

## 塗りをはじめる前に

イラスト制作の手順やラフ、下描き、線画を描くときの注意点などのほか、キャンバス設定に必要なサイズについて解説します。

## イラスト制作の流れ

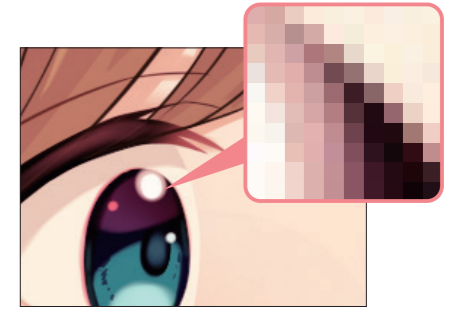
イラストを描く手法はさまざまなので、描き手によって制作の手順は異なりますが、最もオーソドックスな流れは下記の通りです。



## サイズと解像度

## ● 画像はピクセルできている

CLIP STUDIO PAINT で作成される画像データは、ビットマップ画像と呼ばれる形式になります。ビットマップ画像の特徴は「ピクセルの集まり」であるということです。当然、高画質の画像はピクセル数が多くなります（その分容量は大きくなります）。画像が粗く、線がガタガタしていると感じたら、ピクセル数が少ない場合があります。「精細な画像ほどピクセル数が多い」という認識を持っておくとよいでしょう。



## ピクセルを確認

画像を拡大すると正方形のブロックを確認できます。これがピクセルです。

## ● 印刷物は「dpi」で画質が決まる

印刷物で画像の精細さを決める場合、「dpi（ドット・パー・インチ。1インチの幅の中にあるドットの数を示します）」という単位を使います。たとえばA4(210×297mm)の大きさの画像を作るとして、解像度を350dpiにした画像と72dpiにした画像を比べてみると、解像度が高い画像のほうがきれいになります。カラーやグレースケールの画像は、解像度を300～350dpiにするのが一般的です。ただし数値が大きいほうが精細になるとはいえ、それ以上に設定しても人間の目には違いがわからないといわれています。



## Tips ウェブ画像は dpi ではなく px で

ウェブで使う画像は、ピクセル数で画質が決まるため dpi の値は影響しません。たとえば幅 1500px、高さ 2000px のキャンバスを作るとします。この際に dpi を変えてみても、構成するピクセル数は変わらないため、画質の良し悪しに影響しないのです。あくまでも dpi は、印刷の際に使う単位であると覚えておくとよいでしょう。

単位(U): px

## キャンバスをピクセルで設定

CLIP STUDIO PAINT でキャンバスのサイズを決めるとき、「mm」「cm」などで設定することができますが、ピクセルで設定したい場合は「px」を選びます。

## 線画のコツ

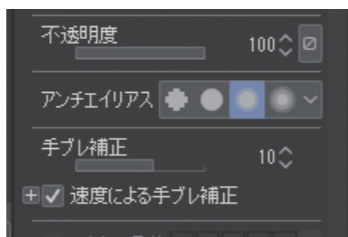
下描きができたらていねいに線を引いていきます。  
主線（りんかくなどのメインとなる線）は少し太めに描くのがセオリーです。

### ●手ブレ補正

手ブレによる線のふるえが気になる場合は、[手ブレ補正]の値を上げます。

「6～10がちょうどよい」「20にしている」など適正値は人によってさまざまです。髪の毛の長いラインだけは50～100にしてなめらかな線を引くなど、場合によって使い分けるのもよいでしょう。

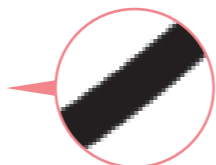
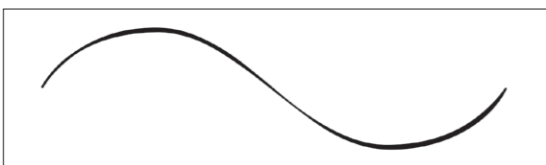
数値を高くするほどなめらかな線になりますが、動作が遅くなりやすいです。試し描きをして自分に合った値を探りましょう。



### ●線画に使うブラシ

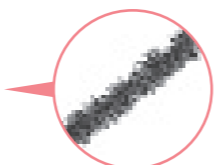
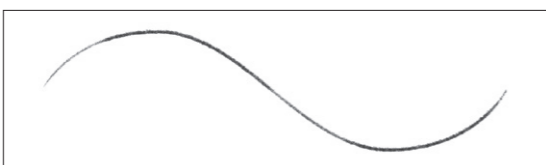
[Gペン]はクセがなく標準的な[ペン]ツールなので、使うイラストレーターも多いようです。濃淡がなく、くっきりとした線になります。濃淡のある線が好みの方は[筆]ツールにある[混色円

ブラシ]が使いやすいでしょう。また、水彩画によく見られる鉛筆で描かれた線画は[鉛筆]が向いています。自分のやりたい表現に合わせてさまざまなブラシを試してみましょう。



