実行される機能をメニューから選択します。



POINT

ソフトウェアごとに設定する

「ワコムペンタブレットのプロパティ」の設定は、ソフトウェアごとに設定することもできます。



2-2 サイドスイッチ

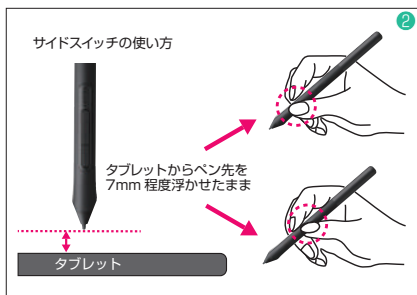
- ① ペンの側面にはサイドスイッチがあります。上と下のスイッチがあり、設定された機能を実行できます。
- ② タブレット上で少しペン先を浮かした状態でスイッチを押すと、設定された機能を実行できます。デフォルトで設定されている機能は下記のとおりです。

Windows

上スイッチ：右ボタンクリック
下スイッチ：スクロール

Macintosh

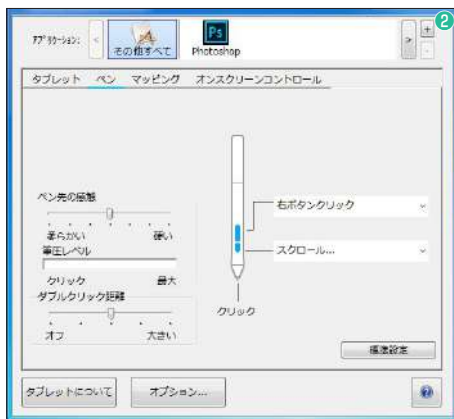
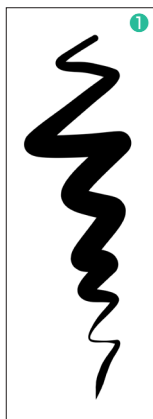
上スイッチ：右ボタンクリック ((control)+クリック)
下スイッチ：スクロール



POINT

サイドスイッチの機能変更

上下サイドスイッチに設定された機能の変更は、「ワコムペンタブレットのプロパティ」の「ペン」タブで行います。



2-3 筆圧感知機能

- ① 鉛筆や筆、マーカーペンのように、ペン先にかかる筆圧の強さによって線の太さや色の濃淡が細やかに変化します。マウスではできない感覚的なコントロールができ、あらゆる繊細な作業が直感的に行えます。
- ② 筆圧の設定は、「ワコムペンタブレットのプロパティ」の「ペン」タブで行うことができます。「ペン先の感触」のスライダーを動かして、筆圧を設定します。描画エリアにペン先を押しあてて、「筆圧レベル」バーを確認しながら、好みの硬さに設定しましょう。

03 ペンタブレットを設定し、ソフトウェアをダウンロードしよう

3-1 タブレットドライバをインストール

ペンタブレットを使うためには、タブレットドライバをインストールする必要があります。ドライバをインストールする前に、パソコンがインターネットに接続していることを確認し、起動中のソフトウェアをすべて終了しておきましょう。

Wacom Intuos とパソコンを付属の USB ケーブルで接続し、

wacom.com/start/intuos

からタブレットドライバーをダウンロードして、手順にそってインストールします。



3-2 デバイスを登録

初めてペンタブレットを使う場合、Wacom Intuos をパソコンに接続するとセットアップウィザードが立ち上がります。画面に従い進んでいくと「デバイスを登録」の画面が表示されるので、「登録」をクリックします。「デバイスを登録」の画面が出ない場合は、「ワコムデスクトップセンター」の「デバイスを登録」をクリックしてください。



3-3 Wacom ID の作成

- 1 Wacom ID のページにアクセスし、必要な情報を入力して Wacom ID を作成します。Wacom ID のページで登録したメールアドレスに、ワコムから登録確認メールが届きます。「アクティベート画面へのリンク」をクリックすると、Wacom ID のアカウントが作成されます。
- 2 その後 Wacom ID のページ上で、自動的にシリアル番号が読み込まれ製品登録が完了します。登録された製品は、「お使いのワコム製品」から確認できます。

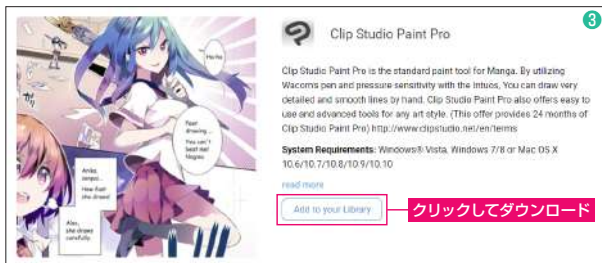
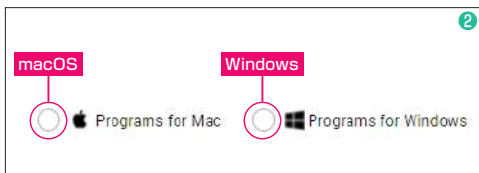
POINT

すでに Wacom ID をお持ちの方は、サインインすると製品登録が完了します。SNS のアカウント連携でもサインインできます。



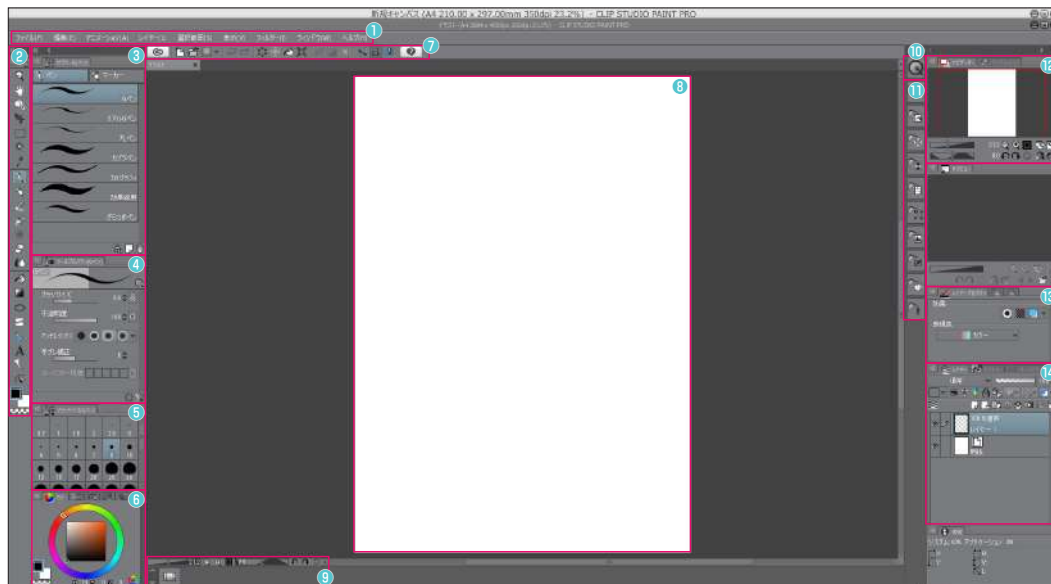
3-4 付属のペイントソフトのインストール

- 1 Wacom ID のマイアカウントの「ソフトウェアライブラリ」から登録された Wacom Intuos 製品を選び、2 利用 OS を選択します。
- 3 CLIP STUDIO PAINT PRO を選び、ダウンロードします。セットアップ時にダウンロードしない場合は、後から「ソフトウェアライブラリ」よりダウンロードすることができます。ソフトウェアのライセンスキーは、「ソフトウェアライブラリ」に表示されます。また、登録したメールアドレスにも届きます。





01 CLIP STUDIO PAINT PRO を知ろう！



1-1 CLIP STUDIO PAINT の画面

上の画像は、CLIP STUDIO PAINT PRO (Windows 版) の画面です。イラストを描き始める前に、各部の名称とどのようなことができるのかを確認してみましょう。

