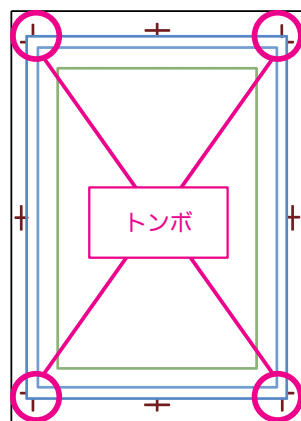


原稿用紙のしくみ

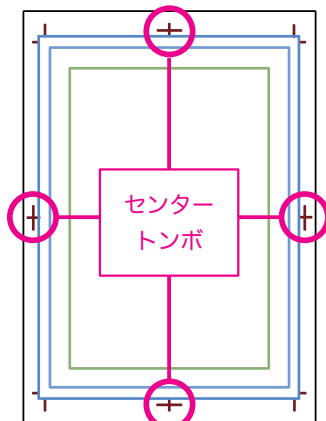
● マンガ原稿のパーツの名前

「マンガ原稿用紙」というと、デジタルでもアナログでも薄くガイド線が引かれていて、少し難しそうに見えるかもしれません。それぞれのガイド線の意味を知っておくと、そんな不安もなくなります。

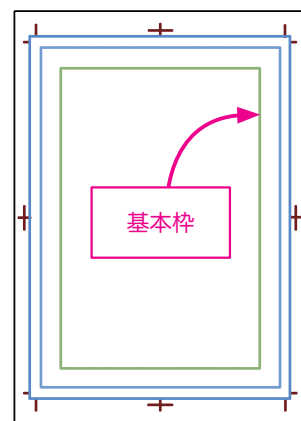
トンボ



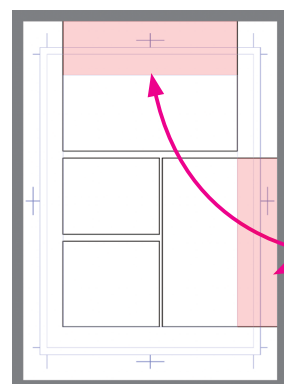
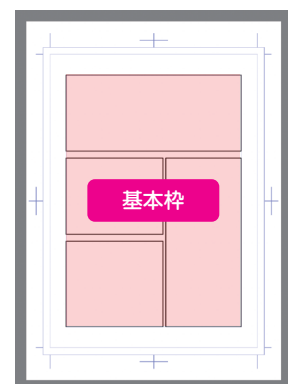
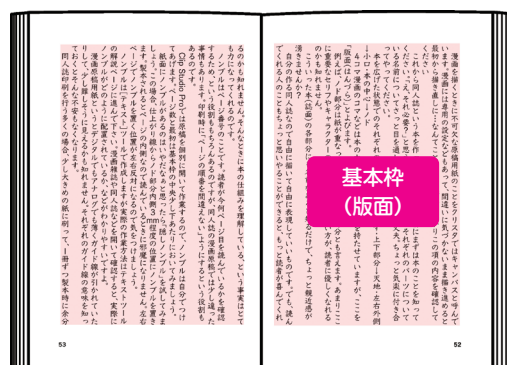
センタートンボ



基本枠（版面）



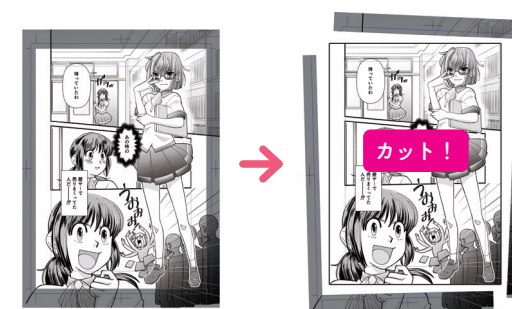
誌面の大きさよりひと回り小さな基本枠のエリアを「版面（はんづら）」と呼びます。文庫本だと画像の赤い部分に相当します。



マンガの基本的なコマ枠は「基本枠」の部分ですが、「裁ち切り（タチキリ）のコマ」と呼ばれる誌面の端までコマを広げた構図もよく利用されます。

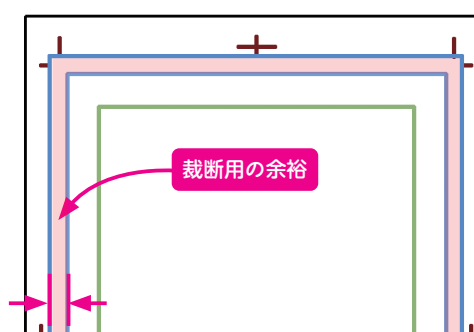
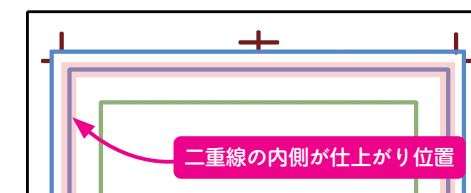
裁ち切りのコマ

同人誌印刷の製本と呼ばれる工程では、印刷時に少し大きめの紙に刷った余分を断裁（カット）して本すべてのページの大きさを揃えます。このとき、「どこでカットするか」を示すのが原稿の四隅にある「トンボ」です。「仕上がり位置」などと呼ばれることもあります。



● 裁ち切りってなに？

原稿用紙にあるトンボから伸びる2本の線のうち、内側が「仕上がり位置」と呼ばれる、本来製本でカットされる位置です。CLIP STUDIO PAINTでは「仕上がりサイズ」と呼んでいます。



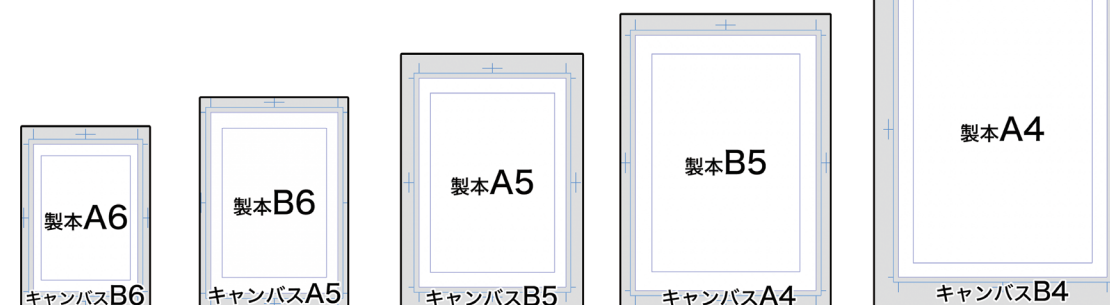
でも、紙が動いたり機械が振動したりして、断裁時にわずかなズレが発生する可能性は否めません。そのためにもちょっと余裕をもって、絵を描いておきます。この部分を「裁ち切り（裁ち落とし）」と呼びます（「塗り足し」や「ドブ」と呼ばれることもあります）。

裁ち切りのコマは、必ず裁ち落とし幅全体（外側のガイド線部分）まで絵を描いておきます。

● 原稿用紙全体の大きさ

印刷後の大きさ（仕上がりサイズ）がB5の同人誌ならキャンバスサイズ（原稿用紙全体の大きさ）はA4サイズ、というように同人誌よりひと回り大きいサイズを指定します。CLIP STUDIO PAINTでは仕上がりサイズを指定すると原稿用紙の大きさを自動で設定してくれます。

仕上がりサイズとキャンバスサイズの関係

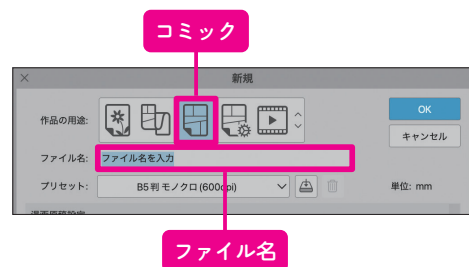


原稿用紙を作成する

では、CLIP STUDIO PAINT PROでマンガ原稿用紙を作成するときの操作方法について紹介します。作成後にサイズや設定を間違えていないか確認することもお忘れなく。

新規作成

CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿用紙を作ってみましょう。メニュー[ファイル]→[新規]を実行します。

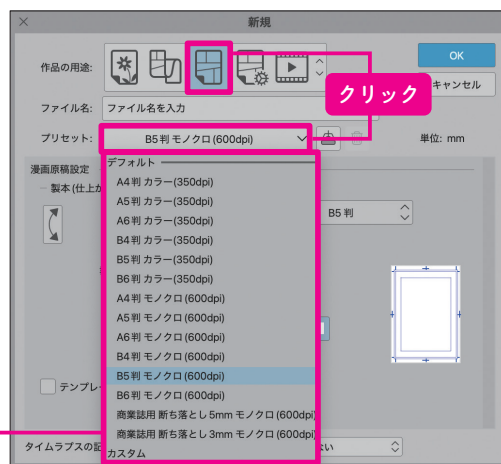


マンガ原稿を作るときは[作品の用途]で[コミック] (📄) を選択し、[ファイル名]はわかりやすい名前を入力しておきます。デフォルトでは「コミック.clip」になっているので、「[作品名]_001」(数字はページ数を割り振っておきましょう) など自分がわかる内容に変えておきましょう(複数ページをまとめて扱うにはEXが必要です。詳しくは第9章参照)。