#### Gペン

標準的な[ペン]ツールのサブツールです。筆圧で線に強弱をつけることができます。



#### 鉛筆

[鉛筆]サブツールは、鉛筆の粒子を感じさせるようなストロークが持ち味です。

### ●線画のブラシサイズ

キャンバスサイズによって線の太さの見え方は変わりますが、作例ではB5サイズ・350dpiのキャンバスに、ブラシサイズ7pxで線を描いています。

細い線を描きたい場合は6px以下にする場合もあります。線画を強くはっきり見せたい画風であれば、10px以上にするるとよいでしょう。描きたい絵の方向性に合わせて調整しましょう。



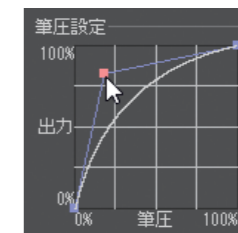
### ●線の強弱

線画は、「入り抜き」と呼ばれる線の強弱（太さの変化）をつけることで、生き生きとした線になるといわれています。[ペン]ツールにある[Gペン][丸ペン][カブラペン]や、[鉛筆]ツールの[鉛筆]などは、線に強弱をつけやすいサブツールです。試し書きをして自分に合ったものを見つけましょう。

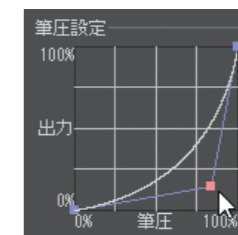


#### Tips ブラシサイズ影響元設定

[ツールプロパティ]パレットの[ブラシサイズ]にある[ブラシサイズ影響元設定]から、筆圧による強弱の具合を設定できます。[ブラシサイズ影響元設定]のボタンを押すとポップアップで[ブラシサイズ影響元設定]パネルが開き、[筆圧設定]のグラフを調整できます。



グラフにあるコントロールポイントを左上に動かすと、太い線が出やすくなります。



コントロールポイントを右下に動かすと、線が細くなりやすく、硬い描き味になります。

## 覚えておきたい色の知識

### ● 暖色と寒色

赤、オレンジ、黄は暖かい印象があります。このような色を暖色といいます。また、青、緑、青紫のように涼しげな印象の色を寒色といいます。

熱血漢のキャラクターは暖色で配色し、クールな印象のキャラクターには寒色で配色する……というように、キャラクターの性質を伝えるのに役立てることができます。



### ● 色相環を目安に

右のように色相を環状にした図を色相環といいます。色相環では補色や近似色を確かめることができます。色の組み合わせを検討する上で役立ててみましょう。

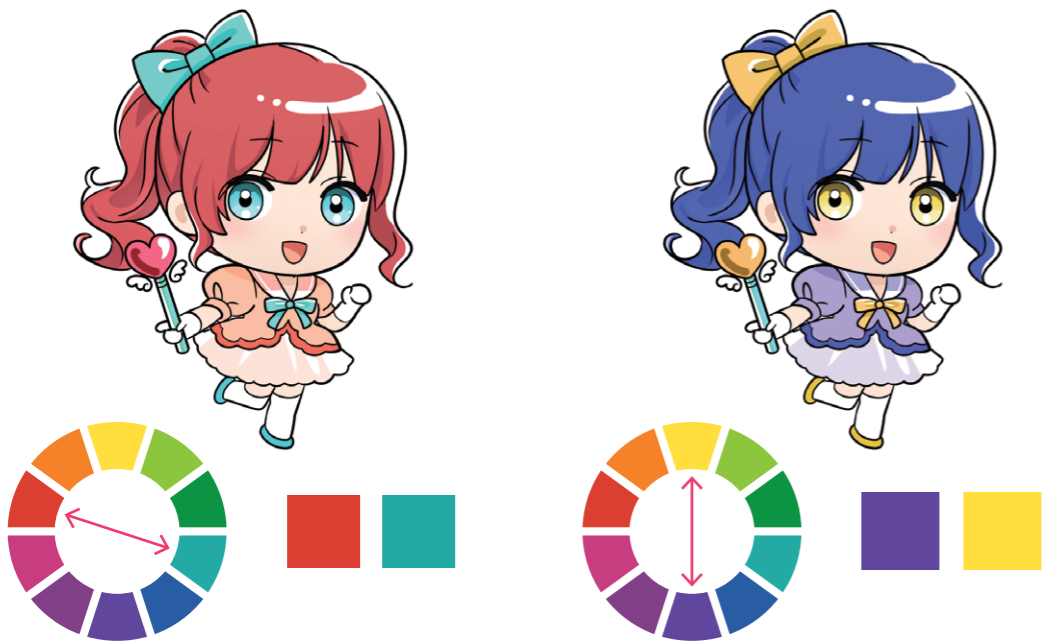
**色相環**  
色相を環状に表したものです。さまざまな種類があり、「マンセル色相環」「PCCS(日本色研配色体系)色相環」などがあります。