①メニューバー

各種メニューを選択し、基本的な操作や設定を実行します。

②ツールパレット

使いたいツールを選択します。

③サブツールパレット

細かい用途にあったサブツールを選択します。

④ツールプロパティパレット

選んだツールの設定ができます。

⑤ブラシサイズパレット

ブラシサイズの設定ができます。

⑥カラーパレット

使いたい色を設定します。

⑦コマンドバー

登録された機能を実行できます。

⑧キャンバス

ここにイラストを描きます。

⑨キャンバスコントロール

キャンバスの表示を調整できます。

⑩クイックアクセスパレット

よく使う機能を登録できます。

⑪素材パレット

柄や背景、トーンといったさまざまな素材を選択できます。

⑫ナビゲーターパレット

キャンバスの表示を調整、イラスト全体の確認ができます。

⑬レイヤープロパティパレット

レイヤーに対する設定ができます。

⑭レイヤーパレット

レイヤーの管理ができます。

POINT

ツールの使い方



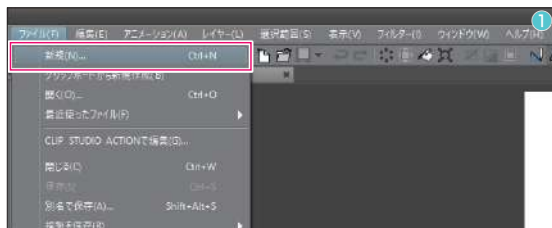
CLIP STUDIO PAINT PRO では、主に次の手順でツールを選択します。

①ツールパレットで、使いたいツールを選択します。

②サブツールパレットで、さらに細かい用途ごとのサブツールを選択します。

③ツールプロパティパレットで、選択したツールの設定をします。「G ペン」であれば、ブラシサイズや不透明度などを設定します。

02 イラスト用のキャンバスを作ろう



2-1 新規キャンバスを作る

キャンバスを作成しましょう。

- 1 [ファイル] メニュー→ [新規] を選択します。
- 2 「新規」ダイアログが表示されたら、下記 4 つの手順を行います。

- (1) 作品の用途から「イラスト」のアイコンを選択
- (2) キャンバスのサイズを設定。ここでは「A4」を選択
- (3) 解像度は「350dpi」を選択
- (4) 「OK」を選択



POINT

解像度

画像における画素 (px・pixel) の密度のことで、1 インチ (2.54cm) の中にどれだけのドットが入っているかを、dpi (dot per inch) という単位で表します。

Web サイト等にアップする画像を制作する分には、どの解像度を使っても基本的に違いは出ませんが、印刷する場合には高い解像度と画素 (px・pixel) 数が必要です。

03 線画を描こう



3-1 ラフを描く

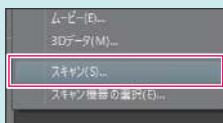
ラフとは、大体の完成図のイメージです。

キャンバスに直接描いてもいいですし、スキャナを持っている場合は、スケッチブックなどにアナログで描いたものをパソコンに読み込んででもいいでしょう。

キャンバスに直接描く場合は、[レイヤー] メニュー→ [新規ラスタレイヤー] を選択し、作成したレイヤーの名前は、【ラフ】とします。

POINT

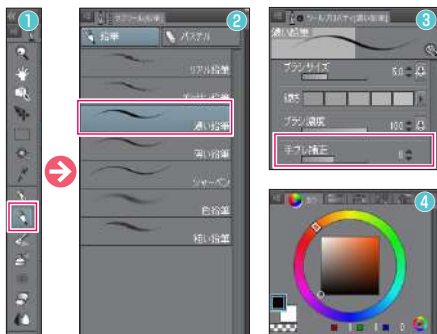
アナログ画像を取り込む



アナログ画像は、[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [スキャン] で読み込むことができます。

使用するスキャナは、[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [スキャン機器の選択] で設定します。

読み込んだ画像は、画像素材 (オブジェクト) レイヤーとして取り込まれるため、[レイヤー] メニュー→ [ラスタライズ] することで描き込んだり消したりといった編集ができるようになります。



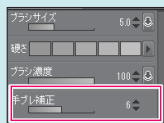
3-2 ペン入れのツールを設定する

ペン入れで使うツールの設定をしていきましょう。

- ① ツールパレットで「鉛筆」ツールを選択します。
- ② サブツールパレットで「濃い鉛筆」を選択します。
- ③ ツールプロパティパレットで、ツールの設定をします。線がうまく引けない場合は、手ブレ補正の値を高く設定してみましょう。
- ④ カラーパレットで色を設定します。ペン入れで使う色は「黒」です。

POINT

手ブレ補正



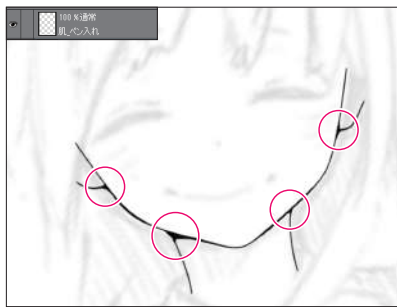
ペンパレットで描いた際の手ブレを抑える機能です。線がガタガタになってしまうときは、値を大きくすることでなめらかな線が引けます。逆に、細かく波打つような線が描きたい場合は、値を小さくしてみましょう。手ブレ補正は、「ペン」ツールや「鉛筆」ツール、「筆」ツールのツールプロパティパレットで設定できます。もし、設定項目が表示されていない場合は、[ウィンドウ]メニュー→[サブツール詳細]を選択して表示される、サブツール詳細パレットで設定します。



3-3 ペン入れのレイヤーを作成する

ペン入れ用のレイヤーを新規作成しましょう。

- ① レイヤーの作成は、[レイヤー]メニュー→[新規ラスターレイヤー]を選択します。肌からペン入れをしていきますので、作成したレイヤーの名前は、「肌_ペン入れ」とします。
- ② ペン入れがしやすいように、「3-1」で描いたラフレイヤーの不透明度を「28%」程度まで下げて薄くします。



3-4 ラフをなぞってペン入れをする

【肌_ペン入れ】に、「3-2」で設定した「濃い鉛筆」を使って、ペン入れを行い、線画を作成していきます。線と線のつなぎ目にメリハリをつけると立体感が出ます。

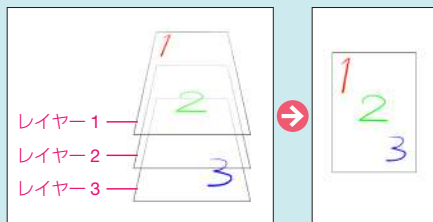
POINT

キャンバスを拡大・縮小して描く

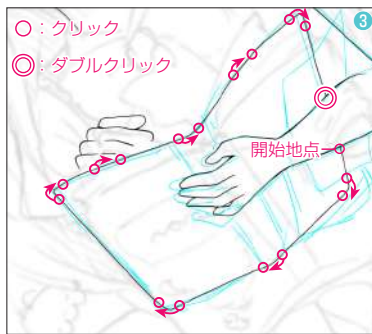
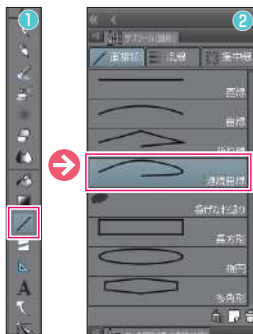
「虫めがね」ツールやナビゲーターパレットの「ズームイン」[Z]、「ズームアウト」[O]を使って、描きやすいようにキャンバスを拡大・縮小して描きましょう。ツールの操作は、キャンバスに対してドラッグやクリックして行います。

POINT

レイヤーを知ろう



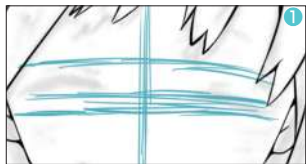
レイヤーとは、画像をセル画のように重ねて使うことができる機能です。透明なシートに線を描き、色を塗り、何層も重ねて一枚のイラストを完成させていくイメージです。レイヤーをパーツごとに分けるのも、レイヤーをまったく使わないのも人それぞれです。自分のやりやすい方法でこの便利な機能を使いこなしましょう。レイヤーの新規作成は、[レイヤー]メニュー→[新規ラスターレイヤー]で行います。通常のラスターレイヤー以外にも、ベクター線を扱える「ベクターレイヤー」などもあり、それらのレイヤーの作成は、[レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]から行います。



3-5 曲線をツールで描く

本のような小物は、「図形」ツールを使って描いていきます。

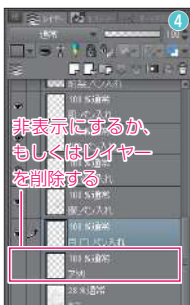
- 1 「図形」ツールを選択します。
- 2 サブツールパレットで「連続曲線」を選択します。
- 3 ラフでは本の形がわかりにくかったので、色を変えて下描きをしました。「連続曲線」は、曲線をつなげて描くことができるツールです。クリックした部分から曲げることができ、終点をダブルクリックすると、線が確定します。