● B5、A5サイズの同人誌ならプリセットから

同人誌はB5、A5サイズのものが多いと考えたよいでしょう。B5サイズは週刊少年マンガ誌や大学ノートの大きさ、A5は中学生の国語の教科書などでよく使われているB5よりひと回り小さなサイズです。

同人誌のサイズを決めたら新規でキャンバスを作成するときに[作品の用途]を[コミック]に設定して、必要なサイズ(解像度)のプリセットを選択します。

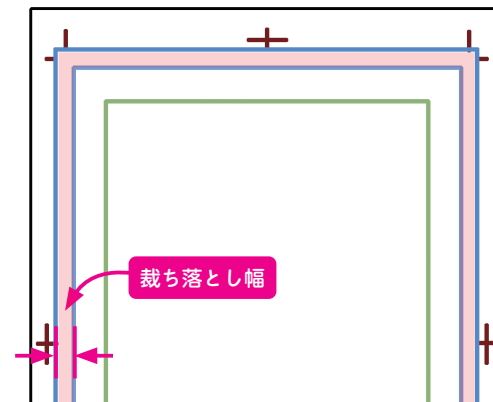


今回はモノクロ(白黒)のマンガを描きます。モノクロの原稿の解像度は[600dpi]に設定します。プリセットに並んでいるA4、A5、A6…などのサイズの一覧から、[A5判モノクロ(600dpi)]か[B5判モノクロ(600dpi)]の必要なほうを選択します(dpiについてはP.176参照)。

● 裁ち落とし幅は何mm?

裁ち落とし幅は3mmか5mmに設定されることが多いようです。印刷所によってどちらかを指定される場合もあります。

「まだ同人誌印刷所を決めていない…」という場合は大きめの5mmに設定しておきましょう。裁ち落とし幅を変更することになったとしても、印刷時にトラブルになることはありません。



● 何より解像度を確認

そして、解像度についてですが…ちょっと怖いお話を。

解像度を間違えたまま原稿を描き始めると、あとから設定を変更するだけではリカバリーできない可能性があります。つまり、すべて描き直すことになります。怖いですね…プロにとっても、とても怖いお話です。

なので、とにかく、解像度の設定はとても大切!…と肝に銘じながら、

「モノクロ(白黒)原稿は600dpi」

「カラー、グレー原稿は350dpi」

この2つを覚えてしまいましょう。

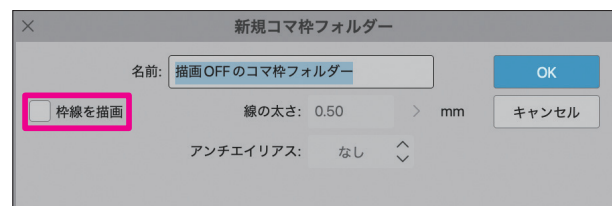
もちろんこれ以外の解像度にも対応している印刷所もありますが、白黒600dpi、カラーグレー350dpiの原稿であれば圧倒的に対応できる印刷所が多くなります。

解像度要注意!



「漫画原稿設定」の内容を確認しておきましょう。白黒マンガ原稿のモノクロB5判の設定は上の画像のとおりです。

● コマ枠定規



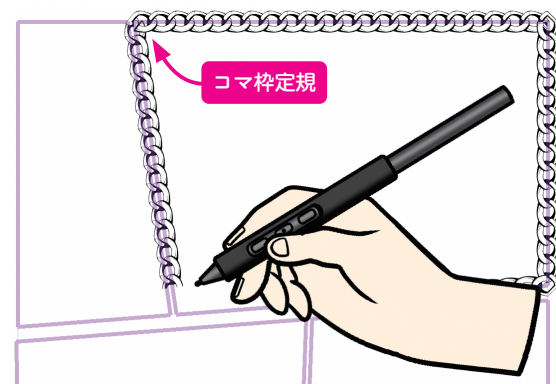
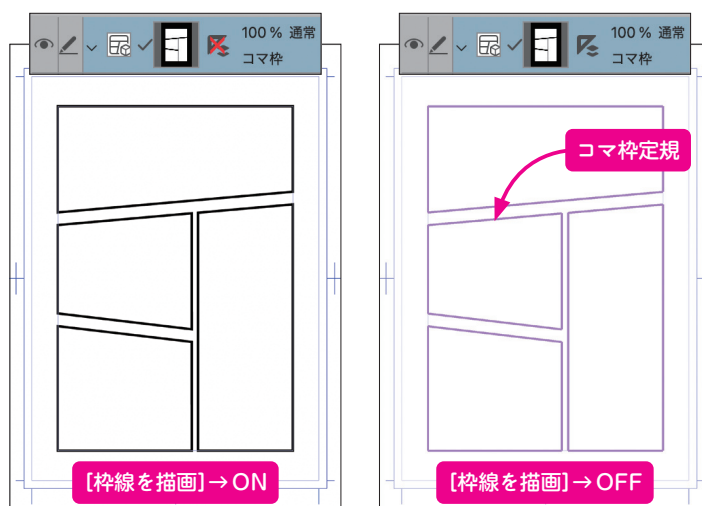
コマ枠フォルダーの作成時に「枠線を描画」がOFFだった場合、コマ枠は実線ではなくコマ枠定規の状態で作成されます。

この状態では印刷時に枠線は描画されないので注意が必要です。



Shift + クリックで
定規の表示／非表示を切り替え

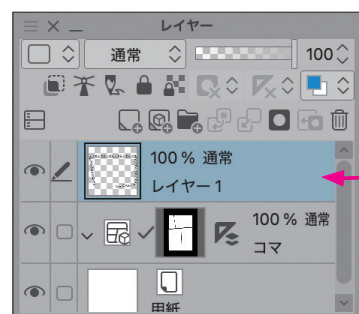
※ iPadの場合は長押しでも切り替えられます。



テクスチャ感のあるブラシでコマ枠を描きたい場合などは、あえてコマ枠を定規で作成してペンツールなどで定規にスナップして描画することもできます。

不用意にコマ枠定規をONにすると、コマ内の絵を描いているときに枠線部分にスナップしてうまく描けなくなることもあります。

コマ枠に定規を利用しない場合は、Shift を押しながらコマ枠フォルダーの「定規」アイコンをクリックして、定規を非表示にしておきましょう。

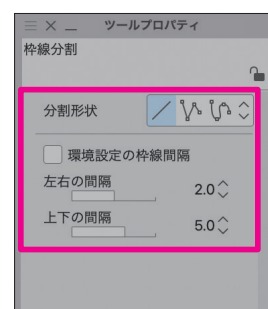
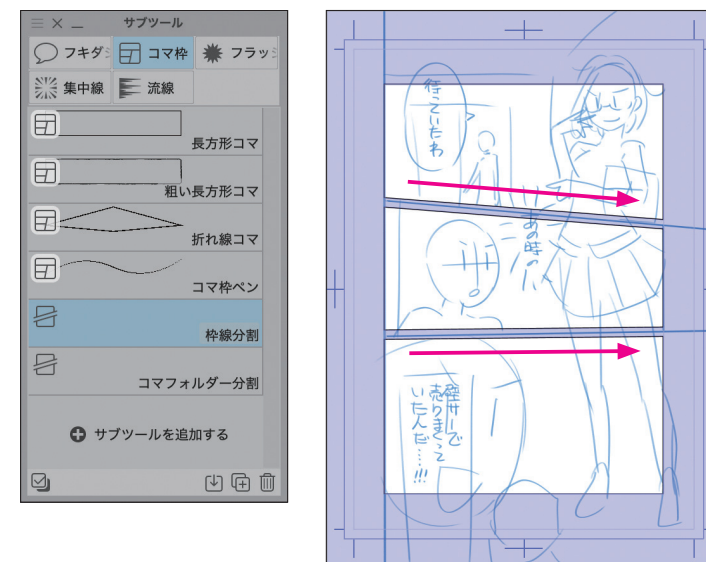


コマ枠フォルダー外に描画

→このあとの説明は「枠線を描画」をONにした状態での説明です。

● コマ割りする

「枠線分割」サブツールでコマ割りを作ります。基本枠に作られた大きなコマを、スライスするようにドラッグします。

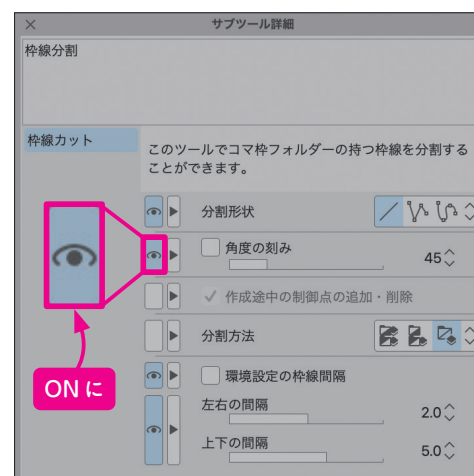


この作例での「枠線分割」サブツールの「ツールプロパティ」です。

「ツールプロパティ」の設定

- ・「分割形状」→「直線で分割」
- ・「環境設定の枠線間隔」→OFF
- ・「左右の間隔」→[2.0]
- ・「上下の間隔」→[5.0]

