WƏCOM[®] One Creative Pen Display

Let's create a Manga with Wacom One!

液晶ペンタブレットで イラストやマンガを 描こう!





01	液晶ペンタブレットを知ろう	3
02	液晶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	6



目次

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
03	線画を描こう
04	下塗りをしよう
05	目を塗ろう
06	背景を塗ろう
07	服を塗ろう
80	肌を塗ろう
09	髪を塗ろう
10	仕上げをしよう
11	イラストを出力してみよう



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

液晶ペンタブレットを準備しよう!

① 液晶ペンタブレットを知ろう

CHAPTER

 $\mathbf{01}$



1-1 液晶ペンタブレットとは 液晶ペンタブレットは、板型のペンタブレットとディスプレイ

が一体化したような、画面にペンで直接描き込む感覚で操作できるペンタブレットです。 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楽しむことができます。 液晶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.6 [3-1]参照)必要があります。



1-2 Wacom One 液晶ペンタブレット 13 とは

Wacom One 液晶ペンタブレット 13 は、デジタルイラスト・マンガ制作や画像編集したい方から、資料への書き込みやアイデアメ モをデジタル化したい人まで、様々な分野で最適なデジタルスターターパックです。

イラスト・マンガ制作向けソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT PRO」などのソフトウェアがダウンロード可能です。上の画像は、 Wacom One の本体と各部名称です。

・ 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。

❷描画エリア

画面に直接ペンで操作を行います。

3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.5「2-1」参照)があります。



1-3 接続方法

液晶ペンタブレットは、付属の専用ケーブルを使ってパソコンと電源に接続 して使います。

パソコンや Chromebook に接続する場合

同梱の専用接続ケーブルを本体と、パソコンの HDMI ポート、USB Type-A ポートにつなぎます。

Android 端末に接続する場合

Wacom One は互換性のある Android 端末と接続して利用できます。付属 の専用ケーブルに加え、HDMI、USB-A - USB Type-C への変換アダプタが 必要です。

対応機種はこちら

https://www.wacom.com/ja-jp/comp



🎽 専用ケーブルを接続するときの注意点

Wacom One 本体に専用ケーブルを接続するには、適切な向きがあります。窪みの形 に合うように差し、ケーブルが左側に出るように接続してください。



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。



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。描きたいところや操作したいところにペン先をつけます。





1-6 クリック、ダブルクリック、ドラッグ

液晶ペンタブレットは、ペンを使ってマウスと同じ操作ができます。

- ①クリック
- ペン先で液晶画面を1度軽くたたきます。
- 2ダブルクリック

ペン先で液晶画面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、ペン先を液晶画 面につけたまま移動します。

02 液晶ペンタブレットの便利な機能と設定



2-1 サイドスイッチ

ペンの側面にはサイドスイッチがあり、設定された機能を実行できます。
 液晶画面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。

Wacom One Pen にはサイドスイッチがひとつあります。サイドスイッチの初 期設定は「右クリック」となっており、設定はワコムデスクトップセンターで 変更できます(内部構造のデザインにより、ボタンの上半分だけを押すことが できます)。



POINI サイドスイッチの機能変更

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。



2-2 筆圧感知機能

●鉛筆や筆、マーカーペンのように、ペン先にかける筆圧の強さに 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。







2-3 マルチディスプレイ

液晶ペンタブレットは、一般的なモニタにペンタブレットの機能が搭載されたものなので、 ノート PC や、すでにモニタが1台繋がっているパソコンに接続した場合は、複数のモニ タで表示して操作することができます。モニタの表示方法は2つです。

1ミラーリング(複製)

1台目のモニタと、2台目以降のモニタに同じ画面を表示するため、同じ画面を表示しな がらペンを使いたい場合に利用する設定です。

2マルチモニタ(拡張)

液晶ペンタブレット側はイラストソフト、もう1台のモニタにはインターネットや別の ソフトなどを表示させながらペンを使いたい場合に、それぞれ別の画面を表示する設定で ਰ_

詳しくはこちら

Windows https://bit.lv/3DUv6a8 Mac

https://bit.lv/3n3IIUt

③マッピング画面切り替え

Windows Mac



マルチディスプレイでお使いの場合は、「マッピング画面切り替え」が利用できます。接 続されたディスプレイのうち、どれを操作するかなどの設定を切り替えることができます。 お使いのペンタブレットがマルチディスプレイ環境に接続されている場合、ワコムタブ レットのプロパティには「マッピング画面切り替え」タブが自動的に表示されます。

複数のディスプレイの操作を切り替えて使う場合は、「マッピング画面切り替え」をサイ وبدو ドスイッチに設定します。



https://bit.ly/3AUICIF

詳しくはこちら

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

液晶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 One 液晶ペンタブレット 13 とパソコンを付属の電源、HDMI、USB ケーブルで接続し、 https://www.wacom.com/ja-jp/support/product-support/drivers 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

2

デバイスを登録 デバイスを登録してソフトウェアを受け取りましょう。サインインするまた IDを作成してプロセスを開始してください。

Clip Studio Paint Pro

CLP STUDIO PAINT PRODUCIDES CEDI A BRIET # 2 T.