### ● 補色

メインカラーとサブカラーのよくある組み合わせは、補色の関係にある色同士です。補色とは色相環で反対側にある色を指し、反対色ともいいます。

補色は、互いの色を引き立たせる組み合わせになるので、配色でメリハリをきかせたい場合に用いるとよいでしょう。



### 補色の注意点

補色で配色した場合、彩度(S)が高く明度(V)の差が少ないと、色がちらついた感じになり、見にくくなります。その場合、明度(V)に差をつけたり、間に白を挟んだりするとちらつきを解消できます。



色のコントラストが強すぎると見にくい色合いになります。



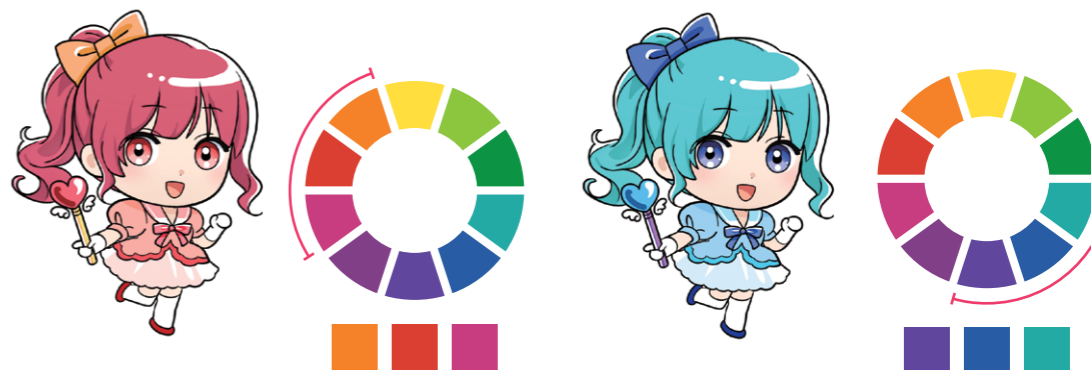
明度(V)に差をつけると少し見やすくなります。



間に白を挟むと見やすくなります。

### ● 近似色

色相環で隣り合う色を近似色といいます。近似色の組み合わせは、統一感を出しやすいです。



## メインカラー + サブカラー + アクセントカラー

メインになる色(メインカラー)を決めて、その系統を基準に配色する方法があります。一般的には、

メインカラー + サブカラー + アクセントカラーの組み合わせがバランスがよいといわれています。

### メインカラー

キャラクターの印象を決定づけるようなメインとなるカラーです。

### サブカラー

メインカラーの系統だけだと単調になるので、補助的にもう1色「サブカラー」を加えます。

### アクセントカラー

ファッションコーディネートなどでいう「差し色」と同じで、ポイント的に入れてメインカラーを引き立たせる色です。



# レイヤーマスクを活用しよう

## ● レイヤーマスクの特徴

レイヤーマスクは、線画、塗り、仕上げなどの工程を問わず、頻繁に使われる機能です。特徴としては、単純にいうと画像の一部を保持したまま消す(隠す/マスクする)ことができます。通常、[消しゴム]ツールなどで画像を消して保存すると、消えた部分は元に戻せませんが、レイヤー

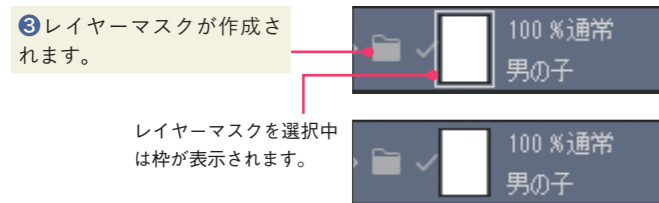
マスクで消した部分は、いつでも元に戻せます。失敗を恐れずに修正できるので非常に便利です。また、レイヤーフォルダーにレイヤーマスクを設定することで、複数のレイヤーの画像を一括して編集することが可能です。



## ● レイヤーマスクの作成と編集

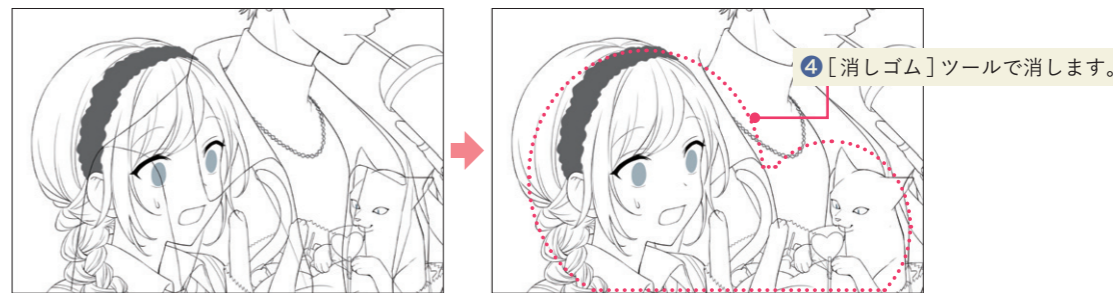
[レイヤー]パレットで[レイヤーマスクを作成]をクリックすると、レイヤーやレイヤーフォルダーにレイヤーマスクを設定することができます。