左右と上下の間隔は、作家によって違います。自分の好きなバランスになるように設定を調整してみると、全体の雰囲気が変わって面白いですよ。



水平垂直にコマを分割する場合は、Shift を押しながら枠線を分割します。

キーボードがなかったり使いづらかったりする環境であれば、「サブツール詳細」の「角度の刻み」をONにして作業します。

「サブツール詳細」の左にある目のアイコンを表示させておくと、「ツールプロパティ」でも「角度の刻み」を設定できるようになります。

タブレット端末では、エッジキーボードを表示するとShift を使えますよ！

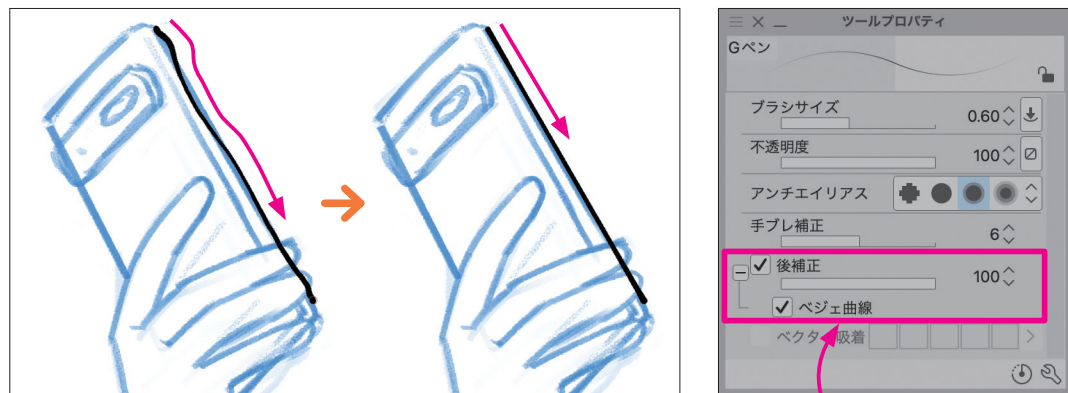
小道具（プロップ）

直線や曲線を多用するプロップを描画する際は、人物を描くときとは少し違うツールや機能を使ってみましょう。

スマートフォンを描く

●フリーハンドで直線を描く

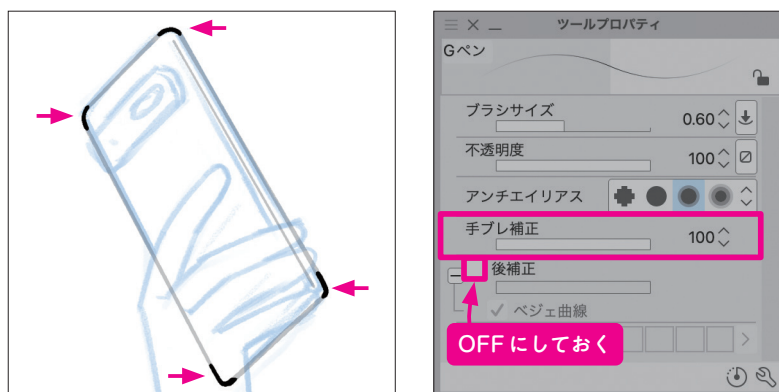
[後補正] を [100] とし、[ベジェ曲線] を ON に設定にしてフリーハンドで線を描くと、描き始めから終わりの位置までの直線を補正できます。このとき [ベジェ曲線] が ON になっていると、筆圧も結果に反映されやすくなります。



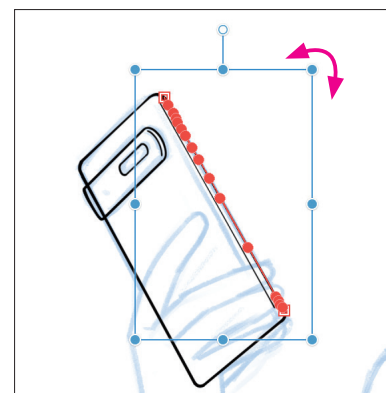
[ツールプロパティ] に表示されていなければ
[サブツール詳細] を確認！

●滑らかなカーブを描く

[手ブレ補正] を [100] に設定して、スマートフォンの角の滑らかなカーブを描きます。

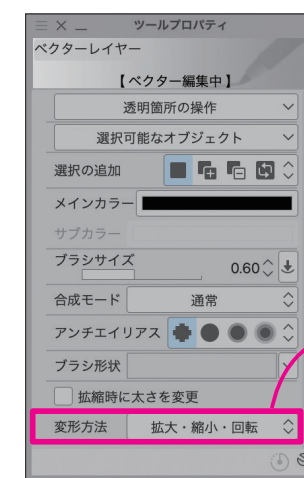
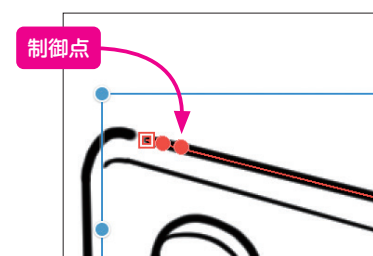


OFF にしておく

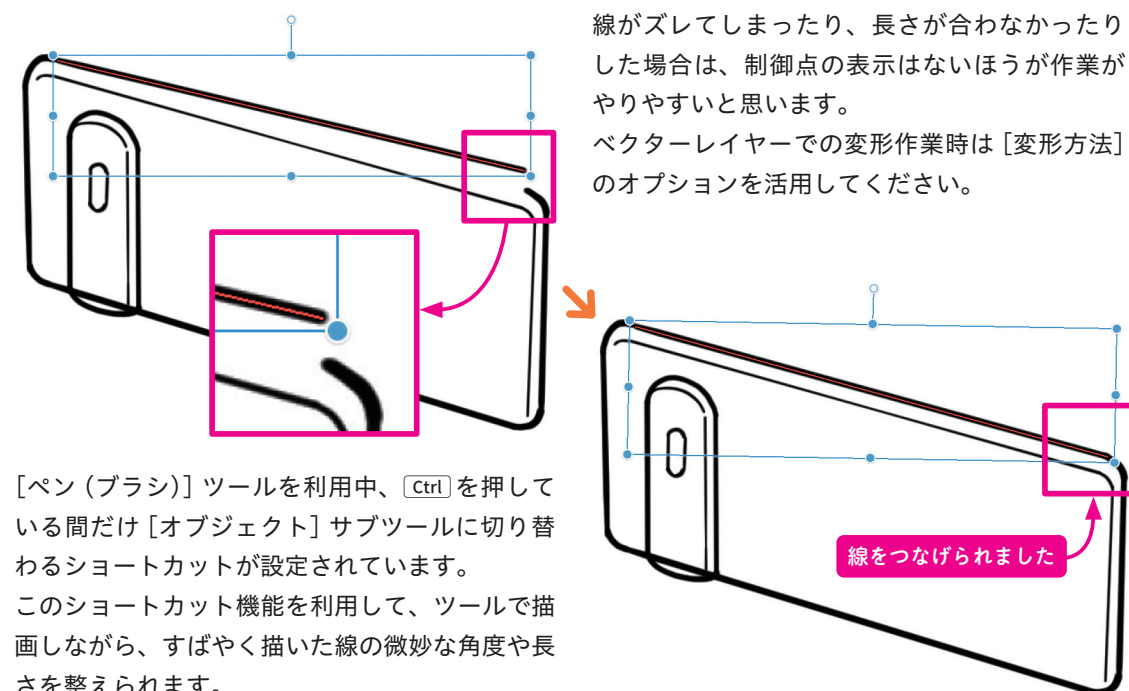


ベクターレイヤーに描いた線の場合は1本単位で操作できます。[オブジェクト] サブツールで線をクリックしてハンドルを表示し、回転や大きさ（長さ）を調整します。

さらに、[オブジェクト] サブツールの [ツールプロパティ] で [変形方法] を [拡大・縮小・回転] に設定すると、ベクターの制御点が表示されなくなります。線の向きの調整などが行いやすいですよ。



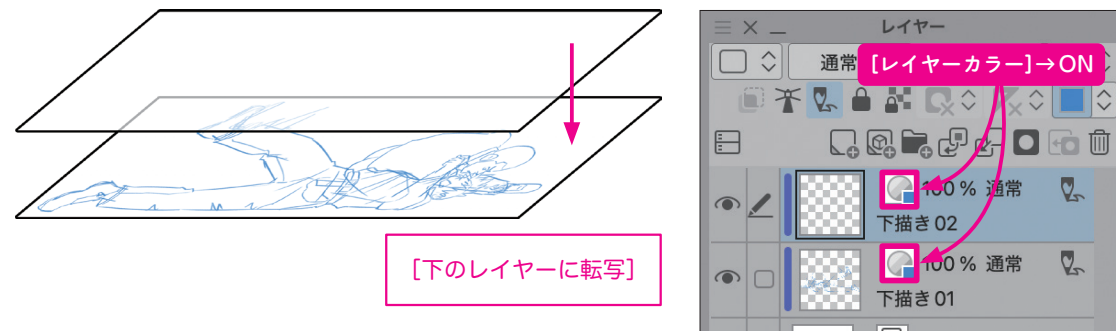
制御点と拡大回転
制御点の移動
拡大・縮小・回転
拡大・縮小
回転
自由変形
ゆがみ
平行ゆがみ
遠近ゆがみ