3-6 目を描く

ラフでは目を閉じていましたが、開けることにしました。

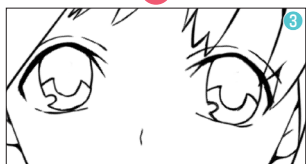
- 1 【アタリ】レイヤーを新規作成し、目の位置を決めるために、顔の真ん中に十字のアタリ線を描きます。わかりやすいように、黒以外の色を使いましょう。
- 2 アタリ線を描いたレイヤーの不透明度を下げて薄くし、目の下描きをします。
- 3 【目、□_ペン入れ】レイヤーを新規作成し、下描きをなぞって目を完成させます。
- 4 描き終わったら、【アタリ】レイヤーは非表示にするか、【レイヤー】メニュー→【レイヤーを削除】で削除しておきましょう。



POINT

レイヤーの表示・非表示の切り替え

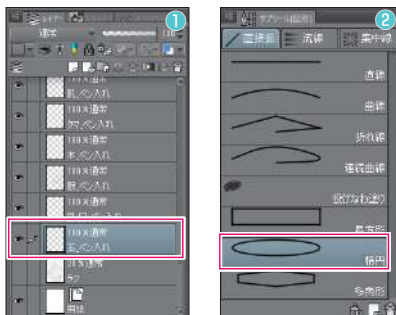
レイヤーパレットの「レイヤー表示/非表示」アイコンをクリックすると、レイヤーの表示・非表示を切り替えられます。表示中のレイヤーはアイコンが表示され、非表示のレイヤーは空欄になります。ラフのようなペン入れ完了後に、不要なレイヤーや必要かどうか曖昧なレイヤーは非表示にしておきましょう。



3-7 背景を描く

キャラクターのペン入れができれば、背景を描きましょう。球体などの円は「図形」ツールを使えば簡単に描けます。

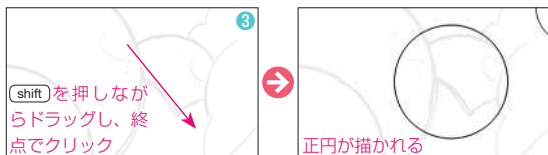
- 1 【玉_ペン入れ】レイヤーを新規作成します。
- 2 「図形」ツールの「楕円」を選択します。
- 3 キャンバスをドラッグして、円を描きます。(shift)を押しながらドラッグすると、正円が描けます。

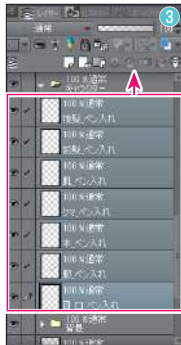


POINT

レイヤーを分けて描く

ペン入れや塗りを細かいパーツごとにレイヤーを分けて作成しておくことで、後から修正したり移動したりとすることができるため便利です。

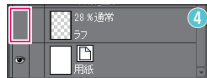




3-8 ペン入れの完了

背景の他の部分も「鉛筆」ツールや「図形」ツールで同じように描き、ペン入れが終わったら、レイヤーフォルダーを作成してレイヤーをまとめておきましょう。

- 1 キャラクター、背景のペン入れが終わった状態です。
- 2 [レイヤー] メニュー→ [新規レイヤーフォルダー] を選択してレイヤーフォルダーを作成し、名前を「キャラクター」とします。
- 3 キャラクターのペン入れを行ったレイヤーをすべて選択し、ドラッグ&ドロップでフォルダーの中に置きます。背景のレイヤーも同じようにレイヤーフォルダー【背景】を作成し、まとめます。
- 4 レイヤーをまとめたら、[ラフ] レイヤーは、レイヤーパレットの「レイヤー表示/非表示」をクリックして非表示しておきます。

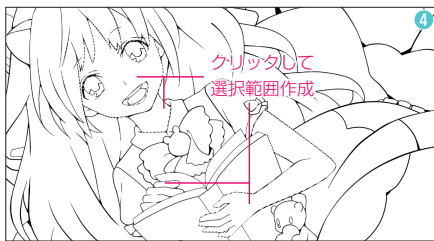
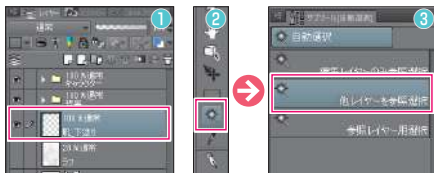


POINT

キャンバスの向きを変えて描く

ナビゲーターパレットの「左回転」[左向き]、「右回転」[右向き]でキャンバスを回転させ、描きやすい位置に調整して描きましょう。

04 下塗りをしよう



4-1 選択範囲を作成し、塗りつぶす

下塗りをして、ベースとなる色を決めていきます。

- 1 [レイヤー] メニュー→ [新規ラスタレイヤー] を選択し、「3-8」で作成したレイヤーフォルダーの下に、「肌_下塗り」レイヤーを新規作成します。
- 2 「自動選択」ツールを選択します。
- 3 サブツールパレットで、「他レイヤーを参照選択」を選択します。これは、表示されているすべてのレイヤーを参照して選択範囲を作成できるツールです。
- 4 塗りつぶしたい部分をクリックして、選択範囲を作成します(shift)を押しながらキャンバスをクリックすると、追加で選択範囲を作成できます。
- 5 「塗りつぶし」ツールや「ペン」ツールを使って、選択範囲を塗りつぶします。選択範囲を作成しているため、はみ出さずに塗れます。他の部分も同じように塗っていきます。

POINT

自動選択ツールや塗りつぶしツールの参照先

自動選択ツールや塗りつぶしツールは、選択したサブツールによって機能が変わってきます。

- 1 編集レイヤーのみ参照選択 (塗りつぶしツール: 編集レイヤーのみ参照) レイヤーパレット上で選択しているレイヤーのみを参照します。
- 2 他レイヤーを参照選択 (塗りつぶしツール: 他レイヤーを参照) 表示されているすべてのレイヤーを参照します。

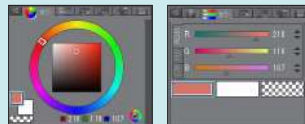


4-2 キャラクターの下塗りの完了

- 1 キャラクターの下塗りが終わったら、「3-8」と同じようにレイヤーフォルダー【キャラクター_塗り】を作成して、レイヤーをまとめておきましょう。
- 2 キャラクターの下塗りが完了した図です。下塗りに使った色は下図のとおりです。

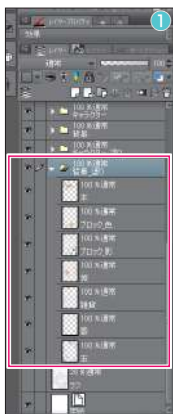
POINT

色の選択



色の選択は、カラーサークルパレットをクリック・ドラッグしたり、カラースライダーパレットでRGB値などを入力します。

ネコミミ	髪	口	服	リボン	フリル	靴	クマ
R 78 G 54 B 51	R 219 G 199 B 174	R 177 G 112 B 103	R 207 G 227 B 237	R 225 G 208 B 165	R 234 G 230 B 222	R 210 G 118 B 107	R 225 G 208 B 165
R 228 G 201 B 198	肌 R 255 G 234 B 207	R 204 G 148 B 141	R 78 G 54 B 51	R 210 G 118 B 107	靴下 R 78 G 54 B 51	本 R 195 G 122 B 101	



背景

R 243 G 165 B 175
R 240 G 165 B 126
R 243 G 231 B 192
R 243 G 227 B 129
R 246 G 225 B 228
R 213 G 167 B 222
R 208 G 219 B 159
R 141 G 201 B 207
R 141 G 159 B 216
R 81 G 64 B 57

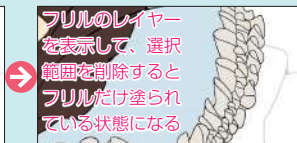
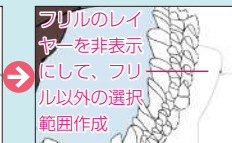
4-3 背景の下塗りの完了

背景もキャラクターと同じように下塗りをしていきます。

- 1 下塗りが終わったら、「3-8」と同じようにレイヤーフォルダー【背景_塗り】を作成して、レイヤーをまとめておきます。
- 2 背景の下塗りが完了しました。ブロック部分は濃い色と薄い色の二色を使って、メリハリをつけます。背景に使った色は図のとおりです。