准正 イラスト、アニメビタデザインまで、作品知何に確なくまえるソフトウェア、保証さべインドド 待ちしており、デジタル和手に使利な発展を受って、初からインバスに強くようにデザインできます。

単物品20分子イセンスです。CLF1の60プカウントクが無料成プランC中に占めて、2015年31 10月間(当から前)無いてで利用しただかす。10月前後後5分を使う用したが、場合、そうな 2月前時に行うした。CLF1の100プカウント基準約のからかくてシスは子をごうや ビンス解析したいと、CLF1の100プラウント準約を出たしたがシットカード小規模用が行わ 10、タイセンスが見たれて、5月くころと見て開始のたたまで、CLF1のに通知に設計のがます。

原来4 コミック (ペイント 4 イラスト

- クリック

初めてペンタブレットを使う場合、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 クレます。「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ヤンター」の「デバ イスを登録しをクリックしてください。

Warman IDCEDE Warman IDCEDE		 3-3 Wacom ID の作成 Wacom ID のページにアクセスし、必要 ID を作成します。Wacom ID のページで登 ワコムから登録確認メールが届きます。「ア /ン」をクリックすると、Wacom ID のアカワ ぞの後 Wacom ID のページ上で、自動的 れ製品登録が完了します。登録された製品 から確認できます。 アOINT 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。 	きな情報を入力して Wacom 登録したメールアドレスに、 'クティベート画面へのリン ントが作成されます。)にシリアル番号が読み込ま は、「お使いのワコム製品」
2	おめでとうこさいます! 登録が完了しました Wacom One Mikeジフトウェアセライブラリに直然します。 ソフトウェア物合を気け起る~		00-0 0000 2000-100-10000 2000-100-10000
		 3-4 付属のペイントソフトのインスト- ① Wacom IDの「特典ダウンロード」から STUDIO PAINT PROを選び言語と をクリックします。③「今すぐ開始」をク します。ソフトウェアのライセンスキーは、 に表示されます。セットアップ時にダウンロ 「ソフトウェアライブラリ」よりダウンロート 登録したメールアドレスにも届きます。 	-ル 登録製品を選び、 2 CLIP OSを選択し「取得する」 リックするとダウンロード 「ソフトウェアライブラリ」 コードしない場合は、後から 、することができます。また、 ■落地ら回
	Wacom One	詳しくはこちら https://bit.ly/3FGlzhk	

127 日本語 (Japanese) 、

Undows

-



Wacom IDにサインイン Weese Dはつコムの様々なサービスを受けられる ------

イントソフトのインストール

CHAPTER 02

イラストを描いてみよう!

Making by 砂屋



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。 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。 ジールパレット 使いたいツールを選択します。
ジ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。
ジサブツールの設定ができます。
ジブラシサイズパレット
ブラシサイズパレット
ブラシサイズの設定ができます。
ジカラーパレット
使いたい色を設定します。

フコマンドバー 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。 ①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。 ①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。 (2) 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。 (B)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。 個レイヤーパレット レイヤーの管理ができます。

アロドリーツールの使い方



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

リツールパレットで、使いたいツールを選択します。
 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。
 リ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。



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→ [新規ラスターレイヤー] を選択し、作成したレイヤーの名前は、【ラフ】とします。

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。

POIN



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。 ・ ツールパレットで「鉛筆」ツールを選択します。 ジサブツールパレットで「濃い鉛筆」を選択します。 ジ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めに設定してみましょう。 ・ ク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

ブラシサイズ	5.0 🗘 🛃
硬さ	\geq
ブラシ濃度	100 🗘 🕹
手ブレ補正	6 🗘
■▼ 速度による手ブレ補正	

ペンタブ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。 ●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。 @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。

POIN 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「ズームイン図」、「ズームアウト図」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。

DOINT

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。

●「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 クレ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。 【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、ロ 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。





曲線

折れ線

連続曲線

ベジェ曲線 投げなわ述り

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

」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が曖昧なレイヤー 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たら、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。

【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。

POINT

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。



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 と、後から修正したり移動したりと いった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にしておきます。



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「左回転図」、「右回転図」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。