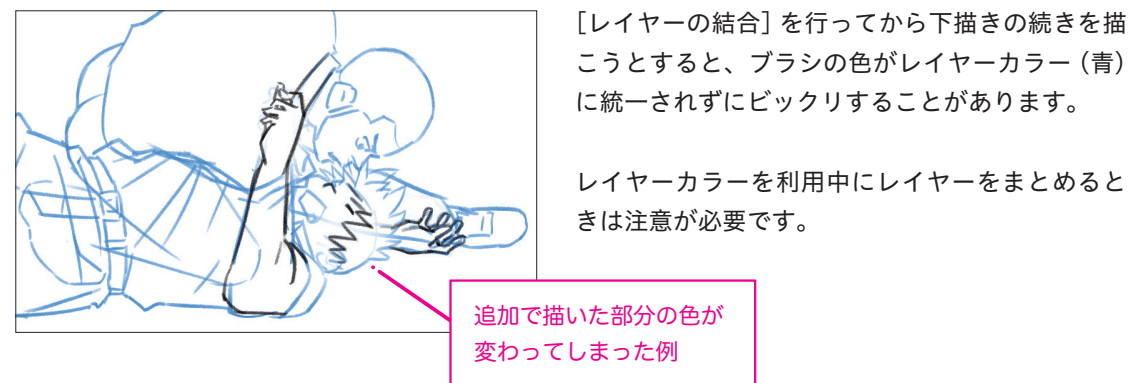
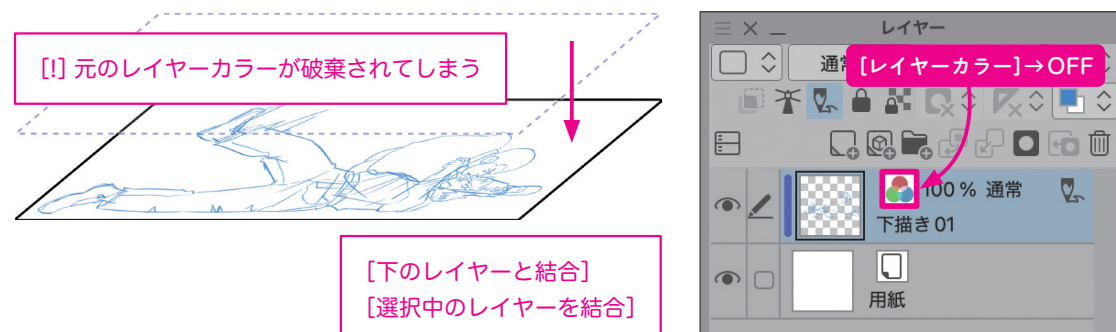
線をつなげられました

[ペン (ブラシ)] ツールを利用中、[Ctrl] を押している間だけ [オブジェクト] サブツールに切り替わるショートカットが設定されています。このショートカット機能を利用して、ツールで描画しながら、すばやく描いた線の微妙な角度や長さを整えられます。

「下のレイヤーに転写」を実行したあとは、レイヤーリストを確認すると「レイヤーカラー」の設定は変わらず、ONのままです。



「下のレイヤーと結合」や「選択中のレイヤーを結合」を実行すると「レイヤーカラー」の設定は破棄され、OFFの状態になります。結果として画像そのものが青い線画に変更されてしまいます。



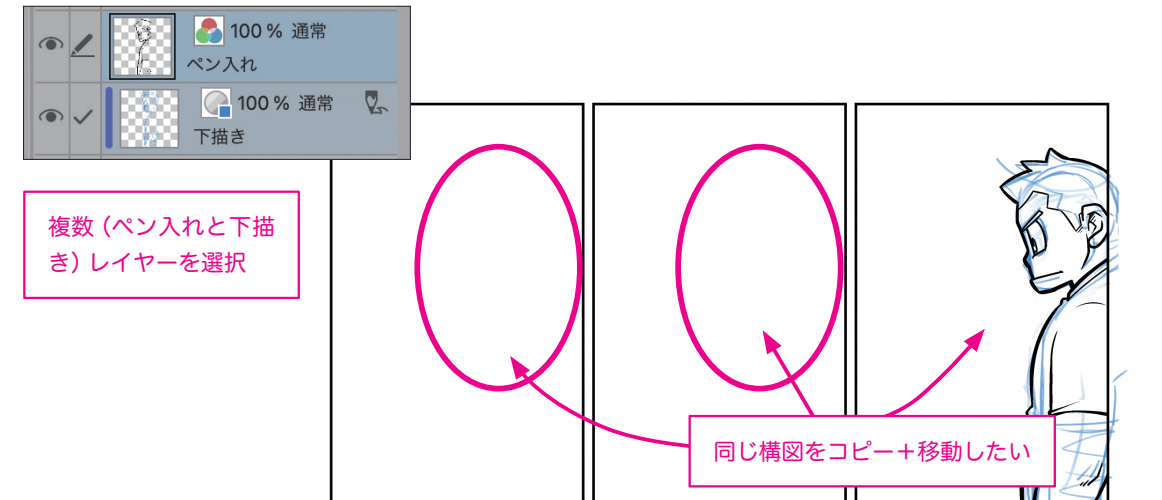
Step Up レイヤーカラー設定中はレイヤー結合ではなく転写で

「下のレイヤーに転写」はレイヤーカラーなどに関係なく、レイヤー上の元の画像（色）を下のレイヤーに移動させます。「レイヤーの結合」では今見えている状態（レイヤーカラー適用後の画像）でほかのレイヤーと結合します。これらの仕様の違いに注意してください。

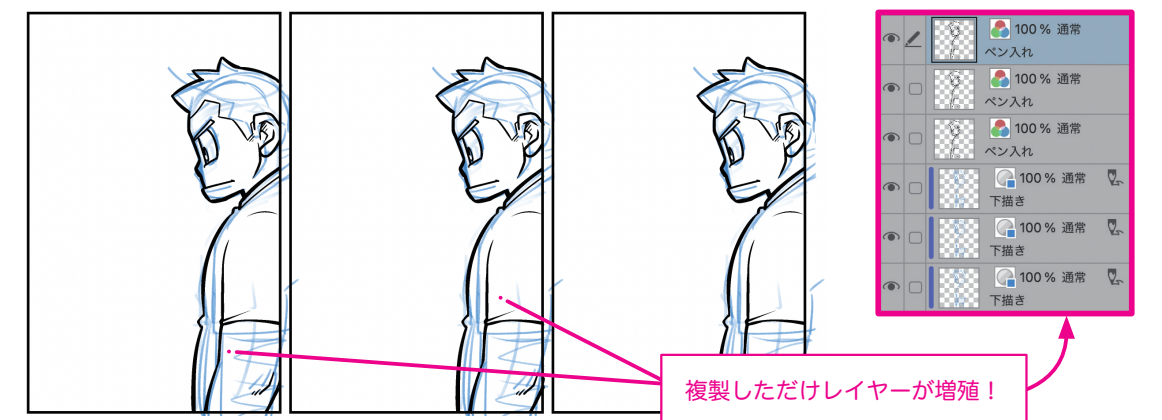
複数の下描きレイヤーを1枚にまとめるときは、「下のレイヤーに転写」を使うと便利です。

同じ構図をコピーする

コマ割りのあるマンガ原稿では、時に同じ構図のコマを用意することもあります。レイヤーを複製すればよいだけの話ではあるんですが…

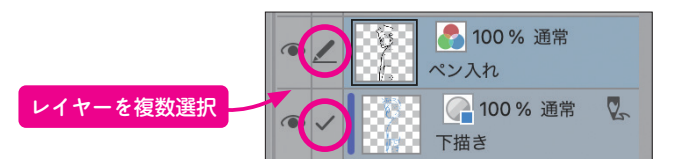


「下描き」＋「ペン入れ」など、複数のレイヤーをコピー→ペーストすると、レイヤーが無限地獄のように増殖していきます。どれがどのレイヤーかわかりづらくて困りそうです。



レイヤーを増やさず画像を複製するために、メニュー「編集」→「変形」→「拡大・縮小・回転」を使った操作方法を紹介します。

あらかじめ必要なレイヤーを複数選択しておきます。



効果線

マンガの演出に欠かせない集中線と流線。フリーハンドで描けたり、ツールで自動作成したり。効果線をすばやく描けるように機能を紹介します。

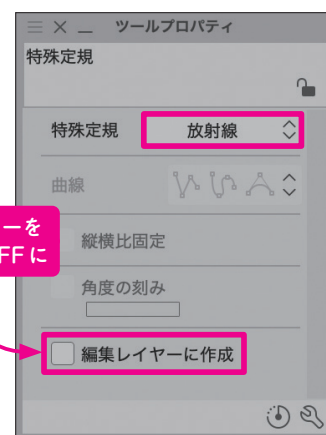
集中線

● 放射線定規で集中線を描く

フリーハンドで集中線を描くには、[定規] ツールの [特殊定規] サブツールの [ツールプロパティ] で [特殊定規] を [放射線] に設定して、キャンバス上で集中線の中心位置をクリックします。[ツールプロパティ] の [編集レイヤーに作成] を OFF にして、定規用のレイヤーを作成する状態にしておきます。