POINT

細かい部分の下塗り



フリルのような細かい部分は、一箇所一箇所塗るのではなく、まずは大きめに塗り、その後不要部分を消します。

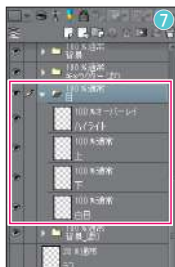
05 目を塗ろう



5-1 目を塗る

目はレイヤーフォルダーを別に作成し、塗っていきます。

- 1 【白目】レイヤーに白目部分を白で塗り、【上】レイヤーに瞳の上部分をベースとなる茶色で塗ります。
- 2 【下】レイヤーに、瞳の下部部分を瞳の上部分よりも薄い茶色で塗ります。
- 3 瞳の上部分を上から下に向かって、最も暗い色→次に暗い色→ベースの瞳の色となるように塗ります。
- 4 「ぼかし」ツールの「ぼかし」を使って、瞳の上部分の色の境界線をなじませます。
- 5 【ハイライト】レイヤーを新規作成し、合成モード「オーバーレイ」に設定、瞳の下部部分よりも薄い茶色 (R : 198、G : 186、B : 174) でハイライトをつけます。
- 6 瞳の下部部分にさらにハイライトをつけます。瞳の上部分の右上にも小さくハイライトをつけます。
- 7 目のレイヤー構成は図のようになります。瞳の上と下部部分に使った色は図のとおりです。



瞳の上部分

- R 82
G 72
B 64
- R 93
G 81
B 72

瞳の下部部分

- R 114
G 105
B 96
- R 168
G 151
B 132

POINT

合成モード



下にあるレイヤーとの色の重なり方を設定する機能です。さまざまな効果表現したり、色の統一感を出したり、色の微妙な濃淡を表現することができます。レイヤーパレットで合成モードの設定ができ、初期設定のレイヤーは「通常」に設定されています。「乗算」や「オーバーレイ」などのさまざまなモードがあるので、実際に試して気に入ったモードに設定してみましょう。

06 背景を塗ろう



6-1 影をつける

全体の色のバランスを把握するため、キャラクターの細かい塗りに入る前に、背景に影をつけていきます。

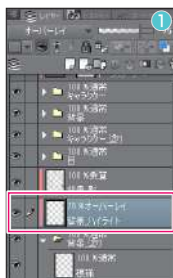
- 1 「4-3」で作成した【背景_塗り】レイヤーフォルダーの上に、【背景_影】レイヤーを新規作成、合成モードを「乗算」にします。
- 2 作成したレイヤーを選択した状態で「下のレイヤーでクリッピング」をクリックします。これで、レイヤーフォルダーの中に入っている下塗りのレイヤーの範囲からはみ出さずに塗れます。
- 3 「ペン」ツールを選択します。
- 4 サブツールパレットで、「G ペン」を選択します。
- 5 下塗りの色よりも濃い色で全体に影をつけます。
- 6 「消しゴム」ツールを選択します。
- 7 サブツールパレットで、「軟らかめ」を選択します。
- 8 左上からの光源を意識して、影を大きく消していきます。他の部分も同じように影をつけていきます。



6-2 模様を描く

小物に模様を描いていきましょう。

- 1 【背景_塗り】レイヤーフォルダーの中の一層上に、【模様】レイヤーを新規作成します。
- 2 卵やクッションに縞模様や水玉模様を描き入れていきます。
- 3 背景全体に影と模様がついた状態です。



6-3 ハイライトを描く

ハイライトをつけていきましょう。

- 1 「6-1」で作成した【背景_影】レイヤーの下に、【背景_ハイライト】レイヤーを新規作成し、【背景_塗り】レイヤーフォルダーにクリッピングします。合成モードを「オーバーレイ」、不透明度を「75%」に設定します。
- 2 カラーパレットで明るめの黄色（R：242、G：235、B：218）を選択します。
- 3 丸みがある部分には、「ペンツール」の「Gペン」で円形のハイライトを描き入れていきます。
- 4 四角い部分には、直線的なハイライトを描き入れていきます。



6-4 背景の塗りの完了

図は、背景の塗りが完了した状態です。



POINT

下塗りからはみ出さずに塗る方法

下塗り色をベースに影を塗っていく際、下塗りの色からはみ出さずに塗るには、いくつか方法があります。

1 選択範囲を作成して塗る

下塗りと同じように、選択範囲を作成して塗る方法です。フリルなどの細かい部分はこの方法で塗ります。

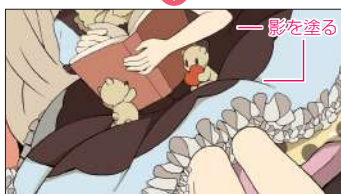
2 下のレイヤーでクリッピングする

レイヤーパレットの「下のレイヤーでクリッピング」をクリックすることで設定できます。クリッピングしたレイヤーの色を、すぐ下にあるレイヤーの描画範囲で表示できます。ベースとなるレイヤーに手を加えず、レイヤーを重ねて塗り足していく場合はこの方法で塗ります。

3 透明ピクセルをロックする

レイヤーパレットの「透明ピクセルをロック」をクリックして設定できます。設定したレイヤーの透明部分に描けなくなるため、下塗りの色を混色して塗る場合はこの方法で塗ります。

07 服を塗ろう

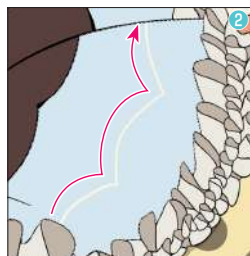
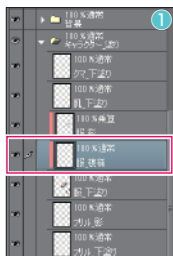


7-1 服を塗る

スカートやフリルなどの服の影を塗っていきましょう。

①【服_影】レイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」をクリック、【服_下塗り】レイヤーにクリッピングします。合成モードは「乗算」にします。

②奥の部分や落ちくぼんでいる部分を「ペン」ツールの「Gペン」で塗っていきます。色はグレーを使います。合成モードが「乗算」になっているので、自然な影色になります。



7-2 模様を塗る

服の模様を塗りましょう。

①【服_下塗り】と【服_影】の間に【服_模様】レイヤーを新規作成し、クリッピングします。

②「自動選択」ツールの「他レイヤーを参照選択」で、模様を描きたい範囲の選択範囲を作成し、「ペン」ツールの「Gペン」で線を描きます。

③「塗りつぶし」ツールを選択します。

④サブツールパレットで、「他レイヤーを参照」を選択します。

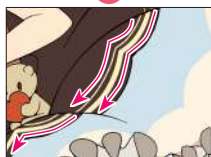
⑤塗りつぶしたい部分をクリックすると、線で区切られた部分まで塗りつぶされます。



POINT

選択範囲が残っているかも？

描きたい場所に描けない！ そんなときは、選択範囲が残っていないか疑ってみましょう。不要になった選択範囲は、[選択範囲]メニュー→[選択を解除]で解除するクセをつけておきましょう。



7-3 模様を描く

模様のラインは「Gペン」で描きます。

①「7-2」で作成した【服_模様】レイヤーにラインを描いていきます。

②服の塗りが完了した状態です。

08 肌を塗ろう



8-1 肌に影を描く

①【肌_下塗り】レイヤーの上に、【肌_影】レイヤー新規作成し、合成モードを「乗算」、「下のレイヤーでクリッピング」をクリックします。

②髪の影や落ちくぼんでいる部分を、「ペン」ツールの「Gペン」を使って、下塗りのベース色よりも濃い肌色（R：213、G：169、B：157）で塗っていきます。

③ヒザを塗っていきます。「筆」ツールを選択します。

④サブツールパレットの「不透明水彩」を選択します。

⑤落ちくぼんでいる部分を、肌を塗った影の色と同じ色で、なじませるように塗っていきます。

⑥肌の塗りが完了しました。



POINT

さまざまなクリッピング



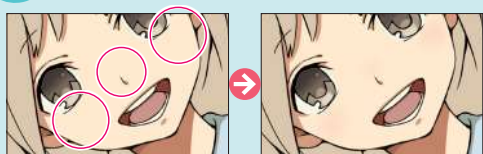
CLIP STUDIO PAINTの「下のレイヤーでクリッピング」の機能は、単体のレイヤーに対してだけでなく、レイヤーフォルダーに対して設定することもできます。設定すると、レイヤーフォルダーに含まれているすべてのレイヤーに対して、クリッピングが設定されます。



また、レイヤーフォルダー自体を下のレイヤーにクリッピングすることもできます。設定すると、レイヤーフォルダーに入っている複数のレイヤーを、下のレイヤーにまとめてクリッピングすることができます。