レイヤーマスクを選択して[消しゴム]ツールや透明色を使うと、画像を消すことができます。



**レイヤーマスクを選択**  
レイヤーマスクのサムネイルをクリックするとレイヤーマスクが編集できるようになります。

**選択されていない状態**



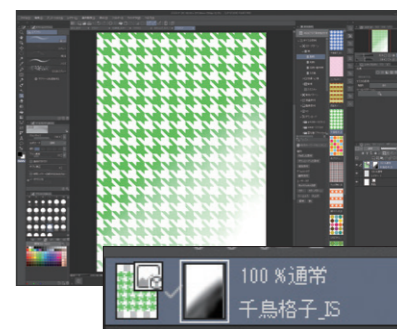
## ● 活用例：はみ出し防止

レイヤーフォルダーに、キャラクターのシルエットでレイヤーマスクを作成すると、キャラクターの外側はマスクされて非表示になります。シルエットについて詳しくは→ P.27



## ● 活用例：効果の範囲を限定

色調補正などの効果の範囲や、画像素材レイヤーの表示範囲を、レイヤーマスクで調整することができます。レイヤーマスクはどんなブラシでも編集できます。たとえば[エアブラシ]の[柔らか]で、透明色を使ってふんわりと消せば、グラデーション状に表示させることができます。