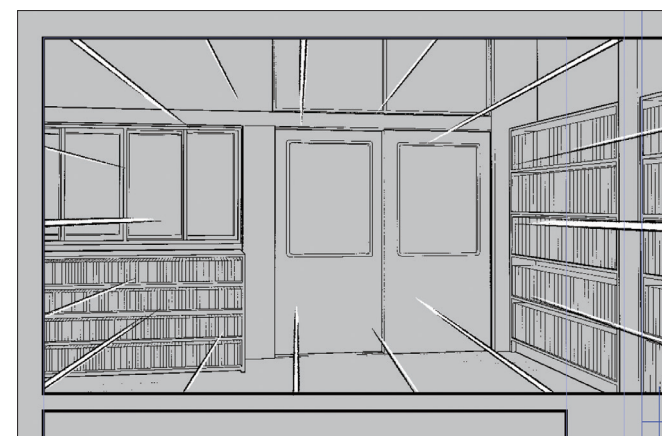
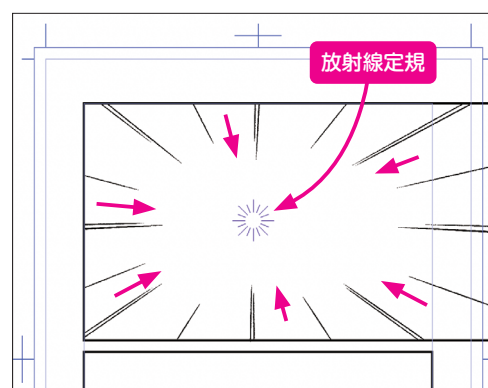
定規用レイヤーを作るために OFF に



効果線もコマごとに中心点を設定することが多いので、コマ単位で効果線用のフォルダーを作成します。[レイヤー] で [定規の表示範囲] を [同一フォルダー内] に設定すると、ほかのコマに影響を与えません。

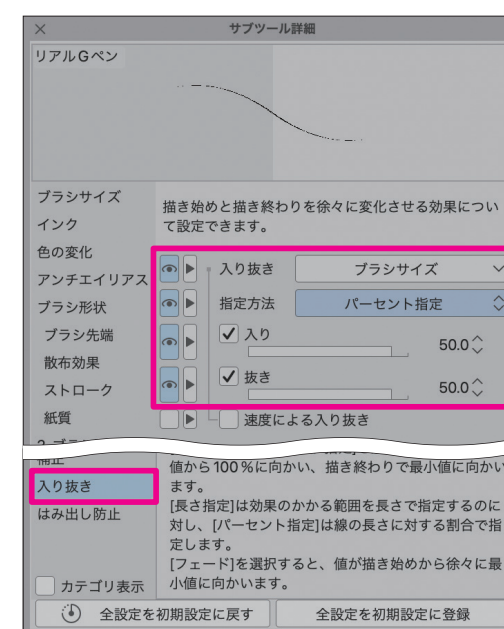
設定した中心点に向かう直線が描けます。[特殊定規] のスナップが有効なことを確認して、フリーハンドで集中線を描きます。
線のまとまりを「2本」と「1本」でリズムをつけたり、読者の視線を誘導するように配置したりすると、「らしく」なります。

放射線定規は、[オブジェクト] サブツールでドラッグして位置を調整できます。

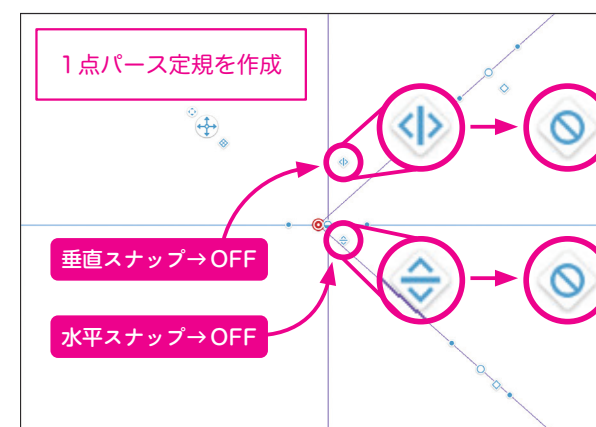


線画の上に効果線を描く場合は、左図のように効果線にホワイトを描き足すとより効果的です。

効果線の線先を細くする「抜き」を筆圧で描写するのが難しい場合は、[サブツール詳細] → [入り抜き] から右図のように設定して試してください。[指定方法] を [パーセント指定] に設定すると、線の長さがバラバラでも抜きが自然に表現できて、描画が楽になりますよ。



● パース定規で集中線を描く



集中線の描画に慣れないうちは放射線定規をどの位置に作成すればよいか、戸惑うかもしれません。次の手順で、1点パース定規を集中線用の定規として利用すると、イメージしやすくなります。

- ①メニュー [レイヤー] → [定規・コマ枠] → [パース定規の作成] で1点透視のパース定規を作成
- ②水平 (⇄) と垂直 (⇅) のスナップアイコンをクリックして、スナップを OFF に設定

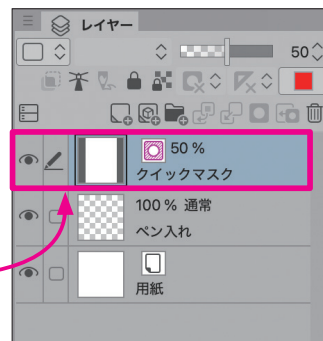
トーンの貼り方 基本編

CLIP STUDIO PAINTでトーンを貼る手順の基本編です。選択範囲を作ってトーンを貼る領域を指定して、トーンを貼っていきます。具体的な手順を確認してください。

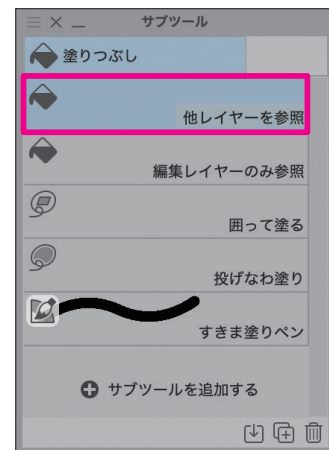
選択範囲を作る（トーンを貼る準備）

トーンを貼るために必要な選択範囲を作ります。[選択範囲] ツールを利用してよいのですが、トーンを貼るときはクイックマスクを使うと範囲の選択漏れなどを確認しやすいので便利です。メニュー [選択範囲] → [クイックマスク] を実行して、クイックマスクモードを有効にします。

クイックマスクレイヤーが表示される



[塗りつぶし] ツールの [他レイヤーを参照] サブツールで、トーンを貼りたい部分を選択し塗りつぶします (赤く表示されます)。



もう一度メニュー [選択範囲] → [クイックマスク] を実行し、塗りつぶした部分を選択範囲化します。

クイックマスクはラスターレイヤーと同じように、ブラシ系ツールや消しゴムも自由に扱えます。塗りつぶしツールが利用しづらい領域は描画ツールを組み合わせでトーン範囲を塗っていきます。

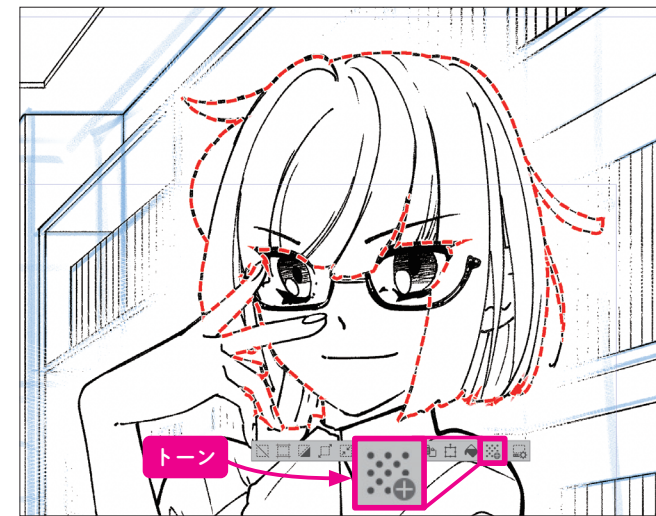
トーンを貼る

選択範囲が作成できたら、

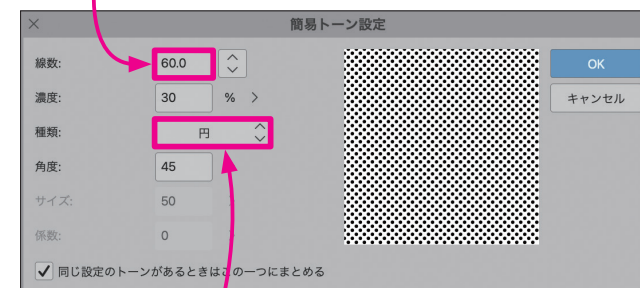
- ・メニュー [レイヤー] → [新規レイヤー] → [トーン] を実行
- ・選択範囲ランチャーの [トーン] をクリック