POINT

キャラクターが可愛くなる魔法



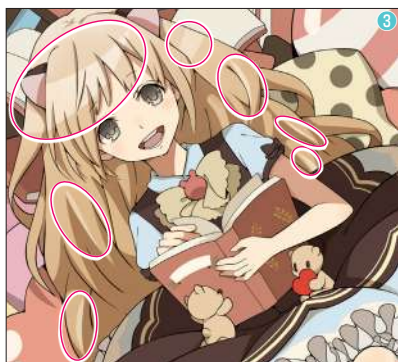
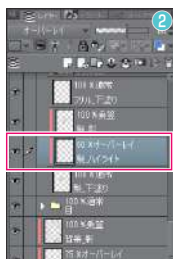
肌の頬や鼻がしらに、うっすらと赤みを加えると、キャラクターが可愛くなります。

09 髪を塗ろう



9-1 髪の影を塗る

- 1 【髪_下塗り】レイヤーの上に、【髪_影】レイヤー新規作成し、合成モードを「乗算」、「下のレイヤーでクリッピング」をクリックします。
- 2 「ペン」ツールの「Gペン」を使い、下塗りのベース色よりも濃い色で、奥まった部分を大きめに塗ります。
- 3 「消しゴム」ツールの「軟らかめ」で不要な部分を消します。



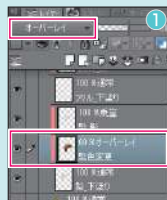
9-2 ハイライトを加える

髪にハイライトを加えていきましょう。

- 1 「ペン」ツールの「Gペン」を選択します。
- 2 「9-1」で作成した【髪_影】レイヤーの下に【髪_ハイライト】レイヤーを新規作成し、クリッピングします。合成モードを「オーバーレイ」、不透明度を「60%」に設定します。
- 3 光が強くあたる部分を、「白」で塗っていきます。これで、髪の塗りが完了しました。

POINT

合成モードを使って髪の色を調整する

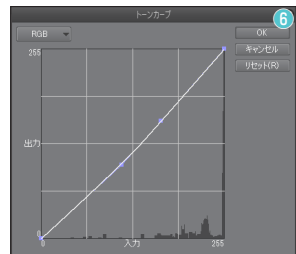
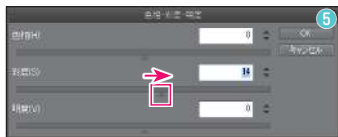
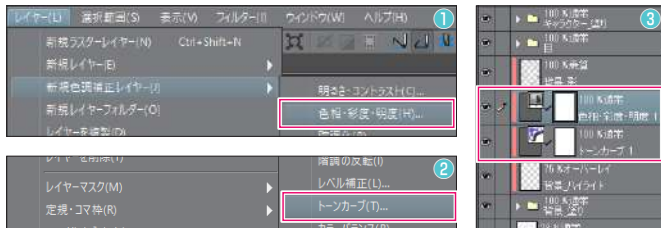


合成モードを使えば、簡単に色の調整ができます。ここでは、髪の色を調整した例を見ていきましょう。

- 1 【髪_影】レイヤーの下に【髪色変更】レイヤーを新規作成し、【髪_下塗り】レイヤーにクリッピング、合成モードを「オーバーレイ」にします。
- 2 カラーパレットで濃い茶色（R：117、G：65、B：38）を選択します。
- 3 髪全体を「筆」ツールなどで大きめに塗ります。すると、髪の色が明るくなります。



10 仕上げをしよう



10-1 背景全体の色を調整する

全体的に色が塗り終わったので、仕上げをしてみましょう。

① [レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[色相・彩度・明度]を作成します。

② [レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[トーンカーブ]を作成します。

③ 作成した色調補正レイヤーを、【背景_ハイライト】レイヤーの上にクリッピングします。クリッピングにより、【背景_ハイライト】レイヤー及び、【背景_塗り】フォルダーに色調補正をかけることができます。

④ 背景が全体的にくすんでいるので、明るくしていきます。「色相・彩度・明度」は⑤、「トーンカーブ」は⑥のようにして、補正します。

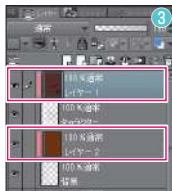
POINT

色調補正レイヤー

色調補正の機能を使えば、色の変更や調整、コントラストを色を塗った後から調整できます。「色相・彩度・明度」や「トーンカーブ」といったさまざまな補正機能があります。

【編集】メニュー→[色調補正]からでも補正効果を設定できますが、色調補正レイヤーを使えば、一度設定した後も補正効果の変更ができるため便利です。

補正効果の変更は、レイヤーパレットで色調補正レイヤーのサムネイルをダブルクリックすることで行えます。



10-2 線画の色を変える

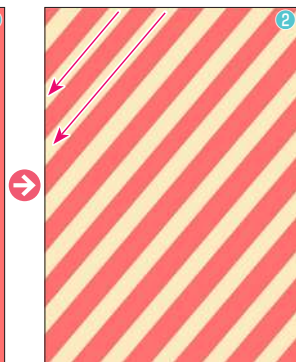
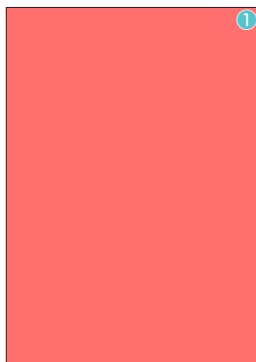
線画の色を変えて塗りの色となじませ、自然な感じにします。

① キャラクターのペン入れレイヤーがまとめられた、【キャラクター】レイヤーフォルダーを選択し、[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。

② 【キャラクター】レイヤーフォルダーが、一つのレイヤーに結合されます。

③ ペン入れのレイヤーの上に、濃い茶色で塗ったレイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」します。

背景の線も同じように色を変えます。

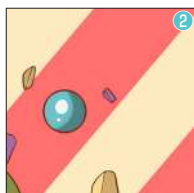


10-3 細かい部分を描く

白かった背景に縞模様を追加します。

①背景の下に【縞模様】レイヤーを新規作成し、「塗りつぶし」ツールを使って赤色 (R : 255、G : 112、B : 111) で塗りつぶします。

②「図形」ツールの「直線」を使って、薄い黄色 (R : 255、G : 235、B : 192) で斜めに線を引きます。

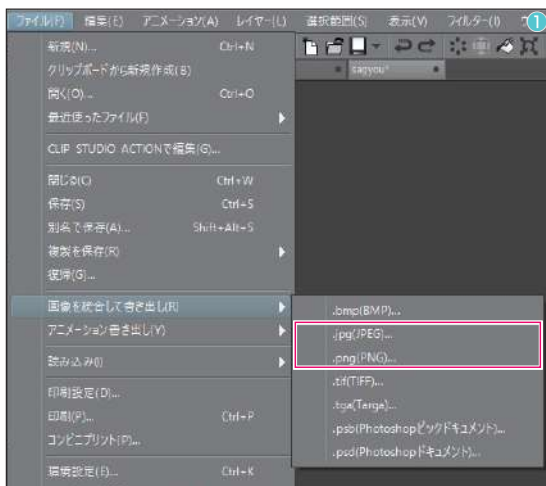


10-4 完成!

最後に細かい部分を「ペン」ツールの「Gペン」を使って描き込んでいきます。

- ①「Carnival.」と手描きで描きます。
- ②画面端に白い雲を描き加えます。
- ③画面全体に小さな光の粒を描きます。これで完成です。

11 イラストを出力してみよう



11-1 Web 用に出力する

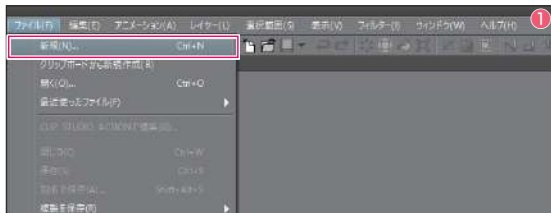
投稿サイトや SNS などの Web 上に投稿する場合は、CLIP STUDIO PAINT PRO の保存形式「.clip」のままでは投稿することができません。

Web で閲覧可能な「.jpg」や「.png」形式で出力する必要があります。

① CLIP STUDIO PAINT PRO では、[ファイル]メニュー→[画像を統合して書き出し]から、「.jpg (JPEG)」もしくは、「.png (PNG)」を選択して出力します。