● [レイヤー]メニュー→ [新規ラスターレイヤー]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。

◎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。

③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。
 ⑧市の部分も同じように塗っていきます。



POINI 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。

 ●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) レイヤーバレット上で選択しているレイヤーのみを参照します。
 ●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。



R 177

G 112

B 103

R 204

G 148

B 1/1

4-2 キャラクターの下塗りの完了

●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。



R 195

G 122

B 101



R 78

G 54

B 51

R 228

G 201

B 198

R 219

G 199

B 174

B 255

G 234

B 207



R 207

G 227

B 237

R 78

G 54

B 51

G 118

B 107

R 78 G 54 B 51

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。

 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。
 ?背景の下塗りも完了しました。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。

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、まずは大まかに塗り、 その後不要な部分を消します。

05 目を塗ろう





瞳の上部分 R 82

G 72 B 64 B 93

G 81

B 72 R 114

G 105 B 96

R 168 G 151 B 132

5-1 目を塗る

合成モード

目はレイヤーフォルダーを別に作成し、塗っていきます。

●【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、瞳の下部分を瞳の上部分よりも薄い茶色で塗ります。

⑧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「色混ぜ」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。

③瞳の下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。

瞳の上と下部分に使った色は図のとおりです。

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。さまざまな効果を表現したり、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」

レイヤーハレットで含成モートの設定かでき、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

100 X通符

00 % jā #



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。

● [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。

❷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。

「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。

③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 の一番上に、【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。











Ð

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。
「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。
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。
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。
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。

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。

●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
図]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。







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。 ●【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。

- ●【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が塗りつぶされます。





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











POIN

8-1 肌に影を描く

●【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 3 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。



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。

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。



•	100 %通常 🕕
∙∠	100 K 乘 算 製_影
•	100 %通常 髮_下塗り
۵	>
•	100 % 乘 算 背景_影

9-1 髪の影を塗る

●【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、奥まった部分を大まかに塗ります。
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。

「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。

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。
●【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。
●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」ツールなどで大まかに塗ります。すると、髪の色が明るくなります。











0



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、仕上げをしてい きましょう。

●[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。

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
OINI	色調補正レイヤー	
		Ī
色調補	i正の機能を使えば、色の変更や調整、コントラ	
ストを	E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	5ります。	
[編集]] メニュー→ [色調補正] からでも補正効果を	
設定て	ごきますが、色調補正レイヤーを使えば、一度設	
定した	と後でも補正効果の変更ができるため便利です。	
補正效	加果の変更は、レイヤーパレットで色調補正レイ	
a 4	100 X道滞 ヤーのサムネイルをダ	
‴∠	●Mixiging ブルクリックすること	

212	三 🔒	utr-70/174 🛱 D 📀		
N 10.000	= 0			I ≤ 2 ≤ 2
2 Intest,				
>		TO BERNEY	6	● ∠ ○ 100 %通常 キャラクター
	8		V	
	●∠ ∽	・ 🗁 100 %通常 キャラクター		 ● 「 → ■ 背景 ● □ → ■ 100 K通常 ◆ □ → ■ 500 K通常
		100 %週帯 後髪_ペン入れ		● □ > ■ 100 ×通常
>	•	100 %通常		
>				- Q HT- D KAM
>	۵ 🗆	100 %通常		□ ~ 通常 ~ ■
ĺ.		- 📖 肌パン入れ		📃 🛣 🖉 🗎 📓
	<u> </u>	100 %通常		
>		😳 か <u>べ</u> ン入れ		100 %通常
		100 %通常		•
		😳 本_ベン入れ		100 %通符
		100 %通常		***555
	- @ _	🦉 服べつ入れ		■ 100 S通常
_		100 %jB%		レイヤー2
		目ロペン入れ		💿 📄 😥 100 %通常

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。

で行えます。

●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。

20



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。

●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。

「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。

イラストを出力してみよう

ファイル(F)	辐集(E)				選択範囲(S)	表示(V)		ウ1()):
・ 新規 クリッ	N) プポードから新	規作成(B)			Image: A market of the second sec	5 ⊂ ₹ psd*)) 	
關<((最近)	O) 使ったファイル							
閉じる 保存(別名 復製 復帰(b(C) S) で保存(A) を保存(R) G)		Ctrl+W Ctrl+S nift+Alt+S					
画像 アニメ Web	を統合して書 ーション書き出 toon 書き出し	き出し(R) Hし(Y)		> >	.bmp(.jpg(Jl	BMP) PEG)		
	- 書き出し(V ラプス(L)				.tif(Tlf .tga(T	F) arga)		
読み	込み(I) 設定(D)				.psb(f .psd(f	Photoshop∦ Photoshop∱	゙ックドキュメント ゙キュメント))
印刷) コンビ	P) ニプリント(P)							

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。

● 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。



マンガを描いてみよう!