のどちらかを実行します。

[サブツール詳細] で [隙間とじ] や [細い領域にしみこむ] を利用することで、塗りつぶし時の塗り漏れを防いだり髪の毛の先などの細い範囲にも塗りつぶしを適用できるようになります。



線数が大きいほど柄は細かく



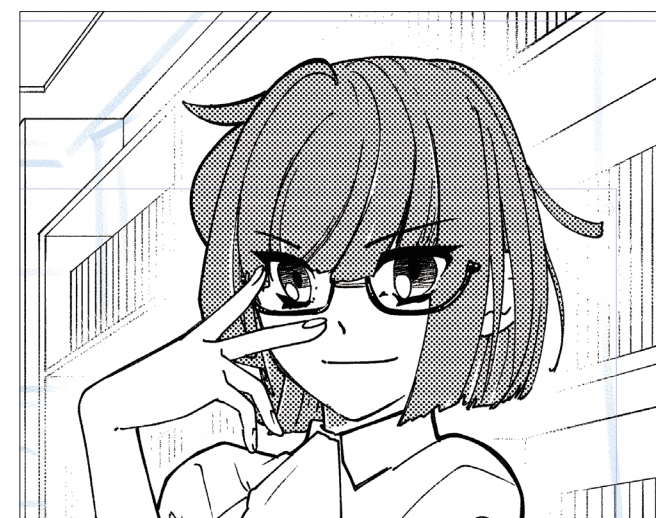
表示される [簡易トーン設定] でトーン設定を行います。

- ・[線数] → 網点の間隔
- ・[濃度] → % で指定
- ・[種類] → トーンの柄 (円か線が王道)

砂目トーンを使いたい場合は [ノイズ] を選択



作成した選択範囲にトーンを貼ることができました。

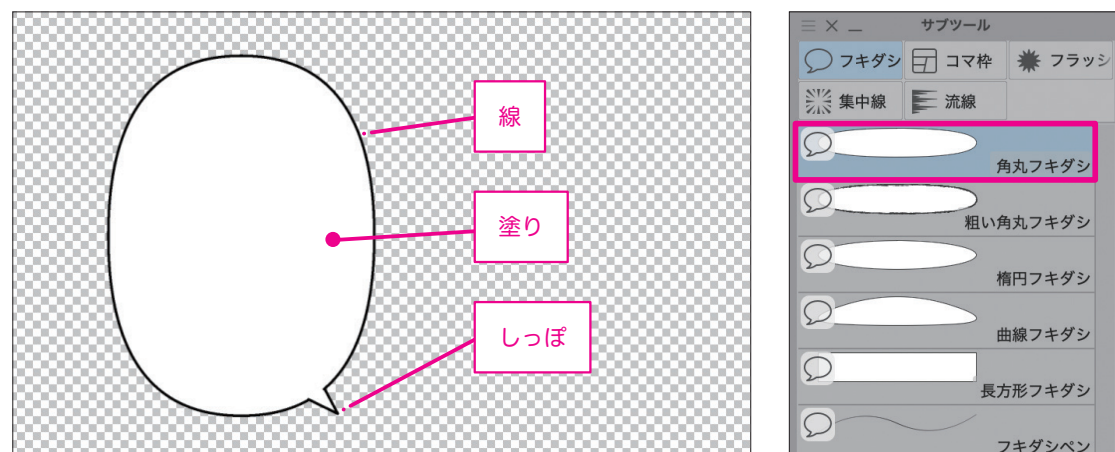


フキダシツール

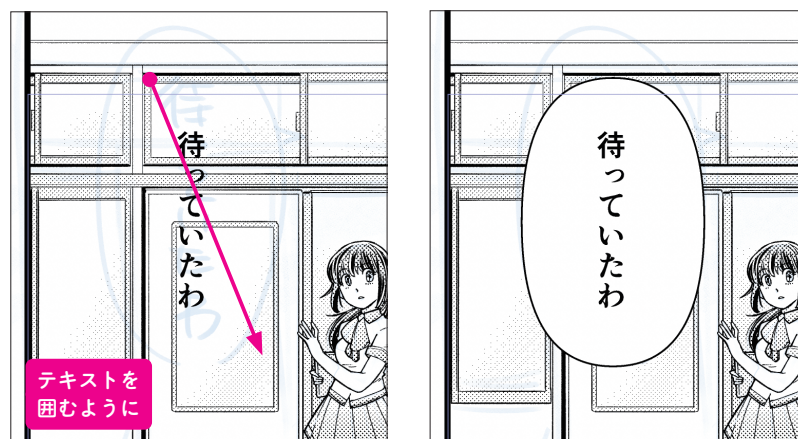
● フキダシとしゃっぽを作る

フキダシは手で描いても大丈夫ですが、あとから大きさや位置を調整しやすいフキダシツールを使って作成することもできます。

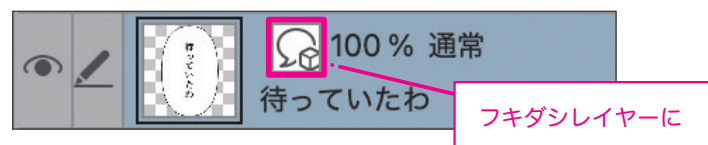
例では、[コミック] ツールの [フキダシ] → [角丸フキダシ] サブツールを使っています。



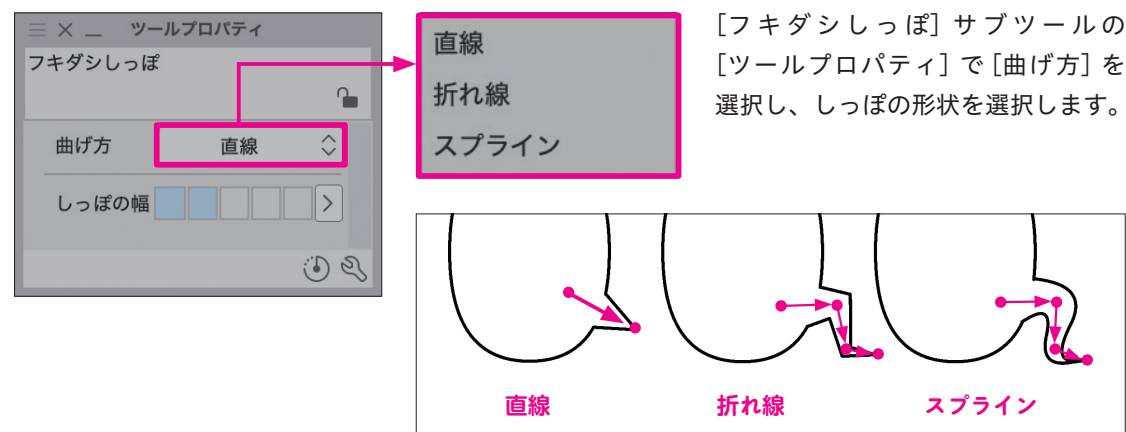
[角丸フキダシ] サブツールでテキストを囲むようにドラッグしてフキダシを作成します。



テキストレイヤーが「テキストを含めたフキダシレイヤー」になります。

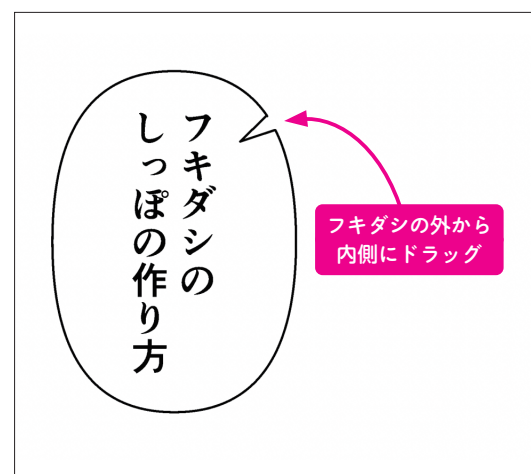
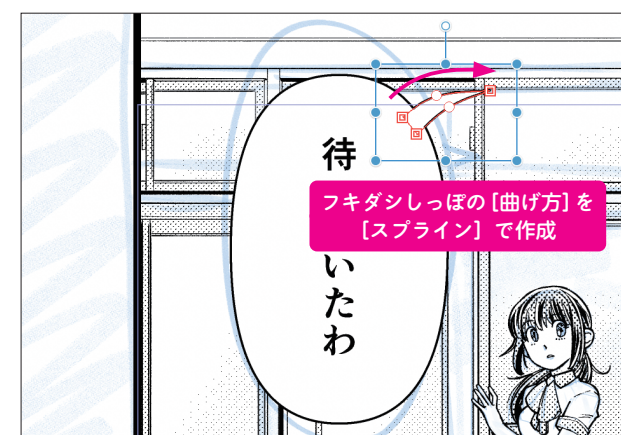