画像素材レイヤーにレイヤーマスクを設定して、グラデーション状に消すことも可能です。

下塗りが終わったら、上にレイヤーを作成して、影や光を加えていきます。明暗を適切に加えていくことで、立体感を出したり、質感を表現したりすることができます。

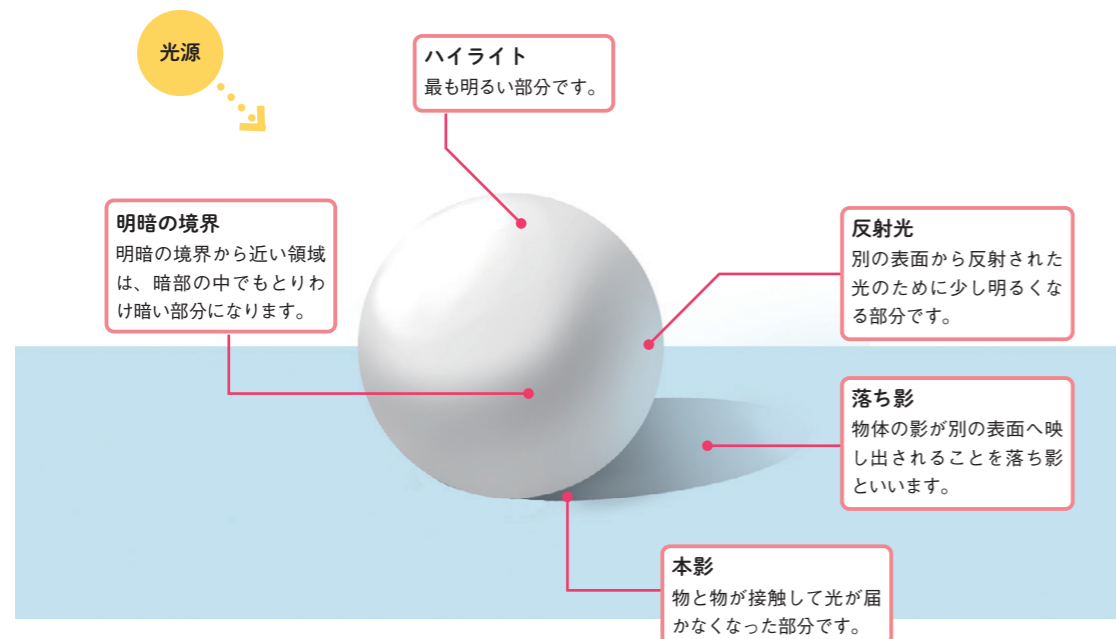
## 影と光の基礎知識

影と光をどの程度描き込むかによって、絵の質も変わります。さっぱりした絵柄なら描き込みは少ないほうが合っていますし、リアルに描くならさ

まざまな影と光を描き分ける必要があります。描きたいタッチに合わせて描き分けるとよいでしょう。

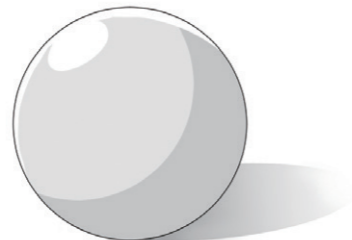
### ● 明部と暗部

物体に光が当たると明部と暗部ができます。



### フラットな塗りの明部と暗部

明部と暗部を単純化した塗りもすっきりとしたよさがあります。ここに反射光を入れたり、もう一段暗い影を入れたりすると、リアルな表現に寄っていきます。



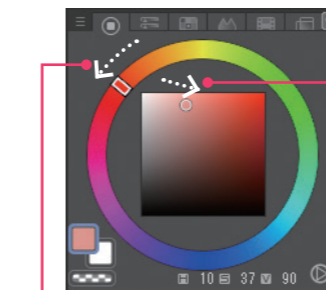
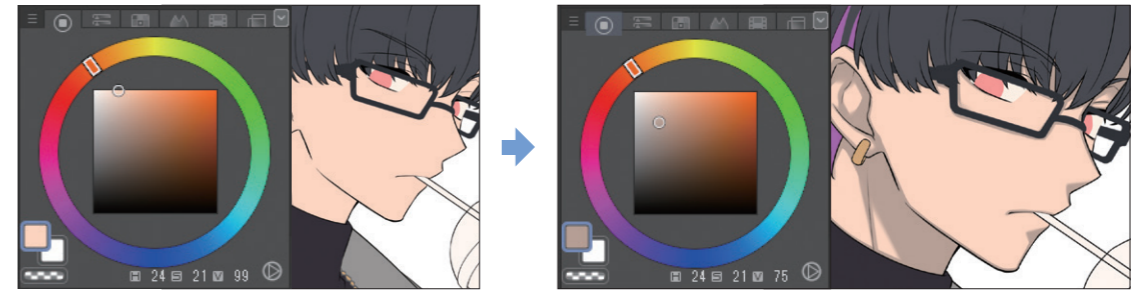
## 影の色

まずは影の色を作りましょう。

基本は、Chapter2で塗った下塗りの色を基準にして作ります。

下塗りの色の明度を下げただけでも影色らしくな

りますが、そうすると少しくすんだ印象になりやすいです。キャラクターイラストでは、発色よく見せるために「青を混ぜるイメージ」で影色を作るのがセオリーです。

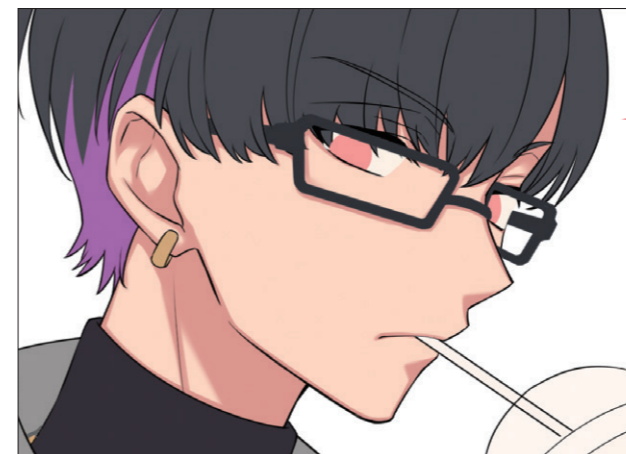


①色相のリングを青がある方向へ動かします。

### ● 発色のよい影

[カラーサークル]パレットで、下塗りの色を基準に発色のよい影を作るには下記のように設定します。

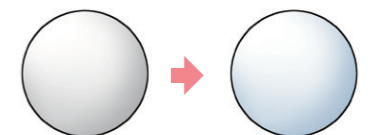
- ・色相(H)は青の方向へ少し動かす。
- ・彩度(S)は少し上げる。
- ・明度(V)はやや下げる。



影は、下塗りに上新規レイヤーを作成し[下のレイヤーでクリッピング]をオンにして塗るのが、修正しやすくおすすめです。

### ● 影色の例

発色のよい、くすまない影色になりました。  
H10/S37/V90



肌に限らず、どんなものでも影の色に青みを加えると鮮やかに見えます。

## 全体に単一の色を重ねる

べた塗りしたレイヤーを上を重ねることで、全体に同じ色が混ざり、雰囲気を変えつつ色味に統一感を出すことができます。

[通常]レイヤーのまま重ねるとコントラストが低

くなるため、合成モードは[オーバーレイ]にするのがおすすめです。混ざり具合はレイヤー不透明度を上げて調整します。



## グラデーションマップで色を調整する

[グラデーションマップ]とは色調補正の1つで、画像の濃淡を特定のグラデーションに置き換える機能です。

暗い紺から明るいオレンジのグラデーションに設定した場合、暗い色は紺、明るい色はオレンジに

置き換わります。レイヤー不透明度で効果の強さを下げることで、イラストの暗い部分に青みを足し、明るい部分にオレンジの色味を足したような効果を得られます。



## 色トレス

塗りの色に合わせて線の色を変えることを「色トレス」といいます。色トレスをすると、線が周りの色になじみ、自然な色合いになります。

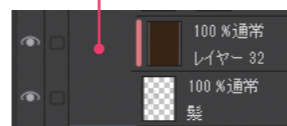
変更する色は、塗りの色より濃い色にするとよいです。仮に塗りの色と同じにしまうと、線画

が塗りの中に溶け込み、埋没してします。

レイヤーの線の色を単一に変える場合はべた塗りしたレイヤーを重ね、部分的に色を変える場合は、ボケの強いブラシで色を乗せます。このときいずれも [下のレイヤーでクリッピング] します。



① 髪の毛の線画の上に茶でべた塗りしたレイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング] します。