アイノル(F) 編集(E) アニメーション(A) レイヤー(L) 選択範囲(S) 表示(V) フィルター(I) ウィンドウ(W) ヘルプ(H) Ctrl+N 最近使ったファイル(F 複製を保存 (3) [OK] 老選邦 ブリセット(S): <u>4</u>2 L (2) 「B5 期モノクロ (600dpi)」を選択 幅(1): 182.00 ζ 解像度(R): 🔊 E/00 🛛 🗸 🔳 📃 基本線数(N): 60.00

01 マンガ用のキャンバスを作ろう

- 裁ち落とし枠: 画面の端まで絵を入れ たい場合は、断裁時の 誤差を補うために、こ こまで描く - 仕上がり枠: 印刷製本の際、この枠を 目印に断裁する - 基本枠: この枠内に表示される部分は 読みやすいため、一般的なコ マはこの枠内に収める
原稿サイズ(B5 判+裁ち落とし)
ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

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。
〔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。

ー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ても重要な工程です。

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。

●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。

❷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にすることができる機能です。設定する色も自由に変更でき、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。

●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ネームを切っていきます。

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。

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、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。



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。

【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。
 【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





えーち

悦

POINT

漏

加宅部でい

いかなぁ

€

えー

Ġ

\$

?





I

えー

コマ枠が肖

易?

加宅部で

ţ,

いかなぁ

Ð

3-3 コマ枠を広げる

裁ち落としまで絵を入れたい場合は、コ マ枠を広げましょう。

「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。

⑥ 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。 「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。





100 %通常 私は 帰宅部で(

🔒 100 % 📷 🕷

i R

3-5 コマ枠の中に表示する台詞を整理する

3帰宅部でい

いかなぁ

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

長さの単位

単位を「mm」に変更します。

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] × ニュー)→ [環境設定]を選択し、「定規・単位」の「単位」の項で、長さの

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。

②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。



05 ペン入れをしよう









🎲 🖳 100 % 通常

100 %通常

100 % 通常

196182



4

 $\mathbf{\nabla}$

5-1 Gペンを使ってペン入れをする

6

ここからは、いよいよペン入れをしていきます。

 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。
 シ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。



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。

●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キャラクターをベン入れしたら、「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。

参照レイヤー用選択



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。

POINT





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。

「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。

⑧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。

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

POINT

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。

●【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。

❷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。



POINT



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。

 「デコレーション」ツールを選択します。
 ジサブ
 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。

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、「パース定規」を使えば、複雑な背景もパースの狂いなく描けます。



POIN 黒ベタと線画の区別がつきにくいとき



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。

レイヤープロパティパレットの [レイ

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。 ●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。



黒ベタを塗っていきましょう。

「塗りつぶし」ツールを選択します。

❷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)。

⑧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。

●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。









Ŵ

0



218

い私**5** いは

か

な帰 あ宅

で

06 仕上げをしよう



6-3 トーンを貼る

トーンを貼っていきましょう。

●「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。 ●背景には、素材パレットから「単色パターン」→「柄」→「花柄・植物柄」→「あっさ 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。 ●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「カケ アミ・砂目」グループ→「ガーゼ」を選択します。 ●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。 ●これで、完成です。



推で

5

作法

やか







Wacom One ガイドブック 液晶ペンタブレットで イラストやマンガを描こう!

2021年12月6日 初版発行

発行:株式会社ワコム 😽

著者:砂屋 甘党

レイアウト:株式会社ウエイド 編集協力:ひのほむら 編集:新井智尋・難波智裕 協力:株式会社セルシス 摩耶薫子

 © 2021 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, Wacom One および各ロゴは株式会社ワコム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商標または登録商標です。
 ※ macOSのロゴは、米国およびその他の国で登録されている Apple Inc. の商標です。
 ※ Android は Google LLC の商標です。

※その他のすべての会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ※本製品に含まれるソフトウェアは、著作権によって保護されており、その使用許諾条件に従ってのみ、

使用しまたは複製することが可能です。

※ Wacom One は、Chrome OS の最新バージョンを実行できるデバイスで動作します。Google はこの製品の動作と安全性に関する要件の遵守について責任を負いません。 Chromebook は、Google LLC の登録商標です。

※本書に記載の内容は 2021 年 11 月現在のものです。 ※本書は 2015 年 9 月に作成した「ペンタブレットでマンガを描こう!」を再編集したものです。

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 / 土曜日祝日 10:00 ~ 18:00 (日曜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/