フキダシから伸びる「しゃっぽ」は、[フキダシしゃっぽ] サブツールで作成します。

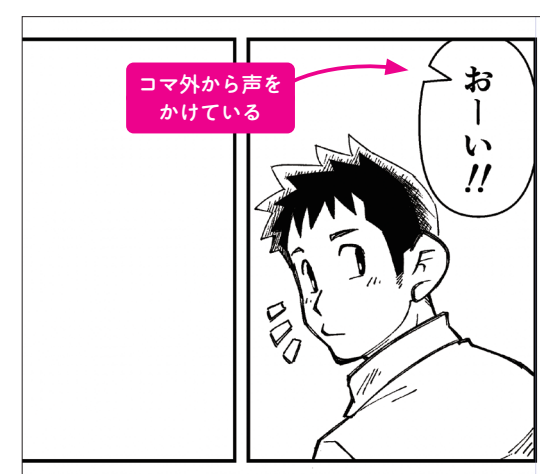


[フキダシしゃっぽ] サブツールの [ツールプロパティ] で [曲げ方] を選択し、しゃっぽの形状を選択します。

[ツールプロパティ] の [曲げ方] で [スプライン] を選択して、しゃっぽをカーブさせました。必要な [曲げ方] を選択してください。



[フキダシしゃっぽ] サブツールでフキダシの外から内側へ向かってしゃっぽを設定すると、フキダシが欠けたようなしゃっぽを作成できます。



コマの中にいない人物が話しかけていたりする場合に、図のようにフキダシを切り欠けにする表現方法もあります。

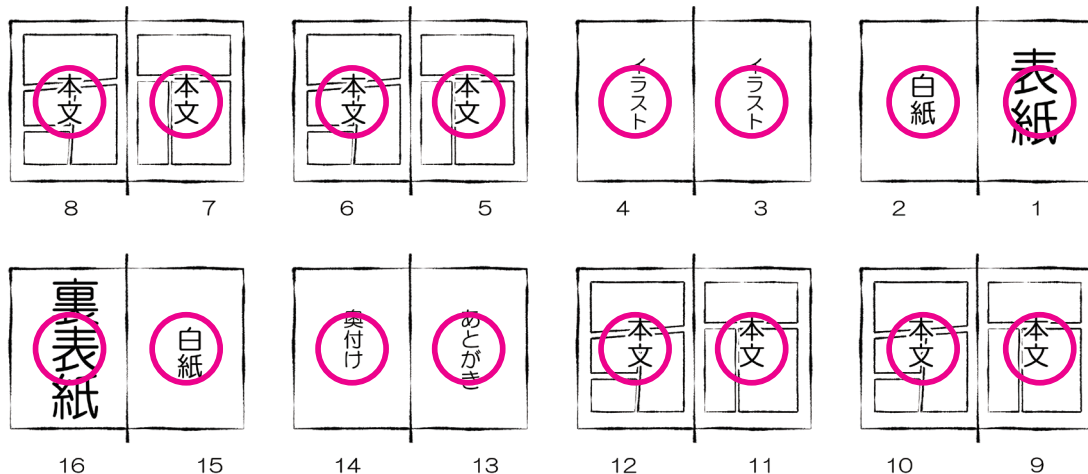
出力前の最終確認をする

ここまでの説明で、同人誌に必要な原稿がほぼ揃いました。原稿を印刷用（またはSNSや電子書籍向け）のファイルとして出力する前に、最終確認をしておきましょう。

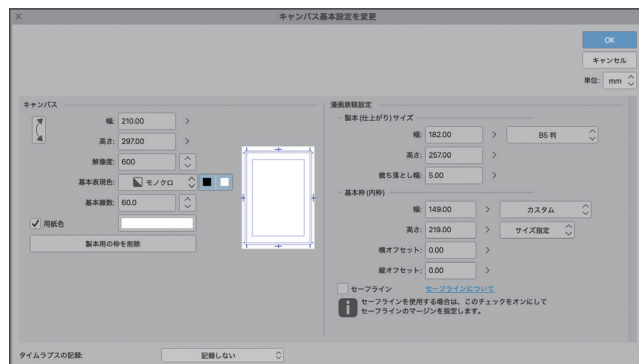
最終確認で見るべきポイント

● ページ、揃っている？

まず、ページがすべて揃っているかもう一度確認しておきます。台割を用意して作業の済んだものに印をつけていくなど、漏れがないように作業します。



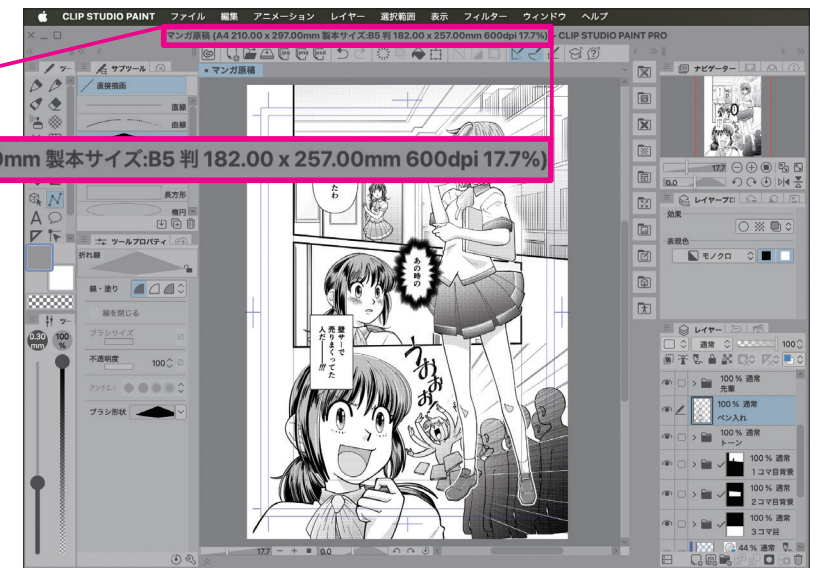
● 原稿の設定、合っている？



【キャンバス基本設定を変更】でサイズ確認を

最終チェックでは、すべてのページでメニュー [編集] → [キャンバス基本設定を変更] を実行して、製本 (仕上がり) サイズや解像度 (モノクロ600dpi、カラーまたはグレースケールなら350dpi) が合っているかを確認します。確認が終わったら、[キャンセル] して次のページを開きます。

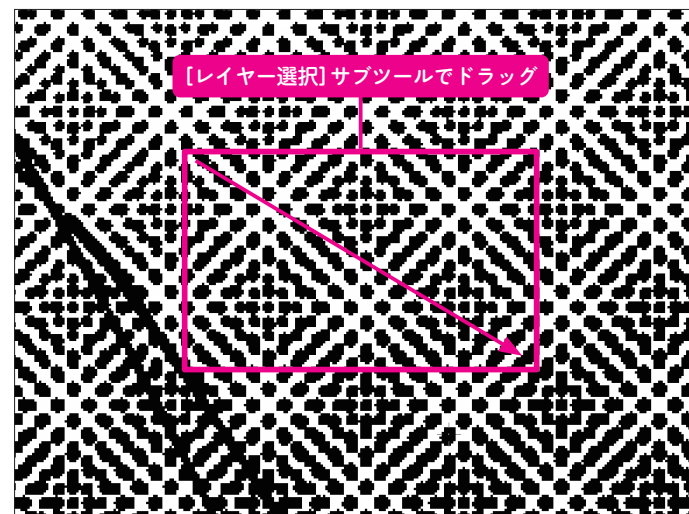
アプリの上部 (タブレット版ではキャンバスウィンドウの上部) に原稿 (キャンバス) 設定が表示されています。



● トーンのモアレはない？

トーンのトラブルについては、P.126～132を再確認してください。キャンバス表示を100%にして、トーンが貼られている部分を中心にチェックします。

画面上でトラブルの原因になる部分を見つけたら、[操作] ツールの [レイヤー選択] サブツールでドラッグします。[レイヤー] で該当するレイヤーが選択された状態になるので、必要な措置を取ります (P.127～129、131～132 参照)。



同人誌向けモノクロ原稿出力

完成した原稿は、CLIP STUDIO PAINTのオリジナルファイル形式(.clip)で保存されます。
同人誌印刷向けに別の画像ファイルとして出力する必要があります。

原稿の出力範囲

同人誌印刷用の画像ファイル出力の範囲は、

- ①キャンバス全体
- ②仕上がり+塗り足し(トンボの外側まで)



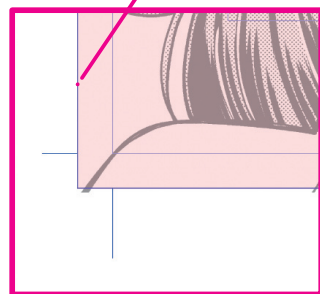
キャンバス全体



仕上がり+塗り足し=トンボの外側の線

これら2通りのケースがあります。印刷所によってどちらになるか違いがあるので、ファイル出力の作業に入る前にどちらがよいか確認しておきましょう。

トンボの外側

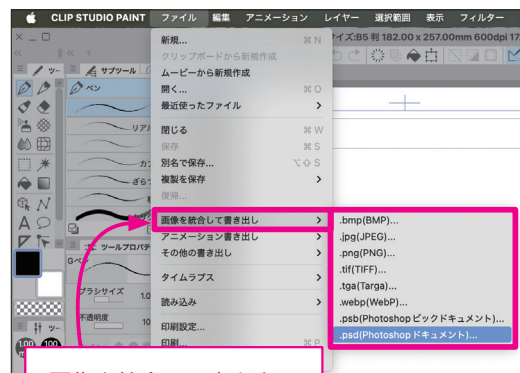


画像を統合して書き出し

提出画像はレイヤーを統合した状態で出力したいので、メニュー[ファイル]→[画像を統合して書き出し]を使います。

表示されたファイル形式の中から、指定されたファイル形式を選択してください。多くの印刷所で[.psd (Photoshopドキュメント)]を受け付けているようです。