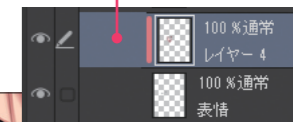


髪の毛の色トレス描画部分



② 髪の毛の線の色が変わりました。べた塗りで色トレスをすると色が均一に変わります。

③ まぶたやまつ毛など顔の線画が描かれたレイヤーの上に新規レイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング] します。



顔の色トレス描画部分

④ まぶたやまつ毛の一部に、[エアブラシ]の [柔らかか] で濃いピンクを乗せ、赤みを加えるように色トレスをします。



# 01 グラデーションで華やかに

[エアブラシ] ツールによるグラデーションや [筆] ツールによる繊細な塗りで可憐な女の子を描きます。青みを加えた影は、キャラの透明感を表現するのに一役買っています。

Illustration by kon

## PHASE1 塗りの準備と下塗り

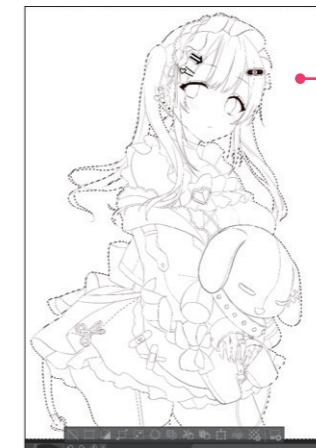
### STEP1 キャラのシルエットで塗りつぶします

キャラのシルエットで塗りつぶしたレイヤーを用意します。

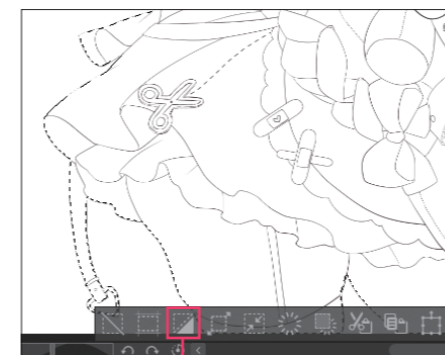
後で着彩したときに、塗り残しを目立たせないようにすることができます。



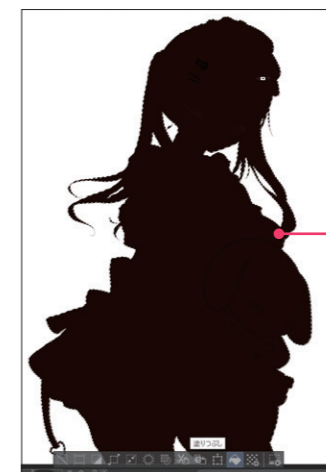
① 線画が終わったら、線画のフォルダーを選択します。



② [自動選択] ツールの [編集レイヤーのみ参照選択] で線画の外側を選択範囲にします。



③ [選択範囲] ランチャーから [選択範囲を反転] をクリックし選択範囲を反転させます。



④ 新規レイヤーを作成して線画と同じ色で [編集] メニュー → [塗りつぶし] (Alt+Del) で線画の中を塗りつぶします。

**描画色**  
線画の色は黒に近い色ですが、少しでも赤みがかっているため、真っ黒よりは少しやわらかい印象の色です。  
H12/S93/V11



## 02 淡い色彩でやわらかく

明るく淡い色調で、キャラクターの可愛さを引き立てるような塗りで仕上げていきます。またテクスチャによる質感を加えることで、自然なアナログ感を出しています。

Illustration by 水玉子

### PHASE1 下塗りと配色

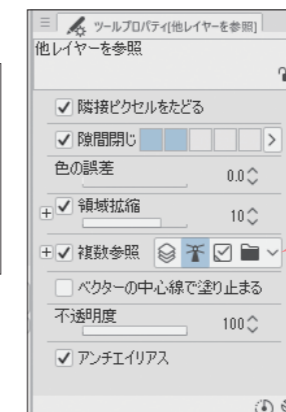
#### STEP1 線画を参照先にします

ラフで配色を決める方も多いと思いますが、このイラストでは下塗りで色分けしながら配色を決めていきます。

パーツごとにレイヤーを作成して下塗りしていきます。まずは線画を参照レイヤーに設定し、[塗りつぶし]ツールで塗りつぶします。



1 [レイヤー] パレットで線画を描いたレイヤーを選択し、[参照レイヤー] をオンにします。