01 マンガ用のキャンバスを作ろう



1-1 新規キャンバスを作る

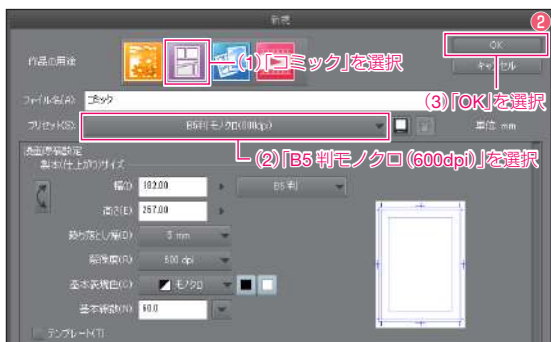
一般的な白黒のマンガを描いていきます。

はじめに、マンガを描くためのキャンバスを作成しましょう。

- ① [ファイル] メニュー→ [新規] を選択します。
- ② 「新規」ダイアログが表示されたら、下記 3 つの手順を行います。

- (1) 作品の用途から「コミック」のアイコンを選択
- (2) プリセットから「B5 判モノクロ (600dpi)」を選択
- (3) 「OK」を選択

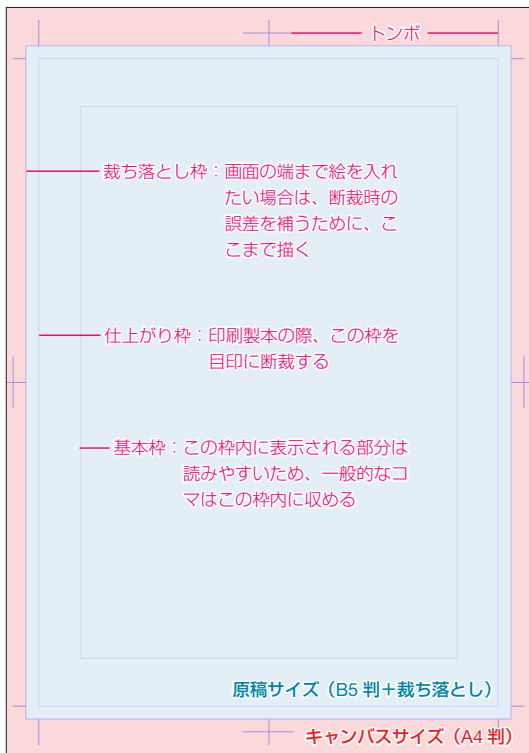
CLIP STUDIO PAINT には、基本となる設定があらかじめ用意されているので、簡単な操作でさまざまなパターンのキャンバスが作成できます。



1-2 マンガ用キャンバスの完成

キャンバスが作成されると同時に、トンボ・仕上がり枠・裁ち落とし枠・基本枠も作成されます。

今回は、仕上がりサイズ(裁ち落とし枠の内側のサイズ)が B5 判、トンボや余白等を含めたキャンバスのサイズは A4 判となっています。キャンバスのサイズとマンガの仕上がりサイズは異なるので、作成する際には注意しましょう。



POINT

基本表現色

キャンバス、レイヤーのカラーモードを設定する機能です。「カラー」「グレー」「モノクロ」の 3 種類から設定できます。

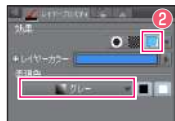
レイヤーを新規作成すると、キャンバス作成時に設定した基本表現色のレイヤーが作成されます。後からキャンバス、レイヤーごとに表現色の設定を変えることもできます。

一般的な白黒マンガは、「黒」「白」「透明」のみが扱える「モノクロ」のカラーモードで作成されます。

Web 上で作品を発表する場合や、印刷所の印刷機がグレースケールに対応している場合は、「グレー」のカラーモードで作成するのも良いでしょう。

トラブルを防ぐためにも、作成する原稿に合わせた基本表現色を設定するクセをつけましょう。

02 ネームを切って、下描きをしよう



2-1 ネームを切る

ネームとは、カラーイラストでいうところのラフのようなもので、大体のコマ割やキャラクターの配置や台詞を決めるとも重要な工程です。

描き始める前に、キャンバスを新規作成した際に作られたレイヤーの名前を【ネーム】とし、ネームの切りやすい設定にしていきましょう。

①レイヤーパレットで【ネーム】レイヤーを右クリックし、[レイヤー設定] → [下描きレイヤーに設定] を選択します。

②レイヤープロパティパレットで、効果の「レイヤーカラー」を選択し、表現色を「グレー」に変更します。「レイヤーカラー」は、黒やグレーで描いた後でカラー表示することができる機能です。設定する色も自由に变更でき、いつでもオン/オフの切り替えができます。ネームや下描きは、色のついた濃淡のある柔かい線の方がわかりやすいです。

③設定が終わったら、「鉛筆」ツールを選択します。

④サブツールパレットで、「濃い鉛筆」を選択します。

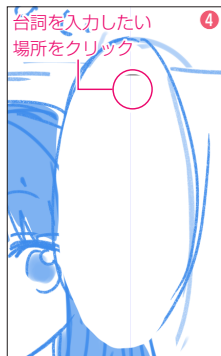
⑤ネームを切っていくします。

POINT

下描きレイヤー



下描きレイヤーを使えば、ペン入れや仕上げの際に、レイヤーを表示したままでも選択範囲の作成・塗りつぶしの参照先から除外したり、印刷・画像の書き出しの際に出力されないようにできます。下描きレイヤーは、どの種類のレイヤーにでも設定でき、設定するとレイヤーの右側に鉛筆マークが表示されます。



2-2 テキストツールで台詞を入力する

台詞を入力していきましょう。文字を簡単に入力できるのもデジタルの強みの一つです。

①ツールパレットで「テキスト」ツールを選択します。

②サブツールパレットで「テキスト」を選択します。

③ツールプロパティパレットで、フォントの種類（ここでは、CLIP STUDIO PAINT 付属の I-OTF アンチック stdu B）やサイズ、文字方向を設定します。

④ツールの設定が終わったら、台詞を入力したい場所をクリックして、キーボードで台詞を入力します。

フォントの種類やサイズ、縦書き横書き等の設定は、後から調整することもできます。

POINT

フォントのインストール

CLIP STUDIO PAINT 付属のフォントやダウンロードしたフォントは、以下の方法でインストールできます。

① Windows の場合

フォントファイルをダブルクリックし、[インストール] を選択します。

② macOS の場合

フォントファイルをダブルクリックし、[フォントをインストール] を選択します。



2-3 描いたネームをなぞって下描きをする

ペン入れで迷わないように下描きをしましょう。

- 1 【ネーム】レイヤーの不透明度を下げ、その上に【レイヤー】メニュー → 【新規ラスターレイヤー】で【アタリ】レイヤーを新規作成、「2-1」と同じように「レイヤーカラー」を設定してアタリを取ります。
- 2 【アタリ】の上に、【下描き】レイヤーを重ねて描き込みます。

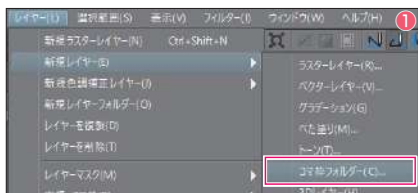
POINT

レイヤーフォルダーでレイヤーをまとめる



【レイヤー】メニュー → 【新規レイヤーフォルダー】でレイヤーフォルダーを作成し、下描きや台詞などの種類ごとにまとめておきましょう。レイヤーを選択し、ドラッグ&ドロップでフォルダーの中に置きます。

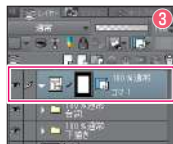
03 コマ割をしよう



3-1 コマ割の準備をする

コマ割の準備として、コマ枠フォルダーを作成しましょう。

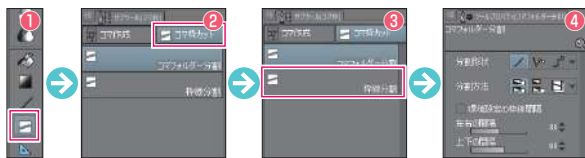
- 1 【レイヤー】メニュー → 【新規レイヤー】 → 【コマ枠フォルダー】を選択します。
- 2 線の太さを設定（ここでは6px）し、【OK】を選択します。
- 3 コマ枠フォルダーが作成されます。