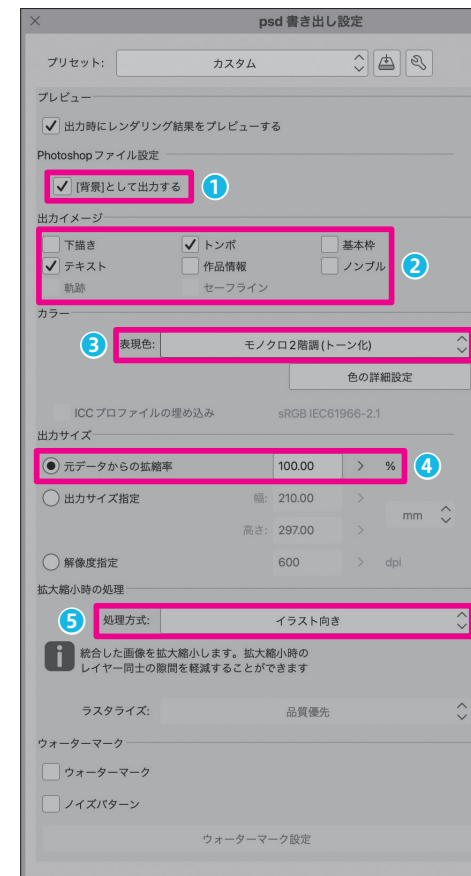
P.169にもあるとおり[複製を保存]と間違えないように注意



画像を統合して書き出し

原稿書き出し設定

[psd書き出し設定]でモノクロ原稿の同人誌印刷用の設定を行います。



① Photoshop ファイル設定

[背景]として出力する→指示がなければON

② 出力イメージ

[テキスト]→基本的にON

[トンボ]→指定がなければON

③ カラー

[表現色]→[モノクロ2階調(トーン化)](グレースケール部分をトーン化できます)

④ 出力サイズ

[元データからの拡張率]→[100.00] %

⑤ 拡大縮小時の処理

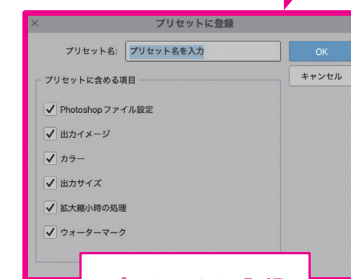
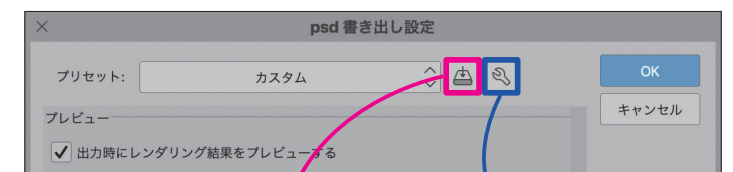
拡張率100%では設定不要

Step Up

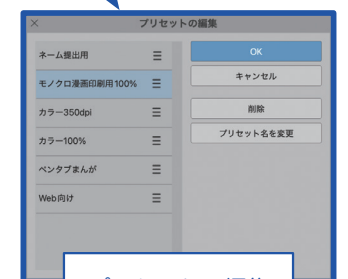
EX用の項目

[出力イメージ]にある[作品情報]や[ノンブル]は、CLIP STUDIO PAINT EXで設定されたものを出力できるように用意されています。PROで作成した原稿の場合は、ONに設定しても何も表示されません。

[psd書き出し設定]の設定内容は、プリセットとして登録できます。[プリセットに登録]で[プリセット名]と[プリセットに含める項目]でどの項目を記録するかを設定、登録しておきましょう。[プリセットの編集]では、すでに作成したプリセットの順番を入れ替えたり、不要なプリセットを削除したりできます。



プリセットに登録

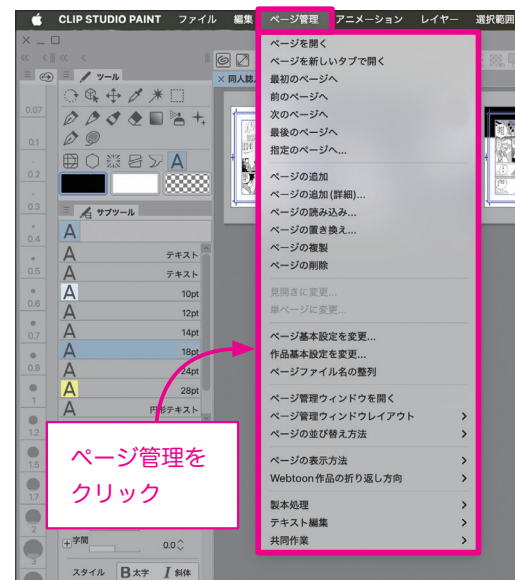


プリセットの編集

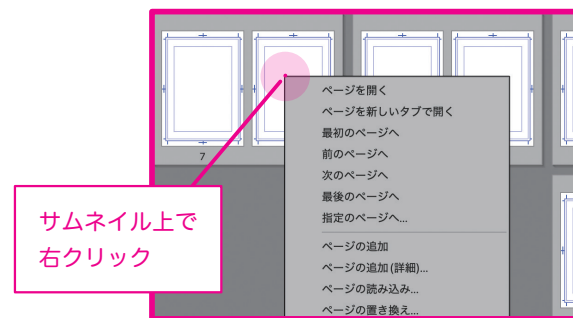
ページ管理機能

ページをめくったり追加や削除、入れ替えなど。EXのページ管理機能で作品制作中に必要な作業を行えます。何人かで集まって同人誌を作るときにも活用できますよ！

ページ管理ウィンドウでの操作

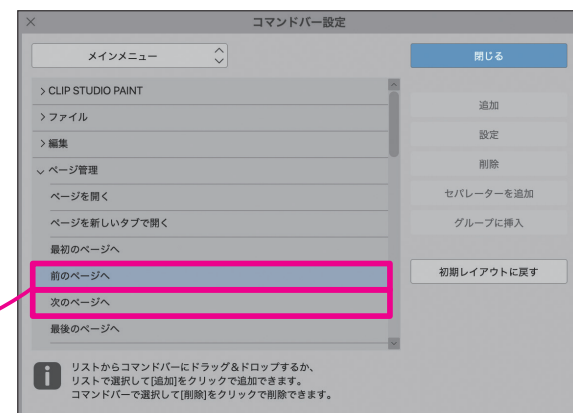


メニュー [ページ管理] では作成した複数のページを操作できます。ページのサムネイル上で右クリック (iPadは長押し) しても、同様のメニューを表示できます。



前のページへ／次のページへ

開いたページを前または次のページに進めます。頻繁に使用するので、コマンドバーなどに登録しておくとう便利です。コマンドバーへの登録は、iPadやMacの場合はメニュー [CLIP STUDIO PAINT] から、Windowsの場合は [ファイル] から [コマンドバー設定] でそれぞれ登録できます。



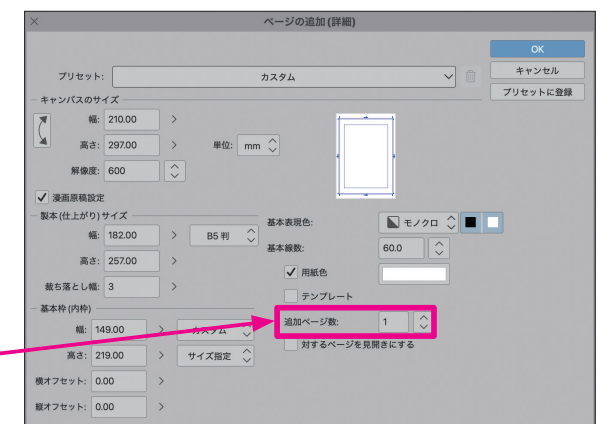
※キーボードショートカットもオススメ

ページの追加／削除

ページを増やすときは、ページ管理ウィンドウでサムネイルをクリックして指定してから、メニュー [ページ管理] → [ページの追加] を実行します。



複数のページを追加したい場合は、メニュー [ページ管理] → [ページの追加 (詳細)] で、[追加ページ数] に必要ページ数を入力します。キャンバス／仕上がりサイズなどを変更しないように注意してください。



Step Up

同人誌のページの追加は「2」ページ単位

[ページの追加] では本来1ページ単位でページを追加できますが、[表紙] を設定している作品では、本 (冊子) の構成を維持するために2ページ追加されます。[ページの追加 (詳細)] で複数ページを指定するときも、偶数ページのみ指定できます。