2 [塗りつぶし] ツール→[他レイヤーを参照] を選択し、[ツールプロパティ] パレットで[複数参照] の設定を[参照レイヤー] にします。



3 下塗り用の新規レイヤーを、線画の下に作成します。



4 下塗り用のレイヤーに、[他レイヤーを参照] で塗りつぶします。塗りつぶされる領域は、参照レイヤーの線画が基準になります。

#### 描画色

肌の色など、薄い色は塗り残しが見えにくいので、想定よりも濃い色で塗ります。この色は次の工程で変更します。

H33/S26/V100





③目の線画は、目の中の色をスポイトでとって、なじむ色に変更します。

**描画色**  
目の中にある青緑を描画色にします。  
H170/S43/V74

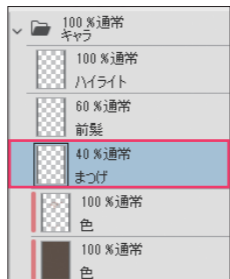
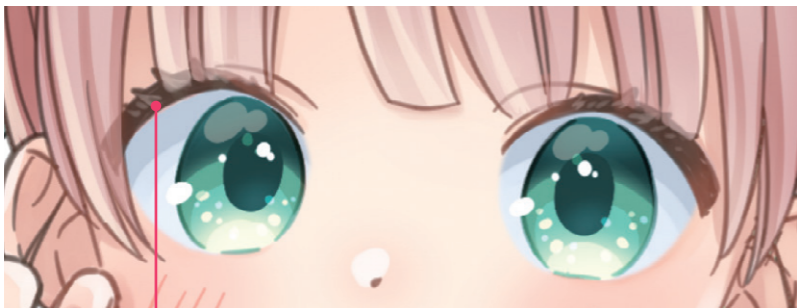
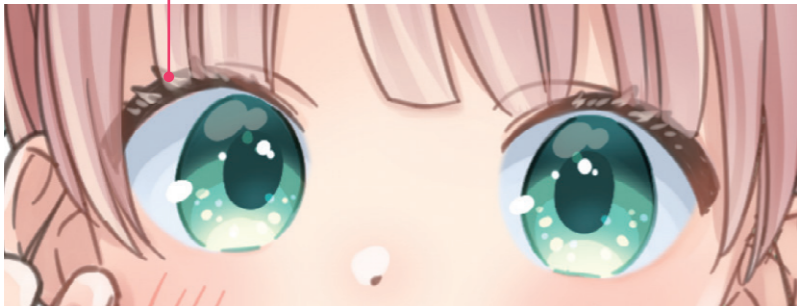
### STEP4 まつ毛の描き込み

アイコンにまつ毛を描き込みます。明るめの色で描いて、不透明度を調整します。

①[濃い水彩]でまつ毛を描き込みます。薄い茶で描いた上に、明るいページュを描き足します。

**描画色**  
まつ毛の地の色より、数段明るい色にします。  
H25/S13/V85

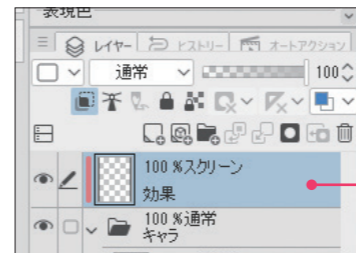
**描画色**  
周りの塗りになじむように肌の色に近い色にします。  
H28/S11/V100



②レイヤーの不透明度を40%に下げ、明るく入れた色を薄くします。

### STEP5 遠近感を出す

体の後ろにある髪の毛や、足の先などに薄い青色で色を乗せることで、描画した部分が青白く薄まらせて遠近感を出します。[スクリーン]レイヤーに設定します。

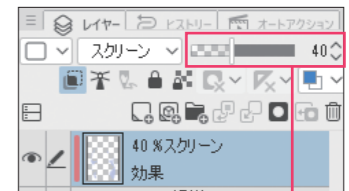


①キャラクター全体のフォルダーの上に新規レイヤーを作成し[スクリーン]にして[下のレイヤーでクリッピング]します。



②[エアブラシ]の[柔らか]で遠近感を出したいところを描画します。

**描画色**  
薄い青色は彩度(S)は低めにし、明度(V)は高めます。  
H232/S19/V96



③レイヤーの不透明度を40%に下げ、効果の強さを調整します。

### STEP6 全体に影を加える

影を加えて全体の明暗にメリハリをつけます。

①キャラを塗ったレイヤーと、STEP5で作成したレイヤーの間に[乗算]レイヤーを作成します。



②[乗算]レイヤーに[不透明水彩]で塗ります。

**描画色**  
STEP5の遠近感を出した塗りと同じ色を使います。  
H232/S19/V96



実践編

# 03 シックな色合いで上品に

キャラクターの配色は、モノトーンと茶系を多用し落ち着いた雰囲気を出しています。地味にならないように、赤をとこどころに配して華やかさをプラスしているのもポイントです。