POINT

コマ枠フォルダー

フォルダー内に絵や台詞のレイヤーを置くことで、コマ枠の範囲で表示されるようになります。



3-2 コマ割をする

コマ枠を分割して、コマ割をしましょう。

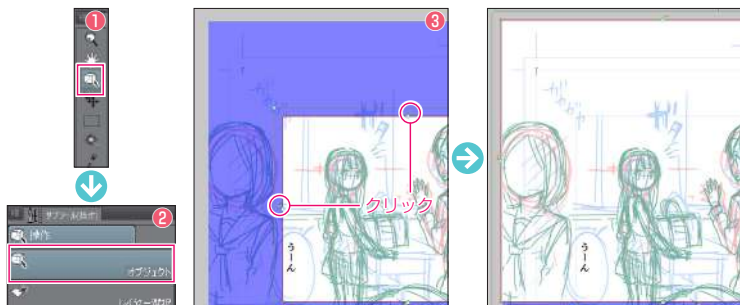
- 1 「コマ枠」ツールを選択します。
- 2 サブツールパレットで「コマ枠カット」グループを選択します。
- 3 サブツールパレットで、「枠線分割」を選択します。
- 4 ツールプロパティパレットで、コマ割の設定を行います。今回は、左右の間隔を「30」、上下の間隔を「60」に設定しました。
- 5 ネームに合わせて、コマ枠フォルダーの上をドラッグし、コマを割ります。垂直や水平にコマを割る場合は、**(shift)**を押しながらドラッグします。



POINT

枠線の太さを変更する

コマの枠線の太さは、「操作」ツールの「オブジェクト」でコマ枠フォルダーを選択後、ツールプロパティパレットのプラスチックの値で変更できます。



3-3 コマ枠を広げる
 切り落としまで絵を入れたい場合は、コマ枠を広げましょう。

- ① 「操作」 ツールを選択します。
- ② サブツールパレットで、「オブジェクト」を選択します。
- ③ 広げたいコマ枠を選択すると、コマ枠の周囲に「黄色い三角形」が表示されます。黄色い三角形をクリックすると、枠線が枠外まで広がります。



3-4 コマ枠を削除する
 コマ枠は、削除することもできます。

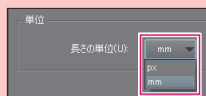
- ① 「操作」 ツールの「オブジェクト」で削除したいコマ枠を選択します。選択されているコマ枠は赤い枠で表示されます。
- ② コマ枠の上で、右クリック→[消去]を選択します。
- ③ コマ枠が削除されます。



3-5 コマ枠の中に表示する台詞を整理する
 ① コマ割が終わった状態です。
 ② コマ枠フォルダーの中に、台詞のレイヤーフォルダーを移動させます。
 ③ コマ枠からはみ出して表示させたい台詞は、コマ枠フォルダーの外に移動させます。

POINT

単位を変える



ブラシサイズや枠線の太さなどを「mm」の単位で設定したい場合は、「環境設定」で変更できます。[ファイル]メニュー(macOS : [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [環境設定] を選択し、「定規・単位」の「単位」の項で、長さの単位を「mm」に変更します。

POINT

コマ枠フォルダーの中と外



コマ枠フォルダーの中に絵や台詞のレイヤーを置くと、枠外にはみ出した部分は表示されなくなります。コマ枠からはみ出した部分をわざわざ消すといった必要がないため、非常に便利な機能です。

ただし、コマ枠の外で表示させたい絵や台詞は、コマ枠フォルダーの上に配置する必要があります。

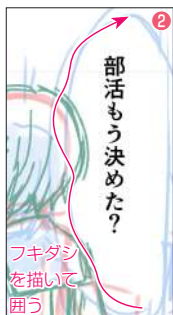
- ① コマ枠フォルダーの中に置いたとき
- ② コマ枠フォルダーの上に置いたとき

04 フキダシを描こう

4-1 フキダシペンで描く

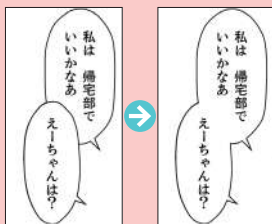
「2-2」で入力した台詞に、フキダシをつけていきましょう。
フキダシペンを使えば、ペンで描いてフキダシを作成できます。

- 「フキダシ」ツールの「フキダシペン」を選択します。
- 線を描いて囲うとフキダシになります。なお、描くフキダシの近くに台詞があれば、自動的に台詞とフキダシが一つのレイヤーにまとめられます。



POINT

フキダシを結合



複数のフキダシは、同じレイヤーに描かれて重なっている場合、一つになります。

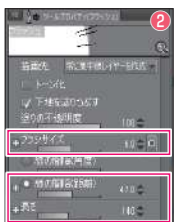
分かれているフキダシを一つにしたい場合は、一つにしたいフキダシレイヤーをまとめて選択し、[レイヤー]メニュー→[選択中のレイヤーを結合]を選択します。



4-2 円形のフキダシを描く

円形のフキダシを描く場合は、「楕円フキダシ」を使います。

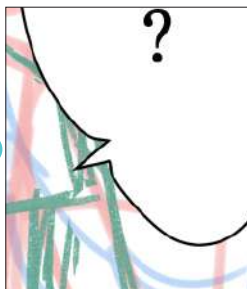
- 「フキダシ」ツールの「楕円フキダシ」を選択します。
- 囲いたい台詞の位置に合わせてドラッグします。



4-3 フラッシュを描く

驚いた台詞などは「フラッシュ」を使って表現します。

- 「フキダシ」ツールを選択、サブツールパレットで「フラッシュ」グループ→「フラッシュ」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、線の間隔、長さを調整し、フラッシュの形を決めます。
- 「楕円フキダシ」と同じように、囲いたい台詞に合わせてドラッグします。

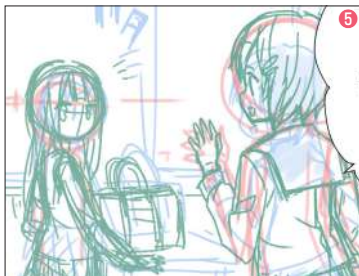


4-4 しっぽをつける

フキダシが作成できたら、どのキャラクターの台詞かわかるように、しっぽをつけます。

- 「フキダシ」ツールの「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で、しっぽの曲げ方、幅を決めます。
- フキダシのしっぽをつけたい部分をドラッグすると、しっぽを作成できます。

05 ペン入れをしよう



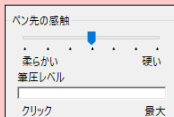
5-1 Gペンを使ってペン入れをする

ここからは、いよいよペン入れをしていきます。

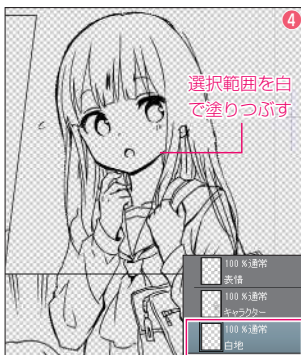
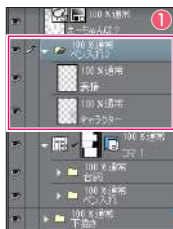
- ① コマ枠フォルダーの中に、【ペン入れ】フォルダーを作成し、その中にレイヤーを新規作成します。【キャラクター】と【表情】で別のレイヤーにしておくと、後から修正する場合に便利です。
- ② レイヤープロパティパレットで、作成したレイヤーの表現色が「モノクロ」であることを確認します。
- ③ 「ペン」ツールの「Gペン」を選択します。
- ④ ツールプロパティパレットでペンの設定をします。線がブレたりガタガタになってしまう場合は、手ブレ補正の値を高く設定してみましょう。
- ⑤ 下描きをなぞってペン入れをします。

POINT

ペンタブレットの筆圧調整



ワコムペンタブレットのプロパティでは、筆圧の調整ができます (P.6「2-3」参照)。「ペン先の感触」を自分に合う筆圧レベルに合わせましょう。



5-2 コマの上に乗るキャラクターのペン入れ

コマ枠の上に乗るキャラクターや台詞を乗せたい場合は、コマ枠フォルダーの上にレイヤーを作成して描きましょう。

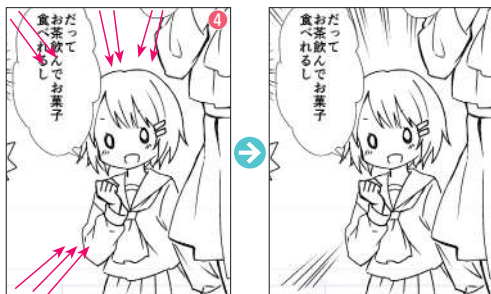
- ① コマ枠フォルダーより上に、【ペン入れ2】フォルダーを作成、「5-1」と同じように【キャラクター】と【表情】のレイヤーを新規作成します。
- ② キャラクターをペン入れしたら、「自動選択」ツールの「編集レイヤーのみ参照選択」を選択します。
- ③ キャラクターのレイヤーをレイヤーパレット上で選択、輪郭の外側を自動選択します。[選択範囲]メニュー→[選択範囲を反転]を選択します。すると、キャラクターの内側の選択範囲が作成されます。
- ④ キャラクターの線画レイヤーの下に、ラスターレイヤーを新規作成し、名前を【白地】とします。「塗りつぶし」ツールを使って、選択範囲を白で塗りつぶします。これで、キャラクターの形でコマ枠が隠れるので、キャラクターがコマ枠の上に乗ったようになります。

POINT

自動で選択範囲が作成できないときは

「自動選択」ツールを使って、うまく選択できない場合は、輪郭線が切れている箇所があるので、「ペン」ツールの「Gペン」で描き足してから、再度自動選択します。

もしくは、「隙間閉じ」(P.30「6-1」参照)を設定してみましょう。



5-3 集中線を描く

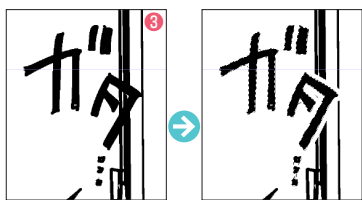
注目させたい部分には、集中線を描いてみましょう。

- 1 「定規」ツールの「特殊定規」を選択します。
- 2 ツールプロパティパレットで「放射線」を選択します。
- 3 画面上部コマンドバーの「特殊定規にスナップ」がオンになっていることを確認します。
- 4 レイヤーを新規作成し、集中線の中心にしたい場所をクリックします。「ペン」ツールの「Gペン」などを使って、特殊定規の中心に向かう直線を描きます。

POINT

図形ツールで集中線を描く

「図形」ツールの「集中線」グループのツールで描くこともできます。



5-4 書き文字を書く

書き文字は、【書き文字】レイヤーを新規作成し、「ペン」ツールの「Gペン」で書きます。書き文字の後ろに枠線や絵があるような場合は、下記の手順で文字を目立たせてみましょう。

- 1 【ペン入れ2】レイヤーフォルダーの一番上に、【書き文字】レイヤーを新規作成し、レイヤーパレット上で選択します。
- 2 レイヤープロパティパレットで、効果の「境界効果」を選択し、フチの太さを「10」に設定します。
- 3 文字がフチ取られ、絵や枠線に重なる部分が見やすくなります。



5-5 背景を描く

背景を普通に描くのは大変ですが、「デコレーション」ツールを使えば簡単に描くことができます。ここでは、木を描いてみましょう。

- 1 「デコレーション」ツールを選択します。2 サブツールパレットの「草木」グループ→「枝葉」を選択します。
- 3 木の形になるように描いてきます。建物の上にはみ出した部分は、「選択範囲」ツールの「長方形選択」などで囲って、「消しゴム」ツールで消しましょう。

POINT

作画の助けになる便利な機能

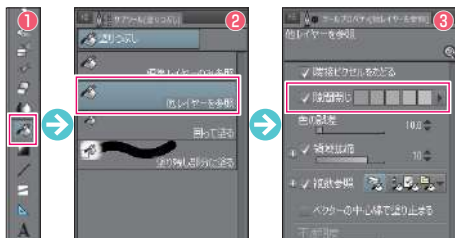


CLIP STUDIO PAINT には、「デコレーション」ツールのほかにも、作画の助けになる便利な機能が用意されています。

たとえば、素材パレット (P.31 「6-3」参照) から 3D 素材を読み込んで配置し、それを下絵にしてなぞることで、机などの物も簡単に描けます。

また、「バース定規」を使えば、複雑な背景もバースの狂いなく描けます。

06 仕上げをしよう



6-1 ベタ塗りをする

黒ベタを塗っていきましょう。

- 1 「塗りつぶし」ツールを選択します。
- 2 サブツールパレットで、「他レイヤーを参照」を選択します。これは、表示されているすべてのレイヤーを参照して、塗りつぶしができるツールです (P.13「4-1」参照)。
- 3 塗りつぶす場所に隙間がある場合は、「隙間閉じ」にチェックを入れ、インジケーターを高めに設定しておきましょう。
- 4 ペン入れフォルダーの中の【キャラクター】レイヤーの下に【黒ベタ】レイヤーを新規作成します。
- 5 黒ベタを塗っていきます。「塗りつぶし」ツールで塗り切れないような細かい部分は、「ペン」ツールの「Gペン」で塗ります。

POINT

黒ベタと線画の区別が付きにくいとき



レイヤープロパティパレットの「レイヤーカラー」を使って、黒ベタを塗っているレイヤーを一時的にカラー表示にすると、線画との区別がついてわかりやすくなり、塗り残しも気づきやすくなります。黒ベタが塗り終わったら、「レイヤーカラー」をオフにしましょう。



6-2 ツヤベタを塗る

光の当たる部分などに、白でツヤベタを塗っていきましょう。

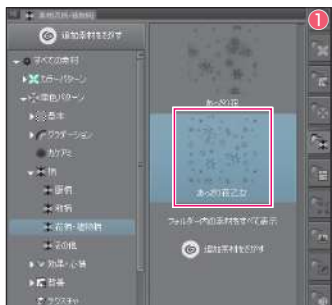
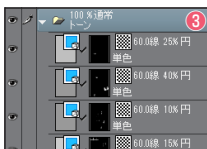
- 1 ペン入れフォルダーの一番上に、【ツヤベタ】レイヤーを新規作成します。
- 2 「ペン」ツールの「Gペン」を使って、ハイライト部分にツヤベタを描きます。さらに、細かい瞳の描き込みや髪の毛を描き加えて調整していきます。



6-3 トーンを貼る

トーンを貼っていきましょう。

- 1 「自動選択」ツールや「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を使い、トーンを貼りたい場所の選択範囲を作成します。
- 2 素材パレットからトーンを選択、ドラッグ&ドロップで貼ります。
- 3 トーンを貼るとトーンレイヤーが作成されるので、レイヤーフォルダーを作成してまとめておきましょう。



6-4 完成!

最後に気になる部分を細かくを描き込んでいきましょう。

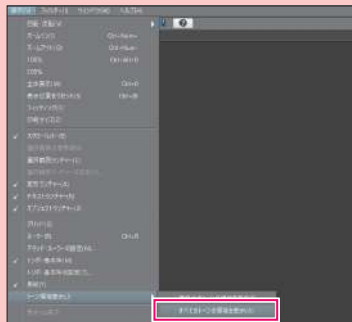
- 1 背景には、素材パレットから「単色パターン」→「柄」→「花柄・植物柄」→「あつさり花乙女」の素材をドラッグ&ドロップし、模様を貼ります。貼る前に、「6-3」と同様、素材を貼りたい部分の選択範囲を作成しておきます。
- 2 トーンを削るときは、「デコレーション」ツールを選択、サブツールパレットで「カゲアミ・砂目」グループ→「ガーゼ」を選択します。
- 3 描画色は「透明色」に設定して、削りたい箇所をなぞります。「ガーゼ」を使うと、やわらかい印象になります。
- 4 これで、完成です。



POINT

トーン領域表示


トーンの貼っている場所がわかりにくいときは、[表示]メニュー→[トーン領域表示]→「すべてのトーンの領域を表示」をオンにすると、トーン部分が色で表示されるので、貼り残しにも気づきやすくなります。





Wacom Intuos ガイドブック ペンタブレットでマンガを描こう！

2018年8月21日 初版発行

発行：株式会社ワコム 

制作：株式会社レミック

著者：砂屋 甘党

協力：株式会社セルシス 摩耶薫子

© 2018 砂屋、甘党 / Wacom Co., Ltd. All rights reserved.

※ 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。

※ Wacom、Intuos は株式会社ワコムの登録商標です。

※ 会社名、製品名などの固有名詞は各所有者の商標あるいは登録商標です。

※ 本書に記載の内容は 2018 年 8 月現在のものです。

ペンタブレットのお問い合わせ

ワコムサポートセンター

電話番号 0570-05-6000

受付時間 平日 9:00 ~ 20:00 土曜日 10:00 ~ 17:00

（日曜、祝日、および年末年始など弊社指定休日を除く）

CLIP STUDIO PAINT PRO のお問い合わせ

セルシスサポートページ

http://www.clip-studio.com/clip_site/support/clipstudiopaint/