Illustration by めぐむ

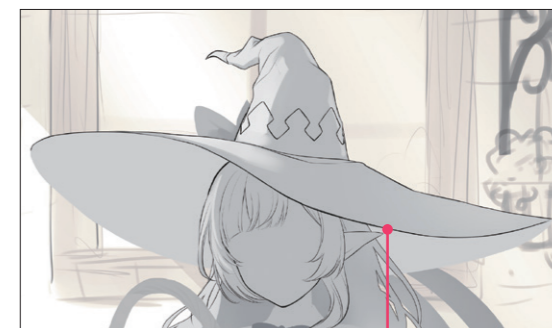
## PHASE1 グレーの濃淡と下塗り

### STEP1 グレーで着彩します

色をつける前にグレーで色合いの濃淡を検討します。このイラストでは、グレーのシルエットで形を作り、その上から線を引いていくため線画もこの工程で描きます。



① パーツのシルエットをグレーで塗ります。[塗りつぶし]の[他レイヤーを参照]や[不透明水彩]を使います。



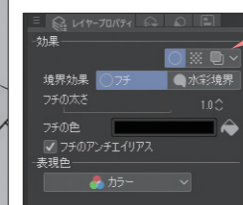
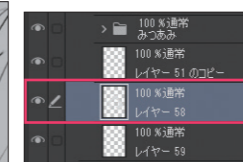
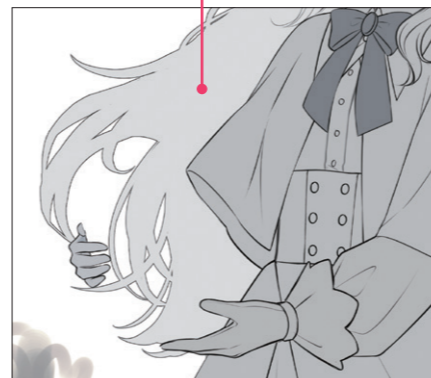
② 線画は[濃い鉛筆]で描いています。

**ツール紹介** **他レイヤーを参照**  
[すべてのレイヤー]など、参照するレイヤーを設定して塗りつぶすことができます。

**ツール紹介** **不透明水彩**  
筆圧で濃淡をつけながら塗ることができます。Ver.1.10.9 以前にあった[筆]ツールのサブツールです。詳しくは→P.190

**ツール紹介** **濃い鉛筆**  
筆先は[ペン] ツールのようなクセのない形状で、線画に使うのに向いていますが、[ペン] ツールとは異なり、筆圧で濃淡が出ます。Ver.1.10.9 以前にあった[鉛筆]ツールのサブツールです。詳しくは→P.190

③ 後ろ髪は、グレーで塗ったレイヤーの[境界効果]をオンにしてフチをつけ、それを線画としています。



境界効果



[境界効果]は[フチ]を選択します。



# 04 青を基調として鮮やかに

青を基調にした配色のイラストは、明るく鮮やかな仕上がりになっています。一部の影の下地には異なる色相の色を敷き、複雑な色味にしているところもポイントです。

Illustration by せるろ〜す

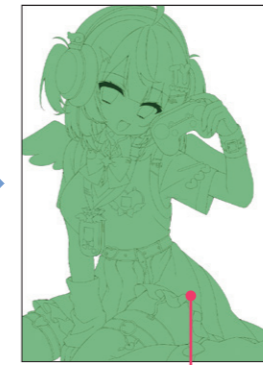
## PHASE1 下塗り

### STEP1 シルエットの下地を作ります

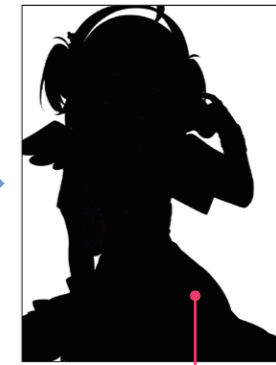
線画を元に、キャラの形で選択範囲を作成し、シルエットの下地を作ります。



① キャラクターの外側を選択範囲にします。  
※解説のために選択範囲を緑で表示しています。



② 選択範囲を反転します。



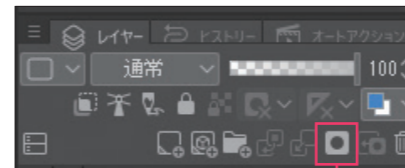
③ [編集]メニュー→[塗りつぶし]で黒く塗りつぶします。

● 描画色  
明度 (V) を 0 に設定すると黒になります。  
H0/S0/V0

シルエットの下地の作り方について詳しくは→ P.27

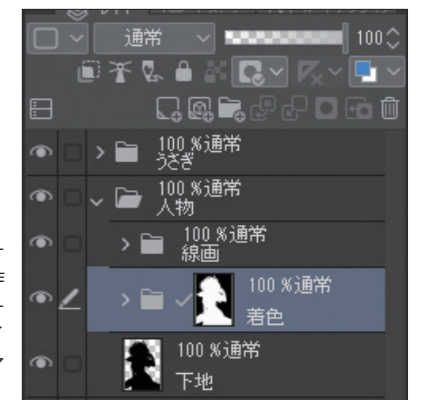
### STEP2 レイヤーマスクではみ出しを防止します

レイヤーフォルダーを作成し、キャラの形でレイヤーマスク(キャラの外側をマスクする)を作成します。以後塗りのレイヤーは、基本的にこのフォルダー内に作ります。これで、塗りがはみ出してもレイヤーマスクによりはみ出しが隠されます。



レイヤーマスクを作成

[レイヤー]メニュー→[レイヤーから選択範囲]→[選択範囲を作成]でシルエットの下地レイヤーから選択範囲を作成し、[レイヤーマスクを作成]でレイヤーマスクを作ります。



レイヤーマスクの作り方について詳しくは→ P.22